

# ИСКУССТВО ЭНДШИЛЛЯ 130

АОНО ТЭРУИТИ



SHO-GIRU  
ЯПОНСКИЕ ШАХМАТЫ

青野照市 九段  
**終盤のコツ 130**  
 実戦でよく現れる寄せ手筋集!  
 平成十八年  
 日本将棋連盟

ИСКУССТВО ЭНДШПИЛЯ 130

Великолепные ёсэ-тэсудзи  
 из реальных партий!

Аоно Тэруити, 9 дан

Японская ассоциация сёги

2006

jar->rus: [shogi.ru](http://shogi.ru), Д.К., 2008  
 версия 7.6.14

Содержание

Предисловие

Глава 1. Цумэ-тэсудзи для замков

Цумэ-тэсудзи для замка мино . . . . . 3

Цумэ-тэсудзи для замка ягура . . . . . 13

Цумэ-тэсудзи для форм  
 из реальных партий . . . . . 23

Глава 2. Хисси-тэсудзи

Образцы хисси . . . . . 33

Цумэро ногарэ-но цумэро - 1. . . . . 43

Цумэро ногарэ-но цумэро - 2. . . . . 53

Глава 3. Тэсудзи иттэ-гачи (побед  
 с опережением на 1 темп)

Анализ иттэ-гачи . . . . . 64

Защита выигрышем темпа . . . . . 74

Глава 4. Анализ фигур-вставок  
 и фигур для цумэ

Анализ фигур-вставок . . . . . 84

Анализ фигур для цумэ . . . . . 94

Глава 5. Методы разрушения замков

Методы разрушения ягуры . . . . . 105

Методы разрушения мино . . . . . 115

Методы разрушения анагумы . . . . . 125

Мини-колонки . . . . . 63, 104, 135

Мини-словарик . . . . . 135

Об авторе . . . . . 136

Значения слов, выделенных курсивом, можно  
 найти в мини-словарике.

ПРЕДИСЛОВИЕ  
 Основа – это серии  
 простых ходов

«Чтобы стать сильным в ёсэ (финальной фазе игры), надо сначала решать цумэ-сёги (задачи на мат непрерывной серией шахов), а затем закалить их в реальных партиях».

С давних времён говорятся эти хорошие слова. Определённо, стать действительно сильным в ёсэ сложно. На самом деле, книжек по ёсэ немало; немало книг издано профессионалами, сила которых в ёсэ общепризнанна.

Однако я решил составить книгу для роста силы в ёсэ для начинающих, которая стала бы экстрактом для изучения техники, и долго об этом размышлял. Весь этот экстракт сопровождается простыми частичными диаграммами для понимания приводимых приёмов.

В первой главе практикуется анализ цумэ. Эти цумэ-сёги – сотканые экспертами шедевры искусства; в реальной же игре цумэ – это, в основном, последовательности обычных ходов, после которых в руке остаются неиспользованные фигуры. Я полагаю, что анализируя эти серии стандартных ходов, являющиеся лучшими образцами, можно значительно повысить свою силу в ёсэ.

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

(A). Цумэ в 5 ходов

Сначала попробуйте, пожалуйста, решить три задачи на цумэ. Из них (A) – составленная мною 5-ходовка, (B) – дошедшая до нас из древности задача на 7 ходов, а (C) – задача на 33 хода. Какая из них Вам кажется сложной, а какая – простой?

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

(B). Цумэ в 7 ходов

33-ходовку многие, думаю, решат, практически не анализируя. Даже профессионал призадумается над диаграммой (A); задача (B) решится им моментально, а (C) он тоже решит за несколько секунд. Короче говоря, 5-ходовка оказывается сложнее задачи на 33 хода.

Если вместо поиска великолепного хода понять, что диаграмма (C) выглядит просто, то Ваша сила в ёсэ стремительно возрастет. Перед тем, как браться за крепкий анализ позиции, стоит аккуратно создать в голове образ того, что именно в ней важно. В случае диаграммы C, следует внимательно проанализировать позицию, получающуюся после 25-го хода (правильные ответы – на странице 63).

Вторая глава посвящена задачам на хисси, для тренировки в создании ситуаций, в которых у противника нет защиты. В отличие от задач цумэ-сёги с непрерывными шахами, они требуют больше способностей к анализу, да и в реальной партии полезнее, чем цумэ-сёги. Эта глава даёт практику в создании цумэро ногарэ-но ("для избегания") цумэро.

Третья глава – это практикум анализа иттэ-гачи (побед с опережением в один ход). Когда и свой король, и король противника находятся близко от цумэ, важно умение схватить, а в него входит и вопрос проработывания защитных ходов.

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

(C). Цумэ в 33 хода

Четвёртая глава – это практикум для начинающих в анализе фигур-вставок и матующих фигур. Особо хотелось бы, чтобы Вы научились по ней анализу приёмов уничтожения фигурами-вставками.

И, наконец, если научиться по главе 5 методам разрушения крепостей, то экстракт для эндшпиля будет почти готов.

Касательно способа чтения этой книги: диаграммы A и B в ней – это задачи, поэтому прежде, чем читать правильный ответ в тексте, над ними стоит подумать, пытаться решить; если же Вы – новичок, то сначала можете пробежать текст глазами, а затем учиться по этим ответам, если совсем не можете решить их самостоятельно.

Ничто не даст автору этой книги большей радости, чем если её чтение приведёт к росту Вашей силы в эндшпиле, увеличив долю Ваших побед.

На базе этой книги газета "Хоккайдо Симбун" собирает, после доработки, создать серию «Стань сильным в эндшпиле». И здесь я хочу принести за это вышеупомянутой газете мои благодарности.

**Аоно Тэруити**

## Глава 1.

## Цумэ-тэсудзи для замков

## 1.1 Цумэ-тэсудзи для мино

## 1. Цумэ с помощью коня



(A)

Отсюда начинается курс повышения силы в эндшпиле.

Сначала мы рассмотрим хорошо применимые к реальной игре цумэ-тэсудзи (классические приёмы матования серией шахов) для крепости мино. В отличие от задач цумэ-сёги, в них, как и в реальной игре, после мата часто остаются фигуры в руке. Однако я думаю, что для того, кто научится видеть в реальной игре цумэ с первого мгновения анализа, победа будет неизбежна с самого первого хода.

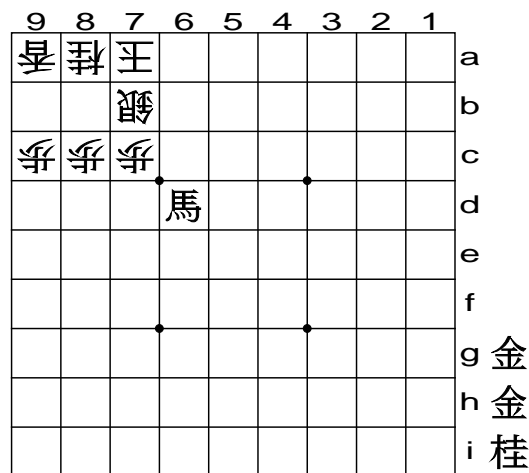
Другими словами, знание базовых абсолютно неизбежных матовых серий ходов важнее умения анализировать сложные цумэ.

Сначала рассмотрим цумэ-тэсудзи конём. Здесь и далее, (A) – это диаграмма базового тэсудзи, а (B) – диаграмма, в которой этот образец следует применить. Во всех них гёкуката (защищающаяся сторона) может использовать для сброса из руки все фигуры, не показанные на диаграмме.

Ходы после (A): **1.N'7d 2.K-9b 3.G'8b** – цумэ в 3 хода. Слон связывает пешку, и это позволяет сбросить коня на 7d, после чего, куда бы ни убежал король, сбросом золота на 8b ставится мат.

Вообще, когда приходится иметь дело с мино, слон с конём обычно могут поставить мат, и это придаёт силы коню.

## Великолепная жертва золота



(B)

Ходы после (B): **1.G'8b 2.K-6a 3.Gx7b 4.Kx7b 5.S'6c 6.K-8b 7.N'7d 8.K-9b 9.G'8b** (C) – цумэ в 9 ходов.

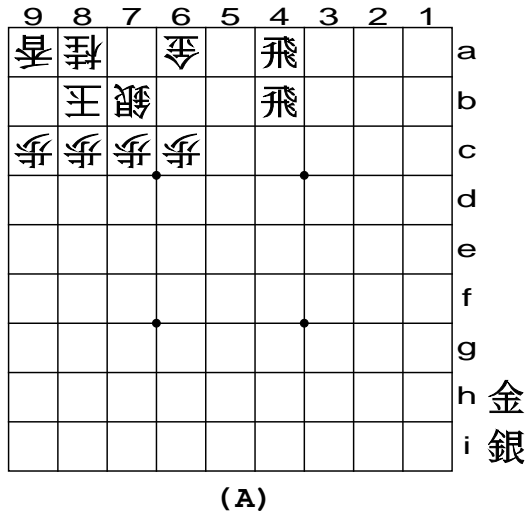
Если начать с 1.+B-5c, то 2.K-8b, а если 1.G'6b, то 2.Kx6b, и цумэ нет.

Если на великолепный ход 1.G'8b гёкуката ответит 2.Kx8b, то тут же получит быстрое цумэ 3.N'7d. Если же 2.K-6a, то это не помешает сыграть 3.Gx7b 4.Kx7b 5.S'6c, и если далее 6.K-8b, то знакомый сброс коня на голову пешки 7.N'7d приведёт к цумэ после 8.K-9b 9.G'8b (C).



(C). После 9.G'8b

## 2. Цумэ двумя ладьями



Как говорится, «о преследовании двумя ладьями можно только мечтать». И впрямь, после сброса двух ладей ёсэ становится жёстким. В особенности – как в данной задаче, когда в *МИНО* отсутствует золото на 5b и сброшены обе ладьи: даже сидя в крепком замке *МИНО*, здесь можно в мгновение ока получить *цумэ*.

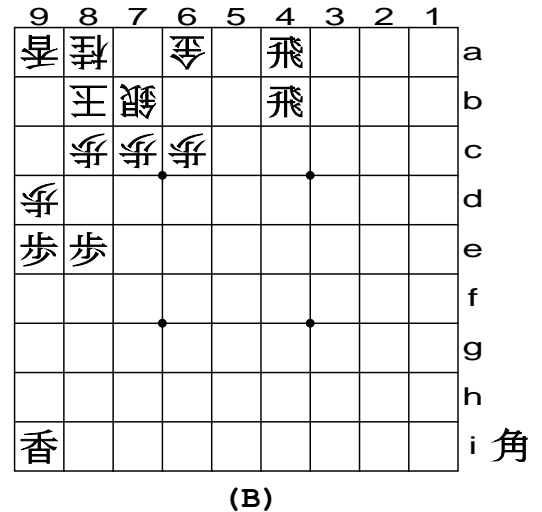
Конечно, когда, как в примере (A), крайняя пешка не сдвинута, можно сыграть 1.Rx6a+, и защиты далее практически не будет, однако данный случай – даже не *иттэ-суки*, поскольку тут есть ходы, ставящие прямое *цумэ*.

На диаграмме (B) в руке один лишь слон, однако в связи с положением боковых пешек и его достаточно, чтобы поставить великолепное *цумэ*.

Ходы после (A): 1.S'7a 2.Gx7a 3.Rx7a+ 4.Kx7a 5.G'6b 6.K-8b 7.Gx7b 8.K-9b 9.G-8b – *цумэ* в 9 ходов.

Если 2.Kx7a, то ходом 3.Rx6a+ начнётся *цумэ*. Если же 2.K-9b, то вообще сразу 3.G'8b.

## Командует боковая пешка



Ходы после (B): 1.B'7a 2.K-9b 3.Rx7b+ 4.Gx7b 5.S'9c 6.Nx9c 7.Bx9c+ 8.Kx9c 9.Rx9a+ 10.X'9b 11.Px9d (C) – *цумэ* в 11 ходов.

Если 2.Gx7a, то 3.Rx7a+ 4.Kx7a 5.G'6b, и далее тоже *цумэ*.

Обычно в ёсэ, после хода 2.K-9b, без золота в руке *цумэ* в такой форме нет, однако здесь имеется ход 3.Rx7b+, позволяющий далее сбросить взятое серебро на 9c, чтобы с помощью боковой пешки поставить мат.

Если же вместо 9.Rx9a+ сразу сыграть 9.Px9d, то (внимание!) после 10.K-8b *цумэ* будет не поставить.



**(C) . После 11.Px9d**

## 3. Мат с помощью жертвы коня

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

(A)

На этот раз, когда сброшенная ладья смотрит на *МИНО* по второй горизонтали, вопрос состоит в том, как поставить *цумэ*, используя коня сбоку.

На первый взгляд, подходящего хода, бьющего короля, в этой форме нет, однако

Ходы после (A): **1.N'6c 2.Sx6c 3.B'5c 4.K-6a 5.B-6b+** - *цумэ* в 5 ходов.

Если начать матование сразу с шаха 1.B'5c, то после 4.K-8b *цумэ* не будет. Сброс 1.N'6c великолепен: если далее 2.K-8b, то за 3.B'7a тоже последует *цумэ*.

Если после 3.B'5c отгородиться от этого слона ходом 4.P'6b, то 5.+Rx6b - *цумэ*.

## Сбережённое серебро

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

(B)

Ходы после (B): **1.+Px7b 2.Gx7b 3.B'7a 4.Kx7a 5.N'6c 6.Gx6c 7.S'7b 8.K-8b 9.Sx6c+ 10.K-7a 11.+R-7b** (C) - *цумэ* в 11 ходов.

Ход 1.+Px7b неизбежен. Если после 2.Gx7b играть 3.S'7a, то продолжение 4.Kx7a 5.N'6c 6.Gx6c приведёт к точно такой же ситуации на доске, в которой золото на 6c мешает сбросить слона на 5c. Если же 7.B'8b, то 8.K-6a, и *цумэ* тоже нет.

Хотя в данном случае боковая пешка у *гёкуката* и не выдвинута, оставлять слона необходимости нет, и правильный ответ - 3.B'7a. Именно серебро, остающееся в руке после 6.Gx6c, и позволяет поставить *цумэ* ходом 7.S'7b.

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

(C) . После 11.+R-7b

## 4. Место для сброса коня

Разумеется, 1.N'7d

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

(A)

Данная задача схожа с предыдущей, но коня на 8a в ней нет, и матовая последовательность другая.

Сначала стоит подумать о том, почему здесь не подходит матовая последовательность из предыдущей задачи: эти размышления могут натолкнуть и на открытие правильного ответа. Прежде, чем смотреть на последовательность правильного ответа, весьма полезно подумать об этом приёме.

В особенности это применимо к диаграмме В: поскольку фигур у сэмката (защищающейся стороны) для матования, аналогичного задаче 3, здесь не хватает, хотелось бы проанализировать за гёкуката последовательности побега.

Ходы после (А): 1.N'7d 2.Px7d 3.V'7c 4.K-7a 5.+R-6b 6.K-8a 7.+Rx6a 8.Sx6a 9.G'8b - цумэ в 9 ходов.

Если, как и в (3В), сыграть 1.+Px7b 2.Gx7b 3.V'7a, то после побега 4.Kx7a 5.N'6c 6.K-8a цумэ не будет (да и если 6.K-8b, то цумэ тоже нет).

Отсутствие коня на 8a создаёт слабую точку: для удара её открывает великолепный ход 1.N'7d, после которого сброс 3.V'7c открывает дорогу для постановки цумэ.

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

(B)

Ходы после (В): 1.N'7d 2.K-9b 3.S'8a 4.Kx8a 5.+Px7b 6.Gx7b 7.+Rx7b 8.Kx7b 9.S'6a 10.K-6c 11.G'6d (C) - цумэ в 11 ходов.

Если на 1.N'7d ответить 2.Px7d, то 3.S'7c 4.K-9b 5.+Rx7b 6.Gx7b 7.S'8a 8.Kx8a 9.+Px7b 10.K-9b 11.+P-8b.

Если пожертвовать дракона сразу после 2.K-9b, то, подманив короля сбросом S'7a под ликвидирующий ход +Px7b, можно поставить аналогичное цумэ. А вот если вместо 7.+Rx7b сыграть 7.S'8b, то после 8.K-9b цумэ будет не поставить.

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

(C). После 11.G'6d

5. Окури-тэсудзи  
(приём «конвоирование»)

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

(A)

Это широко известный образец цумэ «конвоирование». В нём дракон действует вместе с фигурой, которая отрывает короля противника от защитной фигуры, съедая которую, дракон загоняет короля на край; этот метод постановки цумэ нередок и в реальных партиях, поэтому мастера называют его прочным.

Этот приём применим и к диаграмме (B): поскольку на ней можно поставить цумэ серией лёгких шахов, хотелось бы, чтобы Вы проявили внимание.

Ходы после (A): **1.G'8b 2.Kx8b 3.+Rx6b 4.X'7b 5.S'7a 6.K-9b 7.+Rx7b** - цумэ в 7 ходов.

Сброс 1.G'8b - это основа окури-тэсудзи. За взятием 2.Kx8b следует 3.+Rx6b, и какой бы вставкой белые далее ни закрылись, сброс 5.S'7a создаст матовую форму. При этом в результате в руке останется эта самая фигура-вставка.

Ходы после (B): **1.G'7b 2.Kx7b 3.R-4b+ 4.G'6b 5.G'8b 6.Kx8b 7.+Rx6b 8.G'7b 9.S'7a 10.K-9b 11.+Rx7b** (C) - цумэ в 11 ходов.

## Приблизить короля

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

(B)

Если начать просто с 1.R-4b+, то после защиты вставкой 2.G'7b цумэ будет не поставить. На это можно возразить, что если золота в руке у гёкуката не будет, то защита, например, сбросом 2.S'7b всё-таки приведёт к цумэ после 3.S'7a 4.Kx7a 5.G'6b.

Если же сначала подманить короля жертвой 1.G'7b, то после переворота ладьи 3.R-4b+ окури-тэсудзи станет реализуемым. Если же на 5.G'8b ответить 6.K-6a, то 7.S'7b всё равно приведёт к цумэ.

И ещё раз о форме, образующейся после 1.R-4b+ 2.G'7b: если бы в руке было более одного серебра, то здесь цумэ всё-таки было бы: 3.S'7a 4.Kx7a 5.G'6b, и далее опять можно применить окури-тэсудзи.

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

(C). После 11.+Rx7b



## 6. Затыкание пути к бегству-1

Блокировать поле 9b

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

角  
金

**(A)**

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

飛  
銀

**(B)**

Среди различных цумэ-тэсудзи, затрудняющих путь к бегству, мы сначала рассмотрим приём, состоящий в предварительной жертве фигуры, выполняющей блокирующую роль. Можно добавить, что подобные формы тоже часто появляются в реальных партиях.

На (A) требуется заблокировать путь к бегству. На (B) необходимо затруднить побег, применив приём блокирования конкретной точки.

Ходы после (A): **1.В'9с 2.Лх9с 3.Г'6b 4.К-8b 5.Гх7b 6.К-9b 7.Г-8b** - цумэ в 7 ходов.

Простой шах 1.Г'6b привёл бы к бегству после 2.К-8b 3.Гх7b 4.К-9с: если далее 5.В'7е, то 6.Р-8d, и цумэ нет. Правда, если гёкуката надумает защититься от 5.В'7е вставкой на 8d, то после 7.С'8b цумэ всё-таки будет.

Сброс 1.В'9с - единственный ход, позволяющий заблокировать путь побега; в случае взятия 2.Лх9с реализуется такое же простое цумэ, начинающееся с 3.Г'6b, что и в основном варианте.

Ходы после (B): **1.Р'9b 2.Лх9b 3.Nx6b+ 4.К-8b 5.С'7а 6.К-9с 7.С'8b** (C) - цумэ в 7 ходов.

Если начать с немедленного взятия 1.Nx6b+, то далее последует 2.К-8b 3.С'7а 4.К-9с 5.С'8b 6.К-9b и, так как в руке останется лишь одна ладья, цумэ будет не поставить. Например, если 7.Сх9а+, то 8.Кх9а 9.Л'9b 10.Кх9b, и сброс ладьи на 7b уже не поможет. Правда, если на 3.С'7а гёкуката ответит 4.К-9b, то 5.Р'8b 6.К-9с 7.С'8d - и далее цумэ.

Если же заранее осложнить побег через поле 9b жертвой ладьи 1.Р'9b, то после 2.Лх9b 3.Nx6b+ создаётся простое цумэ сбросом двух серебряных.

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

**(C) . После 7.С'8b**

## 7. Затыкание пути к бегству-2

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

(A)

А вот ещё один типичный приём затыкания пути к бегству: сброс слона на 7а с последующей жертвой на голове короля. Этот приём можно назвать одним из самых частых при матовании короля, сидящего в *мино*.

Диаграмма (А) – это базовая форма. На (В), по сравнению с ней, добавлены лишь одна фигура на доске и одна в руке, однако вопрос в том, чем же заблокировать убежание короля наверх.

Ходы после (А): **1.В'7а 2.К-9b 3.С'9с 4.Nx9с 5.Г'8b** – *цумэ* в 5 ходов.

Ход 1.В'7а очевиден, а вот если после 2.К-9b сыграть 3.Г'8b, то после 4.К-9с 5.Гx8а 6.К-8d король убежит.

В реальных партиях очень часто встречается форма с пешками на 7f, 8g и 9f, а в этой форме после 6.К-8d 7.С'7е 8.К-8е 9.С-8f 10.Кx7f король плавно утекает. Поэтому надо сразу заблокировать путь к побегу сбросом 3.С'9с.

## Мастерский ход токином

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

(B)

Ходы после (В): **1.В'7а 2.Кx7а 3.+P-6b 4.К-8b 5.В'7а 6.К-9b 7.С'9с 8.Nx9с 9.Г'8b** (С) – *цумэ* в 9 ходов.

Если после неизбежных ходов 1.В'7а 2.Кx7а сыграть 3.С'6b, то после 4.К-8b 5.В'7а 6.К-9b фигура для блокирования поля 9с будет утеряна, и *цумэ* будет не поставить.

Ход 3.+P-6b позволяет эту фигуру (серебро) сохранить, а если 4.Кx6b, то 5.В'5с 6.Кx5а 7.Г'4b или 6.К-6с 7.Г'6d – *цумэ*. Если же 4.К-8b, то возникает та же форма, что и в (А).

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

(C). После 9.Г'8b

## 8. Жертва на голове короля

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

(A)

При матовании короля, загнанного на край, цумэ часто ставится сбросом золота на живот короля (т.е. поле, соседнее с ним), но также часто используется приём жертвы на голове короля (поле прямо перед ним); в реальных играх эти приёмы возникают очень часто.

На (A) для постановки цумэ требуется использовать коня в своём лагере. На (B) надо что-то пожертвовать на голове короля, а вот что именно – от этого зависит, удастся поставить цумэ или же нет. Темой этой диаграммы является двухступенчатое применение серебра.

Ходы после (A): 1.S'7a 2.K-9b 3.S'9c 4.Kx9c 5.N-8e 6.K-8d 7.G'7e – цумэ в 7 ходов.

Ход 1.S'7a – единственный; если после 2.K-9b сыграть 3.G'8b, то далее последует 4.K-9c 5.N-8e 6.K-8d, и цумэ будет не поставить. Полезно понять, что для постановки цумэ здесь необходимо, чтобы остающаяся в руке фигура была золотом. После ответа на великолепный ход 3.S'9c безвариантным 4.Kx9c, надо смело прыгать конём 5.N-8e.

## Двухступенчатое использование серебра

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

(B)

Ходы после (B): 1.S'7a 2.K-9b 3.R'9c 4.Kx9c 5.S'8b 6.K-9b 7.Sx9a+ 8.K-9c 9.S-8b= 10.K-8d 11.G'7e (C) – цумэ в 11 ходов.

Здесь тоже, если после 1.S'7a 2.K-9b сыграть 3.R'8b, то 4.K-9c, и цумэ нет. Поэтому необходимо что-то пожертвовать на голове короля, причём из остающихся фигур самая бесполезная при постановке цумэ – это ладья. Если бы это была стрелка, она бы жертвовалась без сомнения, однако мышление человеческое таково, что пожертвовать ладью обычно сложно.

После 3.R'9c .. 5.S'8b здесь надо повторно использовать серебряных: классными ходами 7.Sx9a+ и 9.S-8b=, после чего оставленное напоследок золото поставит точное цумэ.

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

(C) . После 11.G'7e

## 9. Цумэ слоном и конём

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

(A)

Ходы после (A): 1.В'7а 2.К-9b  
3.Н'8d 4.Рх8d 5.Г'8b 6.К-9c 7.Гх8а  
8.К-8с 9.В-8b+ - цумэ в 9 ходов.

После 1.В'7а 2.К-9b ничего сбрасывать на 9с здесь не надо (золото следует оставить напоследок), вместо этого ходом 3.Н'8d следует блокировать путь к бегству через 8d. После 4.Рх8d сброс золота на 8b позволяет сделать этим золотом вскрытый шах. Поскольку бегство на 7d тоже невозможно, убежать от него будет вообще некуда.

## Искусный сброс коня

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

(B)

Ходы после (B): 1.Рх7b+ 2.Кх7b  
3.Н'8d 4.Рх8d 5.В'6а 6.К-8b 7.Г'8с  
8.К-7а 9.Г-7b (C) - цумэ в 9 ходов.

Сначала - 1.Рх7b+, без вариантов. Если после 2.Кх7b сыграть 3.Г'6b, то цумэ не будет, а если сразу сыграть 3.В'6а, то 4.К-8b, и фигур опять не хватит.

Ходом 4.Рх8d открывается дыра на 8с, после чего сброс 5.В'6а уже становится точным: ведь если 6.К-6с, то 7.Г'6d - тоже цумэ.

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

(C). После 9.Г-7b

## 10. Цумэ сверху

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

(A)

Ходы после (A): 1.Lx8c+ 2.Kx8c  
3.N'7e 4.K-9c 5.S'8b 6.K-9b 7.G'8c  
8.Sx8c 9.Sx7c+ 10.Gx5b 11.Nx8c+ -  
цумэ в 11 ходов.

Для матования короля в мино с ладьёй, сброшенной от него через два поля, есть приём, использующий стрелу сверху.

В такой ситуации, определёнno, без большого числа генералов в руке цумэ не поставить, но если имеется достаточно большое число коней и стрелок, которые можно использовать, как снаряды и бомбы, то цумэ всё-таки ставится.

Диаграмма (A) - пример ситуации, когда в руке есть конь. На (B) возможность поставить цумэ оживает благодаря стрелке в руке.

Ключевым, после 1.Lx8c+, является ход 3.N'7e: если 4.K-8d, то ходы 5.S'8e 6.K-9c 7.G'8c расчищают путь для цумэ ходом 11.S'8d.

За 4.K-9c следует превосходный ход 5.S'8b: если 6.Kx8b, то 7.G'8c 8.K-7a 9.N-6c= 10.Sx6c 11.G-8b - цумэ.

## Серебряный таран

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

(B)

Ходы после (B): 1.Lx8c+ 2.Kx8c  
3.S'8d 4.Kx8d 5.L'8e 6.K-9c 7.G'8d  
8.K-8b 9.G-8c 10.K-7a 11.G-8b (C) -  
цумэ в 11 ходов.

Если после 1.Lx8c+ 2.Kx8c сразу использовать стрелку ходом 3.L-8f, то 4.P'8d, и цумэ будет не поставить.

Ход 3.S'8d великолепен: если 4.K-8b, то далее просто 5.L'8c 6.K-9b 7.G'8b. Если же 4.Kx8d, то 5.L'8e: ведь если 6.Kx8e, то 7.G'7e. Поэтому ответ 6.K-9c - единственный, но далее сбрасываемое на 8d золото пробивает по вертикали стрелы вплоть до окончательного цумэ.

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

(C). После 11.G-8b

## 1.2 Цумэ-тэсудзи для ягуры

Решение - сброс коня

## 1. Линии боя ладьи и слона

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

(A)

Отсюда начинается практикум цумэ в формах крепости ягура. Эти задачи тоже отличаются от цумэ-сёги тем, что в них после мата в руке могут оставаться неиспользованные фигуры. Пожалуйста, отнеситесь к ним со вниманием, чтобы запомнить приведённые в них образцы цумэ.

Сначала - самая основная форма матования в ягуре: форма, в которой цумэ ставится с помощью шаха серебром, поддерживаемым линиями боя ладьи и слона.

В форме на (A) слон атакующей стороны препятствует побегу вверх. На (B) действие добавленного к ягуре золотого на 3с нейтрализуется конём в руке, позволяющим в этой форме поставить простое цумэ.

Ходы после (A): 1.S'3a 2.K-1b 3.Rx3b+ 4.L'2b 5.Sx2b+ 6.Sx2b 7.+Rx2b 8.Kx2b 9.S'3a 10.K-1b 11.G'2b - цумэ в 11 ходов.

В силу действия ладьи и слона ответить на шах 1.S'3a взятием невозможно. После 2.K-1b золото ликвидируется. Если после 9.S'3a сыграть 10.K-3с, то 11.B-4b+ - цумэ. При этом в руке остаётся фигура, сброшенная в защиту на поле 2b.

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

(B)

Ходы после (B): 1.S'3a 2.K-1b 3.Rx3b+ 4.L'2b 5.N'2d 6.Px2d 7.G'2c (C) - цумэ в 7 ходов.

И здесь шах 1.S'3a позволяет забрать золото, но из-за сильного защитного золота на 4с, если после 4.L'2b сыграть, как в предыдущей задаче, ходами 5.Sx2b+ 6.Sx2b 7.+Rx2b 8.Kx2b убирая фигуры с доски, то после 9.S'3a король, ходом 10.K-3с, убежит вверх, и его будет не заматовать. Но великолепный ход 5.N'2d позволяет открыть поле 2с, после чего ходом 7.G'2c ставится цумэ. Если же на 5.N'2d будет дан ответ 6.Sx2d, то 7.Sx2b+ - тоже мат.

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

(C). После 7.G'2c

## 2. Подсчёт числа фигур

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							♙	♚	a
			♖			♗	♔		b
				と			♘	♘	c
			●			♙	♙		d
							♞		e
									f
			●			●			g
									h 銀
									i 銀

**(A)**

Когда в ягуре отсутствует серебро на 3с, ставить цумэ сравнительно просто. А в случае, когда защита состоит лишь из одного золота на 3b, это ещё проще.

Данные задачи являются упражнениями в подсчёте того, сколько генералов необходимо, чтобы поставить цумэ. Особо сильных ходов тут нет, а есть лишь обычные серии шахов, однако если Вы научитесь точно анализировать число фигур, необходимое для цумэ, то и в реальной игре цумэ от Вас не убежит.

Ходы после (A): 1.Rx3b+ 2.Kx3b 3.S'4c 4.K-2b 5.S'3a 6.K-1b 7.G'2b - цумэ в 7 ходов.

## Великолепный ход G'3b

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							♙	♚	a
			♖			♗	♔		b
				と		♘	♘	♘	c
			●			♙	♙		d
							♞		e
									f
			●			●			g
									h 銀
									i 銀

**(B)**

Ходы после (B): 1. Rx3b+ 2.Kx3b 3.S'4a 4.Kx4a 5.S'5b 6.K-3a 7.G'3b 8.Kx3b 9.Sx4c+ 10.K-2b 11.S'3a 12.K-1b 13.G'2b (C) - цумэ в 13 ходов.

Из-за золота на 4с, ожидать такой же простоты и здесь не приходится.

Для цумэ здесь необходимы уже 3 серебряных, так как после жертвы ладьи одно из них жертвуется на 4а. За 4.Kx4a 5.S'5b следует отличный ход 6.G'3b. Если вместо золота сбросить серебро, то король уйдёт на 2b, и цумэ будет не поставить. После взятия 8.Kx3b надо, как всегда, оставить золота напоследок.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						銀	♙	♚	a
							金	♔	b
				と	銀		♘	♘	c
			●			♙	♙		d
							♞		e
									f
			●			●			g
									h
									i

**(C) . После 13.G'2b**

## 3. Ложная простота приёма

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

(A)

В этой задаче форма практически такая же, а вот фигуры в руке и положение с убеганием вверх – другие, да и приём матования в этом примере тоже совершенно иной.

Форма на доске здесь отличается от диаграммы (A) предыдущей задачи серебром на 3с. Генералов в руке для матования здесь необходимо уже три.

На диаграмме (B) поле 2d открыто, поэтому такой же приём матования здесь не пройдёт. В *мино*, говоря о *цумэ-тэсудзи*, стоит вспомнить и про *окури-тэсудзи*.

Ходы после (A): 1.Rx3b+ 2.Kx3b 3.S'4c 4.K-2b 5.S'3a 6.K-1b 7.G'2b 8.Sx2b 9.Sx2b+ 10.Kx2b 11.S'3a 12.K-1b 13.G'2b – *цумэ* в 13 ходов.

После жертвы ладьи ключевым является ход 3.S'4c. Если вместо него сыграть 3.G'4c, то после 4.K-2b 5.Gx3c 6.Nx3c 7.S'3a 8.Kx3a, с одним золотом в руке, *цумэ* будет не поставить. Для решения в руке должно остаться два золота.

Применение *окури-тэсудзи*

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

(B)

Ходы после (B): 1.S'3a 2.Kx3a 3.G'4b 4.Sx4b 5.+Px4b 6.Gx4b 7.S'2b 8.K-3b 9.B'4c 10.Kx2b 11.+Rx4b (C) – *цумэ* в 11 ходов.

Если сыграть 1.+Rx3b 2.Kx3b 3.S'4c, то далее откроется путь к бегству вверх. Если же после 2.Kx3b сыграть 3.G'4c, то после 4.K-2b *цумэ* не будет. После 1.S'3a 3.G'4b *цумэ* ставится с помощью *окури-тэсудзи* 7.S'2b.

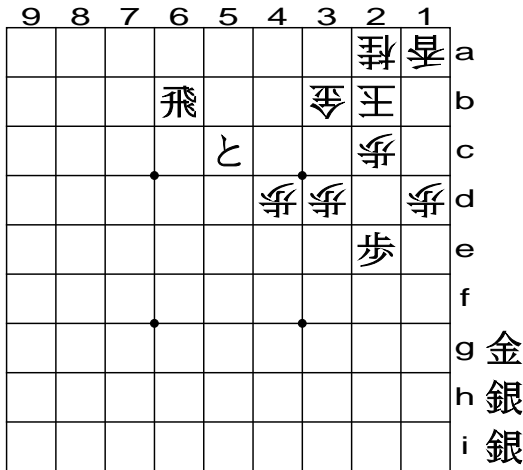
Далее, если на 1.S'3a будет отвечено 2.K-1b, то после 3.+Rx3b 4.L'2b (если 4.G'2b, то 5.Sx2b+ 6.Sx2b 7.+Rx2b 8.Kx2b 9.S'3a и т.д.) 5.+Rx2a 6.Kx2a 7.G'3b 8.Kx3b 9.B'4c – и *цумэ* помогает поставить слон. Из-за этого варианта слон в руке в позиции (B) необходим.

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

(C). После 11.+Rx4b



4. Случай, когда боковая пешка уже продвинута



(A)

На этот раз рассмотрим, как ставить цумэ в случае, когда боковая пешка у гёкуката выдвинута.

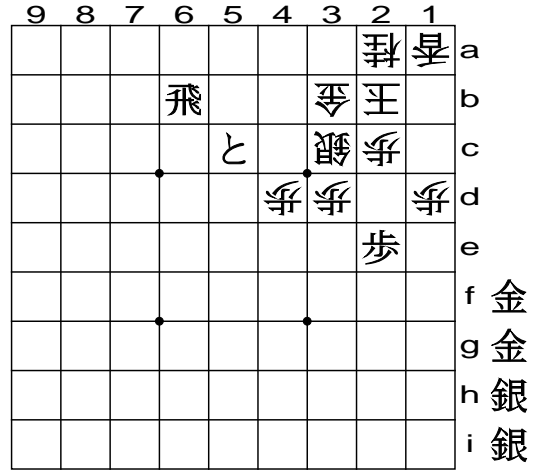
Если бы в (A) боковая пешка не была выдвинута, то для цумэ хватило бы двух серебряных; а вот в форме, когда она выдвинута, нужно дополнительно ещё одно золото. Но вот как применить здесь такую же матовую последовательность - это вопрос.

На диаграмме (B), из-за добавленного на поле 3c серебра, для мата необходимо ещё одно золото. В этой форме надо постоянно беспокоиться о побеге на поле 1c. Проанализировать её решение в уме тоже относительно несложно.

Ходы после (A): 1.S'3a 2.Kx3a 3.G'4b 4.K-2b 5.Gx3b 6.K-1c 7.S'2b 8.K-1b 9.Sx1a+ 10.K-1c 11.G'1b - цумэ в 11 ходов.

Если начать решение с хода 1.Rx3b+, то после 2.Kx3b 3.S'4c 4.K-2b одной фигуры для мата не хватит. Если же начать с шаха 1.S'3a, то постановка цумэ превратится в простое прижатие к стенке.

Оторвать серебро на 3c

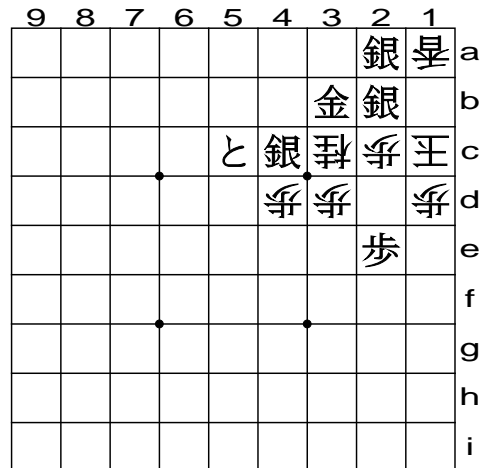


(B)

Ходы после (B): 1.Rx3b+ 2.Kx3b 3.G'4c 4.K-2b 5.Gx3c 6.Nx3c 7.G'3b 8.Kx3b 9.S'4c 10.K-2b 11.G'3b 12.K-1b 13.S'2a 14.K-1c 15.S'2b (C) - цумэ в 15 ходов.

На этот раз если 1.S'3a, то 2.K-1c, и цумэ не поставит. Ключ здесь в том, что если после жертвы ладьи сыграть 3.G'4c, то защищающее серебро ходом 5.Gx3c съедается.

Если же в ответ будет сыграно 6.Kx3c, то далее 7.S'4b 8.K-2b 9.S'3a 10.K-1b 11.G'2b (11.G'1c тоже ведёт к цумэ) 12.K-1c 13.S'2d - и далее тоже цумэ.



(C) . После 15.S'2b

5. Конь на голове пешки

Ключ - фигура, бросаемая на 4a

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

(A)

В сражении против ягуры есть приём: сбрасывание коня на голову королевской пешки N'2d; это ёсэ-тэсудзи появляется как в миттельшпиле, так и в эндшпиле, и во время матования.

Если бы на (A) в руке были B+S, то цумэ было бы не поставить; но здесь есть конь: убедитесь, что он гарантирует возможность создать цумэ.

На диаграмме (B) дополнительные сложности создаёт серебро на 3c; приводимый здесь приём постановки цумэ является в реальных партиях самым частым; это, как и предыдущая задача, - базовая форма.

Ходы после (A): 1.+Rx3b 2.Kx3b 3.N'2d 4.Px2d 5.B'4a 6.K-2b 7.G'2c 8.K-3a 9.G-3b - цумэ в 9 ходов.

Начинать надо только с жертвы 1.+Rx3b, других вариантов тут нет. Если после 2.Kx3b сразу сыграть 3.B'4a, то 4.K-2b, и остающимися в руке золотом и конём цумэ будет никоим образом не поставить.

Поэтому сначала, скормив пешке коня на 2d, надо открыть поле 2c, после чего, начиная с 5.B'4a, цумэ будет поставить уже легко.

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

(B)

Ходы после (B): 1.+Rx3b 2.Kx3b 3.N'2d 4.Sx2d 5.S'4a 6.K-2b 7.B'3a 8.K-1b 9.G'2b 10.K-1c 11.Gx2a 12.K-1b 13.B-2b+ (C) - цумэ в 13 ходов.

Такая же жертва ладьи 1.+Rx3b. Если 2.K-1c, то просто 3.S'2d. Если же 2.Kx3b, то 3.N'2d. Теперь, если 4.K-2b, то 5.B'3a.

Ход 4.Sx2d - наилучший ответ, и на этот раз следующий шах даётся не слонем, а серебром: 5.S'4a, а вот после 6.K-2b побег вверх блокируется слонем: 7.B'3a, и далее - простое цумэ.

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

(C). После 13.B-2b+

## 6. Цумэ сверху

А здесь жертвуется ладья на 2h

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

(A)

Даже в совершенно целой крепости «ягура», если атакующая сторона ликвидировала свою пешку на второй вертикали, батарея из ладьи и стрелы обычно даёт возможность поставить быстрое цумэ.

Однако совсем небольшое различие форм на диаграммах (A) и (B) приводит к полному различию в том, какую ладью надо жертвовать, поэтому будьте внимательны. Помимо этого, хотелось бы, чтобы Вы нашли на диаграмме (B) великолепные защитные ходы за гёкуката.

Ходы после (A): 1.Lx2c+ 2.Gx2c 3.Rx2a+ 4.Kx2a 5.Rx2c+ 6.X'2b 7.G'3b - цумэ в 7 ходов.

После переворота стрелки на 2c правильной является жертва ладьи в пункте через поле: на 2a. Если вместо этого пожертвовать ладью с поля 2h, ходом 3.Rx2c+, то после 4.Kx2c 5.Rx2a+ 6.P'2b цумэ будет не поставить.

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

(B)

Ходы после (B): 1.Lx2c+ 2.Gx2c 3.Rx2c+ 4.Kx2c 5.Rx2a+ 6.S-2b 7.N'1e 8.K-3c 9.G'3b 10.K-2d 11.+Rx2b 12.Kx1e 13.+R-2e (C) - цумэ в 13 ходов.

А вот на этот раз, если после жертвы стрелки пожертвовать ладью ходом 3.Rx2a+, то после 4.Kx2a 5.Rx2c+ 6.P'2b цумэ не поставить. Даже если далее сыграть 7.G'3b, то король сможет укрыться на 2a.

После жертвы ладьи с поля 2h правильное продолжение - 5.Rx2a+. Если далее 6.P'2b, то 7.N'1e ведёт к быстрому мату. Поэтому лучшей защитой от этого сброса (который на (A) невозможен) - отступление 6.S-2b, но за ним, конечно же, следуют ходы 7.N'1e и 9.G'3b, после чего дракон с шахом съедает защищавшее серебро, и в результате король матуется.

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

(C). После 13.+R-2e

## 7. Сила старших фигур

Ключевым является первый ход

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

(A)

В ситуации, когда при атаке на совершенно целую ягуру у атакующей стороны много старших фигур (ладей и слонов), часто есть ходы, создающие цумэ: это полезно знать.

Форма на диаграмме (A) позволяет свободно продемонстрировать влияние двух ладей, вот только после лучшего ответа белых следует быть осторожным и не сделать рефлекторный ход (на третьем ходу).

На (B) надо применить схожий приём и, конечно же, быть осторожным с самого первого хода.

Ходы после (A): 1.В'3а 2.К-1b 3.Вх1с+ 4.Кх1с 5.Р-1d 6.К-2b 7.С'3а 8.Кх3а 9.Р'4а 10.К-2b 11.+Рх3b 12.Кх3b 13.Г'3а 14.К-2b 15.Гх2а 16.К-3b 17.Р-3а+ - цумэ в 17 ходов.

Если начать с 1.С'3а, то после 2.К-1b цумэ будет не поставить. Сброс 1.В'3а позволяет после 3.Вх1с+ дотянуться до крайней пешки, после толчка которой ходы 7.С'3а и 9.Р'4а создают матовую форму. Если же на третьем ходу бездумно пожертвовать дракона 3.+Рх3b, то после 4.Л'2b цумэ будет не поставить, поэтому здесь требуется внимательность.

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

(B)

Ходы после (B): 1.В'3а 2.Гх3а 3.+Рх3а 4.К-1b 5.+Рх2а 6.Кх2а 7.С'3b 8.Кх3b 9.С'4а 10.К-2а 11.Р'3а 12.К-1b 13.Н'2d 14.Рх2d 15.Р-3b+ 16.Г'2b 17.Г'2с (C) - цумэ в 17 ходов.

И здесь тоже правильный ответ начинается с 1.В'3а. Но если 2.К-1b, то после 3.Вх1с+ белых ждёт простое цумэ. Если же 2.Гх3а, то после 3.+Рх3а белым нельзя играть 4.Кх3а, ибо тогда после 5.Г'3b 6.Кх3b 7.С'4а чёрные поставят им мат вообще с серебром в запасе. Поэтому лучший ответ - 4.К-1b, но после 5.+Рх2а серия с решительным ходом 13.Н'2d ведёт к цумэ.

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

(C) . После 17.Г'2с

8. Нападение и защита  
в атаке по краю - 1



(A)

Под занавес разговора про ягуру предлагаю Вам попрактиковаться на образцах цумэ-тэсудзи в атаках по краю.

В них надо аккуратно вычислять не только лучшие ходы сэмэката, но и лучшие ответы гёкуката, ведь в противном случае будет невозможно понять, как и где ставить мат.

На (A) для мата короля требуется «выудить» по краю наверх; это - самая основная форма. На (B) она применяется в появляющейся в игре лёгкой форме противника.

Ходы после (A): 1.S'1c 2.Kx1c 3.R-1a+ 4.P'1b 5.P'1d 6.Kx1d 7.+Rx1b 8.P'1c 9.L'1f 10.G'1e 11.N'2f - цумэ в 11 ходов.

Если начать с 1.N'1d, то после 2.K-1c возникнет форма, заматовать в которой будет совсем невозможно. Если начать с 1.S'1a, то после 2.K-2b 3.P'1c 4.Kx1c пешки для сброса 5.P'1d в руке уже не останется, и поэтому цумэ будет тоже не поставить.

А вот если начать с жертвы 1.S'1c, то после 3.R-1a+ король легко выуживается на поле 1d, после чего остаётся лишь сделать ключевой сброс 9.L'1f. После сдавливания короля драконом на 1b и стрелой на 1f поставить цумэ уже несложно.

Так же, как и на диаграмме (A)



(B)

Ходы после (B): 1.S'1c 2.Px1c 3.Px1c+ 4.Lx1c 5.Lx1c+ 6.Nx1c 7.Bx1c+ 8.Kx1c 9.R-1a+ 10.P'1b 11.P'1d 12.Kx1d 13.+Rx1b 14.P'1c 15.L'1f 16.G'1e 17.N'2f (C) - цумэ в 17 ходов.

Если вслед за сбросом 1.S'1c произвести полную ликвидацию фигур на краю, то возникнет позиция, идентичная позиции после 1.S'1c 2.Kx1c на (A). Если это знать, то 17-ходовое цумэ будет видно с первого взгляда. А выманить короля на поле 1d необходимо потому, что здесь важен сброс стрелки.



(C) . После 17.N'2f

9. Нападение и защита  
в атаке по краю - 2

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

(A)

На этот раз недостатка в фигурах для вброса на краю тоже нет, однако лишь одним вбросом на краю в этой форме цумэ не поставить.

Диаграмма (A) - это пример того, как ставить цумэ со вбросом двух разных генералов. На (B) генералов в руке нет, поэтому над тем, как производить вброс, придётся крепко подумать

Ходы после (A): 1.S'1c 2.Px1c 3.Px1c+ 4.Lx1c 5.Lx1c+ 6.Kx1c 7.P'1d 8.K-2b 9.G'1c 10.Nx1c 11.Px1c+ 12.Kx1c 13.L'1d 14.Kx1d 15.R-1a+ 16.P'1c 17.R-1h 18.X'1e 19.N'2f - цумэ в 19 ходов.

Если на 1.S'1c гёкуката ответит 2.Nx1c, то 3.G'2a - мат. Если же по окончании размена, после 7.P'1d, он сыграет 8.Kx1d, то далее последует цумэ-тэсудзи 9.L'1e 10.Kx1e 11.G'2f 12.K-1d 13.R-1h.

Если же 8.K-2b, то после ответа на 9.G'1c ладья на первой горизонтали будет бить до угла, и это помогает создать матовую форму.

## Вытащить короля

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

(B)

Ходы после (B): 1.P-1c+ 2.Px1c 3.Lx1c+ 4.Kx1c 5.L'1d 6.Kx1d 7.R-1h 8.P'1e 9.N'2f 10.K-1c 11.Rx1e 12.K-2b 13.B'1a (C) - цумэ в 13 ходов.

Если начать со сброса 1.B'1c, то после 2.K-1a цумэ будет не поставить. В данном случае сильными являются ходы 1.P-1c+ и 3.Lx1c+.

Если 4.Nx1c, то 5.N'1d 6.K-1b 7.B'2a, и далее быстрое цумэ. Если же 4.Kx1c, то после жертвы стрелки появляется ход 7.R-1h, позволяющий поставить цумэ сбросом слона на 1a.

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

(C). После 13.B'1a

## 10. Блистательные вставки

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

(A)

И напоследок - сложная задача. Если Вы решите её за 15 минут, то у Вас, должно быть, есть сила старшего любительского дана.

Подсказка: со сброса 1.G'1c правильное решение не начинается; поймите, пожалуйста, почему этот ход не ведёт к цумэ. Причина этому - великолепные вставки, которые есть у гёкуката.

Если начать с хода 1.G'1c, то после 2.Px1c 3.Px1c+ 4.Nx1c 5.Lx1c+ 6.Kx1c 7.R-1a+ сброс 8.N'1b создаст продолжение 9.P'1d 10.Kx1d 11.+Rx1b 12.N'1c 13.L'1i 14.N'1e 15.Lx1e 16.Kx1e 17.+Rx1c 18.P'1d (B), и цумэ будет не поставить.

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

(B). После 18.P'1d

В этой последовательности от всех сбросов стрелок у гёкуката есть великолепная защита конями. Если бы на (B) у чёрных в руке осталась хотя бы одна пешка, то 19.P'1f 20.Kx1f 21.+Rx1d 22.G'1e (если 22.P'1e, то 23.+R-2e - мат) 23.+Rx1e 24.Kx1e 25.G'2e - и далее цумэ.

Использование цумэ сверху

А вот правильный ответ: 1.P-1c+ 2.Px1c 3.Lx1c+ 4.Kx1c 5.L'1d 6.Kx1d 7.P'1e 8.K-1c 9.G'1d 10.K-2b 11.Gx2c 12.Gx2c 13.Rx2a+ 14.Kx2a 15.Rx2c+ 16.R'2b 17.G'3b 18.K-1a 19.Gx2b 20.Sx2b 21.R'1b 22.K-2a 23.Rx2b+ (C) - цумэ в 23 хода.

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

(C). После 23.Rx2b+

Сначала - ход 1.P-1c+: с его помощью король выживается на 1c, а далее следуют великолепные сбросы 5.L'1d (в реальной партии можно сыграть 5.L'1i) и 7.P'1e. За 8.K-1c 9.G'1d следует жертва 11.Gx2c, создающая сверху матовую форму. После 15.Rx2c+ защищаться вставкой 16.P'2b нельзя из-за 17.N'1c. Если же 16.G'2b, то 17.G'3b - и далее быстрое цумэ.

### 1.3 Цумэ-тэсудзи для форм из реальных партий

#### 1. Жертва, предотвращающая побег

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

(A)

До этого момента мы разбирали разные крепости, а теперь речь пойдёт о базовых цумэ-тэсудзи для форм, появляющихся в реальных играх.

В данной задаче король придавлен ладьёй и лошадью дракона. Как и в цумэ-сёги, фигур в руке к моменту мата здесь не остаётся. Интересно то, что если чуть сдвинуть ладью и заменить фигуру на поле 1c, то и всё решение станет совершенно иным.

Ходы после (A): 1.N'1d 2.Px1d 3.Rx2c+ 4.Kx2c 5.P'2d 6.K-2b 7.G'2c - цумэ в 7 ходов.

Наверное, в первую очередь здесь бросается в глаза ход 1.G'3c, но после 2.Nx3c 3.+Vx3c 4.K-2a 5.R-4a+ 6.L'3a цумэ на этом пути нет. Вот если бы последней вставкой была не стрелка, то цумэ всё же было бы; хотелось бы, чтобы Вы в этом убедились самостоятельно.

Жертва 1.N'1d делается для запираания пути к бегству. За неё же следует ход 3.Rx2c+. Чтобы найти такое цумэ, следует понимать, что надо делать.

#### Блокировать поле 3c

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

(B)

Ходы после (B): 1.+V-3b 2.Kx3b 3.N'4d 4.K-2b 5.G'3c 6.Nx3c 7.R-5b+ 8.K-2a 9.+R-3b (C) - цумэ в 9 ходов.

Из-за серебра на 1c здесь приём Rx2c+ не проходит, зато расположение ладьи на поле дальше позволяет сыграть 1.+V-3b, чтобы потом реализовать ход 3.N'4d.

Если далее последует 4.K-4b, то 5.G'4c и далее быстрый мат. Если вслед за 4.K-2b сыграть 5.R-5b+, то после 6.K-3c король убежит. Поэтому далее следует решительная жертва 5.G'3c, закрывающая путь к бегству, а после неё - простое цумэ.

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

(C) . После 9.+R-3b



2. Метод матования крепости  
фуна (лодочка)

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

(A)

При игре смещённой ладьи против статической с крепостью фуна полезно создавать форму со слонем, целящимся на голову короля. Если, при этом, в руке есть ладья, то может появиться возможность поставить внезапное цумэ.

Диаграмма (A) – это базовая форма цумэ-тэсудзи. На (B) показана форма с пешкой на 5d; неким таинственным образом эта пешка позволяет поставить цумэ и без серебра в руке. Хотелось бы, чтобы Вы смогли сами вычислить соответствующую длинную последовательность цумэ.

Ходы после (A): 1.R'2b 2.K-3a  
3.S'4b 4.G4ax4b 5.Rx2a+ 6.Kx2a  
7.G'2b – цумэ в 7 ходов.

Ход 1.R'2b альтернатив не имеет, а вот если после 2.K-3a сыграть 3.Rx2a+, то после 4.K-4b король убежит вверх. Решительная жертва 3.S'4b как раз и делается для того, чтобы заткнуть этот путь к бегству.

## Брешь в побеге

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

(B)

Ходы после (B): 1.R'2b 2.K-3a  
3.R-2a+ 4.K-4b 5.G'3c 6.K-5c 7.N'6e  
8.K-6b 9.B-7c+ 10.K-7a 11.+Rx4a  
12.L'5a 13.G'8b 14.K-6a 15.N-5c=  
16.Gx5c 17.+Rx5a (C) – цумэ в 17 ходов.

А вот в данном случае после 1.R'2b как раз нет другого продолжения кроме 3.R-2a+. Именно из-за пешки на 5d, после 5.G'3c и 7.N'6e пути к бегству вверх, в отличие от (A), здесь нет.

Когда, после 8.K-6b 9.B-7c+, будет съедено золото на 4a, очертания цумэ станут видны. Если вместо 15.N-5c= сыграть 15.+Rx5b 16.Kx5b 17.G'5c, то далее тоже цумэ. Но развилка здесь, всё же, нет, поскольку задача эта – на 17 ходов.

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

(C). После 17.+Rx5a

### 3. Ладья, выполняющая работу по сбросу слона

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

(A)

Если при игре против *фуны* сторона, играющая смещённую ладью, провела размен слонов, то в форме с королём на 2b у неё есть *ёсэ-тэсудзи* N'2f.

Если данное *тэсудзи* будет проигнорировано, то в этой форме возникнет внезапное *цумэ*. Какое? – В этом и состоит вопрос данной задачи.

На (A) в руке есть серебро, поэтому заматовать в этой форме относительно легко. На (B) слабость заключается в отсутствии серебра, и вопрос в том, как она компенсируется. Если смотреть, думая о коротких вариантах, то хороший ход будет выглядеть как вторжение.

Ходы после (A): 1.Nx3d 2.K-3b 3.S'3c 4.Kx3c 5.S'2b 6.K-3b 7.Sx2a= 8.K-3c 9.N'2e 10.Kx3d 11.G'3e – *цумэ* в 11 ходов.

За прыжком 1.Nx3d и ответом 2.K-3b следует великолепный ход 3.S'3c. Далее серебро сбрасывается на 2b, и после съедения коня на 2a возникает стандартная матовая форма.

Если же на 1.Nx3d будет отвечено 2.K-1b, то после 3.S'1c дело кончится тем же.

### Хорошая жертва ладьи

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

(B)

Ходы после (B): 1.Nx3d 2.K-3c 3.B'2b 4.K-3b 5.L'3c 6.Nx3c 7.G'3a 8.Gx3a 9.Vx3a+ 10.Kx3a 11.R'2a 12.Kx2a 13.G'2b (C) – *цумэ* в 13 ходов.

Если на 1.Nx3d ответить 2.K-3b, то играть далее 3.L'3c нельзя: после 4.Kx3c *цумэ* на этом пути нет. Зато после 2.K-3b есть хороший ход 3.R'1b: далее 4.Lx1b 5.L'3c 6.Kx3c 7.B'1a, и в результате – *цумэ* в 11 ходов.

Если же 2.K-3c, то после 3.B'2b ход 5.L'3c заставит выпрыгнуть коня, а напоследок будет припасён сброс 11.R'2a.

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

(C) . После 13.G'2b

## 4. Атака со стороны ладьи

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

(A)

Сильный дракон противника, базирующийся сбоку, вблизи от короля, и использование для матования генералов в руке – это тот случай, когда ошибка в направлении сброса и жертв генералов может увести от мата, и поэтому необходим точный расчёт.

На (A) надо отыскать способ взятия золота на 4b. На (B) задача в том, чтобы поставить сложное цумэ с помощью жертвы окури-тэсудзи.

Ходы после (A): **1.S'4c 2.Kx4c 3.G'5c 4.Gx5c 5.S'3b 6.K-3c 7.+Rx5c 8.Kx3b 9.G'4c 10.K-2b 11.+R-4b** – цумэ в 11 ходов.

Если же первым ходом применить окури-тэсудзи 1.G'2b, то после 2.K-3c в руке останется лишь серебро, и цумэ будет не поставить.

После 1.S'4c защищающее золото на 4b приманивается ходом 3.G'5c, после чего сброс 5.S'3b создаёт форму, в которой золото на 5c можно взять; далее решение очевидно.

Конечно, начинать надо с жертвы серебра

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

(B)

Ходы после (B): **1.S'4c 2.Kx4c 3.G'5c 4.K-3b 5.Gx4b 6.Sx4b 7.G'2b 8.Kx2b 9.+Rx4b 10.L'3b 11.S'3a 12.K-1b 13.+Rx3b** (C) – цумэ в 13 ходов.

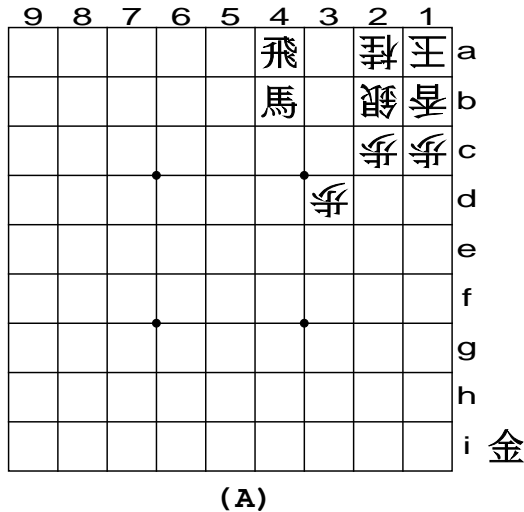
Если начать с обычного хода 1.G'3a, то после 2.K-4c цумэ будет не поставить. Хороший ход 1.S'4c позволяет сохранить это золото в руке. Если 2.Gx4c, то 3.G'3a и далее обычное цумэ «косящим золотом».

Если же 2.Kx4c, то 3.G'5c, и далее если 4.Gx5c, то 5.+R-4a 6.S-4b 7.S'3b 8.K-3c 9.Rx2c+ – цумэ, а если 4.K-3b, то 5.Gx4b и золото для окури-тэсудзи 7.G'2b в запасе есть.

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

(C). После 13.+Rx3b

## 5. Цумэ королю в анагуме



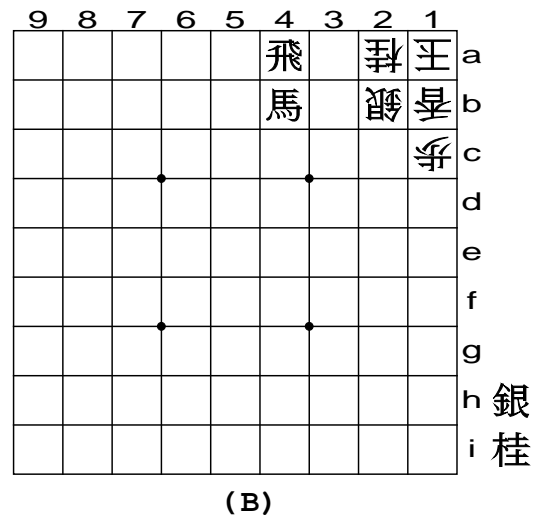
Когда король сидит в анагуме, его сила в том, что много шахов ему не дать; но в случае, когда золота на 3а нет, простых матующих последовательностей всё ж немало.

На (A) в руке есть золото и, если не ошибиться с третьим ходом, заматовать здесь легко. На (B), на первый взгляд, кажется, что отсутствие золота в руке не даст поставить цумэ, но искусное взаимодействие ладьи и лошади дракона поможет добиться успеха и в этом примере.

Ходы после (A): 1.Rx2a+ 2.Kx2a 3.N'3c 4.Sx3c 5.G'3b 6.K-1a 7.+Vx3c - цумэ в 7 ходов.

У первого хода 1.Rx2a+ вариантов нет. Если после 2.Kx2a сразу сбросить золото ходом 3.G'3b, то после 4.K-1a цумэ будет не поставить. Если же учесть ключевой момент - оставление золота на потом, и сыграть 3.N'3c, то ход 5.G'3b сделает реализуемым цумэ 7.+Vx3c.

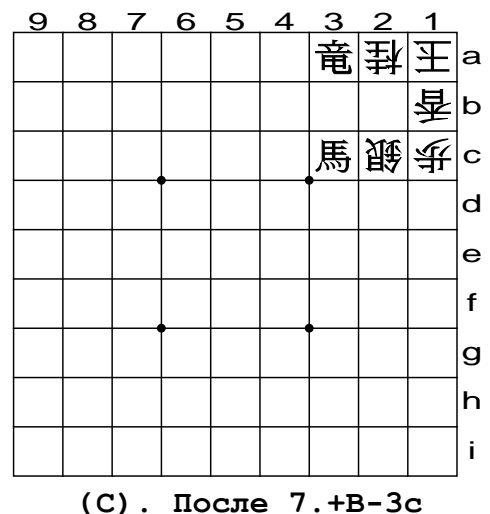
Играть связкой дракона с лошадью дракона



Ходы после (B): 1.N'2c 2.Sx2c 3.S'2b 4.Kx2b 5.R-3a+ 6.K-1a 7.+V-3c (C) - цумэ в 7 ходов.

Поскольку на сей раз золота для оставления напоследок в руке нет, приёмом с 1.Rx2a+ здесь не заматовать. Правильный ответ здесь - после 1.N'2c подтащить короля к выходу жертвой 3.S'2b. Однако если далее сыграть 5.+V-3a, то после 6.K-3c король убежит наверх.

Матующая последовательность состоит в том, чтобы использовать взаимодействие старших фигур ходами 5.R-3a+ и 7.+V-3c. Если обдумать ход 7.+V-3c, то станет ясно, что угроза взятия лошадь-дракона конём - это лишь иллюзия.



6. Цумэ с отрыванием  
пешки-якоря

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

(A)

«Пешка-якорь» (за золотом) - это представитель пешки на дне, необычайно сильный против сброса ладьи; как только эту пешку удастся вырвать, так сразу и цумэ поставит удасться.

(A) - это задача на то, как повернуть действие защищающего золота в обратную сторону. На (B) же, после жертвы, для мата необходим приём, уменьшающий число защитных фигур. Первый ход здесь - ключевой, а само решение изрядно длинно.

Ходы после (A): **1. Вx5a+ 2. Gx5a 3. S'5b 4. Kx5b 5. P'5c 6. K-4b 7. +Rx5a 8. Kx5a 9. G'5b** - цумэ в 9 ходов.

В реальной партии, в такой позиции, обычно думается о ходе 1. S'5c, однако здесь внезапно ходом 1. Вx5a+ берётся пешка-якорь, а далее следует сброс 3. S'5b.

Если 4. Kx5b, то 5. P'5c, и поскольку на поле 5a теперь стоит золото, куда бы ни ушёл король - это золото будет взято и поставит цумэ.

Блистательная жертва серебра

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

(B)

Ходы после (B): **1. S'4b 2. Вx4b 3. +Px5a 4. K-3a 5. +P-4a 6. K-2a 7. +Px4b 8. S'3a 9. +Px3b 10. Kx3b 11. S'3c 12. Sx3c 13. Px3c+ 14. Kx3c 15. +Rx3a 16. K-2d 17. S'3e 18. K-1d 19. +R-3d 20. L'2d 21. G'2e** (C) - цумэ в 21 ход.

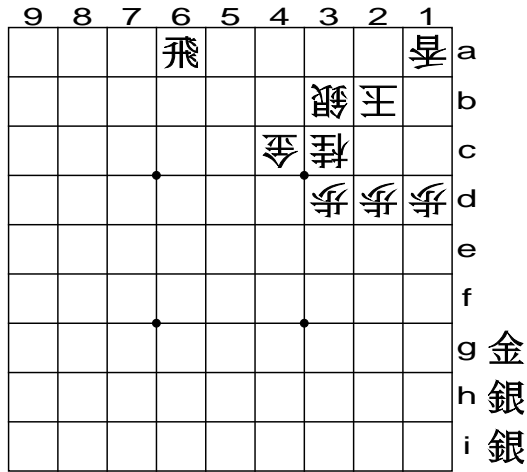
На простое взятие 1. +Px5a есть ответ 2. K-3a, после которого 3. +P-4a 4. K-2a 5. +P-4b 6. G'3a 7. +Px3b 8. Kx3b, и цумэ не поставит: поле 3b будет защищено слишком сильно.

Если же, перед шахами токином, пожертвовать на 4b серебро, то этим шагам будет сопутствовать взятие слона, и берущиеся в ходе длинной серии шахов фигуры «оживят» матовую последовательность во все стороны.

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

(C) . После 21. G'2e

## 7. Приём: жертва на краю



(A)

Крепость *такамино* с прыгнувшим конём, открыто пробиваемая по дну ладьёй – это ситуация, которая может привести к *цумэ*.

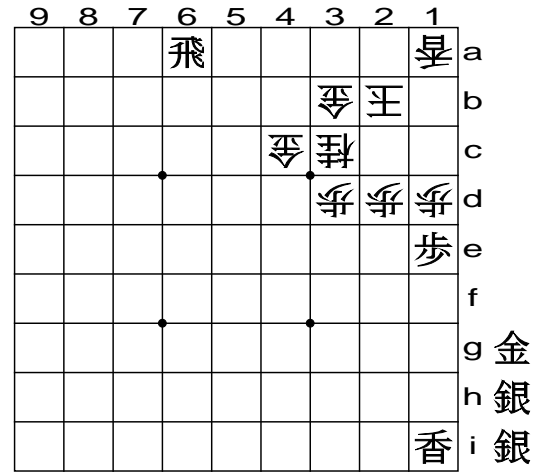
И в (A), и в (B) *цумэ* ставится с помощью жертвы генерала на краю, но на поле 3b на этих диаграммах стоят разные защитные фигуры, и из-за этого матующие приёмы в них различны; хотелось бы, чтобы Вы это различие проанализировали.

Ходы после (A): **1.S'1c 2.Kx1c 3.Rx1a+ 4.L'1b 5.S'2b 6.K-2c 7.G'1c 8.Lx1c 9.+Rx1c** – *цумэ* в 9 ходов.

Самое плохое из всех возможных положений короля на (A) – это поле 2c: приёмов постановки *цумэ* для такой формы нет.

Если 2.Lx1c, то далее просто 3.S'1a 4.K-2c 5.G'2b. Если же 2.Kx1c, то 3.Rx1a+, и далее генералы в руке дадут в этой форме лёгкое *цумэ*.

## Первый ход – жертва золота



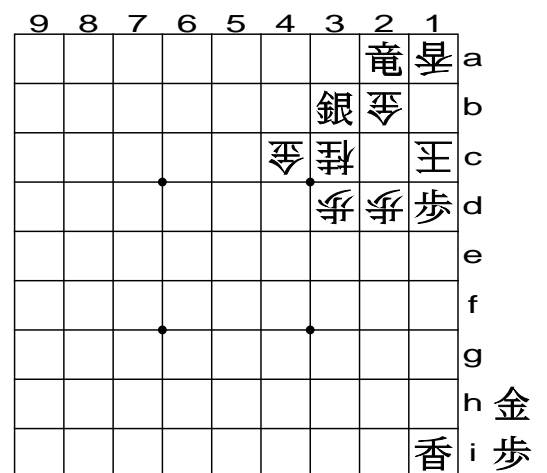
(B)

Ходы после (B): **1.G'1b 2.Kx1b 3.S'1c 4.K-2c 5.R-2a+ 6.G'2b 7.Sx2b+ 8.Gx2b 9.S'3b 10.K-1c 11.Px1d** (C) – *цумэ* в 11 ходов.

Обычно в форме с золотом на 3b *цумэ* нет, но если крайняя пешка продвинута на 1e, то матовый приём всё же есть.

Однако если теперь начать с хода 1.S'1c, то после 2.Lx3c *цумэ* нет. Зато после хорошего хода 1.G'1b если 2.Lx1b, то 3.S'1a, и далее *цумэ*. Если же 2.Kx1b, то 3.S'1c, и теперь если 4.Kx1c, то 5.Rx1a+, а если 4.K-2c, то 5.R-2a+. Обе эти формы – матовые.

Если же защититься сбросом 6.L'2b, то 7.S'1b, и *цумэ* наступит ещё быстрее.



(C). После 11.Px1d

## 8. Место для сброса ладьи

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

(A)

При шаховании ладьёй место для её сброса зависит от матовой формы; теперь рассмотрим, в качестве примера, следующие совершенные матовые задачи.

На (A) вопрос в том, где на первой горизонтали можно отыскать место для сброса ладьи. На (B) же вопрос в том, на какую горизонталь её сбрасывать: на первую, или на вторую?

Ходы после (A): **1.S'3a 2.Kx3a 3.R'5a 4.S'4a 5.Vx4b+ 6.Kx4b 7.G'5c 8.K-3b 9.Rx4a+ 10.K-2b 11.G'3b 12.K-1b 13.+R-2a** - цумэ в 13 ходов.

Ход 1.S'3a - единственный. Если после 2.Kx3a сделать сброс на расстоянии 3.R'6a, то после 4.S'4a возможность поставить цумэ исчезнет.

Сброс 3.R'5a великолепен: если гёкуката защитится от него вставкой 4.N'4a, то 5.Vx4b+ и 7.G'5b. Если же защищаться вставкой генерала, то далее всё равно последует жертва слона, а за нею - сброс 7.G'5c тоже ведущий к цумэ.

## Сброс ладьи на дно

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

(B)

Ходы после (B): **1.S'2a 2.Kx2a 3.R'4a 4.S'3a 5.S'3b 6.Kx3b 7.S'4c 8.K-2b 9.Rx3a+ 10.Kx3a 11.G'3b** (C) - цумэ в 11 ходов.

Если сбросить ладью на вторую горизонталь, ходом 1.R'4b, то после вставки 2.G'2b цумэ будет не поставить.

К данной форме, как и к (A), надо применить спуск на дно жертвой 1.S'2a, и далее лишь ход 3.R'4a позволит создать матовую форму. Если защищаться вставкой на 3a генерала, то после 5.S'3b ... 7.S'4c возникнет угроза жертвы ладьи, ну а если 8.Kx4a, то 5.G'5b. Если же от 3.R'4a защититься вставкой коня, то 5.S'3a 6.Kx3a 7.G'4b. Оставляемое для финала золото здесь очень важно.

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

(C). После 11.G'3b

## 9. Выбор времени для коня

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

(A)

На этот раз вопрос в том, как использовать коня: необходима единая схема выбора места и времени для его сброса.

В особенности эти слова верны для (B): ведь здесь, вдобавок, висит задача помешать побегу наверх.

Ходы после (A): **1.G'2a 2.Kx2a 3.N'3c 4.K-2b 5.S'3a 6.Kx3c 7.Rx3b+ 8.Kx3b 9.G'4b 10.K-3c 11.G'4c** - цумэ в 11 ходов.

Здесь хорош ход 1.G'2a: если 2.K-3c, то 3.R-5c+ 4.X'4c 5.N'4e, и далее цумэ. Если же 2.Kx2a, то после 3.N'3c на 4.K-2b есть ответ 5.S'3a, после которого к цумэ ведут удары, не оставляющие альтернатив.

Если же попытаться задействовать коня ходами 1.S'3a 2.Kx3a 3.N'4c, то после 4.K-2b цумэ будет не поставить. Однако если бы в руке были G+S+S+N, то эти ходы были бы правильным ответом.

## Если сбросить золото

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

(B)

Ходы после (B): **1.Rx2a+ 2.Kx2a 3.G'1b 4.Lx1b 5.N'3c 6.K-2b 7.B'1a 8.Kx1a 9.G'2a** (C) - цумэ в 9 ходов.

Если начать со сброса 1.B'3a, то после 2.K-3c побег наверх будет уже не предотвратить. Если же 1.Rx3b+ 2.Kx3b 3.G'3a, то 4.K-3c 5.B'5a 6.L'4b, и цумэ тоже не поставить.

Правильный ответ здесь - неожиданная жертва 1.Rx2a+. Теперь если 2.K-3c, то 3.B'1e, и далее - простое цумэ.

Если после 2.Kx2a бездумно сыграть 3.N'3c, то после 4.K-2b цумэ будет не поставить. А вот если сделать промежуточную жертву 3.G'1b, то она подготовит идеальное время для сброса 5.N'3c, и доказательство этому - ходы 6.K-2b 7.B'1a.

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

(C). После 9.G'2a



## 10. Конь, блокирующий побег

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

(A)

И напоследок посмотрите, пожалуйста, на аналогичные задачи цумэ, в которых тоже используется приём блокирования конём пути к бегству.

(A) – это задача на базовый приём блокирования пути к побегу через пункт 3с. (B) – задача на этот же приём, однако здесь цумэ ставится после побега вверх, и желательно, чтобы Вы его точно проанализировали.

Ходы после (A): 1.N'3c 2.Sx3c 3.N'5c 4.K-3a 5.R-6a+ 6.K-2b 7.G'2a 8.K-1b 9.Gx1a 10.K-2b 11.+R-2a – цумэ в 11 ходов.

Если начать со сброса 1.N'5c, то после 2.K-3a король убежит вверх (если 2.Sx5c, то цумэ тоже нет).

Жертва 1.N'3c – это тэсудзи блокирования побега. После 2.Sx3c 3.N'5c наступает черёд преследования ладьёй, а после 6.K-2b ход 7.G'2a создаёт матовую форму.

## Конечно же, конь на 3с

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

(B)

Ходы после (B): 1.N'3c 2.K-3a 3.R'4a 4.K-2b 5.N-2a+ 6.K-3c 7.R4ax4b+ 8.Gx4b 9.N'2e 10.K-2d 11.S'1e 12.Kx1e 13.P-1f 14.K-2d 15.G'1e (C) – цумэ в 15 ходов.

Если сыграть 1.G'5b 2.K-3a 3.Gx4b, то после 4.Gx4b цумэ будет не найти.

Разумеется, если за хорошим ходом 1.N'3c последует 2.Sx3c, то 3.R'5a, а если 2.Nx3c, то 3.R'2a – цумэ.

Если же 2.K-3a, то после 3.R'4a и использования коня 5.N-2a+ будет сделан отличный ход 7.R4ax4b. После 8.Gx4b важно сбросить коня именно на 2e, а не на 4e, иначе король убежит на 4d, и мата не будет. Если же на 9.N'2e гёкуката ответит 10.K-4d, то 11.S'4e 12.K-5c 13.G'6c – цумэ.

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

(C). После 15.G'1e

## Глава 2. Хисси-тэсудзи

## 2.1 Образцы хисси

1. Численный перевес,  
защиты от которого нет

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

(A)

Хисси – это позиция, в которой у короля противника нет никакой защиты от цумэ.

Поскольку в реальном ёсэ ставить цумэ приходится крайне редко, знакомство с образцами хисси является, возможно, кратчайшим путём к усилению в ёсэ.

Сначала рассмотрим пример создания образца, в котором у короля противника нет защиты от численного перевеса.

На (A) вопрос в том, куда бросать серебро; это – хисси в 1 ход. Задача (B) – это хисси в 3 хода, из которых третий является мастерским.

Ход после (A): **1.S'4c** – хисси в 1 ход.

Поскольку в руке только серебро, если начать с прямого шаха **1.S'3b**, то после **2.K-4b** король убежит.

А после сброса же **1.S'4c** поле 3b бьётся двумя фигурами, и любая защита – к примеру, ходом **2.G'4b** – приведёт к цумэ после **3.S'3b**. Короче говоря, поскольку гёкуката не сможет переломить численный перевес, защиты тут нет. Однако если начать со сброса **1.S'3c**, то после **2.K-4a** король будет уже не догнать.

## Хороший переворот серебра

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

(B)

Ходы после (B): **1.S'2c** **2.K-1c**  
**3.S-3d+** (C) – хисси в 3 хода.

Если ходом **1.G'2c** выпустить золото из руки, то после **2.K-3a** мата нет, поэтому ход **1.S'2c** необходим. Если после **2.K-1c** сыграть **3.S-1b+**, то **4.Kx2d**, и король убегает. Поэтому необходим и мастерский ход **3.S-3d+**, после которого защиты уже нет.

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

(C). После **3.S-3d+**

В этой форме поле 2c бьёт уже две фигуры, и поэтому если **4.P'2b**, то **5.G'2c** – цумэ, ну а если **4.P-1e**, то **5.P-2c+** – всё равно цумэ.

## 2. Хасами слева и справа

В задачах на хисси, даже на 1 ход, необходимо полностью убеждаться в том, что защиты нет, поэтому они гораздо сложнее для анализа, чем цумэ-сёги на такое же количество ходов.

Самым распространённым из образцов хисси является хасами (форма с двусторонней атакой) справа и слева: форма, в которой нет защиты от окончательного сдавливания.

Как и во время охоты, преследуя добычу в сёги с одной стороны, нужно, чтобы с другой её кто-то караулил, и тогда её захват будет гораздо проще. Диаграмма (А) – это задача на хисси в 1 ход, а (В) – на хисси в 3 хода.

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

(A)

Ход после (А): **N-1b+** – хисси в один ход.

Если взять золото ходом 1.Nx3b+, то после 2.Kx3b цумэро (угроза цумэ) не возникнет.

Хисси создаётся с помощью атаки хасами ходом 1.N-1b+. После него возникают угрозы мата сбросом золота на 2a и 4a, одновременной защиты от которых нет: например, если 2.G-4b, то 3.G'2b.

Если бы в руке вместо золота была ладья, то решение было бы тем же: после 1.N-1b+ ни 2.G-4b, ни 2.G-3c не защищают от 3.R-2a.

## Решительная жертва ладьи

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

(B)

Ходы после (В): **1.Rx4a+** **2.Kx4a** **3.G'2b** (С) – хисси в 3 хода.

От атаки 1.G'5b защищает сброс 2.G'3a, после которого цумэро уже не создать.

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

(C). После 3.G'2b

А вот после решительной жертвы 1.Rx4a+ возникает возможность сброса 3.G'2b: это тот же ответ, что и в (А), и защиты после него уже нет.

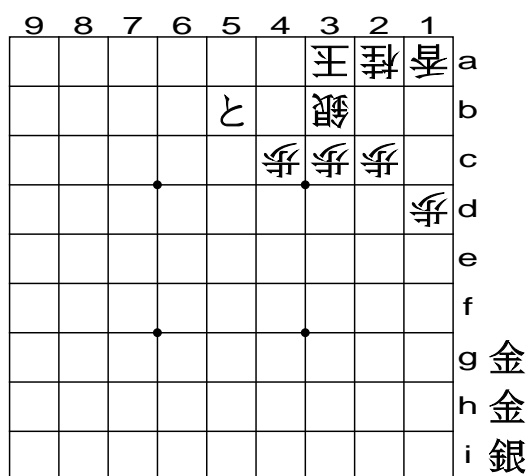
Формы, в которых работает этот приём, часто появляются и в реальных партиях, поэтому его определённо следует знать.

## 3. Хасами с помощью жертвы

Когда форма такова, что действие фигур противника мешает создать хасами, иногда, как здесь, можно применить жертву, от давливания после которой королю противника уже не спастись.

В форме (А) привязки на первой вертикали не видать; здесь нужно тэсудзи создания формы хасами: это задача на хисси в 3 хода.

На (В) надо хорошо продумать возможную защиту противника: здесь требуется создать хисси за 5 ходов.



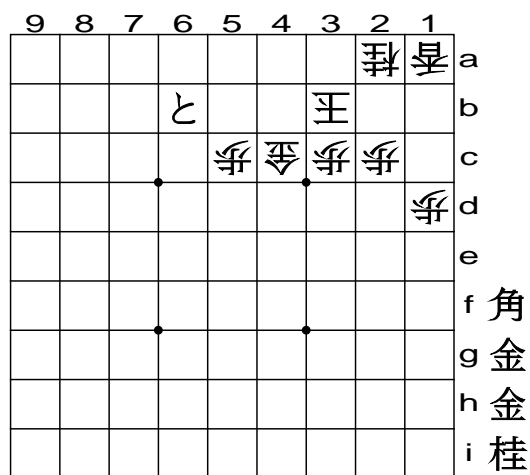
(A)

Ходы после (А): **1.G'1b 2.Lx1b 3.S'1a** - хисси в три хода. В реальной игре в такой позиции часто играют **1.G'4b 2.K-2b 3.S-3a**, однако тогда после **4.K-1c** цумэро не создать.

За великолепной жертвой золота на голове стрелки **1.G'1b** следует единственный защитный ход **2.Lx1b**, после которого сброс **3.S'1a** создаёт угрозы сброса золота на **2b** и **4b**, одновременной защиты от которых нет, то есть - хисси. Если же вместо этого сыграть **1.G'1c**, то после **2.Nx1c** ёсэ не удастся.

Если в этой форме убрать серебро с поля **3b**, то после **3.S'1a** появится защита **4.R'4b**.

## Жертва коня для очищения поля

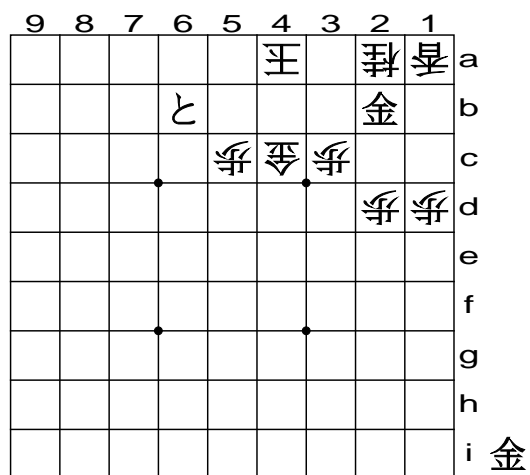


(B)

Ходы после (В): **1.N'2d 2.Px2d 3.B'4a 4.Kx4a 5.G'2b** (С) - хисси в 5 ходов.

Если просто сыграть **1.B'4a 2.K-2b**, то далее, как от **3.N'3e**, так и от **3.G'2d** есть защита **4.L'3b**, после которой ёсэ будет нелёгким. Если же с самого начала пожертвовать коня ходом **1.N'2d**, то на **3.B'4a** есть единственный ответ **4.Kx4a**, после которого сброс **5.G'2b** создаёт хисси.

Если в этой форме убрать пешку с поля **5c**, то появится защита **6.R'5b**, поэтому тут нужна внимательность.



(C). После 5.G'2b

## 4. Хасами сверху и снизу

Атаки хасами в сёги бывают не только с боков. Встречаются, также, формы с вертикальными атаками хасами, защиты от которых нет.

(А) - это хисси в 3 хода на использование коня в ёсэ. Других вариантов, кроме правильного, в ней исследовать практически не придётся.

(В) - это тоже хисси-трёхходовка.

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

(A)

Ходы после (А): **1.N'2d 2.K-1c 3.P'1e** (С) - хисси в 3 хода.

В реальной партии может быть сделан ход 1.P'1d, однако тогда после защиты 2.S'2b будет сыграно 3.G'3b 4.Sx3c 5.Gx3c 6.S'2b, и ёсэ будет провалено. Если же 1.G'2b, то 2.K-1c 3.N'2f 4.N'3a 5.P'1e 6.R'5d - и защита построена.

Хороший ход 1.N'2d не даёт возможности ответить 2.Px2d, так как тогда 3.G'2c - цумэ. Если же 2.K-1c, то после 3.P'1e возникают угрозы сброса золота на 1b и на 1d, одновременной защиты от которых нет, так что это - хисси.

От сброса серебра защиты нет

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

(B)

Ходы после (В): **1.N'2e 2.K-2d 3.G'2f** - хисси в 3 хода.

Сброса 1.S'3c, конечно же, создаёт угрозу цумэ 3.N'2e, но от него есть простая защита 2.R'2g.

Правильный ответ начинается с шаха 1.N'2e. Если король побежит вниз, то его ждёт простое цумэ. Если же 2.K-2d, то после 3.G'2f возникают угрозы мата сбросом серебра на 1c, 3c, 1e и 3e, одновременной защиты от которых нет.

Однако если бы у гёкуката были целы стрела на 1a и конь на 2a, то после 1.N'2e 2.K-2d возникла бы форма «король на голове коня», и дальнейшее матование было бы очень трудным.

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

(C). После 3.P'1e

## 5. Блокирование сверху

Придавливание сбросом генерала через клетку от точки дна (первой горизонтали), на которой находится король (т.е. на третью горизонталь), сразу создаёт форму, защиты в которой нет. По пословице «гони короля на дно», его положение на первой горизонтали благоприятно для матования.

Диаграмма (А) - это базовый образец придавливания, хисси в 1 ход. Вопрос в том, куда и какого генерала сбрасывать.

На (В) ответ приводит к такой же форме. Найти здесь способ прочного придавливания самостоятельно нелегко, равно как и поставить в реальной игре очень нужное хисси в 5 ходов.

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

(A)

Ход после (А): **1.S'2c** - хисси в один ход.

За **1.S'3c** может последовать защита **2.G'3b**. Если же сыграть **1.S'2c**, то ни **2.G'3b**, ни **2.G'2b** не спасает от цумэ **3.N'3c**, а если **2.V'4d**, то **1.N'1c** - всё равно цумэ.

Однако в форме с королём на 3а ход **1.S'3c** не проходит: после **2.G'3b** (ответ **2.R'5b** - это тоже защита) **3.N'4c** **4.K-2a** король убегает.

## Загнать короля на дно

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

(B)

Ходы после (В): **1.Vx3b+** **2.Kx3b** **3.Rx2a+** **4.Kx2a** **5.S'2c** (С) - хисси в 5 ходов.

От простого цумэро **1.R-5b** есть защита **2.G'3a**. Если же сыграть **1.Vx3b+** **2.Kx3b** **3.G'2c**, то после **4.Kx2c** **5.Rx2a+** **6.N'2b** ёсэ придёт к провалу.

Ходы **1.Vx3b+** и **3.Rx2a+** - это приём спуска короля на дно, после которого ход **5.S'2c** создаёт хисси.

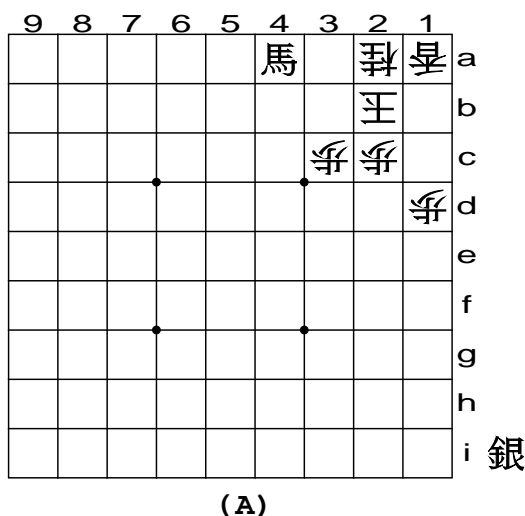
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王	皇	a
									b
						歩	歩	銀	c
							歩	歩	d
						歩			e
									f
									g
									h
									i

(C). После 5.S'2c

## 6. Приём «серебро на животе» с помощью лошади дракона

«Сбрасывай серебро на живот короля» - говорит поговорка. И действительно, в эндшпилях часты формы, в которых полезно решительно сбросить серебро на поле сбоку от короля.

Далее мы рассмотрим применение этого приёма «серебро на живот» с помощью лошади дракона. (А) - это самая основная форма, хисси в 1 ход. На (В) используется понимание этой базовой формы, и если считать все ходы с самого начала, то это - хисси в 5 ходов.

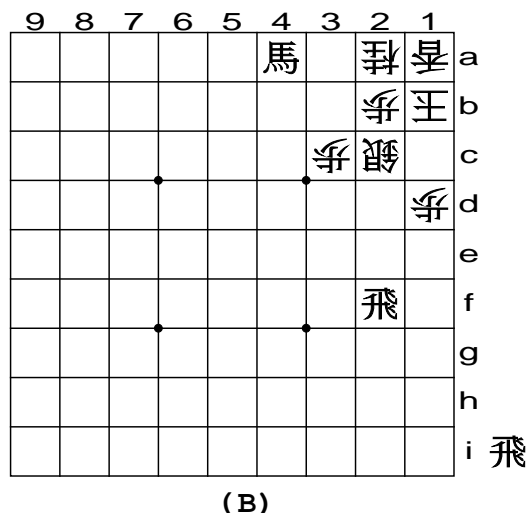


Ход после (А): **1.S'3b** - хисси в один ход.

Кажется, что всего лишь одного серебра здесь недостаточно, однако его сброс на живот короля **1.S'3b** создаёт форму, защиты в которой нет.

Когда я ещё был любителем, то не мог сам понять, почему это хисси, а дело здесь попросту в том, что от угроз цумэ **3.Sx2c+** и **3.+B-3a** **4.K-1b** **5.Sx2a=** одновременной защиты нет.

## Странная жертва ладьи

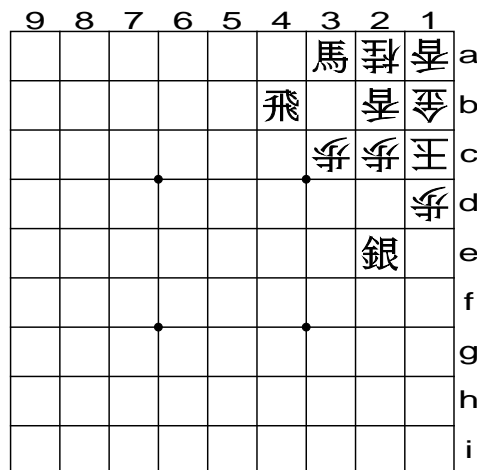


Ходы после (B): **1.Rx2c+** **2.Px3c** **3.R'2b** **4.Kx2b** **5.S'3b** (C) - хисси в 5 ходов.

Когда такая форма появляется в реальной игре, в ней, возможно, не стоит играть **1.R'4b**, потому что далее может последовать **2.S'3d** **3.+B-3a** **4.S'1c** **5.R-4a+** **6.B'8g**, и король будет защищён.

После жертв **1.Rx2c+** и **3.R'2b** ситуация приходит к диаграмме (A), и ход **5.S'3b** создаёт хисси.

Если вместо **3.R'2b** сыграть **3.R'4b**, то вместо защиты вставкой король просто побежит ходом **4.K-1c**, и после **5.R-2b+** убежит через поле **2d**. Если же после **4.K-1c** блокировать его ходом **5.S'2e**, то после **6.L'2b** **7.+B'3a** **8.G'1b** (C) ёсэ будет провалено.



(C). После **8.G'1b**: мата нет.

### 7. Приём «серебро на животе» с помощью дракона

А теперь - пример применения приёма «серебро на живот» с драконом, от которого у короля противника защиты тоже нет.

(А) - это типичный пример с драконом и серебром, хисси в 1 ход.

Форма на (В) отличается от (А) положением дракона и наличием золота в руке; это тоже хисси в 1 ход.

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

(A)

Ход после (А): **1.S'3b** - хисси в один ход.

Если дать шах **1.S'3a**, то после **2.K-1b** **3.+R-3b** **4.L'2b** ёсэ не удастся. Даже если вместо **3.+R-3b** взять золото ходом **3.+Rx4c**, то после **4.S'2b** цумэро будет не создать. Разумеется, ход **1.S'3b** - «серебро на живот» из пословицы - единственный, от которого у гёкуката нет никакой защиты. Хотелось бы, чтобы Вы проверили это сами.

Детальнее: если **2.S'1b**, то **3.+R-3a**; если **2.S'4b**, то **3.+Rx2a**, а если **2.S-2d**, то **3.+R-3a** **4.K-3c** **5.Sx2a** - в любом случае, цумэ.

Добавление: если на **1.S'3b** гёкуката ответит **2.R'5a**, то далее цумэ нет, однако взятие **3.+Rx5a** делает эту жертву бессмысленной, и поэтому защитой она не является. Если быть более точным, то это, возможно, хисси в 3 хода.

Серебро, убивающее наверняка

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

(B)

Ход после (B): **1.S'3b** - хисси в один ход.

Несмотря на различия, разумеется, «серебро на живот» **1.S'3b** создаёт хисси и здесь. Брать это серебро ходом **2.Kx3b** гёкуката не может из-за цумэ косящим золотом **3.G'3a** **4.K-2b** **5.Gx2a** **6.K-1b** **7.Gx1a** **8.K-2b** **9.+R-2b**.

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

(C). После 1.S'3b



### 8. От серебра на дне защиты нет

Есть формы, в которых убивающим ходом является сброс серебра на спину (поле позади от) короля, защиты от которого нет. Но формы эти отличаются от форм с серебром на животе, и для понимания того, когда от серебра на спине защиты нет, необходим тщательный анализ.

На (А) есть лишь один ход, убивающий наверняка, хотя реально позиция, в которой защиты больше нет, возникает в этой форме лишь через 9 ходов. При решении (В) эта форма используется.

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

(A)

Ходы после (А): 1.S'3a 2.L'4a 3.Sx4b+ 4.K-2b 5.+Rx4a 6.P-1d 7.+S-3b 8.K-1c 9.+Rx2a (C) - хисси в 9 ходов.

У сброса серебра на спину 1.S'3a альтернатив здесь нет, да и существенной защиты от этого сброса, по сути, тоже нет. Вкратце: если 2.G-4a, то 3.+Rx4a, а если 2.G'4a, то 3.Sx4b+ 4.K-2b 5.G'3b 6.K-1b 7.+Rx4a - хисси.

Если же гёкуката ответит 2.S'4a, то 3.Sx4b+ 4.Sx4b 5.G'2b 6.Kx2b 7.+Rx4b 8.X'3b 9.S'3a: окури-тэсудзи помогает поставить цумэ.

Поэтому в ответ играется 2.L'4a, чтобы отдать наименее ценную фигуру (а отдать её придётся, так как далее нет иного хода кроме побега 4.K-2b). Когда преследование докатится до хода 9.+Rx2a (C), угрозы 11.+R-2b и 11.G'2d обеспечат ситуацию хисси.

Дракон не двигается

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

(B)

Ходы после (B): 1.Bx4a+ 2.Gx4a 3.G'4b 4.Gx4b 5.S'3a, и далее - такое же хисси, как и после (A).

В реальной игре преследование драконом организуется ходами 1.Bx4a+ и 3.G'4b, за которыми, как и в (A), следует сброс 5.S'3a. В такой форме даже продвижение пешки 6.P-2d защите не помогает.

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

(C) . После 9.+Rx2a

9. Места для защиты нет

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

(A)

Наконец, посмотрим на пример, в котором отсутствует место для защиты.

(A) - это типичный пример, хисси в один ход. (B) - это форма, часто появляющаяся в реальных играх; хисси в 5 ходов.

Ход после (A): **1.S'7a** - хисси в один ход.

Если погнаться за материалом и сыграть **1.+Px7b**, то после **2.Gx7b** цумэро будет не создать, и атака закончится.

Ход **1.S'7a** создаёт угрозу **3.Sx8b+** **4.Kx8b** **5.S'7a** **6.K-9b** **7.G'8b**, поэтому он - цумэро, причём защиты от него нет, так как для защиты нет места.

В данном случае очень важна невозможность взять главнейшую атакующую фигуру.

Смертоносная серия ходов

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

(B)

Ходы после (B): **1.N'7d** **2.K-9b** **3.G'8b** **4.Gx8b** **5.S'7a** (C) - хисси в 5 ходов.

Ходами **1.N'7d** **2.K-9b** **3.S'6b** цумэро не создаётся. Ходы **3.B-4d** и **5.G'8b** создают цумэро, но от них есть защита **4.G'6a**.

А вот после жертвы **3.G'8b** **4.Gx8b** ход **5.S'7a** создаёт хисси. У гёкуката опять нет места для защиты. Даже если взять коня ходом **6.Px7d**, то действие слона на 5e всё равно приводит к цумэ **7.Sx8b+**. Нет в этой форме и защиты, которая могла бы помочь королю убежать: если **2.P-9d**, то **3.Sx8b+** **4.K-9c** **5.B-6f** - конечно же, это цумэ.

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

(C). После **5.S'7a**

## 10. Ёсэ для анагумы

Хисси, в котором нет места для защиты, появляется также при матовании анагумы.

Форма (А) часто возникает в реальных партиях; это хисси в 1 ход.

(В) - это задача, которую нужно анализировать; в зависимости от защиты, предпринимаемой гёкуката, это хисси от 3 до 9 ходов.

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

(A)

Ход после (А): **1.S'7b** - хисси в один ход.

Можно, конечно, создать цумэро ходами 1.+Rx8a 2.Gx8a 3.S'7b, но ход 4.P'7a будет защитой от него, и после 5.Sx7a+ 6.Gx7a 7.Rx7a+ 8.G'8a король будет в безопасности.

Разумеется, 1.S'7b - это хисси, для защиты от которого места нет, а если 2.B'2g, то 3.+Rx8a 4.Gx8a 5.Rx8a+ - цумэ.

Сброс слона - сильный ход

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

(B)

Ход после (В): **1.B'7c**. Если на него ответить **2.Sx7c**, то **3.G'7b** - хисси в 3 хода. Ход **1.B'7c** силён: если **4.G'8b**, то **5.Gx8a 6.Gx8a 7.N'8c** - цумэ, поэтому **4.G'8b** - не защита.

Далее, если на **1.B'7c** ответить **2.R'5b**, то **3.G'7b 4.Rx7b 5.+Rx7b 6.Sx7c**, и далее **7.R'7a** - хисси в 7 ходов: если **8.G'8b**, то **9.Rx8a+ 10.Gx8a 11.N'8c** - цумэ.

Наконец, если **2.G'7b** (а сброс **2.G'8c** не спасает от **3.G'7b**) **3.+Rx7b 4.Sx7c**, то **5.G'7a 6.R'8b 7.Gx8a 8.Rx8a 9.G'7a** (С) - хисси в 9 ходов: если **10.R-8b**, то **11.+Rx8b**, и далее цумэ (а если **10.R-8c**, то цумэ нет, но ход **11.+Rx8c** ставит хисси в 11 ходов, см. прим. на стр. 39 - Д.К.).

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

(C). После 9.G'7a

## 2.2 Цумэро ногарэ-но цумэро 1

### 1 Эффект опережения

«Цумэро ногарэ-но цумэро» - так называется ход, который защищает от цумэ своего короля и, одновременно, создаёт цумэро королю противника; таким образом, это атакующе-защитный ход.

Сначала мы рассмотрим, как эффект опережения создаётся с помощью пешки и стрелки.

На (А) король сэнтэ (ходящих первыми, нижняя сторона) - в цумэро из-за 2.P'1e и т.д., а королю готэ (белых, ходящих вторыми) цумэ не поставить. Это соотношение желательно обратить.

На (В) король сэнтэ - в цумэро из-за 2.S'2f, и есть всего лишь один ход, который атакует одновременно с устранением этой угрозы.

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

(A)

Ход после (А): **1.P'1e** - победа сэнтэ.

Если дать шах 1.P'1d, то после 2.Kx1d 3.G'1e 4.K-1c продолжения нет. Если же 1.G'1b, то 2.K-1d, и возникает форма с учифудзуме (запретом мата сбросом пешки).

Ход 1.P'1e хорош: если 2.G'2b, то 3.G'1d 4.K-1b 5.Gx2c - цумэ, поэтому защиты у готэ здесь нет.

Идеал - стрелка на дне

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

(B)

Ходы после (B): **1.L'2i 2.S'2e 3.S'2b 4.Kx2b 5.Lx2e** (C), и далее цумэ - победа сэнтэ.

Хороший ход 1.L'2i следует пословице «сбрасывай стрелку на ближнюю горизонталь». Если готэ ответит шахом 2.S'2f, то 3.Lx2f 4.Nx2f 5.Kx2f, и это победа сэнтэ.

Если 2.S'2e, с целью после 3.Lx2e, когда стрелка будет убрана, сыграть 4.G'2f, то после жертвы серебра 3.S'2b 4.Kx2b взятие 5.Lx2e будет уже шахом, и далее 6.S'2c 7.G'3c 8.K-1a 9.S'2b 10.K-1b 11.Gx2c - цумэ.

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

(C). После 5.Lx2e

## 2. Опережение с помощью коня

Не допустить сброса стрелки

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

(A)

А теперь – пример опережения с помощью коня, в котором на практике применяется поговорка «сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник».

Формы сторон на (A) идентичны, только рука у готэ на слона больше, и поэтому король сэнтэ – в цумэро из-за 2.G'2h 3.K-1g 4.B'3e. Однако очерёдность хода может оживить его идеальным образом.

На (B) король сэнтэ тоже в цумэро из-за 2.L'2d, и есть защищающий от него ход, который одновременно с тем создаёт цумэро.

Ходы после (A): 1.N'2e 2.N'2b 3.G'4b 4.B'3e 5.Sx2b+ 6.Kx2b 7.+R-3a 8.K-1b 9.+Rx3b 10.S'2b 11.N'2d 12.Bx2d 13.G'3a (C) – победа сэнтэ.

Ход 1.N'2e – идеальный. После 3.G'4b уже готэ, ходом 4.B'3e, защищается от цумэро 11.N'2d, создавая цумэро ногарэ-но цумэро, но после жертвы 11.N'2d всё заканчивается ходом 13.G'3a, защиты от которого уже нет.

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

(B)

Ходы после (B): 1.N'2e 2.G'2c 3.S'3a 4.K-2a 5.N-1c+ 6.L'2d 7.K-1h – победа сэнтэ.

Итак, сброс стрелки создаёт королю сэнтэ угрозу цумэ. Ход 1.N'2e уничтожает это цумэро, и одновременно создаёт цумэро королю готэ: теперь если 2.L'2f, то 3.K-3g, и король сэнтэ убегает от цумэ.

Если же 2.G'2c, то далее просто 3.S'3a 4.K-1b 5.+P-3b 6.L'2a 7.+Px2a 8.Kx2a 9.N-3c+. А если 4.K-2a, то далее последует решительный ход 5.N-1c+.

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

(C) . После 13.G'3a

3. Анализ цумэ своему королю

А вот ещё один пример обгона с конём, только в отличие от предыдущей задачи здесь для защиты от цумэ надо пожертвовать фигуру.

На (А) у готэ очень много фигур в руке, и король сэнтэ находится в цумэро, поэтому хорошо бы подумать, как найти такую последовательность ходов, которая бы эту угрозу мата предотвратила.

Если это понять, то легко будет найти и ход цумэро ногарэ-но цумэро.

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

(A)

Если после (А) сыграть 1.S'7b, то 2.L'9f 3.L'9g 4.Lx9g+ 5.Kx9g 6.G'9f 7.Kx9f 8.N'8d (В), и далее сэнтэ получит цумэ и проиграет.

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

(B). После 8.N'8d: победа готэ

Итак, если немедленно сыграть 1.S'7b, то ходами 2.L'9f и 6.G'9f (но не 6.L'9f из-за 7.K-8f) король сэнтэ будет вытаснен наверх, и после 8.N'8d доведёт до цумэ. Если далее 9.K-9g, то 10.L'9f 11.K-8f 12.S'9g.

Жертва коня на голове пешки

Правильные ходы после (А): 1.N'8d 2.Px8d 3.S'7b 4.L'9f 5.L'9g 6.Lx9g+ 7.Kx9g 8.Sx7a 9.+Bx7a (С) - победа сэнтэ.

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

(C). После 9.+Bx7a

Хороший ход 1.N'8d - это «сброс туда, куда хочет сбросить противник»; он защищает от цумэро и, одновременно, создаёт угрозу цумэ 3.+Px8a.

Но после 2.Px8d возможность сброса N'8d у готэ исчезает, а вместе с ним исчезает и цумэро королю сэнтэ.

Далее ход 3.S'7b создаёт цумэро, и это - победа сэнтэ.

## 4. Применение привычной жертвы

На (А) король сэнтэ - в цумэро из-за 2.+Рх3h 3.К-1g 4.N'2e, а королю готэ цумэ не поставить. Но есть ход, который это соотношение переворачивает. На (В) показана позиция после защиты 4.G'4b. Если здесь следующий ход пришёл к Вам на ум моментально, то Вы, должно быть, гордитесь тем, что увидели хороший приём.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩			竜			金		歩	王	角
							王	角	王	
			と		歩		歩	歩		
			歩	歩		歩		歩		
					歩					角
						歩	歩	歩		銀
			馬		又	金	王			桂
							桂	香		香

(A)

Ходы после (А): 1.N'3e 2.+Рх3h 3.К-1g 4.В-4d 5.+Рх4a 6.Кх4a 7.В'5b 8.К-3a 9.S'3b 10.Кх3b 11.Вх4c+ 12.К-2b 13.+Вх4d (С) - победа сэнтэ.

Ход 1.N'3e защищает от финального шаха G'3e, а также от шаха В-4d, и одновременно с этим создаёт угрозу цумэ 3.+Рх4a. Если же 2.Рх3e, то 3.L'3d 4.N'3c 5.+Р-5b - победа сэнтэ.

Если после 2.+Рх3h готэ выйдет слонем 4.В-4d, то сэнтэ, после жертвы дракона и сброса 7.В'5b, ходом 13.+Вх4d (С) этого слона ликвидирует. Если далее 14.N'3c, то 15.+Вх3d, а если 14.S'3c, то 15.Sx2c+ 16.Кх2c 17.L'2f, и это тоже победа сэнтэ.

Использовать отсутствие пешек

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩			竜			金		歩	王	角
						金	王	角		
			と		歩		歩	歩		
			歩	歩		歩		歩		
							桂			
					歩				歩	
						歩	歩	歩	王	角
			馬				又			銀
							桂	香		香

(B). После 4.G'4b.

Ходы после (В): 1.Nx2c+ 2.Кх2c 3.L'2f 4.N'2d 5.Lx2d 6.Кх2d 7.N'3f 8.К-2c 9.S'2d - победа сэнтэ.

Использовать фугирэ (отсутствие пешек в руке) у готэ можно острыми ходами 1.Nx2c+ и 3.L'2f.

Если далее 4.К-3c, то 5.В'2d - вилка на короля и дракона. Если же 4.N'2d, то ходы 5.Lx2d 6.Кх2d 7.N'3f ведут к мату. [далее - цумэ - Д.К.]

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩								歩	王	角
銀								王		
金				と			歩			
歩				歩	馬	歩		歩		
							桂			
					歩					角
						歩	歩	歩	王	金
			馬				又			香
							桂	香		歩

(C). После 13.+Вх4d

## 5. Атакующе-защитный бой слона

Если в руке есть старшие фигуры - ладья и слон, то они могут помочь королю издалека; ими реализуется много атакующе-защитных ходов.

На (А) защитить короля сэнтэ от цумэ и одновременно создать цумэро королю готэ позволяет сброс слона.

На (В) тоже: разумеется, если просто побежать ходом 1.К-5h, то 2.Г'6g, и угроза мата останется, поэтому и здесь необходим ход с атакующе-защитным действием.

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

(A)

Ходы после (А): 1.В'1c 2.Р-5i+ 3.Р'7i - победа сэнтэ.

Готэ, начиная с 2.Р-5i+, грозит поставить цумэ 4.Г'8h 5.Кх8h 6.+Р-5h. Поэтому давать шах 1.Г'3а плохо, так как после 2.К-2b король убегает.

Ход 1.В'1c хорош: если 2.Лх2c, то после 3.Г'3а от цумэ не защититься. Но одновременно этот слон пробивает и свой лагерь, чудесным образом защищая от цумэ.

Знаменитый ход:  
сброс слона на голову пешки

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

(B)

Ходы после (В): 1.В'2d 2.Рх2d 3.Р'2c 4.Кх2c 5.С'3b 6.К-1b 7.Г'2c - победа сэнтэ.

Ход 1.В'2d защищает короля сэнтэ от цумэро, и вместе с тем создаёт королю готэ цумэро из-за 3.С'3c. Если же 2.Рх2d, то с хода 3.Р'2c начинается цумэ.

Если же на 1.В'2d готэ ответит 2.С'6h, то сэнтэ уклонится ходом 3.К-5h, а если 2.Г'6h, то 3.Вх6h, и всё хорошо.

Ну а если готэ защитится ходом 2.С'3а, то за 3.Г'3c 4.К-1b последует удар пешкой 5.Р-1d (С), и далее 6.Рх1d 7.Р'1c 8.Нх1c 9.Гх2c, и далее цумэ - тоже победа сэнтэ.

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

(C). После Р-1d



## 6. Мастерская жертва слона

Здесь вопрос тоже в том, как, используя слона, разрушить цумэро. Королю сэнтэ грозит цумэ только от 2.G'8h. Не будь в руке у готэ золота – не было бы и этого цумэ. Так что необходим ход, который смог бы эту ситуацию перевернуть.

На (B) сэнтэ и готэ поменялись местами, и готэ уже сбросил на 3а серебро. Подумайте, пожалуйста, над тем, как сэнтэ может достичь победы и в этой ситуации.

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

(A)

Ходы после (A): 1.B'7i 2.Gx7i 3.B'3a 4.K-1b 5.+Px3b 6.N'8f 7.Px8f 8.B'6e 9.N'7f 10.Vx3b 11.S'2b (C) – победа сэнтэ.

Ход 1.B'7i защищает от цумэро и, одновременно, создаёт цумэро из-за 3.B'3a. Если же 2.Gx7i, то цумэро королю сэнтэ исчезает, и можно играть 3.B'3a.

Ходы 6.N'8f и 8.B'6e позволяют готэ съесть токина, но это избавляет лишь от цумэ, и после 11.S'2b защиты уже нет.

Без серебра не победить

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

(B)

Ходы после (B): 1.N'1d 2.Px1d 3.Gx3a 4.B'7i 5.K-9h 6.+Px7h 7.G'1c, и далее цумэ – победа сэнтэ.

Сброс 0.S'3a – это защитное тэсудзи, избавляющее от цумэро, однако далее моментально реализуется 1.N'1d (если 1.N'2d, то 3.Px2d 4.Px2d 5.B'5f, и сэнтэ проиграет).

После 2.Px1d 3.Gx3a готэ ходами 4.B'7i и 6.+Px7h может создать цумэро, но после 7.G'1c сам получает цумэ: если 8.Nx1c, то 9.S'2a.

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

(C). После 11.S'2b

## 7. Места сброса различаются

Ладья для опережения ценнее любого генерала.

На (А) формы сторон различны, но рука у готэ на одно серебро больше. Королю готэ цумэ не поставить, а король сэнтэ - в цумэро: 2.+Px2i 3.Kx2i 4.R'4i 5.G'3i 6.S'3h 7.Kx3h 8.N'4f. Поэтому необходимо найти ход, который это соотношение перевернёт.

На (В) ситуация обратная, и готэ уже сбросили ладью на 6h, поэтому вопрос в том, как здесь защищаться.

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

(A)

Ходы после (А): 1.R'4a 2.+Px2h 3.Kx2h 4.R'6h 5.G'3h 6.S'3a 7.+Px3a 8.Sx3a 9.Rx3a+ 10.S'2b 11.+R-4a - победа сэнтэ.

Не дающий шаха ход 1.R'4a создаёт цумэро и одновременно защищает от вышеупомянутого цумэ. Теперь если 2.+Px2h, то на 4.R'6h есть прочный ответ 5.G'3h. Если же 6.S'3a, то после 7.+Px3a и отступления 11.+R-4a возможно, конечно, продолжение 12.G'3a 13.+R-5a, но далее готэ уже ничего поделывать не сможет, и это будет победа сэнтэ.

Вторая горизонталь - поражение

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

(B). После 0.R'6h

Ходы после (В): 1.S'7i 2.+Px8h 3.Sx8h 4.G'7h 5.G'7i 6.Gx8h 7.Gx8h 8.S'7i 9.G'7h 10.Sx8h+ 11.Kx8h (С) - победа сэнтэ.

Против ладьи, сброшенной на вторую горизонталь, ходом 1.S'7i можно завязать упорное сопротивление, после которого у готэ не будет продолжения атаки. И в этом тоже отличие от сброса ладьи на первую горизонталь: токин даёт готэ возможность взять лишь одно серебро, и ничего больше.

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

(C). После 11.Kx8h

## 8. Атакующе-защитный бой ладьи

Ладья тоже, как и слон, может бить короля противника издалека, работая как фигура двустороннего действия.

На (А) королю *готэ цумэ* не поставить, а король *сэнтэ* находится в позиции *цумэро*. Может показаться, что тут хорошо защититься ходом 1.G'8h, но на него есть неожиданный ответ 2.S'8i: если 3.Kx8i, то 4.G'7h, и далее *цумэ*. Поэтому здесь пора играть ладьёй.

Тем, кому не проанализировать диаграмму (А), хотелось бы предложить анализ (до победы *сэнтэ*) начиная с диаграммы (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.R'8b 2.S'8i 3.Rx8i+ 4.N-7h+ (В).

Сброс 1.R'8b оказывает атакующе-защитное действие. Если защититься от угрозы 3.S'2b ходом 2.S'7b, то после защиты 3.G'8g победа будет у *сэнтэ*.

Если же 2.S'8g, то после 3.Rx8g+ 4.+Vx8g 5.Kx8h атака *готэ* истощится. Поэтому *готэ* жертвует серебро ходом 2.S'8i, и далее усиливает давление переворотом коня.

## Цумэ с помощью жертвы серебра

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

(B). После 4.N-7h+

Ходы после (В): 5.S'3b 6.Gx3b 7.+Rx8a 8.S'4a 9.+Rx4a 10.Kx4a 11.S'5b 12.K-3a 13.+Rx3b 14.Kx3b 15.S'4c (С) - победа *сэнтэ*.

Хороший ход 5.S'3b оставляет золото напоследок. Если 6.K-2b, то 7.S'3a. Поэтому это серебро приходится брать золотом, и после 7.+Rx8a если 8.K-2b, то 9.S'3a 10.K-1b, и далее *цумэ*.

Но и защита 8.S'4a не помогает: после жертвы 9.+Rx4a три генерала позволяют поставить быстрое *цумэ*.

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

(C). После 15.S'4c

## 9. Странный ход ладьёй на край

Одна и та же ладья, оказывающая атакующе-защитное действие, при сбросе на различные поля может привести как к победе, так и к поражению; сейчас мы увидим это на примере.

На (А) королю сэнтэ грозит цумэ в один ход: 1.G'8h, а королю готэ цумэ не поставит. Поэтому ладью из руки нужно сбросить так, чтобы она оказывала и атакующее, и защитное действие, вопрос лишь в том - куда.

На (В) эта позиция перевернута, и готэ сбросили ладью на 2h. Хотелось бы, чтобы Вы нашли здесь победную последовательность за сэнтэ.

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

(A)

Ходы после (А): 1.R'1h 2.+P-7h 3.G'1c 4.Px1c 5.Px1c+ 6.Lx1c 7.Rx1c+ 8.Nx1c 9.Lx1c+ 10.Kx1c 11.R-1a+ 12.P'1b 13.P'1d 14.Kx1d 15.L'1f (C) - победа сэнтэ.

Правильный ответ - сброс ладьи на край 1.R'1h. Если на него ответить ходом 2.G'8h, то после 3.Rx8h 4.+Px8h 5.Kx8h 6.R'7h 7.K-9i 8.+B-7f защита 9.G'8h прервёт атаку готэ. Если же 2.+P-7h, то начиная со вброса 3.G'1c готэ получат форсированный мат.

## Победа жертвой лошади дракона

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

(B). После 0.R'2h

Ходы после (B): 1.+Bx2a 2.Kx2a 3.G'3b 4.K-1a 5.N'2c 6.Rx2c+ 7.+Px2c - победа сэнтэ.

Если вместо края готэ вбросят ладью на 2h, то играть 1.G'2b нельзя, так как после 2.Rx2b готэ победят; но вместо этого можно взять коня ходом 1.+Bx2a.

Если далее 2.+Rx2a, то 3.N'2c, и далее взятие ладьи принесёт победу сэнтэ. Если же 2.Kx2a, то после 3.G'3b ... 5.N'2c победа, разумеется, всё равно будет за сэнтэ.

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

(C). После 15.L'1f

## 10. Разворот серией шахов

Пока что мы рассматривали лишь формы, в которых цумэро ногарэ-но цумэро создавалось за 1 ход, но часты также и случаи, когда цумэро ногарэ-но цумэро создаётся после серии шахов.

На (А) король сэнтэ в цумэро, а король готэ в форме, в которой цумэро нет. Если здесь просто защититься ходом 1.G'2h или 1.S'2h, то после 2.S'3h сэнтэ проиграет, поэтому хорошо бы найти последовательность шахов, которая это соотношение перевернёт.

На (В), по сравнению с (А), у сэнтэ в руке на одну пешку меньше. Но и в этом случае есть ходы ведущие к выигрышу.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Lx2c+ 2.Kx2c 3.P'2d 4.Kx2d 5.P'2e 6.Kx2e 7.S'2f 8.K-2d 9.P'2e 10.K-1c 11.Rx3a+ - победа сэнтэ.

Сначала играет 1.Lx2c, а затем серия сбросов ударяющих пешек вытаскивает короля на поле 2e, после чего делается атакующе-защитный ход 7.S'2f.

Сбрасываемое серебро (а в данном варианте это могло быть и золото) уничтожает цумэро королю сэнтэ, поэтому после 11.Rx3a+ сэнтэ победят.

## Вежливая победа

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

(B)

Ходы после (В): 1.G'2e 2.K-1c 3.Rx3a+ - победа сэнтэ.

В случае, когда пешки в руке нет, тоже надо делать ход на прочность: сброс золота, и далее - ключевой захват серебра.

Если здесь сыграть просто 1.Rx3a+, то после 2.G'3g 3.Sx3g 4.+Px3g 4.Kx3g 5.G'4g 6.K-2g 7.P'2f 8.K-1g 9.N-3c (С) форма будет для сэнтэ проигрышной. А причина этого в том, что к королю готэ будет не подобраться сверху.

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

(C). После 9.N-3c

### 2.3 Цумэро ногарэ-но цумэро 2

#### 1. Защитная сила золота

Теперь настал черёд тренировки в ситуации, в которой для создания цумэро королю противника делается несколько шагов, в ходе которых цумэро своему королю сохраняется.

На (А) король сэнтэ открыт для шахов, создающих цумэ, а королю готэ цумэ не поставит. Перевернуть эту ситуацию помогает великолепная связка из пяти ходов.

Диаграмма (В) получается из (А) после ходов 1.S'7f 2.Kx7f 3.P'7g переворачиванием доски, и показывает, что победы этими ходами не достичь. Она, также, приглашает поразмыслить над тем, как в этой ситуации играть противоположной стороне.

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

(A)

Ходы после (А): 1.S'7f 2.Kx7f 3.G'8g 4.K-8e 5.+Rx5d - победа сэнтэ.

Жертва 1.S'7f служит для выманивания короля, а за ней следует ключевой сброс 3.G'8g. Это золото защищает от цумэ, и далее следует ход 5.+Rx5d, защиты от которого нет.

Если далее 6.B'7i, то 7.K-9h 8.N'8f, и если за шахом 9.Gx8f последует 10.+Vx8f, то сброс 11.N'7g ведёт короля готэ к цумэ. (а если 10.Kx8f, то 11.G'8g 12.K-8e 13.N'7g и т.д. - тоже цумэ - Д.К.)

Обратить шах пешкой вспять

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

(B). После P'3c

Ходы после (B): 1.+Vx3c 2.Nx3c 3.S'2c 4.K-3a 5.B'6d 6.K-4a 7.S'4b 8.K-5b 9.S-5c+ 10.K-6a 11.B-7c+ (C) - победа сэнтэ.

Для спасения своего короля от матования годится лишь ход 1.+Vx3c. За 2.Nx3c 3.S'2c следует ключевой ход 5.B'6d, позволяющий загнать короля шахами на поле 6a и уничтожающий цумэро своего короля. И далее от хода 11.B-7c+ защиты нет.

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

(C). После 11.B-7c+

## 2. Изящная игра слоном

В эндшпиле наличие в руке старшей фигуры, в особенности – слона, часто может привести к атакующе-защитному воздействию.

На (А) королю *готэ цумэ* не поставить, а король *сэнтэ* – в *цумэро*. Если ходом 1.G'6i защититься от взятия золота, то 2.+Px5h 3.Gx7h 4.S'4i 5.K-3g 6.G'3h, и далее – *цумэ*, поэтому здесь необходима цепь ходов с атакующе-защитным действием.

В форме на (В) боковая пешка не продвинута, но великолепная атакующе-защитная последовательность есть и здесь.

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

(A)

Ходы после (А): 1.B'1e 2.K-1d 3.B-4h – победа *сэнтэ*.

Предотвратить побег на поле 3c может, конечно же, лишь ход 1.B'1e. Если 2.K-2e, то 3.N-3g, и далее *цумэ*. Если же 2.K-1d, то ход 3.B-4h великолепно защищает от шаха при взятии золота. Теперь если 4.S'4i, то 5.K-2h 6.B'3i 7.Vx3i 8.Rx5h+ 9.K-1g, и у *сэнтэ* всё в порядке. Если же король *готэ* вновь уйдёт ходом 10.K-2d, то после 11.R-2b+ защиты у него не будет.

## Великое искусство реализации

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

(B)

Ходы после (В): 1.B'1e 2.K-1d 3.B-4h – победа *сэнтэ*.

Если ладья на 4b перевёрнута, то приём 1.B'1e реализуется и при нетронутой боковой пешке. Ход 2.Kx1e не имеет смысла из-за 3.P-1f. Если же 2.K-1d, то, как и на (А), сработает изящный ход слоном 3.B-4h.

Если далее 4.B'4i, то после 5.K-2h 6.G'3h 7.K-1h 8.Gx4h 9.P-1f (С) победа будет за *сэнтэ*. Ну а если 4.B'2d, то 5.N-3g.

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

(C). После 9.P-1f





## 4. Очередность сброса стрелки

Поразмышляйте, пожалуйста, над несколько сложным избеганием цумэро с помощью атаки, порядок ходов в которой зависит от метода защиты противника.

На (А) королю сэнтэ грозит цумэ в 3 хода, начиная с 1.R'9h. Королю готэ при этом цумэ не поставить, поэтому здесь необходимо найти атакующе-защитную последовательность.

Тому, кто не справится с анализом, будет полезно поискать форсированный мат начиная с позиции (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.P-9c+ 2.Kx9c 3.L'9i 4.P'9d 5.Rx6a+ 6.+Px5g (B)

Хотя ход 1.L'9i тоже является атакующе-защитным, после 2.+Px5g 3.P-9c+ 4.Nx9c 5.N'9d 6.K-7a 7.P'7b 8.Kx7b для цумэ не хватит одной пешки, и это - поражение сэнтэ.

Предварительный ход 1.P-9c+ хорош: если 2.Nx9c, то ход 3.N'9d уже ведёт к цумэ. Если же 2.Kx9c, то после 3.L'9i исчезает ход R'9h, а с ним и цумэро; и вдобавок создаётся угроза 5.R'6a.

## Решительный сброс коня на голову пешки

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

(B). После 6.+Px5g

Ходы после (B): 7.Lx9d 8.Kx9d 9.G'8e 10.K-9c 11.P'9d 12.K-9b 13.N'8d (C) 14.Px8d 15.+R-7b 16.X'8b 17.G'8c - и готэ получает форсированный мат.

После 7.Lx9d и осаэ (осаживающих ходов) 9.G'8e ... 11.P'9d надо в ответ на 12.K-9b найти ход 13.N'8d (C). Здесь важна очередность, так как только после него реализуется ход 15.+R-7b.

Надо заметить, что перед (B) у готэ есть и другой ход, но он весьма непрост, и о нём будет сказано в следующей задаче.

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

(C). После 13.N'8d

## 5. Защитить место для защиты

В позиции предыдущей задачи пока остался без рассмотрения ещё один вариант, причём вариант непростой.

Перед (А), после того, как сэнтэ взяли драконом золото на 6а, готэ вместо 6.+Рх5g сыграли 6.Р'8h 7.К-7i 8.Рх8g+. Как же далее правильно играть в этом случае?

На (В), после хода сэнтэ 3.Л'9i, готэ вместо 4.Р'9d сбросили пешку на голову стрелки ходом 4.Р'9h; если думать по-простому, то это несколько неожиданный ход.

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

(А). После 8.Рх8g+

Ходы после (А): 9.Г'7h 10.+Рх5g 11.Гх8g 12.+Рх6h 13.Гх6h 14.Нх6h+ 15.К-8h 16.С'7i 17.К-9g 18.С'8h 19.К-8f - победа сэнтэ.

Всё это - просто не особо хитрое убегание от цумэро. Здесь важно прочно защититься ходом 9.Г'7h, а если 10.+Р-8f, то после 11.Р'8g сэнтэ побеждают. Ход 10.+Рх5g страшен, однако после взятия дракона на 12.+Рх6h есть ответ 13.Гх6h, а после бегства короля на 8h цумэ ему не поставить.

## Табу на рефлекторные ходы

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

(В). После 4.Р'9h

Ходы после (В): 5.Р'9d 6.Кх9d 7.Г'8e 8.К-9c 9.Лх9h 10.К-8b 11.Рх6a+ 12.Р'8h 13.К-7i 14.Рх9h+ 15.Н'9d (С) - победа сэнтэ.

Если просто сыграть 5.Лх9h, то после 6.К-8b ситуация неожиданно резко усложнится. Если далее 7.Рх6a+, то 8.Р'8h 9.К-7i 10.Рх9h+. А вот после 5.Р'9d есть ключевой ход 7.Г'8e (7.Н'8f тоже ведёт к победе); и если на последний ход 15.Н'9d готэ ответят 16.К-9c, то жертва 17.Г'9b всё равно ведёт к цумэ.

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

(С). После 11.Н'9d

### 6. Решающий ход - отведение короля

В случае, когда защититься от нависающего цумэро сложно, решающими могут стать ходы, уводящие короля от шахования.

На (А) королю сэнтэ грозят ходы 2.Rx6i+ 3.K-8h 4.+Rx6h 5.Sx6h 6.G'7h, грозящие закончиться созданием цумэ; а вот королю готэ цумэ тут не грозит.

Поэтому решающий ход здесь - отведение короля, создающее хисси на 13-м ходу; и хотелось бы, чтобы Вы это проанализировали.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Vx7a+ 2.Kx7a 3.S'6b 4.K-8b 5.V'7a 6.K-9b 7.G'8b 8.K-9c 9.Gx7b 10.K-8d 11.S'7e 12.K-8e 13.K-7g (B).

Первый ход, 1.Vx7a+, альтернатив не имеет. Если после 2.Kx7a сыграть 3.G'6b, то после 4.K-8b 5.Gx7b 6.Kx7b 7.N'8d 8.K-8b цумэ нет.

Поскольку в результате обычного преследования после 1.Vx7a+ напоследок в руке остаётся серебро, цумэ тут не поставит; зато после 11.S'7e есть решающий ход 13.K-7g, являющийся цумэро ногарэ-но цумэро.

### Удалённая высадка слона

Хотя на (B) и есть ходы 14.V'8h 15.Kx8h 16.Rx6i+ (или 16.+Rx6h), после них всё ещё необходимо подумать над тем, как поставить королю готэ цумэ.

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

(B). После 13.K-7g

Ходы после (B): 14.V'8h 15.Kx8h 16.Rx6i+ 17.N-7g 18.Kx7f 19.V'4c 20.Kx7e 21.V-6e+ 22.K-8d 23.N'7f (C).

И, наконец: почему же нельзя было сыграть 1.K-7g сразу после (A)? А всё дело в ответе 2.G'5c.

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

(C). После 23.N'7f



## 8. Очередность жертв

Это - тоже цумэро ногарэ-но цумэро с помощью жертвы, однако здесь жертва работает в роли тэсудзи создания своему королю пути к бегству (нигэмичи).

Над королём сэнтэ висит цумэро 2.S'4i, а королю готэ цумэ не поставить. Если сыграть 1.P-2f, то 2.G'2g 3.Kx2g 4.N'1e, а если 1.P-1f, то 2.N'4f 3.Px4f 4.S'4g; и так, и так - всё закончится цумэ. Поэтому тэсудзи с жертвой фигуры просто необходимо.

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

(A)

Ходы после (A): 1.S'2e 2.Kx2e 3.P-2f 4.Kx2f 5.G'3f 6.K-1e 7.P-1f 8.K-1d 9.P-1e 10.K-2d 11.+Bx1a (B)

Однако после схожей жертвы 1.S'1e 2.Kx1e 3.P-1f у готэ есть ход 4.K-2d, после которого дела у сэнтэ плохи. После 1.S'2e и удара 3.P-2f ключевым и безальтернативным является сброс 5.G'3f.

Далее король готэ спасается от цуми, уходя на 1d (вместо 2d), так как если 11.P-1e, то сброс 13.P'2e создаст форму учифудзумэ. Вместе с тем, теперь если 12.S'4i, то после 13.K-2g 14.S'3h 15.K-1f цумэ королю сэнтэ не грозит, и поэтому можно играть 11.+Bx1a. Однако возникает вопрос: как сэнтэ следует играть после 12.N-3c?

## Очередность взятия слона

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

(B). После 11.+Bx1a

Ходы после (B): 12.N-3c 13.L'2f 14.N'2e 15.Lx2e 16.Nx2e 17.P'2f 18.+B-3e 19.Px2e 20.+Bx2e 21.N'1f 22.Kx1e 23.+B-3c (C) - победа сэнтэ.

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

(C). После 23.+B-3c

Если готэ защитятся от последнего шаха ходом 24.P-2d, то 25.Nx2d 26.L'1f 17.N'2g. Если же 24.K-1d, то 25.N'2f, и далее съедение сильного лошадиного дракона тоже приведёт сэнтэ к победе.

### 9. Избегание цумэро с помощью встречного шаха

Бывает, также, и такое цумэро *ногарэ*, при котором прямой защиты своего короля от цумэро не происходит, а реальную защиту от цумэро производит встречный шах; такой пример мы сейчас и рассмотрим.

На (А) над королём *сэнтэ* висит простое цумэро 2.Rx7i+, а король *готэ* находится в форме с «лысой головой слона», цумэ в которой нет.

Ход 1.S-7f, конечно, защищает от этого простого цумэ, однако ответ 2.S-2d блокирует линию боя слона, и после 3.Rx2d 4.Rx7i+ цумэ королю *сэнтэ* не избежать. Защитный ход 1.L'6i тоже приведёт к сложностям после 2.S'2b. Однако у *сэнтэ* здесь есть искусный блок из трёх ходов. Тем, кто не сможет его найти, желательно найти цумэ, начинающееся с диаграммы (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.S'1b 2.Kx1b 3.L'1e 4.R-1i+ (В).

Сброс 1.S'1b – подманивающий, а 3.L'1e – волшебное цумэро *ногарэ*. Если *готэ* ответят 4.Rx7i+, то ходом 5.Vx7i+ они получают встречный шах.

Защиты от этого обратного шаха нет. Если 4.S-2b, то 5.Vx2b+ 6.Kx2b 7.S'1c.. – цумэ, а если 4.R-1i+, с целью взять стрелку, то ...

### Решительный двойной шах

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

(В). После 4.R-1i+

Ходы после (В): 5.V-2b+ 6.Kx2b 7.G'1b – победа *сэнтэ*.

Если 5.V-2d, то 6.+Rx1e (С), и всё перевернётся. А вот двойной шах 5.V-2b+ – это цумэ.

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

(С). После 6.+Rx1e

### 10. Защита вставкой, дающей встречный шах

А вот ещё один пример задачи, в которой предлагается подумать над встречным шахом. На этот раз обратный шах королю *готэ* будет, одновременно, защитой короля *сэнтэ* от шаха с помощью вставки.

Поскольку за правильный ответ здесь легко принять ложный, будьте внимательны.

На (А) над королём *сэнтэ* висит простое *цумэро* 2.Rx7h+, а королю *готэ* *цумэ* не поставить. Однако умело используя слона, здесь можно дать обратный шах, который позволит избежать мата.

Эта серия из трёх ходов ограничена сбросами старших фигур.

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

(A)

Ходы после (А): 1.В'2b 2.К-1b 3.Р'3b (В).

Защита от шаха ходом 1.В'8h может показаться хорошей, однако после 2.В'4d 3.Вx4d 4.Рx4d 5.В'2b 6.К-1b 7.Вx4d+ 8.Рx7h+ 9.Р'8h ходы 10.+Рx8h 11.+Вx8h 12.Кx2c (С) ведут *сэнтэ* к поражению.

Если же сыграть 1.В'2b 2.К-1b 3.В-8h+, то король *готэ* убежит ходом 4.Кx2c.

### Ограниченность серии сбросов

Хорошие ходы здесь - сбросы вплотную старших фигур 1.В'2b и 2.Р'3b. Если после (В) *готэ* сыграют 4.Рx7h+, то защита вставкой 5.В-8h+ будет, одновременно, встречным шахом, и в результате продолжения 6.Кx2c 7.Р-3c+ 8.К-2d 9.Р-2b+ король *готэ* получит быстрое *цумэ*.

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

(В). После 3.Р'3b

Если же после (В) *готэ* сразу сыграют 4.Кx2c, то далее последует 5.В-3c+ 6.Нx3c 7.Рx3c+; если же они защитятся ходом 4.Г'4a, то 5.В-1a+ 6.Кx2c 7.Р-3c+: в любом случае их ждёт форсированный мат.

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

(С). После 12.Кx2c

## МИНИ-КОЛОНКИ

Решения задач со страниц 1 и 2

Ходы после (А): 1.S-3c= 2.K-3e  
3.S-4d= 4.Kx4d 5.G'5d - цумэ в 5 ходов. Один человек, имеющий любительский 4-й дан, решал эту задачу 30 минут. Первый ход в ней попадает в «слепое пятно». Проверка того, как происходит матование в позиции после 1.S-3c=, даёт очень неожиданные результаты.

Ходы после (В): 1.R-2b+ 2.Kx2b  
3.S'2c 4.K-1c 5.S-1b+ 6.Lx1b 7.G'2c - цумэ в 7 ходов. Жертва ладьи и серебра - это первое, что обычно, по ощущениям, приходит в голову.

Ходы после (С): 1.S'1c 2.K-1a  
3.Sx1b+ 4.Kx1b 5.P-1c+ 6.Nx1c 7.Lx1c  
8.Kx1c 9.R-1a+ 10.P'1b 11.P'1d  
12.Kx1d 13.+Rx1b 14.P'1c 15.P'1e  
16.Kx1e 17.+Rx1c 18.P'1d 19.P'1f  
20.Kx1f 21.+Rx1d 22.P'1e 23.P'1g  
24.Kx1g 25.+Rx1e (Т) 26.G'1f  
27.+Rx1f 28.Kx1f 29.G'2f 30.K-1g  
31.G-2g 32.K-1h 33.G-2h - цумэ в 33 хода.

Вбросом 1.S'1c убираются фигуры на краю, делая возможным ход 9.R-1a+. После этого в руке у гёкуката нет ни коня, ни слона, а из того, что есть, можно сбрасывать лишь пешку (иначе сразу мат). Вопрос возникает лишь в позиции (Т): пожалуйста, внимательно рассмотрите её, ибо она и является узловой темой этой задачи. Если здесь защититься чем угодно кроме золота, то ход 26.+R-2f, как легко догадаться, приведёт к быстрому цумэ.

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

(Т). После 25.+Rx1e

Партия, закончившаяся применением ТЭСУДЗИ

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

(А). После 2.Sx6d

Теперь, после изучения тэсудзи на частичных диаграммах, полезно посмотреть, как они применяются в реальных партиях. В реальной игре часто построения хисси с помощью великолепных жертв, хорошим примером чего и является нижеследующая игра.

На (А) показана 3-я партия 61-го турнира Кисэй (1.8.1993) из матча **Танигава Кодзи (Кисэй) - Года Масатака (Ои)**; в данной позиции готэ только что ответили на 1.+Rx5b съедением лошадиного дракона ходом 2.Sx6d (в партии этот ход был 120-м). Если далее сыграть 3.+R-7a, то после 4.K-2b приближение будет сложным. Но как быть, если любой уход дракона с поля 7g создаёт угрозу матующего приёма N'8f? Итак, посмотрим в записи, чтобы научиться применённому здесь тэсудзи жертвы фигуры.

Ходы после (А): 1.S'1b 4.Lx1b  
5.B'1a 6.S'4a 7.L'5d 8.G'4b 9.+Px4b  
10.S4ax4b 11.G'5b - победа сэнтэ.

Если вместо этого сыграть 3.G'4a 4.K-2b 5.G'4b и т.д., то цумэро при этом не возникнет, и вдобавок фигуры переместятся на верхние горизонталы, матовать на которых хуже. А жертва на голове стрелки 3.G'1b позволяет организовать атаку хасами 5.B'1a. Однако это ещё не совсем хисси, и готэ ещё могут оказать некоторое сопротивление.

На удар по токину 6.S'4a сэнтэ ответили 7.L'5d, и это ёсэ уже не остановить. Если 8.G'4b, то 9.+Px4a 10.Gx4a 11.S'5b - и контуры ясны.

За 11.G'5b последовали ходы 12.S'2b 13.G'4a 14.K-3b 15.G4ax4b. Победу одержал Танигава (Кисэй).

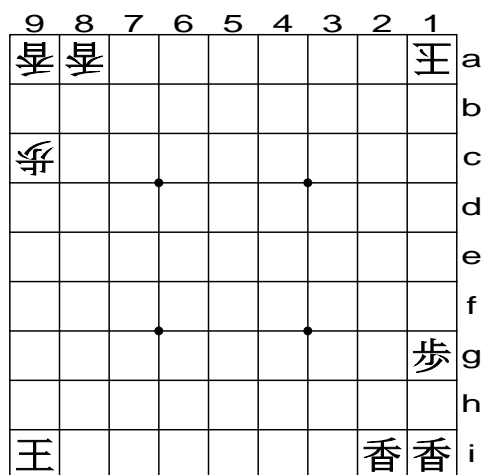


## 3.1 Анализ иттэ-гачи

## 1. Когда нет ни одной пешки

Пока что мы практиковались лишь с основами цумэ и хисси. А теперь поднимемся на уровень анализа иттэ-гачи (побед с опережением на 1 темп), но поскольку в реальной игре большое число фигур создаёт сложности, здесь мы попрактикуемся на частичных диаграммах.

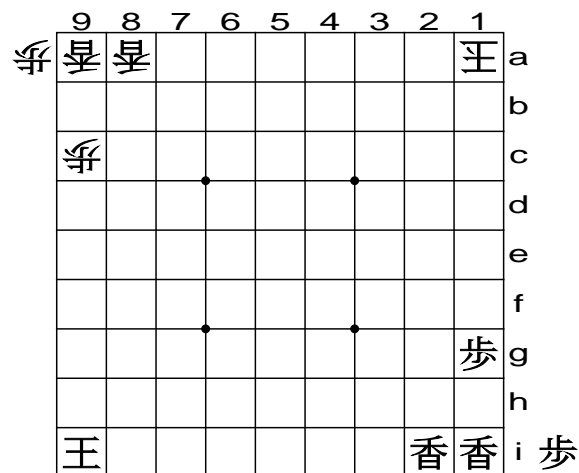
На диаграмме (А) фигур в руке нет, и предназначена эта задача для самых начинающих. Диаграмма (В) получается из неё всего лишь добавлением одной пешки в руку каждой из сторон, но при этом оказывается неожиданно сложной. Тот, кто сможет её решить, имеет настоящий дан.



(A)

Правильный ответ на (А) - 1.P-1f. Дальнейшие ходы: 2.P-9d 3.P-1e 4.P-9e 5.P-1d 6.P-9f 7.P-1c+ 8.P-9g+ 9.+P-1b - иттэ-гачи сэнтэ.

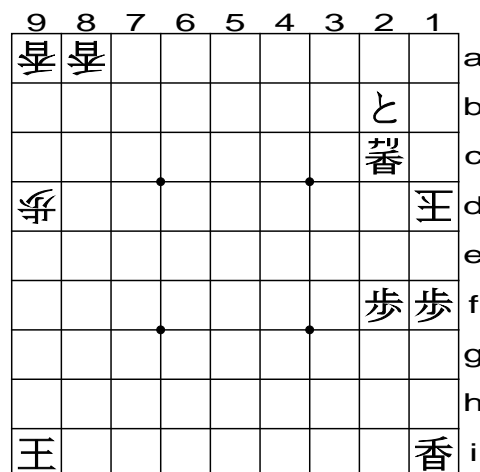
Поскольку формы сторон здесь идентичны, естественно, побеждает та сторона, которая ходит первой.



(B)

На (В) правильный ответ - тоже 1.P-1f. Если вместо этого сыграть 1.P'2c, то после 3.P'2d 4.Lx2d 5.K-1b 6.P-2b+ 7.K-1c король готэ убежит вверх; если же начать с 1.P'2b, то после 2.K-1b 3.P-2a+ 4.P'2c разговора о ёсэ вообще нет.

Если за 1.P-1f последует 2.P-9d, то сброс 3.P'2c уже сработает: если же, как и ранее, 4.P'2d, то после 5.Lx2d 6.K-1b 7.P-2b+ 8.K-1c есть продолжение 9.L-2c+ 10.K-1d 11.P'2f (С) - победа сэнтэ.



(C) . После 11.P'2f

Если же за 1.P-1f последует 2.P'8g, то защиты 3.P'8i будет достаточно. Вот к каким сложностям может привести всего лишь одна пешка.

## 2. Последовательность цумэро

При создании цумэро эффективность фигур мала, если последовательность цумэро обрывается без продолжения.

Когда своему королю цумэ не грозит, а королю противника можно создать цумэро, которое продолжается последовательностью форм цумэро, приводящих к хисси, такая победа называется **иттэ-гачи**.

На (А) вопрос состоит в выборе места для сброса стрелки. На (В) ситуация аналогична, однако следует проявить внимательность при анализе варианта защиты противника от цумэ.

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

(A)

Ход после (А): 1.L'1i - **иттэ-гачи** сэнтэ.

Ход 1.L'1g - тоже цумэро, однако после 2.S-4b 3.L-1c+ 4.K-3c серию цумэро будет не продолжить. А вот если сыграть 1.L'1i, то после 2.S-4b ходом 3.R-1b+ ставится быстрое цумэ.

## Анализ варианта

Правильный ответ на (В) - такой же: 1.L'1i.

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

(B)

Если сыграть 1.+P-4a, то ответом будет защита 2.G-2b. Поскольку потеря слона означает для сэнтэ цумэ +Vx8h Kx8h B'7i, так они проиграют, отстав на один ход.

А вот сброс 1.L'1i создаёт цумэро 3.+V-1b 4.K-3a 5.+V-2a. Если же от него защититься ходом 2.S-2b, то 3.+Vx2b 4.Kx2b 5.R-1b+ 6.K-3c 7.+Rx3b 8.Kx3b 9.S'4a 10.K-2b 11.G'3b (C) - всё равно цумэ.

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

(C). После 11.G'3b

Если же за 1.L'1i последует 2.G-2b, то есть хорошее продолжение 3.+Vx2b 4.Sx2b 5.G'1b: если 6.K-3b, то 7.Gx2b 8.K-3c 9.Gx2c 10.Kx2c 11.R-1c+, и далее, разумеется, быстрое цумэ.

### 3. Внимание к отдаваемым фигурам

Из-за правила сёги, по которому противник может использовать в игре съеденные фигуры, при матовании следует быть достаточно внимательным к отдаваемым фигурам, чтобы не получить с их помощью мат самому.

Это же верно и при создании цумэро: крайне важно прилагать все усилия к уменьшению возможностей создания цумэро противником.

На (А) у обеих сторон - анагума, формы идентичны, идёт матование с помощью перевёрнутой стрелки и т.д., а вот генералов для оказания давления нет. В таких случаях всегда полезно думать о том, какие фигуры можно отдать противнику.

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

(A)

Правильный ответ: **1.+Lx3a 2.Sx3a 3.Rx3a+** - иттэ-гачи сэнтэ.

Если отдаваемой фигурой будет стрелка, то простой ход 1.+Lx3a принесёт иттэ-гачи. Если 2.+Vx8i, то после 3.Gx8i можно будет не бояться потери золота, поскольку его отдача не создаст угрозы цумэ.

### Сброс фигуры-вставки

На (В) следует проявить внимательность к отдаваемым фигурам; здесь желательно провести анализ до 5-го хода.

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

(B)

Правильный ответ: **1.Gx3a 2.Sx3a 3.Vx3c 4.G'2b 5.Rx3a+** (C) - иттэ-гачи сэнтэ.

Если, отдав золото, после 1.Gx3a 2.Sx3a сыграть 3.Rx3a, то после 4.+Vx8i 5.Gx8i (если 5.Kx8i, то 6.G'7h) 6.Rx8i+ сэнтэ получают цумэ.

После 2.Sx3a отличным ходом является немедленный шах 3.+Vx3c: если 4.Nx3c, то 5.Rx3a+, а если 4.S-2b, то 5.Rx2a+ 6.Kx2a 7.G'3b: и так, и так - цумэ. Если же защититься вставкой 4.G'2b, то, поскольку фигур в руке у готэ не останется, ход 5.Rx3a+ принесёт сэнтэ иттэ-гачи.

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

(C). После 5.+Rx3a

## 4. Когда фигур отдавать нельзя

Взаимная атака двух анагум на предыдущей диаграмме по форме схожа с данной, но здесь слон на 4с не перевернут, так что шах +Вх3с невозможен, и поэтому выманить с его помощью отдаваемую фигуру не удастся.

В такие моменты взаимная глупость влиять на ходы не должна, поэтому на (А) любое пополнение фигур важно делать одновременно с обдумыванием того, какое влияние оно окажет на защиту.

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

(A)

Правильный ответ здесь - **1.Вх5d+**. Если готэ атакуют **2.Гх7i** **3.Сх7i** **4.Рх7i+**, то **5.+Вх2а** - цумэ.

Если же они дадут аналогичный ответ **2.Вх5f+**, то сработает защита **3.Р'6i**: если **4.Гх6i**, то **5.Гх3а**, а если **4.Гх7i**, то ход **5.Сх7i** создаст королю готэ цумэро - иттэ-гачи сэнтэ.

## Создать путь к бегству

На (В) пополнять запас фигур тоже нельзя, поскольку условия не позволяют отдавать фигуру, так что полезно подумать над ходом, который дал бы продвижение в ёсэ.

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

(B)

Правильный ответ - **1.Л-9g**. Этот ход может показаться бессмысленным, но поднятие этой стрелки сразу делает возможным продолжение **3.Гх3а** **4.Сх3а** **5.Рх3а+**. Если же готэ защитятся от этого ходами **2.Вх8i+** **3.Кх8i** **4.Гх7i** (или **4.Г'7h**), то после **5.К-9h** цумэ будет не поставить. Однако если на **2.Вх8i+** ответить взятием **3.Гх8i**, то **4.Рх8i** **5.Кх8i** **6.Г'7h** - всё-таки цумэ, поэтому здесь требуется внимательность.

На **1.Л-9g** у готэ вообще нет эффективного ответа: даже если **2.Рх7i+** **3.Сх7i** **4.Гх7i**(С), то **5.Вх2а+** **6.Кх2а** **7.Гх3а** **8.Сх3а** **9.Р'1а** - цумэ.

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

(C). После 4.Гх7i

## 5. Искусство обращения свойств в реальной игре

Задаваясь частным вопросом - как просто создать форму хисси - в реальной игре следует думать и о шаховании своего короля, чтобы быть готовым, когда придётся защищаться.

Поэтому, думая в реальной игре о хисси, следует одновременно смотреть и на своего короля: важно, чтобы ему при этом не пришлось всерьёз защищаться.

Диаграмма (А) - это применение на практике известной задачи на хисси.

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

(A)

Правильный ответ здесь - **1.Rx2b+ 2.Kx2b 3.S'3b** - *ИТТЭ-Гачи СЭНТЭ*.

В форме после 3.S'3b есть два цумэро: 5.Sx2c+ и 5.+B-3a 6.K-1b 7.Sx2a=, одновременно защититься от которых невозможно, и поэтому это - хисси. А королю сЭНТЭ цумэ после отдачи ладьи не грозит. А вот если вместо этого сыграть 1.+B-3a, то после 2.K-1c король готэ убежит вверх.

## Хисси не создать

На (B) форма чуть-чуть другая. Здесь, в ёсэ, тоже желательно думать и о своём короле.

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

(B)

Правильный ответ здесь - **1.+B-3a**. Кажется, что после **2.K-1c 3.+Bx2a 4.K-2d** король готэ убегает вверх, но после **5.Rx5d+ 6.P-3d** (если 6.K-2e, то 7.+R-6e - вилка на короля и лошадь дракона) **7.+R-4e** (C) ходы **9.S'1e 10.Px1e 11.P'2e** ведут к цумэ, так что это - *ИТТЭ-Гачи СЭНТЭ*.

Если же и здесь сыграть 1.Rx2b+ 2.Kx2b 3.S'3b, то после 4.+Bx8g 5.Kx8g 6.R'8b (а можно и 6.R'8a) серебро на 3b теряется. Также, на 3.S'3b готэ могут ответить 4.Rx8h+ 5.Kx8h 6.R'2h с защитой поля 2c, и у них появится вдобавок ход K-1c.

Итак, в данном случае побег невозможен лишь после 1.+B-3a.

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

(C). После 7.+R-4e

## 6. Прочные ходы в ёсэ

Как говорят, «в эндшпиле скорость важнее материала»: когда в эндшпиле есть ход со взятием фигур и ход, непосредственно давящий на короля противника, то вопрос, какой из них даёт более быстрое приближение, требует специального рассмотрения.

Далее, когда приходится выбирать из схожих цумэро, будьте внимательны к искусству переворота и стремитесь создавать как можно более прочные цумэро.

На (А) вопрос в том, в какой момент использовать возможность взятия золота.

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

(A)

Правильный ответ: 1.S'7a 2.Kx7a 3.S'7b 4.K-8b 5.S'7a 6.K-9b 7.+Px5b - *иттэ-гачи сэнтэ*.

Если сразу создать цумэро 1.+Px5b, то после 2.P-8d серию цумэро будет уже не продолжить.

Если же после сбросов 1.S'7a, 3.S'7b и 5.S'7a сделать решающий ход 7.+Px5b, то даже после 8.P-9d ходы 9.G'8b 10.K-9c 11.G'8c ведут к цумэ, так что защиты нет.

Внимание к «цумэро ногарэ»  
(убеганию от цумэро)

На (B) надо проявить внимание к искусству переворота, и создать прочное цумэро.

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

(B)

Правильный ответ: 1.S'2c 2.R'8b 3.S'3b 4.Rx3b 5.Sx4c+ (C) - *иттэ-гачи сэнтэ*.

Простое взятие 1.Sx4c+ - это тоже цумэро, но ответ 2.R'2h или 2.R'3h будет «цумэро ногарэ-но цумэро», и всё усложнится.

Сброс 1.S'2c - это прочный ход ёсэ: если 2.S'3a, то 3.Sx4c+. Если же ответом будет цумэро ногарэ-но цумэро 2.R'8b, то после 3.S'3b есть ход 5.Sx4c+, и это победа сэнтэ. Сбрасывать вместо этого ладью на 3h для готэ плохо потому, что тогда она вообще не подействует.

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

(C) . После 5.Sx4c+

## 7. Оставляя запас в руке

В ситуации приближения к королю противника, когда в верхней части доски не остаётся атакующих фигур, обычно стремятся сохранить ключевые фигуры в руке, чтобы иметь возможность приближения, не тратя добычу.

На (А) король убежал от шаха 1.S'7a ходом 2.K-9b. Здесь в руке у готэ есть, вдобавок, золото, поэтому к защите противника надо проявить внимательность.

Поскольку необходима серия ходов, ведущая к хисси, тем, кто не сможет проанализировать эту позицию, стоит начать размышления с позиции (В).

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

(А). После 2.K-9b

Ходы после (А): 3.+P-7b 4.P-9d 5.S'8b 6.P-8d 7.+Px7c 8.Nx7c 9.Sx7c+ 10.G'8c (В).

Взятие 3.+Px5b – это, конечно же, цумэро, но в эндшпиле сначала следует подумать, не принесёт ли оно вреда. Если готэ защитятся 3.G'3b, то после 4.+P-6b 5.Gx7a 6.+Px7a цумэро будет не создать, и после 8.S'7h сэнтэ проиграют.

Правильный ответ – 3.+P-7b. Но если после 4.P-9d отступить 5.S-8b=, то после 6.P-8d 7.+Px7c 8.Nx7c 9.Sx7c+ защитный ход 10.S'7b создаст сложности.

Решить исход сбросом серебра

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

(В). После 10.G'8c

Ходы после (В): 11.S'7d 12.Gx7c 13.Sx7c+ (С) – иттэ-гачи сэнтэ.

Произведя ликвидацию 11.+Sx8c 12.Kx8c, можно получить наилучший из возможных образцов. Если на сброс 11.S'7d ответить 12.Gx7d, то 13.S-8b+ – цумэ. Поэтому готэ могут ответить лишь 12.Gx7c, но после 13.Sx7c+ создаётся форма, которая с золотом в руке является для короля готэ хисси.

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

(С). После 13.Sx7c+

## 8. Проанализировать полностью

Точное цумэ

А теперь рассмотрим *сэмэй* (взаимную атаку) двух противостоящих крепостей *МИНО*. Поскольку в *ёсэ* (кроме случаев атаки *токином*) приходится отдавать фигуры, надо быть внимательным к тому, чтобы эти фигуры не создали *цумэро* (своему королю).

На (А) надо применить базовое *тэсудзи* для двух противостоящих крепостей *МИНО*; для победы здесь необходим анализ на 8 ходов, после которых до *цумэ* останется ещё 11 ходов, но этот дополнительный анализ здесь не требуется.

Поскольку 19 ходов анализа в таких условиях - это достаточно сложно, попытайтесь, пожалуйста, подумать над *цумэ* начиная с (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.S'6b 2.Gx6b 3.S'7a 4.K-9b 5.Sx6b+ 6.S'7i 7.K-9h 8.Rx6i+ (В).

Ход 1.S'6b - это *тэсудзи* разрушения замка *МИНО*; после отдачи этого серебра думать уже не нужно.

Но если после хода 5.Sx6b+ будет сыграно 6.S'7i .. 8.Rx6i+, то далее королю *готэ* надо поставить *цумэ*, иначе *сэнтэ* проиграют.

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

(В). После 8.Rx6i+

Ходы после (В): 9.G'8b 10.Kx8b 11.R-7a+ 12.K-9a 13.+Rx7b 14.G'8b 15.+Rx8b 16.Kx8b 17.S'7a 18.K-9b 19.G'8b (С) - победа *сэнтэ*.

Так как после жертвы 9.G'8b и шахов 11.R-7a+ .. 13.+Rx7b *готэ* не могут закрыться ничем, кроме золота, жертва 13.+Rx7b позволяет поставить быстрое *цумэ*. Если бы в руке у *готэ* была любая фигура кроме пешки, ладьи и золота, то после сброса этой фигуры на 8b *сэнтэ* бы проиграли.

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

(С). После 19.G'8b



## 9. Крайняя пешка перед атакой

В предыдущей задаче на ход 1.S'6b готэ могут ответить и не 2.Gx6b, а 2.P-9d (A).

Основы анализа *иттэ-гачи* таковы: стремясь к простым *цумэ*, проверять, есть ли в ту или другую сторону *цумэро*.

Таким образом, играющему полезно размышлять над тем, есть ли в ту или другую сторону атака, ведущая к победе.

(B) - позиция, в которой готэ сыграли P-9d перед сбросом серебра. Обдумывается она так же, как и предыдущая задача.

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

(A). После 2.P-9d.

Правильный ответ на (A): 3.P-8f.

Поспешная атака 3.Sx6a= привела бы к тому, что после 4.Sx6a 5.Rx6a+ 6.S'7i 7.K-9h 8.Rx6i+, несмотря на трёх генералов в руке, *цумэ* королю готэ не поставить.

Если же сначала сыграть 3.P-8f, то взятие 4.Gx6b приведёт к 5.S'7a 6.K-9c 7.Sx6b+ (C) 8.S'6h (если 8.S'7i, то 9.K-8g, и к королю готэ будет не подобраться) 9.+Sx7b 10.Sx6i=, и далее есть *цумэ* 11.S'8b 12.K-8d 13.G'8e - победа *сэнтэ*.

Сначала гарантировать путь к бегству

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

(B). После 0.P-9d

На (B), конечно же, надо играть 1.P-8f или 1.P-9f, создавая перед атакой королю путь к бегству.

Если понять здесь главное, - что сброс 1.S'6b в этой ситуации к победе уже не ведёт, - то правильный ответ станет ясен.

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

(C). После 7.Sx6b+

## 10. Выбор отдаваемой фигуры

Когда невозможно создать цумэро, не отдав фигуру, и решается, какую фигуру отдать не опасно, обычно удостоверяются в том, чтобы свой король после этой отдачи не получил цумэ.

Разумеется, и в этом случае ключевым оказывается умение точно анализировать наличие простых цумэ.

На (А) вопрос тоже в том, какую фигуру отдавать, создавая её сбросом цумэро. (В) - это вариант развития событий: тому, кто не сможет проанализировать (А), я предлагаю поискать цумэ-тэсудзи на (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.N'2d 2.Px2d 3.Px2d 4.N'3a (В).

Если начать со сброса 1.S'4a, то из-за 3.Sx3b+ 4.Kx3b 5.N'2d 6.Px2d 7.G'2c это будет цумэро, однако после отступления 2.G4c-4b готэ обязательно получают в руку серебро, с которым реализуют цумэ +Vx8g Kx8g S'7h.

Правильный ответ: конь

Если же в этот момент отдать коня, то такой угрозы цумэ он не создаст, поэтому правильный ответ - 1.N'2d. Теперь, если 2.G4c-4b, то 3.Nx3b+ 4.Gx3b 5.S'4a - приближение. Если же 2.G3b-4b, то 3.S'3a 4.K-3c 5.Sx4b= 6.Gx4b 7.G'3b 8.Gx3b 9.Nx3b+ 10.Kx3b 11.+R-5b, и далее - цумэ.

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

(В). После 4.N'3a

Ходы после (В): 5.S'2c 6.Nx2c 7.Px2c+ 8.Gx2c 9.+Rx2a 10.Kx2a 11.Rx2c+ 12.P'2b 13.G'3b (С) - победа сэнтэ.

После вброса 5.S'2c применяется тэсудзи прижимания короля ко дну; если, вместо этого, сыграть 9.Rx2c+, то цумэ будет упущено.

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

(С). После 13.G'3b

### 3.2 Защита выигрышем темпа

Защититься накрепко

#### 1. Подтверждение цумэ

Похоже, многие игроки, ищущие ход во время атаки, во время этого поиска слабы в защите.

Сейчас мы рассмотрим эндшпиль, в котором прямой победы в сэмэай нет: это - практикум по защите от опережения на один ход.

На (А) своему королю явно грозит цумэ, и нужно найти следующий ход. На (В) показан вариант без стрелки на 6-й вертикали: подумайте, пожалуйста, как в нём защититься в позиции с противоположной стороны.

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

(А)

Ходы после (А): 1.+Px2b 2.Kx2b 3.S'3a 4.K-1a 5.P-1f 6.+Px4i 7.+B-3b - ИТТЭ-Гачи СЭНТЭ.

Если сразу после 4.K-1a сыграть 5.+B-3b, то 6.S'3i 7.Kx3i (если 7.Gx3i, то 8.+Rx3i, и далее цумэ) 8.+Px4i 9.Sx4i 10.G'4h 11.Kx4h 12.G'5h 13.Sx5h 14.S'3i - цумэ.

Если же «открыть форточку» ходом 5.P-1f (а можно и 5.P-2f), то атака 6.+Px4i угрозы цумэ уже не создаст.

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

(В)

Ходы после (В): 1.S'7i 2.+Px7i 3.Sx7i 4.+Bx7i 5.S'8h 6.+B-5g (если 6.+B-6h, то 7.G'7i) 7.+Px6a 8.S'7h 9.+P-6b (С) - ИТТЭ-Гачи СЭНТЭ.

Прямой ход 1.+Px6a в этом сэмэай к победе не ведёт, поэтому здесь правильным ответом является обращение к защите и ликвидация токина после хода 1.S'7i.

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

(С) . После 9.+P-6b

Если далее готэ сыграют 10.+B-6g, то 11.G'7i, а если 10.S'7i, то 11.Sx7i 12.+Bx7i 13.+Px7b, и далее короля готэ ждёт цумэ - победа сэнтэ.

## 2. Тэсудзи жертвы

Иногда в эндшпиле, когда приближение к своему королю слишком быстро, это приближение удаётся замедлить с помощью тэсудзи жертвы.

Поскольку на (А) прямым приближением победы не добиться, в этой позиции необходимо тэсудзи, замедляющее приближение противника.

На (В) ситуация аналогична, но здесь также, следует подумать о том, какую фигуру нужно получить в руку, чтобы поставить королю готэ цумэ.

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

(A)

Ходы после (А): 1.S'6i 2.S'7i 3.K-9h 4.+Px6i 5.+B-4a 6.+P-6h 7.+P-3b 8.K-1b 9.+B-3a - иттэ-гачи сэнтэ.

Если просто сыграть 1.+B-4a, то после 2.S'7i 3.K-9b 4.+Px7h сэнтэ проиграют. А упреждающий приём 1.S'6i позволяет добиться формы с токином на 6i, в которой создать королю сэнтэ цумэро невозможно.

Наконец, если на 1.+B-4a готэ ответят 2.S'3a, то после 3.+P-4b 4.Sx4b 5.+Vx4b сэнтэ, разумеется, победят.

Замедлить атаку готэ можно, также, ходом 1.S'7i (Д.К.)

Если получить серебро в руку

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

(B)

Ходы после (B): 1.S-4i 2.+Px4i 3.+Px2b 4.Kx2b 5.S'3a 6.K-1c 7.+B-3b 8.S'2d 9.P-1f - иттэ-гачи сэнтэ.

Если сэнтэ проигнорируют положение своего короля, то после 2.Rx3i+ 3.Kx3i 4.S'4h получают цумэ.

Конечно же, после тэсудзи жертвы 1.S-4i готэ смогут создать цумэро сбросом 2.S'4h, но тогда уже их король, после 3.Sx4h 4.+Px4h 5.+Px2b 6.Kx2b 7.S'3a 8.K-1c 9.S'2d (C), получит цумэ.

Если же они ответят 2.+Px4i, то после 3.+Px2b сэнтэ победят.

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

(C). После 9.S'2d

## 3. Защита подманиванием

«От старших фигур защищайся, подманивая их поближе» - гласит пословица. Защищаться от старших фигур, глядящих издалека, сложно; пословица же говорит о защите от них и ловле их с помощью приближения.

На (А) сэнтэ нуждаются в защите, после которой они, ходом +Рхба, смогли бы создать цумэро.

Тому, кто не сможет здесь проанализировать все варианты, можно подумать над диаграммой (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р'5i 2.Рх5i+ 3.Г'6i 4.Г'6h (В).

Если просто защититься ходом 1.Г'6i, то ответом будет 2.В'1d - вилка на дракона и золото, и сэнтэ проиграют. Защитный ход 1.Р'5i подманивает ладью противника поближе, а если на 3.Г'6i готэ ответят 4.В'5e, то после 5.Р-9f 6.Н'7f 7.К-9g сэнтэ всё равно победят.

Но поскольку отход драконом для сэнтэ немислим, они могут, также, сыграть 4.Г'6h (В).

## Превосходство в эффективности

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

(B). После 4.Г'6h

Ходы после (В): 5.+Рх6a 6.+Рх6i  
7.+Р-6b 8.Н'6a 9.+Рх7b 10.Кх7b  
11.+Р-5b 12.Г'6b 13.Г'8b 14.Кх8b  
15.+Рх6b 16.Г'7b 17.С'7a (С) -  
победа сэнтэ.

Если же вместо этого сыграть 5.Гх5i, то после 6.В'7i сэнтэ проиграют. Поэтому им надо контратаковать 5.+Рх6a и, поскольку после отступления 7.+Р-6b у готэ нет для вставки на 6a ни S, ни L, далее это - цумэ. Если же, защищаясь от этого цумэ, готэ сбросят на 6a золото или слона, то далее потеря их дракона тоже приведёт к победе сэнтэ.

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

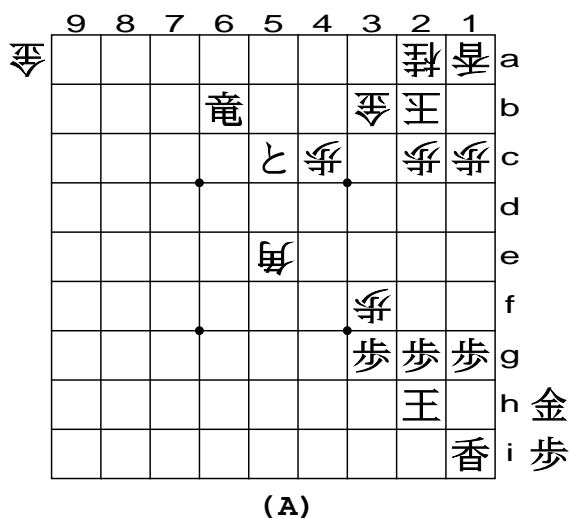
(C). После 17.С'7a

#### 4. Как защититься от линии боя слона

А теперь рассмотрим, как король может защититься от атаки слона.

И на (А), и на (В) король сэнтэ - в цумэро, а королю готэ цумэ не поставить, поэтому здесь необходимо временно переключиться на защиту, и найти единственный ход, о котором говорит пословица.

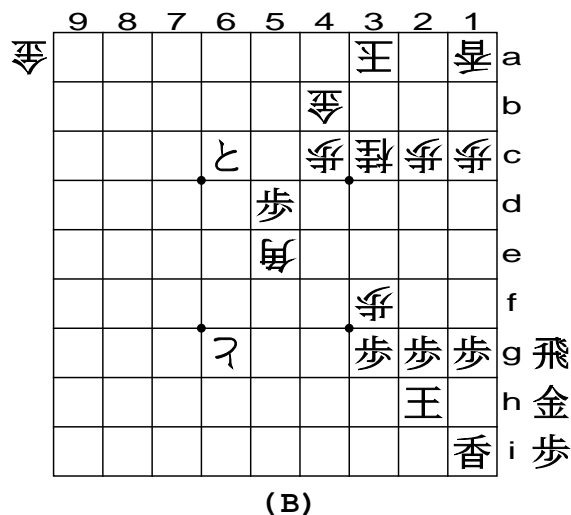
(А) - это образец; диаграмма (В) с ним схожа, но даже имеющие высший кю могут в ней ошибиться.



Ходы после (А): 1.P'4f 2.Bx4f 3.G'4g 4.Px3g+ 5.Gx3g 6.B-5g+ 7.+Px4c - путь к победе сэнтэ.

Простой ход 1.G'4g плох из-за продолжения 2.Px3g+ 3.Gx3g 4.P'3f. Ход же 1.P'4f подманивает слона, после чего сброс 3.G'4g угрожает ему взятием, защищая в соответствии с советом пословицы. Если же слон покинет линию боя ходом 6.B-5g+, то ход 7.+Px4c принесёт победу сэнтэ.

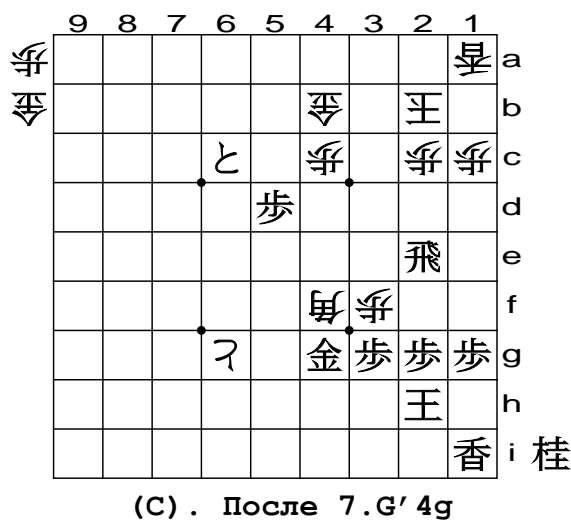
Сброс ладьи ведёт к поражению



Ходы после (В): 1.P'4f 2.N-2e 3.R'3e 4.K-2b 5.Rx2e 6.Bx4f 7.G'4g (С) - путь к победе сэнтэ.

Здесь некоторые могут проявить слабость, пытаясь сохранить золото в руке, и дать шах 1.R'6a. Но тогда, после 2.G-4a 3.P'4f, готэ прыгнут 4.N-4e, и этот путь приведёт сэнтэ к поражению.

Поэтому правильный ответ здесь - это просто 1.P'4f: если далее 2.Bx4f, то 3.G'4g. Если же 2.N-2e (или 2.N-4e), то ключевой сброс 3.R'3e позволит этого коня ликвидировать, и далее сэнтэ победят. Если же 2.K-2b, то после защиты 3.G'5f сэнтэ тоже побеждают.



## 5. Защита перехватом инициативы

Когда свой лагерь нуждается в защите, иногда простая защита ведёт к поражению, и поэтому в таких случаях необходима защита с помощью перехвата инициативы.

На (А) сидящий в анагуме король сэнтэ - в цумэро, а король готэ - в форме, цумэ в которой нет, так что способ защиты определяет здесь исход сражения. На (В) в руке - два золота, поэтому в этой позиции необходима схема дальнейших действий.

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

(A)

Ходы после (А): 1.G'3i 2.+Rx3i 3.S'2h 4.+R-5i 5.+P7c-6b 6.K-4a 7.Nx2b+ - победа сэнтэ.

Если сыграть 1.G'2h, то 2.S'3i, а если 1.S'2h, то 2.G'3h (хотя тут и есть вязкий ход 3.G'3i), и сэнтэ проигрывают. \*

Предвидя, что готэ не могут отдать ладью (так как R'6a - цумэ), сэнтэ после 1.G'3i хорошим ходом 3.S'2h вынуждают их спасать дракона от удара, и далее, ходами 5.+P7c-6b и 7.Nx2b+, строят хисси.

\* После 3.G'3i: 4.Gx2i 5.Gx2i 6.S'3h 7.G'3i 8.Sx2i+ 9.Gx2i 10.S'3h 11.S'3i 12.Sx2i+ 13.Kx2i 14.G'3h 15.K-1i 16.G-2i - цумэ (Д.К.)

## Удивительный защитный ход

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

(B)

Ходы после (В): 1.G'3h 2.+Rx3h 3.G'2h 4.+R-4i 5.+P7c-6b 6.K-4a 7.Nx2b+ (C) - победа сэнтэ.

Здесь тоже, если сыграть 1.G'2h, то 2.S'3i, и после 3.G'3h 4.Sx2h+ 5.Kx2h 6.G'4h форма будет для чёрных проигрышной. Удивительный ход 1.G'3h защищает от 2.S'3i, и если 2.+Rx3h, то после 3.G'2h инициатива будет перехвачена.

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

(C) . После 7.Nx2b+

### 6. Приближение без преследования

В предыдущей задаче, после 1.G'3h, готэ могут и не брать это золото, а начать защищаться.

На (А) они, ходом 2.S-2a, могут создать путь к бегству по третьей вертикали. На (В), ходом 2.G-2c, - напасть на коня. Правильных ответов здесь много.

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

(А) . После 2.S-2a

Ходы после (А): 3.G'5c 4.Gx5c 5.+Px5c - и победа будет у сэнтэ.

Первый и самый простой ход здесь - навесить сверху золото ходом 3.G'5c. После 5.+Px5c возникает хисси.

Если бы захват золота создавал цумэ, можно было бы приблизиться 3.+P-5c 4.Gx5c 5.G'4b 6.K-6a 7.Nx2b+, или же создать другое хисси ходами 3.Nx2b+ 4.Sx2b 5.G'3b. Важно лишь не начинать преследовать короля шахами типа 3.+P7c-6b и т.д.

### Чтобы окружить

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

(В) . После 2.G'2c

Ходы после (В): 3.G'2b 4.Gx3d 5.+P7c-6b 6.K-4a 7.P'5b (С) - победа сэнтэ.

Здесь тоже, если начать преследование ходами 3.+P7c-6b 4.K-4a 5.G'5b, то после 6.Gx5b 7.+P6bx5b 8.K-3a ситуация станет плохой, и приблизиться будет сложно. А если, как и на (А), сыграть 3.G'5c, то всё закончится взятием коня 4.Gx3d.

Ход 3.G'2b - это «окружающее» приближение и цумэро из-за 5.Nx4b+. Если же 4.Gx3d, то после 5.+P7c-6b сброс 7.P'5b создаст хисси. К тому же, в этой ситуации можно начать с решительного хода 3.+P7c-6b, и результат будет таким же.

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

(С) . После 7.P'5b



## 7. Жертва в ключевой точке

Даже в форме, в которой, кажется, нет никакой защиты, может сработать чудесная жертва.

Форма на (А) часто появляется в реальных играх; кажется, что сброс 0.S'8h создал тут хисси, но будьте человеком, готовым здесь выстоять, и атакуйте, защищаясь.

На (В) тоже надо развязать цумэро, которое свили готэ, и есть волшебная серия ходов. Но перед ней полезно подумать и о том, как приблизиться к королю готэ.

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

(A)

Ходы после (А): 1.G'7i 2.G'9g 3.Nx9g 4.Sx7i= 5.N-8e 6.S-8h= 7.S'7a 8.Kx7a 9.G'6b - и далее цумэ, и победа сэнтэ.

Если начать с 1.P-8f, то 2.Gx7g 3.G'8g (если 3.S'8g, то 4.Sx8i+) 4.Sx9i+ 5.Kx9i 6.Gx8g - и защиты нет.

После хорошего хода 1.G'7i, если 2.Sx7i=, то 3.+P-6c - цумэро и победа сэнтэ. А если 2.G'9g ...4.Sx7i=, то ход 5.N-8e будет и защитой от цумэро, и созданием цумэро.

## Чудесное преодоление

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

(B)

Ходы после (B): 1.B'1c 2.K-2a 3.B-7i+ 4.Sx7i= 5.L'1i (C) - победа сэнтэ.

Если сыграть 1.R-1i, то после 2.Gx8i защиты уже не будет. А вот после чудесной последовательности 1.B'1c ... 3.B-7i+, если 4.G'9g, то 5.Nx9g 6.Sx7i= 7.G'1b - цумэ королю готэ, поэтому альтернативы взятию лошади дракона у них нет.

После того, как один темп выигран, сбросом 5.L'1i создаётся хисси. Если же 5.L'1g, то 6.G'2b - защита.

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

(C). После 5.L'1i

## 8. Защита разменом фигур из руки

Такая форма может получиться в ёсэ после того, как готэ сбросят серебро на 8h.

Если подумать над тем, какие фигуры нужны на (А) в руку, чтобы поставить королю готэ цумэ, то найти ответ в этой задаче будет просто. В (В) на поле 3g стоит токин, поэтому думать в этой задаче так же уже нельзя, здесь хотелось бы выиграть один темп.

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

(A)

Ходы после (А): 1.G'2h 2.S'3f 3.Gx3g 4.Sx3g+ 5.+Rx3b 6.Kx3b 7.G'3a 8.K-2b 9.G'3b 10.K-1b 11.S'2a - победа сэнтэ.

Если прямо сыграть 1.G'2a 2.Kx2a 3.G'3a, то после 4.K-2b цумэ будет не поставить. Будь в руке хоть одно серебро, было бы и цумэ, поэтому ход 1.G'2h альтернатив не имеет. Если же сделать похожий ход 1.G'2g, то после 2.+Sx2g 3.Kx2h 4.N'3e сэнтэ получают цумэ.

Если на 1.G'2h ответить 2.+S-3f, то после 3.G'3a 4.S'2a 5.Gx3b 6.Sx3b 7.+P-4b сэнтэ победят.

Только жертва золота

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

(B)

Ходы после (B): 1.G'3h 2.+Px3h 3.Sx4c+ 4.G'3c 5.G'2a 6.Kx2a 7.+Sx3c (C) - победа сэнтэ.

На этот раз ход 1.G'2h, из-за 2.S'3f, привёл бы сэнтэ к поражению. А вот после хорошего хода 1.G'3h, ни 2.+Px3h, ни 2.S'3f цумэро королю сэнтэ не создают.

От 3.Sx4c+ единственная защита - 4.G'3c, но после заваливания короля на дно ходами 5.G'2a 6.Kx2a от 7.+Sx3c защиты уже нет.

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

(C). После 7.+Sx3c

Если далее 8.G'3a, то 9.+Sx3b 10.Gx3b 11.P'3c. Если же 8.G'2h, то 9.K-1g, и цумэ королю сэнтэ не найти.

## 9. Кто же победит?

Эта форма подобна предыдущей задаче, только в атакующих силах сэнтэ вместо серебра на 5d стоит токин на 4а, а вот ситуация - совершенно иная. Поскольку здесь уже готэ могут защититься с выигрышем темпа, подумайте, пожалуйста, над тем, кто на (А) побеждает. Те, кому это сложно, могут подумать над тем, как должны защищаться готэ после (В).

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

(A)

Ходы после (А): 1.G'3h 2.+Px3h 3.G'3a (В).

Как и в предыдущей задаче, тэсудзи 1.G'3h альтернатив не имеет: в позиции после 2.+Px3h цумэ королю сэнтэ не поставить, однако и создать цумэро королю готэ здесь сложно.

Например, если 3.+P-4b, то 4.G'2h 5.K-1g 6.S'1f 7.Kx1f 8.N'2d 9.K-2e 10.S'3f 11.Kx3d 12.G-3c - цумэ.

Поэтому прерывать боковой бой дракона нельзя, и приходится играть 3.G'3a: это так называемое «тонкое ёсэ».

## Проигрыш в тонком ёсэ

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

(В). После 3.G'3a

Ходы после (В): 4.S'2a 5.Gx3b 6.Sx3b 7.+P-3a 8.G'2h 9.K-1g 10.S'1f 11.Kx1f 12.N'2d 13.K-2e 13.G'3e (С) - победа готэ.

Если сыграть 4.G'3c, то после 5.Gx3b результатом будет сэнничитэ (повторение позиции).

Однако у готэ есть защитный ход 4.S'2a. Если на него ответить 5.+P-4b, то продолжение 6.Gx3a 7.+Px3a 8.K-3c будет хорошим для готэ.

Ходом 5.Gx3b золото возвращается, однако после 7.+P-3a король сэнтэ оказывается в матовой форме. Если же золото не отъедать, то получится «тонкое ёсэ», в котором сэнтэ не победить. Итог: на (А) сэнтэ проигрывают.

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

(С). После 13.G'3e



## Глава 4.

Анализ фигур-вставок  
и фигур для цумэ

## 4.1 Анализ фигур-вставок

## 1. Защитная сила золота

Для начинающих анализ того, какой вставкой правильно защищаться от шаха, возможно, является в сёги самым сложным из дел. Однако при выборе вставки тоже есть образцы мышления, и если их запомнить, то всё станет совсем не сложно.

(А) - диаграмма, на которой нужно сделать базовую вставку; вопрос здесь в том, что сбросить, чтобы не получить цумэ.

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

(A)

Ход после (А): 1.G'3h - и королю сэнтэ цумэ не поставить.

Ключевая фигура в защите - золото, так как его защитная сила больше, чем у других фигур.

Здесь можно размышлять так: если защититься фигурой, не бьющей вбок, например - серебром или конём, то далее просто 2.S'3i 3.Kx3i 4.G'4h, поэтому остаются лишь два варианта: золото и ладья. Но если 1.R'3h, то 2.Rx3h+ 3.Kx3h 4.R'6h 5.G'4h 6.G'2h - цумэ, поэтому правильный ответ - защититься золотом.

После защиты золотом для того, чтобы поставить цумэ, атакующей стороне необходимо уже 4 генерала. Подумайте, пожалуйста, над тем, как поставить цумэ на диаграмме (В).

Хороший ход - золото на живот

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

(B). После 0.G'7b

Ходы после (В): 1.S'7a 2.Kx7a 3.G'6a (С). Если 4.Kx6a, то 5.G'5b 6.K-7a 7.G'6b 8.K-8b 9.Gx7b, и далее цумэ.

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

(C). После 3.G'6a

Если же 4.K-8b, то 5.Rx7b+, и далее три золота ставят цумэ.

Если бы в руке было лишь два золота, то генералов для цумэ понадобилось бы уже 5: такова защитная сила золота.



## 3. Метод исключения

Профессионалы при поиске лучшей из вставок, обычно быстро отсекают ненужные фигуры, применяя в анализе так называемый «метод исключения» (хикидзан).

На диаграммах (А) и (В) надо защититься от шаха так, чтобы избежать цумэ, хоть это и непросто. Хотелось бы, чтобы Вы эти ходы нашли.

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

**(А)**

Ход после (А): **1.L'3i** - и цумэ не поставить.

Пешку на 3i не сбросить: *нифу*. Если сбросить генерала или ладью, то после 2.+Rx3i 3.Kx3i встречный сброс этой фигуры приведёт к цумэ.

Слон или конь, если их съедят, цумэ поставить не помогут, но они не защищают свою «голову» (поле перед собой), и поэтому не помогут от простого цумэ 2.+R-3h. Поэтому остаётся сбросить лишь стрелку, и действительно: поле 3h она защитит, а в матовании не поможет, поэтому после 1.L'3i цумэ королю готэ не грозит.

Правильный ответ - серебро

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

**(В)**

Ход после (В): **1.S'2g** - и цумэ не поставить.

Если 1.P-2g, то 2.B-3i+. Слон и конь не защищают свою голову, и поэтому не помогут от цумэ 2.R-1f 3.Kx1f 4.+R-2f, а золото не защищает от 2.Rx2g+ 3.Px2g 4.G'2f, так что сброс B,G,N и P исключён. Этот анализ, основанный на цумэ в 3-5 ходов, можно провести мгновенно.

Если 1.L'2g, то 2.Rx2g+ 3.Px2g (если 3.Sx2g, то 4.B-3e+) 4.L'1e 5.X'1f 6.B-3i+, поэтому остаётся лишь серебро. И действительно: если 1.S'2g, то после 2.Rx2g 3.Px2g 4.S'2f 5.K-1f (С) цумэ не поставить. Если же 4.B-3e+, то цумэ тоже нет.

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

**(С) . После 5.K-1f**

## 4. Вертикальный бой ладьи

Королю в углу противостоят ладья, 2 золота и 2 серебра; вопрос в том, ставится ли цумэ после сброса ладьи на 7a.

Сначала - позиция после ответной вставки 0.L'8a (A): попробуйте поставить здесь цумэ.

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

(A)

Ходы после (A): 1.G'8b 2.Kx8b 3.S'7c 4.K-9c 5.G'8c 6.Lx8c 7.S'8b - цумэ.

Смысл вставления стрелки - в том, что после 1.G'8b и 3.S'7c король прячется на 9c, а стрелка защищает поле 8d. Однако после жертвы 5.G'8c (если 5.G'8d, то 6.Lx9d 7.S'8b - тоже цумэ) ходы 6 и 7 - всё равно цумэ.

Далее - та же позиция за противоположную сторону: что надо сбрасывать на (B), чтобы не получить цумэ?

## Единственная защита

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

(B)

Ходы после (B): 1.R'2i 2.G'2h 3.Kx2h 4.S'3g 4.K-1g 5.S'2h 6.Rx2h 7.Sx2h= 8.K-2f (C) - и цумэ нет.

Сначала - надо нейтрализовать приём 2.G'2h ... 4.S'3g; вставка B,G,S и R при этом бесполезна, однако быстро решения тут не принять. Если 1.N'2i, то будет биться поле 3g, но тогда 2.S'2h 3.Kx2h 4.G'3h 5.K-1g 6.G'2g 7.Kx2g 8.Rx2i+ - цумэ.

Итак, правильный ответ - вставка 1.R'2i: когда король укроется на 1g, эта ладья будет бить как вверх, так и вниз, и поэтому цумэ будет не поставить.

Если же далее 2.S'2h 3.Kx2h 4.G'3g 5.K-1g 6.G'2g, то цумэ всё равно нет. (7.Rx2g+ 8.Gx2g 9.Kx2g 10.R'3g 11.K-2f 12.Rx3f+ 13.K-1e 14.S'2f 15.K-1d 16.+Rx2e 17.Kx2e 18.R-3e+ 19.K-1d и т.д. - Д.К.)

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

(C). После 8.K-2f



## 5. Тэсудзи вставки-жертвы

На первый взгляд, здесь вставка будет не защищена, и кажется, что в этой форме есть простое цумэ, однако бывают случаи, в которых жертва вставкой на поле, бьющееся двумя фигурами, позволяет спастись от цумэ.

На (А) дан шах слонем. Вопрос в том, что здесь делать, чтобы избежать цумэ.

Форма (В) - без пешки на 4f, и тут надо поставить цумэ королю готэ. Подсказка: цумэ в 5 ходов тут нет, а способ матования сильно зависит от фигуры, которая будет вставлена.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р'3g 2.Вх3g+ 3.К-2i 4.+В-3h 5.К-1i - и цумэ нет.

Если не решиться сразу сделать незащищённой вставки, играя 1.К-2i, то 2.Р'2h 3.К-1i 4.Р-3i+, а если 1.К-1g, то просто 2.Н'2e - цумэ. А вот после 1.Р'3g если 2.Вх3g+, то 3.К-2i, а если 2.Рх2g+, то 3.К-1g, и король убегает.

## Избежать учифудзумэ

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

(B)

Ходы после (В): 1.В'6d 2.Р'7c 3.Вх7c+ 4.К-8a 5.+В-6c 6.К-8b 7.Р-7b+ 8.К-9c 9.Р'9d 10.Кх9d 11.Н'8f (С) 12.К-8d 13.+Р-7d 14.К-9c 15.Р'9d 16.К-8b 17.+Р-7b 18.К-9a 19.+Р-8a - цумэ в 19 ходов.

Ход 7.Р-7b+ позволяют избежать учифудзумэ (запрета на мат сбросом пешки).\*

Если же вместо пешки готэ вставят коня, то ход 7.Р-7c+ (вместо 7.Р-7b+) позволит поставить цумэ гораздо раньше.\*\*

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

(C). После 11.Н'8f

\* 8.К-9c ... 12.К-9c 13.Р'9d (Д.К.)

\*\* ... 12.К-9c 13.Н'8e или ... 12.К-9e 13.+Р-7e (Д.К.)

### 6. Изменения от промежуточных вставок

В предыдущей задаче жертва-вставка (сутэй) делалась с приближением к королю и вплотную к нему, но иногда её делают и для создания королю пространства, а иногда - и на расстоянии от короля.

Форма (А) типична для реальных партий; здесь тэсудзи сутэй нужно, чтобы избежать цумэ.

(В) - задача на промежуточную вставку. Здесь подманивание старшей фигуры помогает избежать цумэ.

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

(A)

Ходы после (А): 1.В'2е 2.Лх2е 3.К-1f (С) - и цумэ нет.

Здесь единственная защита - сбросить какую-нибудь фигуру X на 2е, но если 1.Л'2е, то 2.Лх2е 3.Кх2е 4.Н-3с - цумэ. Поэтому надо, чтобы, когда король окажется на 1f, фигура X не позволяла бы поставить ему цумэ.

R,G,S и L бьют поле перед собой, и поэтому для них после жертвы 4.X'1е 5.Кх1е есть простое цумэ 6.Р-1d. Если X=N, то тоже: 4.Н'2d 5.Кх2е 6.Н-3с - цумэ. Поэтому остаётся лишь вариант 1.В'2е, после которого ответ на 3.К-1f жертвой 4.Г'1е не поможет: 5.Кх1е, и цумэ не поставить.

### Защита от золота на голове

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

(B)

Ходы после (В): 1.Л'3е 2.Вх3е 3.Р-2f - и цумэ нет.

Если защититься вставкой на 2f, то далее просто 2.Н'2е, а если двинуть пешку 1.Р-2f, то 2.Н'2е 3.К-2g 4.Г'2h 5.К-3f 6.Г'3е - цумэ.

Поэтому от 6.Г'3е надо защититься вставкой на 3е: если 1.Л'3е, то в форме после 7.К-3f цумэ не поставит. Если же на 3е сбросить не стрелку, то после 4.Н'2е 5.К-2g 6.Нх3g+ 7.Нх3g 8.+Sx3g сэнтэ получают цумэ (9.Кх3g 10.Н'4е 11.К-3f... - Д.К.), поэтому здесь нужна внимательность.

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

(C). После 3.К-1f

## 7. Серия промежуточных вставок

Бывает, что промежуточную вставку делают, чтобы подманить фигуру, бьющую издали, и таким образом избежать цумэ.

Диаграмма (А) считается базовой формой промежуточной вставки. Если тот, кто её не знает, побежит ходом 1.К-1h, то после 2.Л-2g+ получит цумэ. Здесь же, напротив, следует думать о том, какую фигуру сбросить.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р'2g 2.Лx2g= 3.К-1h 4.Л-2h+ 5.К-1g - и цумэ нет.

Вставка делается на поле 2g, чтобы его заняла неперевернутая фигура: это тэсудзи. Однако если сбросить сюда ладью или стрелку, то после 2.Лx2g= 3.К-2h 4.Р(Л)'1f сэнтэ получат цумэ. И вообще, обычно надо сбрасывать самую безопасную фигуру (пешку).

На (В) тоже нужна промежуточная вставка, чтобы избежать цумэ, однако эта задача весьма сложна, и требует проявления высокого искусства.

## Предельная защита

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

(B). После 0.Л'2a.

Ходы после (В): 1.С'2b 2.Лx2b 3.Н'2c (С) 4.С'3d 5.К-2d 6.С-2c 7.Кx3c - и цумэ нет.

Здесь тоже необходим хикидзан (метод исключения): сначала - за любой вставкой на 2d последует 2.Г'3d 3.К-1d 4.Гx2d, и далее цумэ. То же и после любой вставки на 2c: 2.Г'3d 3.К-1d 4.Г'2d, и далее цумэ, поэтому становится ясно, что правильный ответ состоит из последовательности вставок на 2b и 2c.

Но если 1.Р(Л)'2b, то 2.Лx2b, и далее эта фигура будет сброшена на 1a, что категорически недопустимо. Если 1.Г'2b, то 2.Г'3d 3.К-1d 4.Г'2d, поэтому правильный ответ - лишь В или С. После 2.Лx2b на 3c можно сбрасывать что угодно, кроме ладьи.

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

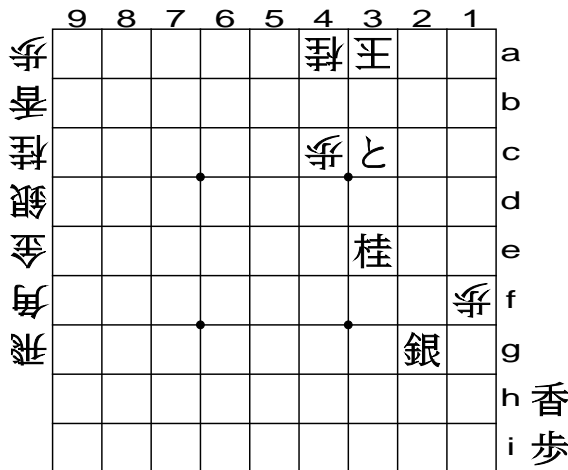
(C). После 3.Н'2c

8. Что нужно для цумэ?

Диаграмму цумэ-сёги (А) я увидел в годы учёбы в средней школе. Это была обычная «уличная цумэ-сёги», нарисованная на дороге, которая предлагалась для решения прохожими за плату; решившего ждал денежный приз, это был такой бизнес.

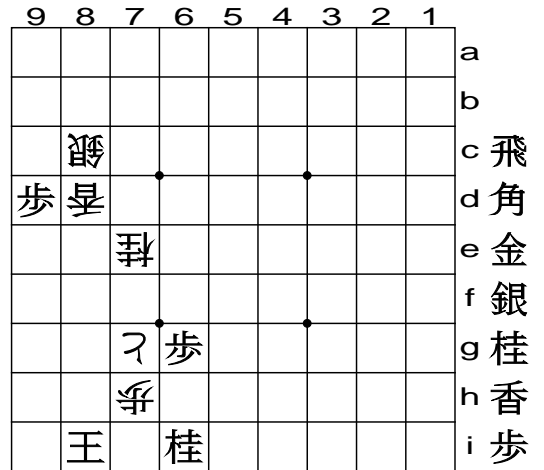
Этот шедевр был составлен так, что все, кто пытались поставить в нём простое цумэ, обманывались. Про того, кто, не имея предварительного знания и глядя на (А), сможет её решить, можно сказать, что он гениален, а если это ученик младшей школы, то я посоветовал бы ему стать профессиональным сёгистом.

Если дать эту задачу человеку, имеющему третий любительский дан, то после ходов 1.Р'3b 2.К-2a 3.Л'2f он скажет, что цумэ не поставить, поэтому хотелось бы сначала проанализировать, почему на диаграмме (В) цумэ нет.



(А)

Отдельное искусство вставки коня и золота

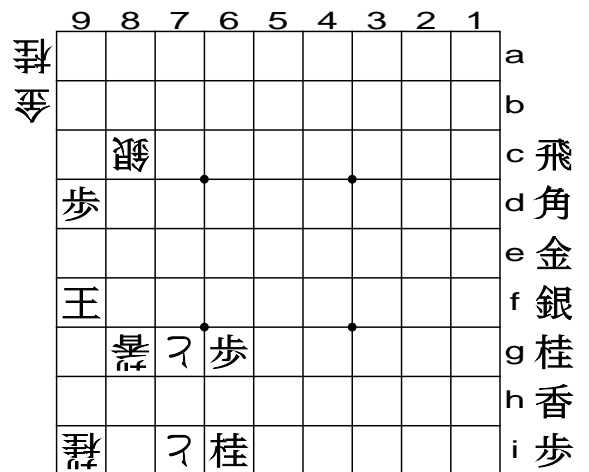


(В). После 0.Л'8d

Ходы после (В): 1.Н'8f 2.Лx8f 3.Г'8g 4.Р-7i+ 5.К-9i 6.Нx8g= 7.К-9h 8.Н-9i+ 9.К-9g 10.Л-8g+ 11.К-9f (С) - и цумэ нет.

Если не делать промежуточных вставок, играя 1.Р'8g, то далее просто 2.+Р-8h 3.Кx8h 4.Нx8g+. Поэтому надо, чтобы сбрасываемая фигура смогла взять токина на 8h, откуда понятно, что сбрасывать можно только золото. Однако стоит только его сбросить, и 2.Р-7i+ 3.К-9i 4.Нx8g= 5.К-9h 6.Н-9i+ 7.К-9g 8.Г'8f - цумэ.

Поэтому, чтобы выманить стрелку, ходом 1.Н'8f жертвуется конь (если 1.Р'8f, то на 5.К-9i последует 6.Р'9h), и следующая вставка 3.Г'8g позволяет королю убежать.



(С). После 12.11.К-9f

## 9. Теперь - вставка серебра

В предыдущей цумэ-сёги ходы 1.P'3b ... 3.L'2f к цумэ не ведут, поэтому теперь мы рассмотрим взятие пешки 1.Nx4c=: после 2.K-2a 3.L'2f получается позиция (A).

Коня на 3e тут нет, взамен - две пешки в руке, и поэтому всё сильно меняется. Хотелось бы, чтобы Вы проанализировали, есть ли цумэ в получившейся позиции.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					♔		♚		a
									b
					桂と				c
			●			●			d
									e
							香	♙	f
			●				銀		g
									h 歩
									i 歩

(A). После 3.L'2f

Ходы после (A): 4.S'2c 5.Lx2c=  
6.K-1b 7.L-2b+ 8.K-1c 9.+L-2c  
10.K-1d 11.P'1e 12.Kx1e 13.S'2f  
14.K-1d (B) - и цумэ нет.

Поскольку тут уже нет коня на 3e, нет и приёма 4.P'2c 5.+P-2b. Вместо него на 4.P'2c есть ответ 5.P'2b 6.K-1a 7.P'1b 8.Kx1b 9.Lx2c+ - цумэ. Вариант 4.G'2c аналогичен.

Поэтому ясно, что на 2c надо сбрасывать фигуру, которая могла бы взять пешку на 1b. Но если 4.B'2c, то 5.P'2b ... 7.P'1b 8.Vx1b 9.P-2a+ (C) - цумэ. Поэтому спастись помогает лишь вставка серебра.

## Избежать учифудзумэ

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

(B). После 14.K-1d

Теперь, если на 4.S'2c ответить 5.P'2b, то на (C) на поле 1b будет стоять серебро, и далее можно будет сыграть 10.Sx2a, и цумэ нет. Поэтому после 4.S'2c приходится играть 5.Lx2c=, и после 6.K-1b, к диаграмме (B), король убегает на 1d, и цумэ нет, так как сбросить пешку на 1e запрещает правило учифудзумэ.

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

(C). После 9.P-2a+

Если бы вместо пешки на 1f была пешка на 1g, то вместо 13.S'2f можно было бы сыграть 13.P'1f, и далее - цумэ...

10. Искусная серия  
вставок слонов

В этой цумэ-сёги вопрос о том, что оставлять в руке - пешку или стрелку - называется «LP-проблемой».

Так как ни 1.P'3b, ни 1.Nx4c= к цумэ не ведут, рассмотрим начало 1.N-2c= 2.K-2a 3.P'2b 4.K-1b: после 5.L'1e получится позиция (A), глядя на которую, трудно поверить, что это-то и есть правильный ответ. Однако подумайте, пожалуйста, какую самую лучшую вставку могут теперь сделать готэ.

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

(A). После 5.L'1e

Ходы после (A): 6.V'1c 7.N-1a+ 8.Kx1a 9.Lx1c= 10.V'1b 11.P-2a+ 12.Kx2a 13.Lx1b+ 14.Kx1b 15.V'2c 16.K-1c (B).

Что бы ни было сброшено на (A), далее последуют ходы 7.N-1a+ 8.Kx1a 9.Lx1c=; если вставкой будет конь, то 11.N'2c, а если ладья или золото, то 11.R(G)'2a. Если же серебро или стрелка, то, вне зависимости от того, что будет вставлено на 1b, после 11.P-2a+ всё равно цумэ.

Остаётся правильный ответ: 6.V'1c, но если после 9.Lx1c= вставить не слона, то опять же будет быстрое цумэ.

Шедевр цумэ-сёги

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

(B). После 16.K-1c

Ходы после (B): 17.V'2b 18.K-2d 19.V-3d+ 20.K-1e 21.+Vx1f 22.K-2d 23.+V-3d 24.K-1e 25.P'1f 26.K-1d 27.V-1c+ 28.Kx1c 29.+V-2c (C) - цумэ в 29 ходов.

После сброса 17.V'2b, на место эффективно пожертвованной пешки, и заедания пешки на 1f, цумэ всё-таки ставится.

Поскольку начальная диаграмма столь проста, что в ней сложно предположить такие трудности со вставками, эту задачу смело можно назвать шедевром.

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

(C). После 29.+V-2c

## 4.2 Анализ фигур для цумэ

### 1. База – золото на голове

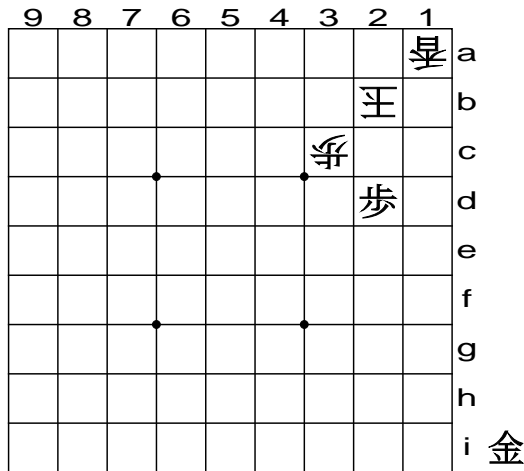
Когда в реальной игре происходит давление на короля противника, внезапно поставить ему быстрое цумэ обычно сложно.

В реальной игре при этом обычно размышляют над тем, какие фигуры нужно добавить в руку, чтобы поставить цумэ (такая фигура называется цуму-кома). И здесь мы в этом попрактикуемся.

(А) – это базовая форма «золото на голове». Подумайте, пожалуйста, над тем, какую фигуру здесь нужно добавить в руку чтобы поставить цумэ.

Форма (В) отличается от (А) пешкой на 1d. И фигуры для цумэ в ней тоже другие.

Поскольку фигур для цумэ может быть несколько, правильным ответом является их полное перечисление.

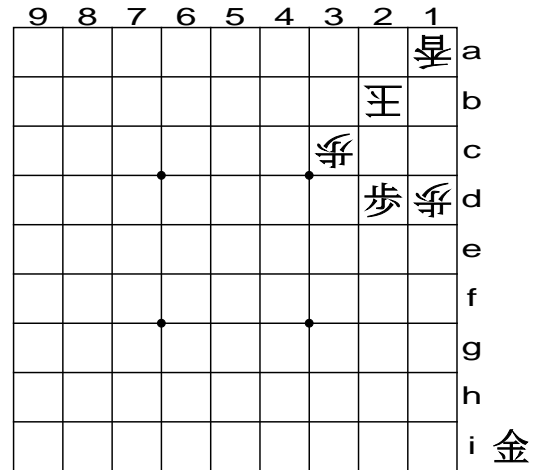


(А)

Ответ на (А) – **G** или **S**.

С золотом реализуется базовое цумэ 1.G'2c 2.K-3a 3.G'3b, а с серебром – 1.S'2c 2.K-1c 3.G'1d, важно лишь начать со сброса серебра.

Если король побежит на 1c

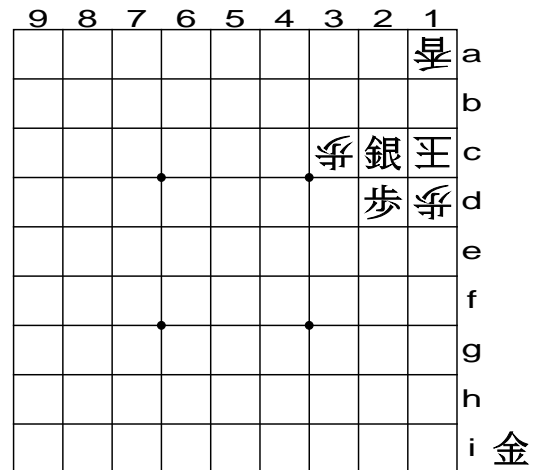


(В)

Ответ на (В) – **G** или **R**.

С золотом цумэ такое же, как и на (А), а с ладьёй – 1.R'4b 2.X'3b 3.G'2c 4.K-3a 5.Rx3b+.

Важное отличие от (А) здесь в том, что, из-за пешки на 1d, если король и побежит ходом 2.K-1c, то 3.G'2c – цумэ. И напротив: если на (В) добавить в руку серебро, то после 1.S'2c 2.K-1c (С), равно как и после 1.G'2c 2.K-3a, цумэ нет: убедитесь в этом, пожалуйста.



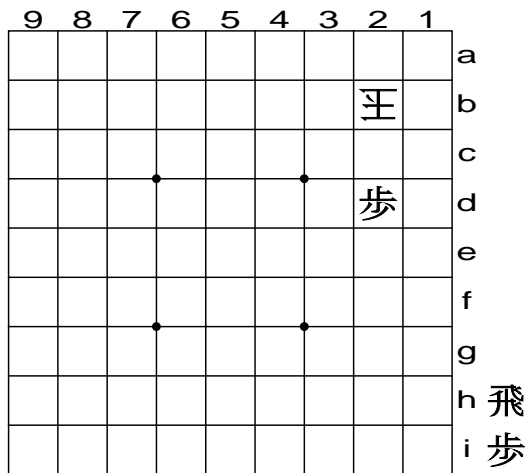
(С). После 2.K-1c

## 2. Погоня двумя ладьями

Ладья – фигура сильная, и даже в формах, где у короля поле для бегства широко, с нею иногда можно поставить быстрое цумэ.

В форме (А) против короля на 2b есть ладья и пешка в руке. Разумеется, для цумэ этого недостаточно, поэтому подумайте, пожалуйста: какую фигуру здесь можно добавить, чтобы появилось цумэ?

Тот, кто сможет проанализировать эту задачу, имеет высокий любительский дан. Так как матовая последовательность здесь длинна, тем, кто не может её проанализировать, я предлагаю перейти к диаграмме (В).



(A)

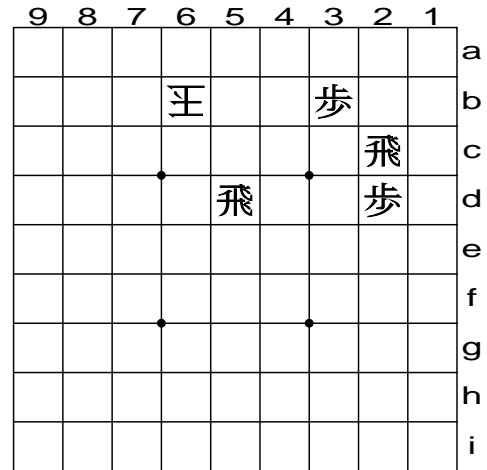
Ответ на (А): R.

Если добавить в руку любую другую фигуру, например – золото, то 1.G'2c 2.K-3a или 1.R'2c 2.K-3b 3.G'4c 4.K-4a: король убегает, и цумэ нет.

Если же добавить ещё одну ладью, то после (А) ходы 1.R'2c 2.K-3a 3.P'3b 4.K-4b 5.R'4d 6.K-5b 7.R-5d 8.K-6b приведут к позиции (В).

Если в этой последовательности на 3.P'3b ответить 4.Kx3b, то 5.R'1b, а если 4.K-4a, то 5.R-4c+, и далее в любом случае простое цумэ.

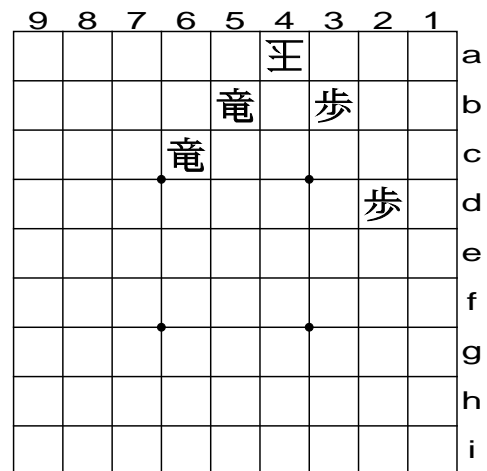
## Погоня двумя драконами



(В). После 8.K-6b

Ходы после (В): 9.R-6d 10.K-7b 11.R-7d 12.K-8b 13.R-8d 14.K-7b 15.R8d-8c+ 16.K-6a 17.R2c-6c+ 18.K-5a 19.+R-8a 20.K-4b 21.+R8a-7b 22.K-4a 23.+R7b-5b (С) – цумэ.

Здесь нужна внимательность: если 9.R2c-5c+, то после 10.K-7a цумэ будет не поставить.



(С). После 23.+R7b-5b



3. Особое свойство коня

Обычно, когда королю противника цумэ не поставить, полезно получить в руку какую-нибудь сильную фигуру, однако в некоторых формах специальные фигуры оказываются нужнее старших.

Формы (А) и (В) внешне схожи, но в том, какая фигура необходима для цумэ, они совершенно различны. Хотелось бы, чтобы Вы подумали: в какой из них нужна особая фигура, а в какой – сильная?

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

(A)

Ответ на (А): N.

Если в этой форме добавить в руку любую фигуру кроме коня, то можно убедиться, что с двумя соответствующими фигурами в руке цумэ не поставить (хотя с двумя ладьями тут есть цумэ в 17 ходов). Если же добавить в руку коня, то 1.N'2c 2.Gx2c 3.G'3b или 2.K-2a 3.G'1a – лёгкое цумэ в 3 хода. Можно сказать, что в этой форме проявляется особое матующее свойство коня.

А тут с конём цумэ нет

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

(B)

Ответ на (B): R.

Если же и в этой форме добавить коня в руку, то после 1.N'2c 2.K-2a цумэ нет. Разумеется, в этом случае необходима сильная фигура: если на (B) добавить в руку ладью, то далее последуют ходы 1.G'4b 2.K-2a 3.R'3a 4.K-1b 5.+Px2b 6.Kx2b 7.R-3b+ 8.K-1c 9.G'2c 10.K-1d 11.+R-3d 12.K-1e 13.+R-2d (C) – цумэ в 13 ходов.

Ключевыми здесь являются ходы 3.R'3a и 7.R-3b+. Далее, если вместо ладьи добавить любую другую фигуру, например – В или G, чтобы сбросить её на 4b, то после 2.K-2a цумэ будет не поставить.

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

(C). После 13.+R-2d

## 4. Не только ладья

А это - задачи на анализ цумэ для формы замка ягура из реальной игры. Желательно для каждой фигуры проанализировать, создаёт ли её добавление в руку в форме (А) цумэ.

(В) - форма с открытым путём побега через 1-ю вертикаль. Здесь есть лишь одна фигура, создающая цумэ.

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

(A)

Ответ на (А): **R, B, G, S** или **N**.

Если после ходов 1.Rx3b+ 2.Kx3b 3.B-4a+ 4.K-2b в руке будет ладья или золото, то далее просто 5.R(G)'3b. Если в руку добавить слона или серебро, то 1.S(B)'3a 2.K-1b 3.G'2b 4.Sx2b 5.Sx2b+ 6.Kx2b 7.S'3a 8.K-1b 9.G'2b.

Если же добавить коня, то после 1.Rx3b+ 2.Kx3b легко найти ход 3.N'2d, после которого 4.P(S)x2d 5.B-4a+ - цумэ.

Если добавить коня

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

(B)

Ответ на (B): **N**.

Если в этой форме усилить руку ладьёй, то после 1.Rx3b+ 2.Kx3b 3.B-4a+ 4.K-2b, равно как и после 1.B'3a 2.K-1b 3.Rx3b+ 4.L'2b, цумэ нет.

А вот если вместо этого добавить коня, то 1.B'3a 2.K-1b 3.N'2d 4.Px2d 5.Rx3b+ 6.S'2b 7.G'2c (C) - простое цумэ. При этом можно сыграть и 1.Rx3b+, так как после 2.Kx3b (или 2.K-1c 3.+Rx2c 4.Kx2c 5.B'3b) 3.B-4a+ тоже цумэ.

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

(C). После 7.G'2c

### 5. Конь вместо любого числа фигур

Ранее уже были проявлены особые свойства коня, а теперь мы рассмотрим примеры, в которых конь при постановке цумэ заменяет любое число других фигур.

На (А) - крепость мино под прицелом слона; если бы в этой форме не было коня в руке, то даже 10 любых фигур вместо него не помогли бы поставить цумэ. Однако с имеющимся здесь набором цумэ тоже не поставить: для этого в руку необходимо добавить ещё одну фигуру. Но какую?

На (В) можно обойтись и без дополнительных коней. Каков здесь наименьший набор других фигур (не коней), добавление которых в руку позволит поставить цумэ?

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

(А)

Ответ на (А): **N**.

Если добавить коня, то 1.N'7d 2.K-9b 3.G'8b 4.K-9c 5.B-6f 6.P-8d 7.N'8e - цумэ.

Обычно ход 3.G'8b в такой форме является бессмысленным, однако когда есть конь, его комбинация со слоном помогает поставить цумэ.

Цель - ход +B-8b

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

(В)

Ответ на (В): **B** + фигура, бьющая свою голову (**R,G,S** или **L**).

Если, к примеру, добавить слона и стрелу, то 1.N'7d 2.K-9b 3.L'9c 4.Kx9c 5.B'8b 6.K-9b 7.B-9a+ 8.Kx9a 9.G'8b (C) - цумэ.

В данном случае ход 3.G'8b действительно не имеет смысла. Даже если в руке будет ладья, её надо сбрасывать, как и стрелку, на 9c. Далее, если бы в руке вместо слона было серебро, то после 5.S'8b 6.K-9b 7.S-9a+ 8.K-9c для цумэ понадобилась бы ещё одна фигура.

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

(C). После 9.G'8b

### 6. Уничтожение фигуры-помехи (дзяма-кома)

Позиция (А) взята из реальной игры, и цумэ в ней не поставить. Но в ней есть две различные цуму-кома, добавление каждой из которых такую возможность создаёт. Что же это за фигуры?

Если бы на (В) не было коня в руке, то цумэ было бы не поставить. Но для того, чтобы сделать удивительный сброс коня, здесь необходимо пожертвовать фигуру, которой в руке нет.

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

(A)

Ответ на (А): **R** или **N**.

Точка 3с бьётся пятью фигурами готэ, но если в руку добавить ладью, то 1.G'3с 2.Sx3с 3.Sx3с+ 4.Gx3с 5.S'4а 6.K-3а 7.S-5b+, и далее цумэ.

Если 4.Kx3с, то 5.R'3d - цумэ. Если же добавленной фигурой был генерал, то цумэ не поставить.

Но если добавляемая фигура - конь, то 1.N'4d 2.Bx4d 3.S-3с+ 4.Bx3с 5.G'3а 6.K-2b 7.Gx2а 8.K-1b 9.G-2b 10.Kx2b 11.N'3d 12.K-1b 13.S'2а (С) - цумэ. Ход 3.S-3с+ делается, чтобы освободить место для сброса коня: это - приём уничтожения дзяма-кома.

### Реализация сброса коня

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

(B)

Ответ на (B): **G**.

Стоит добавить в руку золото, и реализуется цумэ 1.G'2b 2.Gx2b 3.+R-1d 4.N-1с 5.N'2d 6.K-2а 7.S'3b 8.Gx3b 9.+R-2с 10.Gx2с 11.B'4с 12.K-2b 13.B-3b+.

Чтобы добраться до короля, надо сбросить коня на 2d: других матовых форм тут нет, а для того, чтобы король не убежал на 2b, необходима жертва.

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

(C) . После 13.S'2а

7. Свойства «длинных» фигур

Чтобы королю было не отступить

Теперь мы рассмотрим свойства длинных фигур, делающие их особыми. «Длинными фигурами» называются ладья и стрелка, хотя ладья ещё бьёт и вбок, и поэтому обычно под «длинной фигурой» понимают стрелку.

На (А) необходимо найти фигуру, добавление которой в руку создаёт цумэ. В данном случае оказывается нужным свойство «длинных фигур» (бой далеко вперёд).

На (В) задача та же самая.

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

(A)

Ответ на (А): **R или L**. Если добавить стрелку, то **1.S'1d 2.Kx1d 3.L'1e 4.Kx1e 5.B-2e+** - цумэ. \*

Если бы здесь был добавлен генерал, то после **3.G(S)'1e 4.K-1c** цумэ было бы не поставить. А вот от длинной фигуры отступить королю некуда.

\* или **3.B-2e+** **4.Px2e 5.L'1e** (Д.К.)

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

(B)

Ответ на (В): **R или L**.

Если и здесь добавить стрелку, то **1.L'9d 2.Kx9d 3.L'9e 4.Kx9e 5.R'9f 6.K-8e 7.G'8f 8.K-8d 9.G-7e** (C) - цумэ.

В этой последовательности есть некоторое упрощение: в реальной игре стрелки сбрасываются на 9i, чтобы иметь возможность заработать пешки-вставки. От трёх сбросов **1.L'9d ... 5.R'9f** король не может убежать назад из-за особого свойства длинных фигур. Если **6.Kx9f**, то **7.G'8f**.

Если же на **1.L'9d** готэ ответят **2.K-8d**, то после **3.R'8f 4.G'8e** (если вставить слона, то **5.G'7e**) **5.Rx8e 6.Kx8e 7.G'8f** - разумеется, цумэ.

Если же в руку добавить слона, то после **1.B'7a 2.N'8b** цумэ не будет.

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

(C). После **9.G-7e**

## 8. Хватит или нет?

Когда в реальной игре происходит матование короля противника, думают о том, хватает ли фигур в руке для того, чтобы поставить ему цумэ. Если начать шаховать наудачу, а после отдачи фигур станет ясно, что цумэ не поставить, то будет уже поздно.

На (А) и (В) формы весьма схожи, и различаются лишь положением атакующего серебра. В них обеих надо выяснить, есть ли цумэ, а другими словами – хватает ли фигур в руке для цумэ: подумайте над этим, пожалуйста.

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

(A)

Ответ на (А): **цумэ нет**. Иначе говоря, фигур в руке для цумэ недостаточно.

Начинать матование можно лишь взятием коня 1.+В-2а. Если 2.Кх2а, то 3.Г(В)'3b 4.Кх3b 5.Н'4d, и далее цумэ.

Но если 2.Гх2а, то далее 3.Рх2а+ 4.Кх2а 5.В'4с 6.Л'3b, или 3.Г'3b 4.Кх3b 5.Н'4d 6.К-4с – в любом случае цумэ, разумеется, нет. В этой форме для цумэ необходима или ладья, или две другие фигуры (не любые).

## Брешь для побега

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

(B)

Ответ на (В): **цумэ есть**.

После 1.+Вх2а 2.Гх2а 3.Рх2а+ 4.Кх2а 5.В'4с 6.Л'3b 7.Вх3b+ 8.Кх3b 9.Н'4d 10.К-4с 11.Г'5d 12.К-4b 13.Л'4с (С) король получает цумэ сбросом золота на голову.

Поскольку здесь серебро стоит на 4е, королю уже не убежать через поле 4с, так как там его блокирует сброс 11.Г'5d: столь важной оказывается эта разница.

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

(C) . После 13.Л'4с

9. Вычисление количества генералов

В эндшпиле реальной игры, при размышлении над тем, чего не хватает для того, чтобы поставить королю противника цумэ, думают также о том, сколько не хватает фигур.

На (А) - форма крепости мино, на которую дают две ладьи. Цумэ здесь нет, а вопрос - в том, что же ещё нужно для цумэ.

На (В) мино уже из трёх генералов, но влияние двух ладей тоже создаёт предметовую ситуацию. Сейчас в руке 3 генерала; подумайте, пожалуйста, над тем, сколько ещё генералов здесь не хватает для цумэ.

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

(A)

Ответ на (А): G.

Если начать здесь ставить цумэ, то после 1.S'7a король уйдёт на 9b, и цумэ нет. А если есть ход 3.G'8b, то есть и цумэ. Если же 2.Kx7a, то 3.Rx6a+ - цумэ (см. стр. 4 - Д.К.).

Чудесный сброс золота

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

(B)

Ответ на (B): G или S.

Кажется, что король здесь сидит прочно, однако достаточно ещё одного золота, и после 1.S'7a 2.Gx7a 3.Rx7a+ 4.Kx7a 5.G'6b 6.Gx6b 7.Rx6b+ четыре оставшихся генерала ставят цумэ.

Если 2.Kx7a, то 3.G'6b 4.G5bx6b 5.Rx6b+ 6.Kx6b 7.G'5b (C) 8.K-7a 9.Gx6a 10.Sx6a 11.G'6b 12.Kx6b 13.S'5c 14.K-7b 15.Rx6a+ - цумэ. Если же 8.Kx5b, то 9.S'5c.

Но если здесь, перед (C), сыграть 7.G'5c, то после 8.K-7a фигур для цумэ не хватит.

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

(C). После 7.G'5b

10. Вычисление количества пешек

А теперь займёмся подсчётом числа пешек. Даже когда в руке нет ни одной пешки, иногда полезно подумать, сколько пешек надо, чтобы поставить цумэ.

На (А) в руке уже есть 2 пешки, однако задача здесь - выяснить, сколько их ещё необходимо для цумэ.

На (В) пешек в руке нет, и вопрос тоже в том, сколько же их необходимо.

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

(А)

Ответ на (А): 2 пешки.

Если в руку добавить ещё 2 пешки, то 1.В-3d+ 2.К-4b 3.Г'4с 4.К-4а 5.Р'4b 6.К-3а 7.Р'3b 8.К-2а 9.Р'2b 10.Кх2b 11.Г-3с 12.К-2а 13.Р'2b 14.К-1а 15.Н'2с 16.К-1b 17.Н-3а+ - цумэ.

Если 2.К-3b, то 3.Р'3с, и одной этой пешки будет достаточно; если 2.К-2b, то ход 3.Р'2с ведёт к цумэ с помощью трёх пешек, и лишь ответ 2.К-4b потребует всех четырёх. Если 10.К-1а, то 11.Р'1b, и далее быстрое цумэ.

Решительный ход слонем без переворота

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

(В)

Ответ на (В): 3 пешки.

Если в руке появится 3 пешки, то 1.Р'1b 2.Кх1b 3.В-2с= 4.К-2b 5.В-3b+ 6.К-1а 7.Р'1b 8.Кх1b 9.Л-2с+ 10.К-1а 11.+В-2b 12.Рх2b 13.Р'1b 14.К-2а 15.Р-3b+ (С) - цумэ.

Здесь ход 3.В-2с= делается без переворота для того, чтобы после 4.К-1а правило *учифудзумэ* не помешало сбросить пешку на 1b. Наконец, после переворота слона и стрелки, жертва лошади дракона на 2b приводит к цумэ.

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

(С) . После 15.Р-3b+





## Глава 5.

## Методы разрушения замков

## 5.1 Методы разрушения ягуры

## 1. Штурм ягуры двумя фигурами

А теперь мы рассмотрим методы разрушения крепости (замка) ягура.

Ягура без золота на 4с, состоящая лишь из двух генералов, - крепость весьма слабая, и слаженные действия ладьи с серебром могут легко привести к её захвату.

В форме (А) - 4-я, а в (В) - 5-я вертикаль для сброса пешек непригодна, поэтому подумайте, пожалуйста, где эти пешки всего эффективнее применить.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р'5d 2.С-4b 3.С'4a 4.Г-3a 5.Р-5с+ - форма доступа к королю.

От немедленного хода 1.С'4а есть упорная защита 2.Г-4b 3.Р'5d 4.К-3а.

Если же просто навесить пешку 1.Р'5d, то после защиты от быстрой угрозы 3.Р-5с+ ... 5.+Рх4с ходом 2.С-4b есть жёсткий ход 3.С'4а.

Если от 5.Р-5с+ защититься ходом 6.К-3с, то после 7.+Рх4b 4.Гх4b 5.Р-4е видны очертания угрозы 7.С'2b.

Пешка, бьющая в ключевую точку

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

(B)

Ходы после (В): 1.Р'4d 2.С-4b 3.Рх4с+ 4.Сх4с 5.Р'4d 6.Сх4d 7.С'4с (С) - форма доступа к королю.

Если 1.С'4а, то после 2.Г-4b 3.Р-3е 4.К-3а ситуация сложная. А вот после хода в ключевую точку 1.Р'4d если 2.Рх4d, то 3.С'4с, а если 2.Сх4d, то 3.С'4а, и защиты нет.

Если же оказать сопротивление ходом 2.С-4b, то после 3.Рх4с+ серебро будет вытаснено наверх, и станет возможен ключевой сброс 7.С'4с. И после 8.Р'4b 9.Сх4b+ защиты уже нет.

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

(C) . После 7.С'4с

## 2. Цель – золото на 3b

Ягуру из трёх генералов ладьёй с серебром не разрушить, для этого им необходим ещё один помощник.

На (А), как и в предыдущей задаче, ладья нацелена по второй горизонтали на золото на 3b, а в руку добавлен слон, и поэтому здесь есть сильное ёсэ.

(В) – один из примеров того, что может получиться из (А). Проведите здесь, пожалуйста, решительный анализ на 3 хода вперёд.

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

(A)

Ходы после (А): 1. S'4a 2. G3b-4b 3. B'6a 4. G4c-5c 5. P'4c – форма доступа к королю.

Здесь есть, также, сброс слона 1. B'4a. Если 2. G3b-4b, то далее ход 3. S'3b даст доступ к королю, но ответ 2. S-4b может создать проблемы.

Ход 1. S'4a является в этом ёсэ ключевым: если 2. S-4b, то 3. Sx3b+ 4. Kx3b 5. R-6a+ – приближение к королю.

Если же 2. G3b-4b, то в форме после 3. B'6a защиты уже нет. Если пешки в руке нет, можно сыграть 5. Vx3d+, и далее вырисовывается хороший ход 7. P-2d.

Если на 1. S'4a ответить 2. G4c-4b, то после 3. Sx3b+ 4. Gx3b 5. G'4c защитный ход 6. S'4b приведёт к позиции (В).

## Ликвидировать ключевое золото

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

(В). После 0. S'4b

Ходы после (В): 1. Gx3b 2. Kx3b 3. P'4c 4. Kx4c 5. B'6a 6. K-3b 7. G'4c (С) – форма доступа к королю.

Ходом 1. Gx3b ликвидируется защитное золото; если 2. Kx3b, то далее последует ключевой ход 3. P'4c. Если 8. K-3a, то далее последует приближение 9. B-5b+.

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

(С). После 7. G'4c

3. Приближение без взятий

Разумеется, S'4a

Даже когда ладьи на второй вертикали нет, золото на 3b - мишень атаки: при разрушении ягуры этот момент неизменно является ключевым.

В форме (A) токин может съесть слона, и будь это миттельшпиль, ход 1.+Px4b принёс бы материальную выгоду, но в эндшпилье это потеря темпа. Как же тогда играть? На (B) вопрос тоже в том, чтобы найти самый быстрый ход ёсэ.

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

(A)

Ходы после (A): 1.S'4a 2.G-3a 3.R'6c - и защиты нет.

Если 1.+Px4b, то после 2.G4cx4b лагерь готэ превратится в железную стену. Слона брать не надо; ключевым здесь является ход 1.S'4a. Далее видно мгновенное приближение 3.Sx3b+ 4.Kx3b 5.R'6a.

Поэтому в ответ следует защита 2.G-3a, но после 3.R'6c, хотя фигур в руке и не остаётся, защиты у готэ тоже нет. В получающейся форме ни слону на 4b, ни серебру на 3c, ни золоту на 4c, как легко понять, бежать некуда.

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

(B)

Ходы после (B): 1.S'4a 2.K-2b 3.Sx3b+ 4.Kx3b 5.R'6a - приближение.

Если начать с шаха 1.R'6a, то далее есть упорные ходы 2.K-2b 3.S'4a 4.G-3a 5.R-6c+ 6.L'4b. Поэтому ключевым здесь является простой ход 1.S'4a. Если 2.G-2b, то 3.R'6c 4.L'4b 5.R-6a+ (C) - приближение. Если на ход 5.R'6a из ответа готэ ответят 6.K-2b, то далее есть приближение 7.G'3a.

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

(C) . После 5.R-6a+

4. Приближение с сохранением лошади дракона

А здесь работу по разрушению ягуры выполняет лошадиный дракон. В этой форме противостоящий ягуре лошадиный дракон, вкравшийся на поле 4а, внесёт огромный вклад в мгновенное приближение к королю.

На (А) готэ только что сыграли 0.S'4c, напад на дракона. Вопрос здесь в том, какого из драконов оставить, чтобы получить лёгкое приближение к королю.

На (В) создаётся впечатление недостаточности боевых сил, однако в этом примере есть ключевой сброс коня, от которого нет защиты.

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

(A)

Ходы после (А): 1.+Rx4c 2.Gx4c 3.S'3b - и защиты нет.

Если приближаться, оставляя на доске дракона, то за 1.+Vx3b 2.Sx3b 3.G'4c последует сброс 4.V'4a, и ходы 5.Gx3b 6.Vx3b 7.S'4c 8.G'3a неизбежно приведут к сэнничитэ. Если же сыграть 1.+Rx4c, оставляя себе лошадь дракона, то после 2.Gx4c 3.S'3b возникнет хисси. Далее есть угрозы 5.Sx2c+ и 5.+V-3a, одновременной защиты от которых нет.

Конь, убивающий наверхьяка

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

(B)

Ходы после (B): 1.N'1e 2.G4c-4b 3.S'3a 4.K-1b 5.Sx4b+ - форма приближения.

Если начать с 1.N'2d, то 2.Px2d 3.Px2d 4.Sx2d, и фигур не хватит.

Ход 1.N'1e - единственный, убивающий наверхьяка; он нацелен на 3.S'3a. Если 2.S-4b, то 3.P-2d, и если 4.Px2d, то 5.S'2c - цумэ. Если же 4.G4c-3c, то 5.Px2c+ 6.G3cx2c 7.Nx2c+ 8.Kx2c 9.P'2d (C) - приближение.

Если же 2.G4c-4b, с целью захвата лошади дракона, то после 3.S'3a от цуми 4.Gx3a 5.Nx2c+ защиты у готэ нет.

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

(C) . После 9.P'2d

## 5. Атакуй короля с его головы

Теперь мы будем рассматривать меры, атакующие ягуру с фланга; а среди них – методы разрушения спереди, с головы короля.

На (А) в руке – лишь серебро и пешка, и атака кажется невозможной, но, умело используя пешку, короля готэ здесь можно сильно прижать.

(В) – задача на такой же приём, а для успеха здесь нужен анализ на 5 ходов вперёд.

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

(A)

Ходы после (А): 1.P-2d 2.Px2d 3.P'2c 4.Kx2c 5.S'4c – и в созданной форме защиты нет.

Здесь, конечно, есть и приём 1.P'4c, но этот ход не помогает от последующего выбегания. 1.P-2d – это приём удара пешкой по голове короля. Если готэ этот ход проигнорируют, то далее последует решительный ход 3.S'3a. Если 2.Sx2d, то 3.P'4c, и далее 4.Gx3c 5.S'3b или 4.S-3c 5.N-2e.

Если же 2.Px2d, то удар 3.P'2c – болезненный: если 4.Gx2c, то 5.S'3b, а если 4.Kx2c, то 5.S'4c: в любом случае, защиты нет.

Тэсудзи продвижения пешки

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

(B)

Ходы после (B): 1.P-2d 2.Px2d 3.P'2c 4.Gx2c 5.R-5b+ – и король готэ ослаблен.

Конечно же, этот приём – 1.P-2d. Если 2.G4c-3c, то 3.N-2e 4.Gx2d 5.+R-5b с дальнейшим приближением 7.S'4c.

Если же 2.Px2d, то удар 3.P'2c – болезненный: если далее 4.K-1b, то 5.+R-4a 6.G4c-3c 7.S'4b 8.G3bx2c 9.S4bx3c 10.Gx3c 11.G'3b (C) – и защиты нет.

Если же 4.Gx2c, то после 5.R-5b+ королю остаётся лишь бежать на 3c, и далее, естественно, есть приближение 7.S'3b.

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

(C) . После 11.G'3b

### 6. Тэсудзи «вступающей пешки» (цугифу)

Рассмотрим разрушение ягуры в условиях, когда в лагере противника своих старших фигур нет, но зато есть работающая из своего лагеря ладья.

В ягуре на (А) серебра на 3с нет, а пешек в руке – две; при этом здесь есть удивительный атакующий приём.

В форме (В) есть серебро на 3с и свой слон на 4f, и работает такой же атакующий приём.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р'2d 2.Рх2d 3.Р'2e 4.Рх2e 5.Р'2d 6.Г4с-3с 7.Рх2e – и доступ к королю готэ получен.

После хода пешкой на 2d ход 3.Р'2e – это тэсудзи, называемое «цугифу». А если 4.Рх2e, то 5.Р'2d – тэсудзи «тарэфу» (висячая пешка).

Ход 7.Рх2e создаёт угрозу цумэ 9.С'2с. От неё готэ могут защититься лишь сбросом встречной пешки 8.Р'2с, но после 9.Рх2с+ 10.Г3bx2с 11+Р-4b приближение велико, и если 12.Р'2d, то после 13.С'3а 14.К-1b 15.Р-2h (С) ход 16.Р'2e вновь даст приближение.

Мгновенный доступ к королю

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

(B)

Ходы после (В): 1.Р-2d 2.Рх2d 3.Р'2e 4.Рх2e 5.Нх2e 6.Р'2с 7.Нх3с+ 8.Г4сх3с 9.С'4b – и доступ получен.

Здесь тоже применяется тэсудзи 1.Р-2d, и если 2.Сх2d, то после 3.Вх2d 4.Рх2d 5.Р'2e получится позиция, аналогичная (А).

Если же 2.Рх2d, то далее, конечно же, последует атака цугифу 3.Р'2e, а после взятия серебра конём это серебро нападёт на золото: естественно, это приближение.

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

(C). После 15.Р-2h

## 7. Конь на голову пешки

Здесь ладья сброшена на первую горизонталь, и приближение можно было бы получить её переворотом. Но если перевернуть её на вторую горизонталь, то 2.G4c-4b - и лагерь укрепитя, а возможностей переворота на первой горизонтали много.

На (А) надо разрушить ягуру обычными мерами, используя коня в руке. Поищите, пожалуйста, мощный первый ход.

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

(A)

Ходы после (А): 1.N'2d 2.Px2d 3.Px2d 4.Sx2d 5.P'2c 6.Gx2c (B).

В эндшпиле единственным ходом часто оказывается сброс коня на голову пешке. Этот конь - не просто высоко прыгнувший, это вообще жертва коня, делающаяся ради увеличения силы взаимодействия ладей.

Если после 3.Px2d защититься ходом 4.N'3a, то 5.S'2c 6.Nx2c 7.Px2c+ 8.Gx2c 9.R-2a+ 10.Kx2a 11.Rx2c+ - и король готэ получает быстрое цумэ.

После 4.Sx2d есть место ходу 5.Rx2d, однако этот ход привёл бы к потере темпа, и вариант 5.P'2c лучше. Ответ 6.Gx2c создаст позицию (B). Но как же играть дальше?

Спокойно перевернуть ладью

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

(B). После 6.Gx2c

Ходы после (B): 7.R-4a+ 8.G4c-3c 9.S'3a 10.K-1b 11.P-1e 12.Px1e 13.N'2e (C) - и доступ к королю есть.

На 7.R-6b+ есть упорный ответ 8.N'3b. А вот хороший ход 7.R-4a+ - это приближение к королю.

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

(C). После 13.N'2e

Если далее будет сыграно 14.Sx2e 15.Rx2e 16.P'2d, то 17.Rx1e 18.P'1d 19.P'1c 20.Kx1c 21.S'2b - доступ к королю.



8. Запасать силу в ёсэ

(А) отличается от предыдущей задачи лишь фигурами в руке: там - N+S, а здесь - N+P. Но действовать так же в данном случае бессмысленно.

А именно: если 1.N'2d, то после 2.Px2d 3.Px2d 4.N'3a атакующих сил не хватит, да и после 1.N'2d 2.G3b-4b приблизиться будет сложно. Но, в то время как прямые ходы тут не действуют, далее можно всё-таки нацелиться на некий мощный ход так, чтобы хорошая атака не прервалась.

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

(A)

Ходы после (А): 1.N'1f 2.P-1d 3.P-2d 4.Px2d 5.P'2e 6.P-1e (B).

Ход 1.N'1f - это концентрация сил для приближения. Атака 1.P-2d 2.Sx2d 3.N'1f преждевременна, поскольку после 4.S-1e одной пешки не хватит, и эта нехватка пешки будет ужасна.

После 2.P-1d ходы 3.P-2d и 5.P'2e - это пример тэсудзи цугифу. Если 6.Px2e, то после 7.Nx2e защиты нет.

Если же ходом 6.P-1e напасть на коня, то следующий ход - ключевой и единственный.

Не избегать взятия коня

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

(B). После 6.Px1e

Ходы после (B): 7.Px2d 8.G4c-4b 9.N-2e 10.Px1f 11.Nx3c+ 12.G4bx3c 13.S'2c (C) - и король готэ открыт.

Если от нападения коня уйти ходом 7.Nx2d, то после 8.G3b-4b продолжения не будет. Если на 7.Px2d готэ ответят 8.Px1f, то 9.P-2c+ 10.Gx2c 11.Rx2a+, и далее цумэ.

Если же от этого цумэ защититься спуском 8.G4c-4b, то после 9.N-2e взятие этим конём серебра создаст форму доступа к королю.

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

(C). После 13.S'2c

9. Ёсэ с атакой по краю

Если в такой же форме, как и в предыдущей задаче, обе боковые пешки выдвинуты, то коня на край уже не сбросить. Но зато здесь, вместо него, можно применить атаку по краю.

На (А) в руке уже две пешки, и вопрос в том, как их применить.

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

(А)

Ходы после (А): 1.P-1e 2.Px1e 3.P'1c 4.Lx1c 5.P'1d 6.Lx1d 7.N'2f 8.G4c-4b 9.Nx1d 10.K-1b (В).

Если сыграть 1.P-2d, то 2.Sx2d. Далее можно, конечно, сыграть 3.Rx2d 4.Rx2d 5.P'2c, но эта отдача ладьи создаст большой риск.

А вот если продвинуть, жертвуя, пешку 1.P-1e, то далее есть тэсудзи 3.P'1c. Если бы пешек было три, то последовательный сброс, начинающийся с 3.P'1b, был бы лучше.

Но и так, из-за возможности сброса 5.N'1d, готэ играют 4.Lx1c, и после 5.P'1d и 7.N'2f стрелка съедается, и это - большой успех. Но как атаковать после 10.K-1b (В)?

Прямая атака стрелкой по второй вертикали

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

(В). После 10.K-1b

Ход после (В): 11.L'2g - и в получающейся форме защиты нет.

Если здесь сыграть 11.Lx1e, то после 12.P'1c приблизиться будет сложно. Если бы у сэнтэ была пешка, то сброс её на 1c стал бы решительным ходом.

Хорошим ходом здесь является усиление второй вертикали сбросом 11.L'2g. Поскольку защиты от него у готэ нет, ответа на него не будет, и далее побегут ходы 13.P-2d 14.Px2d 15.Lx2d; если 16.P'2c, то 17.Lx2c+ 18.Gx2c 19.Rx2c+ 20.Kx2c 21.Rx2a+, и далее цумэ.

Если же 16.Sx2d 17.Rx2d 18.P'2c, то 19.P'1c 20.Kx1c 21.Rx3d (С), и защиты нет.

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

(С). После Rx3d

10. Атака по краю без коня

И напоследок рассмотрим атаку по краю, когда коня в руке нет.

В позиции (А) есть ладья на первой горизонтали и золото в руке. На (В) ладья - на второй горизонтали, а в руке - серебро. И там, и там я предлагаю Вам подумать о том, как атаковать по краю.

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

(А)

Ходы после (А): 1.P-1e 2.Px1e 3.P'1c 4.Lx1c 5.P'1d 6.Lx1d 7.P'1c - форма, в которой атака достигла успеха.

После продвижения по краю 1.P-1e 2.Px1e надо вешать пешку на 3c. Если сыграть 3.P'1d, то этот ход можно будет игнорировать, и даже после 5.Lx1e 6.P'1b никакого особого успеха нет.

На 3.P'1c можно отвечать лишь 4.Lx1c; ходы 5.P'1d и 7.P'1c - это цумэро. Если 8.Nx1c, то 9.G'2a - цумэ. Если же 8.Kx3c, то 9.Rx2a+. Ну а если 8.S-4b, то после 9.G'1b 10.K-3c 11.Rx2a+ ягура разрушена.

Последовательный сброс пешек

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

(В)

Ходы после (В): 1.P-1e 2.Px1e 3.P'1b 4.Lx1b 5.P'1c 6.Lx1c 7.S'1a 8.K-3a 9.R-6a+ (С) - форма, в которой атака достигла успеха.

А здесь после продвижения 1.P-1e 2.Px1e хорош ход 3.P'1b. Если после 4.Lx1b сразу сыграть 5.S'1a, то после 6.Kx1a 7.Rx3b+ 8.G-4b 9.+R-3a 10.S'2b готэ будут защищены.

Играть сразу 3.P'1c тоже неплохо: если 4.Nx1c, то после 5.Lx1e атака продолжится. Если же 4.Lx1c 5.S'1a, то после 6.Kx1a ход 7.Rx3b будет цумэро, и эту форму можно считать успешной.

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

(С) . После 9.R-6a+

5.2 Методы разрушения МИНО

Хороший ход S'5a

1. Ключевая атака золотом

Теперь мы посмотрим, как разрушать модельный замок МИНО, строящийся в дебюте смещённой ладьи.

На (А) показан самый базовый метод разрушения МИНО. На (В) этот метод применяется; подумайте, пожалуйста, и о том, какое наиболее упорное сопротивление может при этом оказать соперник.

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

(A)

Ходы после (А): 1.G'6b 2.Gx6b 3.S'7a 4.K-9b 5.Sx6b+ - форма доступа к королю.

Обязательным правилом получения доступа к королю является атака на защищающее его золото.

Ключевой фигурой МИНО является золото на 6a, поэтому ход 1.G'6b хорош. После 2.Gx6b 3.S'7a возникает форма ёсэ.

Если на 5.Sx6b+ ответить 6.G'8b, то после 7.R-7a+ защиты нет.

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

(B)

Ходы после (B): 1.P'5c 2.G5b-6b 3.S'5a 4.Gx5a 5.Rx5a+ 6.G-6a 7.G'6b 8.Gx5a 9.S'7a 10.K-9b 11.Gx7b (C) - и в этой форме защиты нет.

Поскольку атаке на золото на 6a мешает золотой на 5b, используется тэсудзи 1.P'5c. Если 2.Gx5c, то 3.S'6b, а если 2.G5b-5a, то 3.S'5b.

Если после 2.G5b-6b сыграть 3.S'5b, то после 4.G-7a атака станет тяжёлой. Если после хорошего хода 3.S'5a и 4.Gx5a 5.Rx5a+, в ответ на удар 6.G-6a (если 6.S'6a, то после 7.G'5b защиты нет) дракон не убежит, то сброс 7.G'6b даст дальнейшее приближение. Хотя если и убежать на простор ходом 7.+R-4a, то далее защиты всё равно нет.

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

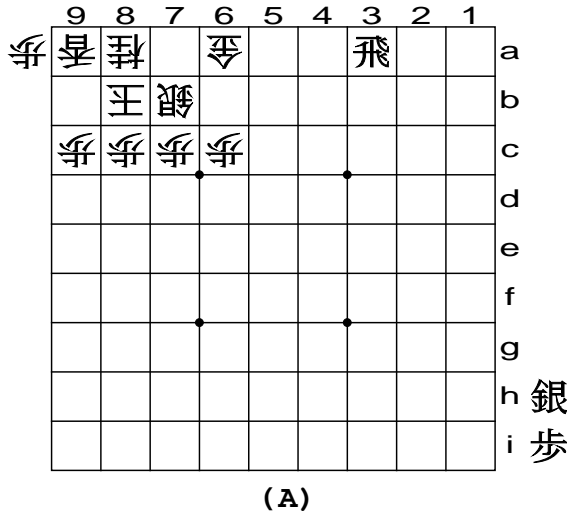
(C) . После 11.Gx7b

2. Связь с атакой по краю

Здесь замок у противника такой же, а вот фигуры в руке у атакующего - другие, и метод атаки, естественно, тоже другой.

На (А) в руке - лишь серебро и пешка. Быстрых ходов в таком случае нет, поэтому уверенной атаки здесь не устроить.

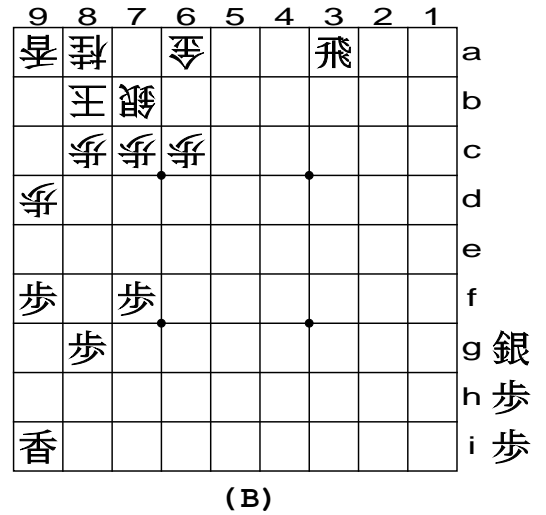
Диаграмма (В) похожа на (А) за исключением ситуации с атакой по краю, и применение в ней тэсудзи из (А) может существенно ускорить ёсэ.



Ответ на (А): 1.P'5b. Если далее будет сыграно 3.P-5a+ 4.G-7a, то после 5.+P-5b защиты от 7.S'6b нет. Если же 2.Gx5b, то 3.S'7a 4.K-9b 5.R-4a+, и защиты нет: если 6.P'5a, то 7.+Rx5b, и далее 9.G'8b - цумэ.

Если же начать с 1.P'5c, то 2.P'5a, а если 1.P'6b, то 2.G-7a, и далее будет нелегко.

Целиться в золото на 7a

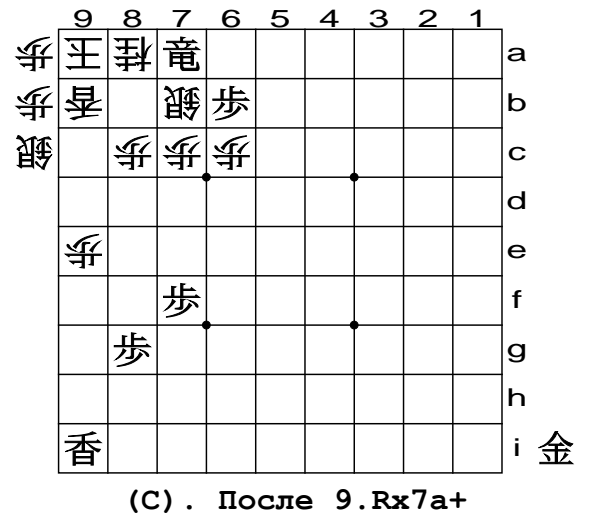


Ходы после (B): 1.P'6b 2.G-7a 3.P-9e 4.Px9e 5.P'9b 6.Lx9b 7.S'9a 8.Kx9a 9.Rx7a+ (C) - форма доступа к королю.

В данном случае хорош сброс 1.P'6b. Однако если после 2.G-7a сыграть 3.S'5b, то после 4.Gx6b приблизиться будет сложно.

Вместо этого хорошо ходом 3.P-9e запустить атаку по краю. Но ходы на краю не делаются сами по себе: они нацелены на то, чтобы после 5.P'9b и 7.S'9a разорвать связь короля с золотом на 7a, и приблизиться ходом 9.Rx7a+.

Если же готэ проигнорируют ход на краю, то после 5.Px9d станет возможен вброс S'9c: разумеется, это форма приближения.



## 3. Важность расположения ладьи

При атаке на крепость *мино* одной и той же формы лучший ход зависит от положения ладьи атакующей стороны.

На (А) ладья стоит на 4а, а на (В) - на 3а. Подумайте, пожалуйста, над тем, какой метод атаки в этих позициях - наилучший, и сколько ходов отделяет короля *готэ* от *цумэ* (имеется в виду не число ходов в *цумэ*, а расстояние до него).

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

**(A)**

Ходы после (А): **1.+P-5a** **2.G-7a** (если **2.G-6b**, то **3.R-4b+**) **3.+P-5b** (без вариантов), и далее **5.S'6b** **6.Gx6b** **7.+Px6b** с неизбежной угрозой *цумэ* **9.R-7a+**, так что на (А) над королём *готэ* угроза *цумэ* нависает после трёх ходов.

Совсем иначе

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

**(B)**

Ходы после (В): **1.+P-5b** **2.Gx5b** **3.S'7a** **4.K-9b** **5.R-4a+** (С) - без вариантов, и далее - **7.+Rx5b** (даже если **6.P'5a**), чтобы поставить *цумэ* **9.G'8b**, [или же **6.G-5c** **7.+R-4a** **8.G-6d** - Д.К.] **9.+Rx7b** - тоже *цумэ*. Искомое расстояние - три хода.

Не следует думать, что различий здесь практически нет. На (А) после трёх ходов можно сбросить серебро на 6b, отдавая его *готэ*. Если бы на (А) *сэнтэ* попытались атаковать, не отдавая серебра, и вместо сброса **5.S'6b** играя **5.+P-6b**, то после **6.Gx6b** **7.S'7a** **8.K-9b** **9.Sx6b+** *цумэро* бы не возникло, так что в этой последовательности реализовалось бы расстояние до *цумэ* в 4 хода.

На (В) же ход **5.R-4a+** позволяет прочно приблизиться за 3 хода, так что различие здесь существенное.

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

**(C) . После 5.R-4a+**

4. Сила дальнобойности слона

Решительно использовать токина

Когда в руке есть слон, две старшие фигуры (ладья и слон) тоже дают возможность динамично разрушить мино.

Сначала - случай, когда в руке есть слон и пешка: подумайте, пожалуйста, какой тип атаки следует избрать на (А).

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

(A)

Ходы после (А): 1.P'6b 2.G-7a 3.B'5c 4.P-8d (B).

Прямой сброс пешки на голову золота, а после 2.G-7a использующий дальнобойность слона сброс 3.B'5c - это хорошая серия ходов. Дальнейшая цель - цумэ ходами 5.Rx7a+ 6.Kx7a 7.P-6a+ 8.K-8b 9.B-7a+.

В реальных играх пешку на 6b часто не сбросить, и тогда вместо пешки используют стрелку.

Защита от цумэ ходом 4.P-8d приводит к позиции (B). Но как дальше получить хорошее приближение?

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

(B). После 4.P-8d

Ходы после (B): 5.Rx7a+ 6.Kx7a 7.P-6a+ 8.K-8b 9.B-7a+ 10.K-8c 11.+P-6b (C) - форма, защиты в которой нет.

Ход 5.P-7e создаёт цумэро, но после ответа 6.P-8e приблизиться будет трудно.

Здесь тоже надо решительно жертвовать ладью, и далее теснить короля, переворачивая пешку и слона. Далее ходом 11.+P-6b решительно используется токин. Если вместо этого хочется играть 11.G'8b, то уж лучше спасовать, настолько плох этот ход: такое стоит знать.

Если перед (B), вместо 4.P-8d, сыграть 4.P-7d, то далее есть хороший ход 5.N-7g.

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

(C). После 11.+P-6b

5. Приближение  
с помощью стрелки

Теперь рассмотрим ёсэ-тэсудзи для случая, когда в руке есть стрелка.

На (А) пешка готэ ушла на бе, создав слабость, которую можно использовать в атаке. В примере (В) применение стрелки в руке – единственная серьёзная возможность, которую можно реализовать.

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

(A)

Ходы после (А): 1.L'6d 2.G-7a 3.P'5c 4.Gx5c 5.L-6b+ 6.Gx6b 7.S'7a 8.K-9b 9.Sx6b+ (C) – форма доступа к королю.

Ход 1.L'6d – единственная возможность использовать создавшуюся слабость, так как пешку тут не сбросить из-за нифу. Запомните, пожалуйста, как проводить вскрытие по этой вертикали.

Так как на 2.G6a-5a есть ответ 3.P'5c, готэ играют 2.G-7a, но после 3.P'5c и 5.L-6b+ всё равно создаётся форма доступа к королю. Далее можно, также, сыграть 3.R-4a+, но, так как тогда даже после 5.+Rx5b цумэ будет не поставить, вариант 3.P'5c лучше.

Хорошая жертва токина

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

(B)

Ходы после (B): 1.+P-4c 2.Gx4c 3.L'6c 4.G-7a 5.L-6b+ 6.Gx6b 7.S'7a – форма доступа к королю.

Не двигая токина с поля 3c, приблизиться к королю готэ не удастся: если начать с 1.R-3b+, то ход 3.+P-4c будет запоздалым.

Так что надо сразу играть 1.+P-4c. После 2.Gx4c ходом 3.L'6c используется особое свойство стрелки, сразу создавая форму доступа к королю. Если же 2.G5b-6b, то после 3.L'5c ход 5.+P-5b приведёт к ёсэ.

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

(C) . После 9.Sx6b+



## 6. Ключевой сброс слона

Когда при атаке на *МИНО* сбрасывают слона, важно сбросить его на ключевую диагональ: удивительно то, сколь часто сложное приближение осуществляется прямым скольжением по ней.

Сначала - (A): подумайте, пожалуйста, над тем, где здесь ключевое место для сброса слона.

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

**(A)**

Ходы после (A): **1.В'4d 2.Р-8d** (B).

Если сбросить слона на 3d, то он будет, конечно, влиять на золото, но после 2.G-7a больших приближающих ходов будет не найти. Жертва 1.S'5b, тоже, после 2.Gx5b 3.В'7a 4.К-9b 5.R-4a+ 6.S'6b, приведёт к тому, что атака прервётся.

Сброс 1.В'4d делается на ключевую диагональ: его цель - сброс серебра на 7a. Если 2.Р-9d, то 3.S'7a 4.К-9b 5.Rx6a+ 6.Sx6a 7.G'8b 8.К-9c 9.В-6f, и далее *цумэ*. Если же 2.Р-7d, то после 3.S'7a 4.К-7c 5.N-8e 6.К-8d 7.S-8b+ всё тоже хорошо.

Но как атаковать после 2.Р-8d?

Цель - переворот слона

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

**(B). После 2.Р-8d**

Ходы после (B): **3.S'5b 4.Gx5b 5.В-7a+ 6.К-8c 7.+Вx8a** (C) - и король ослаблен.

На этот раз если сыграть 3.S'7a, то после 4.К-8c всё усложнится. В данном варианте надо жертвовать 3.S'5b, и если после 5.В-7a+ сыграть 7.+Вx8a, то далее появятся сбросы коня на 7e или 9e, защититься от которых одновременно невозможно.

Далее, если 4.G6c-6b, то 3.Sx6a+ 4.Gx6a 5.G'6b, и всё хорошо.

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

**(C). После 7.+Вx8a**

## 7. Атака серией ударов конями

Даже там, где, кажется, расстояние до цумэ не сосчитать, а крепость МИНО выглядит железной стеной, имея в руке двух коней можно легко запустить атаку.

На (А) быстрых ходов со стороны 5-й вертикали нет. Но зато есть ходы, запускающие атаку сверху. Хотелось бы, чтобы Вы нашли здесь идеальный сброс коня.

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

(A)

Ходы после (А): 1.N'8f 2.P-8d 3.N'7d 4.Px7d 5.Nx7d 6.K-7c (B).

Ход 1.N'8f (или 1.N'6f) – хороший. Если его проигнорировать, то тэсудзи последовательного сброса коней (цуги-кэй) приведёт к цумэ после 3.N'7d 4.Px7d 5.Nx7d 6.K-7c 7.S'8b. Короче говоря, внезапно оказывается, что ход 1.N'8f – цумэро.

Если ему противодействовать ходом 2.K-7a или 2.K-9b, то после 3.N'7d 4.Px7d 5.Nx7d защиты нет. Поэтому готэ играют 2.P-8d, и после бегства короля на 6c получается позиция (B).

Но как сэнтэ должны атаковать далее?

Ответ зависит от обстоятельств

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

(B). После 6.K-7c

Ходы после (B): 7.S'8b 8.K-7d 9.Sx8a= (C) – и король ослаблен.

Правильный ответ в этой позиции в реальной партии зависел бы от обстоятельств. Если не надо заботиться о потерях фигур, то после 7.S'8b самый быстрый ход – это взятие коня. Далее можно играть 11.N'8f или 11.Sx7b+ ... 13.R-8a+, и защиты нет.

Если же отдавать фигуры нельзя, то есть прочный ход 9.G'7e.

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

(C). После 9.Sx8a=

## 8. Атаку по краю выполнит конь

Когда крайние пешки рядом с *МИНО* выдвинуты вперёд, а у стороны, играющей статичную ладью, в руке есть конь и несколько пешек, есть меры, позволяющие разрушить *МИНО* с помощью атаки по краю.

На (А) в руке - комплект из слона, коня и трёх пешек. С таким набором далее есть лишь один естественный ход.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р-9е 2.Рх9е 3.Р'9b 4.Лх9b 5.Р'9с 6.Лх9с 7.Р'9d 8.Лх9d 9.Н'8f - и атака по краю достигает успеха.

Ход 1.Р-9е альтернатив не имеет. Если 2.Рх9е, то начиная с 3.Р'9b можно сделать последовательный сброс трёх пешек, чтобы ходом 9.Н'8f поймать стрелку; и защиты тут нет.

Если далее король *готэ* побежит на 9с, то шах 11.В'7а будет ужасен.

Если на 5.Р'9с *готэ* ответят 6.Нх9с, то после 7.Н'9d 8.К-7а (если 8.К-8а, то 9.Рхба+ - *цумэ*) атака продолжится ходом 9.В'9а.

Но как продолжать атаку, если на 3.Р'9b *готэ* ответят 4.Кх9b (В)?

## Бросить слона

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

(B). После 4.Кх9b

Ходы после (В): 5.В'7а 6.Р-8d 7.Н'7е 8.Р-7d 9.Рх6а+ 10.Сх6а 11.Г'8с (С) - мат.

Ход 5.В'7а страшен: если 6.Гх7а, то 7.Рх7а+, и защиты нет. Если же 6.Р-8d, то путь к бегству вверх будет блокирован ходом 7.Н'7е.

Если же от 5.В'7а защищает белый конь на 5а, то после (В) хороши ходы 5.Р'9с 6.К-8b 7.Н'9d.

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

(C). После 11.Г'8с

## 9. Включить сброс коня

Бывает так, что и форма, и набор фигур в руке одни и те же, но метод атаки всё равно надо варьировать - в зависимости от набора фигур в руке у защищающейся стороны.

На (А) у сэнтэ всё точь-в-точь то же, что и в предыдущей задаче, но у готэ в руке есть серебро, и из-за этого нужна другая схема сброса коня

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

(A)

Ходы после (А): 1.P-9e 2.Px9e 3.P'9b 4.Lx9b 5.P'9c 6.Lx9c 7.N'8f 8.S'8e (B).

Как и в предыдущем примере, за 1.P-9e следует серия сбросов пешек 3.P'9b и 5.P'9c. Если бы пешек в руке у сэнтэ было лишь две, следовало бы сразу навешивать пешку ходом 3.P'9c.

Если после 6.Lx9c сыграть 7.P'9d 8.Lx9d 9.N'8f, то защита 10.S'8e будет прочной. Поэтому надо не бросать пешку на 9d, а спокойно, хорошим ходом 7.N'8f, ввести в игру коня. Аналогичная защита 8.S'8e создаст позицию (B), в которой есть ход, который и был целью.

Использовать праздную фигуру

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

(B). После 8.S'8e

Ходы после (B): 9.N-7g 10.Sx8f 11.Px8f 12.P-9f 13.N-8e 14.L-9d 15.P'9c 16.P-9g+ 17.B'9a (C) - форма, в которой атака по краю достигла успеха.

Обязательным продолжением здесь является нападение на серебро ходом 9.N-7g. Если 10.Sx7f, то 11.P'9d.

Если за 10.Sx8f 11.Px8f последует 12.P-8d, то далее атака продолжится ходом 13.P-8e. Если же 12.P-9f, то умеренным результатом будет нападение на стрелку ходом 13.N-8e. После (C) и 18.Kx9a есть решительный ход 19.Rx6a+.

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

(C). После 17.B'9a

## 10. Атака по краю без коня

Когда коня в руке нет, атаку по краю обычно не провести; но в зависимости от обстоятельств, там всё-таки иногда бывают решающие ходы.

В форме (А) коня в руке нет, а пешек - лишь две, и всё же найдите тут, пожалуйста, ходы на краю.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Р-9е 2.Рх9е 3.Р'9с 4.Лх9с 5.Р'9b (В).

После жертвы 1.Р-9е, сброса 3.Р'9с и взятия 4.Лх9с есть, также, ходы 5.Р'9d 6.Лх9d 7.С'8е, но тогда после защиты 8.Л'9а хода будет не сыскать.

Вместо этого здесь есть хорошее навешивание пешки 5.Р'9b. Если его проигнорируют, то ходы 7.С'9а 8.Кх9b 9.Рх6а+ дадут хорошее приближение, а если 6.Р-8d, то атака продолжится ходами 7.С'9а 8.К-8с 9.В'7а.

Поэтому готэ будут вынуждены эту пешку взять.

Забрать золото - и защиты нет

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

(B). После 5.Р'9b

Ходы после (В): 6.Кх9b 7.С'7а 8.Л'8b 9.Сх6b+ 10.Гх6b 11.В'7а 12.С'6а 13.Вх6b+ 14.Сх6b 15.Г'5b (С) - и в этой форме защиты нет.

После 6.Кх9b единственный важный ход - 7.С'7а. Чтобы защититься от угрозы 9.Рх6а+ ... 11.Г'8b, готэ играют 8.Л'8b; после 9.Сх6b+ и 11.В'7а жертва слона позволяет сыграть 15.Г'5b, и защиты нет.

Если далее последует затягивающий ход 16.В'7а, то хорошим продолжением атаки станет ход 17.Р-3b+.

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

(C). После 15.Г'5b

### 5.3 Методы разрушения анагумы

Цель - сброс коня

#### 1. Уничтожающая атака токином

Анагума - крепость прочная. В реальной игре она неизменно играет любителями скучного стиля. Однако если знать слабые точки этой крепости, то можно разрушить и её.

На (А) в руке у сэнтэ лишь пешки, поэтому быстрого приближения нет, и всё-таки, если есть несколько темпов, то найдутся и наверняка разрушающие ходы.

На (В) в руку добавлен конь. Основной метод мышления здесь тот же, но при наличии коня можно собраться провести и более быструю атаку.

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

(А)

Ход после (А): 1.Р'5b - и от атаки токином защиты нет.

За навешиванием пешки 1.Р'5b последует 3.Р-5a+, а затем - 5.+Р-4a и взятие золота. Скорость невелика, но после того, как эта пешка размолотит защитное золото, анагума наверняка будет захвачена.

Далее атаку можно будет продолжить, навесив ещё одну пешку, после чего короля готэ можно будет заматовать.

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

(В)

Ходы после (В): 1.Р'4b 2.G3bx4b 3.N'5d 4.G4b-3b 5.Р'4b (С) - и быстрая атака токином организована.

В данном случае есть сброс пешки на 4b. Если эта пешка перевернётся, то атака окажется на один темп быстрее, чем при навешивании на 5b. Если же 2.G3bx4b, то после 3.N'5d на 4.G4b-3b есть хороший ответ 5.Р'4b. Если же 4.G4b-4a, то тоже 5.Р'4b.

Однако если взятие пешки на 4b вызывает проблемы, то можно сыграть 1.Р-5a+ с верным продолжением 3.Р'4b.

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

(С) . После 5.Р'4b

## 2. Атака, сохраняющая базу

При штурме анагумы обычно важно сохранять несколько баз для атаки, хотя бы и ценой материала: ведь если базы не останется, то вести атаку станет трудно.

В примере (А) у атакующей стороны в руке – серебро. На (В) форма такая же, но в руке – пешки. В руке же у готэ и там, и там – золото, и это следует принимать во внимание.

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

(A)

Правильный ответ на (А): 1.S'4a.

Если начать с 1.+P-4a, то после того, как токин уничтожит золото ходами 2.Gx4a 3.+Rx4a, будет сыграно 4.G'3a, и цель – матование короля готэ – станет далёкой.

Если на 1.S'4a ответить 2.Gx4a, то после 3.+Rx4a есть ход 5.G'3a. Если же сброс 1.S'4a будет проигнорирован, то после 3.Sx3b+ 4.Gx3b вновь виден сброс 5.S'4a.

Важным здесь, в искусстве приближения, является сохранение токина как базы для атаки

Ключ – висячая пешка

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

(B)

Правильный ответ на (B): 1.P'4b. Можно, конечно, сыграть и 1.+P-4a 2.Gx4a 3.+Rx4a, но после 4.G'3a дракон будет вынужден отступить, и дальше атаку придётся начинать с навешивания пешки на 5c.

Ход 1.P'4b – это вышеупомянутое сохранение базы для атаки. Если дальше будет сыграно 3.P-4a+, то защиты не найдётся, поэтому готэ будут вынуждены ответить 2.G3bx4b, и после 3.+Px4b 4.Gx4b атака продолжится навешиванием пешки 5.P'5c (C). Если далее 6.Gx5c, то 7.G'3b, а если 6.G'4a, то 7.G'5b – и всё хорошо.

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

(C) . После 5.P'5c

## 3. Нацелиться на короля слоном

## Лютый сброс коня

Теперь рассмотрим приём взятия короля под прицел слоном, по диагонали.

На (А) атакующие силы состоят лишь из дракона и слона, однако в случае, когда рука *готэ* пуста, есть ход, от которого сразу нет защиты.

На (В) есть ровно один хороший ход, использующий позицию (А) и коня из руки.

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

(А)

Ответ на (А): **1.В'5е.**

Здесь можно, конечно, сыграть и **1.В'6d**, с целью **3.Вx5c+ ... +Вx3a**, но эта атака - медленная. Сброшенный же на **5е** слон сразу глядит на короля, и далее защититься от **3.+Rх3a** сложно.

Если *готэ* ответят на **1.В'5е** ходом **2.Н-3с**, то после **3.Вx3с+ 4.Сx3с 5.+Rх3a 6.В'2a 7.Г'3b** (С) защиты нет. Если же **2.Г-3b**, то угроза взятия **3.+R-4a** закружит золото, и после **4.Г-3с 5.Вx3с+ 6.Сx3с** ход **7.Г'3b** создаст *хисси*.

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

(В)

Ответ на (В): **1.Н'3d.**

Серебро на **2d** создаёт здесь видимость толщины сверху, однако есть *тэсудзи* **1.Н'3d**. Если **2.Рх3d**, то, разумеется, **3.+Rх3a**, и если далее **4.Н'3с**, то **5.+R-4a**, и далее **7.Г'3b** - *хисси*.

Поэтому ход **1.Н'3d** лучше проигнорировать, но тогда, после взятия серебра **3.Нх2b** на **4.Гх2b** у сэнтэ есть ответ **5.С'3a**, а на **4.Кх2b** - **5.В-6d**, и атака продолжится.

Хотя сразу тут *цумэ* и не поставить, после того, как один из двух защитных генералов будет съеден, приблизиться будет легко.

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

(С) . После 7.Г'3b



## 4. Атака с использованием коня

Здесь конь будет умело использован на «крыше» анагумы; иначе говоря, здесь мы рассмотрим приём разрушения этой крепости сверху.

На (А) в атаке – один конь, но в этом примере есть ключевая точка, сброс в которую сразу создаст форму, защиты в которой нет. На (В) в руке у готэ есть фигуры для защиты, поэтому здесь надо подумать над тем, какую фигуру сбрасывать.

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

(A)

Ответ на (А): **1.N'3e**. Рука готэ пуста, поэтому после этого хода им останется лишь сразу признать своё поражение.

Дальнейшие ходы: **3.Nx2c= 4.Sx2c 5.+Rx3a**, и после **6.N'2b 7.P'2d 8.Sx2d 9.G'3b** защиты нет.

Если же **2.G-3b**, то после **3.+R-4a 4.S-3a 5.Nx2c+ 6.Gx3c 7.+Rx3a** от хода **9.S'3b** защиты тоже нет.

Сначала – сброс стрелки

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

(B)

Ходы после (B): **1.L'2i 2.S'3b 3.Lx2c+ 4.S3bx2c 5.P'2d 6.Sx2d 7.N'2c 8.Sx2c 9.+Rx3a** (C) – и король готэ ослаблен.

Если сделать здесь такой же сброс **1.N'3e**, то после **2.S'3b 3.L'2i 4.L'4a** король готэ будет защищён.

Здесь следует начать со сброса стрелки **1.L'2i**. Если оказать ему противодействие ходом **2.L'4a**, то после **3.Lx2c+ 4.Sx2c 5.P'2d 6.Sx2d 7.N'2c** король из анагумы будет вытасчен.

Если **2.S'3b**, то тоже **3.Lx2c+**, и после **5.P'2d** и **7.N'2c** золото на 3a будет взято, создавая форму приближения.

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

(C) . После 9.+Rx3a

## 5. Приближающая жертва фигуры

Теперь посмотрим на пример приближения при помощи жертвы.

На (А) в руке – серебро и стрелка. Если тут, как и в предыдущей задаче, начать штурм сбросом 1.L'2f, то он будет сделан не вовремя, и даже более того: окажется ужасной мерой.

На (В) тоже: если 1.S'4b, то 2.G-3b 3.S-4a= 4.G-3a. Поэтому здесь стоит подумать над более быстрым приближением.

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

(A)

Ходы после (А): 1.L'3c 2.Nx3c 3.S'3b – и защиты практически нет.

Если начать с 1.L'2f ... 3.Lx2c+, то даже после этих двух ходов цумэро не создастся. А вот сброс 1.L'3c – это искусная жертва. Её продолжение 3.Lx3a+ создало бы цумэро.

Если 2.Sx3c, то 3.+Rx3a, и после 4.S-2b 5.+R-4a 6.L'3a 7.G'4b (С) расстояние до цумэ будет всё так же равно двум. Но если перед (С) сыграть 7.S'4b, то ходы 8.Sx4b 9.+Rx4b 10.S'2b дадут приближение на один темп медленнее, так что здесь нужна внимательность.

Ну а после 2.Nx3c 3.S'3b ход 5.+Rx3a – цумэро. Если же 4.L'2a, то после взятия золота 5.Sx2a+ король готэ будет ослаблен.

## Решительная жертва слона

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

(B)

Ходы после (В): 1.Vx3c+ 2.Nx3c 3.S'3b – и король ослаблен.

Решительная жертва слона 1.Vx3c+ – ход хороший. Если 2.Nx3c, то после 3.S'3b защиты нет.

Когда конь анагумы уходит с поля 2a, она становится слабой с края; это полезно знать.

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

(C) . После 7.G'4b

## 6. Приближение с вытаскиванием из берлоги

Первейший метод приближения к королю в анагуме – это вытаскивание его из «берлоги» (угла).

На (А) точка 2b в анагуме открыта, и хотя обычно тут играют 1.+R-4a ... 3.+P-4b, в данном случае это медленно, и приблизиться гораздо быстрее можно, используя пешки.

На диаграмме (В) диаграмма (А) применяется. Хотя здесь генералов в анагуме и четыре, она всё равно захватывается, если в руке есть лишь две пешки.

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

(A)

Ходы после (А): 1.+P-4b 2.Gx4b 3.P'2b 4.Kx2b 5.S'3a – и король ослаблен.

Здесь прямо играет 1.+P-4b. Если 2.G-2b, то 3.S'3a – цумэро.

Если же 2.Gx4b, то тэсудзи 3.P'2b вытаскивает короля. Если 4.S-3b, то вместо взятия коня есть лютый ход 5.+R-3a (С). А если 4.Kx2b, то 5.S'3a 6.K-3b 7.Sx4b+ 8.Kx4b 9.G'4a, и далее цумэ – так что это хорошее приближение.

## Хороший сброс пешки в ключевую точку

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

(B)

Ходы после (В): 1.P'2c 2.Sx2c 3.P'2b 4.Kx2b 5.Rx4b+ 6.Gx4b 7.S'3a – и король ослаблен.

Если прямо приблизиться ходом 1.+R-4a, то после 2.S4b-3a штурм не выйдет. А вот после хорошего хода 1.P'2c, если 2.G3cx2c, то 3.+R-4a, и уже теперь если 4.S4b-3a, то ход 5.Rx3b+ приведёт к убиению золотого и двух серебряных, и приближение будет не за горами.

Если же 2.Sx2c, то после 3.P'2b (на 4.Gx2b есть ответ 5.Rx4b+) король будет вытаскиваем, и после 5.Rx4b+ всё будет так же, как и после (А).

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

(C) . После 5.+R-3a

7. Во взаимодействии  
с атакой по краю

А теперь - пример, в котором анагума атакуется в связке с атакой по краю.

На (А) конь и две пешки позволяют провести атакующие мероприятия на краю. Направлений атаки тут два, поэтому подумайте, пожалуйста, о том, какое из них - хорошее.

На (В) коня нет, зато пешек - три. Кажется, что одними пешками ничего не сделать, но серия их навешиваний на краю может анагуму разрушить.

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

(A)

Ходы после (А): 1.P-1e 2.Px1e 3.P'1c 4.Lx1c 5.P'1d 6.Lx1d 7.N'2f - и атака по краю достигла успеха.

За 1.P-1e 2.Px1e следует тэсудзи 3.P'1c. Серебру эту пешку не взять, а если 4.Nx1c, то 5.P'1d. Если же 4.Lx1c, то после 5.P'1d и 7.N'2f стрелке будет не спастись, и форма будет для сэнтэ успешной. Можно, конечно, и сразу после 4.Lx1c сыграть 5.N'2e, но тогда ходами 6.K-1b 7.Nx1c+ 8.Kx1c (так как если 8.Sx1c, то 9.+Rx3a) будет оказано сопротивление.

Спокойно навесить пешку

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

(B)

Ходы после (B): 1.P-1e 2.Px1e 3.P'1d 4.Lx1d 5.P'1c 6.Nx1c 7.P'4b (C) - и атака токином достигла успеха.

Так как недостатка в пешках нет, после жертвы 1.P-1e 2.Px1e хорошо навесить пешку 3.P'1d. После 4.Lx1d 5.P'1c от 7.+Rx3a может защитить лишь ход 6.Nx1c, и далее решительно играется 7.P'4b. Приближение 9.P-4a+ ... 11.+Rx4a будет хорошим.

Если после 4.Lx1d сыграть 5.P'4b 6.G3ax4b 7.P'1c, то реализуется примерно то же самое.

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

(C) . После P'4b

## 8. Жертва фигуры в ёсэ

Запомните, пожалуйста, как при штурме *анагумы* может помочь жертва фигуры. При этом важно уметь чувствовать, является ли атакуемая форма защищённой, или же нет.

На (А) дракон *сэнтэ* находится под ударом. Если он отбежит, то после 2.+P-3h *сэнтэ* проиграют, поэтому прерывать атаку здесь ни в коем случае нельзя.

В случае (В) у *готэ* в руках два генерала. Здесь тоже можно подумать, что противник защитился, но и здесь есть финальная погоня, защиты от которой не найти.

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

(A)

Ходы после (А): 1.В'3с 2.Р-5i+ 3.Н'2i 4.+R-5b 5.С'3b 6.+Rх3b 7.+Rх3b 8.Сх3с 9.Р'3а (С) - форма хисси.

Стопроцентную смерть несёт жертва 1.В'3с. Если 2.Сх3с, то 3.С'3b, и без золота в руке защиты у *готэ* нет.

После 2.Р-5i+ ход 4.+R-5b - это лучшая защита, но после решающего хода 5.С'3b и, напоследок, сброса 9.Р'3а, защиты уже нет.

## Неизбежная смерть от слона

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

(B). После 0.Сх2b

Ходы после (В): 1.В'3с 2.Сх3с 3.Г'3b 4.Г'2b 5.Гх3с - форма хисси.

Конечно же, здесь тоже работает приём жертвы 1.В'3с. В данном случае на неё нет других ответов кроме 2.Сх3с, а далее - 3.Г'3b. Готэ тоже могут сбросить золото 4.Г'2b, но тогда взятие 5.Гх3с создаст хисси (если 6.Гх3с, то 7.С'2b).

Однако знайте, что если бы в руке у *сэнтэ* были слон серебро, то не было бы и приближающего хода 3.Г'3b, а на (А) пришлось бы отгонять вражескую ладью.

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

(C). После 9.Р'3а

### 9. Изменения из-за фигур в руке

Ранее у нас уже была задача (№4) с анагумой из двух генералов, которая решалась сбросом коня на 3e.

В этих двух задачах расположение фигур на доске одинаковое, но на (А) в руке у сэнтэ - золото, а у готэ - стрелка, а на (В) - наоборот. Подумайте, пожалуйста, где тут лежит путь к победе сэнтэ.

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

(A)

Ходы после (А): 1.Nx2c= 2.Sx2c 3.+Rx3a 4.L'2b 5.+P-4b - и далее защиты нет; победа сэнтэ.

После шаха 1.Nx2c= 2.Sx2c взятие 3.+Rx3a создаст цумэро. Если от него защититься ходом 4.L'2b, то ход 5.+P-4b создаст цумэро из-за 7.+Rx2a 8.Kx2a 9.G'3a, защиты от которого нет, так что это - победа сэнтэ.

Сначала пожертвовать дракона

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

(B)

Ходы после (B): 1.+Rx3a 2.Sx3a 3.Nx2c= 4.K-2b 5.L'2f (C) - победа сэнтэ.

Если и здесь сыграть 1.Nx2c= 2.Sx2c 3.+Rx3a, то после 4.G'3b 5.+Rx3b 6.Sx3b 7.L'2f 8.N'2c цепь цумэро будет не продолжить, и сэнтэ проиграют.

Немедленная жертва 1.+Rx3a - это хороший ход и цумэро из-за 3.Nx2c=. Ходами 2.Sx3a 3.Nx2c= 4.K-2b выгоняется король, и далее следует решительный сброс 5.L'2f. После него 7.Nx3a - цумэ.

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

(C). После 5.L'2f

Если далее 6.G'3b, то 7.Nx3a+ 8.Kx3a 9.S'2b - цумэ. А если 6.P-3d, то 7.Nx3a+ 8.K-3c 9.+Nx3b и далее тоже цумэ, так что защиты тут нет.

10. Сильный ход – жертва ладьи

Есть позиции, в которых необходим долгий анализ; но, чтобы его не проводить, можно вырабатывать у себя наиточнейшие ощущения, и тогда сильные ходы будут определяться решительно.

На (А) показано противоборство анагум одинаковой формы. У сэнтэ фигур в руке полно, однако понять, как в этой позиции добавить, сложно. Тем, кто не сможет найти здесь три следующих хода, я предлагаю подумать над диаграммой (В).

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

(А)

Ходы после (А): 1.+Rх3а 2.Sx3а 3.G'4а 4.R'8а 5.Gx3а 6.Rx3а 7.S'4b 8.R-3b (В).

Если начать с 1.P-5b+, то приближение 2.+P-4h окажется, очевидно, на ход быстрее, неся поражение. Если же защититься ходом 1.G'3h, то есть атака 2.N'4f.

Не имеющим мрачных предчувствий готэ сложно предвидеть сильный ход 1.+Rх3а. Но ничего другого здесь нет, и если этого не понять, то ничего не выйдет. Если после 2.Sx3а 3.G'4а серебро отбежит ходом 4.S-2b, то 5.G'3b – цумэро, и 6.P-1d 7.S'3а – победа сэнтэ. После 4.R'8а съедается серебро, и давление продолжается ходом 8.R-3b.

На приближение +P-4h времени нет

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

(В) После 8.R-3b

Ходы после (В): 9.S-4a= 10.G'3а 11.Sx3b+ 12.Gx3b 13.S'4а 14.G-3а 15.G'3b (С) – путь к победе сэнтэ.

После 9.S-4a= времени на 10.+P-4h тоже нет (идёт отставание на один темп). Если ладья отбежит 10.R-8b, то ход 11.G'3b принесёт победу сэнтэ.

Если же защититься ходом 10.G'3а, то после взятия ладьи сброс 13.S'4а откроет приближающую серию нитэ-суки (ходов с расстоянием до цумэ в два темпа).

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

(С) . После 15.G'3b

## Мини-колонка

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

(A). После 0.P'7f

Сброс слона,  
создающий переворот

Тэсудзи разрушения замков может в неблагоприятной позиции перевернуть ситуацию, продемонстрировав своё влияние.

(A) – позиция из партии **Кирияма Киёдзуми, 9-й дан (сэнтэ)** – Оно Сюичи, 7-й дан (готэ), сыгранной в 1997 году на 47-м чемпионате NHK (стороны для удобства поменяны местами). Готэ в этой позиции только что сбросили пешку на 7f. Продолжение 2.Px7g+ – это цумэро, а у сэнтэ пешек в руке нет, поэтому можно подумать, что позиция эта для них неблагоприятна, однако здесь сэнтэ решили исход партии, найдя ход, разрушающий ягуру.

Ходы после (A): 1.N'2d 2.Px2d 3.Px2d 4.Sx2d 5.P'7c 6.N'9d 7.S'3a 8.Gx3a 9.Vx3a+ 10.Kx3a 11.Px7b+ – путь к победе сэнтэ.

Сделанный в партии сброс коня на голову пешки 1.N'2d оказался разрушителем ягуры. Если его проигнорировать, например – играя 2.Px7g+, то ходы 3.Nx3b+ 4.Kx3b, похоже, ведут к победе готэ, но вместо них есть ходы 3.S'3a 4.Gx3a 5.Vx3a+ 6.Kx3a 7.G'3b, и если времени в партии осталось мало, то далее можно ожидать создания безопасности.

Если вместо 2.Px2d сыграть 2.Sx2d, то есть отвлекающий ход 3.P'7c. Если готэ сразу сыграют 4.N'9d, давя на слона, то остаётся делающий переворот образец 4.S'3a. Иначе же 5.Px7b+ 6.Px7g+ 7.G'2b, и далее цумэ – победа сэнтэ. Так сброс коня поменял местами участников гонки.

## Мини-словарик

- Анагума – замок S2b,G3a,G3b, K1a  
Гёкуката – защищающаяся сторона  
Готэ – ходящий вторым, «белые»  
(на диаграммах их лагерь – вверху)  
Дзёма-кома – мешающая фигура  
Ёсэ – финальная фаза матования  
Иттэ-гачи – победа с опережением противника ровно на 1 темп  
Иттэ-суки – ход, создающий цумэро  
Мино – замок G6a,G5b,S7b, K8b  
Нигэмичи – путь к бегству  
Нитэ-суки – ход с расстоянием до цумэ в два темпа  
Нифу – запрет сброса пешки на вертикаль, на которой одна своя пешка уже есть  
Окури-тэсудзи – «конвоирование»  
Осаэ – блокирующий, прижимающий ход  
Судзи – приём, вертикаль  
Сутэй – жертва-вставка  
Сэмэй – взаимная атака  
Сэмэката – атакующая сторона  
Сэнничитэ – 4-кратное повторение позиции (приводит к переигровке)  
Сэнтэ – ходящий первым, «чёрные»  
(на диаграммах их лагерь – внизу)  
Такамино – замок G6a,G6c,S7b, K8b  
Тарэфу – тэсудзи «висячая пешка»  
Тэсудзи – классический приём  
Тэнуки – игнорирование последнего хода противника  
Учифудзумэ – запрет на мат сбросом пешки  
Фугирэ – отсутствие пешек в руке  
Фуна – замок «лодочка»: G4a,G5b, K3b  
Хасами – «взятие в клещи», атака на короля с двух сторон  
Хикидзан – метод исключения  
Хики-ёсэру – «вытаскивание»  
Хисси – цумэро, защиты от которого нет  
Цуги-кэй – тэсудзи сцеплённых коней  
Цугифу – тэсудзи «вступающая пешка»  
Цуми = цумэ  
Цуму-кома – фигура, добавление которой в руку создаёт цумэ  
Цумэ – мат в результате непрерывной серии шахов (а также его наличие)  
Цумэ-сёги – задачи на мат, в которых каждый ход атакующей стороны обязан быть шахом  
Цумэро – угроза цумэ  
Цумэро ногарэ-но цумэро – цумэро королю противника, избавляющее от цумэро своего короля  
Ягура – замок G3b,G4c,S3c, K2b

Словарик побольше,  
с японским начертанием терминов:  
<http://shogi.ru/html/shojiten.htm>



Об авторе:

**Аоно Тэруити**

Родился 31 января 1953 года, в городе Яидзуси префектуры Сидзуока. В 1968 году, имея 4-й кю, стал учеником Хироцу Хисао, 9-го дана. В 1974-м получил 4-й дан, в августе 1994-го достиг 9-го дана.

В 1974 и 1979 году победил в 5-м и 10-м чемпионатах Синдзин-о, в 1978 году победил в 5-м чемпионате Мэйки. В 1989 году был претендентом на титул в 37-м чемпионате Одза. В 2000 и 2003 годах победил в 8-м и 11-м чемпионатах Тацудзин.

Общее время пребывания в лиге класса А: 11 лет.

23 сентября 2000 года, в связи с 600-й победой в турнире, был награждён почётным призом сёги.

Награждён третьим главным призом сёги за первое место по проценту побед, призом Синдзин. Призом за 6 побед подряд. Три приза удачи Масуды.

В 1979-1981 и 1995-97 гг. исполнял обязанности директора Японской ассоциации сёги. В феврале 1993 г. получил от Фонда Международного культурного обмена почётную благодарность в связи с празднованием 20-летия Фонда. Награждён Большим призом префектуры Сидзуока.

В 1998 г. было торжественно отмечено 25-летие его непрерывной игры.

Публикации: «Дзёсэки непрременной победы Сагиномии», «Новые дзёсэки Сагиномии», «Ключи к дзёсэки в сёги (англо-японская)» и др.

**Источник:**

«Yomu dakede tsuyoku naru  
Shu:ban-no kotsu 130»,  
30.9.2006 (издание 1), Japan, Tokyo.  
© Teruichi Aono  
ISBN 4-8197-0384-6 С 2076