

*Като Масао, 9 дан*



**45**

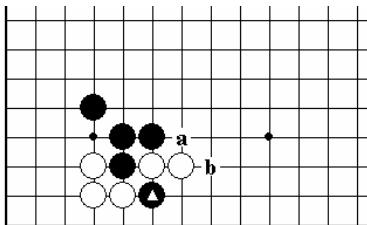
**практических судзи**



Во всех позициях – *ход черных*.

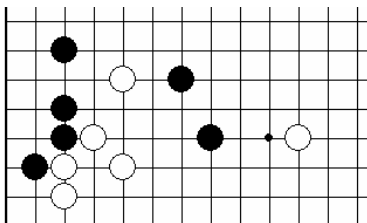
**А** – низший уровень сложности, **В** – средний, **С**- высший.

### № 1 (А)



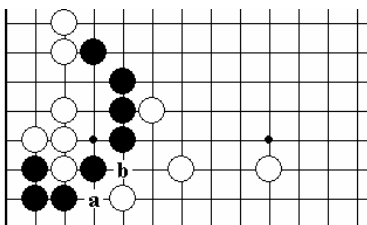
Продолжение **а**, **б** неинтересно.  
Как использовать **▲** ?

### № 3 (С)



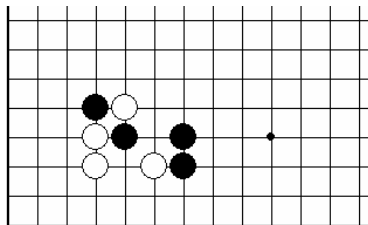
Используя тонкость связки *кеймой*,  
заблокировать белых.

### № 5 (В)



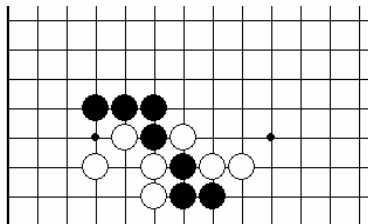
Если **а**, то **б** – *кикаси*.  
А нельзя ли сыграть в темпе ?

### № 2 (В)



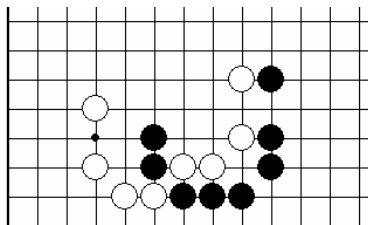
Как ответить на *кири* ?  
Это распространенное *судзи*

### № 4 (В)



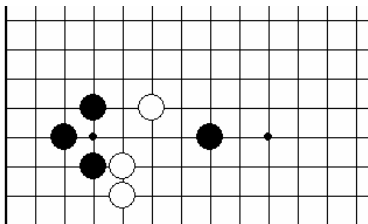
Учтите: *сигё* выгодное для черных!

### № 6 (В)



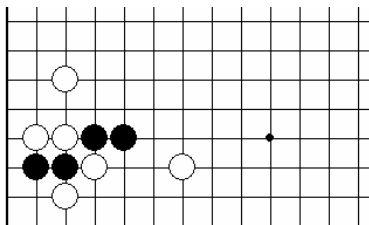
Разрезающие камни можно убить.

## № 7 (B)



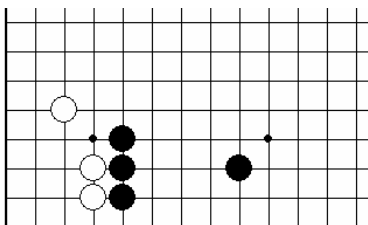
Используя тонкость связки *кеймой*, черные блокируют противника

## № 8 (B)



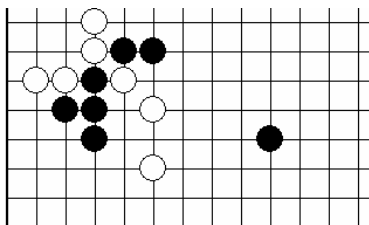
Жертва поможет установить форму

## № 9 (B)



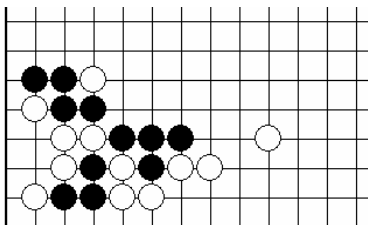
В углу есть хорошее *идзимэ*.

## № 10 (A)



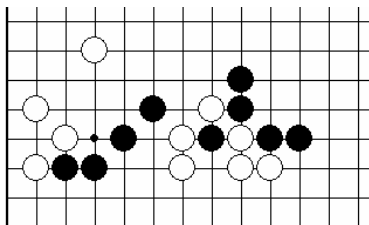
Как бы Вы защитили угол?

## № 11 (C)



Какой ход остался в углу?

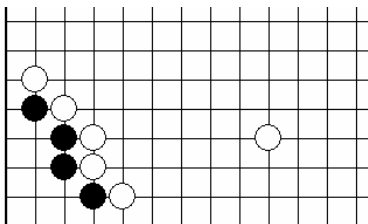
## №12 (B)



Надо заблокировать наилучшим образом.

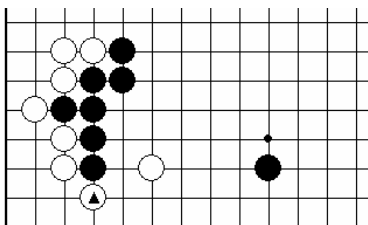


## № 19 (C)



В углу выживать не перспективно – слишком много получают белые на стороне

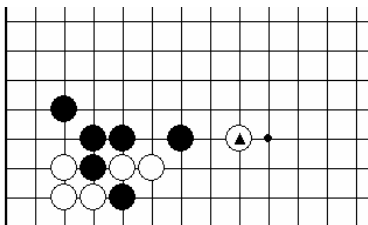
## № 21 (B)



Ханэ ⊕ – 100% кикаси.

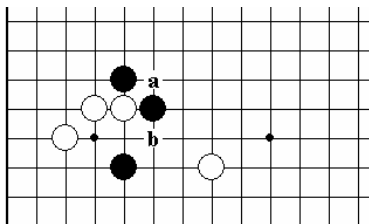
И все же черные должны улучшить момент для полезной вставки.

## № 23 (B)



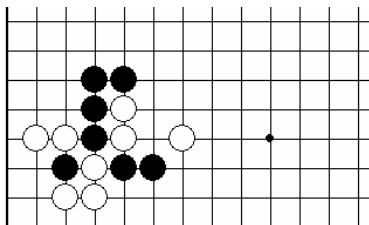
С помощью симэ-цукэ (удушение) надо сделать из камня ⊕ дурака

## № 20 (B)



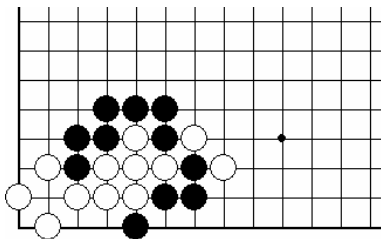
И ⊕, и ⊙ неприятно.  
Как сделать сабаки?

## № 22 (C)

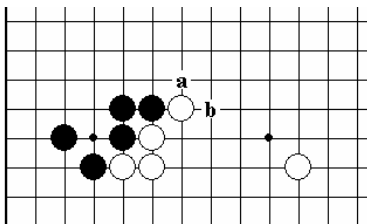


Что делать с двумя камнями внизу?  
Учтите фон четырех камней сверху

## № 24 (C)

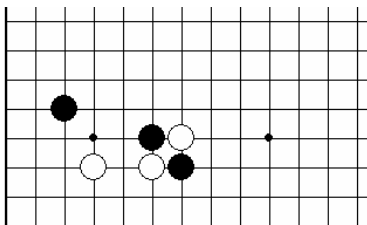


**№ 25 (B)**



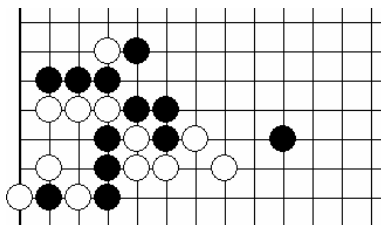
а, б довольно пресно.

**№ 27 (C)**



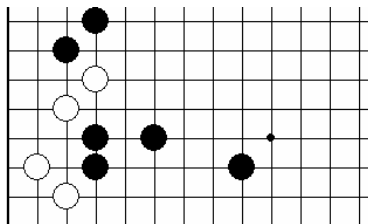
Учитывая, что *ситё* вправо-вверх в пользу черных, как им проще всего построить форму.

**№ 29 (C)**



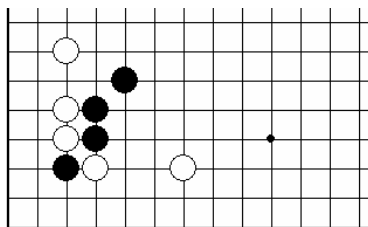
Черные в углу не берутся.  
Надо досчитать до конца.

**№ 26 (B)**



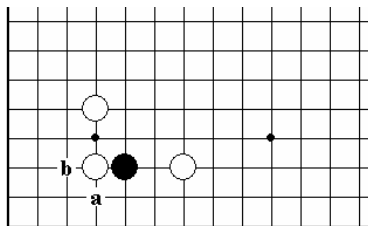
Выгоду можно получить,  
подчеркнув слабость белых

**№ 28 (B)**



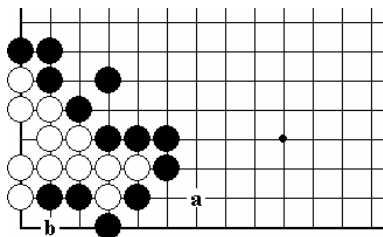
Жертвой камня в углу  
черные устраивают свою форму.

**№ 30 (B)**



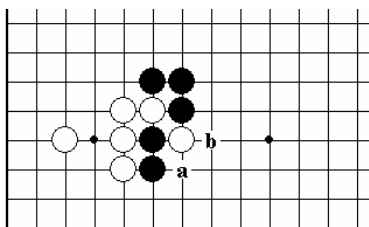
Сделайте *сабаки*.  
Сразу скажу, что **а**, **б** - тяжеловесно

### № 31 (C)



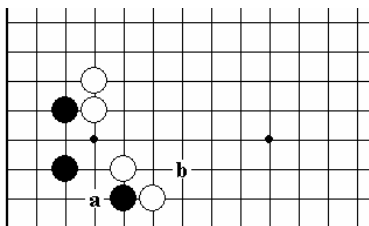
Ⓐ - Ⓑ с жизнью, Ⓑ - Ⓐ - то же.  
Есть ли выход из заколдованного круга.

### № 33 (B)



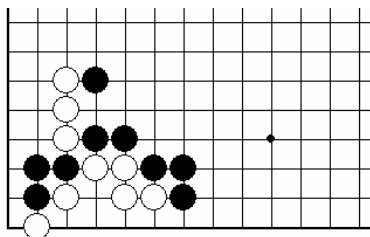
Ⓐ, Ⓑ - тяжело.  
Это задача на тему «жертва».

### № 35 (B)



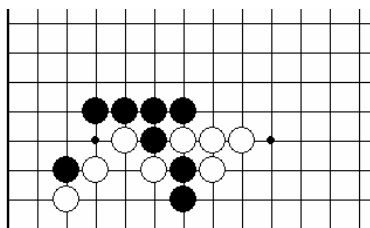
После Ⓐ, Ⓑ белые, понятно, плотны.

### № 32 (C)



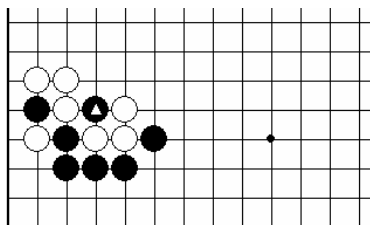
Попытайтесь что-нибудь выжать из угла. Прямое *ko* было бы успехом.

### № 34 (B)



После увеличения числа ходов дорога одна.

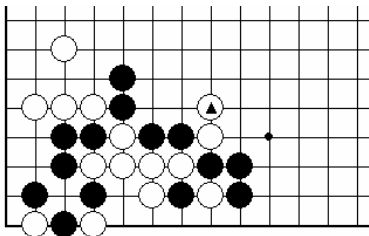
### № 36 (B)



Убегать камнем ♣ – перенапрягаться.  
Придумайте ему лучшее применение.

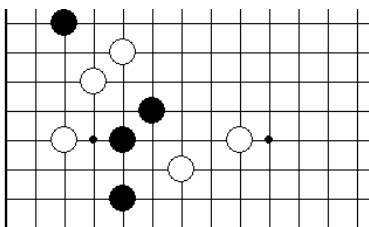


### № 37 (C)



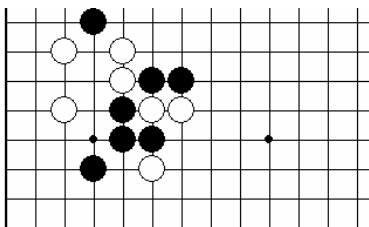
⬤ сыграно как *ко-датэ*.  
Как отвечать?

### № 39 (C)



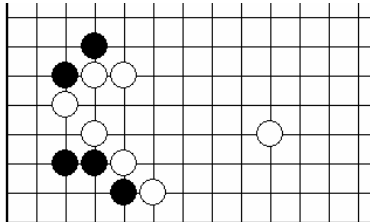
Какое *судзи* даст тройке твердую базу?

### № 41 (B)



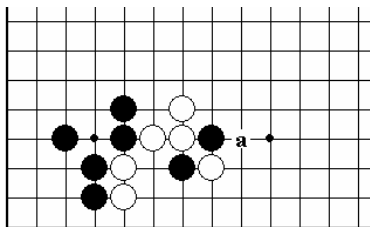
*Сутё* вправо вверх – выгодное для черных. Как им лучше всего сыграть?

### № 38 (C)



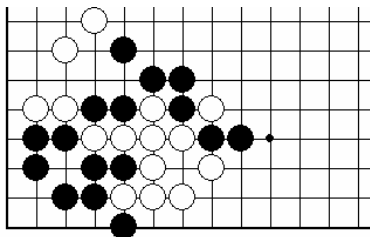
Надо как можно больше получить в углу

### № 40 (C)



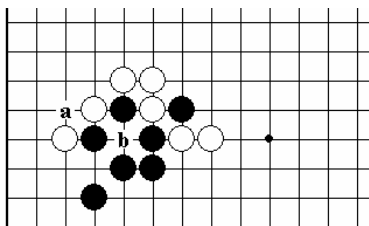
*Сутё* ⓐ не проходит.  
Что в таком случае могут предпринять черные?

### № 42 (C)



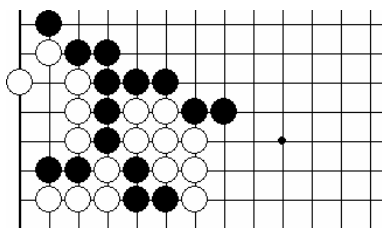
На нижней стороне нужно провести болезненное для противника *идзимэ*.

## № 43 (C)



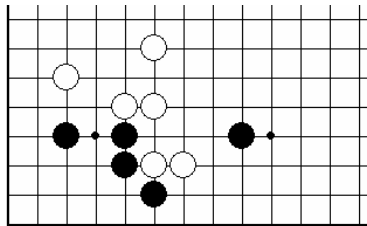
Сначала *кири* ㊳,  
но что делать после взятия ㊴.

## № 45 (C)



Провести *идзимэ* вниз.  
Очень полезный прием

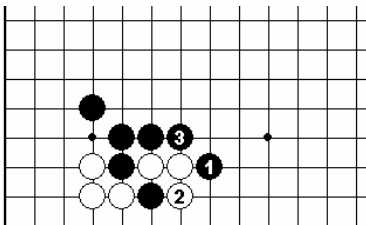
## № 44 (C)



Хоть и маленькое, но полезное *судзи*

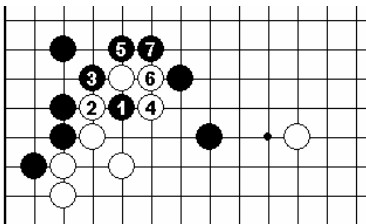
## ОТВЕТЫ.

# № 1

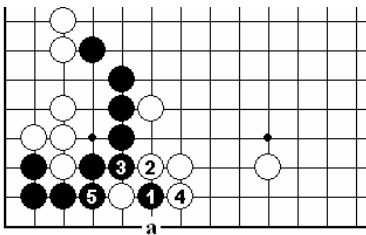


Цуке к носу ❶!  
Если ❷ в 3, то ❸ в 2.

# № 3

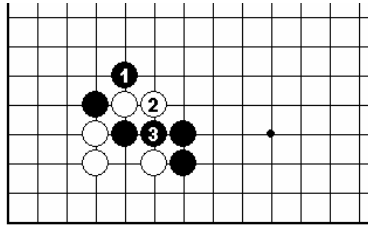


*Цукэ-коси* ❶ дает прочную блокаду

**№ 5**

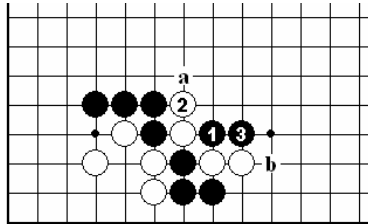
После **5** и **a** черные в темпе  
соединились

## № 2



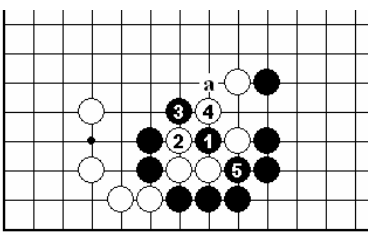
**1, 3** обеспечивают быстрое развитие.

# № 4



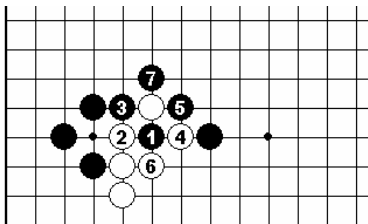
После **3** *миаи*: **а** и **б**

# № 6



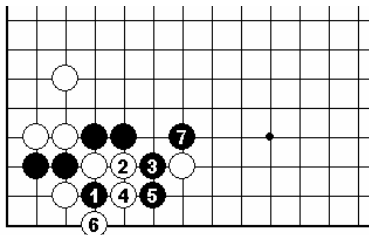
После ⑤ и соединения белых, черные добивают путем а

## № 7



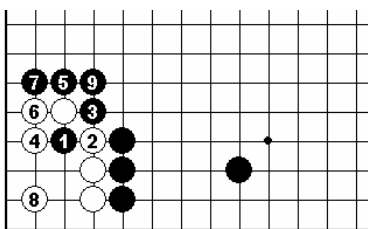
Цукэ-коси ① дает блокаду к ⑦

## № 8



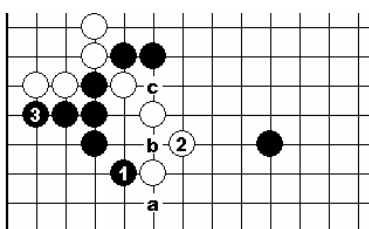
Жертва ① помогает построить форму к ⑦

## № 9



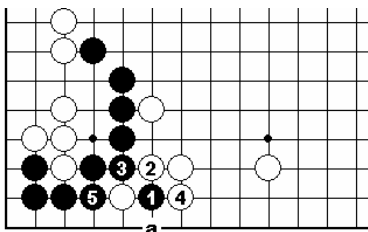
Вновь цукэ-коси помогает устроить форму

## № 10



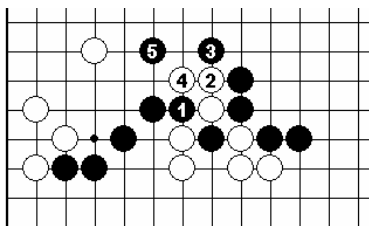
①, ③ четко защищает.  
Если ② в 'а', то ⑥, ②, ④

## № 11



① - ⑤ шанс последней надежды.  
Если ④ в ⑤, то ⑥

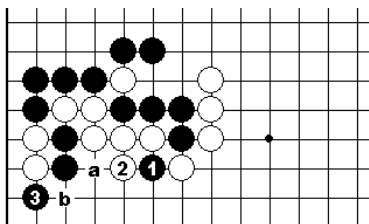
## № 12



③, ⑤ – ясное симэ-цукэ

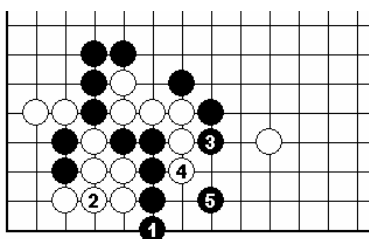


## № 13



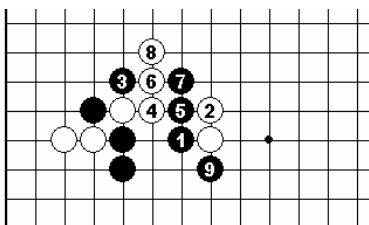
После ③, ④, ⑤ – у белых нет *оси*

## № 15



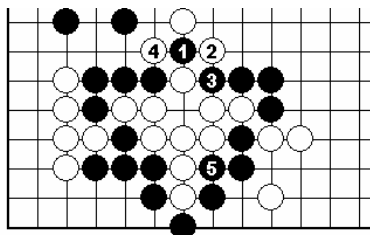
① красиво. Если ② в 3, то ③ в 2

## № 16



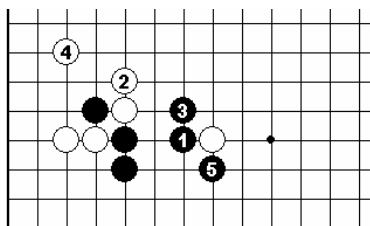
Цуке ① готовит  
стандартное *сабаки* ③, ⑤

## № 14



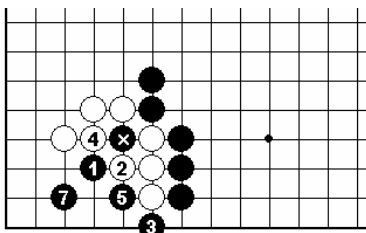
① и белые погибнут от *ои-отоси*

## № 16



Вариант

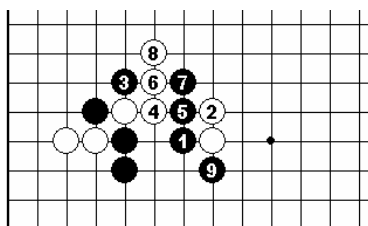
## № 17



⑥ соединение на месте ✕

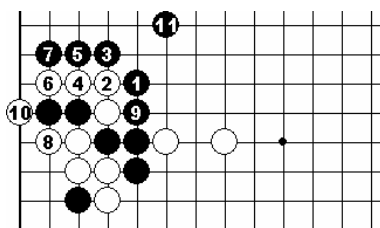
① ! ③, ⑤ - сибори

## № 17



Здесь ① - ошибка

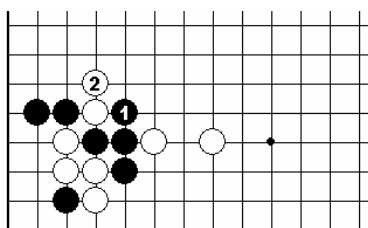
## № 18



Какэ ① – правильная жертва.

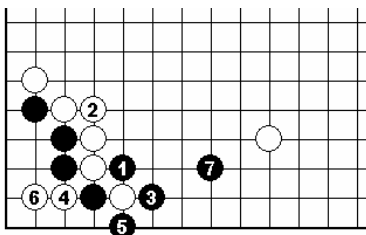
⑪ – форма.

## № 18



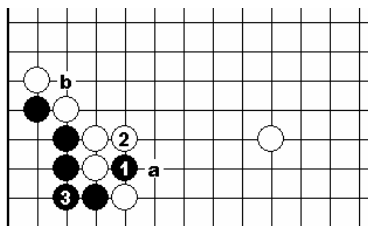
Ошибка

## № 19



Черным лучше вылезти из угла.

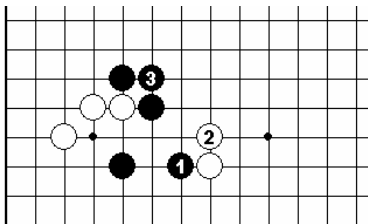
## № 19



Вариант. Если ②, то после ③

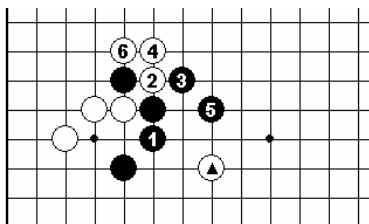
а и b *миаи*.

## № 20



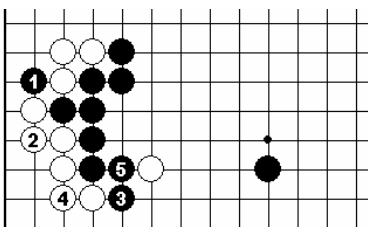
❶ – легко, но прочно

## № 20



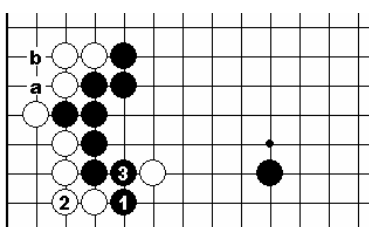
Ошибка. ❺ не влияет на ㊦

## № 21



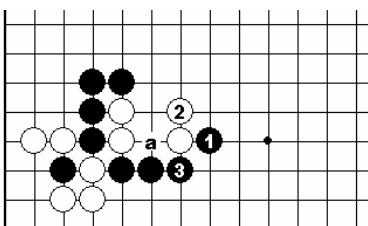
❶ - полезная вставка.  
Точно подгаданный момент

## № 21



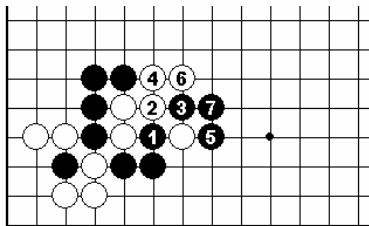
После ❶, ❸ на ❸ белые уже с  
большой пользой для себя ответят ❷

## № 22



❶ – полезное *судзи*.  
Если ❷ в 3, то ❸

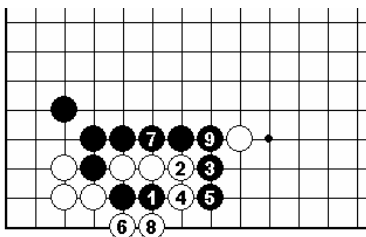
## № 22



При такой серии четыре камня слева  
становятся слабыми.

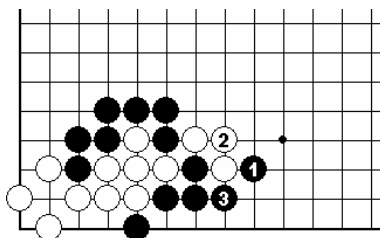


## № 23



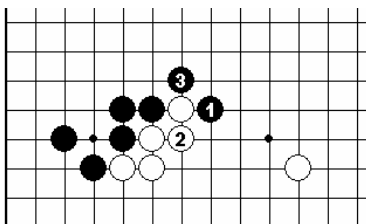
Ноби ① помогает получить большую плотность

## № 24



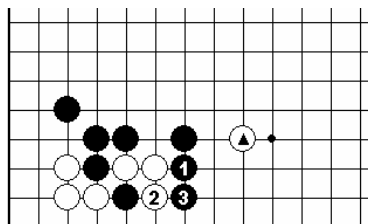
В принципе, аналогично № 22

## № 25



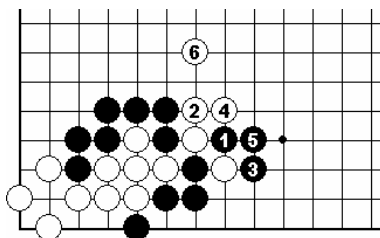
Хасами-цукэ – лучшее.  
② ухудшает форму

## № 23



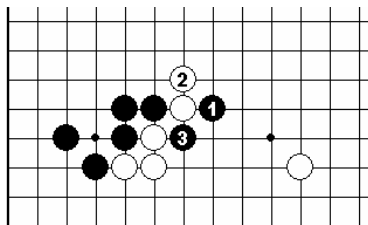
Здесь ▲ гасит влияние черных

## № 24



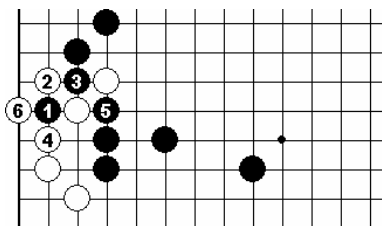
①, ③ простовато. ⑥ уходит

## № 25



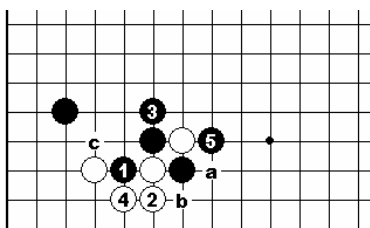
Вариант.  
После ③ у белых трудный бой.

## № 26



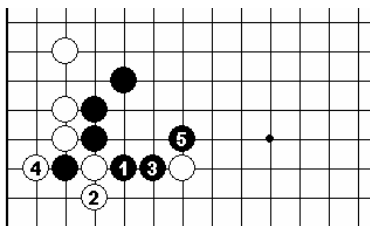
После *цукэ-коси* черные усиливаются на стороне.

## № 27



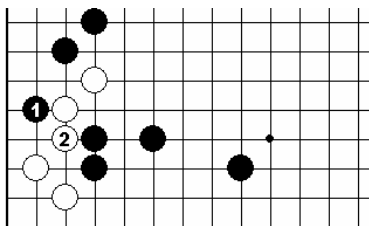
①, ③ – «*атэ-хики*» судзи.  
Если вместо ④ – а, то ⑤ в 4, б, с.

## № 28



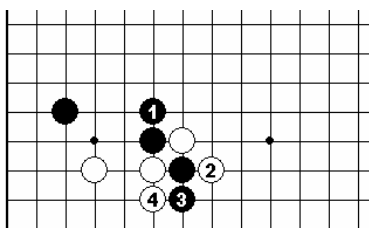
Это *дзёсэки* с *иккэнтакагакари*,  
*иккэнбасами*.

## № 26



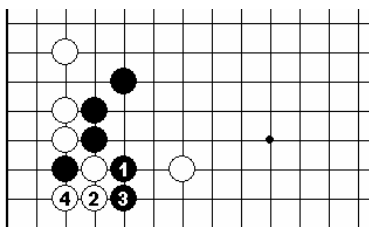
② слишком уступчиво.

## № 27



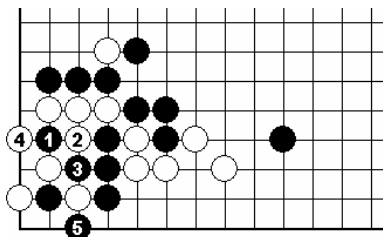
*Хики* без *атэ* не работает

## № 28



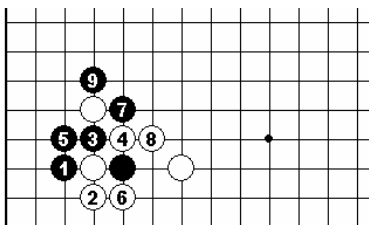
Здесь форма черных тяжеловесна.

## № 29



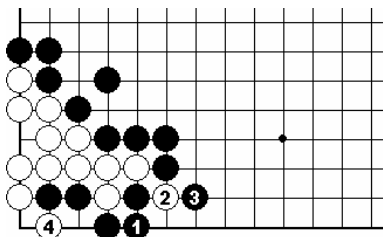
❶ *вариантом судзи*. После ❸ в худшем случае – *сэки*.

## № 30



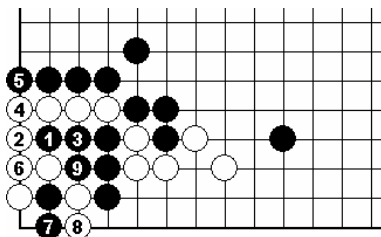
Изящное *сабаки*.

## № 31



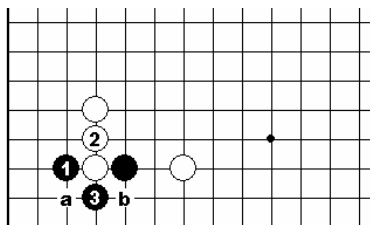
❶, ❸ – самое плотное.

## № 29



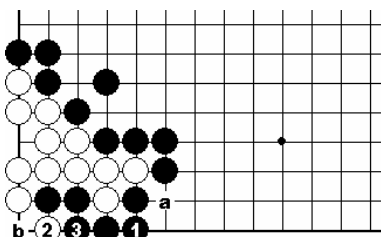
❷ ведет белых к краху

## № 30



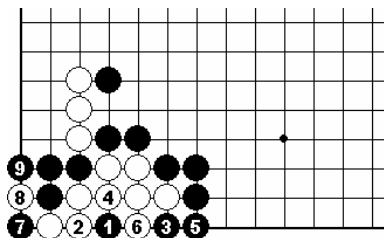
После ❸, ❹, ❺ черные заберут камень и будут довольны этим.

## № 31



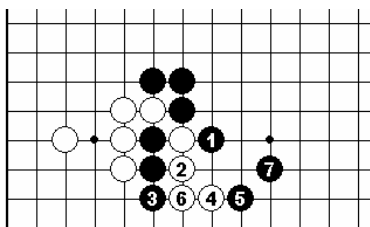
Белым лучше не заводится с *ко* – ❸, ❹, ❺

## № 32



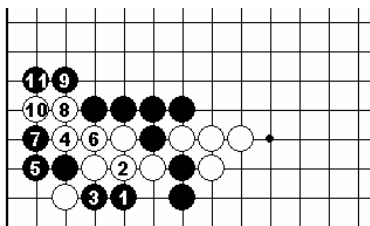
9 дает ко.

## № 33



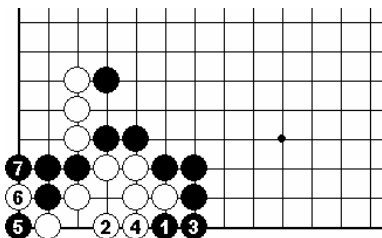
Запомните метод построения формы  
1 в 4 тоже хорошо.

## № 34



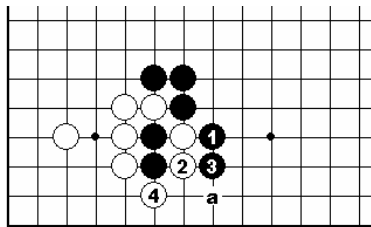
Белые захвачены целиком.

## № 32



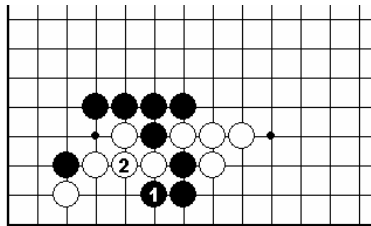
Здесь ко двухходовое, это уступка.

## № 33



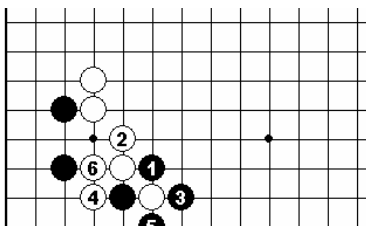
Здесь у белых остался  
хороший ход а.

## № 34



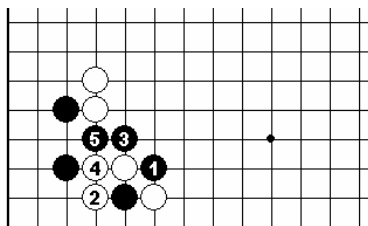
1 бесполезно.

# № 35



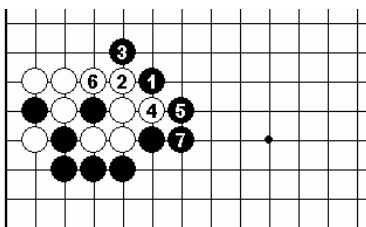
Киритигаи ① –легкое сабаки.

# № 35



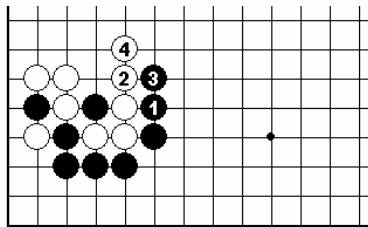
Вариант.

# № 36



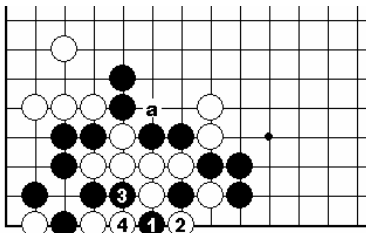
Какэ ① ведет к выгодному сибори.

# № 36



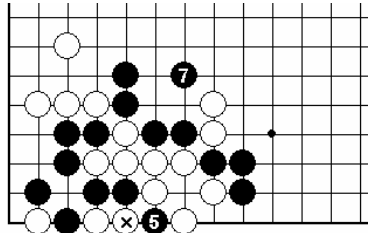
①, ③ – недостаточно.

# № 37



Белые не успевают сыграть ③.

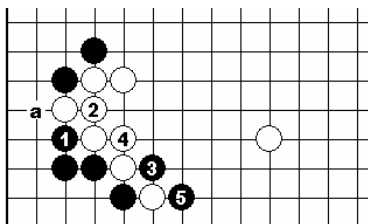
# № 37



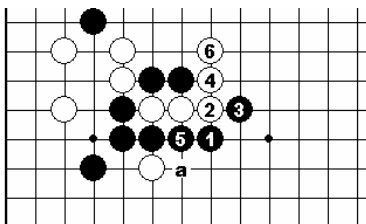
⑥ на место ⑤

Контрвзятие ⑤ – ключ задачи.

## № 38

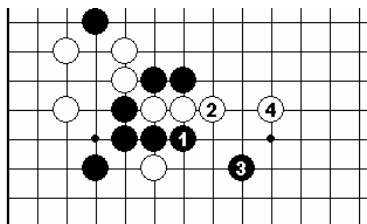


## № 41



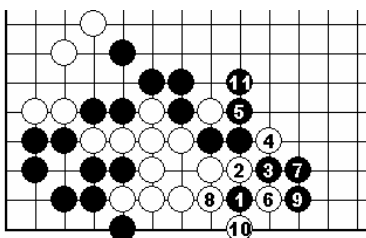
Какэ ① – судзи.  
Если ② в ⑤, то и а ситё.

## № 41



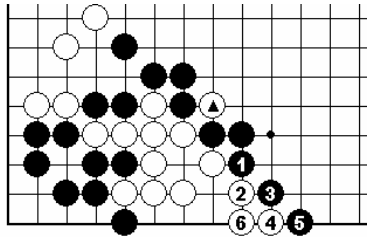
Это более медленный шаг.

## № 42



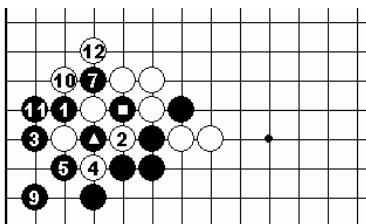
Кадо 1 блокирует.

## № 42



Здесь у черных нет времени  
стреножить ▲, и это адзи очень  
плохое.

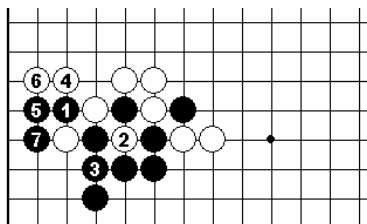
## № 43



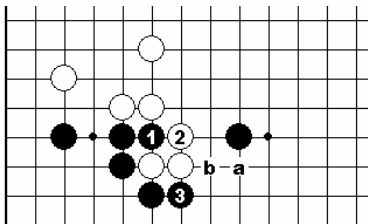
⑥, ⑧ соединения на местах ▲, ▣

③ помогает захватить темп.

## № 43



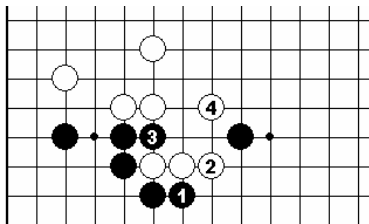
Здесь у черных готэ.

**№ 44**

**1, 3** хорошо кусает.

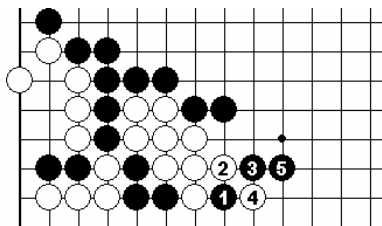
Если **a**, то **b**.

Если **б**, то это *зуката*.

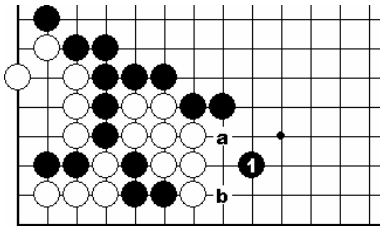
**№ 44**

④ – отличная форма.

# № 45



❶ – ❷ – отличное *симэ-цукэ*.

**№ 45**

**1** (или **a**, или **b**) – вяло.