Первый шаг к сёги

Ариёси Митио

sho-gi.ru
Японские шахматы

ПЕРВЫЙ ШАГ К СЁГИ

Ариёси Митио, 9 дан

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление
ЧАСТЬ 1.
Глава 1. Доска и фигуры. 2
Глава 2. Правила игры. 5
Глава 3. Простейшие ходы 7
Глава 4. Матование 13
Глава 5. Игра начинающих 23
ЧАСТЬ 2. Структура игры.
Глава 6. Образцы дебютов. . . . 34
Глава 7. Построение крепости. . 36
Глава 8. Тайкёкукан 43
Глава 9. Тэсудзи. 47
ЧАСТЬ 3.
Глава 10. Приёмы атаки. 85
Глава 11. Взлом крепости. . . . 95
Глава 12. Взлом крепости-2. . .111
О Мемориальном музее Оямы . . .123
Про Ояму Ясухару. 123
Мини-словарик 123

Предисловие к англоязычному изданию

Долгое время мы стояли лицом к лицу с неразрешимой проблемой широкого представления драгоценной культуры сёги, выросшей в Японии.

Сколь аккуратно можем мы передать японские названия фигур, и насколько доходчиво можем объяснить сложные правила игры? Все инструкции, что были до этого, брали путь перевода терминов в терминологию шахмат и даже переводили названия фигур – «король» вместо *гёку* и «конь» вместо *кэйма*. Мы осмелимся сказать, что всё это весьма далеко от передачи реального духа игры Сёги.

Будучи осторожными в рассмотрении этого вопроса, мы предприняли отважную и эпохальную попытку использовать японскую базовую терминологию в этом издании книги.

Я верю, что мэйдзин Ояма, который серьёзно желал представить культуру сёги миру, был бы впечатлён до глубины сердца, услышав о публикации этой книги.

Я надеюсь, что через эту книгу произойдёт первый шаг широкого представления культуры сёги миру.

Октябрь 1995,
Ариёси Митио, директор
Мемориального музея Оямы.

Это отличное руководство по традиционной японской игре; первое англоязычное издание с использованием исконных японских терминов и символов. Читатели смогут развивать своё мастерство шаг за шагом.

ВСТУПЛЕНИЕ

Сёги, или японские шахматы, - одна из старейших традиционных игр в Японии, которой наслаждается 12 миллионов фанатов. Ею непрерывно восхищаются с XVI века, когда она была впервые взята под опеку сёгуном, после чего оставалась в активе вплоть до дней руин и беспорядка после Второй Мировой Войны. Теперь, похоже, она собирает новые таланты молодых поколений с помощью прессы, которая проводит большие титульные матчи и периодически создаёт героя своего времени.

Считается, что истоки сёги, как и всего семейства шахматных игр, лежат в Индии. Архивы и старые статьи говорят нам, что древнейшая шахматная игра, называвшаяся *чатуранга*, то есть "четыре армии короля", состояла из доски, игральных костей и фигур - короля и четырёх его армий: слонов, конницы, колесниц и пехоты, и поэтому игралась четырьмя игроками.

Придя в Европу через Персию, эта игра превратилась в шахматы и выросла в самую популярную на Западе игру, а некоторые персидские слова - такие, как *шах* (король) и *мат* (смерть), превратились в английское *checkmate*, французское *echec et mat* и русское слово *шахматы*.

Идя на восток к Японии, эта игра прошла сквозь Китай или некоторые другие восточные страны, или и там и там, поскольку точный путь пока неизвестен. Но несомненно, что теперь поверхности фигур помечены китайскими иероглифами, а их обратные стороны - китайскими курсивными иероглифами, и что сёги сохранили изначальную структуру чатуранги с некоторыми изменениями.

Принципы игры в сёги подобны принципам любого представителя её семейства: играют два игрока, делая по одному ходу по очереди, и игра заканчивается, когда глава лагеря, королевский генерал *гёку*, оказывается заматован, то есть все пути побега

SHO-GI.RU

ему отрезаны, он лишён какой-либо защиты, и поэтому неизбежно будет съеден. Это очень просто, однако сёги стали очень сложной и изощрённой игрой из-за принятия правила сброса, то есть повторного использования захваченных фигур. Благодаря ему, сёги стали восхитительно сложной игрой, особенно ближе к концу партии.

Правило сброса определённо сделало сёги разнообразной и таинственной игрой, которая, похоже, до сих пор (*на 1995 год - прим. перев.*) недоступна для компьютеров, и в мир которой сейчас Вас поведёт эта книга.

ЧАСТЬ 1

1. ДОСКА И ФИГУРЫ

1.1 Доска

Доска в сёги - плоский деревянный прямоугольный параллелепипед размером примерно 35x33 сантиметра и высотой от 3 до 24 сантиметров. Сверху на неё нанесена сетка в 9x9 квадратов.

На доске происходит соперничество двух игроков, и она считается разделённой на три равные части: Ваш лагерь, лагерь противника и нейтральная зона; каждая часть занимает три горизонтали. Однако на самой доске не нанесено ничего для их обозначений помимо четырёх точек на узлах сетки, делящих доску на девять равных квадратов и отмечающих границы лагерей противников и, одновременно, их зоны переворота. Правила переворота будут приведены в главе 2. Ваша сторона называется *сэнтэ* ("ходящие раньше"; чёрные), а сторона противника - *готэ* ("ходящие позже"; белые).

Обозначения

Вертикали доски нумеруются арабскими цифрами 1…9 справа налево, а горизонтали — латинскими буквами ***a…i*** сверху вниз (в Японии — иероглифами).

Положение и ход фигуры на доске обозначаются буквенным кодом фигуры и кодом поля, на которое она ходит.

Комадай («подставка для фигур»)

Комадай - это маленькие деревянные столики на столбике или четырёх ножках, изготавливаемые одной высоты с доской, ставящиеся во время игры по правую руку от каждого игрока и служащие подставками для фигур, которые «переходят в руку» захватившего их игрока. Так они оказываются полностью на виду у противника; это говорит о том, сколь важно учитывать свои силы и силы противника не только на доске, но и в руке. В этом смысле комадай можно считать частью доски и продолжением поля боя.

Если у Вашей доски нет комадай, то по соглашению захваченные фигуры просто кладутся справа от доски, на виду у противника.

1.2 Фигуры

Их в каждом лагере по 20, восьми видов. Это одинокие король (*гёку*), ладья (*хися*) и слон (*каку*); пары золота (*кин*), серебра (*гин*), коней (*кэйма*) и стрелок (*кёся*) и, наконец, девять пешек (*фу*).

У каждого вида - свои возможности ходов, и все они, помимо короля и золота, могут переворачиваться, изменяя при этом свои возможности. Изготавливаются они из прекрасного дерева *цугэ* (японского самшита), нарезанного на пятиугольники неправильной формы, вершины которых указывают их направление вперёд на доске. Настоящие фигурки имеют сверху надписи из иероглифов, обозначающие их имена, и курсивные надписи на обратной стороне, обозначающие имена фигур, получающихся после переворота.

Примечательно, что фигуры не различаются цветами, как в других шахматных играх. Две армии абсолютно идентичны, кроме королей, для которых используются иероглифы, отличающиеся отсутствием одного штриха у короля старшего игрока. Любая фигура может быть съедена фигурой противника, перемещающейся согласно правилам на занимаемое ею поле.

Ладья и слон называются старшими фигурами, все остальные кроме короля - младшими, серебро и золото - генералами.

SHO-GI.RU

Гёкусё, 玉将 **(или осё,王将)**

Гёку, что означает драгоценный камень, - это сердце лагеря. Похожий символ "о", означающий "император" (король), происходит от него и имеет в игре то же значение и те же функции, только принадлежит старшему из игроков. Однако на диаграммах для обозначений зачастую используется только иероглиф *гёку*.

Цель игры - съесть короля противника, то есть "заматовать" его. Король может ходить в любом направлении на одно поле, то есть на любое из восьми полей вокруг него.

Начальные позиции королей - поле 5i для чёрных и 5a для белых. Различие на доске Ваших фигур и фигур противника состоит в том, что фигуры противника повёрнуты на 180 градусов. Так происходит в игре, и так они рисуются на диаграммах в книжках.

Размещение короля в безопасном замке - это один из центральных элементов стратегии, которую игрок может принять. Различные замки будут показаны позднее, в главе 7.

Хися, 飛車

Хися, дословно - "летающая колесница", - одна из двух старших фигур, располагается на правом фланге. Имея те же свойства, что и ладья в шахматах, она может ходить на любое число полей по вертикали или горизонтали. Как самая сильная фигура на доске, она играет главную роль в линии атаки, с возможностью стать ещё сильнее после переворота (или «превращения»). После переворота она имеет специальное имя, *рюо*, 竜王 (дракон-король, королевский дракон), или рю: (竜 или 龍) вкратце, и дополнительно к своим начальным возможностям получает право ходить на одно поле по любой диагонали.

Начальная позиция ладьи - поле 2h у чёрных и 8b у белых. Хорошенько запомните её ходы до и после переворота. До переворота её слабым местом являются "уши" - соседние поля по диагонали спереди, поскольку она беззащитна перед атаками противника с этих полей.

Какугё, 角行

Какугё, "слон", - это другая старшая фигура, располагающаяся на левом фланге. В соответствии со своим полным именем какугё ("диагональный ходок"), она может ходить на любое число полей по диагонали, как слон в шахматах. Его роль остаётся важной на всех этапах игры; он может впрыгнуть в лагерь противника одним ходом, но наиболее эффективно работает в защите, особенно после переворота. После переворота он получает вдобавок возможность хода на одно поле в любом направлении и новое имя *рюма*, 竜馬 ("дракон-лошадь", лошадь дракона, лошадиный дракон), а вкратце – *ума*, 馬 (лошадь), или "перевёрнутый слон".

Его начальная позиция - поле 8h у чёрных и 2b у белых. До переворота его слабая точка - "голова", то есть соседнее поле спереди, на которое он не может ходить. Чтобы отметить это, говорят, что "у слона лысая голова".

Ваша стратегия должна базироваться на силе ладьи и слона, поскольку это - главные атакующие силы.

Кинсё, 金将

Кин - золотой генерал, старший офицер и личный телохранитель короля. Он создаёт крепкий бастион против атаки врага, обычно занимая позицию рядом с королём. Отметьте, что он также необходим, когда Вы матуете вражеского короля, поскольку его ходы контролируют все направления спереди. Однако Ваше защищающее золото редко идёт для этого вперёд само; обычно Вы сбрасываете захваченное золото или используете свои перевёрнутые фигуры. Младшие фигуры, которые будут показаны далее, все могут переворачиваться, после чего они получают взамен прежних ровно те же возможности хода, что и золото. Само же золото не переворачивается никогда, даже если пересекает границу зоны переворота. Поэтому его обратная сторона пуста, как и у короля.

Его начальные позиции - 4i,6i для чёрных и 4a,6a для белых. Отметьте, что отступать золото может только строго по вертикали.

Гинсё, 銀将

Гин - серебряный генерал, следующий по рангу за золотым, имеет похожую, но слегка отличающуюся силу. Во время битвы он занимает позиции частично около короля, а частично - на линии атаки вследствие его гибких

SHO-GI.RU

возможностей продвигаться вперёд и отступать. Существует несколько тактических приёмов с серебром благодаря его атакующей эффективности. По сравнению со своим старшим офицером, гин каждой стороны имеет фронтовую судьбу. При пересечении линии переворота он может перевернуться и сменить свои способности на способности золота.

Его начальные позиции - поля 3i,7i у чёрных и 3a,7a у белых.

Отметьте, что он не может ходить ни вбок, ни назад, но может по любой диагонали.

Кэйма, 桂馬

Кэйма, сокращённо - *кэй*, имеет возможности, подобные шахматному коню, но только в двух направлениях вперёд: он может прыгнуть на два поля вперёд и, сразу же, на поле вправо или влево. Это единственная фигура в сёги, которая может перепрыгивать через другие фигуры - как свои, так и вражеские. В своём начальном состоянии *кэйма* по скорости следует сразу за двумя старшими фигурами, однако Вам следует заботиться о возможной атаке на него, ведь однажды прыгнув, он навсегда подвергается риску, поскольку не может отступить и остаётся беззащитным перед вражескими фигурами, пока не перевернётся; его легко съесть даже слабейшей из фигур - пешкой. Так говорит и пословица: "рано прыгнувший конь падает жертвой пешки".

После переворота он приобретает мощь золота и теряет свои начальные возможности, приобретая при этом имя *нари-кэй* (成桂), т.е. "перевёрнутый конь".

Его начальные позиции - поля 2i,8i у чёрных и 2a,8a у белых.

Кёся, 香車

Кёся, вкратце - *кё*, это младшая, но агрессивная фигура, пронзающая пространство перед собой, поэтому у неё есть кличка *яра*, то есть "стрела" (также "стрелка", "копьё"). Она может ходить на любое количество полей перед собой, но не может отступать. Располагается на крайних вертикалях, поэтому обычно она эффективна при атаках на замок противника, расположенный в углу. Несомненно, она эффективна в защите своего лагеря вместе со своим соседом, *кэйма*.

Отметьте, что, хотя *кёся* и *кэйма* оба способны участвовать в атаке, если они покинут свои позиции, то Ваш лагерь вмиг станет хрупким, поскольку изначально они защищают границу Вашего лагеря с обоих краёв.

Начальные позиции - 1i,9i у чёрных и 1a,9a у белых.

После переворота получает силу золота и теряет свою изначальную возможность, приобретая при этом имя нари-кё:, 成香, то есть "перевёрнутая стрелка".

Фухё, 歩兵

По полному названию *фухё*, то есть "пехотинец", нанесённому на его поверхность, эта фигура обычно зовётся *фу*. Она может ходить ровно на одно поле вперёд, и только: как при простом ходе, так и при съедении вражеской фигуры. Других ходов до переворота у неё нет. Изначально все пешки расположены на третьей горизонтали каждого лагеря, то есть - на 'g' у чёрных и на 'c' у белых.

После переворота фу имеет особое имя «*токин*» (と金), или вкратце «*то*» (と) - произношение японской буквы, написанной на её обратной стороне.

Фу - слабейшая фигура на доске, но она эффективно выполняет свою работу - с переворотом и без него; матёрые игроки знают, сколь важно развивать мастерство её использования.

Итого 8 видов основных фигур и 6 перевёрнутых дают 10 различных по возможностям видов. Для справки все они, с японскими и русскими именами, сведены в следующую таблицу.

Полное имя	Краткое имя		Обозначение
玉将	гёкусё	гёку	K
飛車	хися	хися	R
角行	какугё	каку	B
金将	кинсё	кин	G
銀将	гинсё	гин	S
桂馬	кэйма	кэй	N
香車	кёся	кё	L
歩兵	фухё	фу	P
竜王	рюо	рю	+R
竜馬	рюма	ма	+B
成銀	нари-гин	нари-гин	+S
成桂	нари-кэй	нари-кэй	+N
成香	нари-кё	нари-кё	+L
と金	токин	то	+P

SHO-GI.RU

1.3 Начальная расстановка

А вот изображение полного набора фигур сёги в начальном состоянии.

Игра с форой

Иногда более сильный игрок удаляет некоторые фигуры из своего лагеря перед началом игры после обычной расстановки фигур. Это происходит в игре с форой, когда он даёт урок или играет с учениками. Фора бывает в 6 фигур, 4 фигуры и так далее, в зависимости от разницы уровней игры соперников.

Наиболее популярная форма игры с форой в ладью и слона используется, когда учитель даёт уроки, и даже часто играется среди любителей. Официальным условием для получения *сёдан*, начального уровня зрелого игрока-любителя, считается победа над любым профессиональным игроком с такой форой. Изучение стратегий в таких играх, хотя они и не приведены в этой книге, считается обязательным для того, чтобы ученик эффективно улучшал своё мастерство, методически продвигаясь вперёд.

Правила игры приводятся в следующей главе.

2. ПРАВИЛА ИГРЫ

2.1 Основные правила

1. Игроки делают по одному ходу по очереди.

2. В официальных играх на каждого игрока налагается лимит времени, в пределах которого он обязан играть.

3. Чёрные - *сэнтэ* (ходящий первым) и белые - *готэ* (ходящий вторым) определяются в начале игры, традиционно с помощью *фуригомы*. В серийных матчах игроки играют чёрными по очереди.

4. Ход, доступный Вам в Вашу очередь, может быть одного из трёх видов. Вы можете:

а) просто походить любой из Ваших фигур на любое пустое поле по правилам, с переворотом или без него:

б) съесть фигуру противника ходом своей фигуры, с переворотом или без него;

в) сбросить фигуру из руки (одну из съеденных Вами ранее).

Отметьте, что Вы можете съесть фигуру только в случае б); сброс и съедение никогда не делаются одновременно. Переворот может произойти как простым ходом, так и ходом со взятием. Правила сбросов и переворотов объясняются позже.

5. Игра заканчивается, когда чей-нибудь король получает мат, или кто-нибудь считает, что у него нет надежды на победу. В последнем случае он выражает свою сдачу, говоря «сдаюсь!», или совершением поклона, или и тем и другим одновременно.

Игра форсированно заканчивается, если игрок совершил одно из следующих нарушений правил:

а) когда он не успел походить в отведённое ему время,

б) когда он походил во время хода противника,

в) когда он нарушил какое-нибудь из правил ходов, включая правила переворота и сброса.

Замечание 1. Фуригома

Это официальный способ определения *сэнтэ* и *готэ*. Перед началом игры специальный человек (чаще всего это

SHO-GI.RU

бывает фиксатор ходов) берёт пять пешек со стороны старшего игрока с доски, и подбрасывает их в воздух. По их приземлению старший игрок играет за *сэнтэ*, если три или более пешки приземлились надписью «*фухё*» сверху, и играет *готэ*, если сверху больше *токинов*. Считается, что *сэнтэ* имеет маленькое преимущество перед *готэ*.

2.2 Переворот

Любая фигура, помимо золота и короля, имеет право перевернуться во время пересечения линии переворота или хода за ней. Перевёрнутая фигура имеет свойства ходов в соответствии с п. 1.2. Переворот всегда совершается по желанию игрока, если он не противоречит следующим правилам.

1. Вы можете перевернуть свою фигуру, когда она:
а) своим ходом пересекает линию переворота, уходя за неё или же возвращаясь из-за неё,
б) когда она ходит уже в зоне переворота.

2. Когда фигура выходит из зоны переворота не переворачиваясь, ей требуется пересечь линию переворота вновь, чтобы иметь возможность перевернуться.

3. Обязательный переворот для младших фигур: *кэйма*, *кёся* и *фу* обязаны перевернуться при достижении последних горизонталей, с которых они уже никогда не смогут походить, если не перевернутся (последняя для всех них плюс предпоследняя для *кэйма*).

4. Фигура, сброшенная в зону переворота, может перевернуться, лишь сделав ещё один ход.

5. Единожды перевернувшись, фигура уже никогда (пока её не съедят) не возвращает своё начальное состояние.

2.3 Сбросы

Во время игры игрок может использовать любую из фигур, захваченных у противника ранее («фигур в руке») с помощью её выставления («сброса») на доску на любое пустое поле в соответствии со следующими правилами:

1. Вы сбрасываете фигуру, беря её с комадай и тратя на это свой ход.

2. Сброс занимает весь ход и поэтому не может производиться одновременно со съедением или переворотом.

3. Сброшенная фигура имеет свой первоначальный статус, однако со следующего хода к ней применимы все правила игры.

Запреты на сбросы

1. Запрещается выставлять фигуру на поле, с которого она никогда не сможет походить (то есть пешку, стрелку и коня на последнюю горизонталь и коня на предпоследнюю).

2. Запрещается сбрасывать пешку на вертикаль, на которой уже есть другая своя пешка. Наличие же на вертикали токинов сброса пешки на неё не запрещает.

3. Запрещается сброс пешки, ставящий мат (сброс прямо на голову короля, который не может ни съесть её, ни уйти от удара).

Сбросы в сёги сильно увеличивают количество возможных ходов и возникающих последовательностей, особенно в середине и конце игры, когда число возможных ходов возрастает из-за увеличения числа фигур в руке в результате разменов. Сброс - один из сильнейших тактических инструментов. Различные приёмы со сбросами приведены в ч.2.

2.4 Ничья

Существует две возможности объявления ничьи. Первая происходит в результате повторения ходов, по-японски такая ситуация называется *сэнничитэ*. Она случается, когда одна и та же позиция в игре возникает в четвёртый раз, и тогда после объявления *сэнничитэ* назначается переигровка партии, причём *сэнтэ* и *готэ* меняются местами. Это правило не работает при циклическом повторении цепочки шахов: в этом случае атакующая сторона обязана сменить матующую последовательность, чтобы не допустить четырёхкратного повторения позиции.

Второй случай, называемый *дзисёги*, происходит, когда оба игрока обнаруживают, что не в состоянии заматовать противника. Такие случаи

SHO-GI.RU

чаще всего происходят в результате *нюгёку*, то есть ситуации, когда король входит в лагерь противника и там строит свой замок. Пример этого показан на диаграмме.

Когда король "вторгается", его становится сложно атаковать, ибо фигуры в сёги бьют в основном вперёд.

Придя к такой ситуации, по обоюдному согласию игроков и наблюдателя, что игра в равновесии, объявляется ничья. Результат игры, тем не менее, определяется по очкам, следующим образом:

1. Объявляется абсолютная ничья, если у каждого игрока есть по крайней мере 24 очка

2. Если у кого-то менее 24 очков, то он проиграл.

ЗАМЕЧАНИЕ. Патовых ситуаций и ничьих из-за них в сёги не бывает.

Подсчёт очков. Все фигуры игрока на доске и в руке, кроме короля, оцениваются так: старшие фигуры (ладья и слон) - 5 очков, все другие - 1 очко.

2.5 Запись партий

Пора объяснить, как записываются ходы в игре.

Пешка идёт на 2d: P-2d
Ладья ест на 8h с переворотом: Rx8h+
Перевёрнутый слон ест на 3c: +Bx3c
Золото идёт с 2c на 3d (если есть ещё золото на 2d, так что информация в записи G-2c неполна): G2c-3d
Серебро ест на 4h без переворота: Sx4h=
Пешка сбрасывается на 5e: P'5e (иногда - P*5e).

Пример записи начала партии: 1.P-7f 2.P-3d 3.P-6f 4.P-8d 5.S-7h 6.S-6b 7.R-6h 8.P-5d 9.K-4h 10.K-4b

Замечание 2.

Как правильно переворачивать фигуру

Вам следует ясно выражать своё намерение переворачивать или нет фигуру, которая может перевернуться данным ходом. При перевороте фигуру следует переворачивать в воздухе и ставить на доску уже перевёрнутой стороной вверх. Нельзя переворачивать фигуру уже после того, как Вы ею походили, поскольку это расценивается, как если бы Вы избрали отсутствие переворота и переворот позже - незаконное действие. Посмотрите, как поступают при переворотах опытные игроки.

Замечание 3.

Как ставить фигуры при взятии

Вы увидите, что сложно поставить свою фигуру на поле, занимаемое съедаемой фигурой противника. Считается правильным сначала взять съеденную фигуру и поставить её на Ваш *комадай*, и лишь затем поставить Вашу фигуру на освободившееся поле.

Считается, что Вы делаете ход со взятием уже в тот момент, когда берёте вражескую фигуру. Переворот может осуществляться одновременно со взятием, в этом случае выполняйте его, как указано в замечании 2, после перемещения захваченной фигуры. Не пытайтесь брать свою фигуру до того, как убрали съедаемую - легко это сделать не удастся.

SHO-GI.RU

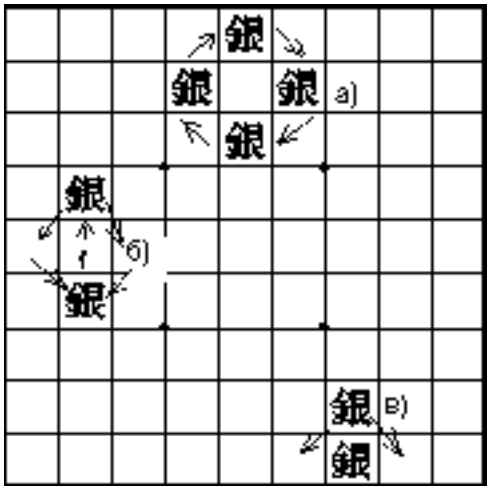
3. ПРОСТЕЙШИЕ ХОДЫ

Поскольку основы и правила объявлены, посмотрим, какие простейшие ходы возможны на доске. Представленные далее ходы составляют основу тактики, которая будет развита далее.

3.1 Наступление и отступление

Почти у всех фигур есть возможность как наступления, так и отступления, и только пешка, стрелка и конь могут в своём начальном состоянии лишь наступать. Для отступления же им сначала необходимо перевернуться. Стрелке достаточно одного хода, чтобы достичь зоны переворота; пешке - четырёх ходов, коню - трёх. До переворота все они беззащитны перед вражескими атаками сбоку, сзади и по диагонали, а конь - и спереди тоже.

У генералов характеристики отступления различны. Золото хорошо при ходе вперёд, но у него только один путь отхода. Серебро не может уйти вбок или прямо назад, зато ему открыт путь по любой диагонали. Посмотрите на рисунок.

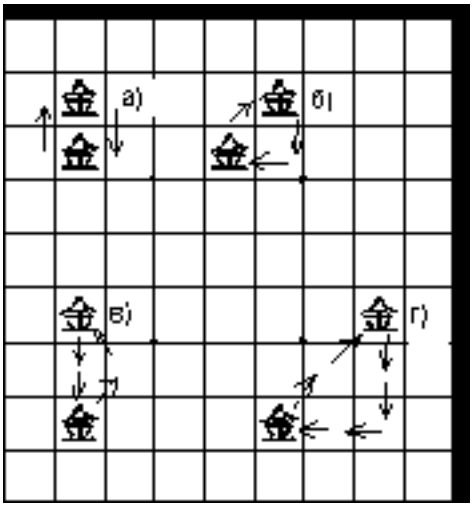


а) Когда серебро наступает или отступает по диагонали, оно может вернуться на исходную позицию за один ход.

б) При наступлении на два поля прямо вперёд оно может вернуться на исходную позицию за два диагональных хода.

в) При наступлении на одно поле прямо вперёд оно не может вернуться на исходную позицию сразу; на это у него уйдёт не менее трёх ходов.

В сравнении с ним, золото лучше удерживает исходную позицию. Серебро же лучше атакует.



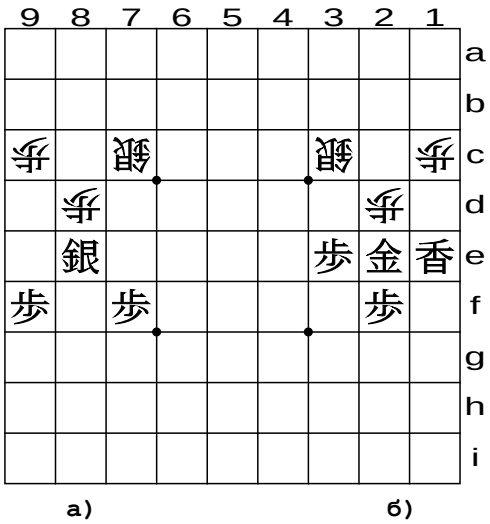
а) У золота нет проблем с ходами по вертикали.

б) При ходе по диагонали золоту требуется два хода, чтобы вернуться на исходную позицию.

в) при продвижении на два поля вперёд «зигзагом», он может вернуться назад за два хода.

г) продвигаясь дважды по одной и той же диагонали, оно сможет вернуться обратно лишь за четыре хода.

Далее показаны две критические позиции для генералов, коренящиеся в возможностях их ходов. Попав в такую ситуацию, они не имеют возможности выбраться.



а) Чёрное серебро поймано ходом белой пешки: оно не может убежать ни вперёд, ни назад. Эта позиция называется "серебряный пинцет".

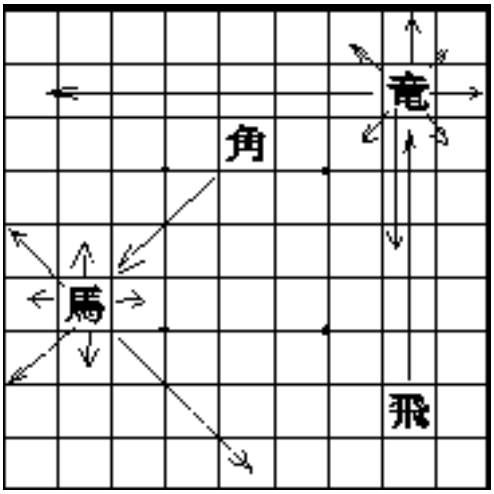
б) Аналогично, чёрное золото не может защитить себя от хода вражеской

SHO-GI.RU

пешки, и поэтому следующим ходом будет захвачено.

Вам следует опасаться подобных ловушек.

У двух старших фигур, ладьи и слона, нет проблем ни в наступлении, ни в отступлении благодаря их дальнобойности и добавочной силе, получаемой при перевороте.

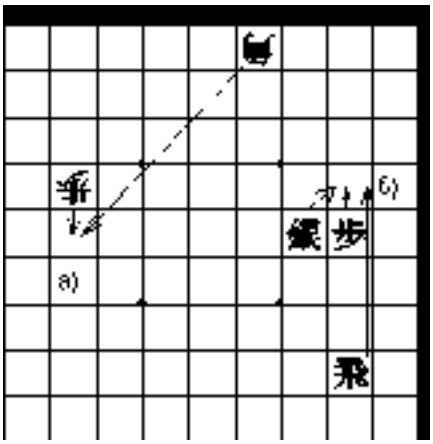


а) Слон, сброшенный в зону переворота, превращается в лошадиного дракона, отступая следующим ходом. Теперь он эффективнее как в атаке, так и в защите.

б) Ладья, влетающая во вражеский лагерь, вместе с этим становится драконом. Это сильнейшая фигура, которая сильно угрожает вражескому лагерю и в то же время может легко отступить.

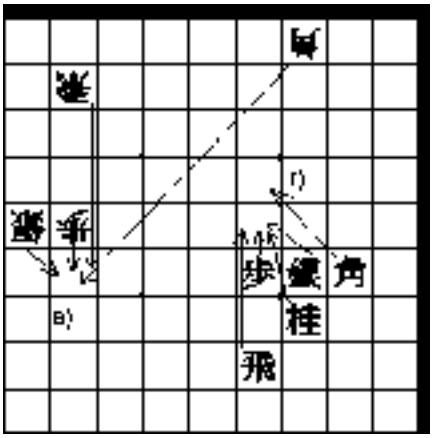
3.2 Ходы-сбросы с поддержкой

Необходимо быть уверенным в безопасности атакующих фигур и давать им работать эффективно, поддерживая другими фигурами, чтобы прорвать крепкую линию защиты противника.



На а) показан ход белой пешки, подкреплённый линией боя слона.

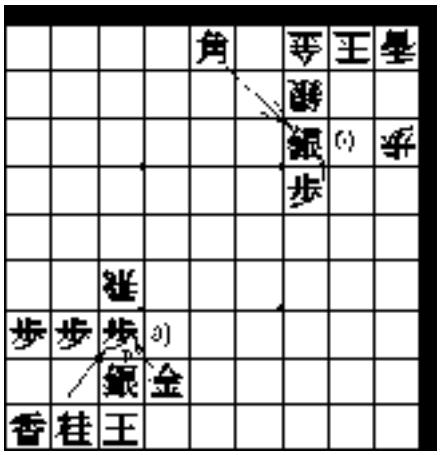
б) Ход чёрной пешки с поддерживающей ладьёй нацелен на поле, уже защищённое серебром.



в) Ход белой пешки с тройной поддержкой серебром, слоном и ладьёй. Это один из широко применяемых приёмов.

г) 4-я вертикаль чёрных глубоко эшелонирована: двойная поддержка слоном и ладьёй на 4d; тройная поддержка конём, серебром и ладьёй на 4e. Считается, что это одна из наиболее изящных структур, которые можно развить. Объяснения будут даны в главе 11.

Далее показаны примеры сбросов с поддержкой.



а) Слева - защитный сброс пешки на 7g. Поддерживаемый конём, серебром и золотом, он вынуждает вражескую ладью отступить.

б) Справа - пример атакующего серебра, сбрасываемого в конце игры. Поддерживаемое слоном и пешкой, оно готово разрушать вражеский замок.

SHO-GI.RU

Отметьте, что при прорыве важно сконцентрировать Ваши силы на ключевой точке, поддержав её как можно большими силами. Приёмы, базирующиеся на этой идее, приводятся в части 3.

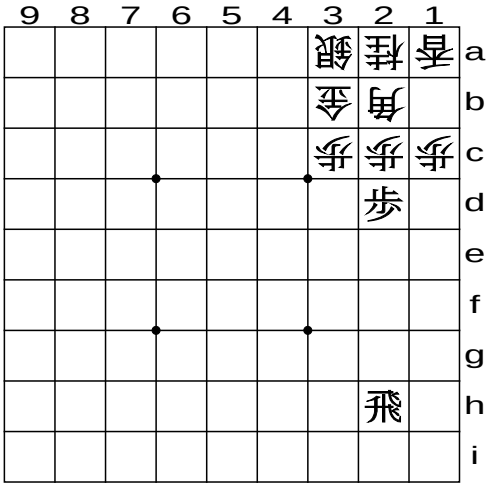
3.3 Взятие и размен

Ходы со взятием и разменами фигур - это основные приёмы увеличения Вашего преимущества. Во время битвы они делаются по нескольким причинам, таким, как:

1) получить больше фигур, чтобы усилить Ваше войско (**материальная выгода**);
2) получить на доске стратегически преимущественную позицию занятием поля, контролируемого противником (**позиционная выгода**);
3) получение *сэнтэ* (**инициативы**).

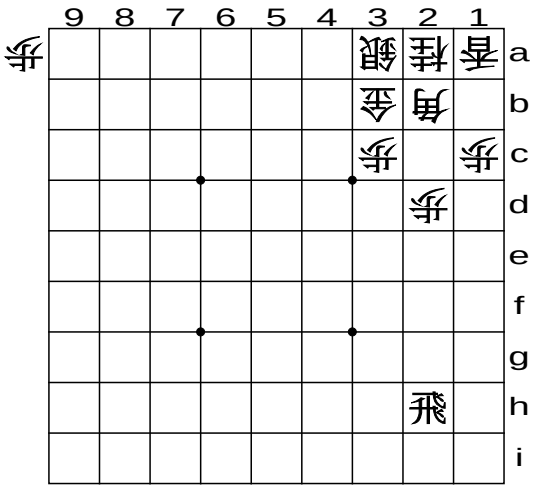
Значимость каждого из этих трёх преимуществ откроется Вам, когда Вы узнаете больше.

Теперь - примеры.



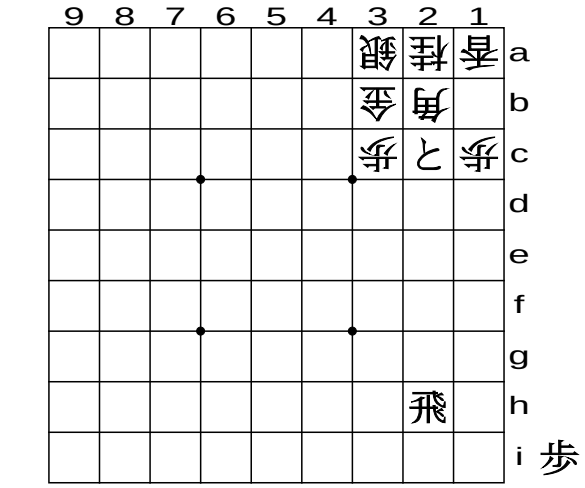
(1). После 1.P-2d.

На (1) чёрные двинули ладейную пешку на 2d. Она прямо ударяет белую пешку на 2c и поэтому в ответ белые должны взять её, чтобы избежать угрозы. В результате получится позиция (2). Сначала белые получают одну пешку и позицию в одно поле. Однако это временно, поскольку далее чёрные возьмут эту пешку ладьёй, после чего материальная выгода будет равной, а позиционная - в пользу чёрных. Это простой размен пешек.



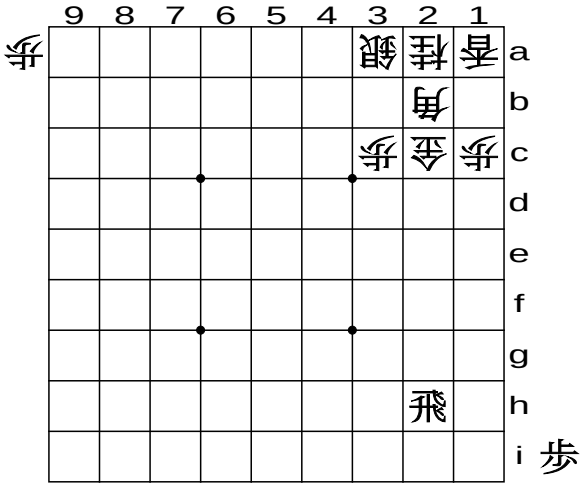
(2). После 2.Px2d.

Посмотрим, что произойдёт, если после (1) белые, вместо взятия пешки, сделают другой ход, навлекая кризис по второй вертикали.



(3). После 3.Px2c+.

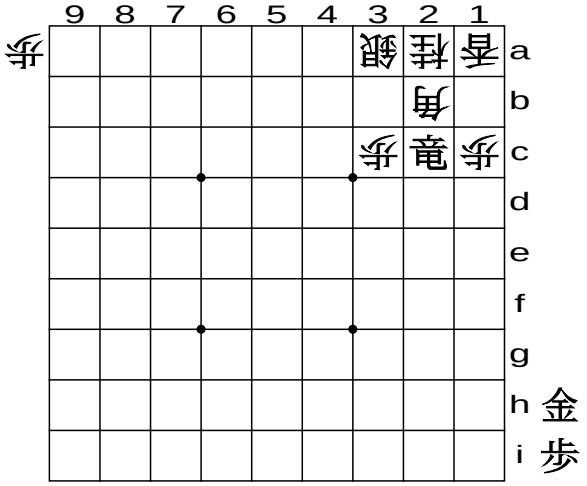
На (3) чёрные первыми взяли вражескую пешку, и вот уже их токин занял позицию в лагере белых.



(4). После 4.Gx2c.

SHO-GI.RU

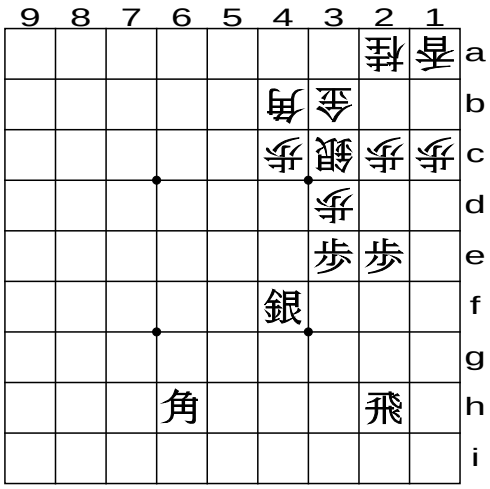
Вы видите, что это большой успех: с токином, поддерживаемым ладьёй, можно взять золото или слона. Единственный выход для белых - взять этого токина золотом (4). Однако на (4) кризис продолжается. Теперь ладья чёрных ворвётся в лагерь белых, съедая их золото (5). Теперь выгода чёрных огромна. Правое крыло белых разгромлено, поскольку теперь им будет трудно выгнать оттуда силы чёрных. В то время как у белых в руке лишь пешка, у чёрных - золото, которое они могут сбросить, например, на 3b, что сулит им дальнейшую материальную выгоду в виде слона или серебра. После этого кризис охватит весь лагерь белых.



(5). После 5.Rx2c+.

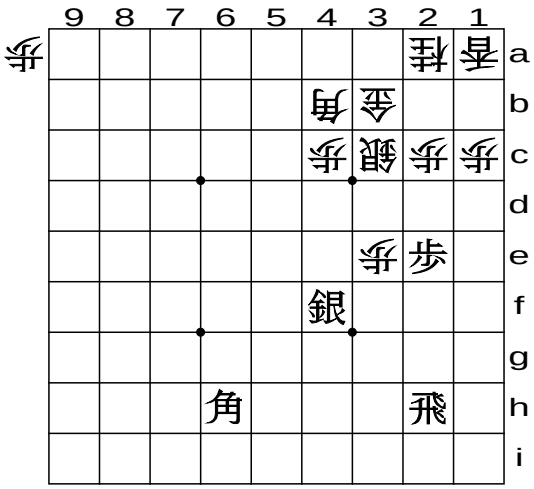
Теперь мы увидели, как сильно работает простое взятие, и как оно может развернуться в глобальную битву. Поэтому никакую угрозу не считайте лёгкой, даже если это всего лишь атака пешкой.

Далее показан пример, основанный на серии последовательных разменов. На (1а) приведён один из образцов типичной атаки.



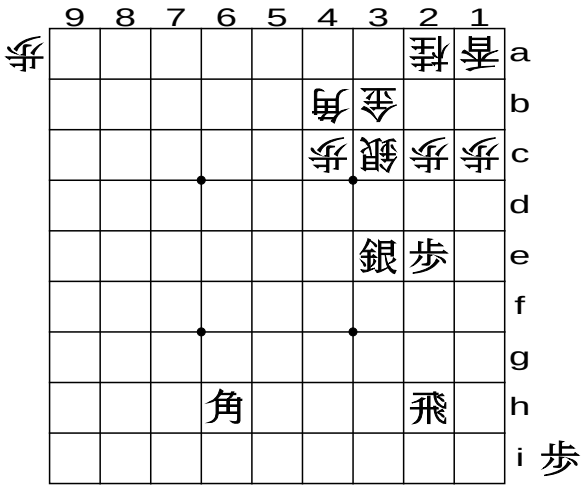
(1а). После 1.P-3e.

Чёрные двинули пешку с 3f на 3e, и теперь белые по теории обязаны её взять (1б). Это для них единственный и лучший выбор. После этого чёрные съедят белую пешку серебром (1в). В результате материальная выгода игроков одинакова. Результат же состоит в том, что чёрное серебро заняло позицию на 3e, являющуюся подножием для атаки. Теперь, чтобы избежать кризиса, белым надо отогнать его обратно.



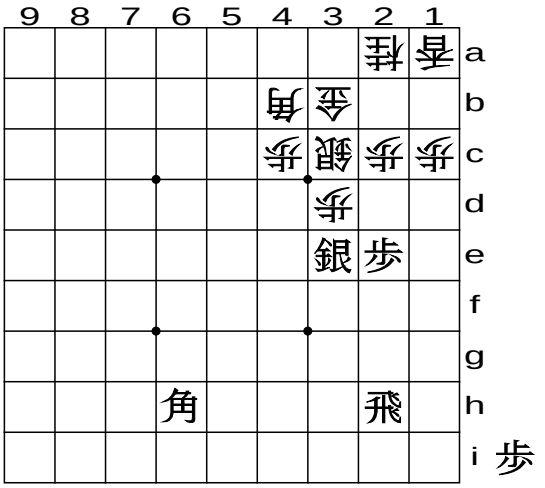
(1б). После 2.Px3e.

SHO-GI.RU



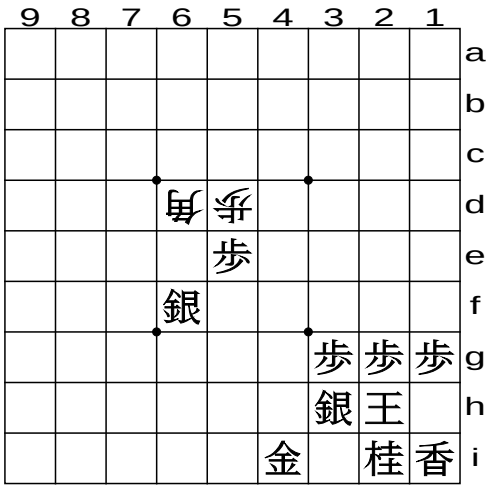
(1в). После 3.Sx3e.

На (1г) белые сбрасывают пешку, чтобы отогнать чёрное серебро, однако большой шанс для чёрных теперь в том, чтобы атаковать сквозь поле 2d, на котором сконцентрирован четверной удар. Отметьте, что в этом примере чёрные разменяли пешки лишь с целью выгоды стратегической, но не материальной.



(1г). После 4.P'3d.

Чтобы получить стратегическое преимущество, такое, как занятие позиции, фигуры иногда отдаются даром, то есть "жертвуются" врагу: это один из приёмов сёги.

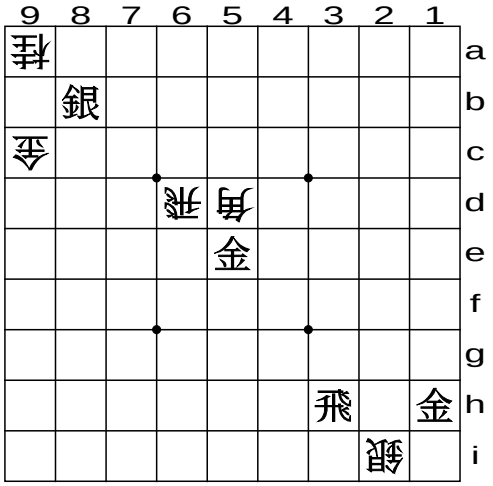


(2). После P-5e.

Пример этого показан на (2), где чёрная пешка идёт на поле 5e, чтобы блокировать диагональ слона, нацеленного прямо на чёрного короля. Цель эта будет достигнута, даже если белые возьмут эту пешку своей. Теперь чёрные получают время, чтобы найти какой-нибудь сильный контрход.

3.4 Вилка

Это - ход, позволяющий Вам неизбежно взять одну из двух или более атакованных фигур и поэтому приносящий материальную выгоду.

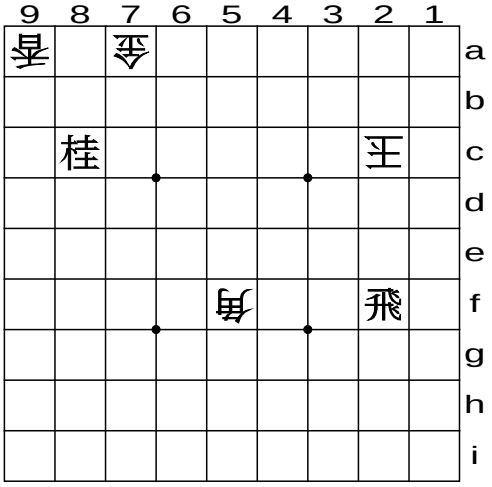


(1а) **(1б)** **(1в)**

Пример 1. а) вилка на золото и коня серебром;
б) вилка на ладью и слона золотом;
в) вилка на ладью и золото серебром.

SHO-GI.RU

Все эти вилки создаются в результате использования возможностей ходов своих фигур и "мёртвых зон" фигур противника. Следующие примеры также становятся возможными благодаря использованию мёртвых зон.



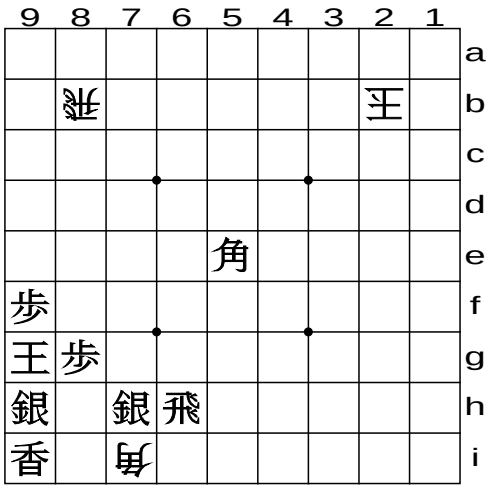
(2а) (2б)

Пример 2.

а) Вилка на золото и стрелку конём.
б) Вилка на короля и слона ладьёй.

Как здесь видно, конь, ладья, и в особенности - слон наиболее подходят для создания вилок с безопасного расстояния.

Когда вилка сделана против Вас, Вы, конечно же, можете найти более страшный ход и пожертвовать атакуемыми фигурами. Однако Вы не можете этого сделать, если при этом атакован Ваш король, поскольку это шах и его следует избежать. Среди прочих, наиболее ужасна вилка на короля и ладью, которая имеет специальное название - "*оотэ-хися тори*", или "*оотэ-бися*" вкратце. Разрушения при этом ужасны, однако в реальных играх эта вилка появляется часто, в основном - с использованием слона.



(3б) (3а: вверху)

Пример 3. а) Одна из типичных вилок на ладью и короля; может появиться в начале игры. В основном - вследствие недостатка внимания.

б) Сброс белого слона делает вилку на короля и ладью, которая может перейти в следующую вилку (К-8f, Вх6h+) на короля и серебро переворачивающимся слоном.

3.5 Связка.

Это - ход, заставляющий фигуру противника застыть на своей позиции, уничтожая этим её силу, ибо линия связки настигает фигуру с расстояния. Это эффективный ход, когда Вы готовитесь ставить мат. Посмотрите на следующий пример.

(1). После Р-6с+.

Пример 1. Белое золото сбоку от короля связано горизонталью чёрной ладьи. Поэтому оно не может ни уйти, ни взять угрожающего токина на 6с.

SHO-GI.RU

(2). После N-3d.

Пример 2. Белая пешка на 3c не может взять прыгнувшего на 3d чёрного коня, дающего шах, поскольку она связана чёрным слоном на 5e.

Связка так же эффективна, как и вилка, в том смысле, что Вы наверняка получите материальную выгоду или безопасным образом сохраните преимущество в позиции. Отметьте, что, хотя это и звучит странно, термин "связка" в лексиконе сёги отсутствует, а подобные позиции воспринимаются как частные случаи "открытого шаха". Объяснения этому даются в следующей главе, вкупе с различными видами матовых позиций.

---

4. МАТОВАНИЕ.

Матование, а именно - затыкание вражескому королю абсолютно всех путей к бегству, является единственным и финальным объектом игры. Ходы фигурами и доступ ко вражескому королю - всё делается для достижения этого объекта. Ход, угрожающий вражескому королю, называется шах - "оотэ" по-японски, и противник получает мат, "цуми", когда он не может уйти из-под шаха по следующим одновременным причинам:

1) ему некуда бежать от дающей ему шах фигуры

2) он не может эту фигуру съесть, и

3) нет фигуры в руке или на доске, ходом которой ("вставкой") можно защититься от дающей шах фигуры по линии её боя.

На (0) приведены типичные матовые позиции.

(0).

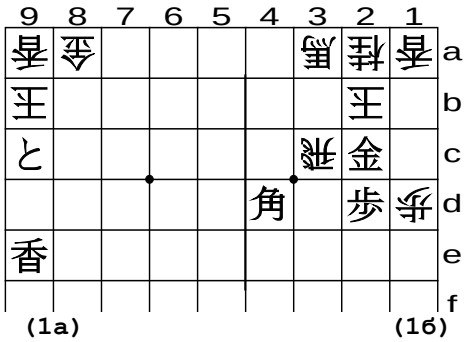
Белый король тут заматован и в случае а) и в случае б). В случае а) он не может ни убежать от шахующего чёрного золота, ни взять его, поскольку оно защищено пешкой. В случае б), зашахованный чёрным конём, он не может ни взять его, ни походить на какое-нибудь из соседних пустых полей, поскольку все они бьются чёрным золотом.

4.1 Матовые позиции

В этой главе мы хотим сначала представить Вам несколько матовых позиций. Запечатлённые в Вашей голове, они, мы верим, сослужат Вам хорошую службу во время игры.

4.1.1 Мат золотом

Классические матовые позиции. Вы можете походить золотом (или любой перевёрнутой фигурой) по доске, или сбросить его из руки прямо в критическую точку и дать мат. Посмотрите на следующие примеры (1):

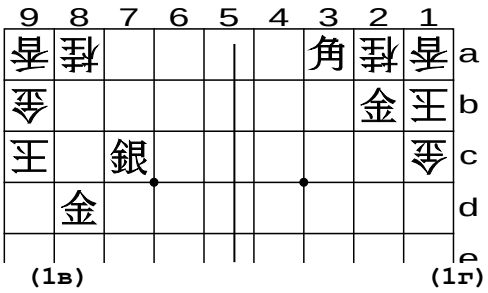


(1а) **(1б)**

а) Мат токином, придвинутым на голову короля, называется *атама-кин*, то есть "золото на голове". Это та же позиция, что и в (1а).

б) Белая ладья не может съесть шахующее золото, поскольку она связана чёрным слоном.

SHO-GI.RU

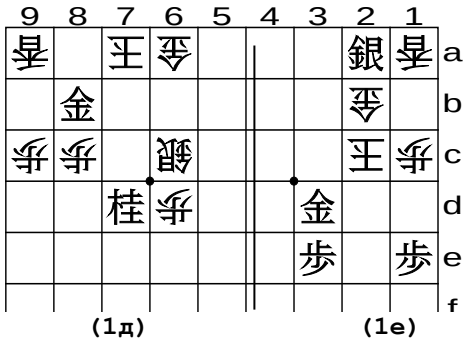


(1в) (1г)

в) это вариант мата *атама-кин*.

г) Мат золотом, сброшенным сбоку от короля, называется *хара-кин*, то есть "золото на животе", хотя запоминать эти термины Вам и не обязательно.

Далее приводятся маты золотом при помощи фигур поддержки.



(1д) (1е)

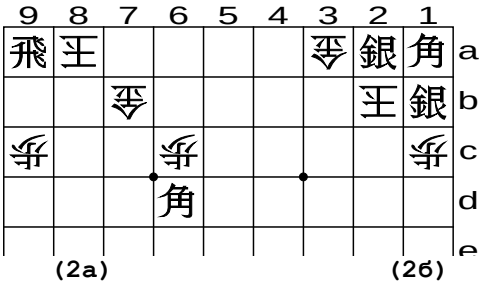
д) мат золотом, сброшенным при поддержке дружественного коня. Отметьте, что поле по диагонали от короля также бьётся чёрными.

е) сброс золота, также матующий белого короля. Все поля вокруг него закрыты силами чёрных.

Мат золотом прост и надёжен. Вам следует позаботиться об его использовании в финальном матовании, сохраняя его при простых шахах. Как гласит пословица, "используй золото для последнего выстрела".

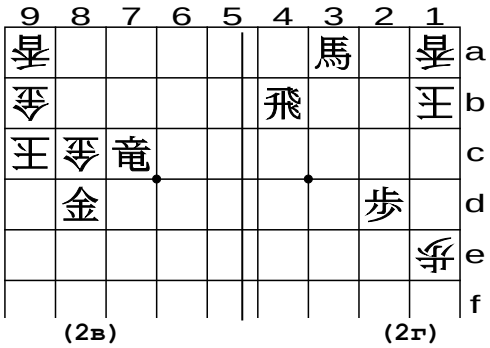
4.1.2 Мат ладьёй и слоном

Это матование с помощью сильнейших фигур. В позициях а) и б) мат даётся сбросом старшей фигуры в угол. Убедитесь, что все поля вокруг белого короля в этом случае бьются чёрными, хотя и выглядят свободными.



(2а) (2б)

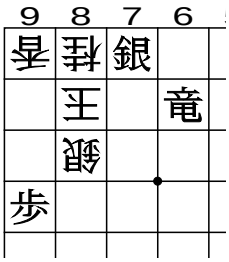
Следующие маты ставятся с помощью драконов.



(2в) (2г)

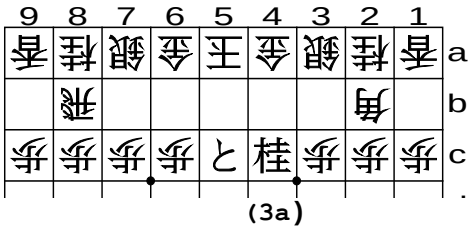
в): эта позиция часто возникает в реальной игре. Белые не могут ни увести короля, ни съесть шахующее золото своим золотом, поскольку последнее связано чёрной ладьёй.

г) мат даётся сбросом чёрной ладьи. Здесь белым не поможет сброс на вторую горизонталь, поскольку шахующая ладья съест сброшенную фигуру и угроза останется.



4.1.3 Мат конём.

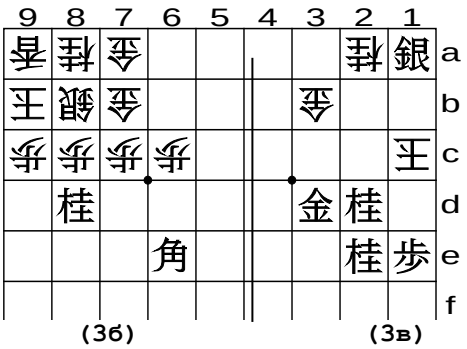
Мат, дающийся конём - особенный, поскольку конь прыгает через фигуры, стоящие у него на пути. Он особенно эффективен, когда белый король хорошо защищён у себя в крепости. Посмотрите на диаграмму (3а).



(3а)

а) Это воображаемый, но возможный мат конём при помощи токина. Чёрный конь прыгает без переворота, матуя вражеского короля. Проверьте, что бежать королю некуда.

SHO-GI.RU



(3б) (3в)

б) Типичный мат конём при поддержке слона, который связывает пешку перед конём.

в) мат двумя конями. Проследите, как силы чёрных бьют все поля вокруг белого короля.

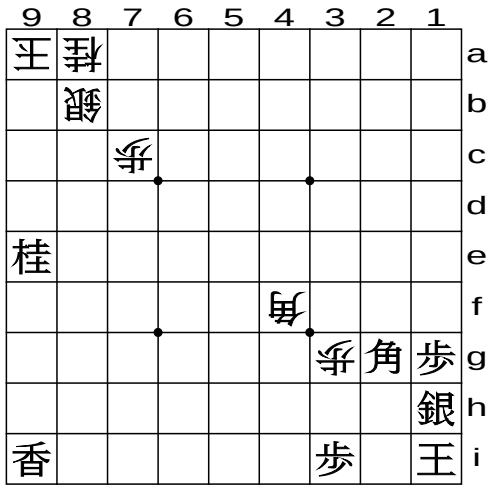
В отличие от шахмат, замки в сёги обычно занимают от трёх до четырёх горизонталей, как в примере (3б). Конь в сёги - единственная фигура, могущая угрожать королю сквозь бастион.

4.1.4 Открытый шах и двойной шах.

Зачастую двойной шах даётся как ещё один шах, найденный попутно, когда линия боя открывается загораживающей её фигурой.

Посмотрите налево. Это одна из позиций с открывшимся и двойным шахом. Чёрное серебро уходит с 7b на 7a без переворота, и теперь даёт шах. Одновременно с этим открывается линия дракона, который также шахует. У белого короля не остаётся ни свободного места для движения, ни защиты от двойного шаха - вот он и заматован.

Другие варианты открытого и двойного шаха приведены на (4а - 4б).



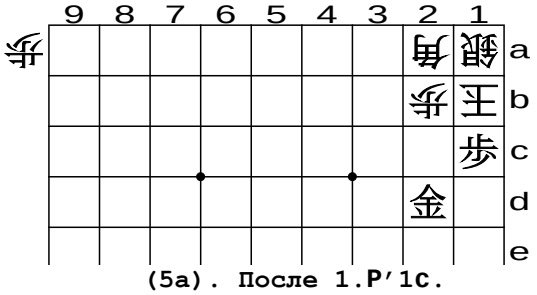
(4а): N9e-8c= **(4б): P3g-3h+**

а) Простой пример двойного и открытого шаха. Шах стрелкой по вертикали открывается чёрным конём, который, прыгая на поле 8c, сам даёт шах. Белый король заматован двумя шахами и не может уйти.

б) Шах белым слоном на 4f открывает уходящая с 3g на 3h с переворотом пешка. Здесь вставка чёрными на 2h или 3g не поможет, поскольку следующим ходом вставленная фигура будет взята белым слоном, поэтому чёрный король получит мат [*по соглашению, такие позиции - когда вставки не меняют ситуации - в сёги считаются уже матовыми - Д.К.*].

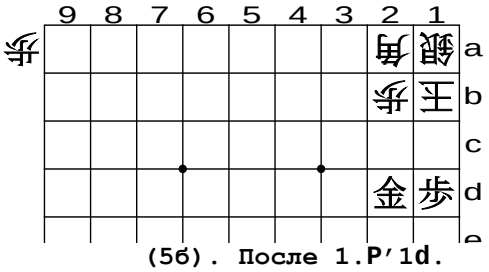
4.1.5 Запрещённый мат:
мат сбросом пешки

Называемое по-японски *утифудзумэ* (то есть "мат сбросом пешки"), и уже приведённое в 2.3, это единственное запретное условие при матовании. Вам надо внимательно смотреть на позицию, чтобы видеть, когда мат пешкой разрешён, а когда запрещён.



(5а). После 1.P'1c.

Предположим, что на (5а) Вы только что сбросили пешку на поле 1c. Белый король при этом заматован и, следовательно, Вы проиграли, поскольку нарушили запрет.

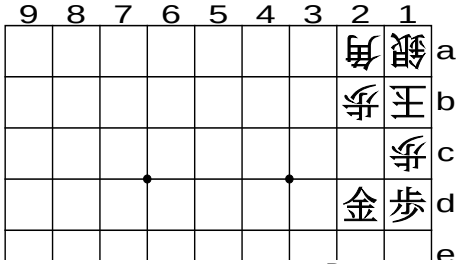


(5б). После 1.P'1d.

Посмотрим на вариант-последовательность. На (5b) белые только что сбросили пешку на поле 1d, удалённую от короля на одно поле. Это не шах, но следующий её ход с переворотом даёт мат. Белые ничего не

SHO-GI.RU

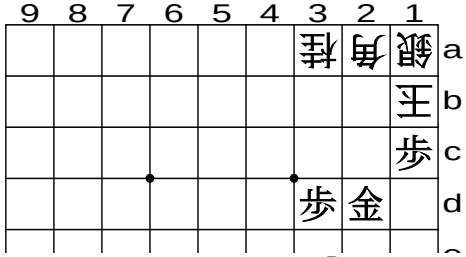
могут сделать против этой атаки. На (5в) они сбрасывают из руки пешку в критическую точку, но напрасно. Чёрные всё равно походят пешкой 3.Px1c+, превращая её в токина и ставя мат. Здесь и сброс чёрной пешки, и мат токином - оба вполне законны.



(5в). После 2.P'1c.

Ход 1.P'1d на (5б) - не шах. Так Вы можете подойти к матовой последовательности, используя разрешённый сброс пешки.

И вот ещё пример.



(5г). После 1.P'1c.

На (5г) белые только что сбросили пешку, напрямую бьющую белого короля. Это шах, но он НЕ запрещён, поскольку это не мат. У белого короля есть место для ухода. Белый король уклонится от шаха ходом 2.K-2b, ища спасения на открытом пространстве слева. После этого чёрные ходом 3.P-1c+ перевернут другую пешку и поставят мат. Все эти ходы законны.

Запомните, что: 1) шах сбросом пешки и мат ходом пешки законны, и только 2) мат сбросом пешки - незаконен.

4.2 матовые задачи *цумэ-сёги*

В этой главе куски позиций из финальной части игры представлены в виде задач. Правила в *цумэ-сёги* - задачках на мат - таковы:

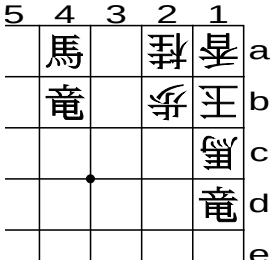
1) Чёрные каждым ходом обязаны шаховать, а белые - защищаться.

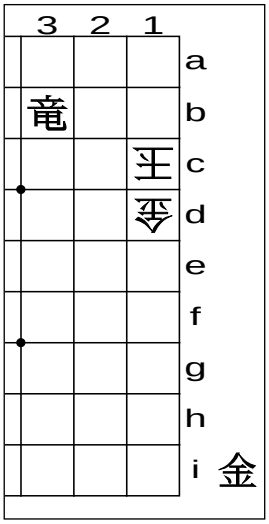
2) Предполагается, что у белых в руке есть все фигуры помимо представленных (и помимо чёрного короля), хотя они и не обозначаются. Фигуры в руке у чёрных показываются на обычном месте.

3) последовательность ходов белых, защищающих их от мата, должна быть настолько большой, насколько это вообще возможно.

Одноходовки

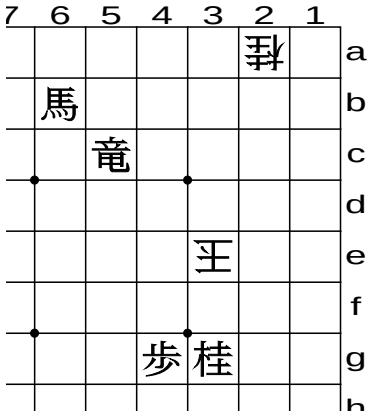
В этих задачах чёрные должны поставить мат первым же ходом. Сверьтесь с ответами после того, как найдёте решения сами.

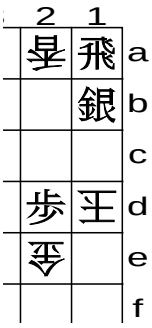




(1-1).

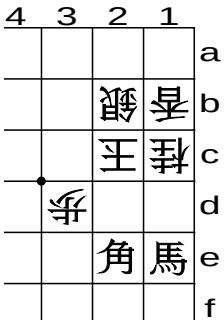
Подсказка: Куда сбросить золото?





(1-2).

Подсказка: В руке фигур нет. Какой же фигурой ходить, и куда?



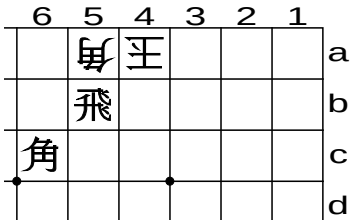
(1-3).

Подсказка: Рассмотрите возможные (пока) пути бегства белого короля. Чем же ходить, и куда?

(1-4).

SHO-GI.RU

Подсказка: У Вас на доске три серебра. Правильное серебро и правильный ход?

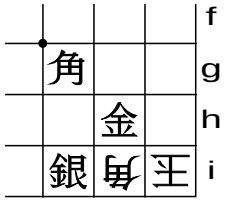


(1-5).

Подсказка: У ладьи есть лишь одно поле, ведущее к мату.

(1-6).

Подсказка: У чёрных три сильнейших дракона. Но и белый король защищён неплохо, как кажется. Ищите нужную фигуру и правильное место.



(1-7).

Подсказка: Вам надо открыть диагональ слона ходом золота. Но куда?

(1-8).

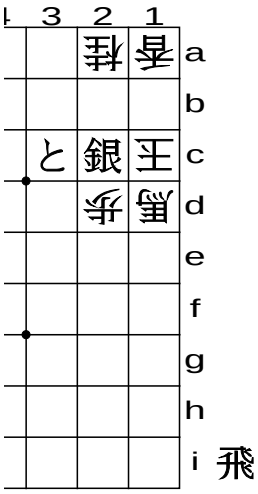
Подсказка: Кажется, трудно поймать белого короля в открытом поле, в то время как у чёрных лишь четыре фигуры на доске. Фигур в руке нет. Как же поставить мат в один ход?

Ответы.

1.G'2c 2.S-2c+ 3.B-1d 4.S3c-2b= 5.R-2b+ 6.+B-2c 7.G-1g 8.+R-3c

Трёхходовки.

Далее приводятся трёхходовки, в которых сначала Вы должны дать шах, затем белые уходят из-под шаха и, третьим ходом, Вы шахуете и матуете. Трёхходовки считаются начальным уровнем, в то время как одноходовки представлены в основном для того, чтобы увидеть, есть ли полное понимание возможностей фигур и матовых позиций. Сначала посмотрите на пример.

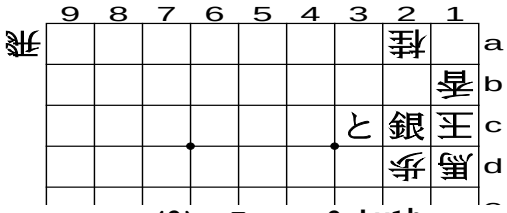


(Пример)

Сейчас Ваш ход. Отметьте, что взятие перевёрнутого слона серебром принесёт неудачу, ибо серебро будет даром взято белым королём, который затем убежит на свободу. Как же использовать ладью в руке?

(1). После 1.R'1b.

Правильным решением является сброс ладьи прямо перед вражеской стрелкой, дающей шах королю сзади: 1.R'1b. Белым остаётся лишь взять эту ладью стрелкой, поскольку королю её есть нельзя: ...2.Lx1b. Теперь Вы продвигаете серебро без переворота, давая им шах и одновременно мат: 3.S-2b= (мат).

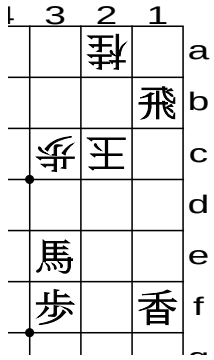


(2). После 2.Lx1b.

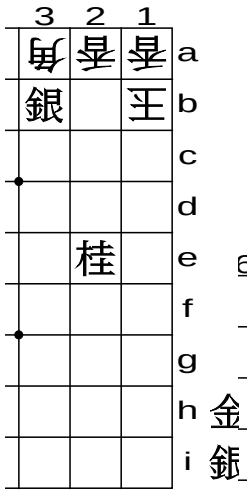
(3). После 3.S-2b=.

Здесь показаны приёмы, важные при решении цумэ сёги: как использовать фигуры в руке, как их жертвовать, затыкать пути побега как своими ходами, так и ходами противника; использовать переворот или нет и т.д.

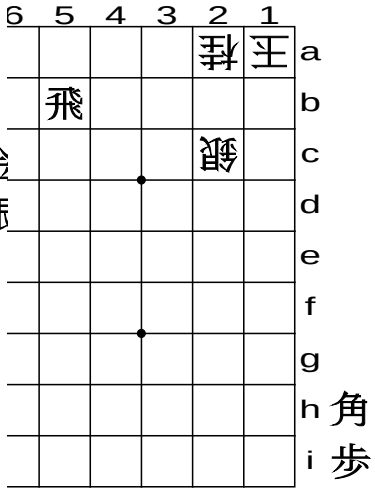
Среди всего прочего жертва, то есть отдача своей фигуры даром, зачастую является ключевым ходом решения. В реальной игре Вы можете сохранять свои фигуры или даже брать фигуры противника лишь ради укрепления Вашего превосходства. Однако в цумэ сёги так действовать нельзя: жертва, а не взятие, является секретом решения этих задач.



Попробуйте теперь применить этот совет на практике, решая следующие трёхходовки.



(3-1).

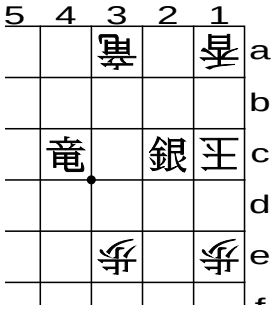


SHO-GI.RU

Подсказка: Для решения надо сбросить двух генералов. Куда и в каком порядке?

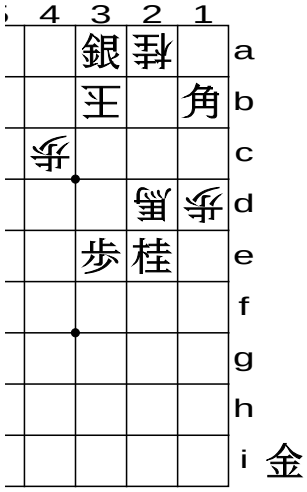
(3-2).

Подсказка: Сброс пешки возможен, если это лишь шах, но не мат.



(3-3).

Подсказка: Серебро должно уйти, открыв горизонталь ладье. На какое поле ему лучше уйти?

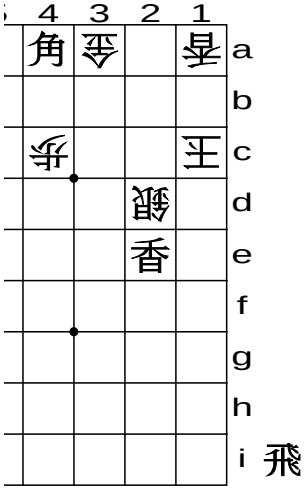


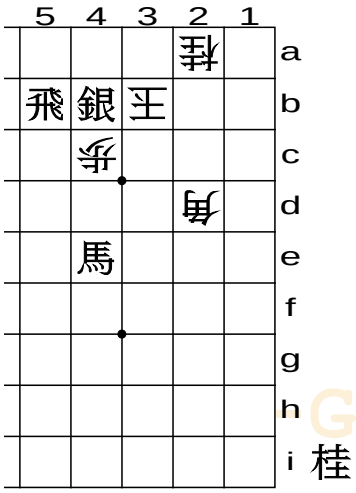
(3-4).

Подсказка: Серебро на 3а необходимо для мата. Первый ход должен быть великолепен.

(3-5).

Подсказка: Прыжок стрелки на 1с потерпит провал. Для мата нужны и ладья и стрелка.



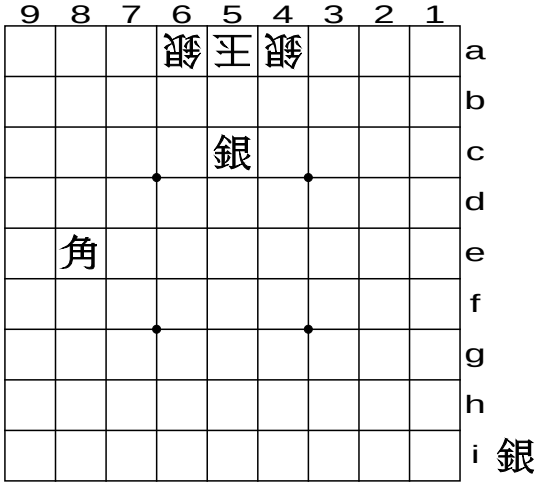


(3-6).

Подсказка: Куда сбросить ладью? Если на 1d, то провал.

(3-7).

Подсказка: Последний ход - поставить мат сбросом коня. Примите в расчёт линии боя ладьи и лошадиного дракона.



(3-8).

Подсказка: Это классический шедевр. Вы можете спросить, куда сбросить серебро. Но важно также - когда. Первый ход - ключевой.

Ответы:

1. 1.G'2b 2.Lx2b 3.S'1c. Варианты: 2.Bx2b 3.S'2c / 2.Kx2b 3.S'2c
2. 1.P'1b 2.Sx1b 3.B'2b
3. 1.S-3b= 2.K-2d (или K-2b, K-1b, K-2d, K-1d) 3.+R-2c
4. 1.B-2c+ 2.Kx2c 3.G'2b. (или 2.Kx3a 3.G'3b, или 2.+Bx2c 3.G'4b)
5. 1.+B-2d 2.Kx2d 3.R-1d+
6. 1.R'3c 2.Sx3c 3.B-2c+ (или 2.K-2b R-3c+)
7. 1.S-3c 2.Kx3c 3.N'2e
8. 1.B-5b+ 2.S4ax5b 3.S'4b

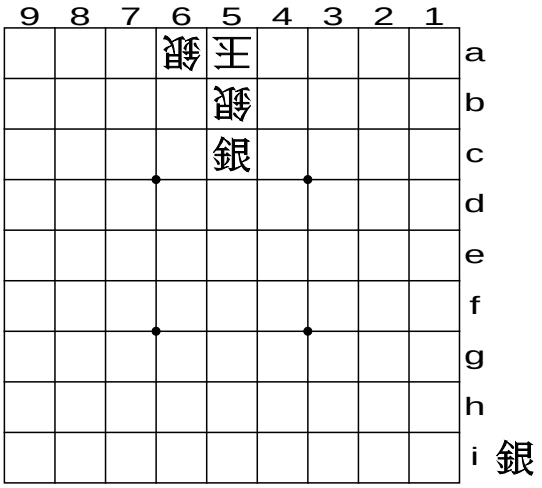
Несомненно, этих задач не хватит, чтобы накрыть все позиции, возникающие в эндшпиле, однако они демонстрируют типичные свойства матования. Вы можете сильно

GI.RU

обрадоваться, если найдёте немыслимое, но верное решение сами.

Мы не думаем, что Вы, новички, сможете решить их безболезненно, но цель этих задач в том, чтобы дать тренировку Вашему мозгу.

При решении задач Вы можете думать над ними столько, сколько Вам угодно - пять минут или пять дней, - прежде чем найдёте решение. Однако трата большого количества времени всегда сама по себе бесполезна. Важно привлечь себя к анализу, ведущему к правильной матовой позиции. Например, в последней задаче Вы, возможно, начали страдать, но как-то смогли найти ключ.



Если Вы смогли нарисовать у себя в голове вот такую картинку и решили рассмотреть её как одноходовку, то найти решение очень просто. Что требуется далее - так это отыграть сценку назад и искать первый ход, который приведёт к такой позиции.

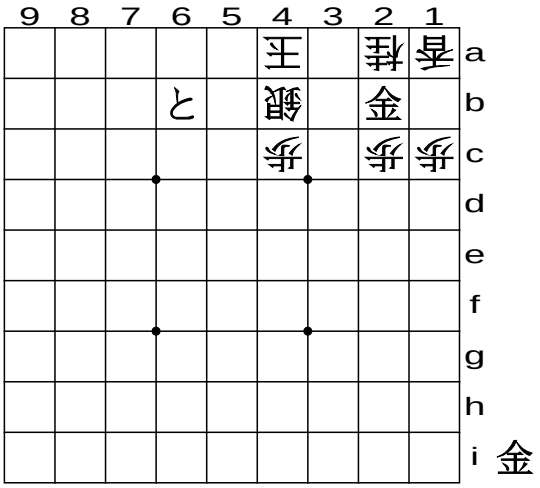
Мы верим, что изложенное выше очень поможет Вам, когда Вы придёте в реальной игре к финалу и дойдёте до него. Существует множество книжек-сборников задач, опубликованных для Вашего тренинга и удовольствия. С ними Вы можете дойти до более сложных задач - пятиходовок, семиходовок, далее и далее, и этим развить свою способность к анализу концовок игры.

4.3 *Хисси* («неизбежный мат»)

Так называется позиция за один ход до мата, в которой белый король ещё не шахуется, но будет неизбежно заматован шахами после Вашего следующего хода, поскольку у него нет никакой возможности избежать мата своим ходом.

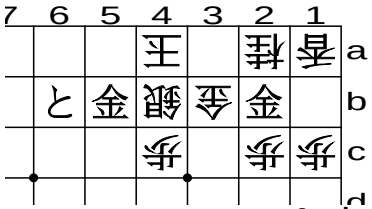
SHO-GI.RU

Находить позиции *хисси* очень важно, поскольку, как Вы возможно уже обнаружили, путь непрерывного шахования часто ведёт к неверным шагам в виде выбора плохих ходов, и в результате приводит к провалу. *Хисси* - это не шах, но оно ведёт к тому же результату, поскольку Ваш следующий за ним ход - матовый.



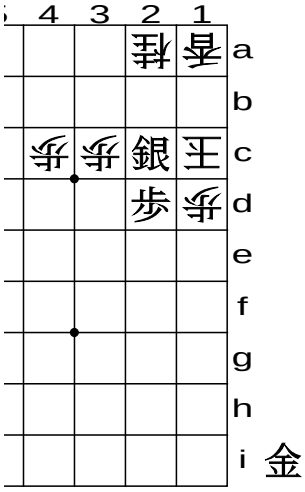
(1).

Посмотрите на пример (1). В нём белые только что сбросили золото 1.G'2b, создавая хисси. На этом рисунке чёрные не шахуют, но спасения от мата следующим ходом у белых нет. К примеру, если они сбросят золото для укрепления правого фланга ...2.G'3b, то Вы сможете атаковать, сбрасывая последнее золото из руки: 3.G'5b - мат (1-1).



(1-1). После 3.G'5b.

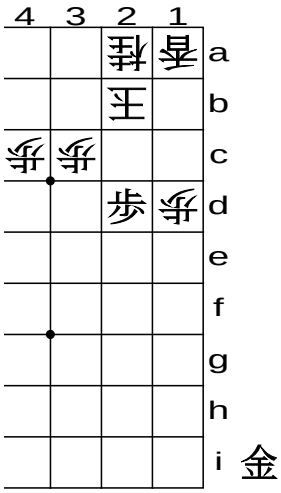
Убедитесь, что Вы можете заматовать ходом 3.G'3b, если белые попытаются вторым ходом укрепить левый фланг. Они не могут защитить обе стороны одновременно. Отметьте также, что в позиции перед ходом G'2b матовой последовательности не существовало, поэтому вместо неё и надо было выбирать создание хисси.



(2). Хисси в 1 ход.

Теперь посмотрите на пример (2). В нём также не советуется строить матовую последовательность, поскольку она наверняка закончится провалом. К примеру, если Вы дадите шах ходом серебра прямо вперёд без переворота.

Ходы после (2): **1.S-2b= 2.Kx2b** (2-1)



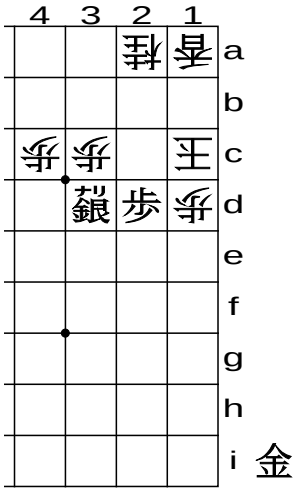
(2-1).

Белый король с радостью ест Ваше серебро и делает большой шаг к свободе. Вы не получаете ничего и теряете последнюю надежду заматовать его.

Теперь дадим идею, как тут поставить мат. Важно создать позицию хисси. Правильный ход, как это ни удивительно, - отступление серебра с переворотом прямо под удар вражеской пешки (2-2).

(2-2). После 1.S-3d+.

Теперь белые в хисси, то есть будут заматованы следующим ходом чёрных, что бы они ни ответили. Проверим это.

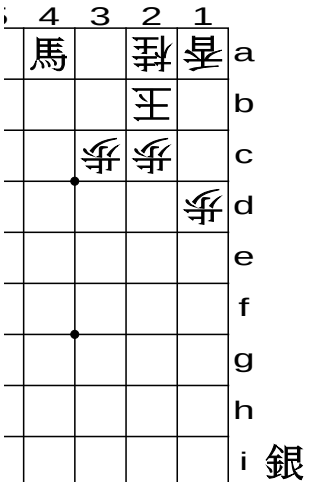


Возможные ответы белых: а) взять перевёрнутое серебро, б) попытаться убежать королём, в) создать дыру для побега, и, наконец, г) укрепить свою защиту.

А вот решения для каждого случая:

а) 2.Px3d 3.G'2c (мат) **б)** 2.K-2b 3.+S-2c 4.K-3a 5.G'3b (мат), **в)** 2.P-1e 3.P-2c+ 4.K-1d 5.+S-2d (мат), и **г)** 2.G'2b (или любой другой сброс) 3.G'2c 4.Gx2c 5.+Sx2c (мат).

SHO-GI.RU



Теперь Вы поняли, что значит хисси?

(3). Хисси в 1 ход

И вот ещё один типичный пример *хисси* в один ход: у Вас есть лишь перевёрнутый слон на доске и серебро в руке. Здесь давать шах бесполезно, так как это только поможет белому королю убежать. Правильное решение состоит в ходе, ограничивающем возможность побега белых.

Сброс серебра сбоку от короля, под защитой перевёрнутого слона, создаёт хисси. Убедимся, что на (3) белым не защититься от мата следующим ходом.

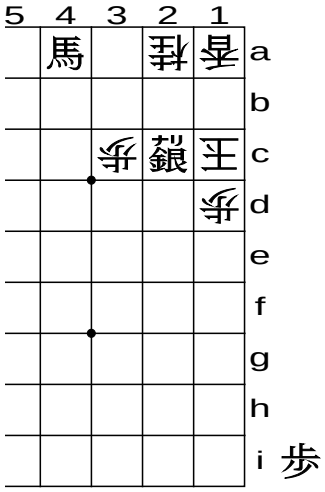
Возможный ответ белых:

а) попытаться убежать, или

б) сделать ход, нацеленный на съедение чёрного серебра.

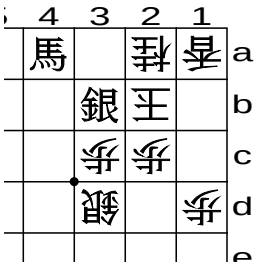
Рассмотрим эти случаи:

а) **2.К-1с** **3.S-2с+** (3-1а) (мат)



(3-1а).

б) **2.S'3d** (3-1б) 3.+В-3а 4.К-1b 5.Sx2a= (мат).



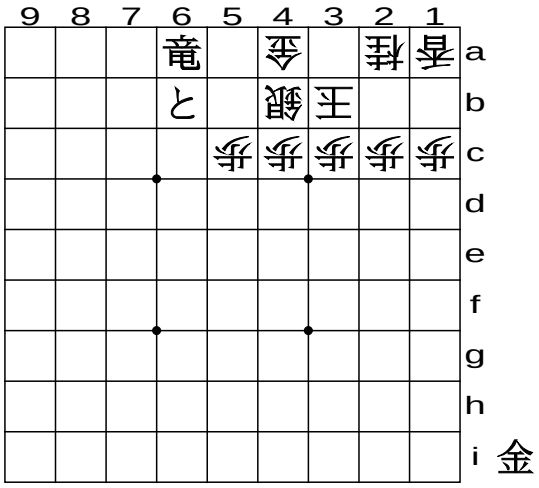
(3-1б).

Убедитесь, что кроме поля 1b белому королю бежать некуда, и что ход серебром без переворота приводит к мату.

Мы верим, что теперь Вы усвоили концепцию *хисси*. Это не шах, но Ваша верная победа следующим ходом. Когда создаётся *хисси*, противник не может поделать ничего, кроме как попытаться самому создать Вашему королю матовую последовательность для Вас чтобы не проиграть, поскольку у его короля надежды спастись уже нет.

Здесь также следует отметить, что в *хисси* может требоваться не только один, но и большее количество ходов, ведущих к матовой последовательности. Так, предыдущий пример являлся хисси-одноходовкой.

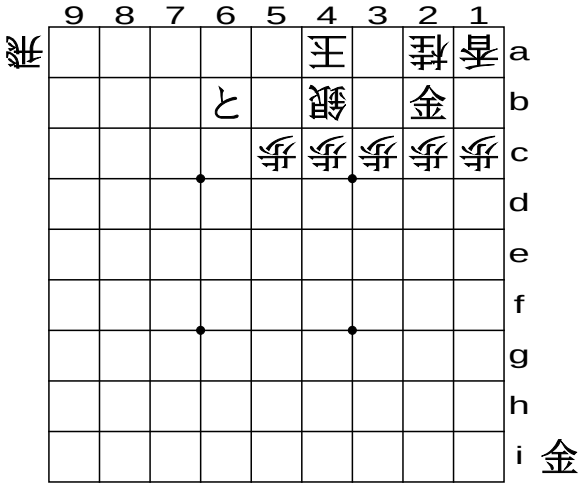
Теперь - *хисси* в 3 хода (4).



(4). Хисси в 3 хода.

Это вариант примера 1. Может, это поможет Вам найти решение. Первый ход должен быть увлекательным.

Правильный ход - прыжок ладьёй со взятием золота; это шах с жертвой: 1.+Rx4a. Белому королю не остаётся ничего, кроме как съесть этого дракона, поскольку если он попытается убежать, то будет заматован. Поэтому далее следует …**2.Кх4а 3.G'2b** (4-1).



(4-1). После 3.G'2b.

SHO-GI.RU

Как только белый король походил, Вы сбрасываете золото на освободившееся место справа.

Понадобилось 3 хода, чтобы достичь позиции *хисси*, подобной (1). Отметьте, что ответ белых входит в расчёт названия "*хисси* в 3 хода", ибо первый ход чёрных - шах.

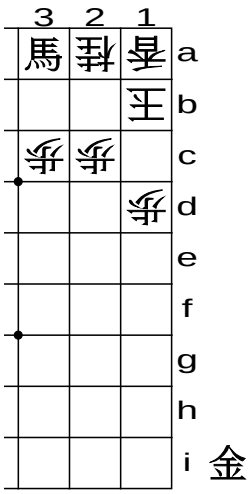
4.4 Задачи на хисси

Здесь приводятся задачи на хисси, аналогичные задачам цумэ сёги. Следующим ходом (или несколькими ходами) чёрные должны создать хисси для белых.

Хисси в 1 ход

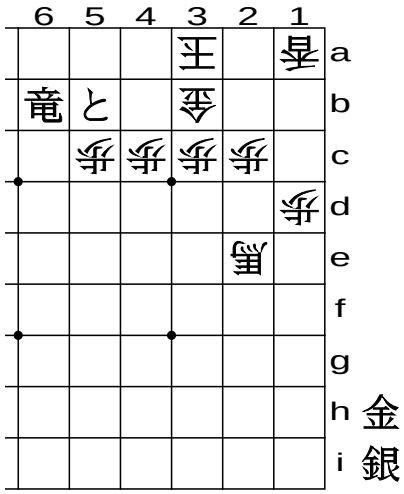
(1-1)

Подсказка: Эта ситуация похожа на пример 3, только в руке у Вас золото вместо серебра, и позиция немного другая.

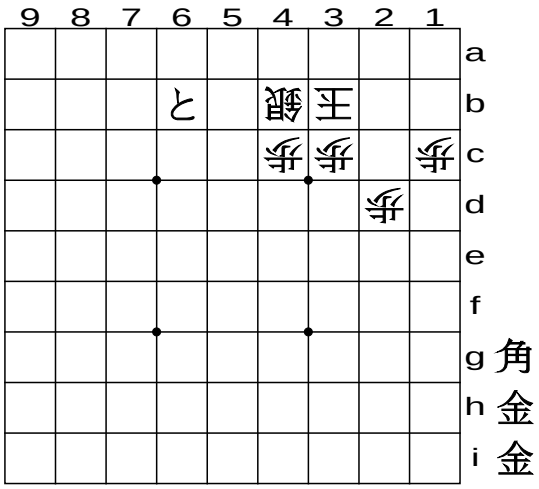


(1-2)

Подсказка: Чтобы блокировать путь к бегству, требуется жертва и дикий ход.

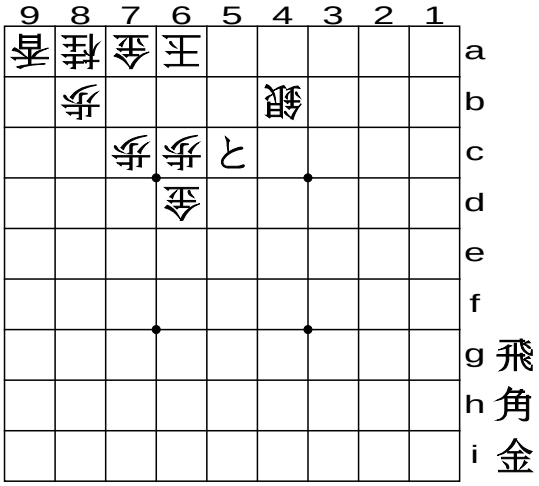


Хисси в 3 хода



(3-1)

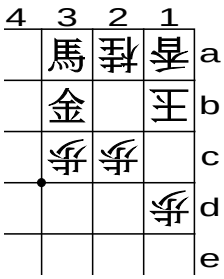
Подсказка: Надо каким-то образом предотвратить бегство белого короля через дыру на поле 2c.



(3-2)

Подсказка: На доске только токин. Поэтому требуются непрерывные сильные ходы, гарантирующие, что токин не будет съеден.

Ответы



1-1.

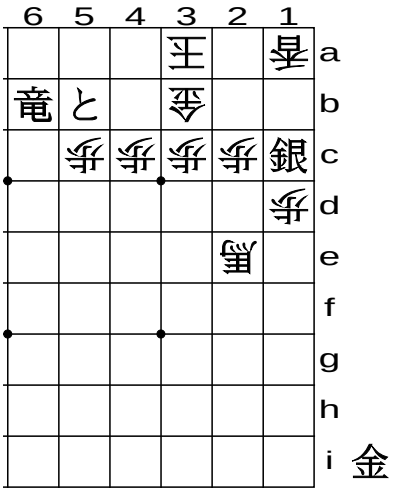
1.G'3b (… 3.+B-2b):

если 2.S'1c или 2.B'1c, то 3.+Bx2a.

SHO-GI.RU

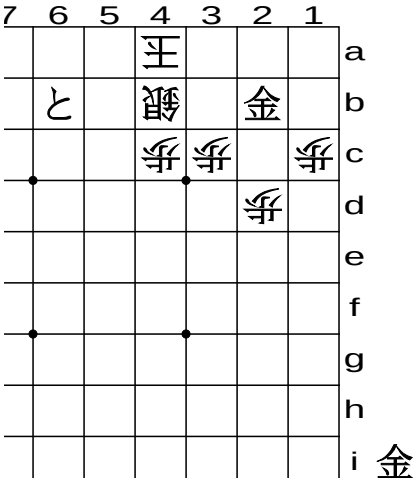
1-2.

1.S'1c
(…2.Lx1c
3.+R-5a
4.K-2b
5.G'2a
6.K-1b
7.G-1a
8.K-2b
9.+R-2a
- мат)



3-1.

1.B'4a
2.Kx4a
3.G'2b



3-2.

1.B'8c 2.Px8c
3.R'8b 4.Gx8b
5.G'6b (мат).

4.5 *Цумэро*

Цумэро - это позиция в которой ход у противника, и он будет заматован, если не сделает эффективный защитный ход или, напротив, сам не заматует вашего короля. Выбор зависит от того, что именно даст ему надежду.

Если сейчас Ваш ход, Вам требуется лишь продолжить последовательность до мата, т.е. это подтверждение матовой последовательности. Это состояние также называется *иттэ-ски*, то есть «один ход до начала матовой последовательности».

5. ИГРА НАЧИНАЮЩИХ

В этой главе приводится запись игры, взятой из архива школы сёги для начинающих при мемориальном музее Ояма Ясухару. Игроки - 13-летние Накакита (1-й кю) и Сигэта (1-й дан). Глава представляет собой всю игру, от начала до конца.

5.1. Дебют

1.P-7f 2.P-8d 3.S-6h (1)

(1)

Это обычные и обоснованные ходы, поскольку в начале игры пешки ходят так, чтобы открыть атакующую линию ладьи или слона, как и сделали игроки. Дальнейшее продвижение серебра - первый шаг к защите.

Ходы после (1): **4.P-3d 5.S-7g 6.S-6b 7.G-7h** (2)

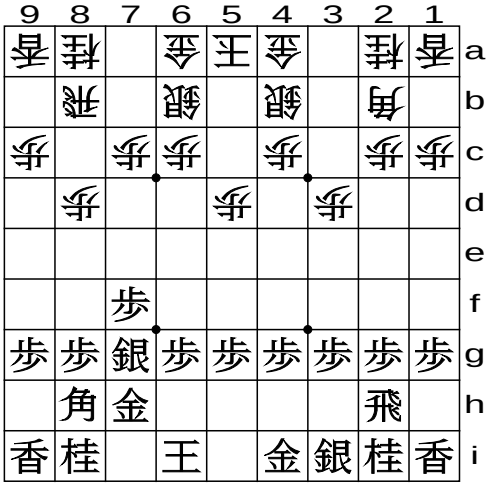
(2)

Эти ходы служат построению крепостей. Золото и серебро движутся

SHO-GI.RU

так, чтобы построить крепость *ягура*, одну из самых популярных и классических.

Ходы после (2): **8.P-5d 9.K-6i 10.S-4b** (3)



(3)

Здесь выбор чёрных неадекватен. Следовало бы на ход центральной пешкой ответить встречной пешкой, чтобы удержать ключевое центральное поле: альтернативный ход - 9'.P-5f (вар.1)

(вар.1)

Как только центральная пешка пошла, резонно походить слоном на 7i, поскольку его диагональ оттуда теперь открыта.

Ходы после (3): **11.S-4h 12.G-3b 13.P-4f 14.P-4d 15.S-4g** (4)

(4)

Стратегия чёрных смотрится несколько странно: ход четвёртой пешкой и дальнейшее продвижение серебра отходят от начальной идеи построения *ягуры* и блокируют диагональ слона. При этом смена стратегии чёрными не оказывает воздействия на ходы белых.

Ходы после (4): **16.G-5b 17.P-6f 18.S-3c 19.P-3f 20.G5b-4c** (5)

(5)

Теперь основа замка белых достроена. Их *ягура* будет завершена помещением короля глубоко на поле 2b, чему сейчас препятствует слон.

Ходы после (5): **21.P-5f 22.B-3a 23.G-5h 24.K-4a** (6)

SHO-GI.RU

(6)

Оба игрока завершают формирование замков. Белые строили свой замок без задержек, в то время как чёрные, похоже, ещё не определились с выбором стратегии.

Ходы после (6): **25.B-7i 26.P-7d 27.G5h-6g 28.S-7c** (7)

(7)

Короли в обоих лагерях остаются незащищёнными. Последний ход белых не является необходимым, поскольку чёрный слон не может выпрыгнуть, нацелившись на белую ладью.

Обычно для завершения формирования лагеря требуется около сорока ходов.

5.2. Начало атаки

Ходы после (7): **29.N-3g 30.S-6d 31.P-4e** (8)

(8)

Внезапно чёрные открывают огонь простым ходом пешки, с поддержкой всего лишь коня. Это слишком ранняя атака, поскольку их король ещё не в крепости.

Ходы после (8): **32.Px4e 33.Nx4e**(9)

(9)

Вот и произошёл первый размен пешек. Но позиция чёрных, похоже, таит проблемы, так как их прыгнувший конь стоит беззащитный перед вражеской атакой.

Ходы после (9): **34.S-4d 35.S-4f 36.P-5e** (10)

SHO-GI.RU

(10)

После совместного поднятия серебра для удержания коня белые ходят пятой пешкой, собираясь развязать битву в центре поля. Вместо этого они могли бы получить материальную выгоду, сделав ход 34.S-4b, а затем - 36.P'4d.

Другой вариант того, как им легко получить материальную выгоду, представлен последовательностью 36'.Sx4e 37'.Sx4e 38'.P'4d (вар. 2)

(вар.2)

Похожая на трюк, эта последовательность, называющаяся "серебряный пинцет", часто применяется при поимке серебра (и представлена в 3.1 и 9.3.3).

В этой партии белые решили атаковать с фронта.

Ходы после (10): **37.R-4h 38.Px5f 39.Gx5f 40.N-7c** (11)

(11)

После размена пешек в центре белые прыгают конём. Но этот ход глуп: здесь надо сбрасывать пешку на 5e, чтобы отогнать вражеское золото и вызвать плохую форму расстановки золота и серебра.

Ходы после (11): **41.R-5h 42.P'5g 43.Rx5g 44.P'5e** (12)

(12)

Здесь белые сделали плохой ход: их двойной сброс пешки неэффективен, поскольку чёрные уже сдвинули ладью на пятую вертикаль. Напротив, теперь им придётся страдать от недостатка фигур в руке.

Ход после (12): **45.Sx5f** (13)

SHO-GI.RU

(13)

Однако ошибка белых нивелируется плохим выбором чёрных. Они взяли вражескую пешку серебром, а стоило бы взять её золотом. Почему - будет вскоре ясно.

Ходы после (13): **46.S6dx5e 47.Gx5e 48.S'4f** (14)

(14)

Белые делают вилку на золото и ладью чёрных, используя их позицию. Проверьте, что этого не произошло бы, если бы чёрные взяли пешку золотом вместо серебра.

Ходы после (14): **49.Gx4d 50.Sx5g+ 51.Gx4c** (15)

(15)

Чёрные решили направиться прямо в лагерь белых, сдавая ладью и следуя пословице "не убегай от вилки". Этот выбор приносит им огромную материальную выгоду.

5.3. Контратака

Обоим игрокам пришлось столкнуться с неожиданной дикой битвой до завершения строительства замка; это началось с ранней атаки чёрных на 31-м ходу. Взгляните на (15): белые могли бы поставить мат, будь у них в руке золото или серебро.

Ходы после (15): **52.Gx4c 53.Bx5g** (16)

(16)

Теперь чёрные, а также и белые, избавляются от угрозы, нависшей прямо над их королём. Однако позиция чёрных после этого станет лучше благодаря материальной выгоде. Теперь белые вынуждены врываться в лагерь противника, стремясь поставить мат до того, как это произойдёт с ними,

SHO-GI.RU

поскольку их лагерь стал очень хрупким супротив любого типа атаки.

Ходы после (16): **54.R'4i 55.K-6h** (17)

(17)

Белые немедленно сбрасывают ладью из руки, делая вилку на короля и коня. Это шах, поэтому от него надо как-то уходить. На последнем ходу чёрным стоило защититься сбросом, поскольку их выбор увести короля на поле 6h закрывает слону путь отступления назад от предвкушаемой белыми атаки сбросом прямо ему на голову.

Ходы после (17): **56.G'5f 57.P'4d** (18)

(18)

Вот она и настала! Но чёрные и сами атакуют, сбрасывая пешку на голову последнего защищающегося белого генерала. Это критический ход, угрожающий вражескому королю.

Ходы после (18): **58.Gx5g 59.Kx5g 60.B'3i** (19)

(19)

Белые выбирают атаку. Их золото ест слона, угрожая чёрному королю, и сразу же вслед за этим слон сбрасывается, давая второй шах.

И, напротив, альтернативный ход Gx4d по устранению угрозы сверху был безопасен. Но, тем не менее, дан второй шах.

Ходы после (19): **61.K-6h 62.Rx4e+ 63.Px4c+ 64.+Rx4c** (20)

(20)

Теперь, несмотря на большую разницу в материале в руке, у белых преимущество перед чёрными, которые потеряли нить атаки на вражеский лагерь.

5.4. Прорыв к мату

Ходы после (20): **65.K-7i 66.P-7e 67.S'5e** (21)

SHO-GI.RU

(21)

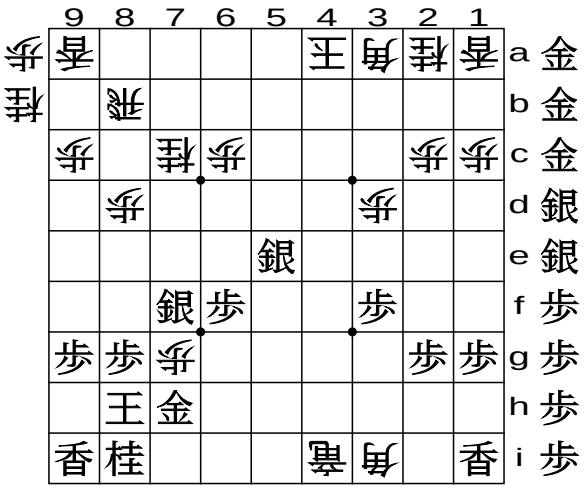
Чёрные пытаются устроить ранний побег короля. Ход белых пешкой теоретически правилен, но проще и эффективнее было бы выбрать активизацию бездействующей ладьи на левом фланге. Сброс серебра чёрными - это создание подножия для атаки.

Ходы после (21): **68.+R-4i 69.K-8h 70.N-8e** (22)

(22)

Чёрные пытаются обезопасить короля, видя белого дракона, ворвавшегося в их лагерь. Тогда белые прыгают конём, но это сомнительный ход. Естественнее и обоснованнее здесь было бы продолжать двигать пешку по седьмой вертикали, угрожая королю последовательным сбросом пешки:

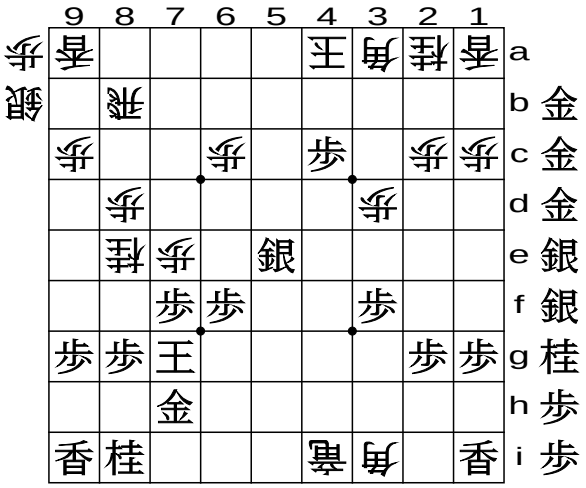
(альтернатива) 70'.Px7f 71'.Sx7f 72'.P'7g (вар.3)



(вар.3)

Это просто, эффективно и тактически верно в соответствии с достижением выгоды, на которую был нацелен предыдущий ход пешкой. Теперь возвратимся к реальной игре.

Ходы после (22): **71.P'4c 72.Nx7g+ 73.Kx7g 74.N'8e** (23)

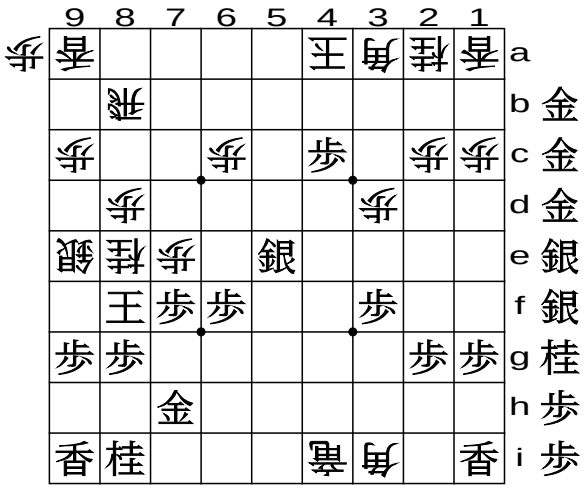


(23)

Сброс чёрными пешки во вражеский лагерь - это критический ход; он решает исход игры. И вновь он подкрепляется плохим выбором белых сбросить коня: здесь в первую очередь надо было ходить пешкой по седьмой вертикали, напрямую ударяя чёрного короля.

Ходы после (23): **75.K-8f 76.S'9e** (24)

SHO-GI.RU

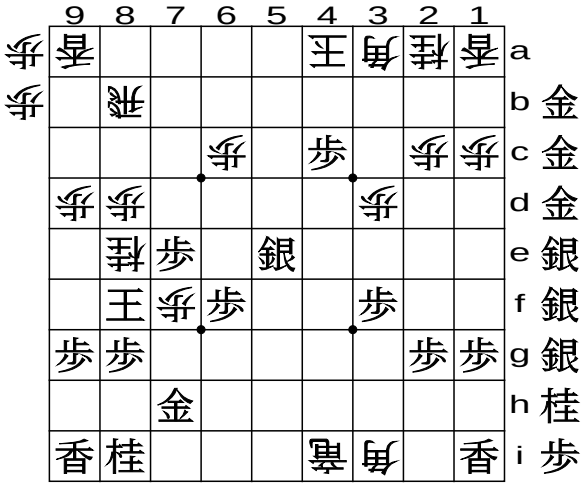


(24)

Белые вынуждены продолжать шаховать, поскольку угроза их королю чересчур сильна.

Сброс серебра - это вновь плохой ход, вызванный предыдущим плохим ходом; это лишь напрасная трата материала.

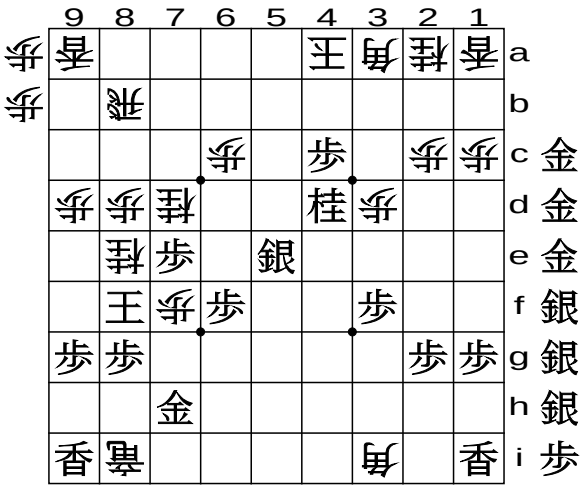
Ходы после (24): **77.Kx9e 78.P-9d 79.K-8f 80.Px7f 81.P'7e** (25)



(25)

Похоже, что белые утомились изобретать шахи. Последний ход пешкой даёт шах, открывая диагональ слона. Для избегания этого шаха сброс чёрными пешки хуже, чем сброс коня на 6d, который одновременно угрожал бы вражескому лагерю.

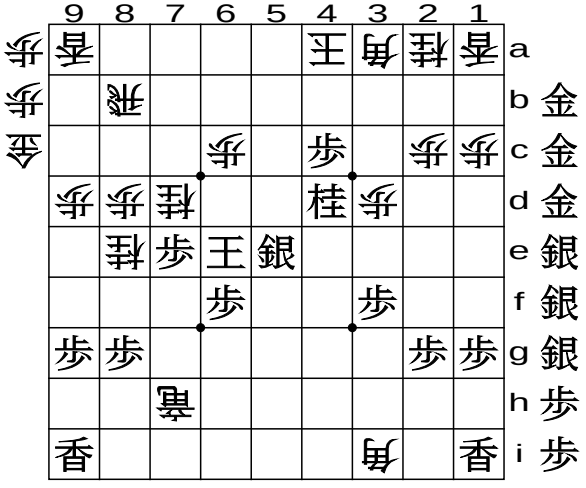
Ходы после (25): **82.+Rx8i 83.N'4d 84.N'7d** (26)



(26)

Белые продолжают атаковать, поскольку видят, что их лагерю грозит кризис, как только они отдадут инициативу атаки.

Ходы после (26): **85.Kx7f 86.+Rx7h 87.K-6e** (27)



(27)

Чёрный король окончательно уводится вверх в результате угрозы белого дракона снизу.

5.5. Обратная победа

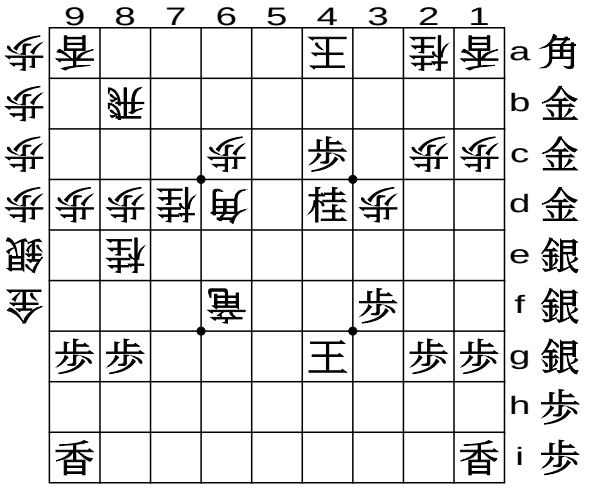
Ходы после (27): **88.+Rx7e 89.K-5f 90.Bx6f+ 91.Sx6f** (28)

SHO-GI.RU

(28)

Белые пытаются загнать короля в угол, жертвуя превращённого слона. В ответ чёрные берут слона серебром, и это единственная для них возможность избежать кризиса.

Ходы после (28): **92.+Rx6f 93.K-4g 94.B-6d** (29)



(29)

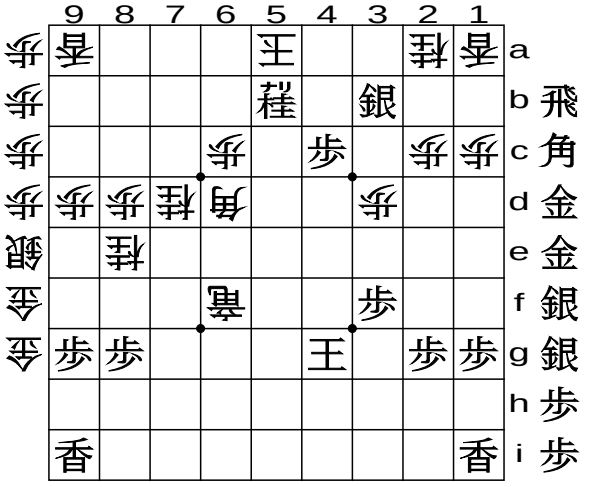
Белые пытаются окружить чёрного короля, но этот прыжок слоном - плохой ход, который окажется фатальным и приведёт к поражению: поскольку это не шах, он развязывает противнику руки для начала контратаки. Объяснения будут даны позже.

Ходы после (29): **95.S'3b 96.K-5a** (30)

(30)

Теперь ход за чёрными. Они дают первый шах, сбрасывая серебро перед вражеским королём.

Ходы после (30): **97.G'5b 98.Rx5b 99.Nx5b+** (31)

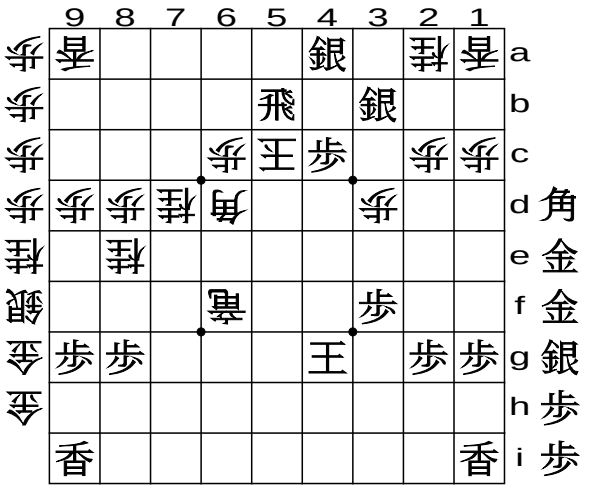


(31)

Чёрные могут продолжить непрерывное шахование благодаря изобилию материала в руке. Жертва белой ладьи печальна, но это единственная возможность спасти короля.

Ходы после (31): **100.Kx5b 101.S'4a 102.K-5c 103.R'5b** (32)

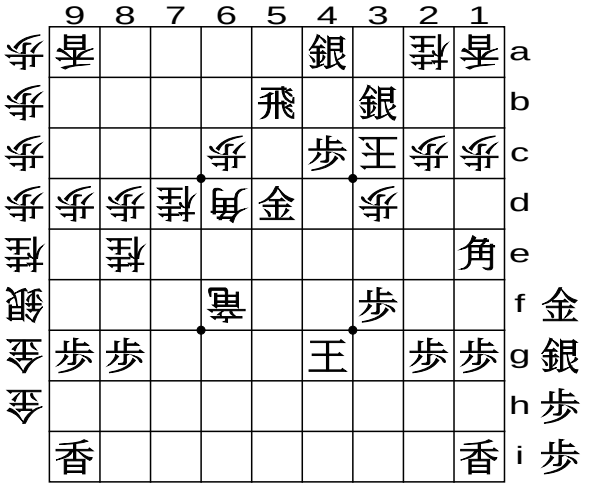
SHO-GI.RU



(32)

Чёрные фигуры сбрасываются одна за другой, загоняя белого короля в угол. Сброс ладьи сзади - простой, но сильный ход, ограничивающий королю пути к бегству.

Ходы после (32): **104.К-4d 105.G'5d 106.К-3с 107.В'1е** (33), и белые сдались.



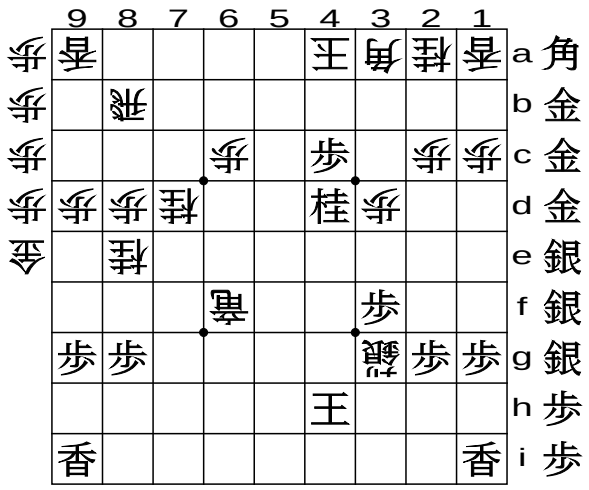
(33)

Белые сдались, увидев последний сброс слона; это стопроцентный форсированный мат, которого не избежать. Белые проиграли… но победа была у них в руках. Проанализируем это.

5.6. Анализ и обучение

Поворотной точкой был 94-й ход на диаграмме 29. Белые могли победить, если бы не побоялись давать дальнейшие шахи, пожертвовав одного из генералов из руки.

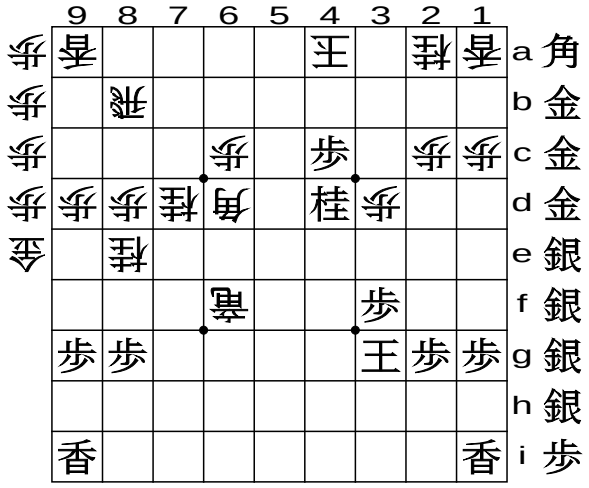
Альтернативные ходы после (29): **94.S'4f 95.К-4h 96.S-3g+** (вар.4а)



(вар.4а)

Ключевой ход здесь - жертва серебра после отступления чёрного короля на ход вниз.

Ходы после (вар.4а): **97'Кх3g 98'В-6d** (вар.4b)



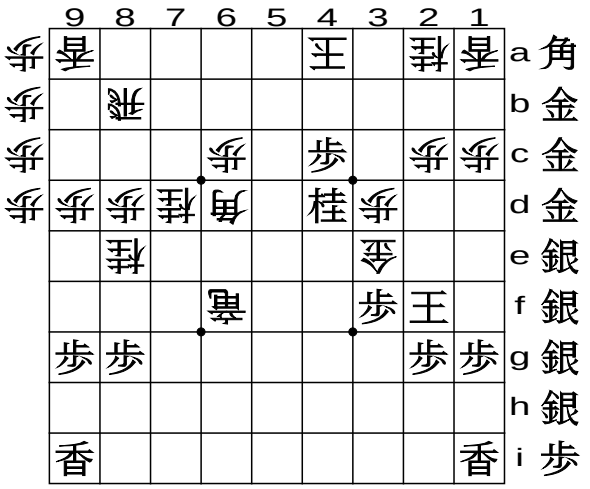
(вар.4b)

Чёрный король обязан брать серебро и, таким образом, подтаскивается к диагонали белого слона. После этого следует предсказуемый шах прыжком слона.

Матовая последовательность теперь несложна. Она зависит от того, куда побежит король - вверх или вниз. Рассмотрим первый случай - когда он убегает наверх.

Ходы после (вар.4b): **99'К-2f 100'G'3е** (вар.4с1)

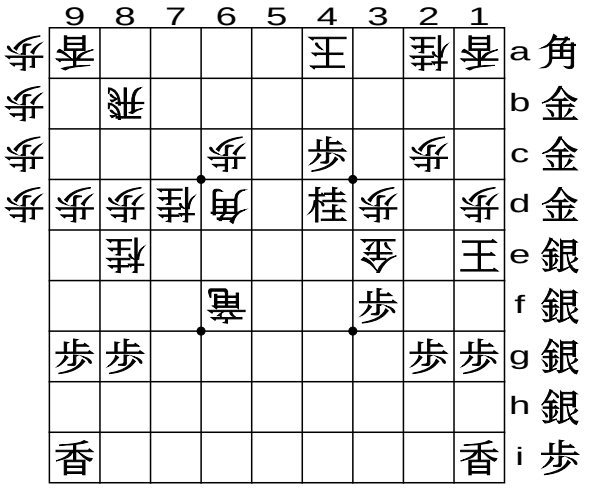
SHO-GI.RU



(вар.4c1)

Сброс золота над вражеской пешкой - прекрасный ход: его нельзя брать, потому что взятие открывает дракона, бьющего короля. Поэтому остаётся лишь уводить короля.

Ходы после (вар.4c1): **101'K-1e 102'P-1d** (вар.4d1) - мат.



(вар.4d1)

Теперь рассмотрим случай, когда король отступает вниз.

Ходы после (вар.4b): **99"K-3h 100"+R-6h** (вар.4c2)

(вар.4c2)

Теперь чёрным ничего не остаётся, кроме как защищаться сбросом, поскольку ход 102".B-2h+ грозит им матом, если они уйдут на 2i или 3i (ну а если уйдут ходом 101"K-4g, то 102.G'4f - мат).

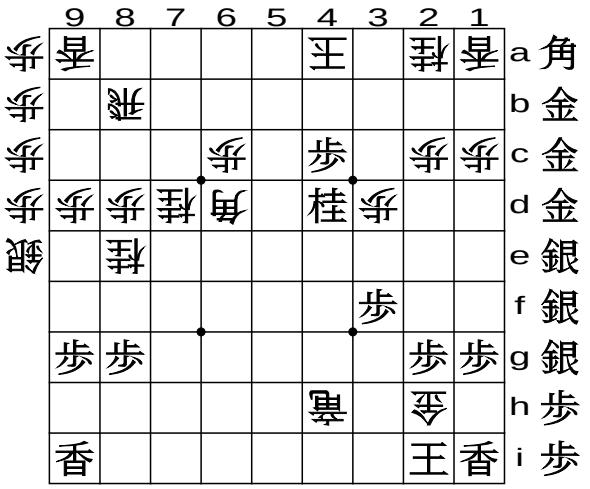
Ходы после (вар.4c2): **101"S'4h 102"G'3g** (вар.4d2)

(вар.4d2)

Это уже практически мат, хотя белые ещё могут сделать пару ходов, как показано далее.

Ходы после (вар.4d2): **103"K-3i 104"+Rx4h 105"K-2i 106"G-2h** (вар.4e) - мат.

SHO-GI.RU



(вар.4е)

* * *

Действительно, достоин сожаления проигрыш белых, поскольку победа была у них в руках. Они не смогли сделать ключевой ход, хотя и ставили шах за шахом; но шанс никогда не возвращается после того, как инициатива переходит к противнику. Помните, что такой переворот часто случается в реальной игре, и тот, кто находит ключ, может в результате найти победу.

Теперь мы уверены, что Вы поняли смысл всей игры и можете сыграть в сёги с любым человеком, имея простой набор фигур и доску. Ваш противник - неважно, сильнее или слабее он, чем Вы, - это живой учитель, от которого Вы можете научиться, как варьируется игра, когда Вы в неё играете.

Играйте! Возвратитесь к книге, когда поймёте что-нибудь в реальной игре. Вам всегда будут рады.

ЗАМЕЧАНИЕ 4: ГОВОРИТЬ "Шах!" ИЛИ НЕТ?

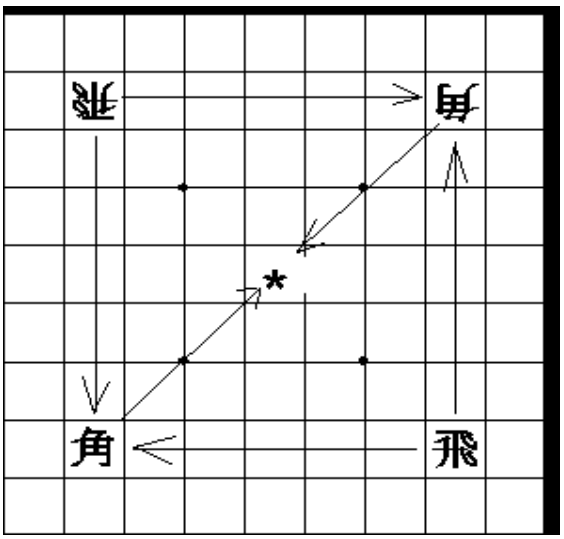
Вы не должны говорить "шах!", когда шахуете. На самом деле это не обязанность и не запрет, поскольку правила об этом не говорят. Конечно, Вы можете произносить это слово, и это, возможно, вежливо, когда Вы играете с новичками, но вообще-то это не рекомендуется, поскольку Вы можете столкнуться с противником, который рассердится, что его королю ставят шах.

ЧАСТЬ 2. СТРУКТУРА ИГРЫ

6. ОБРАЗЦЫ ДЕБЮТОВ

Образцы дебютов в сёги часто рассматриваются как стратегии, но Вам лучше считать их просто формами, с которых Вы начинаете развёртывание своих сил, поскольку они могут переходить одна в другую с развитием поля боя. Образец определяется положением Вашей ладьи, и глобальная классификация различает два образца; статичная ладья, "ибися" и смещённая ладья, "фурибися". В дебюте статичной ладьи Вы развёртываете силы с ладьёй в её начальной позиции на второй вертикали или рядом с ней, на правом фланге, а в дебюте смещённой ладьи Ваша битва вместе с ладьёй переброшена на левый фланг.

6.1 Статичная ладья



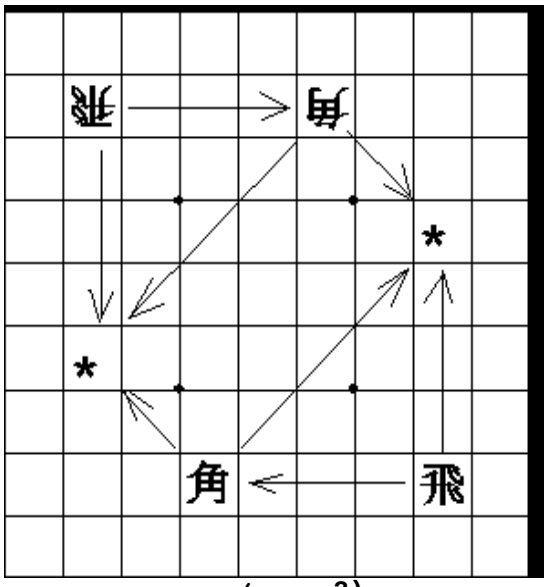
(стат-1)

Рисунок (стат-1) иллюстрирует начальную позицию и атакующие линии ладьи и слона.

Ладья в каждом лагере нацелена прямо на слона противника, который защищён собственной ладьёй; в то же время слоны бьют друг друга по диагонали.

Итак, игроки начинают со статичного дебюта, который является хорошо сбалансированной позицией как для атаки, так и для защиты; он позволяет одновременно открыть огонь как по правому, так и по левому флангу, и поэтому не оставляет безопасного места для построения крепости.

SHO-GI.RU

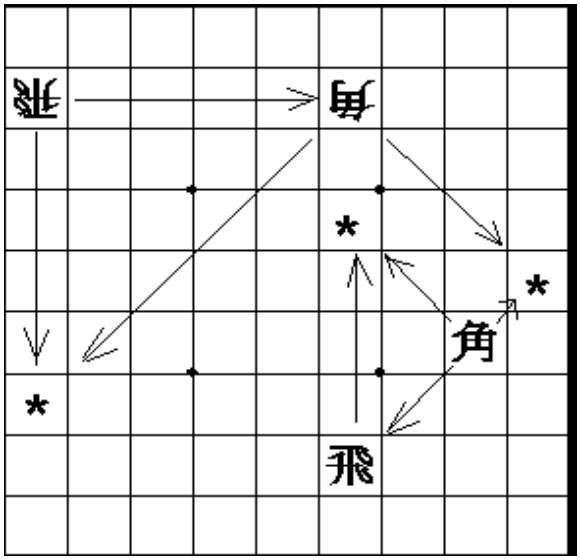


(стат-2)

На (стат-2) показан также статичный дебют, в котором проявлен вкус стратегии.

В этой позиции ладьи стоят на своих изначальных местах, а слоны в обоих лагерях походили дважды и оба изготовились как для атаки, так и для защиты по соответствующим диагоналям. Линия боя ладьи, таким образом, поддерживается линией боя слона. Это одна из наиболее подходящих форм в статичном дебюте.

Смещением слона на два поля к ладье, по направлению к полю боя, игрок увеличивает спокойное место по левому флангу, что позволяет построить в этом месте крепость. Следовательно, король теперь будет готов уйти в безопасное место на левый фланг.



(стат-3)

На (стат-3) показана ещё одна позиция со статичным дебютом.

Позиция ладей в ней отличается от начального положения, поскольку они смещены на атакующие вертикали. Следует отметить, что, несмотря на эти смещения, это всё равно статичный дебют, поскольку ладьи стоят по правым флангам.

Здесь чёрные нацелились на четвёртую вертикаль, в то время как белые пытаются атаковать по краю.

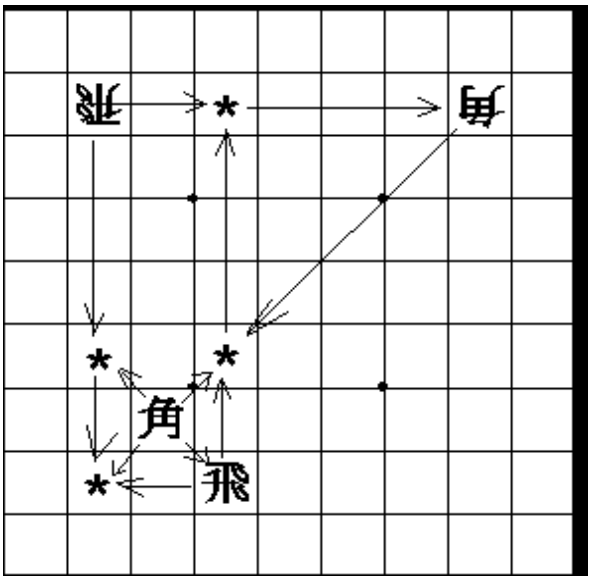
Первейшее преимущество в статичном дебюте состоит в том, что Вы можете начать атаку сразу, простым ходом ладейной пешки, не тратя ходы на передислокацию. После этого битва может замедлиться и окрепнуть в зависимости от развёртывания сил.

6.2 Смещённая ладья

В дебюте "фурибися" Вы уводите ладью на левый фланг, смещая линию атаки на ранней стадии игры. Для этого есть две причины.

1. Сдвигая ладью, Вы можете легко построить замок и поместить короля в безопасное место, что необходимо, чтобы выдержать крепкий бой.
2. Когда Вы играете белыми, рекомендуется играть против чёрных смещённый дебют, поскольку противник может захватить инициативу в игре.

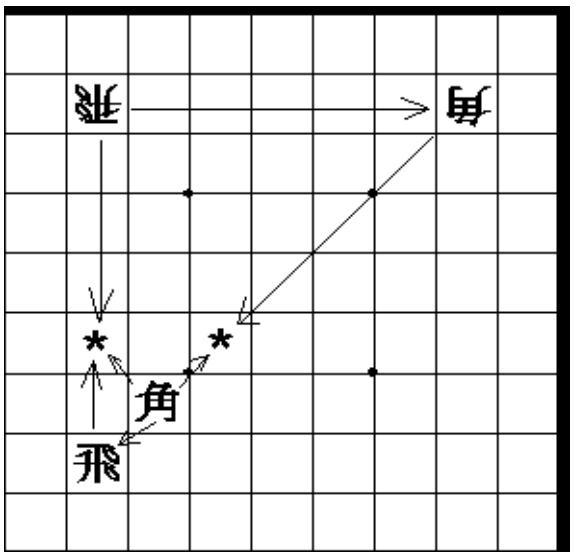
Далее, на диаграммах смещ.1-смещ.3 приведены варианты смещённого дебюта.



(смещ-1)

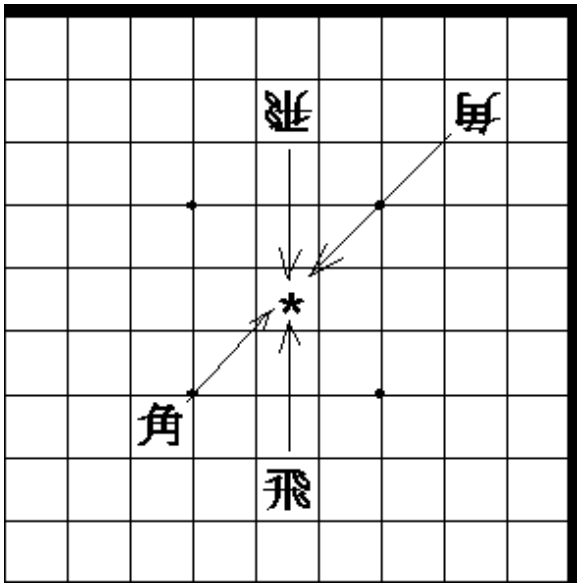
SHO-GI.RU

Позиция на (смещ-1) называется *сикэнбися*, дословно - "ладья на четвёртой вертикали". Это одна из широко применяющихся форм.



(смещ-2).

На (смещ-2) изображена *мукайбися*, то есть ладья, сместившая своё положение на прямо противоположное.



(смещ-3)

Третий пример, (смещ-3), демонстрирует позицию, в которой оба игрока играют дебют *накабися*, то есть "центральная ладья". Это простая, но сильная форма.

Вам нельзя делать свою стратегию нечувствительной к ходам противника; игроки должны делать ходы так, будто они ведут диалог. Иногда игроки стараются не раскрывать свой образец дебюта слишком рано. Однако так как Вам надо делать ходы для выстраивания своих сил, рано или поздно планы раскрываются.

Далее следует концепция построения крепостей, от которой зависит Ваша стратегия, как мы уже неоднократно упоминали.

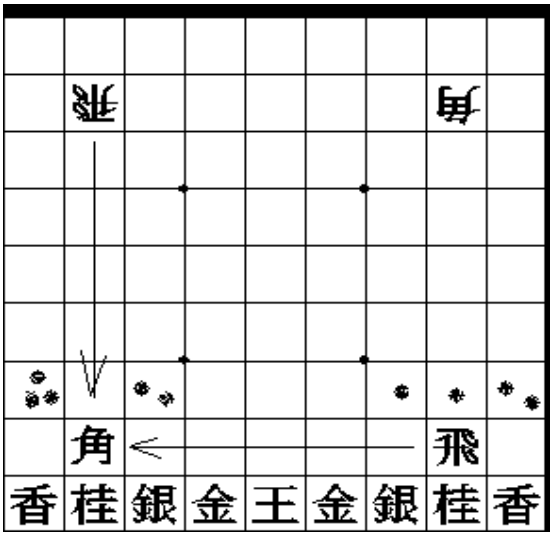
Дебютные образцы представлены, вся следующая глава посвящена их описанию.

7. ПОСТРОЕНИЕ КРЕПОСТИ

Построение крепости, то есть размещение короля в безопасности и расположение защищающих фигур вокруг него, так же важно, как и атака, поскольку цель игры - заматовать противника раньше, чем он заматует Вас. В сёги есть несколько разных крепостей, их выбор зачастую во многом определяет характеристики игры.

SHO-GI.RU

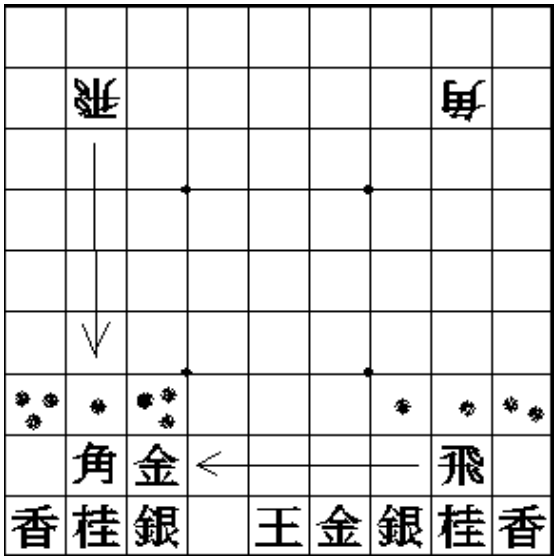
7.1. Защитная зона



(1)

Рисунок (1) иллюстрирует защиту полей на границе Вашего лагеря, на которой расположены пешки. Пять полей из девяти защищены однократно, двукратно или трёхкратно как показано на рисунке, в то время как четыре оставшихся изначально не защищены вовсе. Особенно здесь стоит отметить незащищённое поле перед слоном, которое находится под прямым ударом вражеской ладьи.

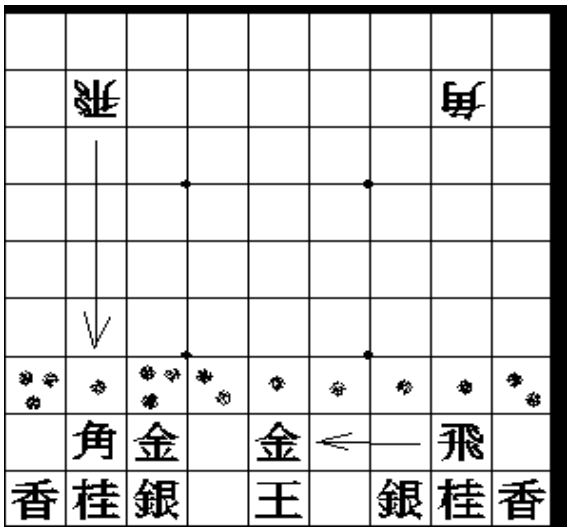
Это поле Вы не можете оставить без защиты. Поэтому первым же защитным ходом его следует обезопасить от ожидаемой атаки. Ход золотом по диагонали выполняет эту работу (2).



(2)

Теперь критическая точка немного защищена, а сам слон находится под тройной защитой, включая поддержку ладьёй.

Конечно же, этого недостаточно, поскольку три центральных поля над Вашим королём пока без защиты. Ход другим золотом по диагонали устраняет эту проблему (3).

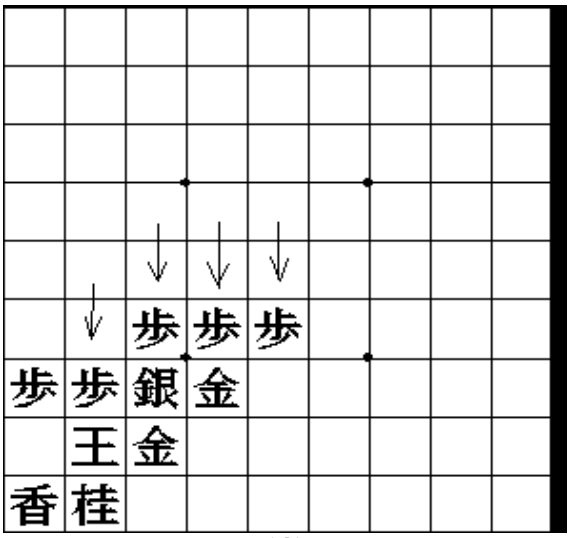


(3)

Теперь все пешки как-то защищены. Однако появилась другая проблема: горизонталь ладьи блокирована в центре золотом, что мешает свободно менять линию атаки. Далее это будет мешать стратегии продвижения Вашего лагеря наверх, чтобы оказать давление на противника. Но, конечно же, это лишь временное явление, поскольку сейчас Вы только начинаете строить крепость.

Действуя в согласии с этой кратко обрисованной стратегией, Вы получите крепость под названием *ягура*, которая чаще всего применяется в дебюте со статичной ладьёй.

SHO-GI.RU



(4)

На (4) король расположен глубоко, на поле 2h, изначально занимаемом слоном, а три генерала, расположенные рядом в крепкой сцепке, формируют твёрдый бастион. Соответствующие защитные пешки защищены дважды или трижды каждая, а сама структура занимает три-четыре вертикали, имея относительно квадратную форму.

Надо сказать, что статичный дебют настроен в основном на противостояние атаке спереди, но очень хрупок при атаке сбоку. Существует несколько крепостей, хорошо разработанных и исследованных за долгую историю сёги; для каждой из них есть индивидуальные стратегии прорыва. Далее даётся обзор их строения и характеристик.

7.2. Замок и поле боя

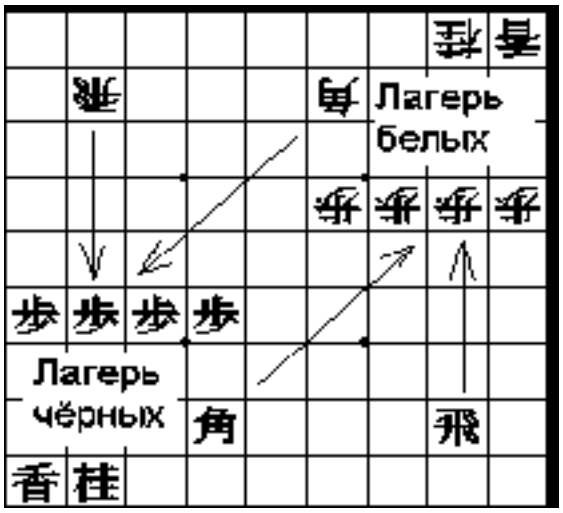
Вы можете строить крепость в том порядке, который Вам по душе, но при этом стоит следовать следующим принципам, установленным опытным путём;

1) Держите короля вдали от ладьи, чтобы сохранить его в безопасности, подальше от поля боя.

2) Стройте крепость из трёх генералов, обычно - двух золотых и одного серебряного.

3) выбирайте тип замка, адекватный стратегиям - как Вашей, так и противника.

Помните о двух типах дебютов, описанных в предыдущей главе: расположение замка стоит выбирать на левом или правом фланге в зависимости от расположения ладьи.

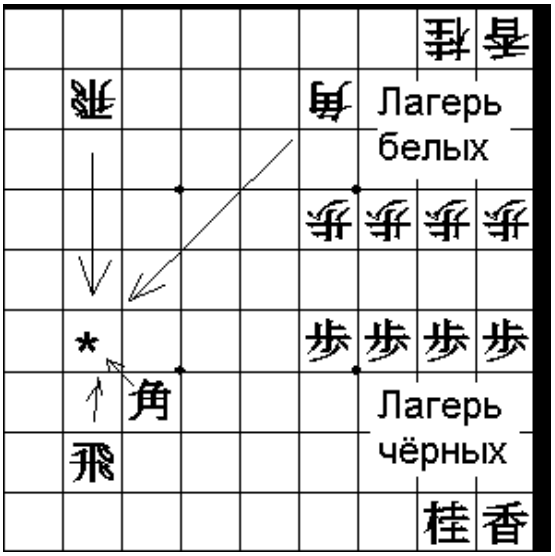


(5)

Взгляните на рисунок (5), иллюстрирующий замки в статичном дебюте.

Каждый замок тут построен напротив вражеской ладьи, и поэтому неизбежно подвержен атаке с фронта. Там Вам и следует укреплять защиту. В этой битве полем боя может стать вся доска.

Далее показан пример дебюта смещённой ладьи, где ладья сдвинута на левый фланг, и поэтому крепость строится справа.

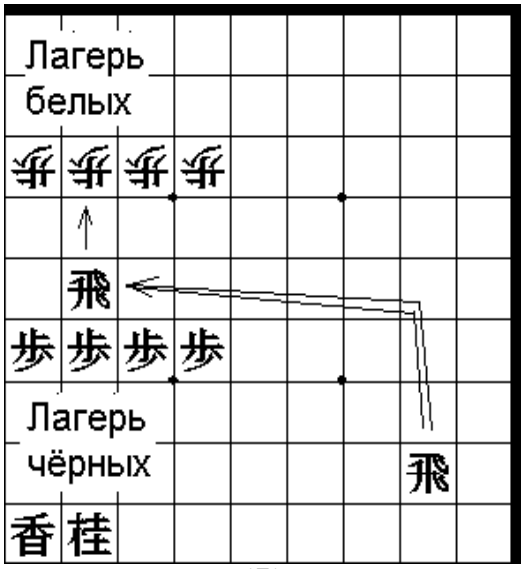


(6)

В бою на (6) Вам придётся столкнуться с вражескими силами на левом фланге, поэтому как Ваш замок, так и замок соперника останутся в тиши на правом фланге.

Как только осуществится вторжение противника, Вам придётся защищаться от атаки, идущей сбоку.

SHO-GI.RU



(7)

И последний случай – (7): особая диспозиция под названием *хинэрибися*, "крутящаяся ладья", в которой Вы сдвигаете ладью, начиная со статичного дебюта.

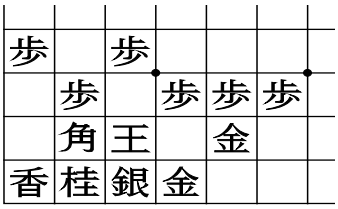
В этом типе сражений Вы оказываетесь в состоянии атаковать слабые точки лагеря противника после того, как он построил замок для защиты от Вашего вторжения с правого фланга.

Принцип номер один, "располагай короля вдали от ладьи", - первое условие, когда Вы начинаете строить замок. Это значит, что тип Вашего замка уже наполовину определён к тому моменту, как Вы выбрали образец дебюта. После постройки замок сложно перестроить, но Ваш противник, как и Вы сами, может сдвинуть линию атаки и наверняка это сделает, чтобы прорвать слабейшую часть Вашего лагеря. Далее показаны замки, расклассифицированные по избранному Вами образцу дебюта.

7.3. Замки, классифицированные по образцу дебюта

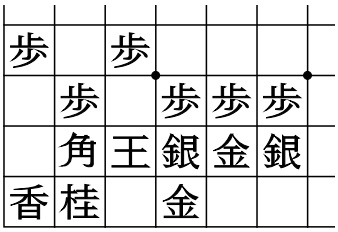
7.3.1. Фуна, кани, ганги и ягура: замки при статичном дебюте

Поскольку всё это - крепости статичного дебюта, строятся все они на левом фланге.



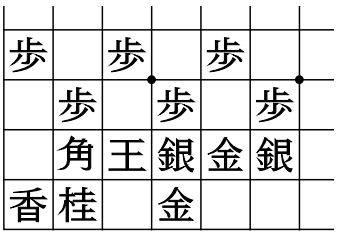
Фуна-1

Фуна, то есть "лодка", - одна из простейших форм, предназначенная для защиты от атаки сбоку. В ней король кажется сидящим на корме лодки. Вы можете построить фуну всего лишь двумя ходами короля и одним ходом золота.



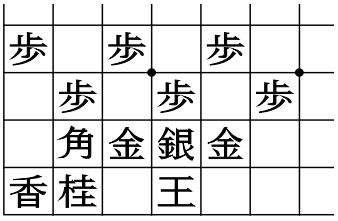
Фуна-2

Её можно развить в более прочную форму продвижением одного серебра и подключением другого. Сила в ней сконцентрирована прямо по фронту.



Фуна-3

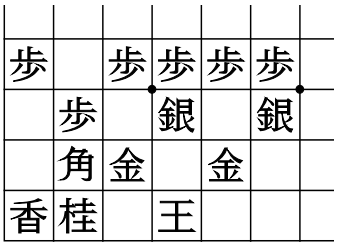
На рисунке (фуна-3) эта форма получила дальнейшее развитие и теперь готова к быстрой атаке продвижением левого серебра, вслед за которым пойдёт тыловое золото.



Кани

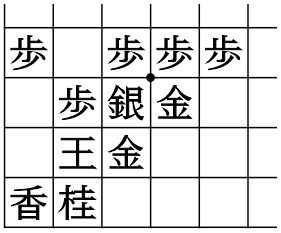
Крепость кани, что значит "краб", определяется своей формой с двумя золотыми генералами, выставленными как клешни краба. Эта форма также проста, но готова к отражению атаки с фронта. На её построение уходит не менее шести ходов.

SHO-GI.RU



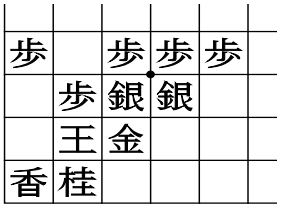
Ганги

Крепость ганги, то есть "ось", названа так за свою прочную структуру. Её можно построить из кани, продвигая весь лагерь вперёд, но при этом сохраняя защитную форму. Её очень сложно взламывать. Чтобы построить её из кани, требуется более четырёх ходов.



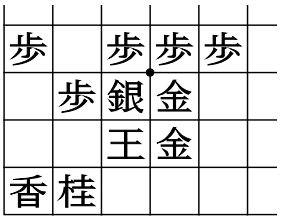
Ягура-1

Далее приводятся наиболее популярные крепости из семейства *ягура*, что значит "крепость", или "башня для стрел". Её название происходит от формы японской крепости. Обычная (ягура-1) состоит из трёх генералов: двух золотых и одного серебряного, расположенных в сцепке рядом с королём и подготовленных преимущественно к атаке с фронта. Чтобы её построить обычно требуется 12 ходов.



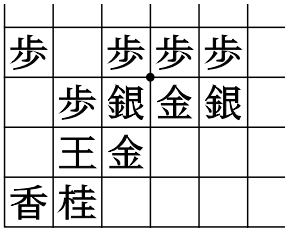
Ягура-2

(Ягура-2), так называемая "серебряная ягура", отличается тем, что правое золото в ней заменено серебром, поэтому золото около короля защищено, но в то же время рядом с правым серебром в этой крепости дыра.



Ягура-3

(Ягура-3) - вариант, носящий название ката-ягура, или Амано-ягура, по имени Мэйдзина - Великого Мастера из XVII века, который любил эту форму. Этот замок сдвинут на поле вправо и дно шестой вертикали в нём защищено, а вот дно седьмой - нет.



Ягура-4

Последняя крепость в этой серии называется *Су-ягура* ("полная крепость"), поскольку она состоит из всех четырёх генералов. Тут правое серебро готово к атаке, поэтому вскоре эта крепость превратится в простую ягуру.

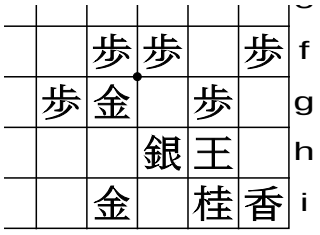
7.3.2. Семейство мино и кин-мусу:, замки в смещённом дебюте.

Поскольку эта категория замков строится в смещённом дебюте, все они возводятся на правом фланге, после того, как ладья уходит на левый.

Мино-1

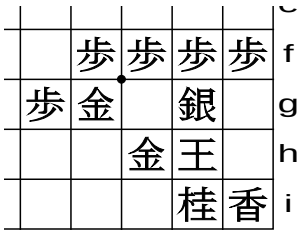
На диаграмме (мино-1) показана обычная крепость мино с тремя генералами. Король в ней занимает изначальное место ладьи, и вся крепость расположена низко. Для её построения требуется не менее шести ходов.

SHO-GI.RU



Мино-2

Крепость мино может быть развита в соответствии с обстоятельствами боя. На (мино-2) изображено такамино, то есть "высокое мино", развившееся для укрепления защиты по фронту. Для его создания из предыдущей формы требуется четыре хода. Мино можно развивать и далее для противостояния растущей опасности с фронта. За три хода из такамино можно построить наиболее крепкий замок (мино-3). Он называется гин-канмури, "серебряная корона", и является гибкой и крепкой структурой. В нём ожидается, что далее конь прыгнет на свободное поле, чтобы принять участие в защите. Считается, что в этой форме сложно найти слабые точки.



Мино-3

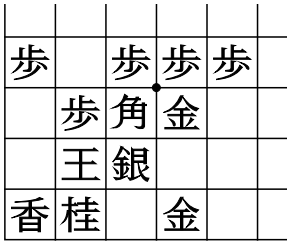
Далее демонстрируется крепость, построенная исходя из концепции, отличающейся от мино. Она применяется в игре смещённого дебюта против смещённого, и поэтому готовится к противостоянию атаке с фронта.

Кин-мусу:

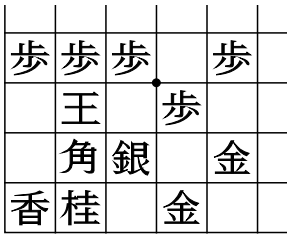
Она называется *кин-мусу:*, ("много золота"), что подразумевает наличие в этой форме двойного золота. Весь лагерь при этом занимает примечательно низкую позицию и находится в горизонтальной сцепке. Её построение требует шести ходов, что является довольно малой платой за её крепкость.

Помимо этих крепостей существуют их модификации и недавно изобретённые крепости, приводящиеся далее.

7.3.3. Левое мино, курай перед королём, анагума

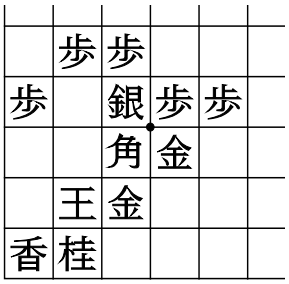


Левое Мино-1



Левое Мино-2

Крепости (левое мино-1) и (левое мино-2) представляют собою мино, смещённое на левый фланг, и поэтому их можно применять в статичных дебютах. Замки эти крепче, чем фуна, и иногда рассматриваются как её развитие, поскольку могут быть получены из неё тремя дополнительными ходами.



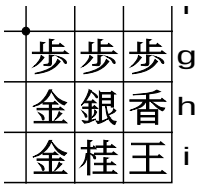
SHO-GI.RU

Курай перед королём

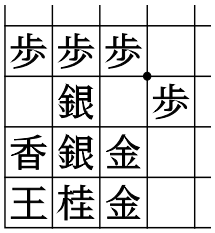
Шестью ходами из левого мино-1 можно также получить примечательную форму "курай перед королём" (курай по-японски - авангардная пешка). Она строится в соответствии с концепцией оказания давления на вражеский лагерь продвижением всей крепости вверх.

Далее демонстрируется особое семейство крепостей под названием *анагума* ("медведь в берлоге").

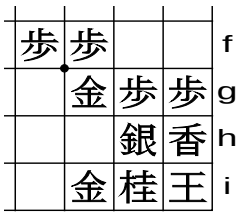
Анагума-1



Анагума-2



Анагума-3



Анагума-4

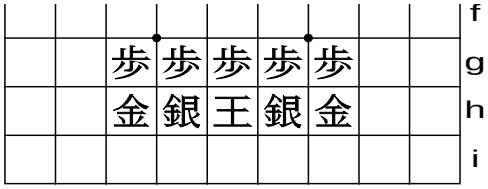
Четыре крепости (анагума-1) - (анагума-4) являются вариантами анагумы, отличительные особенности которой таковы:

1) король расположен на поле, изначально занятом стрелкой
2) его защищают обычно три, а иногда - четыре генерала
3) анагуму можно строить независимо от выбранного образца дебюта.

Для построения её требуется не менее тринадцати ходов, поэтому это наиболее долго строящаяся крепость.

С её крепкой защитой и особой формой, анагума долгое время применялась в основном немногими любителями но, однако, в 1970-е годы её стали применять некоторые профессионалы, достигая высокой эффективности с использованием модифицированной стратегии. И до сих пор она считается одной из наиболее твёрдых крепостей. Её слабым пунктом является долгое построение и отсутствие эффективной защиты от прямых угроз во время стройки.

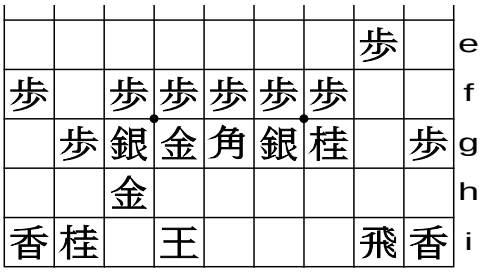
Тем не менее, вместо крепости Вы можете применять какую-нибудь свою простую форму и сражаться с ней. Действительно, некоторые игроки предпочитают сильно атаковать вместо того, чтобы заниматься защитой.



На этом рисунке Вы просто развиваете генералов, тем самым защищая линию пешек. Применимая в ранней битве, эта форма требует лишь пяти ходов, но может сохранять относительно крепкую сцепку.

7.4 Гибкость при построении замка

Предположим, что Вы начали построение замка исходя из какой-нибудь определённой стратегии. Однако зачастую Вам приходится сталкиваться с ситуацией, когда требуется эту стратегию изменить или заменить в результате вражеской атаки.



(4a)

Посмотрите на частичную позицию (4a), в которой у Вас наполовину построена *ягура*. Теперь Вы могли бы завершить её двумя ходами, уведя короля на поле 8h (перед левым конём). Так можно сформировать идеальную структуру замка. Но цель замка - защитить от вражеской атаки. Поэтому Вам следует окинуть взглядом всю доску, чтобы увидеть, что делает противник.

SHO-GI.RU

(4b)

Посмотрите на (4b). Обзор, приоткрывающий стратегию противника, говорит Вам, что он, очевидно, сосредотачивает свои силы на второй слева вертикали: позиция его левого серебра, карабкающегося по ладейной вертикали, - это открытие огня по Вашей пешке на этой вертикали. Так что, как видите, битвы следует ждать именно тут.

Столкнувшись с такой вражеской атакой, Вам следует пересмотреть свои принципы: действительно, стоит ли уводить короля на поле 8h, если там он окажется прямо под огнём вражеской атаки? Этот вопрос внезапно становится критическим, и он является ключевой точкой этого пункта. Остановитесь и подумайте вновь. У Вас есть альтернатива: завершить строительство замка, как было задумано, или поместить короля в гораздо более безопасное место, несмотря на полупостроенный замок.

(4c)

Вы можете выбрать вариант, показанный на (4c).

Эта форма может показаться необычной для тех, кто привык строить известные замки, однако результат таков, что теперь Вы выдержите вражескую атаку.

После практического обдумывания можно заключить, что эта форма не отличается от обоснованной концепции построения замка, так как:

1) три генерала защищают ключевые точки, и с ними весь лагерь, хотя они и далеки от позиции телохранителей;
2) король выгодно расположен на стороне, противоположной полю битвы, и поэтому остаётся в безопасности, хотя и кажется беззащитным;
3) Ваша ладья расположена на ближней горизонтали, и поэтому хорошо готова как к защите, так и к атаке.

Это указывает на принципы игры. Построение замка лишь само по себе - бессмысленно; его глубинный смысл - в обеспечении безопасности короля. В этой форме король достаточно защищён всего лишь серебром и слоном сверху. Её уже не назвать замком, однако цели она удовлетворяет, поскольку может выдержать вражескую атаку. Поэтому тут было правильно проявить гибкость, остановив строительство замка на полпути.

Этот тип мышления относится и к следующему уровню. Он называется *тайкёкукан*, то есть "целостное восприятие доски", и рассматривается в следующей главе.

---

8. ТАЙКЁКУКАН

Когда Вы начнёте играть, Вы вскоре поймёте идею оценки игровой ситуации. Она состоит в оценке всех игровых факторов и из суждения о том, проигрываете Вы или выигрываете. Эффект её велик: Вы сможете ориентировать свои силы на атаку или защиту в зависимости от ситуации, делать быстрые ходы или медленные, либо же пытаться выиграть всего одним ходом, и всё это в зависимости от этой оценки.

Оценка игры, таким образом, столь же важна, сколь и мастерство атаки, и посему развивается пропорционально развитию мастерства. Все оцениваемые факторы взаимосвязаны и формируют *тайкёкукан*, то есть "целостное восприятие доски".

SHO-GI.RU

8.1 Оцениваемые факторы

В результате длительного опыта было установлено, что в оценке играют роль следующие четыре фактора:

1) материальная выгода,
2) эффективность фигур,
3) защищённость короля и
4) очерёдность хода.

Согласно традиционному методу мышления, фактор **1)** наиболее важен в начале игры, чтобы иметь преимущество в материальном укреплении Ваших сил, в то время как фактор **2)** считается необходимым в середине игры, чтобы увеличить и утвердить Ваше преимущество эффективным развёртыванием Ваших сил. Факторы **3)** и **4)** критически важны в конце игры, поскольку цель игры - заматовать вражеского короля до того, как заматуют Вашего. Взятие очерёдности хода - то есть инициативы (по-японски - *сэнтэ*) получает высший приоритет, когда Вы находитесь в финальной стадии игры.

8.2 Материальная выгода

8.2.1 Ценность фигур

Правило сброса, изобретённое в сёги, добавило игре динамики и эволюционного многообразия. Взятие даёт Вам не только потерю противником материала, но и выгоду своим силам в руке. Поэтому размены следует рассматривать именно в этом ключе. Таким образом, в получении материальной выгоды лежит идея обозрения всей доски, поэтому материальная выгода играет важную роль на протяжении всей игры.

Простой подсчёт среднего количества полей, доступных для каждой фигуры кроме короля, дают следующую таблицу их сравнительных сил:

R - 10	+R - 15
B - 9	+B - 14
G - 6	
S - 5	+S - 6
N - 4	+N - 6
L - 3	+L - 6
P - 1	+P - 6

В соответствии с этой таблицей суммарная сила каждого игрока в начале игры составляет 64 пункта. Иначе её можно истолковать так:

```
R(10) = G(6) + N(4);
B(9) = G(5) + N(4)
G(6) = N(4) + 2P(1);
G(6) + L(3) = S(5) + N(4) и т.д.
```

Отметьте, что ценность перевёрнутых фигур возрастает в порядке, обратном возрастанию их ценности, поскольку они возвращают свой исходный статус после взятия. Сила перевёртывания особенно велика для пешки, поэтому зачастую Вы можете пожертвовать гораздо более ценной фигурой, чтобы убить сильного вражеского токина и получить при этом всего лишь один пункт; конечно же, это всего лишь самая дешёвая пешка, но у неё есть потенциал получения силы золота.

8.2.2. Количество фигур.

Эквивалентная оценка превосходства заключается в том, чтобы придавать большое значение количеству фигур, особенно когда они в руке, несмотря на их ценность. Это отличается от только что приведённых вычислений, но в реальности часто применяется в игре в соответствии с пословицей: "меняй одного на двух, даже если среди этих двух есть пешка". Вам это может не понравиться, поскольку если Вы, к примеру, меняете серебро на две пешки, то это очевидная потеря трёх пунктов!

Но, на самом деле, эта теория, основанная на другом методе мышления, и по сей день сохраняет признанность. Иметь много фигур значит иметь много возможностей их сброса, а значит - и шанс привести позицию к более благоприятной и получить больше ценных фигур. Мы можем считать, что вышеприведённые формулы представляют вычисления, основанные на относительной ценности фигур, а эти рассуждения базируются на гораздо более широком восприятии доски, которое придаёт больше важности развёртыванию Ваших сил. Обе эти идеологии верны, и Вам в зависимости от ситуации решать, применять ли их по отдельности или вместе.

8.2.3. Фигуры на доске и в руке.

Это тоже теория, базирующаяся на теориях, приведённых выше. Фигуры в руке имеют гораздо больше ценности, чем фигуры на доске. Поэтому Ваш слон в руке гораздо ценнее, чем слон противника на доске, и если произошёл

SHO-GI.RU

размен слонов, то считается, что тот, кто удержал слона в руке, имеет преимущество перед тем, кто своего слона выставил.

Идея в том, чтобы дождаться для сброса умелого хода, дающего возможность получить в игре превосходство. Возможно, Вы будете удивлены, видя, как часто происходят размены и последовательные сбросы. От Вас ожидается, что Вы будете использовать захваченные фигуры в наиболее благоприятной ситуации и на наиболее благоприятном поле.

Как Вы увидите в части 3, существует гораздо больше эффективных сбросов, чем ходов на доске. Даже о конце игры, когда приоритет имеет скорость ходов, в пословице сказано: "золото необходимо для матования", "три коня - мат" и "игра без пешек проиграна". Отметьте, что все они говорят про сбросы!

Кажется, эти пословицы говорят нам что-то важное о том, как побеждать в игре. В середине игры Ваш замок может сломаться из-за нехватки пешек; в конце игры Вы можете провалиться при матовании из-за отсутствия золота в руке, или же наоборот - добиться победы, отдав золото за коня.

Поэтому тип оценки следует выбирать в зависимости от ситуации, и только так Вы сможете получить глобальный результат. Другую перспективу Вам могут дать следующие факторы.

8.3. Эффективность фигур.

Как только игра началась, Вам требуется использовать все свои силы для победы; каждая фигура необходима для выполнения своей задачи в атаке или в защите. Если какая-то фигура оставлена Вами без работы, она называется асобигома, то есть "праздная фигура". Бездействующими фигуры становятся в результате неделания хода или хода в неверном направлении, отдаляющем от поля боя или зоны защиты. Вам следует использовать все свои силы, поскольку бездействующие фигуры часто становятся причиной поражения.

Однако эффективность фигур новичкам оценивать сложно, поскольку для этого требуется внимательный взгляд на всю доску с полным пониманием возможных позиций, достижимых потенциальными ходами фигур. В литературе по сёги индекс оценки имеет следующие жёсткие стандарты:

1) фигуры, близкие к вражескому королю, эффективны в атаке,

2) фигуры, близкие к Вашему королю, эффективны в защите

3) фигуры в центре доски эффективнее, чем в углу.

Конечно же, это стандарты, хотя они и не вычисляются, и не оцениваются пунктами, как в 8.2.1.

(1)

Взгляните на следующий пример. В позиции (1) превосходство у чёрных. Материала у игроков поровну, хотя у белых - небольшое преимущество, состоящее в двух пешках в руке. Велика разница в силах, развёрнутых в центральной зоне. Чёрные захватили два центральных поля с помощью пешек и смогли сбросить пешку на вторую вертикаль во вражеский лагерь. И напротив, белые были вынуждены сбросить пешку на вторую горизонталь для защиты и, таким образом, создать плохую форму, поскольку это сковывает развитие их сил на правом фланге. В соответствии с оценкой эффективности фигур, у чёрных в этой позиции очевидное преимущество.

Теперь - другой пример.

SHO-GI.RU

(2)

На (2) эффективность фигур примерно одинакова:

1) Лагерь чёрных делится на крепость слева и атакующие силы справа. Кажется, что ладья на третьей вертикали блокирована собственным конём, но вскоре после прыжка этим конём она обретёт свою силу. Поэтому бездействующих фигур у чёрных здесь нет.

2) Белые также наполовину закончили разворачивание своих сил. Их левый конь может принять участие в атаке одним прыжком.

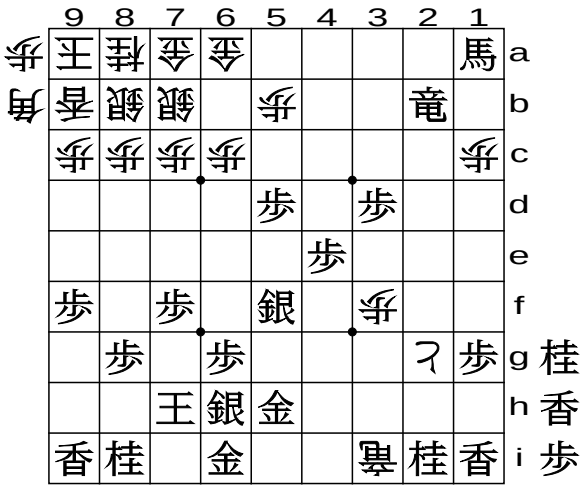
3) на правом фланге у белых есть один возможный дефект: это их серебро на четвёртой горизонтали, про которое ещё неясно, примет ли оно участие в атаке или в защите. Вскоре ему придётся решать, в какую сторону идти.

Вы видите разницу в оценке позиций на (1) и (2): в первом случае территория белых критически уменьшилась, и у них практически нет надежд вернуть её; во втором же белым не о чем беспокоиться, хотя у них и есть не совсем эффективные фигуры. Они всё ещё могут развернуть свои силы благоприятно.

Теперь рассмотрим другие факторы.

8.4 Защита короля

Прочность замка рассматривается тут в соотношении с силами противника. Взгляните на (3) и решите сами, у кого из игроков преимущество.



(3)

Здесь у чёрных два дракона и они готовы продолжать вторжение с материальной выгодой. У белых, однако, помимо двух перевёрнутых фигур есть слон в руке, которого они сбросят в наиболее подходящий момент. В развёрнутости армий больших различий нет. Однако здесь следует отметить разницу в прочности замков - против крепчайшей анагумы у белых простейшая *фуна* у чёрных: белые смогут легко защититься от быстрой атаки, в то время как чёрным это вряд ли удастся. Поэтому, с учётом прочности замков, у белых в этой позиции абсолютное преимущество.

Далее приведена позиция, но которой в построении крепости совершена стратегическая ошибка.

(4)

Позиции обоих игроков на (4) эквивалентны как по материалу, так и по эффективности фигур. Разницу создаёт то, что белые бездумно построили крепость кин-мусу. Эта

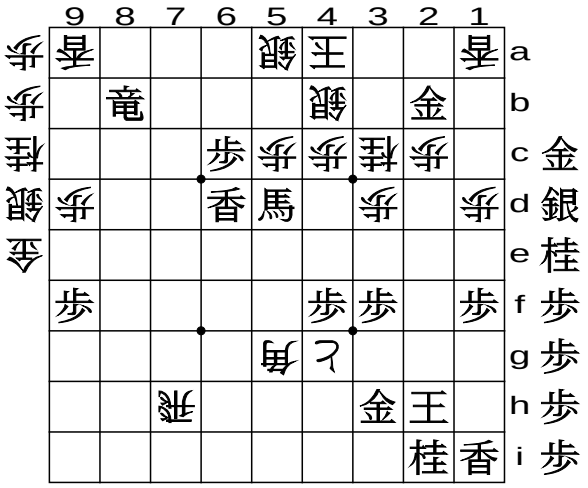
SHO-GI.RU

форма предназначена для защиты от атаки с фронта в случае игры смещённой ладьи против смещённой. Очевидно, что белые просчитались, поскольку чёрные атакуют по правому флангу, играя статичный дебют.

Белым придётся встретиться с тем, что правое крыло их замка попадёт под вражескую атаку, а их левое серебро будет блокировать форточку для короля. Поэтому простая крепость фуна чёрных превосходит крепость белых, несмотря на другие факторы.

8.5. Очерёдность хода

Фактор, окончательно решающий исход игры - это получение инициативы (очерёдности хода), особенно в конце игры, когда игроки стремятся подобраться к матовой последовательности. Действительно, очевидно, что победа приходит в руки к тому, кто получает ход, ведущий к матовой последовательности, и затем верно этой последовательности следует. Отметьте, что все остальные факторы служат достижению этого финального объекта. Посмотрим следующий пример.



(5)

Позиция (5) показывает эндшпиль, в котором каждый из противников может победить, будь сейчас его ход. Чёрные могут заматовать белых сбросом золота на ухо их короля (на поле спереди по диагонали от него), и такова же ситуация у белых, которые могут заматовать чёрных, взяв ладьёй их золото рядом с королём. Здесь исход игры решает последний фактор: чей ход.

Заключение. В начале игры Вы можете оценивать позицию сравнительно простым подсчётом материала, но затем, к концу игры, чтобы уметь анализировать финальную позицию, надо научиться схватывать глазами, какой игрок ближе к матовой последовательности.

Сложнее всего оценка в середине игры, когда Вы должны осторожно оглядывать всю доску и оценивать позицию по эффективности фигур, которая не может быть выражена количественно и не является очевидной. Работа по оценке тут может столкнуться с трудностями. Это нелёгкая задача для начинающих, поскольку способность к оценке зависит от Вашей способности анализировать игру, которая развивается в результате реальных сражений и обучения.

Для развития Вашего мастерства и роста способности к оценке, как мы надеемся, все вы прочтёте следующие главы.

9. *ТЭСУДЗИ*

Тэсудзи - определённые ходы и их последовательности в локальной ситуации - являются составной частью тактики. Приведённые здесь приёмы основаны на разменах (9.1), сбросах (9.2) и ходах на доске (9.3). Некоторые из приведённых здесь ходов - основные, они могут часто встречаться в играх у начинающих игроков и не только; в любой момент Вы можете вернуться к этой главе, чтобы сверить их с ходами из реальных партий. Это один из лучших путей развить мастерство Вашей игры.

9.1 Размен

Условимся здесь, что понимается под разменами: это получение выгоды в материале, позиции или инициативе.

Получая материал, Вы получаете возможность использования фигур в руке в любой момент; территориальные выгоды дают Вам стратегическое преимущество, а перехват инициативы даёт Вам возможность ходить первому. Тэсудзи разменов остаются важными на всех стадиях игры.

9.1.1 Размен ладейной пешки

Это одно из самых основных тэсудзи. Под разменом понимается

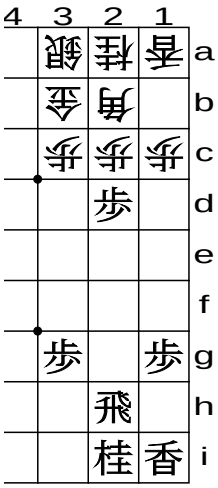
SHO-GI.RU

переход пешки перед ладьёй в руку, который даёт Вам три выгоды, а именно:

1. Возможность хода ладьёй в любое время

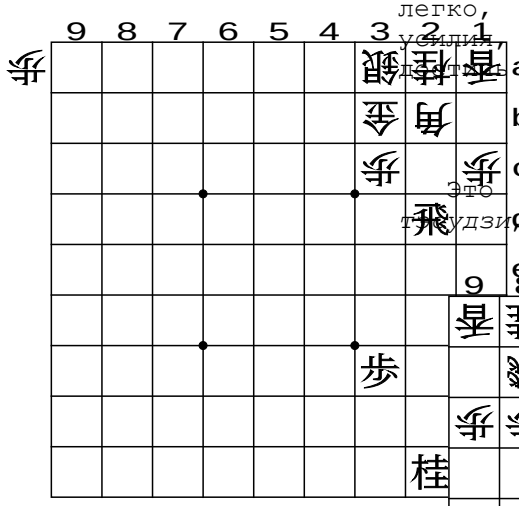
2. Возможность использования опустевшего поля, которое занимала пешка, и 3. Наличие пешки в руке.

Размен производится так: чёрные двигают ладейную пешку, угрожая защитной пешке белых: **1.P-2d** (1-1)



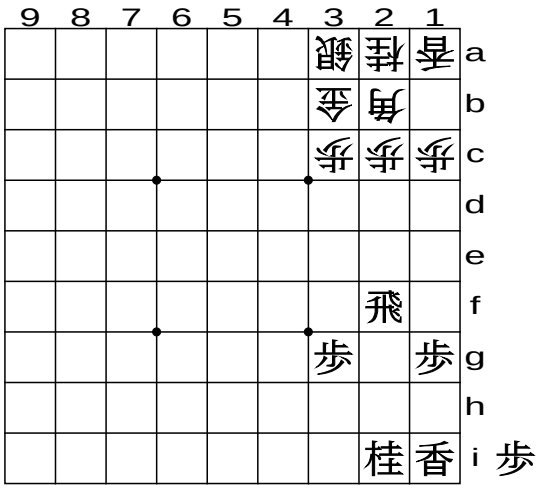
(1-1)

На это белым не остаётся ничего, кроме как взять эту пешку, поэтому далее следуют ходы **2.P-2d 3.Rx2d** (1-2).



(1-2)

Теперь, кажется, позиция материально сбалансирована - оба игрока получили по пешке в руку. Однако это не так: белым придется использовать свою пешку, поскольку их слон остаётся беззащитным: **4.P'2c 5.R-2f** (1-3)

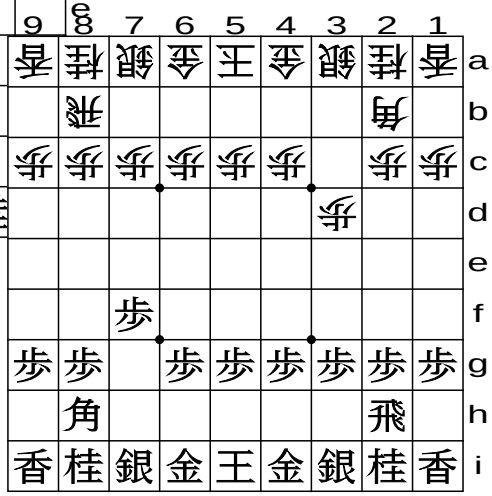


(1-3)

Вот теперь чёрные успешно завершили размен пешки (т.е. убирание пешки перед ладьёй в руку). В результате они получили все три преимущества, в то время как белые не получили ничего. В реальной игре Вы не сможете получить преимущество так легко, поскольку белые приложат все усилия, чтобы не позволить Вам добиться желаемого.

9.1.2 Размен слонов

Это также одно из стандартных *тэндзи*, применяемых в дебютах.

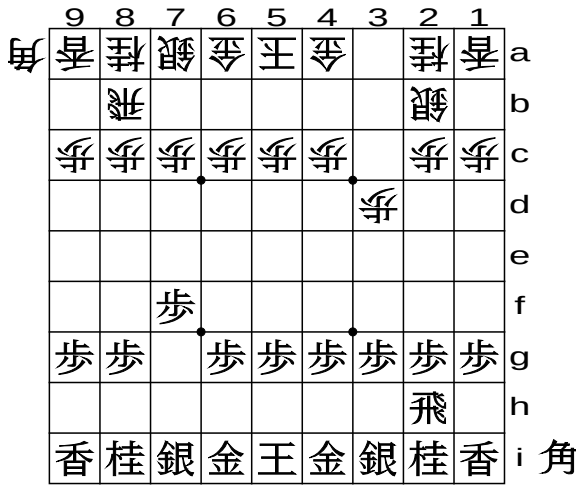


(2-1)

На (2-1) показан дебют, в котором оба игрока сделали ход пешкой, открывающий диагональ слона. Теперь как чёрные, так и белые при желании могут совершить размен слонов.

Ходы после (2-1): **1.Bx2b+ 2.Sx2b** (2-2)

SHO-GI.RU



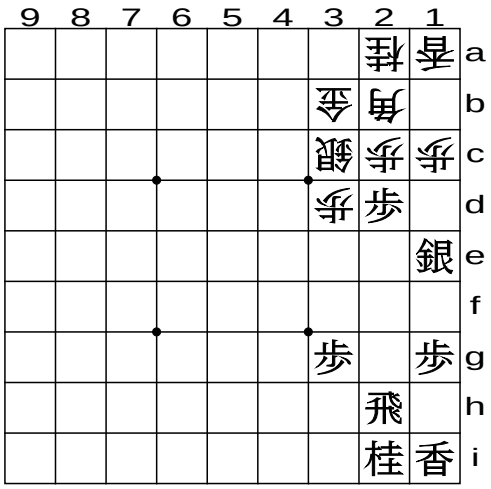
(2-2)

Теперь, несмотря на материальный баланс, чёрные потеряли преимущество: у белых на доске сделано два хода, а у чёрных лишь один, и им надо потратить ход, чтобы укрепить серебром левый фланг. Поэтому они потеряли один ход.

В дебюте следует мало-помалу получать преимущество, чтобы достичь превосходства. Поэтому размен слонов - тактика, пригодная для игрока, который сможет стратегически использовать слона в руке и считает при этом, что небольшую потерю темпа будет легко наверстать.

9.1.3 Размен ладейного серебра

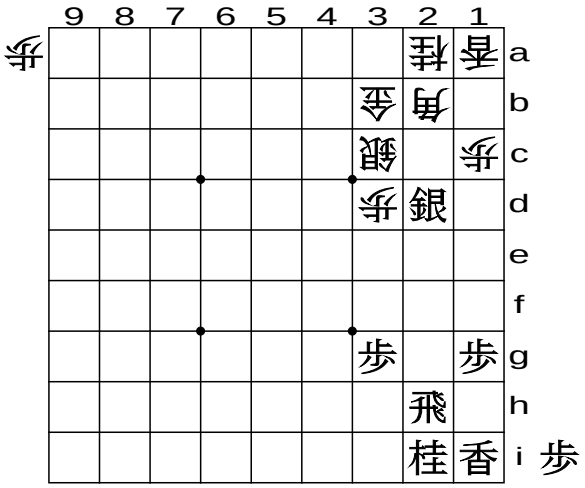
Это - развитие тэсудзи 9.1.1, дающее Вам в руку ещё одну атакующую фигуру. Начинается оно с позиции, похожей на (1-1), с одним маленьким отличием: как чёрные, так и белые подгоняют серебро к ладейной вертикали чёрных, изготавливаясь к атаке и защите, которые тут намечаются.



(3-1)

На (3-1) атакующее серебро и защищающее серебро целятся на поле 2d. Чёрные начинают серию ходом ладейной пешки, как в тэсудзи 9.1.1: **1.Р-2d** (3-1).

Далее следует серия взятий **2.Рх2d 3.Sх2d** (3-2)

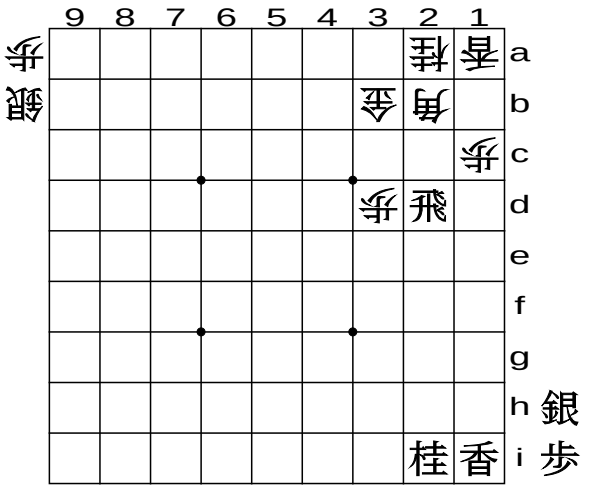


(3-2)

Но это лишь промежуточная позиция. Скоро она превратится в следующую.

Ходы после (3-2): **4.Sх2d 5.Rх2d** (3-3)

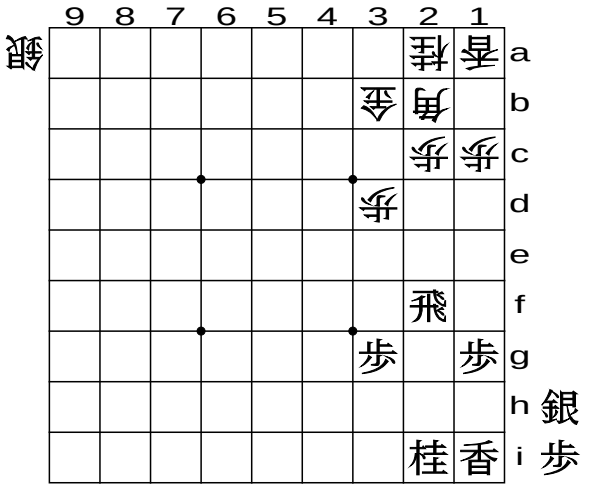
SHO-GI.RU



(3-3)

И снова белые не могут оставить всё как есть: ведь чёрные могут успешно атаковать их слона! Поэтому они вынуждены защищаться, отгоняя угрожающую им ладью сбросом.

Ходы после (3-3): **6.P'2c 7.R-2f** (3-4)



(3-4)

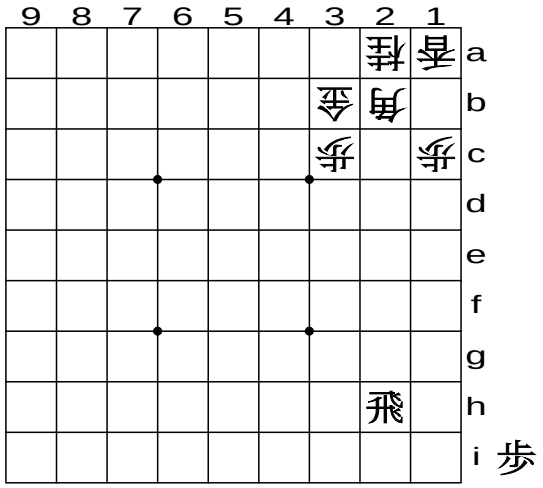
Как и в 9.1.1, чёрные перегнали ладью на более удобную позицию, при этом у них в руке на одну пешку больше. Так чёрные могут укрепить атакующие силы в руке, которые пригодятся в дальнейшем. Теперь перейдём к различным тэсудзи сброса.

9.2 Сбросы

Тэсудзи сбросов составляют наибольшую часть тактики в сёги, поскольку, как Вы можете заметить, игра эта очень динамична. Сбросами Вы возвращаете фигуры на доску, и иногда это может укрепить Ваше преимущество или даже совершить переворот в проигрываемой игре. Среди приводимых далее 21 тэсудзи половина связана с пешками, а другая половина - с другими фигурами.

9.2.1 Тарэфу ("висячая пешка")

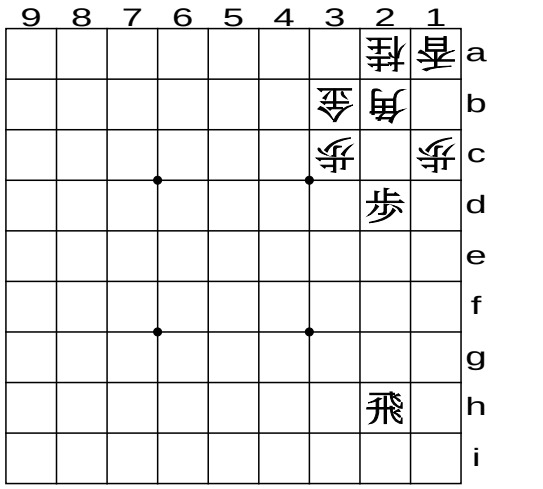
Висячей называется пешка, сбрасываемая за одно поле до цели.



(4-1)

На (4-1) Ваш ход и выбор, куда сбрасывать пешку из руки. Ладейная вертикаль свободна. Куда же сделать сброс?

Ход P'2c цели не достигнет, ибо белые просто отгонят атакуемого слона ходом B-3a. Теперь, если Вы попытаетесь сделать токина ходом P2b+, то чёрные просто съедят его, вернув слона на исходную позицию с большим удовольствием. Шанс упущен.

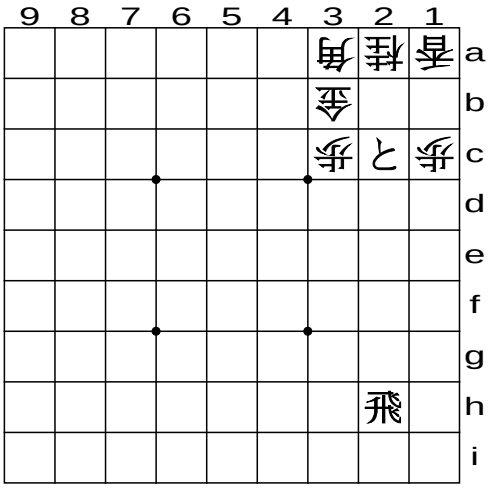


(4-2)

Решение тут - висячая пешка. Вас приятно удивит, что от хода P'2d (4-2) у белых нет защиты, и пешка

SHO-GI.RU

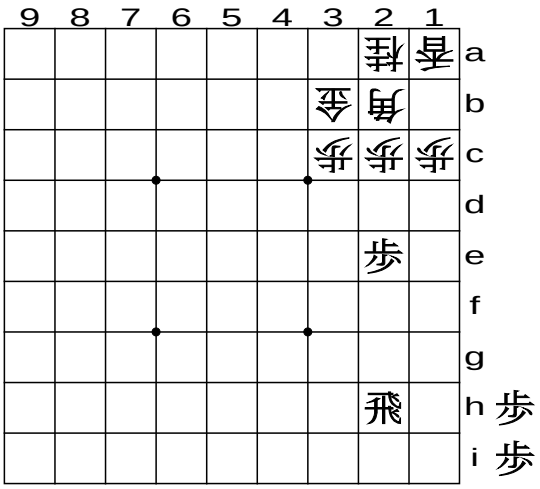
легко сможет перевернуться, совершая ужасные разрушения. Даже если слон белых попытается спастись, то белым это не поможет. На (4-3) начинается вторжение ужасного токина, который съест всё, что ему подвернётся. Белые могут увести золото, спасаясь от токина, но дальше им уже ничего против него не сделать. Это очень эффективный приём, но он достигает цели лишь когда поле перед полем сброса пусто. Что же делать, если оно занято пешкой белых? Ответ - в следующем тэсудзи.



(4-3)

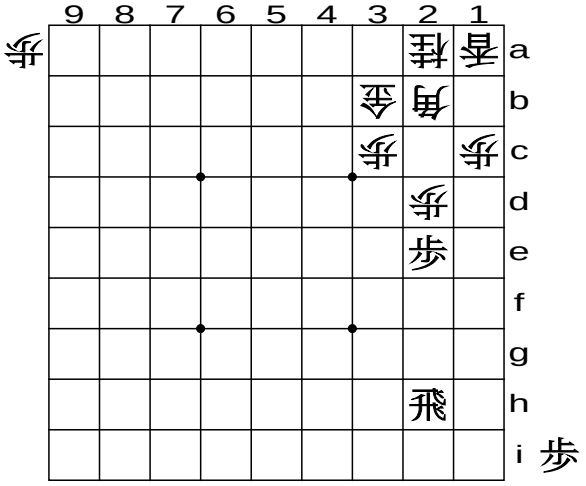
9.2.2 Цугифу (вступающая пешка)

Задача здесь в том, чтобы заставить белых открыть поле перед их слоном, сейчас защищаемом пешкой. Для этой цели необходимы две пешки в руке.



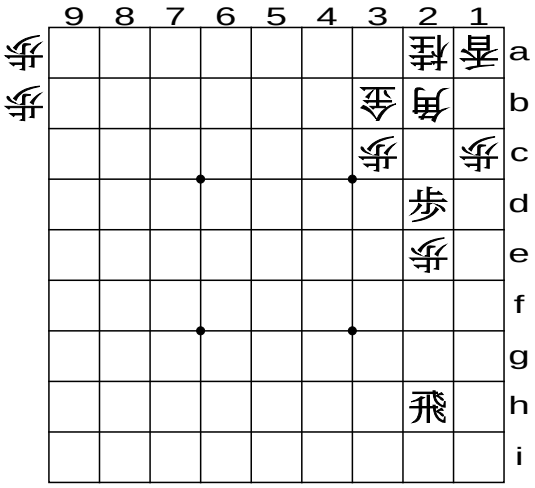
(5-1)

Первый ход после (5-1) - это простая жертва пешки, а затем - вступающая пешка: **1.P-2d 2.Px2d 3.P'2e** (5-2). Третий ход вступающей пешкой выглядит как отдача ещё одной пешки задаром, но его цель - во-первых, освободить поле 2d, а во-вторых - лишить белых защиты, оставляя их пешку живой: ведь две пешки на одной вертикали запрещены.



(5-2)

Тем не менее, белые вынуждены вновь брать предлагаемую пешку. Теперь Вы сбросите старую добрую висячую пешку: **4.Px2e 5.P'2d** (5-3).



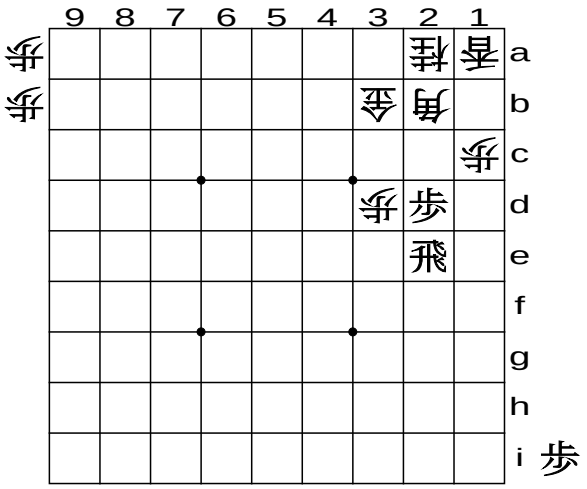
(5-3)

Внимательно вдумайтесь в позицию (5-3), чтобы понять, что она сулит Вам триумф. Белые не смогут предотвратить Вашего вторжения, поскольку сброшенная Вами пешка бьёт поле цели атаки.

На следующей диаграмме показана победная для Вас позиция.

6.P-3d 7.Rx2e (5-4)

SHO-GI.RU



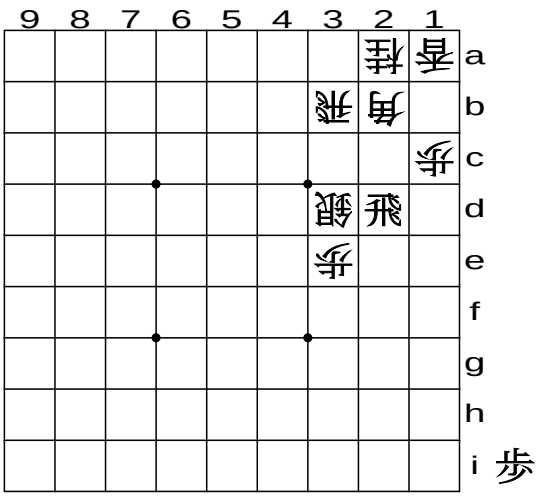
(5-4)

Это действительно большое преимущество, поскольку левое крыло белых практически разрушено. Они вынуждены с трудом открывать слону диагональ для побега, но несомненно, что это не спасёт их от продвижения и переворота чёрной пешки.

Теперь Вы будете знать, что в позиции (5-1) у чёрных есть успешная атака по правому флангу, против которой белые ничего не смогут сделать.

9.2.3 Пешка в ключевой точке

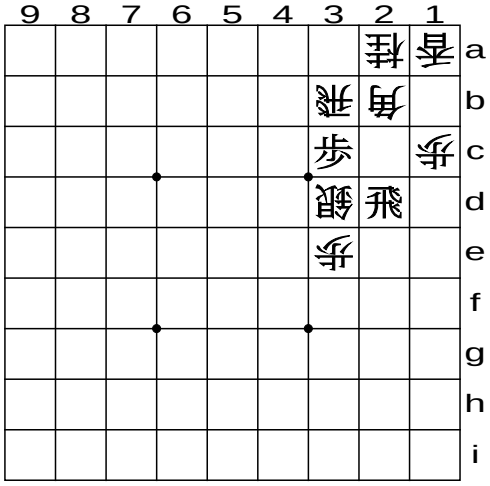
Ключевой точкой называется поле, которое защищено по крайней мере двукратно и которое выглядит трудно атакуемым обычными методами. Поэтому приятной неожиданностью оказывается то, что оно пробивается простым сбросом пешки.



(6-1)

На (6-1) поле 3с - ключевая точка, защищённая белыми ладьёй, слоном и конём. На первый взгляд пробиваться сквозь неё смысла нет. Но всё же, попробуем.

1.Р'3с (6-2).



(6-2)

Белым этот простой сброс создаст трудности: три их фигуры могут взять эту пешку, но любое взятие даст чёрным большую выгоду. Посмотрите на позицию хорошенько.

Если белые пойдут конём, то чёрные берут их серебро.

Если белые пойдут слоном, то чёрные на выбор берут их коня или серебро.

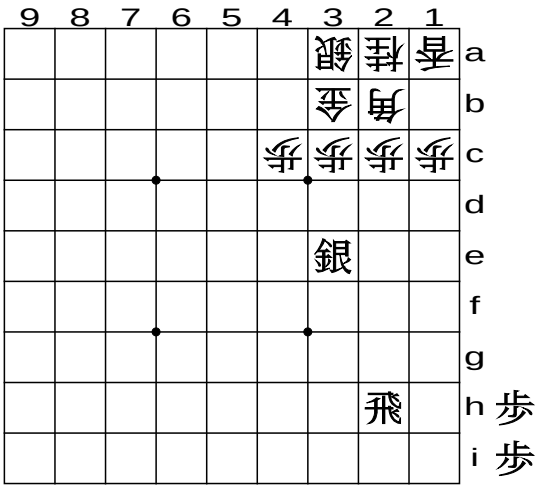
Ну, а если белые пойдут ладьёй - то лишатся слона.

В любом случае белых ждут большие разрушения на этом фланге. Но вряд ли Вы сделали бы такой ход, если бы не знали о нём заранее.

9.2.4 Авасэ-фу: (пешка в оппозиции)

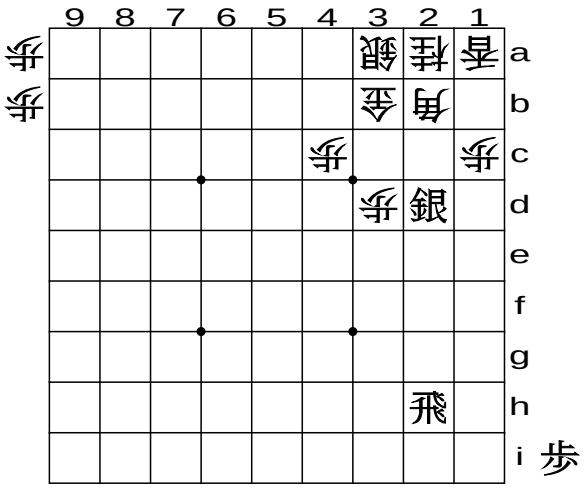
Название это означает сброс пешки, которая непосредственно бьёт пешку противника. Это тэсудзи популярно при прорыве фронта. В позиции (7-1) надо прорвать фронт врага. Используйте здесь опять две пешки в руке.

SHO-GI.RU



(7-1)

Ходы после (7-1): **1.P'2d 2.Px2d 3.P'3d 4.Px3d 5.Sx2d** (7-2).

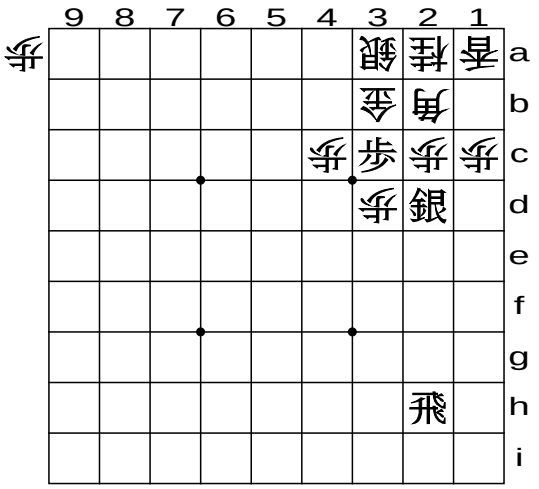


(7-2)

Чёрные дважды сбросили пешку в оппозиции, пожертвовав двумя пешками. Затем серебро вернуло чёрным одну вражескую пешку и перешло на четвёртую горизонталь ладейной вертикали.

Это смотрится как бессмысленная жертва пешки, но, напротив, это даёт Вам большое преимущество. Атака продолжается.

6.P'2c 7.P'3c (7-3)

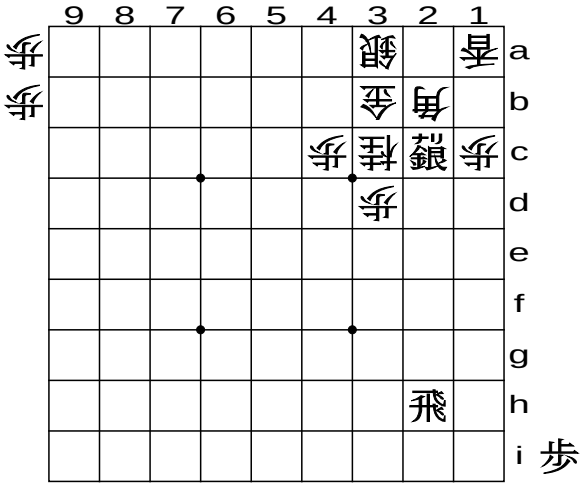


(7-3)

Белые сбросом пешки угрожают чёрному серебру, но в ответ чёрные тоже сбрасывают пешку, угрожая белому золоту.

Теперь видно, по какой причине чёрные вначале пожертвовали двумя пешками: это было нужно для того, чтобы открыть поле, на которое впоследствии будет сброшена пешка.

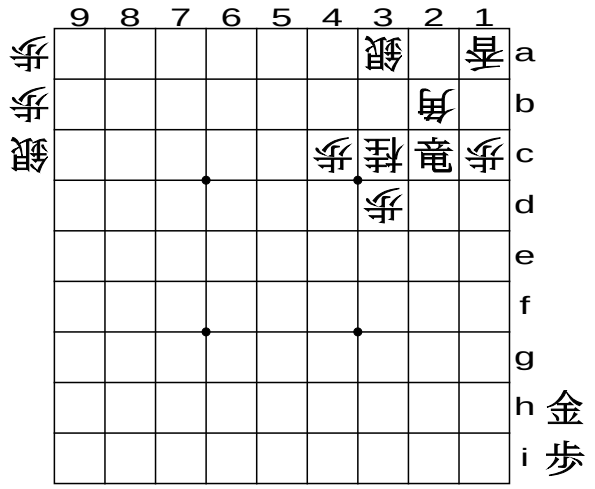
Последний ход чёрных позволяет им сохранить серебро: если 8.G-4b, то 9.Sx2c+. Поэтому третий сброс неизбежно влечёт продолжение: **8.Nx3c 9.Sx2c+** (7-4).



(7-4)

После вторжения вражеского офицера белые вынуждены идти на размен: **10.Gx2c 11.Rx2c+** (7-5)

SHO-GI.RU

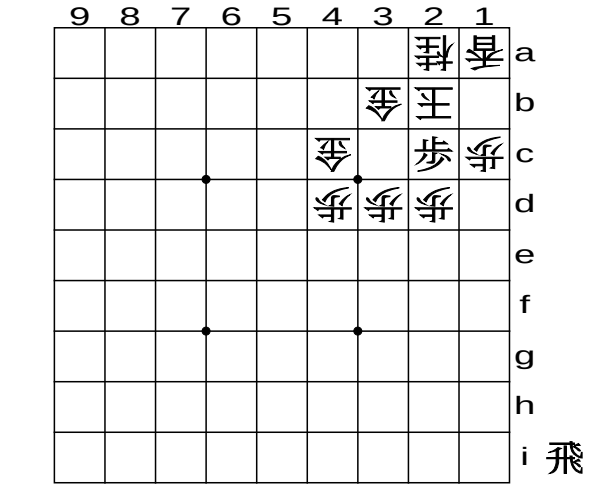


(7-5)

Вот полное *тэсудзи авасэ-фу*, которое позволит Вам ворваться в лагерь противника драконом.

9.2.5 Татаки-фу (бьющая пешка)

Это тэсудзи тоже встречается часто и применимо во многих случаях.



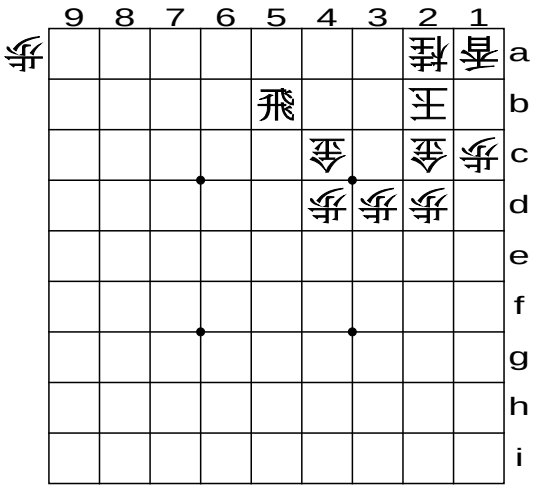
(8-1)

На (8-1) сброшенная пешка чёрных бьёт короля - это типичная татаки-фу. Это очень простой шах и эту пешку легко взять, но вот вопрос - чем, поскольку любое взятие неизбежно создаст дыру для сброса чёрной ладьи.

Результат очевиден. Вы сможете сбросить ладью глубоко в лагерь противника на поле:

1) 5a, если белые сыграют Kx2c или K-3c
2) 5b в ответ на Gx2c (8-2)
3) 6a в ответ на K-3a
4) 4a в ответ на K-1b.

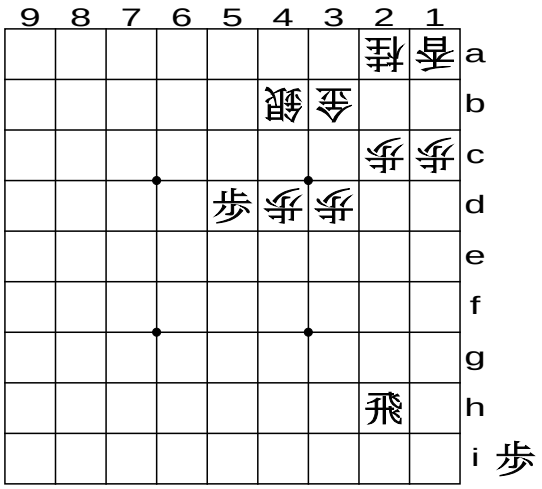
Бьющая пешка - это и впрямь непереносимый удар, и она может стать началом тяжёлой атаки.



(8-2)

Пример (8-2) тоже фатальный, поскольку белым непросто укрыться от шаха.

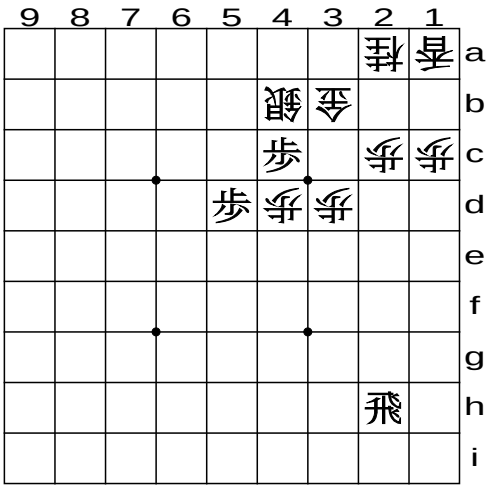
Посмотрим теперь на другой пример. На (9-1) Ваш ход, чтобы атаковать. Как видите, атака возможна по второй - ладейной - вертикали, или по пятой - пешечной.



(9-1)

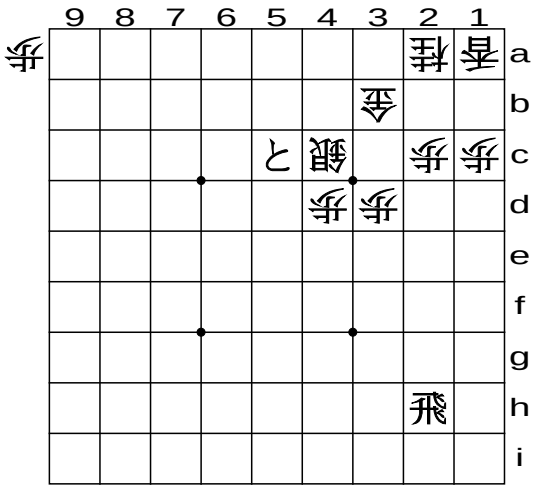
Можете ли Вы найти тут правильный ход, если рассматривать эту позицию как задачу на сброс бьющей пешки?

SHO-GI.RU



(9-2)

Ответ: **1.P'4c** (9-2) - сброс пешки, бьющей серебро, который даёт возможность продолжить атаку по второй или пятой вертикали. Это похоже на отдачу пешки задаром, но на самом деле этот сброс разрушает лагерь белых. Взятие золотом невозможно - оно позволит ладье ворваться на третью горизонталь, а любой ход серебром приведёт к появлению чёрного токина на 5c. Вот каким образом может завершиться Ваша атака: **2.Sx4c 3.P-5c+** (9-3)

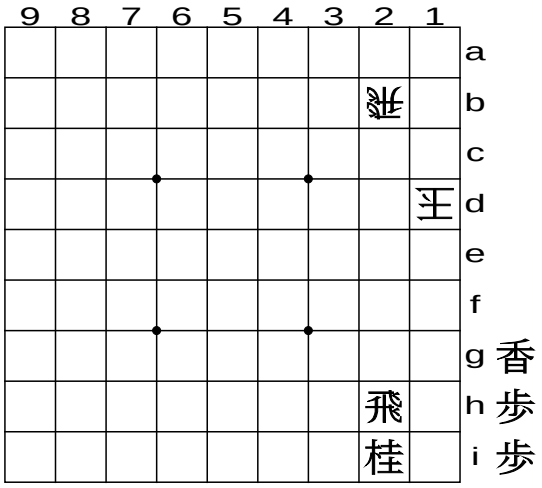


(9-3)

Теперь очевидно, что белым генералам не спастись. Сброс пешки эффективно выполнил задачу разрушения лагеря противника. Этот ход также из тех, которые сложно придумать самому, если не знать заранее.

9.2.6 *Рэнда фу*
(последовательно бьющие пешки)

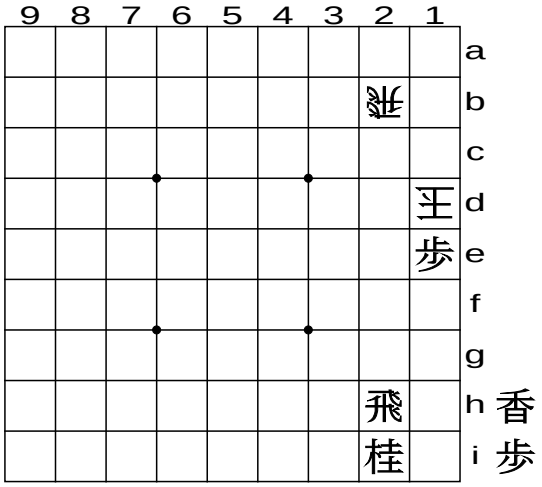
Дословно это словосочетание означает последовательность сбросов пешек, бьющих фигуру противника, отличную от пешки (сброс пешки, бьющей пешку, называется вступающей пешкой; *цугифу*). Это *тэсудзи* применяется как в атаке так и в защите. Посмотрите на (10-1).



(10-1)

Сейчас Ваш ход. Какова Ваша цель? Взять даром ладью противника? - нет, здесь есть более сильный ход, ведущий белого короля к неизбежному мату.

Решение очевидно, если Вы вспомните о последовательно бьющих пешках. Правильный ход - сброс пешки прямо перед белым королём: **1.P'1e** (10-2).

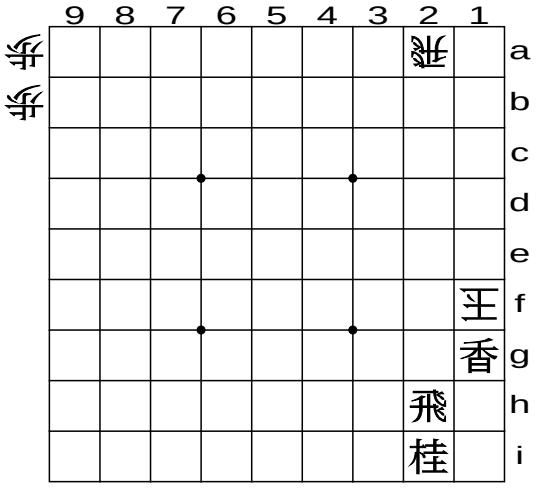


(10-2)

SHO-GI.RU

Белые не могут проигнорировать этот ход, поскольку это шах. Теперь этот ход легко достраивается до матовой последовательности, что и будет показано далее.

Ходы после (10-2): **2.Kx1e 3.P'1f 4.Kx1f 5.L'1g** (10-3)



(10-3)

Конечно же, этот пример чересчур прост, чтобы появиться в реальной игре. Поэтому рассмотрим другую ситуацию.

(11-1)

Позиция на (11-1) кажется очень сложной, но это не так. На первый взгляд стоящее по центру белое серебро может легко двигаться. Теперь Ваш ход. Сбросить что ли перед этим серебром пешку? Это кажется неинтересным, и в руке у Вас две пешки.

Вашей целью должна быть большая выгода. Правильным тут является сброс пешки прямо перед белой ладьёй: **1.P'5b** (11-2)

(11-2)

Этот ход угрожает взятием не только белой ладье, но и белому серебру в центре. Поэтому единственный путь спасти их обоих - взять эту пешку ладьёй. Дальнейшее продолжение тэсудзи последовательно бьющих пешек: **2.Rx5b 3.P'5c 4.Rx5c 5.N-4e** (11-3)

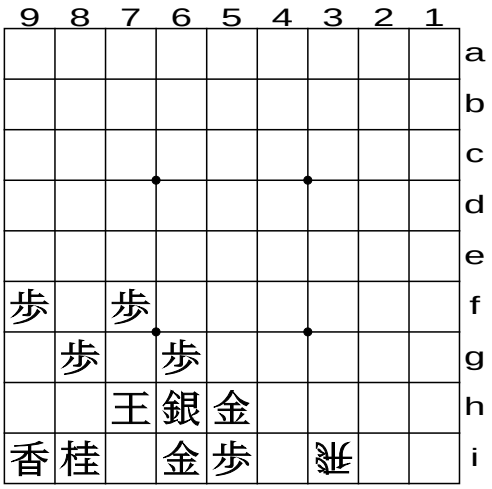
(11-3)

Теперь, сделав вилку на слона и ладью, Вы получаете большое преимущество.

9.2.7 *Сокофу* (пешка-якорь)

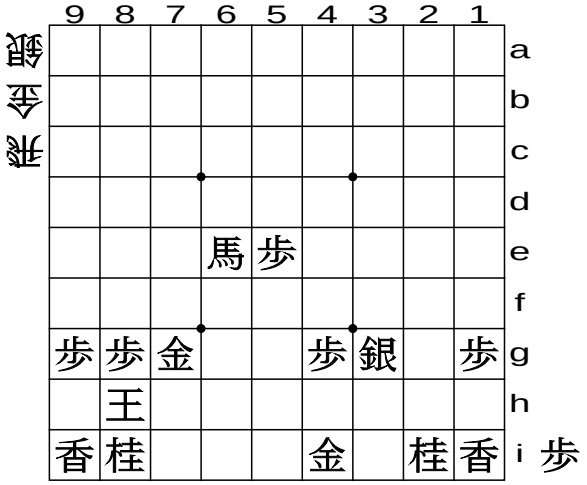
Это название пешки, сбрасываемой на ближнюю горизонталь в своём лагере. Её цель - блокировать, или, по крайней мере, замедлить атаку противника, идущую сбоку. Это тэсудзи может пригодиться в конце игры, когда для победы Вам нужен один темп.

SHO-GI.RU



(12)

Взгляните на (12). Здесь пешка сброшена на ближнюю горизонталь, чтобы блокировать боковую атаку ладьи противника. Эта позиция также называется "пешка за золотом", и считается, что её сложно прорвать.



(13-1)

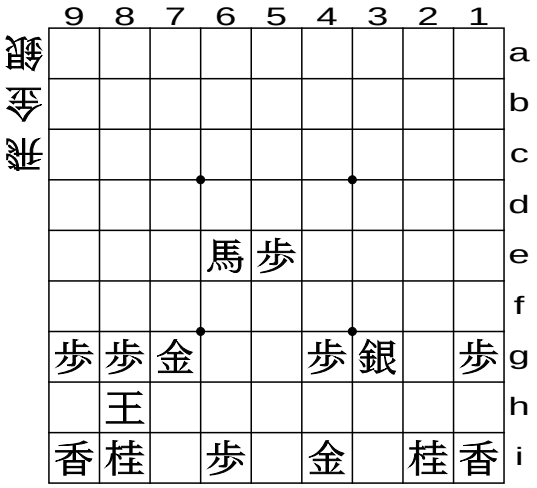
На (13-1) Ваш ход. Следующим ходом, сбрасывая фигуру из руки, противник может легко поразить Ваши защитные фигуры следующим образом:

1) R'6h делает вилку на короля и лошадиного дракона, и

2) R'6i делает вилку на лошадиного дракона и золото с угрозой мата …S'7i, K-9h, G'8h.

Да, у противника есть всё необходимое! Вы рискуете проиграть. Поэтому думайте над тем, как спасти короля от возможной атаки белых. Последний Ваш шанс - пешка в руке.

Смогли ли Вы найти решение? Правильный ответ - пешка-якорь, сброс которой избавляет от любой из перечисленных угроз: **P'6i** (13-2)

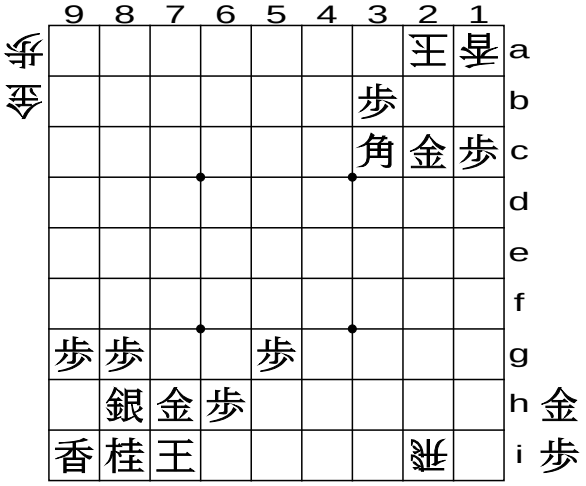


(13-2)

И впрямь, пешка - большая подмога.

9.2.8 Тюай-но фу (пешка-вставка)

Сброс посередине - один из защитных ходов, часто применяющихся для блокировки линии атаки врага. Пешку-якорь, используемую как на (12), тоже можно считать частным случаем пешки-вставки. В конце игры ситуация зачастую приходит к тому, что Вы можете одержать уверенную победу, если сможете остановить прямую угрозу своему королю. Пример этому можно увидеть на (14-1).



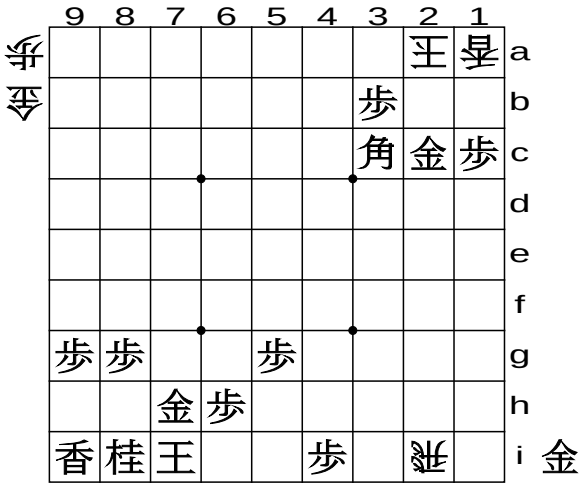
(14-1)

Тут Вы побеждаете, но белые скинули ладью, которая даёт шах королю и, одновременно, вилку на золото на 2i.

Ход G'6i приведёт к поражению, поскольку белые возьмут изготовившееся матовать золото. Вам

SHO-GI.RU

следует сделать одну правильную вставку, которая принесёт Вам победу.



(14-2)

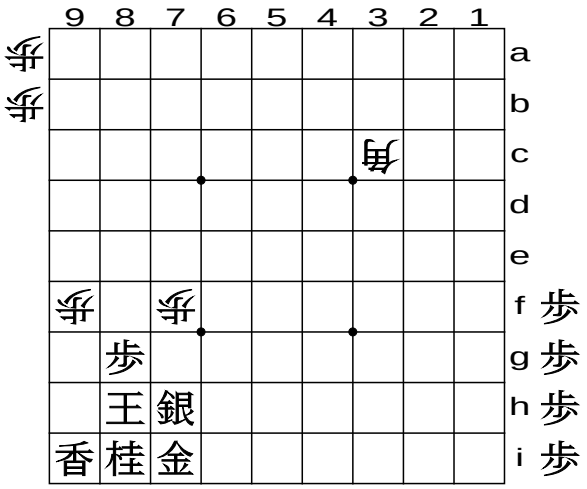
Правильный ход - **P'4i** (14-2). Этот сброс приносит чёрным уверенную победу, поскольку:

1) Если белые возьмут эту пешку ладьёй, то Вы сможете блокировать её ходом G'6i и далее матовать белого короля, потому что теперь золоту на 2c ничто не угрожает.

2) Если белые возьмут золото на 2c, то Вы сможете дать мат G'3a.

Есть что-то удивительное в том, как простой сброс пешки успешно выполняет свою работу и приводит Вас к полной победе.

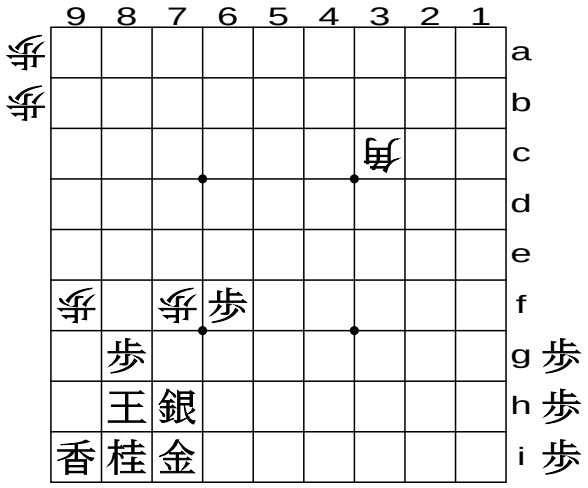
Далее - ещё один пример вставки пешки при защите.



(15-1)

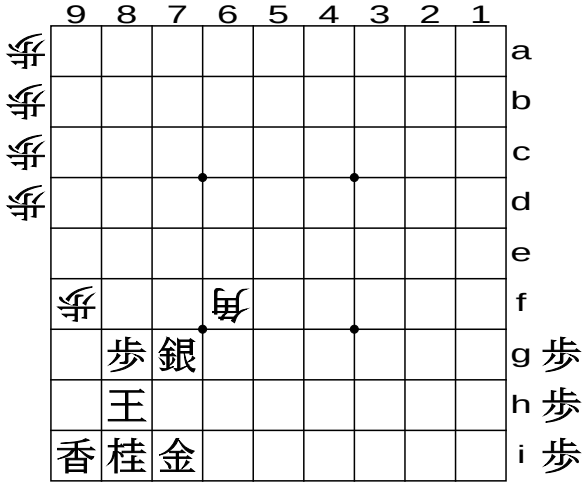
На (15-1) белые дали шах слоном на 3c. Теперь поле 7g - ключевая точка, но проявите осторожность, не сбрасывайте сюда ничего, потому что этим сбросом можно проиграть игру (если сыграть 1.P'7g, то 2.Px7g 3.S(N)x7g 4.P'7f приведёт к мату).

Правильный ход тут - сброс пешки на 6f: вставка без поддержки **1.P'6f** (15-2).



(15-2)

Этот сброс может показаться странным, но на самом деле это единственная возможность спасти своего короля. Далее последует **2.Bx6f 3.P'7g 4.Px7g+ 5.Sx7g** (15-3).



(15-3)

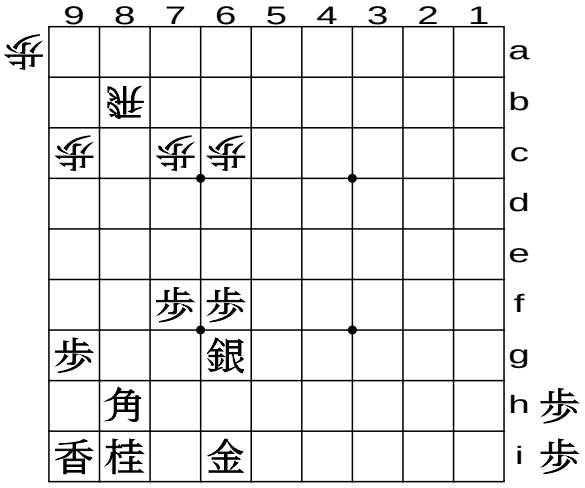
Теперь сброс белыми пешки на поле 7f уже не будет эффективен, их слон будет взят, и атака заглохнет.

Если белые отведут слона назад, то у чёрных появится возможность укрепить свой лагерь. В этом примере ход 3.P'7g - тоже пешка-вставка. Этот приём - "блокируй старшие фигуры, заманивая их как можно ближе в свой лагерь" - одна из устоявшихся пословиц.

SHO-GI.RU

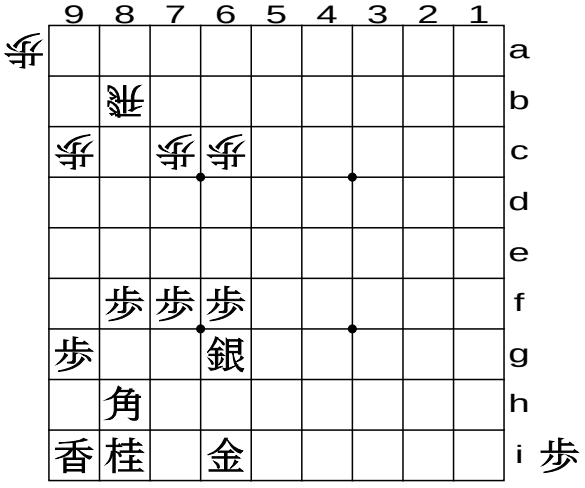
9.2.9 *Хикаэ-фу* («ожидающая пешка»)

Один из осторожных и вдумчивых ходов, демонстрирующих высочайший уровень игры, это защитный сброс пешки, укрывающий цель вражеской атаки и, таким образом, делающий эту атаку ненужной.



(16-1)

Сначала взгляните на пример. На (16-1) чёрному слону грозит опасность - сброс пешки на 8f (это висячая пешка из 9.2.1). Опасность эту не устранить ни ходом золота, ни ходом серебра. Избежать же этой опасности можно при помощи тэсудзи ожидающей пешки: **1.P'8f** (16-2)

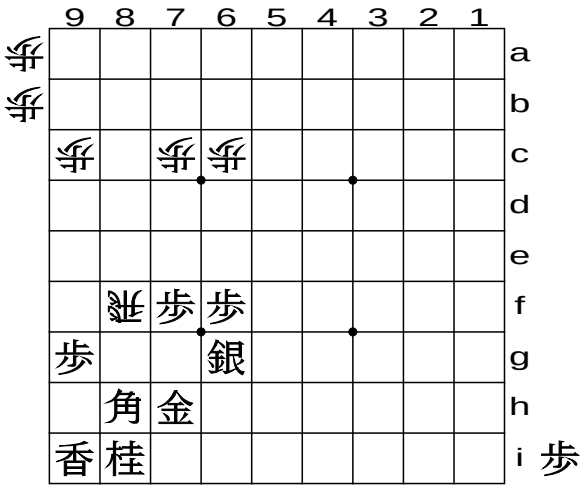


(16-2)

Как видите, эта сброшенная пешка ничем не защищена, и поэтому будет легко съедена. Но в этом-то и цель!

Ходы после (16-2): **2.Rx8f 3.G-7h** (16-3)

SHO-GI.RU

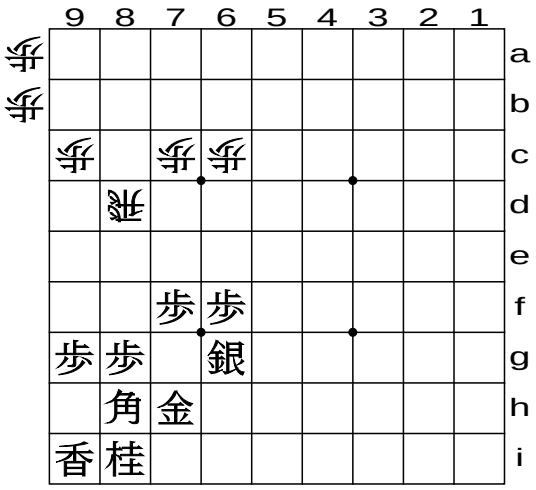


(16-3)

Взятие белыми чёрной пешки естественно, потому что другого хорошего хода у них нет. В ответ чёрные придвигают золото к боку слона и, что может удивить, этим защищают поле перед ним!

Проблема белых в том, что теперь они не могут предотвратить сброс чёрной пешки на 8g, отгоняющий их ладью (ход белых P'8g неэффективен, как показано в 9.2.1). Точка сброса 8f теперь занята белой ладьёй… они попали в ловушку! Теперь им придется как-то отступать.

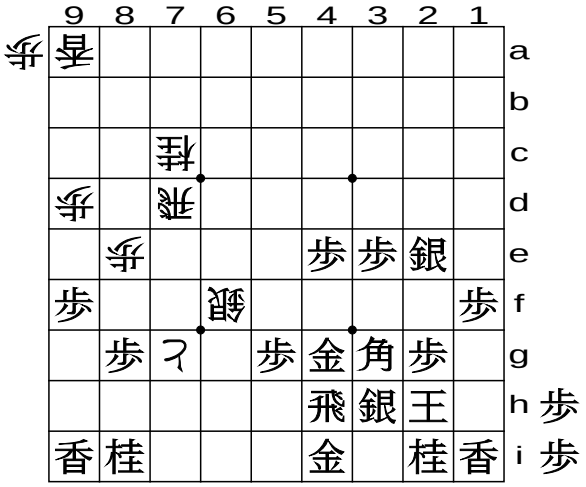
Ходы после (16-3): **4.R-8d 5.P'8g** (16-4)



(16-4)

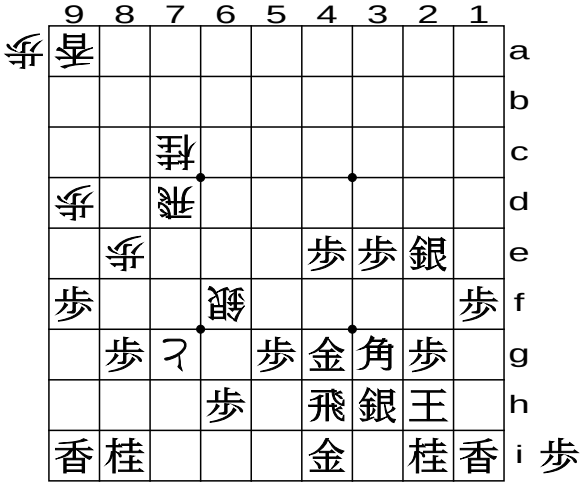
Цель достигнута! Сравните (16-4) и (16-1). Лагерь чёрных теперь укреплён золотом и пешкой, и поэтому в состоянии выдержать атаку белых. Примечательно, что это усиление произошло в результате всего лишь сброса ожидающей пешки.

Теперь посмотрим на ещё один пример. На (17-1) показана часть позиции из реальной игры. У белых - токин на седьмой вертикали. Очевидно, что они хотят продолжить атаку, передвигая его на 6g и 5g, чтобы поесть фигуры чёрных.



(17-1)

Лучший защитный ход тут можно найти, только если вспомнить идею сброса ожидающей пешки: правильный ход – **P'6h** (17-2).



(17-2)

После этого сброса белые не могут продолжить своё триумфальное продвижение, но также не могут и съесть эту пешку, поскольку она защищена ладьёй.

После этого им к тому же придется позаботиться о своём серебре, поскольку оно может быть съедено чёрным золотом. Так что теперь у них неприятности.

SHO-GI.RU

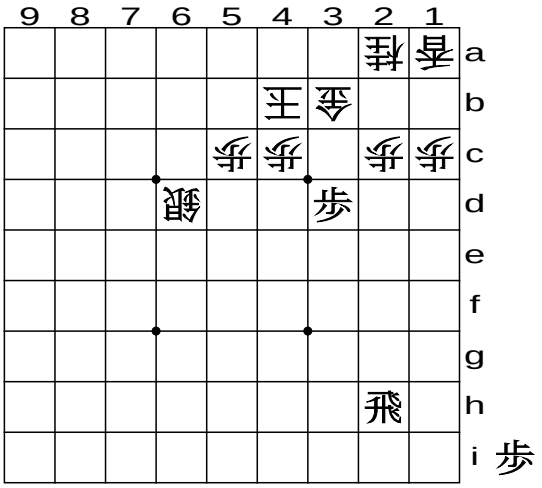
Итак, мы привели 9 тэсудзи сбросов пешки. Неудивительно, что их здесь так много: например, в монументальном шедевре сёги "сёги-ва фу-кара" ("игра в сёги начинается с пешки") в трёх томах (автор - Като Дзиро, 9 дан), которому мы очень обязаны, автор насчитал аж 22 тэсудзи с пешками, 14 из которых - сбросы, 4 - ходы на доске, а оставшиеся 4 - комбинации сбросов и ходов на доске.

Мы позволили себе уменьшить количество статей, взятых из этой книги. По правде, всего лишь умение с первого взгляда понимать смысл ходов может быть достаточным для начинающего, чтобы иметь перспективу. Это подразумевается в каждой статье.

Далее осталось привести пару тэсудзи с пешками, являющимися комбинациями сбросов и ходов на доске.

9.2.10 Дзюдзибися-фу
(пешка на перекрёстке с ладьёй)

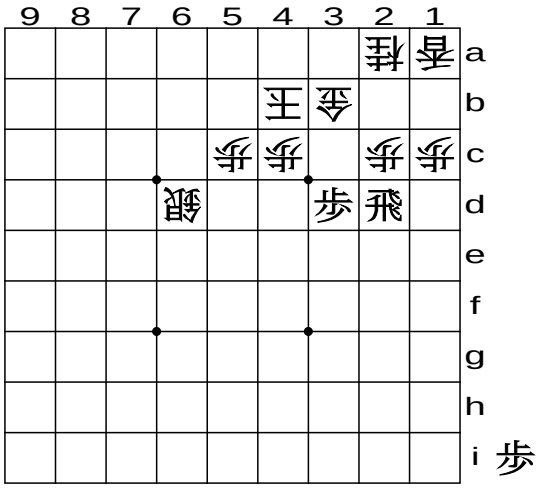
Это одно из эффективных тэсудзи, в котором ладье открыт как вертикальный, так и горизонтальный пути, так что противник не может защититься от неё одним ходом. Приводимый здесь ход пешкой необходим для успеха атаки ладьёй. Итак, посмотрите на пример (18-1).



(18-1)

Первый ход чёрных, нацеленный на перекрёсток с ладьёй, - сброс пешки на 2d, "пешка в оппозиции". После размена пешек по второй вертикали белые своим ходом сбросят пешку в ключевую точку для предотвращения вторжения ладьи.

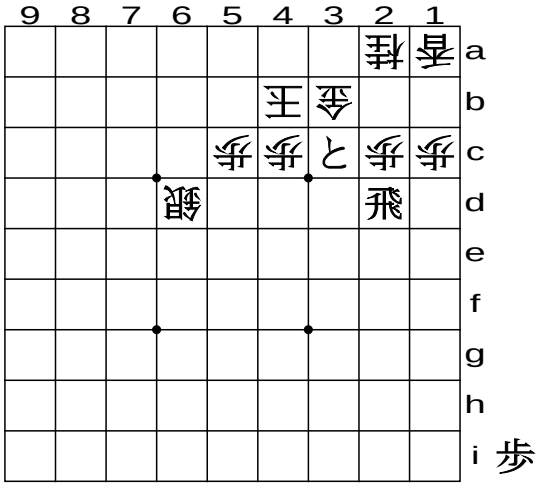
Ходы после (18-1): **1.P'2d 2.Px2d 3.Rx2d 4.P'2c** (18-2)



(18-2)

Теперь атака должна быть продолжена, потому что отступление ладьи будет бессмысленным.

Ход после (18-2): **5.P-3c+** (18-3)



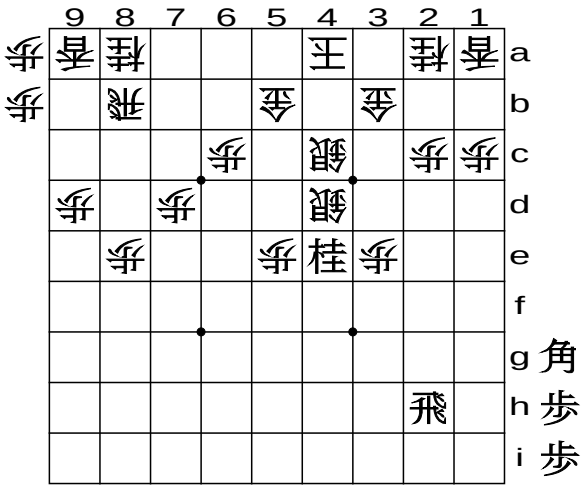
(18-3)

Этот ход, называющийся "жертва с переворотом", предлагает взять перевёрнутую пешку. И белые не могут на него не ответить, поскольку это шах.

Теперь горизонталь чёрной ладьи открыта, и она может взять плавающее серебро белых на 6d. Поскольку белые вынуждены бороться с угрожающим токином, чёрные получают материальную выгоду.

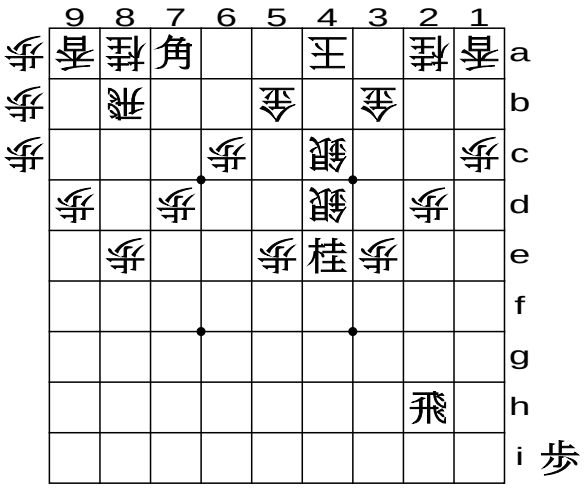
В этом примере перекрёсток с ладьёй реализован как комбинация сброса пешки в оппозиции и жертвы пешки с переворотом.

SHO-GI.RU



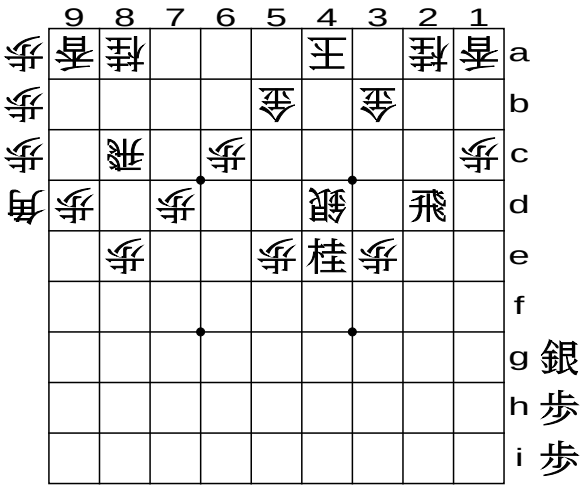
(19-1)

На (19-1) лучший ход чёрных - сброс пешки в оппозиции. После того, как он поднимет белую пешку на 2-й вертикали, чёрные сбросят слона на дальнюю горизонталь, угрожая белой ладье: **1.P'2d 2.Px2d 3.B'7a** (19-2)



(19-2)

А после того, как белая ладья увернётся от нападения, чёрные пожертвуют слона в обмен на серебро: **4.R-8c 5.Bx4d+ 6.Sx4d 7.Rx2d** (19-3).



(19-3)

На этой диаграмме чёрными окончательно реализовано *тэсудзи* «перекрёсток ладьи»: они могут взять серебро сбоку или, перевернувшись, коня, причём с шахом. Что именно - зависит от ответа белых. Взглянем теперь на всю эту серию ходов. Отдача чёрной пешки была далее возмещена, поэтому это не жертва. Слон был пожертвован, но за него чёрные получают или 2S, или S+N + переворот ладьи, что материально выгодно.

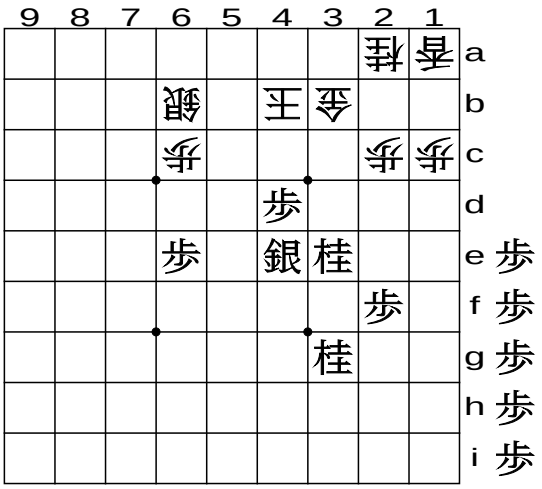
Как видите, в результате эта комбинация принесла материальное преимущество.

9.2.11 Танцующая пешка.

Это название, тоже придуманное Като (9 дан), происходит от хода неприятельской фигуры, которая будет взята после кружения в результате непрерывной атаки сбрасываемыми пешками. Для этого у Вас должно быть в запасе достаточно пешек: как минимум три, а лучше четыре или пять.

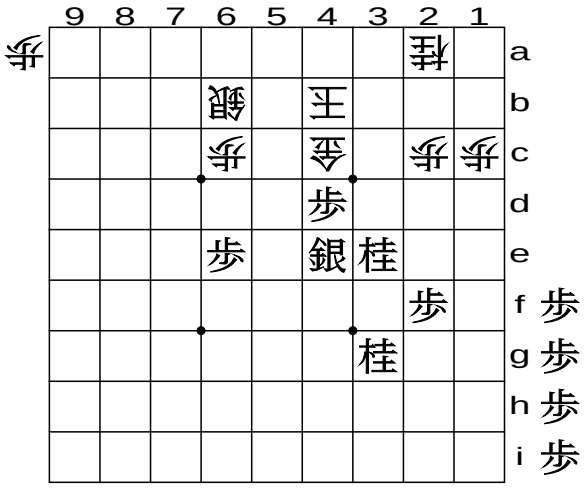
Посмотрите на следующий пример. На (20-1) - типичная для танцующей пешки позиция, в которой можно достать целевое золото в обмен на 4 пешки.

SHO-GI.RU



(20-1)

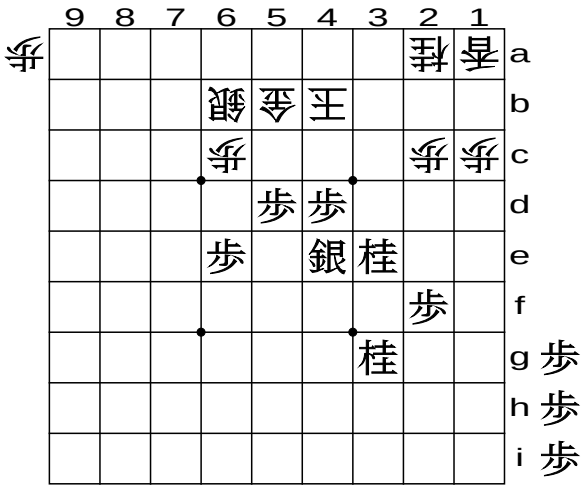
Ходы после (20-1): **1.P-4c+ 2.Gx4c 3.P'4d** (20-2)



(20-2)

Это всё ещё промежуточная позиция и Вам понадобится ещё шесть ходов, чтобы достичь цели.

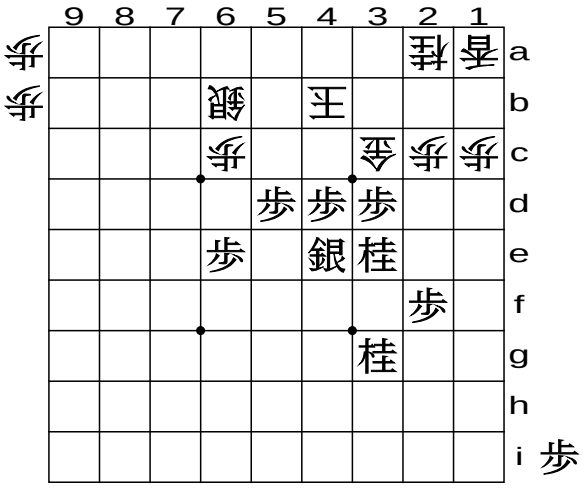
Ходы после (20-2): **4.G-5c 5.P'5d 6.G-5b** (20-3)



(20-3)

Теперь золото ушло на центральную вертикаль, однако преследование следует продолжить, пока оно не будет поймано окончательно.

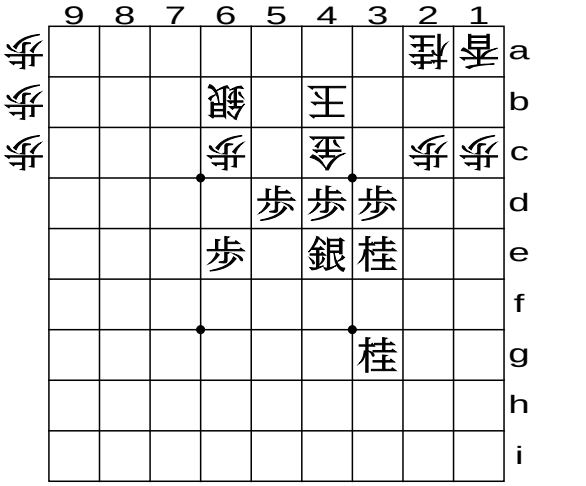
Ходы после (20-3): **7.P-4c+ 8.Gx4c 9.P'4d 10.G-3c 11.P'3d** (20-4)



(20-4)

Ход за ходом пространство для движения золота заполняется угрожающими пешками чёрных. Пришло время нанести решающий удар.

Ходы после (20-4): **12.G-3b 13.P-4c+ 14.Gx4c 15.P'4d** (20-5)



(20-5)

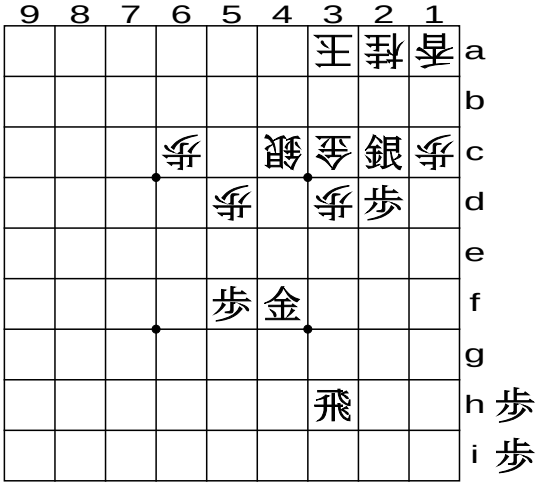
Теперь белому золоту не уйти от чёрных пешек, бьющих по фронту. Остаётся лишь съесть какую-нибудь из них взамен.

В этом примере золото меняется на четыре пешки, но в результате у чёрных появляются отличные атакующие ряды из пешек, поэтому они получают большое преимущество.

SHO-GI.RU

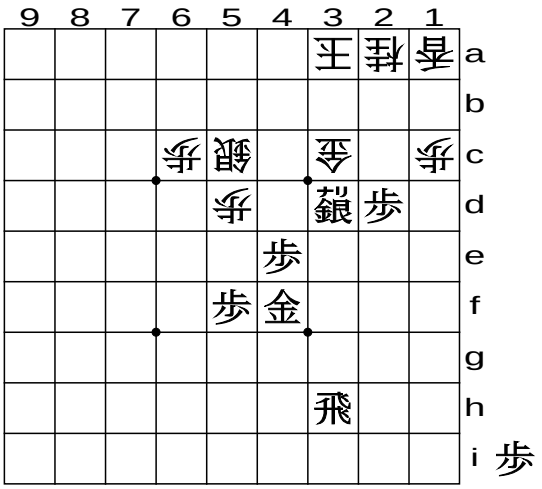
Далее показан другой пример, в котором золото и серебро работают в лагере противника.

Целью чёрных на (21-1) является, во-первых, перемещение защищающего серебра белых, а во-вторых, взятие золота, усиливающее давление на белого короля.



(21-1)

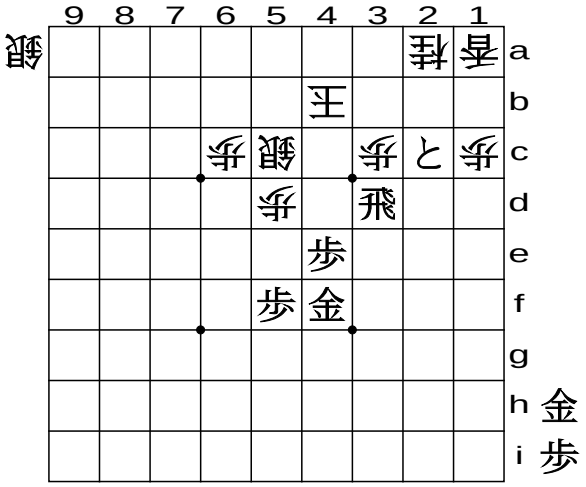
Ходы после (21-1): **1.P'4d 2.Sx4d 3.P'4e 4.S-5c 5.Sx3d+** (21-2)



(21-2)

После увода белого серебра в сторону чёрные меняют серебро на золото. Начавшись, атака продолжается.

Ходы после (21-2): **6.Gx3d 7.Rx3d 8.P'3c 9.P-2c+ 10.K-4b** (21-3)

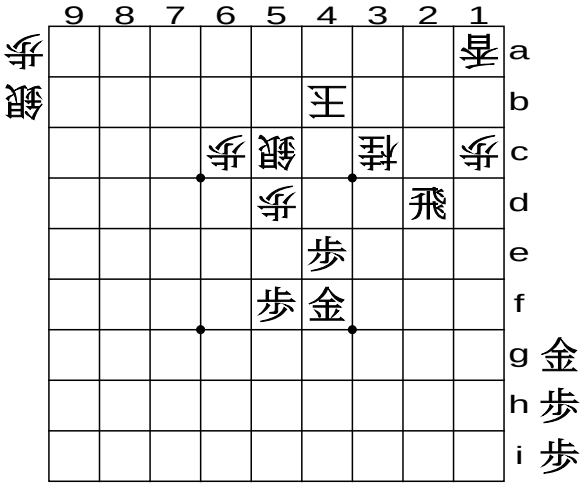


(21-3)

Ход чёрных **9.P-2c+** - хороший: белый король после него вынужден бежать от угрозы мата сбросом золота.

Однако после раннего побега белого короля Вы можете сохранить преимущество несколькими осторожными ходами.

Ходы после (21-3): **11.+Px3c 12.Nx3c 13.R-2d** (21-4)



(21-4)

Теперь чёрные могут продолжить атаку или прыжком ладьи глубоко в лагерь противника с превращением, или сбросом пешки, атакующей коня и т.д.

Здесь сработал увод белого серебра с помощью тэсудзи танцующей пешки. Мы думаем, что представленных здесь одиннадцати тэсудзи достаточно для начинающих. Теперь Мы покажем Вам оставшиеся десять тэсудзи на сбросы других фигур.

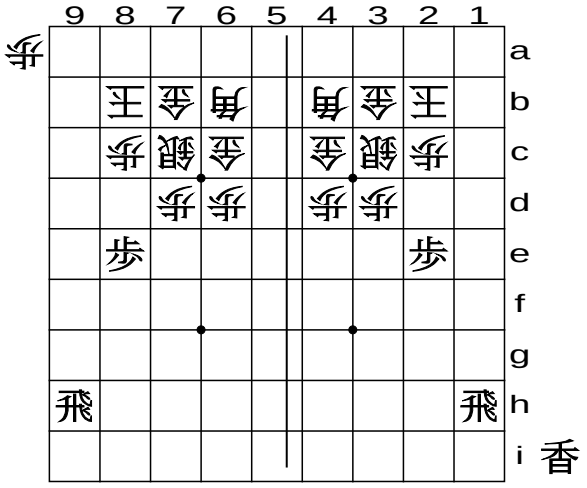
SHO-GI.RU

9.2.12 Стрелка на ближней горизонтали

Когда у Вас в руке есть стрелка, теория учит сбрасывать её на ближайшую горизонталь в свой лагерь. Это позволит ей работать на полную мощь с возможностью простреливать все поля впереди.

Посмотрим на пример, подтверждающий эту теорию.

Две позиции на (22-0) абсолютно идентичны. Вы можете сбросить стрелку перед ладьёй или позади неё - по желанию. Посмотрим, что произойдёт в каждом из этих случаев.

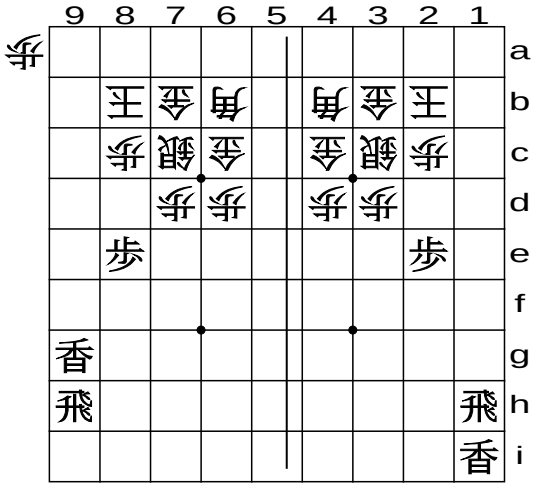


(22-0)

Слева - идея сброса перед ладьёй, основанная на защите старших фигур, в то время как справа - идея сброса на ближайшую горизонталь в соответствии с теорией.

Посмотрим на результат.

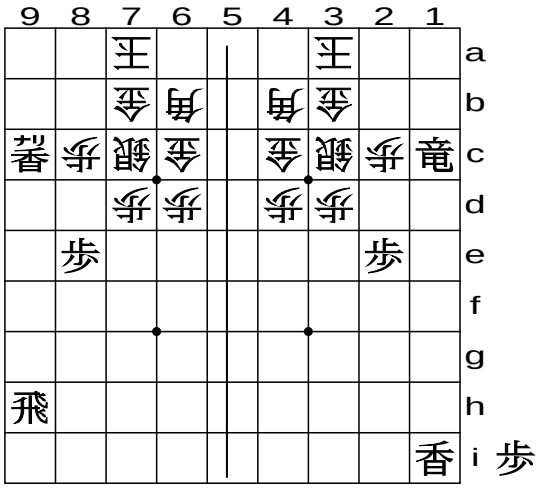
Первый случай - когда соперник пытается блокировать огонь вставкой пешки (22-1).



(22-1)

Ходы после (22-1):

слева:	справа:
2.P'9c 3.Lx9c+	**2.P'1c 3.Rx1c+**
4.K-7a	**4.K-3i** (22-2)

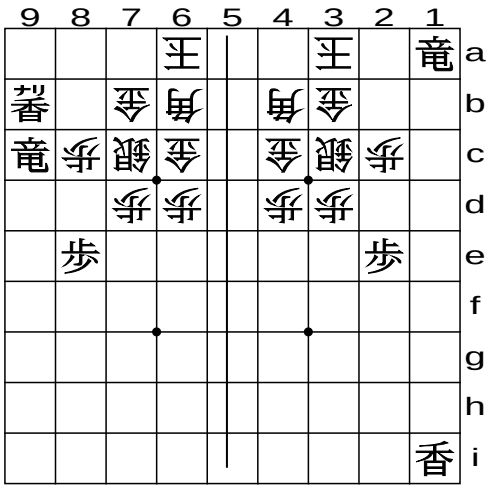


(22-2)

В каждом из случаев белый король вынужден бежать, но сейчас Вы увидите, что между угрозами ему в этих случаях есть большая разница.

Ходы после (22-2):

слева:	справа:
5.+L-9b 6.K-6a	**5.+R-1a**
7.R-9c+	(22-3)



(22-3)

Как видите, стрелка перед ладьёй препятствует атаке, в то время как стрелка на ближней горизонтали делает свою работу, защищая ладью.

Если бы не пешка на 2c, белые могли бы справа сбросить пешку на 2a, но тогда чёрные создали бы угрозу

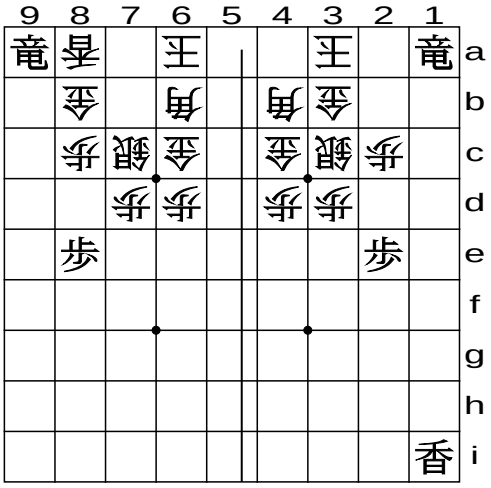
SHO-GI.RU

мата ходом L-1b+. И напротив, слева шанс упущен: белый король успеет спастись, поскольку перевёрнутая стрелка мешает дракону преследовать его.

А теперь посмотрим вариант, в котором после сброса стрелки белые устроили вместо сброса пешки ранний побег короля. Будет ли результат аналогичным?

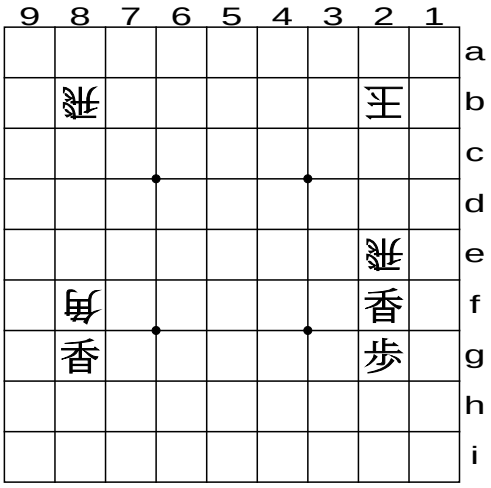
Ходы после (22-1):

слева:	справа:
2.K-7a 3.L-9b+ 4.K-6a	**2.K-3a**
5.+L-8b 6.Gx8b 7.R-9a+	**3.R-1a+**
8.L'8a	(22-2a)



(22-2a)

И вновь слева атака провалена по той же причине: стрелка блокирует дракона. Вот как эффективен сброс по теории: всего за три хода Вы ставите мат!

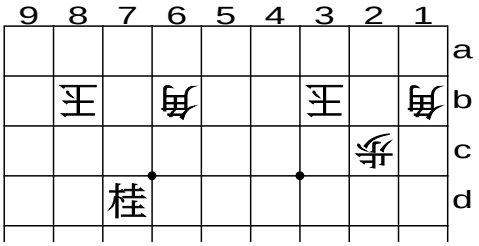


(23)

Две позиции на (23) - тоже примеры сбросов стрелки, которые могут произойти в реальной игре. Каждый из этих примеров показывает, как сила стрелок может принести Вам большую материальную выгоду: белые потеряют очень много или даже проиграют, если попытаются спасти непосредственно атакуемую фигуру. Такое использование стрелки, носящее название "насаживание на вертел", очень просто, и его нельзя игнорировать.

9.2.13 Последовательный сброс коней

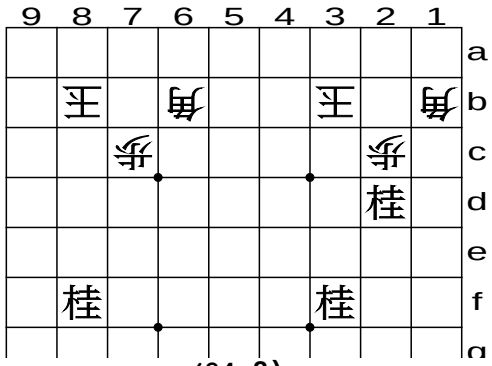
Поскольку одна из наиболее успешных атак конём - это создание вилок, защищающаяся сторона должна формировать свой лагерь так, чтобы избегать или предупреждать такие атаки.



(24-1)

На (24-1) слева показана вилка на короля и слона, а справа - защитный сброс пешки, сделанный белыми. Встретившись с такой защитой, вы можете не знать, как атаковать.

На (24-2) показано решение, пригодное, если у Вас в руке есть два коня.



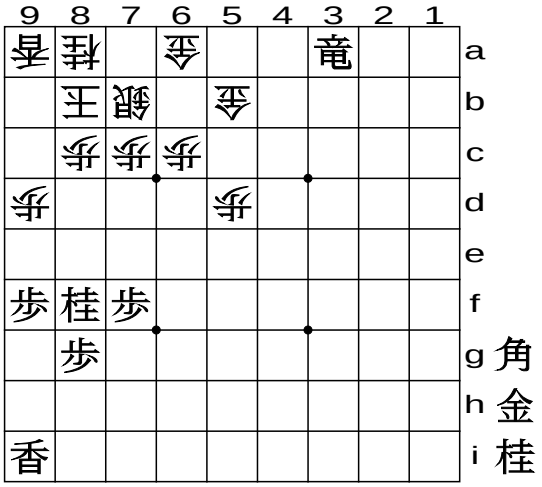
(24-2)

Конь, сброшенный на горизонталь f, позволит Вам успешно атаковать. Справа другой конь сбрасывается в критическую точку, приносясь в жертву, и предотвратить вилку противник уже не в состоянии.

SHO-GI.RU

Это тэсудзи всегда позволяет разменять двух коней на одну фигуру, поэтому эта фигура должна быть старшей, или крайне необходимой для успешной атаки.

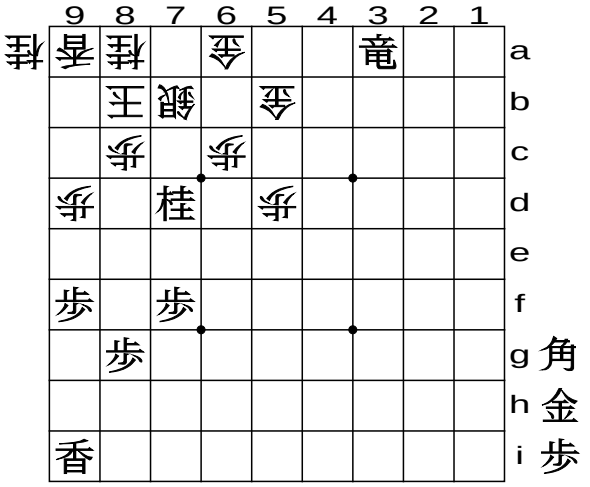
Диаграмма (25-1) даёт пример из реальной игры.



(25-1)

Вы только что сбросили коня на 8f, собираясь совершить последовательный сброс коней. На это белые не смогут ответить ничего.

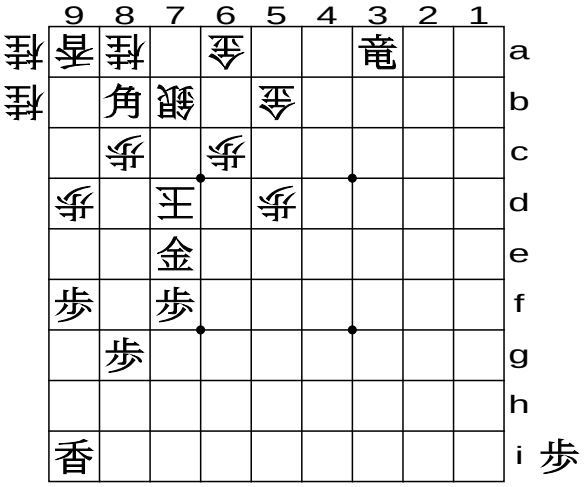
Ходы после (25-1): **1.N'7d 2.PX7d 3.Nx7d** (25-2)



(25-2)

Эта позиция уже является для белых угрозой мата, поскольку смерть ждёт их короля на двух путях, а именно:

1) 4.K-7a 5.G'8b, и
2) **4.K-7c 5.B'8b 6.Kx7d 7.G'7e** (25-3)



(25-3)

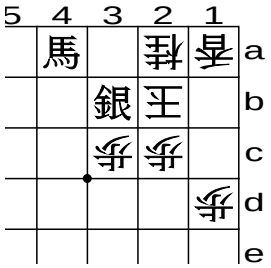
Как вариант, если белый король побежит на поле 9b или 9c, то простого хода крайней пешкой будет достаточно, чтобы продолжить давление.

Примечательно, как последовательный сброс коней приводит здесь к простому, но результативному мату.

Помните пословицу: "три коня - мат".

9.2.14 Серебро сбоку от короля

Это хорошо известное тэсудзи, использующее имеющуюся у серебра (помимо его способности создавать вилки) способность сильно ограничивать возможности хода белому королю (этот приём показан также в 4.3, как один из способов отсечения королю пути к бегству).



(26-1)

На (26-1) чёрное серебро сброшено сбоку от белого короля. Это не мат, но уже угроза мата, поскольку от грозящей матовой последовательности королю не спастись.

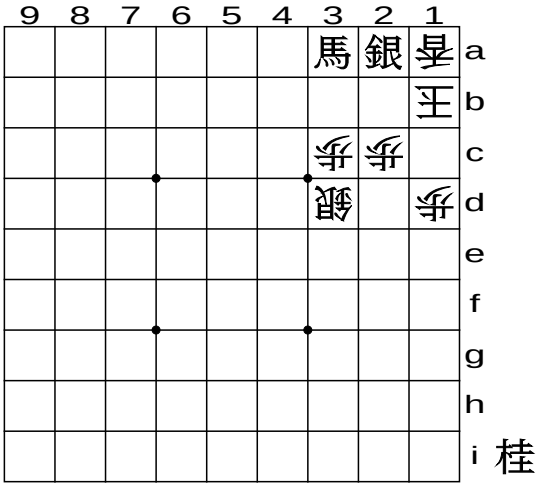
Если король пойдёт наверх, то серебро легко догонит его с переворотом и поддержкой перевёрнутого слона: 2.K-1c 3.Sx2c+ (мат).

Случай, когда белые делают защитный ход, чтобы ограничить

SHO-GI.RU

возможности чёрного серебра, показан далее.

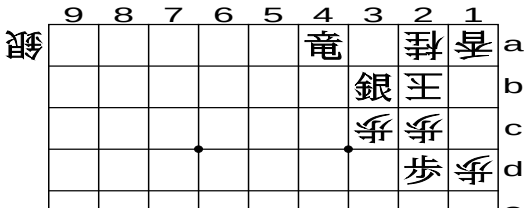
Ходы после (26-1): **2.S'3d 3.+B-3i 4.K-1b 5.Sx2i=** - мат (26-2)



(26-2)

Видите, как эффективно работает это тэсудзи!

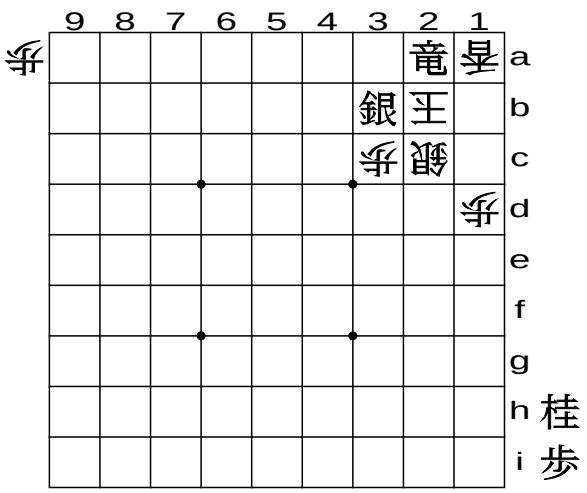
Теперь - другой пример. Похожий, но с небольшим отличием.



(27-1)

На (27-1) у чёрных вместо лошадиного дракона просто дракон и они вновь создают белым угрозу мата серебром, сброшенным сбоку от короля.

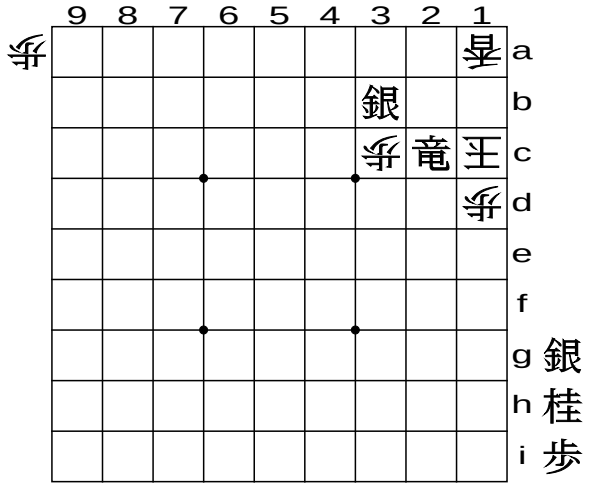
Ходы после (27-1): **2.S'1b 3.Px2c+ 4.Sx2c 5.+Rx2a** (27-2)



(27-2)

Белые сбрасывают серебро, защищаясь от атаки пешкой, но напрасно: они всё равно загнаны в угол, и ждать осталось недолго.

Ходы после (27-2): **6.K-1c 7.+Rx2c** (27-3)



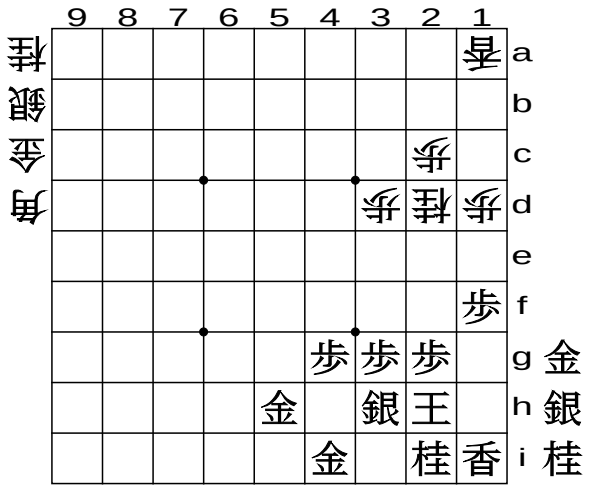
(27-3)

Так здесь ставится форсированный мат в 7 ходов.

Как видите, это тэсудзи можно применять в конце игры и зачастую оно приводит к финальной победе.

9.2.15 Серебро перед конём.

Это быстрый и эффективный ход, защищающий от давления, создаваемого ходом коня противника. Посмотрите на следующий пример.



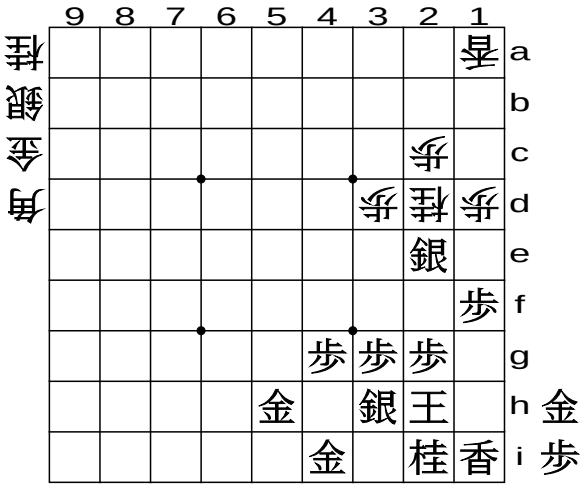
(28-1)

В частичной позиции на (28-1) белые только что сбросили коня на 2d. Вы видели на (25), как этот ход может

SHO-GI.RU

привести к Вашему поражению: тэсудзи последовательного сброса коней неизбежно, если Вы не найдёте на него адекватного ответа. Следует выбрать лучший ход, чтобы избежать мата.

Правильный ответ здесь, как и ожидается, - сброс серебра перед белым конём (28-2). Вам следует понять, что это лучший и единственный ход, разрушающий матовую последовательность; он накрывает оба поля, с которых может пойти атака противника; помимо этого он позволяет съесть коня тогда, когда это будет нужно.



(28-2)

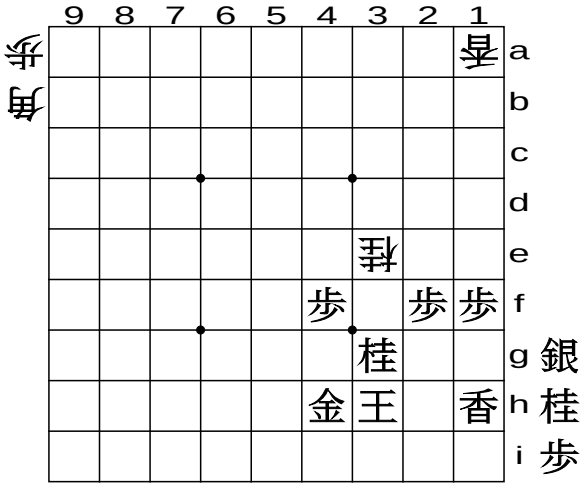
Как Вы могли увидеть на примере, в таком расположении серебра есть три преимущества:

1) Оно защищает оба поля, бьющиеся конём,
2) Оно позволяет взять коня в любой момент, и
3) Оно занимает критическую точку перед конём.

Последнее свойство требует объяснения, поскольку ещё не было объяснено ранее. Вы поймёте, что Вам грозит, если противник сбросит на 2е любую сильную фигуру, чтобы укрепить свою атаку! Вам следует его предупредить. Тогда появляется мысль "сбрасывай туда, куда собирается сбросить противник", которая позволит Вам превратить Вашу слабую точку в подножие для атаки.

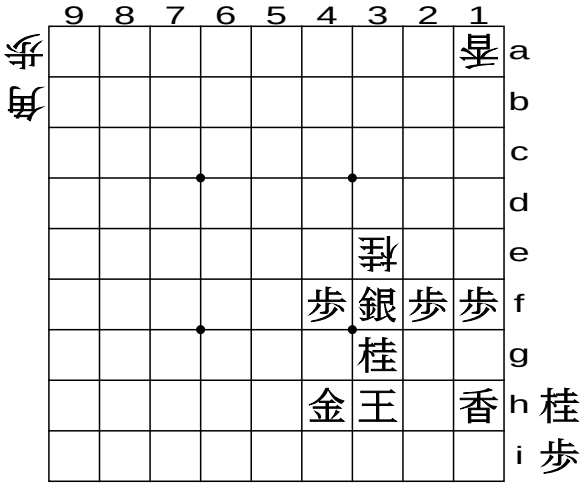
Отметьте, что слон, который также может защитить диагональные поля, тоже может справиться с задачей, но им Вы не сможете взять коня. Перевёрнутый слон, конечно же, может взять коня, но он чересчур дорог для такого размена.

Теперь взгляните на пример (29-1). Кажется, что только что сброшенного белыми на 3е коня легко взять простым сбросом пешки, но в этом случае контратака слоном на 2g нанесёт Вам тяжёлый удар. Что же делать?



(29-1)

Защитный сброс коня на 3i может блокировать атаку, но тогда белые сбросят пешку перед Вашим конём, угрожая непосредственно королю. Поэтому решение должно затронуть поля 2g, 4g и 3f.



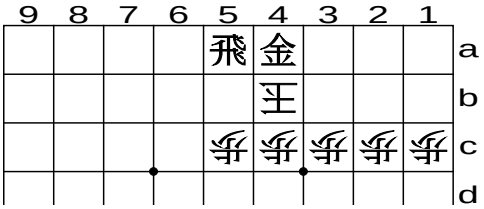
(29-2)

Это (29-2) - сброс серебра перед конём в соответствии с тэсудзи. Таким образом, оба диагональных поля будут защищены одновременно с Вашим конём, и кризис будет предотвращён. Этот ход прекрасно подтверждает теорию.

9.2.16 Соусогари-но кин
(«косящее золото»)

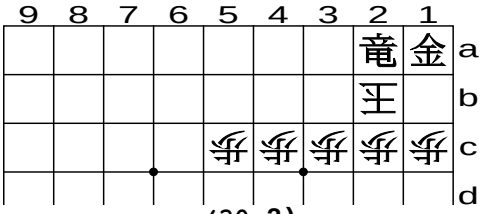
SHO-GI.RU

Так называется тэсудзи загона цели с последней горизонтали. Название его происходит от его ходов, преследующих цель, как коса, сверху вниз.



(30-1)

Типичный пример начинается с позиции (30-1). Далее следует матовая последовательность **2.K-3b 3.G-3a 4.K-2b 5.G-2a 6.K-1b 7.G-1a 8.K-2b 9.R-2b+** (30-2)



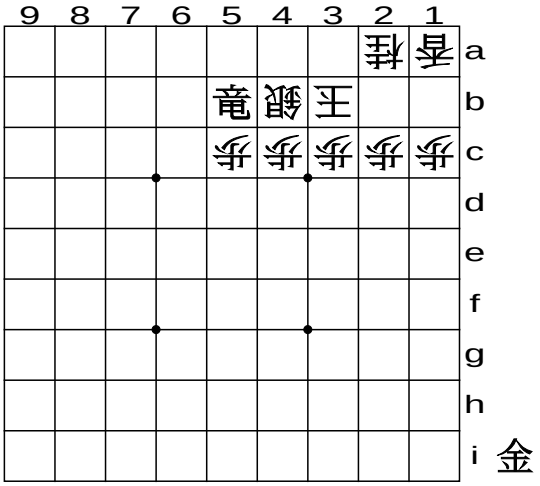
(30-2)

Конечно, это очень простой, но весьма эффективный способ поставить форсированный мат.

Отметьте, что Вы можете положиться на это тэсудзи, если пешки противника ещё не ходили, чтобы король не мог убежать вверх. Однако оно эффективно и для того, чтобы выгнать короля из замка.

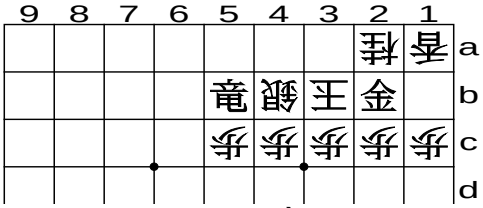
9.2.17 Кин-тадасутэ («жертва золота»)

Это тэсудзи мата с жертвой золота. В некоторых позициях его необходимо использовать, чтобы победить. И вот пример.



(31-1)

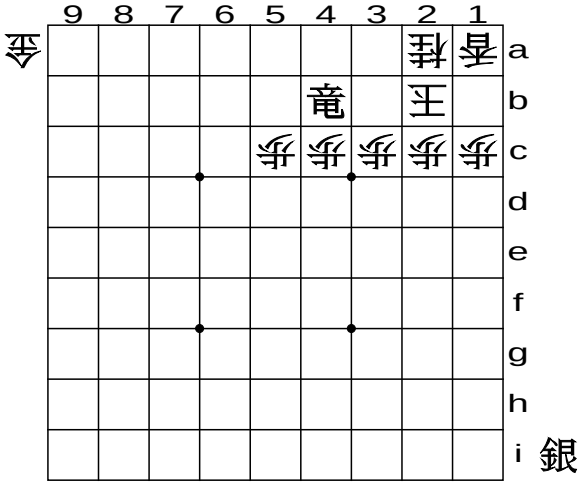
На (31-1) белые только что блокировали горизонталь Вашей ладьи серебром. Однако заботиться не о чем, если Вам известно тэсудзи жертвы золота. Стоит только применить его: **1.G'2b** (31-2)



(31-2)

Это - отдача задаром, но белым не остаётся ничего другого, кроме как взять это дающее шах золото.

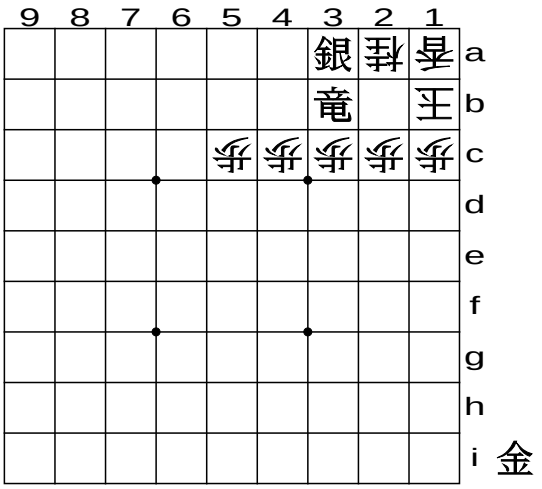
Дальнейшие ходы: **2.Kx2b 3.+Rx4b** (31-3)



(31-3)

Ходом короля вбок белые дают Вашему дракону съесть защищающее серебро и вновь дать шах. Теперь белые обязаны сбросить золото, чтобы защититься от ладьи; однако теперь Вы можете использовать серебро в руке, чтобы дать следующий шах: 4.G'3b 5.S'3a 6.K-1b 7.+Rx3b - мат (31-4)

SHO-GI.RU



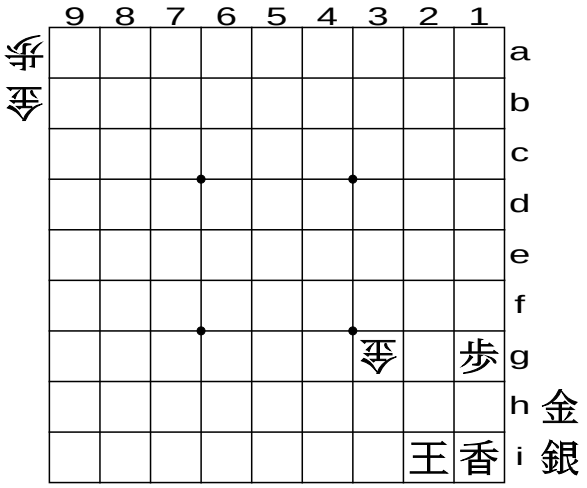
(31-4)

Этот пример кажется похожим на первый пример пункта 4.3, но отметьте, что тут имеет место прямой удар с жертвой. Так можно отогнать вражеского короля на поле в сторону, а потом приблизить ладью на одно поле ближе к углу.

Отметьте, что только золото можно сбросить так, чтобы оно било короля, у которого не было бы другого выхода, кроме как это золото съесть.

9.2.18 Защитный сброс золота

Золото необходимо в защите так же, как и при постановке мата.



(32)

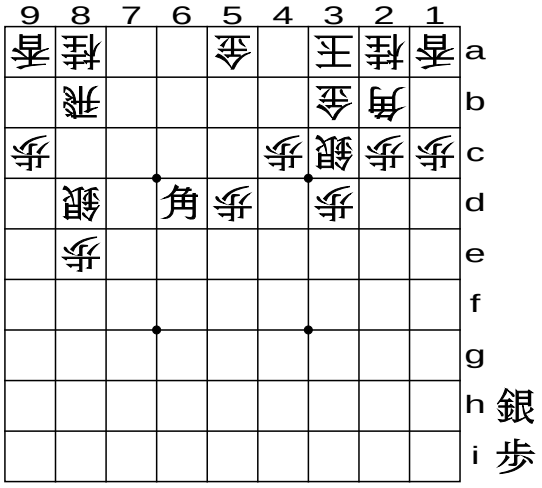
Задачей на (32) является: как справиться с золотом, которое белые только что скинули на поле 3g.

У Вас в руке есть золото и серебро, но скидывание серебра не поможет (если 1.S'3h, то 2.G'2h - мат; если 1.S'3i, то 2.P'2h 3.Sx2h 4.G'3h 5.K-1h 6.Gx2h - мат).

Решение состоит в защитном сбросе золота в соответствии с теорией: G'3i. Вас может удивить то, что после такого сброса золота атака белых захлебнётся: ходы типа P'2g или G'2g будут сбросом золота на 3i отлично отражены. Посмотрите и убедитесь, что золото очень сильно в защите, особенно когда оно подкреплено другими генералами.

9.2.19 Ootэ-хися тори
(вилка на короля и ладью)

Вилка - тип приятного хода, поскольку она всегда приносит Вам материальную выгоду, ведь две фигуры нельзя спасти за один ход. Вы наверняка получите ладью, если одновременно бьёте короля; это большая выгода. Слон с его пробивной диагональной мощью - наиболее подходящая фигура для такой вилки. Посмотрите на пример (33-1).

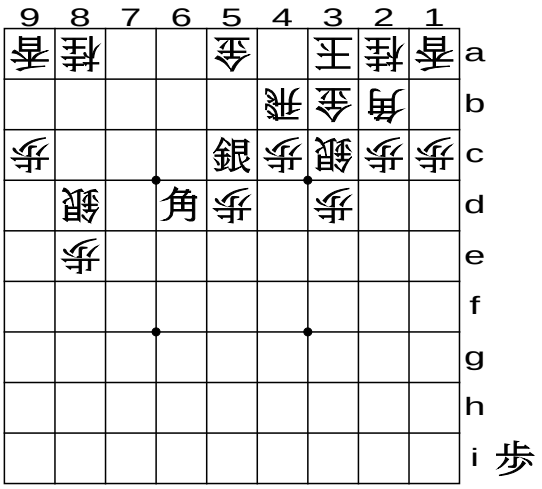


(33-1)

Тут показана типичная вилка на короля и ладью. Белые, однако, могут попытаться разменять ладью на слона, чтобы не отдавать её задаром.

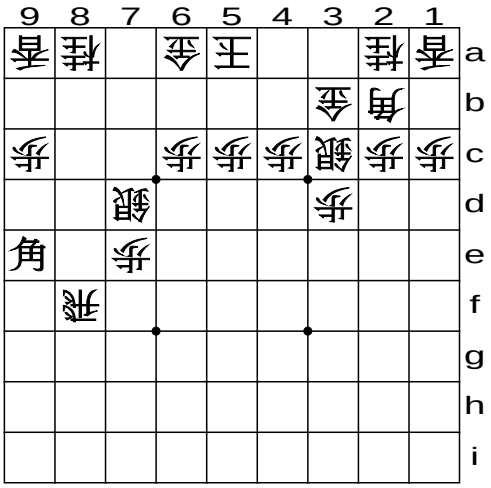
Ходы после (33-1): **2.R-4b 3.S'5c** (33-2)

SHO-GI.RU



(33-2)

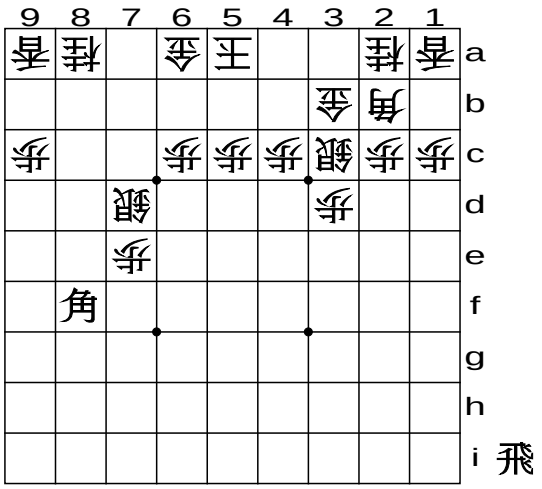
В ответ чёрные сбрасывают серебро на ухо ладьи, отказываясь менять её за слона, поскольку это было бы слишком малой материальной выгодой.



(34-1)

В примере (34-1) показана другая вилка, похожая на предыдущую, но с небольшим отличием. Здесь белым придётся отдать ладью задаром, поскольку она не сможет защитить короля.

Ходы после (34-1): **2.К-4а 3.Вх8f** (34-2)



(34-2)

Здесь Вы получаете огромную материальную выгоду - ладью - задаром. С таким большим преимуществом Вы наверняка победите в дальнейшем, если будете осторожным и не совершите ошибок.

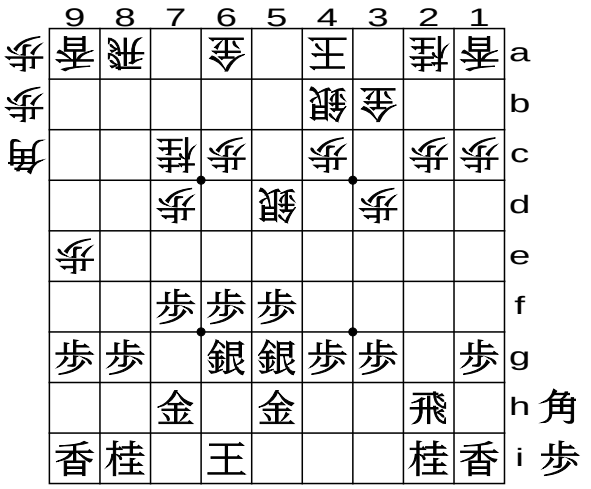
Дисбаланс, возникающий из-за материальных выгод и потерь, иногда может перевернуть весь ход игры и определить её результат. Считается, что сильные игроки не очень страдают от таких вилок, поскольку включают их результаты в свой анализ позиции. Конечно, такие случаи редки но, однако, и они происходят, даже в важных матчах за титул.

9.2.20 Сброс слона в свой лагерь

Когда и где сбрасывать фигуру из руки - это всегда задача, от которой зависит успех игры. Из нескольких тэсудзи сброс слона в лагерь противника, делаемый для того, чтобы получить выгоду его переворотом, наиболее часто применяется начинающими без внимательного анализа.

Тэсудзи, демонстрируемое здесь, - это, напротив, сброс слона в свой лагерь, считающийся ходом экстра-класса, если далее он позволяет развёртывать свои силы с большим преимуществом.

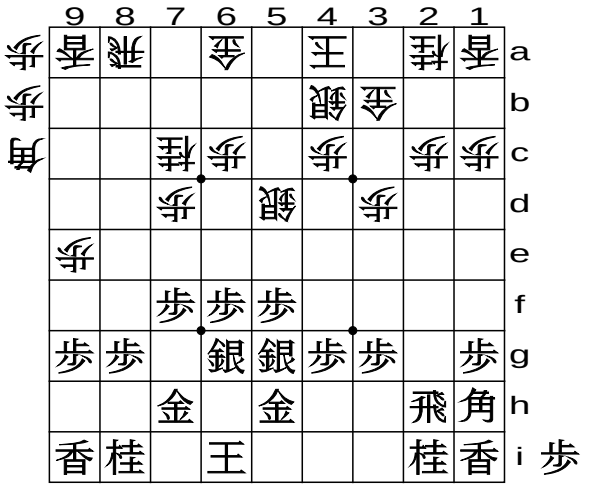
SHO-GI.RU



(35-1)

В позиции (35-1) белые перевели серебро на центральную вертикаль. Видя это, чёрные намерены получить в этой игре преимущество, целясь на это серебро, плавающее без поддержки. Вопрос: как сбросить слона, чтобы он выполнил свою задачу наилучшим образом?

Ответ: **1.в'1h** (35-2).



(35-2)

Лучшее место для сброса слона - поле 1h, располагающееся в своём лагере. Теперь, несмотря на то, что их серебро без защиты, белым нельзя предотвращать атаку на него: защитные ходы Р'5с или S-5с причинят им много бед после того, как чёрные двинут пешку на центральной вертикали. Если белые возьмут эту пешку, то их ждёт вилка на короля и ладью (35-3).

(35-3)

На самом деле финал уже близок.

Возвращаясь к начальной позиции, заметим, что у белых не было никаких шансов избежать катастрофы:

1) На ход S-4e чёрные просто ели серебро слоном;

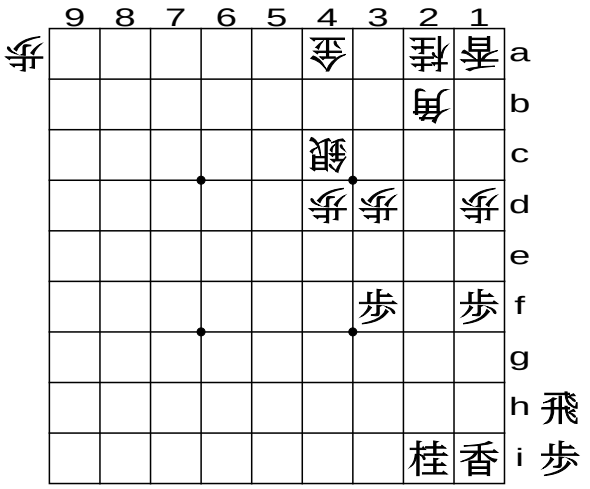
2) Ход В'4е влёк размен …Вх4е Sх4е и новый сброс слона В'1h, после которого ход Р-4d не позволяет серебру спастись из-за ответа Р-4f. В любом случае белых ожидала потеря.

Такой ход может показаться сложным для начинающих, но поверьте, что память о подобных идеях может изрядно развить Ваше мастерство. Помните пословицы "слона хорошо сбрасывать издалека" и "сброс слона в своём лагере - хорошая идея".

9.2.21 Сброс ладьи в свой лагерь

Последнее *тэсудзи* на сбросы, родственные предыдущему, основано на том, что старшие фигуры лучше работают с большого расстояния. В нём ладья сбрасывается в свой лагерь. Но зачем? Это мы увидим в следующем примере.

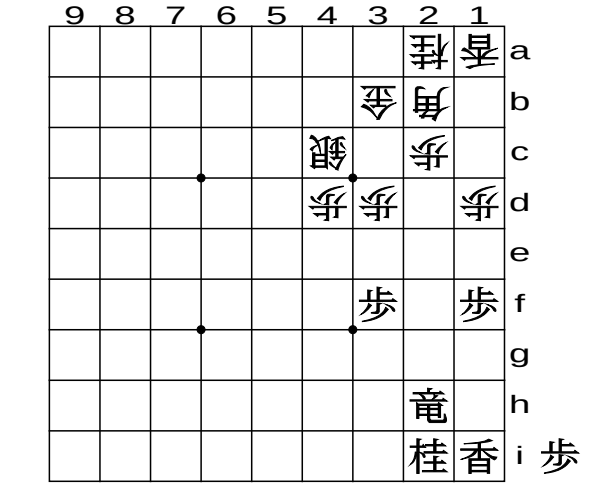
SHO-GI.RU



(36-1)

В частичной позиции (36-1) вопрос в том, куда сбросить ладью. Вы можете сбросить её в лагерь противника, чтобы далее наверняка перевернуть.

Посмотрим, что из этого выйдет: **1.R'2c 2.G-3b 3.R-2h+ 4.P'2c** (36-2)

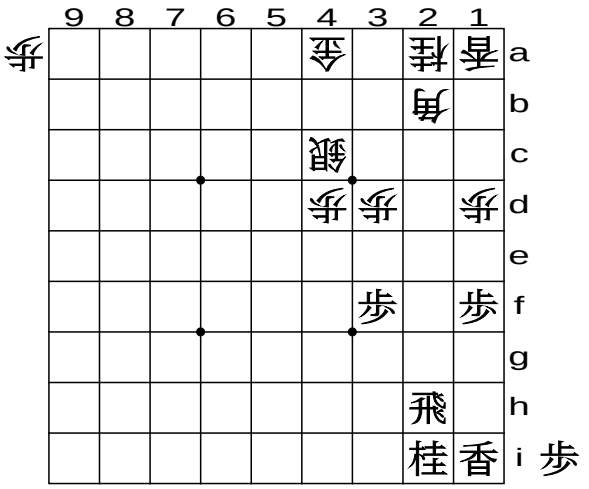


(36-2)

Приветствуя этот поспешный сброс, белые придвигают золото ближе к слону, защищая его, и создают мягкую защиту пешкой после того, как чёрная ладья отступает с переворотом.

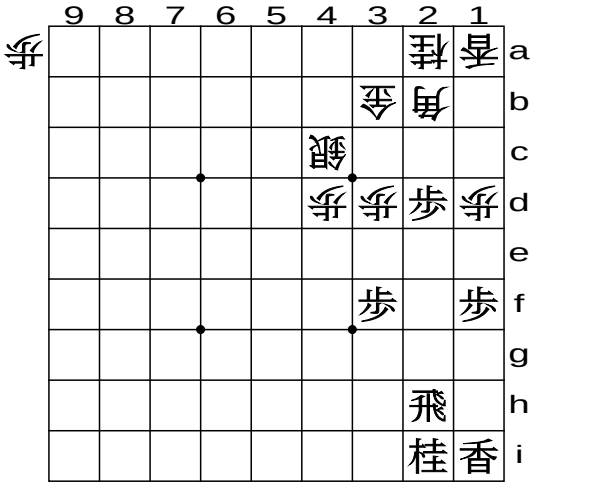
Вот и всё. У Вас есть дракон, но толку в нём мало, поскольку справа не осталось ударных точек для атаки. Этого ли Вы хотели?

Вернёмся к исходной позиции и рассмотрим другую возможность. Теперь Вам следует отметить, что лучший ход здесь - R'2h: сброс ладьи глубоко в свой лагерь, как учит *тэсудзи* (36-3).



(36-3)

Посмотрим, что последует далее: **2.G-3b 3.P'2d** (36-4)



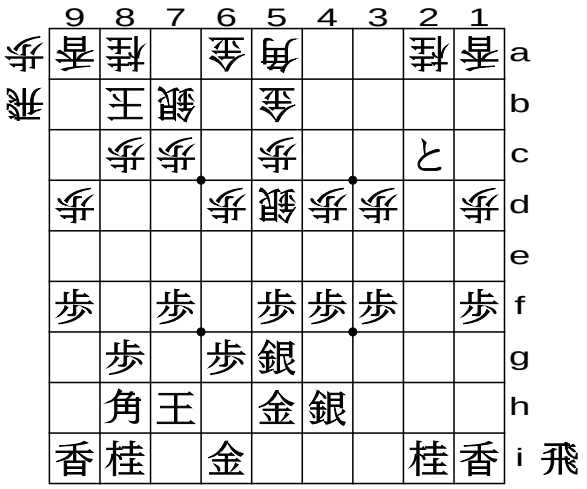
(36-4)

Вот так! Ваш триумф неизбежен, поскольку белые ничего не смогут противопоставить перевороту Вашей пешки прямо перед слоном. Конечно же, это *тэсудзи тарэфу*: - висячей пешки, объяснённое в 9.2.1.

Возможно, этот тип *тэсудзи* сложно использовать в реальной игре, если игрок склонен выбирать ходы, сулящие ему быструю выгоду.

На практике опасайтесь пешки в руке противника, поскольку он может предотвратить Вашу атаку, применяя *тэсудзи* ожидающей пешки (9.2.9). И вот пример.

SHO-GI.RU



(37-1)

На (37-1) - Ваш ход. Не зная *тэсудзи*, Вы можете сбросить ладью глубоко в лагерь противника, в ответ на что он тоже может сбросить ладью в Ваш лагерь, чтобы начать крепкую атаку. Как же тут правильно играть?

В ответ здесь отлично применяется *тэсудзи*, и это - лучший ход, решающий все проблемы.

Ходом R'2h (37-2) чёрные не оставляют белым ни возможности препятствовать вторжению токина, ни места для сброса ладьи в чёрном лагере, чтобы начать контратаку. Поэтому это очень хороший ход, работающий в двух направлениях.

(37-2)

Вам следует отметить, что грядущее преимущество важнее быстрой выгоды, которую даёт простой переворот ладьи, если у Вас стратегическое мышление.

Объяснение 21-го *тэсудзи* подошло к концу. Посмотрим теперь на *тэсудзи* ходов на доске - простые, но непросто применяющиеся в реальной игре.

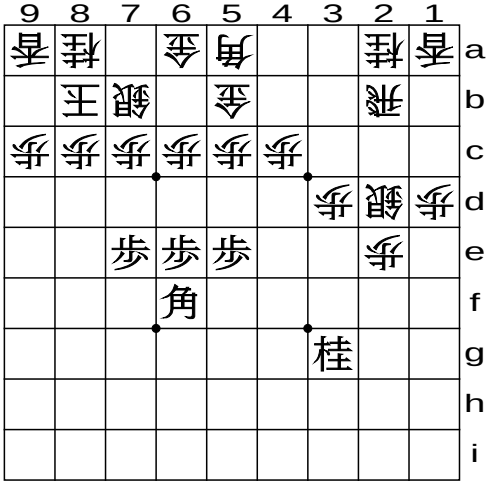
SHO-GI.RU

9.3 Ходы на доске

Ходы, приводимые здесь, считаются классическими и часто появляются в реальных играх. Однако это ходы экстра-класса, поскольку они меняют позицию с учётом предвидения последующей серии ходов. Не нужно и говорить, что эти ходы, равно как и комбинации сбросов с разменами, приведённые ранее, стоит всегда иметь в виду.

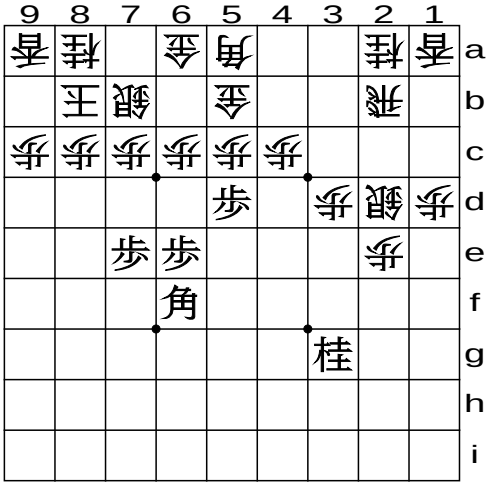
9.3.1 *Цуки-сутэ* («ход с жертвой»)

Это очень простое и важное тэсудзи, которое играет ведущую роль в соответствии с пословицей "начинай атаку с жертвы пешки". Далее приводится несколько примеров.



(38-1)

В воображаемой позиции (38-1) за сторону чёрных обозначены только атакующие фигуры. Теперь попытайтесь самостоятельно использовать *тэсудзи* жертвы пешки.

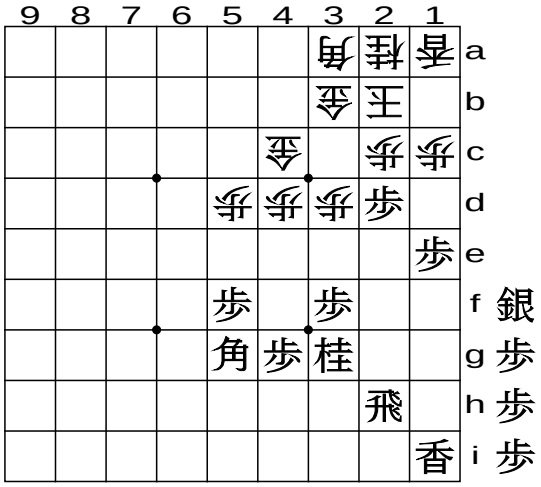


(38-2)

Атака чёрных начинается с жертвы пешки P-5d (38-2). Поскольку теперь их слон угрожает белой ладье, белые вынуждены защищать её слоном или конём, или же уводить в сторону. В это время чёрная пешка сможет прорваться к белому золоту в центре, угрожая ему. Это очень простой пример.

Следующие два примера - это тэсудзи прорыва во вражеский лагерь с использованием жертвы пешки.

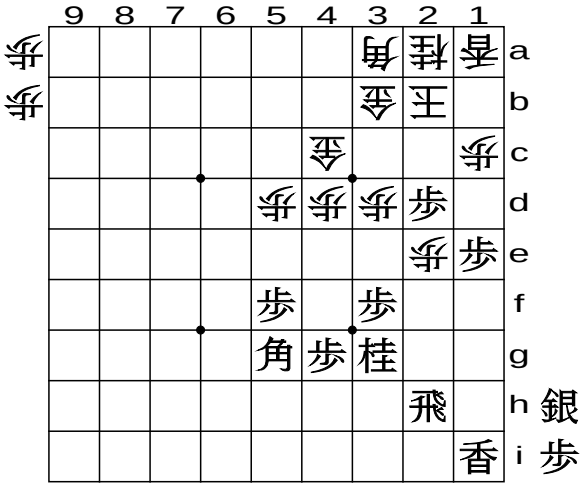
Чёрные начинают атаку с жертвы ладейной пешки: **1.P-2d** (39-1).



(39-1)

Как уже было неоднократно показано, белым не остаётся ничего, кроме как взять предлагаемую пешку. Затем следует приводившееся ранее *тэсудзи* вступающей пешки. Посмотрите на него вновь.

Ходы после (39-1): **2.Px2d 3.P'2e 4.Px2e 5.P'2d** (39-2a)

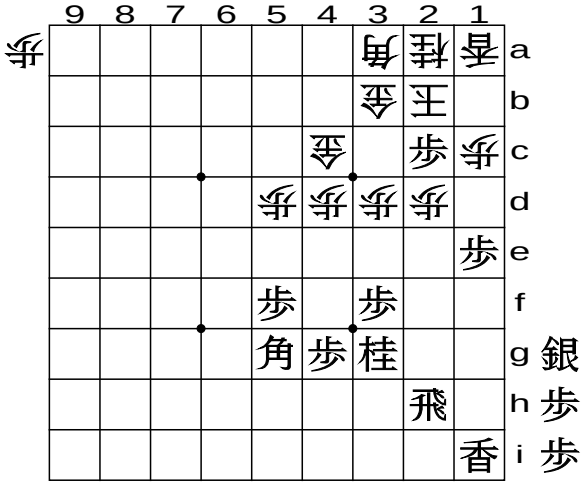


SHO-GI.RU

(39-2а)

Это тоже сильная атака, поскольку у противника нет возможности предотвратить прыжок Вашей ладьи на поле 2е следующим ходом. Однако далее будет рассматриваться вариант, немного отличающийся от этого.

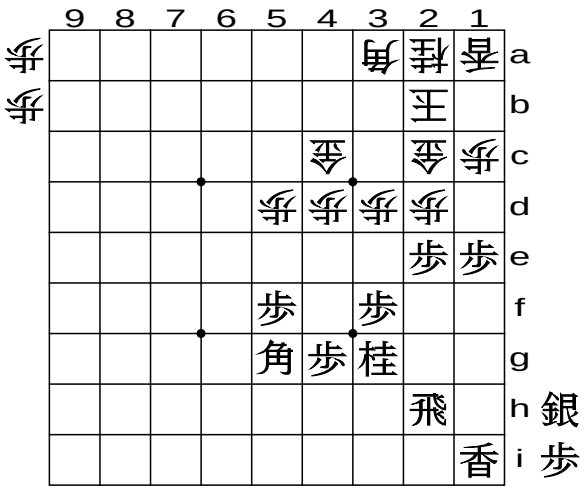
Ходы после (39-1): **2.Px2d 3.P'2c** (39-2б)



(39-2б)

Всё начинается со сброса ударяющей пешки прямо перед белым королём. Конечно же, эта пешка отдаётся задаром. Но зачем? - смотрите далее.

Ходы после (39-2б): **4.Gx2c 5.P'2e** (39-3)

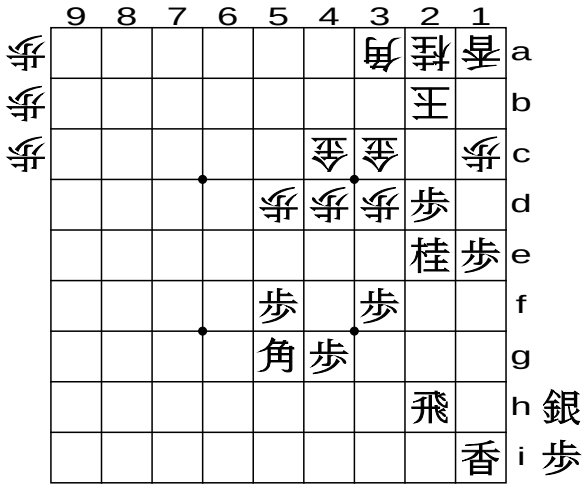


(39-3)

На этот раз чёрные сбрасывают вступающую пешку сразу после жертвы пешки. Белые были вынуждены взять ту пешку золотом: ведь если бы взяли королём, то дождались бы фатального удара Rx2d.

В чём же цель нового сброса пешки? Она - в том, чтобы освободить поле 2d для нового сброса.

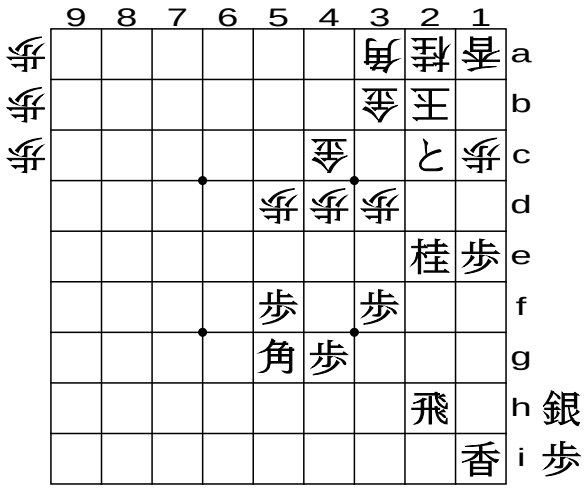
Ходы после (39-3): **6.Px2e 7.P'2d 8.G-3c 9.Nx2e** (39-4)



(39-4)

Третий сброс чёрной пешки, ударяющей золото, - это удар кинжалом, поскольку белые не могут взять её благодаря защите чёрным слоном. После того, как золото спасается от ударяющей пешки, вперёд прыгает конь, продолжая оказывать давление. Белому золоту ничего не остаётся, кроме как отступать.

Ходы после (39-4): **10.G-3b 11.P-2c+** (39-5)

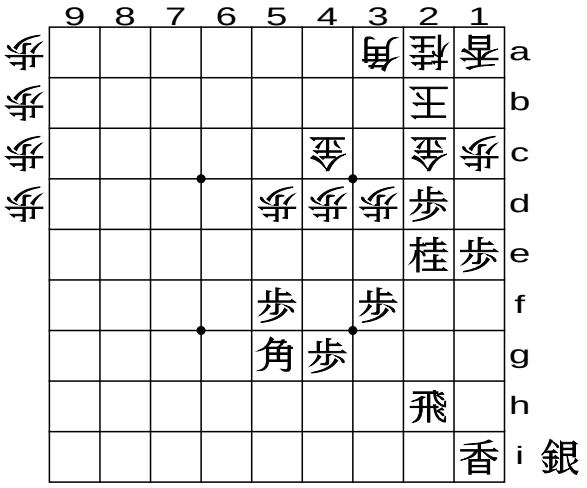


(39-5)

Чёрные упорно давят на вражеского короля: этот переворот с жертвой кажется лёгким, но он наносит финальный удар. Хоть он и смотрится напрасной тратой, работает он отлично.

SHO-GI.RU

Ходы после (39-5): **12.Gx2c 13.P'2d** (39-6)

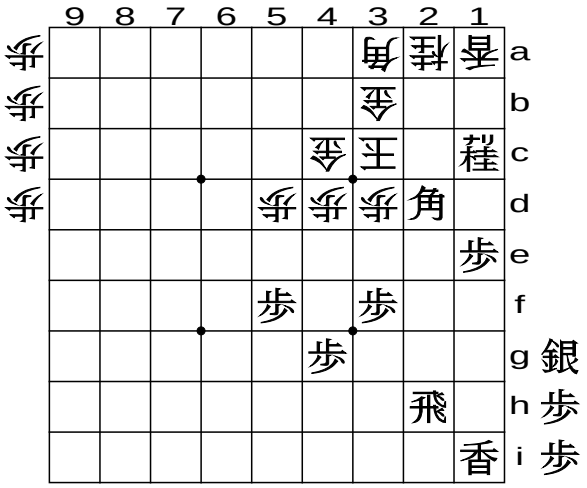


(39-6)

Наконец-то чёрные настигли его! Белое золото загнано в угол, в то время как чёрные могут усилить своё войско на фронте.

На 12-м ходу белые вынуждены брать токина именно золотом, поскольку взятие королём может вызвать форсированный мат. Объяснение дано ниже.

Ходы после (39-5): **12.Kx2c 13.Nx1c+ 14.K-3c 15.B-2d** - мат (39-6б).



(39-6б)

Мат сразу. Как здесь видно, схватка вблизи короля зачастую может вызвать внезапную смерть.

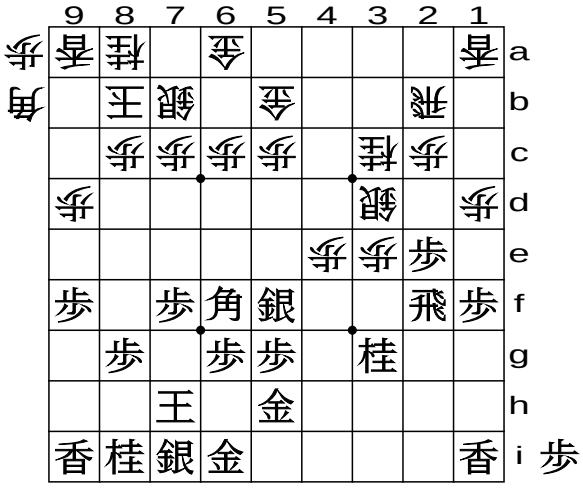
Последовательность, приведённая здесь, была составлена из четырёх видов тэсудзи с пешкой, а именно: "ход с жертвой", "пешка в ключевой точке", "сброс в оппозиции" и "сброс бьющей пешки", которые оказались возможны благодаря поддержке других фигур - коня, слона и ладьи.

А теперь - другой пример.

(40-1)

В позиции на (40-1) в обоих лагерях начальные приготовления завершены. Теперь чёрные начинают атаку с жертвы пешки.

Ходы после (40-1): **1.P-4e 2.Px4e 3.Bx3c+ 4.Nx3c 5.B'6f** (40-2)

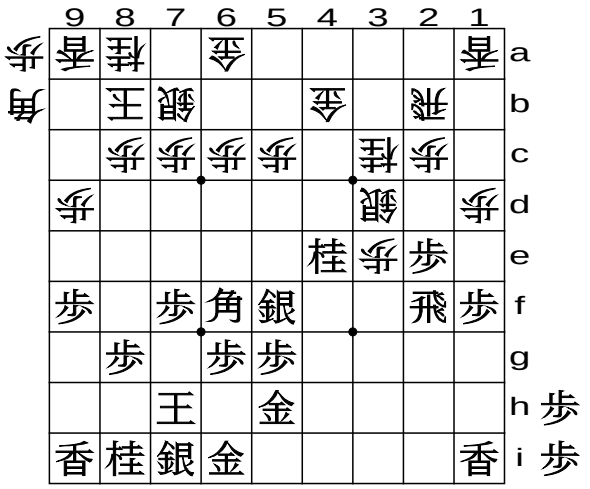


(40-2)

Чёрные форсируют размен слонов жертвой пешки по четвёртой вертикали и сразу же сбрасывают слона на поле 6f, отличное место, с которого бьются оба крыла. Теперь белые вынуждены защищаться.

Дальнейшие ходы: **6.G-4b 7.Nx4e** (40-3)

SHO-GI.RU

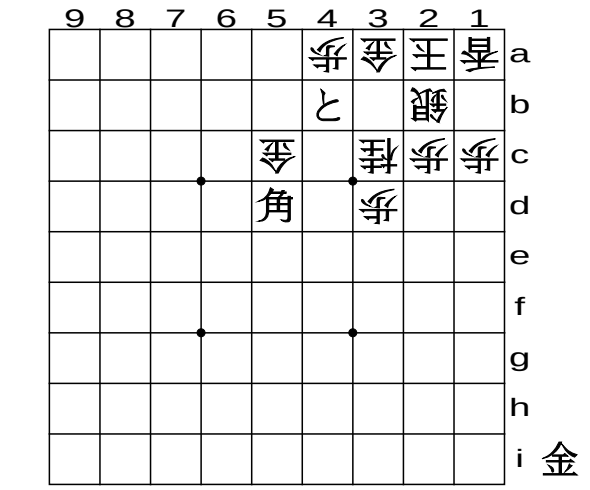


(40-3)

Теперь атака чёрных успешно продолжается. Она ещё только началась, но правое крыло белых уже рискует быть разрушенным, в то время как чёрные наверняка получат материальную выгоду.

9.3.2 Нари-сутэ
(жертва с переворотом)

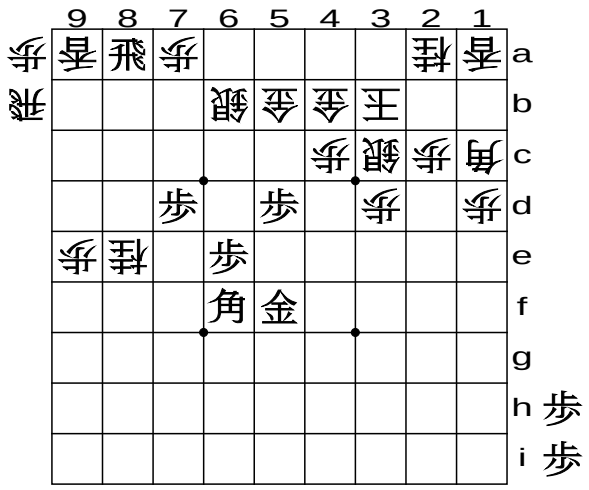
Несмотря на своё трагическое название, так называется типичный прекрасный ход, позволяющий сразу изменить позицию с получением преимущества. Посмотрите, как он работает, на следующем примере.



(41)

Вот простая позиция: (41). Здесь чёрные только что продвинули по четвёртой вертикали пешку с переворотом, предлагая её в жертву. Однако белые не могут принять эту жертву, поскольку это шах!

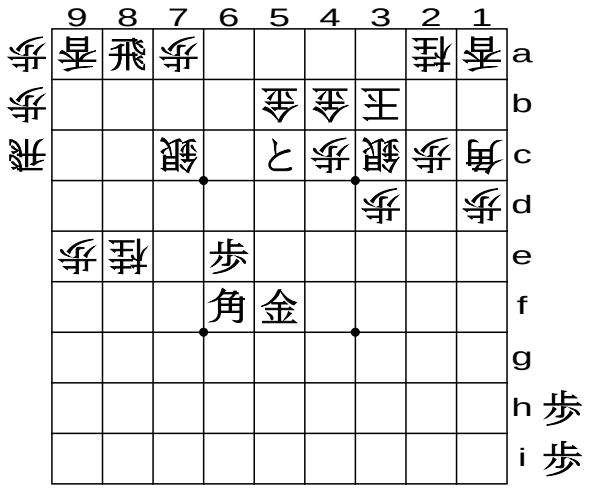
В данном случае противник не может взять предлагаемую фигуру, однако он сможет взять её в следующем примере.



(42-1)

В частичной позиции (42-1) чёрная ладья, сброшенная глубоко в лагерь противника, сейчас блокирована сброшенной белыми пешкой-якорем. Посмотрите теперь, как решается вопрос дальнейшего доступа ко вражескому королю.

Ходы после (42-1): **1.P-7c+ 2.Sx7c 3.P-5c**+ (42-2)

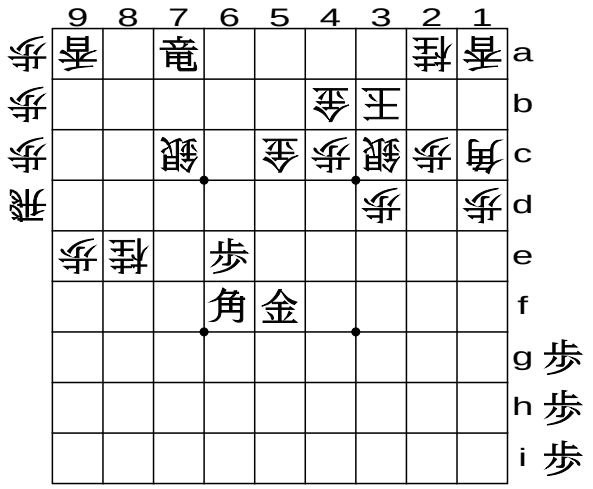


(42-2)

Сначала чёрные ходят пешкой по седьмой вертикали с переворотом, жертвуя её белому серебру. Далее они двигают пешку по пятой вертикали - вновь с переворотом и вновь жертвуя. Что же будет далее?

Ходы после (42-2): **4.G5bx5c 5.Rx7a+** (42-3)

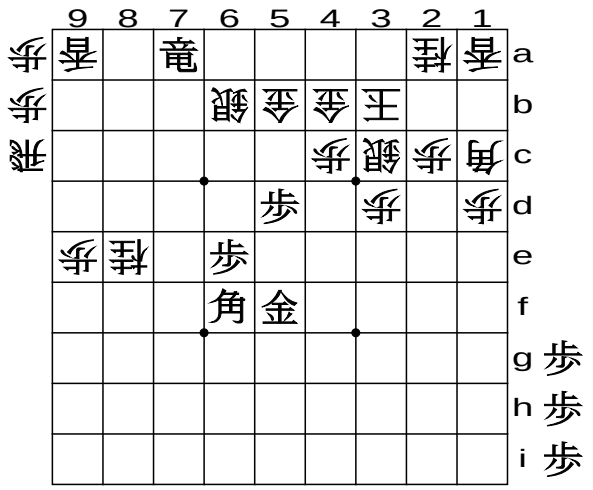
SHO-GI.RU



(42-3)

Теперь Вы достигли позиции, в которой Ваша ладья прекрасно преодолела барьер и даёт вилку на серебро и стрелку. Удостоверьтесь, что серебру и бежать-то некуда. Теперь-то Вы видите причину, по которой чёрные принесли в жертву две пешки, в особенности вторую?

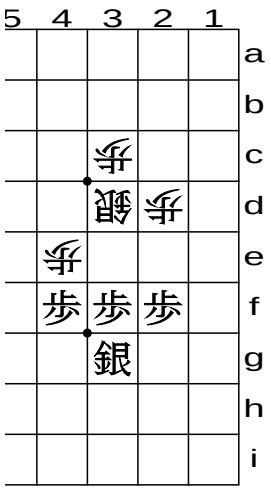
Вариант. Если бы второй жертвы не было, это позволило бы серебру вернуться и ударить ладью после того, как она возьмёт пешку-якорь (42 вар.1). Вот поэтому-то жертвовать пешку с переворотом было необходимо дважды.



(42 вар.1)

9.3.3 Встречный ход

Это тэсудзи поимки серебра – «серебряный пинцет». Вам нужно пойти пешкой, но - правильной пешкой и в правильный момент. На (43-1) у Вас и у соперника по серебру и по три пешки на доске. Белые тут только что пошли

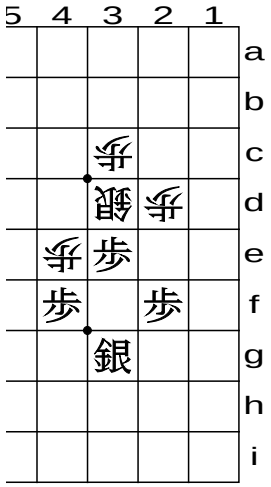


пешкой по 4-й вертикали, ударив Вашу пешку.

(43-1)

Каким должен быть Ваш первый ход, чтобы поймать их серебро?

Правильный ход – это ход пешкой по 3-й вертикали, бьющий цель: **1.Р-3е** (43-2).

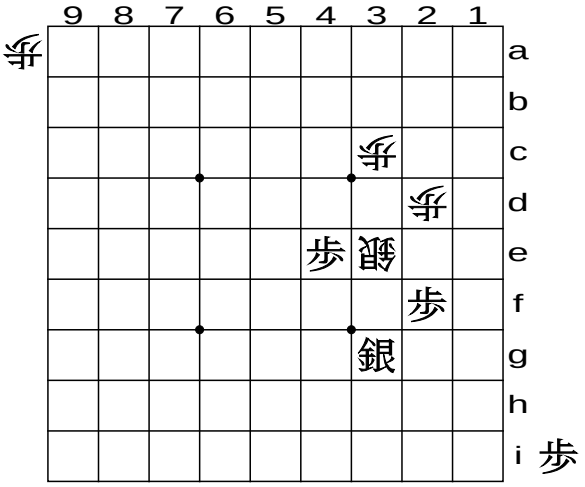


(43-2)

Поймите, что взятие вражеской пешки на 4-й вертикали - это худший ход, который ничего Вам не даст.

Белые вынуждены брать бьющую их серебро пешку, поскольку отвести серебро означает отдать Вам пешку на 4-й вертикали даром.

Ходы после (43-2): **2.Sx3e 3.Px4e** (43-3)



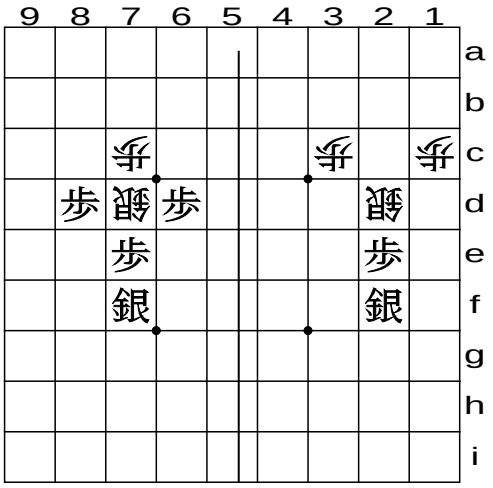
(43-3)

Теперь вражеское серебро попало в ловушку. Вы это видите?

SHO-GI.RU

Белым не предотвратить Ваш сброс пешки на 3f, и некуда уйти. И даже ход P’3f им запрещён: нифу.

На (44) приводится пара добавочных диаграмм, тоже демонстрирующих серебряный пинцет. И в случае 1) и в случае 2) белое серебро уже поймано.

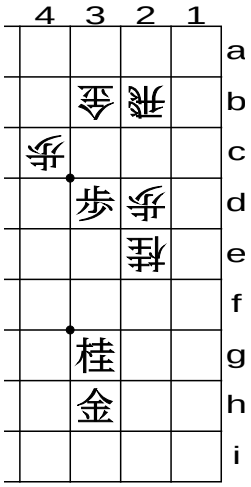


(44)

Отметьте, что правило нифу отлично работает, сужая возможности контратаки противником.

9.3.4 Убегание конём

Это - альтернативный прыжок в другом направлении, когда противник понуждает к размену.

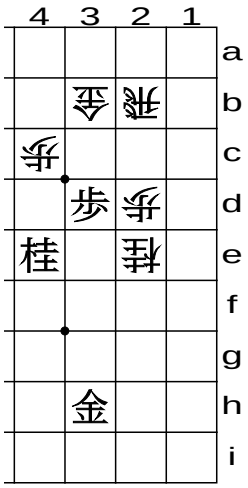


(45-1)

На (45-1) белые только что походили конём, с очевидной целью разменять его на вашего коня. Соглашаться с ними или нет - альтернатива, из которой Вам предстоит выбирать.

На этот раз выбрано убегание, которое позволяет Вам вырваться из следования намерениям противника.

Ход после (45-1): **N-4e** (45-2)



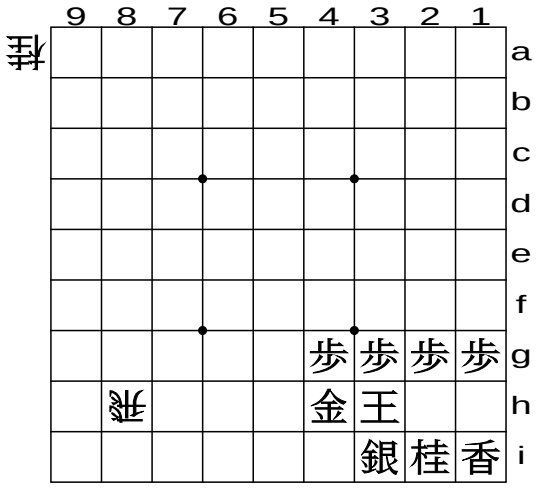
(45-2)

В этой позиции у Вас есть надежда на атаку продвижением пешки к белому золоту, в то время как разменяв коней Вы потеряли бы нить игры.

Следует всегда рассматривать, является ли размен выгодным в каждой конкретной позиции, возникающей в игре.

9.3.5 Хая-нигэ (ранний побег)

Когда Вы приближаетесь к концу игры, Вы вынуждены выбирать, когда атаковать, а когда защищаться и укреплять свои позиции в зависимости от глобального положения дел на доске. Ранний побег часто определяет исход игры: как учит пословица, "ранний побег стоит восьми ходов". Посмотрите на пример (46-1), в котором Ваш лагерь атакован.



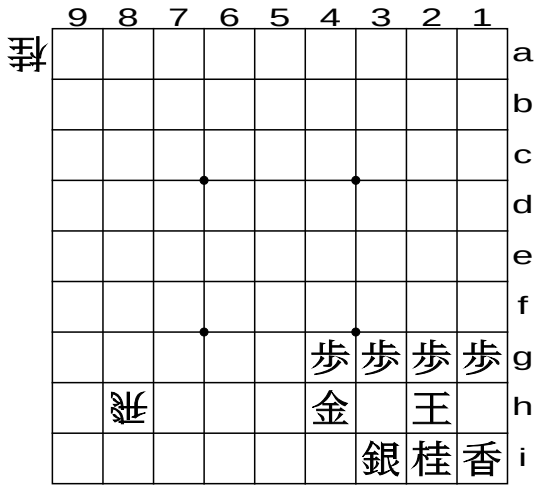
(46-1)

Белые только что сбросили ладью в Ваш лагерь и крепко давят на короля. Вам следует сделать крепкий защитный ход, который воспрепятствует дальнейшей атаке на золото сбросом белого коня на 5f.

Возможно, Вы скажете, что хорошего места для побега нет, поскольку у Вас нет форточки для побега, а атака белых хоть и проста, но быстра.

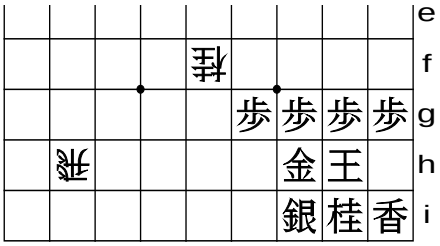
SHO-GI.RU

Решение, однако, состоит в отходе королём вбок. И, возможно Вас это сильно удивит, после этого хода атака белых потеряет свою силу (46-2).



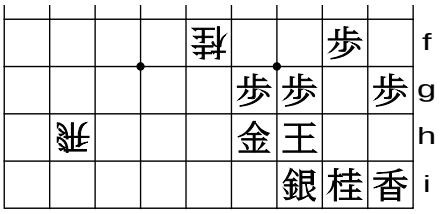
(46-2)

Вот доказательство. Белые сбросят коня, как намечали, но чёрные смогут легко увести золото (46-3), что сделает атаку напрасной и послужит укреплению лагеря.



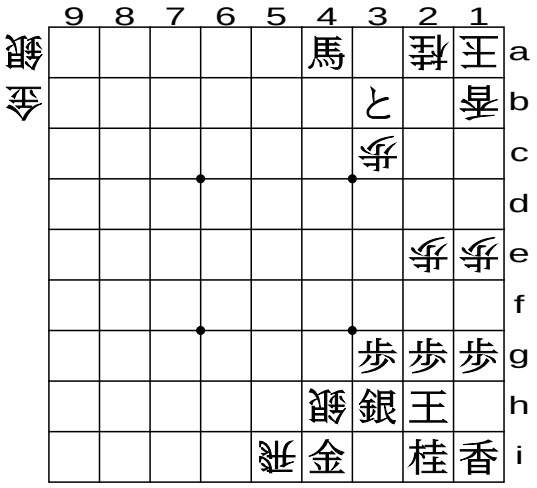
(46-3)

Рисунок (46-вар.) показывает провал, который Вас ждёт, если Вы выберете неверный ход, пусть и нацеливаясь на ранний побег. Оба Ваши генерала будут съедены к тому времени, как король вырвется на открытое пространство.



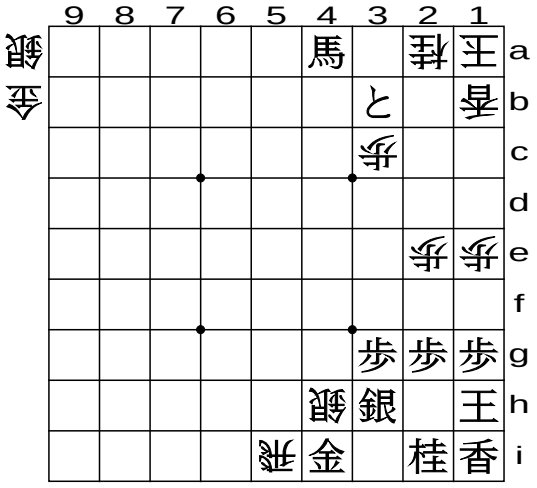
(46-вар)

А теперь ещё один пример на проверку Вашего *тайкёкукан*.



(47-1)

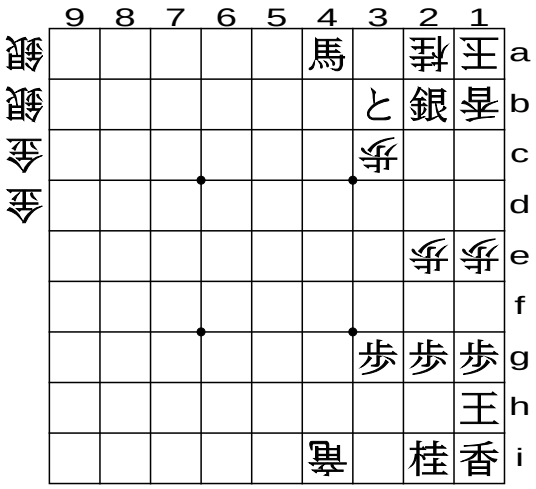
На (47-1) Ваш ход. Вы могли бы поставить мат в один ход, будь у Вас в руке золото, серебро, слон или конь, но ничего этого у Вас нет. Напротив, белые могут заматовать Вас последовательностью, начинающейся с хода 2.S'3i (если 3.Gx3i, то 4.Rx3i+ 5.K-1h 6.G'2h - мат).



(47-2)

Единственный правильный ход, позволяющий Вам победить в битве - это ранний побег короля: **1.K-1h** (47-2).После этого хода игра перевернётся, если белые осмелятся начать матовую последовательность: **2.Sx4i 3.Sx4i 4.Rx4i+ 5.S'2b** - мат (47-3).

SHO-GI.RU

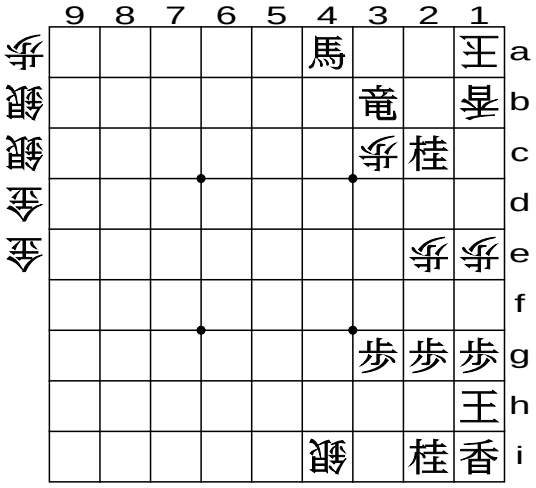


(47-3)

После размена чёрные получают генерала, который необходим, чтобы поставить мат, который они и делают, поскольку шахи белых прервались.

Проверим, что белые были бы заматованы и в том случае, если бы съели чёрное золото не серебром, а ладьёй.

Альтернативные ходы после (47-2): **2.Rx4i+ 3.Sx4i 4.Sx4i= 5.+Px2a 6.Kx2a 7.R'3a 8.K-2b 9.R-3b+ 10.K-1a 11.N'2c** - мат (47-вар)

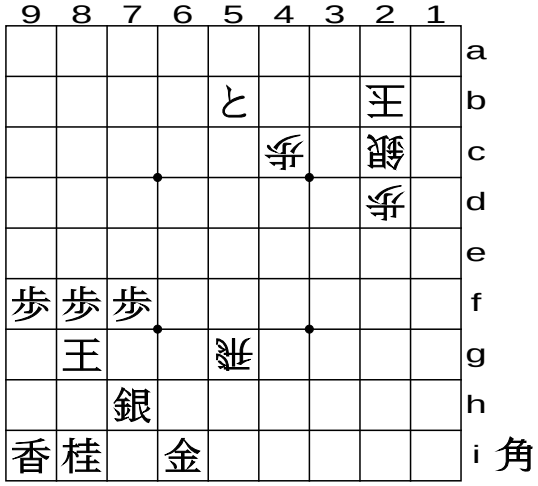


(47-вар)

Отметьте, что вся эта матовая последовательность стала возможна благодаря единственному ходу чёрных - раннему побегу короля на 1h.

9.3.6 Гяку-оотэ (ответный шах)

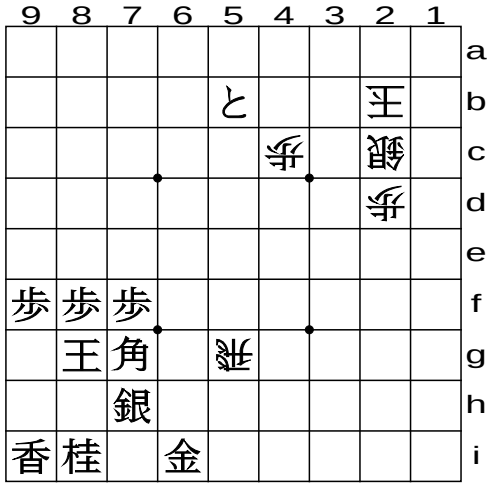
Это тэсудзи, подобно предыдущему, способно перевернуть проигрываемую позицию и превратить её в выигрышную. Оно считается сильнее, чем ранний побег, поскольку ликвидирует шах противника и меняет всю позицию на положительную. Посмотрите на следующий пример.



(48-1)

На (48-1) показана сильно упрощённая частичная позиция, в которой белые дают шах, сбрасывая ладью. Это также вилка на короля и токина, ключевой камень атакующих сил чёрных.

Правильный ход тут легко найти, если не забыть про фигуру в руке.



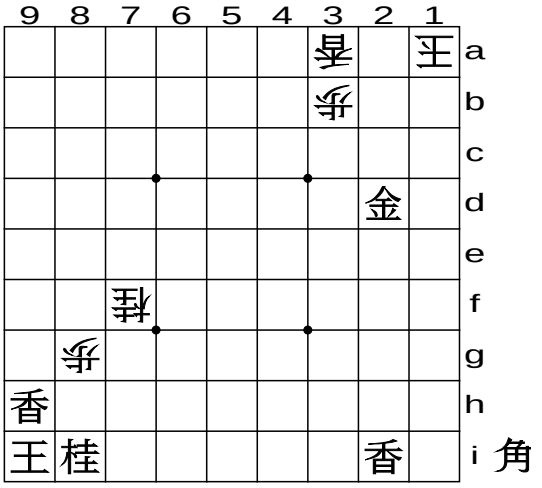
(48-2)

На (48-2) - решение: сброс слона на 7g даёт прекрасный ответный шах, одновременно спасая токина, поскольку белые теперь вынуждены делать какой-

SHO-GI.RU

нибудь защитный ход, чтобы избежать шаха.

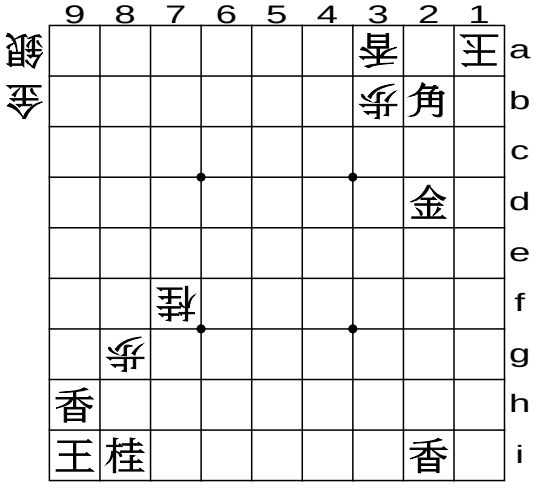
В следующем примере это тэсудзи появляется в финальном ходе.



(49-1)

На (49-1) сейчас Ваш ход. Ваш король не под шахом, однако он будет заматован следующим ходом, если Вы не сделаете правильный ход. Упредить матовый ход белых? Но как? Сброс слона на 8h - провальный, поскольку он всё равно будет съеден перевёртывающейся и матующей пешкой.

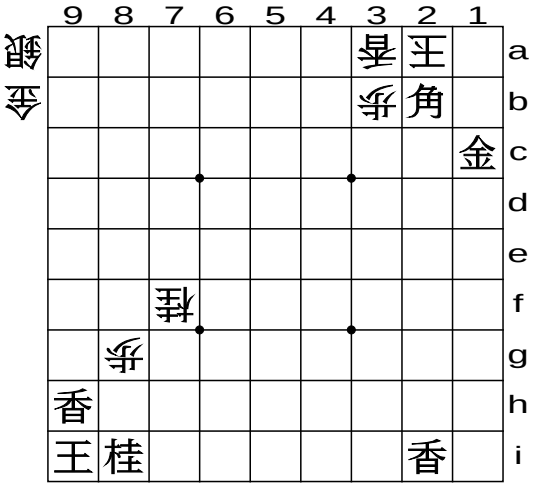
Решением тут является сброс слона, напрямую бьющего короля: **1.B'2b** (49-2).



(49-2)

Поскольку это шах, белые не могут его игнорировать.

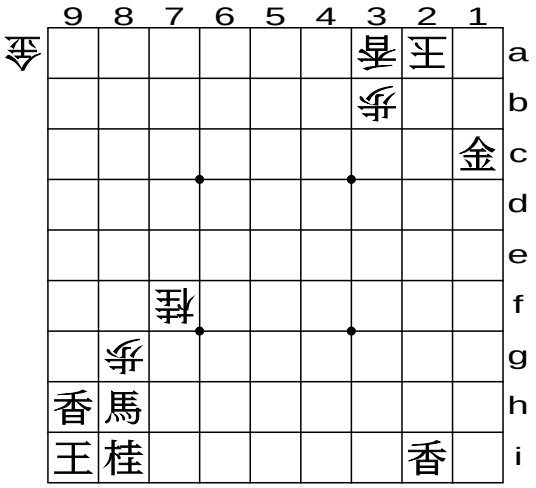
Ходы после (49-2): **2.K-2a 3.G-1c** (49-3)



(49-3)

Последний ход золотом усиливает давление чёрных на белого короля, но это не шах! Теперь, возможно, Вы думаете, что белые дадут шах и, следующим ходом, заматуют чёрных?

Ходы после (49-3): **4.S'8h 5.Bx8h+** (49-4)



(49-4)

Вот так! Это победа благодаря ответному шаху, который одновременно является матом. Проверьте, что белому королю некуда бежать. Исход игры был предрешён уже после третьего хода.

Знание этого тэсудзи, вдобавок к раннему побегу, даст Вам шанс перевернуть игру даже в проигрышной позиции. Не сдаваться до последнего момента - это другой ключ к изменению игры и победе в ней.

Мы завершили показ 30 тэсудзи. В следующих главах мы увидим, как при атаках и взломах вражеских крепостей их применять и комбинировать.

SHO-GI.RU

Ч А С Т Ь 3

10. ПРИЁМЫ АТАКИ

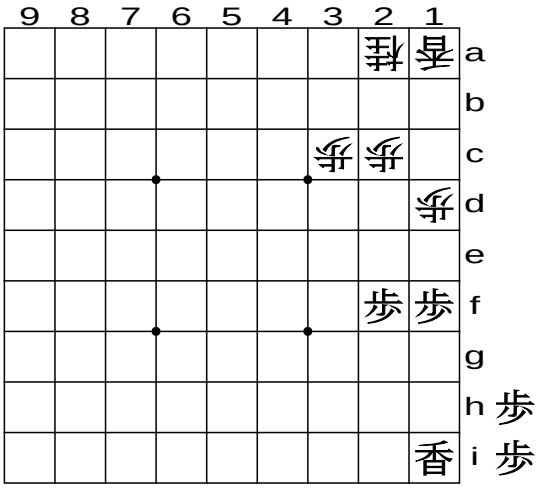
Цель этой главы - продемонстрировать определённые атакующие тактические последовательности. Возможно, они не появятся в реальной игре именно в том виде, в котором приведены здесь, но у Вас всегда будет возможность наблюдать их вариации и комбинации с другими элементами игры. Просмотр и запоминание их наверняка поможет Вам улучшить своё мастерство и развить чувство игры.

10.1 Атака по краю

Атака по краю - одна из наиболее эффективных тактик в дебюте и миттельшпиле. Быстрая и лёгкая, она, однако, эффективна, поскольку после того, как часть лагеря разгромлена, вторжение идёт очень легко.

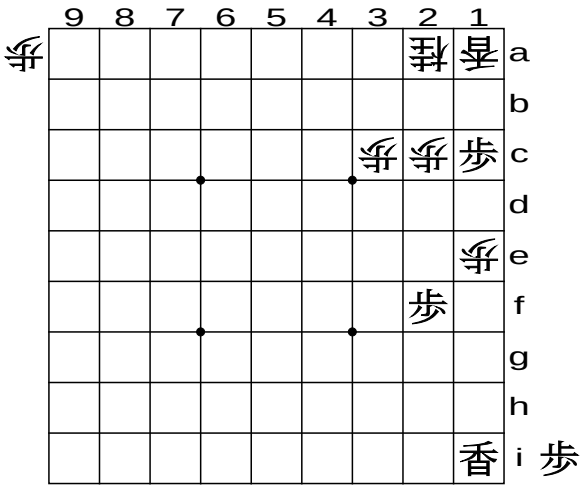
10.1.1 Простой прорыв

Начнём с простой атаки, устраиваемой пешками и другими фигурами. Посмотрите на (1-1). У Вас две пешки в руке. Первым ходом будет, естественно, жертва пешки.



(1-1)

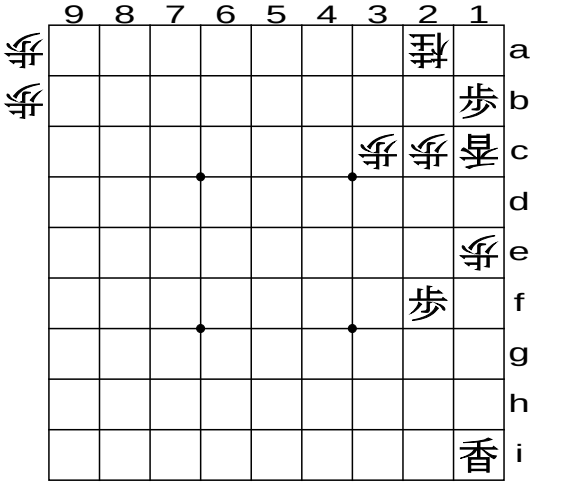
Ходы после (1-1): **1.P-1e 2.Px1e 3.P'1c** (1-2)



(1-2)

Третий ход - сброс висячей пешки в критическую точку. Белые обязаны брать её - иначе их пешка на 1е будет взята задаром.

Ходы после (1-2): **4.Lx1c 5.P'1b** (1-3)



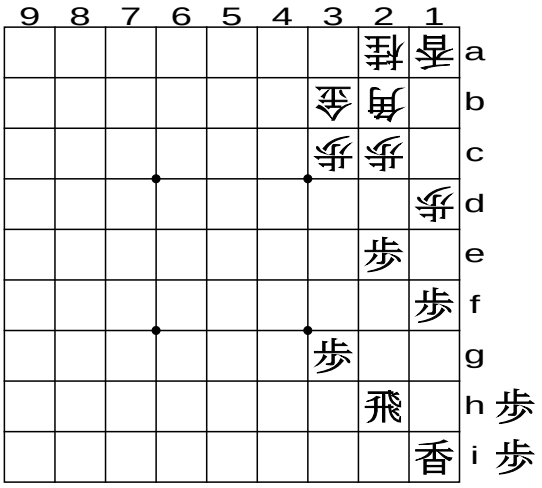
(1-3)

Взятие пешки на 1с конём будет напрасной тратой, поскольку он будет убит простым сбросом пешки, поэтому пешку на 1с белые должны брать стрелкой. После чего чёрные сбрасывают ещё одну висячую пешку на свободное поле. В окончательной позиции атака чёрных успешна, потому что им удалось забросить в лагерь белых пешку, которая далее наверняка перевернётся, и будет угрожать правому флангу белых. Это немного, да и происходило медленно; однако всё-таки преимущество.

Следующий пример - вариант простой атаки по краю. Здесь добавлены: ладья для чёрных и слон с золотом для белых.

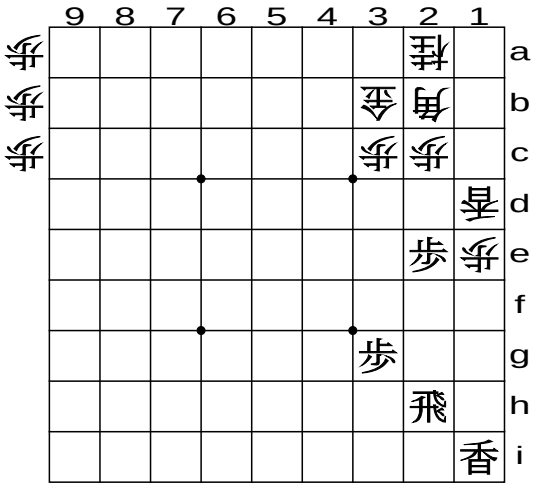
SHO-GI.RU

Атака по краю начинается, как и в предыдущем примере.



(2-1)

Ходы после (2-1): **1.P-1e 2.Px1e 3.P'1c 4.Lx1c 5.P'1d 6.Lx1d** (2-2)

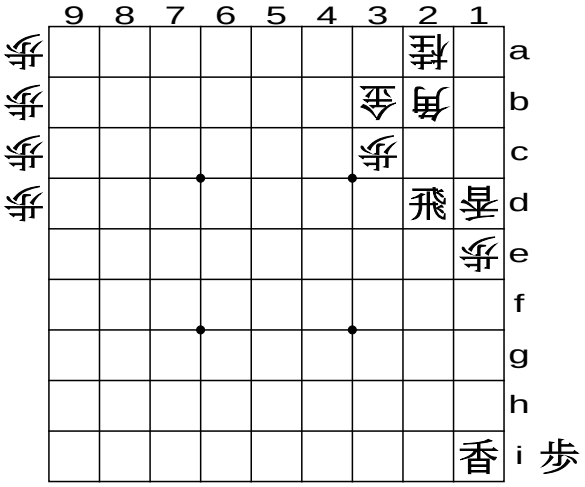


(2-2)

Разница здесь в том, что чёрные подняли стрелку белых на поле 1d с помощью последовательно ударяющих пешек.

Теперь, когда приготовления на краю завершены, чёрные сдвигают атаку на вторую вертикаль.

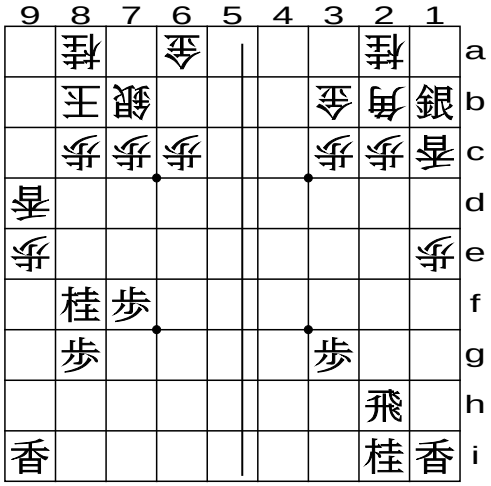
Ходы после (2-2): **7.P-2d 8.Px2d 9.Rx2d** (2-3)



(2-3)

Теперь преимущество чёрных очевидно, поскольку их ладья может задаром взять стрелку, после чего они продолжат атаку по второй вертикали и по краю; теперь они смогут, поедая белые фигуры, ворваться в лагерь противника.

На (2-1a) показаны варианты этой атаки, когда у Вас в руке есть другие фигуры.



(2-1a)

Слева: если в руке у Вас есть конь, то его можно сбросить, целясь в стрелку и одновременно угрожая королю.

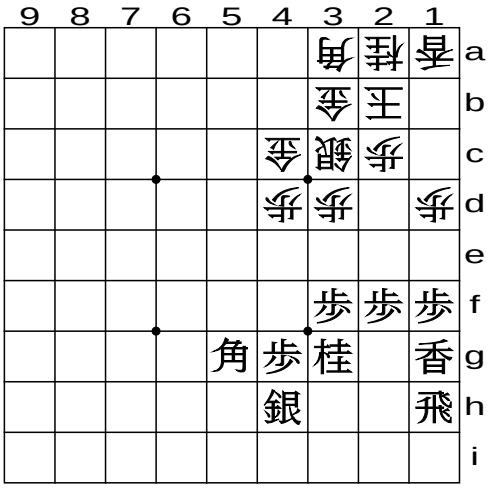
Справа: также можно сбросить серебро (или слона) сбоку от белого слона, угрожая коню и золоту.

Оба эти варианта произведут сильное действие на лагерь противника.

SHO-GI.RU

10.1.2 Воробьиное копьё (судзумэ-дзасси)

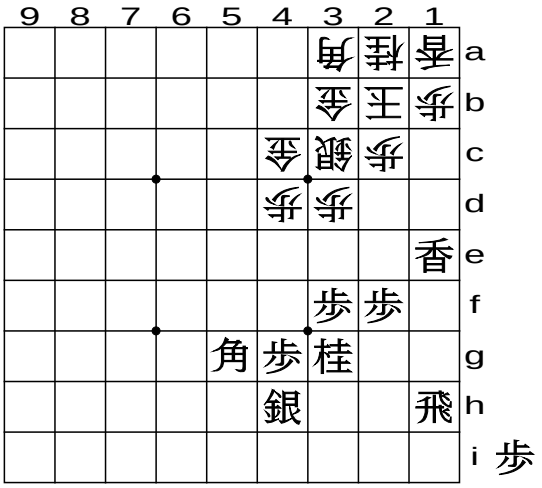
Это хорошо известная атака, проводимая ладьёй и стрелкой.



(3-1)

Посмотрите на частичную позицию (3-1). Белые находятся в достроенной крепости ягура, в то время как чёрные продвинули стрелку и поставили за ней ладью. Это противоположно сказанному в 9.2.12, но в частном случае - когда играется воробьиное копьё - применяется именно такая связка.

Ходы после (3-1): **1.P-1e 2.Px1e 3.Lx1e 4.P'1b** (3-2а)

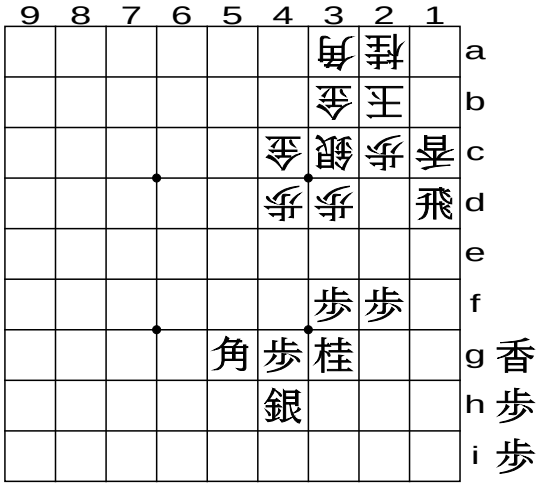


(3-2а)

На (3-2а) показан лучший ход белых, предотвращающий дальнейшую атаку по краю, если они не хотят размена стрелок. После этой малой стычки чёрные, имея преимущество в пешку, сместят атаку на другую линию.

На самом деле, сложно прорваться, атакуя лишь этим приёмом. Но и этого достаточно для чёрных, если они стремятся получить небольшое материальное преимущество и создать давление по краю. Однако чёрные могут продолжить атаку, если белые решатся на размен стрелок. Посмотрите, к чему приводит разница в ходе 4:

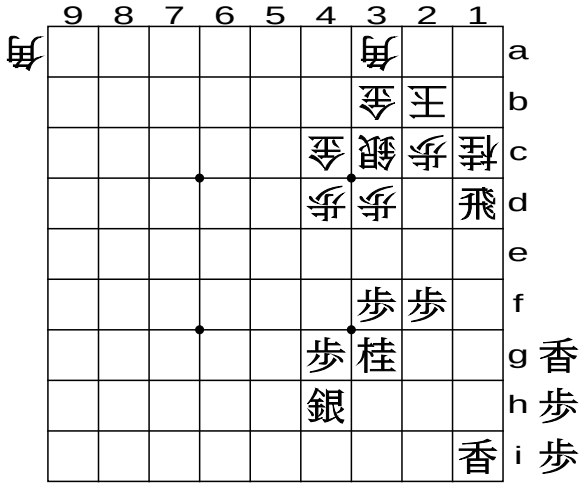
4.Lx1e 5.Rx1e 6.P'1d 7.Rx1d 8.L'1c (3-2б)



(3-2б)

Теперь ладья чёрных поймана: ей некуда бежать от белой стрелки. Однако у чёрных есть возможность продолжить атаку.

Ходы после (3-2b): **9.Bx1c+ 10.Nx1c 11.L'1i** (3-3)



(3-3)

Чёрные пожертвовали слона за стрелку и этим самым спасли ладью. Дальнейший сброс стрелки позволяет продолжить атаку. Представьте, что произойдёт, если следующим ходом

SHO-GI.RU

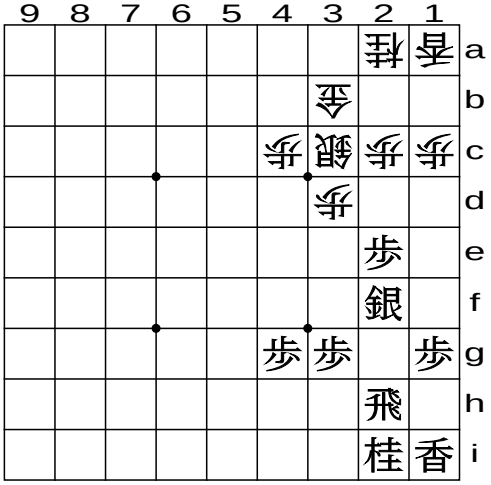
ладья съест коня и перевернётся. Если же белый король уйдёт на 2a или куда-нибудь ещё, открывая диагональ слону, то простого прыжка конём на 2e будет достаточно, чтобы сохранить давление на 3c и практически закончить игру: у белых не остаётся в запасе времени, чтобы укрепить край своего лагеря.

Зная, что размен стрелок ввяжет их в жестокую борьбу, игроки должны хорошенько думать, стоит ли предпринимать этот шаг.

10.2 Богин («карабкающееся серебро»)

Это одна из наиболее популярных атак, проводимая при помощи серебра и ладьи. Название её происходит от ходов серебра, похожих на карабканье по столбу. У неё много вариантов, зависящих от ситуации на фронте.

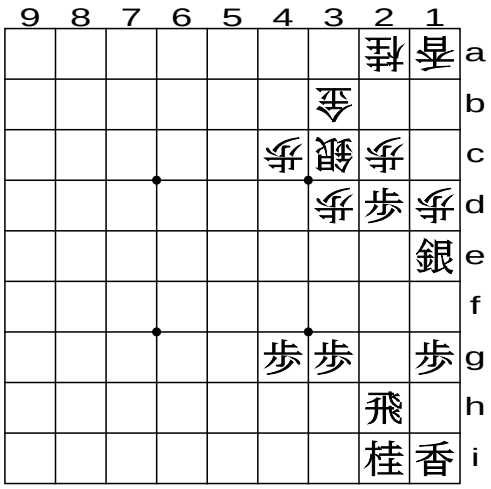
На (4-1) показана начальная позиция перед атакой.



(4-1)

Посмотрите на серебро, карабкающееся по ладейной вертикали: это его место. Сейчас Ваш ход.

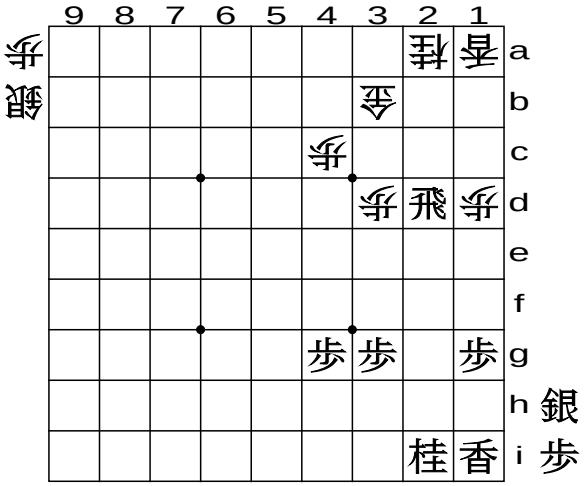
Ходы после (4-1): **1.S-1e 2.P-1d 3.P-2d** (4-2)



(4-2)

Белые ходят пешкой, чтобы съесть чёрное серебро, если оно поднимется на край без защиты. В ответ чёрные двигают свою пешку, игнорируя опасность для серебра. Этот ход - ключевой. Белые не могут с радостью съесть серебро, если подумают о том, что вослед за этим случится на второй вертикали.

Ходы после (4-2): **4.Px2d 5.Sx2d 6.Sx2d 7.Rx2d** (4-3)

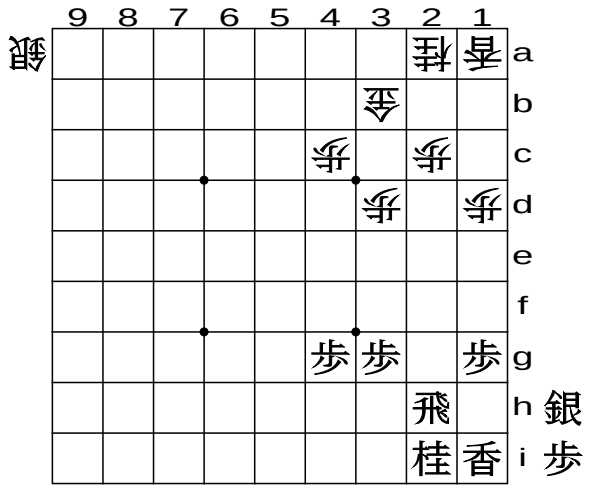


(4-3)

Это серия неизбежных разменов, последний из которых заканчивается занятием ладьёй поля, с которого она готовится к вторжению в неприятельский лагерь. Белым надо её блокировать.

Ходы после (4-3): **8.P'2c 9.R-2h** (4-4)

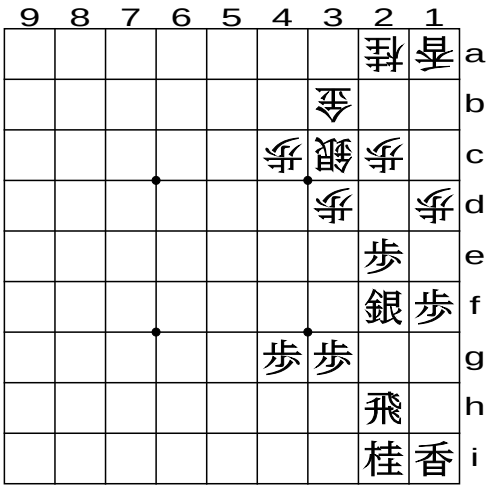
SHO-GI.RU



(4-4)

После этого чёрные отводят ладью, безболезненно размещая её на исходной позиции.

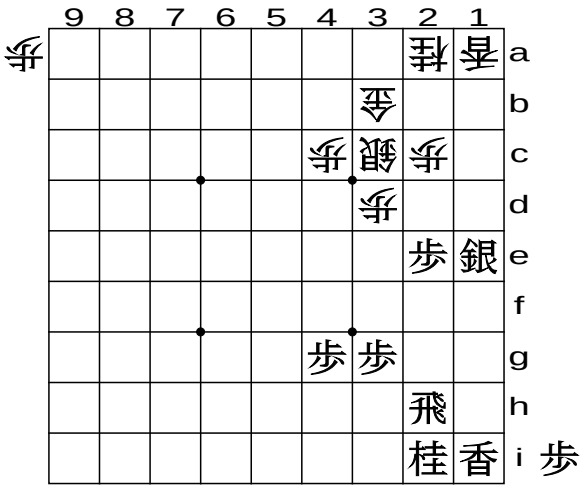
В конечной позиции атака богин чёрных выглядит успешной, поскольку они смогли убрать пешку перед ладьёй и, кроме того, убрать своё серебро с доски на комадай. Фигуры увеличивают свою ценность, когда переходят в руку; особенно, если это атакующие фигуры, как Вы, возможно, помните из пункта 8.2.3.



(5-1)

На (5-1) показана другая позиция, в которой оба игрока пошли крайней пешкой. В этом случае чёрным необходимо разменять крайние пешки перед выходом серебра.

Ходы после (5-1): **1.P-1e 2.Px1e 3.Sx1e** (5-2)

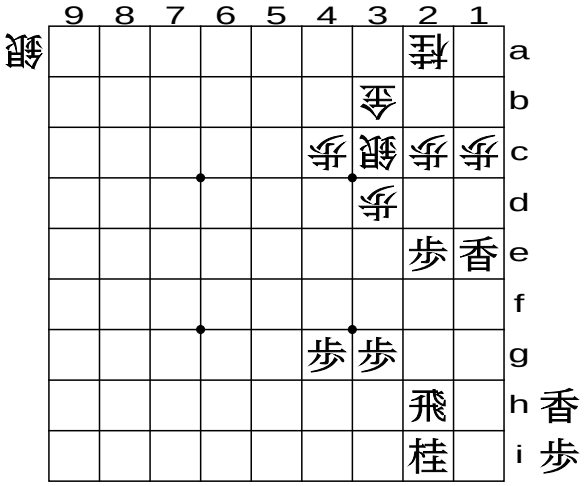


(5-2)

Вам следует помнить, что для взятия пешки противника следует использовать серебро, оставляя стрелку неподвижной.

Отметьте, что чёрное серебро беззащитно перед стрелкой противника, ради последующих разменов.

Ходы после (5-2): **4.Lx1e 5.Lx1e 6.P'1c** (5-3)



(5-3)

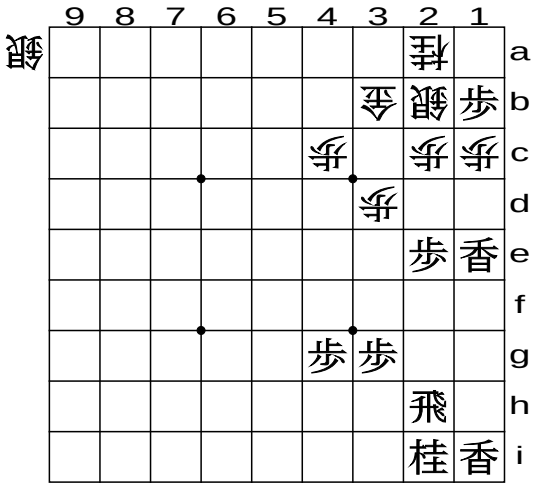
Согласитесь, что Вы не смогли бы продолжить атаку, если бы третьим ходом съели пешку стрелкой: белые сбросили бы пешку на 1b в ответ; вот почему надо было жертвовать серебром.

Белые получили материальную выгоду - серебро против стрелки, съеденной чёрной стрелкой, после чего сбросили защитную пешку на третью горизонталь. Всё это стандартные ходы.

Теперь у чёрных есть два пути атаки. Первый начинается со сброса пешки.

SHO-GI.RU

Ходы после (5-3): **7.P'1b 8.S-2b 9.L'1i** (5-4а)

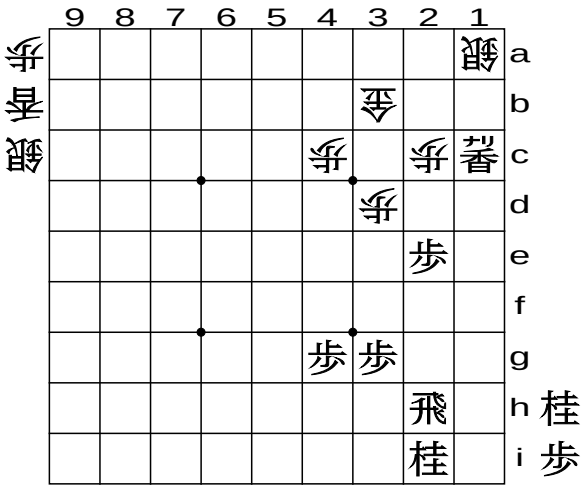


(5-4а)

Атака из-за двух стрелок на одной вертикали кажется тяжёлой, но преимущество чёрных тут в том, что они могут продолжить атаку.

Дальнейшие ходы показывают, что белые уже не могут предпринять эффективных контрмер.

Ходы после (5-4а): **11.P-1a+ 12.Sx1a 13.Lx1c+ 14.Nx1c 15.Lx1c+** (5-5а)



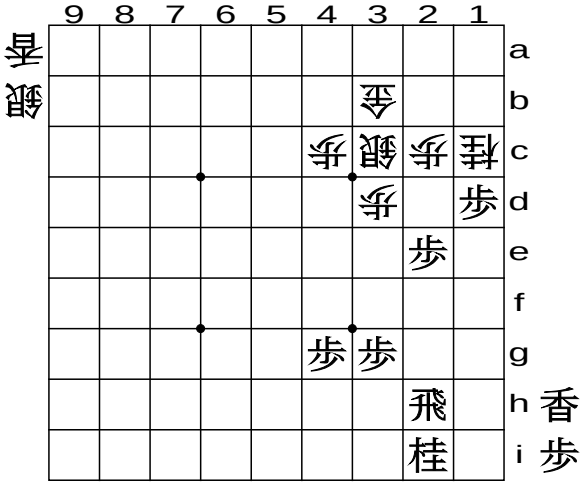
(5-5а)

Чёрные создают в углу токина, которого белые не могут проигнорировать. После того, как белое серебро съедает его, чёрные завершают прорыв с помощью двух стрелок.

В окончательной позиции чёрные всё ещё могут продолжить вторжение - к примеру, сдвинув ладью на край, в то время как у белых эффективных защитных ходов не осталось.

Теперь рассмотрим второй путь атаки, в котором седьмым ходом вместо пешки Вы нападаете стрелкой.

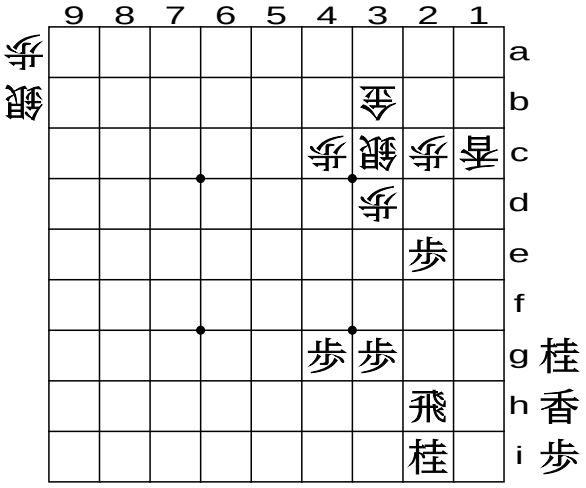
Ходы после (5-3): **7'Lx1c 8'Nx1c 9'P'1d** (5-4б)



(5-4б)

Тут чёрные возобновляют быструю атаку без осторожной подготовки. За нею неизбежно следует размен стрелок.

Ходы после (5-4б): **10'L'1a 11'Px1c+ 12'Lx1c** (5-5б)



(5-5б)

В результате у чёрных остаются конь, стрелка и пешка в руке. С таким стратегическим запасом чёрные внезапно переносят свою атаку на другую часть доски, нацеливаясь на получение более крупного, критического преимущества.

SHO-GI.RU

(6-1)

Итак, предположим, что игроки уже разменяли слонов и держат их в руках. На (6-1) чёрные собираются получить большой перевес. Что бы Вы сделали на их месте?

Ход после (6-1): **1.L'8c** (6-2)

(6-2)

Смысл этого сброса стрелки прямо перед белой ладьёй вскоре будет раскрыт. В ответ белые могут только съесть её.

Ходы после (6-2): **2.Rx8c 3.N'7e** (6-3)

(6-3)

Целью тут было создание вилки на ладью и серебро, которая, что бы белые на неё ни ответили, причинила бы им серьёзные разрушения. Теперь им надо спасать самое ценное.

Ходы после (6-3): **4.R-8b 5.Nx6c+** (6-4)

(6-4)

Позиция на (6-4) близка к концу игры. Чёрный конь, перевернувшись, оказывается прямо перед королём противника, при этом у чёрных есть материал в руке.

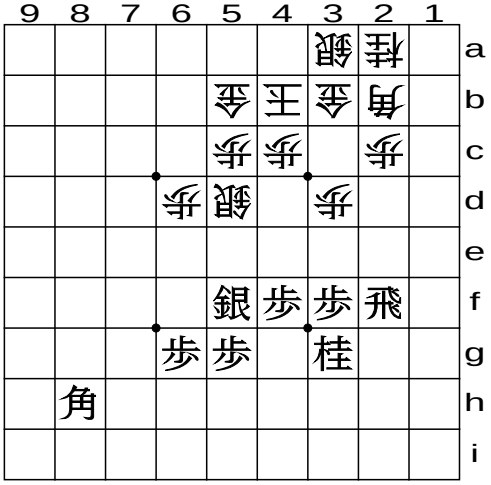
Белым теперь сложно защититься от чёрных, которые, поедая всё вокруг, будут расширять свою территорию.

Эта последовательность показывает, как решительно работает материальная выгода в начале игры. Конечно, бывает по-всякому, но иногда это может решить исход всей игры.

10.3 Гатянгин («звенящее серебро»)

SHO-GI.RU

Название это происходит от воображаемого звука, возникающего от столкновения серебра противников в центральной части поля боя. Это частный случай косикакэгин (п.10.4), в котором серебро выходит перед своей пешкой, чтобы встретить силы противника. Взгляните на такую позицию на диаграмме (7-0).



(7-0)

Для лучшего восприятия диаграммы, на ней обозначены лишь атакующие фигуры чёрных и защитные - белых. Атака производится в согласии с теорией: RBSN (ладья, слон, серебро и конь) полностью сконцентрировали свои силы на второй, третьей и четвёртой вертикалях. В это время белые защищают короля в недостроенном замке *фуна* («лодка»). Это тоже быстрая битва, начинающаяся неожиданно, до того, как противник успел построить защиту, но достаточно мощная и эффективная, чтобы угрожать королю противника, поскольку бой происходит близко к трону.

(7-1)

На (7-1) показана вся доска прямо в момент начала атаки. Расположение фигур у противников практически полностью совпадает, за исключением правого золота, которое у чёрных защищает коня в преддверии ожидаемой контратаки.

Ходы после (7-1): **1.P-3e 2.Px3e 3.S-4e** (7-2)

(7-2)

Битва, в согласии с теорией, начинается с жертвы пешки. После продвижения белой пешки, чёрные ходят на соседнее с ней поле серебром; почему - пока ещё неясно. Тут возникает звон от столкновения серебра.

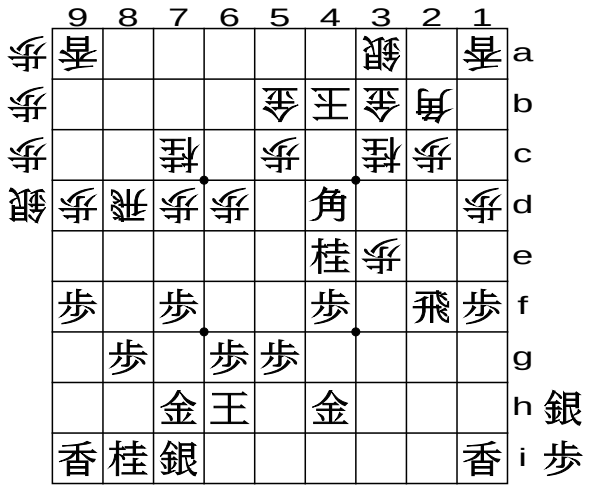
Ходы после (7-2): **4.Sx4e 5.Nx4e 6.P-4d** (7-3)

(7-3)

Белые берут серебро серебром, не избегая битвы, после чего чёрные берут их серебро конём. Это "рискованно прыгающий конь", поэтому белые двигают на него пешку, чтобы с удовольствием съесть.

SHO-GI.RU

Ходы после (7-3): **7.P'3c 8.Nx3c 9.Bx4d** (7-4)

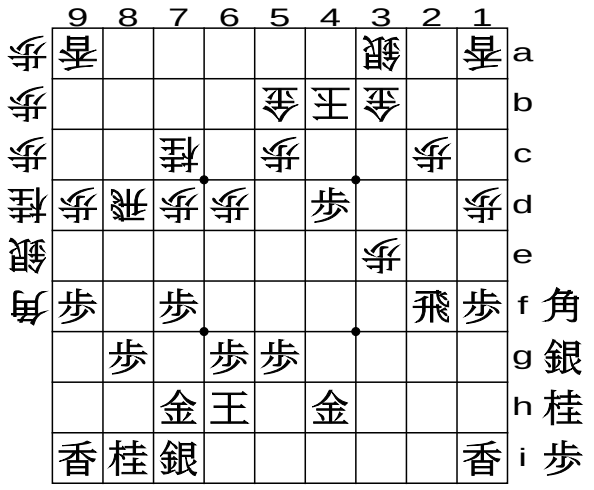


(7-4)

Чёрные показывают свои настоящие намерения, атакуя золото рядом с королём сбросом ударяющей пешки. Белые вынуждены съесть эту пешку конём, поскольку отдача золота была бы слишком большой потерей. Затем, видя, что диагональ белого слона закрыта, чёрные едят своим слоном пешку; это - ключевой ход.

Приведённые к этой позиции, белые принуждены развязать схватку, поскольку они могут предвидеть угрозу в результате таких ходов, как 11.P'3d 12.Nx4e 13.S'3c. Поэтому они решают избавиться от угрозы тотальным разменом конфликтующих фигур.

Ходы после (7-4): **10.Nx4e 11.Px4e 12.Bx4d 13.Px4d** (7-5)



(7-5)

Несмотря на борьбу белых, чёрные смогли получить здесь преимущество в виде оставшейся пешки - подножия для второй волны атаки.

Суть в том, что чёрные смогли перевести на комадай атакующие фигуры, в то время как белые были вынуждены перевести на комадай защищающие фигуры.

В возникшей в результате позиции можно ожидать таких ходов белых, как S'5d, N'6e или N'3d, но, как учит теория, победа чёрным после длительного сражения уже обеспечена.

Мы верим, что теперь Вы понимаете причину, по которой чёрные пожертвовали пешкой на третьей вертикали; белые не могли сбросить пешку перед серебром, чтобы защитить фронт. Это ключевой ход, который позволяет Вам впоследствии сделать ходы 5.Nx4e, 7.P'3c и сильный прыжок слоном 9.Bx4d.

Во время игры, в которой непростые ходы могут появляться где угодно, Вы можете укрепить свой успех в тот момент, когда появится возможность безопасного прыжка слоном на 4d.

10.4 *Косикакэгин* («сидящее серебро»)

Эта атака серебром, находящимся перед своей пешкой, похожа на предыдущую (*гатянгин*).

Представленная далее последовательность носит название "косикакэгин после размена слонов", и в ней Вы начинаете атаку сразу после размена слонов и удержания их в руке. На (8-1) показано самое начало этой атаки.

(8-1)

SHO-GI.RU

Ходы после (8-1): **1.P-4e 2.Px4e 3.P-3e** (8-2)

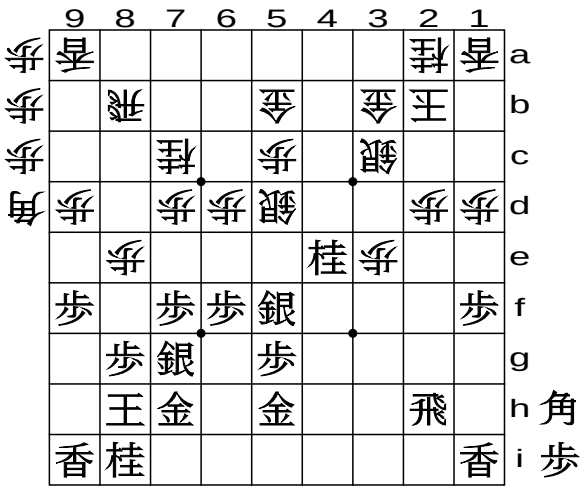
(8-2)

В соответствии с теорией, чёрные начинают с жертвы пешки, но по четвёртой вертикали. А далее - ходят пешкой на третьей вертикали. С какой же целью?

Чтобы ответить на угрозу, создаваемую этой пешкой, у белых есть две альтернативы: или взять её пешкой, или перевести своё серебро на поле 4d.

Мы рассмотрим здесь вариант взятия пешкой. Длинная и сложная последовательность, начинающаяся с выдвижения серебра, была изучена 14-м Пожизненным Мэйдзином Кимурой, и тут приводиться не будет.

Ходы после (8-2): **4.Px3e 5.P-2d 6.Px2d 7.Nx4e** (8-3)



(8-3)

Жертва пешки на второй вертикали - ключ к предстоящей битве. После третьей жертвы чёрные делают хороший ход конём, который создаёт возможность следующим ходом сбросить слона или прыгнуть ладьёй.

Ходы после (8-3): **8.Sx4e 9.Sx4e 10.B'3g** (8-4)

(8-4)

Ответ белых - взятие коня серебром - в этой ситуации лучший, ибо он заставляет чёрных перед сбросом слона или прыжком ладьи увести куда-нибудь своё серебро. Сброс белого слона тоже является единственной доступной на этот момент контратакой.

Кажется, что чёрные затруднены контратакой, но всё не так плохо.

Ходы после 8-4: **11.R-2i 12.B-4f+ 13.S'5f** (8-5)

(8-5)

Чёрные легко уходят с диагонали слона, после чего белые переворачивают его на шестой горизонтали. Следующий за этим сброс

SHO-GI.RU

чёрного серебра призван ограничить противнику пространство хода.

Ходы после (8-5): **14.P'4d 15.Sx4d 16.Sx4d 17.Rx2d** (8-6)

(8-6)

Сброс белыми пешки на чёрное серебро вынужден, поскольку иначе их слону грозит смерть от хода чёрных 15.G-4g. Следующий за этим размен серебра реализует долгожданный перекрёсток с ладьёй.

Теперь белые вынуждены защищаться от шаха сбросом пешки, в то время как чёрная ладья забирает их серебро, завершая размен.

Ходы после (8-6): **18.P'2c 19.Rx4d** (8-7)

(8-7)

Теперь, после взятия серебра, чёрная ладья угрожает съесть слона или перевернуться, прорвавшись глубоко в тыл, то есть чёрных ждёт большое преимущество, что бы ни ответили белые. Теперь превосходство чёрных очевидно. Вариант, возникающий после хода 14.P-6e вместо 14.P'4d здесь не описан.

Мы рассмотрели четыре типа атаки, в деталях и с минимумом вариантов. Отметьте, что мы не рассматривали тактики *йокофудори* и *ягура*, которые было более уместно поместить в главу, описывающую образцы битв.

---

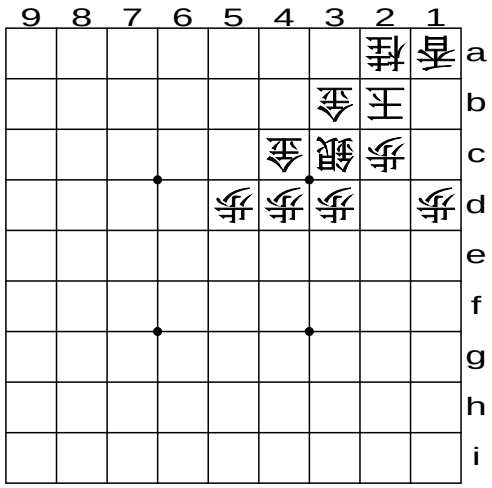
11. ВЗЛОМ КРЕПОСТИ

Формы и описания различных замков были представлены в главе 7. Нет необходимости говорить, что следует построить крепость и разместить в ней короля, прежде чем начинать атаку - как Вам, так и Вашему противнику.

Поскольку Ваша цель - навалиться на вражеского короля и заматовать его, Вам следует сначала взломать его крепость. Никакая крепость не является неприступной, напротив: любая рушится, если атаковать аккуратно. Увидеть её слабые точки - это увидеть Ваши ходы. Как это делается, описано далее.

11.1 Взлом ягуры

Ключ к взлому крепости - найти её слабые точки. Взгляните на (1-0), где изображен лагерь противника, построившего *ягуру*, и постарайтесь сами найти, на какой точке следует сконцентрировать Ваши силы.



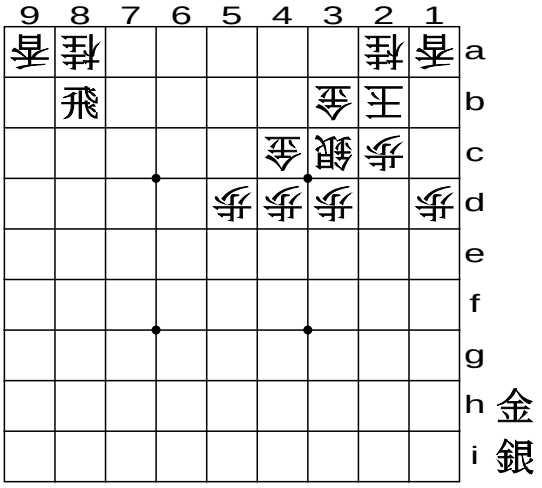
(1-0)

11.1.1 Боковая атака ладьёй

Первый пример - атака ладьёй и двумя генералами в руке. На (11-1) Вы только что сбросили ладью глубоко в

SHO-GI.RU

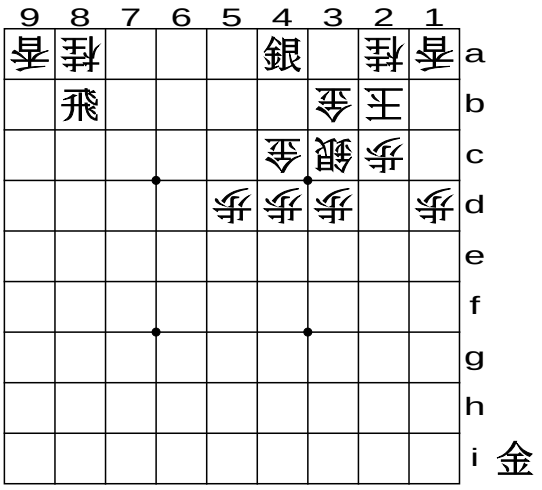
лагерь противника. Цель - золото, защищающее короля сбоку. Поэтому первый ход - сброс серебра, бьющий золото снизу.



(1-1)

Ход после (1-1): **1.S'4a** (1-2)

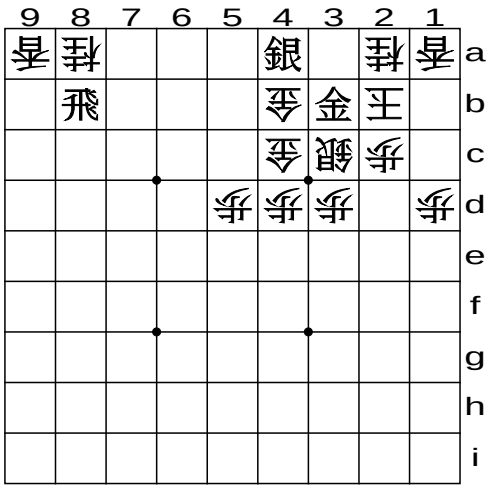
Это достаточно сильно, чтобы удушить бедное золото: следующим ходом оно будет убито, поскольку не может отступить, будучи связано ладьёй. Поэтому всё, что ему остаётся - уйти вбок, под защиту дружественного золота.



(1-2)

Но и это не влияет на темп атаки чёрных. Их дальнейший сброс золота угрожает непосредственно королю.

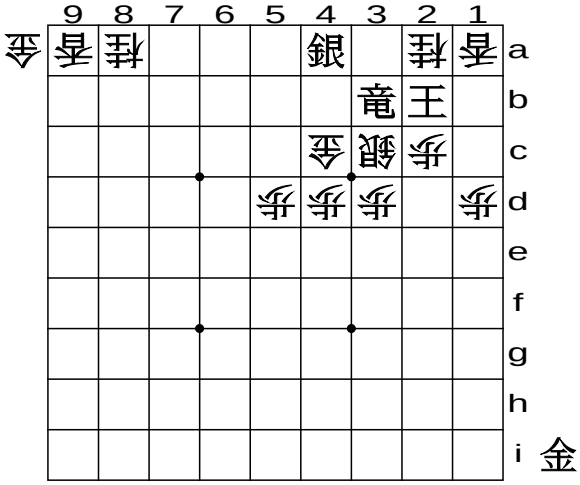
Ходы после (1-2): **2.G-4b 3.G'3b** (1-3)



(1-3)

Это и впрямь мощный набег! Белым остаётся лишь съесть это золото, после чего дорога ладье открыта.

Ходы после (1-3): **4.Gx3b 5.Rx3b+** (1-4)



(1-4)

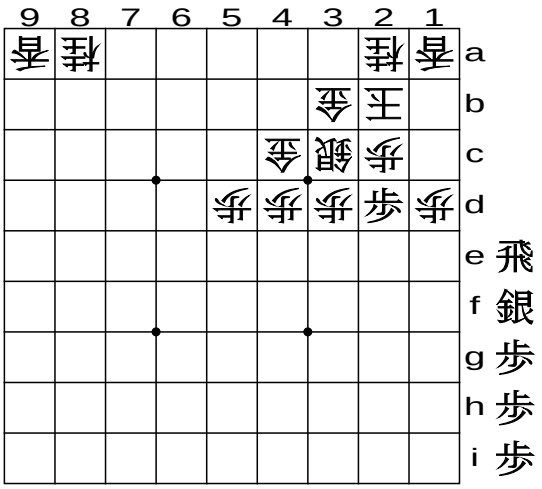
Теперь лагерь белых практически разрушен: следующим ходом дракон съест золото, а королю белых остаётся только бежать.

Возвращаясь назад, отметим, что разгром грозил белым уже при сбросе чёрного серебра. Им следовало сделать какой-нибудь эффективный защитный ход, к примеру, спуститься золотом с 4c на 4b.

Далее следует другой пример боковой атаки ладьи - в комбинации с отвлекающим сбросом пешки перед королём.

SHO-GI.RU

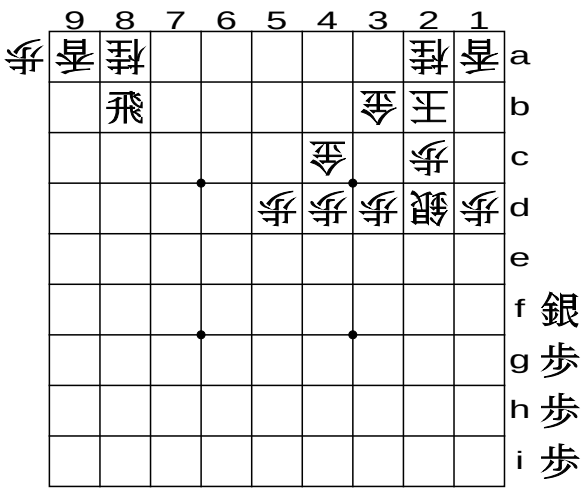
На этот раз Вы делаете лёгкий отвлекающий удар перед сбросом ладьи: **1.P'2d** (2-1).



(2-1)

Это сброс ударяющей пешки прямо перед королём, поэтому белые не могут его проигнорировать. У них есть два варианта ответа: съесть эту пешку пешкой, или серебром. Случай взятия серебром рассмотрим первым.

Ходы после (2-1): **2.Sx2d 3.R'8b** (2-2а)

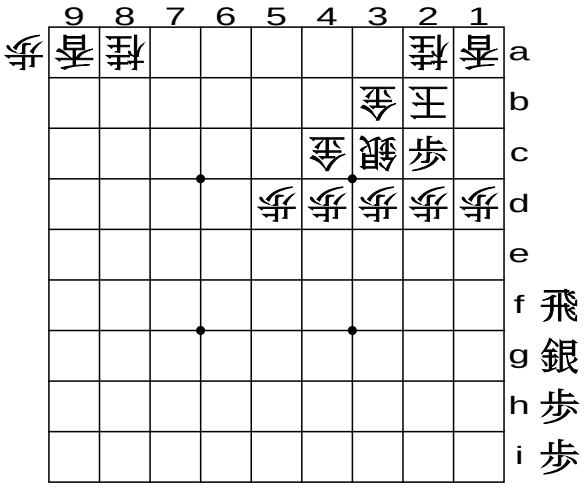


(2-2а)

Очевидно, что это та же, даже более благоприятная чем ранее для чёрных, ситуация, которым теперь легче разрушить белый лагерь, который стал более хрупким; к тому же, путь к бегству королю закупорен. Дальнейшее рассмотрение этому примеру не требуется.

Второй случай - когда сброшенная перед королём пешка съедается пешкой. Этот случай даёт Вам возможность повторного сброса ударяющей пешки.

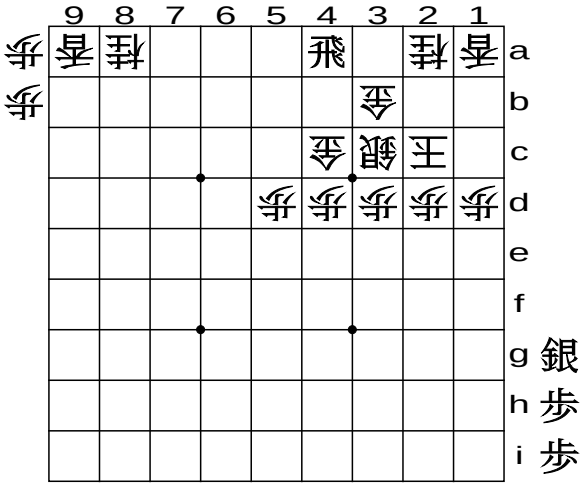
Ходы после (2-1): **2.Px2d 3.P'2c** (2-2б)



(2-2б)

Сброс пешки, бьющей короля - это следование теории. Если король сам возьмёт её, то Вы сможете создать давление простым сбросом ладьи на крайнюю горизонталь, реализуя перекрёсток с ладьёй.

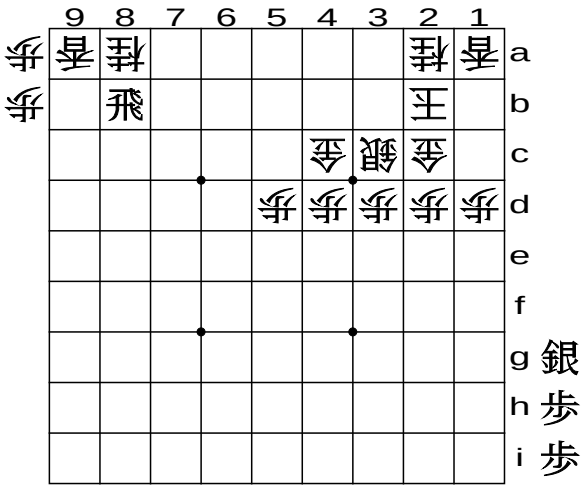
Ходы после (2-2b): **4.Kx2c 5.R'4a** (2-3)



(2-3)

Взятие этой пешки золотом делает позицию хуже, поскольку дальнейший сброс ладьи на вторую горизонталь становится фатальным, как показано на (2-3вар).

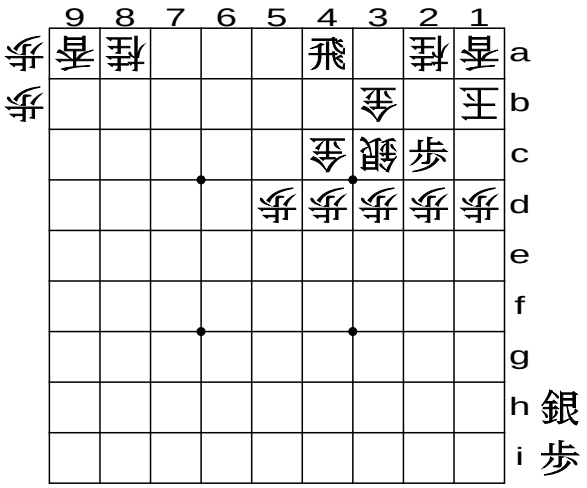
SHO-GI.RU



(2-3вар)

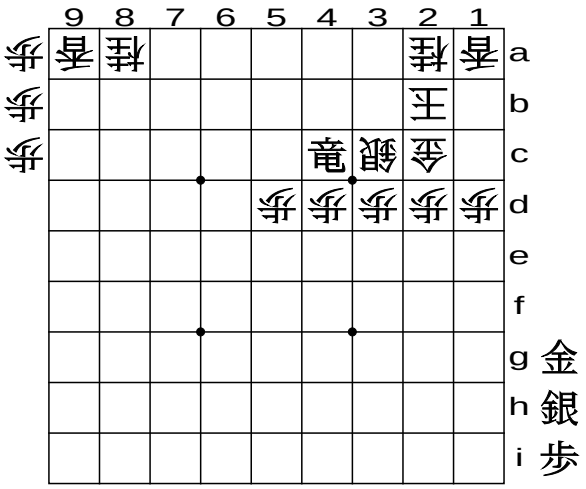
Теперь у белых два варианта ответа: походить королём на 1b или на 2b. Рассмотрим сначала вариант К-2b.

Ходы после (2-3): **6.К-2b 7.Р'2с 8.К-1b** (2-4а)



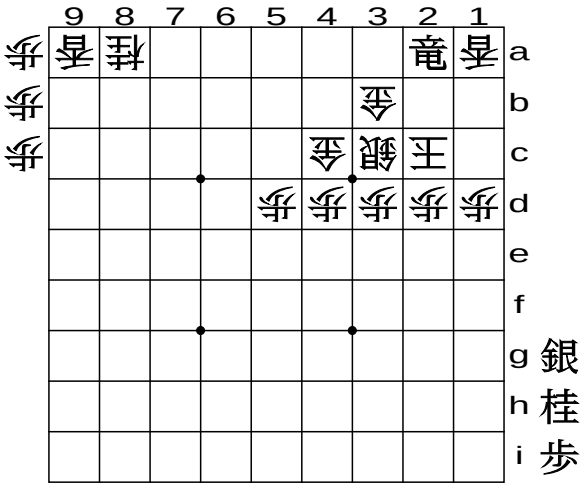
(2-4а)

Как вариант, представим, что белые взяли эту пешку золотом. Тогда чёрные с радостью съедят другое золото, перевернув ладью: **8'Gx2c 9'Rx4c+** (2-4а.вар1).



(2-4а.вар1)

Другой вариант - когда белые берут эту пешку королём. Тогда чёрные могут сделать дракона, съедая коня: **8″Kx2c 9″Rx2a+** (2-4а.вар2).

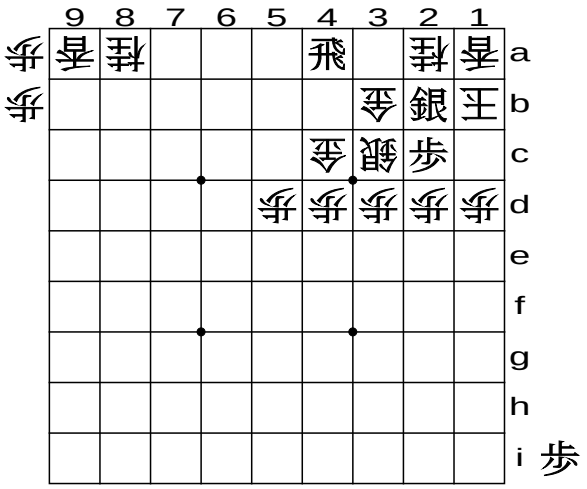


(2-4а.вар2)

Поэтому, после 7.Р'2с чёрным не остаётся ничего, кроме как уводить короля в сторону. Возвращаясь к (2-4а): теперь Вы можете эффективно сбросить серебро сбоку от короля.

Ход после (2-4а): **9.S'2b** (2-5а)

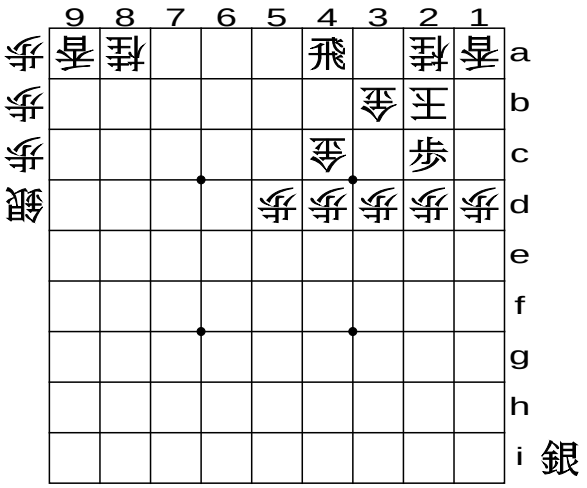
SHO-GI.RU



(2-5а)

Теперь белым грозит мат, поэтому они вынуждены есть это серебро серебром, чтобы не отдавать золото.

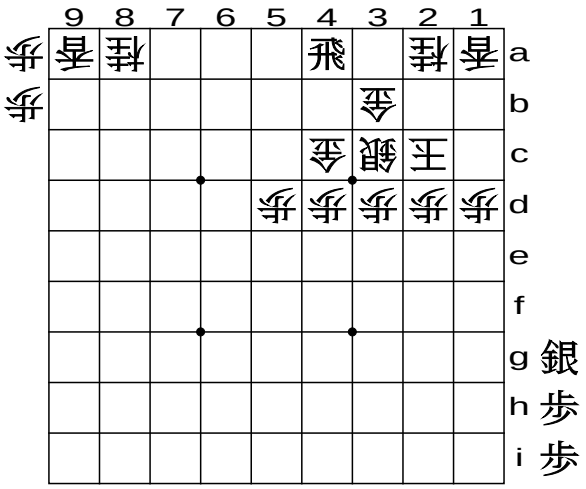
Ходы после (2-5а): **10.Sx2b 11.Px2b+ 12.Kx2b 13.P'2c** (2-6а)



(2-6а)

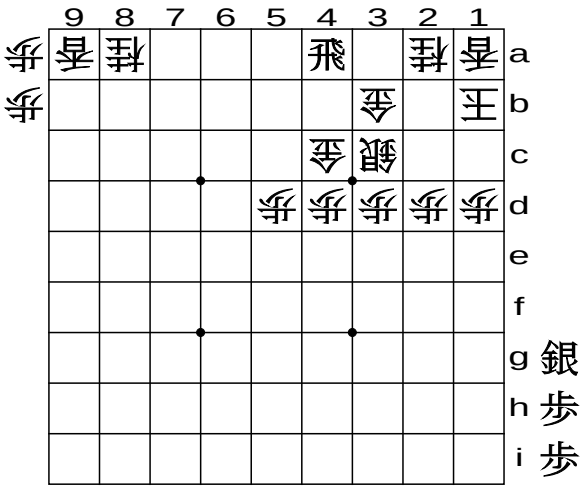
Сравните получившуюся позицию с (2-2b): теперь Ваше преимущество куда больше. У Вас есть сброшенная в лагерь противника ладья, в то время как защитное серебро белых ушло на комадай. А Ваша пешка всё так же бьёт короля, и белым надо с этим что-то делать. За взятием этой пешки видна угроза ладьёй и дальнейшее продолжение атаки.

Теперь вернёмся к (2-3) и посмотрим, что произойдёт, если король уйдёт на 1b.



(2-3)

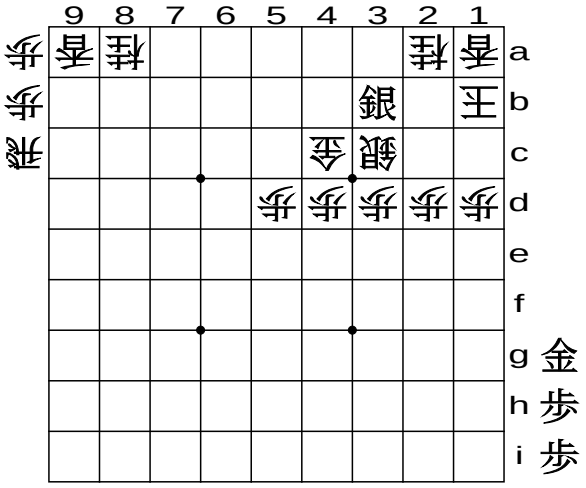
Ход после (2-3): **6'K-1b** (2-4б)



(2-4б)

После такого хода королём Вы можете начать дикую атаку с жертвой ладьи.

Ходы после (2-4б): **7'Rx4c+ 8'Gx4c 9'S'3b** (2-5б)

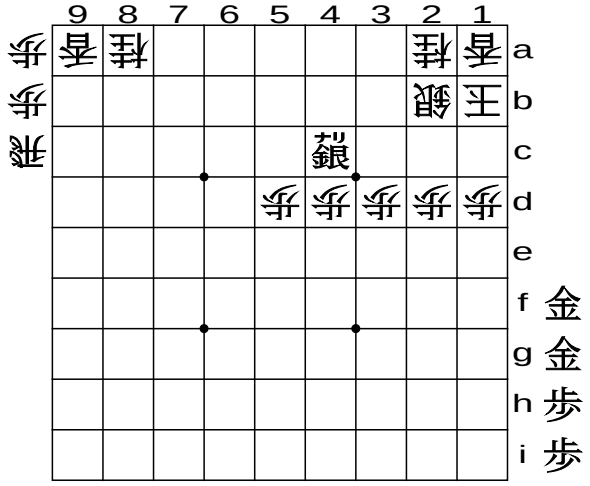


(2-5б)

SHO-GI.RU

Чёрные меняют ладью на золото и сбрасывают на освободившееся место серебро. Как видите, это угроза мата!

Ходы после (2-5б): **10'S-2b 11'Sx4c+** (2-6б)



(2-6б)

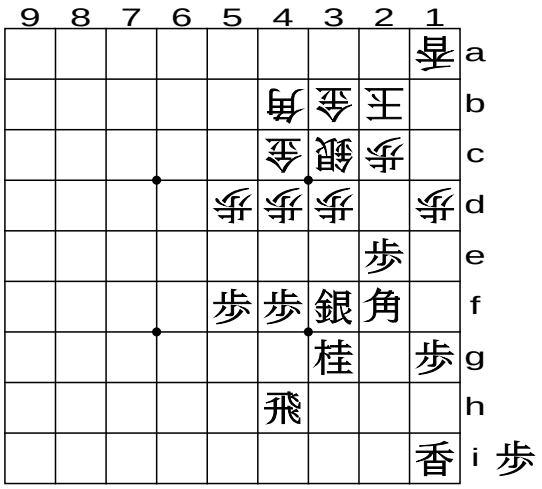
В то время как серебро белых бросается защищать короля сбоку, серебро чёрных с удовольствием съедает золото. Это уже практически конец игры.

Белый король на (2-6б) загнан в угол; два защищавших его генерала ушли в руку чёрных в обмен на ладью, которая в защите неэффективна.

Придя к этой позиции, Вы добьётесь финальной победы, просто сбрасывая и сбрасывая фигуры из руки.

11.1.2 Идеальная атакующая последовательность

Представленная здесь атака называется идеальной последовательностью слома ягуры. Четыре атакующие фигуры - RBSN - собраны в ней в одном месте и работают в эффективном сотрудничестве. Посмотрите на (3-0). Если у Вас хорошая память, то, возможно, вы помните, что это позиция 4 из п.3.2 главы 3.

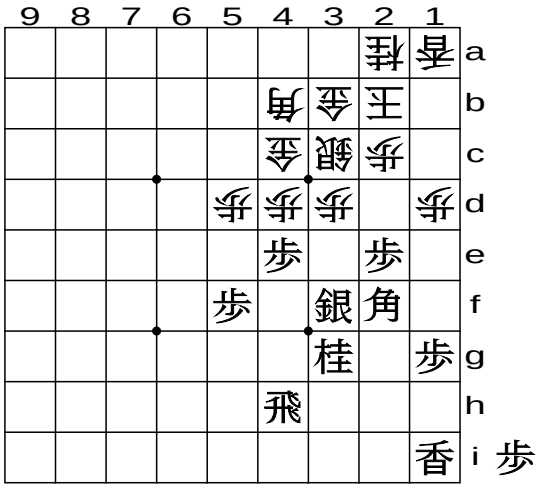


(3-0)

Посмотрите хорошенько, на каких полях сконцентрированы удары этих фигур.

Как показано в п.3.2, сила этих фигур сконцентрирована по ходу пешки на четвёртой вертикали, и дальнейший сброс пешки на этой вертикали поможет совместной работе атакующих фигур разбить крепость противника. Теперь это будет продемонстрировано.

Ход после (3-0): **1.P-4e** (3-1)

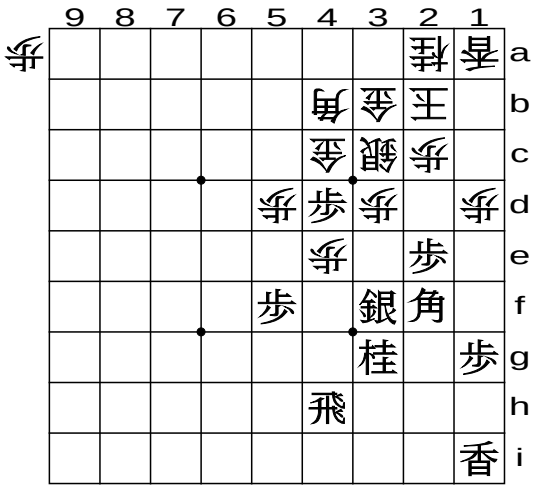


(3-1)

По теории, атака всегда начинается с жертвы пешки. Эту угрозу белые не могут игнорировать, ибо дальнейшее продвижение пешки грозит большим кризисом.

Ходы после (3-1): **2.Px4e 3.P'4d** (3-2)

SHO-GI.RU

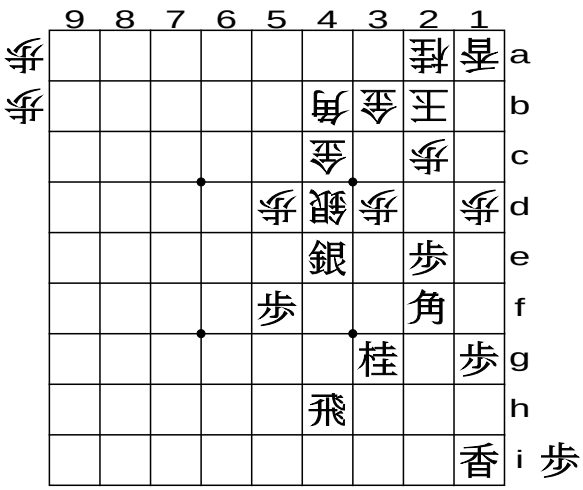


(3-2)

Ответное взятие белыми пешки пешкой - стандартный ход.

Однако далее сброс ударяющей пешки кусает золотого генерала. И этот ход белые не могут оставить без внимания, поскольку следующим ходом чёрные собираются поднять своё серебро на 4e, съедая белую пешку.

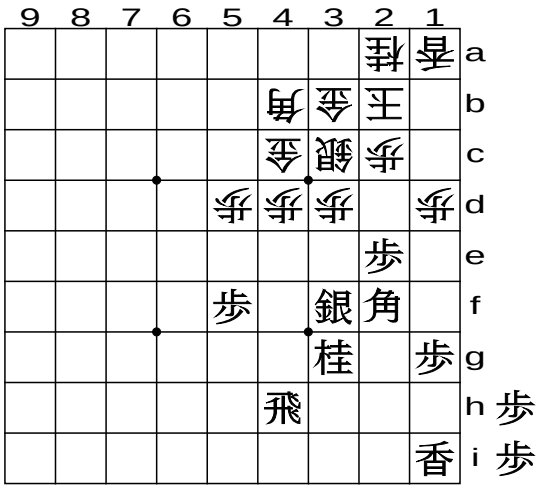
Ходы после (3-2): **4.Sx4d 5.Sx4e** (3-3)



(3-3)

Ход белых серебром осмыслен, поскольку при атаке оно может уйти назад по диагонали. Ход чёрным серебром - первый, заставляющий белых разменяться и, одновременно, оставить поле 4d пустым.

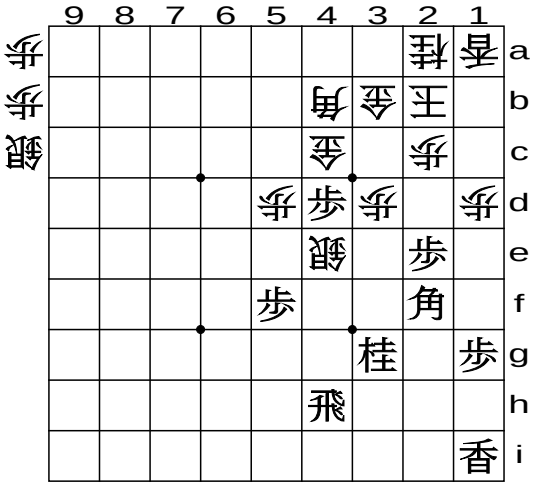
Теперь посмотрите на вариант, в котором Вы съедаете белую пешку серебром уже на третьем ходу: **3'Sx4e 4'P'4d 5'S-3f** (3-3вар)



(3-3вар)

Для чёрных это очень плохой ход: он позволяет белым сбросить пешку на критическое поле 4d, и тем самым заставить чёрное серебро уйти назад; белый лагерь при этом укрепляется, в то время как чёрные теряют нить дальнейшей атаки. Это плохой пример, и Вы никогда не должны ему следовать.

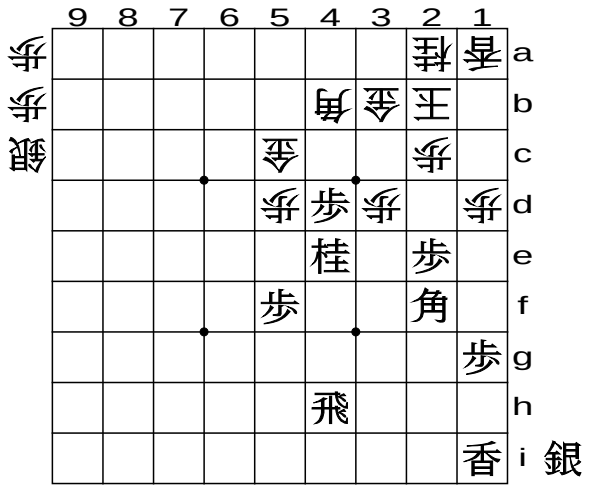
Ходы после (3-3): **6.Sx4e 7.P'4d** (3-4)



(3-4)

Этот последний сброс чёрной пешки - очередной классический ход в последовательности. Он занимает ключевое поле и в то же время уводит вбок белое золото, ключевой камень вражеского лагеря. Вдобавок, серебро белых стоит без защиты, и Вы можете съесть его конём в любой момент; но важнее всё-таки поле 4d. Ходы после (3-4): **8.G-5c 9.Nx4e** (3-5)

SHO-GI.RU



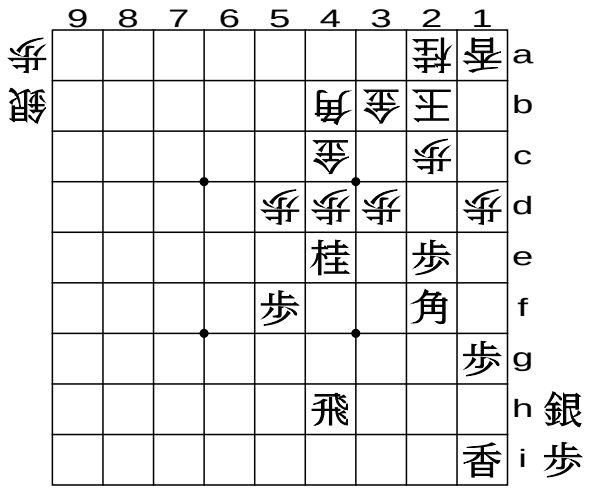
(3-5)

Увёртки белого золота от атаки пешки смотрятся печально, но это единственная возможность спастись: если взять эту пешку, то, съедая золото слоном, чёрные одновременно дадут шах.

Дальнейший прыжок чёрного коня - отличное продолжение давления и угрозы взять золото.

Но эта последовательность может принести Вам плохой результат, если порядок ходов в ней будет нарушен.

Если на седьмом ходу вместо сброса пешки чёрные походят конём, то этот ход будет встречен сбросом пешки, легко берущей "рискованно прыгающего коня": **7'Nx4e 8'P'4d** (3-5.вар)

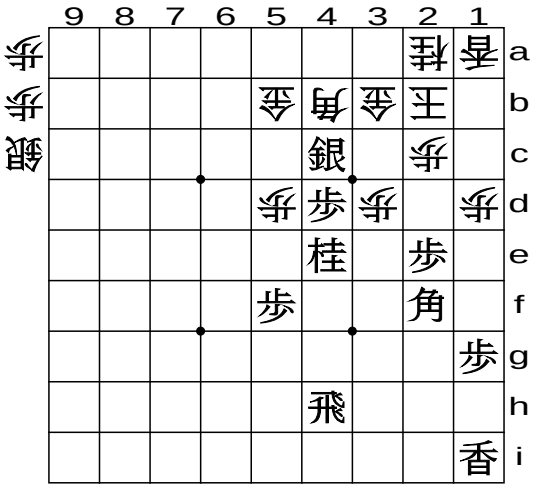


(3-5.вар)

Отметьте, что все усилия приведут к беде, если оставить критическую точку 4d в руках противника.

Возвращаясь к основной последовательности: как только Вы добрались до позиции (3-5), далее об атаке можно не беспокоиться.

Ходы после (3-5): **10.G-5b 11.S'4c** (3-6)



(3-6)

Золото белых вынуждено отходить дальше, в то время как сброс серебра наносит финальный удар. В этой последней позиции лагерь белых уже практически разгромлен. Убедитесь, что чёрные достигли абсолютного преимущества, и попытайтесь найти дальнейшую последовательность сами.

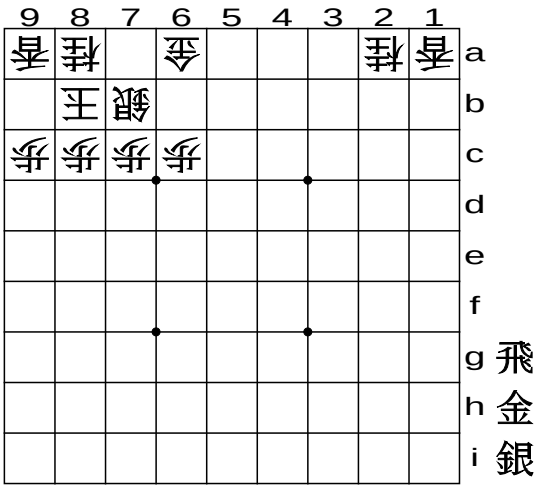
11.2 Взлом мино

При построении *мино* противник готовится атаковать Вас всеми силами, в то время как его король сидит, хорошо защищённый в крепости на левом (смотря от Вас) фланге. Поэтому Вам надо устроить быструю и эффективную атаку, прежде чем он ворвётся в Ваш лагерь.

11.2.1 Атака серебром снизу

Первая последовательность - для крепости *мино*, составленной из двух генералов, под названием *ката-мино* («неполное *мино*»). Эта крепость показана на (4-0).

SHO-GI.RU



(4-0)

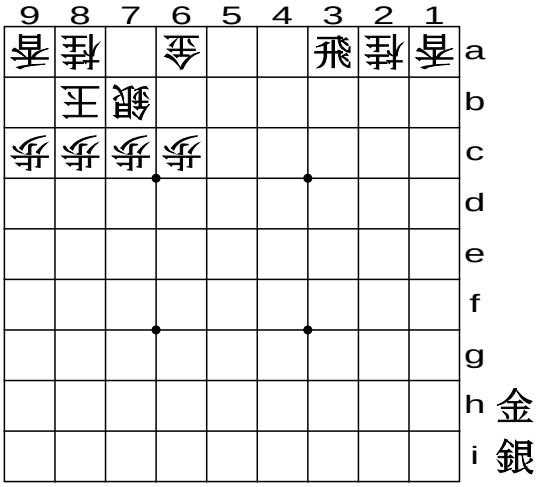
У Вас в руке три фигуры - ладья, золото и серебро. Как и при взломе ягуры, Вам следует сперва найти цель, на которой Вы будете концентрировать свои ударные силы.

Атака начинается со сброса. Поэтому, после нахождения цели, ищите место для сброса.

В этой ситуации Вам следует отметить, что критическим здесь является поле 7a, которое сейчас пусто, и сделать ход, напрямую угрожающий вражескому королю с крайней горизонтали.

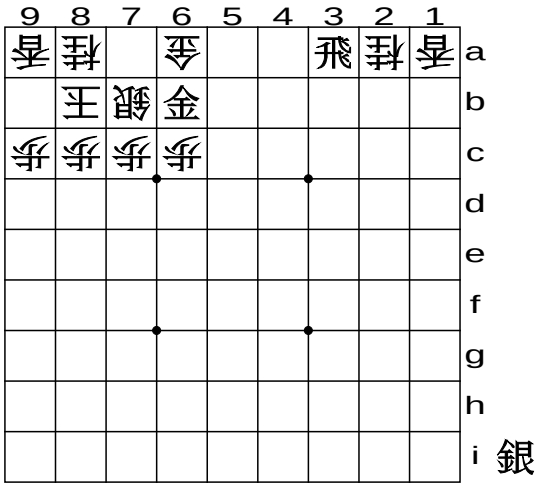
На (4-1) показана чёрная ладья, сброшенная на крайнюю горизонталь.

Это наиболее эффективная атака на целевую точку.



(4-1)

Атакующая последовательность, приводимая тут, подразумевает, что у чёрных есть ход в запасе. Это - ход **1.G'6b** (4-2)

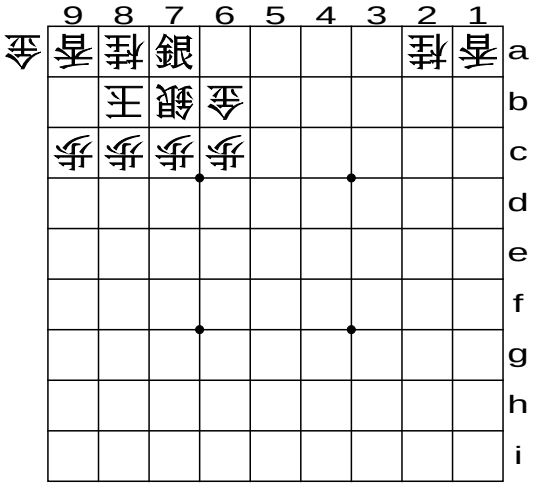


(4-2)

Этот сброс золота напрямую атакует и золото, и серебро.

Вам следует отметить, что золото сбрасывается на поле 6b, а не на 5b, поскольку Вам нельзя позволить белому королю попасть на поле 7a, что не позволит Вам атаковать его напрямик. Причина этого вскоре будет разъяснена.

Ходы после (4-2): **2.Gx6b 3.S'7a** (4-3)

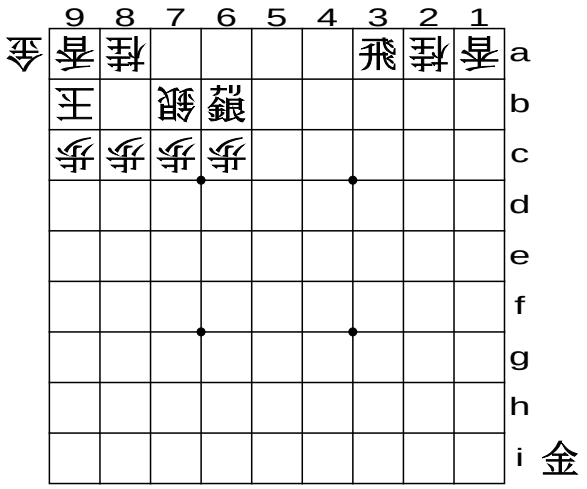


(4-3)

После хода белого золота главнейшая цель достигается сбросом чёрного серебра на крайнюю горизонталь. Это шах и, одновременно, вилка на золото.

Ходы после (4-3): **4.K-9b 5.Sx6b+** (4-4)

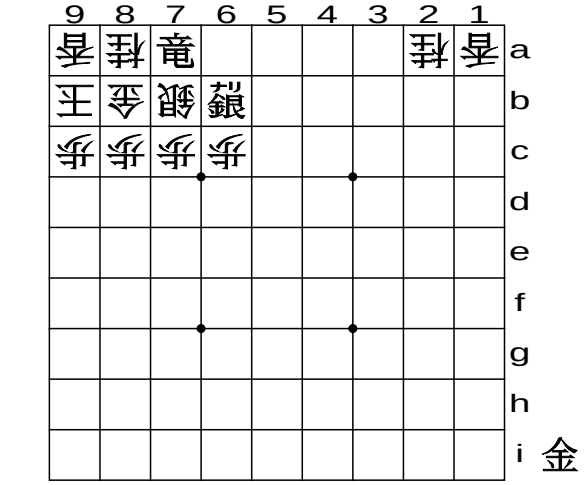
SHO-GI.RU



(4-4)

Белый король вынужден бежать. И далее чёрные получают материальную выгоду.

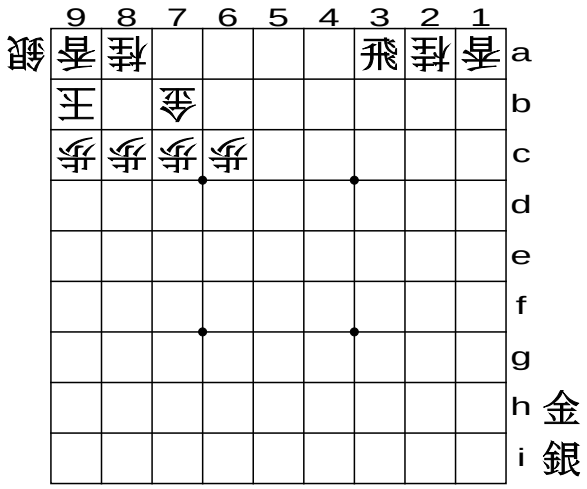
Ходы после (4-4): **6.G'8b 7.R-7a+** (4-5)



(4-5)

Сброс защищающего золота так же болезнен для белых, как и любой другой ход, поскольку после приближения переворачивающейся чёрной ладьи белые не смогут предотвратить дальнейшую атаку чёрных, которые съедят серебро перевёрнутым серебром. Места для защиты не осталось.

Будьте внимательны, не перепутайте порядок ходов. Посмотрите, как можно прийти к провалу, если съесть серебро перевёрнутым серебром седьмым ходом вместо переворота ладьи: **7'+Sx7b 8'Gx7b** (4-5.вар)

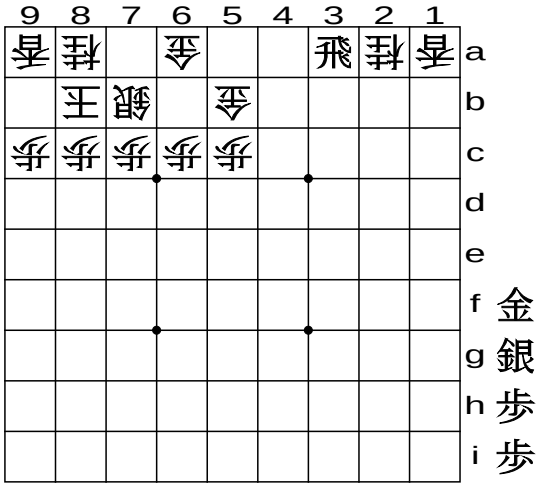


(4-5.вар)

Как видите, это ложный ход, который никогда не следует делать. Подножие для атаки в этой позиции теряется навсегда после того, как Ваше перевёрнутое серебро съедается золотом.

11.2.2 Взлом полного *мино*

Суть атаки остаётся той же, несмотря на то, что противник сидит уже в полном *мино*, охраняемый тремя генералами.

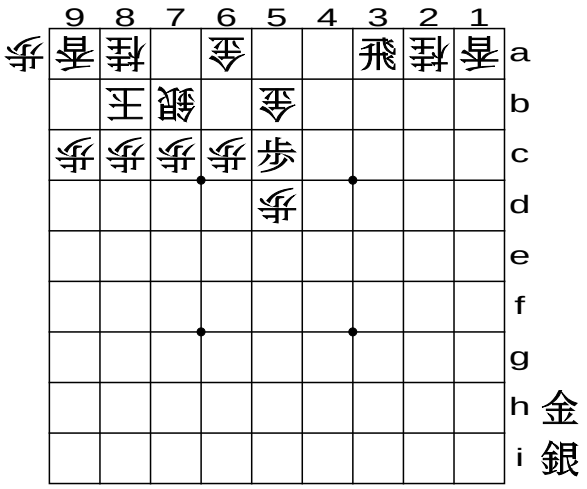


(5-1)

На (5-1) показано начало атаки, в которой вновь чёрная ладья сброшена на самую дальнюю горизонталь. Вам следует сделать некоторые приготовления, чтобы сначала превратить её в неполное мино.

Ходы после (5-1): **1.P'5d 2.Px5d 3.P'5c** (5-2)

SHO-GI.RU



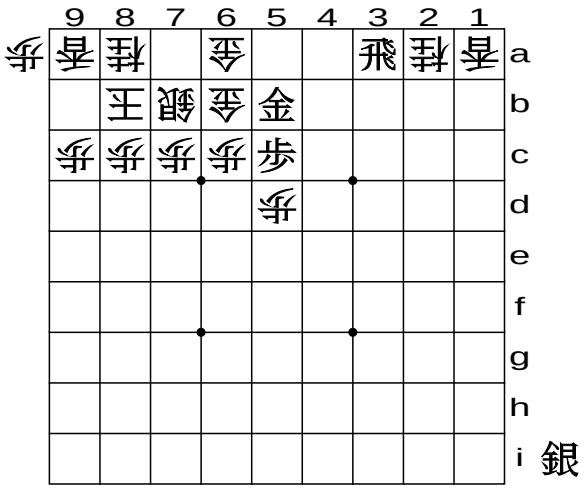
(5-2)

Сброс пешки в оппозиции и, затем, сброс ударяющей пешки на защитное золото - это теория деформации вражеского замка.

Путём освобождения поля прямо перед вражеским золотом и создаётся эта брешь.

Взятие ударяющей пешки золотом грозит белым неизбежной смертью после сброса чёрного золота на 6b, что показано в предыдущей последовательности.

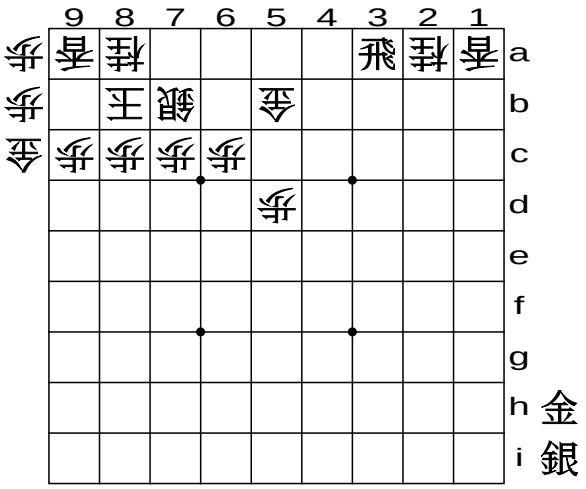
Ходы после (5-2): **4.G5b-6b 5.G'5b** (5-3)



(5-3)

На эту прямую угрозу белые не могут ответить ничем кроме размена.

Ходы после (5-3): **6.G6bx5b 7.Px5b+ 8.Gx5b** (5-4)

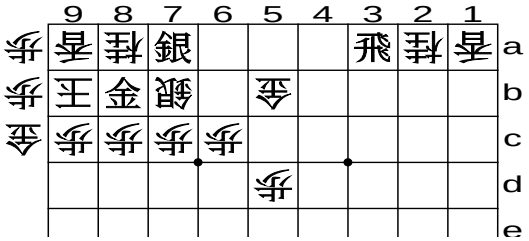


(5-4)

В результате единственное золото белых оказывается изолированным.

Видя, что рядом с белым королём осталось только серебро, чёрные выполняют стандартную трёхходовую матовую последовательность.

Ходы после (5-4): **9.S'7a 10.K-9b 11.G'8b** (5-5)



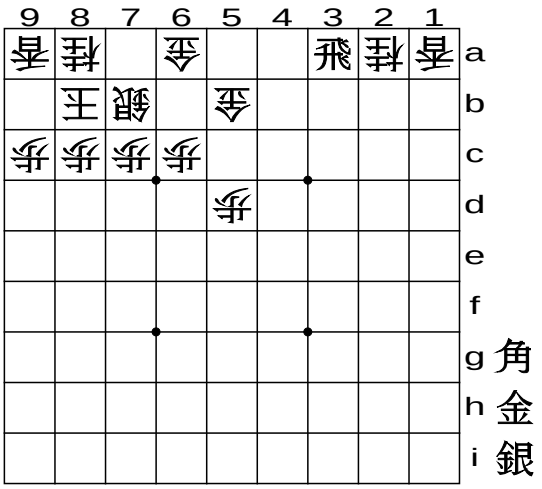
(5-5)

Обычно игроки не доигрывают до мата. В этом случае белым стоило сдаться, когда они увидели ход 9.S’7a. На самом деле, результат можно было предсказать уже тогда, когда чёрным удалось убрать с доски одного из защищающих белых генералов и отодвинуть другого, что и позволило совершить критический сброс серебра на крайнюю горизонталь.

Последовательность, приведённая здесь, не сложна: она достаточно проста, чтобы в ней не было места непонятным вариантам, но при этом демонстрирует разрушительную силу.

11.2.3 Атака с помощью слона

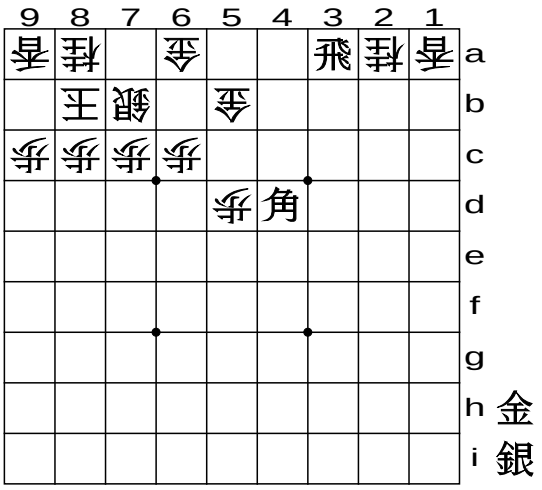
SHO-GI.RU



(6-1)

Частичная позиция (6-1) похожа на (5-1), но немного от неё отличается. Белая пешка на пятой вертикали продвинута, поэтому ключевая точка 5c пуста, и Вы можете начинать атаковать золото по фронту. Проблема в том, что пешки в руке у Вас нет. Сброс золота - слишком большая трата для изоляции защищающего золота: он позволит белым в дальнейшем совершить сильный встречный ход с использованием полученной таким образом фигуры.

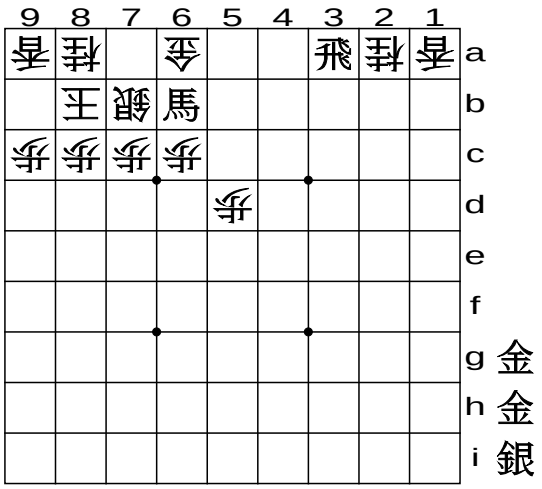
Ход после (6-1): **1.B'4d** (6-2).



(6-2)

Правильный ход - простой сброс слона, нацеленный на поддержку сильного сброса серебра на 7a следующим ходом. И у белых нет фигур в руке, чтобы защититься сбросом.

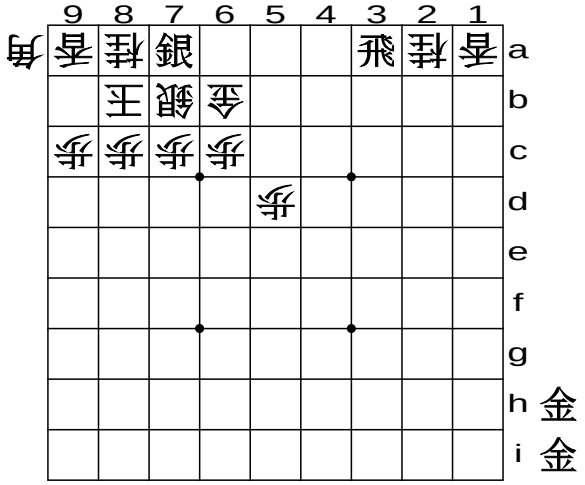
Ходы после (6-2): **2.G5b-6b 3.Bx6b+** (6-3)



(6-3)

Белым остаётся лишь укрепить свой лагерь приближением золота. После этого чёрные жертвуют слона за золото.

Ходы после (6-3): **4.Gx6b 5.S'7a** (6-4)



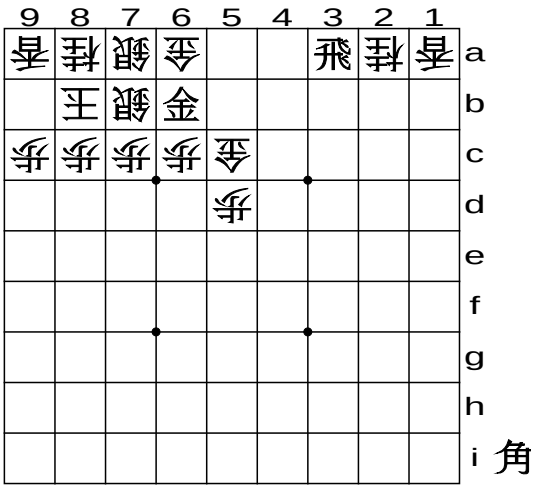
(6-4)

Это финальная позиция. После естественной реакции белых Вы можете выстрелить простым сбросом серебра. И у белых нет возможности спасти своего короля.

Нет нужды объяснять, что на (6-4) белым следует сдаться. Теперь мы приведём для сравнения неверную последовательность ходов, приводящую к противоположному результату. Она начинается со сброса серебра вместо слона.

Ходы после (6-1): **1.S'5c 2.Gx5c 3.G'6b 4.S'7a** (6-2a)

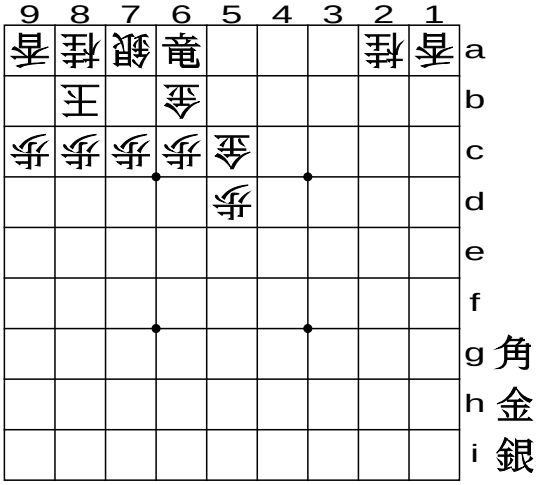
SHO-GI.RU



(6-2a)

Теперь белые могут усилить свой лагерь с помощью захваченного серебра.

Ходы после (6-2a): **5.Gx6a 6.Sx6a 7.Rx6a+ 8.G'6b** (6-3a)

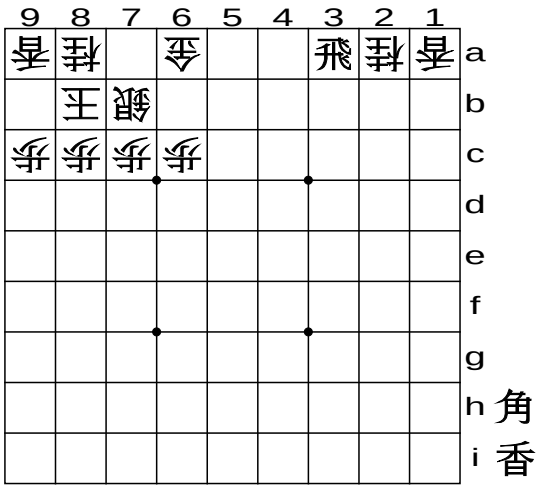


(6-3a)

Теперь чёрным не найти следующего хода, причём над их драконом нависла угроза; это позволит белым сделать ещё один защитный ход после того, как чёрный дракон уйдёт. Это показывает, как легко провалить атаку.

11.2.4 Атака слоном и стрелкой

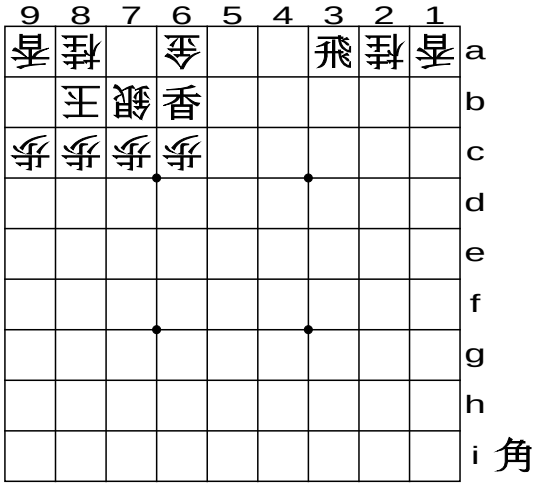
Далее будет показана атака неприятельского лагеря, проводимая без генералов.



(7-1)

На (7-1) белые вновь сидят в неполном *мино*. Генералов у Вас в руке нет, зато взамен есть слон и стрела. Как теперь начать и продолжить атаку?

Первый ход прост - это сброс стрелки, бьющей золото: **1.L'6b** (7-2)

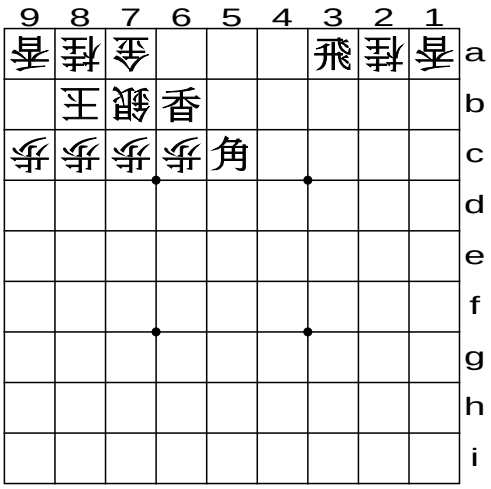


(7-2)

Взятие этой стрелки лишь позволит чёрным сбросить слона на 7a, поэтому правильный ответ для белых - отвести золото, усиливая этим свой лагерь.

Ходы после (7-2): **2.G-7a 3.B'5c** (7-3)

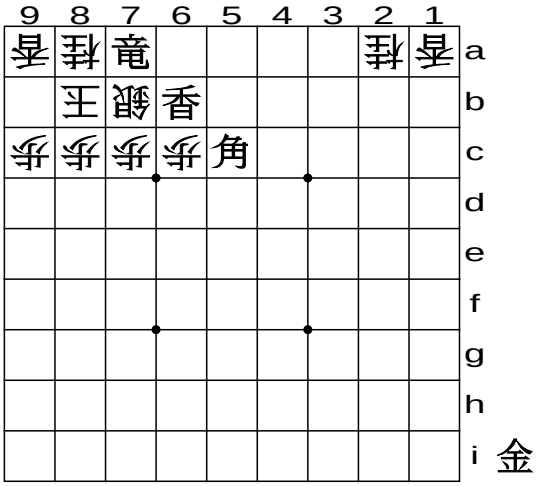
SHO-GI.RU



(7-3)

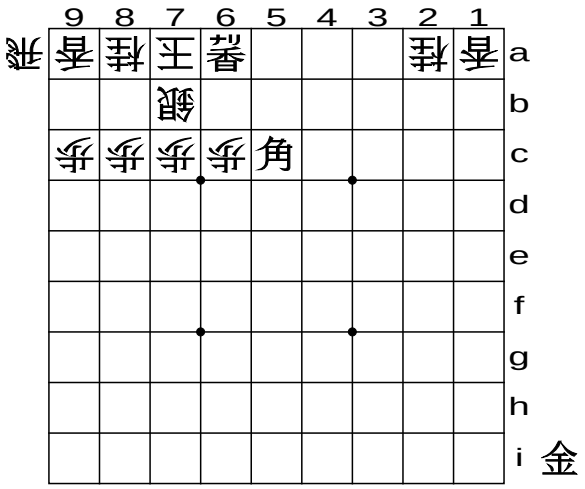
На первый взгляд, сброс старшей фигуры позади бьющей вперёд кажется странным и тяжёлым. Но на самом деле его потенциальная мощь огромна. В дальнейшей последовательности у белых уже нет возможности делать защитные ходы.

…**5.Rx7a+** (7-4). Чёрные неожиданно врываются ладьёй, съедая белое золото и переворачиваясь.



(7-4)

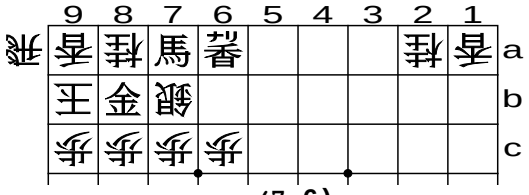
Ходы после (7-4): **6.Kx7a 7.L-6a+** (7-5)



(7-5)

Это двойной шах и, одновременно, ловушка. Если белый король съест перевёрнутую стрелку, то тотчас же будет заматован сбросом золота на 6b.

Ходы после (7-5): **8.K-8b 9.B-7a+ 10.K-9b 11.G'8b** (7-6)



(7-6)

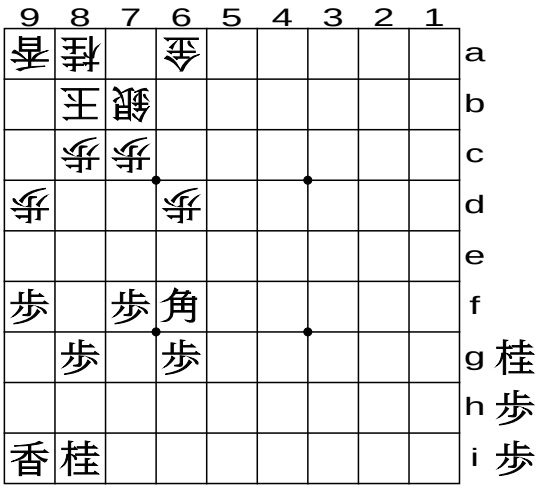
Белый король, вынужденный отступать, был заматован. На самом деле, мат был неизбежен уже после хода 5.Rx7a+.

Возвращаясь к началу последовательности: белым стоило сделать какой-нибудь эффективный ход сразу после сброса слона, поскольку он создавал матовую позицию.

11.2.5 Атака по краю

Последний пример показывает атаку, наиболее часто появляющуюся в реальной игре. Это атака прорыва в крепость мино по краю.

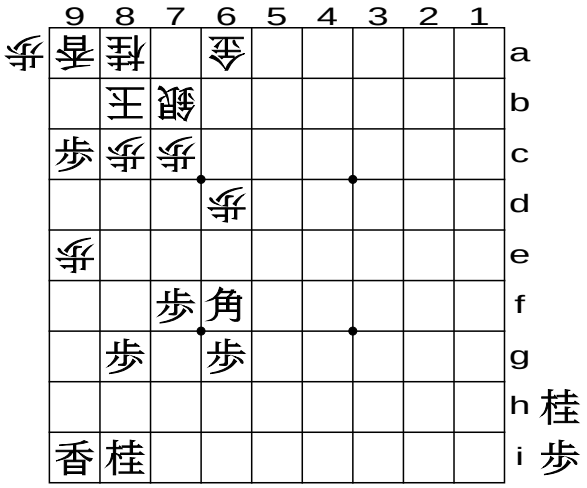
SHO-GI.RU



(8-1)

На (8-1) показана часть позиции, типичной при подготовке атаки по краю. Она начинается, как всегда, с жертвы пешки, а затем - сброса висячей пешки.

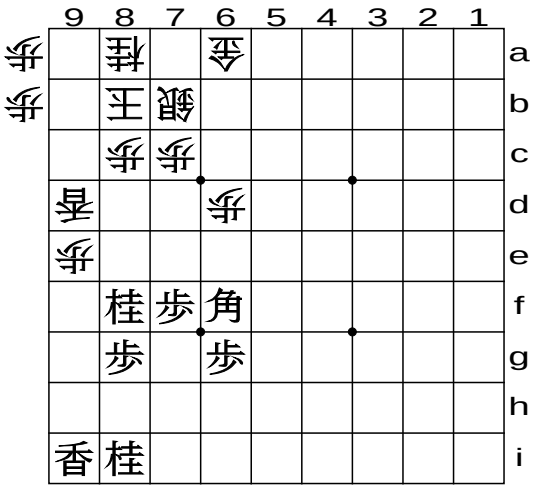
Ходы после (8-1): **1.P-9e 2.Px9e 3.P'9c** (8-2)



(8-2)

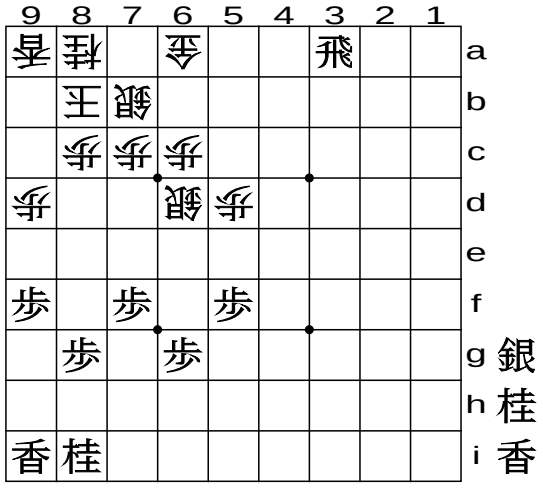
В этой последовательности третий ход чёрных нельзя заменить на P'9d, ибо тогда он позволит белым сделать упреждающий сброс пешки на 9b.

Ходы после (8-2): **4.Lx9c 5.P'9d 6.Lx9d 7.N'8f** (8-3)



(8-3)

На (8-3) цель атаки по краю достигнута. После того, как белая стрелка поднимается на 9d, белым не избежать сброса коня, который съест эту стрелку, одновременно давая шах. После этого чёрные могут усилить давление, съев стрелкой пешку.

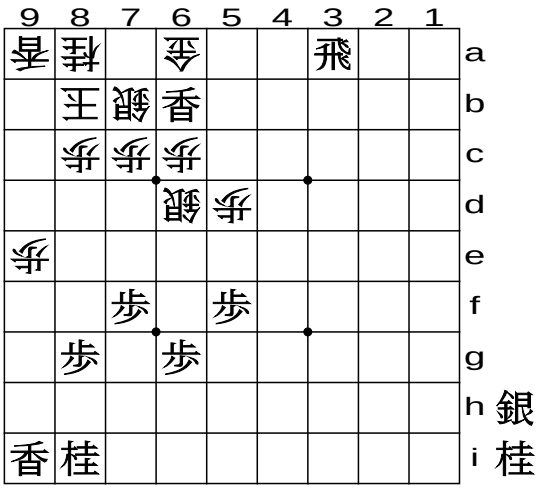


(9-1)

Далее показана атака по краю с помощью ладьи сбоку. На (9-1) чёрные готовятся начать эту атаку.

Ходы после (9-1): **1.P-9e 2.Px9e 3.L'6b** (9-2)

SHO-GI.RU

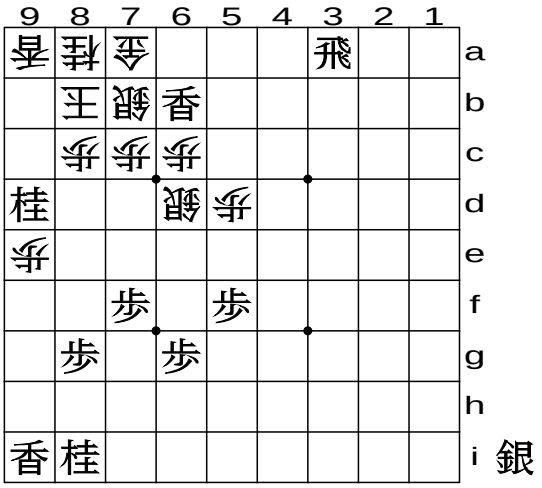


(9-2)

Эта последовательность похожа на предыдущую, но второй сброс производится на стоящее в середине золото.

Как уже было неоднократно показано, белое золото не может покинуть крайнюю горизонталь. Поэтому оно вынуждено отходить вбок, приближаясь к королю.

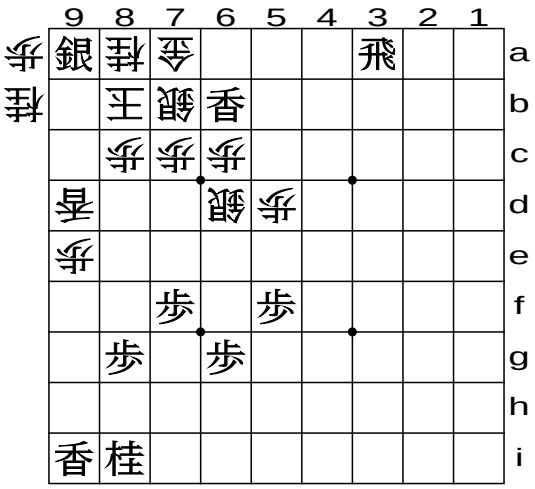
Ходы после (9-2): **4.G-7a 5.N'9d** (9-3)



(9-3)

На первый взгляд это ложная атака, но всё-таки белые не могут её проигнорировать, поскольку это шах.

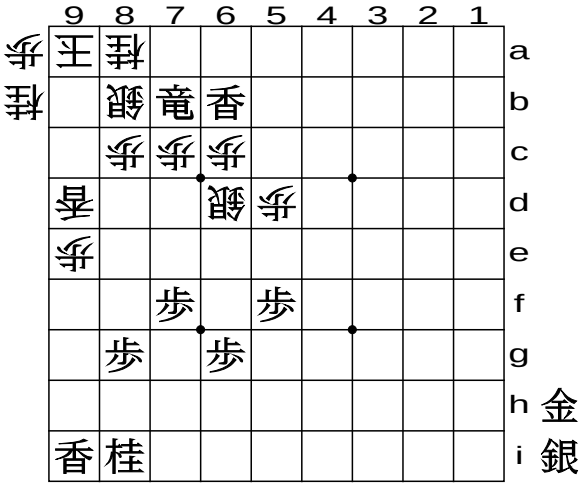
Ходы после (9-3): **6.Lx9d 7.S'9a** (9-4)



(9-4)

Далее следует сильный ход, и это вновь шах, но без поддержки: предложение съесть серебро даром. Белым остаётся только взять его.

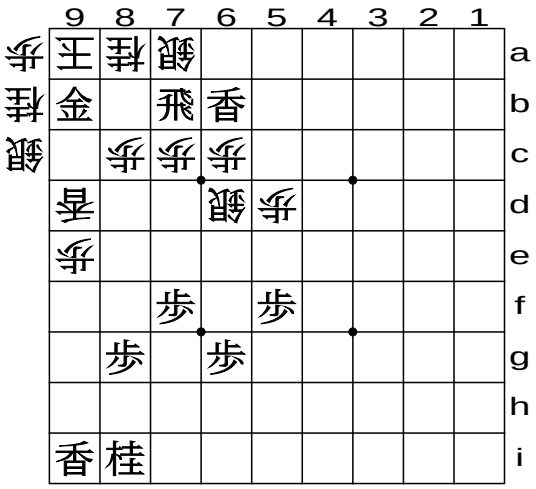
Ходы после (9-4): **8.Kx9a 9.Rx7a+ 10.S'8b 11.+Rx7b** (9-5)



(9-5)

Защитный сброс белого серебра - это последняя попытка справиться с приблизившимся драконом и занять критическую точку до того, как её заняли чёрные. Однако и эти усилия покажутся напрасными после того, как чёрный дракон безболезненно съест другое серебро. Эта позиция - уже угроза мата, поскольку далее белые будут заматованы, если не сделают эффективный ход чтобы избегнуть мата, или не создадут встречную матовую угрозу. Простая последовательность, ведущая к мату, например, такова: **13.S'7a 14.Sx7a 15.G'9b** (9-6)

SHO-GI.RU



(9-6)

В следующей главе излагаются последовательности взлома остальных крепостей.

12. ВЗЛОМ КРЕПОСТИ-2

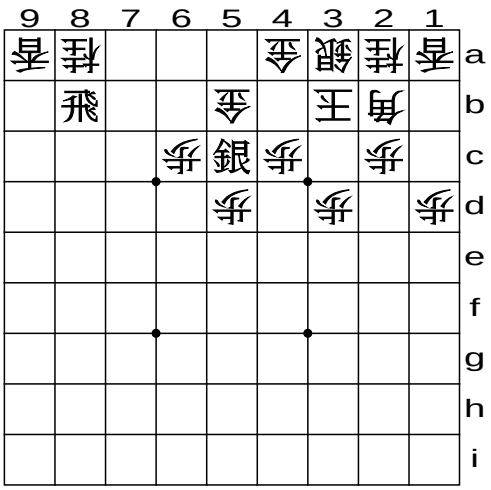
В этой главе описан взлом двух других крепостей: Фуна и Анагума.

12.1 Взлом фуны

Фуна, или фуна-гакой, - простейшая крепость, строящаяся против дебюта фурибися (смещённая ладья). Обычный прорыв в неё происходит с помощью ладейной горизонтали, как и в прорыве в Мино.

12.1.1 Ладья на второй горизонтали

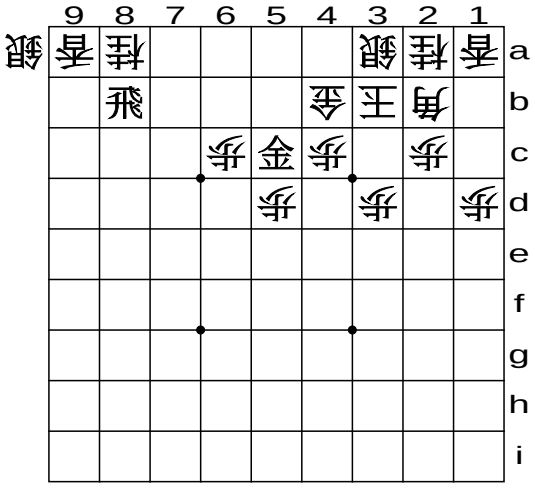
При взломе простейшего типа фуна-гакой целью является вторая горизонталь, поэтому Ваша ладья нацелена на вражеского короля. В этом случае простого сброса серебра достаточно, чтобы нанести сильный удар: **1.S'5c** (1-2a)



(1-2a)

Возможно, Вас удивит, что на этот простой сброс белым практически нечего ответить. Белое золото не может ни отойти, ни съесть угрожающее ему серебро.

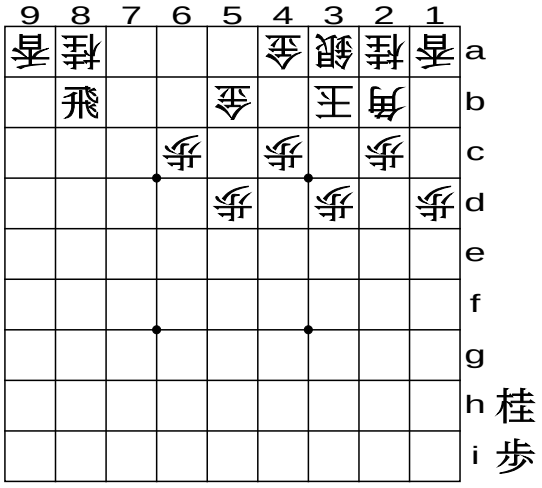
Ходы после (1-2a): **2.G5b-4b 3.Sx4b+ 4.Gx4b 5.G'5c** (1-3a)



(1-3a)

Эта позиция уверенно мостит дорогу к мату. Как уже было показано ранее, переход защитного генерала белых на комадай - это потеря, в то время, как чёрные могут загнать вражеского короля в угол, получая при этом материальную выгоду.

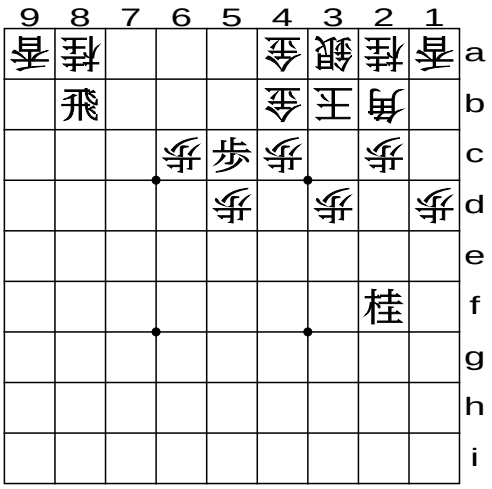
Далее показан вариант этой атаки, когда в руке у Вас вместо серебра пешка и конь.



(1-1)

Ходы после (1-1): **1.P'5c 2.G-4b 3.N'2f** (1-2б)

SHO-GI.RU



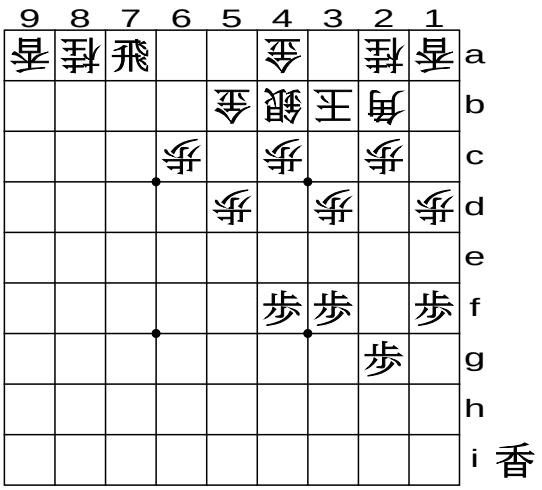
(1-2б)

Видя последний ход чёрных, белые также забеспокоятся, поскольку они не могут предотвратить прыжок коня на 3d с вилкой следующим ходом. Слон сейчас может совершить ранний побег, но критическая точка 4b всё равно останется под угрозой. Белый король может, конечно, сам выйти, чтобы защитить поле 3d, но очевидно, что выползать королём из крепости без охраны очень опасно.

12.1.2 Ладья на дальней горизонтали.

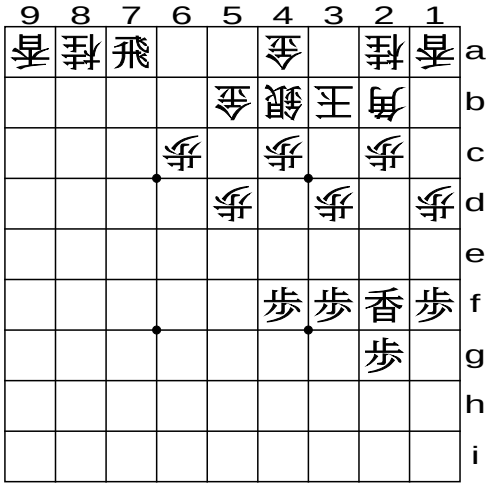
Горизонталь ладьи работает эффективнее, когда эта горизонталь - последняя, если у противника построена крепость Фуна с серебром, выдвинутым на вторую горизонталь.

На (2-0) Вы сбросили ладью на дальнюю горизонталь. Причина такого сброса - нацеливание на наименее защищённую фигуру.



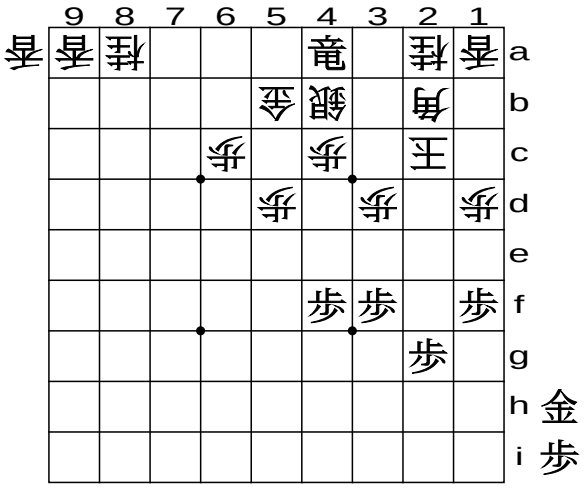
(2-0)

Дальнейшие действия чёрные неожиданно предпринимают спереди от белого короля: **1.L'2f** (2-1a)



(2-1a)

Сброс стрелки тут - лучшая возможность создать давление по двум направлениям. Если белые теперь не сделают защитного хода, то автоматически ввяжутся в кризис следующей последовательностью: **3.Lx2c+ 4.Kx2c 5.Rx4a+** (2-2a.вар)



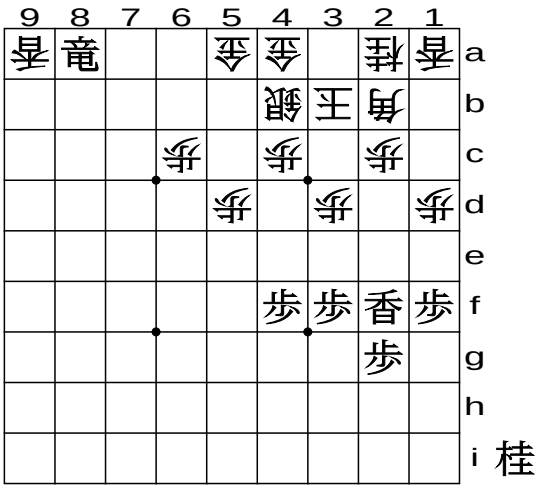
(2-2a.вар)

Уведённый из лагеря по направлению к вражеской территории, белый король находится в проигрышной позиции.

Обычно белые в такой ситуации делают второй ход осторожно, усиливая крайнюю горизонталь.

Ходы после (2-1a): **2.G5b-5a 3.Rx8a+** (2-2a)

SHO-GI.RU



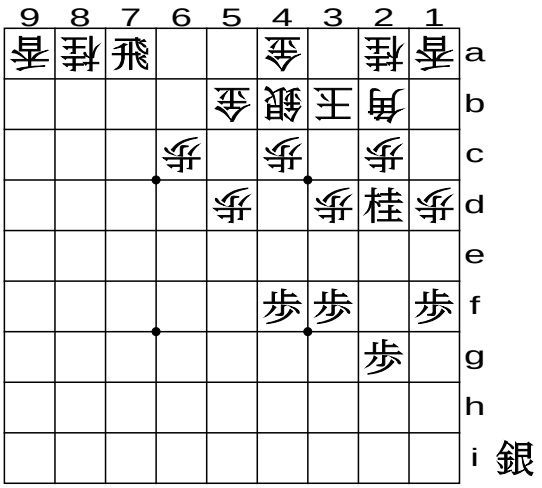
(2-2а)

Хоть белые и ответили правильно, чёрные могут закрепить своё преимущество получением материальной выгоды и переворотом ладьи.

Вы видите, что стрелка на второй вертикали стоит нетронутая, продолжая угрожать белому королю спереди.

Возвращаясь к начальной позиции, посмотрим на другой вариант атаки, когда в руке у Вас серебро и конь вместо стрелки.

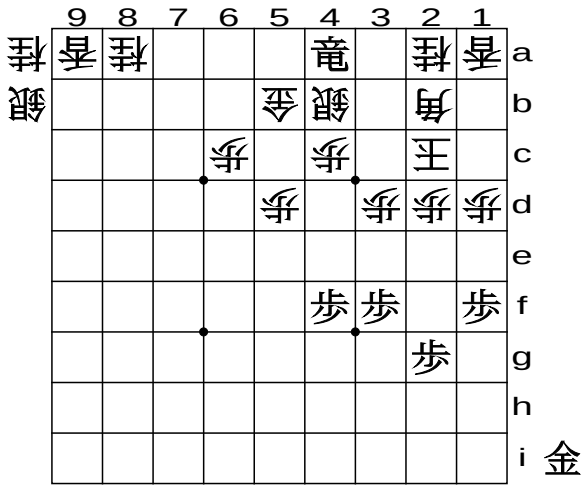
Ход после (2-0): **1.N'2d** (2-1б)



(2-1б)

Этот сброшенный конь целится прямо в короля, но является бесплатной жертвой, поскольку может быть легко взят пешкой. Далее за этой жертвой идут следующие ходы.

Ходы после (2-1б): **2.Px2d 3.S'2c 4.Kx2c 5.Rx4a+**(2-2б)



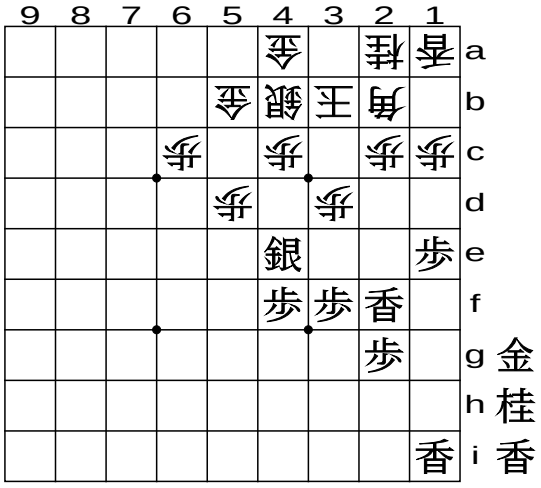
(2-2б)

И здесь достигнуто приближение ладьи с переворотом - с помощью жертвы серебра и коня. Посмотрите на результат и сравните его с (2-2а).

12.1.3 Атака по фронту

Рассмотрим другую позицию со стрелкой на второй вертикали. Сейчас будет показано, как загнать вражеского короля в угол без горизонтальной поддержки ладьёй.

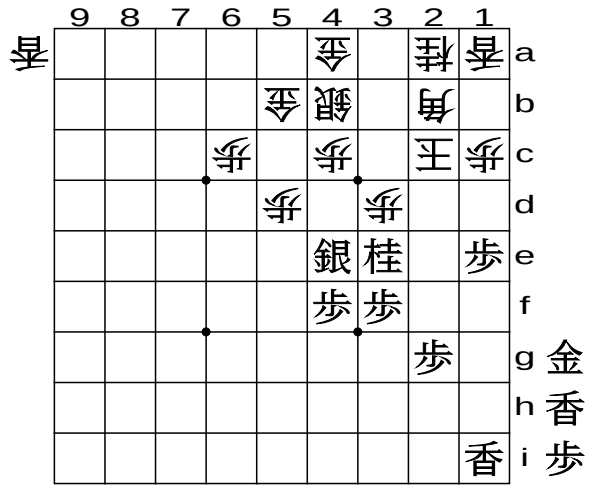
На (3-1) ладьи у Вас нет ни на доске, ни в руке, зато вместо неё есть серебро, придвинутое ко вражескому фронту вкупе со стрелкой на второй вертикали. Далее фигуры в руке дадут Вам возможность сразу заматовать белого короля.



(3-1)

Ходы после (3-1): **1.Lx2c+ 2.Kx2c 3.N'3e** (3-2)

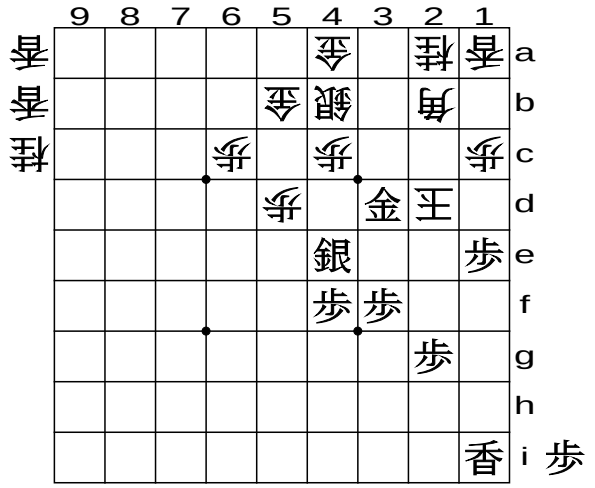
SHO-GI.RU



(3-2)

В первую очередь была необходима атака стрелки перед слоном. Дальнейший сброс коня - жертва белой пешке, но в то же время отличная возможность дать шах.

Ходы после (3-2): **4.Px3e 5.L'2d 6.Kx2d 7.G'3d** (3-3а)



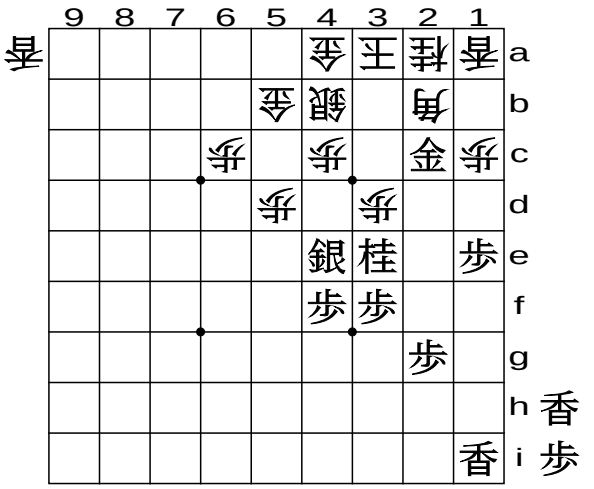
(3-3а)

Это - финальная позиция, поскольку белым уже не освободиться от атаки чёрных (если они сыграют 8.K-2e, то 9.G-3e - мат).

Уже перед ходом 3.N'3e на (3-2) была матовая ситуация *цумэ-сёги*.

Белые были бы заматованы, даже если устроили бы в ответ на сброс коня ранний побег короля:

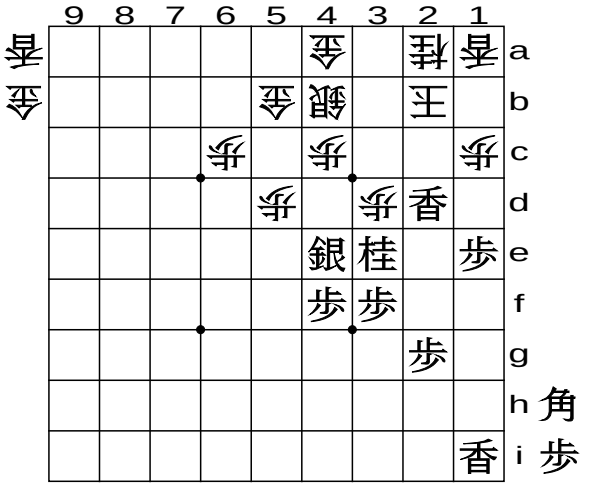
Ходы после (3-2): **4.K-3b 5.G'2c 6.K-3a** (3-3б)



(3-3б)

Белый король собирается взобраться обратно на безопасный трон, в то время как чёрные охотятся за ним, сбрасывая золото.

Ходы после (3-3б): **7'.Gx2b 8'.Kx2b 9'.L'2d** (3-4б)

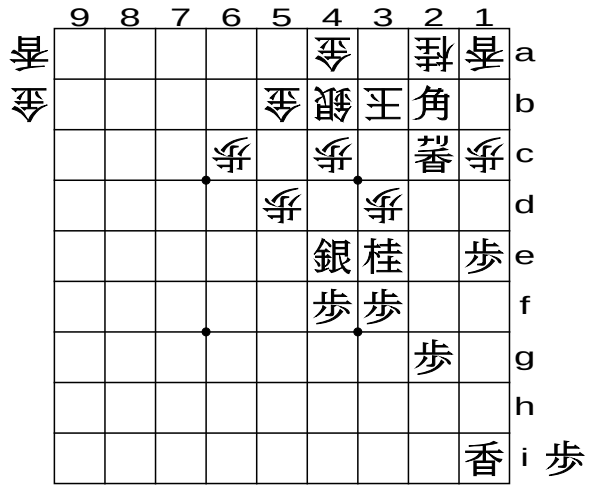


(3-4б)

Чёрное золото преследует вражеского короля вплоть до жертвы в обмен на слона.

Ходы после (3-4б): **10'.K-3a 11'.B'2b 12'.K-3b 13'.L-2c+** (3-5б)

SHO-GI.RU



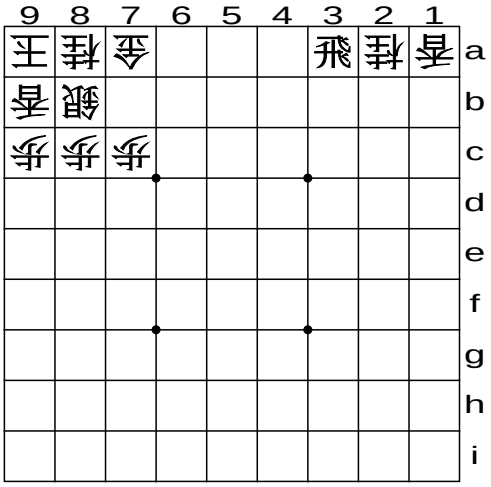
(3-5б)

Поэтому ситуация, возникшая после хода 3.N'3e, уже была 11-ходовкой.

12.2 Взлом *анагумы*

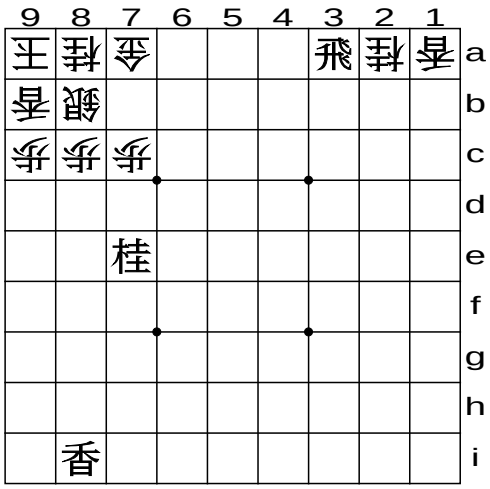
И, напоследок, - объяснения, как атаковать самый крепкий замок - *анагуму*, в котором король запрятан глубоко в угол. Наиболее эффективна тут атака взятием в клещи: с фронта и со дна, как это можно будет увидеть в следующих примерах

12.2.1 Атака с фронта с боковой поддержкой ладьи



(4-0)

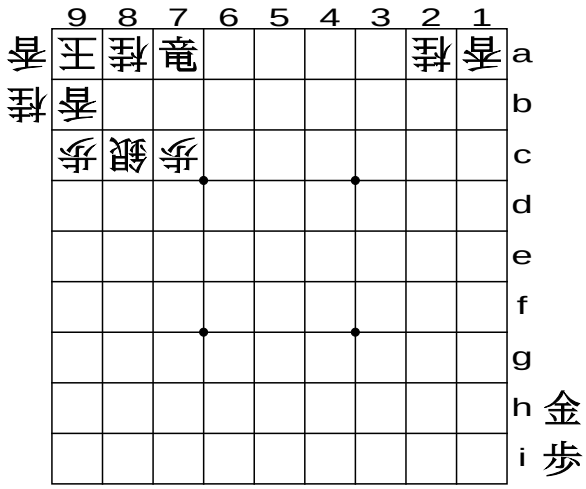
На (4-0) показана крепость анагума, охраняемая двумя генералами, и ладья чёрных, уже сброшенная на дно. Первый пример демонстрирует атаку, нацеленную на серебро на 8b.



(4-1): или конь, или стрелка

Чтобы атаковать это серебро, Вы можете сбросить стрелку или коня (4-1), в зависимости от того, что у Вас есть в руке. Далее показывается последовательная атака чёрных, в которой у белых нет защитных ходов.

Ходы после (4-1): **1.L(N)x8c+ 2.Sx8c 3.Rx7a+** (4-2)

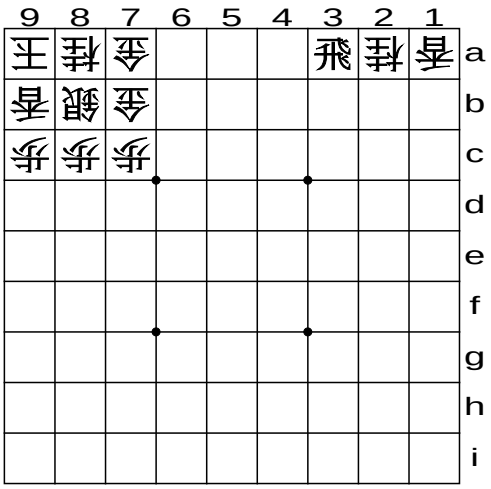


(4-2)

Стрелкой или конём чёрные наносят удар по замку спереди. Позиция на (4-2) - угроза мата, поскольку следующим ходом чёрные могут сбросить золото на 8b. Если же белые сейчас сделают сброс на этот квадрат, то чёрные сбросят перед их серебром пешку, которая медленно, но верно задушит весь лагерь.

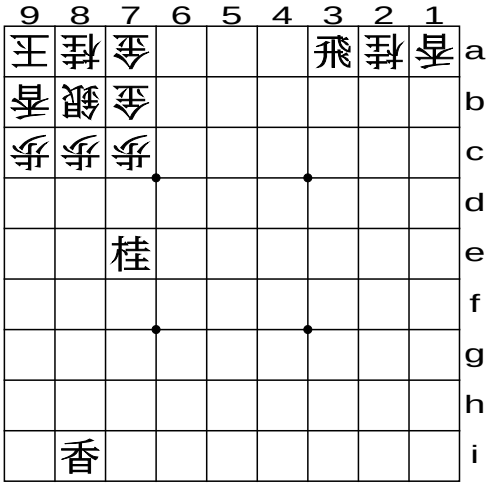
Атака спереди также эффективна, когда анагума охраняется тремя генералами (5-0).

SHO-GI.RU



(5-0)

Ладья чёрных, как всегда, сбрасывается на крайнюю горизонталь.

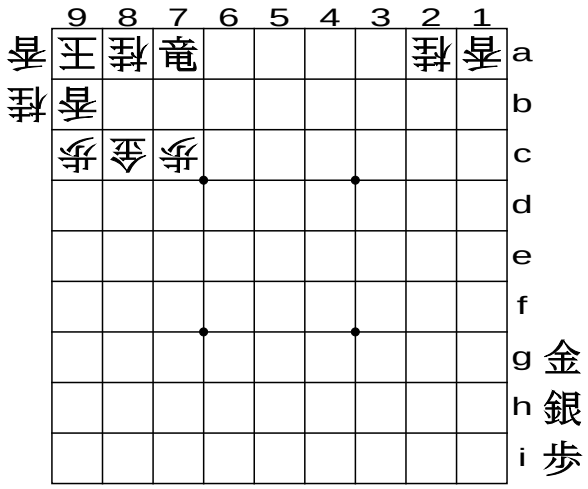


(5-1a)

Целью по-прежнему остаётся поле 8c, которое теперь защищено вдвойне, так что теперь Вам нужно сосредоточить здесь больше атакующих сил. Показанные на (5-1a) сброшенные стрелка и конь являются, поэтому, необходимой начальной подготовкой. Как только эта подготовка проведена, Вы можете начать атаку и легко достигнуть в ней успеха.

И вновь в дальнейшей последовательности у белых нет защитных ходов:

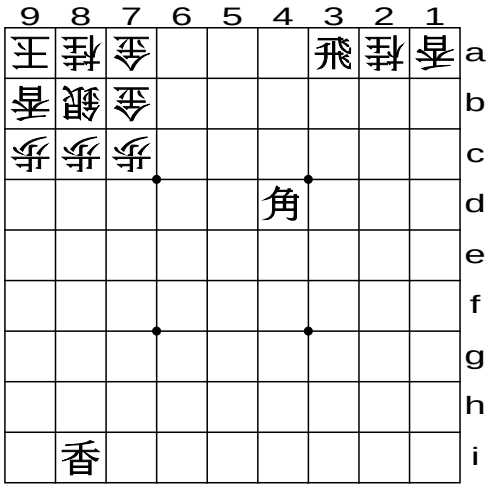
Ходы после (5-1a): **1.Lx8c+ 2.Sx8c 3.Nx8c= 4.Gx8c 5.Rx7a+** (5-2a)



(5-2a)

Позиция на этой диаграмме подобна позиции (4-2). В ней дальнейшие размены также сулят Вам материальную выгоду.

Будьте осторожны и не сбрасывайте коня первым, поскольку он будет легко убит пешкой.

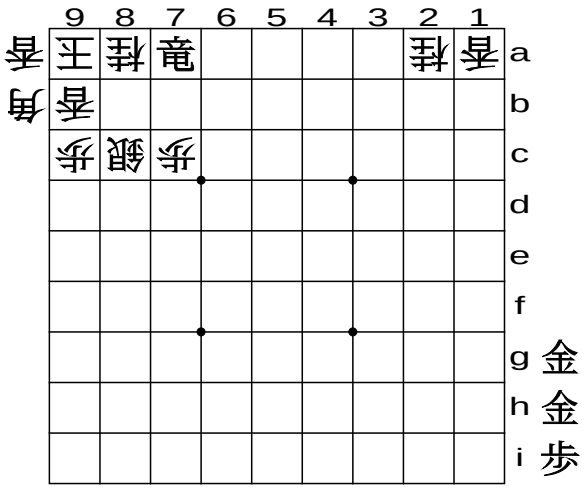


(5-1б)

На (5-1б) показан вариант атаки с фронта. Слон сброшен - или подведён - на поле 4d, чтобы включиться в атаку.

Дальнейшие ходы: **1.Lx8c+ 2.Sx8c 3.Bx7a+ 4.Gx7a 5.Rx7a+** (5-2b)

SHO-GI.RU

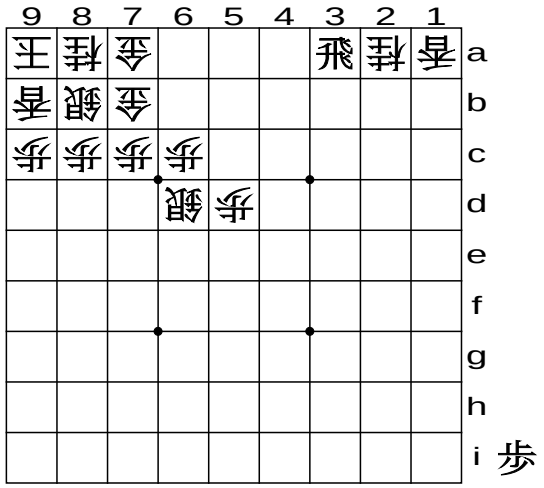


(5-2б)

В этом примере вместо коня жертвуется слон, а в остальном он совпадает с предыдущим. Позиция эта вновь подобна (4-2), только материала для матования в руке здесь больше. Поэтому чёрные теперь могут легко устроить тот же прорыв, что и раньше.

12.2.2 Фронтальная атака токином

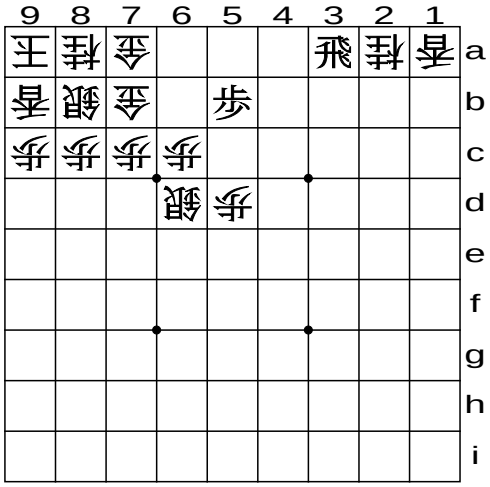
Атака токином - одна из наиболее эффективных и причиняющих беспокойство защищающей стороне. Действительно, эта фигура может поедать всё вокруг себя и поэтому зовётся "злобный токин", и в то же время может быть легко принесена в жертву, поскольку её изначальная ценность минимальна.



(6-0)

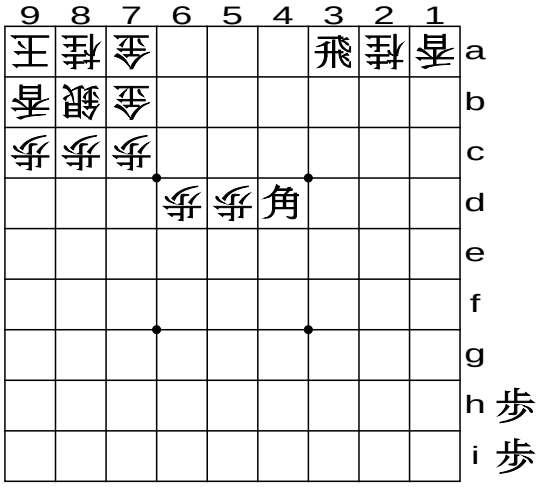
Анагума на (6-0) кажется очень крепкой; в ней задействованы все генералы. В соответствии с теорией благоприятная для прорыва атака для прорыва такой крепкой стены должна использовать токина.

Ключевой ход тут - простой сброс пешки на 5b (6-1), который нацелен на ход на 5a с переворотом в токина и дальнейшим доступом к полю 6a.



(6-1)

После хода Rx6a+ путь к победе будет недолог.

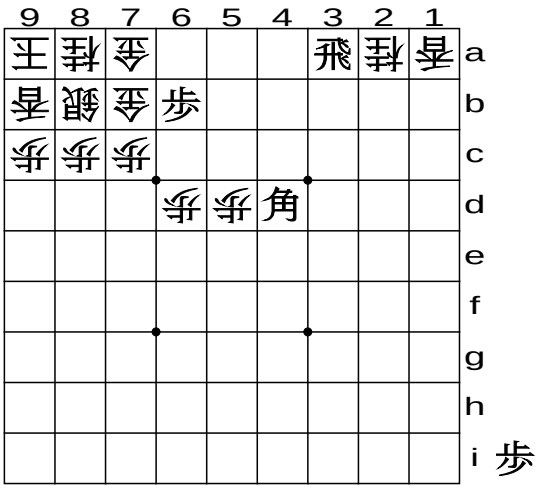


(7-1)

Представим, что в предыдущем примере серебро у белых отсутствует, а у Вас на доске есть слон (7-1). Здесь тоже эффективна атака токином. Решение окажется несложным, если Вы учтёте диагональ слона.

Правильный ход здесь - сброс пешки прямо на диагональ слона **P’6b** (7-2).

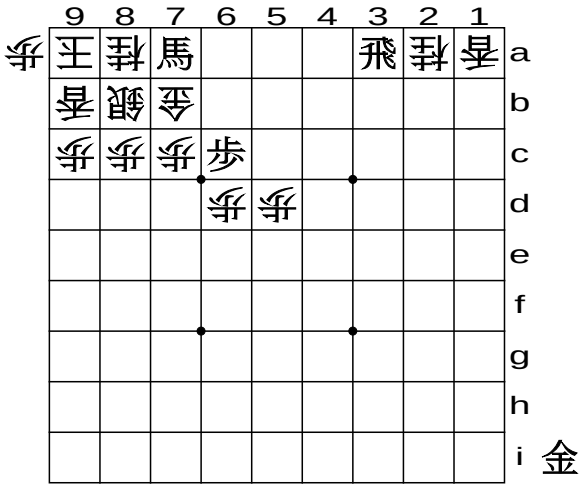
SHO-GI.RU



(7-2)

Белые обязаны взять её, потому что дальнейший ход с переворотом для них недопустим. После того, как белое золото съест их пешку, у чёрных будет два варианта атаки.

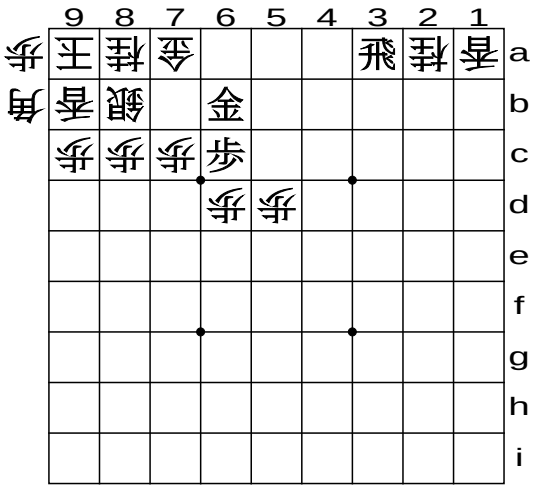
Ходы после (7-2): **2.G7bx6b 3.P'6c 4.G6b-7b 5.Bx7a+** (7-3а)



(7-3а)

Чёрные вновь сбрасывают пешку на белое золото, которое вынуждено увёртываться, чтобы не остаться изолированным.

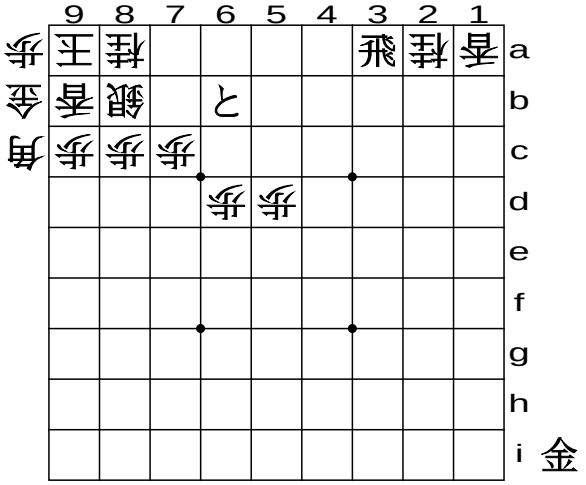
Ходы после (7-3а): **6.Gx7a 7.G'6b** (7-4а)



(7-4а)

Белые съедают слона, после чего чёрные начинают вторую атаку сбросом золота, подкреплённого пешкой.

Ходы после (7-4а): **8.Gx6b 9.Px6b+** (7-5а)



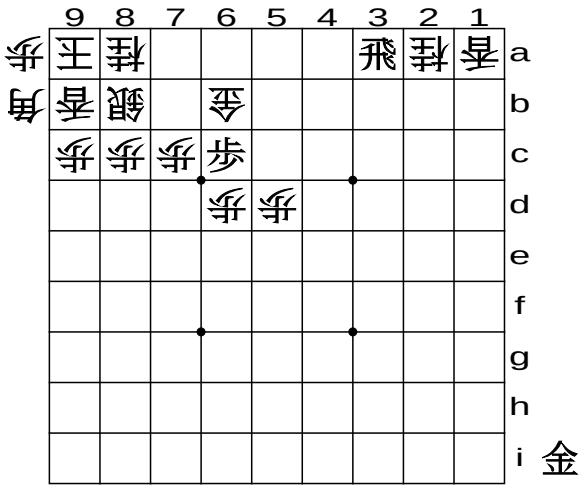
(7-5а)

Так успешно завершается атака чёрных: два защитных генерала белых переведены на комадай, и возможности сопротивляться чёрному токину у них нет.

Теперь вернёмся к ситуации на (7-2), и посмотрим на другой вариант атаки чёрных.

Ходы после (7-2): **2'.G7bx6b 3'.Bx6b+ 4'.Gx6b 5'.P'6c** (7-3б)

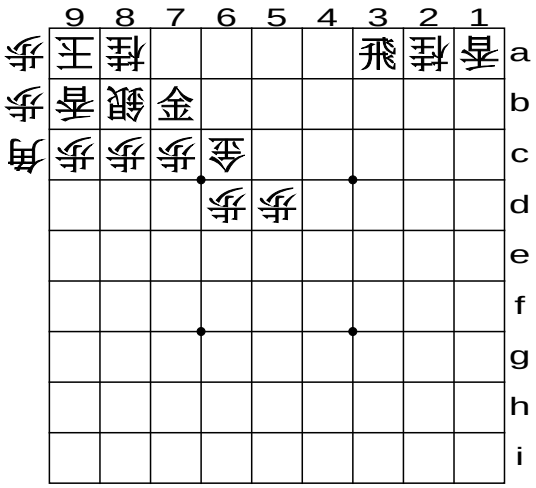
SHO-GI.RU



(7-3б)

На этот раз чёрные вновь меняют слона на золото и сбрасывают пешку на изолированное золото белых.

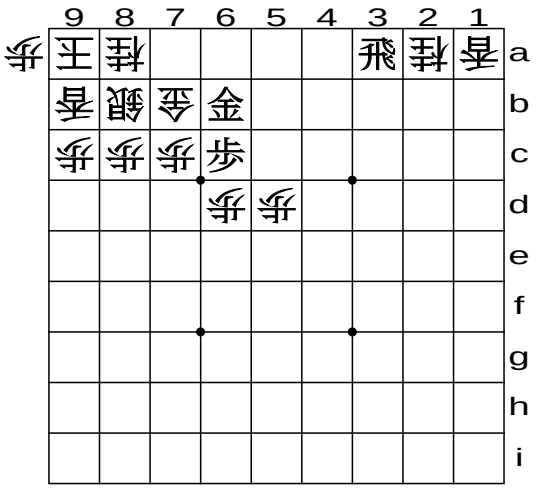
Ходы после (7-3б): **6'.Gx6c 7'.G'7b** (7-4б)



(7-4б)

Эта позиция выглядит разрушительно для лагеря белых, и теперь они вынуждены предотвращать нависший мат, который чёрные могут поставить ходом Gx8a или Rx8a+.

Вариант. Если белое золото увернётся от сброшенной пешки - просто добавьте фигуру: **6".G-7b 7".G'6b** (7-4б.вар)



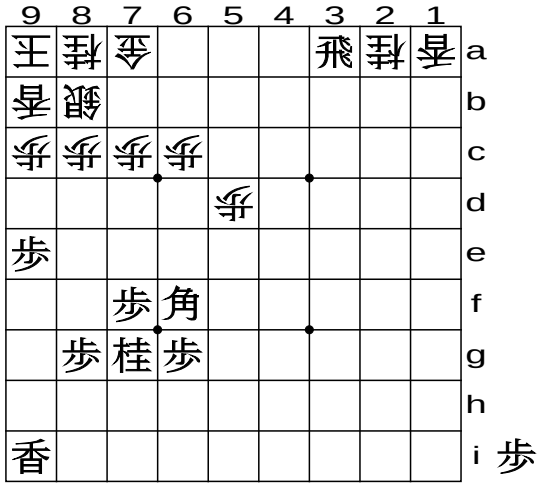
(7-4б.вар)

Этот ход - медленный, но он тоже закрепляет Ваше преимущество.

В обоих случаях атака чёрных успешна и позволяет дать мат. Ключевой ход в этой последовательности - сброс пешки с целью переворота в токина и последующая деформация крепости в результате реакции белых. Отметьте, как эффективно работает угроза появления токина.

12.2.3 Атака по краю

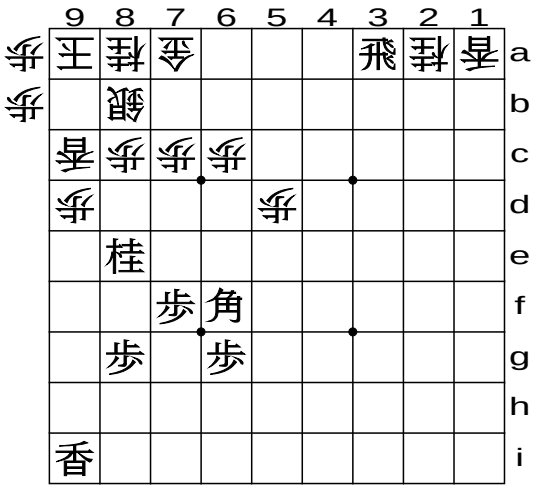
Атака по краю, подобная приведённой в 11.2.5 при взломе Мино, здесь так же применяется к анагуме. Начинается она с (8-1) жертвой пешки в соответствии с теорией.



(8-1)

Ходы после (8-1): **1.P-9d 2.Px9d 3.P'9c 4.Lx9c 5.N-8e** (8-2)

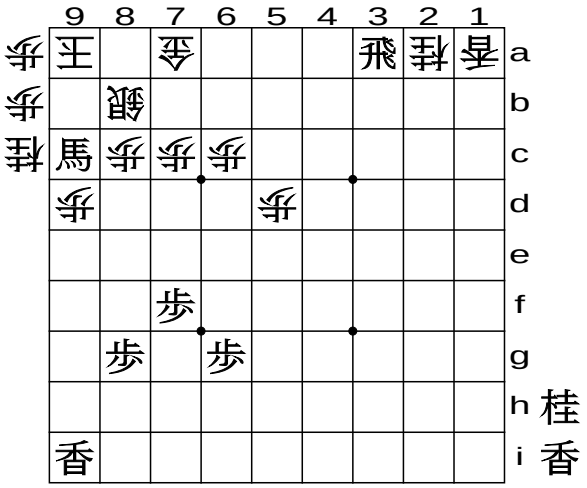
SHO-GI.RU



(8-2)

На этот раз Ваша цель - поле 9с, поэтому на нём Вы и концентрируете свою атаку. После прыжка конём над левым крылом белых сразу нависает опасность.

Ходы после (8-2): **7.Nx9c 8.Nx9c 9.Bx9c+** (8-3)

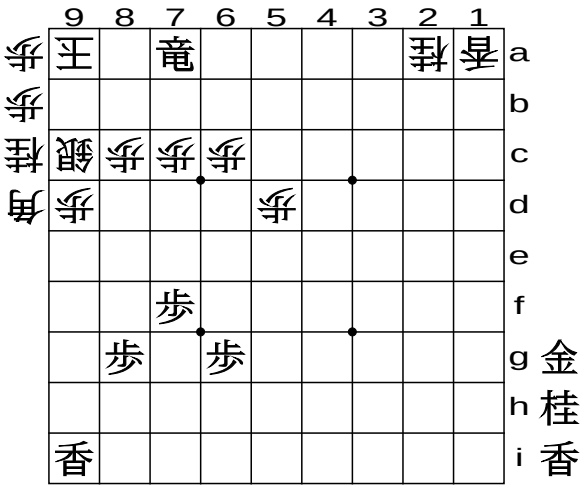


(8-3)

В этой последовательности у белых тоже нет защитных ходов. Далее чёрный слон делает опасный прыжок и приносится в жертву за младшую фигуру.

После такой яростной атаки белым остаётся только взять этого слона.

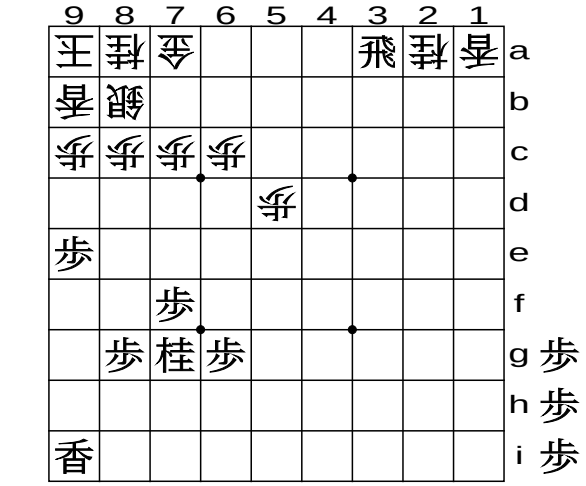
Ходы после (8-3): **10.Sx9c 11.Rx7a+** (8-4)



(8-4)

Теперь Вы видите, что игра сыграна. Что бы ни ответили белые, чёрные без сомнения смогут дойти до матовой последовательности.

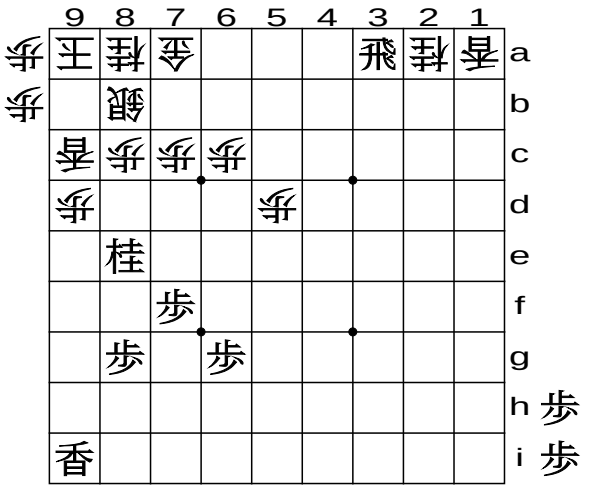
Следующий пример начинается так же, с той лишь разницей, что Ваш атакующий слон отсутствует. Кроме ладьи, сброшенной в лагерь противника, у Вас есть лишь стрелка, конь и пешки.



(9-1)

Ходы после (9-1): **1.P-9d 2.Px9d 3.P'9c 4.Lx9c 5.N-8e** (9-2)

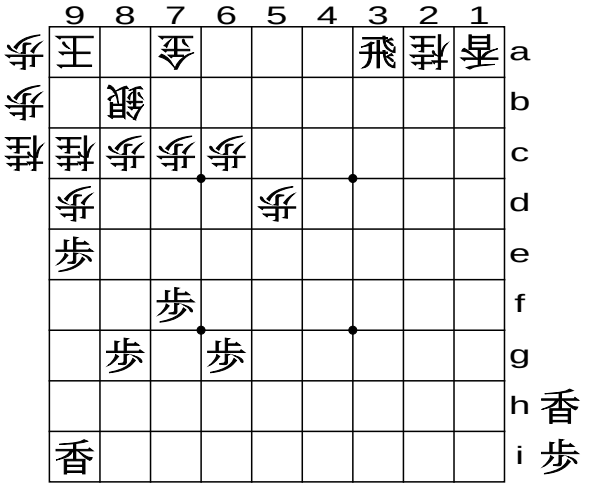
SHO-GI.RU



(9-2)

Совершенно те же ходы, что и в предыдущем примере, приводят Вас к позиции (9-2). Однако дальше атака вместо жертвы слона производится вступающей пешкой, и вновь у белых нет защитных ходов.

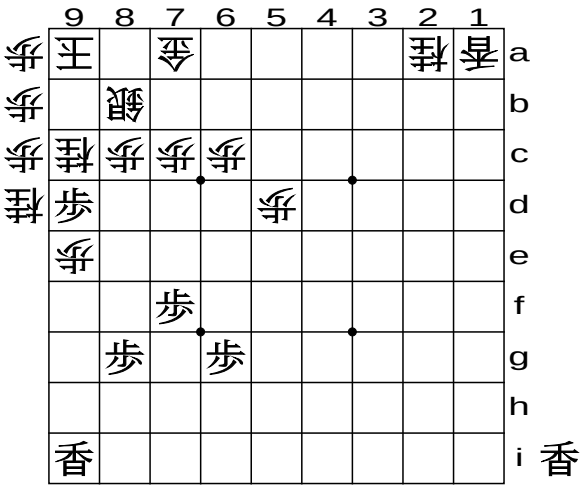
Ходы после (9-2): **7.Nx9c 8.Nx9c 9.P'9e** (9-3)



(9-3)

На (9-3) пешка в оппозиции - *авасэ-фу* - бомба, атакующая вражескую пешку. Возможно, это выглядит, как ложная атака, но на самом деле это не так.

Ходы после (9-3): **10.Px9e 11.P'9d** (9-4)

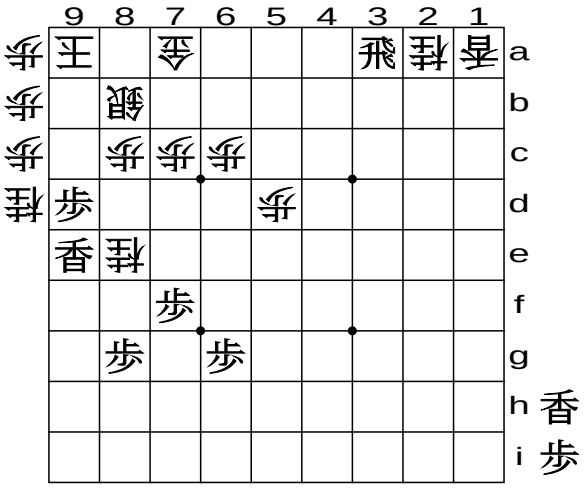


(9-4)

И вновь - сброс ударяющей пешки! Можете вообразить, как Вы яростно глядите на соперника: вот тут-то он узнает, какие атаки бывают в сёги!

В этой позиции у белых нет возможности предотвратить переворот чёрной пешки на 9с - с взятием коня или же без взятия.

Ходы после (9-4): **12.N-8e 13.Lx9e** (9-5)



(9-5)

Это один из примеров того, как белые пытаются избежать материальных потерь, а чёрные, тем не менее, получают выгоду как в материале, так и в позиции.

Вы видите, что теперь у Вас не будет проблем в продолжении атаки вплоть до полной победы.

SHO-GI.RU

В реальной игре Ваша крепость тоже подвержена атаке неприятеля, и поэтому Вы не можете всегда держать инициативу в своих руках. Иногда Ваша атака будет затрудняться эффективными контрмерами, или же переходом инициативы к сопернику, который может провести матовую последовательность, чтобы убить Вашего короля. Тогда Вам придется защищаться всеми силами.

Поэтому будьте осторожны, и внимательно оглядывайте всю доску, создавая у себя восприятие её в целом, как указано в главе 8, чтобы выбирать, стоит ли атаковать или защищаться в каждый конкретный момент.

Книга завершена. Мы верим, что смогли передать Вам структуру, элементы и, надеемся, радость игры. Надеемся, что далее, играя самостоятельно, Вы получите от игры удовольствие; в любой момент Вы сможете вернуться к любой части этой книги и сверить её с ходами, получающимися в реальной игре.

Что действительно удивляет, так это то, что позиции, лежащие за пределами воображения, возникают в сёги очень часто, и число их огромно; у Вас никогда не возникнет одна и та же ситуация в середине игры, даже если Вы будете ежедневно играть по десятку партий целое столетие. Таковы сёги.

Ваши перспективы в видении игры будут всегда расширяться, никогда не достигая границ. Мы будем счастливы, если это принесёт Вам радость.

О МЕМОРИАЛЬНОМ МУЗЕЕ ОЯМЫ

Построен в 1993 году, в память о 15-м пожизненном мэйдзине Ояме Ясухару. Является частью Курасики Гэйбункан Холла в Тютё, г. Курасики, префектура Окаяма. Используется как маленький мемориальный зал, школа сёги для детей и для проведения мероприятий сёги. Телефон для справок в Японии — (086)4340003

ПРО ОЯМУ ЯСУХАРУ

Ояма — величайший игрок в сёги, когда-либо живший в Японии.* Родился в 1923 году, в маленьком городке в западной части Курасики. В 28 лет завоевал первый титул: 11-й мэйдзин. Награждён титулом «15-й пожизненный Мэйдзин» за непрерывное удержание титула мэйдзин в течение 5 лет. Сохранял позицию в лиге А до дня смерти, 26 июля 1992 года, в возрасте 65 лет. Завоевал пожизненные титулы кисэй, осё и дзюдан. Владел титулом мэйдзин 18 лет. Участвовал в 124 финальных матчах. Всего побед: 1433. Непрерывно находился в лиге А 45 лет.

***)** На момент написания данной книги. Теперь, видимо, эти же слова применимы к Хабу Ёсихару, а вскоре, возможно, к Фудзии Сота. (*прим. перев.*)

МИНИ-СЛОВАРИК

Авасэ-фу – пешка в оппозиции
Асобигома - бездействующая фигура
Атама кин - золото на голове короля
Богин – атака карабкающегося серебра
Гатянгин – звенящее серебро
Готэ – белые, ходящий вторым, потеря инициативы
Дзёсэки – классические ходы в дебюте
Дзисёги – ничья в результате двойного вторжения королей
Ёсэ – финальная фаза эндшпиля
Ибися - дебют статичной ладьи
Игёку - сидячий король
Иттэ-гати – победа в результате опережения ровно на 1 темп
Иттэ-ски – позиция «1 темп до цумэ»
Кома - фигура
Курай - авангардная пешка
Комадай - столики для фигур «в руке»
Накабися – дебют центральной ладьи
Нари - переворот фигуры
Нифу - запрет двух пешек на одной и той же вертикали
Нигэ - побег
Нимайгаэ - обмен одной фигуры на две
Нюгёку – вторжение короля
Оотэ – шах
Рэнда-но фу – последовательно ударяющие пешки
Сэмэ - атака
Сэмэай – взаимная атака
Сэннититэ – ничья из-за 4-кратного полного повторения позиции
Сэнтэ - ходящий первым; инициатива
Сикакэ – вызов

SHO-GI.RU

Сокофу: - «пешка-якорь» на ближней горизонтали
Сокудзуми - форсированный мат
Судзи - 1. вертикаль; 2. тип, стиль мышления 3. Локальный приём
Судзумэ-дзаси - атака "воробьиное копьё"
Тайкёкукан - глобальное восприятие доски
Тэсудзи – классический приём
Утифудзумэ - запрет мата сбросом пешки
Фурибися - дебют смещённой ладьи
Фуригома - способ определения сэнтэ и готэ
Хара кин - золото сбоку («на животе» короля)
Хая-нигэ - ранний побег
Хикаэ-фу – ожидающая пешка
Хинэрибися – «крутящаяся» ладья
Хисси – неизбежная угроза мата
Цуми – мат, матовая позиция
Цумэ – мат в результате непрерывной серии шахов
Цумэро - угроза цумэ

---

eng→rus: shogi.ru, Д.К., 2004; **версия** 15.10.20

SHO-GI.RU