Пословицы Сёги

Урано Масахико

sho-gi.ru
Японские шахматы

将棋格言

ПОСЛОВИЦЫ СЁГИ С ПРИМЕРАМИ

ПРЕДИСЛОВИЕ ПЕРЕВОДЧИКА **jap->eng**

Пословицы (или афоризмы) Сёги - это подсказки, которые будут вести Вас в правильном направлении, когда Вы не уверены, как играть. Обычно каждый игрок в сёги имеет неприятный опыт игры в позициях, в которых против него играли так, как сказано в этих пословицах. Вероятно, пословицы - это материал, на котором мы должны учиться.

Комментарии были написаны Масахико Урано (7-й профессиональный дан) в его книге "Сёги какугэн мамэ дзитэн" ("Крошечный словарь афоризмов Сёги"), изданной компанией Майничи Коммюникейшнз в августе 1999. Г-н Урано дал мне разрешение опубликовать перевод здесь, сказав, что он будет счастлив, если эти пословицы с его комментариями смогут помочь начинающим игрокам во всём мире. Мистер Эдвард Стриклэнд из США доброжелательно согласился проверить мои черновики. Без его щедрой поддержки этот проект никогда не стал бы возможен.

Такако Томбо Нода.

---

eng->rus: shogi.ru, Д.К., 2004
Версия 25.1.10

СОДЕРЖАНИЕ

Фигуры **2**

ПЕШКА
1. Пешка стоит тысячи золотых
2. Пешка за золотом крепче скалы
СТРЕЛКА
3. Сбрасывай стрелку на нижнюю горизонталь
КОНЬ
4. Сбрасывай коня издалека
5. Высоко прыгающий конь - добыча для пешки
СЕРЕБРО
6. Ходи серебром зигзагами
7. Серебро на голове коня противника
ЗОЛОТО
8. Храни золото для решающего удара
9. Приманивай золото ходить вперёд по диагоналям
10. С золотом на нижней горизонтали можно жертвовать ладью
11. Ход золотом назад хорош
12. С золотом выше серебра жди неприятностей
СЛОН
13. В дебюте слон сильнее ладьи
14. На слона отвечай слоном
ЛОШАДИНЫЙ ДРАКОН
15. Уводи лошадь дракона в свой лагерь
ДРАКОН
16. Дракону лучше быть в лагере врага
ТОКИН
17. С токином на 5с не проиграешь
18. Токин быстрее, чем кажется

Дебют **26**

1. Избегай сидящего короля
2. Не ставь короля и ладью рядом
3. Защищай короля тремя генералами
4. Играя ягуру, не двигай боковую пешку
5. Играя мино, двигай боковую пешку
6. Не ставь короля на диагональ слона
7. В дебюте ходи пешками по нечетным вертикалям
8. Создавай авангардную пешку и укрепляй её
9. Пешка на 5е - Императорская Гора.
10. Авангардная пешка на 4е - Императорская Гора
11. Размен ладейной пешки приносит три выгоды
12. Не двигай центральную пешку при размене слонов

Миттельшпиль **44**

1. От серебра перед пешкой защищайся пешкой
2. С тремя пешками в руке - вступающая пешка и висячая пешка
3. Захватывай авангардную пешку с помощью вступающей пешки
4. Против смещённой ладьи проводи размен слонов
5. Ставь ладью на стратегически важную вертикаль
6. Незащищенная фигура может дать ход противнику
7. Атаку начинай жертвой пешки

Эндшпиль **57**

1. Приближайся к королю, окружая его
2. Гони короля на дальнюю горизонталь
3. Против короля на краю двигай крайнюю пешку
4. К королю перед конем сложно приблизиться
5. Сбрасывай серебро рядом с королём
6. Сбрасывай серебро позади короля

SHO-GI.RU

7. Атака с четырьмя фигурами не провалится
8. В эндшпиле скорость важнее материального перевеса

Другие 70

1. Сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник
2. Против главных фигур защищайся, заставляя их приблизиться
3. Не убегай от вилки
4. Бери две фигуры за одну, даже если среди них пешка
5. Ранний побег стоит восьми ходов

Мини-словарик 82

Фигуры

ПЕШКА

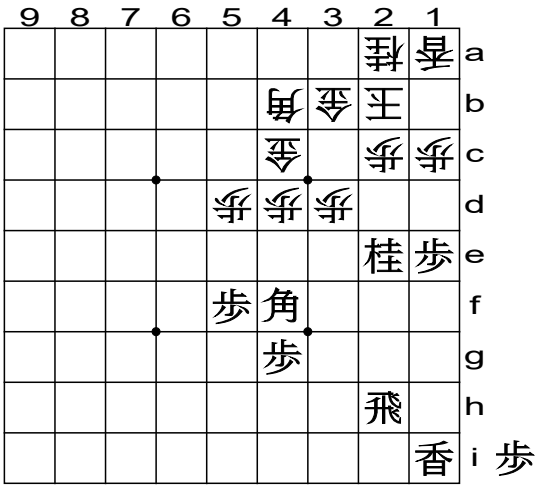
1. Пешка стоит тысячи золотых
(Иппу атай сэнкин)

一歩価千金

Словарь: иппу = одна пешка, атай = стоить, сэн = тысяча, кин = золото

1

Существует гораздо больше, чем Вы думаете, ситуаций, в которых наличие пешки в руке играет громадную роль. Посмотрите на (1).



(1). Ход чёрных.

У белых - ягура без серебра. С учетом черного коня на 2е, сброс пешки на 3с будет очень эффективен. Так будет, если есть пешка в руке. Так что пешку в руке здесь можно сравнить по эффективности с тысячью золотых.

Наиболее вероятное продолжение:
1.P*3c 2.Nx3c 3.Nx1c+

После хода черных 1.P*3c, белые могут и отойти ходом 2.G-3a, но это создаст для них плохую позицию. Поэтому 2.Nx3c – естественный для них ход, предотвращающий потерю материала. Отметьте следующий ход: 3.Nx1c+. Думаете, зря? Вовсе нет.

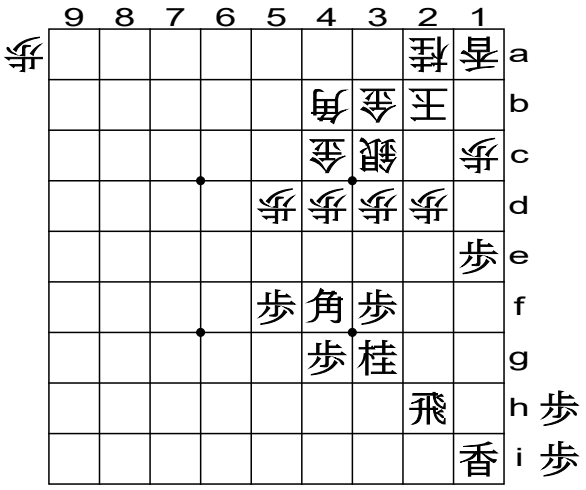
Далее последует 4.Lx1c 5.P-1d 6.Lx1d 7.Lx1d, и черные прорвутся по краю.

Вернемся к (1). Если в руке больше одной пешки, можно сыграть так:
1.P*3c 2.Nx3c 3.Nx3c+ 4.G4cx3c 5.N*2e 6.G-4c 7.P*3c

Поэтому, штурмуя ягуру, получите в руку хотя бы одну пешку, прежде чем играть N-2e.

2

На диаграмме (2) белые, в ответ на ход чёрных 1.P-2d, сыграли 2.Px2d. Как теперь черным использовать пешку в руке для атаки ягуры?



(2). После 2.Px2d

Ход, который следует помнить - 3.P*2e. Когда обе стороны играют ягуру, тэсудзи "вступающая пешка" (сброс пешки перед пешкой противника, чтобы её взяли) может быть очень эффективно на вертикали короля.

На 3.P*2e белые не могут ответить 4.Px2e, так как тогда последует 5.P*2d, и у чёрных опять есть твердый плацдарм, чтобы затем сыграть 7.Nx2e. Белые, предотвращая потерю материала, будут вынуждены сыграть 8.Sx2d, на что чёрные ответят 9.Nx1c+. Далее:

1) Если белые отреагируют 10.Lx1c, то ответом будет 11.Bx2d.

2) Если 10.Nx1c, то ответ тот же: 11.Bx2d.

В любом случае, чёрные взломают ягуру.

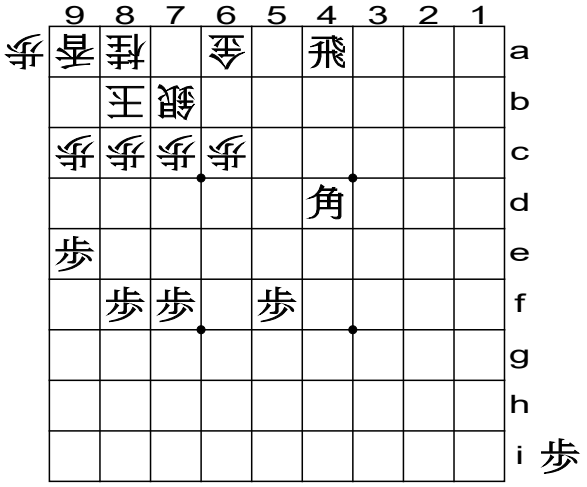
SHO-GI.RU

3) Если 10.Kx1c, то ответ 11.P*2e просто сметёт позицию белых.

Помните! Если король противника - на диагонали Вашего слона, атакуйте фигуры, защищающие его от слона! Это очень важный приём.

Играя ягуру, многие, играющие белыми, на 1.P-2d отвечают не 2.Px2d, а 2.Sx2d, избегая этим ходом тэсудзи "вступающей пешки". Это даёт идею, о том, как эффективно сбрасывать пешку.

3

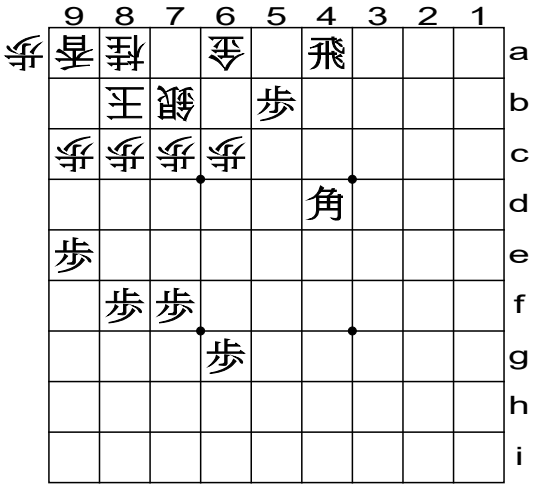


(3)

Куда сбросить пешку против Мино на (3)? Решающий ход - 1.P*6b. Если белые ответят 2.G-5b, то пешка перевернется на 6a. Поэтому белые ответят 2.G-7a, после чего последует 3.Rx7a+ 4.Kx7a 5.P-6a+.

Ход 3.Rx7a+ - решительный. Белые обязаны брать дракона ходом 4.Kx7a. Чёрные играют 5.P-6a+: это двойной шах! Мат неминуем.

Если Вы не можете сбросить пешку на шестую вертикаль, проверьте, можете ли сбросить её на пятую. Ход 1.P*5b (4) тоже эффективен.



(4). После 1.P*5b.

На переворот 3.P-5a+ белые ответят 4.G-7a, после чего надо отвести токина назад ходом 5.+P-5b, и крепость Мино будет практически разрушена. Но что, если после (4) белые ответят 2.Gx5b? Вы это знаете. Ход 3.R-7a+ приведёт в точности к позиции, рассмотренной выше. Если же Вы задумали сыграть 1.P*5c вместо 1.P*5b, помните: ответ белых 2.P*5a изменит ситуацию не в Вашу пользу.

Золотое правило: играя против крепости Мино, атакуйте золото на 6a.

4

Иногда пешка в руке решает исход игры. Посмотрите на (5). Чёрные сыграли 1.Rx2d, на что белые ответили 2.R-3b, неумышленно давая чёрным шанс.

(5). После 2.R-3b

3.P*3c. Поле 3c - «фокусная точка» для сброса. Она окружена тремя белыми фигурами. Посмотрите внимательнее, и Вы увидите, что теперь белым не

SHO-GI.RU

избежать потерь, как бы они ни ответили.

На (6) показан другой разрушительный вариант сброса пешки.

(6). После 0.Px2d

1.P*4b.

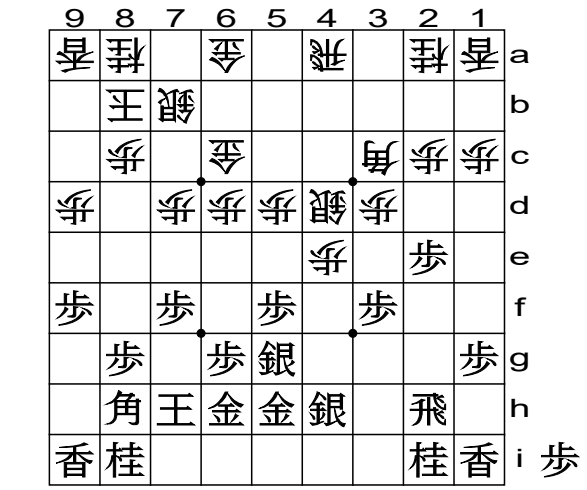
При ответе 2.Bx4b, чёрные играют 3.Bx4d, задаром съедая серебро, а на 2.Rx4b отвечают 3.Rx2d.

Сброс пешки на поле, защищённое несколькими фигурами, блокирует одну из них, ломая защиту противника.

5

На (7) показано начало миттельшпиля в игре статической ладьи против смещённой.

Отметьте, что пешка чёрных с четвёртой вертикали уже не на доске, а в руке. Это для них серьёзное преимущество, дающее возможность продемонстрировать использование пословицы.



(7). После 0.G-6c

Ходы после (7): 1.P-2d 2.Px2d 3.P*2b

За счёт пешки в руке чёрные могут начать атаку по второй вертикали ходом 1.P-2d.

Если на 3.P*2b белые ответят 4.Bx2b, то чёрные смогут сыграть 5.Rx2d, и ситуация для них улучшится.

Если белые не ответят на 3.P*2b и сыграют иначе, чёрные смогут задаром взять коня (а потом и стрелку) ходом 5.Px2a+.

Если же на 1.P-2d белые ответят 2.Bx2d, то ход 3.P*2b будет тоже хорош. После ответа 4.N-3c последует 5.P-2a+, и этого токина белые не смогут взять (ладьёй), ибо тогда серебро на 4d останется незащищённым от удара слоном.

Предположим, что белые ответили на 5.P-2a+ как-то иначе. Как тогда играть чёрным? 7.+Px1a? Неплохо, но можно лучше. Ходы 7.+P-2b и затем 9.+Px2c будут для противника более разрушительными.

Взгляните вновь на (7). Атака по второй вертикали, нацеленная на решающий сброс пешки, причинит белым много головной боли. Возможно даже, они решат сдаться задолго до завершающей фазы игры.

Играя статическую ладью против смещённой, спрашивайте себя, как добиться хода Rx2d, потому что это часто может изменить игру в Вашу пользу. Проверяйте также, можете ли Вы сыграть P*2b с целью перевернуть эту пешку и заставить её работать.

Когда Вы попадёте в ситуацию, подобную показанной выше, а это может произойти, пожалуйста, помните об этих ключевых моментах.

---

2. Пешка за золотом крепче скалы (Киндзоко-но фу ива-ёри катаси)

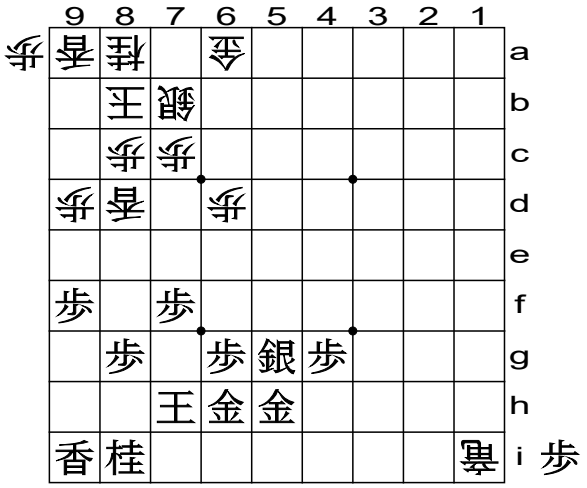
金底の歩岩より固し

Словарь: дзоко(соко) = дно;
ива = скала; катаси = быть крепким

1

Когда противник атакует драконом, помните, что пешка за золотом создаёт крепкую защиту.

SHO-GI.RU

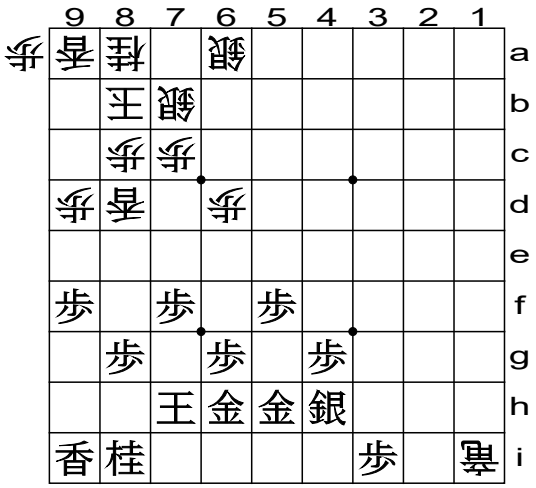


(1). После 0.L-8d

На (1) белые только что сбросили стрелку на 8d. Вместе с драконом 'на дне' белые собираются непосредственно атаковать Вашего короля.

Ожидаемая последовательность ходов такова: 2.Lx8g 3.Kx8g 4.+Rx8i.

Здесь чёрным стоит сыграть 1.P*5i. Это та самая «пешка крепче скалы», которая защитит от дракона.



(2). После P*3i.

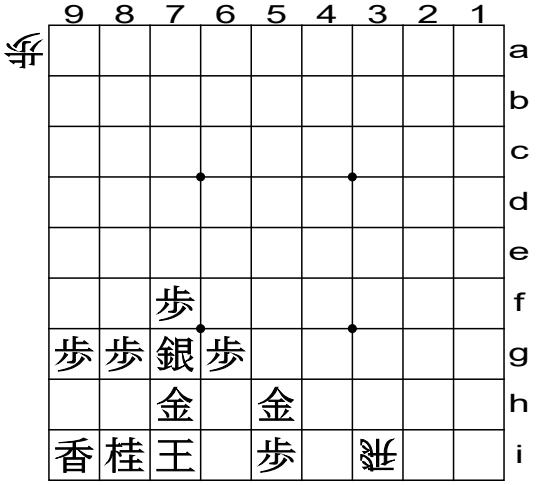
Посмотрите на диаграмму (2). Здесь Вы видите пешку за серебром. Тут белые могут сбросить пешку на 3h, так что пешка за серебром не так тверда, как за золотом. Тем не менее, белым потребуется сыграть Px3i+ и +P-3h, чтобы открыть путь дракону. За это время Вы можете успеть сделать какие-нибудь эффективные ходы.

Так что заметьте, что пешка, защищённая спереди генералом, создаёт хорошую защиту в каждом из этих случаев.

2

Иногда пешка за золотом хрупка, как песчаный замок.

На (3) чёрные сбросили пешку в ответ на ход белых 0.R*3i. Эта пешка стоит за золотом на 5h. Однако здесь есть проблема.



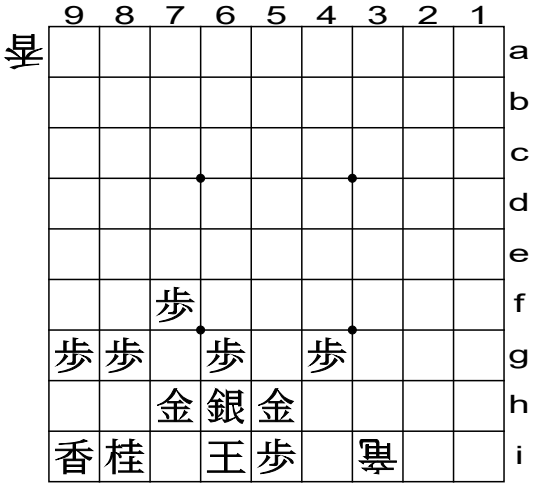
(3). После 1.P*5i.

Ходы после (3): 2.P*5g 3.G5h-6h 4.Rx5i+

Сброс белых 2.P*5g показывает, в чём проблема. Чёрные не могут ответить 3.Gx5g, так как тогда получат смертельную вилку 4.Rx5i+, поэтому чёрные вынуждены играть 3.G5h-6h, на что белые отвечают переворотом ладьи при взятии пешки на 5i. Далее, если чёрные сыграют 5.K-8h, белые ответят 6.P-5h+. Позиция будет в пользу белых.

Посмотрите вновь на (3). Вместо 1.P*5i чёрным надо было играть 1.K-8h.

Теперь я покажу Вам ещё одну сомнительную пешку за генералом. Взгляните на (4).



(4). После 1.P*5i.

SHO-GI.RU

Чёрные здесь сбросили пешку на 5i в ответ на шах белых 0.+R-3i. Это была большая ошибка чёрных. Теперь белые сбросят на пятую вертикаль стрелку (например, 2.L*5a), с которой чёрные не могут справиться, потому что им уже нельзя выставлять другую пешку на эту же вертикаль.

Итак, перед (4) надо играть 1.S-5i, чтобы в ответ на 2.L*5e можно было сбросить пешку на 5g.

Всегда помните о сбросе стрелки, когда выставляете пешку за генералом.

СТРЕЛКА

3. Сбрасывай стрелку на нижнюю горизонталь (Кё:-ва гэдан-кара утэ)

香は下段から打て

Словарь: кё: (кё:ся) = стрелка,
гэдан = ближняя горизонталь,
утэ = сбрасывай

1

У стрелки, сброшенной на девятую (верхнюю) горизонталь, есть восемь полей для хода.

У стрелки, сброшенной на вторую горизонталь, вариант хода лишь один. Если сомневаешься, сбрасывай стрелку так далеко, как только можешь.

(1). После 0.S-5g+

На (1) показан конец игры между статической ладьёй с крепостью анагума (чёрные) и смещённой ладьёй (белые). Как далее ходить чёрным? Куда бы Вы сбросили стрелку?

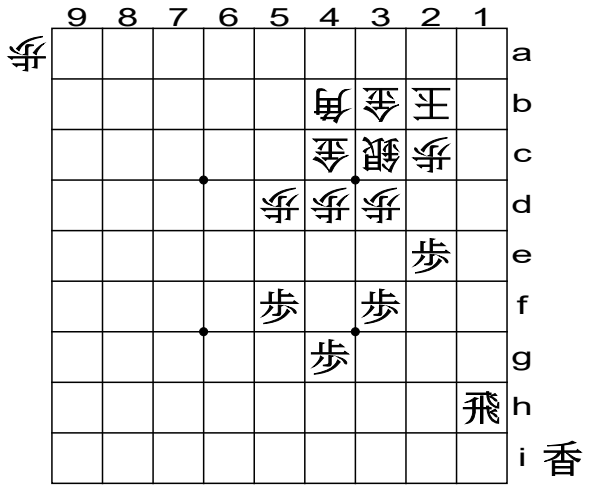
1.L*6i.

Вы учли, что у белых нет пешки в руке? Когда сбрасываете стрелку, будьте уверены, что её не убьёт сброшенная противником пешка. В данной позиции стрелка не только нацелена на золото на 6b, но также не даёт белым возможности 2.+S-6g. Так что этот ход хорош: он и защитный, и атакующий одновременно.

Белые ответят 2.G-7a, но теперь чёрные могут сбросить коня на 6d, создавая вилку на золото и серебро. Заметьте, что изначально этот сброс коня на 6d был невозможен, так как он стоит на пути белого перевёрнутого слона.

Стрелка, сброшенная ниже, может быть гораздо эффективнее стрелки, сброшенной выше.

2



(2)

Куда бы Вы, играя чёрными, сбросили стрелку на (2)? Первой идеей может быть 1.L*1g. Это неплохая идея. Затем можно сыграть 3.L-1b+, шахуя короля, и далее 5.R-1c+. Но такая последовательность ходов называется "тяжёлой", то есть медленной и не очень эффективной.

Ход 1.L*1i лучше. Даже если белые ответят 2.K-3a в надежде спастись, это им не поможет. Поскольку в руке у них лишь пешка, ход 3.R-1a+ будет матовым.

Когда Вы строите стратегию, используя ладью и слабые фигуры, Вы обычно помещаете их перед ладьёй для прорыва, но если у Вас в руке стрелка, то ладья может идти и впереди.

SHO-GI.RU

(3). После 0.S-6c

На (3) показан дебют «двойная ягура», и чёрные собираются применить атаку "воробьиное копьё". Заметьте, пожалуйста, как стрелка играет здесь решающую роль.

Ходы после (3): 1.N-2e 2.S-2d 3.Nx1c+ 4.Sx1c 5.P-1d 6.Sx1d 7.Lx1d 8.Lx1d 9.Rx1d 10.L*1a (4)

(4). После 10.L*1a.

Ходом 1.N-2e началась атака чёрных по краю (по первой вертикали). Если белые ответят на 5.P-1d чёрных ходом 6.S-2d, то далее последует 7.P-2e 8.Sx2e 9.P-1c+, что хорошо для чёрных. Поэтому белым надо играть 6.Sx1d. Затем, после 7.Lx1d 8.Lx1d 9.Rx1d, белые сбрасывают стрелку на поле 1a, на котором она смотрится для них многообещающе.

Ходы после (4): 11.P*1c 12.Lx1c 13.Bx1c+ 14.Nx1c 15.L*3i (5)

(5). После 15.L*3i.

Последний ход на этой диаграмме, 15.L*3i, это то, что Вы должны помнить: показанное ранее дзёсэки сброса стрелки на дно. Теперь целью атаки является третья вертикаль.

Ходы после (5): 16.N-7c 17.P-3e 18.Px3e 19.L*3d 20.N*3c 21.Lx3e (6)

(6). После 21.Lx3e.

Ход белых 16.N-7c не очень хорош, но, похоже, здесь ему здесь нет лучшей альтернативы. Чёрные атакуют привлекательную часть ягуры, начиная с 17.P-3e, и продолжая атакой двумя стрелками по третьей вертикали, которая приводит к хорошей для них позиции.

SHO-GI.RU

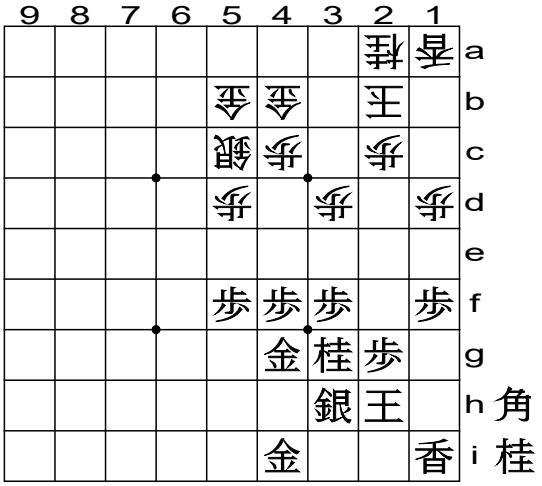
КОНЬ

4. Сбрасывай коня издалека (Кэйма-ва хикаэтэ утэ)

桂馬は低えて打て

Словарь: кэйма = конь,
хикаэтэ = позади, утэ = сбрасывай

1

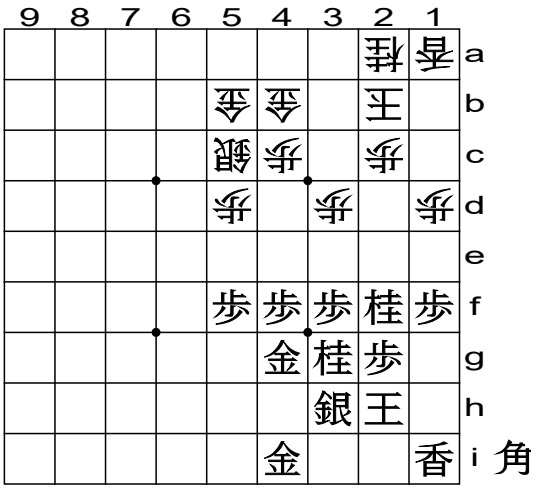


(1)

На (1) показана часть позиции в игре статической ладьи против смещённой ладьи. Король белых на странном поле, но именно такая ситуация получается, когда белые отвечают Кх2b при размене чёрными слонов ходом Вх2b+.

Самое время чёрным сбросить коня. Только вот куда?

Ход после (1): 1.N*2f. (2)



(2). После 1.N*2f.

Ход 1.N*2f - пример коня, умело сброшенного позади, поскольку он может прыгнуть на 3d, делая вилку на короля и золото.

Белые не могут позволить отдать золото на 4b. Золотой генерал должен защищать короля.

Ходы после (2): 2.К-3b 3.Nх3d, 4.G-4a 5.В*2b

Если после (2) белые сыграют 2.G-3c или 2.К-3c, то чёрные ответят 3.N-4e - тоже с вилкой.

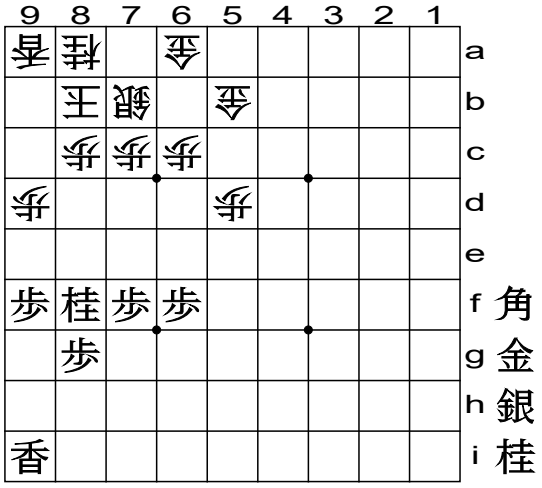
На естественный ход белых 2.К-3b чёрным следует ответить 3.Nх3d. Если же белые сыграют 4.G-4a, то ответом будет 5.В*2b, и белые не смогут предотвратить ход 7.Вх1a.

Если белые играют 4.G-3c, чёрные могут также ответить 5.В*2b. Тогда, после 6.Gх3d 7.Вх1a, позиция станет для них благоприятной.

Когда Вы не можете сбросить коня, создавая вилку, смотрите, есть ли возможность создания вилки в будущем. Возможно, Вы найдёте неплохой ход.

2

Конь может сгодиться при атаке на мино. Посмотрите на (3), где чёрные только что сбросили коня на 8f. Неожиданно, именно этот ход оказывается практически матовым для, казалось бы, непоколебимой крепости Мино.



(3). После 1.N*8f.

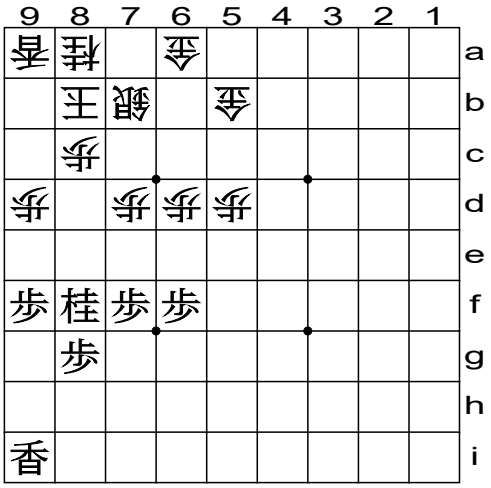
Ходы, ведущие к мату: 2.N*7d 3.Рх7d 4.Nх7d 5.К-9b 6.S*9c 7.Кх9c 8.В*8b, после чего или

a) 9.К-8d 10.G*7e - мат, или

b) 9.К-9b 10.Вх9a+ 11.Кх9a 12.G*8b - мат,

или c) 9.К-9b 10.Вх9a+ 11.К-9c 12.+В-8b 13.К-8d 14.G*7e - тоже мат.

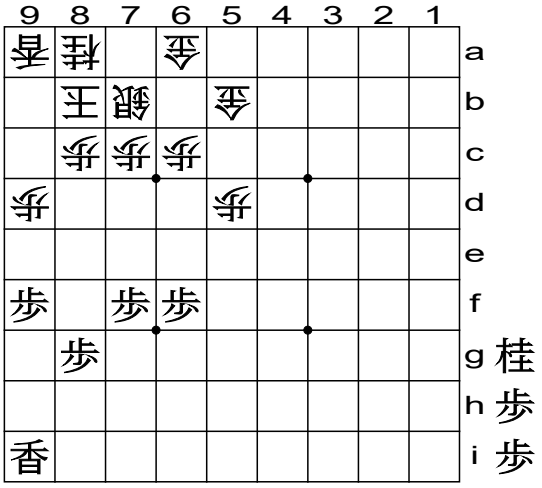
SHO-GI.RU



(4)

Позиция на (4) подобна (3). Снова хорошим является ход 1.N*8f. Если у Вас есть пешка в руке, Вы можете атаковать по девятой вертикали. Если фигур в руке больше, можно просто сыграть 1.N-7d.

И, наконец, демонстрация того, как конь играет в атаке по краю.



(5)

Ходы после (5): 1.P-9e 2.Px9e 3.P*9c 4.Lx9c 5.P*9d 6.Lx9d 7.N*8f

Основная часть атаки по краю начинается с хода 1.P-9e и продолжается ходом 3.P*9c.

Если Вы имеете больше пешек в руке, Вы можете перед P*9c сделать ход P*9b, который не оставит противнику выбора.

После заманивания стрелки белых на 9d, Вы играете 7.N*8f, нападая на неё. Это выглядит для Вас обещающе.

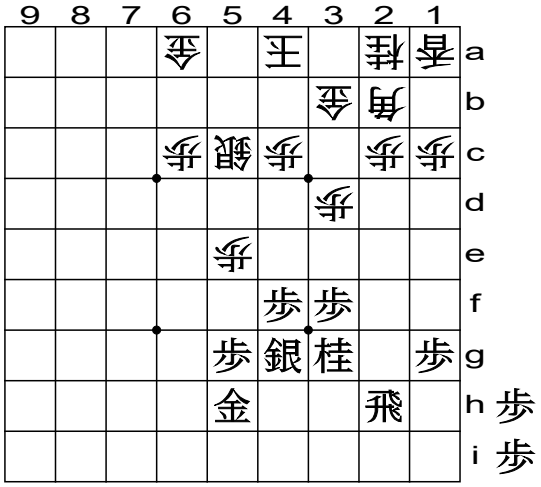
Играя Мино, следует помнить, что сбоку эту крепость взять непросто, а вот атака по краю на неё всегда привлекательна.

5. Высоко прыгающий конь - добыча для пешки (Кэйма-но такатоби фу-но эдзики)

桂馬の高飛び歩の餌食

Словарь: кэйма = конь,
такатоби = высоко прыгнуть,
фу = пешка, эдзики = добыча

Новички неизменно любят эту фигуру, прыгающую вперёд в двух направлениях. Однако в серьёзной игре конь может оказаться лёгкой добычей для пешки.



(1)

Ход 1.N-4e может на первый взгляд показаться привлекательным. Но тогда белые ответят 2.S-4b, с целью походить затем пешкой на 4d. Так Ваш конь будет съеден пешкой задаром.

Если бы не чёрная пешка на 5g, Вы могли бы сыграть 1.N-4e. После 2.S-4b можно было бы сбросить пешку на 5d с целью в будущем обменять коня на серебро.

Материальная выгода много значит в начальной фазе игры.

Возвратимся к (1): Вам надо что-то предпринять прежде, чем играть N-4e. Но что?

Ход после (1): 1.P-3e

1.P-3e здесь - важный ход. Двигая пешку, которая будет взята, Вы сможете сбросить пешку на третью вертикаль.

Дальнейшие ходы: 2.Px3e 3.P*3c

После 3.P*3c, если белые ответят 4.Bx3c или 4.Gx3c, Вы сможете сыграть 5.N-4e, создавая вилку на две фигуры большей ценности. А если белые сыграют 4.Nx3c? Да, 5.P*3d. Вы выучили урок.

SHO-GI.RU

СЕРЕБРО.

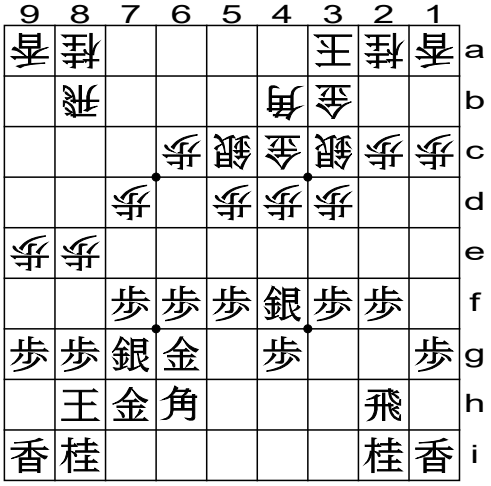
6. Ходи серебром зигзагами (Гин-ва чидори-ни цукаэ.)

銀は千鳥に使え

Словарь: гин = серебро,
чидори = ржанка (кулик болотный),
цукаэ = используй

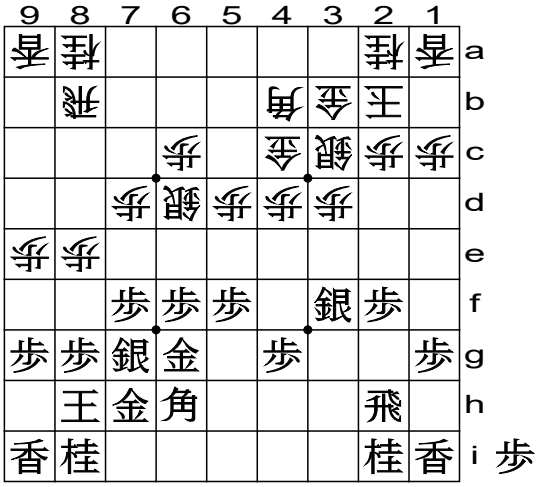
Ржанка летает зигзагами. Смысл этой пословицы - в том, чтобы ходить серебром подобно ржанке: по диагонали, а не прямо вперёд.

Взгляните на (1). Сейчас я продемонстрирую Вам, как исправить плохое положение серебра, находящегося перед пешкой.



(1). После 0.К-3а.

Ходы после (1): 1.Р-3е 2.Рх3е 3.Sх3е 4.Р*3d 5.S-4f 6.К-2b 7.S-3g 8.S-6d 9.S-3f (2)



(2). После 9.S-3f.

Вы начинаете с размена пешек по третьей вертикали, затем играете 7.S-3g .. 9.S-3f, так что далее можно сыграть 11.N-3g и 13.В-4f, что даст Вам отличную позицию. Теперь не только нет плохо стоящего перед пешкой серебра, но и вообще все фигуры готовы к атаке.

(3). После 0.S-4c.

На (3) нельзя оставлять серебро на 4f там, где оно стоит сейчас.

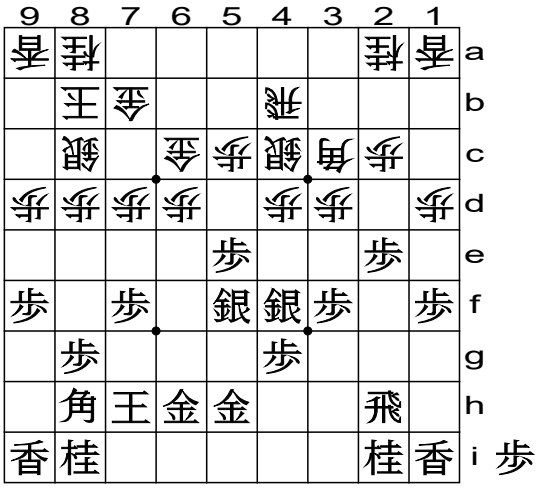
Ходы после (3): 1.S-3g 2.Р-5d 3.S-3f(4)

(4). После 3.S-3f.

Теперь Вы можете без боязни последовать своим инстинктам и сыграть естественные ходы типа 5.Р-4f и 7.N-3g, а далее позиция позаботится сама за себя.

На (5) чёрные собираются искусно сыграть дебют с авангардной пешкой по пятой вертикали. Обратите внимание на своё правое серебро.

SHO-GI.RU



(5). После 1.S-4f.

А) 2.N-7c 3.P-3e 4.Px3e 5.Sx3e 6.P*3d 7.P-2d

Б) 2.P-5d 3.G5h-6g 4.Px5e 5.S4fx5e 6.P*5d 7.S-6f

Иногда бывает хорошо сместить серебро справа налево (как в варианте Б), следуя ходам противника.

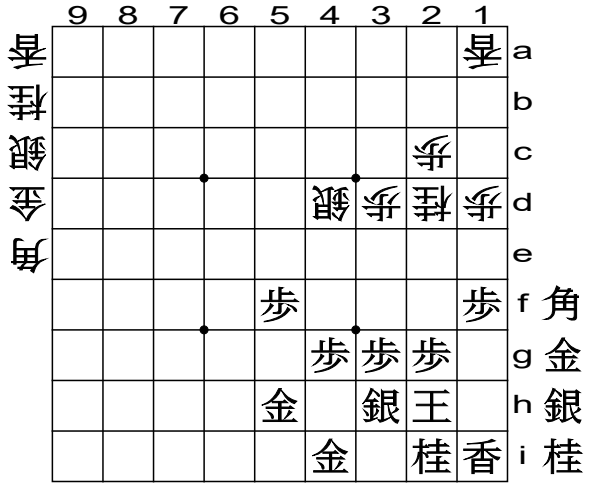
Помните, что серебро, быстро перемещаясь на центральных горизонталях, находится в готовности к главной атаке.

---

7. Дзёсэки "Серебро на голове коня противника"
(Кэйсаки-но гин дзёсэки нари)

桂先の銀定跡成り

Словарь: Кэй = конь, саки = перед, дзёсэки = стандартный образец, нари = быть



(1). После 0.N*2d

На (1) белые только что сбросили коня на 2d. Может, этот ход кажется и не очень страшным, но фактически он грозит матом, начинающимся с 2.N*3f. Чёрным нужно защищаться. Но как? 1.N*4h? Конечно, иногда от сброса коня можно эффективно защититься контрсбросом коня. Но тут это лишь позволит белым продолжить атаку ходом 2.P-1e. Если на это ответить 3.Px1e, то ход белых 4.N*1f создаст предматовую ситуацию. Итак, конь на 4h вместо защиты будет блокировать своего короля.

На (1) может также прийти в голову ход 1.G*2f, защищающий край.

Неплохо, но что делать, если белые ответят 2.L*2e? Нельзя также отвечать и ходом 1.G*2e, так как это не помешает изначальному плану белых 2.N*3f, ведущему к мату.

Стоит сыграть 1.S*2e.

Как видите, это серебро защищает оба поля, которые бьёт конь белых: 3f и 1f.

Дальнейшие ходы: 2.G*3e 3.Sx2d

Белые могут ответить 2.G*3e, угрожая серебру, но тогда ход 3.Sx2d уберёт угрозу мата, создаваемого конём. Помните: сброс серебра на голову коня не только защищает бьющиеся им поля, но и позволяет съесть самого коня, когда это необходимо. Поэтому не выставляйте слона вместо серебра. Их функции кажутся похожими, но в этом случае слон окажется беспомощным перед ходом белых 2.G*3e.

ЗОЛОТО.

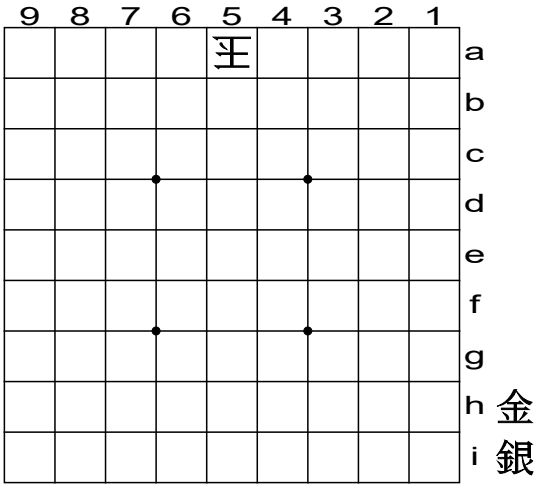
8. Храни золото для решающего удара
(Кин-ва тодомэ-ни нокосэ.)

金は留めに残せ

Словарь: кин = золото, тодомэ = решающий удар, нокосэ = оставляй, сохраняй

Золото - ценная фигура при матовании.

SHO-GI.RU



(1)

Как заматовать короля на (1)?

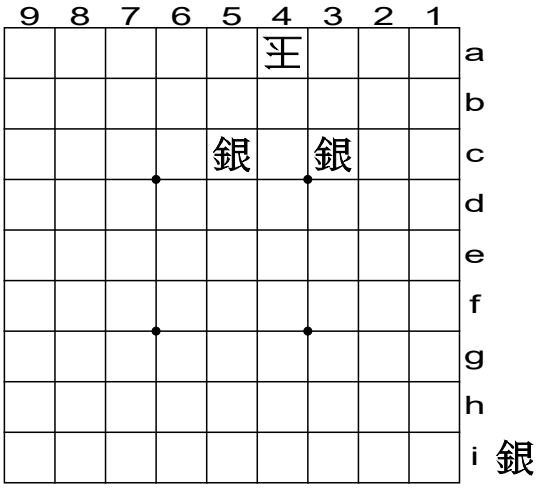
1.S*5c

Вместо золота, нужно сначала прижать короля серебром.

Не имея в руке ничего, белые не смогут избежать мата: при любом их ответе (2.K-4a или 2.K-6a) сброс золота на голову короля приводит к мату.

Если же начать с 1.G*5c, то далее последует 2.K-6a 3.S*6b 4.K-7b, и король убежит.

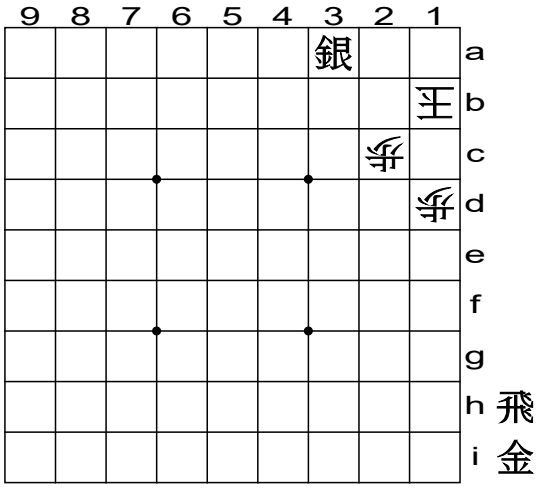
Если бы на (1) не было золота в руке, то понадобилось бы 3 серебра для мата: 1.S*5c 2.K-4a 3.S*3c (2), и далее мат.



(2)

Пожалуйста, помните, что без золота в руке поймать короля непросто.

И, наконец, на (3) показана задача на мат в 3 хода (цумэ-сёги), отлично демонстрирующая всё сказанное выше.



(3). Мат в 3 хода.

Решение: 1.R*1a 2.Kx1a 3.G*2b

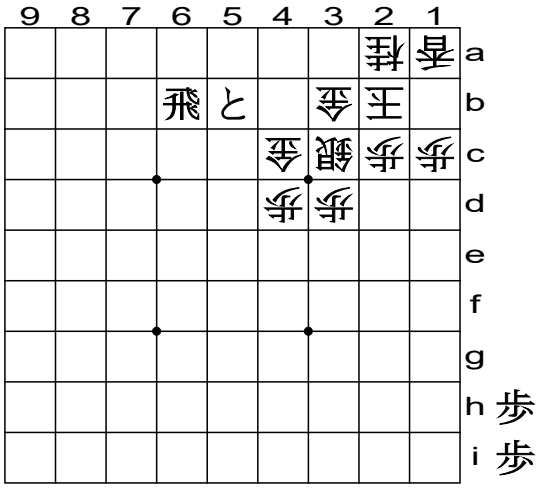
---

9. Приманивай золото ходить вперёд по диагоналям (Кин-ва нанамэ-ни сасоэ)

金は斜めに誘え

Словарь: нанамэ-ни = по диагоналям, сасоэ = приманивай

Золото, конечно, может ходить вперёд по диагоналям, но, чтобы вернуться, ему требуется два хода.



(1)

Король белых - в крепости ягура. Как атаковать ягуру?

1.P*5d

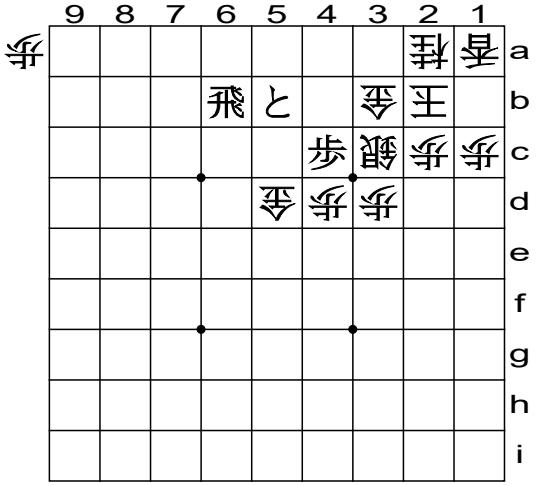
Так сброшенная пешка называется висячей. Тут она очень эффективна.

Можно также сыграть и 1.P*4b, но тогда понадобится ещё 2 хода, 3.P-4a+ и 5.+P-4b, чтобы создать угрозу. А при 1.P*5d уже следующий ход 3.P-5c+ ускорит дело.

SHO-GI.RU

Так что, в ответ на 1.P*5d, белые будут вынуждены ответить 2.Gx5d: белое золото выманивается вперёд.

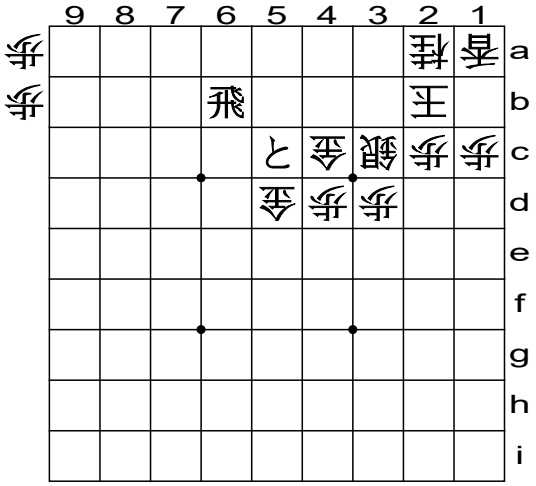
Дальнейший ход: 3.P*4c (2)



(2). После 3.P*4c.

Второй сброс пешки 3.P*4c разрушителен, поскольку опять приманивает золото на 3b идти вверх по диагонали.

Ходы после (2): 4.Gx4c 5.+P-5c (3)



(3). После +P-5c

Последний ход, как показано на (3), одновременно даёт шах и нападает на золото, что оставляет белых практически беззащитными. Помните: висячая пешка может отманить золото от короля.

---

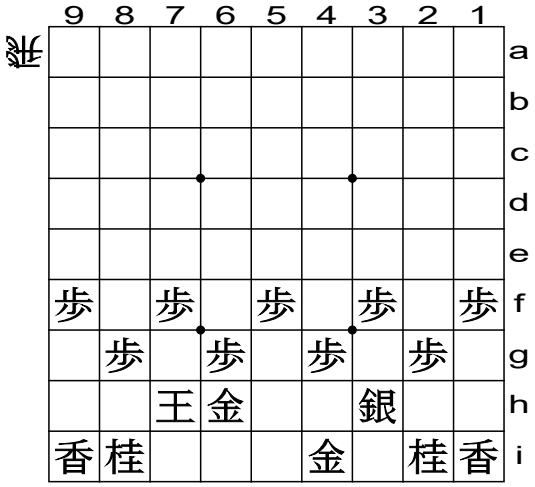
10. С золотом на ближней горизонтали можно жертвовать ладью (Ичидан кин-ни хися сутэ ари)

一段金に飛車捨て有り

Словарь: ичидан = первая (ближняя) горизонталь,
хися = ладья, сутэ = выбрасывать

1

Когда свой лагерь хорошо защищён от сброса ладьи, можно пожертвовать свою ладью. Этому учит пословица.

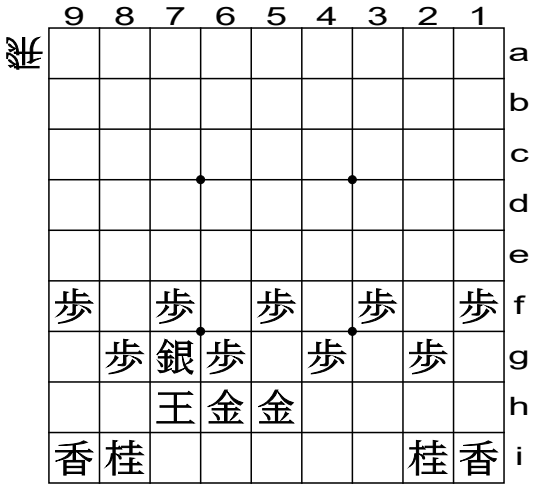


(1)

Когда, как на (1), на первой горизонтали золото, ладью сбрасывать некуда. Структура, состоящая из серебра на 3h и золота на 4i, создаёт сильную защиту от сброса ладьи.

Серебро же на первой горизонтали, напротив, делает защиту слабой.

На (2) серебро и два золота крепко охраняют короля. Правая же часть лагеря, напротив, очень слаба.



(2)

Белые тут сбросят ладью на 3i.

Если же у противника ладья в руке, то на (1) Ваш король защищён лучше, чем на (2). В этом один из приколов сёги, который надо помнить: кажущийся прочным замок из генералов,

SHO-GI.RU

расположенных близко к королю, может накликать опасный сброс ладьи.

2

(3). После 0.S*6g

Позиция (3) взята из реальной партии, в которой белые только что сбросили серебро на 6g. Чёрные хотят сыграть 1.Sx5d, но тогда белые ответят 2.P*5f, сужая путь ладье. Как бы Вы тут сыграли?

1.Rx5d

У чёрных два золота на первой горизонтали - это сильная защита против сброса ладьи. Таким образом, чёрные прибегают к агрессивному ходу: 1.Rx5d. Это делает белое серебро на 6g бесцельным, поскольку оно собиралось ограничивать чёрную ладью.

Дальнейшие ходы: 2.Gx5d 3.Sx5d 4.B-1c 5.P*6d (4)

(4). После 5.P*6d

Теперь чёрное серебро подбирается сбоку к белому королю, в то время как у белых слон и серебро на 6g бездействуют. Эта ситуация в пользу чёрных, невзирая на потерю материала (золото за ладью).

Отметим, что ход белых 4.B-1c был хорошим при плохой позиции, поскольку он и слона активизировал, и королю дал больше места для движения. Однако следующий ход чёрных 5.P*6d был ещё лучше, подготавливая почву для дальнейшей атаки.

Ладья - сильная фигура, и Вам, может быть, неохота отдавать её противнику, но если в своём лагере нет дыр для сброса ладьи, возможность её жертвы всегда стоит иметь в виду.

---

11. Ход золотом назад хорош (Кин-ва хику тэ-ни косю ари)

金は引く手に妙手有り

Словарь: хику = отводить назад,
тэ = ход, косю = хороший ход,
ари = быть

1

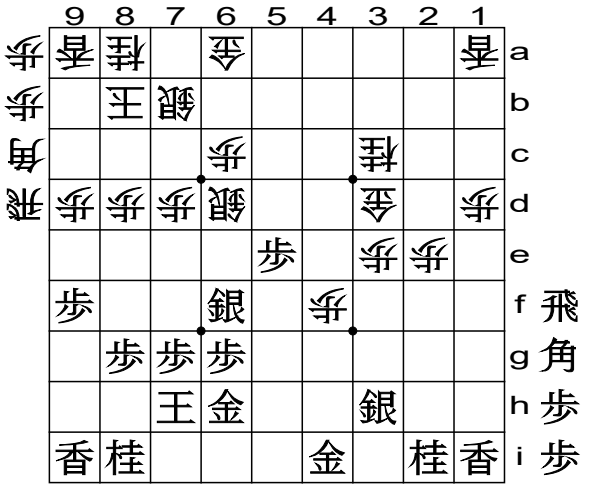
Поставьте золото на ближнюю горизонталь, и Ваша защита будет сильнее. Иногда это может оказаться гораздо лучшим ходом, чем Вы ожидаете.

На (1) показана игра из титульного профессионального матча. Как бы Вы походили, играя чёрными?

(1). После 0.P-8d.

Чёрные сыграли 1.G-3i, предупреждая размен ладей. Далее они пошли золотом на 4i, укрепляя защиту. Затем последовало красочное шоу размена ладей и слонов (2). Позиция хорошо сбалансирована, но отметьте, что в лагере чёрных нет места для сброса ладьи.

SHO-GI.RU



(2). После Gx3d.

А вот другой пример хорошего использования пословицы. В отличие от предыдущей, это позиция дзёсэки в дебюте центральной ладьи против статичной.

(3). После 0.R7b.

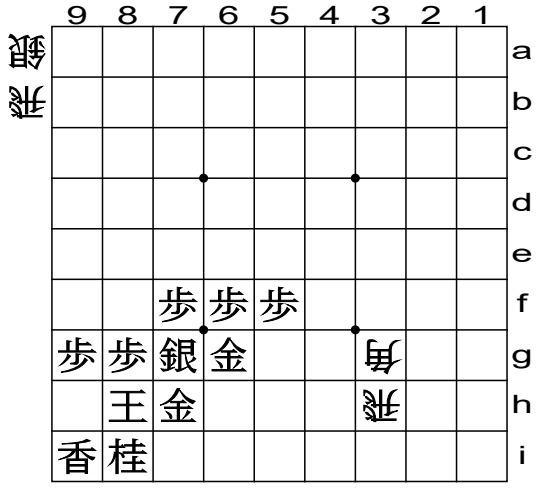
Ходы после (3): 1.G-7i 2.P-7e 3.Px7e 4.Rx7e 5.R-7h (4)

(4). После R-7h.

Ход 1.G-7i - именно то, чему учит пословица: залатать дыры в своём лагере, и одновременно подготовить переход чёрной ладьи на 7h. Так что это лучшее, что тут можно сыграть. Диаграмма (4) показывает, что теперь чёрным не надо бояться размена ладей. Далее они могут сыграть 7.P-6e или 7.B-8h, перехватывая инициативу в игре.

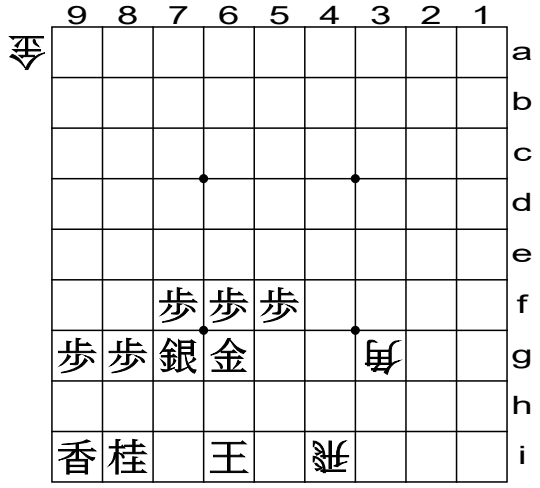
2

На (5) белые только что сбросили ладью в Ваш лагерь. Ваш замок ягура пока цел, но не стоит этому особо радоваться: у белых в руке есть ладья и серебро.



(5). После 0.R*3h.

Белые далее сыграют 2.Rx7h, на что чёрные должны ответить 3.Kx7h. Далее последует 4.S*6i 5.Kx6i 6.R*4i (6), что практически закончит игру.



(6). После 6.R*4i.

На (6) чёрным нельзя идти 7.K-7h, так как ответ 8.G*7i привет их к мату. Возвратимся к (1): тут есть

SHO-GI.RU

ход, позволяющий избежать опасности. Но какой это ход?

1.G6g-6h.

Помещая рядом два золота, чтобы защитить короля, Вы выигрываете время. В дебюте, играя ягуру, следует держать золото на 6g, но в конце игры ему лучше находиться на 6h для обороны.

Можно добавить, что ход 1.S-6h вместо 1.G6g-6h хуже, даже с учётом того, что он производит подобный эффект. Есть известное тэсудзи против ягуры: 2.S*6i, к которому ход 1.S-6h не готов. Помните! Золото лучше работает на ближней горизонтали.

---

12. Золото над серебром - плохая форма

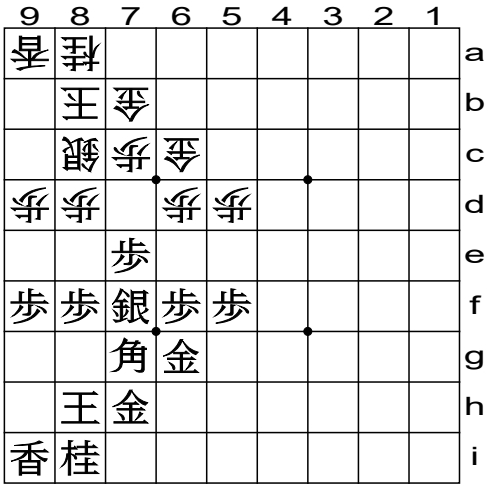
(Кин-гин-но гяккэй-ва акукэй нари)

金銀の逆形は悪形成り

Словарь: гяккэй = наоборот, аккэй = плохая форма, нари = быть

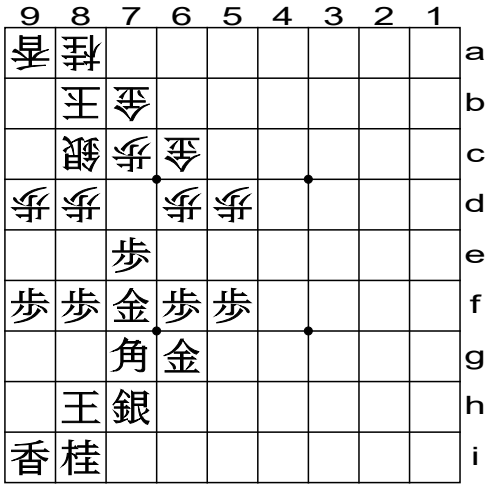
1

А вот серебро над золотом - это хорошая форма.



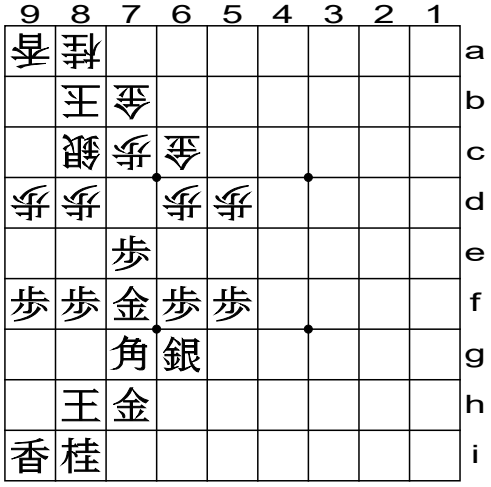
(1)

На (1) авангардная пешка чёрных нацелена на белого короля. Поскольку серебро находится выше золота, они работают в связке, и форма хорошая.



(2)

Если же вместо серебра впереди золото, как на (2), то такая ситуация называется акукэй (плохая форма). Король при этом может быть защищён тремя генералами, но он не в безопасности. Во-первых, генералы не в такой хорошей связке, как на (1). Во-вторых, поле 7i не защищено генералами, и поэтому вся крепость может оказаться бесполезной при атаке белых сбоку сбросом ладьи на ближнюю горизонталь.



(3)

На (3) серебро находится на 6g вместо 7h, а золото - на 7h вместо 6g. Это чуть лучше, чем на (2). Но, с точки зрения функций генералов, ему стоит быть самым верхним, поскольку именно верхний генерал первым пойдёт в атаку.

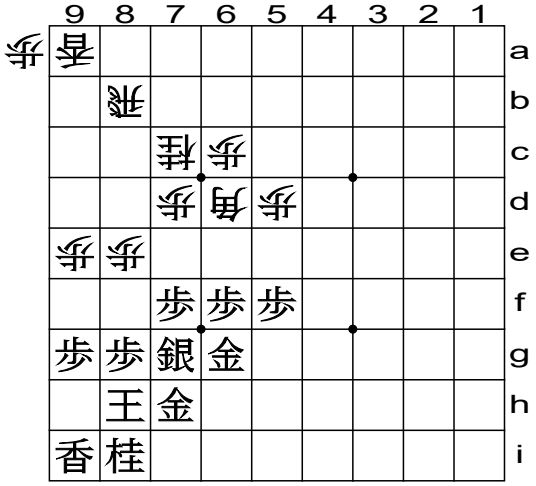
Теперь глянем, как размен пешек по шестой вертикали подействует на плохую форму. После (1) можно сыграть 1.P-6e 2.Px6e 3.Sx6e 4.P*6d 5.S-7f. Размен не принёс проблем. А если так сыграть на (3): 1.P-6e 2.Px6e 3.Gx6e 4.P*6d 5.G-6f, то золото заблокирует

SHO-GI.RU

слона. Теперь, чтобы исправить плохую форму, надо делать дополнительный ход 7.G-7f.

Из любого правила бывают исключения, и правило "серебро выше золота" может иногда работать против Вас, но чаще оно всё же будет верным. Это - основы.

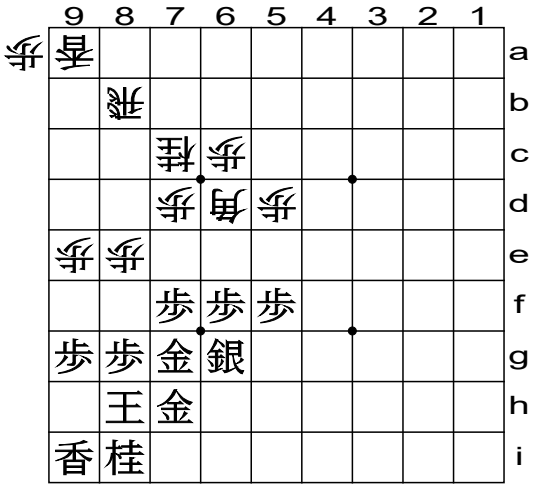
2



(4)

На (4) показана считающаяся прочной крепость ягура, точнее - кин-ягура (золотая ягура), при атаке её сверху. На (5) показан вариант, в котором серебро находится на 6g вместо 7g, а золото - на 7g вместо 6g (то есть серебро и золото, по сравнению с (4), поменяны местами). Вы можете подумать, что два золота - одно над другим на седьмой вертикали - крепки, и что золото на 7h защищено вдвойне - и золотом на 7g, и серебром на 6g. Но тут есть смертельный недостаток.

Сейчас я продемонстрирую его, показав, как белые сыграют в этой ситуации.



(5)

0.P-8f

Когда чёрные ответят 1.Px8f, белые сыграют 2.P*8e. Если же вместо этого сыграть 1.Gx8f, то ход белых 2.P*8e будет ещё разрушительнее.

Взгляните ещё раз на (4). Как видите, здесь нечего бояться хода 0.P-8f. Тут можно ответить 1.Sx8f. Если далее белые сыграют 2.P*8e, то можно просто отойти серебром обратно, на 7g, что показывает главную разницу между серебром и золотом. Однако стоит добавить, что в конце партии, когда серебро уже не находится на 7g, золото с 6g стоит переместить на 7g, чтобы защищать короля. Против двух Ваших золотых, на 7g и 7h, Вашему противнику придётся потратить время и усилия, чтобы поставить мат.

СЛОН.

13. В дебюте слон сильнее ладьи
(Дзёбан-ва хися-ёри каку)

序盤は飛車より角

Словарь: дзёбан = дебют,
хися = ладья, ...ёри = чем...,
каку = слон

1

На (1) показан дебют ягура, и белые только что разменяли пешки на 5e. Здесь у белых есть, грубо говоря, два пути развернуть свои силы к бою, зависящие от того, где стоит слон.

SHO-GI.RU

(1). После 0.Вх5е.

План А. 1.К-6i 2.S-5d 3.Р-2f 4.В-2b 5.Р-2е 6.Р-6d

Это - план прямо атаковать голову короля со стоящим позади слоном на 2b, и

План Б. 1.К-6i 2.S-5d 3.Р-2f 4.R-5b 5.Р-2е 6.В-7с

В этом плане белые двигают слона на 7с, собираясь развернуть силы в центральном районе, усиливая давление на позицию чёрных.

В дебюте то, куда пойдёт слон, очень важно при принятии решения, какую стратегию игры избрать. От того, атакующую или защитную стратегию Вы изберёте, зависит, куда стоит поставить слона.

Следующий пример показывает, как жизненно важно положение слона при входе в миттельшпиль.

(2). После 0.В-7с.

На (2) белые только что сыграли 0.В-7с, собираясь защищаться. Слон здесь сдерживает атаку чёрных. С другой стороны, на (3) передвижение слона на 4b усиливает давление на чёрного короля, являясь, таким образом, атакующим ходом.

(3). После 0.S-8d.

В любом случае, помните, что слон играет центральную роль в выборе генерального плана в середине игры.

2

На ранней стадии игры, пока Ваши генералы ещё сидят по местам, слон может сделать гораздо больше ладьи. На (4) белые только что дали возможность начать дебют Исида-рю в стиле Масуда.

(4). После 7.К-6h.

После (4) белые играют 8.Р-3f. Далее следует размен слонов, после которого белые ходят 12.В*5е (5). Можно думать, что белые перехватили инициативу.

SHO-GI.RU

(5). После 12.B*5e.

Ходы после (5): 13.B*7g 14.Bx2h+ 15.Sx2h 16.S-2b

13.B*7g - именно тот ход, который тут надо играть. Чёрные возьмут слона в обмен на ладью, что не является материальной потерей. После хода белых 16.S-2b у чёрных есть очень хороший ход. Какой?

17.B*6e (6)

(6). После 17.B*6e.

Играя так, чёрные наверняка перевернут слона. Белые же, напротив, не могут играть 18.Rx3f (ответом будет 19.Bx2b+). Нет в лагере чёрных и места для сброса белой ладьи.

В этом примере чёрные получили инициативу, разменяв ладью на слона, но следует сказать, что в дебюте прибегать к размену не стоит.

---

14. На слона отвечай слоном.
(Каку-нива каку.)

角にわ角

Словарь: нива = в ответ на

1

Если Вас атакуют слоном, зачастую можно напасть на те же точки, на которые напал Ваш соперник.

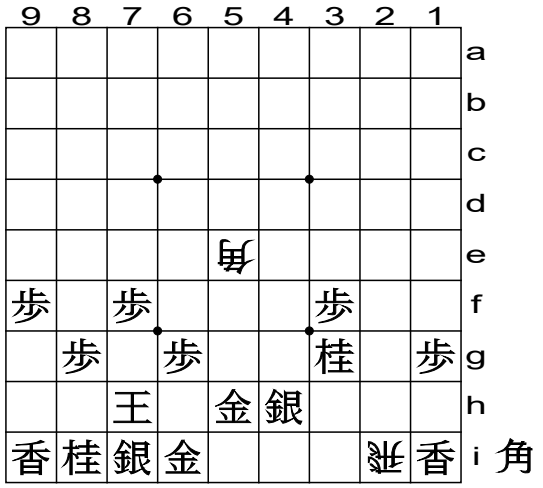
(1). После 0.B*8h.

На (1) белые, только что потеряв коня, сбросили слона на 8h.

Отважный ход. Ответ 1.Kx8h может накликать ход белых 2.Rx6i+, который будет разрушителен для чёрных. Если же оставить сброс слона без внимания, белые сыграют 2.Bx9i+, переворачивая слона и забирая стрелку.

Ходы после (1):
1.B*7g 2.Bx7g+ 3.Sx7g

Именно 1.B*7g здесь и надо играть. Белым ничего не остаётся, кроме как взять чёрного слона ходом 2.Bx7g+, после чего ход 3.Sx7g убирает угрозу.



(2). После 0.B*5e.

0.B*5e на (2) - опасный ход. Ответите Вы 1.S-8h или 1.N-7g, белые ответят 2.Bx8h или 2.Bx7g, чтобы далее сыграть 4.Rx6i+.

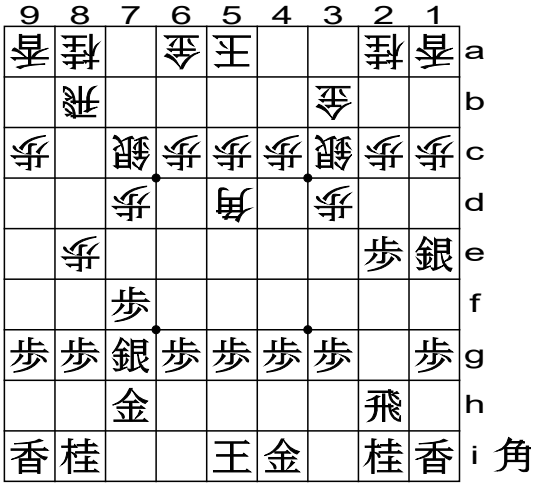
SHO-GI.RU

Правильный ответ здесь – 1.B*8h.

Теперь, если белые в ответ снова сбросят слона ходом 4.B*5e после размена 2.Bx8h+ 3.Sx8h, то это уже не создаст угрозы. Опять последует 5.B*7g, а затем 6.Bx7g 7.Sx7g. Видите? К тому же теперь не надо ожидать проблем, которые могли далее возникнуть из-за того, что серебро стояло на ближней горизонтали.

2

Теперь взгляните на позицию из игры с какугавари (дебют с разменом слонов). Сейчас Вы увидите, как использовать пословицу в реальной игре.



(3). После 0.B*5d

На (3) белые, пытаясь бороться с богин (карабкающимся серебром) чёрных, только что сбросили слона на 5d. Если 1.P-2d 2.Px2d 3.Sx2d, как собираются играть чёрные, то затем белые смогут сбросить пешку на 2g, блокируя ладью.

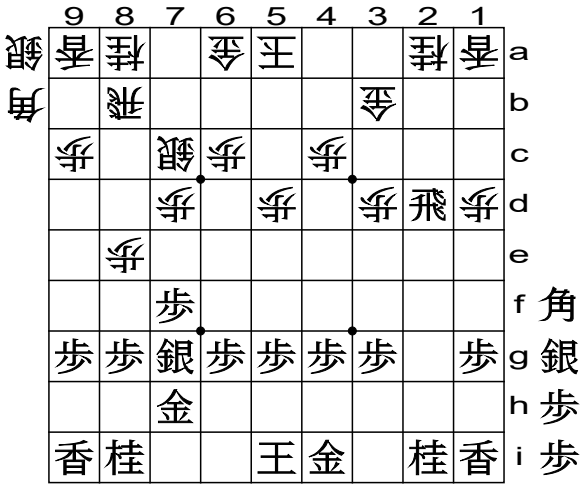
Как же играть чёрным на (3)?

1.B*3h.

Так (B*3h в ответ на B*5d) впервые сыграл Кодзо Масуда в 1955 году, и теперь это ход, который следует знать (дзёсэки) при игре богин. Ходы после (3): 1.B*3h 2.P-1d 3.P-2d 4.Px2d 5.Sx2d 6.P*2g

Не стоит беспокоиться о том, что белые отталкивают Ваше серебро ходом 2.P-1d. Атаку по второй вертикали можно сохранить. Что будет, если белые сыграют 6.P*2g? Успокойтесь, тревога здесь ни к чему.

Дальнейшие ходы: 7.Bx2g 8.Sx2d 9.Bx5d 10.Px5d 11.Rx2d (4)



(4). После Rx2d.

Кажется, что после 7.Bx2g белые заберут Ваше серебро на 2d задаром, но Вы сможете получить серебро белых взамен, играя 9.Bx5d и 11.Rx2d.

Посмотрите на (4). У белых нет пешки в руке, поэтому им будет сложно защитить вторую вертикаль. Применив "слон за слона", чёрные получили здесь очень хорошую позицию.

ЛОШАДИНЫЙ ДРАКОН.

15. Уводи лошадь дракона в свой лагерь. (Ума-ва дзидзин-ни)

馬は自陣に

Словарь: ума = лошадь [дракона], дзидзин = свой лагерь

1

Лошадь дракона, она же – «лошадь» (не путать с конём!), «лошадиный дракон», «перевёрнутый слон», бывает на удивление сложно использовать в атаке. Она куда эффективнее, когда сидит в своём лагере, угрожая лагерю противника издалека. В этом и состоит идея пословицы.

SHO-GI.RU

(1). После 0.R*2i.

На (1) белые только что сбросили ладью на 2i. Если чёрные сыграют 1.R*4a, то белые ответят 2.P*2b (2), блокируя путь чёрного перевёрнутого слона.

(2). После 2.P*2b

Если бы, как на (3), в лагере белых вместо лошади дракона был дракон, то после 2.P*2b чёрные могли бы сыграть 3.+R-2a. Таким образом, чёрные могут поместить дракона в ключевую точку всего за один ход. Но на (2) чёрным, прежде чем лошадь попадёт на хорошее поле, придётся сделать два хода: 3.+B-1b и 5.+Bx3d.

Вы должны всегда быть готовы к сбросу противником блокирующей пешки.

(3). После ...P*2b

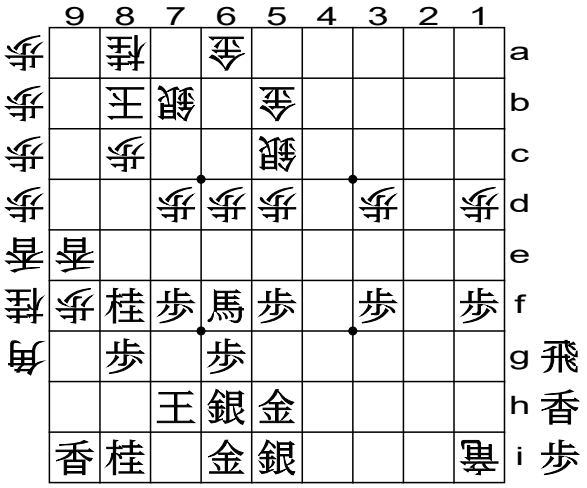
Возвратимся к (1): ход, который стоило сделать – 1.+B-6f. (4).

Убедитесь, что теперь лошадь на хорошем поле, как для атаки, так и для защиты.

(4). После 1.+B-6f.

Ходы после (4): 2.Rx1i+ 3.P-9e 4.Px9e 5.P*9c 6.Lx9c 7.P*9d 8.Lx9d 9.N*8f (5)

SHO-GI.RU



(5). После 9.N*8f.

С лошадью позади атака по краю весьма эффективна. Если после 5.P*9c белые сыграют 6.Lx9c, Вы можете продолжить ходом 7.P*9d. Белые ответят 8.Lx9d, и тогда Вы можете сыграть 9.N*8f, одновременно нападая на стрелку на 9d и пешку на 7d. Для Вас эта позиция весьма благоприятна. Помните: всё это произошло благодаря отводу лошади в свой лагерь.

2

Позиция (6) взята из профессионального титульного матча. Исход игры решил ход, который можно назвать квинтэссенцией пословицы, приведённой в заглавии этого раздела.

(6). После 0.N-4g+

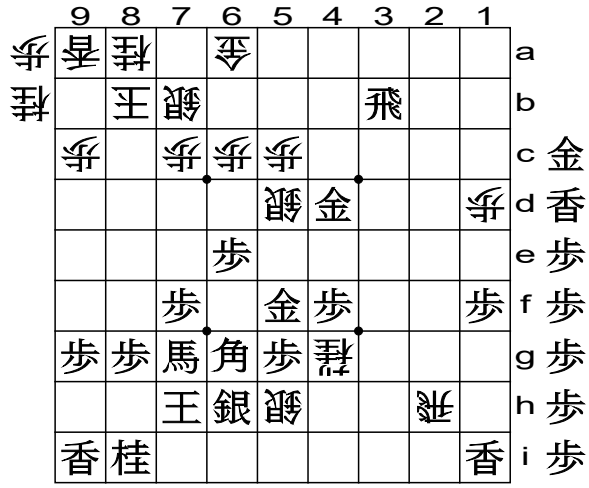
Игра началась дебютом хинэрибися («крутящаяся ладья»), который привёл к дикому миттельшпилю, в котором игроки соперничают за освобождение своих ладей из ловушек (сабаки). На (6) белые только что сыграли 0.N-4g+, приближаясь к лагерю чёрных. Поскольку охрана короля тонка, ход белых 2.S*5i или 2.+N-5h будет разрушителен.

Ход после (6): 1.+B-7g (7)

(7). После +B-7g.

Следуя пословице, чёрные усилили свой лагерь.

Ходы после (7): 2.S*5h 3.G-4d (8)



(8). После 3.G-4d

Ход чёрных 3.G-4d - спокойный и просчитанный. Он отлично использует бездействующую фигуру и расчищает путь ладье, что позволит им, когда настанет необходимость, сыграть P*3h, блокируя белую ладью.

Ходы после (8): 4.Sx6g= 5.+Bx6g 6.+N-5h 7.+Bx5h 8.Rx5h+ 9.L*8f (9), после чего белые сдались.

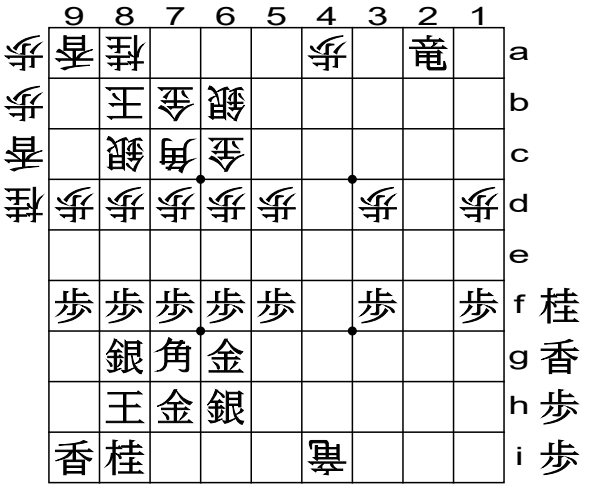
SHO-GI.RU

(1)

На (1) оба игрока перевернули своих ладей. Поговорка учит, что дракону лучше быть глубоко в лагере противника. Причина этого - в ходе 1.P*2i.

Чёрные могут сбросить пешку на 2i, блокируя этим путь дракона. Тогда белые сыграют 2.+R-1h, но в данном случае дракон будет лучше работать на дальней горизонтали.

Теперь взгляните на (2).

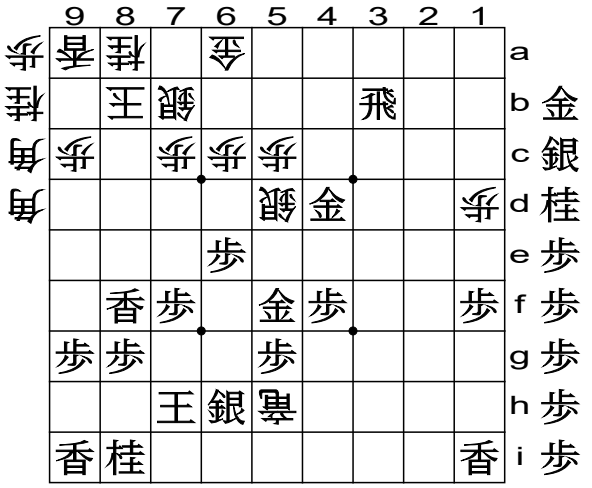


(2)

На этой диаграмме белый дракон уже ближе, на 4i. И придёт уже Ваш черёд встретить трудности, когда белые сбросят пешку на 4a.

Говоря в целом, старшие фигуры - слон и ладья - работают лучше, когда расположены на расстоянии, и целятся в короля противника издалека. Но когда и у Вас, и у Вашего противника есть по дракону в лагере противоположной стороны, Вашего дракона будет полезнее расположить поближе к вражескому замку.

Помните, что дракон хорош и в защите.



(9). После 9.L*8f.

У белых осталось немного выбора. Они взяли слона и сыграли 6.+N-5h. Далее последовал отличный контрход чёрных, завершивший игру. Они взяли перевёрнутого коня, а затем сбросили стрелку на 8f, давая белому королю форсированный мат.

Ходы до мата: 10.P*8c 11.Lx8c+ 12.Kx8c 13.N*7e 14.K-7d 15.S*8e 16.Kx8e 17.N-7g 18.K-8d 19.G*8e

---

ДРАКОН

16. Дракону лучше быть внутри.
(Рю-ва сото-ёри учи)

竜は外より内

рю = дракон, сото = снаружи,
(А) ёри (Б) = (Б) лучше, чем (А);
учи = внутри

Перевёрнутая ладья наиболее разрушительна, когда она проникает глубоко в лагерь противника.

Фигуры в сёги ходят преимущественно вперёд, поэтому с атакой спереди справиться легче, чем с атакой со стороны. Поэтому дракон может быть очень эффективным инструментом, когда он угрожает сбоку.

SHO-GI.RU

17. С токином на 5с не проиграешь.
(Госан-но токин-ни макэ-ва наси.)

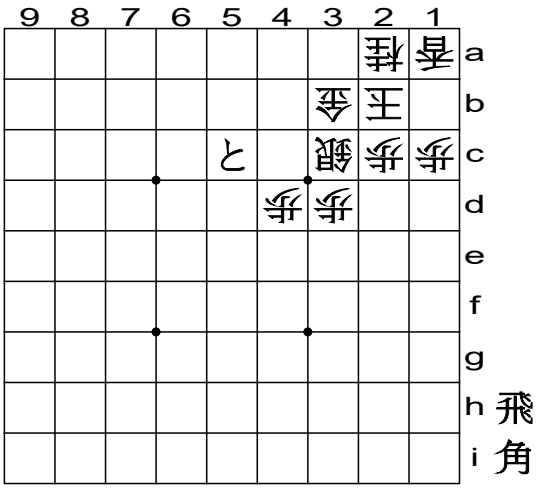
5三のと金に負けは無

Словарь: го = 5, сан = 3,
макэ = поражение, наси = нет

1

Из всех переворачиваемых фигур токин при перевороте получает наибольшее увеличение силы. То, что у Вас есть токин - хорошо, но находясь в центральной зоне он наиболее ценен.

На (1) у Вас есть токин на 5с. Как бы вы тут сыграли, чтобы подрезать короля белых?



(1)

1.B*5d

Ход 1.B*5d нацелен на золото на 3b. Это угроза мата: 3.Bx3b 4.Kx3b 5.G*4c 6.K-2b 7.R*3b. И белые ничего не могут поделать для побега.

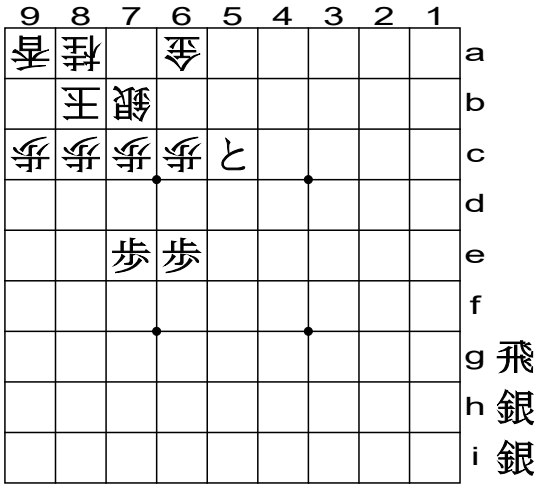
И даже если в руке у Вас на (1) есть лишь одна пешка, Вы всё ещё можете сделать очень хороший ход с помощью токина на 5с.

1.P*4c.

Пешка на 4с может перевернуться на 4b, подрывая этим защиту белых.

Когда Вы атакуете токином, всё, что Вы можете отдать противнику - это простая пешка. Действительно, это лучшая политика, о которой Вы только можете мечтать.

2



(2)

На (2) чёрный токин сидит на очень хорошем поле, угрожая замку Мино белых. Как Вы думаете, что является здесь лучшим продолжением атаки?

1.S*6b

Это цумэро (угроза мата): 3.S*7a 4.Gx7a 5.Sx7a= 6.Kx7a 7.G*6b ...
Даже если белые ответят 2.Gx6b, ход 3.+Px6b создаст другую угрозу мата.

На (2) Вы можете также сбросить ладью на первую или вторую горизонталь, поэтому Ваша атака может продолжиться ходом 3.+P-6b или 3.+Px6c.

Если Ваш токин сидит в опасной близости от их замка, белым будет очень непросто справиться с Вашей атакой.

А что, если на этой диаграмме у Вас есть лишь одна пешка?

1.P-6d 2.Px6d 3.P*6c.

Вашей линией атаки должно быть создание второго токина около стержневого токина на 5с. Так что токин на 5с эффективен и против ягуры и против Мино. Разве что против анагумы он не так хорош, поскольку король в анагуме сидит на одно поле дальше, что создаёт в реальной игре ощущение гораздо большей удалённости.

---

18. Токин быстрее, чем кажется.
(Токин-но осо хая.)

と金の遅速

Словарь: осо = быть медленным,
хая = быть быстрым

1

SHO-GI.RU

Пословица, гласящая, что кажущийся медленным токин - быстр, учит, что сбрасывание пешки и её переворот могут занять время, но, как только токин будет готов, Вы будете удивлены тем, какой импульс это придаст атаке.

Диаграмма (1) взята из реальной игры. Белые сбросили пешку на 4a, блокируя путь чёрному дракону. Как бы Вы тут сыграли?

(1). После 0.P*4a.

1.P*2c

Вам кажется, что медленно? Но на самом деле это очень хороший ход.

Ходы после (1): 2.B*2h 3.P-2b+ 4.Bx1i+ 5.+P-3b

Видя, что нет возможности предотвратить ход чёрных 3.P-2b+, белые сбросили слона на 2h, в то время как чёрные продолжили идти своим курсом.

Дальнейшие ходы: 6.R-6b 7.+Rx4a 8.G-5d 9.+P-4b 10.+Bx2i 11.+P-5a (2)

(2). После 11.+P-5a.

Белые не могут позволить чёрным взять их ценную фигуру в обмен на токина. Даже если атака токином начинается издалека, она достаточно быстра, поскольку противник вынужден на неё реагировать.

Ходы после (2): 12.G-7a 13.+P-5b 14.R-6c 15.Sx4e 16.Sx4e 17.N*7e (3)

(3). После 17.N*7e.

Чёрные преуспели в поимке ладьи, приводя игру к выигрышной для себя позиции. Атака токином, когда она применяется успешно, достаточно быстра, чтобы доставить Вам приятные сюрпризы.

2

(4). После 0.S-7d.

На (4) оба игрока играют дебют ягура. С ходом белых 0.S-7d в их лагере возникла дыра. Как бы вы тут сыграли?

1.P*7b

Белые не могут взять эту пешку. Если они это сделают, Вы сможете сыграть 3.Bx9a+.

Возможно, Вы думаете, что ход 1.P*7c тоже неплох. Однако в этом

SHO-GI.RU

случае белые могут сделать хороший защитный ход 2.P-6d.

Ходы после (4): 1.P*7b 2.B-5c 3.P-7a+ 4.Bx7a 5.P*7e (5)

(5). После 5.P*7e.

Если белые, как тут, играют 2.B-5c, то они смогут защититься от хода чёрных 3.P-7a+, но после 4.Bx7a чёрные могут сыграть 5.P*7e, угрожая задаром взять серебро.

После хода чёрных 1.P*7b белые могут сыграть 2.P-6d, готовясь к ходам 3.P-7a+ 4.N-7c 5.+P-8a. Для белых это наименее разрушительный вариант, но они определённо потеряют стрелку.

Создание токина может быть и недостаточным для того, чтобы сразу привести к подавляющему превосходству, но оно определённо создаст Вам благоприятную позицию. В этом дух поговорки: токин может казаться медленным, но он быстр.

Дебют.

1. Избегай сидящего короля. (Игёку-ва сакэё.)

居玉は避けよ

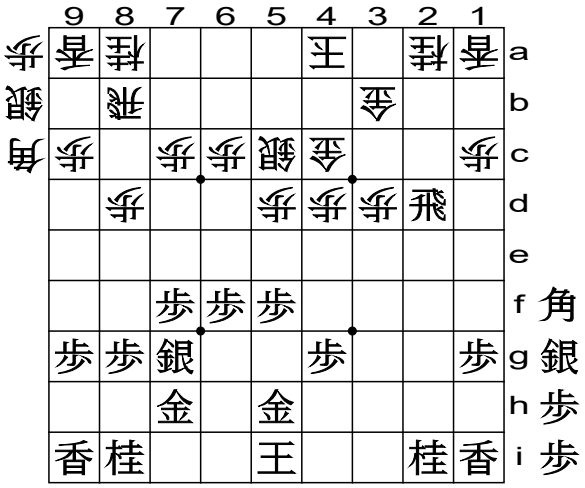
Словарь: игёку = король, сидящий в изначальной позиции, сакэё = избегай

Крайне опасно начинать битву с сидящим там же, где и в начале игры, королём.

На (1) чёрные уже выдвинули своё серебро на 4f, в то время как их король сидит в своей начальной позиции. Как им играть, если они хотят начать атаку прямо сейчас?

(1). После 0.B4b

Ходы после (1): 1.P-3e 2.Px3e 3.Sx3e 4.P*3d 5.P-2d 6.Px2d 7.Sx2d 8.Sx2d 9.Bx2d 10.Bx2d 11.Rx2d (2)



(2). После 11.Rx2d.

Пока что кажется, что карабкающееся серебро чёрных привело к сильной позиции. Но у белых тут есть разрушительный ход 12.B*1e.

Когда у Вас сидящий король, Вы должны быть очень осторожны. В данном случае чёрным следует сначала сыграть 1.K-6i, после чего атака сможет стать успешной.

SHO-GI.RU

2. Не ставь ладью рядом с королём.
(Гёку-хи сэккин су бэкарадзу.)

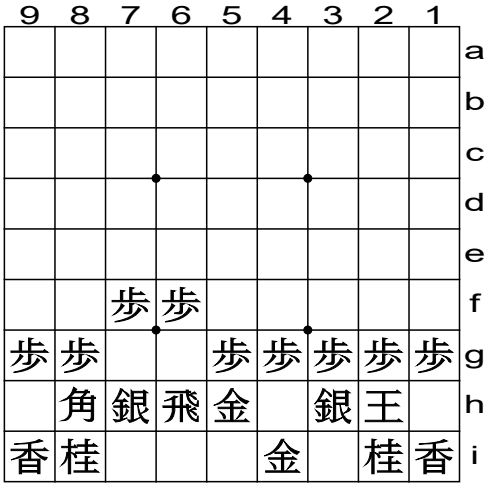
玉飛接近す可からず

Словарь: гёку = король, хи = ладья, сэккин су = быть рядом, бэкарадзу = не надо

Это одна из важнейших пословиц, так что я должен сказать, что Вам следует выучить её перед реальной игрой.

Ладья - важнейшая фигура в нападении, поэтому быть ближе к ладье означает быть ближе к полю сражения. Королю лучше держаться от неё на расстоянии. Поэтому одна из основ - это построение замка для короля на фланге, противоположном местоположению Вашей ладьи.

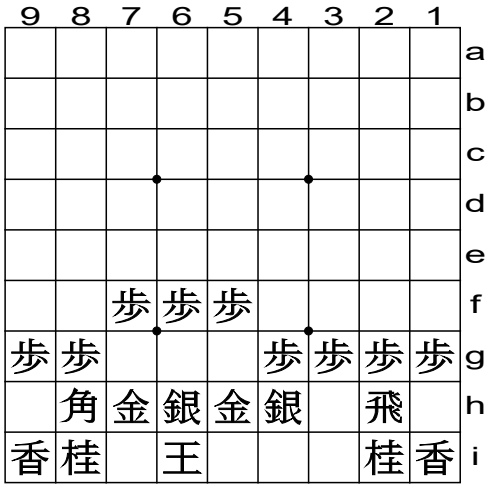
Когда Вы собираетесь играть дебют сикэнбися (смещённая ладья на четвёртой вертикали), начинайте с хода 1.P-7f с продолжением 3.P-6f и 5.R-6h. Затем играйте 7.K-4h, 9.K-3h и 11.K-2h, чтобы ладья и король расположились слева и справа, на безопасном расстоянии. После этого играйте 13.S-3h, 15.G6i-5h и 17.S-7h (1). Теперь Вы построили крепость Мино и готовы к следующей фазе игры.



(1). Крепость мино.

Так играется традиционный дебют смещённой ладьи. Однако в последнее время ход S-3h часто делается перед ходом короля. Далее я покажу Вам, как ходить, когда Вы собираетесь играть дебют Ягура: 1.P-7f, 3.S-6h, 5.P-6f, 7.P-5f, 9.S-4h.

Далее играйте 11.G-7h, 13.K-6i и 15.G-5h (2).

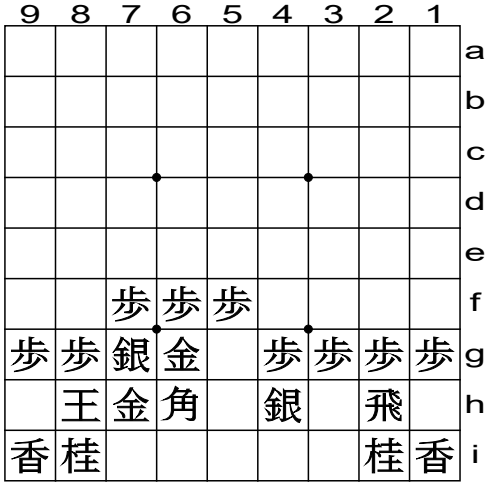


(2). Крепость "Краб".

Крепость на (2), называющаяся Кани ("Краб"), сильна против атаки сверху. Отсюда Вы можете построить замок Ягура, играя S-7g, G5h-6g.

Есть много вариантов построения ягуры, и Вы должны быть гибкими. Только помните, что генералами надо ходить по диагоналям.

Вам всё ещё следует походить слоном, чтобы король смог сидеть в ягуре в безопасности. Поэтому играйте B-7i, B-6h, K-7i и K-8h (3).



(3). Ягура.

Теперь король сидит в безопасности в ягуре, вдали от ладьи.

SHO-GI.RU

3. Защищай короля тремя генералами; атакуй ладьёй, слоном, серебром и конём.
(Гёку-но мамори-ва кин-гин сан май, сэмэ-ва хи-каку-гин-кэй)

玉の守りは金銀三枚
攻めは飛角銀桂

Словарь: мамори = защита, сан = три, май = фигура, сэмэ = атака

1

Возможно, Вы слышали о том, как из основной формы развить систему Фудзи: и серебряного краба. Конечно же, они могут быть весьма эффективны, когда играются умелыми руками. Но я советую Вам сначала изучить основы, а уж затем пытаться играть изощрённо.

На (1) показан один из популярнейших дебютов: статическая ладью против смещённой.

(1). После 23.S-5g.

Чёрные, со статической ладьёй, изготовились к быстрой атаке. Белые же, напротив, построили крепость Мино с двумя золотыми и серебром. Далее чёрные сыграют 25.S-4f, усиливая свою атаку. Это может показаться странным в свете слов "защищайся тремя генералами", но в данном случае серебро на 4h можно рассматривать как составную часть защиты.

(2). После 23.S-7h

На (2) показано начало медленной игры, в которой сторона, играющая статическую ладью, построила слева замок Мино, соперничая с крепкой защитой белых. В игре статической ладьи против смещённой правая часть доски обычно становится полем боя чаще, чем происходит прямая атака на вражеского короля каждой из сторон.

(3). После ...S-4d

На (3) показана анагума со статической ладьёй чёрных. Золото на 5g приготовилось к грядущей атаке из центра.

SHO-GI.RU

(2). После ...S-4b.

На (2) у чёрных та же крепость, что и раньше, в то время как белые задействовали всех своих генералов для защиты. Функции слона на 7c состоят в сдерживании развития чёрных и нацеленности на прямую атаку. И вновь, эта позиция чересчур ориентирована на защиту, и я не советовал бы Вам следовать ей.

(3). После 0.N-7c

На (3) позиции лагерей идентичны - это размен слонов с сидящим серебром. Сидящим здесь называется серебро над пешкой на пятой вертикали. В этой позиции, похоже, неизбежна яростная битва, поскольку слоны уже в руках, а не на доске. Это производит широкое разнообразие возможных атак.

После (3) чёрные сыграли 1.P-4e, после чего последовали ходы 2.Px4e 3.P-3e. В идеале, перед началом атаки, чёрные должны были сыграть 1.K-8h или 1.G-6h. Однако современные дзёсэки учат нас, что в этой позиции медлительность дорого стоит.

(4). После S-7g

На (4) показана полная анагума, с четырьмя генералами. Это не противоречит правилу защиты тремя генералами, но создаёт более крепкую защиту; возможно, даже чересчур крепкую. Вам придётся импровизировать, когда Вы захотите атаковать со столь скудным набором атакующих фигур.

2

Далее мы рассмотрим типичный дебют двойной статической ладьи.

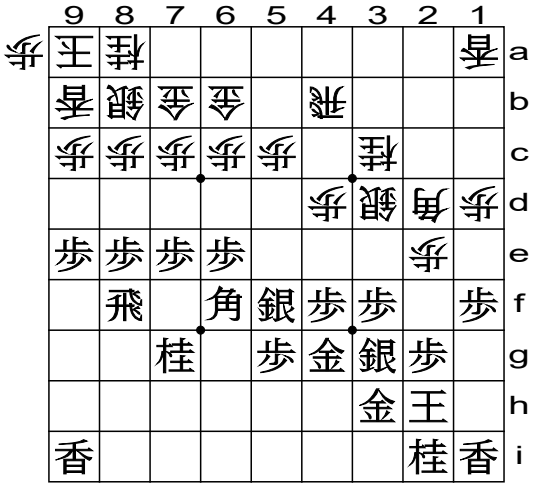
(1)

На (1) у игроков абсолютно идентичные позиции с тремя генералами в защите и RBSN (ладьёй, слоном, серебром и конём) в атаке. Оба в хорошей форме. Здесь ожидается интенсивная битва.

SHO-GI.RU

(2). После N-7g.

На (2) чёрные, вместо крепости кин-мусо, построили крепость ягура. Помните, что ягура при двойной смещённой ладье тоже правильный замок. По сравнению с кин-мусо в нём нет серебряной стены, поэтому у Вашего короля больше пространства для дыхания.



(3). После N-7g.

На (3) чёрные построили ягуру, в то время как белые спрятали короля в анагуме. Отметьте позиции золота на 6b и 7b, которые делают эту анагуму аномальной. Обычно золото в анагуме находится на полях 7a и 7b.Два золота плечом к плечу - это контрмера против атаки сверху при игре двойной смещённой ладьи. Три генерала должны создавать крепкую защиту, но их расположение зависит от ситуации.

(4). После 0.R-8a

На (4) оба игрока избрали дебют айгакари, который включает в себя размен пешек на ладейных вертикалях. Теперь чёрные могут сыграть 1.P-3e 2.Px3e 3.P-4e. Для белых это защитная позиция, но есть возможность сыграть 4.S-6e.

И, наконец, несколько позиций из дебюта двойной смещённой ладьи. В этом дебюте атакующие фигуры противника нацелены на голову Вашего короля, поэтому Вашему замку лучше быть готовым к атаке сверху.

3

(1). После ...B-1c.

На (1) показан типичный дебют двойной смещённой ладьи, называющийся кин-мусо, или "двойное золото". В нём есть плохая форма "серебряная стена", но зато эта конструкция крепка против атаки сверху.

SHO-GI.RU

(1). После 0.P-9d

Если после (1) Вы сыграете 1.P-9f, то далее последует: 2.P-8e 3.P-4f 4.S-7c (2)

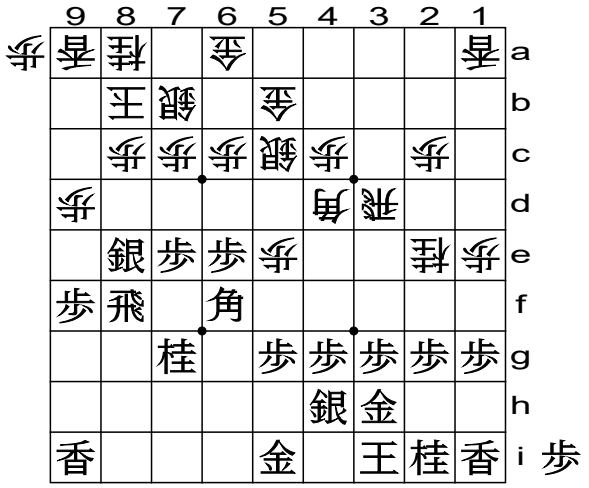
(2). После 4.S-7c.

Если Вы двигаете Вашу пешку по той же крайней вертикали, по которой походила пешка противника, Вы можете начать этим борьбу на левом фланге. Когда Вы играете белыми, после того, как чёрные сыграли 1.P-9f, следует играть 2.S-7c.

Ходы после (2): 5.S-4g 6.S-8d 7.P-2e

Обе стороны вымостили себе путь к началу атаки, но Вы должны отметить, что белые идут на шаг впереди в результате хода чёрных 1.P-9f.

Далее последует: 8.P-9e 9.Px9e 10.Sx9e 11.Lx9e 12.Lx9e (3)



(4). После ...N-2e.

На (4) белые построили крепость мино. Однако, как только становится ясно, что играется двойная смещённая ладья, мино становится не очень хорошей защитой. Следовательно, безопасность чёрного короля под сомнением, с учётом его привлекательного правого края.

---

4. Играя ягуру, не двигай крайнюю пешку.
(ягура гакои-ни хаси фу-о цукуна)

矢倉囲い端歩をつくな

Словарь: ягура гакои = крепость ягура, хаси фу = крайняя пешка, цукуна = не двигай

Если Вы считаете замок местом, создающим королю безопасность, Вы должны двигать боковую пешку, увеличивая тем самым королю пространство для дыхания. Однако если противник тоже построил ягуру, то его атакующие фигуры находятся над головой Вашего короля. Продвигая боковую пешку, Вы, в данном случае, можете вызвать раннюю схватку. Поэтому действуйте осторожно. Этому и учит пословица.

SHO-GI.RU

(3). После 12.Lx9e.

Посмотрите на цену, которую чёрным придётся заплатить за то, что они ослушались пословицы. Ход белых 10.Sx9e - то, о чём следует помнить при атаке богин по крайней вертикали.

После (3) белые могут сыграть 14.R-9b или 14.P*9g, в то время как чёрные далеки от комфорта, ввязавшись в стычку, начавшуюся рядом с их королём.

А что, если после (1) Вы не сыграете 1.P-9f?

Ходы после (1): 1.P-4f 2.P-9e 3.S-4g 4.N-7c 5.P-2e (2a)

(2a). После 5.P-2e.

Не играя 1.P-9f в ответ на 0.P-9d, Вы заставили атакующие фигуры белых остаться на причале. Вместо этого Вы позволили их пешке продвинуться на 9e, но диаграмма(2a) показывает, что Вы идёте впереди.

И, возвращаясь к (1): что, если белые прибегнут к богин?

Ходы после (1): 1.P-4f 2.P-8e 3.S-4g 4.S-7c 5.P-2e 6.S-8d (3a)

(3a). После 6.S-8d.

Вам не о чем беспокоиться. Когда белые сыграют 8.S-9e, Вы сможете отогнать их ходом 9.P-9f. И в этой позиции инициатива принадлежит только Вам.

И, напоследок, позвольте мне представить позицию, на которой Вы можете походить крайней пешкой. Если белый конь прыгает на 7c на раннем этапе, как на (4a), то Вы можете без опаски сыграть P-9f. Другими словами, как только становится несомненным то, что белые не будут играть богин, Вы можете сыграть P-9f после хода белых P-9d.

(4a). После P-9f.

Это моё личное мнение, но когда Вы играете двойную ягуру, лучше делать что-нибудь для будущей атаки, чем играть защитные ходы (P-9f в ответ на P-9d).

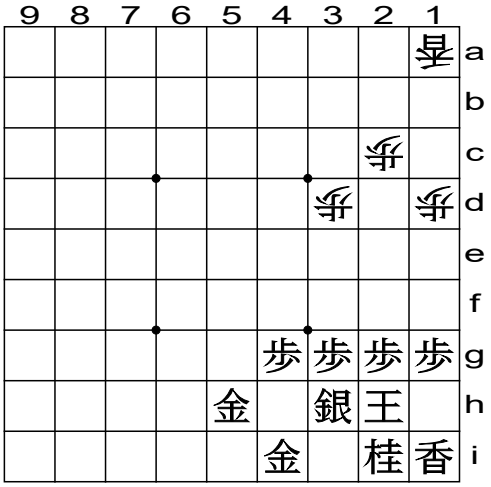
SHO-GI.RU

5. Играя мино, двигай боковую пешку.
(Мино-гакой-ва хаси фу-о цукэ)

美濃囲い端歩をつく

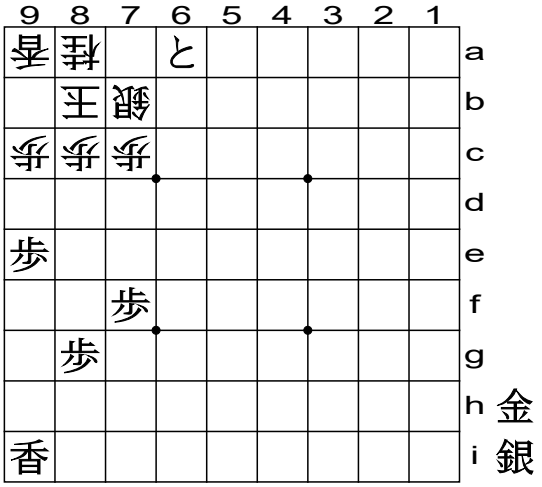
Словарь: хаси фу = крайняя пешка, цукэ = двигай

Боковая пешка может играть в крепости мино критическую роль. Когда Ваш противник играет P-1d, как на (1), Вам лучше всего отвечать ходом P-1f. В будущем, поле 1g сослужит Вашему королю хорошую службу.



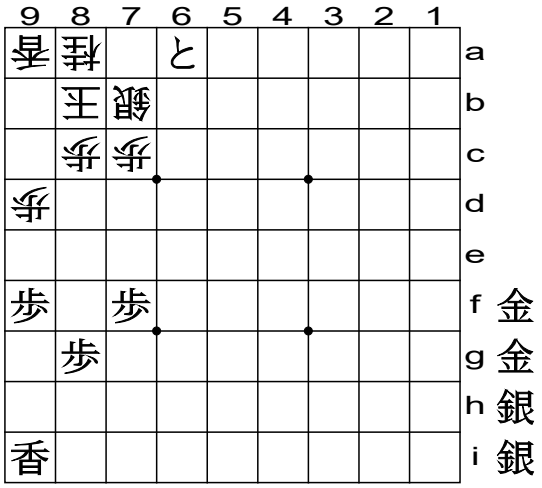
(1)

Если бы пешка Вашего противника дошла до 9e, как на (2), и если бы Ваше золото на 6a было взято, то Ваш король был бы заматован за три хода: 1.S*7a 2.K-9b 3.G*8b.



(2)

Однако на (3) чёрным, чтобы заматовать короля, потребуется четыре генерала.

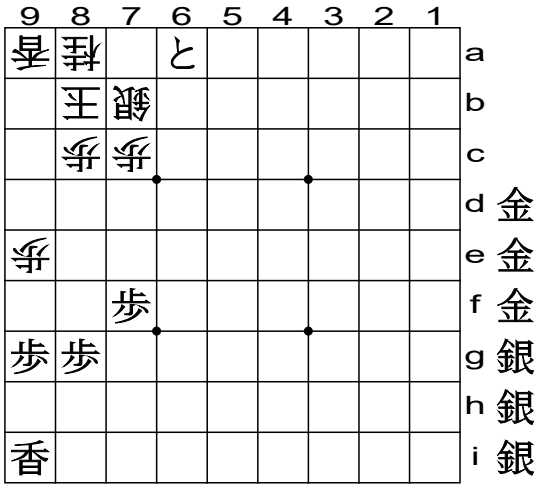


(3)

Ходы после (3): 1.S*7a 2.K-9b 3.G*9c 4.Kx9c 5.S*8b 6.K-9b 7.Sx9a+ 8.K-9c 9.S-8b= 10.Kx8b 11.G*9b (мат)

Вы не должны сбрасывать золото на 8b, как это происходит на (2). Король тогда отсидится на 9c, и далее его будет не заматовать.

Сравните две предыдущие диаграммы и осознайте, какую разницу может создать боковая пешка, когда король находится в крепости мино. Крайнее поле, охраняемое продвижением вперёд боковой пешки, в этом случае стоило двух генералов.



(4)

А что, если бы боковая пешка вышла ещё на одно поле вперёд (4)? В этом случае, чтобы заматовать белого короля, Вам понадобится аж шесть генералов.

Ходы после (4): 1.S*7a 2.K-9b 3.G*9c 4.Kx9c 5.S*8b 6.K-9d 7.S*8e 8.Kx8e 9.G*7e 10.K-9d 11.G*8e (мат)

SHO-GI.RU

Если после 5.S*8b белые сыграют 6.K-9b, то всё будет столь же быстро: 7.G*9c 8.Nx9c 9.Sx9a+ 10.Kx9a 11.G*8b.

Теперь, надеюсь, я сделал понятным то, что продвижение боковой пешки, являющеёся частью крепости мино, может многого стоить: каждое полученное поле тут стоит двух генералов.

Когда Вы строите мино, не забывайте походить боковой пешкой. Вы об этом не пожалеете, особенно ближе к концу игры.

---

6. Не ставь короля на диагональ слона (Гёку-ва каку судзи-о сакэё)

玉は角筋を避けよ

Словарь: судзи = диагональ, сакэё = избегай

Перед началом строительства замка осматривайте лагерь противника столь же хорошо, сколь свой. Помимо прочего, уделите внимание местоположению вражеского слона. Помещение Вашего короля на его диагональ может быть очень опасным.

(1). После 1.K-8h.

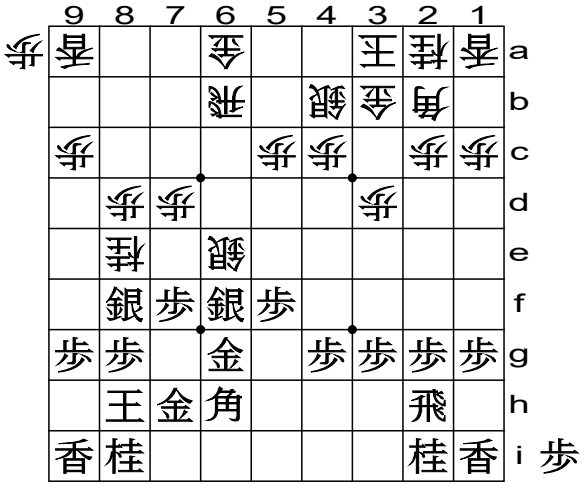
На (1) чёрные, сыграв 1.K-8h, засели в крепости ягура: с виду это нормальный ход. Но он оказывается плохим, поскольку король идёт в опасную зону.

Ходы после (1): 2.N-8e 3.S-8f 4.P-6e (2)

(2). После 4.P-6e.

Ход 2.N-8e со стороны белых мудр. Действительно, чёрные избегают обмена своего серебра на коня; поэтому они играют 3.S-8f, но следующий ход белых, 4.P-6e, доставляет чёрным головную боль. Чёрные не могут играть 5.Px6e.

Дальнейшие ходы: 5.S-5g 6.Px6f 7.Sx6f 8.S-6e (3)



(3). После 8.S-6e.

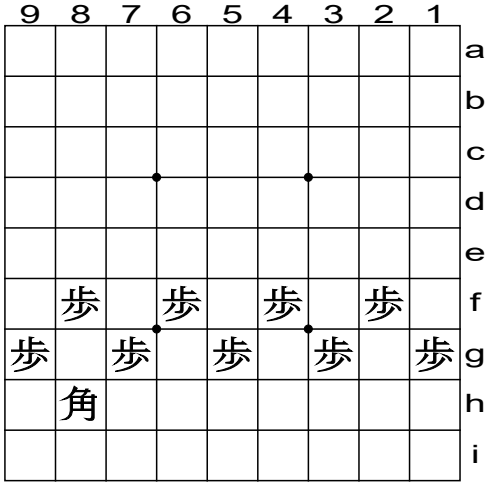
На (3) чёрные уже в проигрышной позиции.

Вернёмся к (1), где белые готовы атаковать по шестой вертикали: чёрным следовало построить другой тип замка, подобный показанному на (4). Вам не следует навсегда быть привязанным к ягуре. Но даже если Вы не можете достроить замок и оставляете его, как на (4), это ещё не значит, что Ваша позиция плоха.

SHO-GI.RU

(1). После ...P-6d

В качестве аргумента, посмотрите на позицию (2), в которой на поле вперёд продвинулись все пешки на чётных вертикалях. Вы увидите, как сложно слону быть эффективным в этой ситуации. Это объясняет идею, стоящую за данной пословицей.



(2)

Когда игра становится медленной, Вы можете также ходить и другими пешками, как на (3). Но помните: сначала нечётные, затем чётные. Это главная идея.

(4). После ...N-7c.

Как руководство, Вы можете запомнить правило, что помещение короля на диагональ слона опасно, если на линии между ними находится менее двух фигур. Однако Вам следует отметить, что если эти промежуточные фигуры атакованы, к примеру, как ходами белых 2.N-8e и 4.P-6e после (1), то они не создают безопасности. Не забывайте, что диагональ слона может оказаться для Вашего короля крайне опасной.

---

7. В дебюте ходи пешками по нечётным вертикалям.
(Дзёбан-ва кисуу-но фу-о цукэ)

序盤は奇数の歩を漬つくけ

Словарь: дзёбан = дебют,
кису: = нечётное число, цукэ = ходи

От того, какие пешки ходят в дебюте, зависит будущая стратегия. На (1) чёрные расположили свои пешки на четвёртой горизонтали по всем нечётным вертикалям, практически демонстрируя пословицу. И на самом деле, эта форма будет хорошо работать в схеме быстрой атаки с ладьёй в своём начальном положении.

SHO-GI.RU

(3). После B-2f.

Играя ягуру, следует также сначала ходить нечётными пешками. Посмотрите, как на (4) оба слона угрожают лагерям противника, в то время как пешки, умно размещённые пешки на третьей, пятой и седьмой вертикалях дают им путь.

(4). После ...P-7d.

Нет необходимости говорить, что эта пословица не настроена против продвижения чётных пешек на все времена.

---

8. Создавай авангардную пешку и укрепляй её.
(Курай-о тоттара курай-но какухо.)

位を取ったら位の確保

Словарь: курай = авангардная пешка, тоттара = если взял (от тору = брать), какухо = подтверждение

1

Предположим, что Ваша пешка на горизонтали f стоит прямо напротив пешки противника на горизонтали d, тогда угрозы сбалансированы. Ни у какой из сторон нет курай. Но если Ваша пешка стоит на горизонтали e, предупреждая продвижение пешки противника, то на этой вертикали у Вас есть курай. Создание курай означает ограничение ходов противника. Но иногда курай может стать мишенью, с которой Ваш противник начнёт атаку.

Пословица учит тому, что Вы должны не просто делать авангардную пешку, но и создавать уверенность, что она не станет мишенью Вашего противника.

(1). После S-5f.

На (1) чёрные только что сделали ход в поддержку пешки на 5e против дебюта смещённой ладьи белых.

Диаграмма (2) носит название гёку-то курай-дори («курай на голове короля»), и перед ней чёрные сыграли S-7f с тем же эффектом.

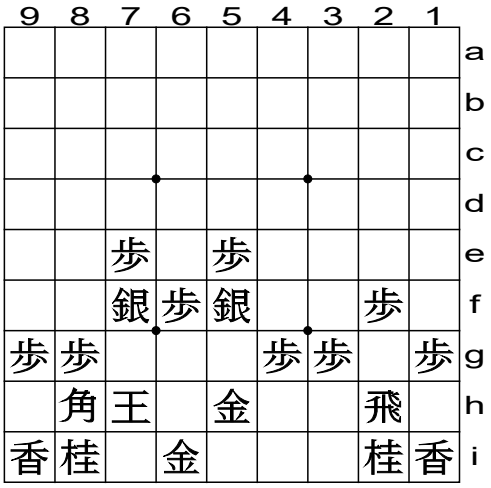
(2). После S-7f.

SHO-GI.RU

Отметьте, пожалуйста, что в обоих случаях серебро идёт вверх, чтобы укрепить пешку на горизонтали e. Серебро - это фигура, наиболее подходящая для усиления на фронте.

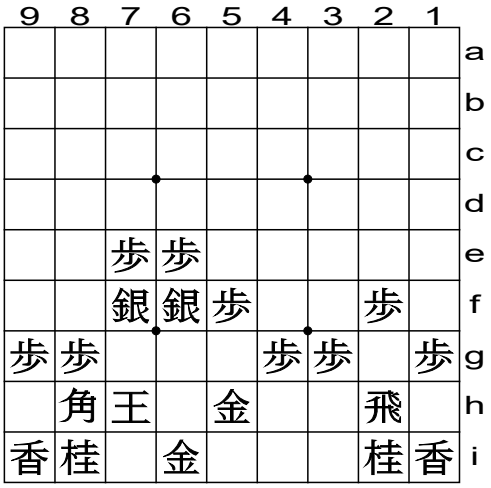
И вновь, взгляните на обе диаграммы. Осознайте, что даже если белые попытаются контратаковать эту курай, то чёрные смогут подтянуть другое серебро к фронту всего за один ход.

И ещё одна вещь про курай. Посмотрите на (3).



(3)

У чёрных тут две курай, но ничего хорошего в этом нет. Вы столкнётесь с массой проблем, пытаясь удержать две авангардные позиции, если только у Вас не будет ситуации наподобие (4), где курай стоят плечом к плечу, на голове стоящих рядом двух серебряных. Это единственный случай, когда две курай могут сработать.



(4)

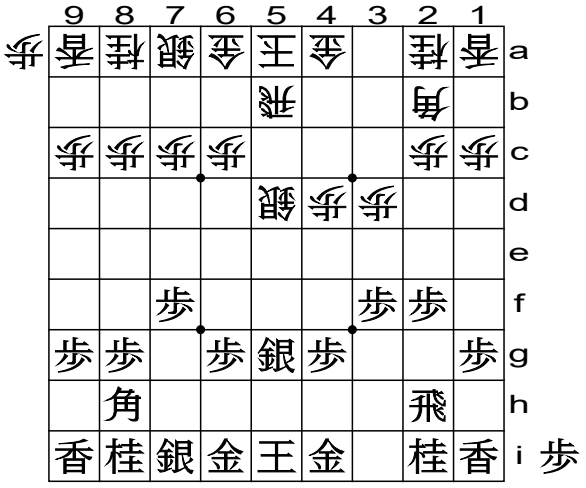
2

Хорошо, когда у Вас есть курай, от которой Вы можете строить дальнейшую стратегию, но иногда она может работать против Вас.

(5). После 1.P-5e.

На (5) чёрные только что создали курай на центральной вертикали, но это была плохая идея.

Ходы после (5): 2.R-5b 3.S-5g 4.P-5d 5.Px5d 6.Sx5d (6)



(6). После 6.Sx5d.

Это типичный пример, в котором сработала контратака белых. Чёрным следовало бы знать, что их ход 3.S-5g для поддержки пешки на 5e был слишком поздним. Далее приводится другая иллюстрация попытки создания курай в дебюте ягура.

SHO-GI.RU

(7). После 0.P-8e.

Ходы после (7): 1.P-6e 2.B-4b 3.S-6f 4.P-8f

В дебюте «двойная ягура» создавать курай всегда сложно. На (7) чёрным может показаться весьма лёгким создание курай ходом 1.P-6e. Но тогда белые сыграют 4.P-8f, чтобы разменять пешки, что крайне нежелательно для чёрных. Что, если тогда вместо 3.S-6f Вы сыграете 3.G-6f, чтобы белые не смогли провести размен пешек по восьмой вертикали?

Ходы после (7): 1.P-6e 2.B-4b 3.G-6f 4.S-7c 5.P-2f 6.R-6b (8)

(8). После 6.R-6b.

Тогда белые сдвинут ладью на шестую вертикаль, после чего они смогут сыграть 8.P-6d 9.Px6d 10.Sx6d.

Помните, что лучше не пытаться сохранить курай ценой слома части замка. Особенно при дебюте ягура, не думайте о создании курай, пока Ваше левое серебро не имеет возможности подняться в её поддержку.

9. Пешка на 5e - Императорская Гора. (Го-го-но курай-ва тэнно:дзан)

Словарь: го-го = 5e,
Тэнно:дзан = «Императорская гора»: имя горы в Киото, на которой в 1582 году произошла решающая битва за верховную власть в центральной Японии; ныне - обозначение для очень важного места.

Люди воспринимают эту пословицу весьма серьёзно, и делают всё возможное, чтобы предотвратить поддержку противником курай на 5e. Но в современных сёги это не всегда правильно.

На (1) белые успешно создали курай на 5e. В соответствии с пословицей эту позицию можно считать в пользу белых, но на самом деле это не так.

(1) После 0.K-4a.

Смотрите, как идеально для атаки расположены чёрные RBSN.

Ходы после (1): 1.P-3e 2.Px3e 3.P-4e 4.Px4e 5.P-5f 6.Px5f

Сначала, перед ходом конём, они играют 1.P-3e, а затем 5.P-5f, угрожая пешке на 5e. Для чёрных это классические и эффективные ходы.

Далее последует: 7.Bx2b+ 8.Gx2b 9.Sx5f (2).

SHO-GI.RU

(1). После 1.P-6e

Белые на (1) построили замок левое Мино, но оказались не в состоянии достроить его до полного левого Мино, требующего продвижения пешки на 4d и золота на 4c. Идеальной форме белых мешает не только курай чёрных на 4e, но и слон на 8h, который теперь является прямой угрозой лагерю белых из-за курай.

Даже если белые сыграют 2.G-5c, а затем 4.P-4d, пытаясь улучшить форму замка, то за этим последует 5.Px4d, 6.Gx4d 7.P*4e 8.G-4c. Эти ходы завершатся с дефектом на 4d: чёрные будут в состоянии сбросить на это поле любую требуемую фигуру.

Курай на 4e оказывается настоящей Тэннодзан, что объясняет недавнюю резкую убыль дебютов с левым мино среди профессионалов.

(2). После 1.P-4e.

На (2) показан дебют «двойная ягура», в котором чёрные только что сыграли 1.P-4e. Белым здесь следует играть 2.Px4e. Предположим, что вместо этого они сделают плохой ход

(2). После 9.Sx5f.

Если белые сыграют 10.P*5e, чтобы сохранить курай, то чёрные смогут сыграть 11.Sx4e, запрашивая размен серебра, так что их конь сможет прыгнуть на 4e.

Ходы после (2): 10.P*5e 11.Sx4e 12.Sx4e 13.Nx4e (3).

(3). После 13.Nx4e.

Эта серия ходов оставляет лагерь белых в полном беспорядке; почти все их фигуры не связаны друг с другом, в то время как у чёрных есть, по меньшей мере, два возможных хороших хода: 15.S*5c и 15.R-6f.

На (3) очевидно, что теперь превосходство у чёрных.

---

10. Пешка на 4e - Императорская Гора. (Ёт-го-но курай-ва Тэнно:дзан)

4五の位は天王山

В современных сёги курай на 5e уже не является решающей тактикой. Вместо этого, мы рассмотрим занятие поля 4e.

SHO-GI.RU

2.R-8a. Как тогда чёрным получить преимущество?

Ходы после (2): 2.R-8a 3.Px4d 4.Gx4d 5.P*4e 6.G4d-4c 7.B-4f (3)

(3). После 7.B-4f.

Ход белых 2.R-8a был, очевидно, медлительным, и позволил чёрным создать курай на поле 4e. Затем чёрные смогли поместить своего слона на идеальное поле 4f, на котором он эффективен и в защите, и в атаке.

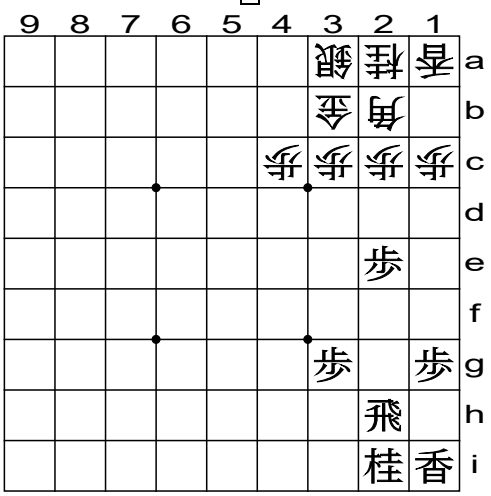
---

11. Размен ладейной пешки приносит три выгоды.
(Хися-саки кокан мицу-но току ари)

飛車先交換三つの得有り

Словарь: саки = перед,
кокан = размен, мицу = три,
току = преимущество, ари = быть

1



(1)

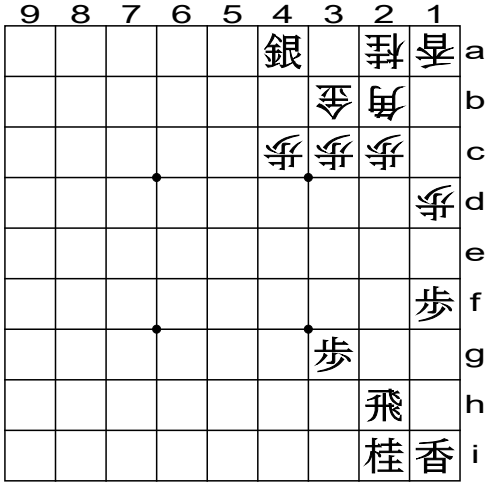
Серия ходов, начинающаяся с (1) и заканчивающаяся, когда в руке у чёрных появляется пешка, известна под названием размена ладейной пешки.

Ходы после (1): 1.P-2d 2.Px2d 3.Rx2d 4.P*2c 5.R-2h

Термин «размен ладейной пешки» обычно применяется только в дебютах со статической ладьёй.

Три преимущества - это:
1. У Вас в руке появляется пешка.
2. Ваша ладья достигает лагеря противника за один ход.
3. Другие Ваши фигуры могут двигаться более свободно.

Диаграмма (2) - иллюстрация п.2.



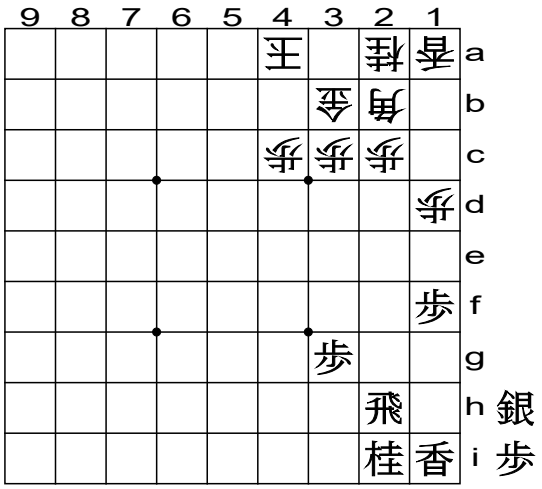
(2). После 1.S*4a.

Если белые ответят ходом 2.G-3a или 2.G-4b, то Вы сможете сыграть 3.Rx2c+, что приведёт Вас к успеху.

2

Разменивая пешки перед ладьёй, Вы получаете большой выбор в планах атаки.

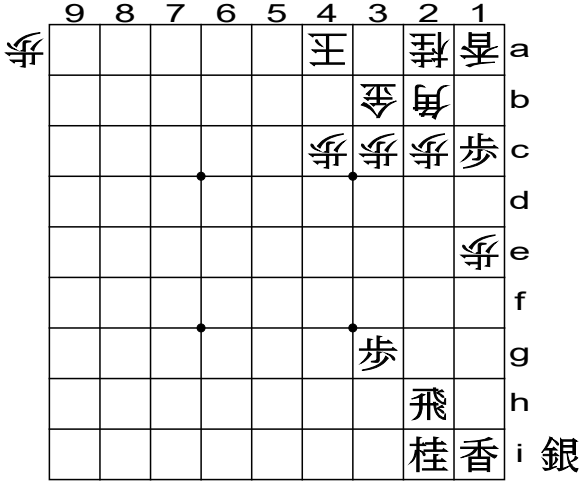
На (3) чёрные уже разменяли пешку, и эта частичная позиция является тем, что Вам следует помнить, когда Вы готовитесь к прорыву защиты белых.



(3)

SHO-GI.RU

Ходы после (3): 1.P-1e 2.Px1e 3.P*1c (4)



(4). После 3.P*1c.

Теперь начинается атака по краю. Критическим при этом является то, есть ли у Вас в руке пешка.

Ходы после (4): 4.Lx1c 5.S*1b

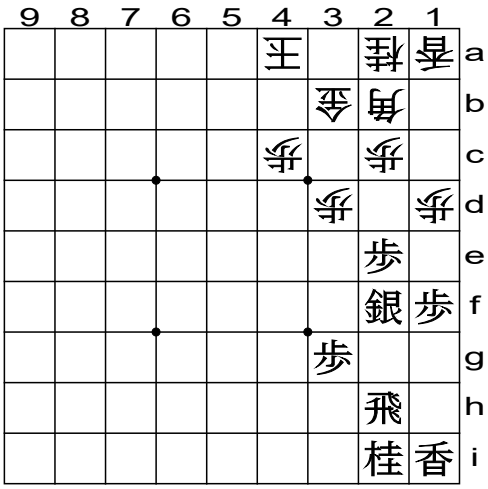
Если белые пренебрегут ответом на Ваш ход 3.P*1c, Вы сможете сыграть 5.Lx1e.

Если, после (4), белые сыграют 4.Nx1c Вы сможете сыграть 5.Lx1e, а далее - 5.P*1d.

Ход белых 4.Lx1c является наиболее обычным ответом на этот вызов. Ваш следующий ход, 5.S*1b, принесёт Вам большую пользу. Далее Вы сможете сыграть 7.Sx2c+ или 7.Sx2a+, с чем белые просто не смогут справиться. Поэтому Вы не должны упускать возможности размена ладейной пешки.

3

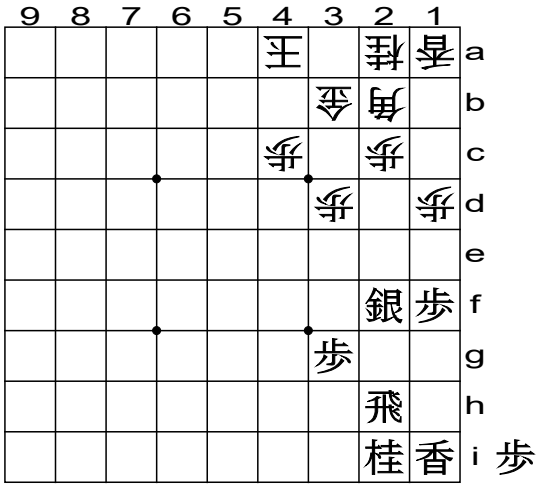
Размен ладейной пешки создаёт пространство для движения других Ваших фигур в лагерь противника.



(5)

На (5) чёрные начали реализовывать атаку богин, но эта позиция для них малообещающа. Чтобы богин сработал, чёрным надо сыграть P-1f и P-1e, или P-3f и P-3e.

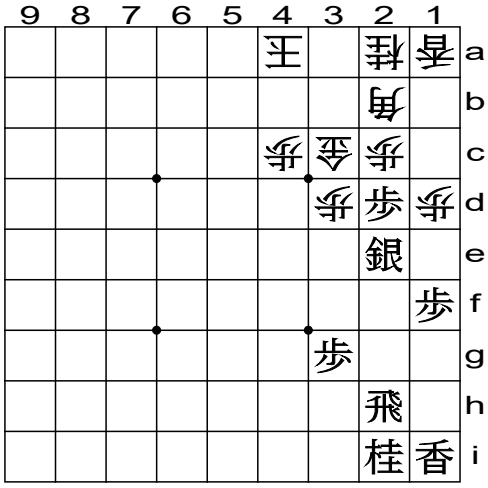
На (6) позиция аналогична, но между этими диаграммами есть большая разница: ладейная пешка уже была разменяна.



(6)

Ничто не препятствует продвижению серебра чёрных 1.S-2e, откуда далее оно сможет пойти 3.Sx3d, создавая тем самым возможность прорыва по второй вертикали.

Если белые сыграют 2.G-3c, чтобы защитить пешку на 3d, то чёрные смогут сбросить свою пешку ходом 3.P*2d (7). Для чёрных эта позиция практически успешна.



(7). После 3.P*2d.

После (7): (а) если белые ответят 4.Px2d, то 5.Sx2d 6.Gx2d 7.Rx2d,
(б) если белые не сделают ответного хода в этой области, то:

SHO-GI.RU

(б1) 5.Px2c+ 6.Gx2c 7.S-2d 8.Gx2d 9.Rx2d, или

(б2) 5.Sx3d 6.Gx3d 7.Px2c+, или

(б3) 5.Sx3d 6.Gx2d 7.Sx2c+ 8.Gx2c 9.Rx2c+.

Все эти варианты ведут к весьма успешным для чёрных позициям.

Помните: Ваша пешка на ладейной вертикали может оказаться препятствием развёртыванию Ваших сил.

---

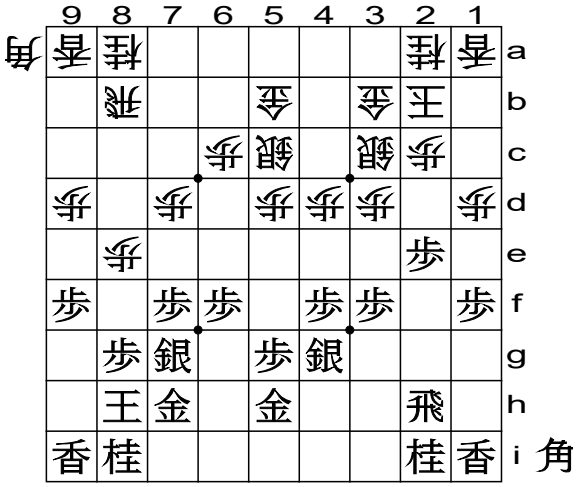
12. Не двигай центральную пешку при размене слонов.
(Какугавари сё:ги-ва го судзи-о цукуна.)

角換り将棋は五筋をつくな

Словарь: какугавари сёги = дебют с разменом слонов,
го судзи = пятая вертикаль,
цукуна = не двигай

1

Какугавари - это название дебюта, в котором Вы размениваете слонов при двойной статической ладье. Сразу после размена слонов Вам нельзя ходить пешкой на пятой вертикали.



(1). После 0.K-2b

На (1), после размена слонов, белые сыграли P-5d, в то время как чёрные следуют основам. Если бы белые сыграли P-6d, помещая затем серебро на 6c (A), это был бы обычный дебют с лежащим серебром. На первый взгляд разница невелика, однако, на (1) позиция уже в пользу чёрных.

(A). После 0'K-2b

Ходы после (1): 1.N-3g 2.G5b-4c 3.P-4e (2)

(2). После 3.P-4e.

Лишь из-за того, что серебро белых находится на поле 5c, они не могут играть 4.Px4e. Если они так походят, то чёрные сделают вилку ходом 5.Nx4e. А вот после (A) белые могут сыграть 2'Px4e. Если чёрные ответят 3'Nx4e, то далее последует 4'S-4d.

И даже если после (1) белые сыграют 2.S-6d, чтобы избежать вилки, вышеупомянутая линия атаки чёрных будет всё равно эффективна.

Ходы после (1): 1.N-3g 2.S-6d 3.P-4e 4.Px4e 5.Nx4e 6.S-4d 7.B*7a (3)

SHO-GI.RU

(3). После 7.B*7a

Эта позиция хороша для чёрных.

2

На (1) белые только что сыграли 0.G-4c вместо проблемного хода 0.S-5c, приведённого перед 1(1).

(1). После 0.G-4c

Ходы после (1): 1.N-3g 2.S-7c 3.P-4e 4.Px4e 5.B*7a 6.R-7b 7.B-2f+ (2)

(2). После 7.B-2f+.

Чёрные преуспели в перевёртывании своего слона на 2f, что рисует им хорошие перспективы. К этому приводит пословица. Если в дебюте какугавари Вы пойдёте центральной пешкой, то накликаете переворот слона противника.

Чтобы исключить возможность хода 5.B*7a, белые могут попытаться провести другую серию ходов, без передвижения серебра на поле 6b. Тогда чёрные будут вынуждены играть выжидательную игру.

Ходы после (1): 1.N-3g 2.P-6d 3.S-5f 4.N-7c 5.G5h-6h (A)

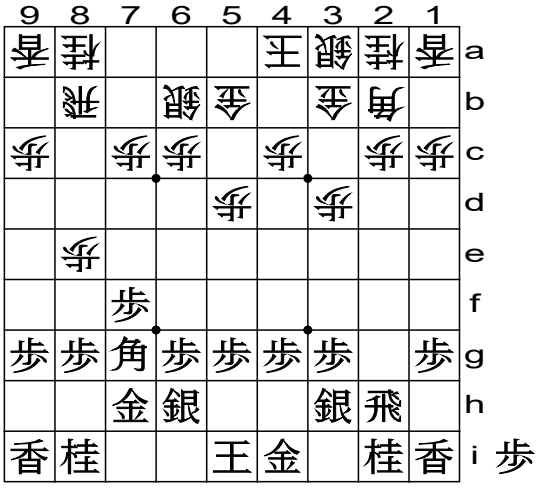
(A). После 5.G5h-6h.

Из-за невозможности походить серебром с поля 6b, белым будет трудно составить эффективный план дальнейших действий. Если они сыграют 6.S-6c, чёрные смогут сыграть 7.P-4e, следуя варианту с 9.B*7a. Если белые сыграют 6.R-8a, то в ответ последует 7.B*7b. Какой бы путь белые ни избрали, им уже в любом случае будет нелегко.

SHO-GI.RU

3

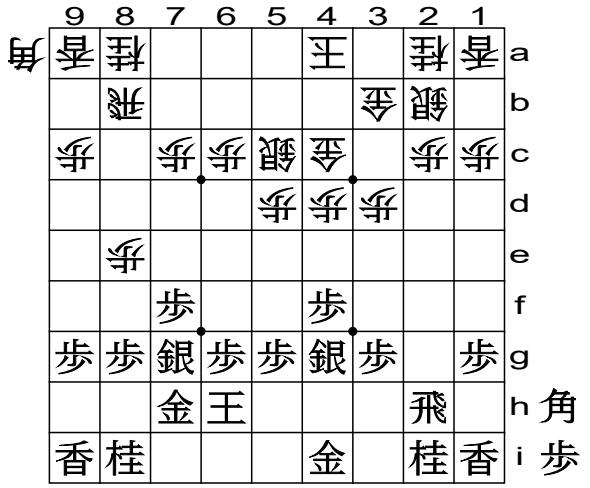
Диаграмма (1) взята из профессиональной партии, сыгранной в одном из титульных матчей.



(1). После 0.P-5d.

В дебюте айгакари белые только что сыграли 0.P-5d. В ответ чёрные походили 1.Bx2b+. Это было сильно. Чёрные потеряли темп, играя сначала B-7g, а затем 1.Bx2b+, но в данном случае тому была весомая причина: они руководствовались пословицей с другой стороны. Видя ход белых 0.P-5d, они подумали, что смогут сделать его плохим, приведя позицию к варианту какугавари.

Ходы после (1): 1.Bx2b+ 2.Sx2b 3.S-7g 4.P-4d 5.P-4f 6.G5b-4c 7.S-4g 8.S-5c 9.K-6h (2)



(2). После 9.K-6h.

Конечно же, разменяв слонов чёрные потеряли темп, однако теперь ладейная пешка разменяна лишь у чёрных, что можно считать их преимуществом. Позиция белых теперь действует против пословицы.

После (2) белым придётся страдать от множества ограничений, когда они будут пытаться привести свой лагерь в хорошую форму.

Помните: Вы столкнётесь с множеством проблем, если в дебюте какугавари пойдёте центральной пешкой.

Миттельшпиль

1. От серебра перед пешкой защищайся пешкой.
(Фугоси-гин-нива фу-дэ тайко:.)

歩ごし銀には歩で対抗

Словарь: фугоси-гин = серебро, сидящее прямо перед своей пешкой, тайко: = сопротивляться

1

Серебро на поле 6d на (1) зовётся фугоси-гин. Обычно серебру лучше быть за своими пешками, но, похоже, подобным образом вырывающееся серебро замышляет определённую атаку, которая может оказаться на удивление быстрой и эффективной. Было бы полезно знать, как с этим справляться.

(1). После 0.P-7e

На (1) белые играют 0.P-7e, чтобы двигать своё серебро вперёд, к лагерю чёрных. Чёрные не должны отвечать ходом 1.Px7e. Если они так сделают, далее последует 2.Sx7e 3.P*7f 4.P-8f 5.Px8f 6.Sx8f, что будет для белых весьма приятно.

Ход после (1): 1.P-6e

Сначала выстройте напротив вырывающегося серебра свою пешку. Затем делайте встречный ход пешкой по другой вертикали. Смотрите, какой

SHO-GI.RU

хороший эффект даст ход 1.Р-6е: это тэсудзи, которое следует помнить.

Дальнейшие ходы: 2.Sx6e 3.Px7e (2)

(2). После 3.Px7e.

Если белые сыграют 2.Sx6e, то ход чёрных 3.Px7e создаст знаменитый серебряный пинцет. Что бы белые дальше ни делали, ход чёрных P*6f поймает это серебро.
Белые не должны были играть 2.Sx6e сразу. Ход 2.Px7f был бы лучше. Предположим, что Вы играете чёрными. Как бы Вы ответили на ход белых 2.Px7f?

Дальнейшие ходы: 3.Gx7f 4.S-7c 5.P*7e (3)

(3). После 5.P*7e.

На (3) у чёрных две авангардные пешки, на шестой и седьмой вертикалях. Очень хорошо.

Итог: против фугоси-гин следует выстраивать свои пешки в ряд, чтобы можно было прибегнуть к встречному ходу пешкой.

2

На (4) белые только что сыграли 0.В-3а, чтобы усилить атаку, описанную в предыдущем разделе. Если чёрные сделают несколько бесцельный ход 1.N-3g, то ход белых 2.Р-7е будет пойманным шансом.

(4). После 0.В-3а.

Если после (4) чёрные ответят 1.Р-6е, надеясь на атаку 2.Sx6e … 4.Р-7е, то далее белые сыграют 4.Вx7е.

Поэтому после (4) чёрные должны играть 1.В-5g, захватывая поле 7е и создавая на нём баланс сил.

Дальнейшие ходы: 2.Р-7е 3.Р-6е 4.Sx6e 5.Px7e (5)

(5). После 5.Px7e.

Если белые будут настаивать на всё той же атаке, начинающейся с 2.Р-7е, то чёрные смогут применить то же самое тэсудзи: 3.Р-6е. На (5) белому серебру на 6е уже не спастись.

Вырывающееся вперёд своих пешек серебро может показаться эффективным, но с ним можно справиться. Взгляните

SHO-GI.RU

хорошенько на неприятельские ряды, прежде чем решать, как ходить далее.

---

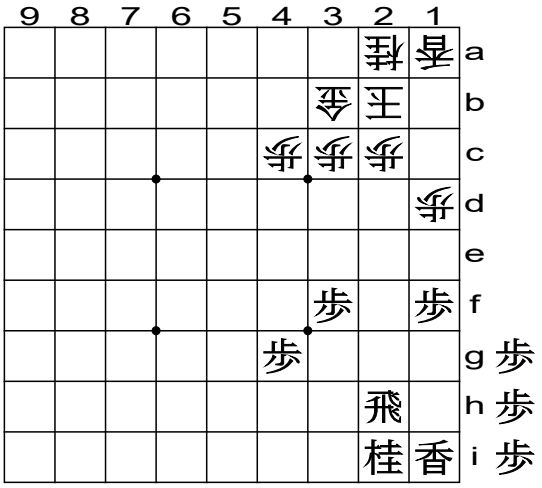
2. С тремя пешками в руке - вступающая пешка и висячая пешка.
(Сампу моттара цугифу-ни тарэфу.)

三歩持ったら次歩に垂れ歩

Словарь: сан = три, фу = пешка, моттара = если есть,
цугифу = тэсудзи вступающей пешки, тарэфу = тэсудзи висячей пешки

1

Когда в руке у Вас есть несколько пешек, ваши возможности выбора пути атаки расширены. Пословица учит, что комбинация тэсудзи вступающей пешки и висячей пешки может отлично работать в Вашу пользу, если в руке у Вас достаточно пешек.

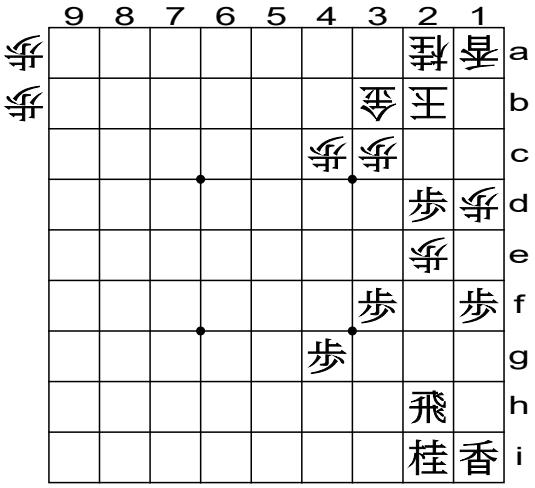


(1)

Ходы после (1): 1.P*2d 2.Px2d 3.P*2e

Это было тэсудзи вступающей пешки.

Дальнейшие ходы: 4.Px2e 5.P*2d (2)

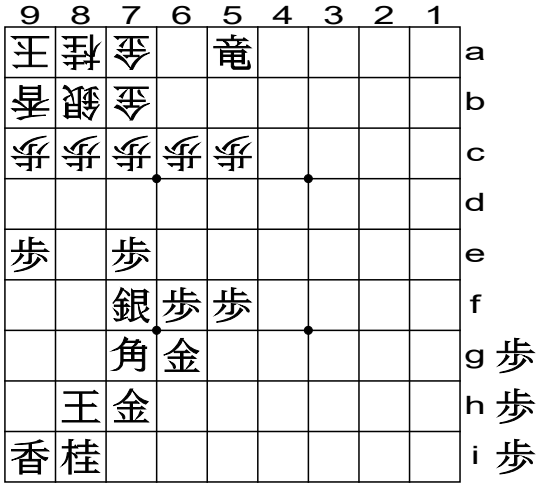


(2). После 5.P*2d.

Ход 5.P*2d завершает исполнение пословицы. После (2) чёрные могут играть 7.Rx2e, что окажет на белых некоторое давление. Если в руке есть какая-нибудь фигура помимо пешки, чёрные могут далее сбросить её на поле 2c, что сокрушит лагерь белых. Поэтому белые просто не смогут отдавать чёрным в руку фигуры.
Последнее, к чему могут прибегнуть белые, - это ход 6.K-3a, то есть ранний побег. После хода чёрных 7.Rx2e они могут играть 8.P*2b, чтобы защитить вторую вертикаль. Но это сломает замок белых, и если чёрные атакуют по центральной вертикали, то перспективы будут однозначно в пользу чёрных.

2

Пословица эта работает также и против крепости анагума.



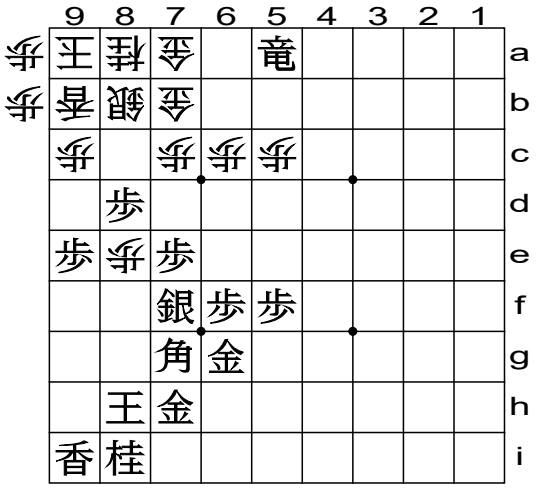
(3)

На (3) анагума белых кажется весьма крепкой, всё ещё практически

SHO-GI.RU

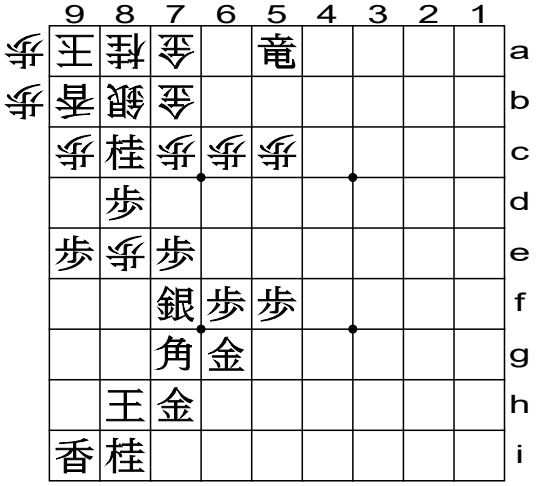
нетронутой крепостью, но Вы уже можете совершить прорыв.

Ходы после (3): 1.P*8d 2.Px8d 3.P*8e 4.Px8e 5.P*8d (4)



(4). После 5.P*8d.

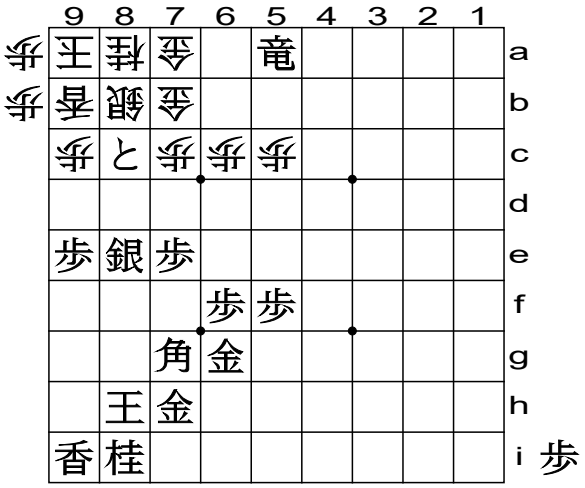
Висячая пешка на 8d - это то, о чём Вам нужно помнить всегда, когда Вы играете против анагумы. Если Вы захватите любую, кроме пешки, фигуру, Вы сможете сбросить её на 8c. На (5) чёрные только что сбросили на 8c коня.



(5). После 1.N*8c.

Ходы после (5): 2.Sx8c 3.Px8c+ 4.Gx8c

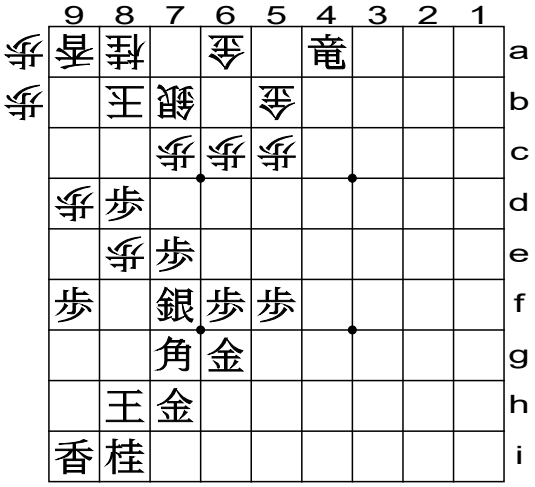
После этого чёрные смогут взять золото на 6a. И даже если у них не будет в руке фигуры для сброса на 8c, они могут продолжить своё наступление ходом 1.Sx8e, нацеливаясь на 3.P-8c+ (6).



(6). После 3.P-8c+.

Удостоверьтесь, что белые неизбежно потеряют того генерала, которым они возьмут этого токина, после следующего хода чёрных: 5.P*8d.

Это тэсудзи эффективно и против крепости Мино. Посмотрите на (7).



(7)

Чёрные, если бы у них в руке была любая помимо пешки фигура, и тут могли бы сбросить её на поле 8c. Если же в руке ничего нет, они могут играть Sx8e, оказывая этим давление на белого короля. Отметьте, пожалуйста, что они увеличивают безопасность своего короля, избавляясь от пешки на 8e, которая к концу игры будет очень важна.

Помните о том, что висячая пешка прямо перед королём противника всегда будет работать в Вашу пользу. Спрашивайте себя, можно ли провести с этой целью тэсудзи вступающей пешки.

SHO-GI.RU

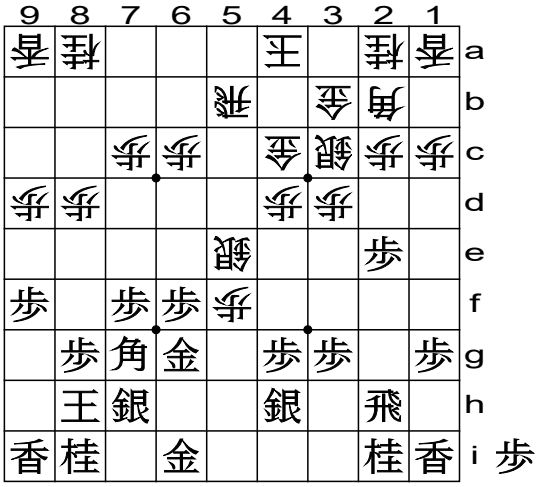
3. Захватывай авангардную пешку с помощью вступающей пешки.
(Курай-но даккай авасэ-но тэсудзи.)

位の奪回あわせの手筋

Словарь: курай = авангардная пешка,
даккай = захват,
авасэ = вступающая пешка,
тэсудзи = тактический приём.

Даже если Ваш противник занял авангардную позицию, спрашивайте себя, можно ли занять это поле.

На (1) белые сбросили пешку на голове своего серебра на 5e. Эта пешка больше, чем просто авангардная. Если она будет работать как подножие, с которого белые будут сбрасывать другие фигуры, Ваш замок долго не продержится. Вам следует как-то это предотвратить.



(1). После 0.P*5f.

Ходы после (1): 1.R-2f 2.B-3a 3.P*5g 4.Px5g+ 5.Sx5g (2)

(2). После 5.Sx5g.

Перед тем, как захватывать поле, Вам надо развернуть свои силы так, чтобы искомое поле было крепко защищено. В данном случае, первый шаг - это ход 1.R-2f. Далее вступает Ваша пешка на 5g, придвигая серебро к критической точке. Так тэсудзи вступающей пешки позволяет захватить поле, которое было захвачено противником.

Ходы после (2): 6.P*5f 7.Sx5f 8.Sx5f 9.Rx5f (3)

(3). После 9.Rx5f.

После (2) белые вынуждены сбрасывать пешку на 5f. Ведь иначе чёрные сбросят туда свою пешку, что лишь обратит планы белых в пыль. Поэтому позиция (3) неизбежна, хотя она уже достаточно плоха для белых. Размен ладей доставил бы им большую головную боль из-за их неуклюжего замка, поскольку их король сидит на весьма привлекательном поле.

---

4. Против смещённой ладьи проводи размен слонов.
(Фурибися-нива каку ко:кан-о нэраэ.)

振飛車には角交換を狙え

Словарь: фури-бися = смещённая ладья,
ко:канн = размен, нэраэ = стремись

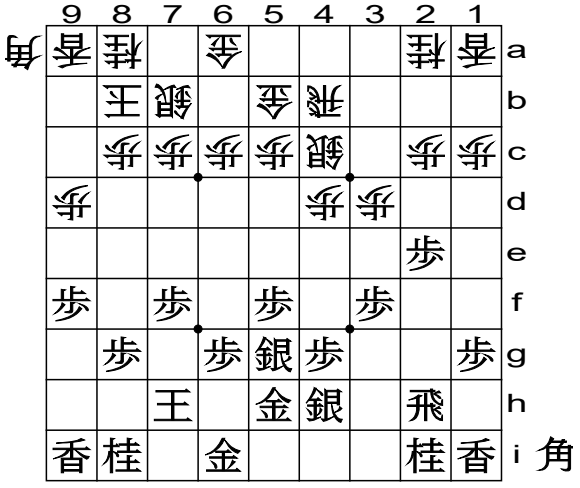
1

Это правило применимо, когда Вы планируете быструю атаку против смещённой ладьи.

SHO-GI.RU

(1). После 0.S-4c.

Позицию (1) легко встретить в игре статической ладьи против смещённой. Предположим, что слоны переместились с доски в руки (2).



(2)

После (2) у стороны, играющей статическую ладью, есть очень хороший ход: 1.P-2d. Это причина того, что сторона, играющая смещённую ладью, должна избегать размена слонов. После 2.Px2d 3.Rx2d белые могут сбросить ради защиты пешку на 2b, но чёрные могут сбросить свою пешку на 2c, чтобы получить выгодную позицию.

2

Посмотрим на ещё одну диаграмму.

(3). После 0.S-4c.

Ходы после (3): 1.P-4f 2.P-6d 3.P-4e (4)

(4). После 3.P-4e.

Если после хода чёрных 3.P-4e белые ответят 4.Px4e, то далее чёрные сыграют 5.Bx3c+, после чего последует 6.Nx3c 7.P-2d 8.Px2d 9.Rx2d (5), что приведёт к позиции, благоприятной для чёрных, чего белым следует избежать.

(5). После 9.Rx2d.

SHO-GI.RU

Ходы после (4): 4.P-7d 5.N-3g 6.P-5d (6)

(6). После 6.P-5d.

А что, если вместо 4.Px4e белые запланируют увеличить своему королю пространство для дыхания ходом 4.P-7d? В этом случае чёрным не следует торопиться: ходом 5.N-3g они могут усилить свою атакующую мощь и начать ждать подходящего момента.

Ходы после (6): 7.P-2d 8.Px2d 9.Px4d 10.Sx4d 11.P*4e 12.S-5c 13.Bx3c+ 14.Nx3c 15.Rx2d (7)

(7)

Грубо говоря, позиция на (7) сбалансирована, но чёрные проявили инициативу, и в результате получили ту позицию, которую и планировали. Жаловаться им здесь не на что.

5. Ставь ладью на стратегически важную вертикаль.
(Кётэн-ни хися-о фурэ.)

拠点に飛車を振れ

Словарь:
кётэн = стратегическое подножие,
фурэ = ходить вбок

1

Итак, Вы выучили, что против смещённой ладьи следует стремиться к размену слонов. Однако если сами Вы играете смещённую ладью, то напротив: следует стремиться к размену ладей.

(1)

На (1) сторона смещённой ладьи играет против быстрой атаки статической ладьи. Предположим, что ладьи ушли с доски в руки (2).

(2)

После (2) чёрные могут сыграть 1.R*8b, а белые, аналогично, 2.R*7i.

Далее последует 3.Rx8a+ 4.Rx8i+ +Rx9a (3)

SHO-GI.RU

(3). После 5.+Rx9a.

Теперь лидерство чёрных практически очевидно, поскольку у них материальное преимущество, а король в большей безопасности.

В то время как белый король сидит на третьей вертикали, у чёрных он уже на второй. Вы можете подумать - всего лишь на одну вертикаль дальше, но это создаёт громадную разницу, когда, как на (3), ожидается атака сбоку. Помните, что крепость Мино, которую в этой позиции избрала сторона смещённой ладьи, относительно крепка при атаке сбоку, и менее опасна для Вашего короля, поскольку в ней он расположен на шаг дальше от вероятного поля битвы.

Размен ладей работает на руку стороне, играющей смещённую ладью, благодаря более безопасному замку. Другими словами, это то, к чему следует стремиться, когда Вы играете смещённую ладью. При подготовке к этому размену, Вам следует сместить свою ладью на критическую точку. Где же эта критическая точка расположена? Это я объясню в следующем разделе.

2

Стратегическое подножие, на которое Вы должны сместить свою ладью, - это вертикаль столкнувшихся пешек.

(4). После 0.P-7e.

На (4) белые, со статической ладьёй и карабкающимся серебром на 8d, только что сыграли 0.P-7e. Ответ 1.Px7e рассматривать не стоит: ведь за ним последует 2.Sx7e 3.P*7f 4.P-8f.

Руководствуясь этим, следует сместить ладью на седьмую вертикаль.

Там, где сталкиваются пешки, Вы можете ожидать, что одна из них исчезнет. Поэтому, смещая на их вертикаль ладью, Вы облегчаете ей путь к перевороту на территории противника.

Но ладья противника также будет стремиться на эту вертикаль, что увеличит вероятность размена ладей.

Ходы после (4): 1.R-7h 2.G4a-4b 3.L-9h 4.R-7b 5.B-5i 6.P-6d 7.B-4h (5)

(5). После 7.B-4h.

Ни одна из сторон не взяла пешку! Та, которая возьмёт, лишь даст противнику шанс. Пусть пешку берёт противник, а Ваша фигура, съедая его пешку, идёт вперёд!

SHO-GI.RU

Ходы после (5): 8.Px7f 9.Sx7f 10.P-6e (6).

(6). После 10.P-6e.

Итак, мы рассмотрели один из наиболее популярных вариантов дебюта «богин» (карабкающееся серебро).

Строго говоря, позиция здесь сбалансирована. Но если чёрные смогут довести её до размена ладей, то им будет много на что надеяться.

3

На (7) белые избрали серебро, карабкающееся по диагонали (нанамэ богин), и их левое серебро уже прошло с поля 4b через 5c на 6d. По сравнению со стандартным богин, диагональный вариант экономит время: ход P-7e можно делать на один ход раньше, чем в исходной версии. Однако при этом следует быть осторожным, поскольку, когда чёрные сыграют P-6e, чтобы открыть дорогу своему слону, они нападут и на серебро на 6d.

(7). После 0.P-7e.

Ход после (7): 1.R-7h

Как уже упоминалось ранее, ладью следует сдвигать на вертикаль столкнувшихся пешек, отсюда ход R-7h.

Далее есть несколько хороших вариантов, но сейчас мы рассмотрим один из быстрейших, с неоднократным разменом старших фигур.

Ходы после (7): 1.R-7h 2.Px7f 3.Sx7f 4.R-7b 5.P-6e 6.Bx7g+ 7.Rx7g 8.S6d-5c (8)

(8). После 8.S6d-5c.

После размена слонов белые вынуждены отвести своё серебро назад, на 5c.

Дальнейшие ходы: 9.S-6g 10.Rx7g+ 11.Nx7g (9)

(9). После 11.Nx7g.

Ход чёрных 9.S-6g, сделанный с хорошим адзи (вкусом), одновременно перемещает серебро на хорошее для защиты поле и ускоряет размен ладей. После (9) белые могут сбросить свою ладью первыми, но чёрные, поскольку их король в большей безопасности, имеют более обещающие перспективы.

SHO-GI.RU

6. Незащищённая фигура может подарить противнику ход.
(Укигома-ни тэ ари.)

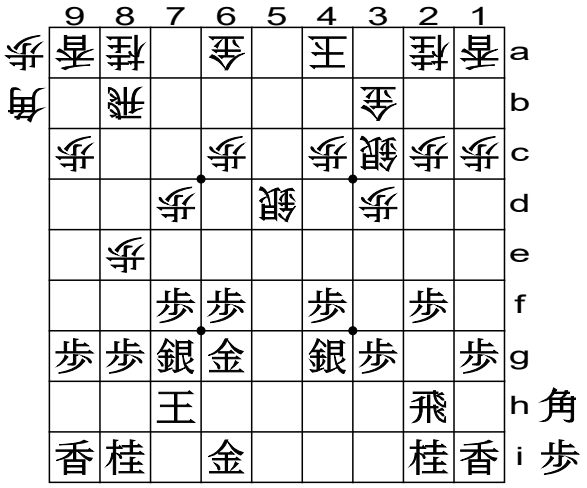
浮駒に手有り

Словарь: укигома = плавающая (незащищённая) фигура, тэ = ход, ари = быть

1

Когда фигура ничем не защищена, она называется "укигома", или, дословно, плавающая. Если Вы нашли на территории противника незащищённую фигуру, это может помочь Вам найти хороший ход. На это намекает пословица.

Другими словами, Вы должны быть уверены, что у Вас нет незащищённой фигуры, если только Вы не создали её намеренно. Нужна особая осторожность, когда в руке у противника есть слон.

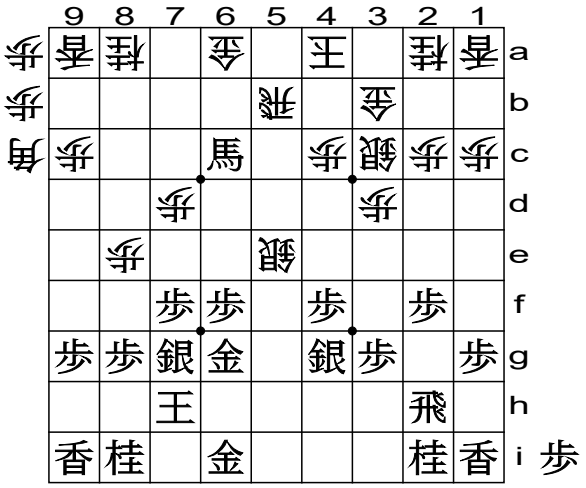


(1). После 0.S-5d.

На (1) белые только что сыграли 0.S-5d, но это был плохой ход, в результате которого появилась незащищённая фигура. Теперь у чёрных есть хороший ход 1.B*1h.

Ход 1.R-5h можно рассматривать как возможность, однако в ответ на него белые сыграют 2.P*5e, что улучшит их форму.
Ход 1.B*1h нацелен на серебро на 5d, но белые могут легко увернуться от слона. Однако если они так поступят, то допустят ход чёрных 3.Bx6c+. Поэтому всё, что они могут сделать, это защитить серебро другой фигурой.

Дальнейшие ходы: 2.R-5b 3.P*5e 4.Sx5e 5.Bx6c+ (2)



(2). После 5.Bx6c+.

Теперь, когда у Вас есть перевёрнутый слон в лагере противника, у Вас подавляющее преимущество с возможностью играть далее 7.P*5c или 7.+Bx8a.

2

(3)

На (3) показан другой вариант дебюта смещённой ладьи против статической. Оба игрока потратили время, чтобы построить свои крепкие замки: сторона статической ладьи - четырёхфигурный Мино, а сторона смещённой ладьи - высокое Мино. Замок высокое Мино уже достаточно крепок, но как теперь играть белым, если они намерены теперь строить ещё более крепкий замок гин-канмури («серебряная корона»)?

0.S-8c (4)

SHO-GI.RU

(4). После 0.S-8c.

Чтобы построить гин-канмури, Вам надо играть 0.S-8c и 2.G-7b. Но ход 0.S-8c создаёт на (4) две плавающие фигуры: золото на 6a и золото на 6c. Это даёт чёрным большой шанс.

Ходы после (4): 1.P-2d 2.Px2d 3.Bx2d 4.R-2b

Упреждая ход белых 2.G-7b, чёрные играют 1.P-2d. Умный ход. Ход белых 4.R-2b - обычный в подобных случаях ответ.

Дальнейшие ходы: 5.Bx5a+ 6.Rx2h+ 7.+Bx6a (5)

(5). После 7.+Bx6a.

Захватывая плавающее золото на 6a, чёрные получают к диаграмме (5) выигрышную позицию.

Оставление фигуры без защиты даже на одно мгновение может оказаться очень опасным.

3

Как вариант предыдущей позиции, в которой белые были на пути к построению серебряной короны, белые могли сначала сыграть 0.R-2b, чтобы избежать приведённой атаки. Однако я не рекомендовал бы этого, поскольку тогда чёрные могут перехватить инициативу.

Как вариант, белые играют 0.L-1b. Затем обе стороны играют 1.S-8g и 2.S-8c соответственно, готовясь к построению гин-канмури (6).

(6). После 2.S-8c.

Преуспеют ли чёрные, если вновь последуют атаке, приведённой в предыдущем разделе?

Ходы после (6): 3.P-2d 4.Px2d 5.Bx2d 6.R-2b 7.Bx5a+ 8.Rx2h+ (7)

(7). После 8.Rx2h+.

Как видите, чёрные не могут сыграть 9.+Bx6a, поскольку ход белых 8.Rx2h+ - шах. После того, как чёрные неизбежно сыграют 9.G-7h, белые возьмут слона ходом 0.G-5a. В результате чёрные просто теряют свою ладью.

Чтобы избежать этого, после хода белых 6.R-2b чёрные могут сыграть 7.P*2e. Далее белые сыграют 8.B-7c (8).

SHO-GI.RU

(8). После 8. B-7c.

Что Вы думаете про (8)? Путь чёрной ладье блокирован своей же фигурой, в то время как белые могут далее играть 10.P-6e. Поэтому позиция эта для чёрных далека от успешной.

Если Вы теряете фигуру, мудро не начинать атаку. Удостоверьтесь, что Ваши фигуры хорошо сцеплены друг с другом, и что Ваш замок крепок, перед тем, как начинать атаку.

Вернёмся к (6): лучший ход тут – 3.G-7h для чёрных и 4.G-7b для белых.

---

7. Атаку начинай жертвой пешки. (Кайсэн-ва фу-но цукисутэ-кара.)

会戦は歩のつき捨てから

Словарь:
кайсэн = начало военных действий,
цукисутэ = ход с жертвой, кара = от

Пешки выстроены по фронту. Довольно естественно, что они первыми будут захватывать, и первыми же будут захвачены.

На (1) показан дебют ягура. Теперь смотрите, как чёрные начнут атаку.

(1). После 0.P-6d.

Ходы после (1): 1.P-5e 2.Px5e 3.P-4e 4.Px4e 5.P-3e (2)

(2). После 5.P-3e.

Чёрные начинают с ходов пешками на пятой, четвёртой и третьей вертикалях. Сначала – 1.P-5e, для двойного блокирования диагонали белого слона. Второй ход пешкой - для того, чтобы дать возможность хода коню. Что же до хода 5.P-3e, на который противник ответит 6.Px3e, то далее чёрные намерены играть 7.Nx4e, а затем – 9.P*3c.

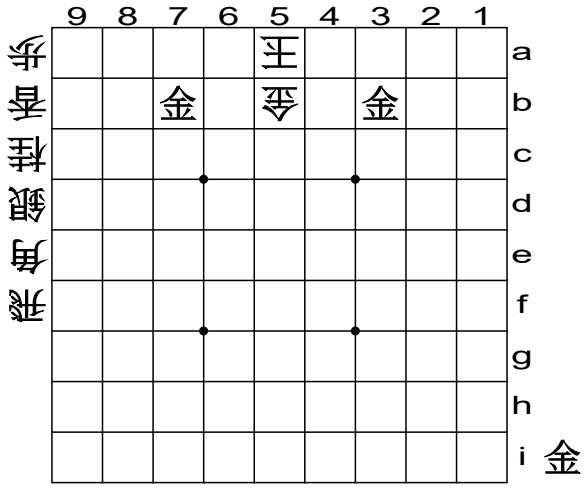
Ходы после (2): 6.S-4d 7.Px3d 8.Gx3d 9.P-1e 10.Px1e 11.P*1c 12.Lx1c 13.N-2e (3)

(3). После 13.N-2e.

Жертвуя пешку на 1c, и этим подманивая стрелку вверх, ход чёрных 13.N-2e открывает их ладью, которая целится в золото на 3d. Всё это может показаться отличным для чёрных, но не всё так просто.

Дальнейшие ходы: 14.P*3e 15.Nx1c+ 16.Kx1c 17.L*1i (4)

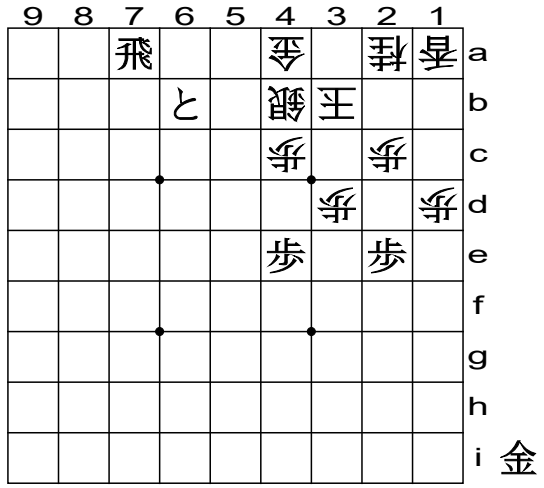
SHO-GI.RU



(1)

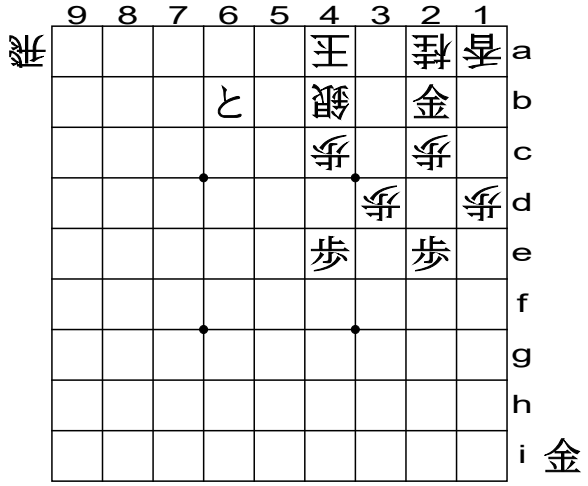
Помните: наиболее эффективный путь - это не преследовать короля с одной стороны, а атаковать с обоих флангов.

Как играть после (2), успешно применяя пословицу?



(2)

Ходы после (2): 1.Rx4a+ 2.Kx4a 3.G*2b (3)



(3). После 3.G*2b.

А вот ещё одна задачка.

(4). После 17.L*1i.

К диаграмме (4) чёрные уже потеряли четыре пешки. Однако когда начнётся тотальная война, нехватка четырёх пешек окажется тяжелее и разрушительнее, чем нехватка одной пешки. Ведь жертвуя пешки, Вы получаете возможность их сброса на территорию противника, и важность этого с течением игры растёт.

Эндшпиль.

1. Приближайся к королю, окружая его.
(Гёку-ва цуцуму-ёни ёсэё.)

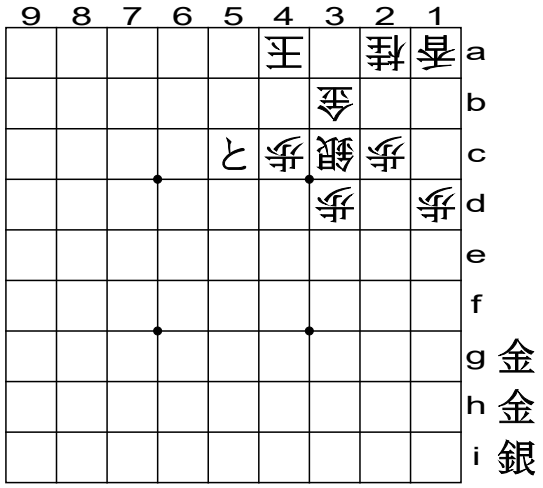
玉は包むように寄せよ

Словарь: цуцуму = обёртывать,
ёсэё = достигай матовой позиции

1

На (1) приведена зачаточная позиция "ёсэ", (то есть предматовая концовка игры). Сбрасывание золота на 3b создаёт угрозу мата: белые не могут защититься ходом G*4a и G*6a одновременно. Даже если белые сыграют G-6c для побега короля, ход G*4b закончит игру.

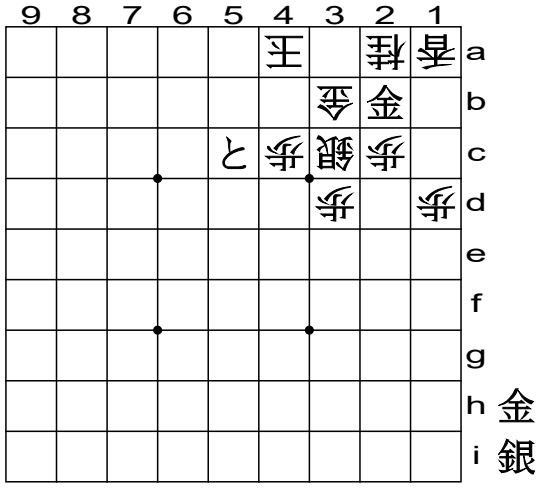
SHO-GI.RU



(1)

Подобная позиция легко может возникнуть в реальной игре. Не делайте ходов наподобие 1.S*5b: тогда последует 2.K-3a. Вам следует заметить, что у короля есть путь к бегству: через 2b и 1c, на 2d и 3e. Если он туда побежит, его не догнать.

Играть здесь следует 1.G*2b (2).

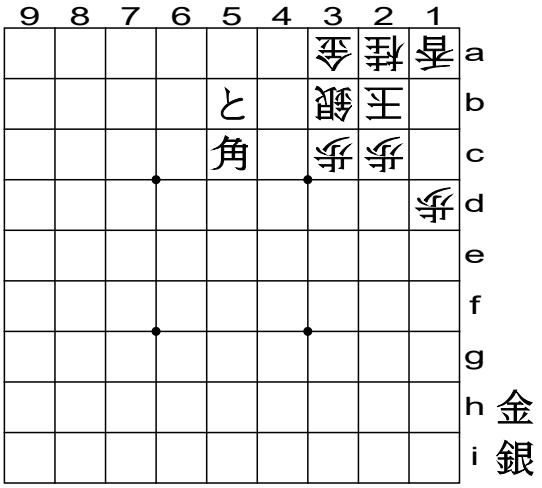


(2). После 1.G*2b.

Если белые не ответят на вызов, работу сделает ход 3.G*5b. Если 2.Sx2b, то 3.S*5b 4.K-3a 5.G*4a. Если 2.Gx4b, то 3.S*5b 4.K-3a 5.G*4a 6.K-3b 7.+P4c.

Лишь сброс 1.G*2b делает белых беззащитными.

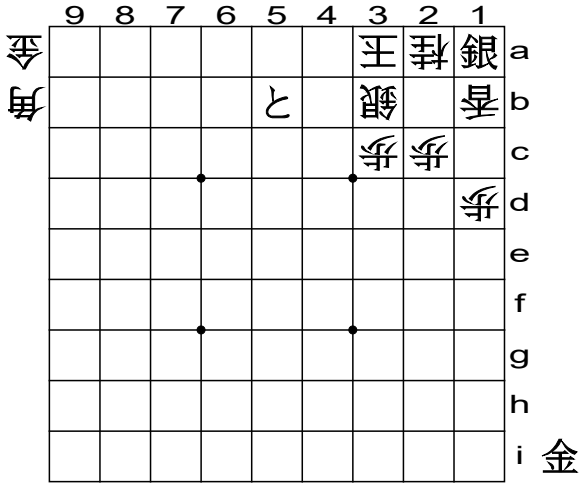
Подобные ходы носят название тэсудзи "сброс, закрывающий путь побега короля". Если белые ответят взятием, то этим лишь отрежут себе путь к бегству.



(4)

Ходы 1.+P-4b или 1.S*4b недостаточно хороши. Быстрейший и более стильный набор ходов таков:

1.Bx3a+ 2.Kx3a 3.G*1b 4.Lx1b 5.S*1a (5)



(5). После 5.S*1a.

Король и впрямь был «завёрнут».

2

Как бы Вы стали работать со следующей позицией?

SHO-GI.RU

(2). После 1.S*7a.

Ходы после (2): 2.R-7b 3.G*8b 4.K-6a

Чёрные усиливают свою схему ходом 3.G*8b. Ход белых упорен. Тут Вы должны быть спокойными и не торопиться брать ладью. Дальнейшие ходы: 5.+P3b-4b 6.Rx7a 7.+P3c-4c (3)

(3). После 7.+P3c-4c.

Оставление ладьи - очень хороший ход. Приближайтесь к королю с двух сторон.

Суммируем: в эндшпиле не давайте королю даже возможности убежать на простор. Смотрите влево и вправо, и приближайтесь к королю так, как будто Вы укутываете его.

---

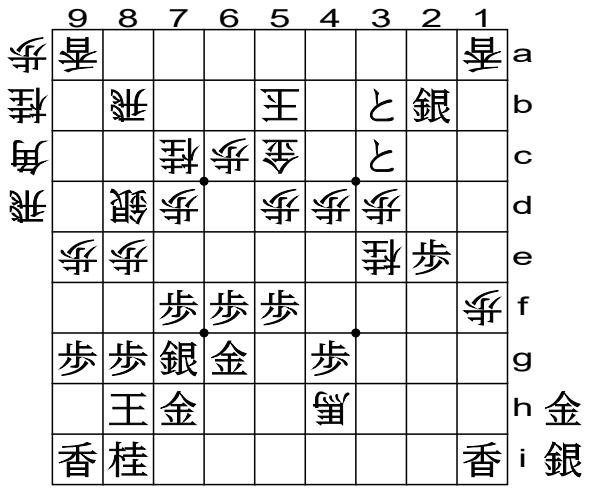
2. Уводи короля на дно.
(Гёку-ва гэдан-ни отосэ.)

Словарь: гэ = нижний, дно,
дан = горизонталь,
отосэ = сбрасывай, уводи

(3). После 1.P*2b.

Похожее тэсудзи может возникнуть в миттельшпиле, когда Вы сбрасываете пешку, которая наверняка будет взята (3). Как бы ни ответили белые – 2.Sx2b, или 2.Gx2b, они создадут на второй вертикали нежелательную стену.

3



(1). После 0.G-5c.

Диаграмма (1) показывает позицию прямо перед большим финалом. Как бы Вы тут сыграли? Серия 1.+P3b-4b 2.K-6b 3.+P3c-4c 4.G-6d 5.+P4b-5b 6.K-7b потерпела бы крах слишком быстро, чтобы называться большим финалом. У короля всё ещё будет достаточно места для движения.

1.S*7a (2)

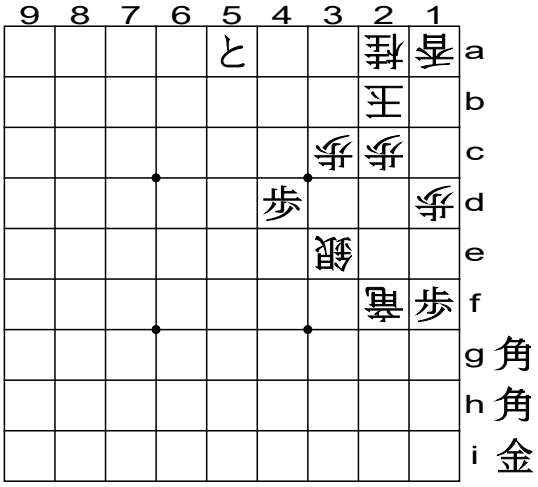
На третьей вертикали у чёрных два токина, поэтому белый король может бежать только на свой правый фланг. Вам следует подумать, как отсечь ему путь к бегству. Ход 1.S*7a сделан в согласии с пословицей.

SHO-GI.RU

1

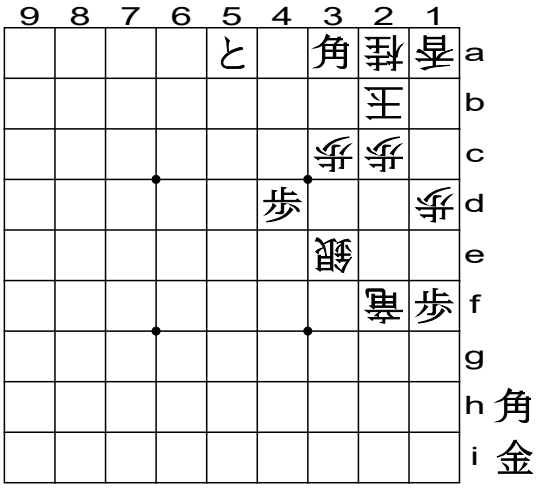
Поскольку большая часть фигур в сёги бьёт вперёд сильнее, чем назад, естественно, что эффективнее загонять короля спереди. У короля, сидящего на ближней горизонтали, меньше места для побега.

Каков лучший ход на (1)? Ход 1.Р-4с+ лишь позволил бы королю убежать на 1с.



(1)

Ход после (1): 1.В*3а (2)

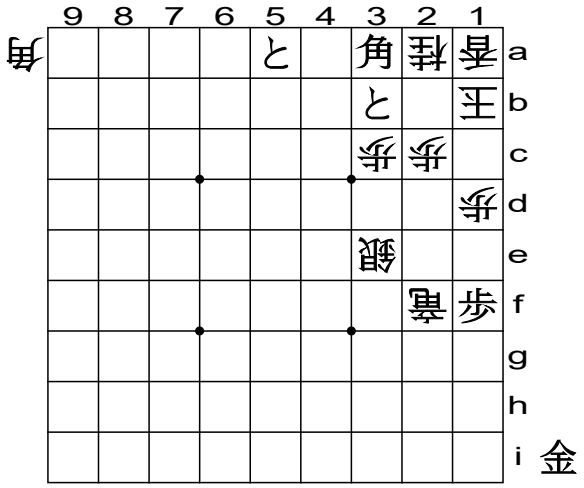


(2). После 1.В*3а.

Ходы после (2): 2.Кх3а 3.Р-4с+

Здесь ход 3.Р-4с+ создаёт угрозу мата: если белые не ответят на этот вызов, то чёрные сыграют 5.G*3b.

Дальнейшие ходы: 6.К-2b 7.В*3а 8.К-1b 9.+Р-3b (3)

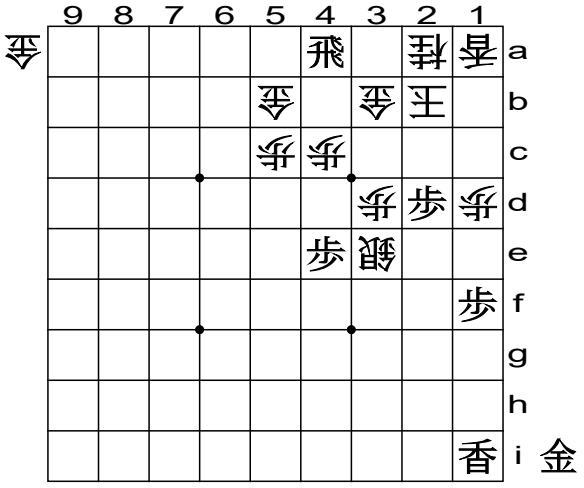


(3). После 9.+Р-3b.

Белые играют 6.К-2b, чтобы спастись от угрозы мата, но далее следует ход чёрных 7.В*3а, на который белые вынуждены отвечать 8.К-1b, после чего ход 9.+Р-3b оставляет их совершенно беззащитными.

2

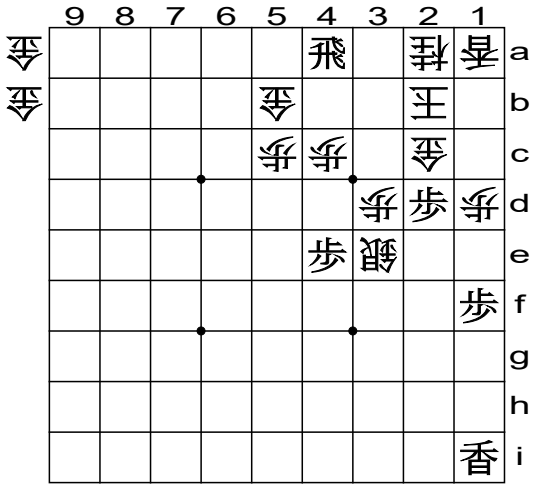
На (4), с бесценной висячей пешкой на 2d, у белых есть очень хороший ход.



(4)

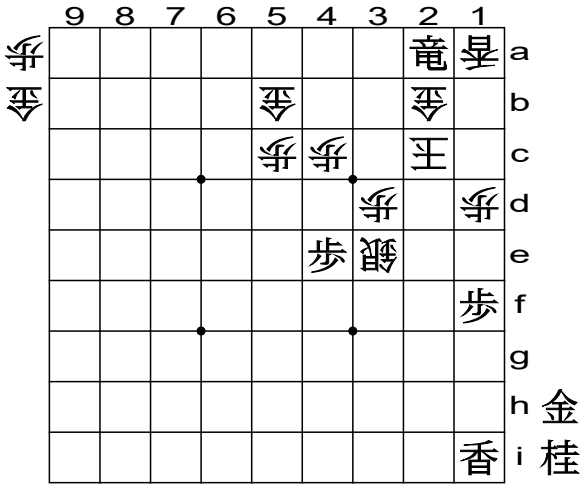
Ходы после (4): 1.G*2c 2.Gх2c (5)

SHO-GI.RU



(5). После 2.Gx2c.

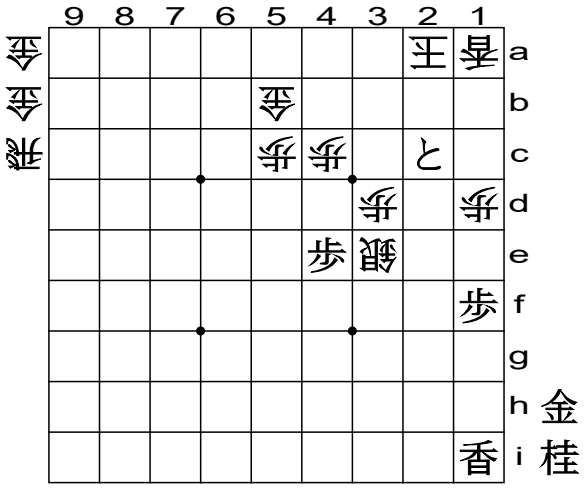
Не играйте 3.Px2c+! За этим ходом последует 4.Kx2c 5.Rx2a+, после чего белые сыграют 6.G*2b (6).



(6). После 6.G*2b.

Если после этого чёрные сыграют 7.+Rx1a, то белые ходом 8.G*2a возьмут ладью.
Эти ходы безуспешны потому, что чёрные пытались поймать короля сзади. Но как же тогда приблизиться к нему с фронта?

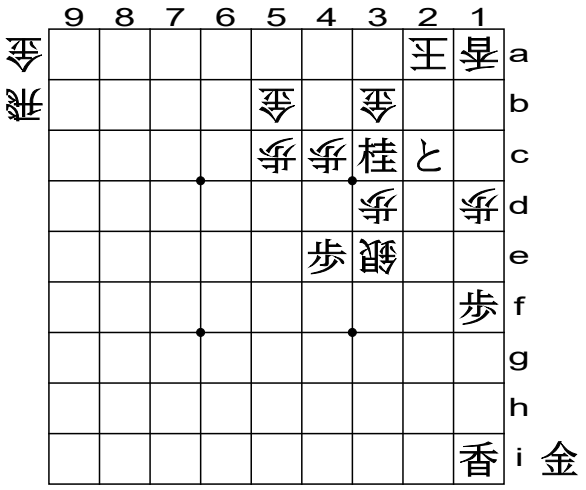
Ходы после (5): 3.Rx2a+ 4.Kx2a 5.Px2c+ (7)



(7). После 5.Px2c+.

Жертвуйте свою ладью, когда приходит время, чтобы загнать короля противника на «дно».

Дальнейшие ходы: 6.G*3b 7.N*3c (8)



(8). После 7.N*3c.

Конь сбрасывается на голову золота. Это ещё одно тэсудзи приближения к королю. Ходы 8.Gx3c 9.G*2b, или 8.K-3a 9.G*4a завершают игру.

Посмотрите вновь на (6) и на (8), и запомните, какую разницу создаёт попытка приближения к королю сзади (6) по сравнению с загоном его на первую горизонталь с нанесением завершающего удара (8).

---

3. Против короля на краю двигай крайнюю пешку.
(хаси гёку-нива хаси фу.)

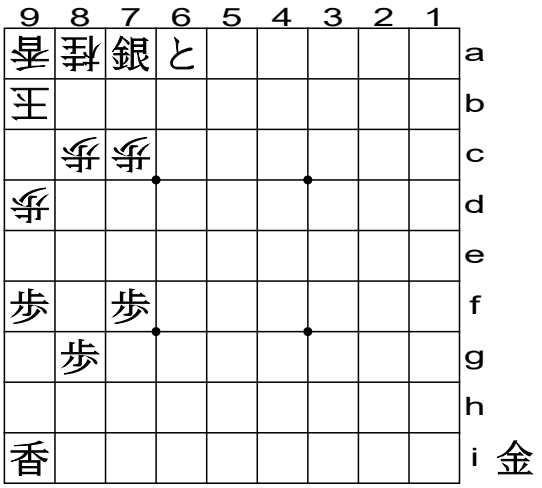
端玉には端歩

Словарь: хаси = край, нива = против

SHO-GI.RU

1

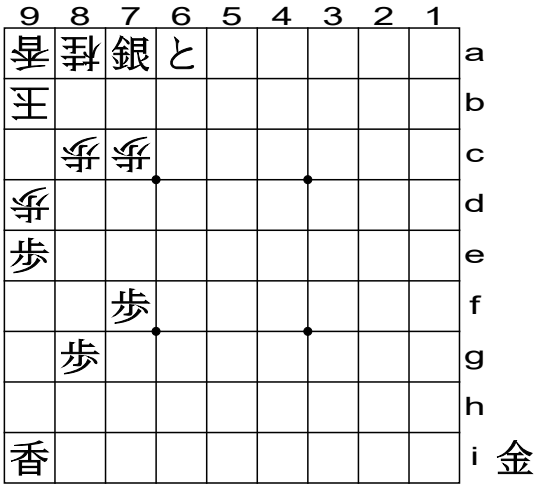
Когда король сидит на крайней вертикали, зачастую бывает эффективным ход пешкой, целящейся в его голову. Взгляните на (1) и поймите, как тут следует приближаться к королю.



(1)

Ходы 1.G*8b 2.K-9c 3.Gx8a дадут Вам в руку коня, но взамен Вы потратите золото. Хуже то, что король убежит через поле 9c. Другая атака, 1.+P-6b, а затем 3.+P-7b, крепка, но медленна. Очень жаль, что даже второй ход, 3.P-7b, не создаёт угрозы мата.

Лучший ход здесь – 1.P-9e (2). Он ещё не создаёт угрозы мата, но дальнейший ход 3.Px9d оставит белых беззащитными.



(2). После 1.P-9e.

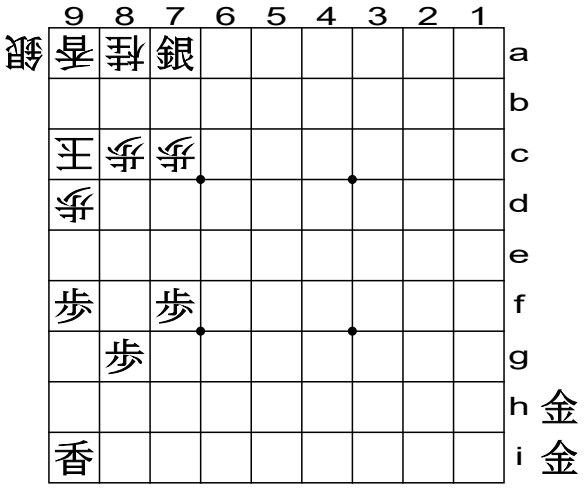
Если белые ответят ходом 2.Px9e, то далее последует 3.Lx9e 4.P*9c 5.G*8b.

Если белые сыграют 2.P-8d, надеясь открыть королю путь к бегству, то: 3.G*8b 4.K-9c 5.Px9d (мат).

Ход боковой пешкой против короля на краю в конце игры очень важен. Когда у Вас в подобной позиции есть несколько вариантов выбора, я советую Вам думать о ходе боковой пешкой в первую очередь.

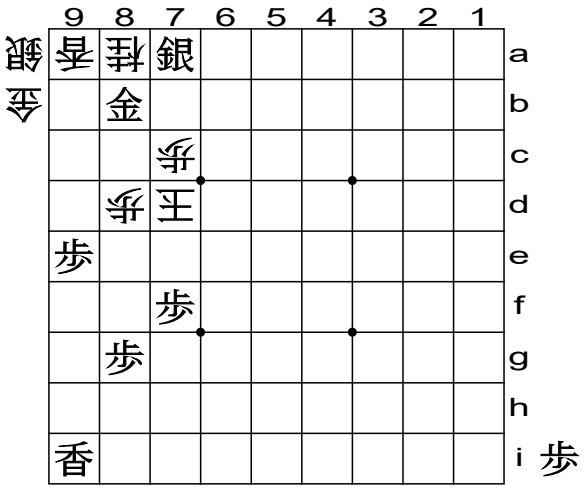
2

Каков лучший ход на (3)?



(3)

Ход 1.G*8e может показаться эффективным в блокировании королю пути к бегству. Но против него белые сыграют 2.P-8d. Даже если Вы решили играть 3.Gx9d, Вас ждёт продолжение 4.Kx9d 5.P-9e 6.K-8c 7.G*8b 8.K-7d (4).

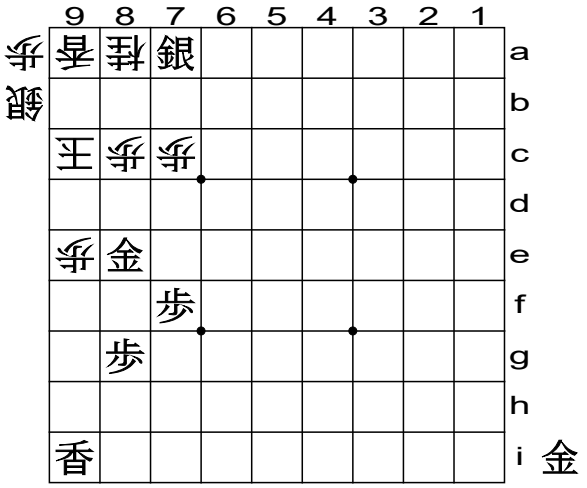


(4)

Так что и в этом случае играть следует в согласии с пословицей: 1.P-9e.

Ходы после (3): 1.P-9e 2.Px9e 3.G*8e (5)

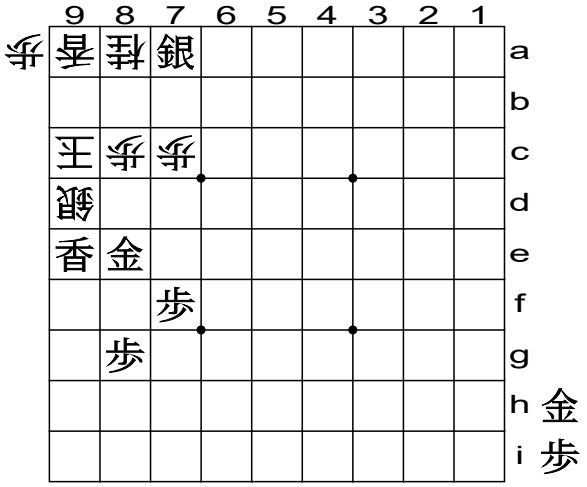
SHO-GI.RU



(5). После 3.G*8e.

Ход белых 1.P-9e после (1) - это угроза мата (3.Px9d 4.K-8d 5.G*7e), поэтому белые вынуждены отвечать 2.Px9e. И, далее, ход 3.G*8e приводит к верной поимке короля.

Ходы после (5): 4.S*9d 5.Lx9e (6)



(6). После 5.Lx9e.

После (6) единственная защита белых - это прервать бой стрелы, поэтому они вынуждены сбрасывать серебро на 9d. Но даже этот ход не работает. Далее чёрные играют Lx9e, оставляя белых совершенно беззащитными. Теперь, если белые сыграют 6.Sx9e, то далее последует 7.P*9d 8.K-9b 9.G*8b (мат).

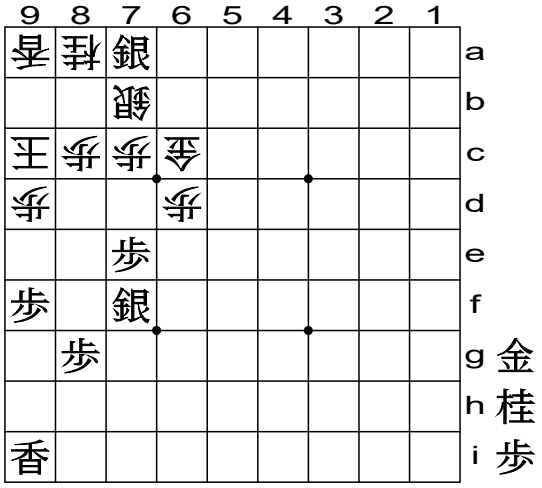
---

4. К королю на голове коня подобраться непросто.
(кэйто:-но гёку ёсэ никуси.)

桂頭の玉寄せにくし

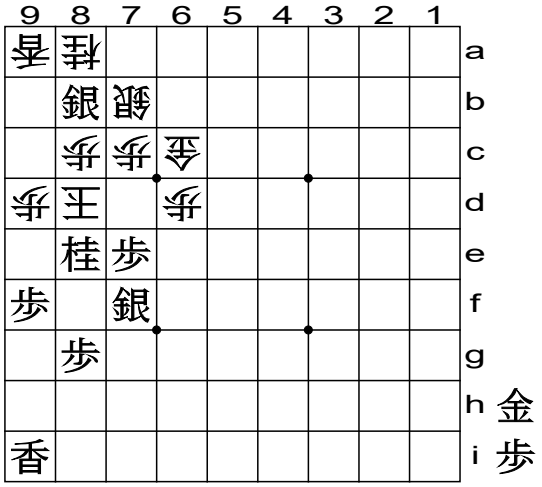
Словарь: кэй (кэйма) = конь,
то: = голова
ёсэ = приближаться, никуси = непросто

Какой ход на (1) делать нельзя?



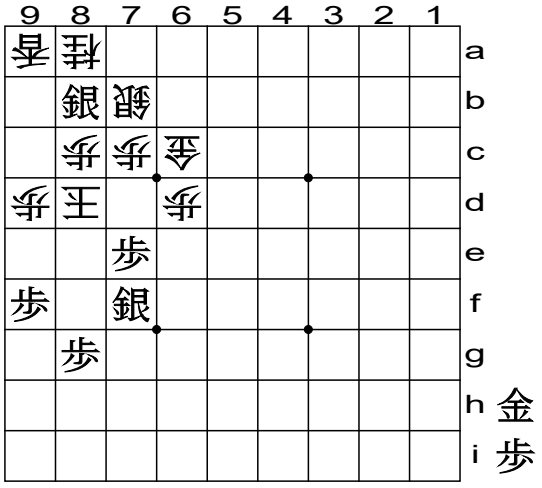
(1)

Если Вы сыграете 1.N*8e, то король уйдёт на 8d. Далее, даже если Вы походите 3.S-8b=, больше эффективных ходов у Вас не будет (A).



(A). После 3.S-8b=.

А что, если коня на 8e нет (B)?



(B)

SHO-GI.RU

Тогда тут есть лёгкий мат: G*8e. Отметьте, пожалуйста, что сбрасывание коня на голову короля затрудняет дальнейший доступ к нему. Поэтому будьте осторожны, когда Вы даёте шахи конём в конце игры.

Правильный ход на (1) - 1.P-9e. И вновь это боковая пешка против короля на краю.

---

5. Сбрасывай серебро на живот короля.
(гёку-но хара-кара гин-о утэ.)

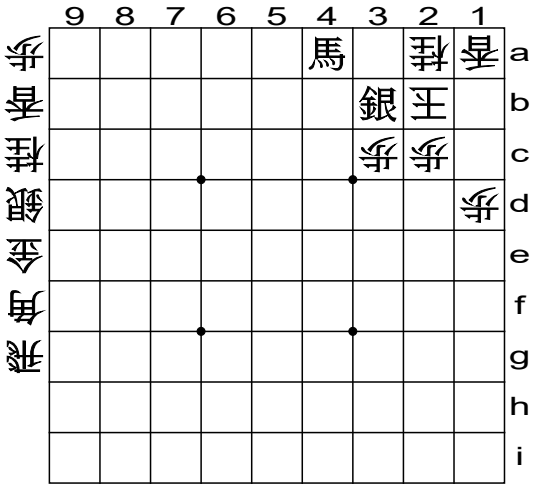
玉の腹から銀を打て

Словарь: хара = живот,
утэ = сбрасывай

1

Серебро вбок не ходит, но, когда его сбрасывают прямо сбоку от короля, этот ход часто мостит дорогу к мату.

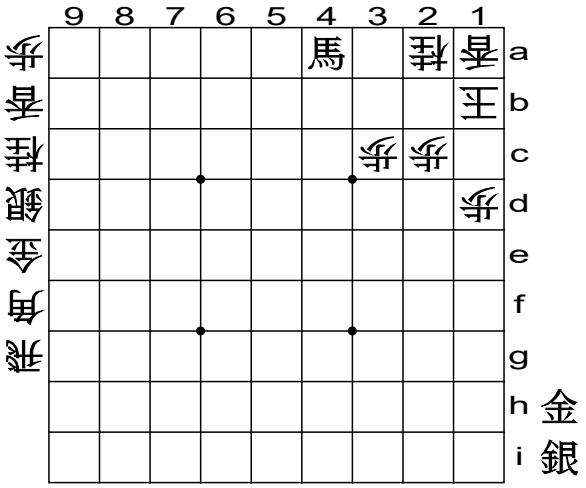
На (1) показана позиция, которую Вам следует запомнить.



(1). После S'3b.

Белый король находится в хисси (ситуации неизбежного мата): белые, несмотря на все фигуры в руке, не могут предотвратить дальнейшего хода чёрных Sx2c+ или +B-3a. Вам не надо было сбрасывать серебро на 3a, поскольку это только позволило бы белым убежать через 1c. Как гласит другая пословица, сначала сжимай, а уж потом ставь шах.

Диаграмма (2) - вариант предыдущей диаграммы. Как бы вы тут сыграли?

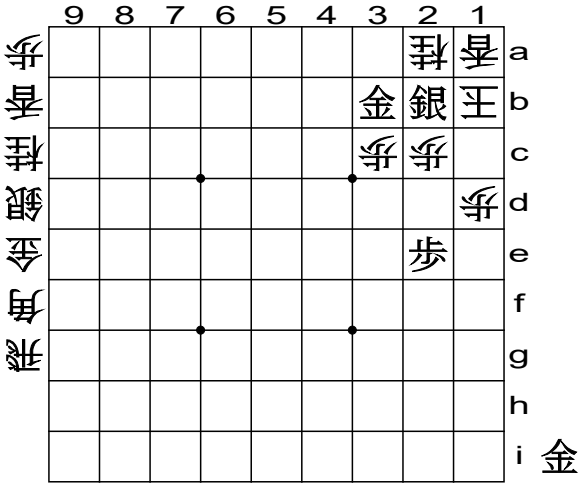


(2)

Ходы 1.G*2b 2.Kx2b 3.S*3b приведут к позиции (1).

А что, если вместо этого сыграть 1.S*3b? Но тогда белые ответят 2.G*2b.

Диаграмма (3) демонстрирует полезное тэсудзи, основанное на той же идее.



(3)

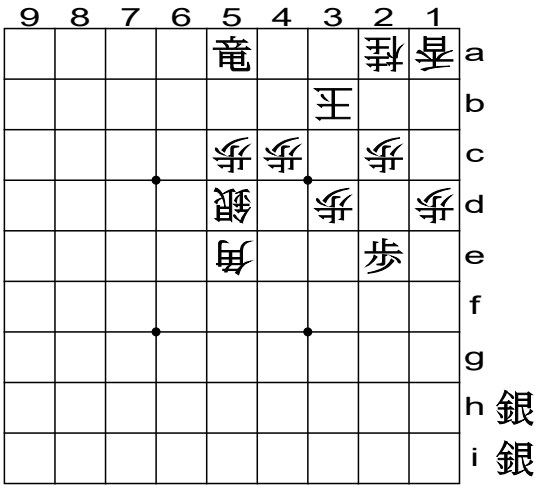
Если белые оставят всё, как есть, чёрные сыграют 1.G*1c 2.Nx1c 3.S-2a= (мат). Если белые сыграют 0.R*5a, чтобы защитить поле 2a, то далее последует 1.Sx1a+ 2.Kx1a 3.G*2b (мат).

Сбрасывание серебра сбоку от короля может стать основой для нескольких матовых угроз. Так что это очень удобное тэсудзи приближения к королю.

SHO-GI.RU

2

Как бы Вы стали приближаться к королю на (4)?

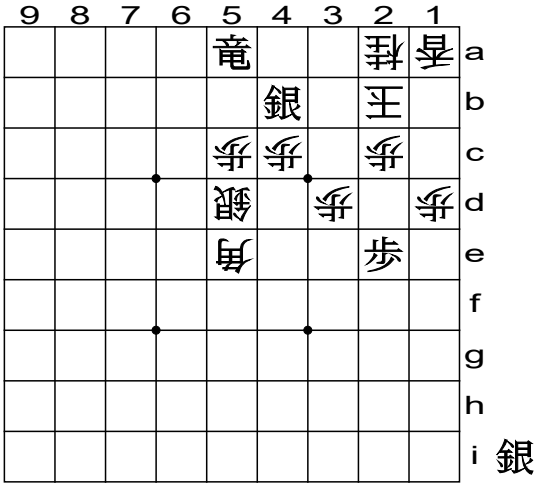


(4)

1.S*4b

И вновь, критический ход - сбрасывание серебра сбоку от короля. Оно одновременно блокирует единственный путь к бегству, 3с, и создаёт угрозу мата.

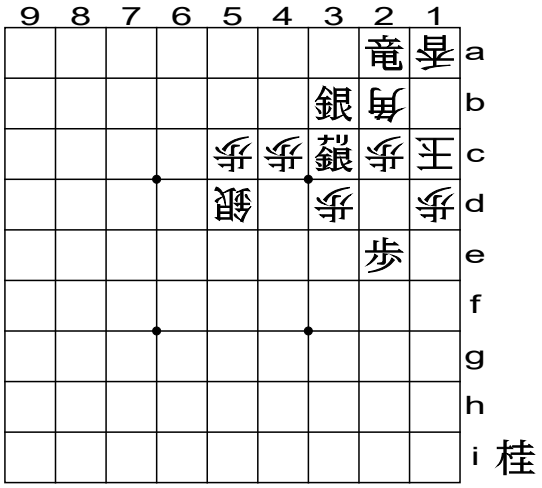
Чтобы избежать угрозы мата, белые вынуждены играть 2.К-2b. Как теперь играть дальше?



(5). После 2.К-2b.

И вновь серебро сбоку: 3.S*3b.

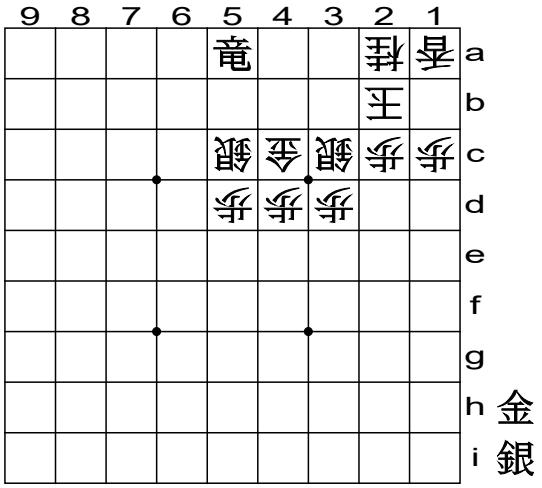
Дальнейшие ходы: 4.К-1с 5.+Rx2a 6.В-2b 7.S-3c+ (6).



(6). После 7.S-3c+.

Белые далее не в состоянии защитить своего короля.

И, наконец, на (7) изображена позиция, в которой тэсудзи серебра на животе короля наиболее эффективно.



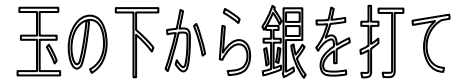
(7)

Ход 1.S*3b выполняет работу. Если оставить его без внимания, то 3.+Rx2a. Если 2.Kx3b, то 3.G*3a. Помните: иногда это тэсудзи может сделать больше, чем простой шах.

---

6. Сбрасывай серебро позади короля.

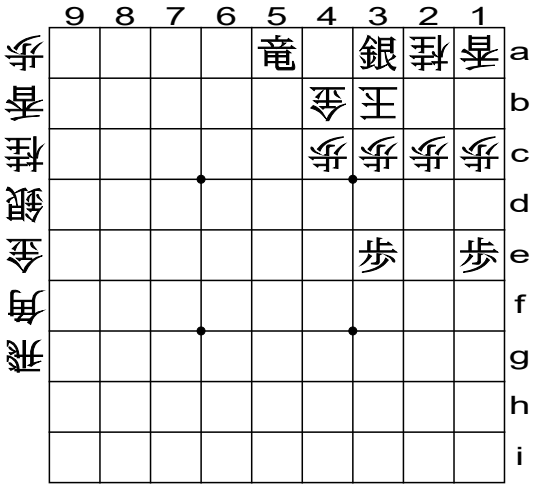
(гёку-но сита-кара гин-о утэ.)



Словарь: сита = низ, утэ = сбрасывай

Это ещё одно тэсудзи с использованием серебра. На (1) серебро было сброшено на поле 3а. Королю не спастись. Возможно, на первый взгляд эта позиция неочевидна, поэтому проверим её ход за ходом.

SHO-GI.RU



(1). После 1.S*3a.

Далее, после (1), чёрные сыграют 3.+Rx4b, мат. Поэтому белым следует избежать этого ходом ...

1) 2.P-2d, на который последует ответ 3.+Rx4b 4.K-2c 5.+R-2b.

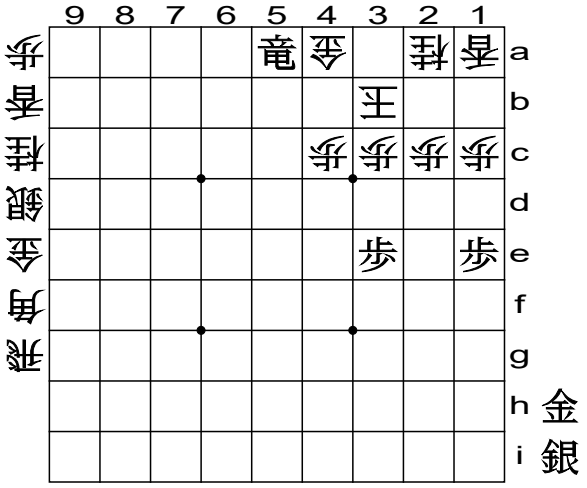
2) 2.G-4a, который приведёт к 3.+Rx4a 4.Kx4a 5.G*3b.

3) 2.G*4a который будет встречен ходом 3.Sx4b+, и если 4.K-2b, то 5.+Rx4a (не совсем мат, но позиция белых безнадёжна). Если же 4.Gx4b, то 5.G*3a (мат)

4) 2.S*4a, который смотрится хорошо, если за ним последует 3.Sx4b+ 4.Sx4b с защитой поля 3a. Но далее чёрные ответят 5.G*2b: это тэсудзи "окури", то есть жертва ради загона короля в угол, из которого нет выхода.

Как только Вы выучите, сколь эффективно серебро работает сзади, Вы будете в состоянии применить этот принцип и в других позициях.

На (2) белые только что сыграли 0.G-4a, отгоняя дракона. Паниковать, однако, не следует. Далее Вы сыграете...



(2). После 0.G-4a

1.G*4b.

Белые будут вынуждены ответить 2.Gx4b, после чего Ваш ход 3.S*3a создаст в точности позицию (1).

Как и «серебро на животе», это тоже весьма эффективное тэсудзи, которое Вам следует помнить.

---

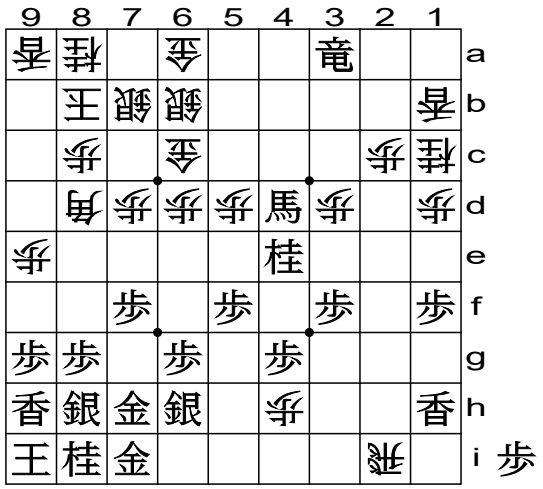
7. Атака четырьмя фигурами не провалится.
(ёт май-но сэмэ-ва кирэнай.)

四枚の攻めは切れない

Словарь: ёт = 4,
май = количество фигур, сэмэ = атака,
кирэнай = не провалится

Сколько фигур Вам требуется, чтобы продолжать атаку до конца игры? Трёх всегда недостаточно. Когда у Вас четыре атакующие фигуры, считая и те, что в руке, Ваша атака будет достаточно сильной для прорыва.

На (1) чёрные, сидя в крепости анагума, охраняемой четырьмя генералами, начали атаку с помощью дракона, его лошади и коня. В руке у них есть пешка, но на данный момент нет хорошего места для её сброса. Поэтому в атаке активно работают лишь три фигуры. Похоже, что атакующих сил мало. Как бы вы превратили эту позицию в атаку четырьмя фигурами?

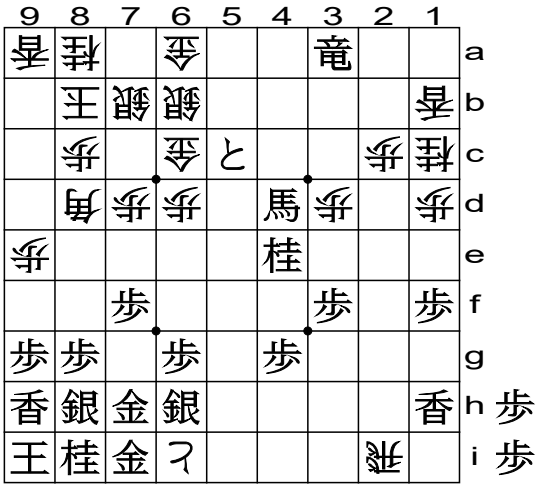


(1). После 0.P*4h.

Вы начинаете ходом 1.P-5e. Если 2.Px5e, то ход 3.P*5d добавит четвёртую атакующую фигуру.

Дальнейшие ходы: 4.P-4i+ 5.Px5d 6.+P-5i 7.P-5c+ (2)

SHO-GI.RU



(2). После 7.P-5c+.

Ходы после (2): 8.+P-6i 9.+Px6c 10.S6bx6c 11.N-5c+ (3)

(3). После 11.N-5c+.

На (3) позиция, очевидно, в пользу чёрных.

Когда Вы приближаетесь к королю, пытайтесь создать четыре атакующие фигуры. Тогда Вам не придётся заботиться о том, что атака заглохнет.

---

8. В конце игры скорость важнее материала.
(сю:бан-ва кома-но сонтоку ёри сокудо)

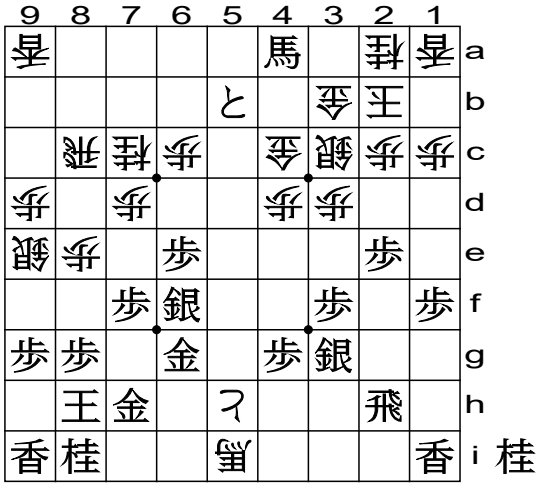
終盤は駒の損得より速度

Словарь: сю:бан = эндшпиль,
кома = фигура,
сонтоку = приобретение и потеря,
сокудо = скорость

1

Существует три фактора, которые следует принимать во внимание при принятии решения, у какой стороны в данной позиции превосходство. Это материальный баланс, защищённость короля и очерёдность хода.

В дебюте и миттельшпиле при вычислении того, кто лидирует, более важны превосходство в материале и безопасность короля. Но в эндшпиле третий фактор становится очень важным. Скорость, или то, сколь быстро можно добраться до короля, может стать предметом, решающим исход игры.



(1). После 0.+B-5i.

На (1) белые только что перевели своего перевёрнутого слона с поля 4i на 5i. Ход 1.S-4f был бы здесь слишком медленным. Не время беспокоиться о потере серебра. Если 1.S-4f, то белые сыграют 2.P-8f, после чего последует 3.Px8f 4.Sx8f (A).

(A). После 4.Sx8f.

SHO-GI.RU

После (A), даже если чёрные сыграют 5.P*8g, за этим последует 6.Sx8g+ 7.Gx8g 8.Rx8g+ 9.Kx8g 10.P*8f ... (мат).

Поэтому вернёмся к (1): лучший ход тут - 1.N*2d (2).

(2). После 1.N*2d.

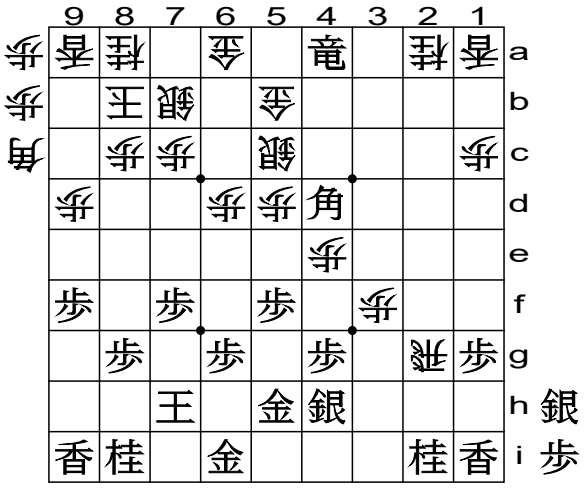
Этот сброс коня имеет специальное название: тэсудзи "сокрушение ягуры".

Ходы после (2): 2.Px2d 3.Px2d 4.Sx2d 5.Rx2d 6.P*2c 7.S*3a (3).

(3). После 7.S*3a.

Последний ход, 7.S*3a, это завершающий удар. Если 8.K-3c, то 9.+Bx3b 10.Kx3b 11.G*2b 12.K-3c 13.Rx2c+ (мат).

2

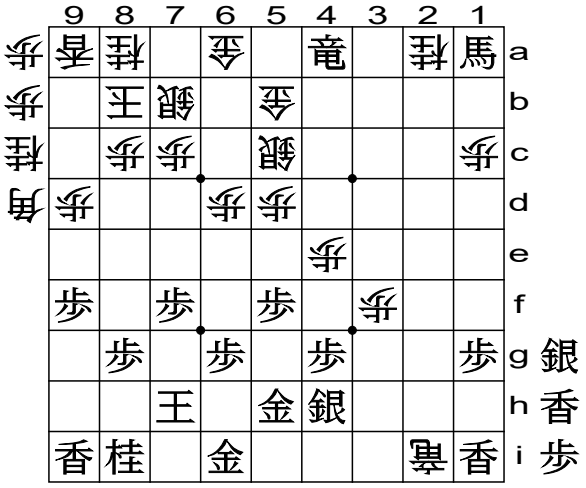


(1). После 0.S-5c.

Эта диаграмма взята из игры статической ладьи против смещённой, в которой белые только что походили 0.S-5c, напав на слона. Как бы Вы тут сыграли?

Ходы после (1): 1.Bx5c+ 2.Gx5c 3.S*6b

Если вместо этого сыграть 1.Bx1a+, то белые ответят 2.Rx2i+ (A), после чего возьмут стрелку на 1i. На диаграмме (A) нет материального дисбаланса, но король чёрных гораздо больше открыт. Далее чёрным будет просто невозможно победить.



(A). После 2.Rx2i+.

В конце игры Вы должны в первую очередь думать о том, как продвинуть свои фигуры вперёд, а не о том, как получить материальную выгоду. После (1) следует играть 1.Bx5c+, что практически подведёт белого короля к мату.

SHO-GI.RU

Дальнейшие ходы: 4.Gx6b 5.S*7a 6.K-9c 7.Sx6b+ (2)

(2). После 7.Sx6b+.

Ход 7.S*6b - это жертва, о которой Вы должны помнить, когда хотите разбить Мино. После 4.Gx6b Вы можете шаховать сбросом серебра на 7a.

Диаграмма (2) обещает чёрным верную победу. На (1) белого короля защищали четыре генерала, а теперь он почти голый. Всё зависит от Вашего выбора: скорость или материальная выгода.

3

В этом разделе Вы увидите, как замечательно можно применить эту пословицу в реальной игре.

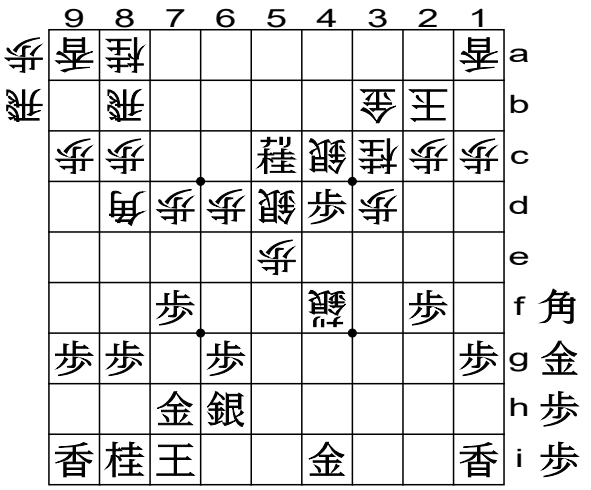
(1). После 0.S*5g.

Белые только что сыграли 0.S*5g, напав на ладью. Если чёрные сыграют 1.R-4g, то далее последует 2.Sx6h+ 3.Gx6h 4.S*5f 5.R-3g 6.S5fx4e. Чёрные потеряют коня на 4e, который должен бы служить подножием для атаки. Помимо этого их король будет хуже охраняться. Перспективы у них будут весьма неблагоприятны.

Ходы после (1): 1.P*3c 2.Nx3c

Итак, чёрным пришло время подумать об атаке. Даже после того, как белые ответят 2.Nx3c, чёрные не будут пытаться спасти свою ладью.

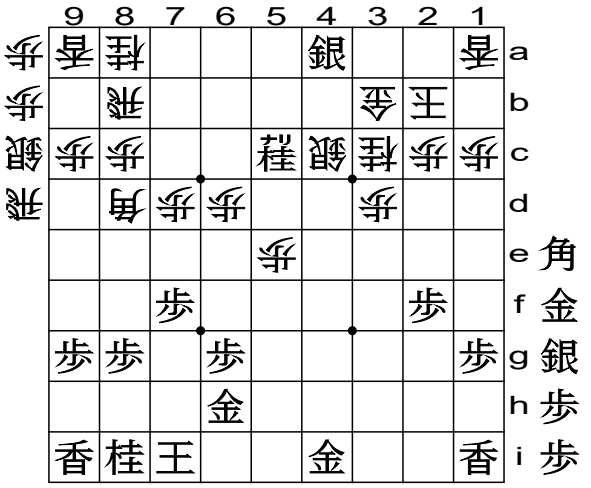
3.N-5c+ 4.Sx4f+ 5.P*4d (2).



(2). После 5.P*4d.

Ход 3.N-5c+, прыжок в другом направлении, был хорошим ходом, и когда далее последовал ход 5.P*4d, он оказался для белых смертельным.

Ходы после (2): 6.+S-5g 7.Px4c+ 8.+Sx6h 9.Gx6h 10.Sx4c 11.S*4a (3)



(3). После 11.S*4a.

Белые получили ладью, но это стоило им двух ходов: 4.Sx4f+, чтобы взять ладью, и 6.+S-5g, чтобы вернуть перевёрнутое серебро в атаку. Чёрные же, напротив, использовали два свои хода эффективно, подведя белого короля близко к мату.

В конце игры материальные потери значат меньше, в то время как скорость значит больше.

SHO-GI.RU

Другие пословицы сёги.

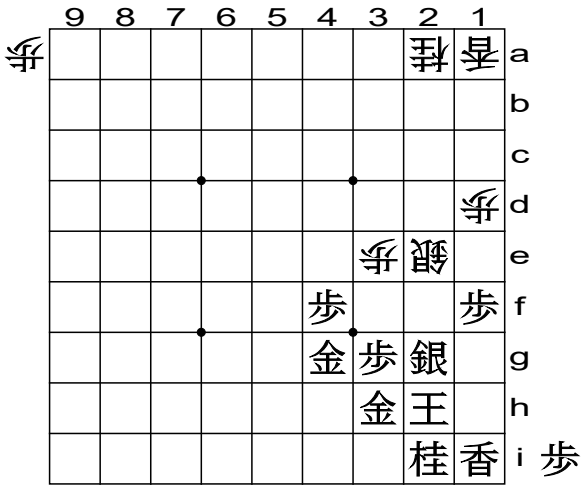
1. Сбрасывай туда, куда хочет сбросить противник.
(тэки-но учитай токоро-э утэ.)

敵の打ちたい所へ打て

Словарь: Тэки =противник,
учитай = хотеть сбросить,
токоро = место, э = в,
утэ = сбрасывай

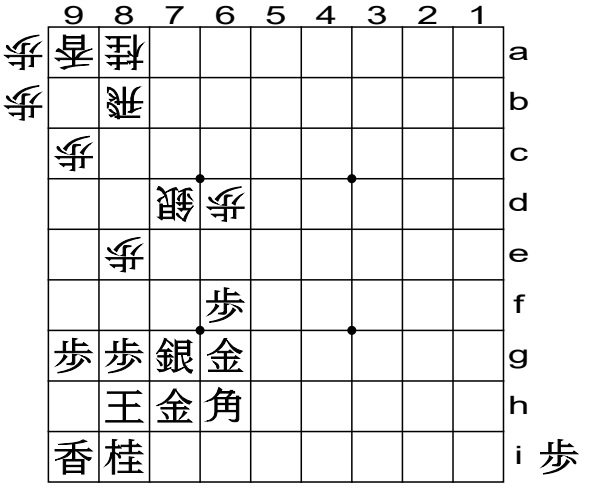
1

Когда Вы сбрасываете фигуру туда, куда её хочет сбросить противник, Вы упреждаете запуск его атаки.



(1)

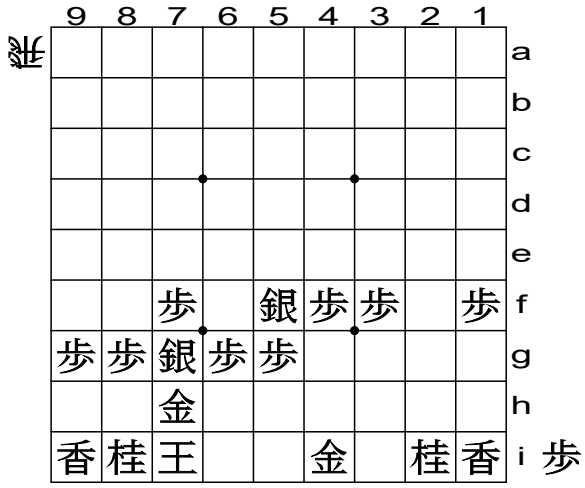
На (1) белые готовятся сбросить пешку на 2f. Прежде, чем это произойдёт, играйте P*2f, и Вы сможете предотвратить несчастье.



(2)

Если после (2) Вы ничего не сделаете, то белые сыграют 2.P*7f. После Вашего хода 3.Gx7f или 3.Sx7f белые сбросят ещё одну пешку на 7e, и Вы будете страдать от материальных потерь. Поэтому прежде Вы должны сыграть 1.P*7f, чтобы предотвратить этот вариант.

Какой ход теперь на (3) - лучший?

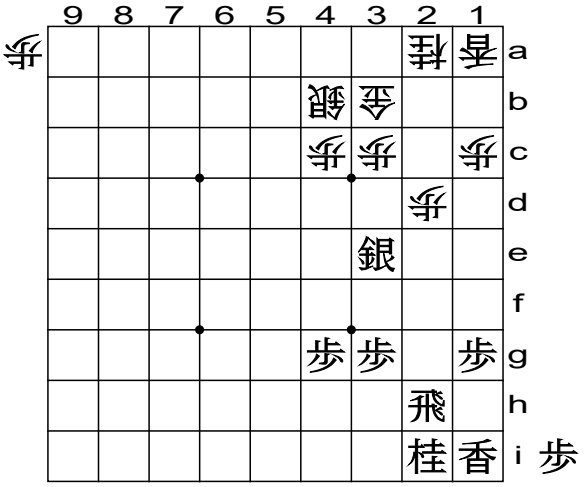


(3)

Белые хотят сбросить ладью на 2h. Ход G-3i только вызовет R*5i. И вновь, ход P*2h очень хорош. Заполняя искомое поле своей фигурой, Вы пресечёте возможную проблему в корне.

2

Данная пословица применима не только в защите, но и в нападении.

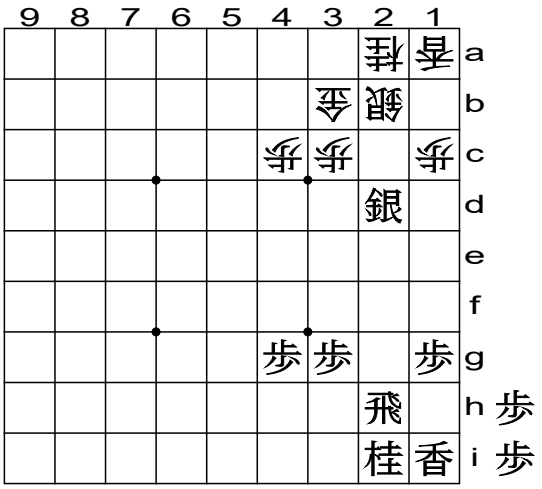


(4). После 2.Px2d.

Перед (4) чёрные сыграли 1.P-2d, на что белые ответили 2.Px2d. Если чёрные сыграют 3.Sx2d, то, кажется, они прорвутся по второй вертикали. Однако это не так. В ответ белые

SHO-GI.RU

сыграют 4.P*2b, а далее последует 5.P*2c 6.S-3a 7.Px2b+ 8.Sx2b (A).

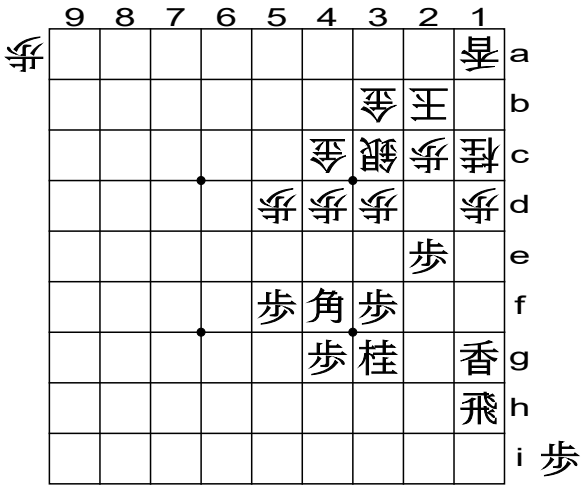


(A). После 8.Sx2b

Поэтому, перед ходом 3.Sx2d, чёрным следует что-нибудь предпринять. А именно: сыграть, как учит пословица: 3.P*2b. Белые вынуждены взять эту пешку, чтобы спасти своего коня. Тогда и только тогда атака чёрных заработает. Далее белые не будут играть 4.P*2c, что было бы для них лишь напрасной тратой времени.

3

На (5) чёрные находятся в процессе атаки по краю на крепость ягура.



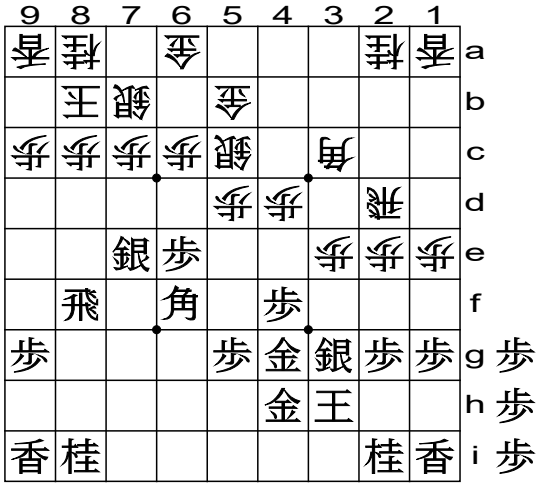
(5). После 0.Nx1c

Белые только что взяли пешку, сброшенную на 1c. Если чёрные сыграют 1.Lx1d, то белые смогут защититься ходом 2.P*1b. Силы на поле 1c сбалансированы (три чёрных удара против трёх белых), и это означает, что атака чёрных не пройдёт. В подобных случаях Вам следует помнить пословицу. Нужный здесь ход - 1.P*1b.

На 1.P*1b белые вынуждены ответить 2.Lx1b. После этого Вы будете в состоянии реализовать свою схему и сыграть 3.Lx1d. Теперь трём ударам чёрных противостоят два белых, поскольку белые не в состоянии сбросить пешку на 1b, чтобы поддержать поле 1c. Атака по краю обещает быть успешной.

4

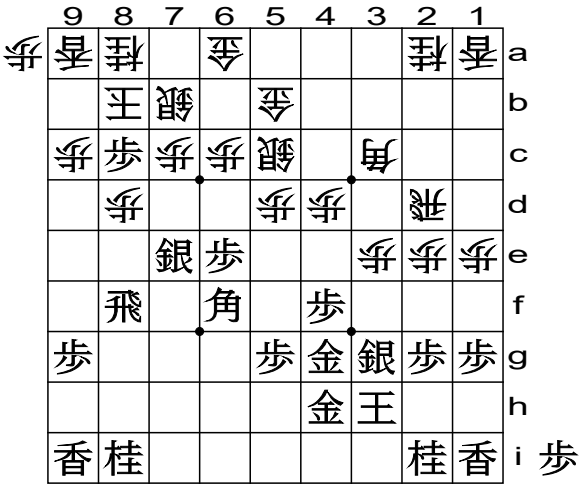
В этом разделе я покажу Вам эффективность этой пословицы при атаке крепости Мино.



(6). После 0.B-3c.

На (6) показан дебют двойной смещённой ладьи, в котором чёрные развили идеальную атакующую форму (RBSN), отлично организованную против Мино.

Ходы после (6): 1.P*8d 2.Px8d 3.P*8c (7).

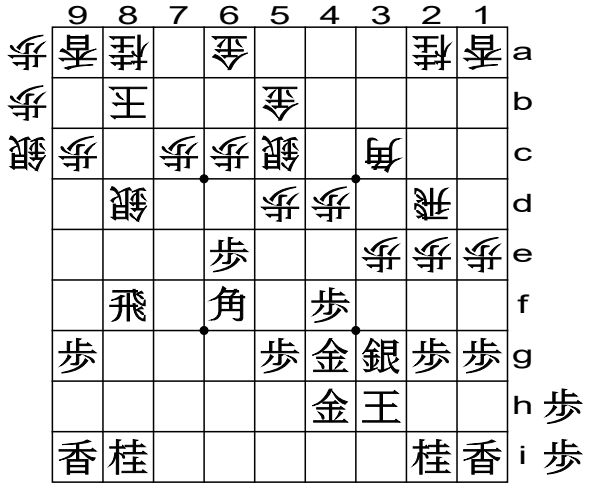


(7). После 3.P*8c.

SHO-GI.RU

После хода белых 2.Px8d не следует ходить 3.Sx8d, поскольку в этом случае белые сыграли бы 4.P*8c.

Ходы после (7): 4.Sx8c 5.Sx8d 6.Sx8d (8).



(8). После 6.Sx8d.

Если после (7) белые сыграют 4.K-7a, то чёрные смогут легко ответить 5.Rx8d. Поэтому ход белых 4.Sx8c - лучшая защита, после чего чёрные играют 5.Sx8d, чтобы разменять серебро.

После (8) ход 7.Rx8d может казаться достаточно естественным, но подумаем дальше. Белые сыграют 8.P*8c, чтобы отогнать ладью, что будет нехорошо для чёрных. Поэтому, вновь, хороший ход тут - 7.P*8c (9).

(9). После 7.P*8c.

Далее последует: 8.Kx8c 9.Rx8d 10.K-7b 11.P*8c. Восьмая вертикаль окажется под Вашим контролем, создавая для Вас выигрышную ситуацию.

---

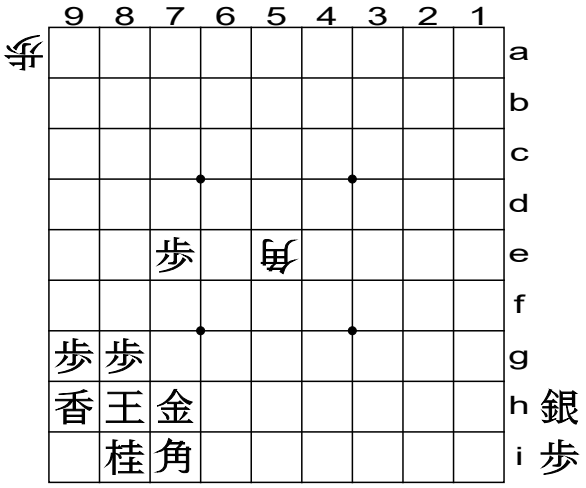
2. Против старших фигур защищайся, заставляя их приблизиться. (о:гома-ва чикадзукэтэ укэё.)

大駒は近ずけて受けよ

Словарь: о:гома = старшая фигура, чикадзукэтэ = приманить поближе, укэё = защищайся, лови

1

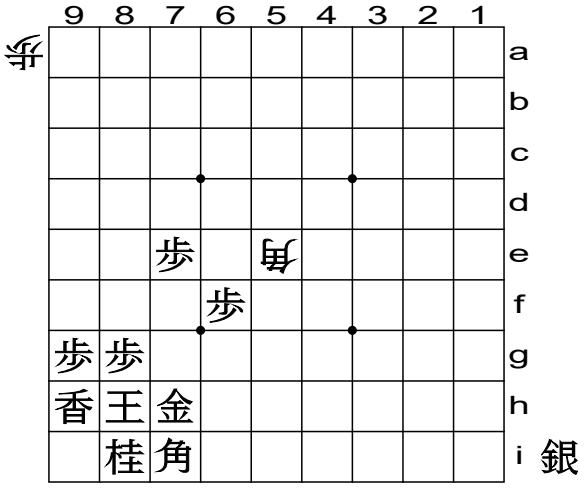
Старшие фигуры, а именно - ладья и слон, наиболее эффективны, когда угрожают издалека. Однако в ближнем бою они иногда вынуждены отступать, чтобы не быть захваченными менее ценными фигурами. Используя это их свойство, Вы можете получить преимущество в защите.



(1). После 0.B*5e.

На (1) белые только что дали чёрному королю шах ходом 0.B*5e. Как бы Вы стали тут защищаться? Ход 1.S*7g накличет ответ 2.P*7f. Итак, Ваш ход?

1.P*6f (2).

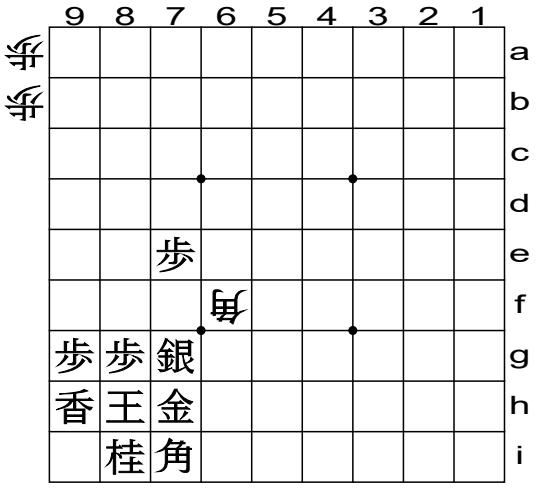


(2). После 1.P*6f.

SHO-GI.RU

Такой ход называется "вставка". Если её идея Вам не знакома, до этого хода сложно догадаться.

Ходы после (2): 2.Bx6f 3.S-7g (3)

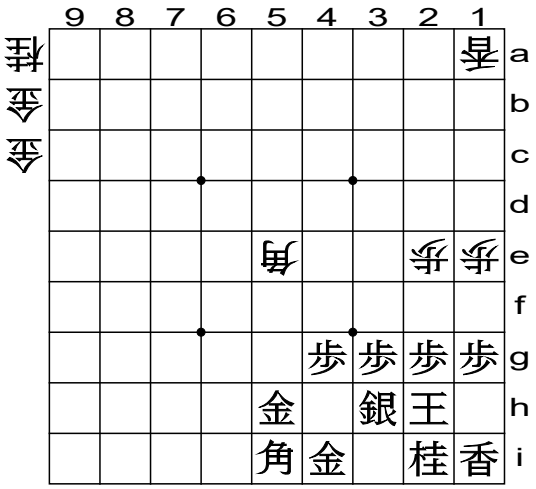


(3). После 3.S*7g.

Жертвуя одну пешку, Вы можете отпугнуть слона. После того, как он отступит на безопасное поле, будет Ваш ход, который может иметь решающее значение, особенно в конце игры.

Пусть старшая фигура подойдёт поближе, чтобы Вы смогли перехватить инициативу. Как только Вы выучите этот приём, он сильно поможет Вам в реальной игре.

2



(1). После 0.B*5e.

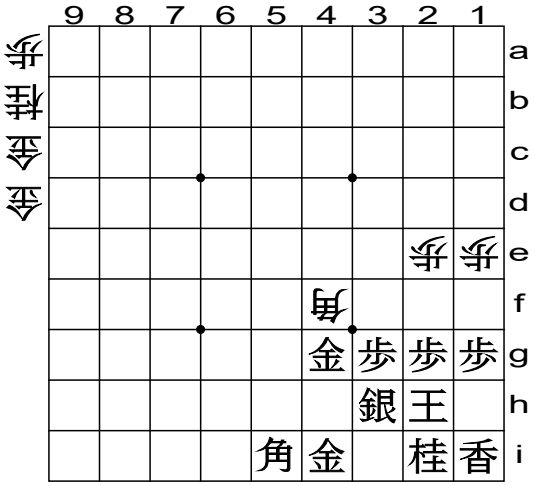
На этой диаграмма чёрные атакованы в слабую точку Мино. Если оставить эту атаку без внимания, то белые сыграют 2.N*3f (мат). Если чёрные сыграют 1.K-3i ради раннего побега, то работу выполнит ход 2.G*2h: даже если чёрные походят 3.K-4h, то далее последует 4.N*5f 5.K-5g 6.G*6f (мат).

Будь в руке у чёрных что-нибудь для сброса на 4f, это укрепило бы замок, но фигур в руке нет. Как же им играть?

1.P-4f.

Этот ход может показаться напрасной тратой времени, но на самом деле это совсем не так.

Дальнейшие ходы: 2.Bx4f 3.G-4g (2)

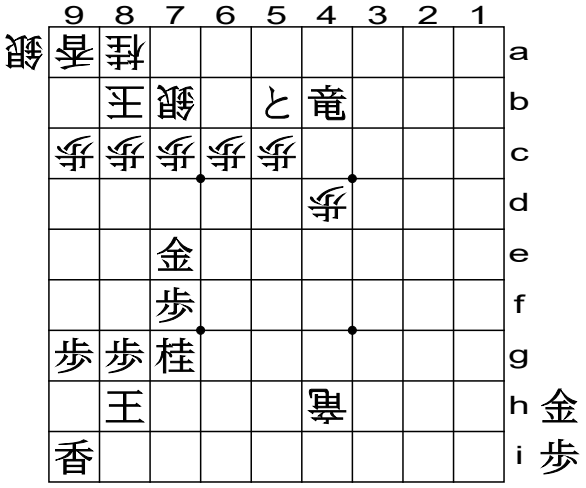


(2). После 3.G-4g.

После 2.Bx4f угроза мата чёрным сохраняется, но далее ход 3.G-4g одновременно бьёт слона и защищает поле 3f.

Для тех, кто любит играть смещённую ладью, это тэсудзи будет очень полезно.

3

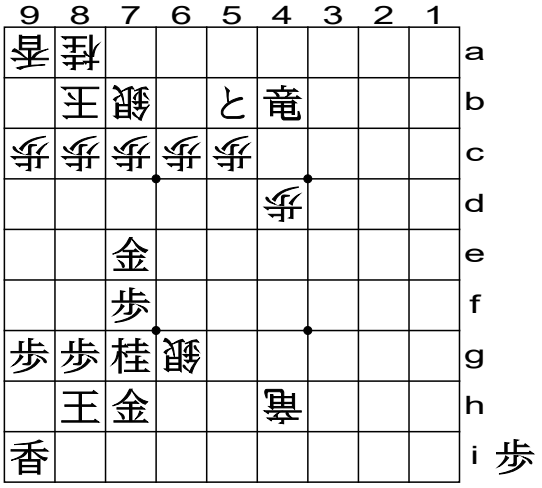


(1). После 0.+R-4h.

На (1) изображена частичная позиция из конца игры. Как чёрные должны играть, чтобы победить? Сейчас им следует защищаться от шаха. За ходом 1.K-8i последует 2.S*8h 3.K-9h 4.Sx7g+ (мат). Также бесполезен и ход 1.K-7i (из-за 2.S*7h). Поэтому они

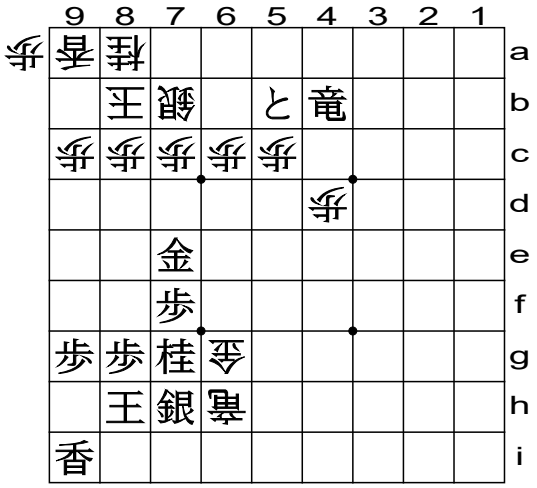
SHO-GI.RU

должны сделать вставку каким-нибудь сбросом. Ход 1.G*7h, самый обычный, позволит белым сыграть 2.S*6g (A), после чего они будут в состоянии продолжить свою атаку.



(A). После 2.S*6g.

После (A) чёрные могут сыграть 3.P*6h, но тогда белые ответят хорошим ходом 4.Sx6h+. После этого последует 5.Gx6h 6.+Rx6h 7.S*7h 8.G*6g (B). И чёрные беззащитны.

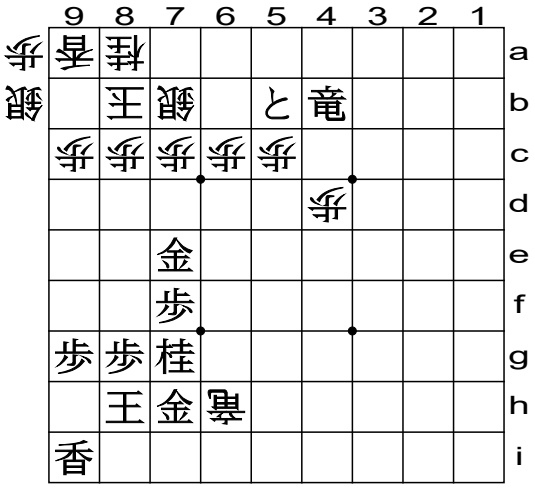


(B). После 8.G*6g.

С другой стороны, если бы чёрные только могли сыграть +P-6b, у короля белых не было бы защиты. Чтобы выиграть, чёрным необходимо выгадать время. Обычная защита не работает. Как же быть?

1.P*6h

Пословица окажет большую помощь. Дальнейшие ходы: 2.+Rx6h 3.G*7h (2).

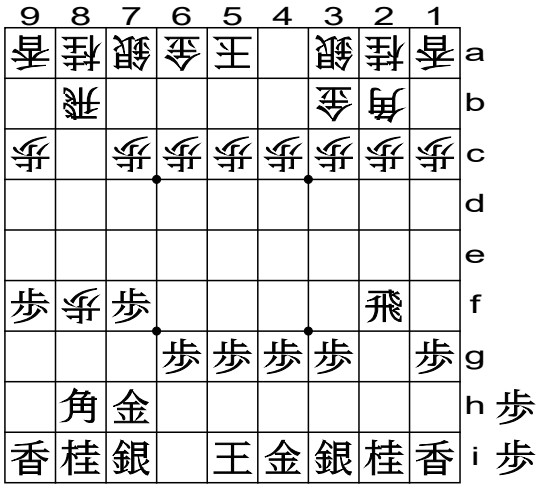


(2). После 3.G*7h.

Если после (2) белые сыграют 4.+R-5h, то чёрные смогут сделать упомянутый ход 5.+P-6h и закончить игру. Если белые сыграют 4.S*7i, то ход 5.K-8i будет страшноватым, но хорошим.

Помните: перехват инициативы в эндшпиле может оказаться критическим. Приманивая старшую фигуру ближе, а затем отгоняя её, Вы можете оказаться в состоянии перехватить инициативу.

4



(1). После 0.P*8f.

И, наконец, я хотел бы, чтобы Вы отметили, что это тэсудзи предназначено не только для эндшпиля. Диаграмма (1) взята из дебюта крутящейся ладьи, в котором белые только что сбросили висячую пешку на 8f. Чтобы справиться с нависшей угрозой 2.P-8g+, у чёрных могут быть три варианта:

1) Защитить поле 8g ещё одной фигурой.

2) Уменьшить эффективность воздействия противника на поле 8g.

SHO-GI.RU

3) Сделать ход, который был бы для белых ещё более разрушительным, чем ход 2.P-8g+ для чёрных.

На данный момент чёрным доступен только вариант 2).

Ходом 1.P*8d реализуется идея, которой учит пословица. Далее последует: 2.Rx8d 3.B-6f 4.R-8b 5.S-8h. (A)

(A). После 5.S-8h.

Конечно же, чёрные смогли предотвратить разрушения, которые вызвал бы ход 2.P-8g+, но в процессе они потеряли одну пешку. Хуже то, что в ближайшем будущем они не в состоянии взять пешку на 8f. Поэтому такая защита не является эффективной.

Ходы после (1): 1.P*8e 2.Rx8e 3.N-7g 4.R-8b 5.P*8e (2).

(2). После 5.P*8e.

Ходы после (2): 6.S-6b 7.P-7e 8.P-6d 9.Rx8f (3)

(3). После 9.Rx8f.

Итак, чёрные должны играть 1.P*8e. Ход 3.N-7g передаёт им инициативу, и на (3) чёрные забирают пешку назад. Позиция теперь для них обещающая.

---

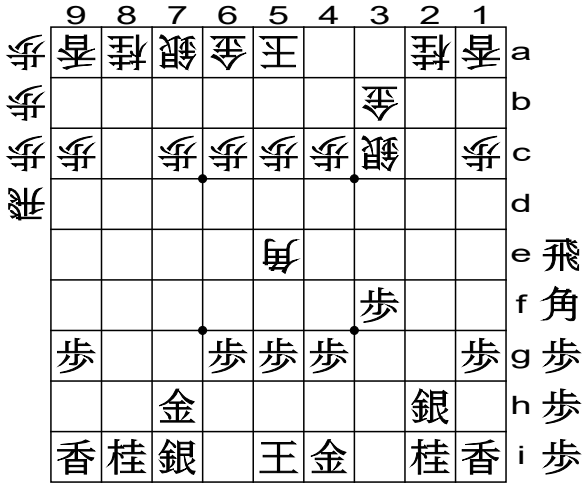
3. Не убегай от вилки.
(Рёдори нигэру бэкарадзу)

両取り逃げる可からず

Словарь: рёдори = вилка ("двустороннее взятие"), нигэру = бежать, бэкарадзу = не делай

Когда две Ваши фигуры атакованы одной вражеской одновременно, Вы не можете спасти обе. Идея данной пословицы в следующем: даже не думайте спасти одну из атакованных фигур, но рассматривайте позицию в положительном свете.

Взгляните на (1). Это одна из возможных позиций, которые могут возникнуть в дебюте «йокофудори».



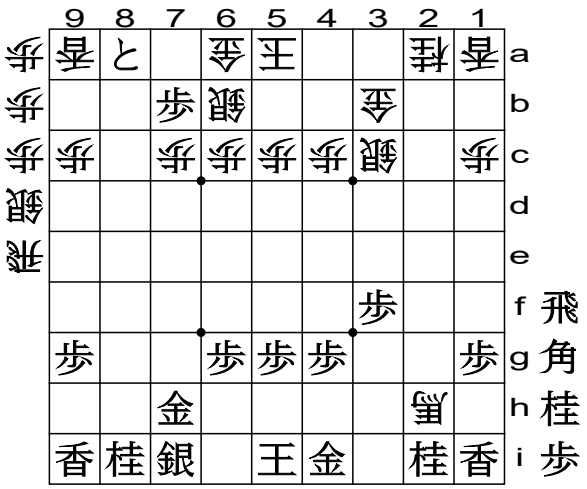
(1). После 0.B*5e

SHO-GI.RU

Вы играете чёрными. Каков Ваш следующий ход? 1.G-3h? Нет, Вы потеряете стрелку на 9i. 1.S-8h? Нет, Вы потеряете серебро на 2h. 1.P*8b? Да, это единственная возможность хорошего использования пословицы.

Наиболее вероятными дальнейшими ходами являются:

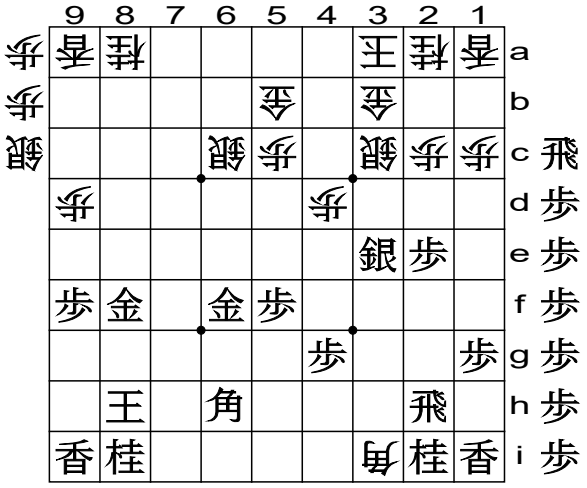
2.Bx2h+ 3.Px8a+ 4.S-6b 5.P*7b (2).



(2). После 5.P*7b.

Теперь позиция сбалансирована.

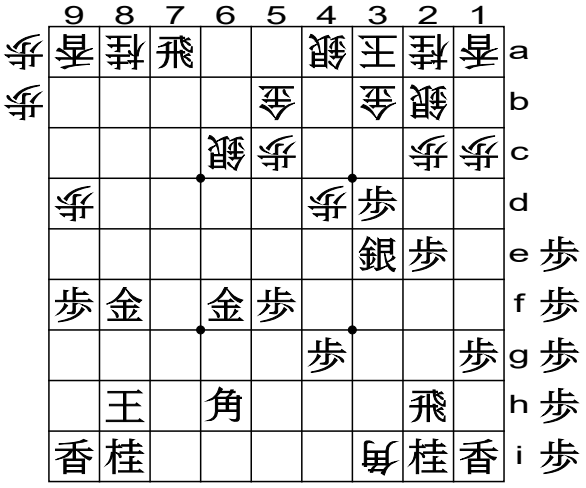
В ситуации вилки очевиднейшим первым выбором является спасение одной из атакованных фигур, и зачастую это правильный ход. Но иногда могут быть и более хорошие варианты. Этому и учит пословица.



(3). После 0.B*3i

Теперь позвольте мне показать Вам, как эта пословица применяется в реальной игре. Взгляните на диаграмму (3). Белые только что сбросили слона на 3i, создав вилку на ладью и золото. Ход 1.R-2f находится вне рассмотрения, поскольку он попросту позволяет слону взять золото на 6f с переворотом. Ещё хуже, что это шах. Ход 1.R*4h, конечно же, защищает обе фигуры, однако после него белые с радостью увидят, что Вы, с оставшимися слабыми силами, не сможете атаковать.

Ходы после (3): 1.R*7a 2.S*4a 3.P*3d 4.S-2b (4)



(4). После 4.S-2b.

Чёрные не убегают от вилки, а вместо этого начинают атаку. Идеей белых было сохранение материального превосходства, поэтому они пытались навязать длинную и медленную игру.

Ходы после (4): 5.P*6d 6.S-5d 7.P-5e 8.Bx2h+ 9.Px5d (5)

(5). После 9.Px5d.

На 7.P-5e белые не ответили 8.S-4c. Если бы они так поступили, ход чёрных 9.R-2f был бы правильной защитой. Если бы белые сыграли 8.Bx6f+, чёрные ответили бы ходом 9.B-7g, который создал бы большую разницу по сравнению с позицией, в которой чёрные играли 1.R-2f в первую очередь.

На (5) силы сторон в равновесии. Сравните с (3), где ладья и золото

SHO-GI.RU

чёрных были под вилкой, что можно было считать кризисом. Чёрные играли искусно, используя пословицу на практике, и это вывело их из беды.

---

4. Бери две за одну, даже если среди них есть пешка.
(ни май гаэ-нара фу-томо сэё.)

二枚換えなら歩ともせよ

Словарь: ни май = две фигуры,
гаэ (каэ) = размен, нара = если,
томо = даже если, сэё = делай

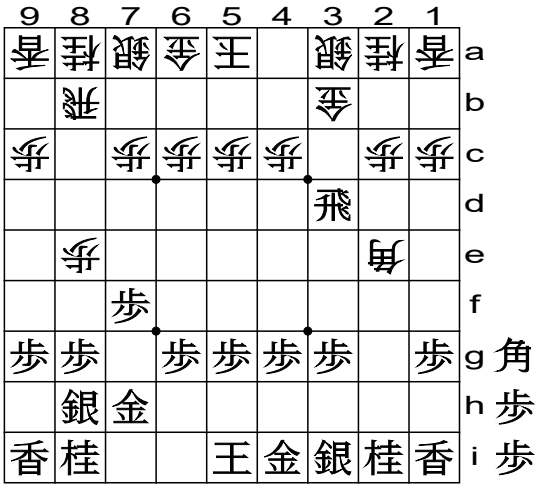
1

Сначала позвольте мне привести "таблицу балансов" для размена фигур.

N+L < R < G+S	N+L < B < S+L
G+P < R < G+P+*	S+P < B ~ S+P+*

Значок '~' здесь означает, что диспозиция этих ценностей зависит от ситуации; '*' означает дополнительное преимущество, наподобие оставления противника без пешек, или создания в его рядах плохой формы.

Нет нужды говорить, что старшие фигуры сильнее, поэтому, когда Вы готовитесь сменять Вашу старшую фигуру на две другие, одна из которых пешка, спросите себя, сможете ли Вы в результате получить за этот размен дополнительное преимущество. Зачастую оно Вам понадобится.



(1). После 0.B*2e.

На (1) показана одна из позиций дзёсэки из дебюта с разменом слонов. Белые только что сбросили слона. Как Вам на это отвечать?

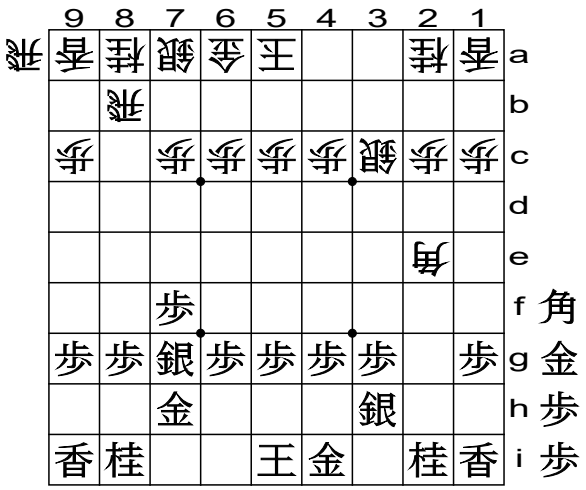
Ходы после (1): 1.Rx3b+ 2.Sx3b 3.S-3h (2)

(2). После 3.S-3h.

Жертва ладьи здесь - это то, чему учит дзёсэки. Чёрные меняют ладью на золото и пешку.

Ходы после (2): 4.S-3c 5.S-7g (3)

Если после (2) белые сыграют 4.P-8f, то за этим последует 5.Px8f 6.Rx8f, и затем чёрные сыграют 7.B*2b. Поэтому белым лучше сделать ход 4.S-3c заранее.



(3). После 5.S-7g.

На (3) у белых нет пешек в руке, а их слон сидит на неудобном поле. Это их плата за ладью. Позиция теперь в пользу чёрных. В современных играх это общепринятые вычисления.

SHO-GI.RU

2

(4). После 1.B*6h.

Перед (4) белые свободно ответили на размен чёрными пешек по второй вертикали: ходами S-2c и 0.P*2d. Видя это, чёрные сбросили слона на 6h, основываясь на идее, которой учит пословица.

Ход после (4): 2.B*5a

Если белые не уделят внимания планам чёрных и сыграют как-либо иначе, к примеру, 2.K-3a, то чёрные сыграют 3.Bx2d 4.Sx2d 5.Rx2d. (A)

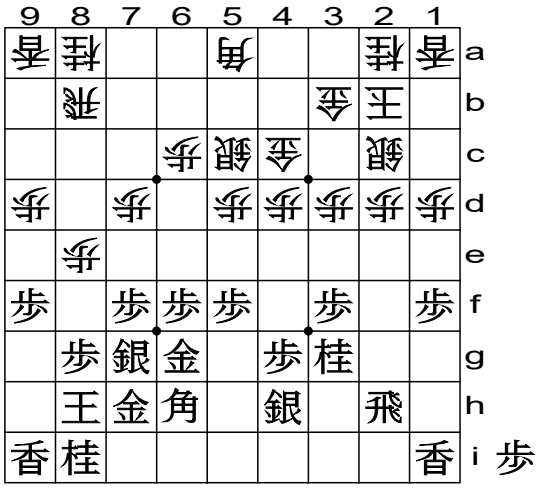
(A). После 5.Rx2d.

На (A) белые позволили чёрным прорваться по второй вертикали, что оказалось критическим для их замка. Также, в отличие от чёрных, у белых нет пешек в руке. В целом, здесь у чёрных есть небольшое преимущество.

После (4) белые могут сыграть 2.G-3c, чтобы предотвратить тэсудзи "две за одну", на что чёрные смогут ответить ходом 3.P-3f. Далее последует 4.K-3a 5.N-3g. После этого они будут готовы к 7.P-2e.

Когда Вы играете белыми, Вы должны избегать хода G*3c на раннем этапе, поскольку это поле может быть легко побито конём.

Поэтому наиболее часто играемый после (4) ход - это 2.B*5a. Затем, после нескольких ходов, игроки попадают в позицию наподобие (5).

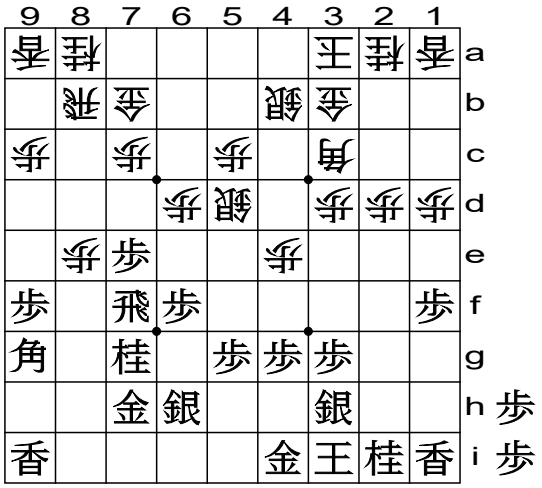


(5). После K-8h.

Позиция эта в равновесии, но чёрный слон может двигаться относительно свободно, а белый обязан сидеть и охранять поле 2d. В этом смысле, чёрные здесь должны чувствовать себя немного комфортнее.

И, хотя это и неочевидно, идея "две за одну" присутствовала тут везде.

3



(6). После 0.P-8e.

Эта диаграмма взята из дебюта крутящейся ладьи, в котором белые только что сыграли 0.P-8e. Теперь чёрные могут применить схему "две за одну" на практике.

SHO-GI.RU

Ходы после (6): 1.P-7d 2.Px7d 3.Bx6d 4.G-7c 5.Bx7c+ 6.Nx7c 7.Rx7d 8.P*7b (7)

(7). После 8.P*7b.

После хода белых 4.G-7c назревает ход 5.Bx7c+. К диаграмме (7) чёрные отдали слона в обмен на золото и пешку, что является материально невыгодной сделкой. Но белые остались без пешек в руке, и этого вполне достаточно для компенсации их материальных потерь.

Ходы после (7): 9.R-6d 10.K-2b 11.R-6a+ (8)

(8). После 11.R-6a+.

Ход 9.R-6d хорош, поскольку у белых нет пешки для сброса на 6c. Теперь, поскольку их ладья перевернулась, чёрные с очевидностью лидируют.

---

5. Ранний побег стоит восьми ходов.

王の早逃げ八手の得有り

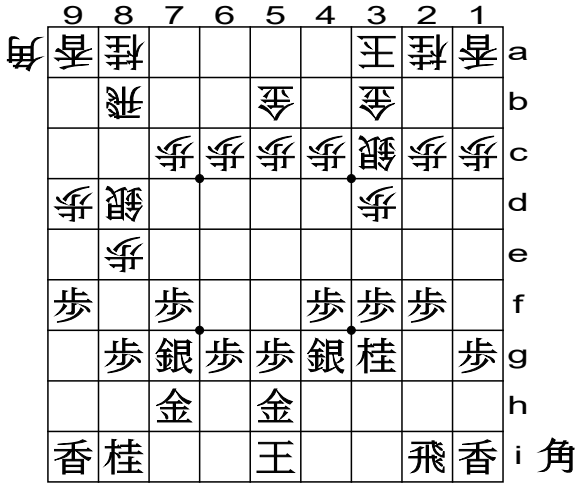
(гёку-но хаянигэ хаттэ-но току ари.)

Словарь: хаянигэ = ранний побег, хаттэ = восемь ходов,
току = преимущество, ари = быть

1

Если кто-нибудь спросил бы меня, действительно ли это так, я должен был бы ответить - не совсем. Однако в сёги всего лишь один ход может иметь критическое значение, поэтому я хочу сказать, что если Вы получили преимущество хотя бы в один ход, этого должно быть достаточно.

Эта пословица обычно воспринимается, как относящаяся к эндшпилю, однако она может быть применима и в начале игры.



(1). После 0.S-8d.

Далее белые сыграют 2.P-9e, затем последует 3.Px9e 4.Sx9e... Край будет сломлен. Поэтому Вы должны сделать ход 1.K-4h.

Уход короля подальше от наиболее вероятного места столкновения весьма эффективен даже на раннем этапе игры.

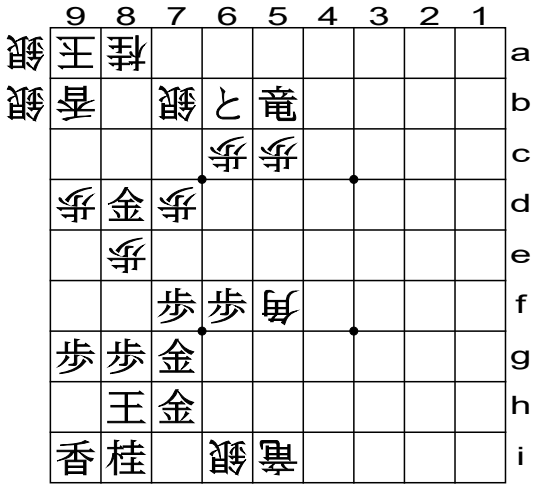
(2). После P-4e.

SHO-GI.RU

На (2) в лагере чёрных построен аномальный замок с королём на его изначальной позиции, это так называемая система Фудзи. Базовая позиция подобна диаграмме (A), на которой столкновение происходит над головой короля. Поэтому идея состоит в том, чтобы вступать в бой без не являющегося необходимым хода К-4h, который в данном случае всё равно не является "ранним побегом".

(A). После Р-4е.

2



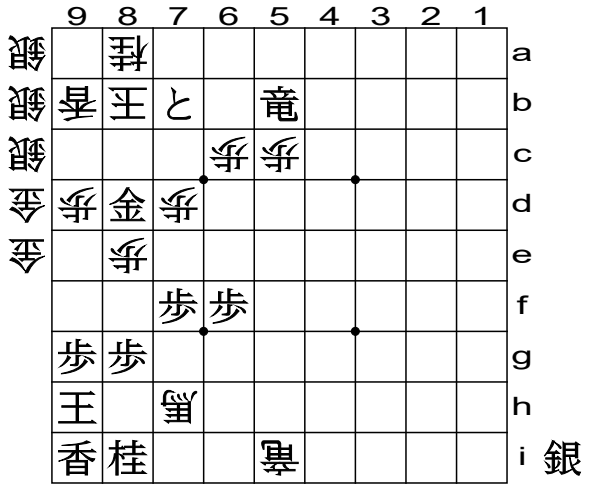
(1). После 0.S*6i.

На этой диаграмме белые только что сбросили серебро на 6i, создав угрозу мата (ходом 2.Sx7h+). Здесь ход 1.Р-9f не откроет пути к бегству. После 2.Sx7h+ последует 3.Gx7h, 4.Bx7h+ ... (мат). Поэтому здесь Вы должны сделать ход 1.К-9h.

Король, сидящий перед стрелкой, называется "король Йоненага". Он редок, однако сейчас это - одна из стандартных позиций.

После 1.К-9h белые должны продолжать угрозы мата. Иначе чёрные создадут угрозу мата первыми, ходом 3.+Px7b.

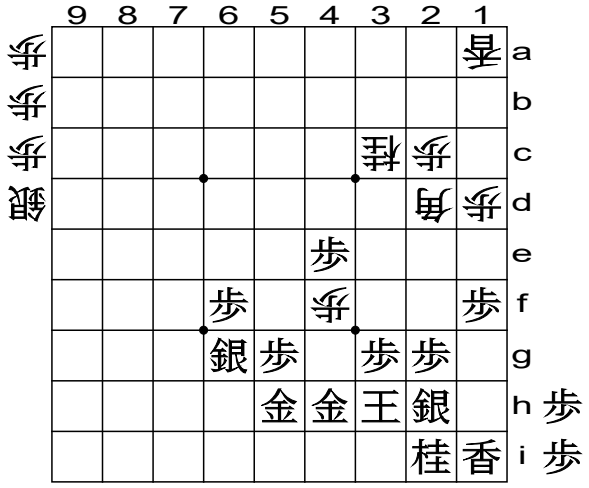
Дальнейшие ходы: 2.Sx7h+ 3.Gx7h 4.Bx7h+ 5.S*8b 6.Kx8b 7.+Px7b (2)



(2). После 7.+Px7b.

То, что ход белых 4.Bx7h+ не является шахом, и создаёт всю разницу. После 7.+Px7b белым мат.

3

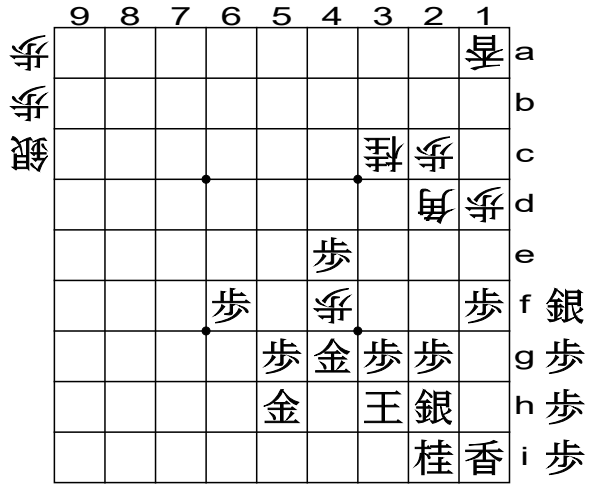


(1). После 0.P*4f.

В то время, как чёрные построили замок кин-мусу: ("много золота"), белые атаковали с использованием тэсудзи вступающей пешки и висячей пешки. Чёрным требуется правильно ответить на атаку, нацеленную на ухо короля.

Возможным является ответ 1.S-5f. Если белые сыграют 2.S*4g, то далее последует: 3.Sx4g 4.Px4g+ 5.G4hx4g 6.P*4f (A).

SHO-GI.RU

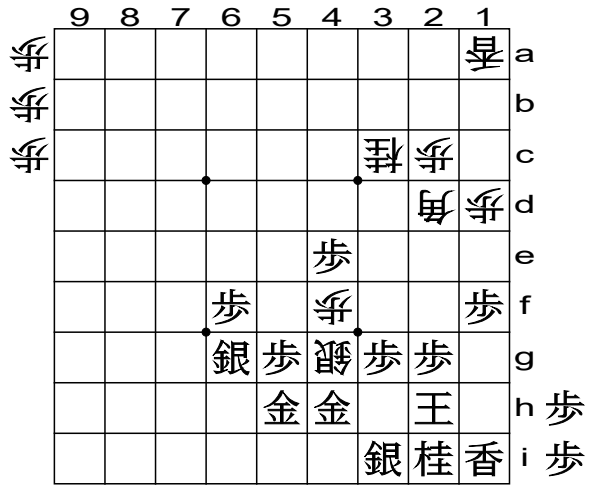


(A). После 6.P*4f.

Поле 4g кажется хорошо охраняемым, но размен фигур будет продолжаться дальше и дальше. Поэтому, вместо 1.S-5f, Вы должны сыграть 1.S-3i

Серебро на 2h намеревалось приготовиться к атаке сверху, но на (1) оно лишь блокирует королю путь к побегу. Ход 1.S-3i здесь очень хорош, поскольку создаёт королю путь к бегству. По той же причине весьма эффективны ходы 1.S-1g и 1.P-2f.

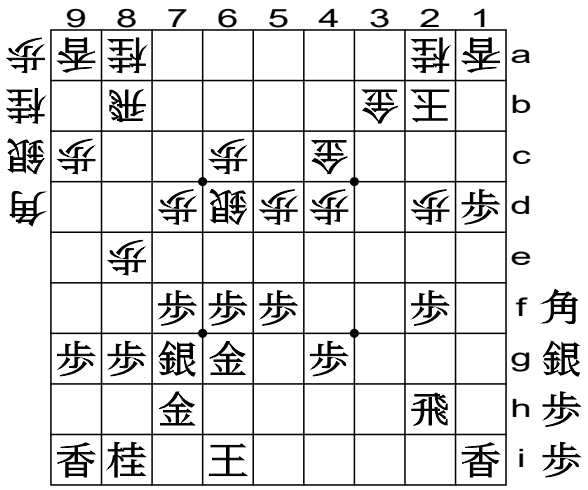
Дальнейшие ходы: 2.S*4g 3.K-2h (2)



(2). После 3.K-2h.

Переброска короля в более безопасную часть доски даст Вам время, чтобы переключиться на атаку. Помните: когда противник сбрасывает фигуру на вершину подножия, побег королём вместо взятия этой фигуры может сделать атаку медленной.

4



(1). После 0.K-2b.

На (1), до того, как чёрный король попал в ягуру, произошло столкновение с разменом фигур широкого ранга. Как бы Вы стали тут играть?

1.K-7i.

Возможно, Вас соблазнил ход 1.P-2e, поскольку кажется, что белый король плохо охраняем. Но действуйте медленнее. Пока Ваш король сидит на 6i, ход 1.P-2e слишком опасен.

Сёги - это игра, в которой идёт соревнование в том, сколь быстро удастся сделать короля противника слабее, пока свой король не стал беззащитен. Пока Ваш король в нестабильной позиции, Вам следует играть осторожно. Если случилось так, что Ваш король оказался вне замка к началу атаки, Вам следует думать о переброске его в более безопасное место.

(2). После S-8h.

На (2) чёрные только что сыграли S-8h, готовясь к атаке белых по краю в дебюте "воробьиное копьё". Этот ход

SHO-GI.RU

обоснован и имеет смысл. Но лагерь чёрных сейчас в очень плохой форме из-за известной серебряной стены. Помните, пожалуйста, что когда Вам не надо беспокоиться об атаке по краю, один ход: N-7g или S-7g, чтобы создать пространство королю, стоит больше двух ходов.

Мини-словарик

Адзи – «вкус», потенциал позиции
Анагума – крепость S8h,G7i,G7h, K9i
Дзёсэки – стандартизованные ходы в классическом дебюта
Курай – авангардная пешка (на 5-й горизонтали)
Нимайгаэ – обмен одной фигуры на две
Ягура – крепость G7h,G6g,S7g, K8h
Мино – крепость G5h,G4i,S3h, K2h
Тэсудзи – классический приём

SHO-GI.RU