

РАССКАЗЫ О НОВЕЙШИХ СТРАТЕГИЯХ

КАЦУМАТА КИЁКАДЗУ



SHO-GI.RU
ЯПОНСКИЕ ШАХМАТЫ

Рассказы о новейших стратегиях

Кацумата Киёкадзу, 6 дан

2007 (4-е издание: 2009)

最新戦法の話

勝又清和・六段

Содержание

Рассказ 1. Иттэсон какугавари. 2	Рассказ 6. Айфурибися 81
1. Зачем терять темп?	1. От младших до старших
2. Оживший вариант	2. Эволюция крепостей
3. Мигигёку чёрных и обоюдный косикакэгин	3. Изменения дебютов
4. Загадка доли побед 40%	4. Растёт доля ягуры
5. Критика потери темпа	5. Растёт доля какугавари
6. Сато Ясумицу – это Масуда Кодзо нашего времени?	6. Искусство айфурибиси у топ-профи
7. Потеря темпа и искусство битвы	7. Все крепости относительны
8. Взрывная эволюция началась	8. Вопрос в том, «что делать»
Рассказ 2. Ягура. 14	9. Крепость кин-мусо умирает
1. Истоки современной ягуры	10. Будь внимателен к действию слона
2. Наличие прорыва по краю	11. Параллельный мир
3. Анагума или атака?	Рассказ 7. Стил Исида. 104
4. Появление нового хода Мияты	1. Исида и стиль Исида
5. Новое атакующее судзи	2. Как не испугаться бокина
6. Идеи, родившиеся из ягуры	3. Хая-Исида ожила
7. Возрождение системы Мориситы	4. Радость стиля Исида
Рассказ 3. Система Фудзии за белых. 26	Рассказ 8. Стил Кояна. 117
1. Система Фудзии выходит на сцену	1. Человек, которого зовут «ремесленником»
2. Дополнение: режим быстрой атаки	2. Разбить анагуму прямым ударом
3. Полезная карта угрозы	3. Тестирование стиля Кояна
4. Система идёт наощупь	4. Мужество создавать дзёсэки
5. Новая форма, с которой система достигла совершенства	5. Все восхищаются Накатой Исао
6. Быстрая атака ▲B5e	Рассказ 9. Стратегия R8e. 129
7. Тут строится анагума	1. Таинственная история рождения
8. Глянем на молодых профессионалов	2. Рассказ о белой ладье на 5e
9. Прорыв совершил новый ход Мурооки	3. Стратегия R8e в наши дни
Рассказ 4. Система Фудзии за чёрных. 47	4. Память стратегии
1. Игра с дополнительным темпом	5. Послушаем основателя
2. Карта угрозы и новая система	Приложение: Дзёсэки системы Фудзии. 143
3. Возрождение быстрой атаки ΔS6d	Послесловие 148
4. Диверсификация стратегий	Мини-словарик 150
5. Разрушение прежде созидания	Об авторе 150
6. Продолжение ещё предстоит	Упомянутые имена собственные . . . 151
7. Выбор расширился	Указатель интервью. 151
Рассказ 5. Гокигэн накабися 59	
1. Стратегии и специалисты	
2. Предыстория гокигэн	
3. Сенсация гокигэн	
4. Гокигэн изменяет мир	
5. Сверхбыстрые атаки редки	
6. Вакцина Маруямы	
7. Быстрая атака двумя серебряными	
8. Тренируй эндшпильную силу!	
9. Движение доктрины гокигэн	
10. Удивительная последовательность	

Большинство упоминаемых в книге партий можно посмотреть целиком в Shogi Viewer-e Андрея Лысенко (<http://shogi.by/soft/>)

яp→rus: shogi.ru, Д.К., 2015-2016

версия 16.4.16

Предисловие

Сейчас мир сёги испытывает невиданные доселе огромные перемены. Система Фудзии, стратегия ΔR8e, *иттэсон какугавари*.. Новые стратегии, появившиеся в 1990-е годы, ударили по здравому смыслу людей предыдущих эпох. Например – по пословице «избегай сидящего короля»; по бывшей стабильной фундаментальной концепции, что недопустимо терять темп, которую теперь полностью игнорируют. Поэтому естественно, что для всех фанатов настал хаос, и часто можно услышать голоса, говорящие, что «новые профессиональные сёги совершенно непонятны».

Однако и для этих новых стратегий должны быть конкретные причины, по которым их играют. Данная книга лишь призвана дать им понятные объяснения, как оценивающий путеводитель.

Тут собраны главнейшие стратегии. Для каждой из них приводится история появления, стратегическое ядро и цели, и вдобавок – попытка ухватить поток развития *дзёсэки*. Стратегий здесь немного, но все они сейчас занимают вершину в реальных играх, отвечая цели указания на самую суть.

В основу этой книги положены мощные сражения из титульных матчей, играющих роль праздников, с добавкой из разнообразных мыслей сильнейших профессионалов сёги. Дополнительные схемы оригинальных идей усиливают реальные ощущения данной области, увеличивая мотивацию играть в сёги.

Кацумата Киёкадзу

Предварительные замечания

- Титулы, разряды профессионалов и т.д. указаны по состоянию на 1 апреля 2007 г. В зависимости от контекста, почётные титулы могут быть пропущены.

- Значок "*" под диаграммой означает, что она приводится повторно. Но хотя диаграмма в этих случаях одна и та же, создавшие данную позицию игроки могут быть и другими.

Рассказ 1: *Иттэсон какугавари*

С этого самого места речь пойдёт о новейших профессиональных стратегиях. Однако разговор о наилучших ходах для некоторых позиций невероятно сложен. Далее я хочу поговорить, к примеру, о том, почему та или иная стратегия вошла в моду, и есть ли у неё подводные течения; разговор этот очень важен. Понимание того, о чём думают, и что себе рисуют в уме профессионалы, делает наблюдение за титульными матчами и даже за счётом в них гораздо увлекательнее.

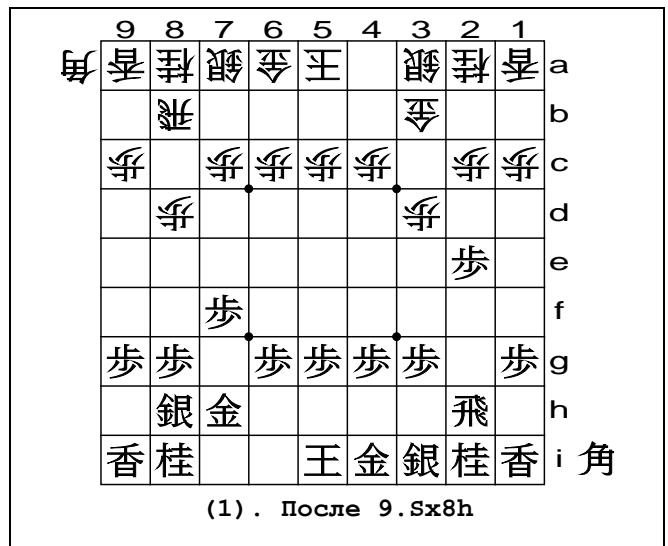
1. Зачем терять темп?

Итак, начнём рассказ №1: «*Иттэсон какугавари*». Сначала – о том, зачем вообще менять слонов с потерей темпа. Зачем профессионалы на это идут? Вопрос этот, наверное, вызывает много размышлений, что весьма естественно.

Наблюдения за титульными матчами последних лет показывают, что эта стратегия стала ключевой и первой по применяемости. *Иттэсон какугавари* стал важной стратегией, которой профессионалы вручили свою судьбу, и вообще добровольная потеря темпа в самом начале дебюта стала вызывать хорошие впечатления.

Так каковы же объяснения игрового сообщества насчёт этой потери темпа, действительно ли она наносит ущерб? Подумаем над этим вместе.

Начнём мы с рассмотрения того, как *иттэсон какугавари* возникает: **1.P7f 2.P3d 3.P2f 4.G3b 5.G7h 6.P8d 7.P2e 8.Bx8h+ 9.Sx8h (1)**.



Примечание: Начиная с этой позиции, ожидается открытие целого мира.

В отличие от игравшегося ранее, белая ладейная пешка остаётся на 8d.

Далее обычно идёт построение, приводящее к позиции (2). Тут можно бросить вызов ходом **37.P4e** или обождать ходом **37.K8h**, как кто выберет, но уже здесь личная потеря темпа оборачивается выгодой.

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

(2). После 36.P4d

Примечание: Это точка ветвления. **37.P4e** – бросить вызов, **37.K8h** – подождать. Нынче перед прыжком ΔN7c часто ведут построение ходом ΔG54c.

Если, например, на (2) бросать вызов, то за **37.P4e** в реальной игре следует развитие **38.Px4e 39.P3e 40.P4f**.

Когда я увидел ход **40.P4f** впервые, он меня испугал. В боевых формах с разменом слонов есть много «ходов, которые делать не следует». Типична общеизвестная поговорка «при размене слонов центральную пешку не двигают». После взаимного перевода слонов в руку обычно любой ценой стремятся ограничиться построением. И ход **40.P4f** был тоже из самых что ни на есть «ходов, которые делать не следует».

В обычной форме (P8e) после него играется **41.P2d 42.Px2d 43.P7e 44.Px7e 45.Px3d 46.Sx3d 47.P'7d** (A), и белым неприятно. Так как в момент отдачи чёрным пешки в руку возникает тэсудзи ▲P7e ΔPx7e ▲P'7d, отвечать на **39.P3e** ходом **40.P4f** нельзя. Вместо этого надо увёртываться ходом **40.S4d**, и если **41.Px3e**, то надо контратаковать ходом **42.P'3f**, как подсказывает позиция. Так говорили здравый смысл дебюта

какугавари, дзёсэки Кимуры и дзёсэки Масуды, и все так и поступали.

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

(A). После 47.P'7d

Примечание: Из-за этого приёма, по дзёсэки, от **39.P3e** надо увёртываться ходом **40.S4d**. Если же на диаграмме стоит форма P8d, то прыжок **48.N8e** несёт белым удачу.

Но тут-то и возник «вопрос формы ΔP8d». Ведь с ней на **47.P'7d** можно ответить прыжком **48.N8e**. Так как этот прыжок сам является атакой, он становится сильнейшей контрмерой против преследования коня, имеющей превосходный потенциал. Поэтому оказалось, что игравшийся ранее ход ΔP8e на самом деле, видимо, является плохим.

А что, если на диаграмме (2) просто немного обождать? Предположим, что после (2) будет сыграно **37.K8h 38.G54c 39.R4h 40.K2b**.

Эти ходы **38.G54c...40.K2b** ранее тоже были «ходами, которые делать не следует». Проще говоря, в форме с конём, выпрыгнувшим на 7c, укрепление ходами ΔG54c...ΔK2b не вели. А в форме с укреплением ΔG54c...ΔK2b конём на 7c не прыгали. Выбирая что-то одно из защиты и контрудара, белые отказывались от другого из этих действий.

Если в обычной форме уйти королём **40.K2b**, то ответом станет сброс **41.B'4a**, который вызовет затруднения. Если белые защитятся ходом **42.B'8c**, то после **43.Vx3b+ 44.Kx3b 45.G'8d** они будут разбиты.

А вот в случае потери темпа, от **41.В'4а** можно защититься сбросом **42.В'8с** (В). А в ответ на **41.В'5а** – убежать конём **42.Н8е**. И от атаки на голову коня защититься легко: если коня атаковать спереди, то он просто убежит. Такой вот чудесный феномен тут возник.

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

(В). После **42.В'8с**

Примечание: форма $\Delta P8d$ позволяет защититься. В случае же формы $\Delta P8e$, после **43.Вх3b+** **44.Кх3b** **45.Г'8d** белые будут разбиты.

Таким образом, из-за потери темпа ходы, бывшие ранее бессмысленными, стали играемыми и сразу широко распространились. В последнее время к последовательности перед (2) было добавлено немного улучшений, но об этом речь пойдёт чуть позже.

Так или иначе, но фоном того, что дебют *иттэсон* *какугавари* стал модным, является этот вопрос пешки на **8d**. Из-за откладывания хода $\Delta P8e$ белые стали применять ход $\Delta N7c$, и по этой же причине они укрепляют короля ходами $\Delta G54c...$ $\Delta K2b$. «Ходы, которые делать не следует» стали «ходами, которые действительно играют» – ходами, желательными для всех. Неожиданно они распространились.

2. Оживший вариант

Большими подразделами *какугавари* являются боевые формы *богин*, *косикакэгин* и *хаякури-гин*, которые, как хорошо известно, были сравнимы по силе, как элементы игры «камень, ножницы, бумага» (по циклу)*. А именно: *богин* был хорош против *косикакэгин*, *косикакэгин* – против *хаякури-гин*, а *хаякури-гин* – против

богин. Эта особая связь между ними важна. Конечно, детальных вариантов тут масса, но в целом соотношение в этой тройке было именно таково. Однако задержка перед чёрной ладьёй (форма $\Delta P2f$) это соотношение разрушила, и теперь чёрные могли практически справиться, используя лишь *косикакэгин*. Осознание этого являлось, видимо, заслугой *Танигавы Кодзи*, 9 дана. Возможно, это не особо сложный момент, но важность его была велика.

Но далее на сцену вышел дебют *иттэсон* *какугавари*. Одно изменение формы $\Delta P8e$ на $\Delta P8d$ сделало для белых доступными разнообразные защиты. В результате, вместо изначальной боевой формы тут сразу забил фонтан разных форм-вариантов, и нынче все с ними экспериментируют. А теперь пора устроить небольшой обзор этих форм.

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

(3). Тамура-Такано. После **28.С2b**

Примечание: Эта схема защиты порождена формой $\Delta P8d$. Если бы тут стояла форма $\Delta P8e$, это сделало бы возможным судзи $\Delta B'6f...$ $\Delta L'8d$, и данная защита была бы нереализуема.

На (3) идёт битва *богин* против *косикакэгин*, и белые тут только что отступили серебром на **2b**. Если бы у них была форма $\Delta P8e$, то чёрные могли бы применить судзи **29.В'6f** **30.Р6е** **31.Л'8d**, так что защита **28.С2b** не работала бы.

На (4) – *сикэнбися* в форме, защищающей от *богина*. Так играть можно тоже лишь благодаря форме $\Delta P8d$, ибо в форме $\Delta P8e$ играть *мигигёку* тяжело.

*) см., например, «Загадки исчезнувших стратегий», стр. 72 (прим. перев.)

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

(4). Хабу-Саго. После 26.R4b

Примечание: Сикэнбися защищается от богина. В реальной партии далее последовало 27.Px3d 28.Sx3d 29.S3g 30.G3c 31.G5h 32.K6b. Форма ΔP8d позволяет белым построить мигигёку.

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

(6). После 21.P3e

Примечание: Если на (5) белые защищаются ходом 12.P1d, то чёрные на полной скорости нацеливаются на хаякури-гин. И тут им важна экономия темпа на ходе ▲K6h.

3. Мигигёку чёрных и обоудный косикакэгин

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

(5). После 11.P1f

Примечание: Чёрные сделали первый шаг к дебюту мигигёку. Если белые защитятся ходом 12.P1d, то целью чёрных станет позиция (6).

Особый интерес вызывает позиция (5). Тут чёрные только что толкнули пешку на 1f, и если белые от этой крайней пешки защитятся, то чёрные на всех парах ринутся в хаякури-гин. И когда возникнет позиция (6), им не придётся тратить темп на избежание вилки на короля и ладью, а из-за разницы между белыми и чёрными белые отстают ещё на один темп, что в сумме ощущается почти как 3 темпа разницы. Эта ожидаемая потеря темпа столь велика, что белым так играть не стоит.

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

(7). Сэндзаки-Сима. После ▲K3h

Примечание: Рождение новой стратегии мигигёку для чёрных. По сравнению с обычным мигигёку, королю тут гораздо просторнее.

Кстати, о том, что против чёрного мигигёку могут поделать белые: им не остаётся ничего, кроме стремления к сэннититэ. Когда чёрные достигают пределов движения, прорыва сэннититэ со стороны белых не устроить.

Данная же партия пришла к позиции (8). Далее, выйдя на простор ходами **▲K2g ΔB'6i ▲S3h**, чёрные победили.

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

(8). Сэндзаки-Сима. После ΔP4e

Примечание: Далее последовало **▲K2g ΔB'6i ▲S3h**. Не имея возможности пробить по 1-й вертикали, белые остались без атаки.

Обычно чёрные про стратегию мигигёку и не думают, но в иттэсон какугавари она эффективна, и процент побед чёрных в этой форме высок.

Далее в качестве контрплана против хаякури-гин выступила такая защитная форма сикэнбиси, как на (9). Искусство, взлелеянное в иттэсон какугавари, нашло практическое применение в форме с задержкой перед ладьёй. Если в данном случае думать о шаге к мигигёку, то потеря темпа – это вообще не потеря.

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

(9). Танигава-Сэндзаки. После 24.R4b

Примечание: Сикэнбиси тут противостоит атаке хаякури-гин.

Сияет в иттэсон какугавари и звезда формы «обоюдный косикакэгин». Если перед (2), вместо прыжка ΔN7c, белые сыграют ΔG54c, то далее ходы **37.R4h 38.N7c 39.K8h 40.K2b** приведут к позиции (10). Иными словами, поднятие ΔG54c, «возможно, не тот ход, который стоит делать. Он позволяет чёрным сыграть ▲K8h или ▲R4h». Поэтому прыжок N7c создаёт более безопасную структуру.

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

(10). После 40.K2b

Примечание: Эта форма требует внимания при игре иттэсон какугавари. С 2005 года белые, перед прыжком N7c, всё чаще укрепляются ходами типа ΔG54c (ΔG54b), выбирая более осторожные последовательности.

Позиция (10) возникала уже в нескольких десятках партий. Белые укрепили короля в золотой ягуре, праздных фигур у них нет, и конь атакует отлично, а это означает, что их сила готова к выходу. Если бы можно было так думать!

4. Загадка 40%-й доли побед

Как-то раз я играл в Дзюнбисэн. Оглядевшись, я увидел 3 партии с иттэсон какугавари. «Ого! Они одинаковые»: развивались эти партии тоже одинаково, как будто в них не было личной воли. В один и тот же день, в одном и том же помещении, эти 3 партии демонстрировали моду, которая требовала первостепеннейшего внимания этой одинаковостью, проявившейся в трёх разных партиях. Я играл чёрный богин, а две другие партии отличались формой хаякури-гин против чёрного мигигёку. И контрплан чёрных, и контрплан белых в этой ситуации давали возможность ненамеренного лёгкого анализа.

Однако если мы заинтересуемся долей побед белых в *иттэсон* *какугавари*, то выяснится, что она не достигает и 40%! Можно подумать, что это – ужасная стратегия, не так ли? Доля побед в 40% у очень модной стратегии – мне такого не понять. Но профессионалы про эту загадку говорят, что *иттэсон* *какугавари* не умирает потому, что в нём есть множество ходов, которые хочется сыграть.

Временами ухо легко улавливает голоса фанатов, говорящих, что «в современных профессиональных сёги ёкофудори считается ерундой», и действительно: профессионалам хочется разнообразить игру. Но поскольку *дзёсэки* нынче развиты, даётся это очень нелегко...

А вот в случае *иттэсон* *какугавари* играют ходы, отличающиеся от прежних. Поэтому-то, несмотря на плохой процент побед, он и в ходу.

Является ли доля побед белых, не превышающая 40%, загадкой или нет, но не думать о ней нельзя.

Ради формы P8d белые любой ценой затягивают начало атаки, поэтому бывают случаи, когда для чёрных хорошим становится бессмысленное блуждание туда-сюда. Потеря темпа в начале дебюта увеличивает степень свободы в дебюте и миттельшпиле, но в конце концов эхо этой потери темпа проявляется. При взгляде на список игр с *иттэсон* *какугавари* видно, что победы белыми в нём принадлежат лишь особым игрокам.

Посмотрите, например, на позицию (11). Это – партия *Года-Хабу* (матч Осё 2004 г). Белые тут, в ответ на **53.+V7c-5a**, только что сбросили слона на 2c. Этот прекрасный ход принёс им победу, но подобный сброс слона сделать крайне непросто. Если бы не ход **54.V'5c**, белые проиграли бы. Короче говоря, лишь сразу не упустив этой ключевой точки тут можно было достичь победы.

Материалы разборов после игры показывают массу тонких особенностей этой позиции; много у неё и не менее сложных вариантов. Но сброс **54.V'2c** возможен лишь после жертвы **51.P2d** **52.Px2d**. Однако если на эту жертву не идти, то у белых не возникнет бреши под боем чёрной ладьи.

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

(11). *Года-Хабу*. После 54.V'2c

Примечание: Жертва пешки 51.P2d оказалась плохой. Далее этот слон съест золото на 7h, обеспечивая приближение, хотя реализовать его диагональ удастся лишь через 24 хода. Лишь сразу не упустив этой ключевой точки, тут можно было достичь победы.

5. Критика потери темпа

В качестве примера того, как белые не отказываются от возможности победы, сначала можно указать на партию из матча Мэйдзин. На (12) – первая партия этого матча Хабу-Мориути; белые только что сбросили стрелку на 7g. Если 77.Nx7g, то после 78.Px7g+ 79.Sx7g 80.R6i+ чёрные проиграют, ведь это – ёсэй в системе двойной статичной ладьи. Продолжение 82.S'8i – жёсткое, а защита 81.G7i не работает из-за 82.N'7f.

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

(12). *Хабу-Мориути*. После 76.L'7g

Примечание: Обычно в такой позиции делают «приближение». Однако после поднятия 77.G6g Мориути думал над своим следующим ходом 18 минут.

Хабу на (12) поднял золото ходом **77.G7g**. Почти как в пословице, говорящей: «приманивай золото ходить вперёд по диагоналям». Это золото, выходя вверх по диагонали, удалилось от его короля, зато при этом оно ушло из-под удара стрелы. Такой ход необычен.

Однако это была партия с *иттэсон какугавари*. К тому же, в дебюте Мориути избрал сдерживающий план с формой недвижимой ладейной пешки, поэтому условия тут были другими.

Если в ответ на ход Хабу **77.G6g** пойти на приближение ходами **78.Rx6g+ 79.Sx6g 80.Rx4i+ 81.Gx4i 82.S'7i 83.K9g 84.s'8h 85.K8f** (C), то тут-то и проявится эхо потери темпа в дебюте. Ведь если бы этот темп в ходе атаки был потрачен на ход P8d, то тут белые победили бы...

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

(C). После 85.K8f

Примечание: В ходе ёсэй в системе двойной статичной ладьи король нередко находит безопасность, убегая наверх. Это направление побега таково же, как и в игре статичной ладьи против смещённой.

В результате, приближаться с жертвой ладьи белым было нельзя, поэтому после (12) Мориути отвёл ладью ходом **78.R6e**. Представляете, каково было в тот момент состояние сознания мэйдзина Мориути! На ход **78.R6e** он затратил 18 минут, поэтому очевидно, что ему пришлось менять свои планы.

Таковы сложности, присущие дебюту *иттэсон какугавари*. Далее Мориути всё же толкнул пешку ходом **86.P8d**. Я бы на этот толчок темпа пожалел. Но эта пешка была двинута. Подобный ужас профессионалы испытывают часто.

В этом матче Мэйдзин не только первая, но и вторая партия была с *иттэсон какугавари*; в обоих них положение белых становилось хорошим, но в реальности победили чёрные. Этот результат символизирует сложность *иттэсон какугавари* – так я думал тогда.

6. Сато Ясумицу – это Масуда Кодзо нашего времени?

Однако далее, глядя на партию Хабу-Сато 2005 года (15), я это мнение изменил. И в последней партии матча Кисэй и в последней партии матча Ои игралось *иттэсон какугавари*, и победили белые. В результате, Сато защитил титул Кисэй, а Хабу защитил титул Ои. Нельзя сказать, что «доля побед белых 40%» совсем не зависит от условий, но не является ли она и показателем силы белых?

В 1-й партии этого матча Кисэй возникла звёздная позиция (10). Не могло ли быть так, что оба игрока вместе рассматривали её перед игрой?

Некоторое время назад я делал подборку примеров *мигигёку*, и из игр тех, кто его изменил, я думаю, фанатам сёги непременно следует посмотреть на игру *мигигёку* у Сато.

На (13) – 2-я партия матча Кисэй-2005. Продолжение было потрясающим: выход **35.S5f! 36.S5d 37.P6f 38.G54c 39.G4g!** И потом чёрные бросили вызов ходом **47.P4e**.

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

(13). Сато-Хабу. После 34.R8a

Примечание: Обычно тут играют K3h...P5f...S6f...S5g, собирая генералов, но тут Сато нашёл атакующее *судзи* **▲S5f...▲G4g...▲P4e**. Это наводит на мысль, что Сато Ясумицу схож с Масудой.

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

(14). Хабу-Сато. После 47.S'8b

Примечание: Хабу сделал ход 47.S'8b, думая, что он - вынуждающий, но Сато ответил своим личным (хвастливым) ходом 48.S6d (обычным тут является ход 48.S'6d). У белых тут есть прыжок N8e - и это тоже эффект потери темпа.

На (14) - 5-я партия матча Кисэй-2005. «Воля к атаке» Сато воистину не знает пределов: далее последовали агрессивные ходы 48.S6d 49.Sx9a= 50.P7e 51.Px7e 52.N8e 53.S7f 54.S'6f 55.L'6h 56.S6d-7e (15).

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

(15). Хабу-Сато. После 56.S6d-7e

Примечание: Полностью оставлять своего короля, где бы он ни был, - таковы атаки Сато. Увесистый удар помог ему решительно защитить титул Кисэй.

Удивительно, не так ли? Тут уж не скажешь, что «этот мигигёку похож на мигигёку». «Исследования дебютов не важны для уменьшения числа поражений. Важна лишь сила игры»: не об этом ли говорит дух Сато? Ведь он не

осторожничал, хотя это и была самая последняя партия, в которой «выигрыш означал защиту короны, а проигрыш - её потерю». И как в прежние времена говорили, что «любитель не может хорошо подражать Масуде», так и читателей можно заверить, что «они не смогут хорошо подражать стилю Ясумицу».

7. Потеря темпа и искусство битвы

В результате, какая бы форма ни строилась, в ИТТЭСОН какугавари играемые ходы часто не могут быть наилучшими. Поэтому, наблюдая за ходами противника, действовать надо решительно. Этот тип мышления и стал подоплёкой популярности ИТТЭСОН какугавари.

Тут мне неожиданно вспомнилось, как на одном симпозиуме Хабу сделал такое предсказание о подобных формах: «Ходы, играемые в сёги, - это, по сути, плохие ходы. Помимо играемых ходов, есть множество хороших ходов».

В этом симпозиуме принимали, также, участие многие компьютерные программы по сёги, и все они от этих слов перевернулись вверх тормашками (шутка).

Так или иначе, но не исключена возможность, что ранее плохой ход белых ΔP8e создавал условия, из-за которых не игралась масса хороших ходов. Эта мысль наводит на размышления о том, «что же такое наилучшие ходы в сёги».

Перед этим симпозиумом я говорил с Хабу о шахматах и о прочих вещах. После этого мне на ум пришло много мыслей, в частности - о том, что лишь в японских сёги есть целых 3 вида фигур, которые не могут ходить назад: кони, стрелки и пешки.

Особенно - кэйма (конь в сёги): в шахматах конь может двигаться в 8 сторон, а в сёги он часто не может более ходить, становясь неуклюжим. Но при этом именно его называют самой сильной в атаке фигурой! Когда происходит прямое столкновение, из всех шахов лишь шах конём таков, что от него нельзя защититься вставкой и его нельзя съесть королём. Если же коня съест другая фигура, его будет сложно применить в защите. А высокая цена его умения создавать подножие для атаки сверху делает важным его размещение с самого начала дебюта.

Система Фудзии, стратегия ΔR8e и другие новые стратегии, совершившие прорыв в последние годы, пестрят формами с применением коня. Если смотреть в более широком контексте, то можно увидеть, что ценность коня как фигуры в современных сёги вновь растёт: таков, наверное, ход истории.

В мире шахмат есть тактический термин «цугцванг». Он имеет смысл «вынуждение сделать невыгодный ход», когда противнику желательно сделать пас (пропуск хода); создание таких выгодных для себя ситуаций – это техника высшего класса. Кроме шахмат, эта концепция есть в контрактном бридже (карточной игре с мировой популярностью) и многих других играх.

Говоря о сёги, «продвинутая отдача темпа» в случае *иттэсон какугавари* происходит в раннем дебюте, и поэтому ощущения «отдачи» не создаёт. Обдумывание боевой формы *иттэсон какугавари* вызывает чувство, что в словаре современных сёги не хватает этого термина.

8. Взрывная эволюция началась

Далее будет дан лишь конспект основ. Однако то, что произошло к ноябрю 2005 года, я предлагаю всё же понять. В последние годы эволюция *дзёсэки* пошла с чудовищной быстротой, в особенности – в *иттэсон какугавари*. Всё в нём обновляется новейшими выводами, за эволюционным процессом невозможно даже уследить, и конспект основ в данной книге укажет лишь на новейшие движения в добавляющихся формах. (К моему стыду, сюда могут вкрасться ошибки.)

Сначала – *косикакэгин*. В матче Мэйдзин и на других больших сценах важной темой стали позиции (2) и (10). К каким бы битвам они ни вели, в них всегда есть на что посмотреть.

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

*** (10) . После 40.K2b**

Примечание: Звездой в *иттэсон какугавари* является, конечно же, и *косикакэгин*. В матче Мэйдзин 2006 года его применили на «кедровой сцене».

Ходы после (10): 41.P4e 42.N8e 43.S8f 44.P6e 45.B'7c 46.R8a 47.Px4d 48.Sx4d 49.P'4e 50.S3c 51.Px6e 52.P9e 53.Px9e 54.P7e 55.Sx7e 56.R7a 57.Bx8d+ 58.R8a 59.+B7c (16).

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

(16) Мориути-Танигава. После 59.+B7c

Примечание: Эта позиция появлялась и в других играх Мориути с Танигавой. Белые стремятся сделать своего коня на 8e осью контратаки: одинаковые формы *какугавари* *косикакэгин* ведут к различному развитию.

Чёрные сконцентрировали атакующие силы на 4-й вертикали. Если бы на **41.P4e** белые ответили **42.Px4e**, то последовала бы сильнейшая атака **43.Sx4e 44.Sx4e 45.Nx4e 46.S4d 47.Nx5c+ 48.Sx5c 49.V'7a**, поэтому-то белые прыжком **42.N8e** и создали ось атаки на «уши» короля. Позиция (16) несколько раз возникала в титульных матчах, так что этот поток ходов уже стал стандартом. Идентичные формы в *какугавари косикакэгин* потеря всего лишь одного темпа делает совершенно разными. После того, как правые кони обеих стороны нацелятся, а чёрный лошадиный дракон и белая ладья устаноят свои позиции, начинается сложная и филигранная битва. Окрестности этой позиции являются пока предметом исследований.

Из лучших партий года, отобранных играющими сёгистами (журнал «Мир Сёги» №3 за 2007 год), номером 1 признана партия Хабу-Танигава (игра класса А), тоже с формой *косикакэгин*. После (2) в ней было сыграно **37.P4e 38.Px4e 39.P3e 40.S4d 41.P2d 42.Px2d 43.Rx2d 44.P'2c 45.R2h 46.N8e 47.S8f 48.V'7c** (17).

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

(17). Хабу-Танигава. После 48.V'7c

Примечание: Оба участника матча за звание претендента на титул Мэйдзин выбрали *какугавари косикакэгин*. Так как чёрные отклонились от одинаковых форм, конечно же, последовала ранняя контратака **46.N8e...V'7c**.

Одинаковые формы привели к разным битвам. Позиция (17) тоже появлялась в нескольких партиях, став важной тематической диаграммой.

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

(18). Хабу-Танигава. После 126.G'7f

Примечание: Далее последовало **127.V'3a 128.Kx3a 129.+V-6d 130.K2b 131.+Rx3b 132.K1c 133.N'2e 134.K2d 135.+Rx3c 136.Kx2e 137.+Rx3e 138.Kx 139.N'4g 140.K3f 141.G'3e 142.Kx4g 143.L'4i 144.K3h 145.P'3i 146.Kx3i 147.S'2h 148.K2i 149.G'3i 150.K1h 151.S1i 152.K1g 153.S1h 154.Kx1f...** и в самом конце *цумэ* не вышло.

А вот удивительный конец эндшпиля типа «есть ли тут *цумэ*» из вошедшей в историю известной битвы Танигава-Хабу. На (18) Хабу стал ставить белому королю *цумэ*, но в самом конце *цумэ* не получилось. В результате право быть претендентом на титул Мэйдзин досталось Танигаве, и привёл к этому жаркий бой, разгоревшийся из позиции (16). Теперь-то ясно, что если бы на (18) чёрные сыграли **127.G5h**, то этот ход стал бы *цумэро ногарэ-но цумэро*, принеся им победу; но в критической ситуации, когда времени остаётся лишь несколько минут, человеку из плоти и крови такой ход, наверное, не найти.

В разделе «богин» произошла стандартизация *мигигёку* в стиле Сато (см. диаграмму (4)). При этом возникло интересное *тэсудзи*. На (19) Сэндзаки нацелился, объявив начало боя ходами **41.P2d 42.Px2d 43.P'2b!** Если эту пешку взять, то последует **45.V'8b**. Поэтому теперь ясно, что перед прыжком **40.N7c** белым надо было потратить темп на ход **ΔK7b**. При немного необычной атаке новые боевые формы ведут к рождению новых *тэсудзи*.

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

(19). Сэндзаки-Миура. После 40.N7c

Примечание: Далее последовало редкое *тэсудзи* 41.P2d 42.Px2d 43.P'2b. Если 44.Rx2b, то 45.V'8b, и ладьёй будет не защититься.

Самым шокирующим из изменений после 11.P1f на (5) для меня стала защита.

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

*(5). После 11.P1f

«Защита от 11.P1f ходом 12.P1d делает хаякури-гин неуклюжим» - так, наверное, было принято думать, глядя на (6). Но на практике она приводила к сложностям. Когда указывалось, что «обычно размен серебра нужен и белым», я даже думал: «что за глупости».

Однако из исследований видно, что из-за сидячего короля чёрные, конечно же, беззащитны перед нацеливанием ходом ΔV'5e на ухо ладьи, являющимся мощной контратакой, а также в силу других причин, которые действительно страшны. Где уж тут говорить о почти трёх темпах, на которые отстают белые! Эта защита атакой тоже появилась в матче Мэйдзин, в стоящем внимания ответе, после которого белые победили.

Теперь, толкая в мигигёку крайнюю пешку, на обмен ходами 9.G7h 10.P8d чёрные не идут (см. (20)). Смысл - в том, что атаки по 8-й вертикали всё равно не предвидится, поэтому ход 9.G7h чёрные могут пропустить. Как и можно ожидать, в этом случае часто не защищаются.

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

(20). После 9.P1f

Примечание: Чёрные пропустили ход 9.G7h, играя 9.P1f. Их стратегия определится в зависимости от ответа противника. Белые же выбирают между 10.S3c (его партия многочисленнее) и 10.P1d.

В наше время против мигигёку белые иногда строят анагуму. Нынче бытует поговорка: «анагума смягчает стратегическое поражение». Бывает такое и в титульных матчах: см. (21).

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

(21). Сато-Хабу. После 54.R8b

Примечание: Не собираясь идти на прорыв, серьёзно укрепившиеся белые выжидают. 2006 год.

Привлѣк внимание и новейший дебют **1.P7f 2.P3d 3.P2f 4.P9d 5.P2e 6.P9e** (22). В прежние времена про него сказали бы: «неужели это игра профессионалов?», но он без сомнений появился в титульном матче. О том, что думали белые, можно сказать, что если далее последует **7.G7h** или **7.S4h** или **7.K6h**, то целью белых будет смещѣнная ладья **8.R4b** или **8.Vx8h+...S2b...S3c...R4b**. И далее, при защите короля в крепости *мино*, можно было бы положиться на то, что пешка на 9-й вертикали уже выдвинута (хорошо это и против *анагумы*). При этом чѣрные, естественно, не будут молча на это смотреть, а вынуждены будут, проклиная потерю темпа, начать движение и завязать большой хаотический бой.

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

(22). Мориути-Сато. После **6.P9e**

Примечание: В *иттэсон какугавари* блестящую стычку может устроить смещѣнная ладья. Это – пример из реальных партий, уже появлявшийся более чем в 15 играх, и несколько раз – в титульных матчах.

Про стратегию белых в *иттэсон какугавари* можно сказать, что сильную боевую форму при потере темпа давала смещѣнная ладья, что вело к хаотизации. В *иттэсон какугавари* размен слонов не только оживляет потенциальные варианты боевых форм, но и самой игре придаёт скрытую энергию. Настала совершенно невообразимая эпоха!

В результате проверки матчем Мейдзин, форма $\Delta K6h$ с *хаякури-гин* стала почти *дзэсэки*. В важной позиции (23) на **21.P3e 22.Px3e 23.Sx3e** белые ответили толчком **24.P8e**. Он дал им преимущество в виде контрмеры на ход **25.S7g**: атаки *цугифу* **26.P8f 27.Sx8f 28.P'8e**. Однако вместо защиты **25.S7g** чѣрные неожиданно организовали атаку ходом **25.P2d**.

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

(23) Фукаура-Ватанабэ. После **24.P8e**

Примечание: Последовавшие далее ходы **25.P2d 26.Px2d 27.Sx2d 28.V'5e 29.P'3g 30.Sx2d 31.Rx2d 32.P'2c 33.R2h 34.P8f 35.Px8f 36.Rx8f 37.V'7f** – это *дзэсэки*.

В качестве контрмеры против раннего *хаякури-гин* белым, также, хорошо играть с формой $P6e...V'6d$, но если они начнут осторожно затягивать игру, то чѣрные будут думать о столкновении.

И наконец – третий контрплан: метод игры, описываемый словами «против *хаякури-гин* задержка перед ладьёй тоже не работает; перед тем, как бросать вызов, надо решительно сыграть $\Delta P8e$ ». Такова позиция (24). В результате, белые просто теряют темп, что означает вступать в бой, полагаясь лишь на соотношение «*косикакэгин* против *хаякури-гин*». Этот вариант стал на удивление столь серьёзным, что за одну лишь неделю его играли в трёх партиях.

Хаякури-гин вышел из употребления, так как оказался плох против *косикакэгин*. Но форма с пропуском темпа вновь пролила на него свет: это очень интересный феномен.

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

(24). После 18.P8e

Примечание: Потеря лишь одного темпа хороша и тут. Это – намерение противостоять атаке хаякури-гин с формой косикакакэгин. Далее часто идёт развитие 19.S7g 20.S6c 21.K7i 22.S5d 23.G5h 24.P4d 25.K8h...S2f.

Система Фудзии изменила концепцию безопасности короля, стратегия R8e – свободу в дислокации ладьи, а иттэсон какугавари разрушила образ того, что «потеря темпа – это минус». В этом – величайшая из её заслуг, хотя куда в итоге пойдут эти сёги – пока неясно.

Данные о диаграммах

- 3: Тамура-Такано, 2.2004, лига С2 Дзюньисэн
 4: Хабу-Сато, 7.2005, Кио'№5
 7,8: Сэндзаки-Сима, 9.2004, лига В1 Дзюньисэн
 9: Танигава-Сэндзаки, 6.2005, Ои
 11: Года-Хабу, 12.2004, Осё
 12: Хабу-Мориути, 4.2005, Мэйдзин'№1
 13: Сато-Хабу, 6.2005, Кио'№2
 14-15: Хабу-Сато, 7.2005, Кио'№5
 16: Мориути-Танигава, 6.2006, Мэйдзин'№6
 17-18: Хабу-Танигава, 3.2006, «плэй-офф» класса А
 19: Сэндзаки-Миура, 7.2006, НК
 21: Сато-Хабу, 8.2006, Ои'№5
 22: Мориути-Сато, 2.2007, Кио'№2
 23: Фукаура-Ватанабэ, 7.2006, Одза

Рассказ 2: Ягура

1. Истоки современной ягуры

Фанаты часто говорят: «ягура сложна для молодёжи», но что касается схватывания базовых форм и судзи, то их течение на удивление прозрачно. Книжки ходов дзэсэки с самого начала для ягуры весьма массивны, но искусство даже части из их страниц даёт в результате чёткие примеры. Так или иначе, переварить их целиком большинству читателей, должно быть, невозможно. «Детали избыточны», но пока с ними не будет покончено, «за деревьями будет не увидеть леса». В данной лекции я хотел бы лишь провести для всех этих форм легко понимаемую сортировку, чтобы Вы увидели облик этого «слона» в целом, а не его хвост.

Доминирующим стилем в ягуре нынче является вариант ▲S4f·N3g. Два основных потока этой формы носят название «стиль Като» и «стиль неподвижной пешки». Сначала я хочу рассказать о стиле Като, чтобы Вы схватили смысл исторического потока развития стратегии ягура.

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

(1). Като-Накахара. После 34.K2b

(1) – это стиль Като. Чёрные сыграли ▲S3g, обе стороны увели короля в крепость, и белые сыграли ΔB6d. Если бы не выглядывание этого слона, то чёрные, проведя размен ▲P3e ΔPх3e ▲Vх3e, могли бы построить идеальную атакующую форму ▲S3f·N3g: старую ягуру, которая нынче смотрится, как очень медленная игра. Но выдвигание белого слона на 6d эти ходы блокирует. Этот стиль появился в 1982 году, когда новым обладателем титула мэйдзин стал Като.

Если на (1) сыграть 35.S4f, нацеливаясь на форму ▲S4f·N3g, то это лишь поможет белым подняться: 36.P4e 37.S3g 38.S5c. Поэтому чёрные сделали на (1) выжидающий ход 35.P1f, партия продолжилась ходами 36.S7c 37.S4f 38.P7e 39.Px7e 40.Bx7e, и далее позиция после 36.S7c появилась уже более чем в 200 играх. Уже достаточно ясно, что стиль Като – весьма гибкая стратегия, в которой движение этого серебра зависит от действий белых.

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

(2). После 32.K2b

Примечание: В то время даже сильнейшие профессионалы ломали голову над вопросом: хорош ли тут выход 33.S4f?

Другой вариант, ведущий к форме S4f·N3g с неподвижной ладейной пешкой, показан на (2). От (1) он отличается на обмен ходами ▲P2f_ΔP8e, поэтому контратака белых тут медленнее. Чёрные могли бы сыграть 33.S4f...35.N3g, фиксируя атакующую форму, но ясно, что на это белые ответят 34.P4e. Так действительно, хорош ли выход 33.S4f? Сильнейшие профессионалы тех времён в реальных играх тоже действовали методом проб и ошибок, но такого чёткого вывода не делали. Играли, например, 33.S4f 34.P4e 35.S3g 36.S5c 37.R4h 38.S54c. Но имевшие тогда 6-й и 7-й даны мэйдзин Мориути и кисэй Сато сделали вывод, что «выход 33.S4f на (2) хорош». Произошло это осенью 1993 года.

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

*(2). Мориути-Сато. После 32.K2b

Примечание: В 1993 году молодые Мориути и Сато (Ясумицу) показали, что играть 33.S4f тут хорошо. Это было важное продвижение к форме ▲S4f·N3g.

Ходы после (2): 33.S4f 34.P4e 35.S3g 36.S5c 37.P4f 38.Px4f 39.Bx4f 40.Bx4f 41.Sx4f 42.B'4g 43.S3g 44.B6i+ 45.G66h 46.+B5i 47.B'6g (3).

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

(3). Мориути-Сато. После 47.B'6g

Примечание: Цель чёрных – захват белого лошадиного дракона. Далее в реальной игре последовало 48.S6d 49.S4h 50.+Bx6h 51.Gx6h 52.N7c 53.S5g, после чего чёрные провели победную контратаку по 4-й вертикали.

Впоследствии эта серия ходов была отточена, но это уже было несложно. Открыв с помощью этой важной неподвижности ладейной пешки путь форме ▲S4f·N3g, эти сильные молодые профессионалы сделали большое дело.

Услышавшие мэйджина Мориути, который в тот раз радостно разгромил Сато Ясумицу, получили ответ. Тогда Мориути и Сато играли в двух битвах: решающем матче на звание претендента рюу и финальном матче Синдзин-о из трёх партий. Став претендентом на рюу, Сато внезапно вырвал этот титул у Хабу, став новым рюу; Мориути же стал новым синдзин-о. Сильнейшие профессионалы помнят не только эту партию, но и настрой её участников, и последовавшую за ней активность.

2. Есть прорыв по краю

Если на (2) чёрные выйдут ходом **S4f**, то далее им не составит сложности достроить форму **▲S4f·N3g**. Однако нельзя сказать, что после этого построения им будет хорошо. Белые будут думать, чтобы «когда форма **▲S4f·N3g** будет достроена, чёрный конь не выпрыгнул на 2е». И когда после (2) будет сыграно **33.S4f 34.S5c 35.N3g 36.V7c** (4), диагональ слона будет это выпрыгивание сдерживать.

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

(4). После 36.V7c

Примечание: Белые, не вступая в открытое противостояние, переключаются на план неагрессивной защиты. Далее, после **37.P1f 38.P1d 39.P2f 40.S2d 41.R3h 42.P9d 43.L1h**, они могут пойти **44.P8e** (5) или **44.P9e**.

С этими основами все, пожалуй, согласны. Так какие же стратегии начинаются с формы **▲S4f·N3g**?

Помните ли вы позицию (5)? Она возникла в последней партии Ватанабэ-Хабу на титул Одза. Далее ходами **45.N2e 46.S4b 47.P3e 48.Sx 49.Sx 50.Px** (6) на 3-й вертикали было разменено серебро. Без предварительного прыжка

▲N2e тут не атакуют. Далее, один лишь ход **▲P3e** даёт полную работу и ладье, и слону, и серебру, производя на поле 3е размен серебра и пешки, которые переходят в руку. Это был первый этап.

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

(5). Ватанабэ-Хабу. После 44.P8e

Примечание: Это хороший пример того, как Ватанабэ загнал одзу Хабу в угол. Далее последовал размен серебра на 3-й вертикали **45.N2e 46.S4b 47.P3e 48.Sx 49.Sx 50.Px**. Но этот вспомогательный размен серебра – лишь первый выстрел.

Но можно ли, концентрируя фигуры на поле 3е, прорваться? При атаке формой **S4f·N3g·R3h** может подуматься о прорыве, но на самом деле прорыва тут нет. Внимательно посмотрите на лагерь белых на (6). 3-я вертикаль защищена хорошо. Прорываться через неё смысла нет.

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

(6). Ватанабэ-Хабу. После 50.Px3e

Примечание: 3-я вертикаль защищена хорошо, по ней не прорваться. Но подлинная цель фигур на этой вертикали – помощь атаке по краю. Атаковать по 1-й вертикали гораздо проще.

Вы спросите, в чём же тогда подлинная цель данной стратегии? Это – край. Фигуры, атакующие по 3-й вертикали, помогают в этой стратегии прорваться по 1-й. Такова форма $\blacktriangle S4f \cdot N3g$. Поэтому, когда видите данную стратегию – обязательно атакуйте по краю. Теперь посмотрим на продолжение партии Ватанабэ-Хабу. Ходов тут много, но обратите внимание на те их них, которые отмечены знаком «!».

Ходы после (6): **51.P1e!** **52.Px**
53.P6d **54.Px** **55.Vx3e** **56.P'3d** **57.V6h**
58.Px6e **59.P'1c!** **60.S'1d** **61.S'1b!**
62.Lx **63.Px+!** **64.Kx** **65.L'1g!** **66.K2b**
67.Lx1e! **68.Sx2e** **69.Px** **70.P8f** **71.Px**
72.N'6f **73.Sx** **74.Px** **75.Gx** **76.P'8e**
77.L1b+! (7)

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

(7). Ватанабэ-Хабу. После 77.L1b+

Примечание: Говорят, что если бы чёрные сыграли 77.L1a+, то победили бы. Возможно, сыграй они на поле дальше – и история была бы другой. В реальной игре далее последовало **78.K3a** **79.S'6c** **80.Px8f** **81.N'7i** **82.S'2g**, и Хабу оказался защищённым со всех сторон.

Эта атака по краю не непрерывна, не так ли? Ватанабэ сделал 9 атакующих ходов, из них 7 – прямо на край. Но если учесть, что ходы **53.P6d** и **55.Vx3e** тоже воздействуют на край, то все эти атакующие ходы – краевые.

3. Анагума или атака?

Построения современных игроков немного обновились. Ранее обе стороны, действуя методом проб и ошибок, пришли к выдвиганию на (5) $\Delta P8e$. Короче, после вдавливания $\Delta P9e$ белые выдвигали пешку и на 8e.

Что ни говори, играть [после такого надвигания] анагуму чёрным неприятно. Но если чёрные переходят на анагуму из ягуры, процент их побед необычайно высок. Тогда чёрные выработали форму $\Delta P9e$ с оставлением пешки на 8d.

Если же говорить о том, что случилось с анагумой, то неагрессивная защита, представленная на (4), сама по себе была искусна. Белый слон на 7c на (4) препятствует прыжку $\blacktriangle N2e$, но что будет, если чёрный конь всё же прыгнет на 2e?

Посмотрите, пожалуйста, на (8). Тут чёрный конь всё же прыгнул на 2e. Дальнейшие контрходы – это дух дзёсэки, и стали образцом, применяемым на практике.

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

(8). Сима-Мориуги. После 43.N2e

Примечание: Дальнейшая серия контрходов – это дзёсэки из дзёсэки; несмотря на [изменение] положения чёрной стрелки (ранее на 1g, а теперь на 1h) и формы белой пешки (на 8e или на 9e), эти ходы остались сильнейшими.

Ходы после (8): **44.P4e** **45.Sx**
46.V1i+ **47.V4f** **48.+Vx** **49.Vx** **50.V'5i**
(9)

Это стандартное противодействие состоит в том, что [1] против прыжка $\blacktriangle N2e$ необходимо играть $\Delta P4e$, [2] далее размениваются слоны, и слон кидается на 5i. Так создаётся видная угроза $\Delta Vx2f+$, атакующие фигуры [белых] оказываются подрублены под корень, а перевернувшись, слон создаст плотную защиту: таким стал это поток.

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

(9). Сима-Мориути. После 50.В'5i

Примечание: Этот сброс слона и являлся подлинной целью. Далее было сыграно 51.В'3g 52.Вx+ 53.Рх 54.В'5i (и если 55.Р2g 56.В4h+ 57.Р6e 58.+В3h 59.Р5g, то 60.Н7c). Так чёрные перестали прыгать ▲N2e. 1989 год.

Таким образом, процент побед белых [тут стал] высок. А чёрные, увидев красный свет ходу ▲N2e, нацелились на анагуму. А поскольку, если уходить в анагуму, [то эта защита становится] отчасти бессмысленной, процент побед чёрных стал расти. Далее, обдумывая план противодействия анагуме, белые стали оставлять пешку на 8d. Этот поток может помочь понять, почему в современных сёги стоимость коня подвергается переоценке, ибо данные меры тоже связаны с обдумыванием силы коня.

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

(10). Ариёси-Маруяма. После 42.Р9d

Примечание: Метод мышления тут таков: вместо ΔР8e делать важные ходы. Белые ищут форму противодействия обоим ходам ▲L9h (анагума) и ▲N2e (атака).

Так что же будет, если [чёрные будут] настаивать на анагуме? На это [ответила] знаменитая партия.

Ходы после (10): 43.Л9h 44.Р9e
45.К9i 46.Н9c 47.С8h 48.Н8e 49.Л1g
50.С4b 51.Н2e 52.В6d 53.Р6e 54.В5c
(11)

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

(11). Ариёси-Маруяма. После 54.В5c

Примечание: Ходы ΔР4e ▲Sx ΔВx2f затрудняют сразу обе цели чёрной атаки по краю. В реальной партии далее последовало 55.В8f 56.Вx 57.Рх 58.Нх9g+ 59.Сx 60.В'6i. Сомнительный конь на 2e не смог прорвать защиту. 1998 год.

Быстрый конь энергично накинулся на ключевую точку анагумы на краю, и на самом деле чёрные в этой партии были разгромлены.

Встал вопрос о том, как в позиции (10) устроить немедленную атаку. Поскольку белые не выдвигают пешку на 8e, есть опасение, что [их] контратака будет недостаточно хороша. И на это тоже [ответила] знаменитая партия.

Это была 7-я партия матча Мэйдзин [1998 года] Танигава-Сато, в которой Сато завоевал титул мэйдзина. Стоит посмотреть и продолжение этой партии после позиции (12), однако поскольку эти дальнейшие ходы весьма сложны, будет достаточно, если Вы уловите хотя бы общее течение игры.

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

*(10). Танигава-Сато. После 42.P9d

Примечание: Изобретённая стратегия контрплана против анагумы. Если ▲L9h, то нацелиться на край ходами ΔP9e...N9c. Если же ▲L1e...N2e, то приходим к (12).

Ходы после (10): 43.L1h 44.P9e
45.N2e 46.P4e 47.Sx 48.B1i+ 49.B4f
50.+Vx 51.Px 52.B'5i 53.B'3g 54.Vx+
55.Rx 56.B'1i (12)

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

(12). Танигава-Сато. После 56.B'1i

Примечание: Против формы ▲L1h во второй раз белые сбрасывают слона уже не на 5i, а на 1i (если 56.B'5i, то на 57.R2g 58.B4h+ 59.P6e 60.+V3h чёрные радостно ответят 61.R1g).

Ходы после (12): 57.R3h 58.Vx4f+
59.P'4d 60.+Vx4e 61.Px4c+ 62.Gx
63.B'1i 64.P6d 65.R4h 66.P'4f 67.Vx
68.P'4d (13)

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

(13). Танигава-Сато. После 68.P'4d

Примечание: Далее последовало 69.P6e 70.+Vx3f 71.P'3g 72.+Vx2f 73.G'3f 74.+B2g 75.Px6d 76.S'4e... и затем битва ужасно усложнилась. Белые изошрялись, положение чёрных было неблагоприятным. 1998 год.

Позиция эта ужасно сложна, но именно в данной партии Сато добился звания мэйдзина. На этой высокой сцене сильный человек сражается с сильным противником, возможности рассмотрения повышены, и возникает атмосфера «благодарности за [демонстрацию того,] горит ли для хода ▲N2e красный свет». Ход этот, конечно, не стал абсолютно неприемлемым, но процент побед белых [для этой позиции] стал высок. Как в форме ΔP8e, так и в форме ΔP9e, против ▲N2e у белых появился удар ΔP4e, сделавший эту позицию благоприятнее за белых. Ведь информация [данной партии] была [пристально] проанализирована.

Если [чёрные] пойдут в анагуму, то будут разбиты. И прыгать ▲N2e им стало сложно. В общем, ужас. Не стала ли и строившаяся с большими трудностями модель ▲S4f·N3g просто глупой формой? Возникла ситуация, которая быстро вернула моду на какугавари косикакэгин и айгакари.

4. Появление нового хода Мияты

Далее, на (14) в поле зрения неожиданно попал ход 45.P6e. Про такой ход говорили: «это ещё что такое?», и даже считали его наглостью. Среди профессионалов первым его сыграл Мията Ацуси 5 дан, но сам он лишь утвердил ход, которому ранее препятствовало то, что он считался любительским стилем.

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

(14). Мията-Мацумото. После 45.P6e

Примечание: в мае 2005 года внезапно возник этот новый ход Мияты. Белые ведут неагрессивную защиту, поэтому такое выдвигание считалось наглым.

На выдвигание в данной позиции 45.P6e обычный ответ 46.P6d был бы неуклюж. Первое ощущение таково, что [такой] ответ белых импульсивен. Поскольку здоровье профессионалов пронизано подобными ощущениями, такие ходы им на ум не приходят.

Однако посмотрите, пожалуйста, на (14) повнимательнее. Что бы тут можно было сделать с белой ладьёй? Поскольку пешка на 8e не выдвинута, атака замедлена. Слон на чёрного короля не смотрит. Кони не задействованы. Я бы тут тоже предпочёл играть за белых, однако атака у них замедлена. Изначально диспозиция белого лагеря лишь препятствовала анагуме. Из-за таких-то особых обстоятельств мимо этого наглого хода и проходили.

На (14) можно сыграть и 46.P8e 47.N2e 48.P4e 49.Sx 50.B1i+ 51.B4f 52.Vx 53.Px 54.V'5i, но тогда [у чёрных найдётся ответ] 55.V'6f (A).

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

(A). После 55.V'6f

Примечание: Этот сброс слона на 6f и является целевым судзи. Поскольку это фундаментальное судзи, ожидать такого развития в профессиональных партиях не приходится. [Лишь] примерно 9 лет назад, в партии Мориути-Сато, чёрным удалось так выпрыгнуть конём на 2e в форме ▲S4f·N3g.

Этот ход 55.V'6f – жёсткий. Пешек в руке [у белых] нет, поэтому пешку на 4d им не сбросить. Если 56.N3c, то чёрные ответят выжидающим ходом 57.P3e. А если 56.K1b, то ходы 57.P1e 58.Px 59.P'1c разобьют [белых в пух и прах]. И всё это – из-за одного лишь хода 45.P6e, освободившего место для сброса слона: небольшое изменение, которое полностью изменило оценку позиции.

Чтобы противодействовать этому ходу 45.P6e, сначала может подуматься о ходе 46.P6d, однако особо искусным такой ответ не назвать. Поскольку ничего не поделаться, можно, конечно, сыграть 46.P8e, но тогда, [как мы только что увидели], у чёрных есть впечатляющее выпрыгивание 47.N2e. Такое же построение возникло и в ранее рассмотренной партии Ватанабэ-Хабу [(диаграммы 5-7)].

Из-за этого нового хода Мияты 45.P6e белые лишились своей сильнейшей контратакующей меры ΔP4e, ибо [после неё] у чёрных появилось выпрыгивание ▲N2e. Эта стратегия [формы] ▲S4f·N3g обладает чрезвычайно разрушительной силой. Однако если после выпрыгивания ▲N2e чёрные не толкнут пешку на 3e, то эффективности она не продемонстрирует, и станет просто глупой формой. Дела таковы, что все спрашивают друг друга, «хорош ли прыжок ▲N2e, или же плох», и это продолжается уже почти 20 лет.

Поскольку сначала основной акцент лежал на противодействии ходу $\Delta P4e$, чёрные нацелились на анагуму. Белые же, защитившись от анагумы формой $\Delta P9e$, обдумывали последовательность, которая вдобавок не давала бы чёрным играть $\blacktriangle N2e$. И вот, благодаря новому ходу Мияты, для них вновь зажёгся зелёный свет.

5. Новое атакующее судзи

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

* (14). Кацумата-Оно. После 45.P6e

Примечание: На новый ход Мияты 45.P6e был испробован [даже] ответ $\Delta P6d$, который, как и думали, практически неэффективен; [затем,] в качестве последнего средства, испытали выжидательное укрепление $\Delta S4b$, и далее начался поток [исследований в этом направлении].

[Но] на ход 45.P6e всё же нашёлся эффективный ответ. Например, на (14) было разыграно 46.P8e 47.N2e 48.S4b, и далее последовало 49.P3e 50.Sx 51.Sx 52.Px 53.P1e 54.Px 55.P6d 56.Vx 57.Rx3e 58.P'3d 59.R6e (15).

[Итак,] белые, которым было уже ничего не поделать, в ответ на 45.P6e укрепились ходом 48.S4b. Ответом на жертву 55.P6d было обычное взятие слонем. Далее чёрные перебросили ладью через 3e на 6e. Это было новое атакующее судзи, с целью сделать из белого слона ситигома - фигуру, которую в ёсэ чёрные могли бы взять в любой момент, когда он понадобится.

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

(15). Кацумата-Оно. После 59.R6e

Примечание: Ладья совершила большой марш-бросок, взяв слона под прицел. Продолжение $\blacktriangle Lx1e$ ΔLx $\blacktriangle Rx6d$ ΔPx $\blacktriangle Rx6d$ ΔPx $\blacktriangle V'1c$ $\Delta K1b$ $\blacktriangle S'4a$ [может тут создать] форму приближения к королю.

Далее в реальной игре последовало 60.S'6i 61.Lx1e 62.Sx7h+ 63.Kx 64.P'1b 65.S'4a, и побега у этого золота нет.

Так новый ход Мияты 45.P6e привёл, вдобавок, к открытию нового атакующего судзи. Белые тоже стали обдумывать другой контрплан. В наше время вместо 58.P3d играют боязливый защитный ход 58.S'2d (16), дающий прочную защиту. Ведь так край защищает ещё одна фигура. Теперь, если чёрные сыграют 59.R6e 60.N7c 61.R6f (17), то что дальше?

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

(16). После 58.S'2d

Примечание: Поскольку край на (15) слаб, белые делают прочный сброс серебра, защищая и 3-ю вертикаль, и край. Это центральное направление, и его примеров из реальных игр много.

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

(17). После 61.R6f

Примечание: Прочная защита может стать сильным ответом. Теперь, поскольку [пространство] чёрной ладьи сузилось, [у белых] есть перспективные ходы 62.P9f 63.Px 64.P'9g (18).

На (17) самыми перспективными являются ходы 62.P9f 63.Px 64.P'9g (18). Если 65.Lx9g, то 66.Vx+...L'6d с поимкой ладьи. Есть на (17) и ходы 62.P9f 63.Px 64.P'9h; изучите, какую разницу создаст эта одна пешка.

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

(18). После 64.P'9g

Примечание: Если 65.Lx9g, то 66.Vx+ 67.Nx 68.L'6d – и ладья попалась. 2005 год. Обсуждение и оценка этой позиции [ещё продолжаются].

Кстати, рюо Ватанабэ форму ▲S4f·N3g как за чёрных, так и за белых, играет необычайно сильно: в 20 таких партиях он имеет около 80% побед. Первым из небольшого числа его поражений в ней стала последняя партия матча Одза. В побеждающих стратегиях высших профессионалов заключена некая драма, не так ли?

В партиях с новым ходом Мияты 45.P6e есть ощущение, что чёрные немного давят, однако на (18) есть обещающе выглядящий ход 64.P'9g, хотя белых тут [могут] и изрядно оттолкнуть. Ситуация здесь весьма тонкая.

6. Идеи, родившиеся из ягуры

А теперь внимательно посмотрите на (19). Эта форма возникла в матче Мэйдзин 2005 года, и на сей раз вместо 49.P3e чёрные атаковали ходом 49.P5e. Игравший чёрными мэйдзин Мориути замыслил острую атаку прямо под прицелом слона.

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

(19). Мориути-Хабу. После 49.P5e

Примечание: Вместо 49.P3e чёрные начали атаку ходом 49.P5e. Если 50.Px, то атаке чёрных 51.P3e будет хорошо. Белые нанесли контрудар 50.P4e, и [далее пошла] совершенно другая игра.

Если 50.Px, то линия боя слона блокируется, и поэтому [чёрная] атака пойдёт сильнее. Здесь можно указать на последовательность 51.P1e 52.Px 53.P3e 54.Sx 55.Sx 56.Px 57.Vx 58.S'2d 59.V6h, после которой у чёрных есть ход ▲P'1c. В этот момент, если бы не было сыграно 49.P5e 50.Px, у белых была бы защита 60.S'3g...Sx2f+.

В реальной партии на (19) было сыграно 50.P4e 51.Sx 52.Vx5e. Так началась совершенно другая игра. Поскольку чёрное серебро уже вышло на 4e, удар ▲P3e силы уже не имеет. Поэтому чёрные двинули пешку 53.P4f, планируя перестроиться ходом ▲S5f. Можно было бы указать на их бывшую цель ▲B5g...▲B6f, игра с которой ранее шла совершенно в другом стиле.

В данной же партии за **52.Bx5e** последовало **53.P4f 54.B7c 55.S5f 56.P5e 57.S4g 58.B6b 59.B5i 60.G5d** (20) – сложная игра из обоюдно убийственных ходов, отвечающих один на другой. Подобное развитие для высших профессионалов естественно, не так ли? Из-за удара **50.P4e** оба игрока [были вынуждены] делать плохие ходы.

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

(20). Мориуги-Хабу. После 60.G5d

Примечание: Последовало развитие из взаимно убийственных ходов и ответов на них. Теперь на (19) стиль Като часто комбинируют с пешкой на 8e и т.д. Поскольку процент побед чёрных тут стал высок, в основной поток [эта ветвь] не попала, поскольку белые стали проявлять внимательность, [чтобы в неё не попадать].

Форма с невыдвижением пешки перед ладьёй привела к тому, что форма **▲S4f·N3g** стала меняться. Все эти изменения уже истощились, но можно с благодарностью думать о большом потоке, [который при этом пронёсся]. Теперь стиль Като обрёл гибкость, а форма **▲S4f·N3g** [строится] при решимости создать быструю атакующую форму; этот метод борьбы пригоден, когда противник играет в неагрессивной защите.

Первым на исследовании ягуры с невыдвинутой ладьёй пешкой сконцентрировался Танака Торахико, 9-й дан, а теперь и все пришли к тому же, подразумевая, что тут имеется крайне важный метод мышления. Я имею в виду метод мышления о том, какие из играющихся ходов можно отложить на потом. Например, можно ли получить хорошую позицию, если вместо **▲P2f** сначала ходить слонем или серебром, или отдать приоритет укреплению и уводу в крепость короля. Это, так сказать, метод мышления о «ходах,

которые можно создать откладыванием [других ходов]», не только в ягуре, но и в системе Фудзии, и в анагуме; применять этот базовый принцип можно вообще почти для всех боевых форм. Но в реальности возник он в ягуре, и [лишь потом] эта идея распространилась и на другие боевые формы. В этом смысле, ягуру можно назвать важным центром для современных сёги.

7. Возрождение системы Мориситы

Рассмотрим ещё одну игру с ягурой, а потом – и другие изменения.

Сначала на (18) оценка хода **64.P'9g** изменилась на «чёрным тут приемлемо». После (18) чёрные играют приемлемое продолжение **65.P'1b 66.Lx 67.P7e 68.P8f 69.Px7d 70.N8e 71.P7c+** (21). Однако выводы о соседнем с этим [пространстве ходов] меняются; это странная и сложная область.

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

(21). После 71.P7c+

Примечание: Оценка того, лучше ли тут чёрным, как и на (18), меняется. А затем начинает пересматриваться форма белых, и первое же изменение выводов непременно влечёт различные эффекты.

Поэтому про развитие **62.P9f...P'9g** стали говорить, что ему «[зажёгся] жёлтый свет». И этот вывод в очередной раз привёл к пересмотру формы **△P8e**.

В этом случае насущно необходим контрплан ухода в анагуму ходом **▲L9h**; читателю, это, наверное, уже ясно. Есть два таких контрплана: **1)** в ответ на **▲L9h** ходом **△B6d** немедленно выводится слон, или же **2)** слон на **6d** выводится в момент сразу после **▲K9i**. Моменты выхода в них различны, но пока ходом **▲S8h** этот люк не захлопнут, оба

они имеются. Если сдерживающий анагуму не допустит построения полной анагумы, то план боя ему придётся пересмотреть.

Посмотрите, например, на (22). Эта позиция возникает, если на (10) сыграть 43.P8e 44.L9h 45.B6d. Этот приём был ещё и в давние времена, однако с виду к ухудшению он не ведёт. Сначала в ответ на таинственный ход 45.B6d толкалась пешка 46.P6e, и белые, не имея права отступить 46.B7c, теряли темп. Если сравнить эту позицию с игрой (5) Ватанабэ-Хабу, то чёрные тут затратили дополнительный темп на ход ▲L9h, а белые не выдвинули пешку на 9e. В итоговом балансе белые тут в ущербе на 2 темпа. Избрание плана потерять, начиная с начальной позиции, 2 темпа, [выглядит] таинственно.

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

(22). После 44.B6d

Примечание: Спокойный выход 44.B6d сдерживает анагуму. С ударом ▲P6e происходит потеря темпа, но при этом на передний план выступает метод мышления, говорящий о выгоде из-за «[более] выгодной формы». Тут можно уловить влияние *иттэсон какугавари*.

Однако если чёрные, сыграв 44.L9h, в анагуму не пойдут, то для них это будет минусом. У белых же, при форме ΔP9d, в зависимости от ситуации, есть атака ΔP8f ▲Px ΔP'8g ▲Gx ΔN9e, дающая им плюс. Вот почему это напоминает по стилю *иттэсон какугавари*, в котором уяло ощущение преступности потери темпа. Наконец, позиция (22) возникла в нескольких партиях игр лиги А 2006 года, и во всех них белые получили удовлетворительное положение.

Далее последовало «обсуждение на доске» того, хороша ли форма ΔP8e, и хороша ли форма ΔP9e.

Интересно то, сколь многообразное влияние оказало на перспективы формы ΔP8e изменение первого вывода: как результат, [даже] выросла доля ответов на первый ход 1.P7f дебютом 2.P8d. Форма ▲S4f·N3g ненадолго была «королевским законом» для ягуры, однако белые с самого начала стали идти в бой без неё, [да и] саму ягуру стали избегать. Поэтому большинство профессионалов партии ягуры стали обдумывать контрпланы за белых. У профессионалов, играющих [общую] любимую стратегию, и ощущения схожи.

Итак, форму ▲S4f·N3g стали считать весьма неискusной, и внимание вновь переключилось на систему Мориситы. История повторилась.

Система Мориситы тоже стала стратегией, произведшей революцию в сёги. Можно сказать, что чёрные играют её, глядя на боевую форму белых, и определяя свою боевую форму в зависимости от неё; поэтому это форма реагирования.

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

(23). После 33.K8h

Примечание: Это базовая форма системы Мориситы. Король рано уходит в крепость, а движение серебра зависит от наблюдения за ходами соперника.

Начинается система Мориситы с позиции (23). Король рано уходит в крепость, и строится форма ▲N3g·R3h. Расстановка эта делается для свободы серебру; далее, следя за движением белых, чёрные играют или ▲S5g...S4f, или ▲P4f...S4g, или (в высшей точке) ▲S5g...S56h, или оставляют серебро на месте и играют *судзумэ-дзаси* ▲L1g...R1h, или выбирают что-то ещё. Это не действие, а реагирование. Чёрным же стратегия реагирования тут не подходит.

«Самой слабой точки» у системы Мориситы нет. Предпочтение отдаётся раннему уходу короля в крепость. Король, вошедший [в неё] на поле 8h, становится мишенью для судзумэ-дзаси, [однако эта атака] быстро вышла из употребления. Укажем конкретный пример.

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

(24). Морисита-Ёнэнага. После 36.V4b

Примечание: Слабой точки у системы Мориситы нет. Если белые играют ранее судзумэ-дзаси, то ответом становится сильная атака 2-й вертикали...

Ходы после (24): 37.S3g 38.N8e 39.S2f 40.Nx9g+ 41.Sx 42.P9f 43.S8f 44.P8e 45.N'8d 46.R8b 47.Sx8e 48.P9g+ 49.Lx 50.Lx+ 51.Nx 52.P'9f 53.Sx 54.Rx8d (25)

В этой партии печать на систему Мориситы поставил сам Морисита, 9 дан.

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

(25). Морисита-Ёнэнага. После 54.R8d

Примечание: Фигуры, атакующие по краю, провели сабаки. В этой партии на систему Мориситы печать поставил сам Морисита, 9 дан. 1994 год.

Ученик Мориситы, Фукаура 8-й дан, разработал контратаку, взламывающую центр. Она показана на (26), где в качестве ответа на судзумэ-дзаси серебро быстро вышло в центр.

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

(26). Фукаура-Сато. После 33.P5e

Примечание: Против судзумэ-дзаси серебро быстро вышло в центр, стремясь завязать там бой. Процент побед чёрных для этой позиции высок, и это оживило систему Мориситы.

Ходы после (26): 34.Px5e 35.Sx 36.P9f 37.Px 38.Lx 39.Lx 40.Rx 41.P'5c (27) 42.Vx 43.L'5d.

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

(27). Фукаура-Сато. После 41.P'5c

Примечание: Ход 41.P'5c бьёт в ключевую точку! Если 42.Sx, то 43.L'9g, а если 42.Vx, то 43.L'5d. Этот ход 41.P'5c сам Морисита назвал «стилем Фукауры». 1997 год.

Этот контрплан, которому сам Морисита дал название «стиль Фукауры», впервые появился ещё в 1997 году. Однако поскольку из-за бума стратегии ΔR8e сама ягура тогда была заброшена,

исследования его шли медленно. Бывает, что глубокие исследования не ведутся, если форма не играет, но сам Морисита, разумеется, применял её в титульных матчах, пока, наконец, дело не дошло до её признания. В позиции (26) чёрные за полтора года одержали 12 побед подряд, продемонстрировав выдающиеся результаты.

Так судзумэ-дзаси угасло, а система Мориситы опять стала применяться в титульных матчах. Ожившая система Мориситы стала большим командиром.

Форма ▲S4f·N3g, стиль Като, система Мориситы стали тремя осевыми стратегиями современной ягуры. Разброс этих стратегий немного замедлил её развитие, но можно сказать, что прогресс в ней не остановился.

Данные о диаграммах

1: Като-Накахара, 7.1982, Мэйдзин'№8

3: Мориути-Сато, 11.1993,
Синдзин-О'№3

5-7: Ватанабэ-Хабу, 10.2003, Одза'№5

8-9: Сима-Мориути, 1.1989, Дзэн-Нихон

11: Ариёси-Маруяма, 2.1998,
лига В2 Дзюньсэн

12-13: Танигава-Сато, 6.1998,
Мэйдзин'№7

14: Мията-Мацумото, 5.2002, Кио

15: Кацумата-Оно, 7.2002, Асахи Ореп

19-20: Мориути-Хабу: 6.2005,
Мэйдзин'№6

21: Хабу-Кимура, 3.2006, Кио.

На эту последовательность ходов было указано в разборе после игры.

24-25: Морисита-Ёнэнага, 6.1994, Рюо

26-27: Фукаура-Сато, 2.1997, Ои

Рассказ 3: Система Фудзии за белых

1. Система Фудзии выходит на сцену

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

(1). Томиока-фудзии. После 16.Р9е

Примечание: фирменным знаком системы Фудзии являются сидячий король и выдвижение пешки на 9е. Если чёрные пойдут в анагуму, то она будет тотчас разгромлена. Вклад в прочность при этом недопустим.

Базовая форма системы Фудзии показана на диаграмме (1). Что будет, если чёрные начнут здесь строить анагуму? В реальных играх самого Фудзии такая форма почти не появлялась. Дело в том, что все её избегали. И примеров красивых игр с ней можно увидеть совсем немного. Через пару десятков ходов развития из (1) возникла позиция (2).

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

(2). Томиока-фудзии. После 38.К4а

Примечание: Сикэнбися сместила ладью на 6b и выдвинула пешку на 6e. Далее, ход ΔК4а обозначил переход к

статичной ладье. Разумеется, бежать через 7i чёрным теперь нельзя, ибо этот путь к бегству будет взорван атакой белых RBSN.

Белые сместили ладью на 6b и выдвинули пешку на 6e! И это – смещённая ладья? Но подумайте, как в позиции (1) играть с ладьёй на 4b? Можно подумать: «что же, строить тут крепость ганги?». Но так система фудзии легко разбила образец, который ранее статичная ладья играла против смещённой.

Сначала система Фудзии возникла, как план игры против левого МИНО. Тогда Фудзии провёл её знаменитый анализ вплоть до мата. Ну а как план игры против статичной ладьи с анагумой, система Фудзии стартовала в декабре 1995 года. Цель у неё стала такой: «если противник просто пойдёт в анагуму, то статичная ладья будет разгромлена».

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

(3). Фудзии-Иноуэ. После 22.L1b

Примечание: В то время система Фудзии гордо расцвела, как план против левого МИНО, почти разрушив его. А против статичной ладьи с анагумой система Фудзии дебютировала в 1995 году.

Ходы после (3): 23.S5f 24.P5e 25.S4e 26.R8d 27.P3e 28.Px 29.N2e 30.B4d 31.P6e 32.P2d 33.P6d 34.Px2e 35.Sx4d 36.Px4d 37.Bx5e 38.N'3b 39.P'3c 40.Kx 41.B'4e (4).

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

(4). Фудзии-Иноуэ. После 41.B'4e

Примечание: Устремившихся в анагуму белых статичная ладья убила одним махом. Ранняя атака конём и слон драматически принесла полную победу. Далее последовало 42.P'5d 43.B6f 44.K2b 45.Bx8d 46.Px4e 47.Px6c+, и белые сдались. Всего за 47 ходов!

У современной системы Фудзии форма изменилась, но изначальный образец был именно таков. Однако выглядывающий слон и конь, создающий подножие для быстрой атаки, убили её одним махом.

Через несколько лет, осенью 1998 года, Фудзии впервые участвовал в титульном матче. Это был матч Рюо из 7 партий против рюо Танигавы, а в финале матча претендентов от руки Фудзии пал Хабу, владевший тогда четырьмя коронами – большое зрелище. Реальная сила Фудзии была в то время оценена среди профессионалов высоко, но в итоге тогда он получил лишь 7-й дан. В мире сёги говорили о победе Танигавы, но был и другой эффект: путь был узан.

Что же делать, когда система Фудзии на всех парах нацеливается на анагуму? Было выяснено и это. Легче всего это понять на примере, показанном на диаграмме (5). Решение принимается мгновенно.

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

(5). Танака К.-фудзии. После 21.K9i

Примечание: Пример из реальной игры, демонстрирующий разрушительную силу системы Фудзии. 1999 год.

Ходы после (5): 22.N8e 23.B6f 24.Nx9g+ 25.Lx 26.P9f 27.Lx 28.Lx 29.K8h 30.R9b 31.P'9c 32.R7b 33.N'9e 34.L'8a 35.B5e 36.P7e 37.B9a+ 38.P4e (6).

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

(6). Танака К.-фудзии. После 38.P4e

Примечание: Атака конём по краю, переброска ладьи и выглядывающий слон – вот три ритма, дополняющие модельное действие системы Фудзии. Профессионалы были потрясены её разрушительной мощью, и настала эра, когда анагуму просто не строили.

Раз – и защиты нет. Играть уже нечего. Удивительно, каким простым разрушением всё закончилось. В *Дзюньсээн* (лиговых играх) на партию каждому игроку даётся по 6 часов, но ещё до вечернего перерыва Танака сдался от лёгкого удара. Нынче-то известно, что против системы Фудзии уходить в анагуму плохо, но тогда для

всех профессионалов это было в новинку.

Описать систему Фудзии двумя словами можно так: пока противник собирается строить анагуму, короля не двигаем; если же противник идёт в анагуму, даром ему это не пройдёт – такой вот образ мышления.

2. Дополнение: режим быстрой атаки

Теперь мы рассмотрим 3-ю партию матча Рюо 1998 года.

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

(7). Танигава-фудзии. После 19.P3f

Примечание: Ход 19.P3f – сигнал о быстрой атаке. Далее белым разумно играть 20.K6b. После этого ладью им уже не перебросить, и статичная ладья может думать о лёгкой постройке анагумы. Появился этот образец лишь в матче Рюо 1998 года.

Если чёрные играют 19.P3f (7), то стоит подумать, не несёт ли это немедленную угрозу. Другими словами, ход P3f – индикатор ранней битвы; после него для белых сидячий король плох, и его разумно увели на 6b. Увидев это, чёрные начали строить анагуму. На самом деле, такие попытки делались и до того матча Рюо.

Ходы после (7): 20.K6b 21.L9h 22.K7a 23.B7g 24.K8b 25.K8h 26.R3b 27.K9i 28.P3e (8).

Итак, если идти в анагуму, то система Фудзии её разрушает, но если видна быстрая атака чёрных, то и белые тратят темпы на развитие; так впервые эти две стратегии оказались связаны.

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

(8). Танигава-Фудзии. После 28.P3e

Примечание: Если ходом P3f обозначена ранняя битва, то [белым надо] 1) сначала увести короля в крепость, 2) продолжить контратакой по 3-й вертикали – такой вот двухступенчатый ответ.

На (8) у белых уже стратегическая победа. Далее последовало 29.Px3e 30.P4e 31.S6f 32.B4d 33.P2d 34.Rx3e 35.P'3g 36.Px2d 37.Rx 38.P'2b 39.S8h 40.R3d 41.R2h 42.G3b (9). Включив ладью, белые получили перевес.

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

(9). Танигава-Фудзии. После 42.G3b

Примечание: Далее, создав ходами ΔP1d ... N3c ... S5b ... B3e ... B1c ... R2d яростную форму «крутящейся ладьи», Фудзии добился лёгкой победы. Белая ладья оказалась сильна.

Против анагумы система Фудзии атакует не только с сидячим королём: если ходом ▲P3f чёрные обозначают раннюю атаку, то белые уводят короля в крепость и переводят ладью на 3-ю вертикаль, тоже готовясь к ранней атаке.

В то время профессионалы, видя подобную игру, говорили: «Ох, только бы на этот раз не система Фудзии. Хотя бы Фудзии-сан попробовал другую стратегию». Был среди говоривших такие слова и я. Все называли эту стратегию первой, не зная, [как с ней справляться]. Система Фудзии произвела не только изменения в стратегиях, ведь видимые изменения в стратегиях отражаются и в построении самого социума [сёгистов]. Фудзии перестроил всю систематику сикэнбиси (ладьи на 4-й вертикали).

В американской игре софтбол («мягкий» вариант регби) есть такие слова:

«Видя ясное защитное построение противника, планируй игру в соответствии с ним. Зашёлкни замок прямо перед защитником, и кричи о направлении.»

Так всё и происходило. Именно по этому образцу. Как только противник надумывал уйти в анагуму, голову его короля сразу разбивала атака. Если же он выдвигал пешку на 6f, с быстрой атакой избегая вести короля в крепость, то от системы Фудзии приходилось отказываться, ведь на самом деле эта пешка её блокирует! Движение противника при этом не игнорировалось: если он нацеливался прямо на белого короля, то ладья смещалась на 3b, спокойно принимая вызов. Наверное, если бы Фудзии играл в американский футбол, он был бы великолепным защитником.

Обычно в процессе становления стратегий их улучшением и совершенствованием занимаются многие профессиональные игроки. Но Фудзии довёл [свою систему] до этого состояния в одиночку, построив продвинутый мир. Это было столь необычно, что конечно же его наградили призом Масуды Кодзо* за большую проделанную работу.

*) награда за развитие дзёсэки (прим. перев.)

Если [система Фудзии] ощущала нацеленность статичной ладьи на анагуму, то разбивала её сверху. Если, конечно, не было свидетельствующего о быстрой атаке выдвижения ▲P3f. Поскольку серебро на 5g в этой стратегии стоит не левое, ацуми (плотности) на 4-й вертикали у чёрных в ней нет, а поскольку это не косикакэгин, не будет быстрой атаки P4e. Но если чёрные выдвигались ▲P3f, то мишенью становилась уже эта пешка, и статичная ладья оказывалась блокирована. Однако впоследствии этот ход ▲P3f приобрёл важное значение.

Появление системы Фудзии в матче Рюо (1998 года) было таким:

- партия 1: система Фудзии
- партия 2: айфурибися
- партия 3: см. диаг. 7-9 выше
- партия 4: ладья на 4-й справа

...и тут посыпалось всяческое изобилие, в основном – из рук Фудзии. По отношению к Танигаве это была просто машина для побед: начиная с 1-й партии, исход игры решался ещё на подготовительном этапе. Сёгисты, близкие к Фудзии, впоследствии говорили: «тогда у Танигавы шансов победить практически не было».

Анагуму не построить. Быстрая атака тоже бессмысленна. Эта система Фудзии выглядела угрожающе, как редкостная «совершенная стратегия».

Победив в матче Рюо 4 партии подряд, Фудзии защитил этот титул и на следующий год, тоже против игрока партии смещённой ладьи – Судзуки Дайсукэ, 8-го дана, который все те партии играл статичную ладью. Это напоминало Масуду, сражавшегося против Оямы. Тогда Фудзии понимал, как играть ладью на 4-й против анагумы, лучше всех. Ладья на 4-й, нацелившаяся на анагуму, побеждала в четырёх партиях из пяти.

В 2000 году претендентом (на титул Рюо) стал Хабу, имевший тогда 5 корон. Но с первой же партии анагуму Хабу играть не стал. Быстрая атака, левое мино, а дальнейший план – сдерживающая стратегия. Счёт был 3:3, когда в последней партии матча игравший белыми Хабу применил считавшееся в то время стратегически неинтересным левое мино. Эта яростная битва вошла в историю; в итоге, со счётом 4:3 победил Фудзии.

Через год Хабу, имевший тогда 4 короны, вновь стал претендентом на титул рюо. На (10) – позиция из 1-й партии, в которой Хабу сыграл ▲B5e. Этот приём, используемый для развития слона, не был какой-то особенной стратегической новинкой. Но далее у этого слона на 5e появился новый смысл. В миттельшпиле этой, первой партии матча, он стал мастерским ходом Хабу, обусловившим его победу.

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

(10). Хабу-Фудзии. После 21.B5e

Примечание: Далее последовало 22.S6c 23.P3f 24.K7a 25.P6f 26.G45b. Потом Хабу сражался, отступив слонем на 3g. 2001 год.

2-я партия. Против ведущего дело к анагуме со статичной ладьёй Хабу, Фудзии перевёл ладью на 3-ю вертикаль для ранней атаки. На (11) за этой вставкой-тараном последовали чудесные ходы, и в итоге Фудзии смог победить.

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

(11). Фудзии-Хабу. После 123.P'4h

Примечание: Волшебная вставка. Далее последовало 124.Rx4h+ 125.K1g 126.G'2e 127.Gx3b 128.K1b 129.N'2h

130.В4d 131.К1h 132.Г'3h 133.С'3i!
134.Гх 135.+N5с, и Фудзии в этой
яростной битве победил. Дважды
просияла волшебная защита.

3-я партия. После быстрой атаки
▲Р4е Хабу (игравший чёрными)
перевернул ход игры и победил.

4-я партия. Фудзии (чёрными) играл
свою систему. Второй, третий
переворот... и Хабу победил.

5-я партия. Против быстрой атаки
▲Р4е Фудзии сыграл в стиле Оямы ΔG3b.
Но и в этой партии тоже произошёл
переворот, и Хабу завоевал титул рюо.

Одни лишь эти слова ничего не
объясняют, а дело в том, что Хабу
тогда был столь «неукротим», что смог
завоевать титул рюо. Фудзии проиграл,
но его система - нет. Успешного
контрплана Хабу не нашёл.

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

(12). Хабу-фудзии. После 36.Р1d

Примечание: Далее последовало
37.В2f 38.К8а 39.С56h 40.Р5d 41.Н3g
42.С4d 43.Р4h 44.С5с 45.С5g 46.В4d
47.Вх 48.Сх, и смещённая ладья
продвинулась. Крепость «миллениум» не
оказалась волшебным лекарством. 2000
год.

Тяжело было играть против системы
Фудзии и крепость миллениум (12).
Заслуга этой крепости в том, что она
развила идею крепости и увеличила
число разных вариантов того, что
может быть крепостью. Например, в
различных вариантах игры против
смещённой ладьи произошёл переход от
ягуры к «миллениуму». Или же прыжок
▲N7g: для анагуры его называли
«раздевающим ударом», но он получил
выгодное гражданство, став возможным

для миллениума. Однако против системы
Фудзии играть его, в основном, не
получалось.

3. Полезная карта угрозы

После этого отступления вернёмся к
3-й партии матча Рюо с Танигавой. Что
бы он мог в ней сделать? Короче
говоря, после (7) на 20.К6b можно
было ответить и 21.Р3е (13) (пойти в
решающий бой). Этот вызов (сикакэ)
стали играть после 2000 года. Он
появился на сцене матча Мэйдзин;
много примеров с ним было и в других
реальных играх, но его изобретатель
впервые пошёл с ним в бой лишь в июне
2003 года.

Сам по себе этот вызов смысла не
имеет. Если правым серебром бросать
вызов в идее быстрой атаки, то
порядок таков: сначала делается выход
21.С4f (в отличие от стратегии левого
С5g, поддержки в виде серебра на 4h
тут нет), и далее - 22.Р3b 23.Р3е,
таковы частичные дзёсэки. Но всё это
заканчивается защитой белых G4b. А
если позиция успокаивается, то
большое значение приобретает белая
курай на краю.

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

(13). После 21.Р3е

Примечание: Если 22.Рх3е, то
23.С4f 24.Р3f 25.Р2f 26.Р3b 27.С3е
28.Р4е 29.Вх3с+ 30.Рх 31.В'5g, и
чёрным хорошо. На (13) многие играют
22.Р3b, но...

Ходы после (13): 22.Р3b 23.Р4f!
24.Рх3е 25.Р4е 26.Г45b 27.Рх4d 28.С3d
29.Р4h 30.Р4b 31.С4f (14)

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

(14). После 31.S4f

Примечание: Форма на 3-й вертикали в беспорядке, и атака идёт по 4-й. Если белые устраиваются в *МИНО*, то вызов смысла не имеет: белый король хоть и близок, но крепок. Но далее в этой позиции появился новый ход, который мы ещё упомянем.

Ходы после (14): 32.K7a 33.S4e
34.Sx 35.Rx 36.S'3d 37.R4h 38.P'4e
39.P'3b (15)

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

(15). Маруяма-фудзии. После 39.P'3b

Примечание: Навешивание в ключевой точке: 1. Если 40.Vx4d, то 41.Vx 42.Rx 43.P3a+. 2. Если 40.R4a, то например 41.P2d 42.Rx 43.P3a+ 44.Rx 45.N7g 46.P'2e 47.Nx4e 48.V1e 49.S'4c: в любом случае статичная ладья побеждает. 2003 год.

Этот вызов разработал Сато Ёсинори 8-й дан, а отточил Года Масатака 9-й дан: сначала удар пешкой по 3-й вертикали, а затем атака по 4-й. Это весьма абсурдная последовательность, и поначалу такой вызов считался странным; но хотя его и называли

странным, форма у белых получалась тоже достаточно странной, если только белый король не бежал с самого начала на 8b. Но поскольку ходы ΔK-7a-8b дают 2 темпа, которые могут быть потрачены на краю, король и тут оказывается в достаточно опасном месте. Так или иначе, то, что белым не укрыть короля в замке - острый момент, временно позволивший реализовать ход 21.P3e. «Временно» возникла отсрочка: ещё было много сложных моментов (появлялись важные новые ходы), и в смысле сдерживания потока она имела срочный приоритет.

Фудзии был недоволен. Печатью его игры была форма ΔP9e.S4c, которая, говоря его словами, потерпела «жёсткий провал».

Была и ещё одна сложная проблема: Ямадзаки, 7-й дан, указал на схему, в которой на (7), вместо 19.P3f, чёрные поднимают слона на 7g. Если белые ответят 20.P7d или 20.P6d (два этих хода необходимы в плане игры против *анагумы*), то последует удар 21.P3f (16). Короче говоря, это отсрочка времени. Если белые ответят 22.K6b, то чёрные нацелятся на построение *анагумы* (на ходы ΔR3b...P3e времени у белых уже нет). Если же король останется сидеть, то последует решительная атака 23.P3e.

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

(16) Ямадзаки-Муроока. После 21.P3f

Примечание: Слон тут только что поднят на 7g, и альтернатива такова: быстрая атака или *анагума*. Ход 20.P7d подразумевает, что далее последует дебют *содэбися* («ладья в рукаве») ΔS-7c-6d ... ΔR7b. 2003 год.

Ходы после (16): 22.P6d 23.P3e
 24.Px 25.S4f 26.S3d 27.R3h 28.P7e
 29.Sx3e 30.Sx 31.Rx 32.Px7f 33.B6f
 34.P'3d 35.Rx 36.S6c 37.S8h 38.G3b
 39.P'7g 40.Px+ 41.Sx (17).

На (17) чёрным уже явно лучше.

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

(17) Ямадзаки-Муроока. После 41.Sx7g

Примечание: Не имея из-за сидячего короля возможности устроить крепкую битву, белые атаковали голову слона, но заделывание этой бреши делает позицию для них неинтересной. Далее ситуация успокаивается и приходит в порядок. Однако у белых есть простор для работы, и на (16) делать выводы ещё рано.

На (18) - партия Мориути (чёрные) - Хабу (белые). Только что было сыграно 19.B7g 20.P6d. Смысл ходов в этом эпизоде таков:

- ▲B-7g: «Не пойти ли в анагуму?»
- ▲P-6d: «Буду играть систему!»
- ▲P-3f: «Пойду в быструю атаку!»
- ▲K-6b: «Быстрая атака неуклюжа. Поведу короля в замок.»
- ▲K-8h: «Поднял короля? Тогда, конечно же, построю анагуму.»

В общем, обмен сообщениями шёл в виде подобной беседы. Безопасно построив анагуму, Мориути в этой партии победил.

Договорным призом [тут] можно назвать «карту угрозы», понимаемую в смысле «можно разыграть такую-то карту», угрожающую разрушить игру противника.

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

(18). Мориути-Хабу. После 20.P6d

Примечание: На 20.P6d в реальной партии был дан чёткий ответ 21.P3f 22.K6b 23.K8h, вслед за которым анагума была достроена: 24.P7d 25.P6f 26.N7c 27.G6g 28.K7a 29.L9h 30.K8b 31.K9i 32.G6c 33.S8h. 2003 год.

Конечно же, ход 21.P3f - карта угрозы, ибо «атака ▲P3e» угрожает разрушить систему Фудзии. Благодаря этой карте угрозы, для противостояния быстрой атаке и анагуме [системе] пришлось создавать новые формы.

4. Система идёт наощупь

Таким образом, стороне системы тоже пришлось производить тонкие изменения формы. Ходы ▲P-9d-9e варьировали с неподнятием ▲S4c; с формой ▲S4b выдвигали пешку ▲P6d; это была серия проб и ошибок. Вместе с ней различные комбинации пришли в хаос, так что их стали просто приводить в порядок.

Ключевой момент системы Фудзии - это «чего ждать с сидячим королём?». Частью, необходимой против анагумы, являются ходы ▲P6d, ▲P7d и ▲N7c. Однако против быстрой атаки эти ходы не нужны, и даже вредны. А самыми безопасными (выжидающими ходами, не проигрывающими против быстрой атаки) становятся ходы ▲P-9d-9e, ▲S4c и ▲G45b.

Ключевым моментом тут является именно распределение вышеприведённых трёх ходов против анагумы.

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

(19) Китадзима-Кубота. После 25.P6f

Примечание: Какие ходы хороши, $\Delta S-3b-4c$ или $\Delta S3b...G45b$? У каждого из них - свои плюсы и минусы, зависящие от слабостей чёрных.

На (19) приведён первый пример формы $\Delta S3b$. Чёрные собрались строить замок, поэтому далее вместо $\Delta S4c$ белые сыграли ход $\Delta G45b$. Что же случится, если после него покорно нацелиться на достройку анагумы?

Ходы после (19): 26.P4e 27.K9i 28.P6e 29.Px 30.Vx7g+ 31.Nx 32.P7e 33.G6g 34.Px7f 35.Gx 36.V'9d 37.V'5h 38.Vx7f 39.Vx 40.P9f 41.Px 42.G'7e 43.V5h 44.P'7f (20)

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

(20) Китадзима-Кубота. После 44.P'7f

Примечание: Далее последовало 45.V'6d 46.Px7g+ 47.Vx7e 48.Nx6e 49.S-6f 50.P'9g 51.Lx 52.+Px8g 53.S7h 54.P'9h 55.K8i 56.N'7g, и белые разгромно победили. 1997 год.

Эта решительная атака оказалась решающей. После данной партии распространилось понимание того, что уход в анагуму без хода $\Delta G6g$ провален.

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

(21). После 20.K6b

Примечание: Это битва формы $\Delta S3b$ против $\Delta P3f$. Если далее 21.P3e, то 22.Px 23.S4f 24.P4e 25.Vx3c+ 26.Nx 27.Sx3e 28.P'3d 29.S2f 30.P4f, и смещённой ладье хорошо.

На (21), после создания формы $\Delta S3b$, на 19.P3f белые ответили поднятием 20.K6b. Теперь, если 21.P3e, то 22.Px 23.S4f 24.P4e. Таким образом, у формы $\Delta S3b$ есть две заслуги: 1) ход 24.P4e, открывающий линию боя ладье, и 2) лёгкость ответа на быструю атаку ходом 22.Px3e; минус же её в том, что ладью не перебросить на 6b.

Поэтому чёрные играют 21.V7g. И если 22.K8h, то ходом 23.K8h нацеливаются уйти в анагуму. Если же белые ходом $\Delta P6d$ или $\Delta P7d$ начнут препятствовать анагуме, то [чёрные] получают от этого вызова пользу, пойдя в контратаку. Важным примером из реальной игры тут является партия Фукаура-Хабу.

Ходы после (21): 21.V7g 22.P6d 23.K8h 24.P7d 25.P6f 26.N7c 27.G6g 28.P4e 29.L9h 30.N8e 31.V8f 32.P6e 33.K7h (22)

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

(22). Фукаура-Хабу. После 33.K7h

Примечание: Король нацеливанием на анагуму подманил белых бросить вызов и, сделав эту работу, вернулся. Поймите, что ключевым тут является ужасное положение белого короля. Поэтому далее чёрные сыграют $\Delta R6h!$, и контратака по 6-й вертикали будет для них обещающей.

Контрпланом Фукауры был возврат короля на 7h сразу после удара $32.P6e$. Уйдя от анагумы и с линии боя слона, он нацелился на то, чтобы дать бой в центре и извлечь этим боем пользу из формы белого короля. За (22) последовало $34.P4f$ $35.Px$ $36.Px6f$ $37.Gx$ $38.Vx$ $39.Sx$ $40.Rx4f$ $41.V'5e$ $42.R4i+$ $43.G5i$ $44.+R3i$ $45.Vx9a+$ $46.K5a$ (защита от $47.Kx9e$) $47.+B3g$ (23), и чёрные достигли полной победы.

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

(23). Фукаура-Хабу. После 47.+B3g

Примечание: Старшие фигуры чёрных тут столь сильны, что атака белых уже не важна. 1997 год.

Так какая же форма лучше, $\Delta S4c$ или $\Delta S3b$? В поисках ответа на этот непростой вопрос Фудзии пробовал различные ходы. Сильным выглядел [его] стиль Оямы, но одновременно он делал и разные другие попытки (среди них и форма $\Delta S3b \cdot G5b$ из вышеупомянутой партии с Хабу), сила которых была признана. Позицию (22) Фудзии строил несколько раз, но ничего искусного из неё так и не извлёк... В любом случае, положения с «желательностью как-то справиться с быстрой атакой» это течение так и не изменило.

Среди неизвестных [попыток] были и весьма продвинутые. В конце данной книги приведены образцы дзёсэки системы Фудзии, подобранные по стилям, с которыми я настоятельно советую ознакомиться.

5. Новая форма, с которой система достигла совершенства

Наконец, [развитие] пришло к форме $\Delta P6d \cdot P9d$ (24), объявившейся в партии Сэгава-Фудзии. Бывший тогда любителем, Сэгава победил Кубо, 8-го дана, в ситуации, проиграть в которой для профессионала было непростительно.

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

(24). Сэгава-Фудзии. После 18.G45b

Примечание: Наконец-то система Фудзии [нашла] свой фирменный знак – жертвование ходом $\Delta P9e!$ Это, ранее откладывавшееся, откладывание этого хода стало найденным наощупь ответом как на быстрый бой, так и на анагуму. В 2003 году оно прошло тестовые испытания, а в 2004 стало стандартом.

Фирменным знаком системы Фудзии является отказ от цукикоси (выдвижения курай против не ходившей пешки противника) $\Delta P9e$, вместо которого играется $\Delta S45b$ или $\Delta P6d$. В форме $\Delta S3b$ быстрая атака $\blacktriangle P3e$ не страшна. Пропуск хода $\Delta P9e$ позволяет быстрее увести короля на 7a. И он становится безопаснее, чем в форме $\Delta K6b \cdot P9e$.

В форме $\Delta S3b$ основная атака идёт не по краю, а по 6-й вертикали (см., диаграмму 22). Если бы ход $\Delta P9e$ был [в той партии] отложен, [белых было бы там] хорошо. Но если бы чёрные пошли в крепость, то всё было бы наоборот. [Но] система Фудзии [всё ещё] продолжала думать в стиле «это откладывание можно отложить на потом».

В партии, на (24) было сыграно **19.B7g 20.P7d 21.P6f 22.N7c 23.G6g 24.P4e 25.P3f 26.K6b 27.K8h 28.K7a 29.G7h 30.P9e** (25). Тут Сэгава отказался от анагумы ради другой игры, но в итоге Фудзии [всё равно] одержал грандиозную победу. На (25) можно нацелиться и на анагуму, и этот пример мы тоже рассмотрим.

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

(25). После 30.P9e

Примечание: Форма одновременного использования и мира, и войны; откладыванием хода пока отложено, [ради] конфронтации. Вместо $\Delta P9e$ было бы самое время выдвинуться $\Delta S4c$. Думали, что сильнейшее построение системы Фудзии уже родилось, однако...

Ходы после (25): **31.L9h 32.N8e 33.B6h 34.P6e 35.P2d 36.Px 37.P3e 38.P4f 39.Px3d 40.B2b 41.Px4f 42.Px6f 43.Sx 44.P'6e 45.S7g 46.Nx+ 47.Bx 48.S'6f** (26)

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

(26). Сима-Фудзии. После 48.S'6f

Примечание: Белые здесь добились большого преимущества. Впоследствии, когда [уже в другой партии] эти игроки достигли позиции, аналогичной (25), Сима ушёл в анагуму и победил. Для овладения системой Фудзии необходимо умение. 2003 год.

В итоге Фудзии победил, но это построение вызвало ощущение ответа. Если символом системы, ходом цукикоси $\Delta P9e$, пренебречь, то ответом будет ранний увод короля в крепость $\Delta K7i$. Таким построением является и взлом левого МИНО из первого сезона.

Однако это же построение появилось [у Фудзии] и против новых соперников. Но ходы эти уже стали известны, и [сопутствующие] нюансы изменились.

6. Быстрая атака $\blacktriangle B5e$

Речь идёт о ходе **21.B5e**. Этот ход технический, его цель - перевод слона на 4f или 3g; такой метод игры, с целью переброски слона, уже был показан на диаграмме (10), но на сей раз он иной.

Ходы после (24): **19.P3f 20.K6b 21.B5e** (27), цель - приведение формы [белых] в беспорядок и быстрая атака.

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

(27). Танигава-Хабу. После 21.В5е

Примечание: В ответ на «карту угрозы» 19.Р3е белые укрепили короля 20.К6b, и тут чёрные вылетели 21.В5е, нападая на ΔР6d. Если эта пешка будет взята, атака на анагуму будет уже невозможна. Пришедшая в хаос система Фудзии терпит [ущерб] от быстрой атаки?

Тут можно обратить внимание на даты:

- * Партия Сэгава-Фудзии: 14.8.2004,
- * Партия Танигава-Хабу: 25.8.2004.

Заинтересовавшись новой формой системы, Хабу тут же применил её в титульном матче. Так система Фудзии подошла к поворотному пункту, в котором на неё возник контрплан. До этого момента в системе Фудзии ход ΔР6d прежде формы ΔР9е не делался. Новым в этом построении стало то, что откладывая ход ΔР9е, более высокий приоритет отдают ходам ΔР6d...ΔР7d...ΔN7с.

Танигава нашёл в этом слабую точку, которую и использует ход 21.В5е. Защититься от 23.Вх6d белые могут лишь ходом 22.С6с или 22.Г6с, а вот играть 22.Р6е им тут нельзя. Но в первых двух случаях чёрные бросят вызов 23.Р3е 24.Рх 25.С4f. Ощущения [за белых] дурные, не так ли? Итак, для новой формы системы Фудзии ход 21.В5е стал бедой.

Ходы после (27): 22.С6с 23.Р3е 24.Рх 25.С4f 26.Р4е 27.Вх3с+ 28.Nx 29.Сх3е 30.Р'3d (28)

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

(28). Танигава-Хабу. После 30.Р'3d

Примечание: В ответ на 22.С6с чёрные бросили вызов 23.Р3е 24.Рх 25.С4f, и до (29) это дорога без развилок. Далее же, после 31.Р2d 32.Рх, есть варианты 33.Сх и 33.Сх3d.

Ходы после (28): 31.Р2d 32.Рх 33.Сх 34.Р4f 35.Сх3с+ 36.Сх 37.Рх4f 38.Рх 39.Р2а+ 40.В'4d 41.Н'5е (29)

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

(29). Танигава-Хабу. После 41.Н5е

Примечание: С точным ходом 41.Н5е, быстрая атака 21.В5е достигла успеха. Однако плод победы сорвал всё же Хабу. Август 2004 года.

На (29) чёрным хорошо. Быстрая атака 21.В5е успешна. Однако в реальной партии Хабу успешно защитился со всех сторон и добился победы.

Таким образом, Хабу, который как игрок интересуется появлением и исчезновением всех стратегий, дал ответ на возникший вопрос и (как и во многих других случаях) добился результата. С этого момента, как и в

предыдущих [подобных случаях], Хабу стал играть [в системе Фудзии] ведущую роль.

Через 3 месяца Хабу уже сам, играя против системы Фудзии, применил быструю атаку 21.В5е.

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

***(27). Хабу-Кубо. После 21.В5е**

Ходы после (27): 22.Р6е 23.К8h
24.К7а 25.Л9h 26.Р4е 27.К9i 28.Р9е
29.С8h 30.Вх5е 31.Рх 32.С3с 33.Г7i
(30)

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

(30). Хабу-Кубо. После 33.Г7i

Примечание: Если на (27) белые играют 22.Р6е, то чёрные уходят в анагуму. Ноябрь 2004 года.

Если пешка ускользнёт от нападения, уходя вперёд, то чёрные смогут спокойно достроить анагуму, и защиты от этого нет. Словами игроков, «после построения анагумы беспокойства не остаётся» (Хабу), «построение анагумы отдаляет систему от её главной цели, и [позиция становится] неинтересной» (Кубо): мнения их тут сходятся. В этой второй партии Хабу тоже победил.

Наконец, Хабу встретил в реальной игре и самого основателя. Согласно Фудзии, партия эта стала поворотной.

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

***(28). Хабу-фудзии. После 30.Р'3d**

Примечание: Простое продвижение по 2-й вертикали - это быстрый прорыв, а ходы ▲N'5е и т.д. создают слабости в форме белого лагеря. Основатель Фудзии надеялся на свою схему, но...

Ходы после (28): 31.Р2d 32.Рх
33.Сх 34.Р4f 35.Рх 36.Рх 37.Сх3с+
38.Р'2g 39.Рх 40.Р'2f 41.Р2h 42.Сх3с
43.В'5е 44.Р4i+ 45.Вх3с+ 46.В'3f (31)

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

(31). Хабу-фудзии. После 46.В'3f

Примечание: Эта быстрая атака вызвала появление серии сложных вариантов. Белые, видимо, возложили свои надежды на атакующе-защитный ход 46.В'3f, но... далее последовало 47.Н'4d 48.С'5g 49.Нх5b+ 50.Сх 51.Г'5i 52.+R3i 53.Рх2f 54.Вх5h+ 55.Г5x 56.Сх+ 57.Гх 58.Г'6i (32)

Эта быстрая атака сложна, поэтому будет достаточно, если Вы схватите общий поток ходов. Пока Фудзии

тормозил сабаки [чёрной] ладьи, стремясь устроить жёсткое ёсэ.

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

(32). Хабу-Фудзии. После 58.G'6i

Примечание: Ожидавший триумфа, Фудзии уже думал «я победил», но...

Вскоре возникла позиция (32). Последовательность от (31) до неё следует подчеркнуть. Каждый её шаг имеет неотступную защитно-атакующую интенсивную силу. Сброс 58.G'6i выражает предвкушение триумфа; Фудзии уже думал «я победил!», однако...

Ходы после (32): 59.S'6h 60.N'6e 61.S'5i 62.Gx6h 63.Gx! 64.+Rx5i 65.G'6i (33)

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

(33). Хабу-Фудзии. После 65.G'6i

Примечание: Взрывная жертва серебра сотворила магическую защиту. Далее последовало 66.+R3i 67.S'5h 68.S'4h 69.P'4i, и Хабу защитился. Декабрь 2004 года.

И опять - волшебное искусство защиты! Намеренно подставив серебро под удар, Хабу в итоге защитился.

Столь изощрённым искусством защиты даже среди профессионалов владеют, пожалуй, немногие, и даже Фудзии сказал: «Я думал, что всё уже закончилось, но эта партия ещё раз не оставила мне шансов на победу. Хабу-сан обычно примерно так и играет, но я впервые увидел настолько хороший контрплан, что играть эту стратегию больше уже не буду». А теперь - 3-я партия, в которой тоже победил Хабу.

Это была решающая партия матча за звание претендента на титул кюо. Форма тут немного другая, поскольку мэйдзин Мориути избрал новый контрплан, сыграв 24.G5c, но нельзя сказать, что он стал стратегически успешным.

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

(34). Хабу-Мориути. После 28.G5d

Примечание: В ответ на 23.B5e Мориути защитился поднятием 24.G5c. За этой решающей партией матча на выбор претендента на титул кюо, видимо, стояли глубокие исследования.

Ходы после (34): 29.B8h 30.G4e 31.P2d 32.Px 33.Sx4e 34.Px 35.G'2b! 36.K7c 37.Gx3b 38.Rx 39.Vx3c+ 40.Rx 41.V'5e 42.G'3d 43.Vx3c+ 44.Nx 45.R'4a (35)

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

(35). Хабу-Мориути. После 45.R'4a

Примечание: Далее последовало 46.P3f 47.R4c+ 48.V'1b. Этот сброс запертого слона для белых тяжёл. Выход ΔG-6c-5d не стал козырем против быстрой атаки ▲B5e. Январь 2005 года.

В результате, Хабу победил [и тут]. Получив право на участие в титульном матче, он применил в пяти его партиях уже новую форму системы фудзии.

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

*(28). Танигава-Хабу. После 30.P'3d

Примечание: И вновь сутью темы является быстрая атака ▲B5e. Так специалист по системе фудзии [задал] другим профессионалам суровый [урок] тщательного изучения [его игр].

Ходы после (28): 31.P2d 32.Px
33.Sx3d 34.P4f 35.Px 36.Rx 37.Rx2d
38.R4i+ 39.R2b+ 40.P'2a 41.+Rx3b
42.V'1d 43.Sx3c+ 44.Vx5h+ 45.Gx
46.+Rx 47.K7g 48.G'5g 49.P9f (36)

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

(36). Танигава-Хабу. После 49.P9f

Примечание: Если 50.Gx6g, то 51.K8f, а если 50.+Rx6g, то 51.K8h, и приближения нет. Далее белый король окажется в цумэро. Реальный пример показал превосходство быстрой атаки ▲B5e, однако...

Танигава быстро развил ладью, и в данной позиции чёрным хорошо. Быстрая атака ▲B5e успешна.

Далее развитие пришло к позиции (37). Чёрные шли на темп впереди, и все в этой ситуации думали, что Танигава победит, однако...

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

(37). Танигава-Хабу. После 65.V'3e

Примечание: Далее последовала чудесная защита 66.P'4d 67.Vx 68.K6c. Если вместо 68.K6c сыграть 68.K7b 69.Vx5d 70.N'6c, то 71.Vx6c+ 72.Kx 73.N'7e, и далее цумэ.

Ходы после (37): 66.P'4d 67.Vx 68.K6c (38)

Вместо побега вдаль, на 7b, король убегает на 6c, и приближения к нему нет. Раскроем секрет трюка: на (37) чёрный король в цумэро $\Delta P9g+$ $\blacktriangle Nx$ $\Delta N'8f$ $\blacktriangle Px$ ΔNx $\blacktriangle K8g$ $\Delta B'9f$, но если белые используют для защиты вставку любой фигуры, то это цумэро исчезнет. Поэтому защита типа 66.P'4d 67.Vx 68.K7b 69.Vx5d 70.G'6c им недоступна, ведь тогда 71.G'7a 72.K8b 73.Gx6a – проигрыш. На сложный вопрос, как ускользнуть, не разрушая цумэро [чёрному королю], они нашли простой ответ.

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

(38). Танигава-Хабу. После 68.K6c

Примечание: Далее последовало 69.G'5c 70.K7b 71.Vx5d 72.K8b 73.+Rx5b 74.Gx 75.S'7a 76.K9c 77.Gx5b 78.+Rx7i 79.Sx 80.R'9g, и далее Хабу победил.

Хабу дважды победил с новой формой системы Фудзии, и трижды – играя за статичную ладью: все победы, в итоге, достались Хабу, нда. Однако общая оценка этих дзёсэки такова, что быстрая атака $\blacktriangle B5e$ весьма сильна.

7. Тут строится анагума

Далее, в базовой позиции системы, у чёрных появился контрплан.

Помните ли Вы позицию (39)? Она возникла в матче Одза 1997 года, в партии Сима-Хабу. Тогда система Фудзии впервые появилась в титульном матче, и именно в такой форме. Нынче именно такая форма тоже играет, но тогда ход $\Delta S6c$, должно быть, вызывал странное ощущение. Однако поначалу белые не стремились построить мино, и это серебро рассматривали, как ценную атакующую фигуру.

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

(39). Сима-Хабу. После 28.S6c

Примечание: Впервые система Фудзии появилась в титульном матче в 1997 году, во 2-й партии матча Одза, и применил её Хабу. И эта интересная форма быстро была взята в оборот.

В этой партии на (39) было сыграно 29.L9h 30.N8e 31.B8f 32.P6e 33.P5e 34.Vx 35.P2d 36.Px 37.Rx 38.P7e 39.P5d 40.Sx 41.Vx7e 42.G4c 43.R2h 44.R6b (40), и игравший белыми Хабу завязал сложный бой.

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

(40). Сима-Хабу. После 44.R6b

Примечание: Пожертвовав [уходом в] крепость мино, Хабу начал бой с сидячим королём. Далее последовало 45.G5f 46.B3c 47.P'5f 48.P7d, после чего продолжилась сложная битва.

Позиция, полностью совпадающая с (39), возникла в 2004 году в партии Морисита-Хабу. Видимо, где-то [над ней] была проведена работа.

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

* (39). Морисита-Хабу. После 28.S6c.

Примечание: Примерно через 7 лет после того, как система Фудзии впервые появилась в титульном матче, эта форма возникла вновь. Сыгранная далее последовательность в наше время [считается] правильной.

Ходы после (39): 29.P8f 30.P8d
31.L9h 32.P8e 33.K9i 34.Px8f 35.S8h
(41)

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

(41). Морисита-Хабу. После 35.S8h

Примечание: Далее последовало 36.P6e 37.Vx8f 38.P4f 39.Px 40.P'4e 41.Px 42.Px6f 43.Sx 44.Rx4e 45.P'4h 46.S5d 47.P'8g. Сначала спешно достраивается анагума, а затем латается брешь [над ней].

Про 29.P8f можно сказать: «это ещё что за ход?», но когда развитие доходит до (41), его смысл становится ясен. На ходы ΔP8d...P8e белые затрестили 2 темпа, и именно это дало чёрным время, чтобы сыграть ΔK9i...S8h. Если бы чёрные не сыграли 29.P8f, то по балансу они были бы на темп позади. Допустить взятие 34.Px8f, чтобы

сыграть 35.S8h – таковы современные сёги. В этой партии возникла на удивление большая разница, и Хабу с был полностью разбит.

Молодые игроки стали исследовать и развивать эту идею ухода в анагуму с помощью хода 29.P8f как контрплан против системы Фудзии, и первым её воплотил в игру Хасимото Таканори, 7 дан. Известность получила победа рюо Ватанабэ Акиры (тогда 5 дана), который применил её в партии против Танигавы по дороге к титулу рюо.

8. Глянем на молодых профессионалов

Попробуем привести всё это в порядок. Сколько бы построений у системы Фудзии ни было, основное отношение у них одно и то же: 1. Если противник идёт в анагуму, то не может быть, чтобы мы её не разбили. При этом, 2. когда он ходом ΔP3f бросает вызов, что пойдёт в быструю атаку, ни в коем случае не надо связываться с ним, пока король – сидячий.

Если два этих аспекта не сбалансированы, то игра не идёт, однако на текущем уровне ведутся различные разработки, [проявляющиеся через] необычайно сложные партии.

Совершенно неверно, что, смотря на Фудзии, Хабу сам проводит исследования, сам ставит эксперименты, сам делает выводы и сам получает результаты.

На самом деле, ужас современной системы Фудзии в том, что соперниками [в ней] по очереди становятся три человека: Мориути, Хабу и Сато. (Есть ожидание, что далее к ним добавятся молодые Ватанабэ и Ямадзаки.) Уже изначально сильные, эти трое в связке продвигаются [в исследовании] ладьи на 4-й вертикали, находясь на одной глубине [понимания], устав от [собственного] совершенства. Другими словами, чтобы какая-нибудь стратегия прогрессировала, надо, чтобы эту стратегию играло много поддерживающих [её игроков], чтобы она была в моде. Если стратегия модна среди многих соперников, то видя их хорошие ходы, игроку и самому легче понять, как её играть.

В конце 2005 года я послушал, что [об этом] говорит Хабу:

- Что Вы можете сказать о системе Фудзии за белых?

Хабу: [Всё], наверное, ужасно. Всё было ужасно и раньше, и всё, наверное, будет ужасно и в следующем году. Людей, которые бы её играли, не осталось... Даже по неосторожности, ни одного нового хода не появляется. Я поиграл её как-то с Мориситой-саном, вариант ходов в 5. (смеётся)

Этот ответ удивил меня и развеселил. Я был уверен в новой форме прошлого года, которая была тут представлена партиями Танигавы, Кубо и Фудзии, и думал, что тут есть что обсудить, но ведь всплывают и более ранние партии, которые игрались до них. Хабу же упомянул партию с позицией (41). Возможно, он сильно сожалел, что проиграл её.

Тогда я ударил следующим вопросом. На сей раз - о партиях, в которых строится *анагума*: разве не чудесно, как в них сопротивляются молодые игроки?

Хабу (а теперь сложно без [мнения] мастера) от ответа ушёл. Ну не «угорь из ресторана угрей» ли, [спрашивать] которого бесполезно? Я, конечно, не такой «на все руки мастер», и в этой книге, разумеется, мастера и главу клана [из себя изображать] не буду... такие вот тут нюансы.

Подтекстом моих вопросов были вот какие обстоятельства. Например, Тиба Сакио, 5-й дан. Совсем недавно он, бросив систему Фудзии, стал играть, строя *анагуму*. В итоге он повысился в *Дзюньисэн*, вдобавок стал претендентом на титул синдзин-о, и его результативность возросла.

Рассмотрим следующий пример.

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

(42). Охира-Тиба. После ▲Rx4e

Примечание: Чтобы развить атаку на *анагуму* от *гин-канмури*, необходимо *тэдзукури* (умение находить атакующие ходы). Далее проявлено искусство, выращенное в системе Фудзии.

Ходы после (42): ▲P9f ▲Px ▲P'9g ▲Lx ▲N'8e ▲P4b+ ▲S4d ▲+P4c ▲Sx4e ▲+Px5c ▲Gx ▲B'3a ▲R5b ▲P'4d ▲P'9e ▲Px ▲Nx9g+ ▲Nx ▲P'9f (43)

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

(43). Охира-Тиба. После ▲P'9f

Примечание: Прямо перед этим, отвечать на ▲Nx9g+ ходом ▲Sx нельзя, ибо [это делает *анагуму*] тонкой. В реальной игре далее последовало ▲P4c+ ▲Px9g+ ▲Sx ▲N'8e ▲S8f ▲Gx4c ▲Bx6d+ ▲N'7c ▲K8h ▲L'6a ▲+B3g ▲P'4f, и преимущество у белых.

Восхитительная атака по краю. Так искусство, выросшее в системе Фудзии, проявилось и в игре обычной смещённой ладьи.

Или же Накамура Рёскэ, 4 дан, который, строя *анагуму*, имеет против ладьи на 4-й более 70% побед.

В результате деятельности Основателя Фудзии, смещённая ладья ощутила важность атаки, и вытащила из истории технику атаки по краю. Анагума – сильный противник, но заучите, что её не следует бояться. «Теперь из-за быстрой атаки ▲Р3f зажглось стихом много красных огней» (как сказал один молодой профессионал), так что система Фудзии находится в состоянии «жёсткой посадки», однако в партии смещённой ладьи один за другим рождаются новые 4-е даны. Быть может, эта молодёжь сможет пробить [системе] новый путь.

9. Прорыв совершил новый ход Мурооки

Важный вариант системы Фудзии появился несколько раз подряд в позиции (44), в титульном матче, и был довольно глубоко исследован. Новый ход 32.Р'4g [нашёл] Муроока, 7 дан. Впервые он был сыгран в декабре 2003 года, и хотя его применяли в официальных партиях и после этого, лишь в 2006 году он стал серийно играть на большой сцене, сразу обрета внимание.

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

(44). Сато Синъя – Муроока.
После 32.Р'4g

Примечание: На (14) правильный момент для хода 32.Р'4g уловил Муроока. Если 33.Рх, то [белые проведут] сабаки [слона], и у них будет сброс ΔВ'3h, а если 33.Гх, то [чёрным] тоже ничего не поделаться. Это идея большого шанса. Впервые он появился в 2003 году.

Ключевым для этого хода 32.Р'4g является выбор времени. Если на него ответить 33.Рх, то после размена слонов у белых появится сброс ΔВ'3h. Но что, если 33.Гх? А тогда белые,

ничего не делая, спокойно сыграют ΔLx...K7a. В этом и состоит идея: [вертикаль] перед чёрной ладьёй утяжелится, затормаживая её. Далее видно большое сабаки ходом ΔВх4d, но в нём нашлось слепое пятно.

Послушаем изобретателя. Каковы детали открытия?

Муроока: Исследования я вёл ещё весьма давно. В точности тогда, когда система Фудзии положила конец быстрой атаке 21.Р3е. Ягура и какугавари изучались, разрабатывались контрпланы, а вот полезных ходов [для] системы Фудзии было мало. Поэтому выбора у меня не было. Затем я заметил, что вызов 21.Р3е вернулся, и тогда подумал: а что, если сыграть 32.Р'4g?

- Идея была в том, что если её возьмут золотом, то далее можно играть спокойно?

Муроока: Да. Когда берут золотом, в первую очередь думается о ходе ΔK7a, но это неискusstный ход. Сначала надо поднять стрелку ΔL1b, и уж затем играть ΔK7a. Исследования были трудны, но когда я решился так играть, всё проверилось в реальной игре.

- Новый ход Мурооки прошёл оценку в титульном матче. Что Вы об этом думаете?

Муроока: Я горд, что ход, который я обдумал, был сыгран в титульном матче Мэйдзин, но от того, что [на него оказались] направлены анализ и исследования высших профессионалов, мне грустно.

Затем Муроока, как некий шахматный гроссмейстер, которого мы упоминали, этот разговор завершил. Похоже, пора резюмировать изменения, идущие в сёги.

Дзёсэки в ягуре простираются далее 70-го хода, но то, что происходит в партии с «воздушным боем», непонятно уже на 20-м ходу. С этого момента уже решается исход партии. Ходы с этого момента уже оцениваются на вес золота. Дебют какугавари косикакэгин, спавший более 30 лет из-за вывода, что он ведёт к сэннититэ, благодаря идеям задержки перед ладьёй, ладьи на 4-й справа вертикали и ▲B2h, вновь ожил, став стратегией, которую применяют высшие профессионалы. Другой спящей стратегией была система Фудзии;

[интересно,] могла бы она ожить, если бы кто-нибудь открыл её новые ходы лет 50 назад? Но открыли её лишь сейчас.

Как и ожидал Мууроока, появление [его нового хода] в титульном матче привело к немедленному углублению его исследований.

Теперь посмотрим на матч Мэйдзин 2006 года.

Ходы после (44): 33.Rx4g 34.Vx4d 35.Vx 36.Rx 37.V'2b 38.R7d 39.R4h 40.V'3c 41.Vx+ 42.Nx 43.V'6e 44.V'8d (45) – завязалась сложная битва.

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

(45). После 44.V'8d

Примечание: Эта диаграмма – важная тема для нового хода Муурооки. Данная, весьма сложная позиция неоднократно появлялась в титульных матчах. Сначала в ней были испытаны ходы 45.Vx7d 46.Rx 47.S5g 48.N4e 49.S6f, затем [внимание] сфокусировалось на просто 45.S5g 46.N4e 47.S6f.

Затем, месяца через два, новый ход Муурооки применили уже в матче Ои, в котором вновь возникла позиция (45).

Ходы после (45): 45.S5g 46.N4e 47.S6f 48.R6d 49.V3b+ 50.Rx6f 51.Px 52.Vx 53.R4g 54.S'5g 55.R'3a 56.Sx5h= 57.Gx 58.G'5g 59.G'6g (46)

После проявления восхитительного искусства защиты положение у чёрных хорошее. Их старшие фигуры устроили узкий пробой. Белые, которым это не понравилось, завязали решающий бой... вот [общее] течение [той партии]. Так для нового хода Муурооки зажётся жёлтый свет.

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

(46). Сато-Хабу. После 59.G6g

Примечание: 59.G6g – мастерский защитный ход. Если чёрные получат слона в руку, то смогут создать цумэро ходом ▲V'8b. В реальной партии далее было сыграно 60.V9c 61.R2g 62.Gx6g 63.Rx. Казалось, положение у чёрных перспективное, однако...

Но далее в исход партии вмешалась магия. Посмотрим на некую её часть.

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

(47). Сато-Хабу. После 71.Rx3b+

Примечание: Позиция ходов через 10 после (46). Далее Хабу применил свою магию.

Ходы после (47): 72.V'4c 73.+Rx 74.Gx 75.P'6h 76.R'3i 77.V'1h 78.P7d (48)

Вместо 72.V'5d Хабу сыграл 72.V'4c. Если же 72.V'5d, то 73.Rx3e 74.Vx3b 75.Rx+, и дракон в лагере остаётся. Но белые отступали, отдавая приоритет безопасности своего лагеря, и каким бы методом измерить этот волшебный интервал [игры]. Их дальнейший ход 78.P7d совершенно невидим.

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

(48). Сато-Хабу. После 78.P7d

Примечание: Далее виден тихий ход $\Delta N7c$. В реальной партии далее последовало **79.S'4f 80.R4i+**

На (48) видно нападение на ладью $\Delta N7c$, который вызвал бы у чёрных затруднения. В итоге, получив две ладьи, Хабу победил.

Но хотя итогом игры и стала победа Хабу, новому ходу Мурооки **32.P'4g** зажётся жёлтый свет.

Далее вокруг позиции (45) развернулась масса работы, но на текущий момент она связана со сложным боем. Возможно, она сможет продлить срок жизни системы Фудзии, для которой зажглись жёлтые и красные огни, вызвавшие у партии системы усталость. Текущее же состояние таково, что ей требуется больше работников.

Данные о диаграммах

- 1-2: Томиока-Фудзии, 1.2000, блиц
 3-4: Фудзии-Иноуэ, 12.1995,
 лига В2 Дзюнъисэн
 5-6: Танака Кайсю - Фудзии, 9.1999,
 лига В2 Дзюнъисэн
 7-9: Танигава-Фудзии, 11.1998, Рюо'№3
 10: Хабу-Фудзии, 10.2001, Рюо'№1
 11: Фудзии-Хабу, 10.2001, Рюо'№2
 12: Хабу-Фудзии, 8.2000, Одза'№1
 15: Маруяма-Фудзии, 6.2003, Одза
 16-17: Ямадзаки-Муроока, 4.2003, NHK
 18: Мориути-Хабу, 11.2003, Рюо'№4
 19-20: Китадзима-Кубота, 10.1997,
 Одза
 22-23: Фукаура-Хабу, 6.1997, 勝拔
 24: Сэгава-Фудзии, 8.2004, Гинга
 26: Сима-Фудзии, 7.2003, А-Дзюнъисэн
 29: Танигава-Хабу, 8.2004, Ои'№4
 30: Хабу-Кубо, 11.2004, Одза
 31-33: Хабу-Фудзии, 12.2004, Кио
 34-35: Хабу-Мориути, 1.2005, Кио,
 финал матча на звание претендента
 36-38: Танигава-Хабу, 2.2005, Одза'№1
 40: Сима-Хабу, 9.1997, Одза'№2
 41: Морисита-Хабу, 3.2004, Рюо
 42-43: Охира-Чиба, 8.2005, Одза
 44: Сато Синъя-Муроока, 12.2003,
 Гинга
 45: Мориути-Танигава, 5.2006,
 Мэйдзин'№4
 46-48: Сато-Хабу, 7.2006, Ои'№1

Рассказ 4: Система фудзии за чёрных

1. Игра с дополнительным темпом

В предыдущей лекции речь шла о текущем состоянии системы Фудзии за белых. Возможно, система Фудзии и защитится от печати приближения к опасности разрушения, но всё это ещё не решено. Есть много форм, в которых ясный вывод пока не сделать, поэтому исследования надо углублять. Но после 2006 года никто, кроме самого Фудзии, оживляющего движения [в системе Фудзии пока] не производил.

Теперь подумаем о системе Фудзии за чёрных. За белых в ней было почти три построения, но за чёрных их меньше. Сторона системы следит за ходами статичной ладьи, а у белых в базовой диаграмме сыграно на 1 ход меньше. И хотя [уловить] расстояние тут трудно, при игре чёрными сначала играют все ходы ▲S6g, ▲G65h и ▲P1e, а уж затем смотрят на построение белых. Три варианта [развития] белых [при этом] поначалу склеены.

Самой частой является форма (1). От построения системы Фудзии за белых (тут подумайте, пожалуйста, о позиции (39) из предыдущей главы) эта форма отличается лишь сделанным ходом ▲S6g. В данном случае чёрные следуют плану «быстрого слежения» и не атакуют.

Белые же, построившись ходами ΔG4c~ΔG3b, «используют и мир, и войну». Это сложная концепция. За долгую историю как статичной, так и смещённой ладьи, за статичную ладью было открыто много построений для противодействия как быстрой атаке, так и медленной игре, которые в итоге были взяты на вооружение. И преимущества у смещённой ладьи [раньше] не было. Исключение – позиция (1), являющаяся примером из весьма реальных партий.

Вместо 29.S4g на (1) есть и ход 29.S5f, но вызовы 30.P4e и даже 30.P8f 31.Px 32.P4e завязывают практически равный бой. Думаю, что самым распространённым ходом из примеров реальных игр [в этой позиции] является всё же 29.S4g.

Какой же бой может пойти после (1)? Рассмотрим пять модельных примеров.

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

(1) . После 29.S4g

Примечание: Это базовая форма системы Фудзии за чёрных. Статичная ладья создала построение «если не будешь атаковать – уйду в анагуму», поэтому чёрные выдвинули серебро на 4g. По сравнению с игрой за белых, серебро тут на темп впереди.

Ходы после (1) – 1: 30.L1b 31.N2e 32.B4b 33.P4e 34.P5e 35.S4f 36.P8f 37.Px 38.P2d 39.Sx5e 40.Px2e 41.Px4d 42.G43c 43.S5f (2)

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

(2) . Фудзии-фукаура. После 43.S5f

Примечание: Модельный ход 30.L1b. Серебро создаёт давящую толщину. Далее было сыграно 44.K1a 45.R8h 46.S2b 47.S4e 48.B5a 49.P3e. 1998 год.

Ход 30.L1b нацелен на немедленное построение анагумы, это прямой ход. Самой впечатляющей в такой партии является позиция (2). Ведь при сидячем короле оба серебра тут выводятся вверх, беря центр под полный контроль. Абсолютно быстрая атака против ягуры, не так ли? Может подуматься: да разве это игра смещённой ладьи? Партия

смещённой ладьи, вызывающая ощущение статичной – характерная черта Фудзии, проявившаяся в его известных партиях.

Ход **30.L1b** Хабу применил против Фудзии в матче Рю, но нельзя сказать, что [тогда] это вышло стратегически удачно. С того момента и далее было признано, что немедленно строить анагуму на (1) бессмысленно, и ход **30.L1b** из оборота исчез.

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

* (1). После 29.S4g

Примечание: Если **30.L1b**, то атака **31.N2e** разобьёт [белых]. Следующими кандидатами стали **30.B4b...K1b** и **30.P7d**.

Ходы после (1) - ②: **30.B4b 31.P4e 32.K1b 33.S65f 34.S2b 35.P6d 36.Px 37.Px4d 38.Sx 39.S4f 40.P8f 41.Px 42.P2d 43.S44e** (3)

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

(3). Тиб-Мацумото. После 43.S44e

Примечание: Модельный ход **30.B4b**. После дальнейшей атаки **44.Sx4e 45.P'4d 46.Gx 47.Sx4e 48.Gx 49.Nx 50.P5e 51.P'4d 52.S'5d 53.S'4c** чёрным хорошо. 2003 год.

Есть и такой метод: отступить слоном **30.B4b**, а после **31.P4e** создать плотность ходами **32.K1b...S2b**, вот только после хорошего хода **43.S44e** (3) положение у чёрных многообещающее.

Третий путь – **30.P7d**. После него видны контратаки $\Delta N7c$, $\Delta B-5a-7c$ и т.д., но серебро в построении чёрных уже поднято на 4g, говоря, что «катака [чёрных] обязательна», поэтому карту угрозы уже не разыграть. Далее пойдёт большой и горячий решительный бой.

Эта же форма возникла и в известной партии Кубо-Сэгава.

Ходы после (1) - ③: **30.P7d 31.N2e 32.B5a 33.P4e 34.B7c 35.Px4d 36.Sx 37.P'4e 38.S3c 39.Nx 40.G4x 41.S'4f 42.N'5e 43.P5f 44.Nx4g+ 45.Gx 46.K1b 47.N'2e 48.S2b 49.Nx3c+ 50.Gx 51.R1h 52.N'5c** (4)

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

(4). Кубо-Сэгава. После 52.N'5c

Примечание: Этот сброс **52.N'5c** стал знаменитым ходом Сэгавы, совершившим переворот. Если вместо **51.R1h** сыграть **51.G4i-4h**, то далее [у чёрных] будет смещённая ладья. 2004 год.

Договорились о смещённой ладье, так что возникает ощущение «что же тут чёрные делают?», но в итоге баланс сохраняется. А вот прочности королей при этом, естественно, изменяются.

Четвёртый путь – **30.P4e**. Этим ходом белые провоцируют стычку, но далее обычно играется **31.S6f 32.Px4f 33.Sx 34.P'4d 35.P'4e**. [Хотя белые тут и] бросают вызов сами, такое развитие им неинтересно.

Нынче звёздным считается ход **30.P2d**. В предыдущей главе он уже объяснялся. Этот ход - приманка, нацеленная на ускорение построения анагумы. Большой ценностью, вошедшей в историю, стала партия (с ним) Танигава-Ватанабэ, которую стоит посмотреть.

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

* (1) . После 29.S4g

Примечание: Если **30.P4e**, то **31.S6f**, и положение у чёрных перспективное. Сейчас сильнее тут считается ход **30.P2d**.

Ходы после (1) - ④: **30.P2d 31.P2f 32.L1b 33.P2e 34.K1a 35.Px2d 36.B2b 37.S65f 38.Bx2d 39.P4e 40.P'2c 41.P3e 42.Bx 43.P6d 44.Px 45.G44h 46.P8f 47.Px 48.P'8e** (5)

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

(5) . Танигава-Ватанабэ. После 48.P8e

Примечание: Модельный ход **30.P2d**. Если **49.Px8e**, то **50.P'8f 51.Bx 52.P5e 53.Sx 54.Rx8e** - решающий «перекрёсток ладьи». В реальной партии, наказав чёрных за бессмысленные ходы, белые победили. Ватанабэ сделал [очередной] шаг на своём звёздном пути. 2004 год.

Это блестящее противопоставление стало решающим. Победив в этой партии, Ватанабэ сделал шаг к титулу рюо.

Стоит рассмотрения и ещё одна блестяще решившаяся партия: Кубо-Гоа. Отметьте, какие ходы изменились.

Ходы после (1) - ⑤: **30.P2d 31.P2f 32.L1b 33.P2e 34.K1a 35.Px2d 36.B2b 37.S65f 38.Bx2d 39.P4e 40.P'2c 41.P3e 42.Bx 43.G44h 44.P4e 45.Sx 46.P'4d 47.P'3c** (6)

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

(6) . Кубо-Гоа. После 47.P'3c

Примечание: Модельный ход тут тоже **30.P2d**. Если эту пешку взять, то после **49.Se3f** слона будет не спасти. В реальной партии белые терпеливо отошли **48.G3a**, но атака продолжилась ходами **49.Se3f 50.S2d 51.P'4e 52.Bx3c 53.N2e**.

Жертва ▲P6d выглядит в этой последовательности излишней: имея на (5) на руках дополнительную пешку, белые получили возможность устроить атаку цугифу («вступающими пешками»). А позиция (6) [выглядит, как] изящный образец искусства.

Итак, вот пример успеха хода **30.P2d**, и пример неуспеха с ним. Точки зрения партии статичной ладьи и партии смещённой ладьи в этой ситуации столкнулись, но по сравнению со скованными генералами белых, сидячий король чёрных исследован менее, так что играть за смещённую ладью тут, возможно, и не стоит. Белые в текущих условиях тут побеждают с большим перевесом.

2. Карта угрозы и новая система

Ход $\Delta P7d$ - «карта угрозы», позволяющая ударить на более раннем этапе, - безусловно эффективен. Ранним ходом $\Delta P7d$ белые вынуждают чёрных играть $\blacktriangle K4h$, а затем нацеливаются на построение анагумы. В результате получается позиция (7).

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

(7). После 30.G3b

Примечание: Эта позиция получается в результате задержки на 1 темп путём применения карты угрозы $\Delta P7d$. В данном случае, ход 31.S4g ослабил бы «ухо» короля, и сыграв 32.B5a...B7c, белые были бы довольны. Наиболее популярен тут ход 31.S5f.

Если сыграть 31.S4g, то переброска слона 32.B5a...B7c станет достаточно весомым аргументом. Ведь форма чёрного короля тут хуже. Поэтому чаще всего в данном случае играют 31.S5f, на что, однако, у белых есть ответ 32.R7b. И если 33.B6f, то ладья вернётся 34.R8b, ведь сэннититэ тут для белых вполне достаточно.

Ходы после (7): 31.S5f 32.R7b
33.N2e 34.B2d 35.S3g 36.P7e 37.Px
38.Rx 39.R7h 40.P5e 41.Sx 42.N7c
43.Sx4d (8)

Это - пример, вылившийся в большую решающую битву. Если после 32.R7b выжидающе увеличить безопасность ходом 33.K3i, то белые ответят 34.P7e.

Позиции (1) и (7) весьма важны, хотя ясного вывода о них пока нет. Но пробивания их многочисленными исследованиями продолжаются.

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

(8). Сугимото-Сато Сюдзи.
После 43.Sx4d

Примечание: Это пример вызова на большую решающую битву. Далее разгорелся жаркий бой 44.Rx7g+ 45.Rx 46.Sx4d 46.Rx7c+ 47.P3e. 2004 год.

Кстати, всё, что сам Фудзии говорил касательно [системы] за чёрных, верно с небольшими изменениями и за белых. В том числе и позиция (9), «форма $\Delta P1f \cdot P4f$ ». Если в ней разыграть карту угрозы, то можно подготовиться к атаке на 1 темп раньше.

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

(9). После 19.P4f

Примечание: Это новая форма системы Фудзии за белых, которая, однако, применяется и за чёрных. Отложив ход $\blacktriangle P1f$, [можно] отдать более высокий приоритет и другому ходу.

Смысл, разумеется, в том, что ходы 20.P7d 21.K4h 22.B5e (10) тут влекут ранний бой. Как и для системы Фудзии за белых с формой $\Delta S3b$, поднятие серебра (на 6g) позволяет белым реализовать быструю атаку $\Delta B5e$, но в отличие от системы за белых, тут есть

уверенность, что с этой атакой удастся справиться, ибо она не столь сильна. Но ещё на (10) белые, отступив ходами $\Delta P4d... \Delta B7c$, могут избрать стратегию медленной игры, и тут, на самом деле, [возможна] широкая экспансия.

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

(10). После 22.B5e

Примечание: Эта позиция получается из (9) ходами **20.P7d 21.K4h 22.B5e**. Далее белые могут сыграть $\Delta P7e \blacktriangle Px \Delta S6d$, или ходами $\Delta P4d... \Delta B7c$ предпочесть медленную игру, и в обоих случаях данному построению надо как-то с этим справляться.

Подведём итог. Перед чёрными стоят три задачи:

1. В позиции (1) есть сложный ход $\blacktriangle P2d$.
2. С позицией (7) [предстоит] работать.
3. На (10) новой форме системы надо что-то делать со стратегией $\Delta B5e$.

3. Возрождение быстрой атаки $\Delta S6d$

Против системы Фудзии за чёрных есть также контрплан быстрой атаки правого серебра на $b6$, которую мы сейчас и рассмотрим.

На (11) белые только что вывели своё правое серебро ходом **24.S6d**. Немного посмотрев, [можно понять, что] это вызов, не так ли? Если на этом этапе пойти в анагуму, то последует быстрая атака, поскольку пешка на $4f$ уже выдвинута, но хотя чёрные и построили форму ходами $\blacktriangle G65h... \blacktriangle S6g... \blacktriangle P4f$, тут им белые за это лишь скажут спасибо.

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

(11). После 24.S6d

Примечание: Быстрая атака правым серебром ожила вновь. Если **25.R7h 26.P7e 27.G6h**, то нащупываются миттельшпильные ходы **28.Px7f 29.Sx 30.R7b 31.G6g 32.S5e 33.R4h 34.P9d 35.P4e**.

Короче говоря, если чёрные подняли серебро $\blacktriangle S6g$, выход $\Delta S6d$ имеет смысл. Но если чёрные выжидают в форме $\blacktriangle S7h$, двигая пешку на $b6$, то так серебро уже не вывести. Поскольку ход $\blacktriangle G65h$ уже сделан, можно ожидать, что защищаться ходами **25.R7h 26.P7e 27.G6h** чёрные не будут. Выдвижение чёрной пешки на $4f$ [белым тут] тоже благоприятно, и после **25.K2h 26.P7e 27.R7h 28.Px7f 29.Sx 30.R7b 31.P6e 32.Vx7g+ 33.Rx** есть ход **34.S5e** (12). Если далее **35.S6g**, то **36.Rx7g+ 37.Nx 38.P'7f 39.Sx 40.R'7i** даст белым возможность сыграть $\Delta Sx4f$, и позиция будет для них хороша.

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

(12). После 34.S5e

Примечание: Это базовая позиция дзёсэки. Согласно теории, хвастливый ход **34.S5e** для белых хорош.

После того, как какая-нибудь стратегия входит в моду, начинают пересматриваться и переоцениваться и связанные с ней стратегии, противостоящие ей стратегии и ходы, известные со старых времён. Хорошим примером, по отношению к системе Мориситы, является стратегия судзумэ-дзаси («воробьиное копьё»). Ну а система Фудзии, таким же образом, оживила быструю атаку правым серебром ΔS6d.

Однако всякие разные ходы появились при этом и за чёрных. На (12) таким стал ход 35.Sx8e (если далее 36.Rx7g+ 37.Nx 38.P'7f, то чёрные выигрывают пешку).

Нынче на (12) перспективным считается ход 35.B'8c; первым его сыграл Косака Нобору, 7 дан. Поэтому этот вариант так и зовётся: «стиль Косаки».

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

*** (12). Фудзии-Маруяма. После 34.S5e**

Примечание: Стиль Косаки – ход 35.B'8c. После 36.R7c этот слон переворачивается на ба, нацеливаясь как на приближение ▲+Vx5b, так и на давление на ладью.

Ходы после (12): 35.B'8c 36.R7c 37.B6a+ 38.B'8h 39.P'7d 40.Rx 41.S7e 42.R9d 43.P6d 44.Px 45.+Vx9d 46.Px 47.R'7a 48.B'9c 49.Rx8a+ 50.Vx7g+ 51.Nx 52.B7e 53.B'7d (13)

Спокойно превратив слона 37.B6a+, чёрные стали давить. Игра смещённой ладьи пошла так, что к моменту позиции (13), её дракон и слон нацелены на ключевые точки белого лагеря. Свою лепту в это внесли и ходы 43.P6d 44.Px.

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

(13). Фудзии-Маруяма. После 53.B'7d

Примечание: Это пример успеха стиля Косаки. Далее последовали ходы 54.R'7c 55.Vx5b+ 56.Gx 57.Nx8e 58.R7d 59.N'6g, после чего чёрные победили. 2005 год.

4. Диверсификация стратегий

Если говорить о текущем состоянии системы Фудзии, то нынче её движение немного замедлилось. Причин, думается, две.

Первая состоит в том, что настала мода на айфурибисю (двойную смещённую ладью). Танигава, например, в партиях против Фудзии 4 раза подряд сыграл смещённую ладью. Сато Ясумицу, в партиях лиги А Дзюньисэн против трёх соперников: Фудзии, Кубо и Судзуки тоже, в свою очередь, в течение года играл двойную смещённую ладью. И в титульных матчах айфурибися перестала быть в диковинку. Нынче в стратегиях айфурибися участвует даже партия статичной ладьи. Естественно, что речь при этом косвенно идёт и о контрпланах к стратегии Фудзии за чёрных.

Появившееся продолжение таково: за 5 лет игр лиги А Дзюньисэн айфурибися игралась в 9 партиях, став третьей по популярности после иттэсон какугавари и сикэнбиси. Формы айфурибися могут появиться лишь при столкновении подлинных сторонников партии смещённой ладьи, поэтому её максимальной частотой, должно быть, является лишь одна партия из трёх. [Но] идут большие перемены. Думается, что для их описания нужна отдельная глава.

Ещё одна причина – в том, что чёрные [теперь часто] начинают [игру] ходом 1.P5f, играя гокигэн накабисю; оживают быстрая атака Исиды ▲P7f ΔP3f

▲P7e и т.д., и вообще в моду всё чаще входят «силовые бои» (игры не по дзёсэки) смещённой ладьи. Результаты исследований дебютов с такими быстрыми атаками «силовых боёв» ещё только едва появились, и поскольку король в них тонок (слаб), эндшпиль в них состоит из крайней формы ёсэай. Оценка их точного понимания принесёт в будущем двойное удовольствие. Естественно, что статичной ладье уходить в анагуму при таком раскладе сложно, и можно сказать, что он является, также, и косвенным контрпланом против анагумы.

Расширение множества стратегий стало важным течением, которое в итоге затронуло не только систему Фудзии.

5. Разрушение прежде созидания

Тут, наверное, следует привести суровые цифры. Если сравнить долю побед для случаев, когда строится анагума, то для статичной ладьи с анагумой она составляет около 60%. А для смещённой ладьи с анагумой не превосходит и 44%. Обладатели титулов тоже всё чаще и чаще неожиданно играют статичную ладью с анагумой.

Доля побед чёрными:

Хабу – 38 побед, 5 поражений (88,4%)
 Сато – 39:9 (81,3%)
 Мориути – 21:5 (80,8%)
 Ватанабэ – 15:6 (71,4%)

Доля побед белыми:

Хабу – 19:1 (95%)
 Мориути – 16:4 (80%)
 Ватанабэ – 14:5 (73,7%)
 Сато – 10:7 (58,8%)

Показатели у партии смещённой ладьи весьма близкие. И в особенности Хабу, который в анагуме + статичной ладье имеет рекордный (за чёрных) счёт 57:6, то есть 90,4%. Вот это цифры! Кстати, при игре белыми у Хабу был лишь один провал против Фудзии, в решающем матче на звание претендента на титул рюо 1998 года. И в этом провале была скрытая драма.

(примечание Кацуматы: вышеприведённые данные – на весну 2006 года, хотя по сути они не менялись и далее).

Вплоть до настоящего момента эти данные, так или иначе, превзойдены не были, и эти весьма впечатляющие цифры вызывают удивление. Если Хабу строит анагуму при статичной ладье, то его практически не победить. А в тех случаях, когда анагуму со статичной ладьёй играли обладатели титулов, смещённая ладья побеждала лишь примерно в 20% случаев, вот такие дела. Должно быть, это тоже одна из причин того, что мы тут говорили о системе Фудзии.

Наконец, настало время, когда Фудзии стал проводить различные испытания с движением смещённой ладьи. Их малую долю мы сейчас и посмотрим.

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

(14). Кимура-Фудзии. После 24.P1e

Примечание: Вот это атака по краю! Далее, после 25.Px1e 26.Lx 27.Lx 28.Vx 29.R1h 30.V3c 31.P2e 32.P'1d, чёрные сыграли 33.P'1c 34.L'1e 35.R2h. 2004 год.

Диаграмма (14). Белые внезапно бросили вызов ходом 24.P1e. Это всех удивило. Далее последовало 25.Px1e 26.Lx 27.Lx 28.Vx 29.R1h 30.V3c 31.P2e 32.P'1d! С таким [началом казалось, что] белые сыграют ΔR1b, с целью далее атаковать по краю, но тут у всех профессионалов, смотревших эту партию, белое смешалось с чёрным. «Что это, белые решили дать фору в стрелку?» Однако тут игравший чёрными Кимура [Кадзуки] с этой осечкой покончил.

С этого времени пошёл слух, что «в последнее время Фудзии-сан, играя за белых, творит что-то непонятное».

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

(15). Намэката-фудзии. После 8.R7b

Примечание: Знаменитый ход *сикэнбиси*, который «удивил даже 10-х кю». 2004 год.

На (15) белые сыграли **8.R7b!** Раздались даже голоса: «не приведёт ли это, попутно, к потере фигуры?», [ведь это] запретная *содэбиси* («ладья в рукаве»). Ходов через 20 возникла позиция (16). Временный выход ладьи из колеи помешал *анагуме*, но далее она была переброшена на 4-ю вертикаль: такая вот стратегия построения в два шага. Однако в итоге [белого] короля, ошибившегося в направлении побега, настигла внезапная смерть, и белые проиграли. Крайне бессвязный результат.

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

(16). Намэката-фудзии. После 26.R4b

Примечание: Ходов через 20 после (15), фудзии переключил ладью на 4-ю вертикаль. Не было ли это лишь воспрепятствованием *анагуме*?

Теперь глянем на работу *айфурибиси*. Диаграмма (17). Быстро создав крепость *гин-канмури*, [белые] начали строить атакующую формацию, проявляя присущую

системе фудзии технику откладывания движения короля ради развития фигур. Это примерный момент объявления белыми новой формы системы фудзии.

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

(17). Кубо-фудзии. После 28.K6b

Примечание: Метод мышления тут таков: сначала строится внешняя стена, и лишь затем внутренняя крепость. Далее белые сыграли $\Delta S4c... \Delta R2b... \Delta P3e... \Delta P2f \blacktriangle Px \Delta Rx \blacktriangle P'2g \Delta R2d... \Delta K7a... \Delta K8b... \Delta S3d$. 2004 год.

На (18) фудзии долгое время применял в партиях стиль Татэиси. Ход $\Delta P1d$ в первую очередь нацелен на $\Delta P1e... \Delta Bx7g+... \Delta R4d$ (т.к. чёрный слон на 7g не даёт белым играть $\Delta R4d$). В реальной партии чёрные ходом **21.P6f** перекрыли линию боя слона, но выплывшая [ходом **22.R4d**] ладья всё равно оказалась решающее положительное воздействие на атаку, и фудзии смог добиться победы.

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

(18). Миура-фудзии. После 20.P4e

Примечание: Тут фудзии долго применял стиль Татэиси. В игре фудзии [при этом] где-то непременно присутствовали разработки. 2004 год.

А что Вы скажете о позиции (19)?

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

(19). Маруяма-фудзии. После 31.В3g

Примечание: Шокирующее поднятие стрелки! Если 33.В9a+, то 34.С7c с целью поймать лошадь дракона, однако... 2005 год.

Ходы после (19): 32.Л9c! 33.В4f
34.Р3e 35.Вx 36.Р3d 37.Р4f 38.В7c
39.Р4h 40.Р4e 41.Г7h 42.Н3c 43.Л1h
44.С4d (20)

Что за шокирующее поднятие стрелки 32.Л9c! Если 33.В9a+, то ΔS7c...S8b...B7c с целью поймать лошадь дракона, но что думается об этих ходах в первую очередь?

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

(20). Маруяма-фудзии. После 44.С4d

Примечание: В реальной игре фудзии, напротив, повёл развитие, открыв путь [чёрному] слону. Далее последовало 45.В2f 46.Р2d 47.Рx 48.Рx 48.Р'2g, и фурибися (белые) продвинулась вперёд.

Совершенно правильное продолжение серии метода проб и ошибок. То, что происходило перед этим, порицать не

следует, ибо следует учитывать, что это были «эксперименты на доске».

Сначала стиль Татэиси и атакующая встречная ладья, ещё до выхода на сцену системы фудзии, были отправной точкой движения смещённой ладьи. Для фудзии выбор стратегий именно в такой последовательности, ещё до старта системы, являлся повтором отправной точки обзора движения смещённой ладьи, как это, наверное, можно заметить при обзоре [истории] системы фудзии. «Разрушение прежде созидания» - такие слова приходят тут [мне] на ум.

6. Продолжение ещё предстоит

А теперь прислушаемся к рассказу самого основателя.

- Хотелось бы услышать о появлении системы фудзии. Для меня лично это атака, которая разгромила анагуму, и продуманная крутая атака после ΔR3b. Не подскажите ли, так ли это?

Фудзии: Система фудзии получила существенный намёк из игр Хабу. Это же верно и про ход 28.С6c (диаграмма 39 из предыдущей главы). Я тоже пробовал [играть] эту позицию, и тогда думал о ходах 28.С4c и 28.Г6c, а вот до хода 28.С6c не додумался. Ход Хабу-сана 28.С6c меня восхитил. В результате, я стал его играть и за чёрных.

В качестве примера можно привести метод разрушения анагумы из партии Санада-Хабу (21). Это была форма ΔK7a, однако...

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

(21). Санада-Хабу. После 30.P6e

Примечание: Прототипом рождающейся системы Фудзии стала партия Хабу. На диаграмме - партия, сыгранная в октябре 1995 года. Через 2 месяца после неё родилась первая партия с системой Фудзии.

Ходы после (21): 31.Px6e 32.Vx7g+ 33.Nx 34.P9e 35.Px 36.P4f 37.Px 38.P7e 39.G6g 40.V'3i 41.R5h 42.Vx5g+ 43.Gx 44.Px7f 45.P'7d 46.Px7g+ 47.V'5e 48.G66b (22)

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

(22). Санада-Хабу. После 48.G66b

Примечание: Если бы при этом король [у белых] был сидячим, он был бы в большей безопасности. Разумеется, в искусстве разрушения анагумы раздумья о положении [своего] короля и т.д. могут дать полезную подсказку.

Ещё одним [импульсом] стал ход 24.N9c на (23). Этот ход был мне уже известен, но я не думал глубоко о том, что его воплощение возможно в такой последовательности. Но когда я увидел, как Хабу-сан сыграл его в титульном матче, мне захотелось исследовать его

самому, в настоящей битве. Идея внезапного выпрыгивания ΔN8e из этой партии дала мне полезный намёк. Наблюдение за играми Хабу заряжает вдохновением и идеями.

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

(23). Сато-Хабу. После 24.N9c

Примечание: Дерзкий ход 24.N9c. В реальной партии далее было сыграно 25.S8h 26.N8e 27.N8f 28.P6e. Вскоре последовало и развитие атакующей формы, но далее реализовалась упорная атака по краю. 1995 год.

- Хабу-сан в системе Фудзии искусен, не так ли? Следующий за Фудзии-саном по искусности?

Фудзии: Да, он искусен; номер два (смеётся). Ведь он человек, [уровня] которого не достичь.

- А какие моменты в системе Фудзии важны?

Фудзии: Перед глазами проходит [цель] так или иначе разбить анагуму, но на самом деле это не так. Важно то, как с формой ΔK6b остановить быструю атаку. Ведь если систему разбивают, уже само это становится её крахом.

На самом деле, ещё за год до самой первой [моей] партии [с системой] была партия Хабу-Танигава в матче Рюу. Танигава-сан тогда вернул себе титул Рюу, а в самой последней партии [матча] игралась система Фудзии. Тогда Хабу-сан поднял короля на 6b ещё до толчка ΔP3f. Мне тогда показалось, что играть ΔK6b во время бросания вызова для Хабу-сана было опасно. Далее Хабу-сан увёл короля на 7a, после чего Танигава-сан бросил вызов ходом ΔP3e. Я тогда подумал, что это неправильно.

Но после этого Идзуми-сан провёл быструю атаку ▲Р3е, и когда он уверенно победил, [я почувствовал] настоящую уверенность. Это было в 1997 году, во время игр лиги В2.

- А ведь это связано с тем, как в следующем году этот титул забрали Вы!

Фудзии: Да. Было важно, что перед тем матчем Рю система пришла в боеготовность. Ведь я всесторонне исследовал ту партию Хабу-Танигава.

- А что Вы скажете о базовой диаграмме системы за чёрных?

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

*** (1) . После 29.S4g**

Примечание: Базовая форма системы Фудзии за чёрных.

Фудзии: Эта форма замечательно сложна. Чёрным в ней оставлять и золото, и серебро без движения нельзя. Ладью им далее сложно использовать как по вертикали, так и по горизонтали. Поэтому чёрным в ней надо добиться некоторого перевеса, иначе у них будут проблемы, такая вот особенность.

Проигрывая в этой форме, оставлять серебро на 6g и ладью на 6h ужасно. Ладье [тут] остаётся лишь быть взятой.

Этой структуре присущи различные слабости. Например, после выпрыгивания коня надо следить за возможным судзи ΔВ'3g, которого обычно нет. Из-за этого же хода недоступны сбросы на 5е, которые часто возникают в некоторых вариантах. Наконец, серебро сложно использовать для [защиты] «ушей» двух фигур. Действительно, ведь не отводить же какое-то из них вниз. Делать так чёрным нельзя.

Поэтому взведённого ружья тут легко испугаться; хороший пример - партия Кубо-Сэгава (см. диаграмму 4 на стр.48). Из-за сидячего короля любой переворот легко может привести к проигрышу. Если совершить промах, то отыграться уже не удастся.

- А ход ▲Р1е в системе больше не делают?

Фудзии: Да. [Теперь играет] форма ▲Р4f·Р1f. Если посмотреть со стороны статичной ладьи, то в любом случае надо защищаться от атаки по краю, поэтому отдавать [ходом ▲Р1е] свободу выбора смысла нет, хотя когда анагума достроена, такая атака и была бы на темп быстрее. Однако когда дело идёт к быстрой атаке ΔВ5е, [у этого хода] есть свои плюсы и минусы. Поэтому думаю, что эта форма стала одна из причин роста [популярности] быстрой атаки ΔВ5е.

- А Вы заметили, что молодые профессионалы имеют тенденцию систему не играть?

Фудзии: Думаю, да. Ведь система является не стратегией для прогресса, а стратегией для победы. Её больше любят играть профессионалы, которые завершили игровую карьеру, и фанаты, а большого количества молодых профессионалов, которые играли бы её для дальнейшего распространения, нет.

Нет вариантов, в которых [система] была бы проанализирована до мата, поэтому проигрывая [с ней], я чувствую усталость. А вести исследования лишь своими силами я не в состоянии. Играя обычную смещённую ладью, я с трудом выигрываю против анагумы, приходится прилагать [все] силы.

- То есть, [у Вас] сейчас сезон удаления от системы Фудзии?

Фудзии: Я исследовал различные движения в смещённой ладье. К обычной смещённой ладье у меня душа не лежит, душа не танцует. Как может нравиться движение, в котором находишься в полном одиночестве? Играть [нужно с] радостью. Разумеется, самостоятельные исследования ведутся для того, чтобы их испытывать в реальных партиях, но полностью по пути исследований я не иду.

- В итоге, Вы вернулись к системе Фудзии?

Фудзии: Да, [в ней] есть сложные варианты, которые предстоит обдумать. Уходить на покой [ей] ещё слишком рано. Сейчас, когда слава улетучилась, у меня нет понимания, когда наступит падение всей армии. Есть много забытых вариантов. Ведь даже те, кто их играл, их забывают. Возобновление исследований должно, в итоге, дать результаты, которые помогут [об этих вариантах] вспомнить. И, конечно же, мне система Фудзии просто нравится.

- Хабу, Сато и Мориути круты?

Фудзии: Я устал от усталости. Проигрывать больно, хотя, возможно, дело не только в этом. Однако в разборе партии после победы (если она была удачной) есть некое отражение...

- Не скажете ли, какая партия у Вас [сейчас] любимая? У меня лично глубокие впечатления оставила Ваша партия с Фукаури, в которой Вы двумя серебряными разгромили анагуму (см. диаграмму 2 на стр. 47).

Фудзии: Совсем недавняя партия с Годой. Мне нравится найденный в ней ход **33.S6f** (24).

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

(24). Фудзии-Года. После 33.S6f

Примечание: [В отличие] от системы Фудзии за чёрных, пропустив ход **▲S4g**, чёрные бросили вызов, пойдя в быструю атаку. Далее тут у них есть жёсткая цель: выход **▲S7e**.

Ходы после (24): **34.P8f** **35.Px**
36.P6e **37.Sx** **38.Vx8f** **39.P'8c** **40.Rx**
41.Sx5d! **42.Vx7g+** **43.Nx** **44.R8i+**
45.P'6i! **46.Gx5d** **47.Rx6b+** (25)

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

(25). Фудзии-Года. После 47.Rx6b+

Примечание: Эта последовательность определённо вызывает восхижительные впечатления. В реальной партии далее было сыграно **48.S'5c** **49.V'3c**, с внезапным приближением и победой. Этот цветок стал украшением чемпионата «Нихон сиридзу». 2005 год.

7. Выбор расширился

По словам Фудзии, благодаря моде на форму **▲P4f.P1f** в системе Фудзии за чёрных возросла [популярность] быстрой атаки **ΔB5e**. В одном только 2006 году она игралась более чем в 10 партиях.

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

*(10). После 22.V5e

И разрешите привести ещё один пример: на (10) [есть ходы] **23.G4g** **24.P7e** **25.Px** **26.S6d** **27.R7h** **28.Sx7e** **29.V5i** **30.V6d** **31.P6e** **32.V4b** **33.K3i**. Когда система Фудзии, неважно за какой цвет, сталкивается с быстрой атакой, обычно задачей становится [правильный] выбор момента для хода **▲K3i**.

В этой позиции разработки ткутся за обе стороны, но последнее слово ещё не сказано.

Система Фудзии за чёрных, стимулировав моду на *айфурибисю*, сама в реальных партиях стала появляться редко. И Хабу, и Сато, и Танигава стали играть **1.P7f 2.P3d 3.P6f**, так что у *айфурибиси* шансы выйти на лидирующие позиции с высокой вероятностью возросли. Символом феномена безграничного изменения стратегий можно назвать и косвенные контрпланы к системе Фудзии.

Данные о диаграммах

- 2:** Фудзии-Фукаура, 11.1998, Ои
3: Тиба-Мацумото, 11.2003, лига С2 Дзюнхисэн
4: Кубо-Сэгава, 7.2004, Гинко
5: Танигава-Ватанабэ, 7.2004, Рю
6: Кубо-Года, 11.2005, Кио
8: Сугимото-Сато Сюдзи, 12.2004, лига С1 Дзюнхисэн
13: Фудзии-Маруяма, 10.2005, Нихон Сиридзу
14: Кимура-Фудзии, 1.2004, Одза
15-16: Намэката-Фудзии, 7.2004, Одза
17: Кубо-Фудзии, 7.2004, А-Дзюнхисэн
18: Миура-Фудзии, 10.2004, А-Дзюнхисэн
19-20: Маруяма-Фудзии, 2.2005, лига А Дзюнхисэн
21-22: Санада-Хабу, 10.1995, Дзэн-Нихон
23: Сато-Хабу, 11.1995, Рю'№3
24-25: Фудзии-Года, 12.2005, турнир на претендента в Нихон Сиридзу

Рассказ 5: Гокигэн накабися

1. Стратегии и специалисты

Хабу – профессиональный сёгист, интересующийся появлением и уходом всех боевых форм, возникающими вопросами, дающимися ответами, проносимыми подобно урагану; в лекции о системе Фудзии мы об этом уже говорили. Поэтому и объяснять дебют «гокигэн накабися» мы начнём, идя «по стопам Хабу».

В партиях Хабу особенно впечатляет то, что при обдумывании современных стратегий эти партии оказываются на перекрёстках. Вот, например, первая партия матча Мэйдзин 1994 года. В этом году имя Хабу впервые было названо в качестве претендента на титул в матче Мэйдзин. В этой премьерной партии Хабу, которому выпало играть чёрными, не стал играть популярную тогда *ягуру*, а применил центральную ладью (*накабися*) с занятием авангардной позиции P5e.

Среди профессионалов это вызвало небольшую дискуссию. Матч Мэйдзин имеет статус высокой сцены, а ведь партия статичной ладьи в то время о стратегиях, в которых чёрные смещают ладью, совсем не думала. Помнится, как некоторые профессионалы высших данов со злостью говорили: «что это ещё за дела – играя в матче Мэйдзин чёрными, применять *накабисю*?».

Однако ранее загнанный в угол Накахара, играя против Оямы, тоже применил смещённую ладью. В результате, так Накахара сделал свой первый шаг к завоеванию титула мэйдзин в 15 сезонах. Но тогда речь, всё же, шла об игре за белых. Хабу же применил *накабисю* прямо после того, как *фуригома* выпала ему играть чёрными.

Но гляньте на позицию (1). *Курай* в центре, в окружении всех генералов – прекрасная форма лагеря. Хабу выставил стратегию *накабися* с *курай* на 5-й вертикали в новом свете, как «стратегию доминирования».

В следующей, 3-й партии этого же матча Хабу, предложив играть *айгакари*, избрал отступающую (на 2h) ладью (*хикибися*). Об *айгакари* можно сказать, что этот дебют практически положил начало эре плавающей ладьи (*укибися*).

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

(1). Хабу-Ёнэнага. После 37.G4g

Примечание: В первой партии матча Мэйдзин Хабу применил центральную ладью с курай на 5-й вертикали. Далее последовало 38.S3d 39.P9f 40.P8e 41.R7h 42.K2b 43.B5i 44.G54c 45.P7e 46.Px 47.Rx 48.P'7d 49.R7f, с захватом инициативы. 1994 год.

Короче говоря, как в *накабисе*, так и в *айгакари* Хабу ещё 10 лет назад строил формы, модные в наше время. «Сильные стратегии желательно не применять»; «Если играть хорошую стратегию, то заботиться об игровом стиле не надо» – понемногу эта «философия Хабу» распространилась, изменив метод мышления сильнейших игроков касательно стратегий. Нынче настала такая эпоха, когда и Мориути, и Танигава, и даже такой символ партии статичной ладьи, как кисэй Сато стали смещать ладью.

С другой стороны, в окружении Хабу противостояние ему, владеющему всеми стратегиями, породило специалистов, сильно углубивших конкретные стратегии. Фудзии – систему Фудзии, Маруяма – стратегию ΔR8e и т.д.; это подлинныe специалисты. Стратегии в эту эпоху не только расширились, но и углубились.

Далее мы поговорим о том, что же произошло с этой *накабисей* с центральной курай, которая [теперь], на самом деле, почти не играет. В результате того, что характер превосходства, [свойственный] этой стратегии, был признан, за 1.P7f 2.P8d 3.P5f стали редко играть 4.P3d 5.P5e; вместо этого увеличилась [частота ходов] 4.P8e 5.B7g 6.P5d.

2. Предыстория *гокигэн*

Итак, наличие превосходства *накабиси* с курай на 5-й было осознано. И если случалось, что белые её не применяли, то это было естественным результатом размышлений. Порождающие её начальные ходы таковы: 1.P7f 2.P3d 3.P2f 4.P5d 5.P2e 6.R5b (2).

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

(2). После 6.R5b

Примечание: В прошлом белые играли *накабисю* так. В *гокигэн* *накабисе* же тут возникли новые идеи.

Лишь после 4.P5d на возможные ходы 5.Vx2b+ 6.Rx 7.V'5c есть ответ 8.V'4b (ведь сыграть 9.V2f+ чёрные не могут). Чёрным эти ходы недоступны. Короче говоря, эти ходы есть лишь для белых.

Если на (2) сыграть 7.P2d, то 8.Px 9.Rx 10.Vx8h+ 11.Sx 12.V'3c, и пойдёт большая хаотическая битва. Варианты такого типа [обычно] опускаются, но и для белых [этот вариант] вполне боевой. Если же 7.P2d не играть, то, создавая курай ходом 8.P5e, белые достраивают форму *курайдори* *накабися*.

В прошлом такой метод мышления использовали Томидзава Микио 8 дан, Аримори Кодзо 7 дан и Киносита Коити 6 дан и другие. В особенности Аримори, которому эта стратегия принесла много побед. Однако долго всё это не продолжалось. В то время зачастую весьма логичное мышление проигрывало необоснованному, и имелось небольшое количество провальных вариантов.

Например, при центральной курай, когда [чёрные] нацелились на голову слона на 3-й вертикали, в защите играли обе стороны, но на самом деле для белых защиты часто недостаточно. И

вариант 7.P2d 8.Px 9.Rx тогда был [для игроков] неясен.

На (3) – известная партия Маруямы и Аримори в Дзюньсээн. Тут на **19.S3g** белые защитились ходом **20.S4d**, но, как говорится, рядом с *фугоси-гин* (серебром на пешке) защищаться сложно.

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

(3). Маруяма-Аримори. После 20.S4d

Примечание: Защита головы слона ходом 20.S4d воспринимается, как «здоровый смысл». Продолжением была рискованная защита от атаки [чёрных] по 2-й и 3-й вертикалям. 1993 год.

В результате в этой партии победил Аримори, и в борьбе за повышение счёт у обоих соперников стал равен 9:1. В итоге, повышение в *дзюньсээн* (порядковом номере в *Дзюньсээн*) «с минимальным перевесом» получил Аримори, а следующим за ним оказался Маруяма. Под конец этого прямого противостояния контроль [над игрой] захватил Аримори, силой добившийся удачного приближения, и хотя управляться стороне *накабиси* было страшно, стратегия эта в итоге стала модной.

3. Сенсация *гокигэн*

Далее явился Кондо Масакадзу. По правде, Кондо и я поступили в *Сёрэйкай* в одном и том же, 1983 году. Это были суровые времена. В предыдущем наборе 1982 года были такие монстры, как Хабу, Мориути и Сато Ясумицу, а в следующем – Фудзии, Маруяма, Фукаура, Ясики – тоже почти монстры: великолепный бутерброд, давший всем в *Сёрэйкай* большой и тяжёлый бой. В Канто (восток Японии, включая Токио) профессионалами, кроме них, стали лишь Накагава и Кусида, а не 4 человека. (Хотя Кусида, получивший при поступлении 1 кю, был

жутко силен, поэтому его случай – особый...)

Раньше Кондо звали «специалистом в противостоянии Хабу», но даже он, чтобы противостоять этой массе монстров, пошёл своим путём. Его разработкой и стала *гокигэн накабися*.

В октябре 1996 года Кондо стал профессионалом. Дебютировал он с внезапной серии из 10 побед подряд. В турнире Рю он одержал 5 побед подряд, попав в 6-ю группу и в восьмёрку лучших по продвижению в этом турнире. К сожалению, он проиграл Сато Ясумицу, владевшему титулом *кисэй*, который следил за этим приятным продвижением всеми глазами. Годом ранее, в лиге третьих данов *Сёрэйкай*, он жил совсем без зарплаты, а тут в одном лишь турнире Рю получил на руки миллион. Поэтому осуществившая эти [перемены] *накабися* ошеломила его окружение.

Но какие же перемены эта *гокигэн накабися* совершила?

Посмотрите, пожалуйста, на позицию (4). Тут на **21.S4f** белые ответили выходом **22.S6e**, и далее последовало **23.S7g 24.K8b 25.G66h 26.S7b 27.S4e 28.P5f 29.P6f 30.Px5g+ 31.G6x 32.S5d 33.Sx 34.Rx 35.P'5f**.

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

(4). Ито Но – Кондо. После 22.S6e

Примечание: На **21.S4f** Кондо ответил выходом **22.S6e**. Не защищая голову слона, идти в бой – таков стиль *гокигэн*. 1997 год.

Игнорируя выход серебра с 3-й вертикали, белые продолжили запасать темпы ходом **24.K8b**. Как будто говоря: «голову слона защищать не буду»!

И далее [всё пошло] вразрез с традиционными представлениями.

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

(5). Кодама-Кондо. После 19.S3g

Примечание: Если сыграть $\Delta P4d...S4c$, то это будет обычная *фурибися*, но далее последовало активное движение. 2005 год.

Ходы после (5): 20.P5f 21.S4f
22.S7b 23.P9f 24.P9d 25.Bx3c+ 26.Sx
27.B'7g 28.G3b 29.S5e 30.Px5g+ 31.Gx
32.R5a 33.P'5d 34.P4d 35.Sx 36.Rx5d
37.S5e 38.R5a 39.P'5f (6)

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

(6). Кодама-Кондо. После 39.P'5f

Примечание: Пока [не возникло] места для слона, белые получили в руку две пешки.

Итак, ходом 20.P5f белые отказались от *курай*. Здравый смысл говорил: «Создал *курай* - укрепляй её», а тут - вот удивление. Наверное, ясно, что эти [ходы] шли совершенно против предыдущих представлений.

Наверное, Вам будет интересно послушать самого Кон-тяна (так мы его дружески зовём между собой).

«Не надо так уж особенно дорожить авангардной пешкой».

Однако [сам он] часто создаёт *курай* и на 3-й, и на 5-й вертикалях, не так ли? Может, надо сказать, что [две] *курай* на расстоянии через одно поле нехороши?

«*Курай* - это приманка. Если её возьмут - будет простор, ну и хорошо».

Эти радостные речи Кондо я передаю тщательно: на *курай* не настаивать, о потере темпа не заботиться, равно как и о потере пешки. Если идёт быстрая атака, и если король противника непрочен - завязывайте хаотичный бой. Позитивный и ясный настрой - таков дух *гокигэн накабиси*.

4. Гокигэн изменяет мир

Это трудное обдумывание привело к блестящему прорыву *гокигэн накабиси*, но понимание окружающих тотчас отняло [у Кондо] все выгоды от этого. В матче Мэйдзин *накабися* чёрных среди высших данов считалась «невежливой», поэтому и против *гокигэн накабиси* «здоровый смысл» и «предубеждение» возвели стену. К ней относились, как к странной стратегии.

Один ветеран со старшим даном при встрече дал такой стратегический комментарий:

«Система Фудзии мистера Фудзии была построена теоретически, поэтому любитель, который её поймёт, [должен быть] необычайно силен. Если же [хотите играть] другую смещённую ладью, то есть *гокигэн*: это просто *рикисэн* для центральной ладьи, поэтому особой работы он не требует...» (Однако рукой при этом он махал из стороны в сторону. Смех, да и только.)

На самом деле, это представление о *гокигэн накабисе* как о «*рикисэне* смещённой ладьи» для неё - комплимент. Во-первых, партия статичной ладьи в игре *ибиси* с *анагумой* испытывает затруднения, поэтому если *анагуму* [статичная ладья] не строит, то *рикисэн* для центральной ладьи весьма хорош. Этот профессионал со старшим даном дал лишь часть верного

комментария. *Гокигэн накабися* – это не просто рикисэн центральной ладьи; он был самым духом тех профессионалов, которые «попали в бутерброд».

Весьма естественно, что против *гокигэн накабиси* появились различные контрпланы, однако она упорно выжила. Вскоре «фурибися, [против которой] статичная ладья не уходит в анагуму» получила одобрительную оценку, её стали применять игроки партии смещённой ладьи в лиге класса А, появилась она и в титульном матче... и статус её стал прочен.

«Если он пойдёт в анагуму, я её разобью» – система Фудзии.

«Построенную анагуму взломать по краю» – стиль Кояна (ладья на 3-й Накаты Исао, 7 дана). Этому «мастеру» посвящены детальные комментарии в 8-й главе.

«Не дать ему строить анагуму» – *гокигэн накабися*.

И всё же, несмотря на все новые идеи, сражаться против *анагумы* трудно, поэтому, вероятно, нацеленность с самого начала не давать строить *анагуму* имеет смысл.

Число сторонников *гокигэн накабиси* постепенно росло. Разумеется, и Кубо и Судзуки, [ознакомившись с] новыми идеями Кондо, тоже стали сторонниками *гокигэн накабиси*, и их, видимо, простили. Далее сторонников стало ещё больше, и за сторону *накабиси*, один за другим, стали рождаться новые ходы.

Например, посмотрите, пожалуйста, на позицию (7) на следующей странице. Судзуки в ней, против защиты края, вывел вперёд серебро, блокируя быструю атаку. Обратите внимание на форму $\blacktriangle K3i$, которая увеличивает скорость. Эта работа является идеей Судзуки, которая вместе с Кондо отстаивает новый подход.

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

(7). Судзуки-Мориути. После 27.S5f

Примечание: После формы $\blacktriangle K3i$ – блокировка выхода правого серебра. Далее последовало 28.P6d 29.S5g 30.S6e 31.Sx 32.Px 33.S5f 34.G65b 35.G3h... – и Судзуки завязал сложную борьбу. 2003 год.

На (8) показано искусство сабаки в исполнении Кубо. Хабу тут вышел ходом 45.S5e, создавая давление, однако...

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

(8). Хабу-Кубо. После 45.S5e

Примечание: Хабу внезапно сыграл 45.S5e. Можно подумать, что это успешное блокирование, однако Кубо подготовил блестящий контрразмен.

Ходы после (8): 46.R3d 47.P'3e 48.P'2g 49.Rx 50.P'2f 51.Rx 52.P'2c 53.Px3d 54.Vx2f 55.R'2h 56.R'4i 57.Rx2f 58.Rx4g+ (9)

Эта чудесная последовательность – просто искусство: все фигуры [белых] совершили сабаки. Великолепная последовательность, не так ли?

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

(9). Хабу-Кубо. После 58.R4g+

Примечание: Проведя прекрасное сабаки, белые получили преимущество. Однако далее последовало сопротивление ходами 59.V'5h 60.+R3h 61.Sx2c+ 62.G'5g 63.P'5i 64.Gx5h 65.Px 66.Gx2c 67.Rx+ 68.V'1d 69.G'3g. Арена-то была непростой. В итоге чёрные, перевернув позицию, победили. 2005 год.

С дальнейшим увеличением числа профессионалов, применяющих гокигэн накабисю, даже сильнее игроки партии статичной ладьи были смущены. Даже 1000-я победа Танигавы досталась ему благодаря гокигэн накабисе. Сверхбыстрая атака стала завязывать сложный бой, но вот на (10) известный ход L'6a. Проследите, пожалуйста, за течением ходов.

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

(10). Хабу-Танигава. После 32.L'6a

Примечание: 1000-й победы Танигава добился тоже с гокигэн накабисей. На диаграмме показан волшебный ход 32.L'6a, с хорошим продолжением ΔP6d... ΔP6e. Июль 2002 года.

Ходы после (10): 33.P'2d 34.P6d
35.P2c+ 36.P'3a 37.+P3c 38.P6e
39.+Px3a 40.Sx 41.+Px4c 42.R6b 43.+P5c
44.R3b 45.+B4d 46.Sx5e 47.+Bx 48.Px6f
49.Px 50.K8b (11)

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

(11). Хабу-Танигава. После 50.K8b.

Примечание: Далее последовало развитие 51.+R2a 52.P'5b 53.+P5d 54.R2b 55.+Bx 56.Sx 57.S'3b 58.+Bx6f, с продвижением к ёсэ. Важно то, что гокигэн накабисе удалось ухватить чувство расстояний до обеих королей.

Далее Танигава победил. Украшением этой победы стали такой соперник, как Хабу, и захват титула.

А теперь посмотрите, пожалуйста, на партию с гокигэн накабисей у Хабу. На (12) идёт эндшпильный бой; чёрные тут только что блокировали диагональ слона ходом 93.P'4f. Обратите, пожалуйста, внимание на то, что у чёрных так и не нашлось защиты от действия линии боя слона на 2d.

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

(12). Маруяма-Хабу. После 93.P'4f

Примечание: Защиты от действия линии боя слона на 2d у чёрных нет.

Ходы после (12): **94.В3е 95.+В5b 96.Г3а!** 97.Р4е+ 98.Г2д 99.С'5г 100.Г3д 101.+Р3f 102.Н'4е (13)

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

(13). Маруяма-Хабу. После 102.Н'4е

Примечание: Апогеем в этой серии является ход **96.Г3а**. Дальнейшее – лишь спокойное [додавливание].

В этой позиции чёрные сдались. Последовательность **94.В3е 95.+В5b 96.Г3а** необычна. Если 97.Рх3а, то 98.Вх4f, и защиты у чёрных не будет. Однако, какая искусная боевая форма!

5. Сверхбыстрые атаки редки

Теперь я хочу рассмотреть новейшую атако-защиту *гокигэн накабиси*. Однако дело это малость бесконечное, поэтому здесь моей целью будет схватить лишь новые движения и большие потоки.

Если, как в позиции (1), построить *курайдори накабиси* с высоким *мино*, то этого [чёрным] будет достаточно. Но *гокигэн накабиси* – это смещённая ладья, в которой линия слона не загораживается, поэтому против неё строить *анагуму*, загораживая линию слона, – стратегия проигрышная, хотя беззаботность этого я предлагаю [Вам] рассмотреть особо. Это второе, однако, целью данного исследования не будет.

Итак, какие же [к *гокигэн накабиси*] есть контрпланы? Нынче это:

1. быстрая атака 7.Г65h
2. форма с разменом слонов («вакцина Маруямы»)
3. быстрая атака с откладыванием хода ▲Р2е («два серебра»).

Эта тройка и стала [списком] основных течений.

Посмотрите, пожалуйста, на (14). Эта позиция – базовая диаграмма *гокигэн накабиси*. В ней у чёрных есть ход **7.Г65h**.

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

(14). После 6.Р5b

Примечание: С этим дебютом было сыграно уже более 700 партий, из них 90% – игры Кондо, сосредоточившегося на нём с 1996 года. Это было лишь [движение] от *рикисэна накабиси* к *гокигэн накабиси*. Если бы не Кондо, говорить о взрывном прогрессе тут было бы нечего.

Ходы после (14): **7.Г65h 8.Р5е 9.Р2д 10.Рх 11.Рх 12.Р5f 13.Рх 14.Вх8h+ 15.Сх 16.В'3с 17.Рх2а+ 18.Вх8h+ 19.Н'5е 20.К6b** (15)

Если в ответ на **8.Р5е** двинуть пешку **9.Р2д**, то завяжется большой решающий бой. Однако игра, которая получается после этого вторжением сверхбыстрой атаки, некоторое время вообще не игралась. Причин у этого две.

Если белые, в ответ на **7.Г65h**, не двигая пешку на 2е, пойдут в крепость 8.К6b, а после 9.Р2д 10.Рх 11.Рх опять же, не играя ▲Р2е, поднимут золото 12.Г3b, то позиция получится тоже [для них] приемлемая. То есть, имеются меры, позволяющие им избежать сверхбыстрой атаки. С другой стороны, у чёрных есть и другие перспективные стратегии, которые они могут пожелать испытать, не идя в сверхбыструю атаку. Короче говоря, для этой сверхбыстрой атаки необходимо наличие обоюдного согласия [на неё]. Кстати, у самого Кондо эта позиция с ходом **7.Г65h** встречается более 10 раз, хотя почти [всегда далее] поднятием 8.К6b белые ускоряли постройку замка.

Базовой для сверхбыстрой атаки стала следующая партия.

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

(15). После 20.К6b

Примечание: Если после 7.G65h будет избрана сверхбыстрая атака, то в итоге получится эта позиция. Тут возникает ветвление между ходами 21.В'7e и 21.+Rx1a.

Ходы после (15), вариант 1: 21.В'7e 22.S3b 23.+Rx1a 24.G65a 25.P'2d 26.P'5d 27.L'3c 28.Sx 29.Nx4c+ 30.R2b 31.В'6f 32.+Bx 33.Px 34.Rx2d 35.P'2e 36.Rx 37.P'2f (16)

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

(16). Акуцу-Сэгава. После 37.Р'2f

Примечание: Это типичный пример, в котором на (15) чёрные сделали выбор 21.В'7e. Дальнейшее развитие 38.R4e 39.+Nx3c 40.В'4d 41.+R2b 42.P'4b 43.G5g 44.L'3a 45.S'2d 46.L7b 47.N7g, сделало дыхание белых тяжёлым. 2004 год.

Ход 21.В'7e - атакующе-защитный. Дальнейшее течение таково: [белые] пытаются затормозить атаку «малыми фигурами» по 2-й и 3-й вертикалям.

Обобщая мнение молодых профессионалов, на (16) обещающим является ход 38.R8e, после которого белым тоже приемлемо. Вариант этот сложен, но по ощущениям многих для гокигэн он выгоден.

Кроме того, статичная ладья может не торопиться и не атаковать... не так ли? Это и есть [вторая] причина тенденции убыли [сверхбыстрой атаки].

Новое дыхание начавшей забываться сверхбыстрой атаке придал мэйдзин Мориути, применивший её в матче Мэйдзин 2006 года.

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

* (15). После 20.К6b

Ходы после (15), вариант 2: 21.+Rx1a 22.+Bx9i 23.В'3c 24.S'4d 25.Вx+ 26.Px 27.L'6f 28.S7b 29.S'8b (17)

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

(17). Мориути-Танигава. После 29.S'8b

Примечание: На (15) Мориути сделал выбор 21.+Rx1a 22.+Bx9i 23.В'3c. Далее последовало 30.L'5d 31.N4c+ 32.R5a 33.Sx8a+ 34.Sx 35.N'5c, и атака чёрных продолжилась. Однако оценка того, что же следует делать в позициях (15) и (17), всё ещё неясна.

Сброс **23.В'3с** в исследовательских группах игрался весьма [давно], однако тут в официальной игре он появился впервые за 3 года. Это, так сказать, был «секретный шар» мэйдзина Мориути. Затем, защищаясь от судзи **▲Nx6с+...▲Vx9i+**, белые сделали сброс **24.С'4d**. И далее, вплоть до **29.С'8b**, игра по ощущениям была почти равная.

Это не только моё предположение, что вариант после **29.С'8b** надо исследовать в 4-5 направлениях. И почему из них в реальных партиях играет лишь **30.Л'5d** – непонятно. Если в подходящий момент тут появится какой-нибудь скрытый мастерский ход, не разойдётся ли по швам [всё то, что] рассматривалось [ранее]?

Далее мы рассмотрим, какое влияние оказал ход **23.В'3с**.

6. Вакцина Маруямы

На (14) есть и стратегия с разменом слонов **7.Вx2b+ 8.Сx**. После того, как Маруяма с её помощью победил самого Кондо, её стали называть «вакциной Маруямы». Наличие слонов в руках ведёт к медленной игре, и видно, как после хода пешкой на 5е у белых намечаются сложности.

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

* (14). После 6. R5b

Примечание: Размен слонов **7.Вx2b+ 8.Сx** – это и есть «вакцина Маруямы». Если пойдёт медленная игра, белым будет больно обдумывать направление игры. Есть ощущение вопроса: что им делать, куда двигаться?

Нынче модной стала следующая последовательность: **7.Вx2b+ 8.Сx 9.Р9f 10.Р9d 11.С7h 12.К6b 13.С4h 14.К7b 15.Р4f 16.К8b 17.С4g** (18).

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

(18). После 17.С4g

Примечание: Вакцина Маруямы – это: **1.** размен слонов, и **2.** построение базовой формы **▲S4g**. [Даже] если и не показывать исходную точку, эта позиция часто возникает в результате естественного направления мысли. Вокруг данной позиции продолжают детальные противоречивые споры.

Поскольку над вышеприведёнными ходами ведутся различные разработки, их следует прокомментировать.

Чёрные, не играя по 5-й вертикали, спешно ходят **15.Р4f ... 17.С4g**. Поэтому белые в исходной позиции **ΔP5e** уже не играют. Из-за этого далее идёт медленная игра, и чёрные могут перестроить *мино* в высокое *мино* и далее в *гин-канмури*, развиваясь на 3-ю горизонталь, в то время как у белых сравнимой возможности развития крепости нет. Поскольку укрепить короля белым будет трудно, чёрные должны быть получат стратегическое преимущество – такова аргументация.

Через десяток с лишним ходов возникнет позиция (19). Из-за судзи **▲В'3а** белым будет сложно и больно укрепляться ходами **ΔG5b...ΔG56b**. Вспоминается пословица, говорящая «При размене слонов пешку на 5-й вертикали не двигай», не так ли? При сравнении подвижности ладей очевидно, что у статичной ладьи степень свободы выше.

Вот почему после раннего размена слонов внимание сосредотачивается на том, чтобы не начинать битву, а вести медленное построение. Даже если белым выпадет шанс атаковать, в атаку им лучше не идти. Таков метод мышления вакцины Маруямы.

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

(19). После 29.S5f

Примечание: Из (18) легко может возникнуть такая вот позиция. Белым необходимо следить за сбросом слона, однако позиция тут равная.

За (19) может последовать 30.S4d 31.P6e 32.Px 33.Sx 34.S5e 35.V'1h 36.G5b 37.Sx5d или 30.S4d 31.S56g 32.P7d 33.K8h 34.N7c 35.P8f 36.G5b; тому есть примеры из реальных партий.

У всего этого есть небольшое продолжение: любящий атаку кисэй Сато Ясумицу, спокойно построив ожидающую позицию, потерял самоконтроль. Перед (20) он сыграл 44.G4b-5b. Поскольку [этот ход влечёт] прорыв [чёрных], он весьма смел. Если 45.V'3b, то уход 46.R8a нацелен на завязывание боя не только на очевидной 2-й, но и на 8-й вертикали: грандиозная идея.

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

(20). Маруяма-Сато. После 44.G4b-5b

Примечание: Приближение золота, [создающее] «сброс слона». Появившись в титульном матче, эта смелая идея вызвала всеобщее изумление. 2003 год.

В реальной партии далее было сыграно 45.P4e (если 46.S5c, то 46.V'3b 47.R8a 48.Vx2c+ с поимкой коня) 46.Nx 47.Nx 48.Sx 49.N3g с ускорением темпа игры, но сильной рукой [белые] смогли удержать [игру].

Далее вакцина Маруямы набрала много детальных разработок, которые медленно изменили последовательность после (18). Вот сводка основных изменений с комментариями:

В самой начальной форме вакцины Маруямы, на (14), после 7.Vx2b+ 8.Sx, стали играть 9.K6h. Цель - ранняя стабилизация короля, и в этом случае в поле зрения попадает и анагума.

Однако на этот ход 9.K6h у белых появился контрплан 10.V'3c (21). Большое внимание [к нему] проявил Судзуки, в публикации в «Сюкан сёги». Если 11.V'8h, то ходом 12.P5e белые смогут вернуться к накабисе с центральной курайдори. Удивительно, что потери темпа при этом нет, так что недовольны белые не будут. Если 11.N7g, то 12.P7d: белые нацелятся на голову коня. Если 11.P6f 12.Vx 13.N7g, или же 11.V'7g 12.Vx 13.Kx! 14.V'3c 15.V'6f (эти ходы называют стилем Накагава, хотя сам Накагава, 7 дан, так не играл), то далее тоже пойдёт «крутая игра». И хотя ход 9.K6h играет и поныне, есть беспокойство, что позицию (21) ждут изменения.

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

(21). После 10.V'3c

Примечание: Этот сброс слона резко оборвал старую вакцину Маруямы. У чёрных есть защита ходами 11.V'7g, 11.P6f и т.д., но в любом случае [белым] будет легко завязать битву около чёрного короля, от чего чёрные склонны держаться на расстоянии.

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

*(14). После 6.R5b

Таким образом, на (14) пришли к ходам 7.Vx2b+ 8.Sx 9.S7h; тут сброса 10.V'3c у белых уже нет. Маруяма, в титульном матче, назвал [эти ходы] «новой вакциной Маруямы». После них внимание [сосредотачивается на] ходах белых и, не концентрируясь на ранних ходах ▲P4f...▲S4g, чёрные нацеливаются на построение левого *мино*.

Ранее смещённая ладья ходами ΔS3c...ΔR2b часто нацеливалась на контратаку по 2-й вертикали, но теперь её контрплан стал таков: если 9.S7h 10.K6b 11.S4h, то 12.P5e (22).

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

(22). Накамура Осаму – Танигава.
После 12.P5e

Примечание: Новый ход Танигавы как бы говорит: «Слона на 6е не сбросишь!» Это выдвигание пешки по 5-й вертикали прекрасно. После него ходы ▲P4f...▲S4g уже недостаточно хороши. 2003 год.

Внезапно [все] увидели, что если 13.V'6e, то после 14.G3b 15.Vx8c+ 16.P5f 17.+Vx 18.Rx 19.Px 20.V'8h белым хорошо. Если тут на 15.Vx8c+

ответить 16.V'8h, то 17.+Vx6a 18.Kx 19.G9h – белым невыгодно. Вот почему при размене слонов нужна жертва ΔP5f.

В реальной партии на (22) было сыграно 13.K6h 14.K7b 15.P6f 16.P5f 17.Px 18.Rx 19.S6g 20.R5a. Поскольку размен центральной пешки произошёл до подготовительных ходов ▲P4f...▲S4g, *тэдзумари* белым уже не грозило.

Есть ощущение, что *курай* на 5-й вертикали менее хороша, чем, например, размен ладьей пешки в дебюте двойной статичной ладьи. И даже если её пожертвовать, то для 5-й вертикали это не критично, поскольку противник не сможет построить прочного замка. Идеи *гокигэн накабиси* – это и впрямь нечто особенное.

Далее пошла эволюция форм. Вместо 9.S7h появился ход 9.P9f (23). Если в белые защитятся 10.P9d, то чёрные переключатся на новую вакцину Маруямы ходом 11.S7h. Теперь, если 12.P5e, то тут уже реализуется сброс 13.V'6e. После 14.G3b 15.Vx8c+ 16.P5f 17.Px 18.V'8h 19.L9g чёрным будет хорошо. Отметьте, какая изящность, не так ли?

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

(23). Сато-Ямадзак. После 9.P9f

Примечание: Этот новый ход Сато закрыл путь новому ходу Танигавы на (22). С момента его появления в 2005 году все его полюбили, и всего лишь за 1 год он был сыгран в 30 партиях. Процент побед чёрных с ним был высок. Белые стали оттачивать контрпланы.

Если же белые не защищают край, то чёрные сразу играют *цукикоси* 11.P9e, и дальнейшее развитие обычно не оставляет их недовольными. Ведь *курай* на краю важна.

Вот пример: на (24) как раз произошло такое выдвигание на краю, и баланс тут клонится в сторону чёрных.

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

(24). Сато-Хабу. После 33.S4g

Примечание: В этом реальном примере после нового хода Сато **9.P9f** чёрные сыграли цукикоси на краю. При мино из двух генералов такая крайняя пешка важна. В сильной битве чёрным она будет дорога. Ощущения тут напоминают систему Фудзии. 2005 год.

Ходы после (24): **34.P'5f 35.R5h 36.S4d 37.P'5b 38.Gx 39.Rx5f 40.B'2h 41.B'4a! 42.G34b 43.Bx5b+ 44.Gx 45.G'4b** (25)

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

(25). Сато-Хабу. После 45.G4b

Примечание: Мощный удар дикой атаки в стиле Сато. Однако и Хабу сопротивлялся изо всех сил ходами **46.P'5e 47.Gx5a 48.Gx 49.R5i 50.Bx1i+ 51.R'3a 52.G'6a**. Горячая битва продолжалась долгие 155 ходов, но на данной диаграмме у чёрных уже победа.

Знаменитой среди молодых сёгистов стала и следующая партия.

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

(26). Акуцу-Муранака. После 34.S6c

Примечание: Ещё один пример с цукикоси на краю. Тут чёрные сыграли знаменитый сильный ход **35.R5h**. Здесь важно то, что подъём белыми крепости вверх неперспективен. 2005 год.

Ходы после (26): **35.R5h! 36.Rx+ 37.G4x 38.S4b 39.P2d 40.Px 41.B'4a 42.G3a 43.Bx6c+ 44.Gx 45.P'2b 46.N3c 47.P2a+ 48.G4a 49.+P2b** (27)

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

(27). Акуцу-Муранака. После 49.+P2b

Примечание: В партии далее было сыграно **50.G6b 51.R'2a 53.B'6c 54.Rx1a+**, и чёрные получили абсолютно победную форму. Нынче, согласно дзёсики, «в данной форме [допускать] цукикоси по 9-й вертикали [для белых] непростительно».

Ход **35.R5h** силен. Но сделало его возможным именно цукикоси на 9-й вертикали. Дальнейшая атака тоже чудесна, а далее, после **51.R'2a**, атака токином стала ещё жёстче.

Кстати говоря, эта стратегия **▲P9f** является особо сильным местом Акуцу

Тикары, 5 дана, принося ему победы. А в целом доля побед чёрных в ней выше 60%. Нынче сторона *гокигэн* обдумывает контрпланы против неё.

7. Быстрая атака двумя серебряными

Ранее белые рано играли ▲P2e, но затем возникла мысль, что этот ход «можно откладывать». Конкретнее, вместо ▲P2e – поднять серебро ▲S4h, или пойти в замок ▲K6h. От хода ▲P2e на 2-й вертикали защиты [всё равно] нет, а переброска ладьи ΔR5b столь значительна, что не лучше ли чёрным сначала укрепить свой лагерь – таков современный стиль мышления. В матче Мэйдзин 2005 года мэйдзин Мориути [с его помощью] полностью [разгромил] Хабу, владевшего тремя коронами.

В любом случае, на вывод ладьи в центр можно не отвечать. Базовая форма (28) взята из вышеупомянутого матча Мэйдзин.

Как же тут играть белым? Теория говорит, что, создав курай, надо её защитить серебром. Хочется сыграть 18.S4b, но тогда ход 19.P5f тотчас создаст затруднения.

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

(28). После 17.G45h

Примечание: «Отложить ход, который откладываем»: эту идею современных сёги породила и *гокигэн накабия*. Вместо откладываемого хода ▲P2e быстро играется ▲P4f...▲S4g.

Если белые внезапно сыграют 18.S4b, то чёрные могут 1. ходами ▲S-7g-6f нацеливаться на пешку на 5e; 2. ходами ▲S-3f-4e нацеливаться на голову слона. Если линия слона будет перегороджена, то они угрожают взятием пешки на 5e. Защититься от обеих этих атак сложно.

А теперь посмотрим, как шло развитие в том матче Мэйдзин. После 18.B3c 19.S7g 20.P6d 21.S3f белым было желательно сыграть 22.P4d, но тогда они не защитили бы от 23.S6f на 5-й вертикали.

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

*(28). Мориути-Хабу. После 17.G45h

Ходы после (28), вариант 1: 18.B3c 19.S7g 20.P6d 21.S3f 22.G3b 23.P2e 24.P5f 25.Px 26.Rx 27.G4g 28.R5a 29.S4e 30.P3e 31.S3d 32.B2b 33.P2d 34.Px 35.P'2c 36.B4d 37.P4e 38.B6b 39.S6h 40.P5e 41.G4f (29)

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

(29). Мориути-Хабу. После 41.G4f

Примечание:

Сначала даже думалось, «не решится ли тут всё», но из-за выхода генералов вперёд [чёрный] король оказался тонок. Ясно, что в реальной игре это очень страшно, поэтому оба игрока отпрянули от боя, [назревшего] на (28), и про получившуюся позицию можно было подумать лишь, что она «сложная, стоящая».

Ходы после (28), вариант 2: 18.P6d
 19.P2e 20.B3c 21.S3f 22.P5f 23.Bx3c+
 24.Nx 25.Px5f 26.Rx 27.P2d 28.Px 29.Rx
 30.P'2b 31.S4g 32.R5a 33.P3f 34.G3b
 35.N3g (30)

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

(30). Хабу-Мориути. После 35.N3g

Примечание: И Хабу, и Мориути – оба отошли от боевой [напряжённости] позиции (28). На (30) очевидно, что чёрные продвинулись, но, разумеется, король у них тонок, поэтому было видно, как им страшно. 2004 год.

На (28) были сыграны оба обещающих хода – и 18.B3c, и 18.P6d (если 18.P9d, то 19.P9f, и очередь хода опять вернётся к белым).

И ещё одно: нынче на (28) внимание вновь обратилось к ходу 18.G4b. Можно сказать, что этот ход золотом делает бесполезным серебро, но на самом деле, в этом случае бесполезным становится ход ▲P5f. Рассмотрим это также на типичных примерах. Позиция (31) развилась в (32). Ходом ΔB'7a гокигэн накабия заняла хорошую позицию для защиты мино. В итоге, создав четырёх токинов, белые победили.

Поднятие белого золота на 4b является любимым сильным ходом Судзуки, 8 дана, а в прошлом его любил делать учитель Судзуки, Оути Нобуки 9 дан (хотя и в накабисе за чёрных). Уже делалось предположение, что без весьма сильной уверенности в себе играть его сложно, поэтому мы, профессионалы, к такому поднятию золота, которое нынче зовётся «стилем Оути», проявляем уважение.

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

(31). Накамура Осаму – Наката Исао.
 После 32.G5d

Примечание: Золото отправилось защищаться от атаки. Далее было сыграно 33.Px4d 34.Gx 35.S4e 36.S3b. После размена генералов серебро было сброшено вновь туда же, где оно и было в исходной форме. На (32) – эндшпиль этой же партии.

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

(32). Накамура Осаму – Наката Исао.
 После P5f

Примечание: Чудесное сабаки с созданием токинов. И к мино из двух генералов не подступиться. Слон на 7a контролирует подступы, занимая защитную позицию крепости мино.

Пожалуй, пора представить и долгожданную игру Судзуки. Она тоже с сюрпризом. Вот позиция (33). Разумеется, поднятие ΔG4b многократно приводило к размену генералов. Но тут это [разменянное] золото было сброшено в свой лагерь, на край, хотя далее оно продвинулось до поля 5e, и белые победили. Настали времена, когда трудностей не любят.

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

(33). Накахара-Судзуки. После 44.G'1b

Примечание: Тут Судзуки сыграл 44.G'1b. Далее это золото дошло до поля 5e, развив большую активность. 2006 год.

8. Тренируй эндшпильную силу!

В целом, мы рассмотрели основные контрпланы, но нынче центральным [из них] является новая вакцина Маруямы. Кстати, Кон-тян, когда за чёрных проводит размен слонов, со смехом говорит: «белой накабисе лишний темп [всё равно] ничего не даёт».

Возможно, Вы отметили, что в предыдущих комментариях вариантов, которые были бы «хороши за белых», практически не было. За чёрных же есть так много стратегий, что просто ужас. Танигава тоже говорит: «нынче искусство эндшпильного боя, особенно за белых, стоит после определения стратегии, а вот за чёрных, в зависимости от ситуации, ощущения, конечно, другие: надо быть готовым к совершенно различным стилям боя», и думается, что таков, вероятно, и здравый смысл *гокигэн накабиси*. Радости в этом [для неё] нет, хотя, конечно, в конце концов, чёрный король тонок, и в реальной партии для обеих сторон это существенно. Такие дела.

Думаю, что, играя *гокигэн накабисю*, важно иметь оптимистичный характер, как у Кон-тяна (не заботиться о потере темпа или пешки), хотя для итоговой победы необходимо точно ощущать «степень безопасности своего короля», «расстояние до цумэ своему королю».

Накабися легко разводит генералов по флангам, и у неё легко получается крепость неполное *мино* или *мино* Кимуры ($\Delta S6c$, $\Delta G7b$). Однако теперь, когда видно, что модными стали *анагума* в стиле Мацуо и король Накахары, в которых «короля защищают 4 генерала», такая прочность вызывает упреки. Классическая крепость из двух генералов защищает короля недостаточно. Это стало важным моментом.

Посмотрим теперь на блестящее искусство эндшпиля самого Кондо. На (34) чёрный король в цумэро: $\Delta P1g+$ $\blacktriangle Lx$ $\Delta Lx+$ $\blacktriangle Kx$ $\Delta N'2e$ и т.д. Обычную защиту ход $\Delta N'2e$ делает бессмысленной. Хочется как-то выгадать темп для хода $\blacktriangle +Px5b$, но как это сделать? Однако Кондо, подумав над этой сложной позицией лишь 2 минуты, нашёл выход (а ведь у него оставалось 26 минут!).

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

(34). Кондо-Такано. После 110.+Vx5i

Примечание: Здесь чёрным грозит цумэро $\Delta P1g+$ $\blacktriangle Lx$ $\Delta Lx+$ $\blacktriangle Kx$ $\Delta N'2e$ $\blacktriangle K1h$ $\Delta P'1g$ $\blacktriangle Nx$ $\Delta Nx+$ $\blacktriangle Kx$ $\Delta N'2e$ $\blacktriangle K1h$ $\Delta P'1g$ $\blacktriangle K2i$ $\Delta L'2h$ $\blacktriangle K3i$ $\Delta N'4g$, но Кондо нашёл замечательную последовательность.

Ходы после (34): 111.Lx1f 112.Lx 113.N'2e 114.Px 115.+Px5b (35)

Жертва 111.Lx1f делается «на будущее». Ход 113.N'2e - жертва, затыкающая поле (чтобы противник не мог сыграть $\Delta N'2e$). И без этого [коня] фигур в руке достаточно, причём даже отдача этих коня и стрелки цумэро своему королю, на удивление, не создаёт.

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

(35). Кондо-Такано. После 115.+P5b

Примечание: Отдача двух фигур создала цумэро *ногарэ-но цумэро*, приведя к победе. Эта удивительная последовательность Кондо стала возможна лишь благодаря доскональному знанию крепости *МИНО*. 2006 год.

На (35) было сыграно **116.N'2d 117.+Rx3b 118.Kx 119.V'4a 120.K2a 121.G'1b 122.Kx 123.P'1c**, и белые сдались. Далее, 124.Kx1c 125.G'1d 126.K1b 127.G'2c – цумэ. Теперь, наверное, смысл хода 111.Lx1f Вам ясен? Если бы этой жертвы стрелки не было, то ход 112.N'2d стал бы цумэро *ногарэ-но цумэро*, и чёрные (не имея сброса ▲G'1b) проиграли бы.

Такую чудесную последовательность может найти лишь тот, кто досконально знает крепость *МИНО* и является её глубоким поклонником, не так ли?

И напоследок позвольте показать Вам весьма интересные данные. Это результаты отборочного матча кубка NHK за некий год. Поскольку это блиц, любители в нём сражаются с профессионалами в близких условиях, и даже матуют их. Ходы **1.P7f 2.P3d 3.P2f 3.P5d** в нём появились в 57 партиях, результат – 22 победы чёрных и 35 белых; у белых – большой перевес. Важно понять, что в партиях с коротким контролем *анагуму* не строят.

Гокигэн накабися не заботится о мелких деталях; если времени мало, для неё это благоприятно, и конечно же, поэтому любители эту стратегию и играют. Но что, если играть *ГОКИГЭН НАКАБИСУ* удобно не всем?

И напоследок, послушаем предельно оптимистичные речи Кондо.

9. Движение доктрины гокигэн

– Что стало причиной разработки *ГОКИГЭН*?

Кондо: Всё началось, ещё когда мне было лет 20. Когда я был 3-м даном *Сёрэйкай*. Хотя в лиге третьих данов первым моим результатом было 13 побед и 5 поражений, далее всё стало неясно... Во втором сезоне, в партии Фудзии-Кондо, мы оба построили крепость *ганги*, и формы у обоих были нестабильны. (примечание Кацуматы: у Фудзии тогда был 4-й дан.)

В *Сёрэйкай* у старших (набора 1982 года) можно было увидеть *ягуру* и другие необычности; Фудзии и Ясики были невероятно сильны. Думая, что на арене статичной ладьи побед мне не видать, я перешёл к смещённой ладье. Меня тотчас записали в её сторонники, хотя едва ли я был в этом твёрд. Но всё уже было бесполезно.

[В *Сёрэйкай*] я приехал из деревни, и новость об этом распространилась. Однажды в партии Сато Сюдзи (который тогда был 2-м даном) – Кондо, 1 дан, мы играли *ягуру*. Последовательность, которая сейчас является *дзёсики*, тогда вызвала [у меня] затруднения, и после партии я спросил: «а есть ли такой ход?», и получил спокойный ответ «так ты этого хода не знаешь? Он же был сыгран в официальной партии три дня назад!»: ужас, правда? В деревне *ягуру* я вообще не знал. После этого я стал сам обдумывать шаги стратегий. И всё, [что я сейчас играю, выросло] из моих собственных исследований. В прошлом был год, за который я сыграл [лишь] 48 партий.

– Вот как? И это всё были партии в *Сёрэйкай*?

Кондо: Да. И по сей день моя исследовательская группа состоит лишь из меня одного. Думаю, что все настоящие исследователи из изучающих – одиночки.

– В каком-то смысле, ты похож на Фудзии-сана, не так ли? Фудзии-сан тоже играет не особо много реальных партий.

Кондо: Наверное, да.

- А какие после этого произошли изменения в *накабисе* и *гокигэн накабисе*?

Кондо: [Популярность] *накабиси* резко упала; наверное, это важное изменение. В так называемой партии смещённой ладьи стали предпочитать *санкэнбисю* и *сикэнбисю*, и я остался единственным игроком *накабиси*.

Мне нравится игра Масуды; в *Сёрэйкай* я играл только *санкэнбисю*, был мастером в [стиле] Кояна (Накаты Исао), [но сейчас] думаю, мне с ним не победить. В *Сёрэйкай* я провёл 13 лет, но *сикэнбисю* не играл, наверное, и двух раз. И став профессионалом, в *айфурибисе* ладью на 3-й хотя и играл, но ладью на 4-й - нет. «Я - игрок центральной ладьи. Это мой хлеб» - таков мой дух. Поэтому, какие бы контрпланы против неё ни появлялись, я не убегаю. Нет, не убегаю..

В партии против Ито Но (4) я повёл короля на 8b; обдумывая этот ход, я был сонным. Король так становится глубже, но во время острого *сэмзай* расклад меняется. В любом случае, отводить серебро на 5d тут не стоит, ведь это было бы потерей двух темпов; хотя баланс правого и левого флангов у статичной ладьи тут плох, поэтому здесь не ошибиться. О потере темпа *гокигэн* не заботится. Главный акцент она делает на эффективности фигур, их работе.

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

* (4). Ито Но - Кондо. После 22.S6e

- А что насчёт хода 20.P5f в партии с Кодамой (5)?

Кондо: В случае формы ▲P5f-ΔP5d размен пешек ходом ΔP5e влечёт относительно большую потерю темпа, не

так ли? Поэтому, на самом деле, я нервно думал, что эту пешку [лучше] не двигать. Однако из-за этого фигуры работали бы так, что статичная ладья была бы защищена от ограничений в расстановке фигур, что вызывало моё недовольство.

- Так сказать, играть *гокигэн накабисю* - это плохой расклад, но если её играет Кондо - то это хороший расклад? Нет ли тут противоречия...

Кондо: Да. Поскольку форма [короля] получается тонкая, расклад выходит неплохой, и её лучше не играть. Надо «ехать на ходах противника», приближая генералов к королю, как бы в «стиле Оямы».

Если моё дыхание подходит [к этому дебюту] менее чем дыхание противника, [то игра] не пойдёт.

- То есть, стратегию, которая не согласована со своим стилем игры, применять бессмысленно?

Кондо: Да. Я, например, играю дико и быстро (смеётся). Такому стилю игры *накабися*, пожалуй, подходит. *Рикисэн* в *накабисе*, в котором *дзёсэки* как будто и нет; если бы я написал книгу, то вряд ли она стала бы *дзёсэки*. Было бы удивительно, если бы все [в *гокигэн накабисе*] стали играть одну и ту же последовательность.

- Таков стиль Масуды, не так ли? В том смысле, что он играл те стратегии, которые хотел делать [сам].

Кондо: Я часто боюсь сравнений с Учителем Масудой. Хотелось бы, конечно, играть на сравнимом с ним уровне, но поскольку я до него не дотягиваю, моя игра не столь нагружена.

- Можете ли Вы дать какой-нибудь хороший совет любителям?

Кондо: У любителей должны быть свои стратегии. Думаю, так было бы веселее.

Что же касается *накабиси*, то [в ней надо уметь] понимать мысли и способности противника. Например, если играется вакцина Маруямы: «ага, этому человеку, наверное, нравится *анагума*», или если идёт быстрая атака ▲S3f: «он, наверное, её исследовал». Ведь форма ▲S3f для атаки плоха, поэтому без подготовки она появиться не должна.

Чтобы при первом взгляде, в первой партии, найти контрплан, надо понять мысли противника. Тут хочется [вспомнить] большой взрыв 2004 года. (Примечание Кацуматы: тогда по проценту побед, 0.882, [Кондо] вышел на 1-е место).

Оглядываясь назад и вспоминая партии из прошлого, я думаю: «сильными тогда были другие игроки». Например, быстрая атака ΔS7d в партии Кондо, 2 дан – Ясики, 2 дан; да, было дело. Это было в 1987 году, когда нам с Ясики было по 16 лет. Когда он вышел ходом ΔS7d, я подумал: «Это ещё что такое? Это же неудачное серебро!» Наихудшее серебро – *фугосигин* (перед своей пешкой), который ещё и коню не даёт хода.

– Однако эта быстрая атака против *накабиси* известна ещё со старых времён, не так ли? Например, из партии Манабэ-Энэнага (1976 года).

Кондо: Нет, ведь я же этого не знал. Однако ранее [я видел] пример, в котором эта быстрая атака была не сильна, и не играл его, [думая, что] это, должно быть, плохая форма. И тогда я, разумеется, подумал, что разгромлю Ясики. Сейчас эта быстрая атака стала модной и, разумеется, я вижу, что Ясики-сан был крут.

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

(36). Хабу-Кондо. После 19.P6f

Примечание: Этот ход 19.P6f был известен и ранее, но Кондо этого не знал. Далее последовало 20.P'2c 21.R2h 22.Vx6f 23.Vx 24.Rx 25.S6h 26.N3c 27.S45g 28.R6d 29.S4f 30.R5d 31.K7i 32.K7b 33.V'1h (37)

На (36) Хабу-сан сделал классный ход пешкой. «А это ещё что такое?

Сейчас выиграю пешку», – и я радостно её взял, но после известного сброса 33.V'1h (37) тоже был разгромлен. Конечно же, [ход 19.P6f] я увидел впервые. (Примечание Кацуматы: к тому моменту этот ход уже был исследован.)

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

(37). Хабу-Кондо. После 33.V1h

Примечание: Решающий сброс слона, который и был целью. Если 34.R8b, то 35.P'6d 36.Rx 37.S5e 38.R8d 39.P'6d – и всё решится. В реальной партии далее было сыграно 34.P'5c 35.P'6d 36.Rx 37.S5e 38.R6e 39.R5h, и чёрные получили превосходство. 2000 год.

В партии против кисэя Сато я долго думал в дебюте. Думал я над поднятием 14.S5c (38); этот умелый ход создал у меня затруднения. Играть 15.P5e тут нельзя. Сейчас-то это *дзёсэки*, но впервые увидеть разработку Хабу и Сато было круто.

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

(38). Кондо-Сато Ясумицу. После 14.S5c

Примечание: Поднятие 14.S5c прежде ухода короля ΔK6b – это разработка Сато. Если 15.P5e 16.Px 17.Rx, то 18.V'4d. Настала эпоха, когда

конкретный анализ ведётся с ранней стадии дебюта. 2000 год.

Так что в *накабиси* [надо] понимать подобные вещи.

- Это техника понимания того, как ездить по не вымощенным дорогам?

Кондо: При этом по скоростным дорогам, по которым желательно ехать быстро. *Рикисэн накабиси* - это как дорога, покрытая гравием и грязью, и у профессиональных игроков играемые в ней ходы требуют проявления силы.

По-правде, я заплатил по многим школьным счетам. Благодаря Сато-сану и его ходу **14.S5c** я разработал ход **17.S3h** (39). Он красив: и слева, и справа - крепости *мино*. Мне это плоское *мино* нравится. (Примечание Кацуматы: после оригинального хода Кондо $\blacktriangle P5f$ в старом *рикисэне накабиси* серебро двигалось [по маршруту] $\blacktriangle S-6h(S-8h)-7g-6f$. Разработкой Кондо стало противодействие ходу $\Delta S6d$ ходами $\blacktriangle S7h... \blacktriangle P6f$.)

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

(39). Кондо-Сато Синъя. После 17.S3h

Примечание: Ходами $\blacktriangle S7h... \blacktriangle S3h$

Можно сказать, что противодействие сильным игрокам вызвало эволюцию *накабиси*; благодарить их за это или нет... но игра Хабу-сана и Сато-сана прямо ударяла по моей силе. Хотели ли [они] выяснить «уровень *накабиси*»?

Я уплатил ещё по многим школьным счетам. Например, контрплан к вакцине Маруямы. В партии против Ины (40) был бы понятнее немедленный ход **14.P5f**, а я сыграл **14.K7b**, позволив ему построить форму $\blacktriangle S6g$. После **16.P5f** я форсированно сыграл **24.B'5g** (41), и этот слон тут же был пойман.

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

(40). Ина-Кондо. После 15.P6f

Примечание: Ход **14.K7b** - излишний; ход **15.P6f** создал белым проблемы. Далее последовало **16.P5f** **17.Px** **18.Rx** **19.S6g**: неожиданно у чёрных нашлось время для хода $\blacktriangle S6g$. 2004 год.

- Помню! В тот день я тоже играл. Этот сброс слона - смерть в 5 секунд. Только я подумал: «Кон-тян, как же ты мог сделать такой ход?», - и ты тотчас сдался...

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

(41). Ина-Кондо. После 24.B'5g

Примечание: Форсированный сброс слона; тут белым уже не победить. Далее **25.S4g** **26.S3c** **27.B'7g** влечёт потерю материала, и проигрыш белых неизбежен.

Кондо: Незадолго до этого я ездил в Австралию. Чувствовал себя ужасно, и, видя ходы противника **19.S6g 21.G5h 23.G4i**, думал: «А, Южный Крест»... Конечно, бежал, не разбирая дороги, вот всё быстро и перевернулось.

Если бы не мой дикий стиль, эту партию ещё можно было бы спасти. В ягуре дорога вымощена устоявшимися дзёсэки, но поэтому-то мне её начало играть и неинтересно.

- Это влияние твоего учителя Харады? Я слышал, что он говорил: «В любом случае, надо атаковать».

Кондо: «В любом случае, надо атаковать» - так [говорили] во время поступления в Сёрэйкай. А ещё часто говорилось «надо думать самому». И это был существенный совет, правда? В сёги, если понимания нет, чтобы стать сильным, надо много думать; вот я и думал. И поэтому в 12 лет влетел в мир взрослой решительности, научившись в нём жить.

- Нынешняя игра Кондо тоже следует этому совету, не так ли?

Кондо: Среди висящих у меня дома фотографий учителей мне нравится смотреть на учителя Мориситу. (Примечание Кацуматы: а Морисита украсил дом фотографией своего учителя Ханамуры.) И я верю, что сейчас «учитель где-то смотрит [на мою игру]». Поэтому, обращаясь к этому портрету, я прошу у него: «дай мне силы».

- Значит, Кон-тян - не из тех, кто играет, не рассчитывая на других! А что ты думаешь об игре Кубо и Судзуки?

Кондо: Судзуки-сан силён. Это сила от его учителя Оути, сила защиты. У Кубо-сана это, конечно же, сабаки. Для гокигэн лёгкое сабаки - это искусство.

- Как и в накабисе, хотя и иначе?

Кондо: Да. Однако к двойной накабисе это неприменимо. Я завидую тем, кто умеет искусно смещать ладью.

- В лиге класса А партия фурибиси [играет] трудные игры.

Кондо: Иногда [я об этом] думаю. Да, играть смещённую ладью тяжело, но у этого есть и обратная сторона.

Напоследок я хочу подчеркнуть, что построение **▲S5f-▲R5h** - это очень хорошая форма. Обычный богин, серебро прямо перед ладьёй - это хорошее построение, однако богин легко может стать асобигома (бездействующей фигурой). Но в случае накабиси, серебро перед ладьёй выходит прямо в центр, поэтому бездействующим оно ни за что не будет.

- Это надо подчеркнуть в первую очередь. Хороший пример - первая партия матча Мэйдзин, Хабу-Ёнэнага.

Кондо: Ммм... а это была накабися?

10. Удивительная последовательность

Гокигэн накабися не прекращает прогрессировать. Последуем за её новейшими продвижениями.

Сначала - о вакцине Маруямы. Очень модной стала стратегия с ранним ходом в дебюте **▲P9f**. Часто её применяют в решающих партиях. На (42) - решающая партия отборочного матча Одза 2006 года. Форма лагеря чёрных тут немного другая. Это итог некоторой разработки.

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

(42). Сато Ясумицу - Фукаура.
После 28.S8c

Примечание: Ход **▲P8f** - разработка Сато. Король на 8h не уходит, пешки на 3f и 6f не выдвигаются. Можно подумать, что это построение имеет смысл «серебряной короны», однако...

Ходы после (42): **29.S4e 30.Sx 31.Px 32.G6b 33.R4h 34.B'3c 35.B'7g 36.P5e 37.S'4d!** (43)

Удар **29.S4e...** и сброс **37.S'4d!** Эта искусная атака уже возникала в мыслях, но тут она появилась на высокой сцене.

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

(43). Сато Ясумицу - Фукаура.
После 37.S'4d

Примечание: Ошеломительное серебро на голове пешки! В мыслях указание на это судзи было, но в реальных партиях его никто не играл. 2006 год.

Кисэй Сато действительно пошёл в такую атаку. На (43), после **38.Px4d** **39.Px**, 4-ю вертикаль было уже не защитить, хотя ходами **40.P5f** **41.Px** они и подготовили сабаки слона. Но потом настал момент хода **45.P4c+**, который стал решающим.

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

(44). После 12.G7b

Примечание: Поднятие **12.G7b** защищает 8-ю вертикаль. После него можно играть $\Delta P5e$, не боясь $\blacktriangle V'6e$. И хотя *такамино* белым теперь не построить, в компании мы обдумали, что здесь логичнее строить *мино* Кимуры. Далее я об этом ещё скажу.

На это *накабися* тоже придумала новый ход: **12.G7b** на (44). Смысл его в том, чтобы любой ценой реализовать ход $\Delta P5e$, ведь вилка $\blacktriangle V'6e$ теперь не страшна. Слышите крик «Я, *накабися*,

непреренно разменяю центральную пешку»? Отказ от построения *мино* тут неважен, ведь у *гокигэн накабиси* с самого начала настрой таков, что *такамино* строиться не будет.

А теперь уже задумались чёрные. На **12.G7b** они ответили **13.P6f**, а на **14.P5e** подготовили **15.S6g**. Теперь центральную пешку белые пожертвовать не могут, однако у них появляется цель $\Delta R2b... \Delta P2d$. Плюс белых в том, что судзи $\blacktriangle V'7g$ в этот момент нет.

Возможно, ходы **13.P6f** и **12.G7b** при этом и плохо сбалансированы, однако делаются они в ключевые точки. Чёрным тут желательно перестроиться вверх, на 3-ю горизонталь: *мино* → *такамино* → *гин-канмури*, но возможность сброса $\Delta V'8h$ их в этом сдерживает. [Но и] лихорадочному продвижению *гокигэн накабиси* в дебюте [тут тоже] ставится предел.

Самым первым этот ход **12.G7b** сыграл Тояма Юсукэ, 4 дан. Перед его появлением в официальной партии он сам сказал мне, что «[этот ход] немного маниакальный»; видел я его и в журнальной серии. Но не появится ли он вскоре на большой сцене, в решающем матче на претендента на титул Рюо? Предвзятости при взгляде на эту позицию нет; должно быть, её часто изучают, однако глазами её [пока] совсем не видать.

Подведём итог. Сейчас основным течением *гокигэн накабиси* можно назвать вакцину Маруямы с разменом слонов, делящуюся на следующие типы:

- $\blacktriangle S7g$, и далее строится *ягура*
 - $\blacktriangle K6h$ с целью построить *мино*
 - ход $\Delta V3c$ в стиле Судзуки; направление ветра тут меняется
 - в новой вакцине Маруямы появился ход $\blacktriangle S7h$, последовательность меняется в сторону построения *мино*
 - в стиле Танигавы появился бойкий ход $\Delta P5e$, с целью $\Delta P5f$
 - Новый ход Сато $\blacktriangle P9f$ блокируется ответом $\Delta P5e$
 - появился ход $\Delta G7b$ в стиле Тоямы

[Наверное, теперь] история прогресса исследований обеих сторон ясна.

В быстрой атаке двумя серебряными тоже произошли изменения. Теперь на

(45) играется **21.S3f**. Посмотрите, пожалуйста, на контрплан белых.

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

(45). Миура-Мориути. После 21.S3f

Примечание: Цель выхода **21.S3f** - атака двумя серебряными. Если **22.P4d**, то **23.S6f**, и пешку на **5e** не защитить.

Ходы после (45): **22.P5f 23.Px 24.Rx 25.G4g 26.R5a 27.S4e 28.G3b 29.Sx3d 30.B2b 31.P2e 32.P6d 33.P'5f 34.S3c** (46)

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

(46). Миура-Мориути. После 34.S3c

Примечание: Далее последовало **35.Sx3c+ 36.Vx 37.P3f 38.P9d 39.P9f**. Чёрные выиграли пешку, однако форма у них плохая. Нужно внимание к тому, что ответить на вопрос, который задали белые. 2006 год.

Пешка берётся легко; серебро, сталкиваясь, разменивается. [Белые] теряют пешку, но оценить форму лагеря чёрных сложно, такова [цена этой пешки].

В *иттэсон* *какугавари* с ранним выходом серебра белым откладывать

подобные ходы было бы, наверное, бессмысленно; в обдумываемых формах сложные варианты появлялись вереницей. Тут же потеря пешки смысла, возможно, и не имеет, но исследования продолжают продвигаться дальше. Разговоры о том, что современные сёги движутся к исследованию зон, оценки в которых неясны, возможно, не так уж и далеки от истины.

Данные о диаграммах

- 1: Хабу-Ёнэнага, 4.1994, Мэйдзин'№1
- 3: Маруяма-Аримори, 10.1993, лига С1 Дзюнъисэн
- 4: Ито Но - Кондо, 1.1997, Рюо
- 5-6: Кодама-Кондо, 6.2005, лига С1 Дзюнъисэн
- 7: Судзуки-Мориути, 3.2003, Кисэй
- 8-9: Хабу-Кубо, 2.2005, А-Дзюнъисэн
- 10-11: Хабу-Танигава, 7.2002, Ои'№1
- 12-13: Маруяма-Хабу, 10.2004, Одза
- 16: Акуцу-Сэгава, 11.2004, Гинга
- 17: Мориути-Танигава, 4.2006, Мэйдзин'№2
- 20: Маруяма-Сато, 6.2003, Кисэй'№2
- 22: Накамура Осаму - Танигава, 12.2003, Кисэй
- 23: Сато-Ямадзаки, 2.2005, Асахи Опен
- 24-25: Сато-Хабу, 7.2005, Ои'№1
- 26-27: Акуцу-Муранака, 8.2005, Синдзин-0
- 29: Мориути-Хабу, 5.2005, Мэйдзин'№4
- 30: Хабу-Мориути, 9.2004, Одза'№2
- 31-32: Накамура - Наката Исао, 2.2006, кубок NHK
- 33: Накахара-Судзуки, 3.2006, Кисэй
- 34-35: Кондо-Такано, 1.2006, Одза
- 36-37: Хабу-Кондо, 8.2000, Катинуки
- 38: Кондо-Сато, 12.2000, Ои
- 39: Кондо - Сато Синъя, 1.2005, Рюо
- 40-41: Ина-Кондо, 2.2004, Кио
- 42-43: Сато-Фукаура, 8.2006, Одза, финал матча на звание претендента
- 45-46: Миура-Мориути, 9.2006, Нихон Сиридзу

Рассказ 6. Айфурибися

1. От младших до старших

Партий с айфурибисей (двойной смещённой ладьёй) играется всё больше и больше. По-правде говоря, сначала я не думал, что тема «айфурибися» окажется настолько сложной. Вместо кин-мусо («два золота») [в ней] стали применять ягуру, добавив элемент вертикальной игры, а если её зеркально отразить, поменяв местами фланги, то выйдет вообще нечто очень похожее на двойную статичную ладью. Я думал, что в какой-то степени её образ действительно таков. Но послушав тех, кто играет айфурибисю, ощутил, что правильна такая точка зрения, что хотя внешне эти [классы стратегий] очень близки, их глубинные движения [это внешнее сходство] совершенно не улавливает.

Я послушал речи об очень большом количестве направлений. Фудзии, 9 дан, и Судзуки, 8 дан, были первыми профессионалами из более чем 20 тех, кто сейчас в первую очередь исследуют айфурибисю; ещё из партии фурибиси я говорил с третьими данами Сёрэйкай, Симидзугами Тору-саном, Эндо Масаки-саном и другими любителями-ветеранами... В итоге, всё у меня [в голове] ужасно перемешалось. Ведь все они говорили разное! В современной айфурибисе есть слишком много разных форм и слишком много случаев, когда невозможно просто сказать: «дела обстоят именно так». Например, за 2005 год в лиге класса А Дзюнъисэн айфурибися игралась в 9 партиях, но все они были слишком разными.

Разговор о деталях тут был бы подобен преждевременному докладу, в котором точная дискуссия о тонкостях стала бы сценой для критики. Ведь потенциальным стратегиям айфурибиси развитие ещё только предстоит.

Сначала мы проследим за текущими изменениями, но прежде – небольшая старая история. Лет 10 назад я услышал её от Аоно Тэруити, 9 дана.

Хаякури-гин бывает [возможен лишь] с одобрения белых. Естественным врагом ранней заявки на хаякури-гин был косикакэгин. Поэтому, пока не было видно, как соперник собирается выдвигаться, белые часто избегали принимать [против него] меры. В итоге,

хаякури-гин не был стратегией, при которой белые могли сказать: «ясно. Тут придётся строить форму против хаякури-гин». Поэтому конкретных контрпланов против него не появлялось, и эта стратегия вышла из употребления.

Причины, по которым эта стратегия перестала играть, различны. Думаю, что [разработка] контрпланов к ней была бесполезна потому, что в них не было нужды: часто «мода уходит из-за того, что [для стратегии] нужно согласие обеих сторон». А разговор этот я завёл лишь потому, что и у айфурибиси положение в прошлом было таким же, как и у хаякури-гина.

В эпоху Оямы айфурибися появлялась едва ли раз 10 в год. Ведь это тоже стратегия, которая не играется, если нет согласия обеих сторон, а Ояме-сэнсё айфурибися не нравилась. Ояме-сэнсэй принадлежал к партии смещённой ладьи, но если его противник играл смещённую ладью, то сам он играл статичную. Как справляться со смещённой ладьёй, он знал хорошо. Поле боя статичной ладьи против смещённой он знал досконально.

Условия были таковы, что сама партия смещённой ладьи тогда была в меньшинстве. Профессионалов смещённой ладьи было мало: за исключением завсегдатаев титульных матчей Оямы и Масуды, это были Оути Нобуюки и Мориясу Хидэмицу. (Кстати, Масуде-сэнсё смещённая ладья нравилась).

Но были и сложные факторы, которые изменили направление ветра.

Во-первых, и самое главное, стала расти партия смещённой ладьи. Проще говоря, когда чаще играется смещённая ладья, естественным образом растёт и доля айфурибиси.

Далее, это связь со звёздами [той] эпохи.

Поколение, видевшее рост ягуры Накахары, Като и Ёнэнаги, естественно, концентрировалось на ибисе (статичной ладье). Профессионалов, [получивших этот статус] от Хабу (получил 4 дан в 1985 году) до Фудзии (получил 4 дан в 1991 году) – 24 человека, а чистых игроков партии фурибиси из них было лишь четверо: Фудзии, Наката Исао, Кусида и Огура.

Но теперь всё изменилось. Взгляды большой тройцы Фудзии, Кубо и Судзуки стали двигателем развития молодых профессионалов, поэтому партия *фурибиси* стала расти. Даже игрок №1 – Хабу – стал играть смещённую ладью. Из тех, кто стал профессионалами за [последние] 5-6 лет, почти половина принадлежит чисто к партии *фурибиси*; но и те, кто не полностью принадлежит к партии *фурибиси*, тоже стали смещать ладью. И напротив: не играющих смещённую ладью игроков, чисто из партии *ибиси*, стало гораздо меньше; возможно, это лишь Мураяма Ясуаки, Итодани и Сэгава.

Итак, нынешняя «большая тройца» *айфурибиси*, в основном, не избегает. В *фурибисе* эпохи Оямы и эпохи Фудзии имеются различия, а метод мышления [в ней] в эту вторую эпоху стал совсем другим. Подготовка к ней стала вестись прочно и организованно.

Теперь добавился и решающий фактор. Хабу и Танигава, сначала бывшие ведущими игроками *ибиси*, обратив внимание на *айфурибиси*, активно вышли на её поле боя. От них ожидаются большие исследования, возможно, связанные с тем, что они не отрицают «усталость» от стратегии $\Delta R8e$, и хотя они остаются топ-игроками партии *ибиси*, *айфурибиси* очаровала и их.

От младших до старших, в положении *айфурибиси* произошли большие перемены.

2. Эволюция крепостей

Революция в *айфурибисе* началась с крепостей. Память датирует начало этой революции 1998 годом, когда вновь состоялся матч Рю между Танигавой и Фудзии.

На диаграмме (1) – вторая партия этого матча. Чёрные тут только что толкнули пешку на 4f, но далее, к моменту диаграммы (2), чёрные одержали стратегическую победу. Обратите, пожалуйста, внимание на то, что вместо *кин-мусо* они избрали здесь построение *такамино*. Эту партию называют образцом чёрной *фурибиси*: и в отношении атаки, и в отношении защиты она стала основой того, что последовало далее, хотя идеи Фудзии сразу же после неё поняты и не были.

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

(1). Фудзии-Танигава. После 19.P4f

Примечание: Матч Рюо 1998 года Танигава-Фудзии стал известен не только системой Фудзии, но и двойной смещённой ладьёй. Построение *такамино* против *ягуры* стало новой разработкой [Фудзии], но чтобы понять её, профессионалам понадобилось ещё несколько лет.

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

(2). Фудзии-Танигава. После P6e

Примечание: Это позиция примерно через 20 ходов после (1). Очевидно, что построение белых, не дающее им атаки, является проигрышным. С другой стороны, далее последовала решающая атака Фудзии Pх6e P8d Pх Rх6e P5e Rх.

На диаграмме (3) – позиция из дебюта, после 16-го хода. Она два года подряд, в 1999 и 2000, возникала в финальных матчах Ои между Хабу и Танигавой, и во всех случаях в лагерьх традиционно выстраивалась *укибиси* («плавающая ладья») с *кин-мусо*. На (4) – версия 1999 года (версия 2000 года не приводится).

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

(3). После 16.P1d

Примечание: Базовая диаграмма партии чёрной мукайбиси (встречной ладьи) против белой санкэнбиси. Идеи её продолжения подвержены постоянно появляющимся изменениям.

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

(4). Хабу-Танигава. После 33.G44h

Примечание: В этой партии 1999 года состоялось развитие «золотой карты». При укибисе традиционно планировалось построение кин-мусо. Похоже, тут поднимающаяся революция Фудзии ещё не получила признания.

Через несколько лет после «рождения» Рю Фудзии эта форма всё ещё жила. Сейчас же форма двойной кин-мусо не возникает. Причина - не в ухудшении положения дел, а в том, что тогда это, возможно, была и хорошая форма; но вот настала «мирная революция» Фудзии, которую даже сильнейшие игроки совсем не признали.

Фудзии, придя к этой позиции, разработал другую идею. Он обратил внимание на крепость.

Ходы после (3): 15.G65h 16.G6b
17.P8f 18.R3d 19.P4f 20.S3b 21.G4g
22.P4d 23.P'3f 24.S4c 25.S3g (5)

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

(5). Фудзии-Нисимура. После 25.S3g

Примечание: После (3) Фудзии разработал совершенно другую идею. Сначала он построил ягуру, и вскоре пришёл к позиции (6).

Сначала строится ягура. На возникающей вскоре после (5) позиции (6) стратегическая победа определённо у чёрных.

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

(6). Фудзии-Нисимура. После ▲R6h

Примечание: Белые, против толщины ягуры, отвели укибисю назад, но на сей раз атакующую форму против ягуры им не построить. Очевидно, что чёрные добились стратегической победы. 2000 год.

В айфурибисе для ягуры существуют конвенциональные ходы, хотя сильно позитивной оценки для них и нет. Однако метод мышления системы Фудзии таков, что при смещении ладьи противником её ощущения меняются,

становясь пассивными: растёт ощущение, что «после дебюта инициатива переходит к этой смещённой ладье». «Было бы неплохо и в *кин-мусо*» сменяется на «нацеленность на стратегическую победу в *ягуре*».

(7) - дальнейшее оттачивание этого новейшего построения. Ходы **15.S3h ... 17.P4f** - это знаменитое построение Фудзии, и если 18.P3f, то ходы 19.G4g 20.Px3g+ 21.Sx приведут к построению *ягуры*. Если же ход 18.P3f сыгран не будет, то строится *такамино*. Нынче эта последовательность ходов при построении замка для «системы» стала установившейся.

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

(7). После 17.P4f

Примечание: Ходы **▲S3h...▲P4f** - это новейшее построение. Оно нацелено на *такамино*, но ходы противника могут дать возможность построить и *ягуру*. Эта система частичного построения замка вошла в практику.

Поскольку метод построения чёрных изменился, не могло не измениться и [построение] белых. Ведь по сравнению с *такамино* и *ягурой* их *кин-мусо* проигрывала в развитии и прочности.

Итак, диаграмма (8). Схема такова: **▲S7b...▲P7d**. Сначала ходом **▲P7d** строится *мино*, а затем, в зависимости от ситуации, происходит перестроение в *ягуру*; таким стал основной тренд белых. Если при этом чёрные занимают авангардную позицию **▲P7e**, то белые сражаются, сидя в *такамино*. В этом случае ключевой фигурой, сдерживающей старшие фигуры [чёрных], становится белое золото на b6, но даже при занятии чёрными любимой позиции **▲B6f** голова их короля защищена.

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

(8). Танигава-Судзуки. После 14.P7d

Примечание: Схема такова: форма *мино* с запросом на *ягуру*. 2006 год.

Однако так уж легко двинуть пешку на 7e чёрным не удастся. На самом деле, препятствием [этому становится их же] *ягура*, хотя эта цель и вызывает страх.

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

(9). Кубо-Сато. После 11.P7e

Примечание: Увидев ход **11.P7e**, говорящий «пешку на 7d ты не выдвинешь», Сато рассердился. Далее последовал большой хаотический бой.

Реальный пример - (9). Тут всё началось рано; увидев ещё на 11-м ходу выдвижение пешки на 7e, Сато рассердился. Далее последовало **12.P5e 13.P8f 14.S5c 15.P8e 16.S6d 17.S7f 18.S5e 19.R6h 20.K7a 21.K4h 22.P3e 23.G65h 24.P3f** (10), и далее пошёл большой хаотический бой. Ясно, что так уж просто ход **▲P7e** не даётся.

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

(10). Кубо-Саго. После 24.P3f

Примечание: Это сложная позиция, но после 11.P7e нельзя не готовиться к хаотическому бою. 2005 год.

Подведём итог. Из-за того, что модными стали крепости *такамино* и *ягура*, ключевым стало то, что *кин-мусо* проигрывает им по прочности, и развитию: ружьё выстрелило. Произошла революция крепостей. За эти несколько лет в лиге А примеров *айфурибиси* с *кин-мусо* уже не было, что символично.

3. Изменение дебютов

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

(11). После 4.V3c

Примечание: Это позиция после 1.P7f 2.P3d 3.P6f 4.V3c. Это новое начало заняло место хода 4.R3b. Без перекрытия линии боя слона получается дебют *мукайбиси* («встречная ладья»).

В новейшей *айфурибиси* увеличилась доля начала 1.P7f 2.P3d 3.P6f 4.V3c (11). Ход 4.V3c – это новый бриллиант, раньше играли лишь 4.R3b. Этот ход 4.V3c, нацеленный на *мукайбиси*, появился у профессионалов около 1995

года, и сейчас по популярности он практически сравнялся с 4.R3b. Произошло изменение начала белых.

У чёрных в *айфурибиси* самым популярным является дебют *мукайбиси*, а следом идёт *сикэнбиси*. Но почему это так?

Первейшее ключевое слово современных сёги – это «*какугавари*» (размен слонов). В такой стратегии, как «*ёкофудори* с $\Delta R8e$ », бой модно начинать с размена слонов; мы уже рассмотрели *иттэсон* *какугавари* и другие формы с разменом слонов. В *фурибиси* – и в *гокигэн* *накабиси*, и в *хая-Исиде* – большой модой является оставление линии боя слона открытой. Разумеется, к ним можно прибавить и систему *Фудзии*.

В *айфурибиси* же белые, видя, как чёрные ходом 3.P6f закрыли линию боя слона, смещают ладью. Поэтому для чёрных ход 3.P6f в определённой степени желателен. Однако и после этого хода пешкой размен слонов может произойти легко. Но к моменту размена слонами желательно, чтобы в [своей] форме не было дыры для сброса слона. Такие дыры в *мукайбиси* и *сикэнбиси* редки, а вот в *санкэнбиси* они иногда... появляются.

Из-за этих условий в *айфурибиси* популярность и концентрируется на *мукайбиси* и *сикэнбиси*, но в любом случае, при смещении ладей есть и мысль о том, чтобы «быть относительно ближе к королю противника» (теория *Судзуки*). Поэтому-то всего популярнее *мукайбиси*, а следом за ней идёт *сикэнбиси*.

Поскольку это мышление применяют и белые, для них тоже естественно думать, что «в *айфурибиси* желательно играть *мукайбисию*». Самой сильной относительно сброса слона является *мукайбиси*, следом идёт *сикэнбиси*, а вот в *сикэнбиси* «надо самое пристальное внимание уделять сбросу слона [в свой лагерь]» (*Фудзии*).

Нельзя, также, упускать из виду и ограничения на крепость чёрных. Белые после $\Delta R2b$... $\Delta P2d$... $\Delta P2e$ продолжают плавно выдвигаться перед ладьёй. Это ограничивает выбор крепости чёрных *ягурой*. Размен пешки [белыми на 3-й вертикали] позволяет им построить *ягуру*; если же они поведут это

построение сами, то в целом это займёт много времени. Поэтому сначала [чёрные стремятся] понять, какая крепость будет у противника, и строят атакующую форму.

По этой-то причине после 4.В3с и играется чёрная ягура против белого мино, хотя часто возникает и двойная ягура.

4. Растёт доля ягуры

Эволюция крепостей постепенно стала явной. Наконец, она перешла и в битвы. Ведь крепости связаны с атакующими формами.

В эпоху кин-мусо, из-за плавающей ладьи в стиле Исиды, пешек в руках было много, и в атаке были важны цугифу («вступающие пешки») и тарэфу («висячие пешки»).

Однако в эпоху ягуры ничего подобного не происходило. Из-за низкого расположения кин-мусо его сменило высокое построение. Линия обороны поднялась, поэтому укибиси попала под пресс генералов и вышла из оборота. Особо ключевую роль в этом сыграло противопоставление ладье левого золота. Хороший пример даёт партия, показанная на (12).

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

(12). Фудзии-Маруяма. После 34. S8b

Примечание: В такой позиции непременно надо вспомнить о ходе 35. P3f – контрплане против укибиси. В ближнем бою ладьи против золота золото сильнее.

Ходы после (12): 35. P3f! 36. Px 37. Gx 38. S4d 39. S4g 40. P' 3e 41. G3g 42. S3c 43. P' 3f 44. S3d 45. Px3e 46. Sx

47. G43h 48. P' 2f 49. P' 3f 50. Px2g+ 51. G3hx 52. S4d 53. P' 2f (13)

Ходы 35. P3f 36. Px 37. Gx завязывают ближний бой; так создаётся толщина. Золото – естественный враг укибиси.

Атаковать крепости с такой высокой формой, как у ягуры и такамино, не отводя ладью, нельзя. И дзёсэки для укибиси в форме двойной ягуры нет.

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

(13). Фудзии-Маруяма. После 53. P' 2f

Примечание: Генералы для укибиси – естественные враги. Построение толщины [чёрными] – это её проклятие. В данной позиции мер для атаки на чёрного короля у белых нет. После этой партии нацеленность на ход ▲P3f против ▲R2d вошла в теорию. 2004 год.

Ответом на изменение крепости стал рост [частоты] отвода ладьи назад. С какой же формой лагеря стало после этого хорошо сражаться?

Я обратился к красочной профессиональной программе Какиноки Ёсикадзу-сана, умеющей зеркально отражать позицию слева направо (загрузив её с его домашней страницы). При исследовании ею отражений, партии айфурибиси с ягурой становятся схожи с двойной ягурой, несколько моментов в которой ясны и мне, игроку партии статичной ладьи. Например: то, что атаковать от головы короля трудно, остаётся верным и при битве с ягурой после 4. В3с. Влияет позиция слона.

Задумался я и над отражением расстановки ▲B7g~▲R8h, дающим позицию ▲B3g~▲R2h. Этот слон не только не на голове короля, но и смотрит на ладью противника; в целом, это пассивный слон, сдерживающий атаку противника, и в дзёсэки для ягуры он появляется в

расстановке белых. Другими словами, так для атаки на голову короля он непригоден, и чтобы он принял участие в атаке, его резонно переводить на 8f/2f, нацеливая на 6-ю/4-ю вертикаль. Попробуйте, например, в уме зеркально отразить позицию (2). Атакующий лагерь Фудзии – это ли не разрушитель ягуры? (Ещё, при переводе слона на 3g, могут ожить судзи, использующие его действие в атаке по краю.)

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

(14). После ▲S6f

Примечание: С виду – айфурибися, но на самом деле это зеркальное отражение ягуры.

Сравните «на глаз» позиции (14) и (15). Обе выглядят, как айфурибися с ягурой, но на самом деле они являются зеркальным отражением друг друга; это абсолютно одна и та же игра.

И такова вся фурибися с ягурой. Таким образом, доля ягуры в айфурибисе возросла. Можно сказать, что мы испытываем действующий образец разрушителя ягуры.

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

(16). Хабу-Кубо. После 27.P8f

Примечание: Финал кубка NHK, март 2004. Действующий образец разрушителя ягуры. Возникшее действие слона на край даёт пешку в руку. Это одно из тэсудзи ягуры (за белых).

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

(15). Мориути-Морисита. После 63.S4f

Примечание: Это та же форма, что и на (14). На самом деле, это форма дзёсэки затяжного боя в системе Мориситы. Оба игрока тут отступили слонами, сосредоточив силу на 6-й/4-й вертикали. Именно так слонов в айфурибисе и применяют.

Ходы после (16): 28.P1e 29.Px 30.Lx 31.P'1g 32.R1b 33.P4f 34.P4d 35.S5f 36.B2d 37.P6e 38.N3c 39.G54g 40.R4b 41.B6f 42.P4e (17)

Сначала возникшее действие слона на край даёт пешку. В ягуре эти ходы белыми применяются часто. Далее этот [выведенный] 4-м ходом слон принимает участие в концентрации атаки RBSN. Такова теория.

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

(17). Хабу-Кубо. После 42.P4e

Примечание: Атака 42.P4e вскрывает вертикаль. Очки, полученные на краю, работают в разрушении ягуры. Действие слона в атаке максимально.

Ходы после (17): 43.Px4e 44.Nx 45.S4f 46.S4d 47.K2h 48.P5e 49.S5x 50.Sx 51.Vx 52.S5d 53.V6f 54.P'5f (18)

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

(18). Хабу-Кубо. После 54.P'5f

Примечание: Если 55.Px5f, то 56.Vx4f 57.Gx 58.S'5f, а если 55.Gx5f, то 56.P'5e, и у белых победное преимущество. В реальной партии чёрные оказали сопротивление ходами 55.P'4c 56.Rx 57.P'4d, но после 58.R5c 59.Gx5f 60.Sx6e атака [белых], конечно же, стала решающей.

Удивительная получилась атака. На (18), если 55.Gx5f, то 56.P'5e, и чёрные оцепенеют.

Это был пример разрушения ягуры, но в случае *мино* голова короля и край тоже являются ключевыми точками, на которые нацеливаются [атакующие]

фигуры, а в случае *такамино*, как и при ягуре, целью бывает 6-я вертикаль.

5. Растёт доля *какугавари*

Прогресс тут продолжается. Об этом говорят профессионалы. «В *айфурибисе* требуются такие расстановки и крепости, которые уничтожали бы идеальные формы противника. Так, для ягуры идеальную форму не даёт построить четвёртый ход слонем (на самом деле, 2 хода), а вот ходы $\Delta P6d$ и $\Delta G6c$ сейчас уже не работают» (Судзуки). «Ход $\Delta P6d$ стал предметом обсуждений, теперь его часто считают неуклюжим» (Мацуо).

Таким образом, на сцену вышло низкое построение ягуры. Так, при лагере белых на (19), его построение сложно и для чёрных. Обычно продвижение заканчивается созданием *курай* $\Delta P6e$, а вот уже задействовать коня становится сложно.

Укибися → линия защиты поднялась → концентрация силы после отступления ладьи → линия защиты опустилась

Так поднятие привело к опусканию.. Защита в *айфурибисе* подвержена частым изменениям.

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

(19). Танигава-Судзуки. После 28.G66b

Примечание: Это позиция через 14 ходов после (8). Белые пешку на 6d не двинули, и обсуждаемую форму им не построить. Чёрные отложили ход $\Delta P8e$, планируя прыжок конём. Действия обеих сторон [показывают, что они] осознают ситуацию.

И о работе над направлением атаки. На сей раз, пересмотру подвергся ход $\Delta P8e$ ($\Delta P2e$). Это откладывание хода пешкой перед ладьёй создаёт

пространство для прыжка коня. Если противник не двигает пешку по 6-й вертикали, то её двигаем мы и смещаем на эту вертикаль ладью... Часто видно, что именно так, как на (19), чёрные и поступают.

Но в некоторых отношениях этого рассмотренного течения нет. Например, в *какугавари косикакэгин*, доля которого растёт. В *ягуре* размен слонов, при *айфурибиси*, имеет приятный вкус, и это близко партии статичной ладьи (особенно *Танигаве*).

В *ягуре* и в *какугавари* понижение расположения пешек постоянно приводит к определённому прогрессу *дзёсэки*. В двойной *ягуре* чёрная ладейная пешка спустилась с 2e на 2f, и далее на 2g, и теперь основным течением является форма с неподвижной ладейной пешкой. То же самое и в *иттэсон какугавари*. Таким образом, элемент задержки перед ладьёй проник и в *айфурибиси*.

Эволюция крепостей, изменение дебютов, *ягура* и *какугавари* проникли [в *айфурибиси*]. В результате, выросла доля случаев, когда сразу после смещения ладьи атака не идёт. Что же об этом сказать... Посмотрим, например, на развитие после позиции (20).

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

(20). Фудзии-Сато. После 18.S5d

Примечание: В дебюте *айфурибиси*, увидев положение ладьи соперника, определяют вид [своей] крепости, и далее, видя его, предпринимают меры по изменению положения [своей] ладьи. Белая пешка на 7d – это знак *ягуры*.

Ходы после (20): 19.R6h 20.S7c
21.K3i 22.G45b 23.P4f 24.V3c 25.P6e
26.R2b (21)

Сначала чёрные построили *мукайбисию* с *мино*, но, увидев *ягуру* противника, сместились на 6-ю вертикаль. Белые построили *санкэнбисию* с *ягурой*, но, увидев *мино* противника, переключились на *мукайбисию*.

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

(21). Фудзии-Сато. После 26.R2b

Примечание: Против *мино* нацелиться на голову короля, а против *ягуры* на 6-ю вертикаль – это основы.

Сместить ладью → в ответ на положение ладьи противника построить крепость → в ответ на крепость противника построить атакующую форму → чтобы атаковать по другой вертикали, сместить ладью

Примерно таков ход [дебюта]. Это повторное смещение ладьи на доске – стратегия (а не психологическая битва), неизбежный процесс, который не следует воспринимать, как потерю темпов.

6. Искусство *айфурибиси* у топ-профи

Теперь рассмотрим новые идеи, появившиеся в результате пополнения рядов [играющих *айфурибисию*] сильнейшими профессионалами.

• Танигава Кодзи

Ощущения атаки и *ёсэ* Танигавы произвели в игре большие изменения. Книги с партиями Танигавы повысили путеводную технику профессионалов, ускорив изменения. Эти ощущения скорости Танигавы проникли и в *айфурибисию*.

В прошлом Танигава, должно быть, *фурибисию* знал не особо хорошо, однако победив [свои] слабости, сейчас он имеет [в ней] счёт в 23 победы и 10 поражений, ошеломительный результат. И

теперь «[даже] плачущий ребёнок умолкнет [при виде] айфурибиси Танигавы»: действительно, видно, что стиль игры Танигавы стал точным и острым. Сам он о сопутствующих обстоятельствах сказал так: «в айфурибисе дебюты обширны, думать об их изучении сложно, [и лишь] накопление партий [с ней] дало [мне] ощущение [того, как в ней играть]».

Сейчас, когда основным течением в айфурибисе является ягура, атака в партиях идёт по вертикали. Ягура – это такая форма, в которой, как и в какугавари косикакэгин, есть элементы, вызывающие к партии статичной ладьи. В косикакэгине же его (Танигаву) зовут мастером №1. (Кстати, сам Фудзии тоже из партии статичной ладьи, реально силён в айфурибисе, имеет в ягуре ощущения лучше, чем у чистых игроков партии смещённой ладьи, и партия смещённой ладьи признаёт, что он хорошо сражается с мино и с анагумой.)

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

(22). Танигава-Судзуки. После 35.N8e

Примечание: Это позиция через 7 ходов после (19). Как только белые пришли в движение, чёрный конь прыгнул на 8e. Этот прыжок – не простое решение; он имеет вкус нацеленности на «создание хода»

Вот, например, позиция (22). Прервав движение по 3-й вертикали, [Танигава] внезапно прыгнул конём. Далее последовала сложная серия ходов 36.S8d 37.P'3g 38.R3e 39.P4f 40.P7e 41.P9e... Этот прыжок конём стал не просто внезапным решением: то, что последовало за ним, вызывает ощущение поиска пути атаки.

Не задумаетесь ли Вы над позицией (23)? Ещё ходов 10 назад это был матч Мэйдзин, но внезапный прыжок коня и последовавшее за ним «создание хода», похоже, изменили атмосферу.

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

(23). Танигава-Хабу. После 37.N4e

Примечание: В матче Мэйдзин 1997 года боевой прыжок коня тоже привёл к «созданию хода». Далее последовало 38.S4d 39.P2d 40.Px 41.Rx 42.P'2c 43.R2i 44.B'3h 45.R2e... далее см. (24).

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

(24). Танигава-Хабу. После 58.Sx7e

Примечание: Белые сыграли Δ S8dx7e. Далее последовало 59.P3c+ 60.Nx 61.Nx+ 62.Sx7f 63.+Nx3b 64.Kx 65.B'4a, и белые сдались. [Настоящий] взрыв молниеносного ёсэ.

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

(25). Танигава-Фудзии. После 25.N8e

Примечание: Мощный «одинокий конь» Танигавы. В матче Рюо 1998 года у Танигавы [уже] был отрицательный опыт [игры против Фудзии], однако за несколько последующих лет он победил Фудзии в айфурибисе 5 раз подряд.

На (25) тоже «ударный прыжок коня», создающий вопрос. Соперник – Фудзии. Далее последовало 26.G56b 27.P6d 28.Px 29.Rx 30.P'6c 31.R6e 32.P4e 33.Vx2b+ 34.Sx 35.P9d 36.Px 37.P'9c. Это направление может показаться бессмысленным, но оно привело к победе Танигавы.

Посмотрите внимательно на лагерь чёрных на (25). На построение замка они истратили лишь 4 темпа, а все остальные темпы употребили на атаку. Когда говорят «если удаётся устроить ранний эндшпиль, это хорошо», вспоминается стиль лидера. В ведении атаки прямо напротив короля, Танигава не имеет равных на Земле. В проведении ранних эндшпилей он, может, и не самый сильный, но это Танигава, наверное, ощущает. В айфурибисе же игровой стиль Танигавы остр и точен!

Продолжением стала уже другая партии Танигава-Фудзии. При взгляде на (26), должно быть, думается: почему Танигава, игрок партии статичной ладьи, сместил ладью, [и не поэтому ли] Фудзии стал играть ибисю с анагумой? На самом деле, так Фудзии отклонил предложение Танигавы «не сыграть ли нам айфурибисю?», выбрав дебют, который был его естественным врагом – статичную ладью с анагумой. Эта партия появилась потому, что он не думал о моде на айфурибисю.

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

(26). Танигава-Фудзии. После 34.S2b

Примечание: Это тоже партия Танигавы с Фудзии, но доска тут не перевёрнута. Сам основатель системы Фудзии стал играть ибисю с анагумой, конечно же, чтобы так полностью заблокировать фурибисю. 2006 год.

• Сато Ясумицу

«Воля к атаке» Сато проявилась и в айфурибисе. Диаграмма (27). Когда Сато увидел ход 28.P2e, в глазах у него зажётся огонь.

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

(27). Сато-Судзуки. После 28.P2e

Примечание: В белом лагере есть брешь!

Ходы после (27): 29.P9e! 30.Px 31.Lx 32.P'1c 33.Lx=! 34.Lx 35.P'9d 36.Lx 37.P'9e (28)

Яростная атака по краю бьёт в слабую точку лагеря [белых]. После 32.P'1c, ход 33.Lx1c= форсированно вытаскивает белую стрелку. Если на (28) сыграть 38.Lx9e, то 39.Vx, и далее одновременной защиты от угроз 40.L'2d и 40.Vx7c+ 41.Nx 42.S'4a нет.

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

(28). Сато-Судзуки. После 37.P9e

Примечание: В реальной партии далее последовало 38.R3d 39.Px9d 40.P'9b, и чёрные получили большое преимущество. 2005 год.

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

(29). Мориути-Хабу. После 32.V3c

Примечание: Обычно в этой позиции стремятся атаковать ходами ▲S5f...▲R6h...▲N9g...▲N8e, но Мориути удивил всех, обрисовав грандиозную идею. 2005 год.

Такой атаки ранее не видели; похоже, это было новое тэсудзи. Увиденная плохая связка в лагере противника [породила] атаку с новым тэсудзи. Сейчас Сато [ею гордится]. Так или иначе, это хорошая атака.

• **Мориути Тосиюки**

А вот как вырос новый стиль игры. Сыгранные на (29) ходы 33.P5f 34.R2b 35.P5e выглядят, для профессионала, жутко. Обычно тут спешно атакуют ходами ▲S5f...▲R6h...▲N-9g-8e, а здесь на 6-й и 5-й вертикалях создаются две курай, с целью атаковать слабые точки мино по 2-й и 1-й вертикалям.

Когда далее возникла позиция (30), было уже ясно, что край [чёрным] не защитить, однако...

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

(30). Мориути-Хабу. После 53.L9g

Примечание: У белых - классическая атакующая форма для взлома мино. Разменяв пешку на 2-й вертикали, они выдвинули серебро. Играя айфурибисю, важно уметь считать темпы. Обычно отсутствие защиты по краю для чёрных невыгодно, однако тут...

Ходы после (30): 54.P1f 55.Px 56.Sx 57.Lx 58.Lx 59.P'1g 60.Lx+ 61.Kx 62.P'1e 63.K2h 64.R1d 65.P6d 66.Px 67.P7e 68.L1h+ 69.K3i 70.P'2h 71.Px7d 72.Px2i+ 73.K4h (31)

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

(31). Мориути-Хабу. После 73.K4h

Примечание: Если чёрные убегут в центр, то там у них будет настоящая зона безопасности. Далее было сыграно 74.N7f 75.R7h 76.P'7g 77.Rx 78.P'7e 79.L'7c, и чёрные получили преимущество. Потом в партии белые произвели переворот и победили, оставив проявление игровой цепкости Мориути лишь для разговоров.

Край чёрных действительно пробит, однако их толщина в центре столь велика, что преимущество у них. Перевернувшиеся фигуры белых стали дзюма-кома (помехами) для действия их дракона, поле 5g является зоной безопасности, белым грозит яростная атака ▲L'7c и т.д.; с учётом всего этого, для чёрных это была ценная последовательность.

И всё же, захват края важен, как и плотность в центре! Это напоминает ощущения игры го, не так ли? Чистый восторг.

- **Хабу Ёсихару**

Это [мой] любимый профессионал. Диаграмма (32). Построив мукайбисю с формой ΔV3c, он пошёл в анагуму. Это новая комбинация, однако у меня такой дебют на уровне профессионалов вызвал мысль «Ого! Вот это да!».

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

(32). Фудзии-Хабу. После 24.L9b

Примечание: Новой прорывной идеей Хабу стала возможность анагумы в айфурибисе. Далее последовало развитие 25.P9f 26.K9a 27.S6g 28.S8b 29.B9g 30.P1d 31.N7g 32.P1e, и белые получили приемлемый дебют. 2004 год.

До этой партии действовали так: «прежде, чем строить анагуму, [надо] перевести ладью на 3-ю вертикаль и разменять пешку», обязательно тратя на это темпы. Поэтому чёрная атака по краю успевала, делая в айфурибисе белую анагуму неумелой. «Идея тут такая: чтобы в атаке не беспокоиться о числе темпов, надо, не закрывая слона, сразу строить анагуму. После этой партии [отношение к] анагуме [в айфурибисе] подверглось пересмотру. По сути, она открыла новую эпоху» (Исикава, 6 дан). Когда увидели, что произошло, белым стало интересно; эта комбинация «[разбила] колумбово яйцо»*.

Фудзии тоже стал её применять: встречайте диаграмму (33). Тут чёрные только что двинули пешку на бе. Для Танигавы это был естественный ход, но Фудзии посчитал его сомнительным.

*) Отсылка к истории с Колумбом, по сюжету аналогичной истории о том, как Александр Македонский разрубил гордиев узел. (прим. перев.)

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

(33). Танигава-фудзии. После 29.P6e

Примечание: Этот ход кажется естественным, но для глаза, натренированного в системе Фудзии, он выглядит аппетитно.

Ходы после (33): 30.P6d 31.Px 32.Sx
33.K3i 34.R6b (34)

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

(34). Танигава-фудзии. После 34.R6b

Примечание: Ужасающе быстрое движение захватывает лидерство. Далее ходами 35.P8d 36.Px 37.Rx 38.P'8c 39.R8f 40.P3e 41.Px 42.S6e 43.P'3d 44.Vx7g+ 45.Nx 46.V'9e белые добились преимущества. 2005 год.

Быстрое движение, и удар. «Обычно здесь хочется играть ΔG56b, но в той игре была атака после 30.P6d. Фудзии-сан умён. Во всех формах он находит хорошие ходы». (Судзуки)

Сила этой идеи Фудзии необычна. Он услышал звуки битвы в положении фигур на момент хода 29.P6e. Есть ощущение спокойного, стремительного взгляда, не упускающего ни малейшего движения.

После того, как на (32) Хабу задал вопрос, Фудзии, [отойдя] от санкэнбиси, занялся анагумой. Эта тенденция пересмотра [отношения к] анагуме распространилась и на других профессионалов.

Когда к делу подключился наивысший мозг мира сёги, айфурибиса стала углубляться. Концептуальность Фудзии, сабаки Кубо, прочность защиты Судзуки, скорость Танигавы, атака Сато и толщина [защиты] Мориути пополнились простотой схватывания [ситуации] Хабу. У каждого из них – свой подход. Было сделано множество открытий, но у всех них были разные пути. Мыслят все они совершенно по-разному. Возможно, это сама айфурибиса такова, что в ней [возникают] индивидуальные боевые формы.

Теперь послушаем, что говорят сами эксперты по айфурибисе.

7. Все крепости относительны

- Как выглядит текущее состояние айфурибиси? Что популярнее всего в лиге А?

Фудзии: Положение айфурибиси сложное. Такого, чтобы партия статичной ладьи разделяла [наш] устойчивый интерес [к ней], определёнno нет. Ещё бы, ведь считается, что легче всего побеждать с ибисей-анагумой. Положение в партии фурибиси аналогично, победы в айфурибисе титулов ей не приносят. На первом месте стоит необходимость не упускать победы в боевых формах статичной ладьи против смещённой.

- А устоявшихся форм у айфурибиси нет?

Фудзии: Пока что они ещё стоят у стартовой черты.

- Некоторые профессионалы (Тиба, 5 дан) говорят, что «начало эры Сёва отмечено партиями с двойной статичной ладьёй». Так ли это?

Фудзии: Неясно, «куда лучше выводить серебро». Установилось, что в какугавари оно выводится на 5f, в ягуре – на 4f, а вот в айфурибисе это точно не определено. Для айгакари, например, сейчас стандартом является косикакэгин, хотя в прошлом часто играли ▲S5g...▲S4f.

- Фудзии-сан, в 1998-м году Вы завоевали титул рю, поэтому у Вас накоплен богатый опыт исследований и реальных игр. Должно быть, у Вас есть какая-то путеводная нить...

Фудзии: Многие в партии смещённой ладьи играют так, что появляются всё новые идеи и новые ходы. Положение таково, что всё это не только не связывается, но вообще разлетается.

- А поконкретнее?

Фудзии: Во-первых, идёт существенное развитие метода мышления о противодействии крепостям: «в айфурибисе хороша кин-мусо», «мино не подходит из-за её слабости против фронтальной атаки», «если удаётся построить ягуру, это [можно считать] стратегической победой» - все эти основы дзёсики (здорового смысла) в ней меняются, зависят от случая.

- Можно сказать, что «кин-мусо [в айфурибисе] неуклюжа?»

Фудзии: Хотя так и не заявляют, играть её стали меньше. У каждой крепости есть свои преимущества и недостатки.

- Действительно, оценка кин-мусо - [дело] деликатное. Профессионалы часто говорят: «эта крепость - бумажная (то есть, непрочная)», но есть и профессионал, сказавший: «кин-мусо любима, почему же все её не играют?» (Накамура Рёскэ).

Фудзии: Да, это так. Кин-мусо вполне подходит против анагумы.

- У всякой крепости есть свои особенности?

Фудзии: Если кин-мусо склонит голову, её не разбить (??). Делать указания с самого начала сложно. В книгах по дзёсэки написано: «цугифу и тарэфу (△P4f ▲Px △P'4e ▲Px △P'4f)», но в реальной партии, получив пешки в руку, сразу так атаковать не получается. Поэтому в случае, когда удаётся поддержать настоящую атаку на лагерь противника, кин-мусо хороша.

- Поэтому-то она и подходит против анагумы?

Фудзии: Да, ведь против анагумы есть серьёзная атака по краю. И напротив,

можно сказать, что это построение подходит, чтобы сторона анагумы не повела атаку по краю (35-36). Но если строить кин-мусо, пока в лагере противника ещё нет атакующей формы, то в процессе развития легко могут возникнуть проблемы. Если белые вытянутся ходами $\Delta S5c... \Delta P5e... \Delta S5d*$, то [кин-мусо] станет неуклюжей.

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

(35). Сугимото-Кубо. После 52.P4e

Примечание: Далее последовала решительная атака по краю 53.N8e 54.P4f 55.Px 56.P7e 57.P9d 58.Px 59.P'9c 60.Lx 61.P6d 62.Rx 63.P'7c 64.G7a 65.Vx7e 66.R4d 67.S5f 68.P8d 69.Nx9c+ 70.Sx 71.N'9g (36).

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

(36). Сугимото-Кубо. После 71.L'9g

Примечание: В момент, когда начинается атака на кин-мусо, атака по краю [на анагуму] оказывается быстрее. Кин-мусо хорошо подходит против анагумы. 1994 год.

*) То есть, создадут центральную курай (комм. Кацуматы)

Слабые точки *МИНО* - 2-я вертикаль и край. Однако у неё есть превосходство в «моментальной силе», против ранней атаки.

- Как в Вашей партии с Танигавой?

Фудзии: Да. Поскольку атака прыжком коня реализуется, тут *МИНО* неуклюжей уже не была (37-38). Эта форма высвечивает положительные стороны *МИНО*. Ведь в отличие от *КИН-МУСО*, *МИНО* воспринимает взятие белыми пешки на 4f со спокойствием.

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

(37). Танигава-фудзии. После 32.P4e

Примечание: Танигава, игнорируя удар 32.P4e, атаковал ходами 33.Bx2b+ 34.Sx 35.P9d 36.Px 37.P'9c 38.Nx 39.Nx+ 40.Lx 41.N'3d (38).

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

(38). Танигава-фудзии. После 41.N3d

Примечание: Если бы чёрные были в *КИН-МУСО*, то об игнорировании хода 32.P4e на (37) не было бы и мысли. В том, что было сыграно в партии, проявились положительные стороны *МИНО*. 2005 год.

- Вы искусно атаковали её слабую точку в партии против Кубо?

Фудзии: Да. После 64.P1f был умелый ход ΔLx1f. Против такого *МИНО* слаба (39-40).

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

(39). Кубо-фудзии. После 64.P1f

Примечание: Ход 64.P1f - ловкий. Далее последовало 65.Px 66.P3f 67.Px 68.Lx1f 69.P'4e (если 69.Lx1f, то последует болезненный удар 70.P'3g) 70.L1h+ 71.Px4d 72.+Lx2i 73.Sx 74.Rx2g+ (40).

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

(40). Кубо-фудзии. После 74.Rx2g+

Примечание: Создав дракона, белые вырвались вперёд. Далее, за 75.P'2h 76.+Rx3f 77.P'3h, последовал решающий ход 78.L'4e. Это пример образцовой атаки на слабую точку *МИНО*. 2004 год.

- А как насчёт ягуры?

Фудзии: Она сильна в стиле Исиды, против *УКИБИСИ*. Но поскольку [у неё] много мест для удара, в случае отвода [противником] ладьи назад против неё часто эффективна боевая форма RBSN,

защищаться от которой страшно. Думаю, что сила против *укибиси* – её главное преимущество.

- Интересно посмотреть, как Вы создали затруднения *ягуре* Танигавы-сана, в матче Рюо.

Фудзии: Да. Но сейчас ходы ΔP6d... ΔG6c не играют, и есть низкая *ягура*. Поэтому лёгкого описания положения её дел не дать. Возможно, тут ещё предстоит появиться новым формам.

Анагума – это *анагума*. Когда она проявляет свою прочность в битве, она сильна. А против *ягуры* она особенно сильна (41-42).

- Но ведь с самого начала *анагуму* не строят; сначала смотрят, какую крепость строит противник, а уж затем идут в *анагуму*, не так ли?

Фудзии: Да. В *айфурибисе* смотрят, какая крепость у противника, и лишь потом строят атакующую форму, часто при этом заново смещая ладью. Поэтому то, куда ладья смещается в самом начале, [с дальнейшей битвой] не очень-то и связано.

Зато, в результате, есть свобода [в выборе] крепости. Какую крепость ни строй – будет игра. В двойной статичной ладье такого нет.

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

(41). Судзуки-Фудзии. После 22.L9b

Примечание: Увидев черты чёрной *ягуры*, Фудзии нацелился на *анагуму*. Через 30 ходов возникла позиция (42).

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

(42). Судзуки-Фудзии. После 60.P'8c

Примечание: Эта позиция возникла в результате ходов 55.P8d 56.Px 57.Rx 58.P4e 59.Px 60.P'8c. Тут, если ладья убежит, разгром *ягуры* будет не за горами. В реальной партии далее было сыграно 61.Rx5d 62.Nx4e 63.Rx3d 64.Nx3g+ 65.Nx 66.S'3c, и конечно же, *анагума* впереди. 2005 год.

Тогда же я поговорил с великим Ацуси-куном: Миятой Ацуси, 5 даном. Разговор шёл о его партии, сыгранной несколькими днями ранее в *Дзюнбисэн*. Мията играл *кин-мусо*, а Фудзии считал, что *мино* лучше, и его аргументом часто становилась позиция (43).

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

(43). Мията-Наката Исао. После 49.R6i

Примечание: Аргументом [в споре] Фудзии и Мияты о том, что лучше, *мино* или *кин-мусо*, часто становилась эта сложная позиция.

Фудзии: Ну, в партиях с двойной статичной ладьёй этот аргумент, пожалуй, не возникает. Так что теория о том, что «*айфурибиса* – это зеркальное отражение двойной статичной

ладьи», на самом деле далека от реальности.

- А какой другой пример прогресса крепостей [Вы ещё можете привести]?

Фудзии: Если после 1.P7f 2.P3d 3.P6f белые сыграют 4.V3c, [значит ли это], что они будут играть мукайбисю? С этим началом происходят удивительные дела. Разумеется, мукайбися [после него] превосходна. [Но] в этой форме ещё появляются новые ходы.

- Молодёжь из партии фурибиси тоже говорит: «Искусство дебюта Фудзии-сана удивительно», а именно - о позиции (44) и других.

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

(44). Фудзии-Кондо. После 7.P3f

Примечание: Ходу 4.V3c [чёрные] противопоставили [новую] 7-ходовую разработку. Пока движения обоих серебряных не определены, можно гибко справиться как с быстрой атакой, так и с затяжным боем. 2005 год.

Фудзии: Это моя партия с Кондо-саном, да? Здесь я, вроде, впервые сыграл 7.P3f. Идея в том, чтобы ни правое, ни левое серебро не двигать. Обычно чёрные играют $\blacktriangle S4h... \blacktriangle P3f... \blacktriangle S3g$, защищая 2-ю вертикаль, строят основу ягуры, и лишь потом смещают ладью; но если играть так, то белые не смогут выдвигать свои фигуры по 2-й вертикали и, вероятно, им придётся вновь смещать ладью на 4-ю вертикаль. Если при раннем $\blacktriangle P3f$ белые толкнут пешку 8.P2d, то чёрные сыграют $\blacktriangle R8h... \blacktriangle S3h$ ($\blacktriangle S4h$), откладывая ход $\blacktriangle S3g$. Если же белые 8.P2d не сыграют, то ход $\blacktriangle S4h$ будет хорош, давая небольшое преимущество. К тому же, ход $\blacktriangle B2d$ для айфурибиси стратегически непригоден, и так [чёрные] справляются и с ним. Чтобы, в

зависимости от ситуации, двери были открыты и для $\blacktriangle R8h... \blacktriangle S6h$, и для $\blacktriangle P6e$, иногда серебро лучше оставлять на 6h, чем идти им на 6g.

Возможно, слова Фудзии о стратегической непригодности и айфурибисе требуют некоторого дополнения, позицией (45). Форма $\blacktriangle S3g- \blacktriangle S6g$ тут определилась [рано], вызвав заглядывание слона, и ухудшив баланс. Играя же 7.P3f, Фудзии замедлил выдвигание серебра; смысл этого был в том, что ему стало легко развёртывать фигуры.

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

(45). Мията-Нагаока. После 14.V2d

Примечание: Заглядывание слона не даёт чёрным играть айфурибисю. Если бы они отложили выдвигание серебра, этого бы не было. В партии они подняли короля 15.K6h, и пошла игра статичной ладьи против смещённой. 2005 год.

- Дебюты - это лишь несколько ходов, но поскольку в них ещё появляются новые формы, они ещё устоялись, так?

Фудзии: Куда идёт движение [в айфурибисе], сейчас неясно; пожалуй, много предметных и силовых партий. В целом, это напоминает айгакари кисэя Сато (смеётся).

- Действительно, смутная атмосфера неясности того, что делать. И всё же, дайте, пожалуйста, какой-нибудь совет любителям, играющим айфурибисю. Какая крепость была бы в ней хороша?

Фудзии: Пытаться играть мино, конечно, не следует. Уже говорилось, что она слаба против атаки по 2-й вертикали, и громится по страшному. Если же против санкэнбиси играть мукайбисю, то [можно построить] такамино, выдвигая пешку на

3f. Тогда золото [сможет] прессовать и курай и ладью. Сложно выбрать момент для хода ▲P4f; делая это, надо обязательно смотреть на форму лагеря противника.

Ещё, пожалуй, не надо играть *кин-мусо*. Ведь [если её играть, то] как тогда остановить атаку противника?

- А куда лучше смещать ладью?

Фудзии: Думаю, что за чёрных легко играть *мукайбисю*. Белыми же мне ближе *санкэнбиси* в стиле Исиды. И для крепости, и для места смещения ладьи надо набрать опыт схватывания того, как играть обычные классические формы.

С другой стороны, после размена слонов, который бывает часто, в *санкэнбисе* необходима внимательность, а если играть *мукайбисю* белыми, то опыт придёт со временем.

- А как лучше атаковать? Какие есть образцы разрушения крепостей?

Фудзии: Сложно сказать. Ведь в крепостях, которые легко разрушить, смысла нет. Смысл крепости - в том, чтобы её не разрушили. Поэтому в реальных партиях становится важна и атака другой стороны.

- Что же тогда, давить на атакующие фигуры?

Фудзии: Не только давить на *укибисю*, но и прямо атаковать старшие фигуры противника, как только атака станет видна; [такие действия] будут более эффективны. Важный смысл этого - в облегчении от угроз своему королю, надо широко смотреть на доску.

- Укажите, пожалуйста, какую-нибудь образцовую партию.

Фудзии: Несколько лет назад была сыграна партия, в которой на (46) был хорошо выбран момент хода ▲P4f. Перекрытие на 3-й вертикали не даёт строить *ягуру*, зато вместо неё можно построить *такамино*.

- Итак, против *санкэнбиси* - выход ▲S3h: отказ от *ягуры*, но возможность построить *мино*. Это указание Фудзии-сана может войти в моду.

Фудзии: Это стало заменой *кин-мусо*.

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

(46). Фудзии-Ито Хатасу. После 15.P4f

Примечание: Выбор момента для хода 15.P4f сразу после 14.P3e хорош. Если 16.P3f, то 17.Px 18.Rx 19.G4g с созданием толщины.

Ходы после (46): 16.G45b 17.S3h 18.P1d 19.K3i 20.P2d 21.S6g 22.P2e 23.P8f 24.R3d 25.P8e 26.K7b 27.P7e 28.S8b 29.P7d 30.Px7d 31.Rx7d 32.P'7c 33.R7f 34.G66b 35.P1f 36.P9d 37.G4g 38.B3c 39.K2h (47)

Фудзии: Ход 39.K2h - это почти стратегическая победа.

- Ага, согласен. Но почему?

Фудзии: У белых атакующая форма не построена. Ход ΔR2d сразу натолкнётся на сложности. После ▲P3f. И вот, пока атакующая форма не построена, *кин-мусо* [для белых] хуже всего. Что ни делай, чёрные сыграют ▲B9g...▲N7g...▲S5f.

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

(47). Фудзии-Ито. После 39.K2h

Примечание: Линия защиты против *укибиси* искусно поднята. Если ΔR2d, то ▲P3f. И белым сложно задействовать в атаке своё серебро на 5c

Ходы после (47): 40.P6d 41.R7h
 42.P5e 43.S7f 44.G66c 45.L9h 46.S5d
 47.R6h 48.P7d 49.B9g 50.S7c 51.P6e
 (48)

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

(48). Фудзии-Ито. После 51.P6e

Примечание: Идеальная атакующая форма, и далее 51.P6e. Это вступление на линию [боя]. Далее последовало 52.B4b 53.N7g 54.R2d 55.P'7e, и у чёрных – победное преимущество.

Фудзии: Тут белым уже ничего не поделать: сила нависла над головой их короля и бьёт по их пешке на 6d. Ключом тут был момент отвода ладьи на 7h. Против поднятого лагеря хорошо отводить ладью назад. И далее, ходы ▲R6h...▲S7f...▲B9g – это форма разрушения ягуры, а 51.P6e – решающий [удар].

- Что же у белых тут было плохо?

Фудзии: Думаю, что поскольку в данном случае белым было сложно построить атакующую форму, кин-мусо не была для них хороша. Наверное, им надо было строить мино или анагуму. Не делая ходов ΔP2d...ΔP2e, потратить темпы на своего короля.

- Значит, причина лишь в выборе крепости?

Фудзии: Но из-за него-то айфурибися пока и не стабилизировалась. Ведь крепостей так много. Даже если думать лишь о мино и ягуре, то ведь их более 10 видов. Наличие чутья на подлинное положение дел является тут проблемой, но поскольку пока оно неясно, [в айфурибисе] мы лишь «кидаемся грязью».

8. Вопрос в том, «что делать»

Следующим стал Судзуки, 8 дан.

- Каковы идеальные формы смещённой ладьи?

Судзуки: Победа в создании курай: выдвигание на авангардную позицию с созданием формы доминирования. Часто говорят, что если пожертвовать пешку на 8-й вертикали и построить форму ▲R8f, создать курай ▲P6e, занять позицию ▲B6f – то победишь. Что лучше, менять слонов или нет? Далее, наивысшая форма ▲N7g~▲S5f. Если её удаётся создать, то, пожалуй, почти в любых условиях это стратегическая победа.

Но пока построения ▲R8f~▲B6f нет, эту форму не создают. Не давать создать идеальную форму [противнику] – таковы профессиональные сёги. Что касается айфурибися, для ликвидации идеальной формы противника нужны и построение формы, и крепость. Например, если строится ягура, то после хода 4.B3c идеальной формы уже не создать; наверное, поэтому ΔP6d~ΔG6c теперь и не играют. К тому же, когда строится ягура, менять пешку на 8-й вертикали недопустимо.

- Айфурибися быстро меняется. А что в ней изменилось больше всего?

Судзуки: Думаю, мода на ягуру. Я люблю кин-мусо, но против ягуры она совсем не годится. Ягура для меня – новая форма, а партия статичной ладьи с ней дружит, поэтому я обратился к партии статичной ладьи. В целом, я стал играть что-то наподобие какугавари косикакэгин. Если смотреть с точки зрения партии какугавари, то, возможно, ягура у товарищей из партии смещённой ладьи выглядит по-детски.

- А какая крепость Вас беспокоит?

Судзуки: Конечно же, ягура. До этого я постоянно сопротивлялся кин-мусо. По сравнению с ней, ягура прочнее. Поэтому, когда я играю чёрными, я выдвигаюсь ▲P7e, препятствуя ягуре. Разумеется, в этой нацеленности есть опасности, но я люблю переходить к защите, поэтому сложностей не возникает. То, что противник накажет [за ошибки], тоже страшно. Примерно из этого мой игровой стиль и пристрастия и возникают: защиту я люблю больше

атаки, поэтому, когда противник приходит в движение, я защищаюсь, контратакую.

- Это стиль реагирования?

Судзуки: Да. Я люблю прочное накапливание очков. Ударить и отбежать. Любителям же могу посоветовать, что когда противник атакует, эффективно нацеливание на его коней и стрелок.

- Фудзии-сан сказал, что «важна атака другой стороны». Вы [говорите] в том же смысле?

Судзуки: Да. Например, нападение на атакующие фигуры противника.

- А какие ещё крепости [важны в айфурибисе]?

Судзуки: Разумеется, анагума. Для моего учителя она была плоха; он считал, что анагума плохо совместима с айфурибисей. Но эта теория не для меня. Поэтому меня восхищает игровой талант Фудзии.*

Играя кин-мусо, важно создать королю простор ходами ▲S1g...▲P2f. В книгах часто пишут об «отходе ▲S3i», но я думаю, что ходы ▲P2f...▲K2g лучше. А иногда желательно ходами ▲P2f...▲S2g перестроиться в гин-канмури (49).

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

(49). Судзуки-Муроока. После 45.P2f

Примечание: Первый шаг перестройки в гин-канмури. Далее последовало 46.P4e 47.P3f 48.S4d 49.S2g.

*) Судзуки восхищается позицией (34). [Однако] учитель Судзуки, Оути Нобуюки, айфурибисю любил, а в санкэнбисе с анагумой был силен (прим. Кацуматы).

На самом деле, сейчас этой темой стали заниматься. Начало дебюта...

- Началось всё с партии Мията - Наката Исао?

Судзуки: Да. Позиция (50). Думаю, пришло время пересмотреть ходы ▲S6g...▲R8h. Нет ли чего покомпактнее.

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

(50). Мията-Наката Исао. После 9.G65h

Примечание: Проблемная позиция. Ход ▲S6h хорош, но Судзуки говорит, что поднимать серебро на 6g не надо. Однако пешка на 6f защищена лишь одной фигурой, слоном. Не [говорит ли он о] построении, которое могло бы гарантировать будущий ход ▲P6e?

- Ещё недавно сразу выводили серебро, и тут вдруг переключились на ▲R8h.

Судзуки: Да. Позиция (50) - важная тема. Для чёрных желательна как форма ▲S6h (без поднятия ▲S6g), так и ход ▲P6e. Но есть опасность судзи ΔP3f ▲Px ΔRx ... ΔR6f. Если вместо 9.G65h сыграть 9.S3h, то белые как раз и сыграют 10.P3f (если 11.Px, то 12.Rx с целью ΔRx6f, а если проигнорировать, то 12.B5e), и выйдет неловкость.

У меня есть ощущение желательности хода ▲P6e, поэтому сейчас я создание этого наилучшего построения исследую.

На самом деле, в последнее время я также обдумываю, как быть с ходом 4.B3c.

- В каком смысле?

Судзуки: Есть две причины. Во-первых, я думал, что справиться с анагумой несложно не только в айфурибисе, но и

если из неё соперник перейдёт к *ибисе*. (Есть такая стратегия: «сделать вид, что играешь *айфурибисю*, но далее играть *ибисю*». Это т.н. «ложная *айфурибися*». – прим. Кацуматы.) Так было в моей партии с Кубо-саном: я думал, что одерживаю стратегическую победу, а она наоборот обернулась стратегическим поражением (51-52).

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

(51). Кубо-Судзуки. После 21.L9h

Примечание: Кубо, увидев ход 4.V3c, сыграл 5.V7g 6.R2b 7.S4h... и переключился на *ибисю-анагуму*. «Выйдя на *айфурибисю*, перейти к *ибисе*» – это так называемая «ложная *айфурибися*». 2006 год.

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

(52). Кубо-Судзуки. После 47.P5e

Примечание: Белым тоже требовалось движение, но пробыя у них не было. Если бы чёрные заботились лишь о 2-й вертикали, то противостоять им было бы проще. Как же после 4.V3c играть против «ложной *айфурибися*»?

Если *анагума* уже построена, то на *мукайбисю* есть эффективная быстрая атака, но пока, видя *мукайбисю*,

соперник идёт в *анагуму*, против *анагумы* успешной атаки нет. Вот и в этой партии, увидев смещение $\Delta B4d... \Delta N3c$, он спокойно сыграл $\blacktriangle P2f... \blacktriangle N3g$, и в итоге достроил *анагуму*. Вышло [с моей стороны] неуклюже.

А во-вторых, в двойной *мукайбисе* часто спокойно играется двойная *ягура*. А с *ягурой* партия статичной ладьи знакома лучше. И напротив, если в *санкэнбисе* пешку на 3-й вертикали не жертвовать, то соперники обычно строят *мино*. А вот *мино* я знаю уже хорошо. Поэтому теперь я решаю, играть ли $\Delta R3b$ или $\Delta R2b$, глядя на соперника. Послушав слова Фудзии-сана (см. предыдущее интервью), я думаю, что ощущаю то же самое.

- А если Вы будете играть с Фудзии-саном, то какую крепость выберете?

Судзуки: Оба мы этого не знаем, поэтому в случае $\Delta B3c$ будет двойная *ягура* (смеётся).

9. Крепость кин-мусо умирает

Далее – Кубо, 8 дан.

- Какой могла бы быть идеальная форма в *айфурибисе*?

Кубо: Разумеется, 4.V3c. В партии кубка NHK против Хабу (диаграмма 17) я её силы не осознал, но поскольку его мощная атака была весьма искусна, она меня удивила. И хотя вывести слона на 3c можно лишь 4-м ходом, на самом деле хотелось бы сделать это уже на 2-м ходу. В двойной *ягуре* он весьма эффективен. Я понял, что в той партии были важны край и энергия слона.

- После 4.V3c в двойной *ягуре* [этот слон] несколько ходов столь сильно атакует, что образуется сильный контраст с тем, как играли раньше.

Кубо: Атака *косикакэгин* тоже превосходна. Думаю, что в партиях лиги А Танигава-Судзуки (22) и Фудзии-Сато (21) играть её было легко. Простая атака прыжком $\blacktriangle N8e$ в партии *айфурибиси* «на ура» не проходит. Как и *косикакэгин*... Выходит большой конфуз.

Идеальная форма белых – [идти] наощупь. Конечно же, важно создать курай на 5e. И в любой боевой форме важно, чтобы инициатива была у белых.

- А как быть с крепостью?

Кубо: Думаю, что играть лишь *кин-мусо* бессмысленно. Опыт даёт три правила: *ягура* сильна против *кин-мусо*, *кин-мусо* сильно против *анагумы*; у *мино* дефектов немного, но и преимуществ нет. Думаю, что *кин-мусо* хороша лишь против *анагумы*, но обе они умирают. Думаю, что *анагума* [в *айфурибисе*] тоже исчезнет.

У *кин-мусо* совсем не осталось хорошего имиджа. Она тонка, и ничего с этим не поделаться. Стоит сыграть $\Delta P4f$, и ей становится неприятно. В эпоху *кин-мусо айфурибиса* считалась неважной.

Теперь подумаем об *анагуме*. Когда [противник] играет *анагуму*, в *мино* беспокойство вызывает тонкость головы короля. В прошлом долго играли так: например, разменивали пешку по 3-й, строили *ягуру*, потом переходили в *анагуму*, и изучали эти ходы вновь и вновь.

- А каков взгляд на *айфурибису* в партии *ибиси*?

Кубо: Она стала изощрённой. Наверное, в ней накапливается ценный опыт. В прошлом [это] вызывало радость, но сейчас это ужасно.

- Как Вы оцениваете её текущее состояние?

Кубо: В дебютах *айфурибиси* понимания нет, пожалуй, и в двух из 10. Даже если бы в её изучении приняли участие профессионалы партии *ибиси*, то для появления *дзёсэки* не хватило бы и 10 лет, начиная с этого момента.

Послушав Кубо, 8 дана, я вспомнил слова Кусиды, 6 дана: «*Кин-мусо* не может сопротивляться разрушению, поэтому играть её неинтересно». И вдруг подумалось: неэффективность упорного *косикакэгина* делала для *Оямы айфурибису* чем-то наподобие агонии. Может, поэтому-то *Ояма-сэнсэй* её и не играл.

10. Будь внимателен к действию слона

Мнения расходятся не только у этих нескольких играющих профессионалов, но и вообще. Я атаковал ещё одного харизматичного игрока, *Сугимото*, 7 дана. Сильный любитель, *Ямада Ацунори-сан*, сказал: «*Мино* стало модным среди

любителей, в основном, в результате влияния *Сугимото-сэнсэя*». Согласно «*Революции в айфурибисе*» (издание *Майнити коммюникэйшнз*), по аналогичной причине стала широко известной и современная *айфурибиса*. Произошло это при участии *кисэя Сато*.

- Как отличаются крепости *айфурибиси* от форм в других партиях?

Сугимото: Обе стороны прячут короля в крепость без участия слона.

- А ведь да! Я об этом почему-то и не думал. Это великое открытие.

Сугимото: В *айфурибисе*, при постройке крепости, нет ограничений, обязывающих задействовать слона. В *ягуре*, не сделав двух ходов слоном, в крепость не войти. В *фурибисе* этого нет, так что крепость в ней свободна.

- Действительно, такого, как в системе *Фудзии*, где нельзя не строить крепость без оглядки на заглядывание слона [противника], нет. Кстати, а как Вы смотрите на текущее положение *айфурибиси*?

Сугимото: Думаю, что *дзёсэки* [в ней] прогрессируют, хотя есть и ощущение отступления. Думаю, что *курай* белых на 5е превосходна, хотя есть [к этой стратегии] и разные вопросы.

Удивительные вещи тут были сказаны. Когда однажды я болтал с друзьями, кто-то произнёс: «*Сугимото-сан* любит и *ибису*, как же это понять?». На самом деле, я и не думал, что профессионалы, искусные в системе *Фудзии*, настолько любят и статичную ладью.

11. Параллельный мир

Я продолжил собирать данные и у других [игроков]. Всем фанатам, наверное, интересно поговорить о том, «какого профессионала Вы считаете самым искусным в *айфурибисе*?». Я предложил этот вопрос нескольким людям. В прошлом определяли, кто входит в «*триумвират старших*», но теперь он другой.

Раздались голоса: «Никогда не видел, чтобы *Хабу-сан* проигрывал в *айфурибисе*». Я просмотрел партии *Хабу* с *айфурибисей*: с 2003 года доля [его побед] в них составила около 80%.

«Может, Танигава-сан? В атаке на короля он непревзойдённый мастер. Отчасти это нелогичное ощущение, но в атаке Танигава-сан – лучший из всех».

«В дебюте, пожалуй, Фудзии-сан. Он особенно силён [в умении] прятать короля в крепость».

Разумеется, мнения и тут разошлись.

Так что требования к реальности айфурибиси разнообразны. Говоря прямо, набрались различные идеи: как из фурибиси, так и не из фурибиси; как увиденные в ягуре, так и не из ягуры; как с косикакэгином, так и без него: некий параллельный мир, в котором я, похоже, заблудился.

Данные о диаграммах

- 1-2: Фудзии-Танигава, 10.1998, Рюо'№2
 4: Хабу-Танигава, 8.1999, Ои'№4
 5-6: Фудзии-Нисимура, 12.2000, Ои
 8: Танигава-Судзуки, 1.2006, лига А Дзюньсээн
 9-10: Кубо-Сато, 12.2005, А-Дзюньсээн
 12-13: Фудзии-Маруяма, 3.2004, лига А Дзюньсээн
 15: Мориути-Морисита, 12.2005, Кисэй
 16-18: Хабу-Кубо, 3.2004, НК
 19: как и (8)
 20-21: Фудзии-Сато, 1.2006, лига А Дзюньсээн
 22: как и (8)
 23-24: Танигава-Хабу, 5.1997, Мэйдзин'№3
 25: Танигава-Фудзии, 10.2005, лига А Дзюньсээн
 26: Танигава-Фудзии, 2.2006, Асахи Опен
 27-28: Сато-Судзуки, 11.2005, лига А Дзюньсээн
 29-31: Мориути-Хабу, 1.2005, Осё'№1
 32: Фудзии-Хабу, 4.2004, Рюо
 33-34: Танигава-Фудзии, 12.2005, НК
 35-36: Сугимото-Кубо, 2.1994, Рюо
 37-38: Танигава-Фудзии, 10.2005, лига А Дзюньсээн
 39-40: Кубо-Фудзии, 7.2004, лига А Дзюньсээн
 41-42: Судзуки-Фудзии, 7.2005, Нихон Сиридзу
 43: Мията – Наката Исао, 6.2006, лига С1 Дзюньсээн
 44: Фудзии-Кондо, 3.2005, Одза
 45: Мията-Нагаока, 5.2005, Кисэй
 46-48: Фудзии – Ито Хатасу, 9.2005, Ои
 49: Судзуки-Муроока, 9.1996, Одза
 50: как и (43)
 51-52: Кубо-Судзуки, 4.2006, Одза

Рассказ 7: Стиль Исиды

1. Исиды и стиль Исиды

Думается, что так называемый стиль Исиды можно разбить на две большие области: случай без размена слонов – основное построение стиля Исиды, и ранний размен слонов в дебюте – тип хаотической битвы. Здесь я буду называть этот второй тип хая-Исиды («быстрая [атака стиля] Исиды»). Масуда-сики Исиды-рю при этом, естественно, входит в хая-Исиду.

При разговоре о хая-Исиде из памяти всплывает матч Мэйдзин (из 7 партий) 1971 года. В мире сёги он стал, вкуче с хая-Исидой, важным событием. А конкретно для хая-Исиды он вообще стал водораздельным хребтом.

В течение трёх лет после этого выступления на кипарисовой сцене матча Мэйдзин Масуда бросал вызов Ояме со стратегией Масуда-сики Исиды-рю, в которой он был силён. Сиявший на доске, в этой стратегии, талант Масуды заставлял сердца фанатов сёги танцевать. «Стратегия внезапной атаки с детским обманом» – так, в шутку, называли это особое изменение хая-Исиды, сыгранное в матче Мэйдзин. Однако таким оно, безусловно, не было.

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

(1). Масуда-Ояма. После 23.В'9f

Примечание: В матче Мэйдзин 1971 года впервые появился «слон Масуды». Этот слон на 9f стал весьма знаменитым. Его цель – продолжение ▲Vx8e...▲R8f. Если 24.В'9d, то ходами 25.Nx8e 26.Вx 27.R8f чёрные поймают белых в ловушку.*

*) также, см. «Загадки исчезнувших стратегий» Кацуматы (стр. 53) и «Суть сабаки» Кубо (гл.4). (прим. перев.)

На тот момент Масуде было 53 года, а Ояме – 48 лет, и в матче Мэйдзин эти великие соперники столкнулись в последний раз. Ход этого матча мы рассмотрим со стороны Масуды.

1-я партия. Разыграв ладью на 4-й с отступающим слоном, претендент был искусно разбит.

2-я партия. У чёрных – хая-Исида, и остающийся до сих пор дзёсэки ход **23.V'9f** (1) принёс Масуде первую победу.

3-я партия. У белых – хая-Исида. Ниспосланный небом мастерский ход $\Delta S3e$ принёс Масуде вторую победу.

4-я партия. У чёрных – хая-Исида. Яростная битва закончилась достойным сожаления поражением Масуды.

5-я партия. Встречная ладья игравшего чёрными Оямы одержала уверенную победу. При счёте 3-2, от защиты титула мэйдзин Ояму отделяла лишь одна победа.

6-я партия. У чёрных – хая-Исида. Необычный сброс слона **▲V'6g** (2) принёс Масуде неостановимую победу.

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

(2). Масуда-Ояма. После 39.V'6g

Примечание: 6-я партия. [Чуть] позже, ходами **▲P5e** **▲Pх** **▲Vх3d**, чёрные получили пешку в руку. И в этот момент Ояма запустил контратаку.

Итак, судьба постановила играть и 7-ю партию. И вновь Масуда, которому фуригома дала право опять играть чёрными, не ходя вокруг да около, избрал хая-Исиду. Ояма же, гибко перестроив генералов, произвёл подавление (3). Масуда в тяжёлом бою

добился отката к свободной битве. Судьбоносным стал ход **91.Lx1d** в позиции (4). Если бы Масуда вышел ходом **91.G5e**, занимая важную позицию между головами королей, то, возможно, судьба хая-Исиды была бы иной.

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

(3). Масуда-Ояма. После 37.P5f

Примечание: 7-я партия. Далее последовало **38.G4b** **39.S5g** **40.P8f** **41.Pх** **42.P7f** **43.S6f** **44.S4c**. Ояма, «не создавая ходов», одержал стратегическую победу.

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

(4). Масуда-Ояма. После 90.Kх3a

Примечание: Если **91.G5e**, то ещё неясно, как бы всё обернулось. Но в реальной партии далее последовало **91.Lx1d** **92.P5d** **93.P'4e** **94.+Vх** **95.S'3f** **96.+B4d** **97.P'4e** **98.+B6b**, и лагерь Оямы стал прочен, как скала.

Но в реальной партии Масуда взял серебро ходом **91.Lx1d**, поэтому далее удивительный ход **92.P5d** предотвратил выход золота, одновременно давая лёгкую подвижность лошади дракона: Ояма защитился.

В 5 партиях из этих 7 бой шёл с хая-Исидой, и ей оставался лишь один шаг, чтобы додавить... сожаления Масуды были безмерны. Для Масуды это было последнее участие в матче Мэйдзин, а для Оямы это был последний раз, когда ему удалось защитить данный титул.

Так поток этих игр был вписан в историю, но если смотреть с точки зрения истории стратегий, то для стиля Исиды их смысл видится совсем иным.

Масуда бросил трудный вызов. Ояма искусным построением этот вызов блокировал. Если бы стиль Исиды получил ещё один темп, то на свет бы вышли различные приёмы, но Ояма этого одного темпа ему не давал. Поэтому Масуда специально, чтобы получить этот темп, в трёх партиях сбрасывал слона в свой лагерь или нейтральную зону, но выгоды это не принесло.

2-я партия: **23.V'9f** для взятия пешки на 8e.

3-я партия: хая-Исида белыми, как исключение.

4-я партия: **23.V'5e** (5).

6-я партия: **39.V'6g** на (2), и вскоре - взятие пешки **▲Vx3d**.

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

(5). Масуда-Ояма. После 23.V'5e

Примечание: Далее последовало **24.P4d 25.Vx6d 26.S6c 27.V5e 28.R8d 29.V6f 30.V'6d 31.P7d 32.R8c 33.R9f**. Масуда, чтобы получить один темп, пробовал различные схемы. Тогда это уже, наверное, было признано ключевым моментом данной боевой формы.

Но такой слон в своём лагере вовсе не был претенциозным.

Наконец, в последней партии Масуда сыграл **11.P7d** (6), идя на размен пешек. Однако именно тут-то Ояма и применил защиту выжиданием. Он сыграл **12.G7b**. Получая выгоду от ходов Масуды, Ояма рано выдвинул золото, и Масуда попал в ловушку, потерпев стратегическое поражение. После этого, в форме с $\Delta S6b$ ход **12.G7b** в ответ на **11.P7d** стал практически дзёсэки.

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

(6). Масуда-Ояма. После 11.P7d

Примечание: Наконец, Масуда сыграл **11.P7d**, но именно тут Ояма применил выжидательную защиту. Далее было сыграно **12.G7b 13.Px7c+ 14.Gx 15.R7f 16.K4b 17.G7h 18.P4d 19.S6h 20.G5b**. Ояма начал [строить] ловушку.

В общем, этот матч Мэйдзин произвёл переворот, и бой стал для хая-Исиды тяжёлым, закрыв талант Масуды.

Вот впечатляющие слова Судзуки, 8 дана: «До самого конца этого матча Мэйдзин у меня не вырисовывался его образ, однако нельзя сказать, что у Масуды-сэнсэя было недостаточно веры в хая-Исиду. Он с трудом добыл знание о сыгранном судзи. Думаю, что для фанатов ожидания от хая-Исиды были большими. Чтобы избежать тэдзумари, с самого дебюта часто приходится делать упорные решительные ходы, не так ли? Как у ёкодзуна (чемпионов) в сумо. Не так ли и они доходят до самого края?»

Стиль игры Оямы, не идущего на сабаки, после этого матча стал основой контрплана против хая-Исиды, и в основном среди профессионалов статус хая-Исиды не повысился. Говоря некорректно, «хая-Исида чёрных легко вгоняется в тэдзумари, а хая-Исиде белых не хватает темпа, поэтому она с самого начала бессмысленна». Особенно,

хая-Исида за белых среди нынешних сильнейших профессионалов считается бессмысленной.

Есть у хая-Исиды и другая серьёзная проблема. Если белые идут на компромисс, просто перестраивая форму хая-Исиды, то за это время у них вырастает «естественный враг». Это бокин («карабкающееся золото») – специальная стратегия против плавающей ладьи. Дела [против него] шли всё хуже и хуже: в матчах Мэйдзин Ояма и Накахара напрочь разгромили Исиду [бокином]. И когда мэйдзины своего времени громили Исиду, эта стратегия вышла из моды, как у любителей, так и у профессионалов.

В таких условиях, ответ на **1.P7f** **2.P3d** **3.P7e** ходом **4.S6b** приносил облегчение. Поэтому можно сказать, что в долгой истории хая-Исиды эта стратегия, играемая тогда весьма редко, была «позабытой стратегией»; «стратегией, которую практически не играли». Конечно, Кубо и Судзуки иногда играли стиль Исиды с некоторой результативностью, и из-за этого даже «большая тройца мастеров»* пыталась переплести изобилие её рисков, [хотя] с точки зрения дзёсэки ничего и не изменила. Даже для Кубо и Судзуки она не была главной стратегией: они выбирали её, в некоторой степени, с оглядкой на противника, как это делает питчер**.

Однако непонимание при этом лишь усиливалось, хотя никто и не думал, что «с хая-Исидой всё кончено». Появление многих новых ходов и стратегий в играх с Исидой углубляло её всё больше и больше. «В играх с Исидой мы ничего не накопили; должно быть, эта гора всё ещё спит» (Сато), «новых открытий в кифу пока, похоже, не видно» (Хабу): сильнейше из действующих профессионалов своих ожиданий касательно Исиды не скрывают.

*) Хабу-Сато-Мориути (прим. перев.)

**) В бейсболе – игрок, отдающий мяч (прим. перев.)

2. Как не испугаться бокина

Тэдзумари (исчерпание эффективных ходов) и бокин («карабкающееся золото») – вторая сложная тема, которую мы рассмотрим в стиле Исиды, и начнём мы с основного построения. Начальный импульс ей дал Кубо, 8 дан.

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

(7). Кубо-Миура. После 22.S4b

Примечание: Вы, наверное, помните это основное построение стиля Исиды «огонь, вновь разгоревшийся» с 2000 года. Важный момент тут – не прыгая ▲N7g, ждать хода ΔG8c. В реальной партии происходит тонкое обоюдное исчисление выбора момента [для этих ходов].

Ходы после (7): **23.R7h** **24.P5d** **25.G6g** **26.S5c** **27.G7f** (8)

Не двигая левое серебро и не прыгая конём на 7g, [чёрные] выжидают. Когда же наступает момент поднятия ΔG8c, они отводят ладью на 7h и ходами ▲G-6g-7f выводят на её место золото. Вот это была «действительно» идея.

В числах о действии ближнего боя можно сказать, что у золота оно равно 6, а у ладьи 4. Поэтому в ближнем бою золото сильнее ладьи. Такова была подспудная логика этой замены ладьи бокином.

Эта перемена защитных и атакующих фигур, выставляющая золото против золота – не остановит ли она удар? Вот действительно превосходная идея: ведь даже после отрыва одного золота крепость МИНО остаётся прочнее, чем лагерь белых!

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

(8). Кубо-Миура. После 27.G7f

Примечание: Ходами 23.R7h...27.G7f фигуры быстро меняются местами. В реальной партии далее последовало 28.G4b 29.S6h 30.P7d 31.S6g 32.Px7e 33.Gx 34.G'7d 35.G7f 36.G8d 37.P6e. Неполное *мино* [чёрных] вышло прочнее [формы короля у] статичной ладьи.

Далее в этой партии мастер Кубо продемонстрировал великолепное *сабаки*. На (9) белые сбросили слона на 5g, однако...

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

(9). Кубо-Миура. После 48.B'5g

Примечание: Позиция примерно через 20 ходов после (8). Отсюда Кубо начал своё блистательное *сабаки*.

Ходы после (9): 49.R5h 50.B7i+ 51.B'4f 52.+Vx 53.Px 54.G7d 55.P4e 56.Sx 57.P5e 58.B'7i 59.S5f 60.B3e+ 61.Sx4e 62.+Vx 63.S'6c 64.G7c 65.B'7a 66.R9b 67.Sx5d= 68.Sx 69.Px 70.P'5b 71.P'4d (10)

Последовательность эта несколько длинна, но по ней понятно, как вместе с преследованием [чёрного] золота

выстраивается [чёрная же] атака. На (10) в глаза бросается удар золотом по лошади ▲G5e, не так ли? Далее эта блистательная последовательность продолжилась вплоть до победы [Кубо].

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

(10). Кубо-Миура. После 71.P'4d

Примечание: Если 72.Px, то 73.P5c+, а если 72.+Vx, то 73.Vx 74.Px 75.S'5c, и помощи [белым] ждать неоткуда. В реальной партии далее последовало 72.P'6b 73.S'5c 74.Px 75.Px+ 76.+Vx4d 77.+Px4b 78.Kx 79.G5e, и все казавшиеся тяжёлыми [чёрные] генералы совершили *сабаки*.

На самом деле, тогда я был следующим, кто играл с Кубо, и вскоре увидел, что играет он весьма блестяще. Я защищался от упрёков в «необдуманности в партии», но мой соперник находился в такой же ситуации, и вновь восхищение вызвало то, «насколько великолепное *сабаки* он проводит». Столь блистательное, что подобный блеск редко удаётся увидеть.

А вот ещё один случай, показавший в игре стиль Исиды с *бокином*. Велись исследования обычной формы ▲S6g, на которую создавали разные контрпланы.

Вот пример [игры] Фукауры, 8 дана.

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

(11). Фукаура-Миура. После 32.G8c

Примечание: [Создав] форму ▲G7h после прыжка ▲N7g, [чёрные] нацелились [использовать] возможность [атаковать ходом] ▲P6e. Дождавшись хода ΔG8c, Фукаура пришёл в движение. 2006 год.

Ходы после (11): 33.S5f 34.G8d 35.S4e 36.G3c 37.P6e 38.B3a 39.R3f 40.P3e 41.Rx 42.P9e 43.Px 44.Lx 45.B8h 46.P'9h 47.N1g! (12)

Поскольку форма короля противника тонка, даже с формой ▲G7h [чёрные] не уступают [белым] в прочности [короля]. Используя это, Фукаура завязал на голове короля серебром бой, приведший его к полной победе. Фудзии даже сказал: «Фукаура-сан искуснее меня в стиле Исиды», вот насколько страшен стиль Исиды в обработке Фукауры.

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

(12). Фукаура-Миура. После 47.N1g

Примечание: Даже конь из крепости МИНО может стать ценной атакующей фигурой, если проявить отвагу. Далее натиск 48.P2d 49.Nx8e! 50.Gx 51.Bx3c! 52.Nx 53.S3d привёл к разгрому белых.

Небольшое отступление: после 1.P7f 2.P3d ход 3.P6f позволяет играть как айфурибисю, так и ягуру; играющие так профессионалы (Танигава) раздражали Фукауру, и когда его противник был из партии статичной ладьи, после 1.P7f 2.P8d ходом 3.S6h [он нацеливался на] ягуру, но если 4.P3d, то ходом 5.P7e строил так называемую «форму ягуры и хая-Исиды». Теперь же границы между статичной и смещённой ладьёй стали размытыми.

А есть в записях и такое применение:

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

(13). Накао - Ито Но. После 34.G8d

Примечание: Ход ▲N7g - в резерве; форма ▲S6g - выжидательная. Вызвав бокина, после 35.R7h [чёрные] бросают вызов на бой.

Ходы после (13): 35.R7h 36.P8f 37.Px 38.P'8g 39.B7g 40.Gx7e 41.P6e 42.Bx6g+ 43.Rx 44.P'7f 45.Sx 46.G6f 47.S7e 48.Gx7g 49.Nx 50.B'5e 51.P'7h 52.R'6i 53.G'4e (14)

Эта последовательность вышла уже значительно сложнее, но попробуйте подумать над ней, обращая внимание не на небольшие изменения, а на то, что [тут] было желательно сделать чёрным. И смысл дальнейших ходов станет Вам ясен. Разумеется, после 35.R7h фигуры противника становятся доступны, а ход 41.P6e является каркасом сабаки. На (14) чувствуется, что осадная сеть уже сплетена.

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

(14). Накао - Ито Но. После 53.G4e

Примечание: Далее последовало 54.B2b 55.G55i 56.Rx9i+ 57.Px6d 58.S5b 59.S7d 60.P8h+ 61.P6c+ 62.+Px7h 63.N6e: все атакующие фигуры совершили сабаки.

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

(16). Накао - Ито Но. После 79.Nx4c+

Примечание: Если 80.Kx4c, то 81.Vx3a+ - цумэро, и белые проиграют. В реальной партии далее было сыграно 80.K2b 81.Vx3a+ 82.Kx 83.P'6b 84.+P5h (если 84.Rx6b, то 85.V'4d) 85.S'3b 86.K2b 87.V'4c, и чёрные победили.

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

(15). Накао - Ито Но. После 69.B6d

Примечание: Если далее взять пешку 70.Px1f, то это не будет цумэро, и чёрные смогут продолжить атаку. Это искусство эндшпиля [основано на] доскональном знании крепости мино.

Наконец, эта партия пришла к позиции (15). Уклонение [чёрных] от соседнего токина замедлило атаку, но далее она продолжилась ходами 70.P'7c 71.+Px5b 72.Gx 73.S'5c 74.Sx 75.Nx+ 76.V3a 77.S6c+ 78.Gx 79.+Nx4c (16), и компактная прочность [чёрных] в ёсэ сыграла свою роль.

3. Хая-Исида ожила

Вслед за контрпланом Кубо против бокина, в хая-Исиде стали появляться и другие важные новые ходы. В том матче Мэйдзин*, более 30 лет назад, уже мелькала мысль о поиске «скрытых горных хребтов». И вот настал май 2004 года. Просматривая появившиеся комментарии к партии Судзуки-Кирияма (в турнире Гинга) учителя Судзуки, Оути 9 дана, я увидел следующее. Судзуки, после 1.P7f 2.P3d 3.P7e 4.P8d 5.R7h 6.P8e, сыграл 7.P7d 8.Px 9.Rx (17). В этот момент Оути [всех] ошарашил. В ответ на вопрос «а если (10.Vx8h+ 11.Sx) 12.V'6e?» он тотчас заметил: «Вот как? А разве нет встречного слона (13.V'5f)? И действительно, это оказался новый ход Оути-куна».

[Этот вариант] тут же попал в поле зрения [его] учеников, которые стали его обдумывать. Ход 13.V'5f вмиг появился в ключевых запросах [к базе] официальных партий. Возможно, Кирияма тоже почувал опасность. На (17) было сыграно 10.P'7c 11.R7e 12.P8f 13.Px 14.Rx 15.G7h, и стремление Судзуки к рикисэн («силовому бою») реализовалось (о вышеупомянутом боковом варианте я скажу позже).

*) см. начало лекции - прим. перев.

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

(17). Судзуки-Кирияма. После 9.Rx7d

Примечание: После 6.S6b на 7.P7d есть ответ 8.G7b. При сидячем короле, сам по себе ход ▲P7d – решительный. Во время неподготовленности к большой хаотической битве, [для такого] нового хода [необходим] отважный дух.

Тотчас в хая-Исиде открылся новый путь. Создание тэдзумари – основной фактор, влияющий на форму хая-Исиды из-за сложности получения пешки в руку. Если же удаётся разменять пешку на 7-й вертикали, то беспокойства о страшном сэннититэ у чёрных нет, и они свободно могут думать о борьбе.

Таким образом, хая-Исида вновь ожила. Если после 1.P7f 2.P3d 3.P7e 4.P8d 5.R7h белые играют 6.P8e, то чёрные [меняют пешку] 7.P7d 8.Px 9.Rx. Для стиля Исиды это построение тотчас стало контрпланом против бокина. Так [на бокина] был дан ясный ответ.

В начале лета 2006 года Судзуки [применил] эту стратегию, дойдя до финала турнира на звание претендента на титул кисэй. Исключая одну партию с айфурибисей, во всех партиях матча он играл гокигэн накабисю или стиль Исиды, завоевав звание претендента. Далее, в пяти партиях матча Кисэй, при игре чёрными он бросал вызов хая-Исидой, но кисэй Сато дал на неё сильный ответ.

В 1-й партии того матча на (17) после 10.Vx8h+ 11.Sx 12.V'6e 13.V'5f Сато сыграл новый ход 14.B5d. В 3-й партии на (17), после [всё тех же] 10.Vx8h+ 11.Sx 12.V'6e 13.V'5f, было сыграно 14.Vx7d 15.Vx 16.G7b 17.V'5e 18.P'7c 19.B5f 20.R'1b (18).

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

(18). Судзуки-Сато. После 20.R'1b

Примечание: Далее последовало осторожное построение, и эта ладья в своём лагере была «тяжёлой» до 62-го ходы. Конечно, это была «демонстрация силы» в уличной драке.

Оба игрока решительно «применяли силу», как будто находились не в игровой комнате, а вышли на улицу и ввязались в уличную драку. Судзуки играл изобретательно, наращивая темп, но с миттельшпиля согнулся под силой лошадиного дракона Сато. Отнять титул ему не удалось, но хая-Исида не сломалась.

Далее мы послушаем рассказ самого Судзуки.

4. Радость стиля Исиды

– Каковы были истоки открытия хода 7.P7d?

Судзуки: В реальной партии я сыграл то, что мы исследовали в сообществе несколько месяцев назад. Особого интереса к хая-Исиде тогда не было, но темой [моей] исследовательской группы тогда был рикисэн фурибиси, поэтому сначала мы рассматривали разные варианты хая-Исиды. И когда добрались до варианта 7.P7d 8.Px 9.Rx, то конечно же, чтобы сброс 12.V'6e не работал, подумали об исследовании сброса 13.V'5f... так всё и началось. Со стороны кажется, что этот ход появился случайно, и действительно, он был сыгран в некоторой степени бездумно.

– Как будто «фигура из шляпы»?

Судзуки: Да, а далее я [этим ходом] заинтересовался и, вернувшись домой,

его исследовал. А потом [все] его увидели в партии с Кириямой.

- Обрисуйте, какова цель хода **7.P7d**?

Судзуки: Получить пешку в руку, а далее - свободно перемещающуюся ладью. Конкретнее, если за **7.P7d 8.Px 9.Rx** сыграть **10.P'7c**, то далее последует **11.P7e 12.P8f 13.Px 14.Rx 15.G7h** (19).

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

(19). После 15.G7h

Примечание: Если далее **16.Rx8h+ 17.Sx 18.V'8f**, то **19.R7g 20.G7b 21.K5h 22.Vx7g+ 23.Sx**, и проблем нет. Если же далее последует построение, то, положившись на крепость *МИНО*, [чёрные] не будут недовольны.

Тут видны ходы **16.Rx8h+ 17.Sx 18.V'8f**, однако после **19.R7g** всё в порядке. Поэтому [будет сыграно] что-то типа **16.S6b 17.P'8g 18.R8b**, однако после **19.K4h 20.K4b 21.K3h 22.K3b 23.R7f 24.S4b** [выманить у белых пешку из руки ходами] **25.R8f 26.P'8e 27.R3f** (20). Если точно так всё и будет, то ощущения у меня хорошие (смеётся).

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

(20). После 27.R3f

Примечание: Полное получение пешки в руку в *Масуда-сики Исида-рю*. Если, воспрепятствовав *анагуме* соперника, удастся построить крепость *МИНО*, это не вызовет неудовольствия.

Обычно, если далее вести основное построение, то играть будет легко. У чёрных получится крепость *МИНО*, а белым прочной формы не создать. В хая-Исиде, основа моей стратегии - полное доверие тому, что без ограничений удастся уйти в крепость *МИНО*. Если не строить *анагуму*, то для основного построения стиля Исиды это идеальная форма.

- Подтвердите, пожалуйста, основы. Какие варианты получаются далее, в случае **12.V'6e 13.V'6f** (21)?

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

(21). После 13.V'5f

Примечание: Играя **7.P7d 8.Px 9.Rx**, надо быть решительно готовым именно к данной позиции. Далее есть модельные варианты **14.V7d, 14.Vx5f, 14.V5d**.

Судзуки: Если, например, **14.Vx5f 15.Px 16.P'7c**, то играется **17.R7h**. И если далее **18.V'5g**, то **19.P'7d 20.Px 21.V'5e 22.S2b 23.Vx8b+ 24.Sx 25.Rx7d 26.S3c 27.G4h 28.P'7c 29.R7h 30.V8d+ 31.K4i** (22). Есть такое ощущение, что нынче стал моден похожий *рикисэн* в *фурибисе*, а если получить пешку в руку, то будет много разных ходов.

- А какой вариант вызывает у Вас наибольшее беспокойство?

Судзуки: На (21) - **14.Vx7d 15.Vx 16.G6b** (23) - сложный [вариант]. Думается: что, если далее **17.V'5e 18.P4d 19.V5f 20.S3b 21.P'7b 22.Gx 23.Vx4d 24.N3c 25.P3f** (24)?

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

(22). Судзуки - Хоригути Кадзусидза.
После 31.K4i

Примечание: Далее, после недолгого построения, чёрные сыграли ▲S7g...▲R8h...▲P8f.

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

(24). После 25.P3f

Примечание: Не переворот могущего перевернуться слона, а спокойная атака, нацеленная на голову коня, является здесь более жёстким направлением игры. Упор тут делается на продолжение атаки.

- А какие моменты важны в случае медленной игры?

Судзуки: В ответ на бокин хорошо создать форму ▲G6g. Примерно так, как это делает Кубо-сан. Если медленно вести построение, то играть будет легко. Важно не делать раннего прыжка ▲N7g, и если помнить, что «на ▲G8c надо отвечать ▲R7h», то проблем возникнуть не должно.

При всплывти ладьи на 7f возникает желание задействовать коня, однако если этот прыжок слишком ранний, то он ухудшит подвижность ладьи и слона, которые станут лёгкой мишенью. Ведь если атака [белых] сильна, то защиту [конь] даст слабую. Поэтому в выборе момента для прыжка ▲N7g необходима внимательность. Ноги у коня быстрые, поэтому необходимости спешить с его прыжком нет. Если хорошенько следить за движением противника, особенно за движением его золота, то бокин будет не страшен.

Основной метод мышления о форме ▲S6g - такой же, но если есть ощущение спокойствия касательно того, что быстрая атака точно блокируется, то я рекомендую играть ▲G-6g-7f. Статичной ладье тоже, должно быть, ещё предстоит работа, и с бокином в том числе.

- Выходит, медленная игра желательна. А что делать против гин-канмури?

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

(23). После 16.G6b

Примечание: Если вместо этого хода 16.G6b сыграть 16.S6b, то 17.V'5e 18.P'7c 19.V6e, и чёрным хорошо. Из-за двух слонов возникает такое забавное ощущение лёгкого плавания, как при онигороси (дебюте «демон-убийца»).

- Яростных вариантов тут много, не так ли?

Судзуки: Идеальную форму построить сложно. В реальной партии точь-в-точь такие варианты не возникнут, но вариантов построения с медленной игрой много.

Судзуки: Просматривая контрпланы [к этой крепости], я видел и болезненные проигрыши. После формы ▲S6c, *гин-канмури* – крепость надёжная, хотя и требующая заботы; в ней обычно тоже можно укрыться. Если нет бокина, то и с прыжком ▲N7g всё отлично. Однако слона при этом задействовать сложно. Посмотрите, пожалуйста, чуток на реальную партию.

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

(25). После 35.P4f

Примечание: Против основного построения стиля Исиды эта форма лагеря статичной ладьи сильна. Область 7-й вертикали защищена серебром на 6c, крепость *гин-канмури*. Эта позиция появлялась 5 раз, и во всех них белые выбирали ход 36.R9b.

Ходы после (25): 36.R9b 37.Nx8e
38.R8b 39.P8f 40.R8d 41.B8h 42.P5d
43.B7g 44.P5e 45.S7g 46.G5c 47.B5i
48.G5d (26)

Ход 36.R9b [вызывает] неприятную тряску, не так ли? Если 37.B7i, то ходами 38.R7b 39.B9g 40.R9b белые нацелятся на *сэннититэ*, и для них это нормально. Этим и был вызван прыжок 37.Nx8e, но он позволил [белым] создать прочную форму на 5-й вертикали.

Думаю, что если в этом случае, не поднимая слона, быстро сыграть ▲P4f...▲P3f, то будет хорошо. После ▲P3f слона можно перебрасывать ходами ▲B-7g-5i-2f. В основном построении стиля Исиды важным моментом является то, как задействовать слона.

- Вот как. Ну, а что делать против анагумы?

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

(26). Судзуки-Мацуо. После 48.G5d

Примечание: В реальной партии далее было сыграно 49.R7i 50.P4d 51.P3f 52.P6e 53.Px 54.P4e 55.Px 56.Gx 57.R7f 58.S5d, и белые смогли создать хорошую форму.

Судзуки: Анагума – сильный враг. Против неё, в идеале, надо строить мино из четырёх генералов и играть осторожно, однако в реальной игре это ужасно. Конечно, если анагума ещё не построена, то если в момент входа в анагуму с щёлканьем сыграть ▲P6e, нацеливаясь на размен слонов, то играть, должно быть будет лучше. Можно даже показать пару примеров.

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

(27). Танигава-Миура. После 18.L1b

Примечание: Обычно момент нацеливания на построение анагумы даёт шанс. В этой позиции есть пример бросания вызова из реальной партии 19.B7g 20.K1a 21.P6e в котором чёрные победили.

На (27) – партия Танигава – Миура. Белые только что объявили о намерении

построить анагуму (ходом 18.L1b), но тут-то [чёрные] и пришли в движение.

Ходы после (27): 19.P1f 20.K1a
21.G7h 22.S2b 23.P6e 24.B2d 25.S6h
26.P5d 27.P7d (28)

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

(28). Танигава-Миура. После 27.P7d

Примечание: Важно начать дело до того, как прочная анагума достроена. Далее, великолепной серией ходов, Танигава ускорил атаку.

Далее - партия Фукаура-Сэндзаки. Разумеется, ход ▲P6e тут завяжет решительную битву.

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

(29). Фукаура-Сэндзаки. После 20.L1b

Примечание: «Против анагумы меняй слонов». Так что же делать, чтобы разменять слонов?

Ходы после (29): 21.B7g 22.K1a
23.P6e 24.Vx6g+ 25.Nx 26.V'8h 27.P7d
28.S2b 29.V'5e (30)

Ну что, наверное, ясно. Далее думайте о яростной битве (смеётся).

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

(30). Фукаура-Сэндзаки. После 29.V'5e

Примечание: Далее последовало 30.Vx9i+ 31.Px7c+ 32.Sx 33.Vx+ 34.Nx 35.Rx+ 36.R8a 37.S'8b. Звонкая атака принесла Фукауре победу.

- Как сказал Фудзии-сан, «настоящий [игрок] партии смещённой ладьи в первую очередь выбирает ход, который не проигрывает, но и [игроки] партии статичной ладьи крайне усилились в [игре] смещённой ладьи» - вот о такой атаке [Вы говорите]?

Судзуки: Да. Ключевые моменты - движение генералов и откладывание хода ▲N7g при ускоренной достройке мино. Думаю, это предельно понятно и просто. Если противник идёт в быструю атаку - поднимаем левое золото на 5h.

- Значит, в стиле Исиды [прыжок] ▲N7g стал «откладываемым ходом»?

Судзуки: Да. В хая-Исиде эта идея откладывания прыжка конём такая же. На самом деле, есть ощущение, что если бы не ход ▲P7d, то обычная хая-Исида, сама по себе, требовала бы пересмотра.

- В каком смысле?

Судзуки: В смысле, что ещё есть простор для работы. Например, позиция (31). Вместо ▲N7g в этой форме на 7g серебро, и чёрные толкают пешку на 8f. Если 26.Px8f 27.Rx 28.P'8e, то ладья отступит 29.R8h, и далее ходом ▲S7f [чёрные] нацелятся на контратаку. Есть беспокойство о судзи ΔP3e...ΔB5e, но если выдвиганием ▲P5f защититься от судзи ΔB'5e, то, думаю, битва будет достаточно [приемлемой].

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

(31). Судзуки-Намэката. После 25.P8f

Примечание: Излишняя забота о том, как применить коня, сужает простор стратегии, и поэтому не нужна, так говорит Судзуки. Далее в этой официальной партии последовало 26.V'5d 27.R4f 28.P9d 29.Px8e 30.Rx 31.R8f.

В матчах Мэйдзин между Масудой и Оямой учитель Масуда почти всегда прыгал ▲N7g, но лично я думаю, что это сужало простор его стратегии.

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

(32). Кубо-Хабу. После 16.P9d

Примечание: Похожая позиция возникала и в матче Масуда-Ояма, но тут работой Кубо стал обмен ходами 15.P9f 16.P9d. Что, если далее 17.P6f? Если 18.P8f, то, видимо, [у чёрных] всё в порядке.

И посмотрите, пожалуйста, на (32). Это партия Кубо-Хабу, но почти такая же позиция возникла и в матче Мэйдзин между Оямой и Масудой. Различие лишь в обмене ходами 15.P9f 16.P9d. В матче Мэйдзин далее было сыграно 17.R7f 18.Vx8h+ 19.Sx 20.S3b, но партия Кубо-Хабу продолжилась построением в стиле Исиды 17.P6f 18.K3b 19.R7f. Ведь если

на 17.P6f ответить 18.P8f, то видна яростная игра 19.Px 20.Rx 21.P6e 22.K3b 23.P6d 24.Sx 25.Vx2b+ 26.Sx 27.R8h 28.P'8g 29.R6h (33). Схожие элементы можно применить и для [устройства] рикисэн в системе гокигэн накабиси, поэтому я думаю, что у хая-Исиды всё ещё есть внутренние глубины.

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

(33). После 29.R6h

Примечание: Если на (32) на 17.P6f ответить 18.P8f, то сделать вывод, что лагерь белых сбалансирован, будет трудно. Может, так [чёрным] и не станет лучше, но в дебюте у стиля Исиды есть ещё много спящих сокровищ.

- Судзуки-сан! У Вас был имидж сильного игрока сикэнбиси (ладья на 4-й), а почему продолжением оказалась хая-Исида?

Судзуки: Потому что в сикэнбисе у противников, похоже, [осталась] лишь анагума. А почти аналогичные партии просто неинтересны, и поскольку для системы Фудзии я разницы не делаю, то мне любой ценой надо было прекратить анализировать то, что неблагоприятно. Наконец, настало решающее время, когда и в соревновании против анагумы стало легко проиграть.

Сейчас за белых полное доверие вызывает накабися, [точнее] одна конкретная версия центральной ладьи. В ней и дебют, и миттельшпиль, и эндшпиль плохими не бывают.

Проблемой является, что же играть чёрными; если станет понятно, что с анагумой дело не идёт, то будет желательно играть сикэнбисю. Сейчас же есть ощущение, что мои руки наполнены накабисей и санкэнбисей.

Так или иначе, и ход 7.P7d, и обычная хая-Исида – достаточно боевые дебюты. Если вести основное построение стиля Исиды, то ни бокин, ни анагума не страшны. Это очень радостная стратегия, и поэтому я определённо предлагаю читателям её испробовать.

Данные о диаграммах

- 1: Масуда-Ояма, 4.1971, Мэйдзин'№2
 2: Масуда-Ояма, 6.1971, Мэйдзин'№6
 3-4: Масуда-Ояма, 6.1971, Мэйдзин'№7
 5: Масуда-Ояма, 6.1971, Мэйдзин'№4
 6: то же, что и (3)
 7-10: Кубо-Миура, 9.2000, Осё
 11-12: Фукаура-Миура, 6.2006, лига класса А Дзюньисэн
 13-16: Накао – Ито Но, 3.2003, Рю
 17: Судзуки-Кирияма, 5.2004, Гинга
 18: Судзуки-Сато, 7.2006, Кисэй'№2
 22: Судзуки – Хоригучи Кадзусидза, 12.2005, Кисэй
 26: Судзуки-Мацуо, 7.2006, Рю
 27-28: Танигава-Миура, 12.2005, Кисэй
 29-30: Фукаура-Сэндзаки, 4.2006, Ои
 31: Судзуки-Намэката, 4.2003, Осё
 32: Кубо-Хабу, 10.2004, Нихон Сиридзу

Рассказ 8: стиль Кояна

1. Человек, которого зовут «ремесленником»

Начнём с позиции (1). Вид этой позиции, в которой чёрные сдались, может вызвать изумление. Генералы в анагуме не сделали ни единого хода, а король уже убит. Анагуму «запекли с потрохами». Не снимая ни шкуры, ни мяса, даже не отделяя костей; что же это был за удивительный нож сабаки? Единственный представитель мира сёги, которого зовут «ремесленником», Наката Исао 7 дан испробовал остроту лезвия *санкэнбиси* в стиле Кояна*. (На (1) есть красивое цумэ. Ответ будет дан позже.)

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

(1). Мацуо-Наката Исао. После 74.В'9h

Примечание: Должно быть, удивительна эта позиция, в которой чёрные сдались. Анагума, к генералам которой тут и не притронулись, была убита лишь атакой по краю. 2003 год.

Партии с анагумой против *фурибиси* будут в этой лекции рассматриваться ещё много раз. Из всей *фурибиси* играть анагуму тяжелее всего именно против *санкэнбиси*. Поэтому *санкэнбисию* [против *анагумы*] на *сикэнбисию* или *накабисию* не заменяют, ведь построение *анагумы* прерывать нельзя. Фудзии сказал примерно так: «Если бы сейчас партия *ибиси* играла против *санкэнбиси* лишь *анагуму*, с ней бы расправились».

Решительный вызов *анагуме* бросает Наката Исао, 7 дан. Вы уже увидели его *санкэнбисию* в стиле Кояна. Кстати, хотя его настоящее имя «Исао», я ни разу не слышал, чтобы его так называли.

*) Коян – уменьшительное имя Накаты Исао.

Местом взятия интервью стало одно из помещений Ассоциации сёги. Популярность Кояна собрала в ней несколько профессионалов.

- Наката-сан, Вы ведь ученик Оямы.

Наката: На самом деле, с давних времён моей Библией была книга партии *фурибиси* «Сборник партий Оямы с Накахарой». Разбирая партии «взломщика *санкэнбиси*» Накахары-сэнсэя, я полюбил смещённую ладью больше статичной.

- Почему Вы выбрали *санкэнбисию*? Ояма же, в основном, играл *сикэнбисию*.

Наката: Когда я смотрел *сикэнбисию* Оямы, отклика у меня она не вызывала. Уровень игры Оямы, пожалуй, выше моего, но думаю, что его прочная игра моему стилю не подходит. (Примечание Кацуматы: не напоминает ли это процесс влияния партий Накахары на игру Тюдзы, 5 дана? Детально об этом будет рассказано в следующей главе.) А вот то, что основной составляющей *санкэнбиси* является лёгкое *сабаки*, меня восхищает.

- Какой совет Вы дали бы Ояме-сэнсэю?

Наката: Когда он готовил контрплан к левому *мино*, можно было бы сказать: «создавай *курай* на бе»!

- Почему бы не [предложить ему] модель системы Фудзии?

Наката: Как бы там ни было, формы у Учителя были ясные.

- С чего начался стиль Кояна?

Наката: С титульной партии Накахара-Ояма (2). Создав *курай* на 4-й вертикали, Ояма построил *такамино* из четырёх генералов. Красивая форма. Это исходная точка Кояна, я был очарован качеством этой формы. С ней можно сражаться как против *мино*, так и против *анагумы* противника. Глядя на эту *санкэнбисию*, мне думается даже, что Ояма-сэнсэй в этой партии знал про важность *курай*. В *сикэнбисе* идеальная форма следует за формой противника, а в *сикэнбисе*, что бы противник ни делал, можно устроить затяжной бой. Понятно, что это хорошо.

- Это говорит о том, что определить идеальную форму в *сикэнбисе* сложно. Что ты на это скажешь, Тоба-кун?

Тоба: [Да, и] поэтому *сикэнбисию* в партии нужно согласовывать с [ходами] противника.

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

(2). Ояма-Накахара. После 35.S4f

Примечание: В матче Ои 1981 года эта позиция появилась дважды. Не прыгая $\blacktriangle N3g$, чёрные сделали ключевое поднятие ходами $\blacktriangle P4e... \blacktriangle S4f$, создав особую [разновидность] *санкэнбиси*.

- Хорошо, что в *фурибисе* есть много индивидуальностей. Вот и Кон-тян тоже особенный...

Кондо: Для меня основой является не давать противнику построить *анагуму*, чтобы он не строил её с самого начала. *Санкэнбисия* без тонкостей невозможна. Поэтому если противник построит *анагуму*, [для меня] это упущение, и даже почти проигрыш. Ведь в игре Кояна много тонкостей.

- Фудзии-сан вывел из партий Оямы систему Фудзии, а Наката-сан вывел из партий Оямы стиль Кояна. Что на (2) - главное?

Наката: Главный плюс *санкэнбиси* - вывод серебра $\blacktriangle S5g... \blacktriangle S4f$. В *сикэнбисе* же этому движению препятствует ладья.

Далее, это отсутствие прыжка конём. Прыжок конём ослабляет *мино*. Поэтому создание *курай* ходами $\blacktriangle P4e... \blacktriangle S4f$ лучше, чем прыжок конём. Это позволяет позже перебросить слона через 5i на 3g. Такая переброска слона была сильным местом Оямы-сэнсэя.

Ходы $\blacktriangle P4e... \blacktriangle S4f$ без прыжка $\blacktriangle N3g$ - это разработка Оямы-сэнсэя. Против *анагумы* это построение стал применять Манабэ Кадзуо, в «стиле Манабэ».

2. Разбить анагуму прямым ударом

- Научите, пожалуйста, как играть против анагумы противника. Ведь любители чаще всего строят анагуму из четырёх генералов.

- **Наката:** Думаю, что против анагумы из четырёх генералов построение Оямы-сэнсэя весьма хорошо. Образец - на (3). Тут ход **22.L1b** указывает на анагуму.

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

(3). Наката Исао - Такано.
После 22.L1b

Примечание: В этой позиции белые проявили, что будут играть анагуму. Далее можно нацелиться на стиль Кояна.

Ходы после (3): **23.P4f 24.K1a 25.P3f 26.S4d 27.G4g 28.B4b 29.P6e 30.S2b 31.P4e 32.S43c 33.S4f 34.P7d 35.S3h 36.N7c 37.R6h 38.G65a 39.P1f 40.G3a 41.P5e** (4)

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

(4). Наката-Такано. После 41.P5e

Примечание: Абсолютной защиты ход 41.R8h не даёт. Ход же **41.P5e** нацелен на сабаки.

Когда белое серебро выходит на 4d, чёрные, не прыгая конём на 3g, поднимают генералов и толкают пешку **▲P4e** (и если ΔSx , то **▲N3g**).

Далее они ищут момент для бросания вызова ходом **▲P5e**. Первый признак этого момента - изолированность золота на 5a. После (4) было сыграно **42.P8f 43.Px 44.Px5e 45.Bx 46.Rx8f 47.Bx7c+ 48.Rx8i+ 49.P'5c** (5), и чёрные добились явного преимущества. Теперь анагуму из четырёх генералов уже не построить.

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

(5). Наката-Такано. После 49.P'5c

Примечание: Изолированное золото на 5a становится мишенью атаки. В партии далее последовало **50.G54a 51.R5h 52.P'5a 53.P6d**, и у чёрных лучше.

Но что, если белые построят анагуму с формой $\Delta P4d$?

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

(6). Наката Исао - Тати Масамицу.
После 28.L1b

Примечание: На сей раз, для создания курай нужна последовательность **▲N3g...▲P4e...▲S4f**.

Наката: Разумеется, [всё равно будет] важно создать курай на 4-й вертикали. Образец - на диаграмме (6).

Ходы после (6): 29.N3g 30.K1a
31.P4e 32.S2b 33.S4f 34.B4b 35.Px4d
36.Sx4d 37.P'4e 38.S43c 39.S3h 40.G3b
41.P1f (7)

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

(7). Наката-Тати. После 41.P1f

Примечание: В этой позиции чёрные сделали именно те ходы, которые были для них желательны. Для белых это продвижение означало стратегическое поражение, поэтому они ринулись в бой.

Ходы после (7): 42.P8f 43.Px8f
44.Bx8f 45.R8h 46.P'8e 47.P5e 48.Px5e
49.R5h 50.Bx7g+ 51.Nx7g 52.B'6g
53.Rx5e 54.P'5d 55.R5g 56.Bx7f+
57.B'7a 58.R7b 59.B2f+ 60.+Bx6f
61.P'5e (8)

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

(8). Наката-Тати. После 61.P'5e

Примечание: Размен ладьи на лошадь дракона для чёрных - радость. Если же 62.Px5e, то 63.Rx 64.P'5d 65.R6e. В партии было сыграно 62.P8f 63.Px5d 64.P'5b 65.R5e, и, разумеется, цель чёрных реализовалась вполне приемлемо.

Не переводя ладью на 8h, чёрные выманили ход белых 42.P8f, после 43.Px 44.Bx 45.R8h - сброс пешки на 8e, и далее сабаки. Это важный момент.

Ход 61.P'5e на (8) - хвостовство: если 62.Px, то 63.Rx с надавливанием на размен ладьи за лошадь дракона. В партии ладья тоже была брошена на столкновение с лошадью. У анагумы, [полученной из] формы ягуры, золото на 3b не защищено, поэтому она не прочна. (Примечание Кацуматы: этим она отличается от анагумы в стиле Мацуо: формы ΔS3a-ΔG3b.) Когда у противника анагума, необходим сильный бой.

Если же перебросить ладью на 8h, то выйдет преждевременная атака, что недопустимо. После сброса 46.P'8e у белых ладья стала «тяжёлой», что позволило отдать им 8-ю вертикаль. Взгляд со стороны статичной ладьи, говорит, что фигур противника на 8-й вертикали нет, конь готов улизнуть на 6e; цели нет, и [белые] ладья с пешкой не работают.

Слушая рассказ Кояна (Накаты), мне вспомнился приём «hold up» (отдача) в контрактном бридже, игре двое на двое. Иероглифами его смысл передаёт слово *отэагэ* [お手上げ], «капитуляция»: это намеренная отдача, разрывающая связи в команде противника.

Сабаки в стиле Кояна рождает схожие ощущения. В момент после сброса ΔP8e - отказ от 8-й вертикали [ради] сабаки. Смысл этого в том, что связь ладьи и пешки противника становится плохой.

Наката: На самом деле, есть партия, в которой я об этой форме пожалел. До позиции (7) [в ней] всё шло точно так же, но после 42.P8f 43.Px 44.Bx 45.R8h 46.P'8e 47.P5e 48.Bx7g+ 49.Nx 50.P'8f я сделал ход 51.P'8c, о котором пожалел: после 52.R4b (9), наоборот, противник отдал мне 8-ю вертикаль.

- Встречный «hold up», да? Но это смотрится уже вовсе не так уж плохо.

Наката: Нет, это без вопросов. Если бы вместо 51.P'8c я решительно сыграл 51.P5d или 51.R5h, это была бы игра Накаты. Но ход 52.R4b всё разбил, и далее последовала черед моих ошибок...

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

(9). Наката-Тоёкава. После 52.R4b

Примечание: Наката сожалеет о ходах 51.P'8c 52.K4b. Надо играть так, чтобы противнику было тяжело, а себе легко.

- Да, я понял идею игры Накаты. Но давай перейдём к форме с задержкой правого серебра, из партии с Мацуо (1).

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

(10). Мацуо - Наката Исао. После 17.L9h

Примечание: Метод игры с задержкой движения правого серебра. Низкая форма позволяет быстро построить анагуму.

Наката: Вот позиция (10) [из той партии]. Нацелиться на ключевые ходы ▲P5f...▲S5g тут будет легко. Ранее я считал в стиле Кояна целью серебра построение формы лагеря. Но тут чёрные на форму ΔS4d готовы ответить ходами ▲P4e...▲S4f, а на форму ΔS3c - ходами ▲N3g...▲N4e. Поэтому задержка движения серебра создаёт для противника больше всего беспокойства.

Вскоре позиция (10) развилась в (11). Статичная ладья тут готова тотчас сыграть ▲B6h...▲P2d, поэтому к ходам противника [белым] нужно быть внимательными. Однако играть ΔR2b им нельзя ни в коем случае.

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

(11). Мацуо-Наката. После 30.N7c

Примечание: Создание курай ΔP6e тут не было бы сильным (чёрные бы от этого давления уклонились), поэтому ходами 28.P9e...30.N7c белые быстро создали форму, нацеленную на атаку по краю.

Ходы после (11): 31.B6h 32.P4e 33.P3f 34.N8e 35.N3g 36.R4b 37.P2d 38.Px 39.P5e 40.Bx 41.Rx2d 42.P9f 43.Px 44.P4f 45.Px 46.P'9g 47.Lx 48.P'9e (12)

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

(12). Мацуо-Наката. После 48.P'9e

Примечание: Тэсудзи 48.P'9e надо выучить. Далее последовало 49.Px9e 50.Bx4f 51.Bx 52.Rx 53.P'4g 54.Rx7f 55.P'7c 56.S6c 57.Rx2a+ 58.Px9f, и большая битва принесла плоды.

Далее реализовались ходы ΔBx4f ▲Bx ΔRx ... ΔRx7f ... ΔPx9f, и анагума пала от

умной атаки по краю. В процессе возникали сложные варианты, но для анагумы это падение слишком просто, что вызывает изумление.

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

* (1) . Мацуо-Наката Исао. После 74.В'9h

В финальной позиции этой партии (1) матующая последовательность такова: 75.K9i 76.Vx8g+ 77.Sx9g 78.P'9h 79.K8i 80.Rx7h+ 81.Gx 82.N'7g 83.Gx 84.P9i+ 85.Kx 86.G'9h.

Наката: В этой партии я впервые построил идеальную форму [стиля Кояна], и думаю, что она получилась умелой. Но теперь я так не играю. Стил Кояна был постепенно улучшен. А его первичная форма короля на 7a нашла применение в системе Фудзии. Сама санкэнбисе с формой ΔK7a плохо совместима (комментарий Кацуматы: ведь выдвижение по 5-й вертикали открывает ухо короля), но играть эти ходы хочется часто, потому что они задерживают серебро противника, так что он не может ускориться.

- Форма ΔK7a в санкэнбисе сначала появилась в стиле Кояна?

Наката: Видимо, да.

3. Тестирование стиля Кояна

Современный стиль Кояна - это тяжёлый бой. Каковы же причины этого? И вновь, ключевыми являются слова «откладывание ходов, которые можно отложить». Но какие же фигуры могут подождать со стороны анагумы? Намёком является позиция (13). Но чем же она отличается от (11)?

Ответ указал Кимура Кадзуки, 8 дан. На (13) вместо хода ΔG67i ускоренно сыграно ΔS5g. Отметьте это, пожалуйста.

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

(13) . Кимура - Наката Исао.
После 35.S5g

Примечание: Ранний ход ΔS5g нацелен и на ΔP6f, и на ΔP4f. Ход ΔP6f неприятен в случае ΔP6e, а ходы ΔP2d ΔPх ΔP4f ΔPх ΔSх нацелены на ΔN4e.

Ходы после (13): 36.N8e 37.P6f 38.P5e 39.P2d 40.Px2d 41.P8f 42.Nx9g+ 43.Sx9g 44.P9f 45.S8h (14)

Благодаря ходу ΔS5g взамен ΔG67i, чёрные успели закрыть диагональ слона и спокойно нацелиться на ΔP4f ΔPх ΔSх. «Отложенной фигурой» стало золото.

При рассмотрении партии с Мацуо надо понимать, что сторона смешённой ладьи золото противнику не отдаёт. Относительно плохое расположение её золота тут не так важно потому, что блокирование линии слона делает атаку по краю менее страшной.

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

(14) . Кимура-Наката. После 45.S8h

Примечание: Далее последовало 46.P9g+ 47.Lx 48.P'9f 49.Lx 50.Lx 51.P'9g 52.L'5d, но после 53.Px5e 54.Vx 55.S4h... атака не прервалась. 2005 год.

Такое положение дел не изменилось и при последующих переменах.

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

(15). Наката-Мориути. После 27.P3f

Примечание: 1. Построить предельно низкую анагуму, 2. Обозначив атаку, сдерживать смещённую ладью, 3. Далее двигать золото, 4. В зависимости от обстоятельств, бросать вызов: таково новейшее построение 4-й горизонтали.

Ходы после (15): 28.B4b 29.P6e
30.N7c 31.R6h 32.G3a 33.P1e 34.S5c
35.N3g 36.P6d (16)

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

(16). Наката-Мориути. После 36.P6d

Примечание: Если 37.Px6d 38.Sx, то форма ▲S5g станет минусом. В партии далее последовало 37.N4e 38.Nx6e
39.Nx5c+ 40.Vx 41.V9e 42.R8c 43.R6g
44.Nx5g+ 45.Gx 46.N'6e 47.G4g 48.V4d, и белые продвинулись вперёд.

1. Ходы генералами откладываются. Раннее отступление слона на 4b создаёт предпосылки для атаки. 2. Поскольку у смещённой ладьи хороших условий для контратаки пока нет, ходом 29.P6e она уклоняется (подготавливая, на случай

30.P8f 31.Px 32.Vx 33.R8h 34.P'8e, ход 35.V6f). 3. Прыжок 30.N7c нацелен на пешку на 6e. 4. Действие белых слона и коня сдерживает атаку смещённой ладьи, позволяя двигать генералов. 5. В зависимости от ситуации, ходом ΔP6d можно нацелиться на атаку. Таким стало течение [игры этого стиля].

Так начавшееся в ягуре, с оставления пешки перед ладьёй неподвижной, это «откладывание ходов, которые можно отложить» добралось и до санкэнбиси.

Разумеется, Наката тоже каждый раз вносил [в свою стратегию] поправки, но главная мысль о битве изменениям не подвергалась. Однажды из более чем 20 одновременных партий в лиге C1 Дзюньисэн самой популярной была санкэнбиси, хотя подражание искусству ремесленника Кояна не было самым [популярным]: в санкэнбиси была мода на хая-Исиду в стиле Судзуки без построения анагумы.

Наката: Честно говоря, сейчас я думаю так, чтобы бой не завязывать. Совершенства стиль Кояна ещё не достиг. Ещё есть простор для работы. От любителей партии санкэнбиси требуется упорство.

- Вы почти не играете стиль Исиды. По каким причинам?

Наката: Метод построения в стиле Исиды часто неясен. Моему вкусу он не подходит. Например, [в нём] думается лишь о расположении вражеского короля, ладьи и слона. Против ▲K9i есть, [построение] ΔV3c...ΔR3b, действующее на лагерь противника - разумеется, слонем. Я обычно думаю о том, как бы умело задействовать слона.

Однако в стиле Исиды слона для этого надо отводить, отказываясь от этой диагонали. А когда слон с неё уходит, анагума выглядит прочно.

Когда я слышу вопрос «в чём сила смещённой ладьи?», я начинаю ответ со слов «в слоне, который глядит в лагерь противника». Поэтому стиль Кояна - это стратегия для создания боевого слона. Не напоминает ли он этим немного систему Фудзии? Определённо. Если думать об уничтожении анагумы, то слон важнее ладьи. Если пожертвовать слона, то нельзя проводить сабаки ладьи, а если пожертвовать ладью, то нельзя

проводить сабаки слона. Поэтому моя ладья чаще работает по горизонтали, чем по вертикали. Для стиля Исиды же [подобное] не подходит.

Теперь давайте посмотрим на технику стиля Кояна, которую никому не удаётся скопировать.

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

(17). Такано-Наката. После 41.P'2e

Примечание: В стиле Кояна слон важнее ладьи. Видевшие нижеследующую последовательность ходов профессионалы считают её чем-то близким к «искусству». 2004 год.

Ходы после (17): 42.Rx2d 43.Px 44.P6e 45.P2c+ 46.V'6d 47.R2e 48.Vx1i+ 49.S3g 50.P9f 51.Px 52.N8e 53.+P3c 54.P'9g 55.Lx 56.P'9e 57.Px 58.Nx3c 59.Px+ 60.Vx (18)

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

(18). Такано-Наката. После 60.Vx3c

Примечание: Отряхиваясь от искр огня в своём лагере, [белые] походя обеспечивают себя фигурами, нужными для атаки по краю. Сразу же после этого чёрные поползли из анагумы.

Ходы от жертвы ладьи до 58.Nx3c – блестящие даже для профессионала. Ход 49.S3g тут защищает от Δ+B6d. Понятно, что тут конструируются ходы, создающие атаку по краю. Далее в партии последовало 61.R2c+ 62.V4b 63.P8f 64.Nx9g+ 65.Sx 66.P'2h 67.K8h (уклоняясь от ΔPx2i+... ΔN'8g), и чёрные выползли из анагумы.

4. Мужество создавать дзёсэки

Но «хотя санкэнбися и справилась с анагумой», если бы белая санкэнбися не смогла держаться против быстрой атаки, играть её было бы нельзя.

- Кстати, а Ояма-сэнсэй?

Наката: А Ояма-сэнсэй санкэнбисю белыми играть и не любил. Мне он сказал: «Белая санкэнбися против быстрой атаки на один темп отстаёт, разве это хорошо?». Санкэнбисю он играл, в основном, чёрными, а белыми санкэнбисю в решающих партиях не играл. Жизнь он вёл не рискованную.

- Обычно быстрая атака идёт из формы с левым ▲S5g. Образец – на (19). Тут есть хорошее продвижение 29.P5e 30.Px 31.P4e 32.S4c 33.S4f (20). Далее часто играют 34.P5f, но в стиле Кояна делается ход 34.S5d.

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

(19). После 28.R2b

Примечание: Образец стратегии левого ▲S5g против белой санкэнбиси. Далее следует 29.P5e 30.Px 31.P4e 32.S4c/S5c 33.S4f.

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

(20). После 33.S4f

Примечание: Тут, после хода 34.P5f, завязывается бой 35.P2d 36.Px 37.P3e или 35.Px4d

Наката: Да. Я в этой позиции 34.P5e не играю, а выхожу серебром 34.S5d, с целью устроить сабаки. И далее 35.Sx5e 36.Sx 37.Vx 38.G4c (21).

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

(21). После 38.G4c

Примечание: Для статичной ладьи это развилка: или 39.B8h 40.Px4e 41.S'5e или 39.Px4d 40.Gx 41.Vx6d.

На (21), если 39.B8h, то 40.Px4e 41.S'5e 42.S'4d 43.Sx 44.Gx 45.P2d 46.Px 47.P'2c 48.Rx 49.S'3b 50.R2b 51.Sx2a+, и есть хорошее убегание 52.R2c (22).

Если же 39.Px4d 40.Gx 41.Vx6d, то обычно играется 42.P3e 43.R2f 44.R5b 45.P2d 46.Rx5h! 47.Gx 48.G5d. Это острый вариант.

- Да-да, была такая известная позиция с чудесным сабаки серебра на голове короля.

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

(22). После 52.R2c

Примечание: Ход 52.R2c хорош (Если 52.Rx2a, то 53.Nx4e). Если далее 53.+S3a, то 54.G5d, а если 53.N'1e, то 54.Rx2a 55.Nx4e 56.B5a 57.Vx4d 58.R4a, и положение за смещённую ладью приемлемое.

Наката: Ааа, да, в партии с Хиурой-саном. В позиции (20) после 34.S5d он сыграл 35.Px4d 36.Vx 37.P'5f, и после 38.R4b пошёл серебром на голову короля. Эта прямая атака на голову короля мне нравится.

Профессионалы говорят: «рядом с головой короля - красная зона» и «чтобы устроить бурю, делай сабаки».

Я помню ту позицию (23). В ней появился невероятно удивительный ход.

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

(23). Хиура-Наката. После 51.S5e

Примечание: Золото появилось на голове короля с целью провести сабаки. Далее стартовала великолепная серия ходов.

Ходы после (23): 52.Sx5d 53.Sx
54.Vx8h+ 55.Kx 56.P'5c 57.B'7g 58.Px5d
59.Vx1a+ 60.B'2g 61.+Vx2a 62.P3f
63.L'4d 64.P'4c 65.N'3d 66.R1b! (24)

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

(24). Хиура-Наката. После 66.R1b

Примечание: Ладья ушла с поля 4b. Однако, пожертвовав её задаром, белые получили преимущество. 2001 год.

Вот это ход, 66.R1b! Далее в партии последовало 67.R2f 68.Px3g+ 69.Rx2g 70.+Px 71.+Vx1b 72.+P3h, и бездействие чёрной лошади дракона принесло Накате победу в сэмзай.

На самом деле, учитель Накаты тоже [однажды] сделал такой же ход. На (25) стрелка ▲L'5c насадила [ладью и слона] на вертел, готовясь есть, однако...

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

(25). Ёнэнага-Ояма. После ▲L'5c

Примечание: Такую же жертву даром сделал и учитель [Накаты], мэйдзин Ояма. 1982 год, лига Дзюдан.

Ходы после (25): ▲+Px5h ▲Gx ▲P'5g ▲G5i ▲R1b! (26)

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

(26). Ёнэнага-Ояма. После ▲R1b

Примечание: Жертва даром ▲R1b дала белым преимущество. Если ▲Vx, то конечно же ▲V3c. Не унаследовал ли Наката Исао это сабаки от Оямы, не вписано ли оно в его ДНК?

Ход мэйдзина Оямы ▲R1b крут. Если ▲Vx, то ▲V3c даст весьма благоприятные шансы. Это сабаки в ключевой точке выводит лошадь дракона из игры. Ну что, похоже?

Не указывает ли это на глубокую преемственность учителя и ученика?

На (26) было сыграно ▲Lx5a+ ▲Rx1a ▲+Px6a ▲Rx ▲G'5e ▲N'6f ▲Px ▲Sx7f, и [белые] создали форму приближения.

- А что насчёт сверхбыстрой атаки, образец которой показан на (27)?

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

(27). После 21.P4e

Примечание: Сверхбыстрая атака против белой санкэнбиси. Это тоже одна из самых важных тем.

Наката: Тут играется **22.Px4e 23.P5e 24.Px 25.N3g 26.P5f**. Если играть за *санкэнбисю*, пренебрегать впечатляющим ходом **▲P5f** нельзя. Далее, после **27.P2d 28.Px 29.Vx3c+ 30.Sx 31.Nx4e**, ключевым является ход **32.V'4f** (28). А после него – развилка в две стороны.

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

(28). После 32.V'4f

Примечание: Ход 32.V'4f – ключевой.

Если **33.R2i**, то **34.S4d 35.V'5d 36.R3a 37.P'4g 38.B5e 39.Rx2d 40.R5a 41.Vx2a+ 42.Sx4e 43.N'3g 44.Sx3f 45.+B5d 46.Vx9i+ 47.+Vx3f 48.+B3c 49.R2i 50.G56b** (29).

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

(29). После 50.G56b

Примечание: Пока [чёрные] берут серебро, самое время для ключевых ходов **46.Vx9i+...48.+B3c**, блокирующих атаку статичной ладьи.

Если же на (28) сыграть **33.Nx3c+ 34.Nx 35.R2i**, то белые уверенно прыгнут **36.N4e**. Как играть далее, должно выясниться в реальной игре.

Сейчас последовательность ходов контрплана против быстрой атаки, сыгранная Накатой, стали почти *дзэсэки*. Смещённая ладья Накаты стала для молодых игроков партии смещённой ладьи Библией.

Подведём итоги: против обычной быстрой атаки из формы с левым **▲S5g** стал ход **△S5d**, а против сверхбыстрой атаки – боевой ход **△P5f**. Таково учение стиля Кояна.

Что же касается богина и тому подобного, против [этих] быстрых атак весьма популярна *сикэнбися*, поэтому [стиль Кояна против них] не играют.

На этом длившееся 4 часа интервью завершилось. Естественно, в итоге оба его участника устали, так что оба мы освежились лёгкой выпивкой. Разумеется, темой разговора при этом была *санкэнбися*. После этого, Наката добавил: «сейчас, по правде говоря, играть против *анагумы* сложно. Но когда-нибудь *санкэнбися* пойдёт на *анагуму* в атаку». Такова была невозмутимая гордость этого ремесленника.

5. Все восхищаются Накатой Исао

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

(30). Хабу-Сато. После 40.S6d

Примечание: Очень серьёзный игрок классической школы статичной ладьи Сато Ясумицу в этой партии против Хабу, кажется, впервые применил смещённую ладью – *санкэнбисю* в стиле Кояна.

На диаграммах (30) и (31) – партия Хабу-Сато, первая партия матча Осё, сыгранного ими в 2002 году. В этой удивительной форме лагеря белых (ΔK8a)

ходом **88.L' 9d**, были изумительно выстроены в ряд 3 вертикальных фигуры, а под конец чёрный король был выгнан на 9с, где и получил восхитительное цумэ. То, как мощно Сато в этой игре распорядился фигурами, впечатляет.

На самом деле, для Сато эта партия, как мне кажется, должна была стать важной развилкой. Её участники сыграли между собой уже 63 партии, но ход Сато **4.P4d** был [между ними] сыгран в этой партии впервые; ведь обычно [после этого хода] сразу смещают ладью. Сато же, напротив, и после 1.P7f, и после 1.P2f почти всегда всегда играл 2.P8d, и лишь в 4-х партиях – 2.P3d (*экофудори*). Нынче про Сато говорят: «неизвестно, что он сделает», столь разнообразны играемые им стратегии, но в то время он был стойким ортодоксом партии *ибиси*.

Танигава Кодзи написал об этом так: «Между этими двумя игроками было сыграно уже 26 партий за владение титулом Рю. Хабу не смог победить колючего Сато в целом в 27 партиях из 62. То, как Сато отважно готовит стратегию, указывает на то, что и далее, в 63-й партии, предстоит выбор одного из трёх направлений» («Издание вечных ценностей: полное собрание партий Хабу-Сато», Японская ассоциация сёги).

Имея перед данной партией счёт 4:2, Сато, [победив в ней], завоевал титул Ои. В партиях против Хабу он впервые применил смещённую ладью, и ею стал стиль Кояна. То, что эта смена образа действия принесла ему титул, имеет, как я полагаю, большое значение. Даже если и не говорить, что «со стилем Кояна нынешний Сато не проигрывает», в жилах нынешнего Сато наверняка течёт кровь стиля Кояна. Никто, кроме самого Сато, не раскрыл в такой степени «восхитительное сабаки в стиле Кояна», и хотя у Сато невозможно научиться путём наблюдения, многие другие профессионалы не перестают восхищаться стилем Кояна.

Данные о диаграммах

- 1: Мацуо-Наката, 8.2003, Кисэй
 2: Ояма-Накахара, 8.1981, Ои'№2,4
 3-5: Наката-Такано, 1.2001, Осё
 6-8: Наката-Тати, 3.1999, Кио
 9: Наката-Тоёкава, 8.2004, лига С1
 Дзюнъисэн
 10-12: Мацуо-Наката, 8.2003, Кисэй
 13-14: Кимура-Наката, 5.2005, NHK
 15-16: Наката-Мориути, 10.2003, NHK
 17-18: Такано-Наката, 1.2004, Осё
 23-24: Хиура-Наката, 5.2001, Кио
 25-26: Ёнэнага-Ояма, 7.1982, Дзюдан
 30-31: Хабу-Сато, 1.2002, Осё'№1

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

(31). Хабу-Сато. После 88.L' 9d

Примечание: В тени преобразования игры Сато видна игра Накаты. Эта позиция – из семейства эндшпильных битв стиля Кояна, с нацеленностью на атаку на голову короля. Выиграв эту партию, Сато захватил титул Ои; в ней сконцентрировалось всё совершенство стиля Сато.

Рассказ 9: Стратегия R8e

1. Таинственная история рождения

«Причина рождения стратегии R8e мне тоже неясна. [Она] непохожа ни на чей почерк. Не видно, чья бы это могла быть заслуга.» («Мир сёги», август 2006)

Так в одном интервью ответил Хабу. Прочтя это, я подумал: «да ведь это же сам Хабу-сан и создал стратегию R8e».

[Когда] позиции с $\Delta R8e$ ещё не играли, некий профессионал (в то время 3-й дан Сёрэйкай) попал в ловушку, и когда он метался в беде, [стратегия R8e и] родилась. А создателем этой ловушки был сам Хабу Ёсихару.

[А вот] история более древняя. Стратегия ёкофудори с $\Delta B3c$ («воздушная стратегия») была признана в качестве профессиональной в 1996 году, в связи с матчем Кисэй между Накахарой и Найто. С того времени никто кроме экспертов [в ней] так и не научился её применять, хотя это сбалансированная стратегия, имеющая стабильный статус.

Наверное, стоит привести цитату из предисловия к книге Найто Кунио «Воздушная стратегия ёкофудори»:

«Воздушная ёкофудори - моя любимая стратегия. Нынче ёкофудори уже почти не видать, ведь появилась теория, что в реальной игре «брать боковую пешку плохо». В воздушной ёкофудори утилитарной выгоде в виде взятия пешки противостоит романтический вызов. Если бы эту, невыгодную для белых теорию удалось опровергнуть, то это, наверное, сильно изменило бы течения сёги. Ёкофудори в дзёсэки огорожена забором, [за которым] скрыты ключи к оживлению романтики сёги.»

Выгода против романтики - такова теория этого блокирования. Чёрные выигрывают пешку, но на ходы ладьёй они теряют 2 темпа. У белых появляется 3 вертикали, на которых они могут сбросить пешку: 2-я, 3-я и 8-я (на 2 больше, чем у чёрных). Поэтому полученные темпы дают им возможность первыми начать бой.

Конкретно, в тот момент, когда у чёрной ладьи исчезает боковой бой (например, после $\blacktriangle P3f$), их обычной

целью является боевой ход $\Delta P8f$. Пример - позиция (1).

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

(1). Накахара-Найто. После 28.P8f

Примечание: Ёкофудори признана профессиональной стратегией со времени матча Кисэй 1969 года. За данной позицией последовало 29.Px8f 30.Rx31.P3e 32.R8e 33.P7e 34.P'2e 35.Rx36.Rx7e. Белые решили получить выгоду, атаковав первыми.

Однако есть контрплан, делающий эту цель бесполезной: крепость *накадзумаи* и «зеркальная игра».

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

(2). Танигава-Хабу. После 22.K5b

Примечание: Классическое начало ёкофудори.

Ходы после (2): 23.K5h 24.G7b 25.G3h 26.S6b 27.S4h 28.R7d 29.P1f 30.P1d 31.P9f 32.P9d 33.B7g 34.Vx+ 35.Nx 36.N3c 37.S6h (3)

Ход $\blacktriangle P3f$, после которого белые начали бы атаку, не делается, и обе стороны строят хорошо сбалансированную форму *накадзумаи*. Если начнётся

осторожный бой, то, можно думать, выигранная пешка себя проявит. В титульных и подобных им партиях [эта стратегия] появлялась несколько раз, но постепенно [её частота] уменьшилась.

в стиле Накахары (4). Потом отличной идеей стало её применение белыми против ёкофудори, открывшее особые земли (5).

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

(3). Танигава-Хабу. После 37.S6h

Примечание: Чёрные выжидающе строят зеркальную структуру. Дальнейшие ходы - 38.P'2e 39.R6f 40.R2d 41.P'2g 42.R8d 43.R5f 44.P7d 45.P3f, неприятное плавание без вертикалей, свободных от пешек.

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

(5). Морисита-Накахара. После 28.S6b

Примечание: В 1996 году Накахара экспериментировал с этой формой лагеря, создав данную позицию в трёх партиях. Крепость Накахары за белых проявила прочность против ёкофудори. Помимо этого образца с ΔR5d есть также образец ΔP5d...ΔP5e (диаграмма 6).

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

(4). Накахара-Такахаси. После 23.G5i

Примечание: Крепость Накахары, появившаяся в матче Мэйдзин. Сначала она появилась в дебюте айгакари за чёрных. 1992 год

Когда Накахара стал пожизненным 10-м даном, он разработал «крепость Накахары». Эта крепость, за которую он получил приз имени Масуды Кодзо, сначала появилась в дебюте айгакари за чёрных. Ещё с 1900-х годов [эта форма] считалась хорошей крепостью. Сначала Накахара аранжировал её дебют айгакари

Однако топ-профессионалы немедленно подготовили против неё контрплан. Он состоял в выдвижении ▲P3e, которое далее стало для стратегии ΔR8e камнем преткновения.

Вкратце, если сравнить крепость Накахары и накадзумай, то в крепости Накахары король на одно поле ближе к 3-й вертикали, поэтому выдвижение ▲P3e эффективно и прозорливо.

Взгляните, пожалуйста, на диаграмму (6). Против ёкофудори крепость Накахары родилась в 1993 году, но уже в конце этого года, всего лишь за 2 месяца, Накахара разыграл позицию (6) против трёх соперников: Мориути, Танигавы и Хабу. [Но] против быстрой атаки ▲P3e белым [было] тяжело, и кроме самого Накахары все держались от этой стратегии подальше.

Но вот, наконец, на сцену вышел родитель стратегии ΔR8e, Тюдза Макото. Со времён Сёрэйкай он был силен в тех же стратегиях, что и Накахара, и в лиге 3-х данов чёрными играл айгакари в стиле Накахары с хаякури-гин, а белыми применял ёкофудори с крепостью Накахары. И кризис Накахары перед ним отступил.

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

(6). После ▲P3e

Примечание: При выигрыше пешки выдвигать пешку – это теория. Далее, например, есть развитие ▲P5e ▲B'5c ▲S6b ▲B'7e.

Тюдза о методе недопущения ▲P3e и не думал, но в момент сразу после ▲P3f он придумал играть «плавающий» ход ▲R8e. И действительно играл [этот ход] в лиге третьих данов. Но поскольку при игре белыми против ёкофудори один темп теряется, а [этот ход] желанного выигрыша темпа не давал, интереса он не вызвал. Но наконец, внезапно, [у Тюдзы] возникла идея. Если ладья впоследствии «всплывает» на 8e, то почему бы её туда не отвести с самого начала? Так ход ▲R8e приобрёл смысл не атаки, а защиты от ▲P3e. А далее боковой бой ладьи по 5-й горизонтали оживил, одну за другой, различные атаки, сделав эту стратегию гиператакующей. Но если бы в то время высшие профессионалы ход ▲P3e обычно не делали, а просто играли накадзумаи, то стратегия R8e, наверное, и не появилась бы. Говорят, необходимость – мать изобретений, ну а сложность – мать новых ходов.

Впервые ход ▲R8e сыграл Тюдза, 26 августа 1997 года (7). Этот день был для [стратегии] R8e знаменательным. «Наверное, [Тюдза] ошибся в том, куда отводить ладью» – такие слова не осознавших [происшедшего] я услышал [тогда] несколько раз. В этой партии Тюдза смог, в итоге, завязать большой хаотический бой. И стоит помнить, что дебютный бой стратегии R8e был украшен белым кружком (знаком победы в партии), и хотя путь к нему пролегал через множество опасных вариантов, отметим, что далее [эту стратегию] стали применять в официальных играх.

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

(7). Мацумото-Тюдза. После 20.R8e

Примечание: Это рождение стратегии ▲R8e, 1997 год.

Следующим за Тюдзой, судьбу этой стратегии изменил Нодзуки Хиротака, 7 дан. Нодзуки, обратив на эту стратегию внимание, всего лишь через 4 дня победил, применив её [в официальной партии], после чего с радостью продолжил её продвижение. И не только Нодзуки. В последней партии лиги А Дзюньсэнь Иноуэ Кэйта, 8-й дан, для которого проигрыш в этой партии значил вылет из лиги, применил стратегию R8e и победил, определив [этим] сохранение [своей позиции в лиге А]. Так в лиге А эта стратегия получила наивысшее одобрение.

И состоялась ещё одна судьбоносная встреча. Через год после рождения этой стратегии, Нодзуки с лёгкостью победил одного профессионального игрока*. Удел проигравшего, горечь преждевременного проигрыша, должно быть, известны Вам из опыта. После этого процветающая стратегия R8e, набрав яростные обороты в лиге А Дзюньсэнь, наконец появилась даже в титульном матче Мэйдзин, [в исполнении] Маруямы Тадахисы, 9 дана.

От того, чем эта стратегия была при рождении, осталась лишь тень; это была поистине большая драма, но значимость этой стратегии не только в том, что она изменила судьбы множества профессионалов. Она изменила само состояние игры в сёги, и даже метод мышления.

* Кацумата, видимо, имеет в виду партию Маруяма-Нодзуки, сыгранную в блиц-турнире Хаядзаси-сэн 20 сентября 1998 года. В ней победивший Нодзуки играл ▲R8e. (Д.К.)

Есть выражение «высокое положение ладьи», но тем, что ранее называлось «высокой ладьёй», нынче называется то, что играет, как плавающая ладья. Иначе говоря, в эпоху Эдо (1603-1868) можно было видеть лишь построения ▲R2f и ΔR8d, создающие высокое давление (так написано в «Полном собрании работ Кимуры Ёсио»). Поэтому о построениях с ладьёй на 5-й горизонтали за всю 400-летнюю историю сёги говорить стали, видимо впервые. [Интересно], что бы сказали профессиональные сёгисты эпохи Эдо, если бы увидели [такую форму]?

Жертва перед ладьёй делается без закрытия диагонали слона, но ладья тем не менее выводится на 5-ю горизонталь. Иным и в голову не приходит, сколь напряжённым является это направление игры. Впервые увидевшие его пополняют [ряды] увлечёвшихся тем, как цепко белые удерживают инициативу в атаке. Число профессиональных игроков, думающих: «это интересно», продолжает расти. О таком мощном распространении стало известно впервые. В результате, один за другим стали разрабатываться новые ходы [этой стратегии]. Как шутили про стратегию R8e, «за полгода [она] всё разрушает», и далее вот уже 10 лет карта этой стратегии продолжала находиться в центре [внимания].

С того времени [её] основная идея была разрушена. Предлагались новые ходы, не охваченные теорией. Можно сказать, с такого состояния стратегия R8e и началась. Если для партии фурибиси революцию произвела система Фудзии, то для партии ибиси революцией была стратегия R8e. Если бы её не было, то белые, и так отстающие на темп, наверное, играли бы иттэсон какугавари и т.п., непременно уходя в защиту.

2. Рассказ о белой ладье на 5е

С момента выхода стратегии R8e на сцену и до наших дней против неё родилось много контрпланов, которые [далее] исчезли. Несколько написанных книг, которые ежеминутно давали объяснения, было недостаточно. Осевые разговоры о впечатляющих ходах прогрессировали.

Диаграмма (8) из партии, сыгранной в июле 2000 года, наблюдалась всеми в последней партии титульного матча кисэй. Её обозреватели, Исида 9 дан и я, сидя на коленях там, [где шла игра], вдвоём изучали [играемое].

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

(8). Танигава-Хабу. После 31.N3g

Примечание: Далее исследовались ходы ΔP'8f, ΔP5d, ΔP'2c, ΔP1d, и наконец [внимание] сузилось на ходах 32.R5e и 32.P7e.

«Тут обычно играют 32.P7e; наверное, этот ход он и сделает», - сказал я, и [вдруг] ладья ушла на 5е.

«Кацумата-кун, ладья ушла под удар слона, а такой ход разве есть?»

«Нет-нет, Мацуо-сан и Мориути-сан его тоже играли, он весьма обещающий», - сказал сбоку, с экрана, Хабу, сжимая ладью и ставя её на 5е. Всё переворачивающий учитель.

«Удивительно. Всё это совершенно отличается от игры моей эпохи.* Комментарию после игры я доверяю тебе».

Под бой слона, и всё же переброска ладьи на поле 5е стала дзёсэки. «В этой стратегии теории нет» (Маруяма) - эти слова в отношении данного хода весьма символичны.

Об этом ходе 32.R5e будет рассказано и здесь. Почему такой ход вообще пришёл на ум? Наверное, узнать это хотел бы каждый. Я слышал, что впервые в официальной игре его сыграл Мацуо. Затем его сделал Хасимото Таканори, 7 дан (тогда - 3-й дан Сёрэйкай, а на 2016 год - 8-й дан). Вслед за ним, Урано, 7 дан, в разборе после игры сказал: «я думал и об этом ходе, [но он меня будто кипятком] ошпарил».

*) Исида Кадзуо, 9 дан, на 22 года старше Кацуматы (прим. перев.)

Итак, Мацуо (официальная игра) → Хасимото (исследовательская встреча) → Урано (анализ после игры), - такова краткая предыстория рождения этого нового хода. Для R8e всё это значило весьма много.

А вот ещё одна известная партия с ходом **32.R5e**: 7-я партия матча Мэйдзин 2001 года. В ней после позиции (8) было сыграно **32.R5e 33.P4e 34.R5d 35.Vx3c+ 36.Nx 37.P6f 38.P7e 39.V'8c** - и прыжок **40.N4e** (9). Тут все удивились.

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

(9). Танигава-Маруяма. После 40.N4e

Примечание: Специалист по стратегии R8e Маруяма сделал шокирующий прыжок **40.N4e**. Несмотря на высокую цену коня, сам конь тут яростно жертвуется. Разумеется, [ранее это был] запретный прыжок коня. 2001 год.

Несмотря на то, что цена коня в этой боевой форме крайне высока, чтобы выманить коня противника, в дело идёт свой собственный конь, помещаемый в ключевую точку. После этой особенной жертвы коня конь противника вынужден выпрыгнуть!

Хотя после **41.Nx4e**, ходом **42.V'4f**, в компенсацию и захватывается стрелка, всё же этот [прыжок **40.N4e**] ходом *дзёсики* (привычного здравого смысла) не был. Как сказал Маруяма, «я думал, что если этот ход окажется бесполезен, то [мне] уже ничто не поможет», [но] этот бойцовский ход прочно связал защиту мэйдзина [Маруямы]. С этого момента ход **40.N4e**, ранее считавшийся проигрышным, стал рассматриваться как хороший.

3. Стратегия R8e в наши дни

Далее, после резких изменений, модельная форма [стратегии R8e] пришла к её текущему состоянию, которое быстро утвердилось.

Контрплан чёрных вновь вернулся к исходной точке. Другими словами, ход **▲P3e** не делался.

Теория сёги [советует] продвигать свои пешки по тем вертикалям, на которых нет пешек противника, и можно сказать, что этого же придерживается и стратегия R8e. Чёрным же хотелось выдвинуть пешку на 3e, и все искали форму и момент для реализации этого.

Сразу после **▲P7d** делать выдвигание **▲P3e** (10) было бы весьма приемлемо. Однако такая быстрая атака **▲P3e** шла бы при относительно [слабой] форме короля. В первом сезоне [чёрные играли] форму **▲K6h·S3h**, а далее - **▲K5h·S3h**. Однако во всех титульных матчах, [в которых эти формы] вступали в бой [против R8e], решающего удара [ей] не нанесли. Поскольку правый конь [чёрных в атаке] не участвовал, давления не создавалось. (Примечание Кацуматы: желаюшим узнать подробности советую прочесть книги Фукауры Коити «Рассказы о фронте» и «Рассказы о фронте-2».)

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

(10). После 29.P3e

Примечание: Практическое применение быстрой атаки **▲P3e** против стратегии R8e. Выдвижение **▲P3e** происходит в момент сразу после **▲P7d**. Момент для хода **▲P3e** ясен, но с какой формой его можно было бы делать?

В этом движение наощупь финальная форма родилась под рукой «западного принца» Яасаки Такаюки, 7 дана. Яасаки разработал несколько

контрпланов [против R8e], но наивысшей из всех предъявленных им была идея быстрой атаки ▲P3e. Это построение (11), которое назвали «новым стилем Ямасаки». Ход ▲S4h защищает от вилки [слоном] на короля и ладью, король не двигается, и ещё до ΔP7d конь чёрных прыгает ▲N7g. Понятно, что так они выгадывают темп. Сейчас белым играть против этого трудно.

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

(11). Ямасаки-Тюдза. После ▲N3g

Примечание: После [этой партии] стратегия R8e резко пошла на убыль: в 2003 году на сцену вышел «новый стиль Ямасаки». Его соперником в отцовстве этой таинственной стратегии был Тюдза.

Один из примеров - позиция (12). Это финальная позиция партии Маруяма-Хабу. [В этой партии] произошло многое, но под конец Хабу был совершенно разгромлен и сдался.

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

(12). Маруяма-Хабу. После 93.N7d

Примечание: Маруяма атаковал, применив новый стиль Ямасаки. У Хабу кончились ходы, и его атака, в итоге, полностью истощилась. 2005 год.

Исходной точкой нового стиля Ямасаки, до [его] прикосновения, считается позиция (6). Для крепости Накахары ключевым является ход ▲P3e, поэтому и [против] стратегии R8e ход ▲P3e тоже желателен. Чтобы выбрать для него нужный момент, для его реализации продолжали искать [подходящее] построение и, наконец, пришли к кратчайшему пути: с сидячим королём играть ▲S4h...▲N3g. То, что ход ▲P3e, делавшийся для блокировки белой ладьи на 8e, в итоге с такими страданиями стал ходом быстрой атаки, весьма иронично.

Результат чёрных для позиции (11) на 2006 год составил 10 побед против 4 поражений: белым противодействовать [этому стилю] стало весьма тяжело.

4. Память стратегии

До сих пор смыслы и цели появлявшихся главных форм я объяснял лишь приблизительно.

• Модель накадзумаи

На (13) - пример формы, которая была любима в течение долгого времени, с эпохи ΔR8d. Сама по себе форма лагеря накадзумаи появлялась далеко не только в ёкофудори.

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

(13). После 31.N3g

Примечание: Базовая диаграмма накадзумаи. Впервые стратегия R8e появилась в матче Мэйдзин именно с этой формой (в партии Сато-Танигава 1999 года). В реальных партиях она возникала уже чуть больше 100 раз. [Далее] часто [игрались] ходы 32.P1d, 32.P9d, 32.P8f, 32.P7e и др.

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

* (13). После 31.N3g

Примечание: Базовая диаграмма *накадзумаи*. Но если обмен ходами $\Delta N7c$ $\blacktriangle N3g$ в ней не сделан, то [у белых] есть обширный спектр сильных вызовов.

В основном, баланс [для чёрных в этой позиции] благоприятен: [он позволяет] ожидать, не создавая возможностей. Что бы соперник ни делал, ходами $\blacktriangle P4f \sim \blacktriangle S4g \sim \blacktriangle P4e \sim \blacktriangle P3e$ лезть вверх по 3-й и 4-й вертикалям. Особенно важно создание *курай* на 4-й вертикали (это поняли позже), которая после размена слонов защищает от $\Delta B'4d$ и др., и нацелена на разрушение замка Накахары ходами $\blacktriangle P4d$ ΔRx $\blacktriangle P'4b$.

Белые же, пока боковой бой чёрной ладьи блокирован, бросают вызов. Этот их вызов (*сикакэ*), в целом, бывает в одном из двух следующих направлений.

1. Ходами **32.P'8f** **33.Rx** **34.Rx** нацеливаться на боковую пешку. Если чёрные ходом **35.P3e** активизируют боковой бой своей ладьи, то белые ходом **36.R8e** нацеливаются на эту пешку, или же ходом **36.P'2e** или **36.P'3f** нацеливаются на коня.

2. Ходом **32.P7e** нацеливаться на 7-ю вертикаль.

Так они получают возможность далее свободно применять пешечные *тэсудзи*. Поскольку в целом крепость Накахары весьма прочна, её атака вызывает ощущение «яростной *фурибиси-анагумы*, которая успешно пожирает фигуры».

Перед (13), пока не сделан обмен ходами $\Delta N7c$ $\blacktriangle N3g$, [у белых] есть обещающие вызовы после $\Delta P'2e$ $\blacktriangle R2h$ $\Delta P'8f$ $\blacktriangle Rx$ ΔRx . Их серию создали мэйдзин Мориути и рюо Ватанабэ. И все

они начинаются с хода $\Delta P'2e$. При ладье, бьющей вбок, блокировать ладью спереди – не сюрприз [ли это] от стратегии $R8e$?

Ещё есть масса образцов вызовов в позициях, получающихся из (13) после выжидающих ходов $\Delta P1d$ или $\Delta P9d$. Ведь чёрным тут трудно защитить края. Например, если $\blacktriangle P1f$, то после размена слонов у белых есть *судзи* $\Delta B'4d \dots \Delta P1e$, а если $\blacktriangle P9f$, то у них есть *судзи* $\Delta P9e$ $\blacktriangle Px$ $\Delta P'9f$ $\blacktriangle Lx$ $\Delta P'8f$.

Но [у чёрных есть ходы] $\blacktriangle P4f$ и $\blacktriangle Bx3c+$ ΔNx $\blacktriangle S6h!$ (или $\blacktriangle S8h$). Если на $\blacktriangle S6h$ белые ответят $\Delta B'4d$, то $\blacktriangle R2i$ $\Delta Bx9i$ $\blacktriangle N7g$. Известное «одноходовое *тонси* (внезапное *цумэ*) Хабу» тоже случилось в такой партии.

Помню, как сыгранный на (14) ход **135.K6d** моментально вызвал крик в комнате для ожидания. Когда я вошёл в игровой зал, Хабу закрыл лицо обеими руками, подняв глаза к небу. Лицо его побелело. Я впервые видел его в таком состоянии. В отборочном матче турнира Рюо, состоящем из трёх партий, эта первая партия была очень важна.

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

(14). Хабу-Кимура. После 134.Sx5f

Примечание: Тут ход чёрных **135.K6d** – «это не галлюцинация. Именно так», одна из самых известных ошибок в истории (**136.R'6d** – *тонси* в 1 ход). Так фонарь разговора о стратегии $R8e$ оживляет самые разные известные сцены. 2001 год.

После этого Хабу так разозлился, что победил и 2-ю, и 3-ю партии матча, став претендентом на титул рюо. В предыдущем сезоне полного набора [титулов] его, в итоге, лишила атака системы Фудзии, достойный сожаления

проигрыш [против которой он] «яростно» преодолел [в этом, 2001-м году] (см. главу про систему Фудзии). Думаю, что, наверное, именно эта «тонси в 1 ход» разбудила в Хабу чёрта.

(Небольшая неточность: в 2000 году Хабу завоевал/защитил 5 титулов: все, кроме рю и мэйдзина. - прим. перев.)

Далее генералы в *накадзумаи* поменялись местами, и теперь можно часто видеть форму $\blacktriangle G4h \cdot \blacktriangle S3h$. В момент [её создания] это странная форма, но после «поднимающих» ходов $\blacktriangle P4f \dots \blacktriangle S4g$ золото сбоку [от короля] становится хорошей формой. Поэтому, в данном случае, белые часто сразу же бросают вызов ходом $\Delta P'8f$. И в любом случае, при форме с генералами, поменянными местами, игра получается другая.

[Форма] *накадзумаи* не нацелена на немедленную атаку; это построение, хорошо сбалансированное по вертикалям, с идеей защиты от атаки противника.

• Модель $\blacktriangle K6h$

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

(15) = *(8). После 31.N3g

Примечание: Базовая диаграмма модели $\blacktriangle K6h \cdot \blacktriangle S3h$. Строится на 1 темп быстрее *накадзумаи*, но король тоньше (слабее). В ней испытывались ходы $\Delta P'8f$, $\Delta P1d$, $\Delta P5d$ и др., но в итоге победили ходы 32.R5e и 32.P7e.

В зависимости от положения короля, меняются и идеи [соответствующего построения]. Модель $\blacktriangle K6h \cdot \blacktriangle S3h$ - это простая боевая форма, смысл которой в том, что из неё желательно быстро двигаться. Поскольку золото в ней не ходит, она быстрее *накадзумаи* на 1 темп, за счёт которого делается ход

$\blacktriangle P4f$. Что бы белые ни делали, [из неё чёрные могут] создать курай $\blacktriangle P4e \dots \blacktriangle P3e$, и далее, после размена слонов, нацеливаться на ход $\blacktriangle P3d$. С другой стороны, уши чёрного короля (т.е. поля 7g и 5g) в ней тонки, и становятся мишенями.

Белые тотчас приходят в движение. На (15) они играют 32.R5e или 32.P7e.

Вот, например, интересная позиция (16), возникающая вскоре после 32.P7e. Сброс 40.B'5d бьёт по ладье, но если ладья отойдёт, то [впоследствии] у белых появится сброс $\Delta P'3f$. Поэтому Танигава сыграл тут 41.B'4g. Про этот ход тоже можно сказать: «ба, да разве этот ход возможен?», но основанные на этом примере из реальной игры [ходы] стали применять. Я уверен, что впервые отведавшие их игроки были ими очарованы (по правде говоря, первой их жертвой стал я сам, а моим соперником был мэйдзин Мориути).

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

(16). Танигава-Маруяма. После 40.B'5d

Примечание: Далее последовало 41.B'4g 42.Px7f 43.P3d 44.Bx3f 45.Bx 46.R3e 47.Px3c+ 48.Sx 49.B4e 50.P'3f 51.N'4g... этот сложный бой продолжился, но впоследствии все эти ходы стали дзёсэки.

Ну, а хода 32.R5e мы уже касались.

• Стилль Ямасаки

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

(17). Ямасаки-Абэ. После 23.S8h

Примечание: После размена слонов 21.Vx3c+ 22.Vx 23.S8h 8-я вертикаль защищена золотом и серебром. Пешку на 8g чёрные не сбрасывают, с идеей задействовать эту пешку в атаке. Ямасаки – игрок, очень любящий атаку, сам нашёл тут новый ход. Впервые данная позиция вышла на сцену в 2000 году.

На (17) – стилль Ямасаки, [каким он был] в первом сезоне; обычно чёрные сброс ▲P'8g тут не планируют. Но если белые ходом 24.R8b покорно отступят в глубину, то вот тогда чёрные сразу сбросят пешку на 8g, и далее ходами ▲P3e...▲P3d нацелятся на голову коня. Если же 24.R8d, то чёрные, как можно больше, пешку на 8-ю вертикаль сбрасывать не будут, сберегая пешки со слонем для атаки на белый лагерь. С этим контрпланом [к R8e] Ямасаки стал чемпионом турнира Синдзин-о, и вдобавок в памятной партии решительно победил мэйдзина Маруяму.

Ходы после (17): 24.R8d 25.K5h 26.G5a 27.S4h 28.S6b (18).

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

(18). После 28.S6b

Примечание: Модельная форма стиля Ямасаки. Далее чёрные, при помощи пешек в руке, намерены атаковать.

Позиция (18) возникла в известной партии. В ней далее последовало 29.P'2c 30.Gx 31.P'8b 32.Rx 33.V'5f 34.G2d 35.P'2c 36.Gx 37.Vx+ 38.Sx 39.Rx3c+ 40.S3b 41.+R2b (19), и у белых возникли проблемы. Они защитились 42.P'3a, но далее 43.G'2a! 44.V'4b 45.N'3d, – и белым конец.

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

(19). Мориути-Хабу. После 41.+R2b

Примечание: Эта позиция возникла всего лишь на 41-м ходу. Далее последовало 42.P'3a 43.G'2a! 44.V'4b 45.N'3d, и вскоре белые сдались. Искусство стратегии R8e ничего не смогло поделаться, и её пришлось подвергнуться коррекции. 2001 год.

На самом деле, после этой партии на (18) играли последовательность 29.P'2c 30.Gx 31.P'8b 32.Rx 33.P'8c 34.Rx 35.V'5f 36.R8d 37.Vx2c+. В этом случае всё идёт так же, но поскольку далее

хода 45.N'3d нет (из-за 46.Rx), сброс 42.P'3a белых защищает.

Поскольку эти небольшие изменения [произвели] большие перемены, стиль Ямасаки сразу стал очень популярен.

Однако всё это не стало последним словом. Контрплан расползся [по вариантам], и это, напротив, дало стратегии R8e долгую жизнь.

• Быстрая атака ▲P3e

Одновременно [со стилем Ямасаки] глубоко исследовался контрплан, [возникший] в стартовой точке. А именно, быстрая атака ▲P3e.

Сначала прояснился вопрос выбора момента для неё. ▲P3e чёрные играют сразу после ▲P7d. Это уже объяснялось в позиции (10). Если 30.Rx3e, то у чёрных есть судзи 31.Vx3c+ 32.Nx 33.V'4f.

Далее стали пробовать разные формы. Тестировали ▲K6h·S3h, затем перешли к модели ▲K5h·S3h.

Этому [сопутствовало] множество ужасных вариантов.

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

* (10). После 29.P3e

Примечание: Против R8e применима быстрая атака ▲P3e. Если 30.Rx3e, то 31.Vx3c+...33.V'4f.

Ходы после (10): 30.N7c 31.Vx3c+ 32.Nx 33.P3d 34.N4e 35.P3c+ 36.Nx5g+ 37.Kx 38.V'3e 39.K5h 40.Vx2f 41.+Px3b 42.Kx 43.V'6f 44.B4d 45.Vx 46.Px 47.S6h (20)

Это известное «дзёсэки с вилкой на короля и ладью», с разменом ладьи за

золото с конём. Позицию (20) уже хочется назвать эндшпильной задачей, однако кто тут побеждает пока неясно, и стратегия эта ещё не доиграна.

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

(20). После 47.S6h

Примечание: Это основной вариант «дзёсэки с вилкой на короля и ладью»; данная позиция возникала уже в 10 с лишним партиях. Далее следует 48.P'2h 49.N3g 50.P'3f 51.V'3d 52.K3c 53.V1f 54.Px3g+ 55.G'3d... Чёрные атакуют так, чтобы от слона [белому королю] было не убежать.

Была в позиции (10) разыграна и партия с яростным вариантом 30.Rx3e 31.Vx3c+ 32.Nx 33.V'4f. Сначала чёрные выиграли в ней стрелку, но и белые (потом) смогли отыгаться ходом ΔV'2h; это был большой хаотический бой.

Необычайно известна позиция (21). Она появилась в матче Мэйдзин 2004 года.

На самом деле, почти за месяц до этой партии, она возникла и в решающей партии, приведшей к повышению в лигу А. [В тот момент] решалось, кто повысится [в лигу А]: Такахаси, Года или Абэ. В самом конце решающей, личной встречи Абэ-Такахаси эта позиция и возникла.

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

(21). Мориути-Хабу (или Абэ-Такахаси).
После 60.N'7f

Примечание: Данная позиция-задача возникла в матче Мэйдзин 2004 года. Она стала предметом исследования среди профессионалов, и лишь немногие из них пришли к выводу «61.Px7d – и чёрные победят». Это одна из новинок сёги.

Ход 60.N'6f в ней – это не цумэро. Но если белые получают в руку коня со стрелкой, то ΔRx7h+ ▲Kx ΔN'8f и т.д. – цумэ. Чёрным было бы хорошо приблизиться ходами ▲Nx3b+ ΔKx ▲G'3d, но тогда ΔPx4d, и отдача коня со стрелкой создаст чёрному королю цумэро, поэтому действовать так чёрным нельзя. Другими словами, им надо «создать белому королю цумэро, не отдавая коня со стрелкой» – такова эта эндшпильная задачка. Абэ ответа на неё не нашёл, и Такахаси решительно вернулся в лигу А.

Появилась эта позиция и на моём пути. Столкнулся я с ней в первой декаде апреля [2004 года], в исследовательской группе. [Играя] белыми, я был удивлён следующим ходом, и как ни анализировал, победить не смог.

Ответом является ход 61.Px7d. Можно сказать, почему этот ход шокирует: ведь это не цумэро. И лишь следующий за ним ход чёрных ▲Nx7c+ впервые создаст белому королю цумэро. В такой позиции задержка на 1 темп к победе вести не должна, так говорит профессиональное чутьё эндшпиля. Ведь белые-то могут создать чёрному королю цумэро ходом 62.Nx8h+. А ведь далее, после 63.Gx, ход 64.Rx будет уже хисси, и как тогда ставить цумэ белому королю? А так: 65.Nx3b+ 66.Kx 67.N'2d! 68.K4a 69.Lx4c= и т.д. Другими словами, на вышеупомянутую задачу накладывается

и встречная, по отношению к чёрным: «создать им цумэро, не отдавая коня». Иначе белые проиграют.

Тот, кто сыграл против меня 61.Px7d, узнал, что в другой исследовательской группе тоже попросили исследовать этот предмет поглубже. Поэтому, когда через 2 недели [эта же позиция возникла в] партии матча Мэйдзин, было невозможно не удивиться.

После сыгранного [против него] хода 61.Px7d, Хабу глубоко погрузился в длительные размышления, на 3 часа 46 минут, но плана, как с этим справиться, так и не нашёл. Контроль над боем захватил Мориути, и это стало движущей силой появления нового мэйдзина.

[Так я] впервые увидел [профессиональную] партию, исход которой [был мне] ясен; но если подобного бояться, то прогресса в сёги не будет. В истории бывает, что ошибки в дзёсэки подвергаются ревизии, но для стратегии R8e история коррекций ошибок в дзёсэки особенна, и продолжается [до сих пор].

Так, похоже, дело обстояло и с быстрой атакой ▲R3e, которая является последним словом [в стратегии R8e], хотя ходы в ней и есть. Примерно через год после [того матча Мэйдзин] в ней родился новый ход дзёсэки после 30.N7c – с вилкой на короля и ладью.

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

* (20). Хабу-Фукаура. После 47.S6h

Примечание: Далее на сцену впервые вышел ход 48.P'3g. Чёрные взяли 49.Sx, и позиция (22) не возникла. Быстрая атака ▲P3e быстро оказалась связана. 2004 год, турнир «Нихон сиридзу».

Вернёмся к позиции (20). Ранее ходами дзёсэки тут были 48.P'2h 49.N3g

50.P'3f, но тут белые сыграли **48.P'3g!**
49.Sx 50.P'3f, произведя ревизию.
 Можно подумать, что такого особенного
 в этой жертве пешки. Если думать
 немного, [эта] последовательность на
 ум не придёт.

Далее ходы **51.B'3d 52.K3c 53.B1f**
54.Px3g+ 55.G'3d 56.K3b 57.P'3c 58.Sx
59.N'2d 60.Sx 61.Gx 62.P'2e приводят к
 позиции (22), так что смысл [жертвы
48.P'3g] ясен. Если белой пешки на 2h
 нет, белые могут защититься ходом
62.P'2e, в этом-то и смысл [хода
48.P'3g]. Наверное, его можно назвать
 «колумбовым яйцом» (см. примечание на
 стр.93 – Д.К.). Открытие этого хода
 привело к связыванию быстрой атаки
▲P3e и, наконец, оказалось связано с
 открытием «нового стиля Ямасаки».

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

(22). Исида – Хоригути Кадзусидза.
 После 62.P'2e

Примечание: На (20) есть судзи
48.P'2h 49.N3g 50.P'3f. Но если
 сыграть **48.P'3g 49.Sx 50.P'3f**, то 2-ю
 вертикаль можно и далее использовать
 для сброса пешки – такое вот странное
 судзи. Были слышны голоса: «да разве
 такой ход вообще возможен?». 2005 год.

Быстрый бег [стратегии] не только
 меняет модельные формы, но и оживляет
 различные воспоминания. Возможно, в
 качестве примера [можно привести то,
 что] стали часто отмечать
 [вышеупомянутый] проигрыш Хабу. [Хотя]
 у Хабу, кроме этого болезненного опыта,
 встречались и другие боевые построения,
 столь же обильные вариантами и
 исследованиями, [да и] ходов – «слепых
 пятен» было изрядно.

5. Послушаем основателя

– Игра Накахары была весьма
 осмысленна, не так ли?

Тюдза: Мне нравится игра Накахары; во
 времена учёбы я часто переигрывал его
 партии. В лиге 3-х данов я и не думал
 побеждать с ягурой; моими стратегиями
 были айгакари и ёкофудори. Осознавая
 свою слабость, обычно в игре я не
 думал о поднятии [фигур] наверх.

Но я не только имитировал партии
 Накахары. Кроме $\Delta R5d$ Накахары-сэнсэя
 (см. диаграмму 5) я играл и $\Delta P5d$,
 [ведь при $\Delta R5d$] на 8-й вертикали
 возникает пустота, и там может быть
 создана лошадь дракона (сравните с
 диаг. 6). В таких [дебютах] я не силен.

В лиге 3-х данов я часто испытывал
 сложности, играя против ходов $\Delta P-3f-3e$.
 Поскольку в замке Накахары дыр нет, [с
 ним] можно думать даже о ходе $\Delta N7c$, а
 в момент хода $\Delta P3f$ всплывать ладьёй на
 8e. Но отказываясь от драгоценного
 выигрыша темпа и теряя темп, легко
 начать атаку первым. Поэтому с самого
 начала я думал: а что, если отступить
 ладьёй на 8e?

Однако это требует нескольких идей,
 а, во-первых, особо серьёзных
 исследований [я в этом направлении] не
 проводил. Потом, если вести короля в
 крепость направо, тоже всякое могло
 произойти.

Ранее я, также, видел, как эту
 [стратегию] $\Delta R8e$ испытывают в
 исследовательской группе. Мой соперник
 Кимура-сан сказал: «это ужасная
 стратегия» и засмеялся носом (?), но
 впоследствии Кимура сан её применял и
 сам.

– А потом в Ассоциации вы встретились
 в партии с Мацумото?

Тюдза: Конечно, игра в официальной
 партии – это другое дело. Я возлагал
 надежды на ужасные варианты, думая
 [ней как] об опасной стратегии.
 Продолжать [её изучение] я не
 собирался.

– А далее была партия Нодзуки-сана.

Тюдза: Да. Потом я услышал, как
 хорошо сыграл сам Нодзуки-сан. Если
 есть опасность, лучше от неё уйти, [но
 я] не люблю, когда всё хорошо.

- Победа Нодзуки-сана перевернула положение этой стратегии, сделав её популярной, не так ли?

Тюдза: Первым её сыграл я, но вырос из этого Нодзуки-сан. А в результате, её стали играть все. В какой-то степени, [даже] не верилось. Ведь сам я вновь сыграл ΔR8e лишь год спустя.

- Однако Вы - «создатель»...

Тюдза: Стремлюсь уловить построения, которые станут популярными.

- Наконец, она появилась в титульном матче; просто взрывная популярность.

Тюдза: Да, а потом было удивительное продолжение. На празднике награждения призом Масуды, когда я услышал разговоры «был выбран Тюдза Макото», конечно же, задумался.

- Какие впечатления остались у Вас от той партии?

Тюдза: Когда [R8e] появилась в матче Мэйдзин, я тоже удивился, хотя самым главным ударом стала, конечно, партия Иноуз-Сима. Ведь это было первое появление [R8e] в лиге А.

- А ходы? Я [больше всего удивился] ходу ΔR5e...

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

(23). Намэката-Иидзима. После ΔNx1g+

Примечание: Если ▲Lx1g, то ΔB'3i. Такая же жертва коня с переворотом возникает и в схожих позициях, поэтому она стала специальным тэсудзи для данной стратегии.

Тюдза: Разумеется, ход ΔR5e тоже крут. У меня же [сильные эмоции] связаны с ходом ΔNx1g+ (23). Пожертвовать коня

на краю, с переворотом - это интересно. На самом деле, в исследовательской группе впервые на этот ход указал я. В этой боевой форме таких странных ходов бывает много.

Ход ΔP'3g в «дзёсэки с вилкой на короля и ладью» (см. диаг. 22) меня тоже привёл в восхищение. Как только я его увидел, сразу подумалось: «ах, какой хороший ход!». Он ведь так ослабил быструю атаку ▲P3e.

Потом, жертвы ▲S6a и ▲B6a - неприятные судзи приближения.

- Исполнилось 10 лет рождению «ладьи Тюдзы». Как Вы оцениваете [её текущее] состояние?

Тюдза: Она внезапно пошла на убыль. Есть ощущение, что [её] дзёсэки налажены хорошо. Колдобины и ошибочные пути вымощены, и сейчас на них никто не споткнётся (смеётся).

- А каковы же причины того, что она пошла на спад?

Тюдза: Может, контрмеры против неё; конечно, не в том смысле, как новый стиль Ямадзаки.

- А другие причины на ум не приходят?

Тюдза: Всеобщая усталость. Разумеется, не только из-за R8e... Думаю, это следствие того, что сейчас партия ибиси устраивает рикисэн [против] фурибиси. В матче Мэйдзин такие исследования проигрышны; силу своей природы [в ладье Тюдзы] не проявишь, и это, возможно, неприятно (см. диаграмму 21).

Да и контрпланов у чёрных слишком много. В прошлом чёрные, так или иначе, атаквали, а сейчас, с чем бы чёрные ни выступали, какие бы контрпланы ни готовили, как ни посмотришь, они не атакуют. Преимущество того, кто атакует первым, исчезло, и мне это больно [видеть].

- Исследовательская группа R8e ещё продолжает [работать]?

Тюдза: Ещё действует. Исследований ведётся много; [мы] начинаем в 10 часов утра, и пока играем 2 партии, можем не закончить и до 10 вечера, так вот сложилось. Сейчас упор делаем на позиции в стратегиях ▲R3d и ёкофудори;

продолжаем большие исследования, связанные с ёкофудори. Однако это лишь в первой партии, а во второй [выбор] стратегии свободный. И есть ощущение, что эти исследования тоже истощаются.

Но хорошо, что новые ходы пока ещё продолжают появляться. Что там будет на этот раз? Мне это неизвестно. Думаю, что предсказание этого было бы для меня абсурдным.

(конец интервью)

Тюдза сказал о судзи приближения: жертве $\blacktriangle S'6a$. Хороший пример - позиция (24) из партии Ватанабэ-Кимура. Если тут сыграть $\blacktriangle +Px3b$, то $\Delta K5b$: король убежит, и это будет образец победы крепости Накахары; но если сделать решающий ход $\blacktriangle B'6a$, произойдёт обратное. Если белые [этого слона] возьмут, то получат простое цумэ. В реальной партии далее последовало сопротивление $\Delta P'3e$ $\blacktriangle +Px3b$ ΔKx $\blacktriangle Rx3e$ $\Delta P'3d$ $\blacktriangle Rx$ $\Delta G'3c$, а затем приближение $\blacktriangle Rx3c+$ ΔSx $\blacktriangle P'3d$. После окончания [этой партии] Кимура с сожалением [сказал]: «добродушная была партия, не так ли?». Кимура - выдающийся игрок R8e, но на тот раз он потерпел быстрое поражение, поэтому его расстройство от этой стратегии понятно.

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

(24). Ватанабэ-Кимура. После $\Delta Lx7h+$

Примечание: Если далее $\blacktriangle +Px3b$ $\Delta K5b$, то белые сохраняют темп, однако...

Кстати, Ватанабэ рюо - тоже мастер в стратегии R8e. Центром серии [партий], в которой он захватил (у Мориути) титул рюо, была R8e, [хотя] на матче следующего года, в котором он защитил этот титул (против Кимуры), лежал отпечаток иттэсон какугавари (в тот сезон доверие к стратегии R8e упало), а [ещё] через год, в решающем

матче из семи партий (против Сато Ясумицу) [он играл] «полностью защитные» построения... Уцелев при таких переменах, он и выстроил свой нынешний статус. Ватанабэ рюо, по моему мнению, - настоящее «небесное дитя современных сёги».

Потом от Тюдзы, 5 дана, мне пришло следующее электронное письмо:

«Кацумата-сама!

Даже крепкая память со временем тускнеет, поэтому я был бы рад, если бы описания изменений R8e сохранились в книге. Я подобрал данные [по ней], и хочу Вас об этом уведомить.

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

(25). Осима-Тюдза. После $\Delta R8e$

Примечание: Искусство, оставшееся от основателя стратегии R8e Тюдзы: старейшая из кифу с R8e. Увидев в ёкофудори быструю атаку против своей крепости Накахары, белые, прямо перед толчком $\blacktriangle P3e$, выплыли ладьёй. Июнь 1994 года, из тренировочной партии.

Согласно сохранившимся кифу, $\Delta R8d \sim \Delta R8e$ игралось в течение полугода, начиная примерно с июня 1994 года. Самая старая запись - из исследовательской группы Осимы, 6 дана. Вторым её испытанием стала партия в лиге третьих данов. Партия 3-х данов Ямамото Синъя - Кимура Кадзуки. Кроме этого, сохранились кифу тренировочных партий, соперниками в которых были Намэката 3 дан, Сэгава 3 дан, Иидзука 4 дан... Остались заметки в [газетных] колонках « $\Delta R8e$ в стиле Накахары», «модель $\Delta G5a \sim \Delta R8e$ » и т.д. « $\Delta R8e$ - новый ход, он весьма обещающий» - судя по таким мыслям и записям, такими же, пожалуй, были в то время и мои личные ощущения.

После моей партии против Кимуры в лиге 3-х данов, кифу с этой боевой формой внезапно перестали появляться. Возможно, сказалось жестокое поражение Кимуры-куна, и [про неё] стали думать, как про бесполезную. От современной R8e она отставала на 1 темп, поэтому, говоря по-простому, можно сказать, что это было естественно. (смайлик)

Внезапно, ΔR8e с низкой формой была впервые применена в августе 1997 года, в [моей] тренировочной партии с Симой, 8 даном. И у Симы-сэнсэя сложилось положительное впечатление, что это «хорошая стратегия». Через неделю после этого, [я] испытал её в тренировочной партии против Икэды, 3 дана. Содержание этих двух партий было весьма приемлемым. Ещё через пять дней я впервые и применил её в официальной партии.

Такова, в целом, история стратегии R8e в период до её рождения».

Данные о диаграммах

- 1: Накахара-Найто, 12.1969, Кисэй'№2
- 2-3: Танигава-Хабу, 11.1996, Рю'№3
- 4: Накахара-Такахаси, 5.1992, Мэйдзин'№3
- 5: Морисита-Накахара, 2.1996, лига А Дзюнхисэн
- 6: Хабу-Накахара, 2.1994, А-Дзюнхисэн
- 7: Мацумото-Тюдза, 8.1997, лига С1 Дзюнхисэн
- 8: Танигава-Хабу, 7.2000, Кисэй
- 9: Танигава-Маруяма, 6.2001, Мэйдзин'№7
- 11: Яасаки-Тюдза, 3.2003, лига С1 Дзюнхисэн
- 12: Маруяма-Хабу, 4.2005, Рю
- 13: Сато-Танигава, 4.1999, Мэйдзин
- 14: Хабу-Кимура, 9.2001, Рю, 1-я партия финала отборочного матча
- 16: Танигава-Маруяма, 4.2001, Мэйдзин'№1
- 17: Яасаки-Абэ, 2.2000, Осё
- 19: Мориути-Хабу, 9.2001, А-Дзюнхисэн
- 20: Хабу-Фукаура, 8.2004, кубок JT
- 21: Мориути-Хабу, 4.2004, Мэйдзин'№2
- 22: Исида-Хоригути К., 7.2005, Гинга
- 23: Намэката-Иидзима, 10.2000, Ои

Приложение: дзёсэки системы фудзии (за белых)

1.1 Дзёсэки для формы ΔS3b

В системе Фудзии есть две формы: ΔS3b и ΔS4c. Здесь, для углубления понимания, мы рассмотрим их базовые дзёсэки. Сначала - для формы ΔS3b.

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

(Базовая диаграмма). После 18.G45b

Ходы после базовой диаграммы: 19.P3f (a) 20.K6b (b).

Ход (a) - это угроза нацеленности на анагуму; ответ (b) обязателен.

На базовой диаграмме опасно сразу нацеливаться на анагуму, которая является добычей системы Фудзии.

Пример: 19.B7g 20.P6d 21.K8h 22.P7d (A) 23.L9h 24.N7c 25.P6f 26.P4e 27.K9i 28.P6e 29.Px 30.Bx7g+ 31.Nx 32.P7e 33.Px 34.P4f 35.Px 36.P9f 37.Px 38.Lx 39.Lx 40.Px7f (B).

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

(A). После 22.P7d

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

(B). После 40.P'7f

На (A) можно заботиться и о ходах 23.P6f 24.N7c 25.G6g 26.P4e 27.G7h, после которых система Фудзии продолжает атаку ходами 28.S6c 29.L9h 30.N8e 31.B8f 32.P6e 33.P5e 34.Vx 35.P2d 36.Px 37.Rx 38.P7e (C).

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

(C). После 38.P7e

Теперь - о ходе 19.P3f: это быстрая атака, имеющая силу произвести немедленные потрясения.

Далее, ход 20.K6b обязателен, ибо если белые пойдут тут в атаку с сидячим королём, то проиграют.

Пример: если 20.P6d, то 21.P3e 22.Px 23.S4f 24.Px3f 25.S3e 26.P3g+ 27.R2f 28.P2d 29.P'3d 30.B2b 31.Sx2d (D) - и белым плохо.

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

(D). После 31.Sx2d белым плохо.

Выписать этот простой вариант несложно, но профессионалы в нём разобрались лишь 10 лет назад. Сложным его не назовёшь, однако эту последовательность часто стремятся испробовать.

1.2 Отказ от быстрой атаки

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

(1). После 20.K6b

Ход после (1): 21.B7g (2).

В данной позиции для системы Фудзии важна быстрая атака. Если чёрные, толкнув долгожданную пешку на 3f, захотят тут же сами быстро атаковать, то после 21.P3e 22.Px 23.S4f 24.P4e 25.Vx3c+ 26.Nx 27.Sx3e 28.P'3d (A) всё для них закончится поражением.

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

(A). После 28.P'3d

Ходы после (A): 29.P2d 30.Px 31.Sx (или 31.Sx3d) 32.P4f 33.Px 34.Rx - и у белых быстрое сабаки.

Поэтому-то статичная ладья и играет **21.B7g** (2).

Беспечность в расстановке фигур сопряжена с опасностью создания критической ситуации, таковы современные сёги.

33.Bx3c+ 34.Nx 35.S6f 36.P4f 37.Sx6e 38.Px4g+ 39.B'5e, и белым хуже.

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

(A). После 29.L9h

Если же на (A) сыграть 30.N8e, то после 31.B8f 32.P6e 33.K7h уверенности [за белых] тоже нет.

Ну а на **22.K7a** правильным ответом является нацеливание на сабаки **23.K8h 24.S4c 25.L9h 26.R3b** (3). Белые же, сыграв **K7a**, находятся в безопасности.

1.3 Отказ от прямой атаки

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

(2). После 21.B7g

Ходы после (2): **22.K7a** (a) **23.K8h 24.S4c 25.L9h 26.R3b** (3).

(a) - атаковать анагуму далее бессмысленно, переход в режим сабаки.

На (2) стремиться прямо атаковать анагуму [белым] смысла нет. Если 22.P6d 23.K8h 24.P7d 25.P6f 26.N7c 27.G6g 28.P4e 29.L9h (A), то далее на 30.P6e чёрные ответят 31.Px 32.Nx

1.4 Отказ от анагумы

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

(3). После 26.R3b

Ход после (3): **27.S7h** (итоговая диаграмма).

Тут кто угодно может подумать о том, чтобы уйти 27.K9i, однако тогда далее последует 28.P3e 29.Px 30.P4e 31.S6f 32.B4d 33.P2d 34.R3e 35.P'3g 36.P3f 37.Px 38.Rx 39.P'3g 40.R2f (A), и всё закончится форсированным сабаки. Подобное [для чёрных] неприемлемо.

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

(A). После 40.R2f

С анагумой тут надо обождать; правильный ответ – блокироваться ходом **27.S7h**, готовясь к суровой битве. Тогда позиция будет сбалансирована.

Наконец, вместо **27.S7h** есть ещё ход **27.S6f**. В любом случае, это срочная подготовка к белому сабаки.

2.1 Дзэсэки формы $\Delta S4c$

Далее мы обсудим стандартные дзэсэки формы $\Delta S4c$.

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

(Базовая диаграмма). После 18.S4c

Ход после базовой диаграммы: **19.P3f** (1) – строить анагуму тут опасно.

Если на базовой диаграмме нацелиться на построение анагумы, то система Фудзи её несомненно разобьёт.

Пример: 19.B7g 20.P6d 21.K8h 22.P7d 23.P6f 24.N7c 25.G6g 26.R6b 27.L9h 28.P6e 29.K9i 30.N8e 31.B8f

32.Px6f 33.Sx 34.P4e (A) – и преимущество у белых. В этой последовательности переброска белой ладьи на 6b сильна при форме $\Delta S4c$, облегчая [для белых] сабаки.

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

(A). После 34.P4e

Если на (A) сыграть 35.Vx5+, то белые ответят 36.Rx6f.

В форме $\Delta S4c$, на базовой диаграмме, ход **19.P3f** эту угрозу эффективно парирует.

2.2 Избегание быстрой атаки

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

(1). После 19.P3f

Ход после (1): **20.K6b** (2) – атака на анагуму бессмысленна.

На (1) сразу атаковать анагуму уже опасно. Пример: если 20.P6d, то 21.P3e 22.Px 23.S6f 24.S4d (если 24.P3f, то 25.R2f – и чёрным этого достаточно) 25.R3h 26.P4e 27.Vx3c+ 28.Nx 29.Sx3e 30.Sx 31.Rx 32.B4d 33.R3i 34.Vx9i+ 35.S8h 36.+B9h 37.Rx3c+ (A) – и белым плохо. Если

дело дойдёт до (А), белые будут за своего сидячего короля наказаны.

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

(A). После 37.Rx3c+

Итак, на 19.P3f надо обязательно отвечать 20.K6b. Получающаяся в итоге позиция является проблемной.

2.3 Вместо анагумы - быстрая атака

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

(2). После 20.K6b

Ходы после (2): 21.P3e (a) 22.R3b 23.P4f 24.Px3e 25.P4e 26.G45b 27.Px4d 28.S3d 29.R4h (итоговая диаграмма).

На (2) методом проб и ошибок [искались] различные [ходы]. Чёрные стремились ходом 21.V7g, нацелившись на построение анагумы. Но что тогда делать белым? Должны ли они сразу ударить по анагуме, или же им лучше нацеливаться на сабаки?

В итоге, немедленная атака на анагуму оказалась нехорошей. Пример: в ответ на 21.V7g играется 22.P6d 23.K8h 24.P7d 25.P6f 26.N7c 27.G6g

28.P4e 29.L9h 30.N8e 31.B8f 32.P6e 33.K7h 34.Px6f 35.Gx 36.S5d 37.R6h (A) - за чёрных были найдены ходы ▲K7h...R6h.

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

(A). После 37.R6h

Итак, в форме ΔS4c правильным является нацеливание на сабаки: в ответ на 21.V7g белые играют 22.K7a 23.K8h 24.K8b 25.L9h 26.R3b 27.K9i 28.P3e 29.Px 30.P4e 31.S6f 32.B4d 33.P2d 34.Rx3e 35.P'3g 36.Px2d 37.Rx 38.P'2b 39.S8h 40.R3d 41.R2h 42.G3b (B). Последний ход ΔG3b на (B) делается лишь при форме ΔS4c.

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

(B). После 42.G3b

Таким образом, система Фудзии оказалась под угрозой, но внезапно на (2) был найден вызов 21.P3e. После него, если 22.Px, то 23.S4f, и далее, если 1) 24.S4d, то 25.R3h 26.P4e 27.Vx3c+ 28.Nx 29.Sx3e 30.Sx 31.Rx 32.V'4d 33.R3i 34.Vx9i+ 35.S8h 36.+V9h 37.Rx3c+ - и чёрным хорошо, а если 2) 24.P3f, то 25.R2f 26.R3b 27.Sx3e 28.P4e 29.Vx3c+ 30.Rx 31.V'5g, и чёрным тоже хорошо.

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

Повторение (2). После 20.K6b

Поэтому в ответ на **▲P3e** белым, видимо, следует защититься **22.R3b**, однако далее ходами **▲P-4f-4e** чёрные переключаются с косога богин на бросание раннего вызова. Переброска их ладьи кажется бессмысленной, однако в этой последовательности она делалась для ухудшения формы белого короля, которое тут важно.

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

(Итоговая диаграмма). После 29.R4h

Если после итоговой диаграммы будет сыграно 30.K7a 31.S4f 32.R4b 33.S4e 34.Sx 35.Rx 36.S'3d 37.R4h 38.P'4e 39.P'3b, то это победа чёрных. Если же 30.R4b 31.S4f, то далее есть новый ход 32.P'4g, найденный Муруокой.

Послесловие

Эта книга основана на серии «Если так, то ясно! Лекции профессора Кацуматы по новейшим стратегиям», выходящей в журнале «Мир сёги» (с января по октябрь 2006 года, издательство Японской ассоциации сёги) и подвергшейся крупномасштабной переработке, с дополнением новейшими изменениями, а под конец и с добавлением 3-й главы. Были сделаны исправления промахов, допущенных во время публикации этой серии, а в случаях, когда новые ходы и идеи изменили сделанные выводы, процесс эволюции не был затушёван, хотя это и стало вызовом во время издания.

Вскоре после прочтения [эта серия] была замечена, и хорошую службу [в подготовке данной книги] сослужили личные замечания экспертов по соответствующим стратегиям, собирающих данные. Им я хочу выразить свою благодарность за изменения, основанные на ценных разговорах с ними.

Наконец, различные стратегии движутся вместе с людьми, и конечно, последние [разработки] стремятся делать в этом же направлении. Таков и Хабу, владеющий тремя коронами. Хабу-сан - не только наивысший из профессионалов; он ещё и единственный профессионал, фигурирующий в каждой главе данной книги, ведь широта его репертуара вновь и вновь вызывает изумление.

- На какую стратегию следует далее обратить внимание?

Хабу: На *гокигэн накабисю*. Сейчас она, похоже, переживает второй бум. Поэтому думаю, что её будут играть.

- А какие дебюты Вы, напротив, считаете жёсткими?

Хабу: Может, стратегию R8e? Ведь специалисты даже специалисты [в ней], Ватанабэ и Маруяма, прекратили её играть.

- А на какие ещё стратегии Вы бы [указали]?

Хабу: Обычный *какугавари косикакэгин*; на ту же форму, которая уже вызывала внимание. И за белых, и за чёрных там ещё есть работа. Потом, *ягура* и *айгакари* - тоже играемые [стратегии].

Ещё – сфера *иттэсон* *какугавари*; появились *мигигёку* и другие новые стратегии, так что, думаю, эволюция будет продолжаться.

Потом, думаю, что будет играема и система Фудзии. Ведь растёт число молодых игроков из чистой партии *фурибиси*. При рассмотрении того, как играют систему Фудзии белыми, сказать по правде, ощущения такие, будто *фурибиси* стала чем-то совершенно ужасным. Думаю, что играть [её] несколько тяжело, и в ней ещё есть простор для работы. А вот система Фудзии за чёрных просто превосходна.

Понятно, что к стилю Исиды со стороны статичной лады есть множество контрпланов; если посмотреть, фасад оказывается на удивление широким. Не только *бокин* и другие планы быстрых атак, но и *анагума*, и *гин-канмури*, и другие планы затяжного боя, и противостоять этому множеству на удивление сложно. Разумеется, за сторону стиля Исиды тоже [предстоит] много работы.

Думаю, что будет играть и стиль Кояна. Хотя профессионалов, которые его играют, и мало...

- А какими ходами и стратегиями в последнее время интересуетесь Вы?

Хабу: В первую очередь, *гокигэн* *накабисей* с $\Delta G7b$. Обычно я об этом плане не думал, но внезапно он оказался очень плохим ходом. На месте, в котором короля надо уводить в крепость, оказывается форма стены – такое получилось описание [этого хода]. [Ранее ничего подобного] не случалось.

- Есть много ходов, которые ломают существующую теорию.

Хабу: Сейчас слабо изменяемые ходы в том, что играет, стали, на удивление, исчезать (смеётся).

В конце 2006 году Хабу-сан пережил приступ. После этого он применил стиль Исиды в решающей партии (в лиге А, против Миуры 8 дана), а [перейдя от] стратегии R8e к новому стилю Ямадзаки, раскрыл этот новый контрплан тоже в финалах (матча Рю, [а потом] финала матча на звание претендента на титул мэйджин, против Годы 9 дана)... хотя при этом у него не было некоторых данных о новейших изменениях. Тем не менее, основываясь на комментариях из этой книги, с добавлением некоторых новых идей, а возможно, и без них, он безошибочно продолжил [угадывать] новейшие тренды.

Последняя новость такова: стало часто использоваться слово «долг разъяснений» («説明責任»). Мы, профессионалы, по отношению к фанатам имеем «долг разъяснений»; таково возможно, его более точное значение, хотя уверенности в этом у меня и нет. Особенно для титульных матчей и других наивысших партий, выставляемых на всеобщее обозрение. [Речь] не только о том, чтобы для всех них происходило понимание, но и о частом повторении оценок, углубляющих понимание. Думаю, если бы каждый, дочитавший эту книгу до конца, [сказал:] «действительно, вот как обстоят дела», и «я стал смотреть на [профессиональные] партии другими глазами», было бы замечательно, и то, что я хоть немного отдал свой долг разъяснений, стало бы для меня наивысшей радостью.

И напоследок – спасибо сёги.

Кацумата Киёкадзу

Мини-словарик

Адзи – вкус, потенциал
Айгакари – «двойная фланговая атака»,
▲P2f ΔP8d ▲P2e ΔP8e ▲G7h ΔG3b ▲P2d
Айфурибися – двойная смещённая ладья
Анагума – крепость S2b, G3a, G3b, K1a
Асобигома – бездействующая фигура
Ацуми – плотность, эшелонированность
Богин – атака «карабкающееся серебро»
Бокин – атака «карабкающееся золото»
Ганги – крепость G3b, G5b, S4c, S6c, K4a
Гин-канмури – крепость «серебряная корона»: S8c, G7b, G6c, K8b
Гокигэн накабися – дебют «приятная центральная ладья»
Дзёсэки – устоявшиеся классические дебютные последовательности
Дзёсики – общеизвестные «ходы здравого смысла»
Дзюньсээн – профессиональные лиговые турниры в сёги
Дзяма-кома – [своя] фигура-помеха
Ёкофудори – дебют «взятие боковой пешки» (▲Rx3d/ΔRx7f)
Ёсэ – «приближение» к королю; финальная фаза эндшпиля
Ёсэай – обоюдная эндшпильная гонка приближений к королю противника
Ибися – статичная ладья
Иттэсон – потеря одного темпа
Какугавари – дебют «размен слонов»
Кин-мусо – крепость «много золота»: G5b, G6b, S8b, K7b
Кифу – запись партии
Косикакэгин – «сидящее серебро» (на 5d/5f, в «кресле» из своих пешек)
Курай – «авангардная пешка» (на 5-й горизонтали)
Курайдори – создание курай.
Масуда-сики Исида-рю – стиль Исида в обработке Масуды
Мигигёку – «правосторонний король»
Мино – крепость S7b, G6a, G5b, K8b
Мукайбися – встречная ладья
Мэйдзин – «мастер» (старейший титул)
Накабися – центральная ладья
Накадзумаи – «крепость» K5h, G3h, G7h (для дебюта ёкофудори)
Онигороси – дебют «демон-убийца»
Рикисэн – силовой бой
Сабаки – развитие фигур через размены
Санкэнбися – ладья на 3-й вертикали
Сёрэйкай – школа профессионалов сёги
Сикакэ – ход-вызов
Сикэнбися – ладья на 4-й вертикали
Ситигома – фигура под прицелом, которую можно взять, когда понадобится
Содэбися – дебют «ладья в рукаве»
Сокудзуми – форсированный мат, = цумэ.
Судзи – локальный приём
Судзумэ-дзаси – атака по краю ладьёй и стрелкой «воробьиное копьё»

Сэмэай – обоюдная матовая гонка
Сэннититэ – 4-кратное повторение позиции, ведущее к переигровке партии
Такамино («высокое мино») – крепость S7b, G7a, G7c, K8b
Тарэфу – тэсудзи «висячая пешка» (пешка, готовая перевернуться)
Тонси – «внезапная смерть», неожиданное цумэ
Тэдзумари – позиция, в которой не остаётся эффективных ходов
Тэсудзи – классический приём
Укибися – плавающая ладья
Фугосигин – серебро перед своей пешкой (плохая форма)
Фурибися – смещённая ладья
Фуригома – выбор очередности хода бросанием пяти пешек
Хаякури-гин – атака «рвущееся вперёд (через поле 3g/7c) серебро»
Хая-Исида – быстрая атака стиля Исида
Цугифу – тэсудзи «вступающая пешка»
Цукикоси – выдвигание пешки на 5-ю вертикаль при неподвижной встречной
Цумэ – мат в результате непрерывной серии шахов («форсированный мат»)
Цумэро – угроза цумэ
Цумэро ногарэ-но цумэро – ход, защищающий от цумэро и одновременно создающий цумэро королю противника
Ягура – крепость G7h, G6g, S7g, K8h

Об авторе: Кацумата Киёкадзу

Родился в марте 1969 года, в городе Курама [座間市] префектуры Синагава. Ученик Исида Кадзуо, 9 дана. В 1983 году – 6-й профессиональный кю, в 1995 – 4 дан. В 1999 – 5 дан, в 2007 – 6 дан. Вскоре после получения статуса профессионала, в 1995 году, издал свою первую книгу «[Загадки исчезнувших стратегий](#)» (Майнити Коммюникэйшнз), сразу же ставшую бестселлером. Признан фанатами, как лучший лектор, понятно объясняющий искусство профессионалов. Гордится глубоким уважением, [которое к нему испытывают] профессионалы, нацеленные на собирание данных. Математик, сотрудник университета Токай.

Упомянутые имена собственные

Профессионалы

阿部・隆	Абэ Такаси, 8 дан
青野照市	Аоно Тэруити, 9 дан
有森浩三	Аримори Кбдзб, 8 дан
渡辺・明	Ватанабэ Акира, 9 дан
郷田真隆	Гбда Масатака, 9 дан
米長邦雄	Ёнэнага Кунио, 9 дан
飯塚祐紀	Иидзука Хироки, 7 дан
櫛田陽一	Исида Кадзуо, 9 дан
伊藤・能	Итб Но, 6 дан
加藤一二三	Катб Хифуми, 9 дан
勝又清和	Кацумата Киёкадзу, 6 дан
木村義雄	Кимура Ёсио, 9 дан
木村一基	Кимура Кадзуки, 8 дан
木下浩一	Киносита Кбйти, 6 дан
近藤正和	Кондб Масакадзу, 6 дан
久保利明	Кубо Тосиаки, 9 дан
櫛田陽一	Кусида Ёйти, 6 дан
真部一男	Манабэ Кадзуо, 8 дан
丸山忠久	Маруяма Тадахиса, 9 дан
升田幸三	Масуда Кбдзб, 9 дан
宮田敦史	Мията Ацуси, 6 дан
森下・俊	Морисита Таку, 9 дан
森内俊之	Мориути Тосиюки, 9 дан
室岡克彦	Муроока Кацухико, 7 дан
内藤国雄	Найто Кунио, 9 дан
中川大輔	Накагава Дайсукэ, 7 дан
中村亮介	Накамура Рё:скэ, 5 дан
行方尚史	Намэката Хисаси, 8 дан
中田・功	Наката Исао, 7 дан
中原・誠	Накахара Макото, 9 дан
野月浩貴	Нодзуки Хиротака, 7 дан
大島映二	Обсима Эйджэ, 7 дан
大内延介	Обути Нобуюки, 9 дан
大山康晴	Обяма Ясухару, 9 дан
佐藤義則	Сатб Ёсинори, 8 дан
佐藤秀司	Сатб Сюдзи, 7 дан
佐藤康光	Сатб Ясумицу, 9 дан
杉本昌隆	Сугимото Масатака, 7 дан
鈴木大介	Судзуки Дайсукэ, 8 дан
瀬川晶司	Сэгава Сё:дзи, 5 дан
先崎・学	Сэндзаки Манабу, 9 дан
高橋道雄	Такахаси Митио, 9 дан
田中寅彦	Танака Торахико, 9 дан
谷川浩司	Танигава Кбдзи, 9 дан
達・正光	Тати Масамицу, 7 дан
千葉幸生	Тиба Сакио, 6 дан
富沢幹雄	Томидзава Микио, 8 дан
遠山雄亮	Тбяма Ю:сукэ, 5 дан
中座・真	Тю:дза Макото, 7 дан
藤井・猛	Фудзии Такэси, 9 дан
深浦康市	Фукаура Коити, 9 дан

羽生善治	Хабу Ёсихару, 9 дан
原田泰夫	Харада Ясуо, 9 дан
橋本崇載	Хасимото Таканори, 8 дан
日浦市郎	Хиура Итиро, 8 дан
山本真也	Ямамото Синъя, 5 дан
山崎隆之	Ямасаки Такаюки, 7 дан

Разряды в данном списке приведены по состоянию на начало 2015 года; в книге – по состоянию на апрель 2007 г. или на момент, упоминаемый в контексте.

Сильные любители

清水上徹	Симидзугами Тбру
遠藤正樹	Эндб Масаки
山田敦幹	Ямада Ацунори

Разработчики сёги-программ

柿木義一	Какиноки Ёсикадзу
------	-------------------

Издания

『将棋世界』 Журнал «Мир сёги»
 『大山・中原実戦集』 «Полный сборник партий Оямы с Накахарой»
 『木村義雄全集』 «Полное собрание работ Кимуры Ёсио»
 勝又清和『消えた戦法の謎』 Кацумата Киёкадзу, «[Загадки исчезнувших стратегий](#)»
 深浦康市『最前線物語』 Фукаура Коити, «Рассказы о фронте», т.1,2

Интервью

с Муроокой	44
с Фудзии	55-58
с Кондо	74-78
с Фудзии	94-100
с Судзуки	100-102
с Кубо	102-103
с Сугимото	103
с Судзуки	111-116
с Накатой	118-125
с Тюдзой	140-142
с Хабу	148-149

Особая благодарность за помощь в транскрипции имён собственных – Тацутومي Масахидэ-сану, 3 дану.

В квадратные скобки заключены реконструкции: отсутствующие, но [вероятно] подразумеваемые в источнике.