

МОЛНИЕНОТНОЕ ЁТЭ

ТАНИТАВА КОДЗИ



SHO-GI.RU
ЯПОНСКИЕ ШАХМАТЫ

谷川浩司 九段
光速の寄せ

寄せ手筋総集編[戦型別終盤の手筋] 5

МОЛНИЕНОСНОЕ ЁСЭ – 5

сборник ёсэ-тэсудзи

(тэсудзи различных
эндшпильных боевых форм)

Танигава Кодзи, 9-й дан

1996

яp→rus: shogi.ru, Д.К., 2006–2007

версия 2.8.18

Содержание

Глава 1.
Обзор основ знаний по ёсэ. 1
Ёсэ – это подсчёт числа темпов . . . 8
Расчёт сэмзай (взаимной атаки) . .11
Размышление о дзэ.15
Глава 2. Задачи на следующий ход .21
Ответы32
Глава 3. Задачи на следующий ход
из реальных партий55
Мини-словарик.90
Об авторе.91

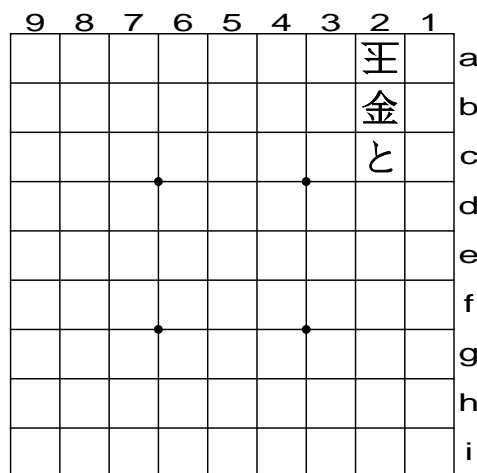
Значения терминов, выделенных
курсивом, смотри в мини-словарике.

Глава 1.

Обзор основ знаний по ёсэ

Что такое ёсэ в сёги? Глава 1 начинается с рассмотрения самых основ.

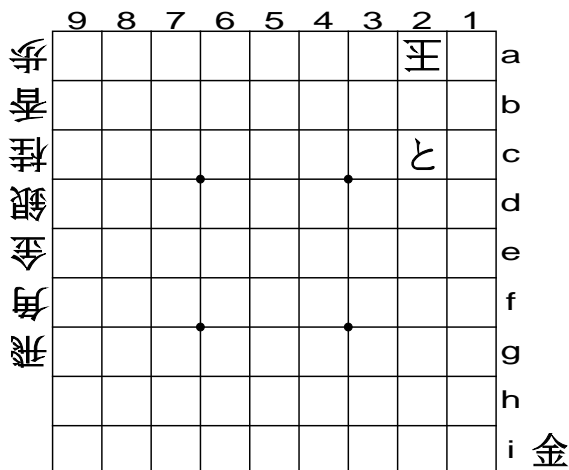
Сёги – это движение от дебюта (дзёбан) к миттельспилю (тюбан) и от тюбан к эндспилю (сюбан). Где же кончается дзёбан и начинается тюбан? И где кончается тюбан и начинается сюбан? Провести точное разделение здесь непросто. Скажем так: дзёбан в сёги – это этап расстановки войск, тюбан – этап битвы, которую можно игнорировать, а сюбан приходит с погружением в неотвратимую битву. И, как бы ни шла игра, основной целью в сюбан обязательно является ёсэ: матование вражеского короля. Если бы этот этап отсутствовал, сёги без ёсэ были бы не сёги. Поэтому изучение ёсэ крайне важно.



(1). После 1.G'2b.

Диаграмма 1. Здесь сброс золота на поле 2b ставит белому королю цумэ. «Золото на голове короля» – это базовая матовая форма. Однако её предыстория – процесс, приводящий в реальной игре к золоту на голове короля, – безусловно, непроста.

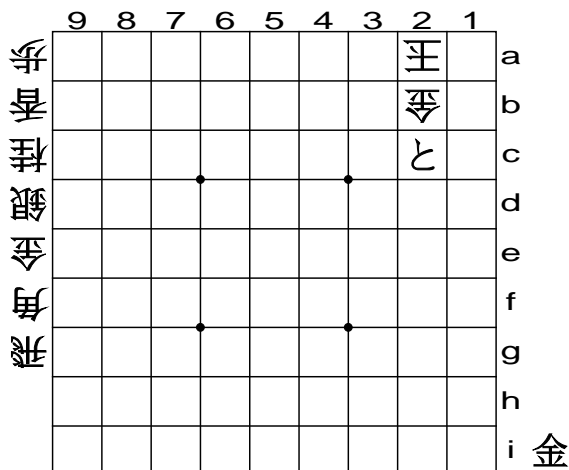
Цумэро



(2).

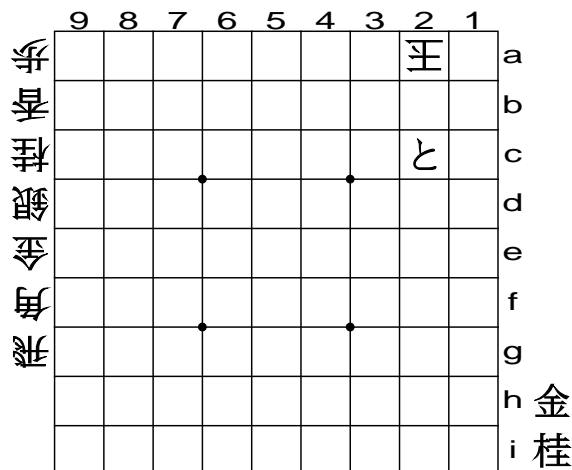
Диаграмма 2. Здесь в руке есть золото, а токин стоит на самом главном для атаки поле: 2с. Если далее ход чёрных, то они поставят цумэ в 1 ход: G'2b. Такая ситуация, когда следующим ходом может быть поставлено цумэ, называется цумэро, или ИТТЭ-ски.

Если же на (2) слово за белыми, то у них есть прочный защитный ход 0.G'2b (A). Если же 1.+Rx2b, то 2.Kx2b, и хотя в руке у чёрных будет два золота, возникшая форма не позволит им продолжить атаку.



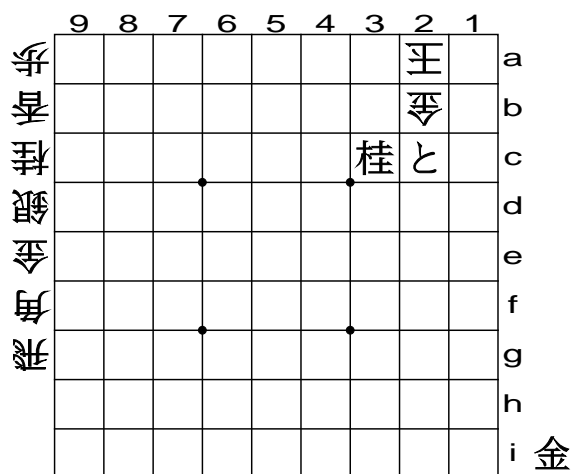
(A). После 0.G'2b.

Цумэ, от которого не защититься



(3). Ход белых.

Диаграмма 3. На этот раз к золоту в руке у чёрных прибавился конь. Разумеется, тут у них есть тот же мат в 1 ход: 1.G'2b. Но если белые и здесь защитятся ходом 0.G'2b, то после 1.N'3c (A) 2.K1a 3.G'2a 4.Gx2a 5.Nx2a+ 6.Kx2a 7.G'2b мат всё равно неизбежен. Если же белые защитятся ходом 0.R'3b, то ход 1.N'3c всё равно ведёт к цумэ.

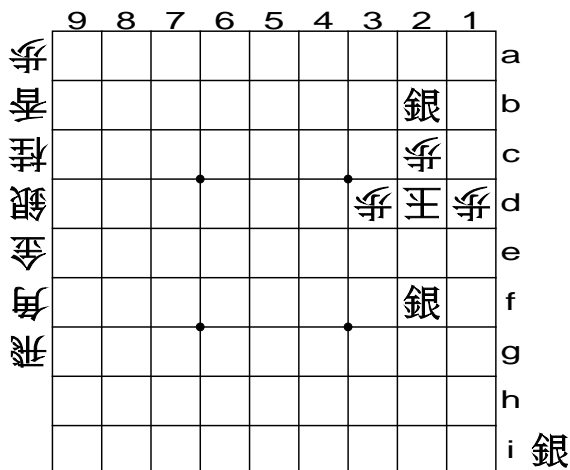


(A). После N'3c.

Другими словами, на (3) белые будут, безусловно, заматованы, поскольку в этой форме защиты нет.

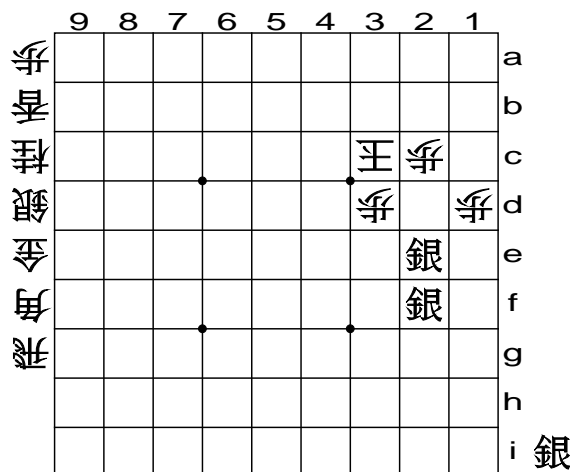
Хисси

Форма, в которой, как на (3), защититься от грядущего цумэ (серии шахов, ведущих к мату) невозможно, называется хисси. В японском языке это слово имеет два равнозначных написания: 必至 и 必死. Оба они означают цумэро, от которого нет защиты.



(4). После S'2b.

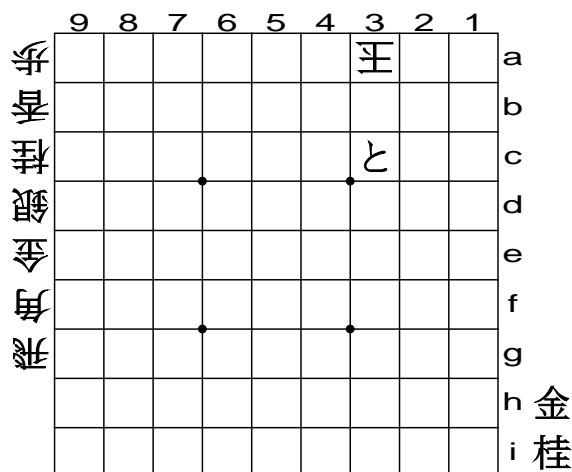
Диаграмма 4. Здесь сброс серебра на 2b создал белому королю хисси. Поля 1c, 3c и 2e: защититься от сброса серебра на них одновременно невозможно.



(A). После 2.K-3c.

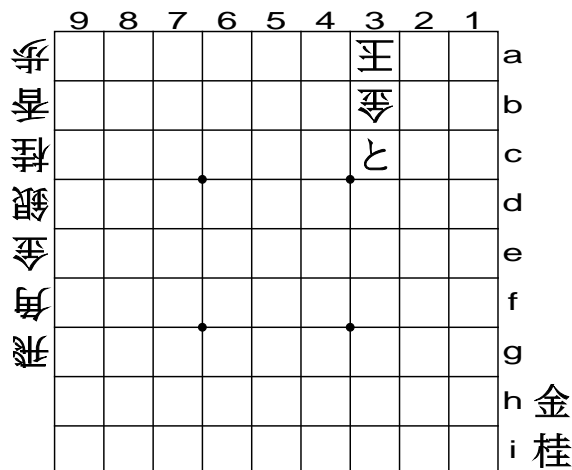
Если же начать с шаха 1.S'2e, то белые убегут королём на 3c (A), и это будет провал.

Обманка



(5).

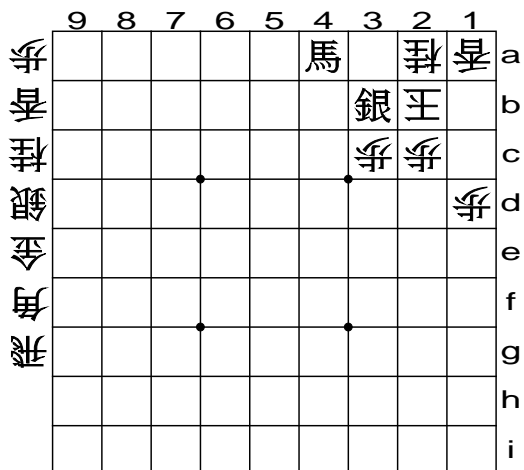
Диаграмма 5. А это — хисси или нет? Ответ — нет. Здесь белые могут защититься ходом 0.G'3b (A), и после (A): если 1.N'4c, то 2.K2a, а если 1.N'2c, то 2.K4a: белый король защищается, убегая.



(A). После 0.G'3b.

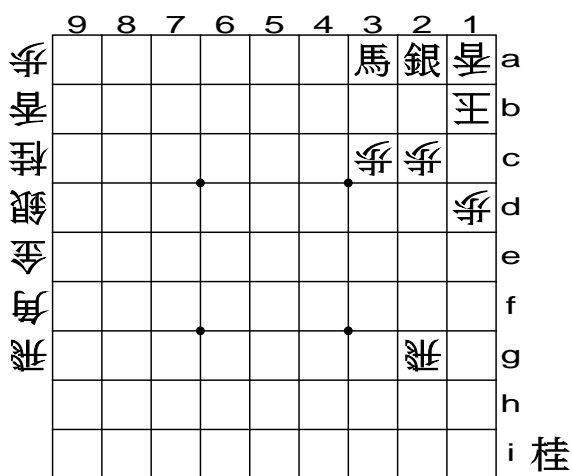
Можно сказать, что позиция (3) отличается от (5) лишь положением белого короля: там он на второй вертикали, а здесь на третьей. Однако различие между ними полнейшее, как между небом и землёй. В ёсэ окончательно решается исход игры: победа или поражение. Непонимание этого непростительно.

Великолепная комбинация



(6). После 1.S'3b.

Диаграмма 6. Здесь атака идёт в соответствии с поговоркой: «сбросом серебра на живот короля». Блестящая комбинация лошади-дракона на 4a и серебра на 3b создаёт белому королю хисси. Должно быть, Вы понимаете, что ход 3.Sx2c+ грозит немедленным матом. Ну а что, если защититься от него, к примеру – сбросом 2.R'2g?



(A). После 5.Sx2a.

Если белые так и сыграют, то далее – 3.+B3a 4.K1b 5.Sx2a= (A): цумэ в 3 хода. Так эта великолепная комбинация приносит победу в атаке.

Ещё одна обманка



(7). После 1.S'3b.

Атака лошадью дракона и серебром – штука сильная. Но вот диаграмма 7: верно ли, что и на ней белый король в хисси? Правильный ответ – нет. Если здесь стрелка белых выбежит ходом 1.Lx1e (A), то шахами их король будет не заматовать: это тоже обманная форма.

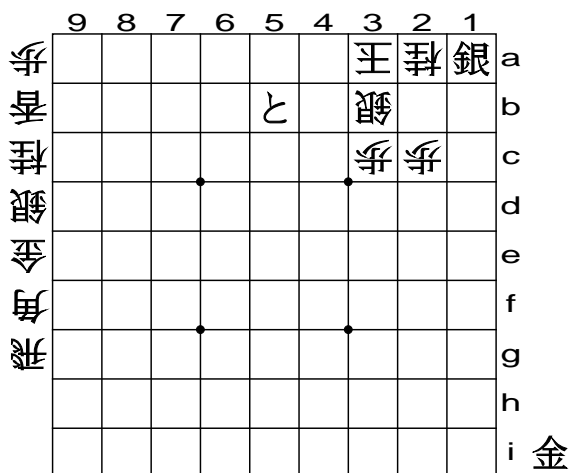


(A). После 2.Lx1e.

Если после (A) атаковать ходами 3.+B3a 4.K1b 5.Sx2a= 6.K1a 7.S3b+, возникнет новое хисси. Досчитавший досюда имеет уровень не ниже первого дана.

Многократное цумэро

Одновременное создание нескольких цумэро, от которых одновременно противнику не защититься, — такое завлечение противника в тупик является первой основой искусства сёги в ёсэ.



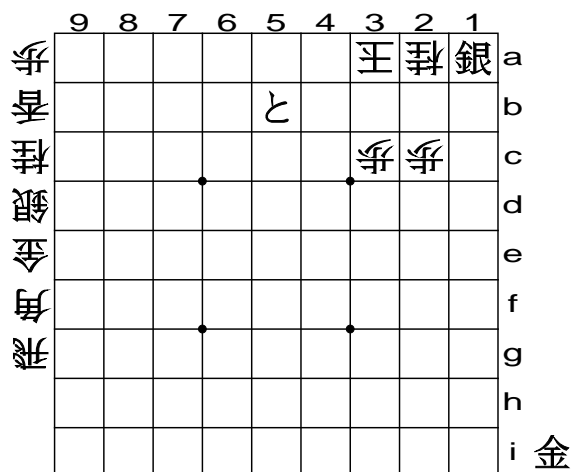
(8). После 1.S'1a.

Диаграмма 8. Произведённый здесь сброс 1.S'1a — это тэсудзи атаки, которое называется хасами (взятие в клещи). Далее матом грозят как ход 3.G'2b (A), так и 3.G'4b. Обе эти точки — 2b и 4b — создают цумэро; наверное, это ясно. Сколько бы фигур ни было у белых в руке, одновременно от этих цумэ им не защититься.



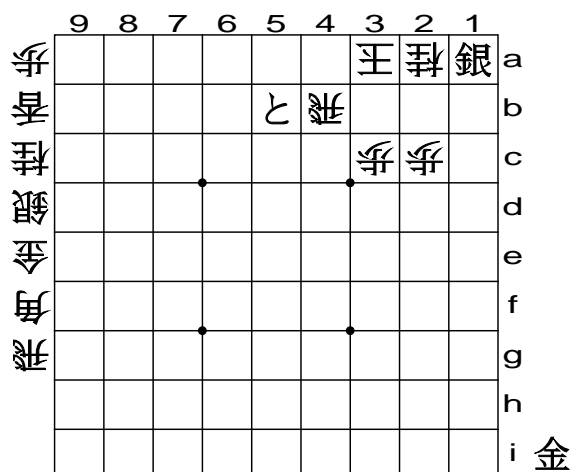
(A). После G'2b.

На этот раз защита есть



(9). После 1.S'1a.

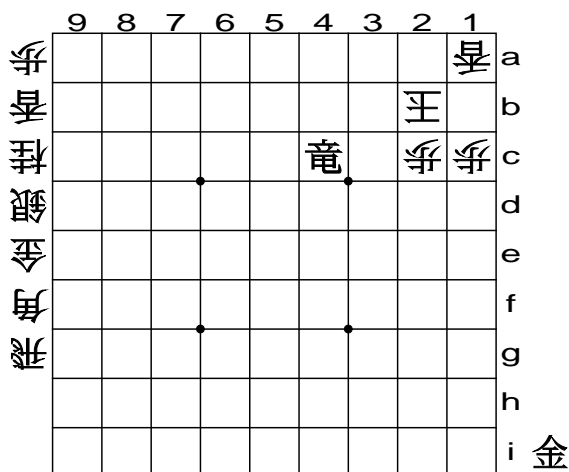
Диаграмма 9. Разрывающий грудь сброс 1.S'1a делается туда же, где ранее создавалось хисси, однако на этот раз дело обстоит малость иначе. Теперь на поле 3b у белых нет ни серебра, ни слона, и эта форма не создаёт им хисси.



(A). После 2.R'4b.

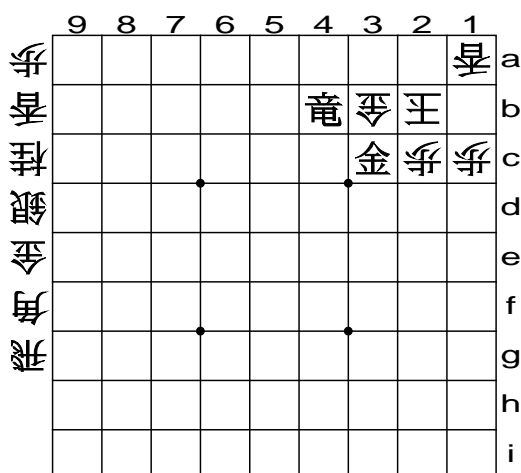
И вот почему: ответив 2.R'4b (A), они могут защититься. После (A) и на 3.G'4a, и на 3.G'2b белые ответят взятием сброшенного золота ладьёй, и мата не будет. Одновременная защита от двух цумэро одним ходом в данном случае отменяет хисси.

Цумэро



(10).

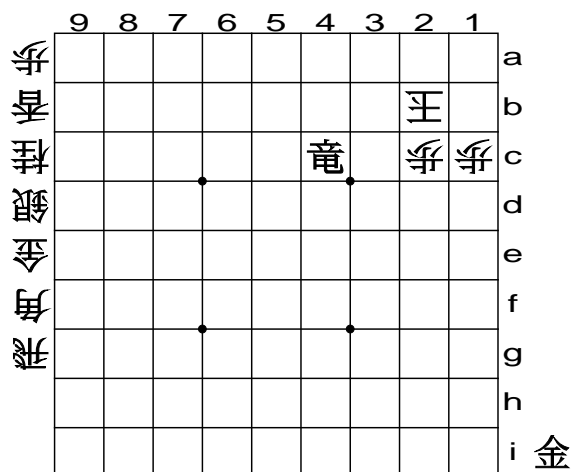
Диаграмма 10. В данной позиции висит цумэро в силу ходов 1.G'3c 2.K2a 3.+R3b. Это следует немедленно понять. Есть здесь, также, и мат ходами 1.+R4b 2.G'3b 3.G'3c (A).



(A). После 3.G'3c.

Если, при этом, королю чёрных цумэ не грозит, то белым пренебрегать защитой здесь нельзя. Простая защита есть в виде 0.G'3b или 0.S'3b; так или иначе, этот ход определённо необходим.

А здесь цумэ нет



(11).

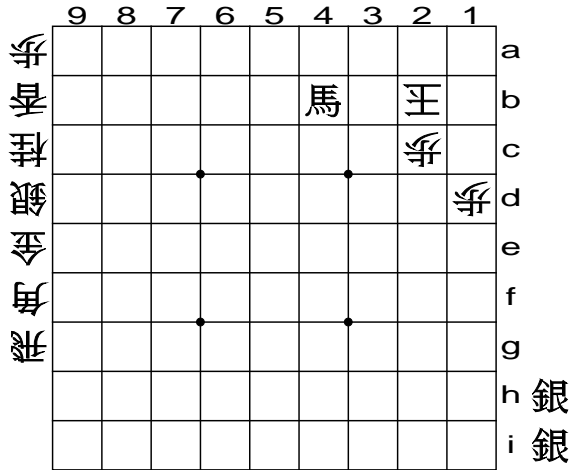
Диаграмма 11. Форма почти такая же, как и на (10), однако если посмотреть получше, то будет видно, что здесь у белых нет стрелки на поле 1a. Обычно стрелка на краю работает в защите, однако в данном случае её убирание приводит к тому, что форма перестает быть матовой.



(A). После 4.K-1a.

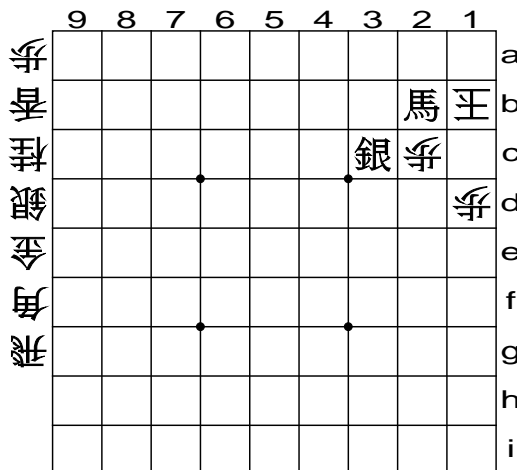
Если после (11) чёрные сыграют 1.G'3c, то белый король убежит ходом 2.K-1a, и его будет не заматовать. Если же дать шах 1.+R4b, то после 2.G'3b (можно, также, и 2.R'3b) 3.G'3c 4.K1a (A) белый король тоже убегает.

Матовая форма



(12).

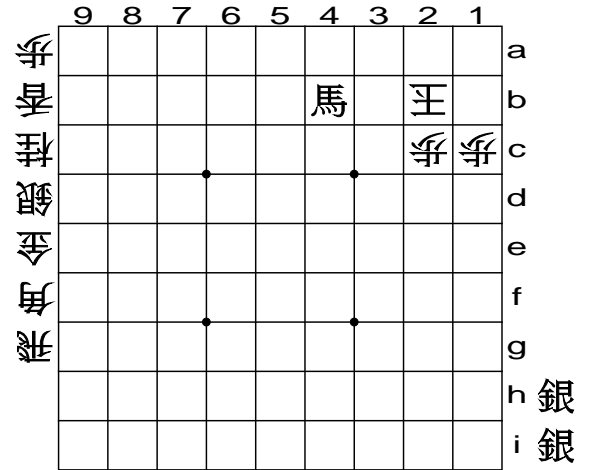
Диаграмма 12. Если тут ход чёрных, то 1.S'3c 2.K1b 3.S'1c 4.Kx1c 5.+B3a 6.K1b 7.+B2b (A) - цумэ. Если же белые побегут ходом 2.K1a, то после 3.S'2b 4.K1b 5.S1c+ 6.Kx1c 7.+B3a (A) преследование завершится такой же матовой формой.



(A). После 7.+B2b.

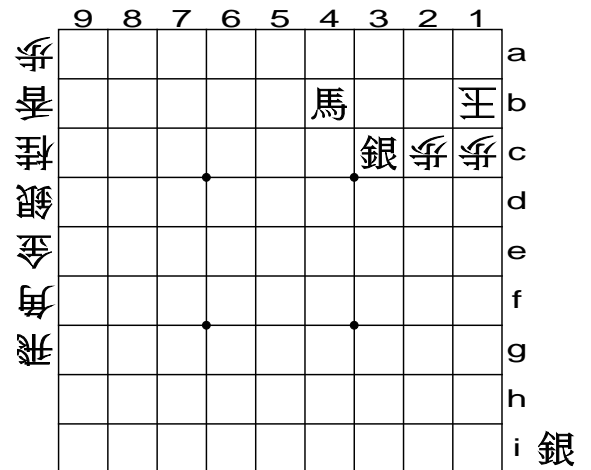
Путь белого короля через 1c к 2d следует начисто отрезать первым же ходом 1.S'3c.

Касательно боковой пешки



(13).

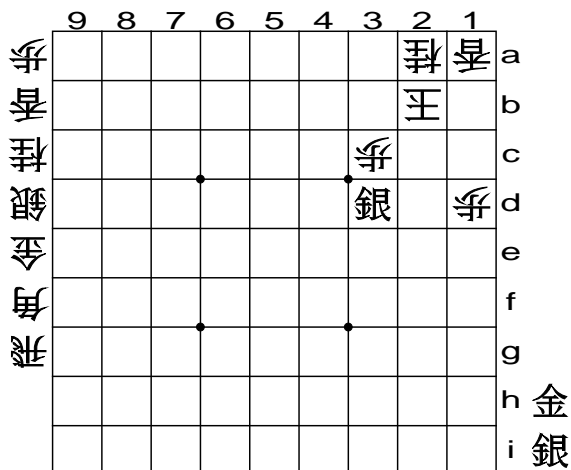
Диаграмма 13. Она отличается от формы (12) тем, что боковая пешка здесь не продвинута. Если пути к бегству сбоку нет, то обычно матование упрощается, однако здесь всё совершенно наоборот.



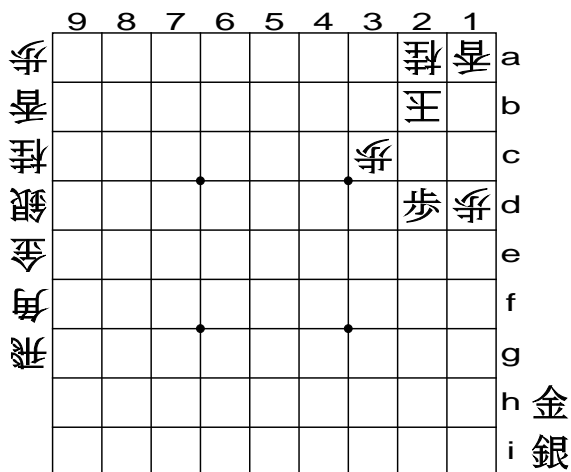
(A). После 2.K1b.

На шах 1.S'3c белые ответят 2.K1b (A), и далее их будет не заматовать. Белая пешка, занимающая поле 1c, не даёт чёрным возможности сброса S'1c. Если, после (A), сыграть 3.S'2a, то белые убегут ходом 4.K1a. Поскольку в этой форме в руке остаётся лишь одно серебро, цумэ здесь не поставить.

Цумэ (мат шахами) и хисси



(14).

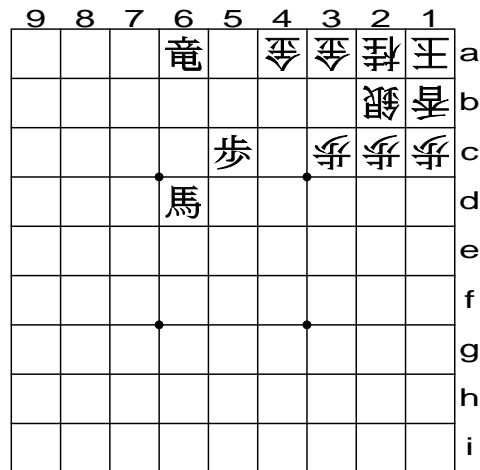


(15).

Диаграммы 14 и 15. Ситуация на них практически идентична, однако вертикали атаки различаются. На (14) у чёрных есть цумэ ходами 1.S'2c 2.K1c 3.S1b+ 4.Kx1b 5.G'2c. В этой последовательности есть великолепный лёгкий ход 3.S1b+. С другой стороны, на (15) после 1.S'2c 2.K1c 3.S3d+ можно создать хисси: ведь если 4.Rx3d, то 5.G'2c, а поскольку поле 2c при этом бьётся двумя фигурами, защиты нет. Цумэ и хисси. Две эти формы имеет смысл запомнить.

Ёсэ – это подсчёт числа темпов

В сёги создать королю противника цумэ – значит победить. Но как ни играй, внезапно его не заматовать. Этапу цумэ всегда на один шаг предшествует цумэро, а за шаг до цумэро возникает состояние, называемое нитэ-ски, и так далее: снтэ-ски, ёттэ-ски.. Начальной целью матовой атаки является именно создание этих ситуаций снтэ-ски и ёттэ-ски.



(1).

Пожалуйста, взгляните внимательно на диаграмму 1. Атака чёрных здесь имеет лишь одно продолжение: ход 1.P5b+. Сколько же ходов здесь отделяет от мата сидящего в анагуме белого короля?

После 1.P5b+ атака за три хода, 3.+Rx4a .. 5.+Rx3a, может создать цумэро. Разумеется, четыре сыгранных подряд хода создадут здесь цумэ. Поскольку тремя ходами на (1) создаётся позиция иттэ-ски, позиция (1) являет собою пример ёттэ-ски.

Сантэ-ски («3 хода до цумэ»)

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

(2).

Диаграмма 2. Ягура чёрных атакуется королевским и лошадиным драконами белых; здесь неизбежно усиление атаки ходом 1.P'5d. Далее - 3.P5c+ .. 5.+Px4c: если сделать эту пару атакующих ходов, то возникнет цумэро. Другими словами, можно сказать, что ход 1.P'5d после (2) создаёт ситуацию *сантэ-ски*.

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

(A). После 1.P'5c.

Однако на 1.P'5d у белых есть возможность твёрдо ответить отводом серебра 2.S4b. Этого можно избежать, звучно сыграв 1.P'5c (A), и вот тогда действительно будет висеть цумэро через три хода (иными словами, создастся *ёттэ-ски*).

Расчёт атаки на крепость мино

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

(3).

Диаграмма (3). Судзи (приём) атаки Мино ходом 1.S'6b известно всем. Но каково после него расстояние до мата: *иттэ* (один ход) или *нитэ* (два хода)? Далее, после 3.V'7a 4.K9b 5.+Rx6a (A), возникнет *хисси*. Если не принимать в расчёт шах 3.V'7a и ответ на него 4.K9b, то из трёх ходов (3,4,5) останется лишь один. Другими словами, после сброса 1.S'6b на (3) до создания цумэро остаётся ровно один ход, так что атака ходом 1.S'6b создаёт ситуацию *нитэ-ски*.

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

(A). После 5.+R6a.

Тоже нитэ-ски

Подсчитаем число ходов в том случае, если на (4), после 1.S'6b, белые ответят 2.Gx6b.

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

(4). После 1.S'6b.

За 2.Gx6b последует атака ходами 3.B'7a 4.K-9b 5.Vx6b+. После этого до хисси останется один ход: 7.+Vx7b (A). То есть, если на 1.S'6b белые ответят взятием 2.Gx6b, то сразу после этого чёрные создадут цумэро. Поэтому атака ходом 1.S'6b является нитэ-ски.

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

(A). После 7.+Vx7b.

Различные условия

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

(5). После 5.Vx6b+.

Касательно хода 1.S'6b: как бы белые на него ни ответили, эта атака всё равно является нитэ-ски. Однако утверждение, что в любой ситуации чёрные должны здесь придерживаться одного и того же курса, неверно.

На (5) показана позиция, получающаяся из (4) после ходов 1.S'6b 2.Gx6b 3.B'7a 4.K9b 5.Vx6b+. В этой позиции в руке у белых остаётся серебро. Это серебро может при некоторых обстоятельствах грозить чёрному королю матом. К примеру - как на диаграмме (A). И тогда подобная атака чёрных оказывается бессмысленной.

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

(A). После 5.Vx6b+.

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

(B).

А что Вы скажете об атаке чёрных ходом 1.S'6b после (B)? Продолжение 2.Gx6b 3.V'7a 4.K9b 5.Vx6b+ здесь неизбежно. Если же далее последует сброс 6.S'9i (C), то над чёрным королём повиснет хисси. И что, это будет победой белых?

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

(C). После 6.S'9i.

А вот и нет. На самом деле: после (C), ходами 9.G'8b 10.Kx8b 11.+R7a 12.K9b 13.+Rx7b 14.G'8b 15.+Rx8b 16.Kx8b 17.S'7a, белому королю будет поставлен форсированный мат. Если бы у белых, для защиты вставкой от 13.Rx7b, в руке оставалось серебро, то положение их короля сменилось бы с *иттэ-ски* на *нитэ-ски*, но им всё равно бы настал конец. Отвечая на 1.S'6b взятием 2.Gx6b они, конечно же, получают это серебро в руку, но при этом одновременно возникает другая опасность, описанная выше.

Расчёт *сэмэай* (взаимной атаки)

Посмотрите, пожалуйста, на предыдущий пример в качестве иллюстрации к этому предисловию, чтобы понять, что при вычислении числа темпов в *ёсэ* обычно важны обстоятельства положения обоих королей: грядущие варианты зависят от каждого из двух этих факторов. В этом примере атака чёрных является *нитэ-ски*, а атака белых – *иттэ-ски*. Можно легко подумать, что чёрные проигрывают, однако немедленная защита может сделать атаку белых медленнее: шахи старшей фигурой приводят к взятию атакующей фигуры белых. Другими словами, это использование техники поиска и создания *цумэро* для спасения от *цумэро*, которая позволяет поменять положения игроков в гонке местами.

Чтобы этого достичь, следует хорошенько обдумать ситуации положения обоих королей, и после этого начать искать ведущий к победе ход: такова битва в *ёсэ*. Если не научиться хорошо считать число темпов в *сэмэай*, то *ёсэ* интересным не будет.

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

(1).

Диаграмма 1. Здесь ход 1.S'3b даёт чёрным победу. Безусловно, это *сокудзуми* (форсированный мат).

Цумэро грозит лишь чёрным

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

(4).

Диаграмма 4. Как и в предыдущей задаче, королю белых здесь цумэро нет, а вот королю чёрных грозит простое цумэро в силу хода 2.G'3h. В такой момент нельзя не думать о ходе, который замедлил бы атаку противника. Сначала надо решительно сыграть 1.S'3c 2.K1b, а затем развернуть ситуацию ходом 3.S'3h (A).

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

(A). После 3.S'3h.

Стоит ладье белых сделать ход, и их король моментально окажется в цумэро: разумеется, убегание дракона даст чёрным передышку для 5.V3a+. Таким образом, в данном сэмэай происходит переворот ситуаций нитэ-ски и иттэ-ски.

Сдавливание шахами

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

(5).

Диаграмма 5. Итак, здесь белый король находится в форме, в которой цумэро ему не грозит. Но, с другой стороны, чёрному королю цумэро тоже не грозит. Поэтому кажется, будто ходами 1.S'3c 2.K1b 3.V3a+ можно безопасно создать хисси. Однако далее последует шах 4. R5h+. Это будет беда. Чёрным неизбежно придётся закрыться сбросом 5.S'3h, после чего белые успешно защитятся ходом 6.G'1a (A).

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

(A). После 6.G'1a.

Как разительно отличается этот результат от предыдущего примера: в такой форме чёрным уже не победить.

Цумэро для избежания цумэро

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

(6).

Диаграмма 6. Здесь в руке есть слон и серебро, а форма белого короля, конечно же, не позволяет поставить ему цумэ. С другой стороны, чёрный король в силу ходов 2.S'3i 3.K1h 3.R4h+ находится в цумэро.

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

(A). После 3.V'5g.

Разумеется, обычно для создания цумэро особого простора не бывает, однако в данном случае великолепны ходы 1.S'3c 2.K1b 3.V'5g (A). Последний из этих ходов – 3.V'5g – и защищает от висевшего на (6) цумэро, и сам создаёт угрозу цумэ ходами 5.V1c+ 6.Kx5c 7.V3a+. Поэтому это цумэро, позволяющее избежать цумэро. На сей раз чёрные победят.

Ещё одно цумэро для избежания цумэро

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

(7).

Диаграмма 7. На сей раз в руке 3 серебра, но форма такова, что приём 1.S'3c 2.K1b 3.S'1c 4.Kx1c 5.V3a+ даёт белым ускользнуть от цумэ ходом 6.K1d (A), и далее цумэ нет.

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

(A). После 6.K1d.

Продвинутая по первой вертикали пешка белых открыла их королю путь к бегству через поле 1c на 1d. С другой стороны, чёрному королю здесь грозит цумэро в силу ходов 8.S'3i 9.K3h 10.G'4h. Поэтому в данной ситуации требуется ход, который одновременно сработал бы и в атаке, и в защите.

А что, если сыграть 1.S'3c 2.K1b 3.S'3i (B)? Если после (B) белые сбросят золото ходом 4.G'4i, то после 5.B3a+ чёрных ждёт верная победа. Однако белые могут обернуться к защите и сыграть 4.G'4a. У чёрных в руке останется лишь одно серебро, хорошей атаки им будет уже не устроить, и поэтому победа им в этом случае не светит.

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

(B). После 3.S'3i.

А теперь - правильный ответ: 1.S'3c 2.K1b 3.P2f (C). Если после (C) белые сыграют 4.S'3i, то чёрный король убежит ходом 5.K2g, в то время как белым грозит цумэ 7.S'1c 8.Kx1c 9.B3a+ 10.K1d 11.S'2e. Если же 4.G'4a, то сброс 5.S'2b создаст белым хисси и тоже приведёт чёрных к победе.

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

(C).

Размышление о дзэ
(форме, в которой королю
противника цумэ не поставить)

У профессиональных сёгистов есть термин «дзэ». Он означает форму, в которой заматовать короля противника шахами невозможно. Используется в конструкциях типа «есть ли у чёрного короля дзэ?», «надо подумать, что нужно сделать, чтобы создать королю дзэ». Когда появляется этот термин, имеется в виду, что в финальном бою в сёги возникает «форма, в которой цумэ нет». Смысл, который этот термин несёт, крайне важен.

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

(1).

Диаграмма 1 являет собою первый пример «формы, в которой цумэ чёрному королю не поставить». Какие бы фигур ни были здесь у белых в руке, цумэ чёрному королю не грозит. К примеру, если 1.N'8g, то 2.Gx8g, а если 3.B'6f, то этот конь будет сброшен ходом 4.N'8h.

Шахов нет

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

(2).

Диаграмма 2. Это - ещё один пример дзэ. Цумэ чёрному королю не грозит. Можно, также, сказать, что в этой форме просто не сделать шаха. Однако здесь практически нет защиты от *нитэ-ски* (после 2.+Rx7i здесь возникнет *цумэро*, от которого чёрным не уйти).

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

(A).

Если имеет место быть ситуация (A), то легко понять, что необходима яростная жертва 1.+Rx8a. Далее, после 2.Kx8a 3.Nx8c+, эта атака принесёт чёрным победу [см. стр.2].

Ёсэ с анагумой

В ёсэ с *анагумой* такая форма, в которой нет *цумэ*, появляется очень легко. Эта полная невозможность сделать шах, что бы ни происходило, является особой силой *анагумы*.

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

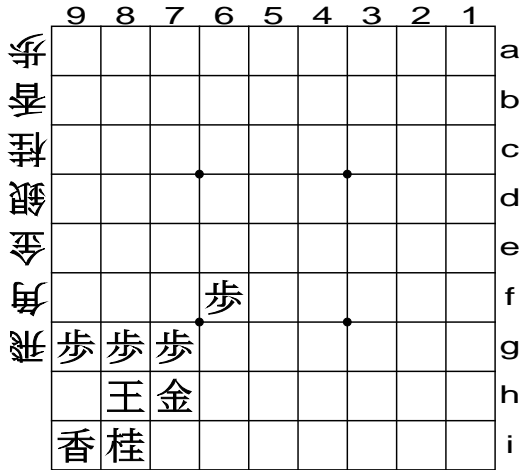
(3).

Диаграмма 3. Две ладьи и токин давят на чёрного короля, сидящего в прочной *анагуме*. Далее в этой позиции может последовать подманивающая серия 2.+Rx8i 3.Gx8i 4.Rx8i+ 5.Kx8i (A): почти *цумэ*, однако *цумэ* в этой форме нет. Однако если с самого начала чёрные сыграют 1.Gx7i 2.Rx7i+, то после взятия этого золота поставить *цумэ* в получающейся форме будет легко, поэтому здесь таится опасность.

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

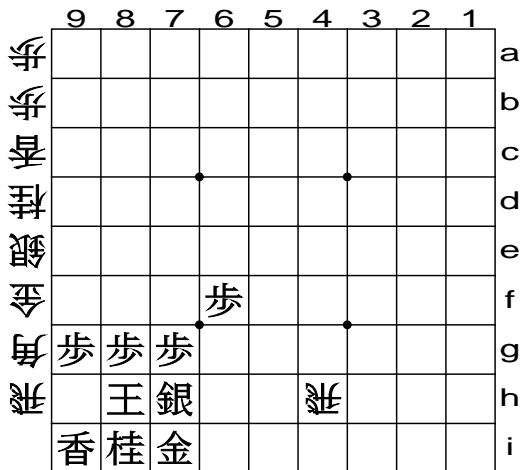
(A). После 5.Kx8i.

Сила золота



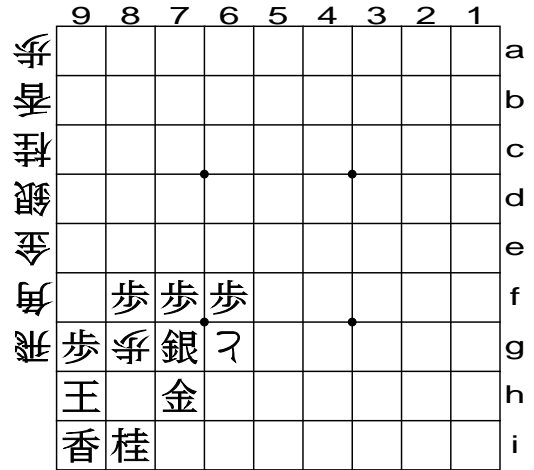
(4).

Диаграмма 4. Хотя справа короля и защищает лишь один золотой генерал, этот генерал крайне стоек. Если, к примеру, белые надавят ходами 0.S'7i 1.Gx6i 2.R'4h, то после 3.S'7h (A) форма, всё же, матовой не станет. Если бы в позиции (4) вместо золота на 7h стояло, к примеру, серебро, то на беду чёрных у белых нашлась бы масса смертельных тэсудзи. Этот пример даёт легко понять смысл пословицы: «От атаки сбоку короля защищает золото».



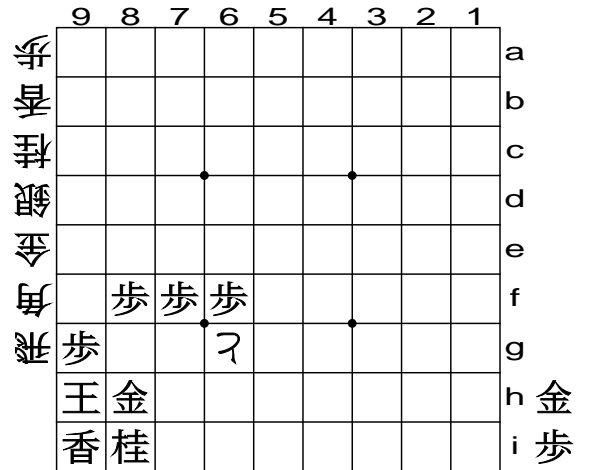
(A). После 3.S'7h.

Ёсэ с ягурой



(5).

Диаграмма 5. Если хорошенько посмотреть на это ёсэ с ягурой, то станет ясно, что в этой форме тоже, безусловно, цумэ нет. Если, к примеру, после (5) белые сыграют 0.G'8h, то после 1.Sx8h 2.Rx8h+ 3.Gx8h (A) тоже возникнет форма «сильного золота». Поэтому в позиции (5) золото на 7h выполняет крайне важную работу. Если смотреть с точки зрения атакующей стороны, когда противник находится в подобной форме, то (выбирая время для подвешивания пешки на 8g) следует не терять бдительности.



(A). После 3.Gx8h.

Безопасен ли край?

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

(6).

Диаграмма 6. Это тоже ёсэ с ягурой, которое может возникнуть в реальной партии. На первый взгляд, левый край здесь вызывает опасения, но если в этой форме будет сыграно 0.N'9f, то ходом 1.K9h (диаграмма А: ведь если 1.Px9f, то после 2.S'9g белые смогут поставить мат золотом из руки) чёрные убегают, и цумэ, в общем, нет.

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

(A). После 1.K-9h.

После (A) на 2.Vx9g+ чёрные ответят 3.Kx9g, а после 4.N'8e король сможет убежать на 8f, где будет в безопасности. Короля, сидящего на голове вражеского коня, заматовать непросто.

Эндшпиль с левым Мино

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

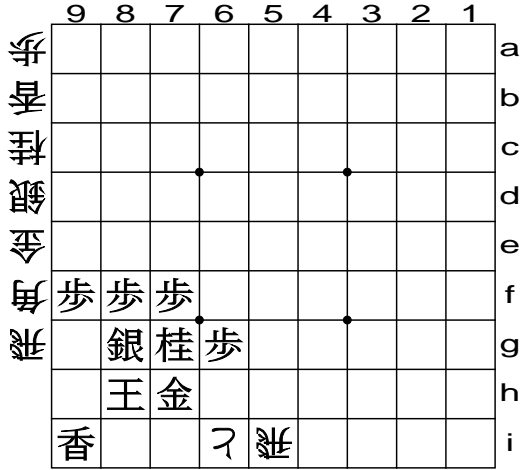
(7).

Диаграмма 7. Крепость левое мино - форма, без сомнений, просторная. И, как говорится, серебро на 7h делает всё возможное, чтобы цумэ в этой форме было не поставить. В ответ на шах 0.G'8h в данной ситуации последует важное взятие 1.Sx8h. И даже если сделать давящий ход 0.+P7i, то цумэро, несомненно, не возникнет. В левом мино форма с королём на поле 8g очень просторна, так что при атаке на неё эффективность токина невелика.

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

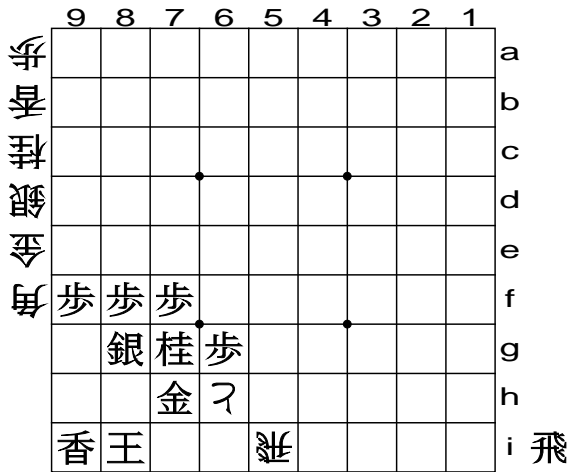
(A). После 1.Sx8h.

Эндшпиль с гин-канмури



(8).

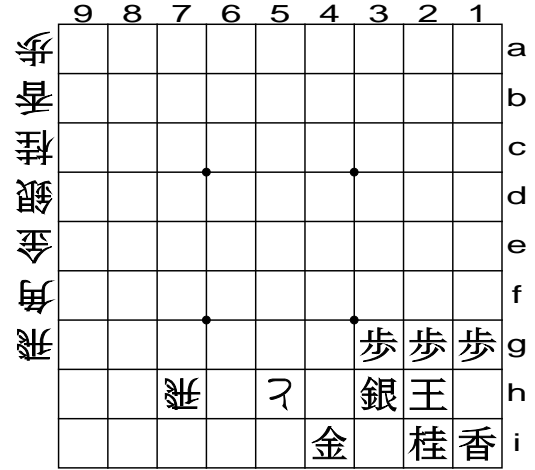
Диаграмма 8. В этой позиции на «серебряную корону» чёрных белые дают токином. Немного неожиданно то, что и в этой форме цумэ тоже не поставить.



(A). После 2.+P6h.

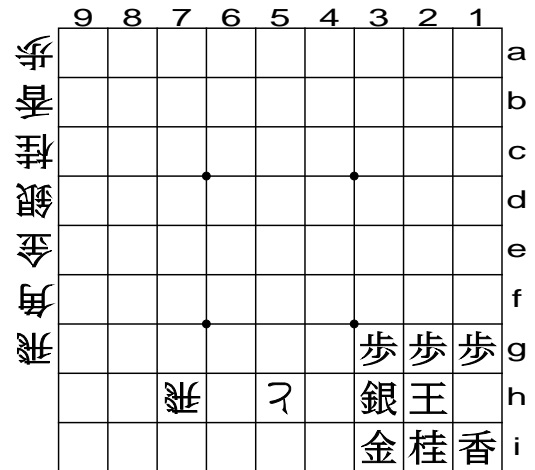
После (8) короля можно начать матовать ходами 0.R'8i 1.Kx8i 2.+P6h (A), однако дальше атакующих приёмов не найдётся. Если вместо 0.R'8i сыграть 0.G'8i, то ходом 1.K9g король убежит, и цумэ будет не поставить. Однако и перед (A) обстоятельства таковы, что какие бы фигуры ни были у белых в руке, цумэ они поставить не смогли бы.

Эндшпиль с мино - 1



(9).

Диаграмма 9. Для крепости мино существует множество приёмов относительно быстрой смерти. Однако на (9), несмотря на наличие дальнбойной фигуры и токина, цумэ поставить совершенно невозможно. Если, к примеру, дать шах ходом 0.S'3i, то после взятия 1.Gx3i (A) возникнет форма «железная стена», цумэ в которой не поставить. Однако здесь можно сыграть 0.+Px4i, беря золото, которое чёрным не спасти. Если же чёрные побеждают, то делать этот ход в ёсэ не следует.



(A). После 1.Gx3i.

Эндшпиль с мино - 2

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

(10).

Диаграмма 10. Этот образец практически совпадает с предыдущим примером. Чёрные опять в Мино, а белые вновь атакуют их издали ладьёй и токином, и цумэ в этой форме тоже напрочь отсутствует. Если дать шах 0.S'3i, то чёрные, конечно же, ответят 1.Gx3i.

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

(A). После 0.S'3i.

А вот если в форме на диаграмме (10) не будет токина на 5i, то после этого же сброса 0.S'3i (A) вмиг сыщется масса судзи быстрой смерти. Вообще-то токин силён, но когда он атакует по дальней горизонтали, требуется осторожность.

Сражающиеся короли

Диаграмма 11. В этой форме короли на средних горизонталях смотрят друг на друга. Здесь следует сказать о разнице сил королевских голов. В данном случае она возникает из разницы сил пешки на 7d и золота на 7f, и разница эта имеет решающее значение.

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

(11). Ход белых.

Если после (11) сыграть 0.G'7e или 0.G'8e, то встречное съедение сбрасываемого золота создаст контршах, и белый король неизбежно будет заматован. При битве между головами королей плотность боя в этой зоне - вопрос жизни и смерти, и здесь это обстоятельство проявляется в полной мере.

Заключение

Здесь мы подведём итоги тому, каким образом думать в ёсэ.

1. Когда в сюбан наступает ёсэ, в первую очередь следует думать о том, как поставить вражескому королю форсированный мат.
2. Если таковой имеется - матуй без промедления.
3. Если же такового нет - думай о состоянии своего короля.
4. Если своему королю цумэ не грозит - стремись создать противнику цумэро. Это основной метод достижения иттэ-гати (победы с расстоянием до цумэ в 1 ход).
5. Если же своему королю грозит цумэ, думай о технике атакующе-защитных ходов. Как бы ни было тяжело - просто не сдавайся.

Глава 2.

Задачи на нахождение
следующего хода

При борьбе в ёсэ
тэсудзи - это вспоминание образцов

Исход семи реальных партий из десяти решает борьба в ёсэ. Победить в ходе односторонней атаки было бы хорошо, но в силу наличия противника рассчитывать на это не стоит.

При управлении борьбой в ёсэ крайне необходим тщательный расчёт скоростей. Естественно, что эндшпиль без анализа удачи не принесёт. Однако если знать образцы схваток в ёсэ, то анализ будет во много раз проще.

В главе 2 Вас ожидают 45 задач на нахождение следующего хода. По сложности они размечены так:

★ = уровень 1-2 любительского кю,

★★ = 1-2 любительский дан,

★★★ = 3-4 любительский дан, и

★★★★ = 5-й любительский дан.

И ещё. Сложность не является основным аспектом. Более того: истинная сила появляется лишь тогда, когда исчезают обыденные просчёты в лёгких формах. Если Вы это поймёте, Ваше понимание ёсэ улучшится.

★★★

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

№ 1. После 0.+Px5b.

Подсказка: Крепость мино белых образует форму, в которой цумэ нет. С другой стороны, над чёрным королём висит цумэро в силу сброса 2.V'7i. Поэтому здесь есть нужда в атакующе-защитной технике.

★

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

№ 2. После 0.+Vx5i.

Подсказка: Белому королю, как это обычно и бывает, цумэ поставить совершенно невозможно. С другой стороны, если белые дадут шах 2.R'5h, то после 2.N'7h 3.S'7i чёрный король получит мат. Так что и здесь следует искать атакующе-защитный ход.

★

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

№ 3. После 0.S'7i.

Подсказка: Белому королю цумэ не поставить, а у чёрного - цумэро 2.Sx8h 3.Kx8h 4.+V7i. Таким образом, здесь необходимо «цумэро, позволяющее избежать цумэро».



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

№ 4. После 0.+B5g.

Подсказка: Цумэро чёрного короля не даёт возможности легко победить ходом 1.+Rx6a или 1.+Vx6a. Поэтому стоит подумать над тем, как от этого цумэро уйти.



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

№ 6. После 0.+P4h.

Подсказка: У чёрного короля в этой форме цумэ пока нет, и можно попытаться создать цумэро белому королю. Есть сильная атака ходом 1.+P5b, только вот приведёт ли она к победе?



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

№ 5. После 0.+Px5h.

Подсказка: Если бы в руке было серебро, всё было бы просто, но серебра в руке нет. Значит, следует попытаться его заполучить. Делать же несвоевременный ход 1.+Rx6a не следует.



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

№ 7. После 0.+Px3h.

Подсказка: Чёрный король в цумэро 2.G'1g 3.Kx1g 4.S2h=. С другой стороны, в форме белого короля цумэ нет. Здесь следует применить некое тэсудзи.



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

№ 8. После 0.+P5h.

Подсказка: Сброс 1.V'7a мало того, что не поможет поставить мат, так ещё и уменьшит запас фигур, создав их недостаток. А чёрный король, разумеется, в цумэро. Здесь хорошо бы сделать атакующе-защитный ход.



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

№ 10. После 0.+Vx3b.

Подсказка: Чёрный король - в цумэро 2.N'7e 3.K9g 4.G'8g. Поэтому сперва надо разрушить это цумэро.



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

№ 9. После 0.+B-6f.

Подсказка: Белому королю цумэ пока не грозит. А вот чёрному, после 2.G'8h, - грозит. Где же цумэро, которое уничтожит это цумэро?



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

№ 11. После 0.+Rx4h.

Подсказка: Белому королю цумэ не поставить. К тому же, чёрным надо защищаться от цумэро 2.S'7i. Следует провести анализ атаки-защиты на 3 хода.



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

№ 12. После 0.+P4h.

Подсказка: С имеющимися в руке фигурами цумэ белому королю в такой форме не поставить. Чтобы создать время для хода +Pх3а, надо найти какой-нибудь искусный ход.



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

№ 14. После 0.R'6i.

Подсказка: Ход белых 0.R'6i нацелен на то, чтобы поставить форсированный мат после 2.B'3i. Фигур в руке у чёрных нет. Как же от этого цумэро защититься?



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

№ 13. После 0.R'6i.

Подсказка: Так как далее белые сыграют 2.Rх3i+, это простое цумэро. Если бы в руке была пешка, можно было бы подумать о защите ходом P'4i.



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

№ 15. После 0.P-6i+.

Подсказка: После 2.B'7i чёрных ждёт простой мат. А белому королю, играя 1.S'7a, цумэ не поставить. И здесь тоже необходима искусная защита.



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

№ 16. После 0.+B5g.

Подсказка: Белому королю было бы легко поставить цумэ ходами 1.+Vx3b 2.Kx3b 3.G'4c ... но одной фигуры в руке не хватает. С другой стороны, на чёрного короля глядит ход 2.+Rx7h. Проанализируйте на 3 хода.



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

№ 18. После 0.+Px5h.

Подсказка: Белому королю цумэ не поставить, поэтому от чёрных в этой ситуации, видимо, требуется какой-то сжимающий ход. Проанализируйте, пожалуйста, на 5 ходов вперёд.



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

№ 17. После 0.+P5h.

Подсказка: Чёрный король - в цумэро, а белому цумэ не поставить. Моментально здесь не защититься. Вероятно, защитные меры в этой позиции могут быть различными, но вот проанализируйте её тоже на 3 хода вперёд.



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

№ 19. После 0.+Px6h.

Подсказка: Как и обычно, форма белого короля совершенно не матовая. Чтобы победить, чёрным надо как-то избавиться своего короля от цумэро.



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

№ 20. После 0.+P-5h.

Подсказка: Чёрный король - в цумэро из-за 1.S'3i. В форме белого короля цумэ нет. Хорошо бы найти ход, работающий и в атаке, и в защите.



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

№ 22. После 0.+Px7h.

Подсказка: В форме белого короля цумэ нет; а что же с чёрным королём? На фоне такого изобилия фигур в руке стоит подумать об изящном переключении.



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

№ 21. После 0.+Rx7h.

Подсказка: В форме белого короля цумэ нет, поэтому надо обратиться к защите. Это - крайняя мера, и думая слишком просто, здесь можно и проиграть.



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

№ 23. После 0.+P4g.

Подсказка: Здесь цумэро чёрному королю грозит из-за 2.+Px3h. Белому же королю, даже играя 1.R'3a, цумэ не поставить. А главарь в атаке белых, несомненно, дракон на 6h.



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

№ 28. После 0.+P3i.

Подсказка: Королю чёрных цумэро не грозит, но если они позволят захватить своего слона на 8с, то проиграют. А это значит, что здесь надо стремиться проявить искусство истощающей последовательности ходов. Проанализируйте на 3 хода вперёд.



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

№ 30. После 0.S7e-8d.

Подсказка: В этой форме короли стоят лицом к лицу. Чёрные проигрывают в силе, однако сброс 2.P'9c матом им не грозит, поскольку это - *кинтэ* (запрещённый ход). Анализ следует начать с поиска *кирикаэси* (хода-«переключателя»).



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

№ 29. После 0.+Vx6e.

Подсказка: Продолжение 2.+Vx3h 3.Kx3h 4.P'3g создаёт цумэро, но допустить раннее бегство белого короля на 2d было бы досадно. Но белый король - в зоне досягаемости! Проанализируйте на 5 ходов вперёд.



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

№ 31. После 0.Kx1f.

Подсказка: В этой форме короли тоже смотрят друг на друга. Как уже многократно говорилось, в такой ситуации взаимное соотношение сил в зоне боя является для вопроса победы или поражения решающим. Желательно найти в результате анализа искусную последовательность на 3 хода вперёд.



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

№ 24. После 0.+Px3h.

Подсказка: Если в данной позиции белым удастся сыграть 2.+Px2h, то они поставят цумэ 3.Kx2h 4.G'3h 5.Kx3h 6.S'4g. Следует подумать, какие меры необходимы, чтобы отвести это цумэро и создать время для хода +B-3a.



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

№ 26. После 0.+Rx4h.

Подсказка: Здесь вопрос в том, каким путём защищаться от шаха 0.+Rx4h. Хотя возможности здесь и ограничены, простое маломыслие может привести к поражению.



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

№ 25. После 0.+Rx6h.

Подсказка: Если применить судэи 1.S'2b 2.K2d 3.N'3f 4.K3e 5.S'4f, то ходом 6.K-2e белый король спасётся, и цумэ ему будет не поставить. Но здесь есть один отважный и великолепный ход.



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

№ 27. После 0.S7b.

Подсказка: Грядущий сброс 2.B'6f грозит чёрному королю простым форсированным матом. Вот бы найти ход, который разрушил бы это цумэро и, одновременно, создал бы цумэро белым...



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

№ 32. После 0.+V3h.

Подсказка: Если бы очередь хода была у белых, они легко поставили бы цумэ, играя +Vx2g. Следует подумать о последовательности, которая сможет избавиться от этого цумэ, и вместе с тем установить безопасность в районе головы короля. Будьте готовы к тому, что эту позицию придётся просчитать на 13 ходов вперёд.



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

№ 34. После 0.+P7e.

Подсказка: Над чёрным королём висит четыре различных цумэро - 2.G'9c, 2.G'8d, 2.K8b и 2.N'8b. И надо принять меры к устранению их всех. Проанализируйте на 5 ходов вперёд.



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

№ 33. После 0.K2d.

Подсказка: Из-за хорошо бьющего коня на 3c, белому королю цумэ не поставить. Разумеется, сами белые легко могут поставить цумэ, начав с хода 2.S'2h (или 2.Px1f). Здесь необходимо принять меры для внезапного переключения. Необходим анализ на 3 хода вперёд.



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

№ 35. После 0.+Px3h.

Подсказка: Не имеющим фигур в руке чёрным грозит цумэ в 1 ход сбросом 1.R'1i. Уничтожить это цумэро следует одновременно с атакой на белого короля. Здесь придётся принять крайние меры.



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

№ 36. После 0.K-1d.

Подсказка: Соотношение сил в точке 1e сейчас – 3:2 в пользу белых. Но, применив искусный сброс, это соотношение можно перевернуть. Как же использовать силу старших фигур?



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

№ 38. После 0.+Rx3f.

Подсказка: Если сыграть 1.+Rx3f, то сбросом 2.P'1e белые поставят простое цумэ. Но что-то ведь надо делать с двумя висящими цумэро: 2.G1e и 2.G(R)2e! В этой задаче скрыт некий трюк.



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

№ 37. После 0.+Rx4e.

Подсказка: Как и в предыдущей задаче, здесь вопрос состоит в том, как перевернуть соотношение сил в точке 1e. Хорошенько посмотрев на руку белых, подумайте о том, какие меры против них следует предпринять. **Ключевым моментом** здесь является работа дракона, сидящего на поле 5a. Проанализируйте на 3 хода вперёд.



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

№ 39. После 0.G'4g.

Подсказка: Ход 1.B7g+ после 2.Sx7b приведёт к проигрышу. Белый король – в такой форме, что цумэ ему не поставить. А вот чёрному королю необходимо защищаться от цумэ. Это сложная задача со множеством вариантов. Проанализируйте на 3 хода вперёд.



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

№ 40. После 0.S'7i.

Подсказка: Здесь идёт продолжение серии относительно сложных задач. Чёрный король – в цумэро. В этой ситуации играя просто тоже не победить, однако здесь есть великолепный ход. Прежде, чем думать о следующем ходе, посмотрите на руку белых. Здесь необходим анализ на 3 хода вперёд.



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

№ 42. После 0.+R6h.

Подсказка: Серия сложных задач продолжается. Ясно, что ход 2.+Rx4h здесь цумэ. Надо принять настойчивые меры к ликвидации этого цумэро. Проанализируйте на 5 ходов.



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

№ 41. После 0.+Rx7i.

Подсказка: Эта задачка ещё сложнее, чем предыдущая. Если сыграть 1.+B5e, то после 2.K9b возникнут затруднения. Да, в таких условиях победить тоже непросто. Но, так или иначе, а от цумэро придётся избавляться; вопрос – какими мерами. Проанализируйте на 5 ходов вперёд.



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

№ 43. После 0.R'5h.

Подсказка: Вопрос здесь в том, как защититься от шаха 0.R'5h. Разных вариантов вставок тут 2, да и последующие варианты непросты. Необходимо найти точку, в которой можно прочно перерезать грозящее цумэ.



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

№ 44. После 0.+P3h.

Подсказка: Ходом 1.P'1e мат не поставить, поскольку это - кинтэ. А вот чёрному королю грозит цумэ ходами 2.P'1e 3.K1g 4.+B3i. Однако если применить крайние меры, то думать станет неожиданно легко.



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

№ 45. После 0.+R-5h.

Подсказка: Как и в предыдущей задаче, здесь, атакуя и защищаясь, требуется обойти утифудзумэ. В ответ на 1.+B3a белые могут подняться ходом 2.K1d (и мат сбросом 3.P'1e будет не поставить). Однако ответ лежит перед глазами.

ОТВЕТЫ.

Ответ на задачу №1: B'4d (1A)

Итак, в силу 2.B'7i 2.Kx7i 4.G'7h чёрный король - в цумэро. Белому же королю цумэ не грозит, поэтому брать задаром белое золото ходом 1.+Px6a нельзя. А вот если после правильного ответа 1.B'4d белые сыграют 2.B'7i, то цумэ чёрному королю ходами 3.K9h 4.G'8h исчезнет, в то время как в силу 3.S'7a 4.Gx7a 5.Vx7a+ 6.Kx7a 7.+P6b над белыми нависнет цумэро

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

(1A). После 1.B'4d.

Если же, после (2A), белые настойчиво сыграют 2.B'7i 3.K9h 4.G'8h 5.Vx8h 6.Vx8h+ 7.Kx8h 8.B'6f 9.K9h 10.+P7h, то после сброса 11.S'7i (1B) чёрные победят. Если же белые ответят 12.+Px7i, то это даст чёрным время для вызова ходом 13.+Px6a.

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

(1B). После 11.S'7i.

Ответ на задачу №2: +Рхба (2А)

Подсказка к этой задаче была, возможно, малость недружелюбной. На самом деле, атакующе-защитным здесь является обычный ход 1.+Рхба. Естественно, других осмысленных ходов в данной позиции просто нет.

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

(2А). После 1.+Рхба.

Разумеется, этот ход создаёт цумэро в силу 3.В'7а. Если же белые ответят 2.Р'5h, то после защиты вставкой 3.Г'7h (2В) цумэ чёрным, понятно, не грозит. Другими словами, ход 1.+Рхба создаёт угрозу мата ходом 3.В'7а и, одновременно, даёт возможность сброса 3.Г'7h: цумэро, отводящее цумэро. Вот почему он является великолепным атакующе-защитным ходом.

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

(2В). После 3.Г'7h.

Ответ на задачу №3: G'7h (3А)

В ответ на 1.Г'7b белый король убежит на 9с, где его будет не заматовать. С другой стороны, чёрный король тут в цумэро 2.Сх8h+ 3.Кх7h 4.+В7i 5.К7g 6.С'8h 7.К8f 8.Г'8e.

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

(3А). После 1.Г'7h.

Так или иначе, окончательно от цумэро сброс 1.Г'7h, как может показаться, не защищает: после 2.Сх8h+ 3.Гх8h 4.С'7i позиция на доске, как кажется, повторяется, однако это не так. Поскольку в ходе этой серии чёрные получают в руку серебро, сразу после этого ходы 5.Г'7b 6.К9с 7.С'8b (3В) ведут белого короля в цумэ. Иначе говоря, сброс 1.Г'7h преследовал желанную цель размена золота на серебро.

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

(3В). После 7.С'8b.

Ответ на задачу №4: +R4b (4A)

Сыграй чёрные 1.+Vx6a, и после 2.G'7h 3.Kx7h 4.P6g+ 5.K8h 6.+B7i 7.Kx7i 8.G'7h им мат. Если же 1.+Rx6a, то 2.G'7h 3.Kx7h 4.P6g+ 5.+Rx6g 6.+Vx6g 7.Kx6g 8.G'5g 9.K7h 10.R'5h 11.K7i 12.R6h+. В любом случае, чёрного короля ждёт быстрое цумэ.

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

(4A). После 1.+R4b.

Правильный ответ тут - шах 1.+R4b (4A). Если белые, к примеру, ответят 2.G7b, то получат цумэ после 3.+Rx7b 4.Kx7b 5.S'6a 6.K6c 7.G'5d 8.K7d 9.+B5b (4B). Если же 2.G'7b, то ответ чёрных 3.+Vx6a одновременно и создаст хисси белым, и уничтожит хисси чёрного короля.

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

(4B). После 9.+B-5b.

Ответ на задачу №5: G'7i (5A)

Чёрный король - в цумэро 2.G'7h 3.Kx7h 4.R'6h 5.K7i 6.+P6i. Способов защититься от него много, но правилен лишь сброс 1.G'7i. Если вместо этого сыграть, например, 1.G'7h, то после 2.G'6h (5B) защититься будет сложно. Также если открыть королю путь к бегству, двинув крайнюю пешку 1.P9d, то после 2.G'7h 3.K9g 4.N'8e 5.Sx8e 6.Sx8e защититься будет очень сложно.

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

(5A). После 1.G'7i.

Правильный ответ - 1.G'7i (5A); после этого хода белым будет сложно создать цумэро. Поскольку после него ни 2.G'6h, ни 2.R'5i цумэро не создают, у чёрных появляется время для того, чтобы сделать медленный ход 3.+Rx6a.

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

(5B). После 2.G'6h.

Ответ на задачу №8: B4d (8A)

Не будь слона на 8h, и взятие 1.+Px6a принесло бы чёрным победу. Однако если сыграть 1.B7g, то взятие 2.+Px5g тоже создаст цумэро и приведёт чёрных к поражению. Поэтому защищаться по-простому здесь нельзя.

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

(8A). После 1.B4d.

Ход 1.B4d (A) уничтожает цумэ и создаёт цумэро, являясь и атакующим, и защитным одновременно. Если белые ответят на него 2.Px4d, то после взятия золота 3.+Px6a (8B) чёрные победят. За (8B), после 4.G'6h 5.Sx6h 6.+Px6h 7.Gx6h, в ответ на страшное тэсудзи 8.S'8h, чёрный король сможет убежать на 6i, и там цумэ ему будет не поставить.

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

(8B). После 3.+Px4a.

Ответ на задачу №9: R'2h (9A)

Чёрный король - в цумэро из-за 2.G'8h 3.Gx8h 4.+Vx8h 5.Kx8h 6.G'7h 7.K9h 8.G'8h. Поле 8h необходимо защитить, и ход 1.R'2h с этой задачей справляется. Додуматься до этого решения было, наверное, легко.

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

(9A). После 1.R'2h.

Вместе с тем, ход 1.R'2h создаёт цумэро: белым грозит продолжение 3.+Rx2a 4.Kx2a 5.Rx2c+ ... 7.S'3b. Поэтому времени на создание цумэро ходом 2.G'6h у белых не остаётся.

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

(9B). После 3.+Px4c.

Если же белые защитятся ходом 2.G'3b (или 2.S2d), то взятие 3.+Px4c (9B) всё равно приблизит их к мату.

Ответ на задачу №10: N'7e(10A)

«Сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник»: ход 1.N'7e следует этой известной поговорке. Этот ход защищает от 2.N'7e, и одновременно сам создаёт встречное цумэро: 3.G'8c 4.Gx8c 5.Nx8c+ 6.Kx8c 7.+Rx8a 8.X'8b 9.B'7b. Поэтому это крайне ценный ход.

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

(10A). После 1.N'7e.

Если белые ответят 2.Rx7e, то в получающейся форме цумэро чёрным уже грозить не будет, и поэтому, создав цумэро ходом 3.+P6b (10B), они победят.

Именно в том, чтобы создать время для хода 3.P6b, и состояла цель жертвенного сброса 1.N'7e.

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

(10B). После 3.+P6b.

Ответ на задачу №11: 1.B'3a 2.K-3b 3.B-1c+ (11A)

Чёрному королю грозит цумэро 2.S'7i 3.K9h 4.+Rx7h 5.G'8h 6.N'8f. Три хода 1.B'3a 2.K3b 3.B-1c+ выполняют программу по уничтожению этого цумэро одновременно с созданием цумэро белому королю.

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

(11A). После 3.B'1c+.

Если на 1.B'3a белые ответят 2.K-1b, то последовательность 3.G'1c 4.Nx1c 5.Vx1c+ приведёт к быстрому цумэ. Если же, после (10A), сыграть 4.S'7i, то взятие 5.+Vx7i принесёт чёрным победу. Ну а ходы 4.Lx1c и 4.Nx1c, конечно же, не защищают от цумэ «косящим золотом» 5.G'3a (11B).

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

(11B). После 5.G'3a.

Ответ на задачу №12: S4i(12A)

Чёрному королю грозит цумэро 2.+Px3h 3.K-1h 4.S'1g 5.Kx1g 6.S'2h 7.K1h 8.Sx2i= 9.K1g 10.N'2e. Ход 1.S4i является защитным тэсудзи, ликвидирующим эту угрозу.

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

(12A). После 1.S-4i.

Если белые ответят 2.Gx4i или 2.+Px4i, то цумэро чёрным грозить не будет, и поэтому взятие 3.+Px3a принесёт им победу.

Если же белые поведут необоснованную атаку ходом 2.G3h, то после 3.Sx3h 4.S'3i 5.K1h 6.+Px3h у чёрных появится время для сокудзуми (быстрого цумэ) 7.+Vx2a 8.Kx2a (если 8.Gx2a, то 9.+Rx2a 10.Kx2a 11.G'3b) 9.G'3b (12B).

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

(12B). После 9.G'3b.

Ответ на задачу №13: G4i(13A)

Фигур для сброса на поле 4i в руке у чёрных нет, а вот фигуры, могущие туда пойти - есть. Ладья в руке позволила бы им сходу поставить цумэ ходом R'2b. Поэтому защита ходом 1.G4i, создающая угрозу захвата ладьи, - правильный ответ.

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

(13A). После 1.G-4i.

Если белые ответят 2.+Px4i, то после взятия золота 3.+Px4c (13B) победа будет за чёрными. Если хорошо подумать о позиции 13B, то станет ясно, что белым (поскольку в руке у них нет ни слона, ни серебра) чёрного короля в этой форме не заматовать. Если же они ответили бы 2.Rx4i, то, разумеется, взятие 3.Sx4i принесло бы чёрным победу. И, наконец, если чёрные начнут с хода 1.S4i, то после 2.+Px4i у белых в запасе останется шах 4.R-5h+.

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

(13B). После 3.+Px4c.

Ответ на задачу №14: K1h(14A)

Так как рука пуста, поставить белому королю цумэ здесь не удастся. На 1.P2f белые ответят взятием 2.Sx2f, и эффекта этот ход иметь не будет. Поэтому избавить чёрного короля от цумэро может лишь «ранний побег» ходом 1.K1h.

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

(14A). После 1.K1h.

Ранний побег 1.K1h – это тэсудзи, играемое с целью получить фигуру в руку. После самой страшной из атак 2.Rx4i+ 3.Sx4i 4.V3i+ (ладья в руке не даёт чёрным возможности поставить белому королю цумэ) они сделают великолепный сброс 5.R'3i (14B), который обеспечит им победу. Если 6.+Vx3h, то после 7.Sx3h чёрные победят. Если же 6.+Vx4i, то ход 7.S3b+ создаст хисси, которое тоже ведёт к победе.

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

(14B). После 5.R'3i.

Ответ на задачу №15: K9g(15A)

Ранний побег здесь является целью второго порядка. Первейшая же задача – замедление атаки противника, а также получение в руку его атакующих фигур. В предыдущей задаче ход 1.K1h делался в основном ради получения фигур в руку. Здесь же замедление атаки противника важнее.

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

(15A). После 1.K9g.

Варианты после (15A):

1. Если 2.V'7i, то 3.Gx7i 4.+Px7i 5.+Px6a.
2. Если 2.G'8i, то 3.P8e.
3. Если 2.+Rx7h, то 3.Sx7h 4.V'7i 5.S'8h.
4. Если 2.G'8h (бездумное взятие 3.Gx8h ведёт к цумэ 4.+Rx8h 5.Kx8h 6.V'7i), то 3.+Px6a 4.Gx8g 5.Kx8g (15B), и чёрные тоже побеждают.

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

(15B). После 5.Kx8g.

Ответ на задачу №16:
1.K-9h 2.+Rx7h 3.G'8h (16A)

Здесь чёрным грозило простое цумэ 1.+Rx7h 2.Kx7h 3.+B7i. От него нет смысла защищаться сбросом 1.G'6h, так как после простого взятия 2.+Rx6h чёрные проиграют. На первый взгляд, подходящей защиты здесь нет вообще, однако - есть: ранний побег 1.K-9h. Естественно, далее последует 2.+Rx7h, но зато потом становится возможен сброс 3.G'8h.

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

(16A). После 3.G'8h.

Если после (16A) белый дракон перейдёт к чёрным, то у них появится сокудзуми +Vx3b Kx3b G'4b K2b R'3b. Если же дракон убежит, к примеру - ходом 4.+R5e, то после 5.+Vx3b 6.Kx3b 7.G'4c 8.K2b 9.G'3b 10.K1b 11.G4cx3c (16B) чёрные получат доступ к белому королю.

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

(16B). После 11.G4cx3c.

Ответ на задачу №17:
1.K-8h 2.+Rx6i 3.G'7i (17A)

Если защититься по-простому, ходом 1.G7i, то после 2.+B5g возникнут трудности. Поэтому здесь применяется искусное тэсудзи защиты ходом 1.K8h. Если белые ответят 2.+Rx6i, то после 3.+Rx7a чёрные победят. Это следует понять. Но что, если белые ответят 2.+Rx6i? А вот тогда чёрные сыграют 3.G'7i: этот ход и был целью с самого начала.

														a
														b
														c
														d
														e
														f
														g
														h
														i

(17A). После 3.G'7i.

Если далее чёрные получают ладью в руку, то у них появится сокудзуми R'7b Gx7b +Rx7b Kx7b S'6a K8b +B7a. Если же дракон убежит с поля 6i обратно, то после взятия 5.+Rx7a (17B) чёрные создадут белым цумэро 7.+P7b.

														a
														b
														c
														d
														e
														f
														g
														h
														i

(17B). После 5.+Rx7a.

Ответ на задачу №18: 1.В'5а
2.К-8d 3.С'7е 4.К-8е 5.К-7g (18А)

Обдумаем позицию, возникающую сразу после хода 4.К8е. Цумэ в ней нет, но сдаваться из-за этого нельзя! Возникающий далее ход 5.К7g чудесным образом создаёт цумэро белым одновременно с разрушением цумэро чёрных.

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

(18А). После 5.К-7g.

После (18А) белые могут применить страшное судзи 6.С'6f, но в этом случае чёрные сыграют 7.Сx6f и победят. Далее: что, если бы чёрные сразу начали с хода 1.К-7g, убегая от цумэро одновременно с созданием цумэро? Тогда у белых появился бы отличный ход 2.С'7а (18В). Очевидно, что последовательность ходов в данной задаче является решающей.

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

(18В). После 2.С'7а.

Ответ на задачу №19: G'7i(19В)

В этой задаче есть лишь три пути защиты: 1.Г'6i, 1.Г'7i и 1.Г'8h. Но за 1.Г'6i последует 2.+Рх6i 3.Сx6i 4.С'7i (19А), и чёрные проиграют. Если же 1.Г'8h, то сброс 2.С'7i создаст простое хисси.

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

(19А). После 4.С'7i.

Если, после (19В), белые сыграют 2.+Рх7i, то чёрные пойдут в атаку 3.+Рх7а, поскольку в позиции после 2.+Рх7i даже жертва слона не поможет белым поставить чёрному королю цумэ, которое в этой форме напрочь отсутствует. Но ход 2.+Рх7h тоже не создаёт цумэро, поэтому и после него ответ 3.Рх7а принесёт чёрным победу. Если же белые сделают чертовский ход 2.Г'8h, то победу чёрным принесёт взятие 3.Кx8h.

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

(19В). После 1.Г'7i.

Ответ на задачу №20: В'9с (20A)

Над чёрным королём висит цумэро 2.S'3i 3.Gx3i (если 3.K-1h, то 4.G'2h 5.Gx2h 6.Sx2h+ 7.Kx2h 8.G'3h 9.Kx3h 10.R'4h) 4.+Rx3i 5.Kx3i 6.G'4h 7.K2h 8.R'3h. Поэтому ход 1.В'9с не только создаёт цумэро, но и защищает от 2.S'3i.

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

(20A). После 1.В'9с.

Если белые ответят 2.Kx9с, то их ждёт сокудзуми 3.В'7а 4.K8d 5.G'8е. Если же 2.G'7а, то после 3.Вx7а+ ход 4.S'3i уже не создаёт цумэро: чёрным достаточно отойти ходом 5.K1h. Далее, если бы чёрные начали с хода 1.S'3i или 1.В'6f, то ход 2.G'8b (20B) был бы вполне достаточной защитой для белых.

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

(20B). После 2.G'8b.

Ответ на задачу №21: S'8g (21A)

Первейшим ощущением, всплывающим здесь, является необходимость защиты сбросом 1.G'8h, однако тогда искусная атака 2.N'8g 3.Gx8g 4.G'7i (21A) приведёт чёрных к поражению: если, после (21A), сыграть 5.G8h, то далее 6.Gx8i 7.Gx8i 8.N'8g.

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

(21A). После 4.G'7i.

Ход 1.S'9f не спасает от 2.S'7i: если далее 3.G'8g, то 4.N'9e, а если 3.G'8h, то 4.Sx8h 5.Вx8h 6.G'7i, и чёрные тоже проигрывают.

Правильный ответ – простая жертва серебра 1.S'8g (21B). Она защищает от 2.N'8g, и одновременно атакует дракона на 7h. Если белые ответят 2.+Rx8g, то чёрные смогут сыграть 3.+Rx7а, поскольку цумэро их королю будет ликвидировано.

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

(21B). После 1.S'8g.

Ответ на задачу №22: G'8d(22A)

Чёрному королю грозит сокудзуми 2.S'8h 3.K-8f 4.R'8d 5.N'8e 6.Rx8e 7.Kx8e 8.G'8d 9.K8f 10.N'7d. Правильный ответ 1.G'8d уничтожает эту угрозу, и одновременно создаёт угрозу мата 3.Gx8c 4.Kx8c 5.N'7e. Поэтому это цумэро, защищающее от цумэро (Цумэро ногарэ-но цумэро).

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

(22A). После 1.G'8d.

Подходящей защиты от хода 1.G'8d у белых нет: если они возьмут это золото ходом 2.Rx8d, то после погони 3.S'8c 4.Kx8c 5.N'7e 6.K7d 7.G'6e 8.K8e 9.P8f 10.K9d 10.P9e 11.Kx 12.K8g (22B) их всё равно ждёт форсированный мат. Поэтому тот, кто нашёл ход 1.G'8d в результате полного анализа, получает наивысшую оценку.

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

(22B). После 12.K8g.

Ответ на задачу №23: R'6a(23A)

Если чёрные сыграют 1.+Px3c, то после 2.+Px3h 3.Gx3h 4.+Rx3h 5.Kx3h 6.S'4g 7.K2h 8.S'3i 9.K1h 10.G'2h они получают мат, причём у белых в руке останется ещё одно золото. Если же 1.R'3a, то после погони 2.K1b 3.R'3b+ белые сбросят золото на 2b, и чёрные проиграют.

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

(23A). После 1.R'6a.

Правильный ответ 1.R'6a - это жертва, которая замедляет атаку белых. Поскольку взятие дракона на 6h означало бы для белых невозможность заматовать чёрных, взятие 2.+Rx6a неизбежно. Но при нём сразу уничтожается цумэро чёрного короля! Поэтому далее, после 3.G'3b 4.K1b, чёрные смогут забрать серебро ходом 5.+Px3c (23B) и победить.

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

(23B). После 5.+Px3c.

Ответ на задачу №24: +R3i (24A)

Было бы хорошо победить простым отступлением 1.S3i, однако тогда отличный ответ 2.+R4h приведёт чёрных к поражению: если далее сыграть 3.Sx4h, то, разумеется, 4.G'2h. И если 3.Sx3h, то тоже мат: 4.+Rx4h. Так что, если дракон ворвётся на поле 4h, защиты будет не сыскать.

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

(24A). После 1.+R3i.

Смысл хода 1.+R3i в том, что если 2.+Rx3i, то 3.+B3a (24B). Поставить чёрному королю цумэ в форме, получающейся на (24B), невозможно. С другой стороны, белый король оказывается в хисси, и поэтому чёрные побеждают. Если же белые ответят 2.+Rx2h, то 3.+Rx2h. Ну а если 2.+R5h, то 3.P'4h. В любом случае, белые попадут в цумэро, и чёрные победят.

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

(24B). После 3.+B-3a.

Ответ на задачу №25: +R7i (25A)

В подсказке к этой задаче указывалось, что после шаха 1.S'2b до цумэ чёрные малость не дотянут. С другой стороны, у чёрного короля видно простое цумэ 2.+Rx3h 3.Kx3h 4.B'4i 5.K2h 6.B'3i 7.K1h 8.G'2h. Смысл правильного ответа 1.+R7i – в том, что он разрывает эту последовательность в точке 4.B'4i (и 6.B'3i). Если белые ответят 2.+Rx4g, то после 3.+Rx6h чёрные победят.

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

(25A). После 1.+R7i.

Поэтому белые, скорее всего, ответят 2.+Rx7i. Но тогда золото на 3h перестаёт быть связанным, и чёрные могут поставить форсированный мат 3.S'2b 4.K2d 5.N'3f 6.K3e 7.S'4f 8.K2e 9.P2f 10.Kx2f 11.G2g 12.K2e 13.N1g (25B).

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

(25B). После 13.N1g.

Ответ на задачу №26: G'6h(26A)

Если чёрные сыграют 1.K7i, то их ждёт сокудзуми 2.N6g= 3.K6i 4.+R5i 5.K7h 6.+R7i. Но защищаться сбросом 1.G'7i тоже нельзя, поскольку тогда ход 2.P6g+ создаст цумэро, и чёрные проиграют.

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

(26A). После 1.G'6h.

Правильным здесь является жертва одного из золотых на поле 6h. Если на неё белые ответят 2.+Rx6h, то 3.G'7h, и далее белого дракона ждут сложности. Если же 2.P6g+, то 3.G'5h (26B). Поскольку белые не могут пожертвовать дракона, им придётся сыграть 4.+Px5h. Но этот ход не создаёт цумэро, и поэтому чёрные смогут осуществить взятие 5.+Rx5a, которое принесёт им победу.

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

(26B). После 3.G'5h.

Ответ на задачу №27: R'8h(27A)

На ход 1.+Px6a белые ответят шахом 2.V'6f, который создаст затруднения: если от него защититься сбросом 3.G'7g, то далее последует сокудзуми 4.Vx7g+ 5.Nx7g 6.G'8i 7.Kx8i 8.+P6h-7h 9.K9i 10.N'8g.

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

(27A). После 1.R'8h.

Правильный ответ 1.R'8h защищает от этого шаха 2.V'6f, и одновременно создаёт угрозу мата 3.G'8b, являясь, таким образом, цумэро ногарэ-но цумэро. Как легко понять, эти меры являются защитно-атакующими.

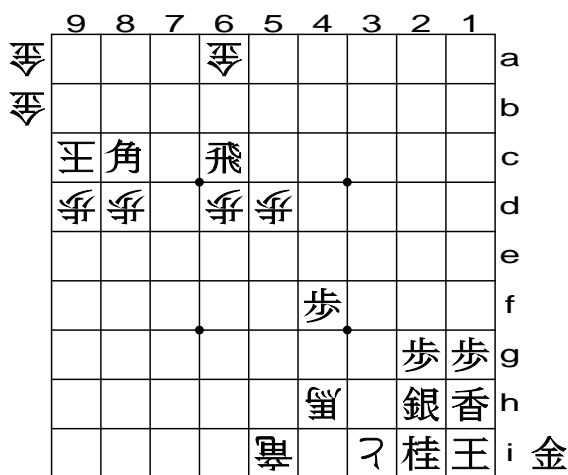
Если, после (27A), белые применят самую сильную защиту - ход 2.L'8b, то далее последует 3.Rx8b+ 4.Kx8b 5.L'8h (27B) 6.R'8c (защита сбросом любой иной фигуры приведёт к победе чёрных после 7.+Px6a) 7.Lx8c+ 8.Kx 9.R'8h, и чёрные победят.

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

(27B). После 5.L'8h.

Ответ на задачу №28:
1.G'9c 2.Kx9c 3.R'6c (28A)

На диаграмме (28A) слон на 8c продолжает отлично защищать поле 2i. Теперь, если 4.+Rx2i, то ход 5.Vx2i+ будет контршахом. Так что больше шах +Rx2i чёрным не грозит, и цумэро их королю разрушено.



(28A). После 3.R'6c.

Если после (28A) белые защитятся сбросом 4.G'8b, то их ждёт цумэ 5.G'9b 6.Gx9b 7.Vx9b+ 8.Kx9b 9.G'8c (28B). Сброс 3.R'6c как раз создаёт ограничение наличием этого мата.

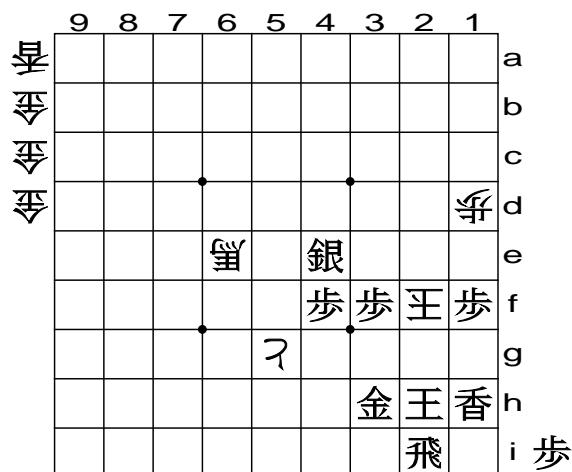


(28B). После 9.G'8c.

Если на 1.G'9c белые ответят 2.K7c, то 3.R'5c; если же 2.K7a, то 3.R'8a: в любом случае, белых ждёт цумэ.

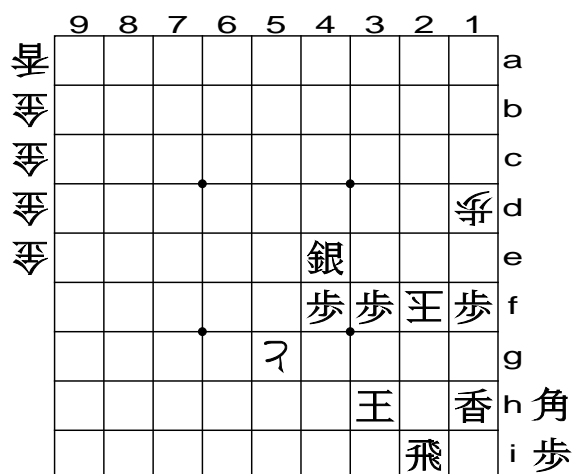
Ответ на задачу №29: 1.L'2g 2.P'2f 3.Lx2f 4.Kx2f 5.R2i (29B)

Это - тоже судзи, нацеленное на контршах. Если просто сыграть 1.R2i, то после подвешивания белой пешки 2.P'2f у чёрных возникнут трудности. Поэтому эту переброску ладьи правильно сделать после выманивания короля на поле 2f.



(29A). После 5.R-2i.

После (29A) как на 2.G'2g, так и на 2.L'2g чёрные ответят 3.Gx2g 4.K2e 5.G'3e (L'2f): в любом случае, белым цумэ. Если 2.+Vx3h, то ответное взятие 3.Kx3h (29B) будет контршахом. Ну а если белые удумают устроить ранний побег 2.K2e, то поднятие чёрного короля ходом 3.K3g всё равно даст белым мат. В общем, защищать белого короля на (29A) уже поздно.



(29B). После 3.Kx3h.

Ответ на задачу №30: R'6a(30B)

Сброс 2.P'9c белым запрещён: это утифудзумэ, однако они могут поставить мат ходом 2.K-8b. Так или иначе, но эту угрозу мата следует уничтожить. Если на правильный ответ 1.R'6a белые ответят 2.K8b (а именно так, скорее всего, и будет), то после 3.Rx9a+ 4.Kx9a 5.K8c (30A) взору предстанет цумэро. Дальнейшие ходы: 6.K8a 7.L9b+ 8.K7a 9.S'8b 10.Sx8b 11.+Lx8b - и белым мат.

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

(30A). После 5.K8c.

Вполне возможно, что после (30B) белые защитятся ходом 2.S7d, но тогда ход 3.R7a+ создаст цумэро 5.S'8a, которое точно приведёт к победе чёрных. Далее, если бы чёрные начали с хода 1.S'7a, то после 2.S8b они бы проиграли.

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

(30B). После 1.R'6a.

Ответ на задачу №31: 1.S'2f 2.+Rx3h 3.N'2h (31A)

Угроза шаха 2.+Rx3h хорошо видна; но если от неё защищаться ходом 1.S'4i, то 2.B'3i; если же 1.S'3i, то 2.K2e: и так, и так - проигрыш чёрных. Да и от неожиданного шаха 1.N'2h белые смогут убежать ходом 2.K2e: не догонишь.

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

(31A). После 3.N'2h.

Так или иначе, но для защиты от убегания белых 2.K2e ход 1.S'2f необходим. Дракон на 3h создаст белым трудности, когда чёрные, защищаясь, дадут контршах 3.N'2h, а далее - мат вторым контршахом 4.+Rx2h 5.Kx2h (31B).

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

(31B). После 5.Kx2h.

Если бы на 1.S'2f белые ответили 2.G'2h, то ход 3.Kx2h тоже был бы контршахом. Короче говоря, сброс 1.S'2f создаёт хисси.

Ответ на задачу №32:

- 1.S'2d 2.Sx2d 3.S'1d 4.Kx2d 5.G'2e
6.Sx2e 7.Sx2e 8.K1c 9.S'2d 10.K2b
11.G'2c 12.K1a 13.+Px3b (32A)

Последовательность ответа длинна, но сам по себе этот приём несложен. Если найти первый ход, 1.S'2d, то остальное решение получится из него естественным образом.

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

(32A). После 13.+Px3b.

Основной комментарий - по поводу ответа 2.Sx2d: если белые сыграют 2.Kx2d, то далее 3.S2e 4.K1c 5.G'1d 6.Sx 7.Sx 8.Kx 9.S'2e (32B), и результат атаки будет аналогичен основному ответу. Наконец, это переманивание фигур противника параллельно решает задачу создания своему королю пути к бегству через поле 1e на 1d. На (32A) белый король - в хисси. Чёрному же королю цумэ тут не грозит, это следует осознать.

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

(32B). После 9.S'2e.

Ответ на задачу №33:

- 1.S'2e 2.Nx2e 3.K2f (33A)

За сбросом на 2e следует контршах 2.Nx2e. Однако анализ показывает, что этой жертвы сбросом не избежать. Сделать такой ход несколько трудно, однако правильным является именно ответ 1.S'2e, основная цель которого - вызвать контршах.

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

(33A). После 3.K2f.

На (33A) цумэ чёрному королю уже не поставить. С другой стороны, белый король здесь в цумэро 5.B'3c, защититься от которого сложно, поэтому чёрные тут победят.

Если на 1.S'2e белые ответят 2.Kx2e, то далее последуют отличные ходы 3.S'3f 4.K2d 5.K2f (33B). Далее баланс сил на полях 2e и 3e принесёт чёрным победу.

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

(33B). После 5.K2f.

Ответ на задачу №34: 1.L'9c
2.Nx9c 3.G'8b 4.Bx 5.G'8d (34A)

Сперва - о сбросе 1.L'9c: он предотвращает судзи 2.G'9c и 2.K8b. Далее, ходом 3.G'8b предотвращается судзи 4.N'8b. Если белые ответят 4.Kx8b, то получат сокудзуми 5.G'7b 6.K9b 7.S'8a. И, напоследок, сброс 5.G'8d: для предотвращения судзи 6.G'8d. Причём в ходе великолепного уничтожения этих четырёх цумэро чёрные создают встречное цумэро.

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

(34A) . После 5.G'8d.

После (34A) защититься от 7.Gx8c непросто. Поэтому победа здесь за чёрными. Но если бы вместо 5.G'8d белые сыграли 5.S'8a, то после 6.Kx8a 7.G'7b 8.K9b 9.Gx8b 10.Kx 11.V'7c 12.K9b 13.+P7b 14.L'8a (34B), всё было бы совсем иначе.

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

(34B) . После 14.L'8a.

Ответ на задачу №35: K-1f(35A)

Соотношение сил на полях 1e и 2e меняется с 2:2 на 2:3. Это результат хода 1.K1f. Поскольку одновременно этот ход уничтожает цумэро 2.R'1i, задача эта легка для понимания.

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

(35A) . После 1.K-1f.

После (35A) от 2.R'1i можно защититься выпрыгиванием 3.N1g. Если же белые, сопротивляясь, ударят пешкой 2.P3e (бездумно брать её ходом 3.+Rx нельзя, поскольку тогда, после шаха 4.V'4c, чёрные проиграют), то чёрные победят после великолепного ответа 3.+R3d (35B). Если далее 4.Gx3d, то 5.G1e. Если же ходом 4 белые сбросят что-нибудь на поле 1e или 2e, то чёрным для победы достаточно будет съесть эту сброшенную фигуру золотом.

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

(35B) . После 3.+R3d.

Ответ на задачу №36: R' 3d(36B)

Если начать с 1.P3e, то 2.+Rx, и в ответ на 3.B'4g белые защитятся ходом 4.P'3f (36A), на котором всё и закончится: действие пешки на 3-й вертикали мешает победить с помощью судзи 3.B'4g.

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

(36A). После 4.P'3f.

Правильный ответ здесь - сломать совместное действие дракона и золота сбросом 1.R'3d (36B). Теперь эта сброшенная ладья не позволяет белым сыграть 2.G1e. Если же 2.+R1e, то взятие 3.Gx1e даст белым встречное цумэ.

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

(36B). После 1.R'3d.

Разумеется, если белые ответят 2.Gx3d, то получат цумэ 3.G'1e 4.K1c 5.B'3a 6.K1b 7.B2b+. Если же 2.+Rx3d, то тот же сброс 3.G'1e приведёт к такому же цумэ.

Ответ на задачу №37:

1.B'5h 2.P'3f 3.+R5e (37A)

При имеющемся балансе сил сброс на поля 1e и 2e здесь невозможен. Сначала на 5h сбрасывается слон: чтобы загрузить дракона работой. У белых нет другого варианта защиты кроме сброса 2.P'3f. Но дальнейшая цель чёрных - спуск ладьи на 5e.

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

(37A). После 3.+R5e.

На (37A) у белых уже нет пешки, которую можно было бы сбросить на 1e. Но и взятие 4.+Rx5e делать тоже нельзя: после 5.Bx3f 6.R'2e (других фигур для сброса нет) 7.G'1e (37B) атака чёрных хороша.

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

(37B). После 7.G'1e.

После (37B) ходы 8.K1c (если 8.Gx1e, то 9.Gx 10.K1c 11.S'2b - сокудзуми) 9.S'2b 10.K1b 11.Bx2e принесут чёрным верную победу.

Ответ на задачу №38: +R3d(38A)

За неожиданным ходом 1.+Rx2d последовал бы контршах 2.Kx2d. Смысла в этом нет. Однако, как правильно написано в подсказке, если сыграть 1.+Rx3f, то ход 2.P'1e запустит трёхходовое цумэ.

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

(38A). После 1.+R3d.

После правильного ответа 1.+R3d: 1. сброс 2.P'1e - утифудзумэ, а 2. матующие ходы 2.G1e и 2.G2e становятся невозможными. Таким образом, этот атакующе-защитный ход позволяет одним выстрелом убить двух зайцев.

Если далее белые сыграют 2.Gx3d, то получают мат 3.G'1d 4.K1c 5.B'3a. Но и взятие 2.+Rx3d закончится таким же форсированным матом: 3.G'1e 4.Gx 5.Gx 6.K1c 7.B'3a 8.K1b 9.B2b+ (38B).

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

(38B). После 9.+Vx2b.

Ответ на задачу №39:

1.K1h 2.+Rx3h 3.B'2h (39A)

Поскольку ладья на 7b может быть взята, цумэ в этой задачке не поставить. В ответ и на 1.B3g+, и на 1.B4f+, белые возьмут ладью ходом 2.Sx7b, после чего чёрные проиграют. Правильный ответ здесь - ранний побег 1.K1h. Если белые ответят 2.+Rx3h (или 2.Gx3h), то после защитного сброса 3.B'2h чёрные победят. На (39A) белый король в хисси.

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

(39A). После 3.B'2h.

Если же белые ответят 2.Sx7b, то после 3.+Rx7b чёрные тоже победят: в ответ на 4.+Rx3h они тоже защитятся сбросом 5.B'2h, а если 4.Gx3h, то поставят сокудзуми 5.B9a+ 6.Kx 7.S'8b 8.K9b 9.Sx8a= 10.K9a 11.B'8b (39B).

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

(39B). После 11.B'8b.

Ответ на задачу №40:

1.R4a+ 2.Gx 3.B'3c (40A)

В руке у чёрных - S+B. Если бы в руках у них были S+G или S+R, то можно было бы поставить белым цумэ 1.G/R'8a 2.Kx8a 3.S7b+ 4.K9a 5.+Sx8b 6.Kx 7.S'7a 8.K9a 9.S'8b. Этот анализ - первый шаг к правильному ответу.

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

(40A). После 3.B'3c.

Ход 1.R4a+ из правильного ответа связан с открытием линии слона, нацеленной на золото на 8h: его целью является, после 2.Gx, сброс 3.B'3c. Если далее 4.Sx8h, то после 5.Vx8h+ (40B) белые не смогут отдать ни золото, ни ладью, поскольку эта отдача означала бы для них цумэро. Поэтому победа будет за чёрными.

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

(40B). После 5.Vx8h+.

Ответ на задачу №41: 1.G'7h

2.+Rx7h 3.G'8h 4.+R7i 5.+B5e (41B)

Если чёрные начнут с 1.G'8h, то получат сокудзуми 2.+Vx8h 3.Gx 4.N'8g. Правильный ответ здесь - сброс золота в ключевую точку: 1.G'7h. Если белые ответят 2.+Vx7h, то получат сокудзуми после жертвы 3.+Vx7a. Поэтому взятие 2.+Rx7h неизбежно. Далее, сброс 3.G'8h устраняет возможность судзи жертвы 4.Vx8i+. Если же 4.+Rx8h, то после 5.Kx8h 6.G'7h 7.K8g чёрный король убегает, и цумэ ему не грозит. Если же 4.+R7i, то цумэро 6.Vx8i+ остаётся, но после шаха 5.+B5e этот слон будет съеден, и чёрные победят.

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

(41A). После 5.+B5e.

После (41A) на 6.K9b чёрные ответят 7.+Vx5f (41B), и продолжения атаки у белых не будет.

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

(41B). После 7.+Vx5f.

**Ответ на задачу №42: 1.L-1h
2.+Rx4h 3.K1i 4.+P3h 5.B'3c (42A)**

Если чёрные устроят ранний побег 1.K1h, то после 2.+Rx4h 3.B'2h (ведь если 3.R2h, то 4.+Rx 5.Kx 6.R'4h – цумэ) 4.L'2f они проиграют. Правильный ответ 1.L1h делается с расчётом на действительно успешное убежание 2.+Rx4h 3.K1i.

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

(42A). После 5.B'3c.

Конечно же, создать цумэро чёрному королю после 3.K1i белым будет чрезвычайно трудно. К примеру, если 4.L'2f, то после 5.Rx+ 6.Gx всё закончится встречным матом 7.B'3c (42B). А на 4.+P3h есть прекрасный ответ 5.B'3b (42A). После (42A), в ответ как на 4.G'2h, так и на 4.+Px2i чёрные, защищаясь от шаха, откроют ладьёй встречный шах, и на этом атаке белых придёт конец.

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

(42B). После 7.B'3c.

Ответ на задачу №43: R'2h(43A)

Что же тут сбросить в защиту – стрелку? Или ладью? Если, как нашёптывает здравый смысл, ладью приберечь, защищаясь ходом 1.L'2h, то ответ 2.+P3h создаст чёрным хисси, в то время как после 3.+Px2b 4.Kx2b 5.R'2d 6.P'2c 7.Rx2c+ 8.K1a цумэ не будет из-за утифудзумэ.

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

(43A). После 1.R'2h.

Правильный ответ – 1.R'2h: в руке оставляется стрелка, ибо анализ показывает, что именно она нужна для цумэ. Белые, в ответ, скорее всего создадут цумэро 2.+P3h, и тогда, после 3.+Px2b 4.Kx 5.L'2d 6.P'2c 7.Lx+ 8.K1a, сброс 9.P'1b (43B) поможет довести это цумэ до конца. Оставление слабой из фигур, чтобы избежать утифудзумэ, – хорошее тэсудзи для цумэ-сёги.

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

(43B). После 9.P'1b.

Ответ на задачу №44: P'1g(44A)

Если чёрные будут защищаться от цумэро ходом 1.L2e, то после 2.P'1e 3.-2f 4.+B4f они проиграют. Если же 1.Lx1d, то им конец после 2.Sx2d. Правильный ответ здесь - противопоставить своему утифудзумэ создание утифудзумэ для белых.

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

(44A) . После 1.P'1g.

Итак, в результате, после (44A), белые не смогут сыграть 2.P'1e. Но, поскольку ни ход 2.+B3i, ни 2.+P2h цумэро не создают, теперь создание цумэро ходом 3.+R2b принесёт чёрным победу. Даже если 2.P2e, то после обыкновенного взятия серебра 3.+Px2c будет сыграно 4.Kx 5.S'3d 6.K2d 7.S2e 8.Nx 9.Lx (44B) победа будет за чёрными.

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

(44B) . После 9.Lx2e.

Ответ на задачу №45: K1e(45A)

Если 1.+B3a, то после 2.K1d возникнет форма, в которой чёрным будет решительно ничего не сделать. И напротив: после интересного хода 1.K1e то же самое случится с белыми.

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

(45A) . После 1.K1e.

После (45A) на 2.+R1h есть ответ 3.P'1f. Так как ход 4.P'1d белым будет запрещён, это цумэро 5.+B3a, поэтому чёрные тут победят. Если же 2.P'1d, то король убежит ходом 3.K1f. Теперь от 4.+R1h можно будет защититься сбросом 5.P'1g (45B). Далее 6.P1e 7.Kx, и если 8.+Rx1g, то 9.P'1f, и вновь возникает форма с утифудзумэ.

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

(45B) . После 5.P'1g.

Глава 3

Задача 1

Задачи на следующий ход из реальных партий

Реальные партии - это сокровищница тэсудзи

Пожалуйста, внимательно изучите тэсудзи разгара *сэмэй*, приведённые на диаграммах двух предыдущих глав. Поскольку в *сэмэй* очень важно хорошее понимание «пространства для дыхания», следует думать и о нём. Разумеется, реальная партия - это существо живое, и количество задач о следующем ходе в текущих позициях, попадающих в поле зрения, попросту безгранично. Вместо зрелищных, великолепных ходов полезнее простыми ходами аккумулировать прочность, так как под конец она оказывает огромное влияние на победу. Анализировать *сэмэй* необходимо в эндшпиле каждой партии. Чтобы знать радость победы, крайне важно постоянно улучшать как анализ, так и свои ощущения.

В третьей главе я привожу задачи на нахождение следующего хода в позициях из двенадцати своих партий. Все эти задачи - совсем не простые, но всё же попытайтесь их решить сами, с помощью подсказки, прежде чем заглядывать в решение. После обдумывания задачи, внимательно прочтите правильный ответ, и постарайтесь, чтобы это чтение всё Вам разъяснило. Это - верный путь к прогрессу в игре.

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

После 0.B'7f.

Подсказка. Эта позиция взята из моей реальной партии с Сато Ясумицу, рю. Здесь белые только что сделали атакующе-защитный сброс 0.B'7f. Ситуация эта выгоднее для чёрных; далее же наибольшего одобрения для белых заслуживают сдерживающий ход 2.S'4g и шах 2.S'6h. Проведите за чёрных решительную атаку.

1.B'5a (1) 2.S'4b (2)

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

1. После 1.B'5a.

Вырывание фигур из руки

По-правде говоря, положение у чёрного короля в этой задаче - весьма опасное. К примеру, если сыграть 1.P'2d, то продолжение 2.S'6h 3.K4h 4.S'5i 5.K4g 6.Sx5g+ 7.Kx 8.B6g+ 9.K4g 10.G'5g 11.K3f 12.S'3e (1A) выглядит устрашающе.

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

1A. После 12.S'3e.

Правильный ответ - шах 1.B'5a. Его цель - заставить белых истратить из руки одного из своих серебряных генералов. Если белые ответят 2.S'4b, то вышеприведённая угроза исчезнет. Но что делать, если белые ответят 2.K2b?

Сокудзуми

В ответ на 2.K2b чёрные жертвуют ладью ходом 3.Rx3a+ (1B), чтобы поставить сокудзуми. Раз уж такое может случиться, эту жертву желательно просчитать до конца.

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

1B. После 3.Rx3a+.

Если после (1B) белые сыграют 4.Gx3a, то получают цумэ 5.Rx2c+ 6.Kx2c 7.P'2d 8.K3b 9.G'4b 10.K2b 11.S'2c 12.K3c 13.Gx3a 14.K4c 15.B4b+ 16.K5d 17.+Bx5c 18.K5e 19.G'5f (1C).

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

1C. После 19.G'5f.

Если же белые сыграют 4.Kx3a, то тоже получают цумэ после 5.G'4b 6.K2b 7.Gx3b 8.Bx 9.S'3a 10.Kx 11.+N4b 12.K2b 13.+Nx3b 14.Kx 15.B'4a 16.K4c 17.Rx2c+ (1D).

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

1D. После 17.Rx2c+.

Вот поэтому, чтобы избежать цумэ, белые и вынуждены отвечать на 1.B'5a сбросом 2.S'4b.

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

2. После 2.S'4b.

3.+Nx4b 4.Sx (3)

Разница в одно серебро

Использование белыми одной фигуры для защиты вставкой избавляет своего короля от цумэро; вдобавок, далее это серебро можно съесть. Если белые попытаются атаковать, играя 4.S'6h, то после 5.K4h 6.Sx5g+ 7.Kx 8.V6g+ 9.K4h 10.G'5g 11.K3i (2A) цумэ они поставить не смогут. Естественно, причина этого в том, что у них стало на одно серебро меньше.

По этой же причине белые вынуждены брать перевёрнутого коня ходом 4.Sx4b. А теперь рассмотрим получившуюся позицию, как новую задачу. Здесь требуется провести жёсткое ёсэ.

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

2A. После 11.K3i.

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

3. После 4.Sx4b.

5.Rx2c+ 6.Kx 7.Rx2a+ 8.G'2b (4)

Решительный ход

Резкая жертва 5.Rx2c+ - это заключительная решительная мера. Если 6.Gx2c, то белым - цумэ после 7.Vx4b+ 8.K2b 9.S'3a.

Если же 6.Kx2c, то 7.Rx2a+, и белый король неожиданно окажется стиснут. Теперь, если 8.K3c - то белым цумэ после 9.N'2e 10.K4c 11.+Rx3b (3A): если, далее, 12.Kx, то 13.G'3c. Если же король победит 12.K-5d, то цумэ наступит после 13.S'5e 14.Kx 15.G'5f.

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

3A. После 11.+Rx3b.

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

4. После 8.G'2b.

9.S'2d (5) - и чёрные побеждают.

Сокудзуми

В ответ на защиту 8.G'2b - сброс 9.S'2d. В реальной партии белые после этого сброса сдались. После (5) у белых нет выбора: им придётся сыграть 10.Kx2d, и после 11.Vx4b+ 12.S'3b (ибо если 12.Gx4b, то 13.+Rx2b) 13.P'2e, и далее во всех вариантах белые получают простой форсированный мат.

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

5. После 9.S'2d.

Основным моментом данной партии являлось то, что на (1) следовало проанализировать наличие сокудзуми в случае, если белый король убегал ходом 2.K2b. Далее, на (3) надо было открыть ход 5.Rx2c+. Упускать такой шанс было нельзя.

Задача 2

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

После 0.G4c-4b.

Подсказка: А это позиция из моей коллекционной партии с Такахаси Митио, 9 дан. Здесь белые только что отступили золотом, укрепляя позицию своего короля. Положение у чёрного короля опасное, но если фигур противнику не отдавать, то цумэ, всё же, нет. Нацельтесь здесь сходу сыграть последовательность ёсэ.

1. Bx7d+ (1) 2. Rx2i+ (2)

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

1. После 1. Bx7d+.

Подключить энергию слона

Играть 1. N'2f, с целью продолжить 3. Nx3d, - тоже правильно. Но этого коня белые могут остепенить ходом 4. G'3e (1A), и весь замысел сразу обесмыслится. Бросается в глаза, что в лагере чёрных много асобигома - «праздных фигур». Разумеется, в их число входит и слон на 8e. А играя с асобигома, в сёги не победить. Именно в этом и состоит смысл правильного ответа 1. Bx7d+: он вводит в игру энергию слона на 8e.

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

1A. После 5. G'3e.

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

2. После 2. Rx2i+.

3. S'3a 4. Kx 5. +Bx4a 6. Sx
7. Bx+ 8. Gx (3)**Продвижение в ёсэ**

Так как после 1. Bx7d+ чёрные могут сыграть 3. K5h (если конь на 2i останется жив) с целью убежать через 6g (это принесло бы им безопасную победу), белые просто обязаны брать коня ходом 2. Rx2i+.

Далее чёрные, ходом 3. S'3a, сразу вступают в ёсэ.

Если белые ответят 4. Gx3a, то получат сокудзуми 5. S'1a (1A) 6. K2a 7. +Rx3a 8. Kx 9. G'2b.

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

2A. После 5. S'1a.

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

5. После 18.K6c.

19.+R5b (6), и чёрные победили.

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

6. После 19.+R5b.

Цумэ в 25 ходов

В реальной партии белые после 19.+R5b сдались. После (6) им не уйти от сокудзуми 20.K7c 21.S'7d 22.K8d 23.+R8b 24.Kx7e 25.+R8e 26.K6f 27.G7g.

Если сосчитать ходы, начиная от шаха 3.S'3a (после 2.+Rx2i), подсчёт покажет, что это цумэ в 25 ходов. В реальной партии просчитать такое цумэ, конечно, очень сложно, но обычно создание форм, нацеленных на цумэ, в игре крайне важно.

Задача 3

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

После 0.G6a-6b

Подсказка: А это моя реальная партия с Абэ Такаси, 6-м даном. Тут белые, защищаясь от чёрной стрелки на 7f, только что подняли золото на 6b, укрепляя верхнюю часть своего лагеря. У чёрных неудовлетворительно расположен праздношатающийся лошадь-дракон на 1a. Желательно подумать над последовательностью, которая включила бы его в работу в ёсэ.

1.V'5e (1) 2.Sx 3.+Vx (2)

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

1. После 1.V'5e.

Решительный ход

Сброс слона на 5е. Решительный ход! Если, вместо этого, сыграть 1.V'6d, то после упорного ответа 2.G'6c этому слону придётся уйти чисто в защиту. Но самое главное, лошадиный дракон при этом не получит работы.

За решительным ходом 1.V'5e следует 2.Sx1e 3.+Vx, после чего белые могут атаковать ходом 4.R'2i (1A). Кажется, что это цумэро, так что чёрные проиграют. Но, конечно же, всё это было проанализировано достаточно глубоко.

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

1A. После 4.R'2i.

Ход 4.R'2i: «пан или пропал»

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

1B. После 12.G'7h.

Адекватной защиты после (1a) у чёрных нет. Поэтому далее они должны атаковать ходом 5.Px7c+, за которым последует 6.+Rx7h 7.Gx (так как если 7.Kx, то чёрные получают цумэ после 8.Rx6i+ 9.Kx 10.S'5h 11.K7i 12.G'7h (1B)) 8.Rx8i+ (1C). Но что делать дальше?

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

1c. После 8.Rx8i+.

А дальше - 9.R'8h 10.N'9e 11.Px 12.G'9g 13.Kx 14.+Rx9i 15.N'9h 16.S'9f 17.Kx 18.P9e 19.K8g (1D). Эта серия шахов страшна, но, как можно просчитать, в итоге король убегает.

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

1D. После 19.K-8g.

Теперь чёрные смогут реализовать цель хода 5.Px7c+ и продолжить атаку ходами 21.+Px7b 22.Gx6b 23.S'8b 24.K6a 25.Lx7b+ [26.K-5a]. Конечно, это не цумэро, однако чёрный король в безопасности, и заматовать его белым будет крайне сложно.

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

2. После 3.+Vx5e.

4.V'4f 5.+Vx 6.+Px 7.S'6d 8.G'6c (3)

Простая выгода от атаки

Ход белых 4.V'4f - не вовремя. Если над предшествующим ему взятием 2.Sx5e хорошенько задуматься, то следует проанализировать и тот факт, что сброс R'2i не создаёт цумэро.

Чёрные атакуют 5.+Vx4f 6.+Px 7.S'6d (2A). Конечно же, поскольку сбросом 8.R'2i цумэро не создать, ход 9.Px7c принесёт чёрным победу. Но и защита сбросом 8.G'6c не сработает, если чёрные обдумают свою атаку достаточно хорошо.

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

2A. После 7.S'6d.

Комфортное развитие

Атака эта идёт в условиях, при которых чёрного короля не заматовать, и это создаёт весьма комфортный настрой. И даже то, что потеря коня может дать белым возможность для сброса N'7e, не может этот настрой разрушить.

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

3. После 8.G'6c.

9.Px7c+ 10.Sx 11.Sx 12.G6cx 13.Lx+ 14.Gx 15.P'7d 16.Gx 17.S'8c 18.L'7b (4)

Зачистка поля 7c требует атаки ходом 4.Px7c+. Ход 18.L'7b - лучшая защита от 17.S'8c, так как если сыграть 18.G7c, то после сброса 19.N'6d (3A) конец белых будет близок.

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

3A. После 19.N'6d.

Если после (3A) сыграть 20.G'6b, то чёрные победят после 21.N'8b 22.K6a 23.Vx7c+.

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

5. После 35.V'2d.

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

4. После 18.L'7b.

19.G'8b 20.K6b 21.Gx7b 22.K5a
23.Sx7d+ 24.K4b 25.L'2e 26.+Px3g
27.N'4d 28.G5a 29.V'3b 30.V'5d
31.L2c+ 32.S'4a 33.Vx5d+ 34.Px
35.V'2d (5) - и чёрные победили.

Прочная победа

В ответ на защиту 18.L'7b следует уверенная атака 19.G'8b. Целью при этом является взятие золота на 7d. Если это золото съесть, то король чёрных будет в полной безопасности, и поэтому они уже не проиграют. Далее - последовательность обычных ёсэ-тэсудзи, ведущая к победе.

Что касается этой партии, в ней всё решал тот факт, что после (2) сброс R'2i не создавал цумэро. Из вычисления этого отсутствие цумэ и вытекает ответ на задачу - сброс 1.V'5e.

Задача 4

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

После 0.+R4h.

Подсказка: Эта задача взята из моей партии с Мориситой Таку, 8-м даном. Белые только что сыграли 0.+R4h, угрожая золоту на 4f. В материале у чёрных - перевес в одно серебро. Разумеется, чёрным здесь неплохо: в этой позиции у них есть прочный решительный ход, от которого белым не уйти.

Не защищаться!

1. Pх3d (1) 2. +Вх4f (2)

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

1. После 1. Pх3d.

Если принять меры к защите золота на 4f, к примеру - ходом 1. P'4g, то это даст импульс атаке белых ходами 2. Nx7g+ 3. Вx 4. P'7f 5. B8f 6. S'7g (1A). Так что защищаться в этой позиции нельзя.

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

1A. После 6. S'7g.

Ход 1. Pх3d может вызвать смущение, но, так или иначе, это взятие является для чёрных хорошей атакой.

Вопрос в том, как продолжить эту атаку после того, как золото на 4f будет взято.

Отчаянное движение

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

2. После 2. +Rх4f.

3. S'3c 4. Nx 5. Pх+ 6. Gх
7. Nx+ 8. Вx 9. Nx4c+ 10. Gх (3)

Далее, каким бы из двух коней ни пришлось ходить, хороших ходов нет. Однако в этот момент чёрные должны отчаянно продолжать атаковать. Следующие за вбросом 2. S'3c ходы 4. Nx3c .. 7. Nx3c+ неизбежны. Далее белые могли бы сыграть и 8. Вx3c (2A), так как после 9. N'2e 10. K3d использовать слона на 8f чёрным будет непросто, и атака станет для них сложна.

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

2A. После 8. Kх3c.

Целью был ход S7e-6f

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

3. После 10.Gx4c.

11.S7e-6f 12.G'2a 13.N'2e 14.Px6f
15.Nx3c+ 16.Gx 17.S'4b 18.S'3b (4)

Сыгранный перед (3) ход 8.Vx3c сделал возможным ход, к которому и стремились чёрные: отступление серебра с поля 7e прямо под удар белой пешки. Теперь, если белые сыграют 12.Px6f, то сброс 13.N'2e (3A) принесёт чёрным победу. На (3A) белые не могут одновременно защититься и от взятия слона, и от сброса 15.S'3a.

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

3A. После 13.Nx2e.

Ход 11.S7e-6f одновременно открывает дорогу своему слону, и закрывает дорогу белым слону и ладье. Таким образом, этот великолепный ход позволяет одним камнем подбить сразу трёх птиц! Поскольку цумэ чёрному королю в данной форме не грозит, этот жёсткий ход оказывает своё действие.

Атакующе-защитающий слон

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

4. После 18.S'3b.

19.G'3a 20.Vx7g= 21.Gx 22.P'8h 23.Kx
24.N'8e 25.Sx3c= 26.Kx 27.Gx3b 28.Gx
29.P'3d 30.K4c 31.P'4d 32.+Rx
33.V'7f 34.N'6e (5)

На сброс 19.G'3a белые отвечают контратакой 20.Vx7g=. Далее следует 21.Gx7g .. 24.N'8e (4A). Следует понимать, что этот ход грозит продолжением 26.Nx7g+ 27.Vx (так как если 27.Kx, то 28.Px6g+) 28.N'7f.

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

4A. После 24.N'8e.

Конечно же, эта последовательность была проанализирована. После устранения генералов следует удар 29.P'3d. Если 30.Kx, то после 31.V'5b захват белого коня на 8e приведёт чёрных к победе. Сделанный в реальной партии ход 33.V'7f играл такую же атакующе-защитную роль.

Кульминация матовой гонки

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

5. После 34.N'6e.

35.Vx6e 36.P'5d 37.G'3c 38.Gx 39.Px+
40.Kx 41.P'3d 42.+Rx 43.S'4b 44.K2b
45.G'3c (6) - и чёрные победили.

После сброса слона на 7f чёрный король опять оказывается в форме, в которой цумэ ему поставить абсолютно невозможно. С построением этой формы матовая гонка достигает апогея.

В ответ на 36.P'5d следует вброс 37.G'3c, и с него начинается ряд простых матующих приёмов. Поскольку слон на 8f работает отменно, волноваться за успех этой атаки уже не надо.

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

6. После 45.G'3c.

После (6) остаётся ещё немало ходов, но белый король всё получит сокудзуми: 46.+Rx3c 47.Sx3c+ 48.Kx3c 49.N'4e и т.д.

Задача 5

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

После 0.S-3i=.

Подсказка: А это позиция из подборки моих игр с Мори Кэйдзи, 9-м даном. Белые только что дали серебром вилку на золото и ладью. На первый взгляд, это неперевернутое серебро выглядит страшным, но на самом деле здесь может произойти великолепный переворот. Найдите же ведущий к нему ход.

Искомый ход

1.N-4e (1) 2.Sx2h= 3.Nx5c+ (2)

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

1. После 1.N4e.

Если чёрные просто убегут ладьёй на 3h, то далее последует 2.Sx4h+ 3.Vx 4.G'4g, что для чёрных крайне невыгодно. Это следует иметь в виду.

Ход 1.N4e. Именно он - искомый. Если белые возьмут этого коня ходом 2.Px4e, то далее последует удар 3.R3h, а далее - 4.Rx 5.Gx (1A). Поскольку положение серебра на 3i при этом становится ужасным, чёрным на (1A), очевидно, лучше. А это означает неизбежность ходов 2.Sx2h= 3.Nx5c+. Ситуация эта весьма тонкая.

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

1A. После 5.Gx3h.

Яростный сэмэй

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

2. После 3.Nx5c+.

4.R3i+ 5.Vx4d 6.R'6i (3)

Если бы белые сыграли 4.Sxli+, то после 5.P'3e 6.Rx 7.Vx4d их положение было бы ужасным. А за вариантом 4.R3i+ 5.G5h следует 6.Rxli. Поэтому в игре и происходит сэмэй 4.Rli+ 5.Vx4d. Далее белые могут играть лишь 6.R'6i. Если, вместо этого, они сыграют 6.+Rx4h, то после атаки 7.+N5b 8.K8b 9.+Nx6a (2A) победа будет у чёрных. Если же белые решатся на ранний побег ходом 6.K8b, то их ждёт шумная погоня ходом 7.+N6b.

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

2A. После 9.+Nx6a.

Цумэро, чтобы избежать цумэро

В силу тонкости ситуации, на 5.Vx4b белые отвечают сбросом 6.R'6i (3), что делает ситуацию неожиданно сложной.

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

3. После 6.R'6i.

7.S'4i 8.+R3d (4)

Ход 6.R'6i рассчитан на атаку 7.+N6b 8.K8b 9.+Nx6a, после которой ходы 10.Rx8i+ 11.K9g 12.+Rx9i 13.K8f (3A) приводят, казалось бы, к победе чёрных, однако следующий ход 14.+Rx4h (3B) создаёт цумэро чёрным, и одновременно защищает от цумэро белых, что, конечно же, меняет всё дело.

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

3A. После 13.K8f.

Неявная защита

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

3B. После 14.+Rx4h.

После (3B) атака ходами 15.V7a+ 16.K8c 17.S'8d 18.Kx 19.V'6f проваливается после 20.L'7e 21.Vx 22.K7d (3C): цумэ тут не поставить, поскольку взятие золота на 4h драконом пробило королю путь к бегству 7d-6e-5f. В этой последовательности есть великолепный ход 20.L'7e. Если вместо него сразу сыграть 20.K7d, то далее следует цумэ 21.G'7e 22.K8c 23.G8d.

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

3C. После 22.K-7d.

После (3B) ни 15.G'8d, ни 15.S'8d не спасёт чёрных от судзи 16.P'8e, которое приведёт их к поражению. Коли об этом поразмыслить побольше, станет ясно, что сделанный в самом начале ход 7.S'4i является неявной защитой. Если же далее последует размен двух фигур за одну 8.Rx4i+ 9.Gx 10.+Rx, то, так как далее с чёрным королём ничего не поделать, атака 11.+N5b (3D) приведёт чёрных к победе. В частности, из-за этого белые и уведут своего дракона в защиту на поле 3d.

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

3D. После 11.+N5b.

Атака, сохраняющая свою линию

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

4. После 8.+R3d.

9.V'6b 10.K8b 11.+N5b 12.Gx
13.V7a+ 14.K8c (5)

Сброс 7.S'4i делался, также, и с целью 9.V'6b. Если 10.Gx6b, то далее приближение 11.+Nx6b 12.K8b 13.+Nx7b 14.Kx 15.S'6a (4A). Конечно же, ход 16.K8b ведёт к цумэ 17.V7a+, а после 16.K8c защититься от всё того же 17.V7a+ будет непросто.

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

4A. После 15.S'6a.

Не убежать

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

5. После 14.K8c.

15.Vx3c+ 16.+Rx 17.N'7e 18.K7d
19.+Vx7b 20.K6d 21.+Vx8a 22.P'4d
23.P'3d 24.+Rx 25.N6e 26.P5e (6)

Ход анализа ситуации не должен основываться на том, что в руке у чёрных лишь две пешки. Беспокорство о недостатке боевой силы привело к усиливающему атаку ходу 15.Vx3c+.

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

5A. После 19.+V7b.

За 16.+Rx3c следует 17.N'6e, а после 18.K-7d не прерывать атаку чёрным позволяет взятие 19.+V7b (5A). Здесь целью является 21.Nx6c+ 22.Gx6c 23.S'7e. В игре же белые попытались устроить ранний побег ходом 20.K6d, но ходы 21.+Vx8a и 25.N'3d этому побегу помешали.

финал ёсэ

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

6. После 26.P5e.

27.Nx6c+ 28.Gx6c 29.S6f 30.P'8f
 31.Sx5e 32.Kx6e 33.+Vx6c 34.Px8g+
 35.Gx 36.V'7i 37.K7g 38.V6h+ 39.K8h
 40.R7i+ 41.K9g 42.N'7d 43.S6f (7) -
 победа чёрных.

27.Nx6c+ 28.Gx6c 29.S6f - самые решительные атакующие ходы. Если 28.K5d, то последовал бы острый ответ 29.[Sx5b?]. Поскольку сброс 30.P'8f не создаёт цумэро, ход 31.Sx5e создаёт угрозу хисси ходом 33.+Vx6c, что гарантирует чёрным победу. Если после (7) белые сыграют 44.Kx5g, то получают простое сокудзуми 45.G'5g. Хотя эта битва и была сложной, ход 1.N4e перед (1) сделал её течение благоприятным для чёрных.

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

7. После 43.S-6f.

Задача 6

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

После 0.P'3a.

Подсказка: А это моя партия с Ваки Кэндзи. Сброс чёрных R'5a был только что встречен решительной защитой 0.P'3a. Материальный баланс тут в пользу чёрных, однако положение белого короля крепче. Здесь хорошо было бы принять какие-нибудь атакующе-защитные меры.

Других ходов нет

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

3. После 5.Рх3d.

6.Nx3g+ (4)

На (3) белые находятся в трудном положении. Если сравнить двух слонов, то по ощущениям белый слон на 4i меньше беспокоит чёрного короля, чем чёрный слон - белого, поэтому других ходов у белых нет.

К примеру, если бы теперь белые решились сыграть 6.S'2f, то после 7.Gx 8.S'3g 9.Rx 10.Nx+ 11.Kx 12.R'3h 13.K4g (3A) победа была бы за чёрными. Поглядев на (3A), полезно осознать, сколь хорошо действует чёрная ладья на 5a.

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

3A. После 13.K-4g.

До цумэ немного не хватает

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

4. После 6.Nx3g+.

7.Kx3g 8.Vx7f+ 9.Vx2b+ 10.Gx (5)

На 6.Nx3g+ чёрный король отвечает 7.Kx3g, после чего он спасён.

Ходы 7.Kx3g 8.Vx7f+. В реальной партии на них ушло около 40 минут. Эх, хорошо, если бы жертва 9.Vx2b+ давала возможность поставить цумэ, но на самом деле после 10.Gx2b 11.N'2c 12.Gx 13.G'2a 14.Kx 15.S'3b 16.Kx 17.S'3c 18.K2a 19.P'2b 20.Gx 21.Sx+ 22.Kx 23.P3c+ 24.Kx 25.Rx3a+ 26.P'3b (4A) до цумэ немного не хватает.

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

4A. После 26.P'3b.

Бойцовский ход белых

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

1. После 1.Gx7c.

1.Gx7c (1) 2.Gx 3.Gx6e
4.P6h+ 5.Gx 6.B'4d (2)

Если бы вместо 0.N'6e белые сыграли 0.Gx6c 1.+Sx 2.G'7g, то после 3.K9h (1A) (ибо 3.Gx7g ведёт к цумэ 4.Nx7g+ 5.Kx 6.N'8e) побег принёс бы чёрным победу. Если чёрные проигнорируют сброс 0.N'6e, то после 2.Gx6c 3.+Sx сами получают цумэ, начинающееся с 4.B'7g.

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

1A. После 3.K'9h.

В реальной игре меры по развязыванию сцепки из двух коней были таковы: 1.Gx7c 2.Gx 3.Gx6e. Следующая далее жертва белых 4.P6h+ делается в расчёте на сброс 6.B'4d. Это бойцовский ход, нацеленный на переворот ситуации.

Точная вставка

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

2. После 6.B'4d.

7.S'6b 8.N6g+ 9.N'5e
10.G'7g 11.K8i 12.G7b (3)

Если вместо 6.B'4d белые атакуют ходами 6.N6g+ 7.Gx 8.B'4d, то после того, как чёрные пожертвуют фигуру, играя, например, 9.N'6f 10.Vx5c 11.P7e, победа будет за чёрными.

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

2A. После 9.N'5e.

В реальной же игре чёрные сыграли 7.S'6b, а на 8.N6g+ ответили вставкой 9.N'5e (2A). После этой точной вставки победа чёрных стала отчётливо видна. Если бы после 11.K8i белые взяли перевёрнутое серебро ходом 12.Vx5c, то после 13.B'7a 14.K7b 15.Sx7c+ действие коня на 5e помогло бы чёрным поставить цумэ.

Напоследок - сокудзуми

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

3. После 12.G7g.

13.S'7c 14.K9b 15.Gx7g 16.Nx+
17.G'8b (4) - и чёрные победили.

Смысл сброса белых 10.G'7g был в том, чтобы защитить от взятия перевёрнутого коня на 6g. Однако под конец именно это сброшенное золото и стало ключевой фигурой, навлекшей на белого короля сокудзуми. Иногда с бойцовскими ходами происходит именно такое.

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

4. После 17.G'8b.

После (4) осталось лишь сокудзуми 18.K9c 19.Gx8c 20.Gx 21.B'7a 22.G'8b 23.Sx= 24.Gx 25.Vx+ 26.Kx 27.G'7c. И принесла эту победу решительная вставка 9.N'5e.

Задача 8

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

После 0.+P4h.

Подсказка: А это - моя игра с Накагавой Дайсукэ, 6-м даном. Здесь белые только что усилили давление, переведя токина с 3h на 4h. Ситуация достаточно тонкая. Перед ней в игре уже произошло 2-3 жёстких переворота. Сначала здесь необходимо проанализировать угрозы цумэ чёрному королю.

Цумэро

1.K7i (1) 2.+P5h (2)

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

1. После 1.K-7i.

Если бы можно было победить ходом 1.Rx2d+, сказочка была бы простой; но ходом 2.+P5h начинается цумэ 3.K7i 4.G'6h 5.Gx 6.+Px 7.Kx 8.S'5i 9.K7h 10.G'6h 11.K8i 12.Vx6g+ (1A). И так, ход +P4h - цумэро.

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

1A. После 12.Vx6g+.

В целях защиты от этого цумэ чёрные и устраивают ранний побег короля ходом 1.K7i. Далее белые поджимают ходом 2.+P5h. Разумеется, это цумэро 4.G'6h. И как от него теперь защищаться?

Рассчитанный приём

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

2. После 2.+P5h.

3.G'5i 4.S'6i (3)

Сброс 3.G'5i делается для сдерживания токина на 5h: это особый рассчитанный приём. Если белые сыграют 4.+Px5i, то цумэ чёрному королю исчезнет, и поэтому взятие слона ходом 5.Rx2d+ (2A) принесёт чёрным победу.

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

2A. После 5.Rx2d+.

На (2A) угроза 7.N4b+ 8.Gx (так как если 8.Kx, то 9.+R2b) 9.V'3d 10.K5d 11.S'6e показывает, что это цумэро. Поэтому белые вынуждены изворачиваться, атакуя ходом 4.S'6i. Но тогда...

Был упущен отличный ход

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

2B. После 10.G'6h.

После игры размышление показало, что на 3.G'5i белые всё-таки могли ответить 4.+Px5i. Ведь после 5.Rx2d+ 6.+P6i 7.K8i (так как если 7.Kx6i, то 8.G'5h 9.K7i 10.G'6h (2B) - цумэ) у белых был отличный ход 8.Vx6g+ (2C)!

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

2C. После 8.Vx6g+.

После (2C) сброс чёрными слона на 3d уже не будет создавать цумэро, поэтому ход 8.Vx6g+ - цумэро ногарэ-но цумэро. Объяснение: после 9.N4b+ 10.Gx 11.V'3d 12.+Vx4d 13.+Rx 14.K5b цумэ нет! Если же чёрные сыграют 9.Gx6g, то получают сокудзуми 10.G'7i 11.Sx7i 12.Rx8g+ (2D). Короче говоря, ход 4.+Px5i, будь он сделан, вёл к поражению чёрных. Но в игре уже шло бёми, и ни один из игроков этих ходов найти не успел.

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

2D. После 12.Rx8g+.

Компенсировавшая ошибка

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

3. После 4.S'6i.

5.Rx2d+ 6.+Px5i (4)

Ошибка моего противника Накагавы Дайсукэ, 6 дана, оказалась больше. Если после сделанного в реальной игре хода 5.Rx2d+ надавить 6.Sx7h+ 7.Kx7h 8.G'6h 9.Gx 10.+Px 11.Kx (3A), то в руке у белых останутся два золота и серебро.

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

3A. После 11.Kx6h.

На этот раз, после (3А), ходы 12.S'5i 13.K7i 14.G'6h 15.K8i 16.Vx6g+ 17.K9h уже немного не дотягивают до цумэ. Поэтому белые и сделали взятие 6.+Px5i, которое, как уже ясно, следовало сделать ранее.

**Последовательность,
окончательно перевернувшая
ситуацию**

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

4. После 6.+Px5i.

5.N4b+ (5) - и чёрные победили.

6.+Px5i - цумэро, но конечно же,
5.N4b+ - цумэ белому королю.

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

5. После 5.N4b+.

После (5) за 6.Kx4b последовало бы 7.+R2b 8.K4c 9.V'3b. Если 6.Gx4b, то 7.V'3d 8.K5d 9.S'6e 10.K5e 11.P5f. Ну а если 6.K5d, то 7.S'6e 8.K4e 9.V'5d (!) 10.Px 11.S5f 12.Kx3f 13.+R2f. В любом случае - сокудзуми. Так серия ходов в конце игры произвела переворот.

Задача 9

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

После 0.N'4e.

Подсказка: А это - из моей партии с Миясакой Юкио, 8-м даном. Данная позиция была достигнута в результате тяжёлой борьбы, в которой лишь моё упорство произвело переворот. Разумеется, ситуация здесь всё ещё опасная, и требуется несколько ходов, чтобы её прояснить. Хотелось бы, чтобы Вы вычислили здесь ход удивительной силы.

Бойцовский ход 1.Sx8h

1.Sx8h (1) 2.G'3g (2)

После взятия слона ходом 1.Sx8h у белых появляется возможность дать шах ходом 2.+Rx6h. Это страшный ход, но всё-таки именно он является правильным ответом. Любые другие меры были бы недостаточно сильными.

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

1. После 1.Sx8h.

Если сразу вслед за (1) последует шах 2.+Rx6h, то продолжением будут ходы 3.K3i 4.+R6i 5.L'4i (1A).

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

1A. После 5.L'4i.

Поскольку на (1A) сброс 6.G'3g уже не страшен, характер атаки белых немного меняется. Какие же ходы были сыграны в этой тонкой ситуации при реальной игре?

Неожиданно сильный ход

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

2. После 2.G'3g.

3.+Vx3g 4.+Rx6h 5.K3i (3)

Ответ 3.+Vx3g - единственный. Когда, вслед за ним, белые дают шах 4.+Rx6h, отступление короля к ладье 5.K3i оказывается неожиданно сильным ходом. Возникает явное ощущение, что этот ход в корне меняет всю ситуацию. На 6.+Rx2h у чёрных есть теперь жёсткий ответ 7.+Vx. По материалу выйдет, что белые задаром пожертвовали золото. Если же белые сыграют 6.Nx7g+, то после атаки ходами 7.Rx6h 8.V'5g 9.K2i 10.Vx6h+ их король получит цумэ 11.R'7a 12.S'5a 13.G'3a (2A).

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

2A. После 13.G'3a.

Великолепный ход 7.L'4i.

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

3. После 5.K-3i.

6.+R6i 7.L'4i 8.Nx3g+
9.N'3c 10.K5a (4)

Избегая размена ладей, белые сыграли 6.+R6i, а затем надавили ходом 8.Nx3g+. Естественный ответ на 6.+R6i – великолепный ход 7.L'4i. Следует понимать, что после того, как пройдёт час атаки ходом 9.N'3c, эта стрелка будет издалёка простреливать лагерь противника. Если бы на 9.N'3c белые ответили 10.K5b, то получили бы цумэ 11.N'6d 12.K6c (так как если 12.K6b, то 13.V'8d 14.P'7c 15.G'7b – мат) 13.V'8a 14.K7d 15.R'7h 16.+Rx 17.P'7e 18.+Rx 19.Gx 20.Kx 21.P'7f (3A) и т.д.

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

3A. После 21.P'7f.

Извлечение перевёрнутого коня

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

4. После 10.K-5a.

11.V'7c 12.P'6b 13.Vx3g+ 14.V'5g
15.K3h 16.Vx6f+ 17.P'5b 18.K6a
19.K2g 20.P'2f 21.Kx 22.P'2d
23.N'6d (5)

После (3A) на ход 22.Kx6e у чёрных было продолжение 23.Vx5d+ 24.Px5d 25.P'6f 26.Kx6d 27.R'6a (4A), ведущее белых к мату. Следует понимать, что и этот вариант был тоже возможен лишь благодаря действию чёрной стрелки на 4i.

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

4A. После 27.R'6a.

Ну а в реальной игре за ходом 10.K5a последовал сброс чёрного слона на 7c и его переворот на 3g, с удалением ключевой фигуры белых – перевёрнутого коня. Хотя после этого белые и забирают, аналогично, золото на 6f, это их приобретение оказывается совершенно ненужным в форме, возникающей при победе чёрных наверх, через поля 3h и 2g.

Успех бойцовского хода

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

5. После 23.N'6d.

24.Px2e 25.K1g 26.G'7c 27.Lx4b+
 28.+B4d 29.P'2f 30.Gx6d 31.P5a+
 32.K7a 33.P'8c 34.S'7c 35.G'8b (6)
 - и чёрные победили.

Конечно же, ход 23.N'6d – цумэро. Вместо взятия 24.Px2e белые могут, конечно же, сразу защититься от него ходом 24.G'7c, но поскольку чёрные всё равно пополнят тогда свои запасы ходом 25.Lx4b+, атаки эти взаимно переставляемы.

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

6. После 35.G'8b.

С ходами 33.P'8c и 35.G'8b(6) белым настал конец. После (6) их ждёт цумэ 36.Sx8b 37.Px+ 38.Kx 39.Vx6f 40.G'7c 41.N'7d. Это была трудная партия, и успеху в ней я обязан ходу 1.Sx8h.

Задача 10

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

После 1.N'1f.

Подсказка: А эта позиция взята из партии с Аоно Тэруити, 9-м даном. На этот раз очередь хода белых, и хотелось бы, чтобы Вы нашли следующий ход за них. Чёрные здесь только что сбросили коня на 1f, атакуя голову белого короля. Контратака белых не может двинуться одновременно по двум путям. В какую же сторону им идти?

Как сбросить коня на 2g?

2.+Vx4h (1) 3.L4b+ 4.P1e
5.+Rx3b 6.K1d 7.G'2i (2)

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

1. После 2.+Vx4h.

Вопрос в том, как белым атаковать: ходом 2.+Vx4h или 2.N'2g? Правильный ответ - 2.+Vx4h. На самом деле, этот ход уже означает проигрыш чёрных. Но когда же сбрасывать коня на 2g? Вот это и является темой основного вопроса.

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

1A. После 6.+Vx4h.

Если сыграть 2.N'2g сразу после диаграммы задачи, то далее последует 3.Sx 4.Px+ 5.Gx 6.+Vx4h (1A). Если после (1A) сыграть 7.+Rx3b 8.Kx 9.Nx2d 10.K2c 11.S'3b 12.Kx2d 13.G'2c 14.K2e, то цумэ белому королю нет. На первый взгляд, это означает победу белых.

Целью был бойцовский ход

Дело, однако, в том, что после (1A) чёрные могут сделать бойцовский ход 7.N'4i (1B). По правде говоря, именно к этому ходу чёрные и стремились.

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

1B. После 7.N'4i.

Если далее белые сыграют 8.+Vx3i, то получают цумэ 9.+Rx3b 10.Kx 11.Nx2d 12.K2c 13.S'3b 14.Kx2d 15.G'2c 16.K2e 17.P'2f (1C). В этом и состоит смысл судзи 7.N'4i: он уничтожает действие лошади-дракона.

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

1C. После 17.P'2f.

Поэтому на 7.N'4i белым пришлось бы ответить 8.+Vx, и тогда после 9.+Rx3b 10.Kx 11.Nx2d 12.K2c 13.S'3b 14.Kx2d 15.G'2c 16.K1e у чёрных возникло бы затруднение. Однако сам ход 8.+Vx4i несёт чёрным безопасность [так как это нитэ-ски - Д.К.], и после 9.L4b+ 10.P1e чёрные будут готовы к бою ходами 11.+Rx3b 12.K2d 13.Gx4i 14.+Rx 15.P'2i 16.V'3g 17.G'2h (1D). Для них это была бы славная битва.

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

1D. После 17.G'2h.

Это было искусное ёсэ

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

2. После 7.G'2i.

8.N'2g 9.Sx 10.Px+ 11.Gx 12.+Bx3i
 13.Gx 14.+Rx 15.P'2i 16.B'3g (3)
 - и белые победили.

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

3. После 16.B'3g.

Если бы белые сыграли 7.Gx4h, то получили бы цумэ 8.N'2g. Но, хотя в реальной игре они и укрепились сбросом на 2i золота, захваченного на 3b, ход 8.N'2g всё равно принёс им поражение. К сожалению, они даже не могли приблизиться к белому королю. После (3) на 17.Gx3g последовало бы примитивное цумэ 18.G'2h. Если же защититься сбросом 17.N(B)'2h, то далее - всё равно цумэ 18.Gx2i 19.Kx 20.S'3h 21.Kx 22.G'4h 23.Kx3g 24.G'3h 25.K2f 26.S2e.

Задача 11

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

После 1.Rx2d.

Подсказка: А эта позиция - из партии с Минами Ёсикадзу, 9-м даном. Здесь основным вопросом также является очередной ход белых. Поскольку ход 0.Rx2d - это цумэро, белым необходимо как-то защищаться. Вопрос в том - каким именно образом это делать. И как быть с убивающей всякую радость скудностью ситуации.

**В реальной игре
случилась внезапная смерть**

2.S'2c (1) 3.Sx3b+ 4.Kx3b (2)

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

1. После 2.S'2c.

В реальной партии белые защитились ходом 2.+V2c, но на самом деле это был очень плохой ход. После атаки 3.G'3b 4.+Vx 5.Sx+ 6.Kx 7.Rx4c+ 8.Px 9.V'4a (1A) белого короля настигла внезапная смерть. За (1A) последует 10.K3a 11.G'2b 12.K4b 13.+S5b 14.K3c 15.G2c 16.+Vx 17.Vx+. Если бы белые сыграли 8.Kx4c, то их всё равно ждало бы точное цумэ 9.G'4d 10.K3b 11.V'4a 12.K3a 13.P'3b.

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

1A. После 9.V'4a.

**А что было бы,
сыграй белые 2.S'2c?**

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

2. После 4.Kx3b.

5.V'4a 6.K3c 7.Vx2c+ 8.Vx
9.S'3e 10.S'8h 11.Gx 12.S'6h
13.K8i 14.Vx6g+ (3)

Лучшим для белых в этой задаче был ход 2.S'2c. После этого хода взятие перевёрнутого слона с его последующим сбросом на 4a уже не работает. Учитывая этот результат, что же делать после (1), рассматривая этот, гипотетический, вариант?

После жертвы 7.Vx2c+ 8.Vx сброс 9.S'3e (2A) создаёт цумэро 11.Rx2c+ 12.Kx 13.V'4a. В частности из-за того, что защиты здесь нет, белые переключаются на атаку ходами 10.S'8h ... 12.S'6h.

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

2A. После 9.S'3e.

Единственное место для побега

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

2. (повторение) После 4.Kx3b.

5.V'4a 6.K3c 7.Vx2c+ 8.Vx
 9.S'3e 10.S'8h 11.Gx 12.S'6h
 13.K7h 14.V'6i 15.Rx 16.Sx=
 17.K7i (5) - победа чёрных

По правде, ход 13.K8i был плохим: вместо него следовало играть 13.K7h.

Ход 14.V'6i - страшный: после 15.Rx 16.Sx= чёрные отступят 17.K7i (5), в последний момент ускользая со смертельно опасной линии атаки слона.

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

5. После 17.K7i.

В результате получается, что даже после защиты лучшим ходом 2.S'2c положение чёрных оставалось хотя и опасным, но выигрышным.

Задача 12

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

После 0.K4c.

Подсказка: Эта последняя позиция взята из моей партии с Ёнэнагой Кунио, 9-м даном. Задумайтесь здесь, пожалуйста, над лучшим ходом чёрных, хотя в этой позиции наилучшая игра белых и грозит чёрным поражением. Вопрос в том, как далеко в этой тяжёлой позиции может увести хороший бойцовский ход.

Эффект от шаха

1.V'5b (1) 2.K5d (2)

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

1. После 1.V'5b.

Перед диаграммой задачи чёрные дали белому королю на 5c шах ходом S5ax4b=, от которого он ушёл на 4c. Поскольку в этой форме его защищают три генерала, форсированного мата тут нет. С другой стороны, положение чёрного короля здесь весьма рискованное.

Правильный ответ - шах 1.V'5b. Если бездумно сыграть 1.+Rx6b, то чёрных ждёт цумэ 2.N'2e 3.Px 4.V'3e (1A). Шах 1.V'5b это цумэ ликвидирует.

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

1A. После 4.V'3e.

Целью является контршах

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

2. После 2.K5d.

3.Gx2g 4.V'3i 5.N'2h (3)

Итак, далее следует взятие стрелки на 2g. На самом деле, оно и было первой целью шаха 1.V'5b. Если после 3.Gx2g белые попытаются поставить цумэ ходами 4.+Rx2g 5.Kx 6.V'4i, то после 7.N'3h 8.N'3e 9.K3f (2A) им будет уже не сбросить золото на 4f (ибо его взятие 11.Nx4f - контршах), и никакого цумэ поэтому не выйдет. Этой цели отлично служит выгнанный на 5d белый король.

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

2A. После 9.K-3f.

Мощная контратака

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

3. После 5.N'2h.

6.N'3e 7.L'5f 8.L'5e (4)

Сброс 6.N'3e создаёт для чёрного короля хисси. Но если бы это означало их поражение, сброс 1.V'5b нельзя было бы назвать важным бойцовским ходом. И действительно, это не поражение. Моментально вслед за 6.N'3e следует мощная контратака шагом 7.L'5f.

Поэтому вместо 6.N'3e белым следовало бы зачистить своему королю верхнюю часть доски ходом 6.Vx5g+ (3A). Поскольку после (3A) ход 7.+Rx6b уже не цумэро, сброс 8.N'3e должен был принести белым победу.

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

3A. После 6.Vx5g+.

Ход, являвшийся целью

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

4. После 8.L'5e.

9.G'5c 10.S6bx 11.Sx+ 12.Kx
13.Lx5e 14.Sx (5)

Целью обмена сбросами 7.L'5f / 8.L'5e был ход 9.G'5c. Похоже, что Ёнэнага отнёсся к нему достаточно беззаботно.

Если бы на 9.G'5c белые ответили 10.S4dx, то получили бы цумэ 11.Sx+ 12.Kx 13.S'4d 14.Kx 15.+R4a (4A). Но и после сыгранного в реальной партии хода 10.S6bx5c атака 11.Sx+ 12.Kx (так как если 12.Sx, то 13.S'4c 14.K4d 15.S3d+) приводит к великолепному ходу 13.Lx5e. Конечно же, это цумэро белому королю.

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

4A. После 15.+R4a.

Точное цумэ

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

5. После 14.Sx5e.

15.L'5d 16.Kx 17.S'6e 18.K4d
19.+R4a 20.K5c 21.S5d 22.K6b
23.Sx6c+ (6) - победа чёрных.

Сброс 15.L'5d - это тэсудзи. Если 16.K4d, то 17.+R4a, а если 16.Gx5d, то 17.+Rx6c: и так, и так - цумэ. Далее, каков лучший ответ белых на отсекающий ход 21.S5d? Если 22.Gx5d, то 23.+R4c 24.K6b 25.Vx6c - цумэ. Ну а после (6) цумэ достигнет белых после преследования 24.Gx6c 25.+R6a 26.Kx7c 27.+Rx6c.

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

6. После 23.Sx6c+.

Мини-словарик

- Анагума - крепость, в которой король «сидит» в углу, укрытый генералами
Асобигома - «фигура-бездельник»: фигура, не имеющая работы ни в атаке, ни в защите
Бёёми - дополнительное время
Гин-канмури - крепость «серебряная корона» (см. стр.20)
Дзёбан - дебют
Дзэ - форма, в которой нет цумэ, что бы ни было в руке у противника
Ёсэ - финальная фаза матования
Ёттэ-ски - 4 хода до цумэ
Иттэ-ски - ход, создающий цумэро
Кинтэ - ход, запрещённый правилами
Кирикаэси - «ход-переключатель»: угроза цумэ, любая защита от которого создаёт другое цумэ.
Кифу - запись ходов партии
Мино - крепость K8b, S7b, G6a, G5b
Нитэ-ски - 2 хода до цумэ
Сантэ-ски - 3 хода до цумэ
Сокудзуми - форсированный мат
Судзи - простой приём, вертикаль
Сэмэй - взаимная атака
Сюбан - эндшпиль
Тэсудзи - классический приём
Тэнуки - игнорирование последнего хода противника
Тюбан - миттельшпиль
Утифудзумэ - правило запрета на мат сбросом пешки
Хасами - приём «взятие в клещи», атака на короля со второй стороны
Хисси - цумэро, защиты от которого нет
Цумэ - ситуация, в которой есть мат непрерывной волной шахов
Цумэ - мат
Цумэ-сёги - задачи на мат, в которых каждый ход атакующей стороны обязан быть шахом
Цумэро = иттэ-ски - угроза цумэ
Цумэро ногарэ-но цумэро - цумэро королю противника, избавляющее от цумэро своего короля

Расширенный вариант словарика с японским написанием терминов:
<http://shogi.ru/htm/shojiten.htm>

Об авторе:

Танигава Кодзи

Родился 6 апреля 1962 года, в городе Кобэ префектуры Хёго. 1973: имея 5-й кю, стал учеником Вакамацу Масакадзу, 6-й дан. 1975: 1-й дан; 1976: 4-й дан; 1979: 5-й дан, далее 3 года подряд ежегодно повышал свой дан; 1982: 8-й дан; 1984: 9-й дан. В 1983 году, в 41-м сезоне чемпионата Мэйдзин, завоевал свой первый титул, став в 21 год самым молодым Мэйдзином за всю историю этого чемпионата.

В 1991 году в 32-м чемпионате Ои и 4-м чемпионате Рю-о защитил имеющиеся титулы и завоевал титулы в 59-м чемпионате Кисэй и 41-м чемпионате Осё, став, таким образом, обладателем четырёх корон.

Выиграл Главные Призы Сёги №№13,15,18,19 Лучшему Игроку в Сёги.

Участвовал в 38 финалах титульных матчей. Завоёванные титулы: Рюо - 3, Мэйдзин - 4, Кисэй - 3, Ои - 4, Одза - 1, Кио - 2, Осё - 4 (всего - 21 титул)*. Побед в других турнирах: 13. Непрерывное нахождение в лиге класса А - 15 лет.

* На 2004 г. - 27 титулов. 17-й Эйсэй (Пожизненный) Мэйдзин. [прим. перев.]