

КАТО МАСАО



ТОМ 1



АТАКА И УБИЙСТВО

Оглавление:

Глава 1. Фундаментальные основы атаки	
1. Мишени для атаки	3
2. Жизненные точки для атаки	8
3. Накрывающие ходы	16
4. Рыцарский ход	26
5. Обходная и раскалывающая атаки ..	36
Глава 2. Задачи	61
Глава 3. Рождение "убийцы"	

Об авторе:

Като Масао родился в Фукуоке 15 марта 1947 года. В 1959 году он поступил в школу Гв Китани Минору, а в 1964 году сдал экзамен на первый профессиональный дан. В 1973 году он продвинулся до восьмого дана. В 1967 году, сыграв со счетом в 37 побед при 7 поражениях, он поставил рекорд, став первым четвертым даном, попавшим в лигу Хонинбо. В 1976 году, после восьми безуспешных попыток в прошлые годы, он выиграл свой первый титул в турнире Гвсэй. в этом же году выиграл титул 10 дан. В следующем году титул Хонинбо. В 1978 году был представлен на 9 профессиональных дан.

Предисловие

Бойня за большими группами и уничтожение их — одно из величайших удовольствий Го. Это привилегия всех любителей, которые играют для удовольствия, но многие изобрели свои собственные стили атаки.

Соответственно, существует огромное количество игроков, атакующих и захватывающих группы только для того, чтобы обнаружить, что они запечатаны за своей плотной стеной, или оказывающихся не в состоянии обеспечить достаточно территории.

Во время недавнего бума публикаций в мире Го было много публикаций книг по дзесэки и тэсуэзи, но мало книг посвященных кардинальным принципам атаки. Это плачевная ситуация для игроков которые хотели бы знать как атаковать и данная книга написана для них. Глава 2 построена по принципу вопрос ответ и имеет цель практического применения этих методов. В главе 3 приводятся мои собственные партии с атаками из профессиональных турниров и все они кончились внезапно после тяжелой борьбы. В главе 1 изложены основные принципы атаки. Я надеюсь, что хорошо ознакомившись с этой книгой Вы тоже можете стать "убийцей".

1. МИШЕНИ ДЛЯ АТАКИ.

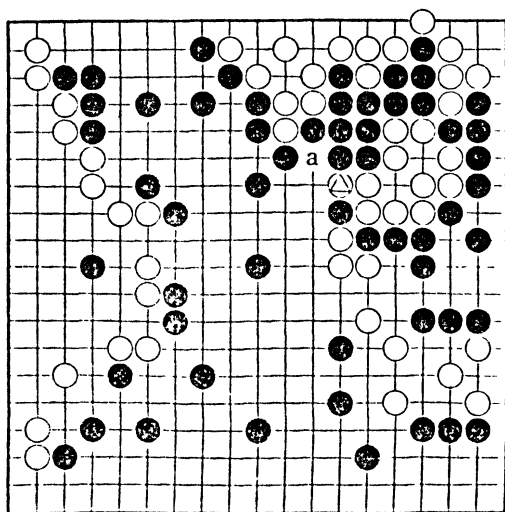
Первая вещь, которую вы должны рассмотреть, какую группу атаковать или захватить. Очень хорошо беспрестанно атаковать одну из групп вашего партнера и в конце концов захватить ее, но дело в том, что существуют такие группы, захватить которые полезно, и такие, которые нет. Поэтому первый шаг решить, что избрать целью атаки.

ПРИМЕР I Ход черных.

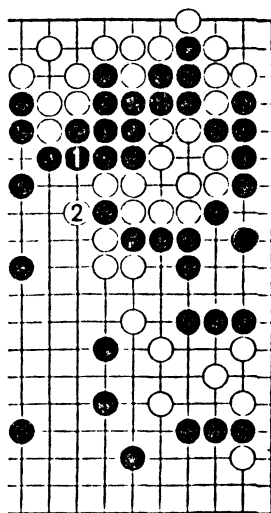
Белые только что сделали ход. Поэтому у черных теперь есть 13 камней в атари наверху и 1 камень в атари внизу. Большинство игроков немедленно подумают о соединении в "А", но вы должны рассмотреть доску в целом, прежде чем решить, разумно это или нет.

Д. I Неудача

Без сомнения, соединение черных 1 большой ход ценностью больше 20 очков, но это неправильный ответ. Он позволяет белым захватить ходом 2, так что большая группа, выбирающаяся с правого нижнего угла, внезапно становится полностью безопасной. Отметьте, что ход черных не представляет собой ничего, кроме йосе-хода.



Example 1. Black to play



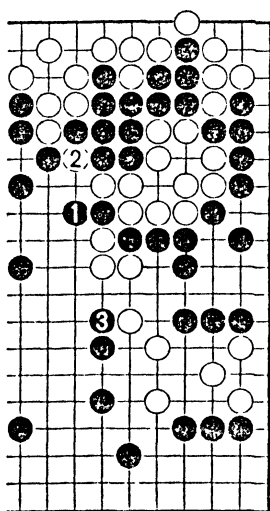
Dia. 1

Д. 2 Нацеливание на большую группу.

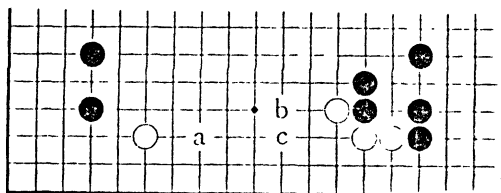
Черным надо решительно вытянуться ходом 1 и нацелиться на атаку большой белой группы. Это позволяет белым захватить ходом 2, но потом черным 3 решающий ход. Полное удовлетворение решающей атакой ценой незначительных потерь – это будет одной из основных тем книги.

ПРИМЕР 2 Ход черных

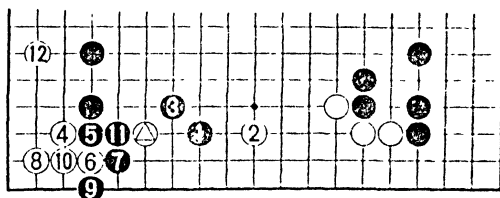
Ограничив себя только этой частью доски решите, какую цель вы будете атаковать. Вы можете выбрать одну из точек "А", "В" или "С", но которая именно из них даст наиболее сильную атаку?



Dia. 2



Example 2. Black to play



Dia. 1

Д. 1. Потеря.

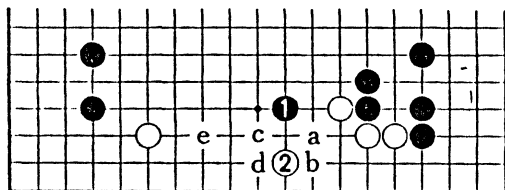
Давайте начнем с рассмотрения взятия в клетки 1. Правильный ответ белых – стабилизировать свою группу справа, пока делается ход 2, затем, хотя черные могут заглотить 2, у белых достаточно места, чтобы вспрыгнуть в точку 3 – компенсацию в углу. Результат после белого 12 заключается в том, что черные справились с захватом 2, но белые получили хороший результат с обеих сторон и уменьшили черных до переконцентрированной формы. С точки зрения белых – легкий камень, который они могут отдать.

Д. 2 Почти правильно.

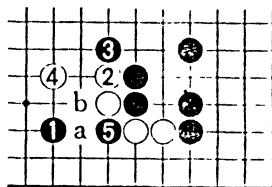
Ход черных 1 всегда жизненно важный в этой форме, обычно бывает правильным ответом воспользоваться в 2 и поэтому игра черных недостаточно строгая. Позднее, если черные делают ход в "А", белые могут сохранить свое соединение ходом в "В", а также могут проползти вдоль стороны "Д". В ответ на ход черных в "С" пункт "Д" черные могут делать ход в другом месте доски или продолжать надавливать в "Е", что нельзя назвать неудовлетворительным для них. Однако, есть еще лучший план игры.

Д. 3 Правильно.

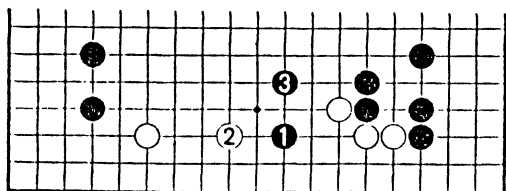
Я предпочел бы пойти вниз в пункт 1. Если белые ходом 2, черные выигрывают ходом 3 и уже группа белых из 3 камней причиняет бессмысленное беспокойство. Сравните это с д. 1. Там клетки оставляли белым достаточно места для хода в угол на этой стороне. Здесь это не так.



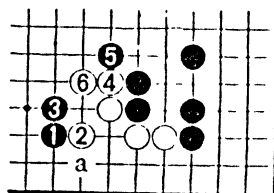
Dia. 2



Dia. 4



Dia. 3



Dia. 5

Д. 4 Большая выгода.

После черного 1 у белых нет другой возможности, кроме бегства. Тем не менее, если они вылезают ходом 2, черный 3 суровый ход. Белый 4 оставляет черным разрезание 5, а позиция белых в руинах. Естественно, теперь на ход белых в "А" черные отвечают в "В".

Д. 5 Грубый стиль.

Ход белых вплотную 2 все еще ведёт к плохой форме: он сделал не больше, чем спасение из окружения. Или белые просто делают ход 4 в 6, черных ходов в "А" разрушает форму белых.

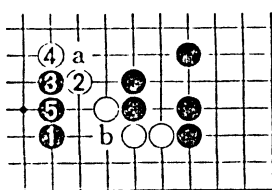
Д. 6. Два выбора.

Рассмотрев все белые, вероятно, сделали бы ход 2. Однако, ответ черных – ход вплотную 3, за которым следует соединение в 5 – очень силен. У черных есть выбор из двух точек разрезания, и у белых нет подходящего продолжения. Ясно, что ход черных на 1 на д.4, 5 и 6 – очень сильный ход в каждом случае.

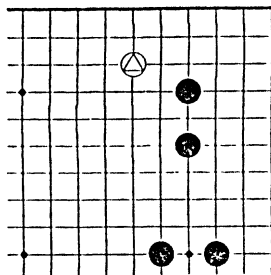
Основной подход к атаке, таким образом, следующий:

1. Выделите в качестве своей цели тяжелую группу, которую ваш партнер не может использовать для того, чтобы создать что-либо еще.
2. Найдите сильный ход.

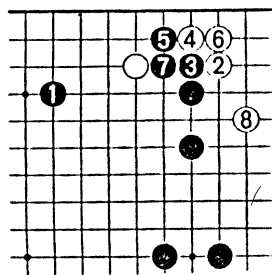
Тяжелые группы все же не растут на деревьях, поэтому вам нужно несколько хороших технических приемов для превращения легких групп в тяжелые.



Dia. 6



Example 3



Dia. 1

Тяжелые группы всё же не растут на деревьях, поэтому вам нужно несколько хороших технических приемов для превращения легких групп в тяжелые.

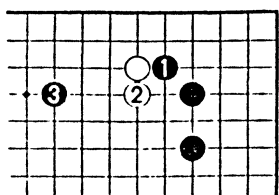
ПРИМЕР 3 Ход черных.

Белые приблизились к углу ходом ④, а затем сыграли в другом месте доски. Теперь вопрос состоит в том, как атаковать этот камень, поскольку сам по себе не тяжелый.

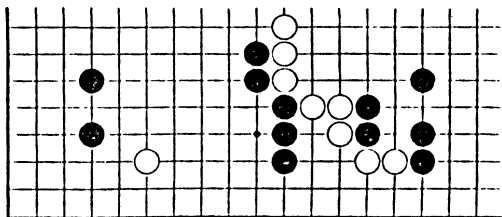
Д. 1.

Если черные занимают в клещи ходом 1, то белые обменяют угол на свой одинокий камень. Таким способом черные не получили выгоды от своей атаки. Как бы без сомнения, знаете, белые могут также управлять этой ситуацией, сделав ход 2 в пункт 3.

Причина того, что черные ничего не получили от своей атаки заключается в том, что они атаковали легкий камень. До атаки 1 черным необходимо найти какой-либо способ сделать белый камень тяжелым.



Dia. 2



Example 4

Д. 2. Обычный способ атаки.

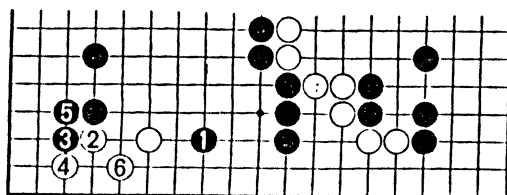
Черным лучше зажимать в клещи после обмена ходами черных I белых 2. Это обычный метод атаки. Раз белые добавили камень 2, их группа стала тяжелой, и не только стала мишенью для атаки, но, кроме того, получила слишком мало места, чтобы работать или делать 2 глаза. Более того, для белых игнорировать ход черных I и давать сделать хэйн в пункт 2 было бы невозможно.

ПРИМЕР 4. Ход черных.

Это продолжение примера 2. Вы собираетесь атаковать уединенный белый камень слева, но сначала вы должны сделать его тяжелым.

Д. I. Форма живет.

Черные могут подобраться до пункта I. Это кажется жестоким, но в этом ходе есть кое-что неудовлетворительное. Белые могут пойти в точку 3-3 и обменять угол на свой одинокий камень. Или они могут справиться с ситуацией достаточно просто, присоединяясь в пункте 2. После ходов, вплоть до белого 6, у белой группы жизненная форма влияние черных не работает правильно.

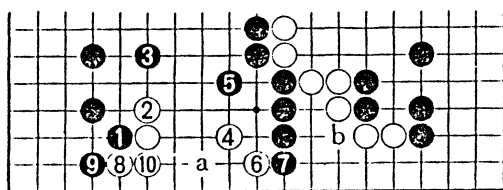


Dia. 1

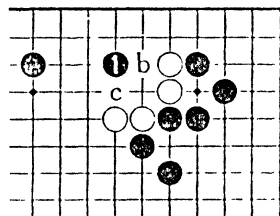
Д. 2. Выгоды атаки.

Нет сомнения, что к настоящему моменту вы поняли идею. Ход черных 1, подталкивающий белых к добавлению камня 2, а затем ход черных 3 – правильный ответ. Черный 1 служит для предотвращения вторжения в угол в пункте 3-3, а черный препятствует движению белых к центру, в результате чего у белых нет других возможностей, кроме строительства жизни на краю. Черный 5 – соответствующий ход, защищающий и создающий плотность в то же самое время и, хотя после хода 10 белые почти живы, черные еще могут доставить им неприятности, ставя камень в "А", в то же время стало возможно разрезание в "В". Преимущество атаки легко видеть всем.

Запирать в тяжелые группы или делать легкие группы тяжелыми – это первые этапы атаки.



Dia. 2



Example 1

2. ЖИЗНЕННЫЕ ТОЧКИ ДЛЯ АТАКИ.

Существуют неопределенные жизненные точки, которые могут помочь немедленно начать уничтожение. Коль скоро вы выбрали цель вашей атаки, очень важно отыскать ее жизненные точки и пойти в них. Очень часто цель будет иметь определенную форму, как например в примере I.

Каждый знает, что черный 1 жизненная точка. С помощью одного этого удара белую группу заставили бежать для выживания, и, даже если она ухитрится спастись, эффект на остальных частях доски не поддастся подсчету.

В этой позиции лучшее, что белые могли бы сделать для получения двух глаз, были бы ходы в "В" и "С", но более внимательная проверка показывает, что черный 1 превращает глаз в этом месте фальшивый, почему ход черных 1 иназывают тесюдзи – воровство глаза. Это "тесюдзи" имеет чрезвычайно широкую область применения и должно быть упомянуто первым в нашем списке жизненно важных точек.