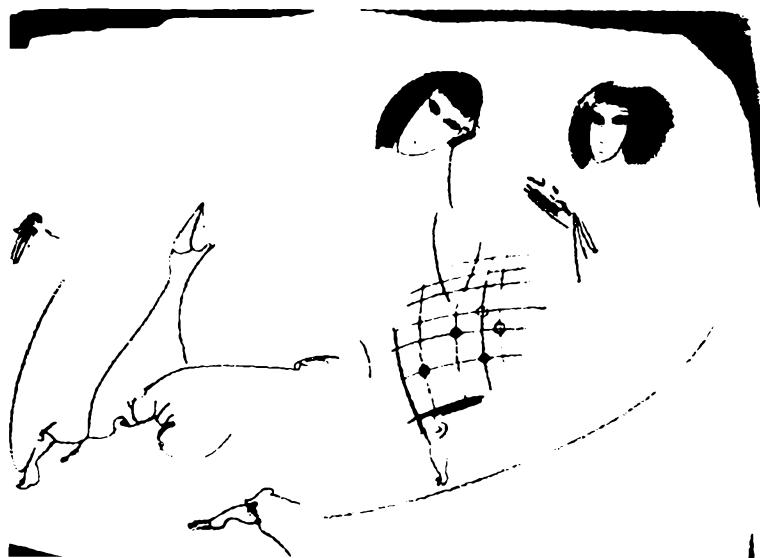


ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ГО

Кадзивара Такэо

# ДУХ АТАКИ



## **Содержание**

### **Часть I. Условия для атаки**

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Глава I. Рашпиль-атака .....     | 4  |
| Глава II. Выбор атаки .....      | 5  |
| Глава III. Цель атаки .....      | 18 |
| Глава IV. Место атаки .....      | 33 |
| Глава V. Направление атаки ..... | 47 |

### **Часть II Время для атаки**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Глава I. Возникновение атаки .....  | 62 |
| Глава II. Темп атаки .....          | 77 |
| Глава III. Начиная с ёсэ-миру ..... | 87 |

### **Часть III Способы атаки**

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Глава I. Дух атаки .....           | 97  |
| Глава II. Атака и контратака ..... | 109 |
| Глава III. Тэсудзи для атаки ..... | 121 |

## ПРЕДИСЛОВИЕ

3 юности я играл столь остро, что мой стиль сравнивали с дрелью. Не аю, может быть, у меня просто были свои представления о формах и четании камней. С годами это стало закрепляться и перешло из разряда интуитивного в осознанную точку зрения.

В Го нет ни начала (фусэки), ни конца (ёсэ) партии, ни сабаки, ни атаки. та позиция, в которой, исходя из её особенностей, нужно каждый раз избирать наилучшее продолжение.

В Го нет ни любителей, ни профессионалов.

Есть постоянное течение камней.

Мы познакомимся с некоторыми искусственными мелями и рифами на ути этого течения, увидим приливы атак и отливы защит.

Кадзивара Такэо

Март, 1980 год

# Часть I. Условия для атаки

## Глава I. Рашпиль-атака

Способ боя под названием «дрель» или «рашпиль-атака» – стиль игры Кадзивары в молодые годы. Откуда такие прозвища? Дело в том, что при игре в «рашпиль-Го» буквально слышен скрежет отгрызаемых территорий, скрип притираемых друг к другу камней...

С тех пор прошло двадцать лет. Понимание автором игры Го, конечно же, расширилось. Но и по сей день оригинальные приёмы атаки занимают в игре Кадзивары почётное место.

### §1. Определения атаки

Слово «атака» согласно словарю толкуется как:

1. приблизившись, загонять (в угол);
2. вести бой, нападая на противника вплотную;
3. Сокращать расстояние, сжимая кольцо.

Два первых толкования хорошо подходят к Го. Главное в них то, что это меры, угрожающие существованию камней противника. Но в Го захват камней противника никогда не был самоцелью. Всё определяется территориальными соображениями. Тем не менее, создавая угрозы захвата камней противника, можно вынудить его сделать территориальные уступки.

Таково и будет определение атаки и тема нашей книги: «Создание угроз существованию камней противника для достижения собственной выгоды».

Естественно, не попадающие под это определение сэмзай или сикацу здесь рассматриваться не будут.

### §2. Синоги

(выход из затруднительного положения)

Есть два способа препятствовать атаке: мамори и фусэги.

Мамори – защита, охрана, оборона; обеспечение надлежащих мер по предотвращению непосредственной опасности.

Фусэги – «предотвращение» – ликвидация угрозы ещё на дальних подступах, профилактика. Но случаев, когда не то что вторым, но и первым приходится пренебречь, ради более важного, очень много. Тогда и заходит речь о синоги.

Синогу – терпеть, выносить, укрываться, спастись.

Синоги – это преодоление помех, затруднений, связанных с выносливостью и терпением.

### §3. Сабаки и синоги

Тема сабаки прошла через третий том данной книги, но этой коснёмся и здесь.

Главное различие:

Сабаки – лёгкое, чаще всего заранее предвиденное решение проблемы, точнее даже – «перепрыгивание через проблему».

Синоги – тяжёлое, медленное выкарабкивание из затруднений, куда попадаешь, чаще всего, из-за недооценки угроз противника и переоценки своих возможностей найти сабаки

## Глава II Выбор атаки

Атака – единственное средство выиграть партию. Начиная разбор различных планов атаки, сконцентрируем внимание на трёх основных темах: выбор момента, цели и направления.

### §1. Срочность

Коми изменило течение партии. Если раньше белые должны были спешить завязать бой, то теперь желание чёрных пораньше начать атакующие действия.

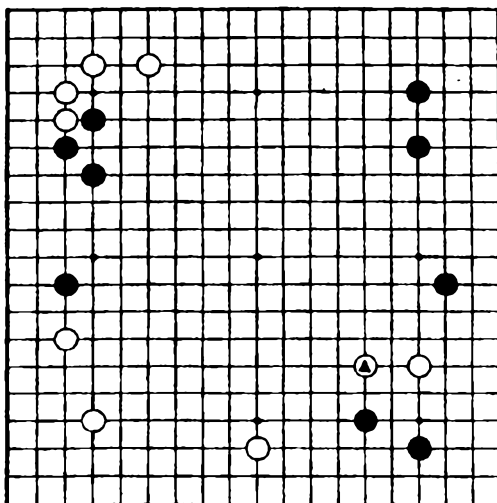
#### Партия №1

Кадзивара (ч) –

Рин Кайхо

Последний ход: ▲

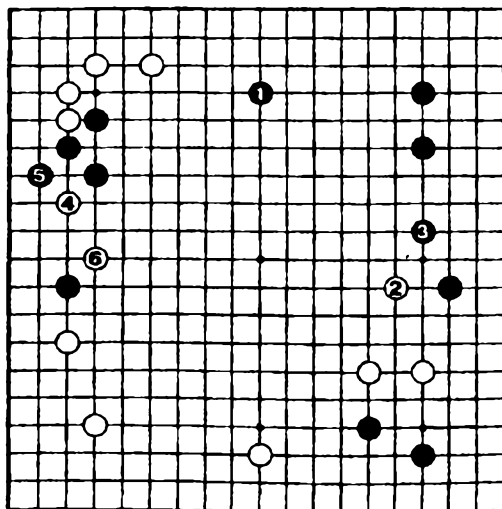
Начиная атаку, оглянитесь по сторонам!



Партия №1

#### Д.1. Не срочно!

Хираки 1 – плохой ход, потому что это движение в сторону крепкого камня. После ч.1 у белых миаи справа сверху и слева внизу. Сначала же они атакуют 4, 6 и, вероятно, этого вполне достаточно.

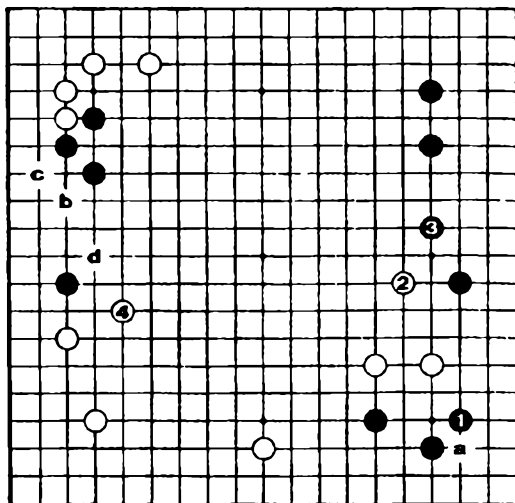


Д.1

## Д.2. Медленно

Косуми 1 предупреждает цукз-сабаки «я», а потому – очень большой ход. Но вновь белые получают достаточно, укрепив в темпе группу с помощью боси 2.

Затем, кроме б.4, возможно и б.«h» – ч.«с» – б.«d».



д2

## Рисунок 1

Как Вы видели, ход белых в 1 отлично защищает их камни на правой стороне. Поэтому представляется логичным занятис чёрными этого пункта.

2, 4 – обычные сабаки. Итак, план атаки чёрных необычен тем, что она начинается выманиванием сабаки.

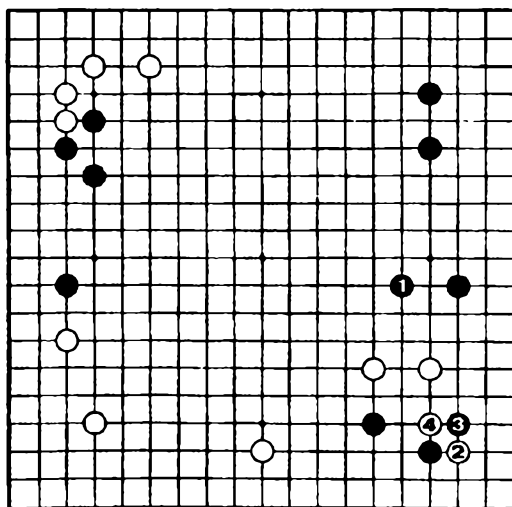
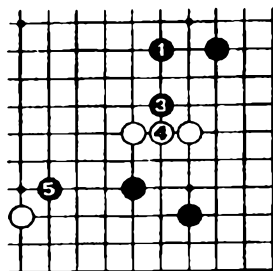


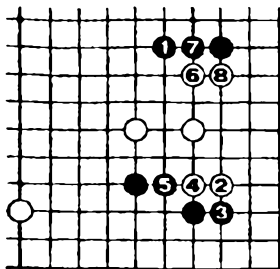
Рисунок 1



д3

## Д.3. Тяжёлое атакуется легко

Отвечать надо, так как при тэнуки позиция белых к 5 ходу будет очень тяжеловесна, а значит – легко атакуема.



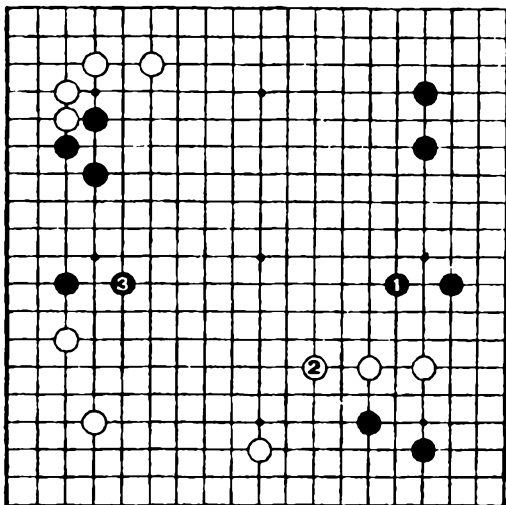
Д4

#### Д.4. Жить, чтобы жить?

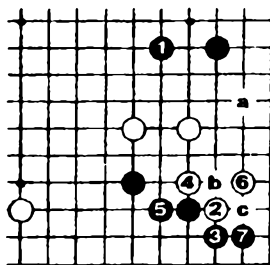
Такой способ «отталкивания», конечно, стабилизирует группу, но при этом урон белых очень велик – чёрные в темпе закрепляют за собой большую территорию. Белым же ещё придётся после 6, 8 потратить два - три темпа для полной стабилизации.

#### Д.5. Бегство

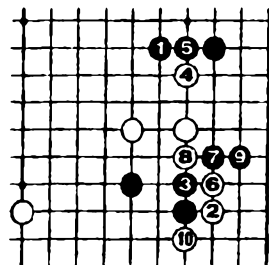
Выход 2, безусловно, уводит камни из-под атаки; появляются и кое-какие возможности нервировать чёрных справа внизу. Но тоби ч.3 хорошо защищает левую группу и тушит мой противника внизу. Заняв отличный пункт 3, чёрные опережают белых в фусэки.



Д5



Д6



Д7

#### Д.6. Вдаться и жить

Если на 2 поддаться 3, то 4, 6 – любопытный приём фуми-коми (вдаться внутрь), 7 пропустить нельзя. Затем б.«а» и белые стоят лучше, чем на Д.4. Если же 5 в «b», то вполне достаточно б.«с».

#### Д.7. Разделение

И ноби 3 непринципиально. Разрезанные надвос, чёрные теряют атакующий потенциал в этом районе.

## Рисунок 2

1...5 – необычно.

7 – важнейшее соединение. Далее атака и защита становятся очень сложными для обеих сторон.

### Д.8. Нсмедленное атэ

1,3 – естественное продолжение, но если далее цуги 5, чтобы удержать угол, то к 10 ходу белые великолепно усиливаются на нижней стороне, получая идеальную форму. Кстати, достижения в очках после 7, 9 не будут большими: у белых осталось б.«а» - ч.«б» - б.«с».

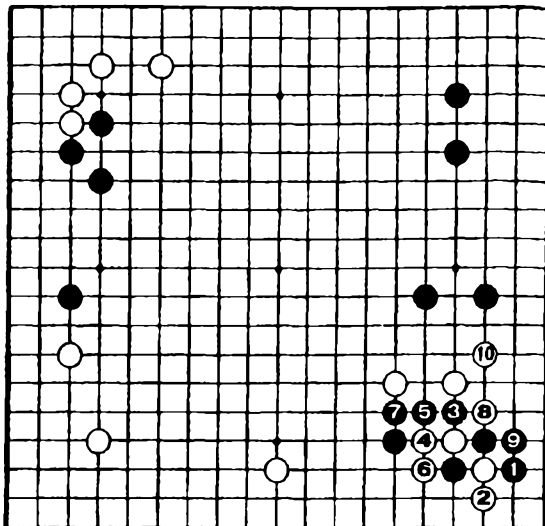
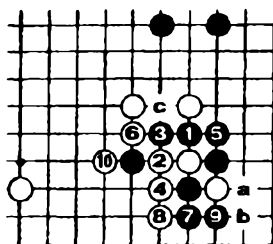
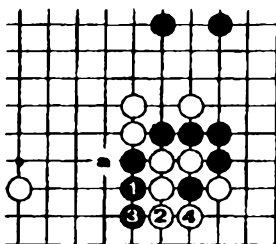


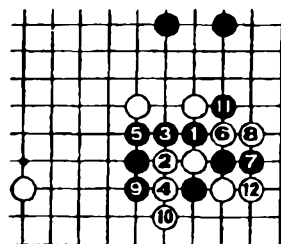
Рисунок 2



Д.8



Д.9



Д.10

### Д.9. Неразумно

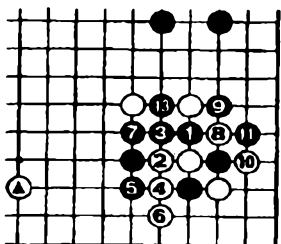
Если же 7 с Д.8 сыграть как здесь 1, то получится саморазрезание на две слабые группы (правая тоже!). На ч.1 в «а» можно играть как б.4, так и косуми б.3.

### Д.10. Соединение сверху

Если же на 5 ходу соединиться сверху, то немедленное кири 6 принесёт белым большую материальную выгоду в углу.

### Д.11. Усиливаясь со стороны

Несколько лучше перед цуги вставить атэ 5. Чёрные усилились со стороны, но оставшееся ватари 4 с камнем 6 портит и этот вариант.

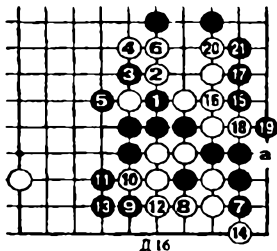


Д.11 (12-цуги)

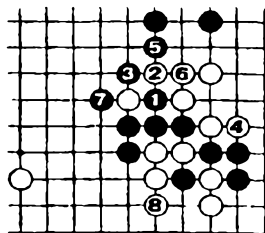


### Д.16. Без атэ

Немедленный прорыв 1, 3 рассчитан на реакцию б.2, 4. Тогда 7, 9 лишает группу глаз и, к 21 ходу, чёрные победоносно соединяются.



Д 16



Д 17

Затем, после б.«а» может возникнуть ко, но белые его не выиграют. Если б.14 в 18, то ч.14, побсждая.

### Д.17. Много очков

Поэтому после 1, 3 белые ответят 4, получая большую материальную прибыль (сравните с Д.12).

#### Рисунок 4

Косуми 1 усиливается в центре; 3 обеспечивает выигрыш сэмзай в углу. В этой серии камни 1 и 7 имеют хорошие перспективы.

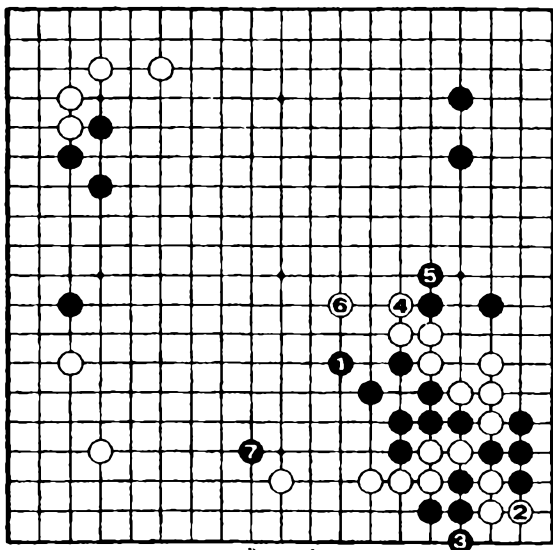
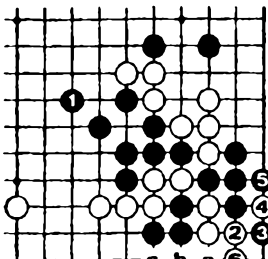


Рисунок 4

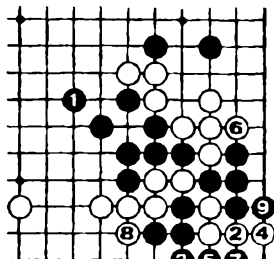
### Д.18. Если не знать судзи...

...то ханэ 3 после 4, 6 приводит к ко-борьбе в данном случае, выгодной для белых: ч.«а» - б.«б» - ч.«с».

Д.19. Искусное судзи Сагари 3 чисто выигрывает сэмзай. Однако то, что у белых остались кикаси-осае 6 и 8, чуть-чуть снижает стоимость ч.1.



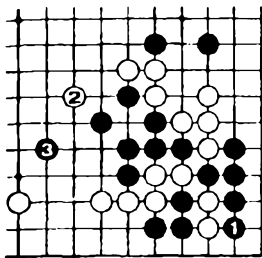
Д 18



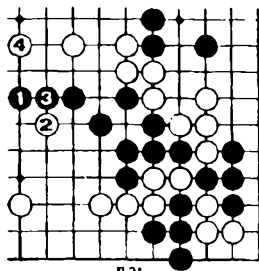
Д 19

## Д.20. Относительно сильное

Поэтому, возможно, следовало закончить в углу ходом 1. Хотя после 2 чёрные должны будут уступить 3, но справа и внизу теперь у белых нет осажё-кикаси, что ослабляет их группу. Это хороший плюс в пользу ч. 1 на этой диаграмме.



Д.20



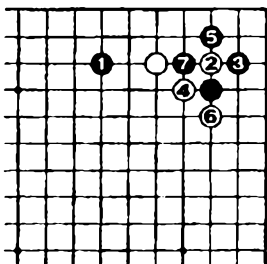
Д.21

## Д.21. Без затруднений...

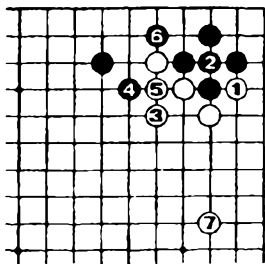
Развиваются чёрные и при 7 на рисунке 4, и как 1 здесь. Но и белые идут в темпе 2, 4. Это деликатный вопрос.

## §2. Жёсткий ход, большой ход

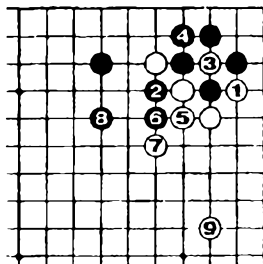
Жёсткий ход угрожает жизни камней; большой ход – сильно влияет на территорию. Но есть нечто, роднящее их – срочность. Упустишь жёсткий ход – захлебнётся атака; упустишь большой – потеряешь опору. Немного конкретнее.



Д.22



Д.23



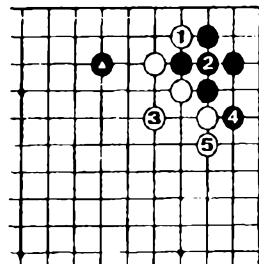
Д.24

## Д.22. Нередкий вариант с иккенбасами 1...7.

Д.23. Здесь к 7 ходу достижения сторон сопоставимы – ясное дзёсэки.

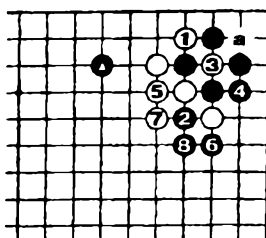
Д.24. А вот 2 – жёсткий ход. Но к 9 ходу выясняется, что белые стоят определённо лучше, чем на Д.23. Можно сделать вывод, что кири 2 на Д.24 – жёсткий ход, не уступая по силе большому ходу цуги 2 на Д.23.

Д.25. Впрочем, обязан сделать такое замечание: белые могут сыграть атэ 1 как здесь, чтобы всплыть камень O. Это не лучший способ игры в данном дзёсэки. Почему?

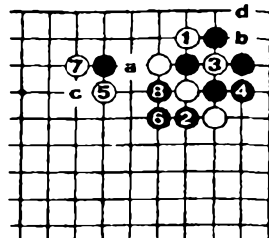


Д.25

Д.26. Потому что на б.1 чёрным можно рекомендовать жёсткий ход 2. Если 5 по образу Д.24, то к 8 ходу у чёрных хорошо, несмотря на оставшееся ко в «а» Камень  отнял хираки от стенки белых и это очень важно.



Д.26



Д.27

Д.27. Белым лучше не играть 5 – это судзи-сабаки, но после ч.8 белые не могут соединиться, т.к. ч.«а» - б.«b» - ч.«с» и осталось ко в «d».

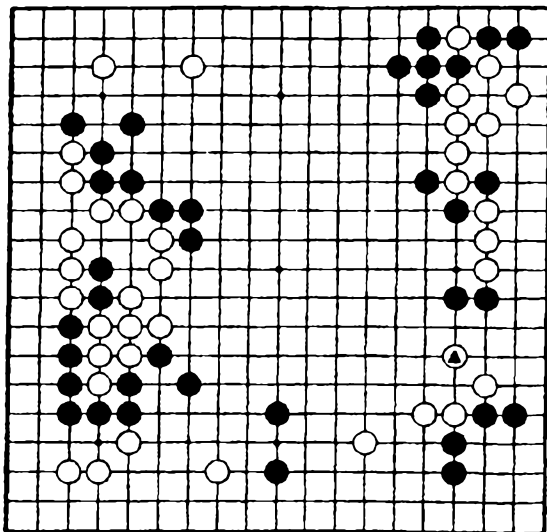
Обычно, если противник играет логично «по позиции», то и жёсткие ходы ему не страшны. Если же равновесие нарушается насильственно, то ищите опровержение пожёстче!

## Партия №2

Кадзивара (ч) –

Хасимото Сёдзи

Сильный ход  укрепил группу, выведя её из-под атаки. Что же осталось чёрным? Где можно пустить в ход дрель?

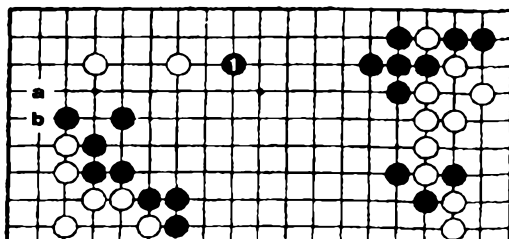


Партия №2

Д.28. Большой ход

Хираки-цумэ 1 заставляет работать стенку справа.

Далее открывается возможность атаки ч.«а» или ч.«b». И всё же, ч.1 – большой, но не жёсткий ход.



Д.28

## Рисунок 1

В партии я сыграл ути-  
ками 1, не только разру-  
шая территорию белых, но  
и угрожая глазным фор-  
мам. 4, 6 – наилучшее  
противодействие.

## Рисунок 2

Чёрные вгрызаются в  
территорию противника,  
допуская ослабление  
внешней группы.

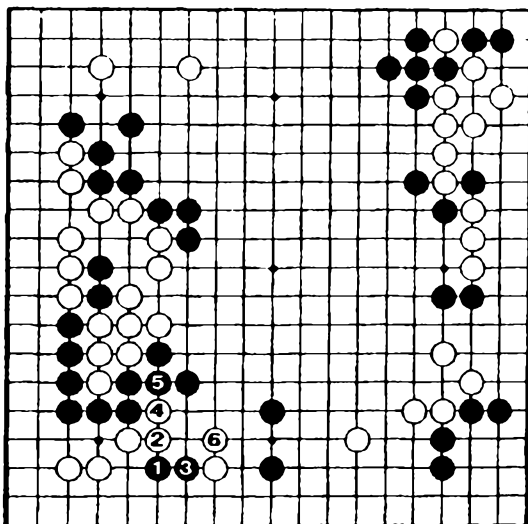


Рисунок 1

## Д.29. Сэмэй

Хочется 8 на рисунке 2

сыграть 1, 3, как здесь. Но при этом белые проигрывают сэмэй в один ход. То же и при 6.11 в «а» - ч. «b» - 6.11 - ч. 12.

Так что 1 сразу в 11 – точная реакция, идея ханэ ч. 10 гасится, и перед чёрными встают неприятные вопросы. Конечно, чёрные отгрызли кусочек территории, но, выжив, белые готовы обрушиться на чёрную группу слева с выходом в центр, у которой возможности построить глаза не велики.

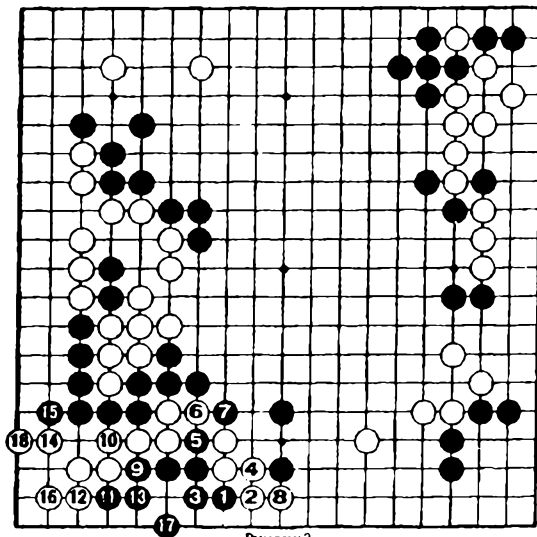
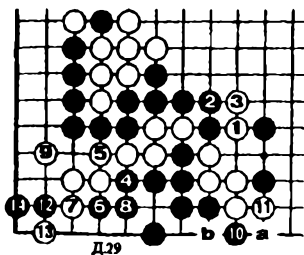


Рисунок 2

## Рисунок 3

Атака внизу помогает в темпе выжить групп чёрных слева, но и белые к 18 ходу стоят весьма плотно, а территория чёрных справа внизу уменьшается с помощью сэнтэ-ёс «а» и «б».

### Д.30. К трудностям...

...шли бы белые, нажав 2; 7 – чёрные отнимают глаз и к 9 ходу позиция белых хуже. Если 1 в 2, то 4, 6 и после ч. 7 четвёрка чёрных стоит тяжело. Если 1 в 4, то 6.«а».

Наконец, если 1 в 7, то б.1 связывая левые и правые камни, и чёрные внизу ничего не получали.

### Д.31. Оставалось адзи

Играя 1, чёрные должны были рассмотреть возможность фурикавари здесь: после б.2, 4 белые забирали одиннадцать камней, чёрные только шесть. Но у чёрных оставалось отличное адзи ч.«а» - б.«б» - ч.«с» с атакой на тройку. Если же на ч.«а» - б.«с», то ч.«д» - б.«б» - ч.«е», соединяясь в темпе, и белых снова ждут трудности. Если же потратить темп на ликвидацию адзи, то чёрные обрушатся на шс-тёрку справа.

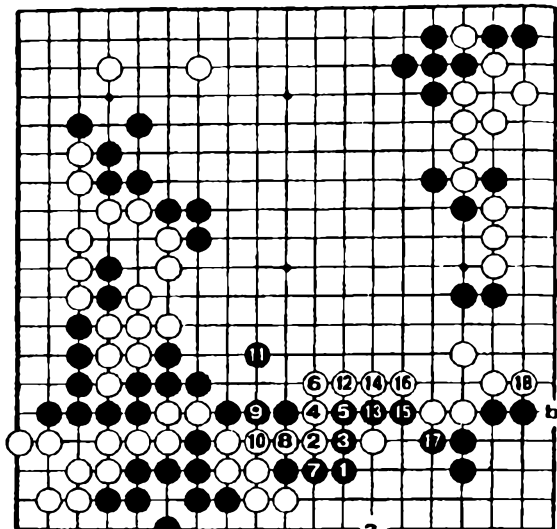
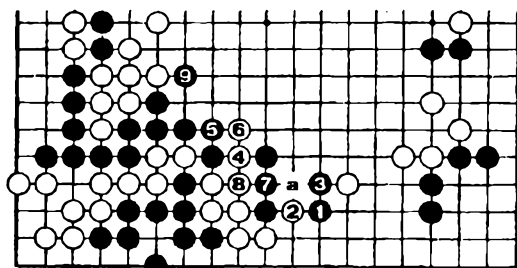
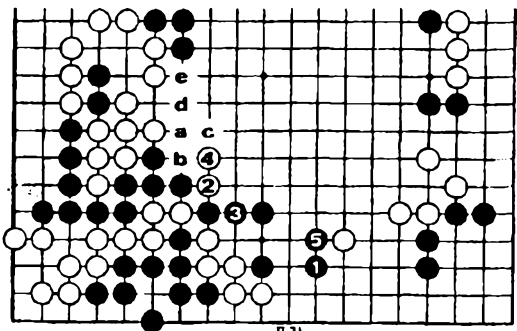


Рисунок 1



Д.30



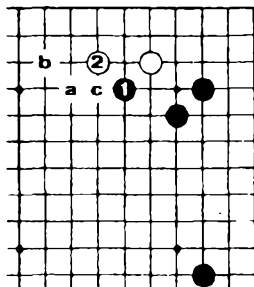
Д.31

### §3. Отложить или продолжить?

Очень часто этот вопрос приходится мучительно решать: продолжать атаку или отложить её. А если противник успеет защититься или, более того, нанести контрудар?

Простой пример на Д.32. После 2 чёрные могут продолжать наступление в «а» или «б». Если же они отложат атаку, белые могут успеть защититься в «с».

А теперь представьте, что подобные дилеммы возникают в середине игры. И сколько же при этом совершают ошибок даже профи!



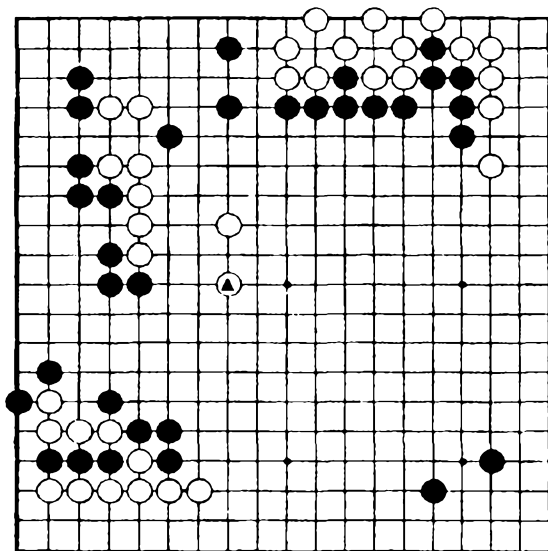
Д.32

### Партия №3

Кадзивара (ч) –

Тё Тикун

Белые усилили группу камнем ④. Возникает вопрос: продолжать атаку на неё или заняться чем-то более срочным?



# Рисунок 1

Увы! В партии я выбрал неверный путь – продолжил атаку – ханэ 1. Контрудар б.2 великолепен. Чёрные пустились во все тяжкие: 3, 5, но 6, 8 перебило дыхание.

Д.34. По желанию чёрных

1 сыграно в расчёте на 2, как здесь. Тогда 3, 5 продолжает атаку в отличном темпе. Далее на кири «а» может последовать ч.«b» - б.«с» - ч.«d» и о глазах белым нечего и думать. Если же б.2 в «е», то я предусматривал ч.«f» - б.4 - ч.«d», значительно расширяя левую сторону и косвенно прикрывая пункт «g».

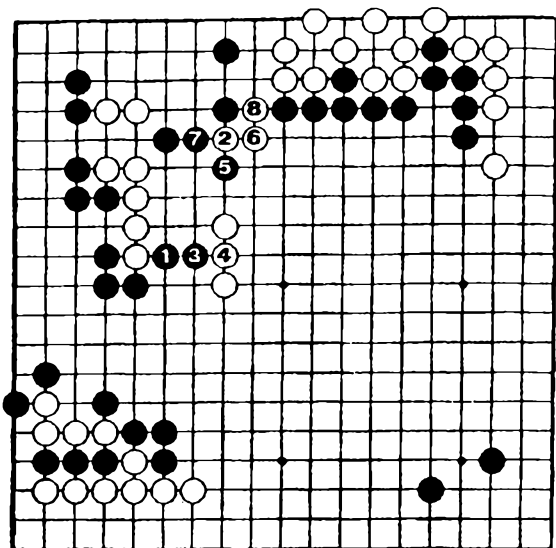
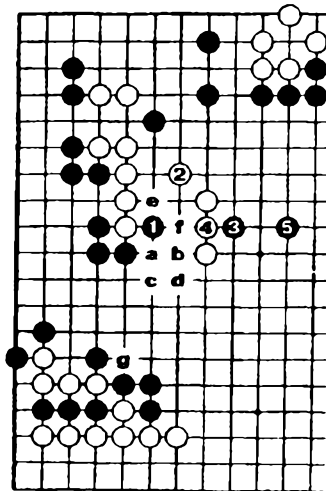


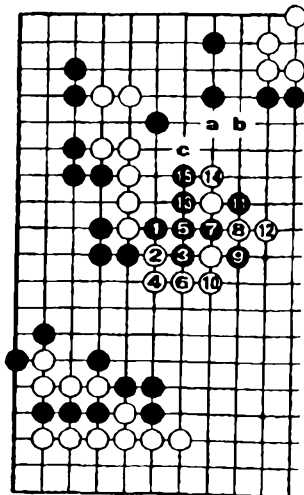
Рисунок 1

## Д.35. Ловко

Самый сильный ответ на ч.1: кири 2, но здесь это не проходит, так как после 15 хода чёрные вырываются и убивают семь камней слева. После же б.«а» как было в партии, чёрные не могут ответить ч.«b», так как белые вернутся к серии на Д.35 2...14, и на ч.15 ответят в «с».



Д.34



Д.35

## Рисунок 2

1 – последняя попытка разделить противника. Но следует ата 2 и иначе как 3, 5 на него реагировать невозможно. Затем белым нет резона уклоняться от борьбы после 6...12.

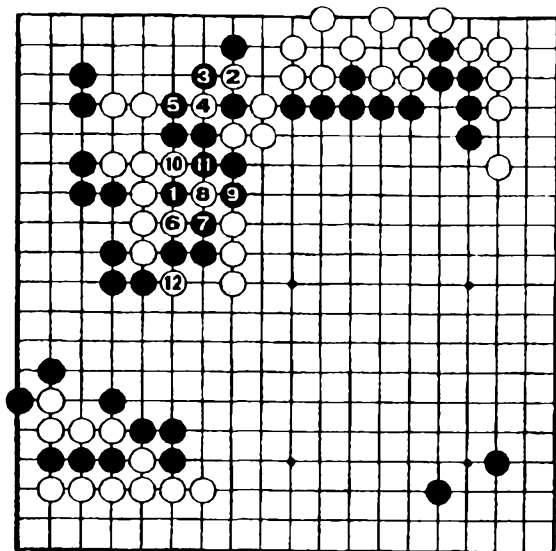
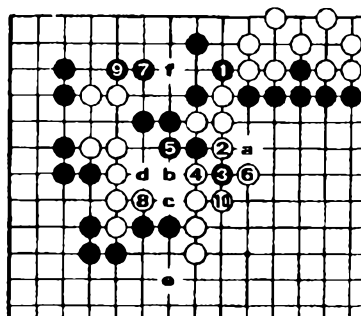


Рисунок 2

## Д.36. Неперспективный сэмзай

Резать 1 нехорошо. Ситё после 6 не работает: на ч.10 белые ответят в «а» и слабость верхней чёрной группы – гарантия спокойствия белой. И после взятия б.10 плотность белых в центре прекрасна – вновь возникает возможность атаки на чёрных вверху.

Если ч.7 в «h», то б.«с» - ч.8 - б.«d» - ч.«е» (готэ) - б.«f», выигрывая сэмзай.

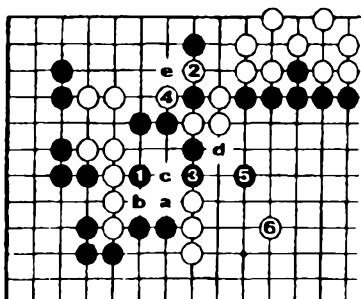


Д 36

## Д.37. Будет ли компенсация?

Конечно, чёрные могли на 2 ответить 3, чтобы к 5 ходу всё-таки разрезать белых. Но, во-первых, урон на верхней стороне уже достаточно большой.

Во-вторых, атака на белых в центре после 6 может и не получиться. В третьих, у белых ещё осталось разрезание б.«а» - ч.«b» - б.«с». При 3 в «d» - б.4 с теми же идеями. Поэтому я полагал 3 на рисунке 2 единственно возможным ответом.



Д.37

### Рисунок 3

После взятия ко, у белых нет проблем; б.2 – отличное ко-дате. На ч.«я» у белых есть ещё ко-угроза: б.3. Поэтому чёрные гасят ко.

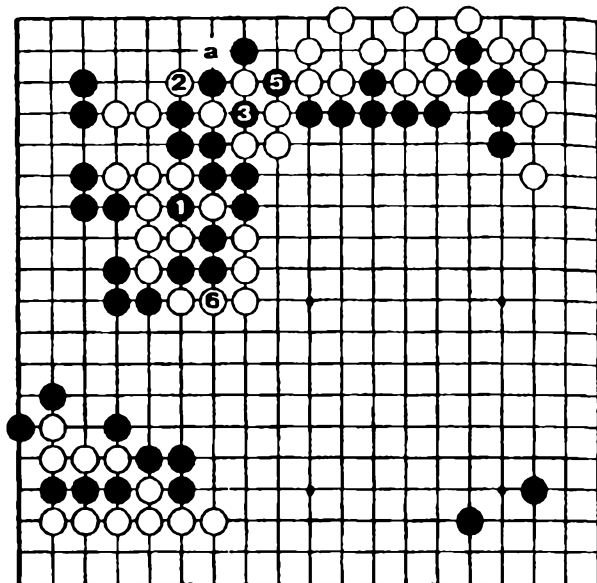


Рисунок 3 (4 - ко)

### Рисунок 4

Вероятно, и здесь вместо какэ-цуги лучше было сыграть хираки на правой стороне. Во всяком случае, сравнение позиции на рисунке 4 после 2 с Д.33 явно не в пользу первой.

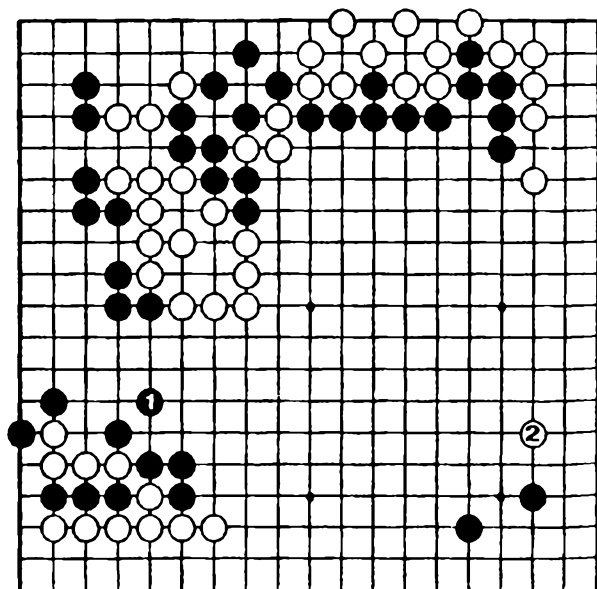


Рисунок 4

## Глава III Цель атаки

В самом общем виде цель атаки: достижение материальных выгод с помощью постановки камней противника перед вопросом о жизни и смерти. Но очень часто эту выгоду можно получить разными способами. Выбрать правильный – значит увеличить эффект атаки

### §1. Погоня

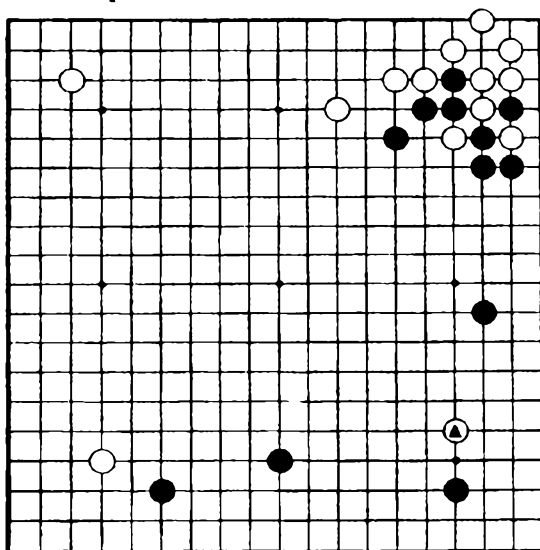
Самый распространённый вид погони, когда одновременно с усилением противника расширяется собственная территория. Это, безусловно, наиболее здравомысленный способ с одним условием: если Вы гоните камни противника не на свои слабые камни.

#### Партия №4

Кадзивара (6) –

Исида Ёсио

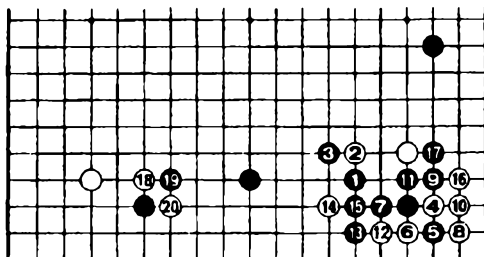
Белые, получив уже не мало очков вверху справа, вторгаются ▲ в мою противника. Как атаковать этот камень?

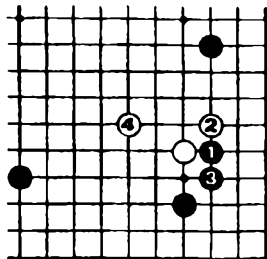


Партия №4

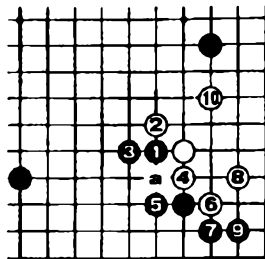
#### Д.1. Углы захвачены

Обычный ответ ка высокое какари – кэйма 1. Но здесь у белых есть сабаки 4, 6. Белые захватывают угол, причём в сэнгэ и тратят темп на захват четвёртого угла: 18, 20. Материальные завосвания белых велики.

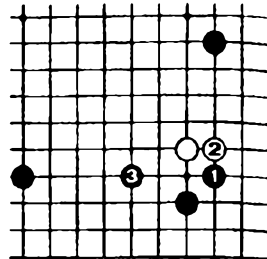




Д2



Д3



Д4

### Д.2. Цукэ – не метод атаки

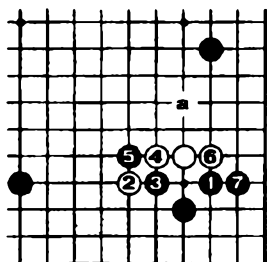
1, 3 закрепляет за чёрными территорию угла, не действует вопреки половице: «Хочешь атаковать – не играй цукэ». 2, 4 выводит белых из-под удара.

### Д.3. То же, что и раньше

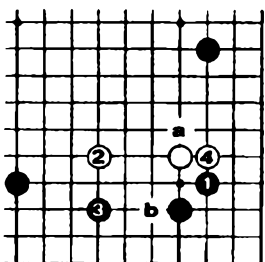
Снова цукэ и снова неудача. К 10 ходу белые защитились и теперь угрожают как ути-коми на правом борту, так и разрезанием в «а». Итак, цукэ – не метод для атаки камня.

### Д.4. Стандартная погоня

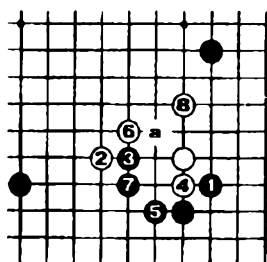
Это косуми 1, отнимающее базу. Если 6.2, то ч.3 развиваясь в отличном гемпе. Камень 2 – тяжёлый.



Д5



Д6



Д7

### Д.5 Вызов на бой

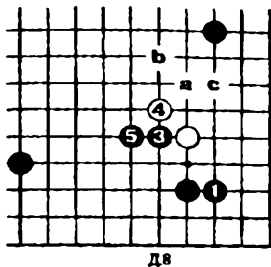
Кэйма 2 обещает белым тяжёлый бой. Этот камень стоит очень тяжело, как, впрочем, и тройка справа; ч.3 в 6 было бы по желанию белых: 6.«а» – лёгкое сабаки.

### Д.6. Лёгкое никкен-тоби

2 – легко и хорошо. После обмена: 3 - 4 всё гораздо лучше, чем на Д.4. Если 3 в 4, то после 6.«а» белые угрожают сыграть в «б».

### Д.7. Сабаки

Атэ-коми 4 выручает белых в случае резкого 3. Если 7 в «а», то 6.7 без проблем.



Д8

### Рисунок 1

Нараби 1 лишает белых всякой мысли о сабаки, одновременно забирая очки в углу. Ввиду опасности удара слева, тоби б.2 следует признать соответствующей мерой.

### Д.8. Тэнуки

Если белые не ответят, то цукэ-ноби 3, 5 значительно расширяет левую сторону. Камни белых очень слабы. Если далее б.«а», то ч.«b». Если же б.«b», то ч.«с», атакуя.

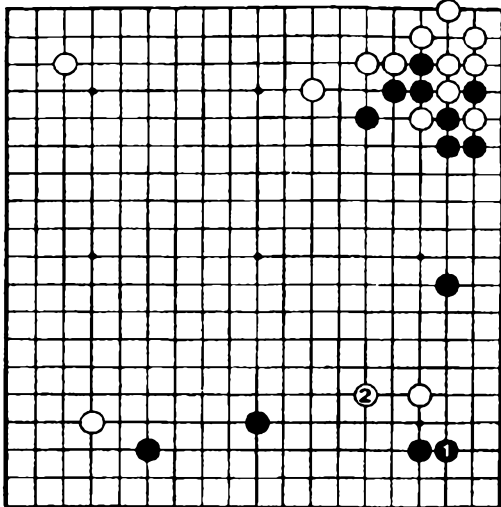
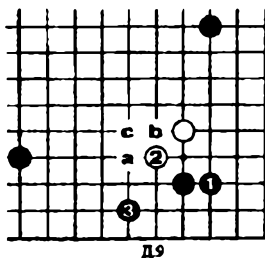
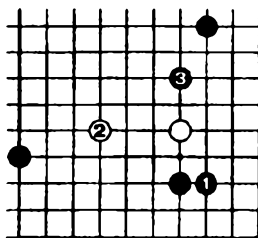


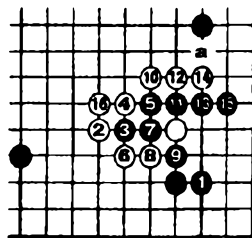
Рисунок 1



Д9



Д10



Д11

### Д.9. Тяжело, тонко

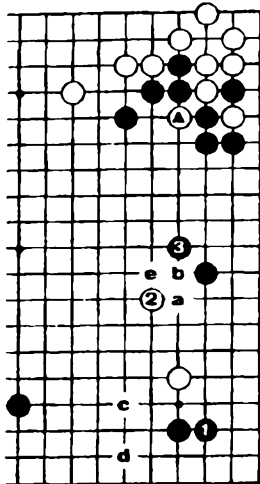
Таковы две беды на пути белых. Сыграешь покрепче: косуми 2 – будет слишком перегружено (кори). Если же сыграть легче: кэйма «а», то сразу же ч.2 - б.«b» - ч.«с» и позиция белых тонка.

### Д.10. Не усиливаясь

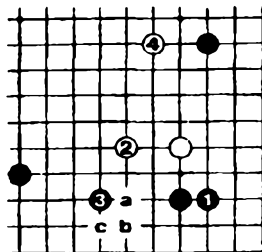
На никкен 2 чёрные спокойно сыграют 3, расширяя мойо, благодаря тому, что угол неприступен.

### Д.11. Устраивая дела

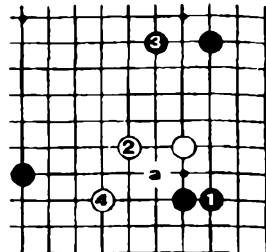
Цукэ 3 к хорошему не приведёт. К 16 ходу белые устраивают позиция и гасят влияние стенки на противоположной стороне. Если ч.5 в 6, то б.«а», угрожая соединиться 16.



Д 12



Д 13



Д 14

### Д.12. Явный урон

Здесь 3 отлично закрывает территорию. Плохо и 2 в «а» из-за ч.«b». Не будет компенсации и на нижней стороне (б.«с» - ч.«d»). Наконец, если б.«e» с идеей ухода камня 4, то решительно ч.2, предлагая бой, в котором шансы чёрных на успех весьма велики.

### Д.13. Подготовка боя

Обмен: 2 - 3 белые хотят вызвать для того, чтобы с большим эффектом провести боси 4. После 3 внизу ещё осталось адзи: б.«а» - ч.«b» - б.«с». Всё это пресно для чёрных.

### Д.14. Флегматично

С другой стороны, если не занимать пункт 4, чтобы сыграть тоби 3, то после б.4 ход ч.1 становится прохладным по настроению. Не особо страшна и угроза ч.«а».

### Рисунок 2

Нодзоки 1 утяжеляет форму белых и предупреждает боси. Затем чёрные могут защищать нижнюю сторону 3. Какари 5 достаточно последовательно атакует одинокий камень белых.

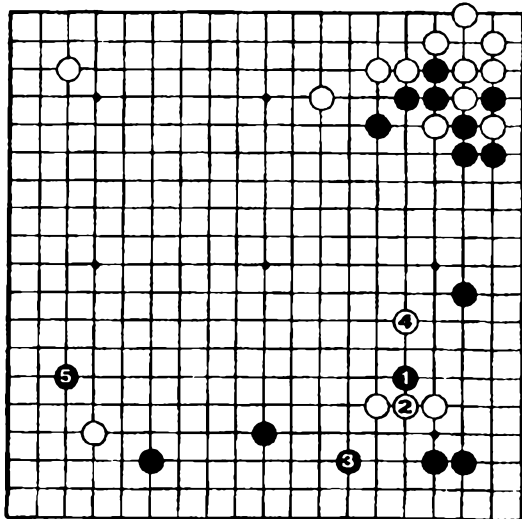
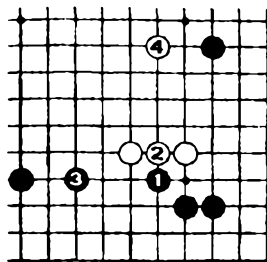
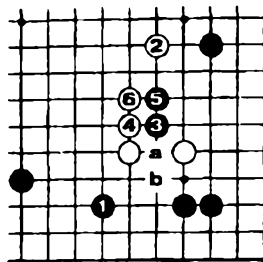


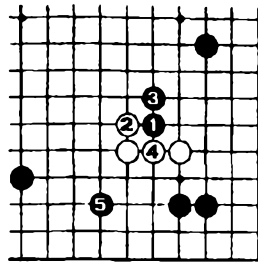
Рисунок 2



Д.15



Д.16



Д.17

### Д.15. Нодзоки с другой стороны

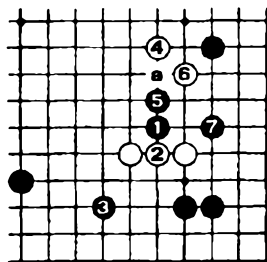
1 значительно расширяет нижнюю сторону, но возможность боси 4 – слишком большой минус для чёрных.

### Д.16. Укэ перед нодзоки...

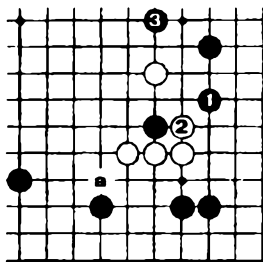
...оставляет белым хорошую возможность 4, 6. Если затем ч.«а», то б.«б» и вторжение на правую сторону идёт в хорошем темпе.

### Д.17. Остриё нодзоки

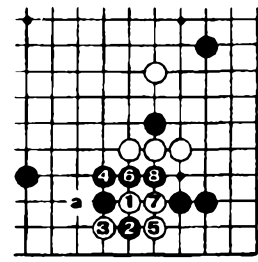
Если бы в партии белые на 1 ответили 2, то этот обмен (2 - 3) только утяжелил бы белых, ограничив их маневренность.



Д.18



Д.19



Д.20

### Д.18. Колпак уже не одевается

Нодзоки 1 предупреждает боси 6,4, т.к. к 7 ходу белые разрезаются и попадают под атаку. 4 в «а» – разумное самоограничение.

### Д.19. Продолжение атаки

Немного о дальнейших планах сторон. Если у чёрных представится возможность, они продолжают атаку в данном районе: 1, 3. Впрочем, у белых есть ответ в «а» и после этого косуми возможности построения глаз становятся многочисленными.

### Д.20. Цукэ-кири

Сабаки 1, 3 – угроза белых, ч.4 в 6 - 6.4 также возможно. Такую атаку внизу белые могут позволить себе только после стабилизации в центре.

## §2. Будзи-коми (Запирание)

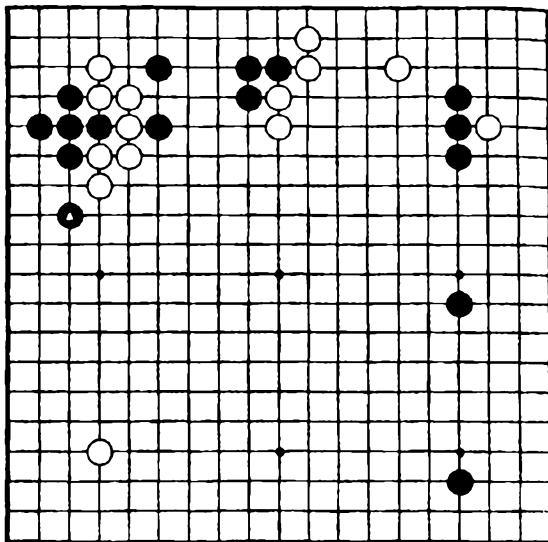
Итак, первым стратегическим планом атаки является погоня (наседание). Вторым и не менее важным будет блокирование.

## Партия №5

### Кадзівара (ч) –

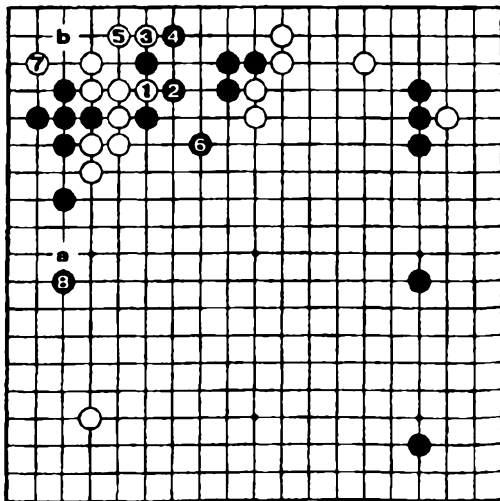
## Kato Macao

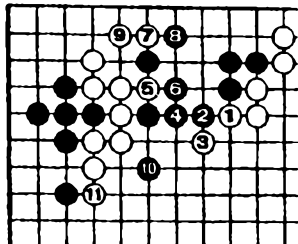
Сыграв **О**, чёрные, очевидно, надеются, что их верхняя группа сумеет выйти из затруднительного положения. Как атаковать белым? Наседать или блокировать?



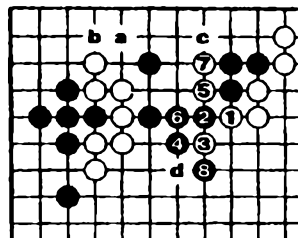
**Партія №5**

Д.21. Погоня запаздывает Кири-цукэ 1, 3 – самый жёсткий вид наседания. Но после 6 погоня значительно отстала. Приходится тратить темп для строительства глаз (если 7 в «а», то ч.«b»), и вывод однозначен: атака белых привела к ухудшению собственной позиции.





Д.22



Д.23

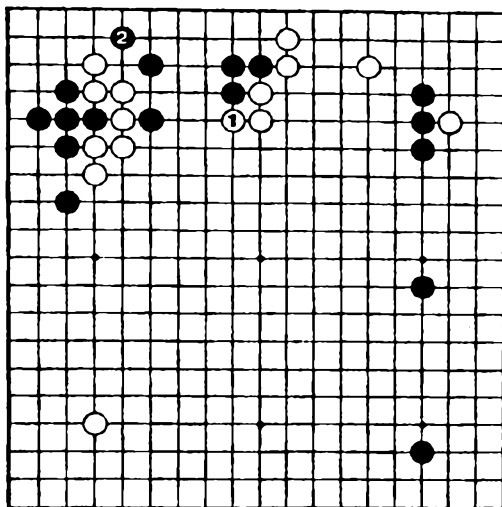


Рисунок 1

## Рисунок 1

Блокирование 1 – правильный план атаки, но... неверно выбранная точка её начала. Косуми 2 позволяет чёрным избавиться от трудностей – хороший ход.

### Д.22. По желанию белых

Защита 2, 4 не опровергает ошибку белых, поскольку к 11 ходу белые успевают и вытащить свою левую группу, и лишить спокойствия группу противника.

### Д.23. Атака продолжается

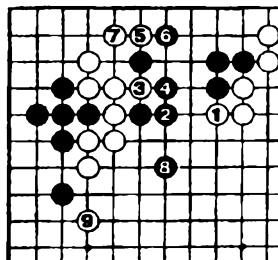
Если же фукурэ 4, то 5, 7, забирая тройку, а атака не заканчивается. Если 5 в 8, то ч.«а» - б.«б» - ч.«с» (жизнь!) - б.«д» с полной блокадой тоже возможно, но последний ход – готэ.

### Д.24. Выход

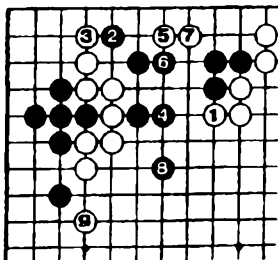
Его даёт нараби 2 – наилучшая форма. Лучше чем 3, 5 у белых нет. После 8 атака не опасна

### Д.25. Жизнь «про запас»

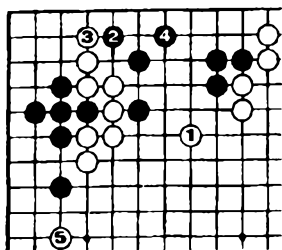
Чёрные могут вставить перед бегством 4 косуми 2 (кикаси), 5, 7 нужно, если белые хотят продолжить атаку (иначе ч.5 – жизнь!).



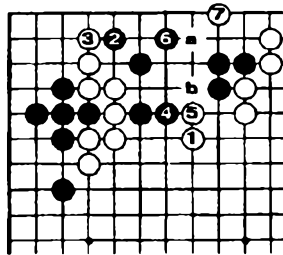
Д.24



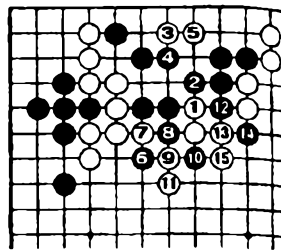
Д.25



Д.26



Д.27



Д.28

### Д.26. Кэйма

Это лучший способ. Чёрные вынуждены строить жизнь 2, 4 и белые успевают на левый борт: 5. Плотность белых на верхней стороне – хорошая гарантия, что мойо чёрных справа не слишком разрастётся.

### Д.27. Смерть

Возврат к старому невозможен. 4 означает самоубийство. После 5 на ч.«а» - 6.«ф».

### Д.28. Прорыва нет

Если же на 6.1 - ч.2, то 6.3 и чёрные прорваться не сумеют.

### Рисунок 2

В партии белым пришлось, не ответив на косуми, кое-как заделывать дыры во внешней стенке, чтобы усилить влияние в центре. Но реальные завоевания чёрных при этом столь велики, что невыгодный результат для белых очевиден.

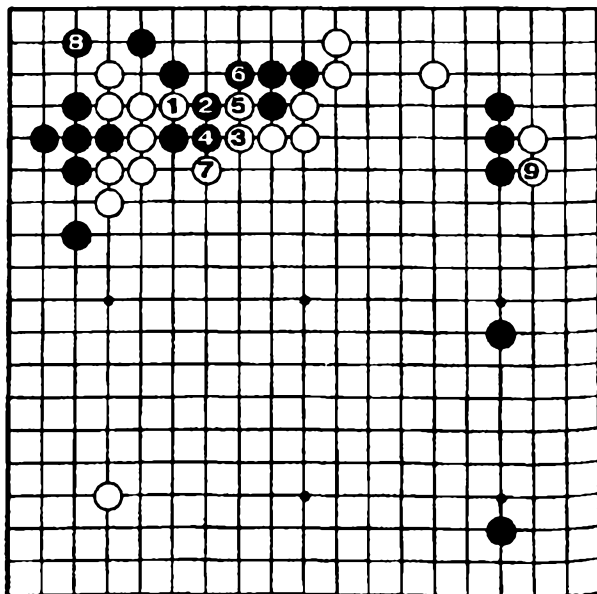
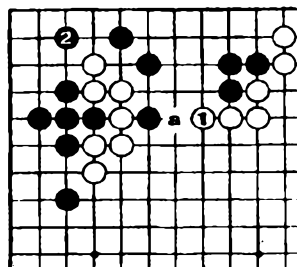


Рисунок 2

### Д.29. Тонкая блокада

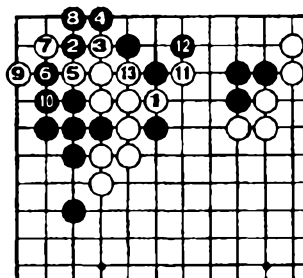
По сравнению с партией б.1 (или б.«а») даёт слишком не прочную блокаду.



Д.29

### Д.30. Разгром

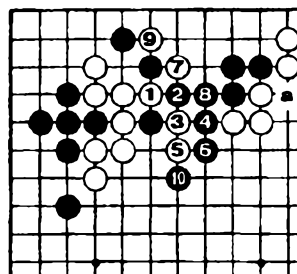
Замечу, что на б.1 ватари ч.2 нст. К 13 ходу чёрные гибнут.



Д.30

### Д.31. Попытка блокады

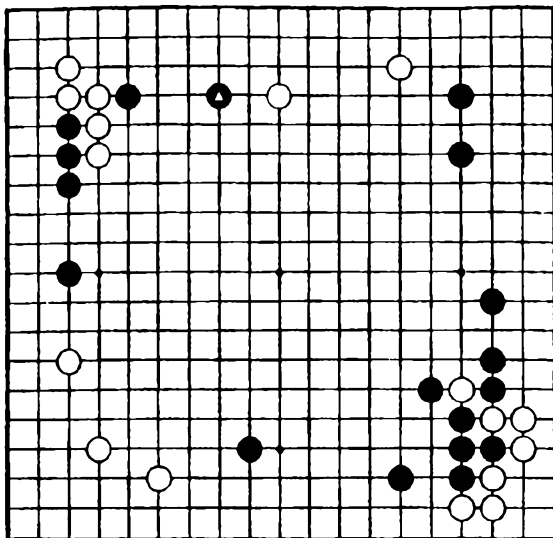
Здесь иное 3 по сравнению с партией – грубая ошибка. Два камня, захваченные к 9 ходу – ничто, по сравнению с тем, что чёрные вышли и теперь зияет пункт «а».



# **Партия №6** **Кадзивара (б) –**

**Саката**

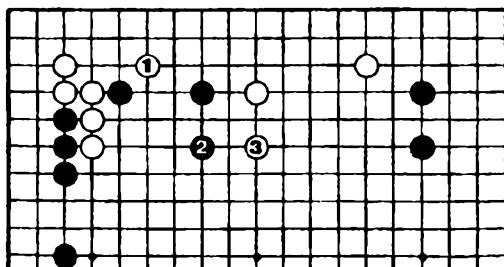
Ути-коми **О** поставило сложную задачу атаки – снизу или сверху. Я допустил ошибку, выбрав не верный план.



Партия №6

## **Д.33. Правильно**

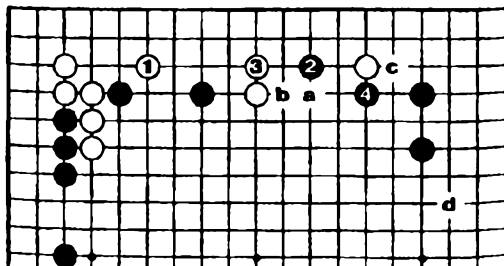
Вывод бесспорен: кадо б.1 с прямой последующей атакой и погоней – самое лучшее. Помимо материальных завоеваний в процессе этой гонки белые также решали задачу тушения чёрного мойо справа.



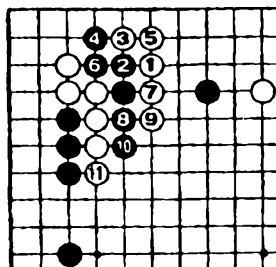
Д.33

## **Д.34. Единственный путь**

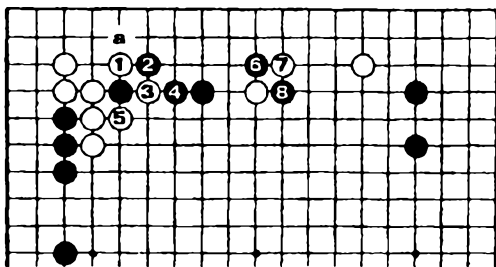
В ответ на кадо (уголок) б.1 единственно приемлемый ход: ути-коми 2, что связано с сабаки. Если б.3, препятствуя соединению, то ч.4 предлагая большой размен, выгодный чёрным, благодаря заготовке справа. Если же б.3 в «а», то ч.«б», завязывая бой. Но, если белые после 4 откажутся от размена, то получают хорошие шансы в бою, благодаря таким ходам, как б.«с» и б.«д».



Д.34



Д.35



Д.36

### Д.35. Напрасное упорство

Попытка разрезать белых: ч. 2, 4 оборачивается против зачинщиков драки – белые слева и справа идут в хорошем темпе 9, 11.

### Д.36. Тяжёлое ханэ

Ханэ 1 – тяжеловесный ход. Отыграв кикаси 2, 4, чёрные наносят удар 6, 8. Если б.3 в «а», то чёрные могут гордиться, что вынудили у противника такой ход.

#### Рисунок 1

Итак, я ошибся в методе атаки и после 2...6 чёрные получили отличную форму. Атака белых захлёбывается.

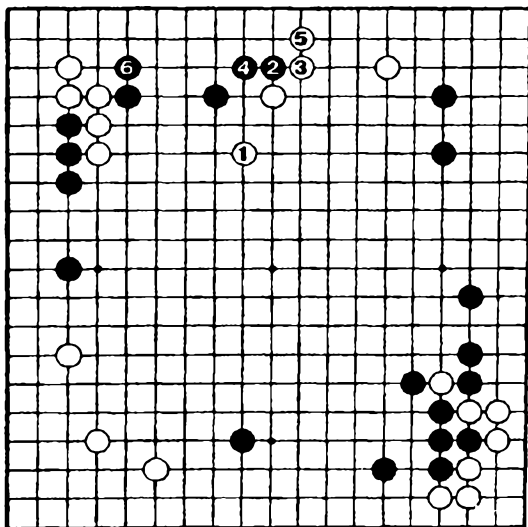
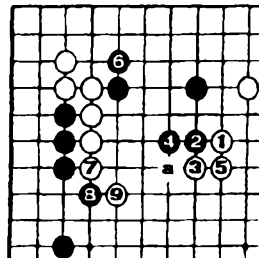


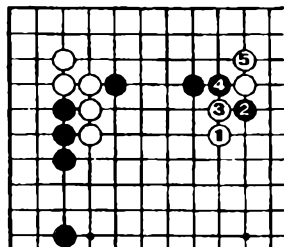
Рисунок 1

### Д.37. По желанию белых

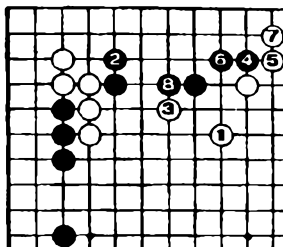
Как технический приём кэйма 1 – хороший ход. Например, при стандартном ответе: цукэ 2 к 9 ходу белые получали плотную позицию в центре. Если ч.6 в «а», то б.6. Если 2 в 4, то опять же б.6. Не зря говорят: «Атакуй кэймой!» При защищённом угле это был бы отличный способ.



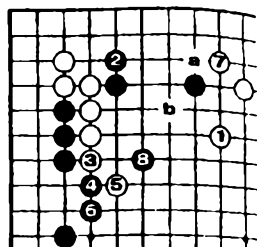
Д.37



Д.38



Д.39



Д.40

### Д.38. Опасный бой

Разрезание 2, 4 боевой способ, но чёрная группа наверху слишком слаба и этот бой будет труден для них.

### Д.39. Сагари

Такой план вполне возможен. Если 6.3, то к 8 ходу чёрные обеспечили себе жизнь. Блокада слишком тонкая и допускает много кикаси.

### Д.40. Сабаки

Вставка 3, 5 не помогает, ввиду отличного подзюки ч.8.

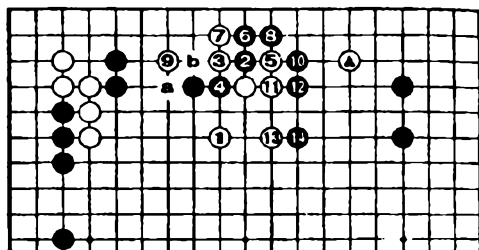
Ошибкой было бы играть 8 в «а» - 6.«б», серьёзно придавливая противника.

### Д.41. Необходимое цукэ-хики

3 в ответ на ч.2 – излишнее рвение. К 14 ходу камень «а» погиб, а чёрные ещё могут уйти (ч.«а»). Если 6.5 в «б», то ч.9. В действиях белых прослеживается непоследовательность: 1 – классическая атака издавна вдруг сменяется грубым ханэ 3.

### Рисунок 2

Кроме 1 нет способа продолжать атаку; 2 – искусственный ответ, но к 11 ходу белым удалось осуществить разрезание.



Д.41

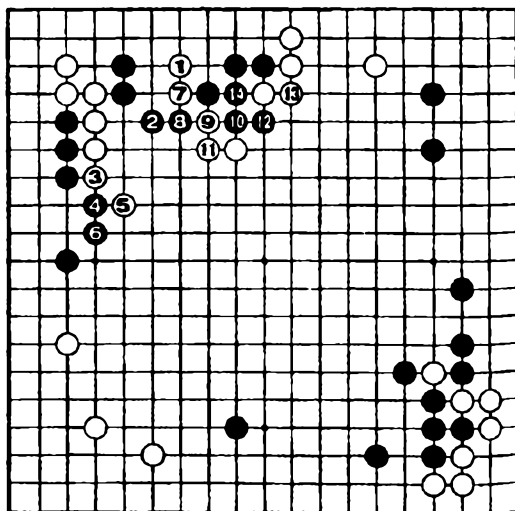
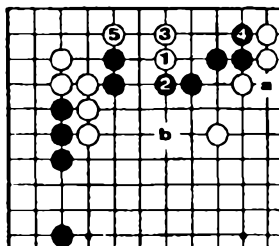


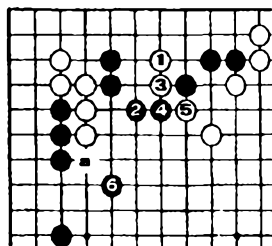
Рисунок 2

#### Д.42. Миаи

Ути-коми 1 сыграно чтобы предупредить сразу две угрозы чёрных: разрезания «а» и выхода «б». Если 2, то б.3 и миаи: ватари на обе стороны.



Д.42



Д.43

Д.43. Белые пожалуют об этом

Казалось бы, б.3 можно играть сразу, но кэйма ч.6 заставит белых пожалеть об этом; такие ходы как б.«а» нельзя откладывать.

#### Рисунок 3

1...13 – белым удалось блокировать, но в готэ. Конечный результат, безусловно хуже для чёрных, чем на Д.34.

#### Д.44. Жертва

Кроме б.«а» у белых был и захват четвёрки: б.1, 3 и если ч.«б», то б.«с» - ч.«д» - б.«е», выигрывая сэмзай, но ч.4 хладнокровно бросает четыре камня ради более важных дел (хотя выход ч.«б» ещё остаётся)

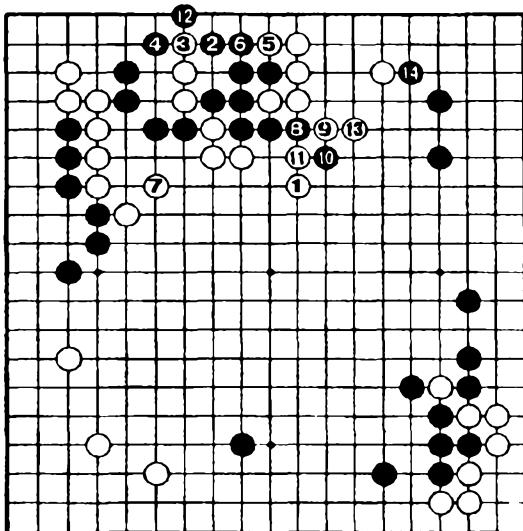
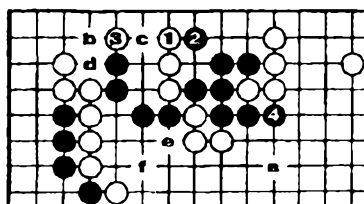


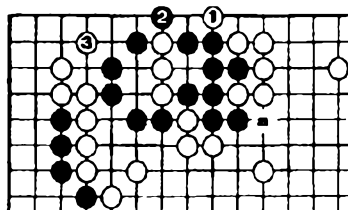
Рисунок 3

#### Д.45. Смерть

Если бы ч.«а» было сыграно в другом месте, белые успевали убить всю группу ходом 3.



Д.44



Д.45

#### §4. Построение формы

При всём различии между собой оба рассмотренных стратегических плана атаки – погоню и блокировку – объединяет одно: они нацелены на получение прямой выгоды. Но не следует игнорировать и возможность получения косвенной выгоды, например, в виде построения и закрепления хорошей формы.

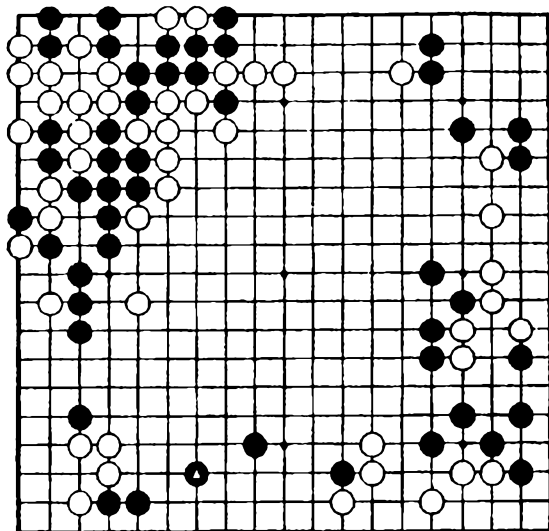
##### Партия №7

Кадзивара (6) –

Кубоути

Чёрные усилились ○. Ситуация крайне сложная.

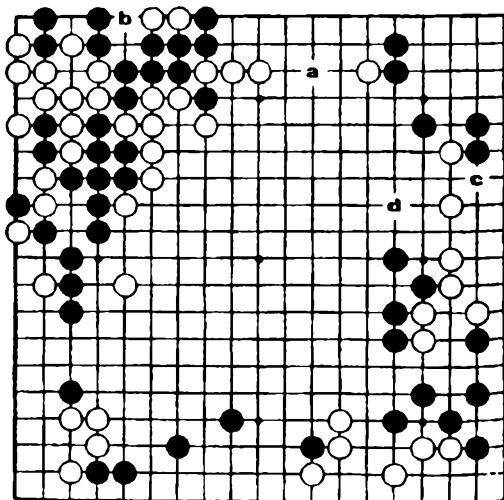
Преимущества в территории нет. Нет и бросающейся в глаза идеи. Вот здесь и возможна атака ради получения мельчайших выгод, ради закрепления формы.



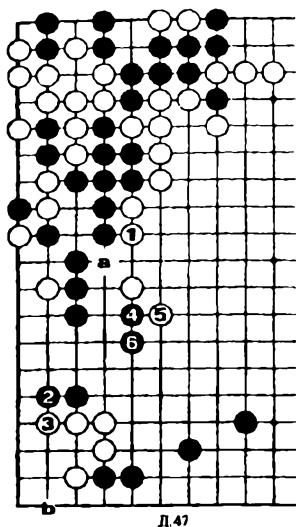
Партия №7

##### Д.46. Сомнительно

Ходы типа «а» или «b» помогли бы белым быстро усилиться на верхней стороне. Но это – бесполезные старания, ввиду крепости чёрных справа (особенно в верхнем правом углу) что подчёркивается ходами типа ч. «с» или ч. «d».



Д.46



Д.47

### Д.47. Атака сверху

Оси 1 или атэ-коми «а» — отличные ходы, но эта атака не имеет достаточно сил из-за кикаси 2. Далее 4, 6 выводит чёрных к центру, а у белых в левом углу осталось смертельное адзи ч.«b» и, по-прежнему, не укреплена правая группа.

### Рисунок 1

Немедленное ханэ 1 — большой ход. На разрезание 2 последовало упорное 3, 5; 3 в 5 плохо: ч.«а»; 4 в 5 тоже плохо из-за сибори 6, 4.

### Д.48. Неясная позиция

Пожалуй, белые вынуждены упорствовать после кири 2. Вариант на этой диаграмме довольно не ясен. Если 6, 7; то после 8 хода чёрные превосходно уплотнились в центре. Если же 6, 7 в 8 то, пожалуй, ч. 7 и с правой группой белым придётся немало повозиться.

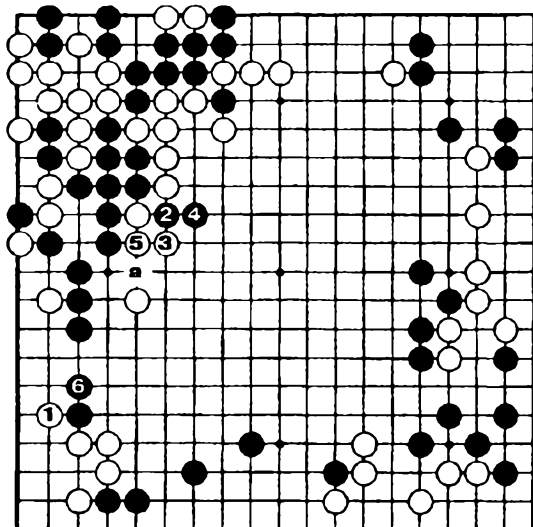
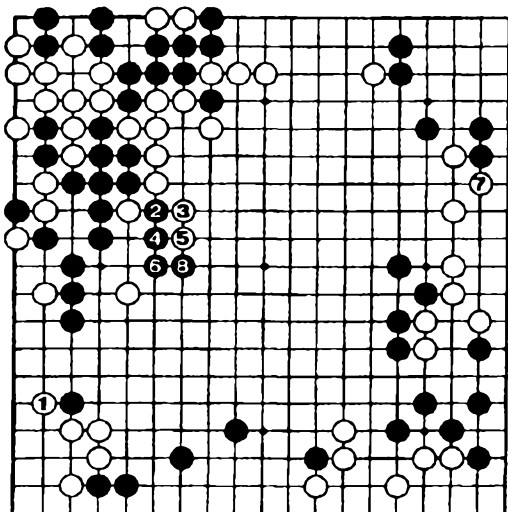


Рисунок 1



Д.48

## Рисунок 2

1 наряду с идеями блокады также подкрепляет левый нижний угол. 2, 4 – стандартное тэсудзи для выхода. 5, 7 – необходимо увеличение плотности в центре.

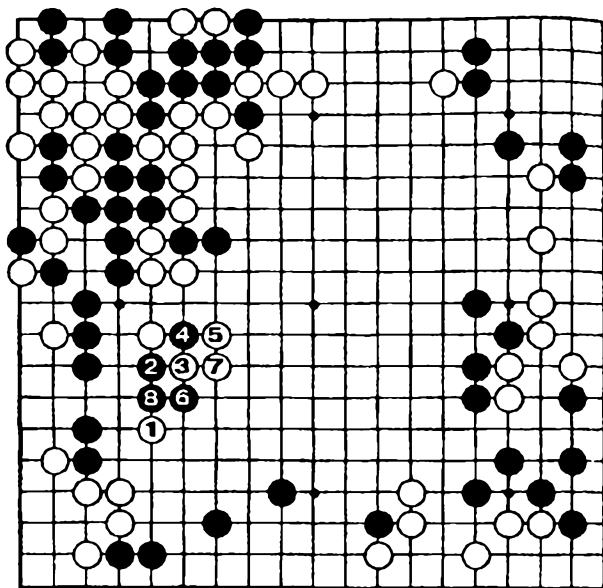


Рисунок 2

## Рисунок 3

1 необходимо ввиду угрозы ч. «а»; 2, 4 – бегство, от исхода которого зависит судьба всей партии. Далее идёт обмен тяжёлыми ударами.

После 11 хода возникает угроза б. «b», то есть б. 11 – сэнтэ.

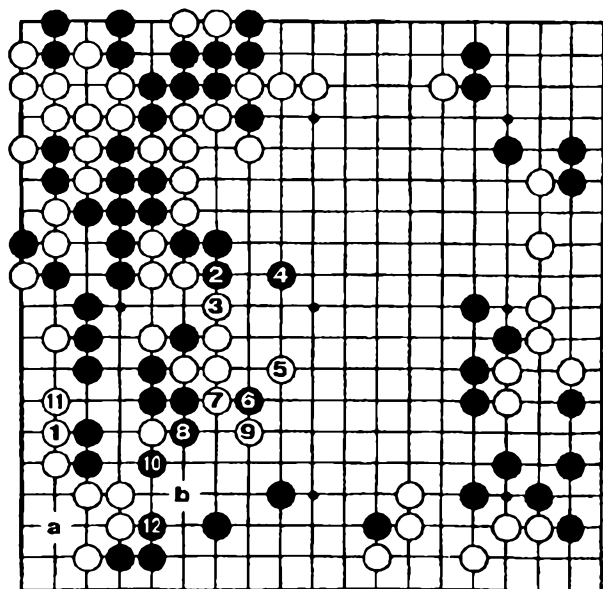


Рисунок 3

# Рисунок 4

Начинается азартная погоня, но так как убегаящая группа – единственная слабость чёрных, поймать её не удастся. Как же оценить итоги атаки белых?

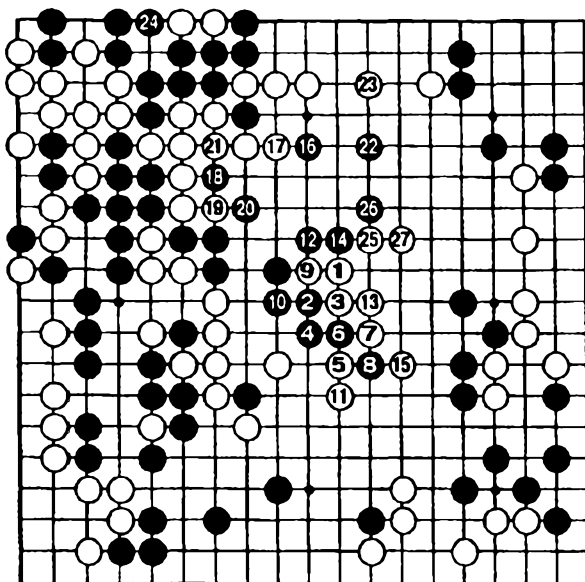
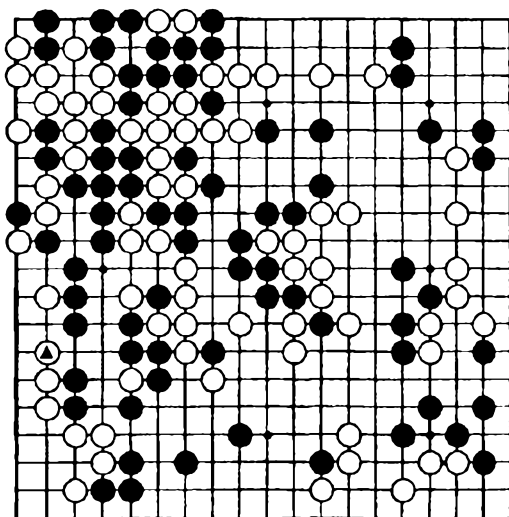


Рисунок 4

## Д.49. Приход и расход

Продвижение до камня ▲ – плюс. Потеря влияния в центре – минус.

В целом разницу можно считать нулевой, но это не так. Благодаря атаке белым удалось отлично закрепить свои формы. В ёсэ их шансы резко поднялись вверх.



Д.49

## Глава IV Место атаки

### §1. Местные условия

Если камень или камни слабы, их вовсе не обязательно атаковать. Вот три предпосылки для атаки:

1. Ваши камни развили большую энергию, нуждающуюся в реализации;
2. Реальная выгода от атаки очевидна;
3. В районе атаки нет ваших слабых пунктов, а у противника – есть. И наоборот, ваши камни уступают в энергии – ищите сабаки... за противника и вы его найдёте. Если выгода от атаки не определённая, стоит ли доставать меч? А наличие у вас слабых пунктов поможет противнику легко выйти из затруднительного положения.

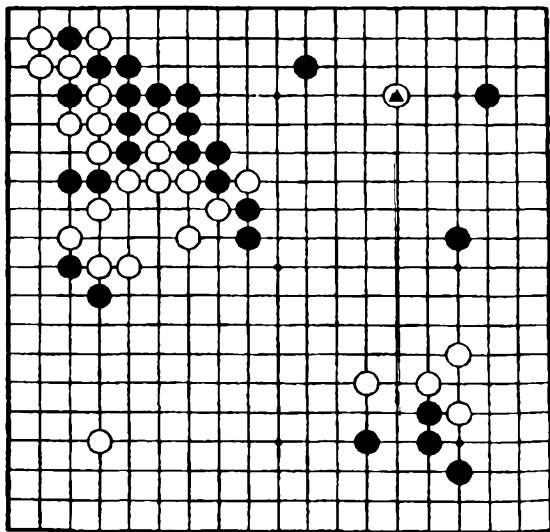
### §2. «Не атакуемые» камни

#### Партия №8

Кадзивара (ч) –

Като Масао

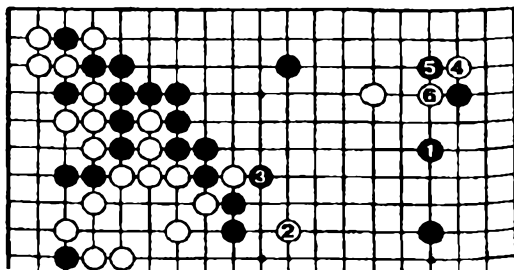
Можно ли добиться успеха, атакуя камень **▲**? Или он принадлежит к числу неприкасаемых?



Партия №8

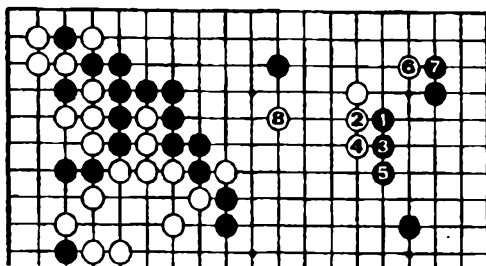
#### Д.1. Нет погони

Кэйма 1 не даст погони. Стандартное сабаки 4, 6 поможет белым выжить в углу и кикаси 2 не позволит чёрным получить слишком много в центре (можно и сразу 2 в 3).



## Д.2. Как сверху

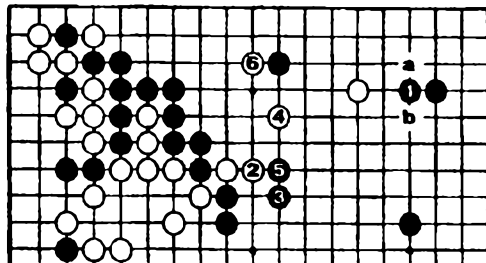
Кадо 1 тоже не ставит перед белыми серьёзных проблем: они устраиваются внутри сферы влияния чёрных со всеми удобствами. Территория же чёрных справа не слишком велика.



Д2

## Д.3. Не звучит...

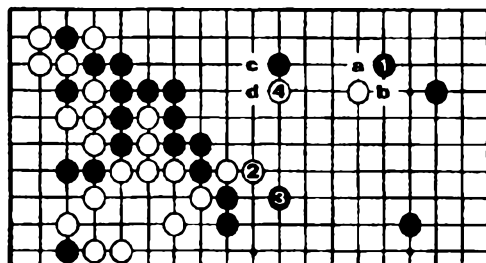
1 или «а» или «б» защищает угол, но белые успеют выжить в центре, благодаря жертве 2.



Д3

## Д.4. Нижнее кадо

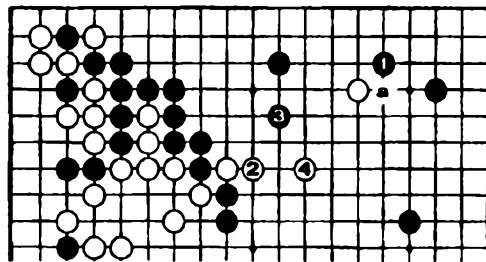
В ответ на ч.1 ни б.«а» ни б.«б» не помогает. Вновь сабаки связано с ноби 2. Вместо 4 хорошо и б.«с» - ч.«d» - б.4.



Д4

## Д.5. Изоляция в центре

Если же чёрные подкрепят 3, то 4 отрежет два камня в центре. Повторю, что ходы типа б.«а» бесполезны.



Д5

# Рисунок 1

На мысль о ч.1 должно было навести одно то, что этот пункт слишком часто становился стержневым в организации сабаки белых. Заодно иллюстрация к тезису: если в твоей позиции есть слабые пункты, хорошей атаки не получится.

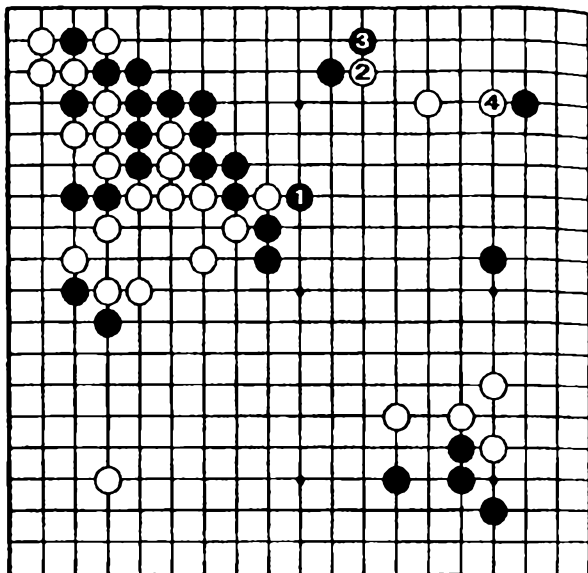
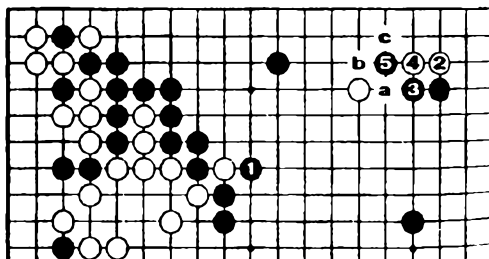


Рисунок 1

## Д.6. Цукэ не годится

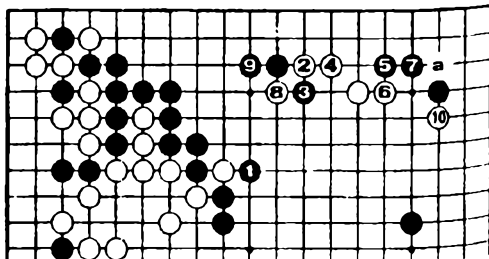
Вход в сан-сан теперь плох. После 5 - б.«а» - ч.«ф» (или б.«с» - ч.«ф») видно, что чёрные готовы к огромным завоеваниям в центре.



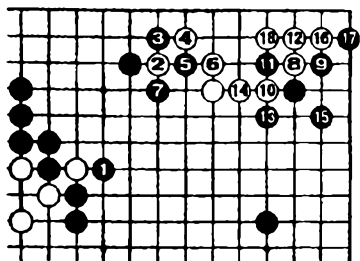
Д6

## Д.7. Связь

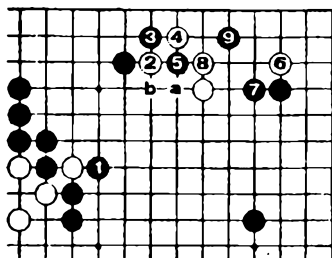
2 – хитрый ход. Если ч.8, то белые могут вернуться к цукэ «а» и вариант с Д 6 уже не проходит. 3 тоже не лучшее. После 10 хода ясно, что атаки не будет.



Д7



Д.8



Д.9

### Д.8. Урон

Сита-ханэ 3 – самое сильное. К 18 ходу белым живут в готэ. Сабаки это никак не назовёшь.

### Д.9. Связь разрублена

Если же цукэ 6, то 9 успевает разрубить белых. После ч.9 на б. «а» - ч. «б» и белым нужно готовиться к бегству.

### Рисунок 2

2, 4 – гэсудзи-сабаки. 8 хорошо использует камень ▲. До 14 хода белые успешно защищаются.

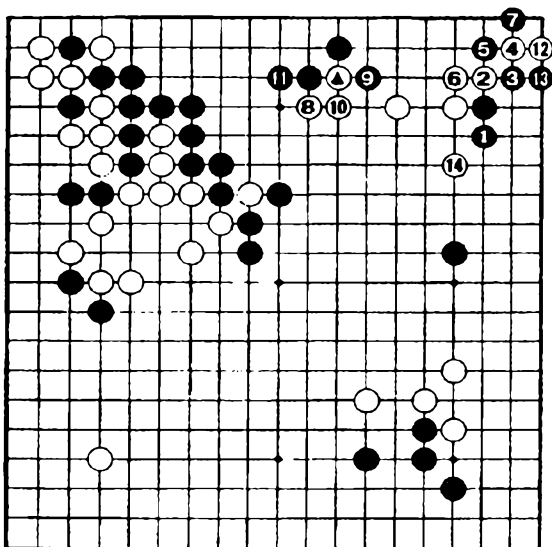
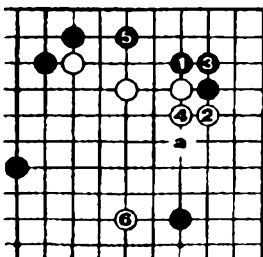


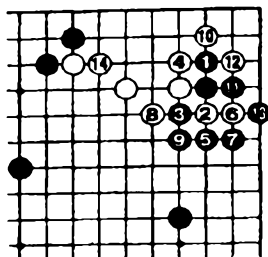
Рисунок 2



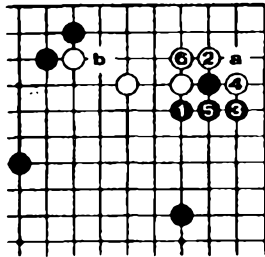
Д.10

### Д.10. Нижнее ханэ

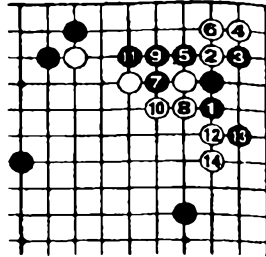
Если ханэ 1, то ниданосас б.2 и лучшего, чем 3 нет. После 6 белые неожиданно становятся атакующей стороной. 4 можно и в «а».



Д.11



Д.12



Д.13

### Д.11. Нижнее ноби

2 – осае-сабаки; 3 – самое сильное, но к 12 ходу белые защитились. Если 2 в 9, то ч.2.

### Д.12. Верхнее ханэ

Издесь помогает ниданосае 2. Если ч.3 в «а», то б.6 - ч.3 - б.«б», защищаясь.

### Д.13. Без насилия

Я долго обдумывал вариант с 5 – атэ слева, но пришёл к выводу, что если белые не будут цепляться за угол, то жертва 10...14 даст им отличные виды на атаку справа.

### Рисунок 3

Белые жертвуют ещё два камня, ради кикаси 4 и 8 и гукаты 5 (этот ход – ошибка). После 12 хода чёрным пора играть в районе «а».

### Д.14. Просто взять

На пятом ходу чёрным следовало просто взять два камня. Если затем б.«а», то не ч.«б», как в партии, а ч.«с»!

### Д.15. Один ход выгадан

К 6 ходу чёрные живут и если б.«а», то ч.«б», а если б.«с», то ч.«а».

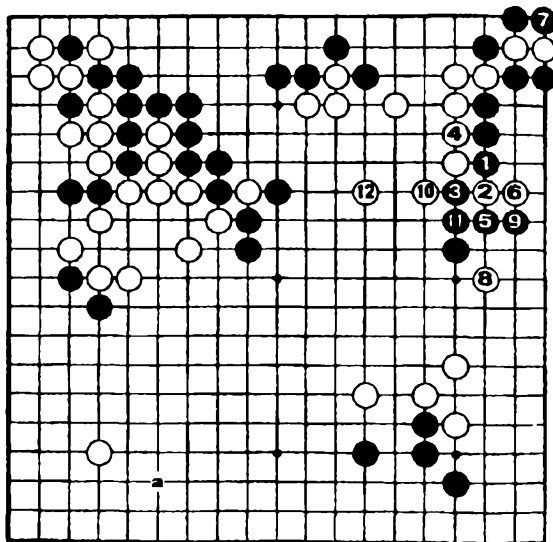
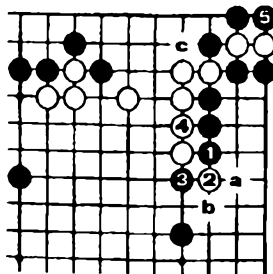
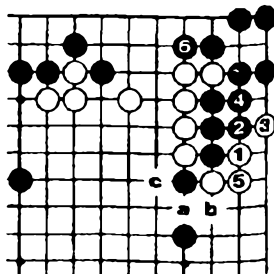


Рисунок 3



Д.14



Д.15

### §3. Условия для атаки

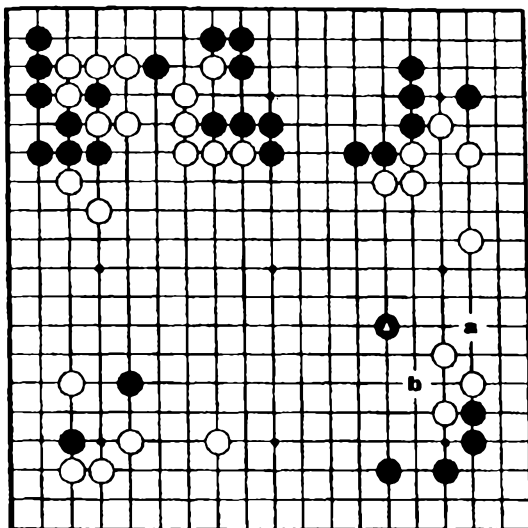
Итак, наличие в позиции противника слабых пунктов – неперемнное условие для атаки. Поэтому лучшим вступлением к штурму будет угроза ударить по слабому пункту. Идеально – по нескольким сразу. Это – нирами-атака – весьма эффективное средство («нирами» – злобно куситься на...)

#### Партия №9

Кадзивара (6) –

Отакэ Хидэо

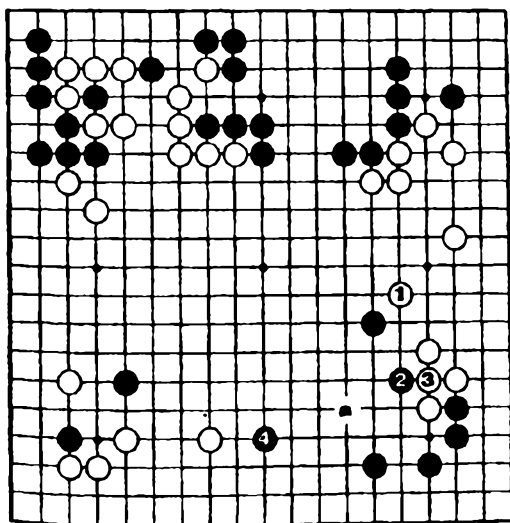
Камень  – отличное вступление к тушению мойо белых. Из-за угроз: ч.«а» и ч.«b» – ответ белых затруднителен.



Партия №9

Д.16. Вынуждая под-  
держку

Если б.1, то после обмена: 2 - 3, чёрные с удовольствием развернутся 4. Если же 4 до хода , то б.«а» – отличный ответ.



# Рисунок 1

1...5 – очень резко.  
Белые несут территори-  
альные потери, но нира-  
ми на камень становит-  
ся очень сильным.

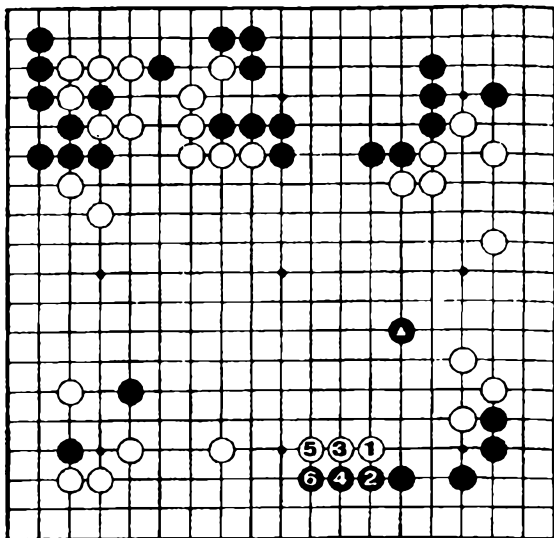
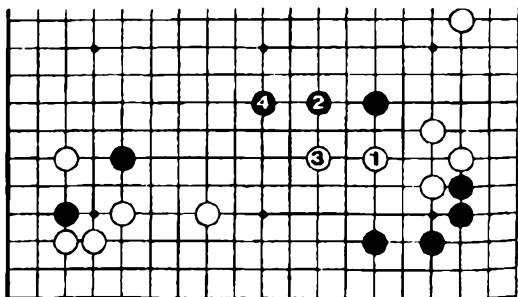


Рисунок 1

## Д.17. Бесплезная погоня

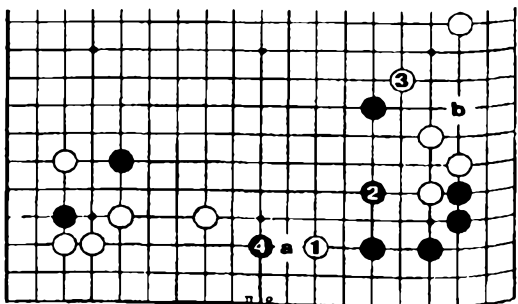
Знаете, что ходы, подоб-  
ные 1, 3 иначе как ненуж-  
ными назвать нельзя. 2, 4 –  
превращает слабыс камни в  
гордость позиции чёрных –  
таково их влияние в цент-  
ре.



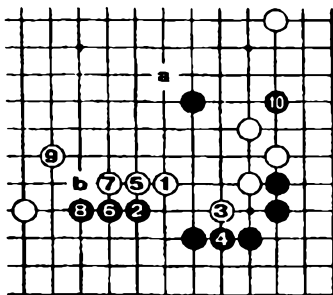
Д.17

## Д.18. Коротко и ясно

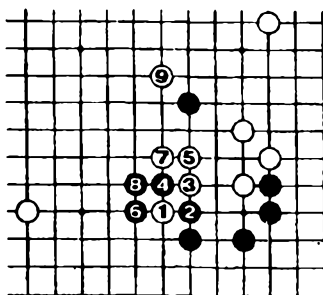
Если цумэ 1, то 2, 4 не  
оставляет бслым надежд на  
успех. Если же 6.1 в «а»,  
то ч.«b».



Д.18



Д.19



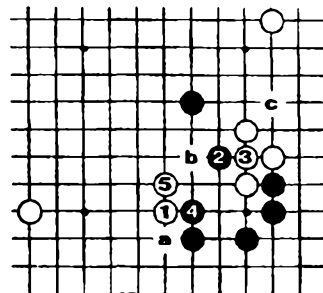
Д.20

### Д.19. Много очков

План, похожий на то, что был в партии, здесь проведён высоковато. Давать тянуть-ся по четвёртой линии можно лишь в самом крайнем случае. Если 9 в «я», то ч.«b» и даже если белые захватят одинокий камень, их урон велик.

### Д.20 Искусный приём

Если на ката-цуки 1 - ч.2, то 3...7 - тэсудзи; 9 забирает камень.



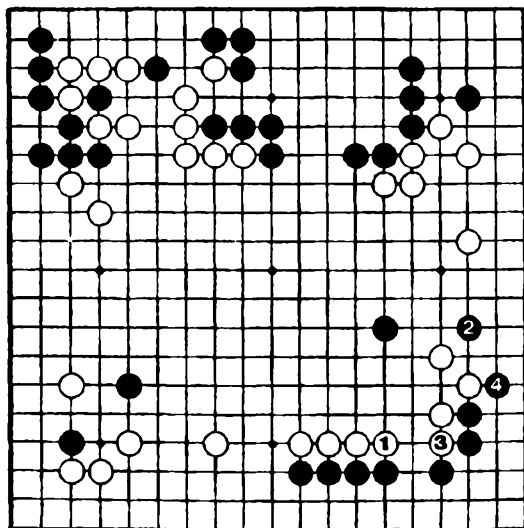
Д.21

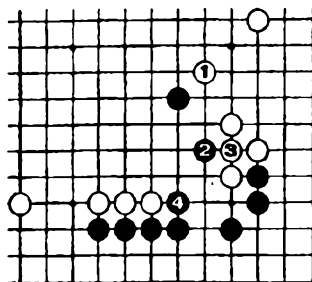
### Д.21. Осас

Предварительное подзюки 2 не лучше. После 5 - б.«а» и 4 - миаи, позиция чёрных неудовлетворительна.

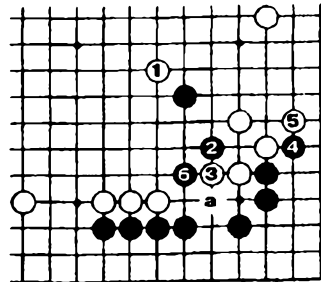
### Рисунок 2

Белые обязаны вернуть-ся 1. Атэ-юми 2 и ханэ 4 - решительные ходы в стиле «рашпиль».





Д.22



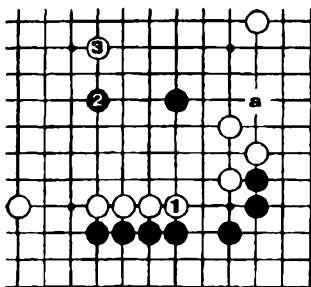
Д.23

Д.22. Самое глухое

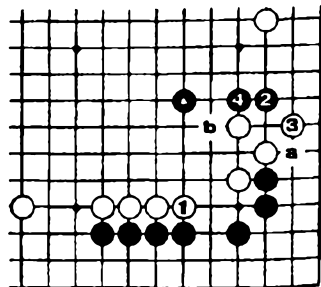
1 – портит всё. К 4 ходу мойо белых рухнуло, а очки чёрных внизу остались.

Д.23. Слабый пункт

И на какэ 1 нодзоки 2 – самое простое и убедительное. Если же 1 в «а», то чёрные могут играть тэнуки.



Д.24



Д.25

Д.24. Бегство

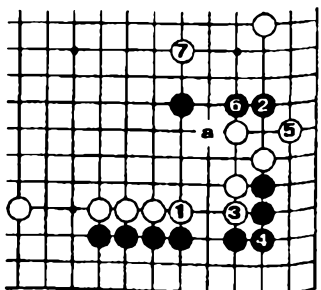
При немедленном никкен-тоби 2 ответ б.3 столь же хорош, сколь и ясен. Безусловно, чёрным перед бегством лучше сыграть ёсу-миру «а».

Д.25. Прерванная связь

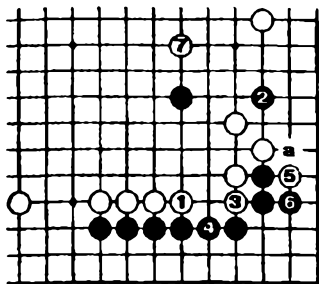
Если в ответ на 2 – б.4, то ч.«а» и к камню ○ чёрные могут относиться легко. После же б.3, ч.4 чёрные угрожают ч.«б» с исключительно удачной формой. Сильной атаки уже не будет.

Д.26. Простое цуги

После 3 на фукурэ ч.«а», белые уже смогут играть тэнуки; 7 – жёсткое какари и чёрным предстоит тяжёлый бой.



Д.26



Д 27

### Рисунок 3

1...7 в сэнтэ предотвращает ватари чёрных, но адзи столь велико, что белые должны уйти от дамэдзумари: 9.

Д 27. Ошибочное соединение  
4 – самый плохой ответ на атэ-коми 3; 5 попросту экономит белым темп для атаки 7. Конечно, прочное 4 в «а», как в партии, наиболее боевой и верный путь.

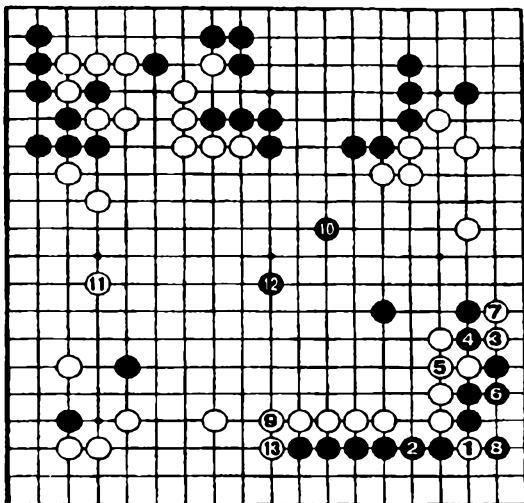


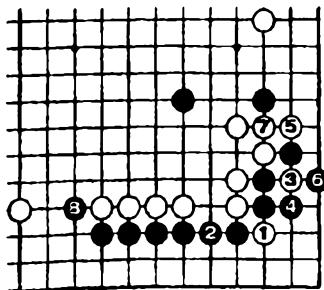
Рисунок 3

### Д.28. Один ход потеряян

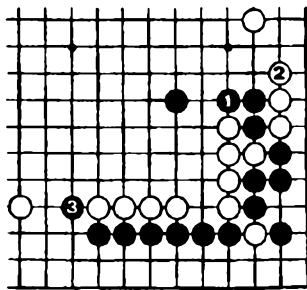
3, 5 – неудачный приём. После поннуки 6 чёрные могут в углу играть тэнуки и с удовольствием сыграют 8.

### Д.29. Контратака

9 в партии пропускать нельзя из-за внезапной и сильной контратаки ч. 1,  
3. Дамэдзумари белых весьма неприятно.



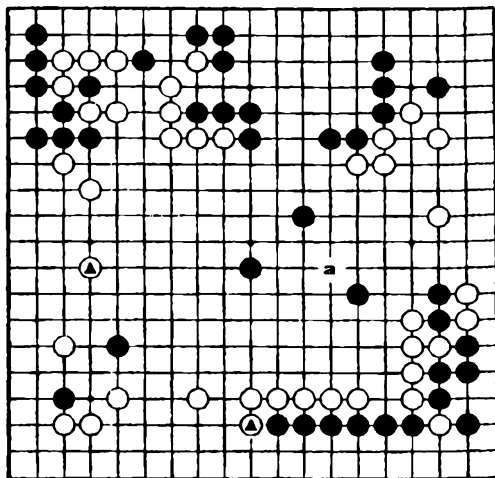
Д 28



Д 29

### Д.30. Сальдо

За два хода ♤ и ограничение территории, чёрные погасили мой белых в центре. Но у белых ещё остались угрозы, связанные с б.«а», причём плотность внизу им пригодиться. Такова она – атака без атаки – «нирами-атака» – загадка и угроза.



Д.30

### §4. Ещё об обстоятельствах атаки

Для атаки нужно соответствующее положение, но для неё нужны и побудительные мотивы.

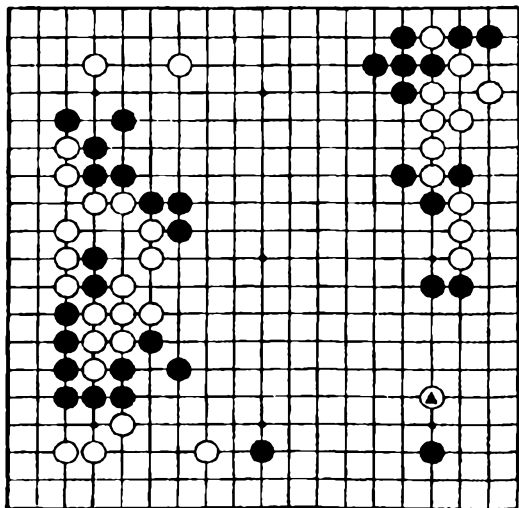
Один из главных: отставание в территории, сознательно допущенное, ради накопления влияния. Наступает момент, когда нужно это влияние реализовать в очки. Наилучшим способом для этого является не простое загромождение территории, а именно атака. Мы ещё поговорим об этой – самой тонкой области Го – соотношении влияния и территории. А пока пример простого возвращения очков.

### Партия №10

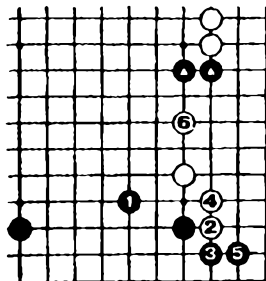
Кадзивара (ч) –

Хасимото Сёдзи

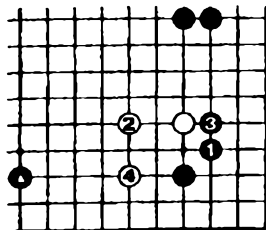
Вторжение ♤ нарушило баланс территории в пользу белых. Используя своё преимущество на нижней стороне чёрные должны вернуть очки.



Партия №10



Д.31



Д.32

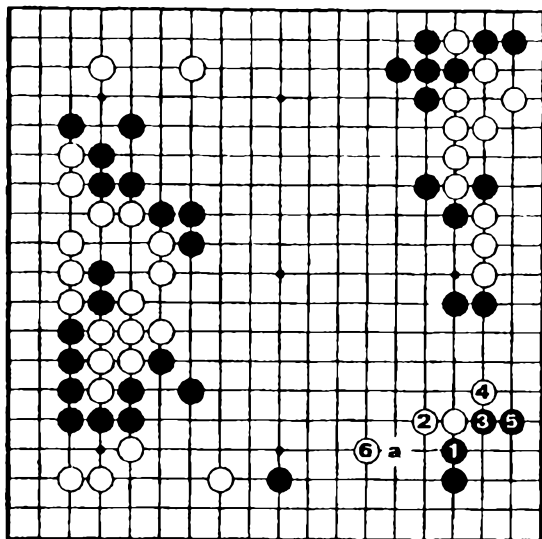


Рисунок 1

### Д.31. Слабость справа

Обычный путь атаки: кэйма 1 – не годится, так как после 6 хода два камня ослабнут, а разесть слабые пункты, как Вы знаете, сильной атаки уже не будет.

### Д.32. Слабость внизу

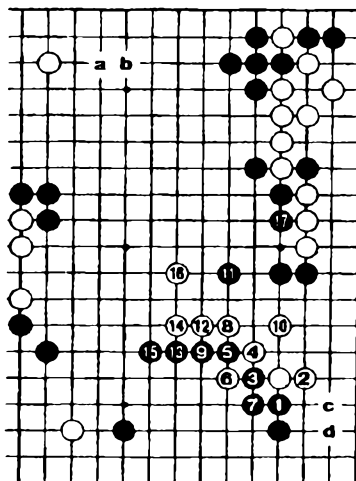
То же в этом варианте (слаб камень ). Косуми 1 также придётся отбросить.

### Рисунок 1

1 делает хорошую заявку на территорию в углу; 5 косвенно подкрепляет два камня справа; 6, предупреждающее ч.«а» – большой ход.

### Д.33. Ноби вниз

После 2...10 белым удаётся высунуть голову группы, но к 15 ходу чёрные значительно расширяют нижнюю сторону. На верхней стороне разница между тем кто придёт первым – 6.«b» или ч.«а» – тридцать очков. Но и внизу справа разница между ч.«с» и б.«d» – двадцать очков плюс возможная потеря белыми базы. Всё вместе позволяет оценить итоги атаки чёрных, как удачные.



Д.33

## Рисунок 2

После обмена: 1 - 2 мы возвращаемся к партии №2. Можно ли усилить вариант, ведь после 2 позиция неясна?

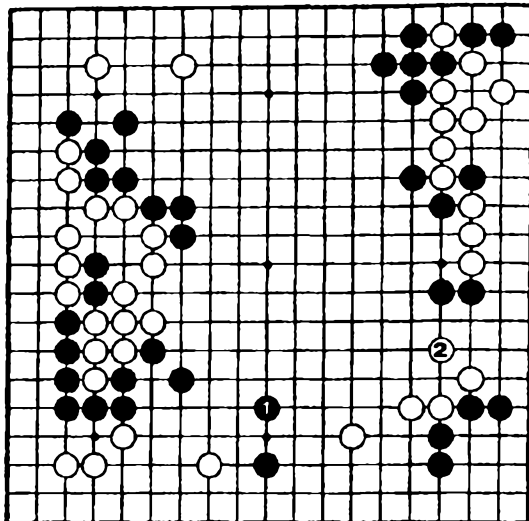


Рисунок 2

## Д.34. Связное продолжение

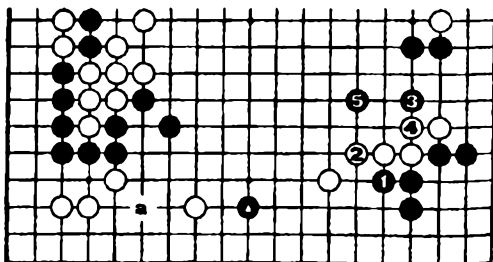
Следовало продолжить атаку ударом 1, вынуждая 2, затем 3, 5. Некоторое ослабление камня О не слишком чувствительно, благодаря возможному контрудару: ути-коми ч. «а».

## Д.35. Особый способ

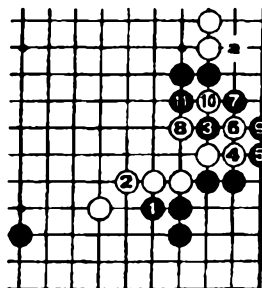
На 3 ходу возможно и ха-сами-цукэ. После 11 хода белые стоят тяжело (ханэ ч. «а» – тоже хорошая угроза).

## Д.36. Срочный пункт

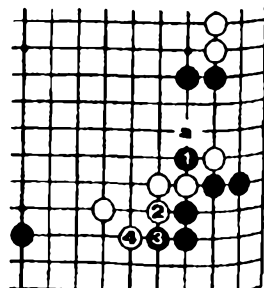
Если чёрные хотят воспользоваться выгодным ситё и сыграют 1, то б.2 – в срочный пункт и 4 даёт безопасную форму. И на ч.1 в «а» – тоже б.2. Пункты, подобные этому, легко просмотреть, но они стержневые в цепи атаки и защиты.



Д.34



Д.35



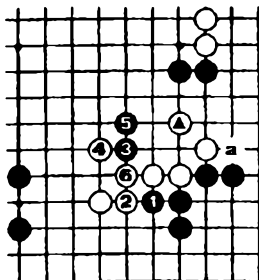
Д.36

### Д.37 Опоздал!

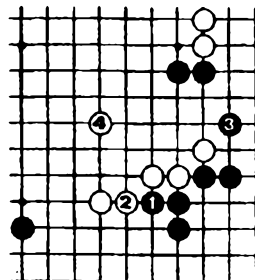
После того как появился камень ④, атака ч.1 уже неэффективна. После 6 хода у белых осталось хорошее осае б. «а». Позиция чёрных тонка.

### Д.38. Легко уходя

Ватари ч.3 интересно лишь как добавка нескольких очков. Атакующей силы не имеет, т.к. белые после 4 хода легко располагаются в центре.



Д.37



Д.38

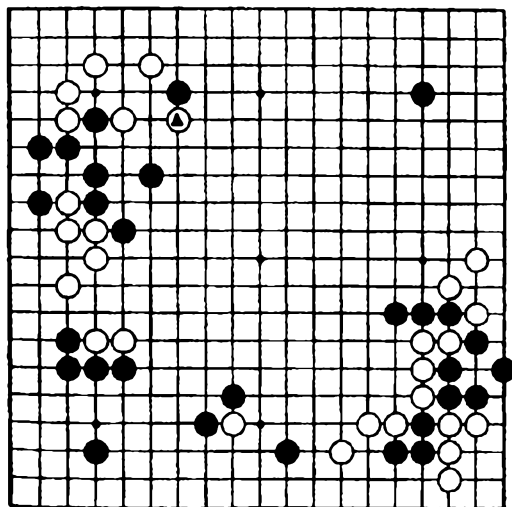
## Партия №11

Кадзивара (ч) –

Хонда

Хотя правый нижний угол ещё таит в себе адзи, хорошего способа использовать его у чёрных пока нет.

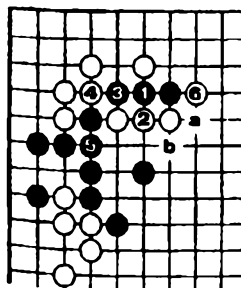
④ – последний ход.



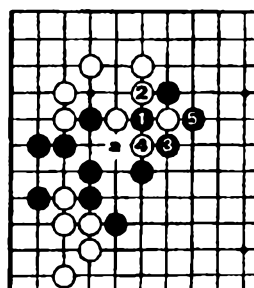
Партия №11

Д.39. Бездумно – вперёд! 1, 3 – слишком самонадеянно. На ч. «а» - б. «б» и чёрным нужно думать, как спасти обе группы.

Д.40. Если уж играть в этом месте, то 1, 3 и осае 5 означает большой успех чёрных. Если же 4 в 5, то ч. «а» предлагая ю. Всё это давало возможность чёрным быстро защититься и внимательно посмотреть на группу белых слева.



Д.39



Д.40

# Рисунок 1

1 – ошибка в направлении. После 6.2 атака чёрных сильно запаздывает. Теперь 3...12 уже не подготовка штурма, а вынужденное подкрепление.

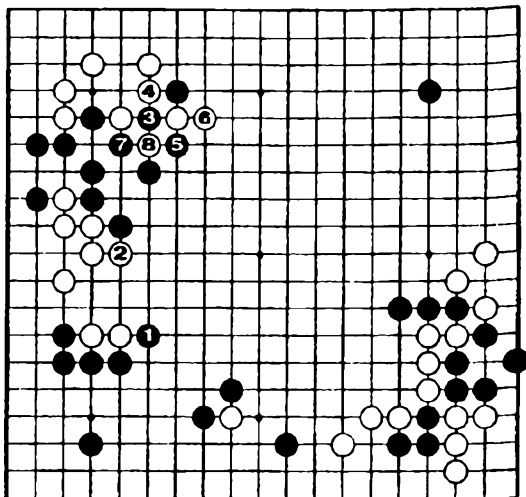


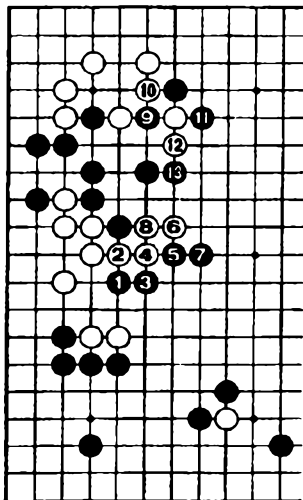
Рисунок 1

## Д.41. Не давая глаз

Самый сильный способ атаки: 1, 3. Он максимально использует влияние внизу и адзи справа. Очень к месту теперь и судзи 9, 11.

## Рисунок 2

Тем не менее, и в партии, чёрные, взяв 3, 5, получили большую плотность слева. Жаль, что продолжением была очередная ошибка: симари 7. После 8 хода позиция не ясна.



Д.41

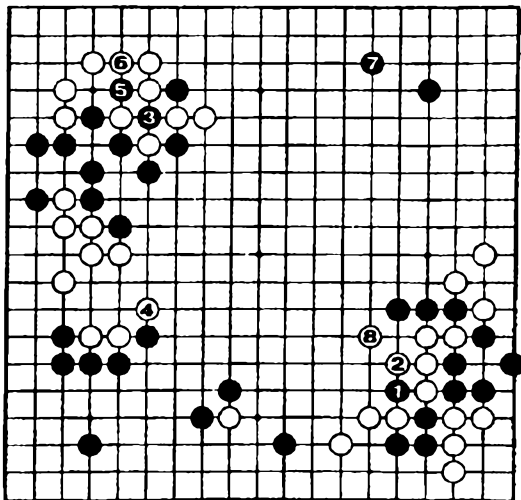
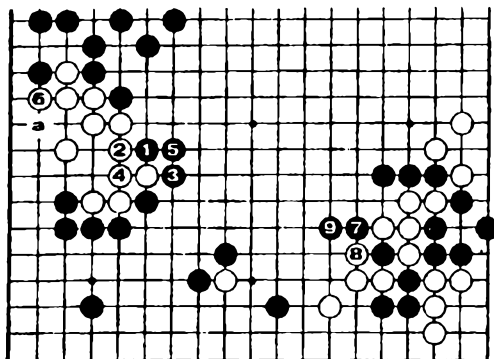


Рисунок 2

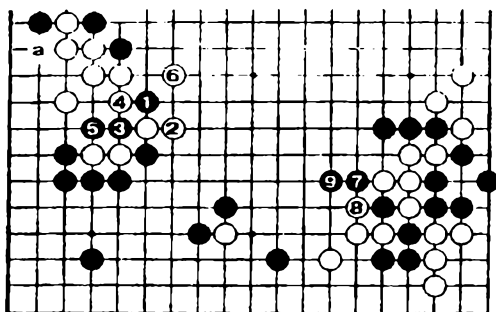
Д.42. Искусный способ  
Вместо симари 7 на рисунке 2, чёрным следовало атаковать слева 1...5, блокируя.

6 нельзя пропустить из-за угрозы ч.«а» и тогда 7, 9 прекрасно наращивало плотность в центре.



Д.42

Д.43. Контрмеры белых  
Поэтому белые должны были на предыдущей диаграмме играть 2 как здесь. Но угроза отнять глаз ходом ч.«а» оставалась, и усиление 7, 9, что в целом достаточно для чёрных.



Д.43

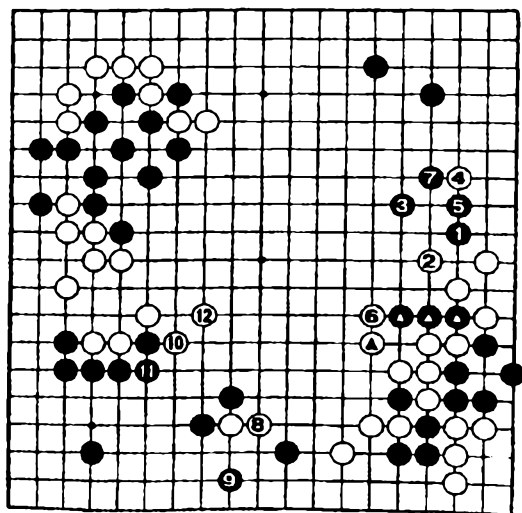


Рисунок 3

Рисунок 3  
Косуми ▲ целится по трём камням ○. Игра становится мелкой, лишённой прежнего размера замыслов. После 10, 12 неожиданно белые перехватывают инициативу в центре.

## Глава V Направление атаки

Можно выделить пять основных направлений атаки:

1. В сторону своей сильной группы. Атака на уничтожение (своя группа должна иметь жизнь);
2. От большой заготовки (для расширения мойо);
3. Гоня на слабую группу противника (общая, точно прицеленная, навальная атака);
4. На сильную группу противника (утяжеление противника за счёт лишних соединений);
5. От своей слабой группы (в защитных целях).

### §1. В сторону своей сильной группы

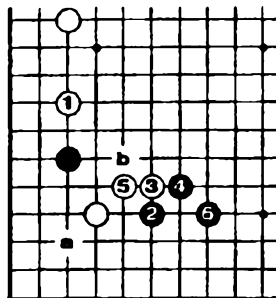
Прижатие к плотной группе – один из фундаментальных способов атаки. Сразу замечу, что обратный путь – прижатие от плотной группы сразу даёт территорию, но зачастую слишком негативно сказывается на своих камнях с противоположной стороны.

#### Партия №12

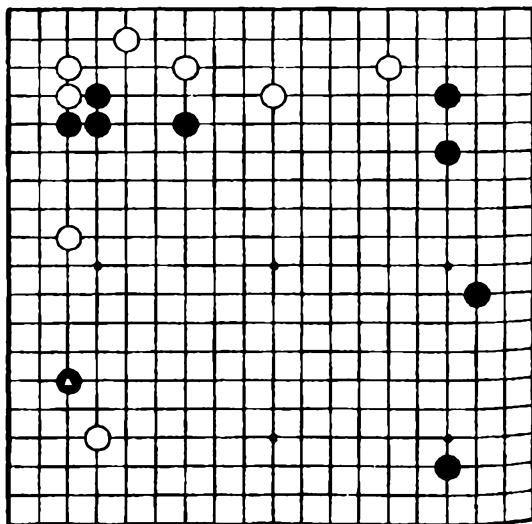
Кадзивара (б) –

Такэмия

○ – ути-суги ввиду слабости левой верхней группы. Как это доказать?



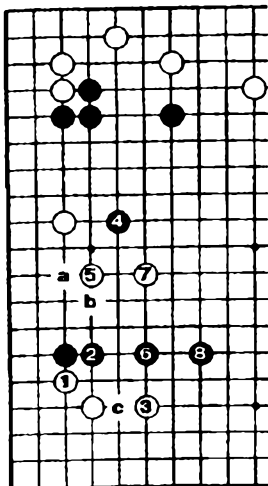
Д.1



Партия №12

#### Д.1. На слабый камень

Хираки 1 заставляет противника не защищаться, а атаковать. К тому же, 2...6 развивает чёрных на нижнем борту, что им выгодно, благодаря фону правого нижнего угла. Это неправильный план в фусэки. Возможно и 2 в «а» для материальной выгоды. А вот 2 в «б» вяло из-за б.2.



Д2

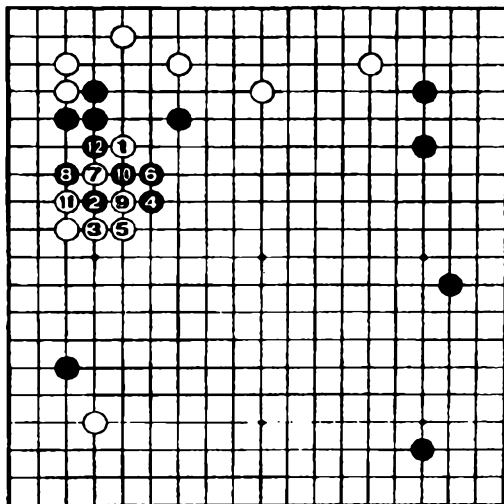


Рисунок 1

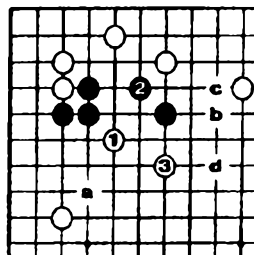
## Д.2. Немедленный бой

Здесь тоже неправильное направление атаки на свой слабый камень. Если только сыграть 4 в «а», то 6.4 оправдывало замысел белых. Но 4...8 – правильный путь, на котором чёрные должны встретить удачу. Вообще такая стратегия – быстрого боя со стороны белых – не характерна для игры с коми.

Если 6.3 в «b», то ч.«с». Главное же, что на обеих диаграммах белые никак не используют такой существенный фактор, как слабость чёрной группы вверху слева.

## Рисунок 1. Правильный план

Белые прижимают противника к сильной группе. Чёрные сопротивляются 2, 4, но 3, 5 готовит замечательную атаку слева внизу.



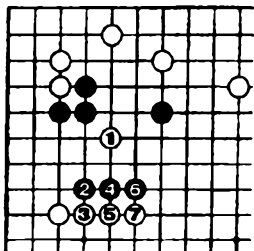
Д3

## Д.3. Время для контрудара

Если ч.2, соединяясь, то 6.3 – легко, и белые хотят выманить контрудар ч.«а»; Позже ч.«b» - б.«с» - ч.«d» – не слишком эффективно.

## Д.4. Шаг за шагом

Не слишком удачна и такая вариация. Потому после партии мы с Тахэмией пришли к выводу, что на 2 лучше всего было играть тэнуки слева внизу.



Д4

## Рисунок 2

Второй этап уже полностью по темсе: давление в сторону плотной группы.

2, 4 – лёгкое бегство, но белые в темпе наращивают плотность: 5, 7.

Д.5. Упущенный шанс Хасами 1 было бы грубой ошибкой. Урон белых к 10 ходу ужасен.

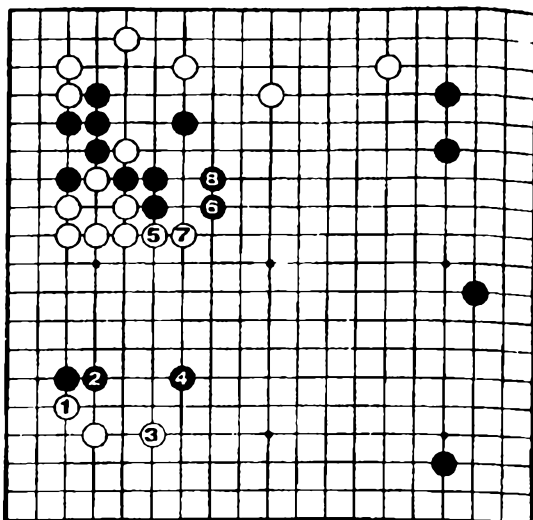
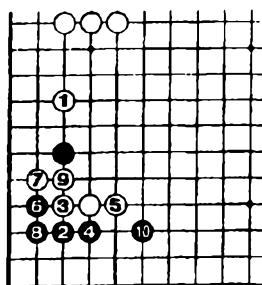
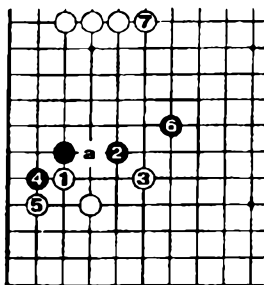


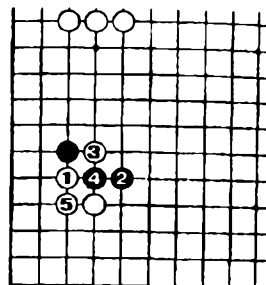
Рисунок 2



Д.6



Д.6



Д.7

## Д.6. Раздувание

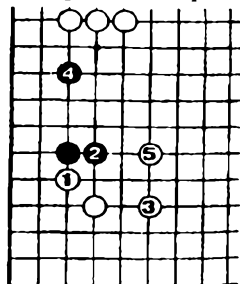
2 легко сыграно, но допускает аори (раздувание) 6.3. Результат к 6 ходу не удовлетворительный. К тому же, ч.2 в «а» оставляет чёрным и хираки на левой стороне, и ути-коми в сан-сан

## Д.7 Невыгодное ситё

2 тоже легко, но не в данной форме. Ситё после 5 не работает.

## Д.8. Ошибка в направлении

Хираки 4 напрашивается, но это – промах. Боси 5 ставит вопрос о жизни группы, одновременно развивая белых в центре. Не сомневайтесь, играя в таких позициях 4 в 5!



Д.8

### Рисунок 3

1.3 – стандартный приём утяжеления группы противника, одновременно – подкрепление свей. Далее 5, 7 в темпе работает на территорию. Атака белых удалась.

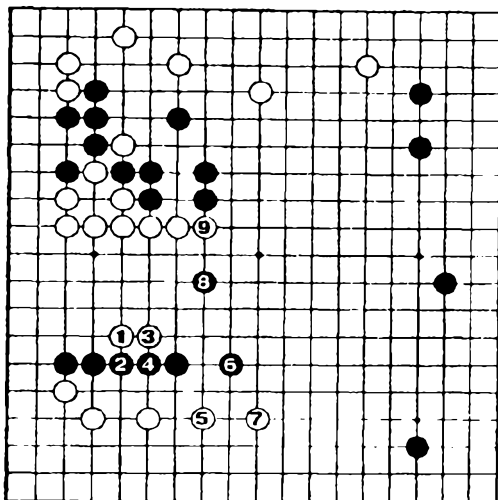


Рисунок 1

## §2. Заставляя делать дамэ

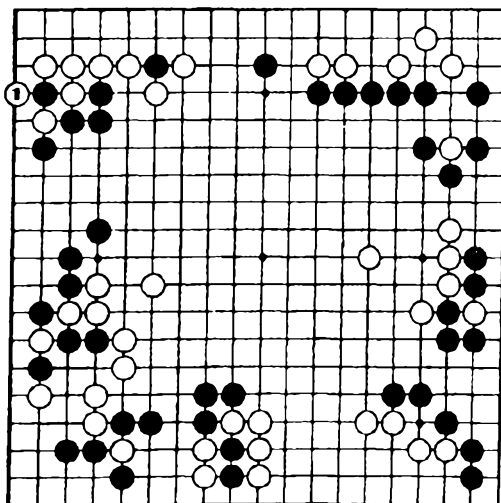
Среди названных пяти способов есть очевидные («атака от большой заготовки» или «на свои сильные камни»), но есть и сложные. Например. «На сильные камни противника». Этот приём связан с идеей заставить противника сделать бесполезный ход (дамэ), в то время, самому получить очко! Можно и так объяснить принцип победы в Го: делать ходы хоть на очко больше, чем противник.

### Партия №13

Кадзивара (ч) –

Исида Ёсио

Взятие б. 1 – самый большой, с точки зрения очков, ход. Но их правая и левая группы стоят нестабильно. Можно ли это использовать?



Партия №13

## Рисунок 1

Сначала ч.1 атакует левую группу, затем ч.3 – правую; ч.5 – своевременное кикаси. 2 создаёт практически живую форму

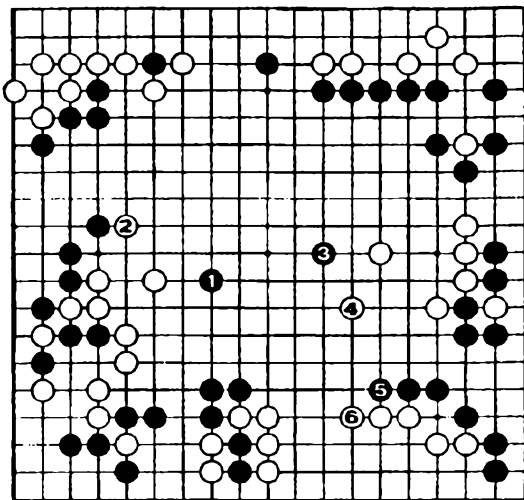
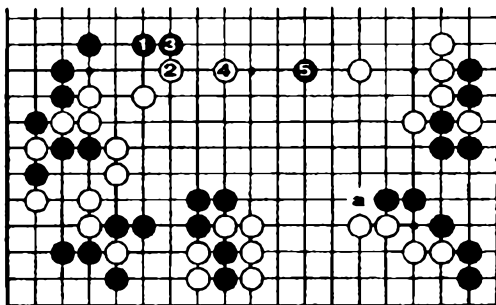


Рисунок 1

## Д.9. Азартный план

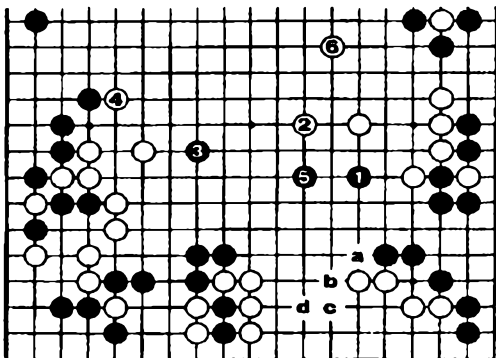
1, 3 – рискованно. После 4 ничего, кроме 5, пытаясь разделить группы противника, не находится, но это не та атака, которая может закончиться уничтожением белых. К тому же, теперь ч.«а» перестало быть кикаси.



Д.9

## Д.10. С другой стороны

И такой способ атаки следует признать неудовлетворительным. Хотя здесь на ч.«а» белые должны ответить, иначе ч.«b» - б.«с» - ч.«d» разрушает нижнюю территорию. И всё же, атака только ради атаки. Если белые сумеют выкарабкаться (а за это можно ручаться), это будет означать поражение чёрных.



Д.10

## Рисунок 2

1 – очень полезный ход в центре; 5 необходимо для защиты от б.«а», а 6 защищает от ч.«h» - б.«с» - ч.«d» и приходится делать не нужный ход б.«е» – практически дамэ.

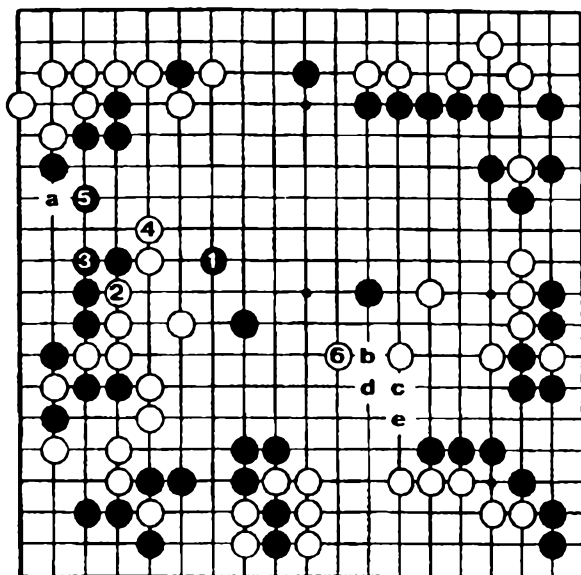


Рисунок 2

## Рисунок 3

1 отнимает глаз и теперь – плоды атаки после 4 – белые вынуждены делать бесполезные ходы (дамэ).

Если 2 – тэнуки, то ч.«а», а если тэнуки б.10, то ч.«b» – очень жёстко.

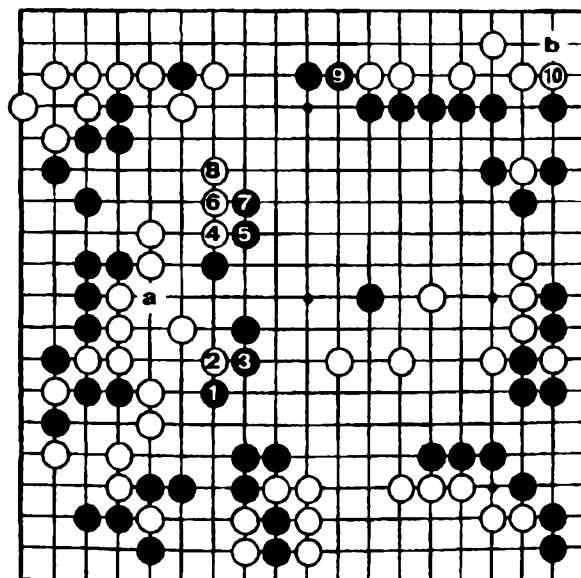


Рисунок 3

#### Рисунок 4

Затем 1 отнимает глаз на правой стороне.

Контрудар в ответ на 5 не находится.

К 11 ходу итог атаки чёрных налицо - в центре образована большая территория.

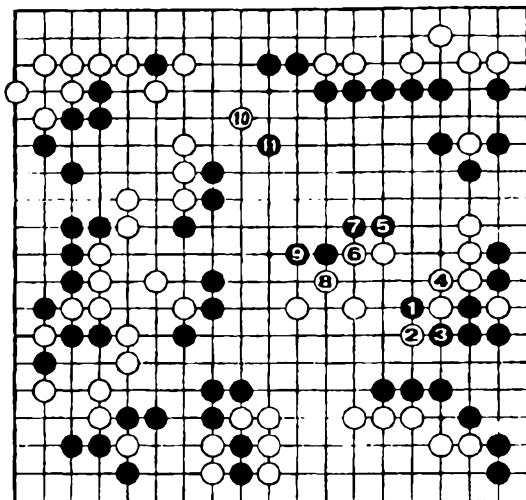
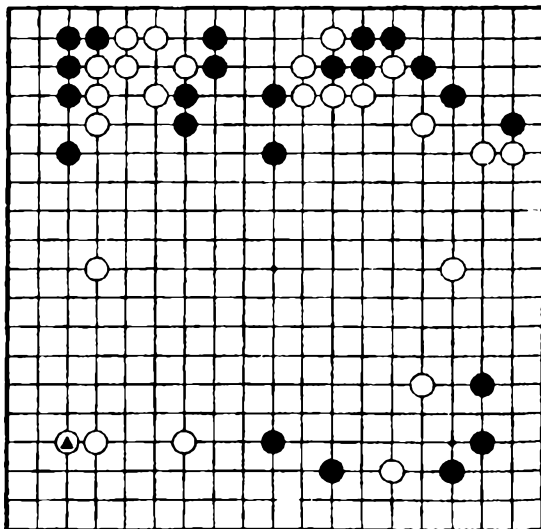


Рисунок 4

### §3. На слабость противника

Погоня в сторону слабых камней противника - высший, самый эффективный по результатам и самый сложный вид атаки. Если при этом в заключительной стадии штурма удаётся разрубить противника надвост, эффект - сокрушительный.

Это обвивающая, опутывающая атака при умелом ведении заканчивается разрушением территории или взятием камней противника. Как никакой вид атаки, этот требует ювелирной точности в выборе подходящего момента.



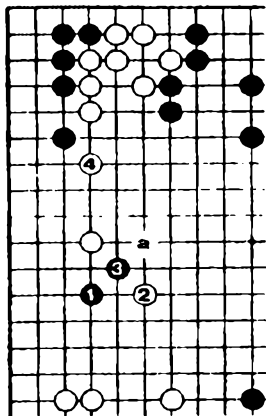
Партия №14

#### Партия №14

Кадзивара (ч) -

Ютака

После хода ♣ чёрным нужно выбрать способ атаки мойо белых слева.



Д.11

### Д.11. Путь к самоуби́йству

1. 3 может быть и решит задачу тушения мойо, но ценой больших неприятностей. После 4 угрожает б. «а». Если же чёрные сами двинутся вправо вверх, то потащат за собой противника, на свои же слабые камни. Это – оченo опасный путь.

### Д.12. Бесхитростный план

1 отнимает глаз, но белыe быстро связываются, и теперь чёрным самим нужно подумать о защите группы наверху.

### Д.13. Вялый ход

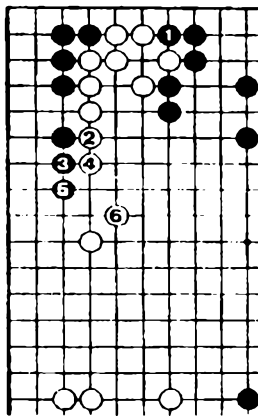
Тоби ч.1 тоже не метод атаки. После 6 белые или прорвутся, или построят два глаза. К тому же, б.2 подкрепил камень слева. Позиция чёрных наверху слаба.

### Д.14. В хорошем темпе

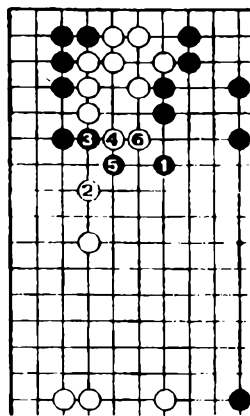
Если же оси 1, то б.2, 4, даёт глазную форму. 5 защищает от б. «а» и, одновременно, укрепление слева и косвенная поддержка верхней группы.

### Д.15. Ещё быстрее

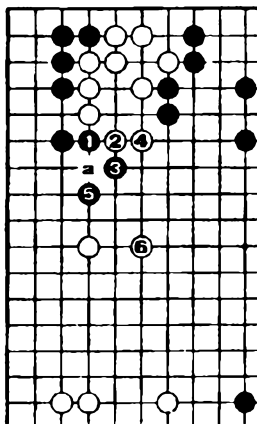
1 – правильное направление опутывающей атаки, но уж слишком крепко после 6 белые стоят слева.



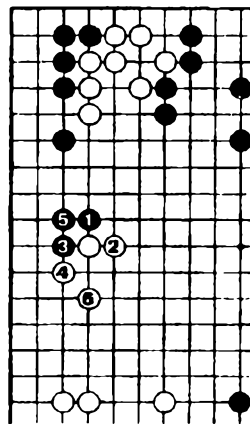
Д.12



Д.13



Д.14

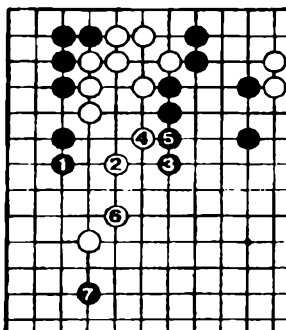


Д.15

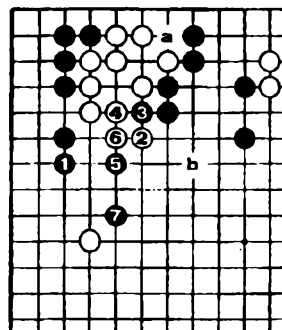


### Д.18. Дамэ

Если же кэйма 6.2, то чёрные делают два полезных хода в центре 3, 5, а белые занимаются густой безотной 4, 6. Благодаря укреплению в центре, вторжение 7 теперь вполне безопасно.



Д.18



Д.19

### Д.19. Выход

Наконец, при простом тоби 2 чёрные к 7 ходу заставляют белых вернуться к мысли о глазах («а»), а сами целятся на левую сторону. Можно и просто ч.5 в «б».

### Рисунок 2

1 – бесспорно – необходимо подкрепление в центре. Зато 3, 5 работает всюю, это и есть настоящая атака в сторону слабых камней.

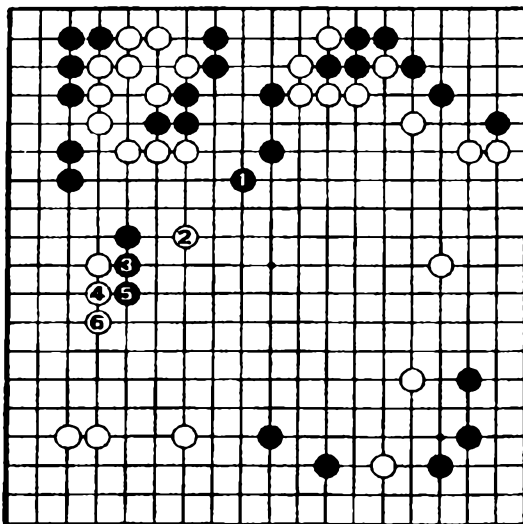
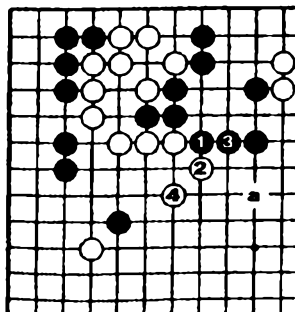


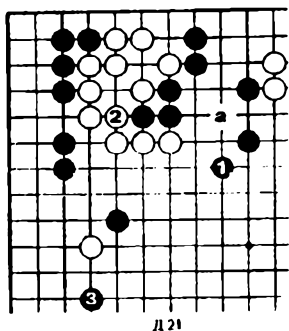
Рисунок 2



Д.20

### Д.20. Тучи рассеиваются

1, 3 сбились бы с курса. После 6.4 белые не только спокойно стоят в центре, но и угрожают сыграть в темпе в «а».



Д.21

Д.21. Жизнь, но...

Здесь 2 даёт жизнь, благодаря подзюки «а», но чёрные довольны: они могут идти по своему плану: 3.

Рисунок 3

1, 3 – жёсткая атака. После 9 хода белые сдались. Может это Вам покажется удивительным, но все основания для прекращения борьбы есть.

Д.22. Надежды белых могли быть связаны только с малодушным 1, 3. Вверху белые выходят, а у чёрных ещё нет жизни из-за удара б.«а» и главное – огромная левая сторона гарантирует белым победу.

Д.23. Что могло быть

Если бы белые не сдались, им пришлось бы играть 1, 3, и тогда 4...10 – смысл атаки в сторону слабых камней (слева) становится ясен. К тому же, чёрные успевали и разрезать группы противника. На решение белых также повлияла и слабость двух белых камней справа.

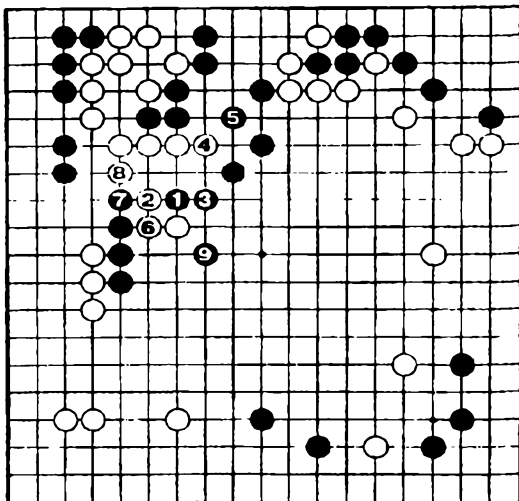
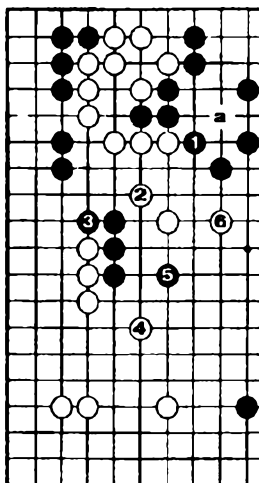
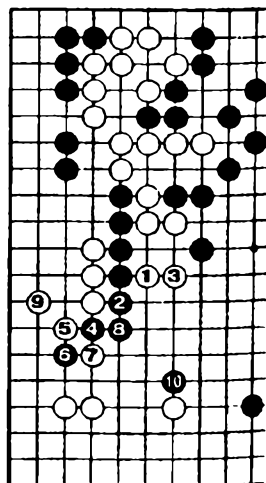


Рисунок 3



Д.22



Д.23

## §4. Атака в целях защиты

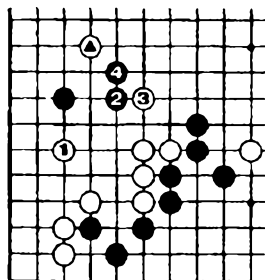
Какое противоядие нужно искать в случае угрозы вашему камню? Бегство? Окапывание? Нет – контрудар! Помните, что даже пленный или мёртвый камень в ко-борьбе может вернуться к жизни.

### Партия №15

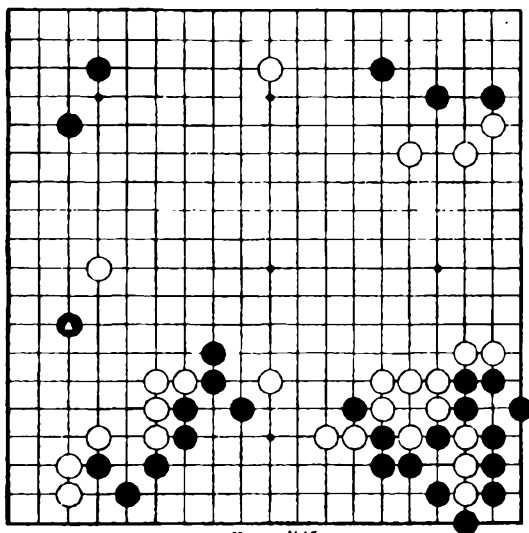
Кадзивара (6) –

Хасимото Утаро

Чёрные вторглись глубоко – ①. Ситуация такова, что для защиты одинокого камня на левом борту, белые просто обязаны атаковать.



Д.24



Партия №15

#### Д.24. Всплытие

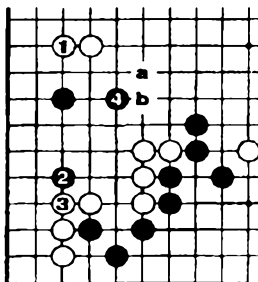
Цумэ 1 защищает территорию, но тоби-даси (выход прыжком) 2 приводит к тому, что камень ▲ всплывает. Чёрные же легко прорывают блокаду ходом 4.

#### Д.25. Вновь выход

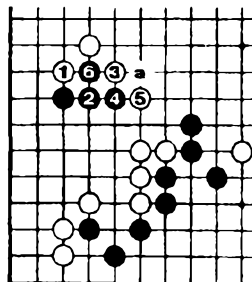
Бура-сагари (свешивание) 1 оказывается тоже вялым. Нодзоки 2 требует ответа, затем 4 выходит (б. «а» - ч. «б»).

#### Д.26. Косуми-цукэ

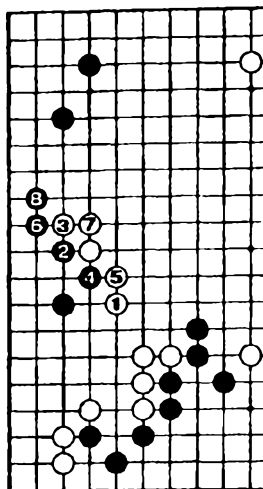
И здесь чёрных не удержать. Если 3 в «а», то угрожает ч.5.



Д.25



Д.26



Д.27

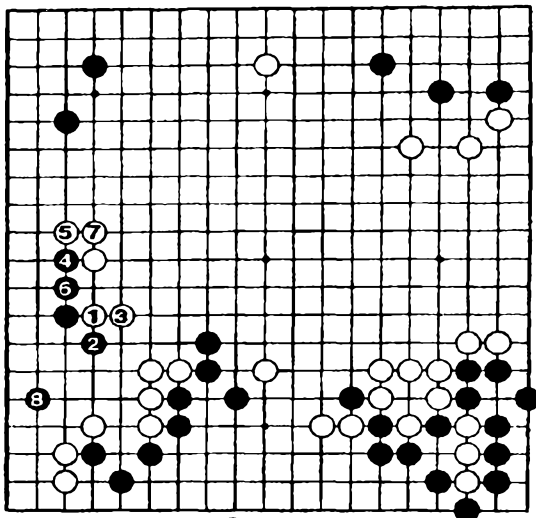


Рисунок 1

### Д.27. Блокада

Стандартный план с боси 1 не подходит. Атака во всех разобранных примерах не дала результат.

### Рисунок 1

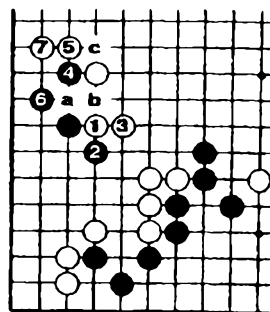
Не часто атака начинается так откровенно: цукз 1, но здесь это оправданно.

### Д.28. Узкий карман

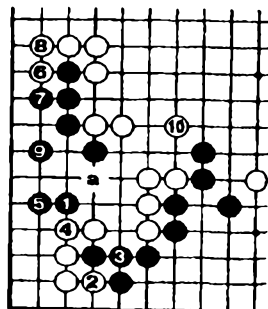
Если 4 в «а», то, разумеется, будет осас б.4 по стандарту цукз-ноби дзёсэки. Хэ-коми ч.6 рассчитано на б.«б», но белые отвечают 7, не боясь разрезания в «с». Карман чёрных оказывается узковат.

### Д.29. Задача решена

1 здесь не сильней, чем 8 в партии. К 10 ходу белые решили главную задачу: стабилизироваться и собрать воедино силы. Вместо 6 можно и ёсумиру б.«а».



Д.28



Д.29

## Рисунок 2

3 – самое лучшее. Белые не боятся 4, 6, поскольку могут не спешить с соединением в «а».

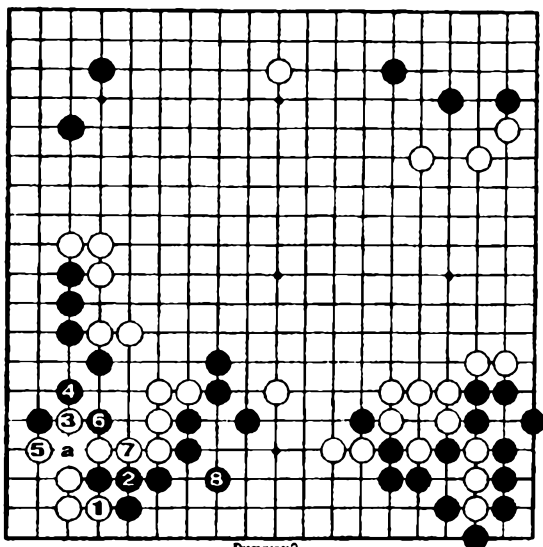


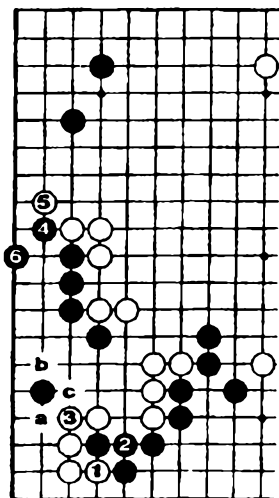
Рисунок 2

## Д.30. Большая территория

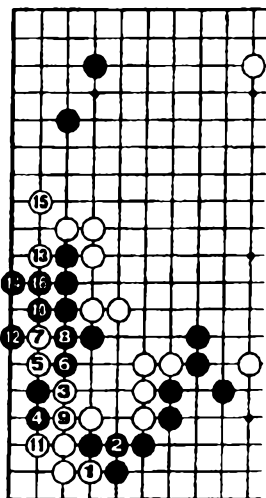
Если же белые просто соединяться 3, то 4, 6 и чёрные получат много на левом борту. Если 3 в «а», то ч.«с». После 6 хода б.«а» встретит ч.«б».

## Д.31. Требуется точность

3 – довольно ядовитый ход. Если ч.4, то судзи 5 с дальнейшей жертвой двух камней в темп стабилизирует белых, оставляя противнику минимум очков слева.



Д.30



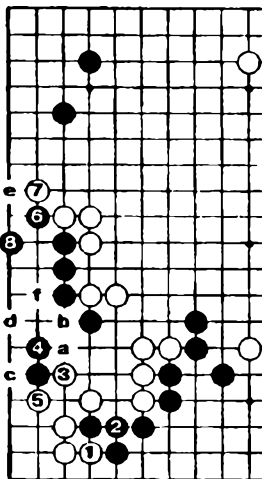
Д.31

### Д.32. Мучение

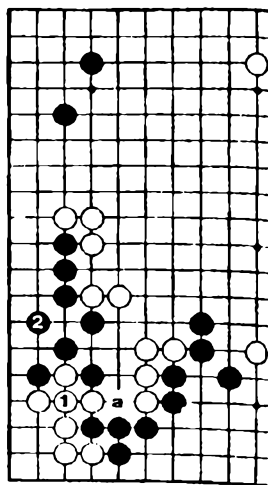
4 – слабо. После 8 хода белые могут сыграть в «а» - ч.«b» - б.«с» - ч.«d» - б.«е» - ч.«f», сокращая и дразня противника, а могут и просто сыграть б.«е», что тоже хорошо.

### Д.33. Не план!

Отказ от ко – большая ошибка. После 2 чёрные живут, пропал и смысл кикаси б.«а». Это большой урон.



Д.32



Д.33

### Рисунок 3

1, 3 готовит ко-да-тэ. Может быть 4 лучше в 7, предотвращая дальнейшее кикаси.

10, 12 отказывается от ко-борьбы, подтверждая правоту белых.

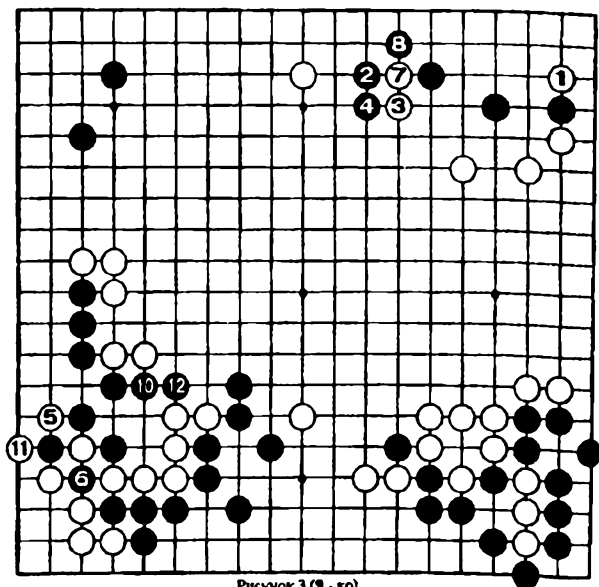


Рисунок 3 (9 - ко)

#### Рисунок 4

Повернув 3, после жертвы камня на верхней стороне, и, заняв пункт 9, белые осуществили сабаки.

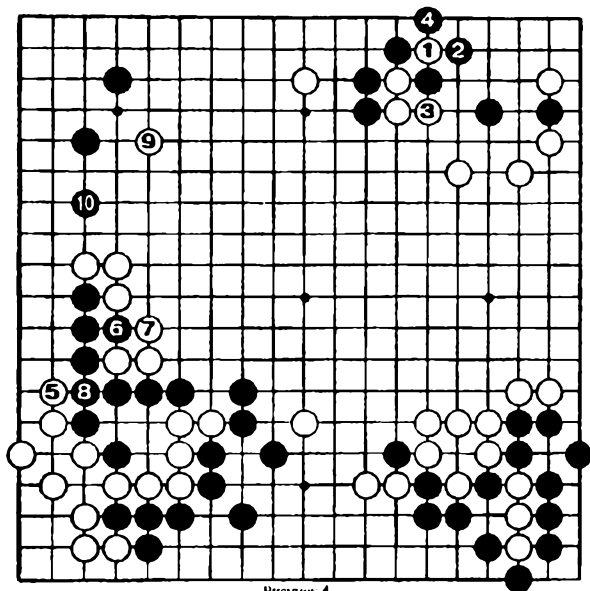


Рисунок 4

#### Рисунок 5

6 упрямо держится за территорию, и это опять передаёт инициативу в атаке белым. После 19 хода белые достигли своей цели, и теперь им осталось решить последние задачи – укрепление правой стороны и вторжение на верхний борт, после чего выигрыш будет очевиден.

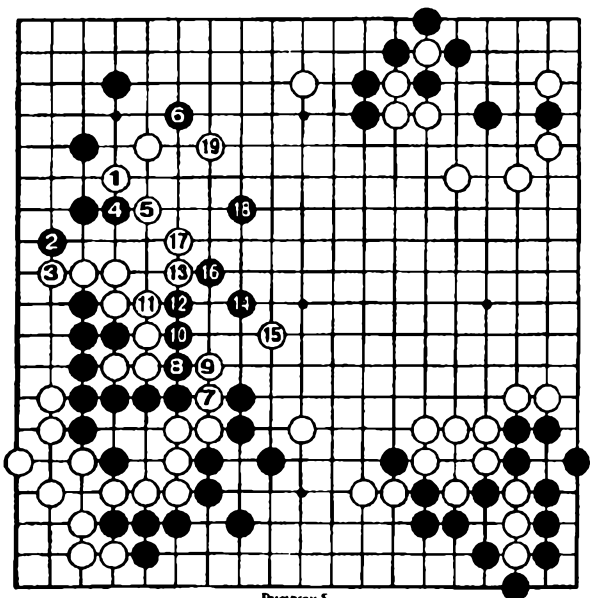


Рисунок 5

# Пусть камни немного отдохнут

Кадзивара в 31 год

Разумеется, оригинальные взгляды Кадзивары сложились не за один день. В 1955 году в №1 журнала «И-Го» была опубликована беседа Икэды Сабуро с Кадзиварой. Там, между прочим, было следующее:

- Ваш стиль именуют «дрель-Го», это вихрь, который Вы смело вызываете...
- Может быть это сильно сказано. Просто каждый старается в игре использовать свой конёк. По-моему, Го глубже всего раскрывается в атаке и защите групп. Здесь тысяча различных способов. И к таким позициям я стремлюсь.
- Видимо, проявляются черты характера?
- Да. Но это нельзя понимать односторонне. Тем не менее, у меня хватает духу держаться своего. Разве открыть миру глаза на какое-нибудь дело, -это не важная вещь?
- Как достигается подобный стиль: обычным ли изучением игры или особой закалкой духа. Медитацией?
- Медитацией?! Нет. Но воспитание духа – важное дело, а ещё усердие. Вообще замечательно было бы, обливаясь холодной водой, например, или упорными занятиями, укреплять дух, но как-то всё не получается...
- Итак, усердие...

– Я изучал старые книги, читал современные веэди... о ёсэ. Сущность Го постигается только своим собственным путём. Знание того, что можно достичь победы, единственными ходами в партиях, где всё висит на волоске...

## За доской

Во время партии он редко меняет позу. Колени ровно подобраны на кресле, глаза цепко охватывают доску. Если позиция вдохновляет его, левое плечо, незаметно для него, начинает подаваться вперёд.

Он может выпить стаканчик сока во время игры, выкурить пару сигарет. Но, видя как он сжимает спички левой рукой, а сигарету правой, весь поглощенный ходом игры и лишь изредка затягиваясь, понимаешь, что сигареты лишь в самой малой степени стимулируют его мозг.

О степени концентрации Кадзивары свидетельствует такой пример:

Секундант предупреждает его: «Кадзивара-сэнсэй, пошёл последний час основного контроля». Проходит минуты две и вдруг раздаётся голос Кадзивары: «Что? Последний час?»

Его стиль необычен и труден... для него самого. Его стихи складываются мучительно, он всё время играет на беёми и поэтому его партии часто заканчиваются за полночь. Неважно, выигрывает он или проигрывает. Во всяком случае, до середины 50-х годов Кадзивара выкладывался полностью.

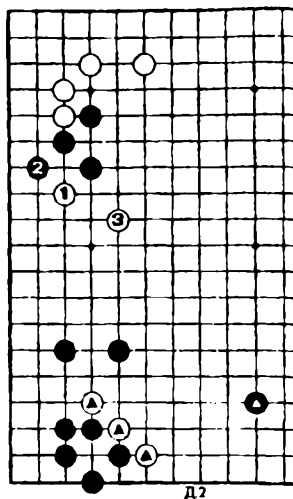
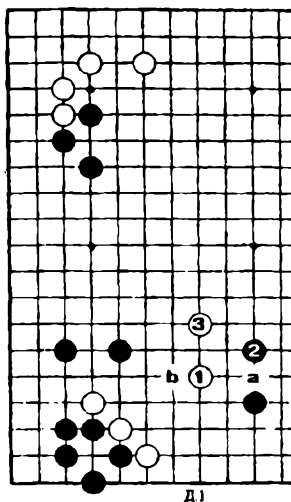
Заслуживает его манера общения с молодыми игроками. Он готов анализировать с ними партии много часов подряд.

«Выявить все возможности и объяснить их» – таков принцип его комментариев к партиям, и это – подлинная школа Го.

## Партия № 16

### Д.1. Лёгкое кэси

1, 3 – не просто бегство. Белые готовы теперь вторгнуться на левую сторону или напасть на двойку справа. Если ч.2 в 3, то б.«а» вполне достаточно. В общем можно сказать, что после б.1 у чёрных сильной атаки не будет. Промех белых: б.«б» – стратегический, «в» – ближе к углу, 1 – к стороне, но угол чёрных стоит прочно.



### Д.2. Сначала -- большой пункт

Мог быть и такой план: поскольку нижняя сторона меньше левой, и камни ▲ так все сразу не захватишь, вторгнуться налево 1, 3. Кроме того, действия чёрных внизу можно сковать контратакой одинокого ○. Итак, вторжение слева или атака внизу, оба плана хороши, всё зависит от вкуса.

### Рисунок 1

1, атакуя, расширяет левую сторону; 3, атакуя, отнимает базу, чёрные, благодаря атаке, развиваются в молниеносном темпе.

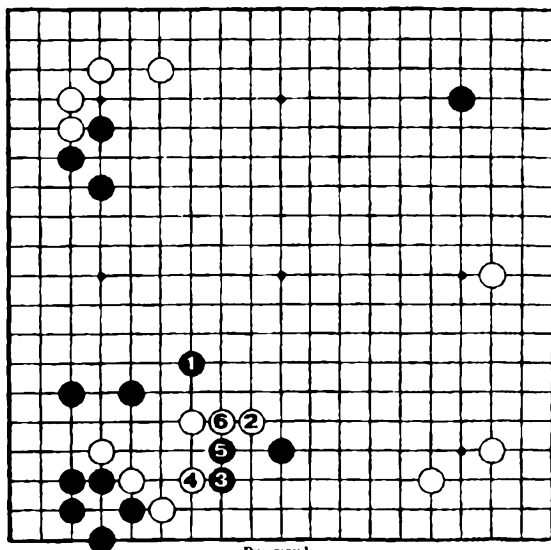
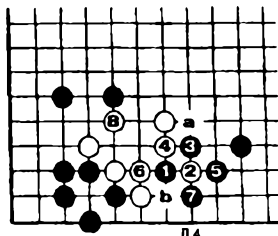
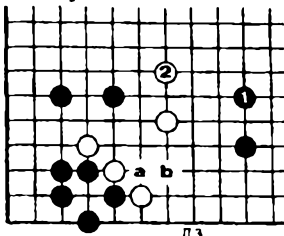


Рисунок 1

### Д.3. Ошибка в выборе направления

Тоби 1 – неправильный ход. После 2 белые, как на Д.1, работают на две стороны, а на ч.«а», естественно, последует б.«б», не замедляя движения.

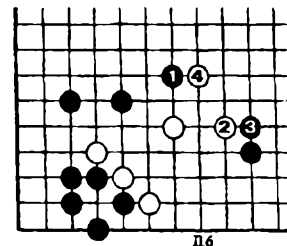
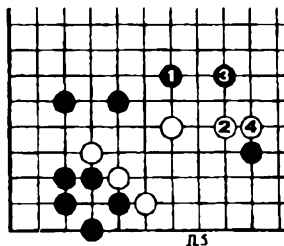


### Д.4. Позволить получить форму?

Нодзоки ч.1, кажется, вынуждает цуги б.6. Но это не так. Операция 2...8 даёт белым отличную форму, уже не доступную для атаки. Если 3 в 4, то б.3 - ч.«а» и вполне достаточно б.«б».

### Д.5. Ошибочный блок

1 – единственно правильный ход, а вот 3 – слишком прямолинейно и однобоко. После 4 хода роли меняются – теперь атакуют белые. Слева же ещё не территория



### Д.6. Слева – важнее

3 было бы неправильно именно из-за цукэ 4. По сути, чёрные дали противнику передышку для важного поворота в важном направлении

### Рисунок 2

1, 3 – попытка дать базу группе внизу, но всё равно, чёрные стоят здесь слишком тонко и, отжав противника до 13 хода, белые компенсируют потери атакой на нижней стороне.

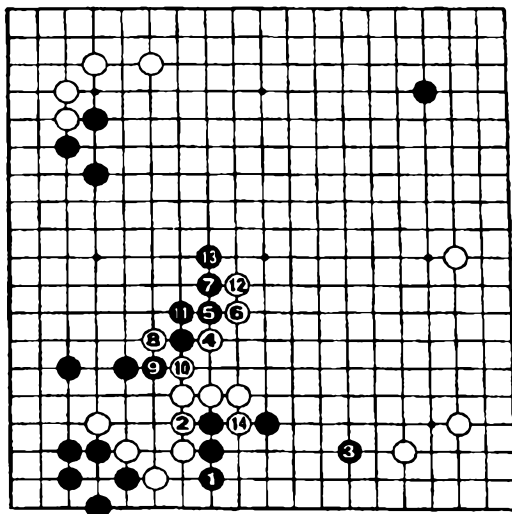
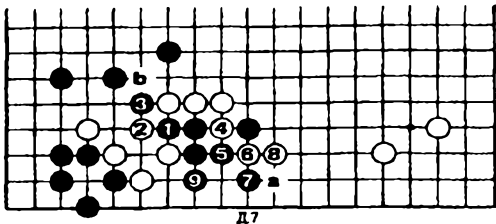


Рисунок 2

### Д.7. Правильный способ

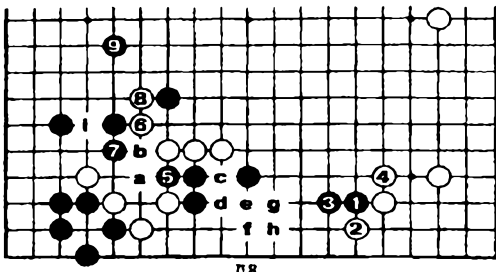
Прорыв 1...9 даёт выигрышный сэмзай, но его последствия не назовёшь выгодными. Белые из своего мойо справа практически уже сделали территорию, сохранив возможность вторжения б. «b» и кикаси б. «а». Конечно же, чёрным лучше всего оставить данную возможность, как прекрасное адзи.



### Д.8. Плотно прилепиться

Цукэ 1 – интересный план.

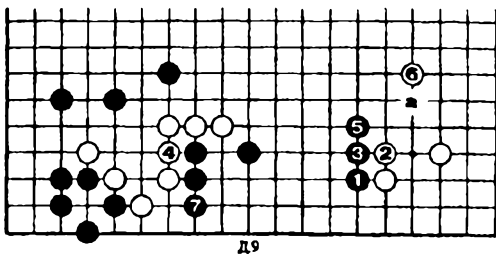
Если белые защищаются 2, 4, то жёсткая атака 5, 7 затем подготовка 9 оставит белых без компенсации за потерянные камни.



Если же б в «а», то ч. «b» – б. «с» – ч. «d» – б. «е» – ч. «f» – б. «g» – ч. «h» и чёрные с выгодой соединяются. Если же б.6 в «b», то ч. «а» – б.7 – ч. «i». Наконец, 4 в 5 встретит возражение ч.4 и мойо белых справа наполовину рухнуло.

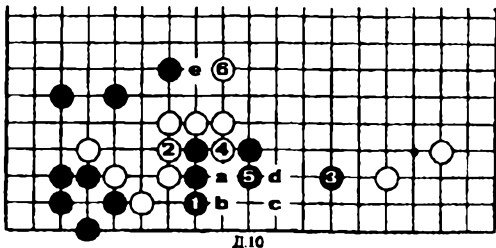
### Д.9. Совершенное сабаки

Здесь ноби 2 даёт белым темп для защиты: 4, но ч.5 даёт чёрным более прочную форму, чем получилась в партии. Если пропустить 6, то ч. «а» довольно неприятно. После же взаимного прикрытия слабых точек ч.7 и б.4 на ч.1 белые ответят ханэ 3.



### Д.10. Сомнительно

1, 3 – готэ; 4 – ёсу-миру. Если ч.5, то б.6, оставив внизу адзи: б. «а» – ч. «b» – б. «с». Если ч.5 в «а», то ути-коми б. «d» опять-таки белые держат в уме, а сами продолжают б.



А вот без прорыва 4 играть сразу 6 – сомнительная перестановка: чёрные могут играть тэнуки, например, «е», легко трактуя нижнюю сторону.

### Рисунок 3

Взяв левую сторону, чёрные должны были решить последнюю задачу: хорошо защититься внизу. Увы, они тут же ошибаются: ч.3. Атака белых продолжалась...

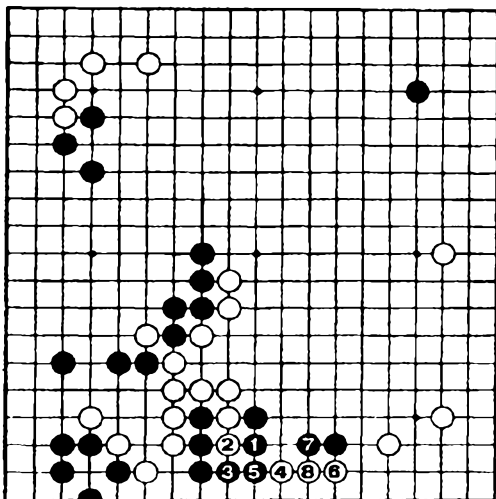
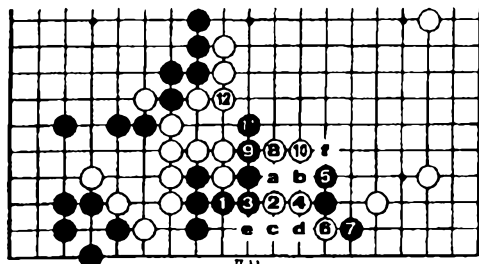


Рисунок 1

### Д.11. Осае

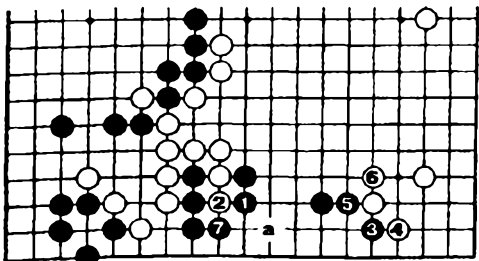
Сагари 1 на рисунке 3 необходимо. Если немедленное осае 1, то к 8 ходу белые раскалывают противника на две части. Если ч.3 в «а», то б.4 - ч.«б» - б.6 с ватари. А если ч.3 в «с», то б.«д», прорываясь со стороны, всё это неприемлемо (если последний вариант покажется сложным, чуть продолжу: ч.4 - б.«е» - ч.3 - б.«а» - ч.8 - б.«б» - ч.«в» - б.6 с ватари и общей атакой).



Д.11

### Д.12. Блокада

Чёрные упустили возможность немедленно решить исход партии путём промежуточного 3, 5 (б.4 или б.6 в 7 - сомнительно: чёрные получают жизнь и спокойное развитие внутри мой противника). После же ч.7 дестабилизирующее б.«а» невозможно.



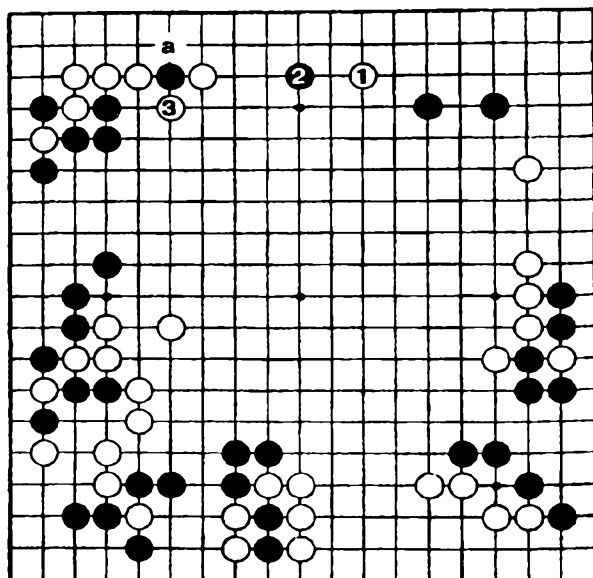
Д.12

## Партия №17

Кадзивара (ч) –

Исида Ёсио

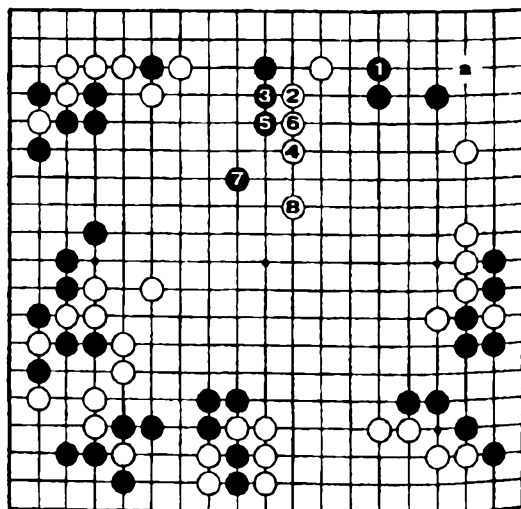
Белые сыграли цумэ 1. В ответ чёрные нанесли контрудар: ути-коми 2. В связи с угрозой ч. «а» этот удар выглядит достаточно эффективным сэнгэ. Но как развить наступление?



Партия №17

### Д.13. Нажим не с той стороны

1 начинает погоню, но, благодаря косуми 2, белые перехватывают инициативу. 4 и 8 отлично гармонируют с правой стороной. Кроме того, 1 вовсе не закрепляет за чёрными территорию из-за сан-сан б. «а».



## Рисунок 1

В партии чёрные решили блокировать, накапливая энергию в центре. Кажется, её некуда будет употребить, но приглядитесь – следующий ход буквально направляется.

### Д.14. Плохое адзи

Обычное вступление к атаке: косуми 1 здесь не годится. После 10 хода белые живут, а у чёрных столько слабостей, что это – неисчерпаемый источник подкрепления для белых в любом направлении.

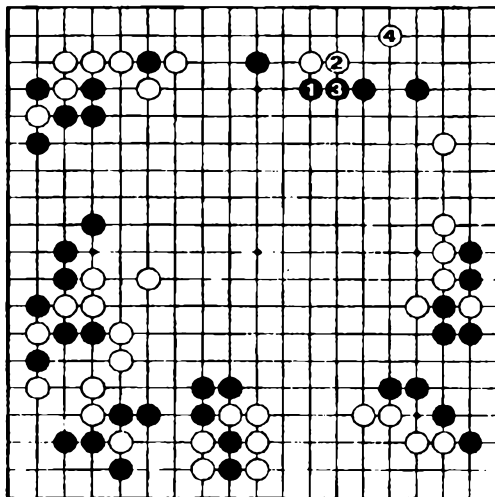
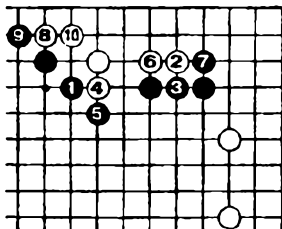


Рисунок 1

### Д.15. Ватари

Если вари-коми 2, то к 13 ходу чёрные переправляются. Ко б.«а» безнадежно.

Если 10 в 11, то ч.10 - б.«h» - ч.«с» и у белых плохо.



## Рисунок 2

Размен к 7 ходу вполне устраивает белых. Чёрные правильно повернули на правую сторону? Да!

## Д.18. Цуки-атари

Хорошего прямого ответа на субэри белых всё-таки не находится. Например, цуки-атари 1 к 7 ходу даёт чёрным плохую форму и... больше ничего. Белые же хорошо расположились по обе стороны угла.

## Д.19. Смерть угла

Размен к 7 ходу после внутреннего цукэ 1 совершенно неприемлем для чёрных. Мало того, что угол огромен, пропала ещё и возможность атаки белой группы справа.

## Д.20. Внешнее цукэ

Некоторые основания играть так есть:

при размене за угол чёрные получают на верхней стороне много. Но атаки на правую группу вновь не получится – она легко соединиться с углом.

## Д.21. Вялый ход

1 может быть приемлем только в форовых партиях. Этот ход не ставит перед противником серьёзных задач.

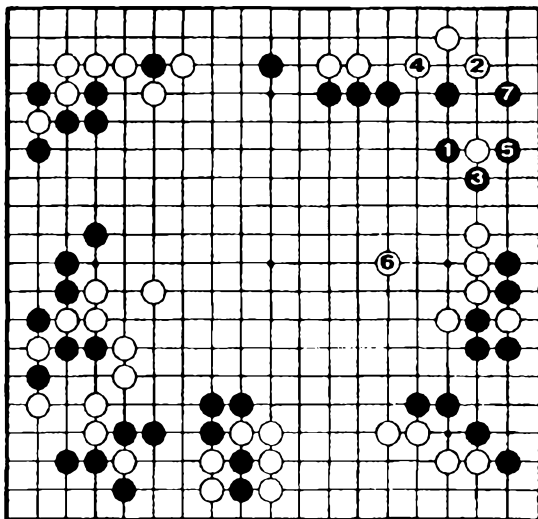
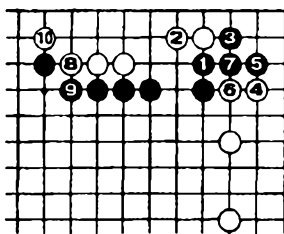
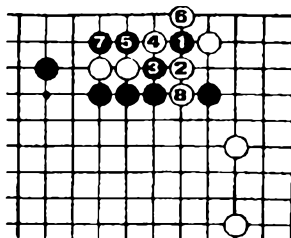


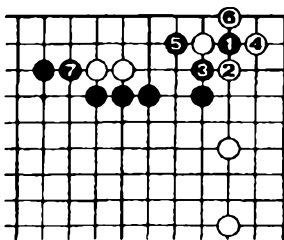
Рисунок 2



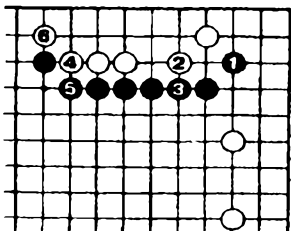
Д.18



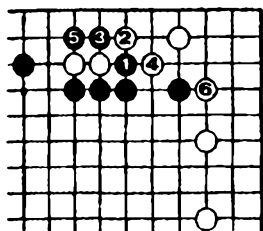
Д.19



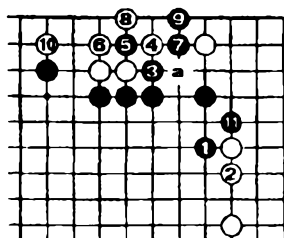
Д.20



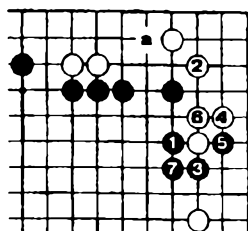
Д.21



Д.22



Д.23



Д.24

### Д.22. Угол велик

Обычная реакция на огэйма-субэри: 1...5 с захватом двух камней здесь не проходит: белые отберут угол (как и на Д.19).

### Д.23. Цукю

Теперь ясен замысел чёрных: если 2, то вариант с Д.22 улучшен. Если 6 в «а», то ч.6 и переправы, как на Д.22, у белых уже нет.

### Д.24. Работа впустую

Поэтому косуми 2 неизбежно, а вот 4, 6 - работа впустую. После 7 хода правая группа белых под обстрелом и наверху осталось цукю ч.«а».

### Д.25. Искра

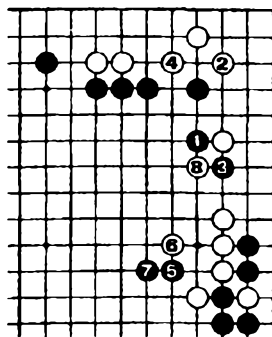
Белые готовы встретить поворот 5, 7 резким контрударом кири-тиган 8. Из этой искры может возникнуть пожар, гасить который придётся чёрным.

### Д.26. Косвенная защита

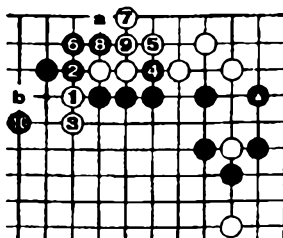
О очков даёт немного, но прижимает угол и, благодаря этому, например, невозможен прорыв б.1: бой после 10 хода будет выгоден чёрным. Если 7 в 8, то ч.«а» - б.9 - ч.«б».

### Д.27. Ситё

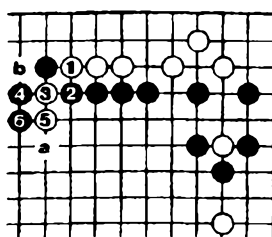
И такое разрезание нелегально. Из-за угрозы ситё ч.«а», белые не успеют ударить в «б».



Д.25



Д.26



Д.27

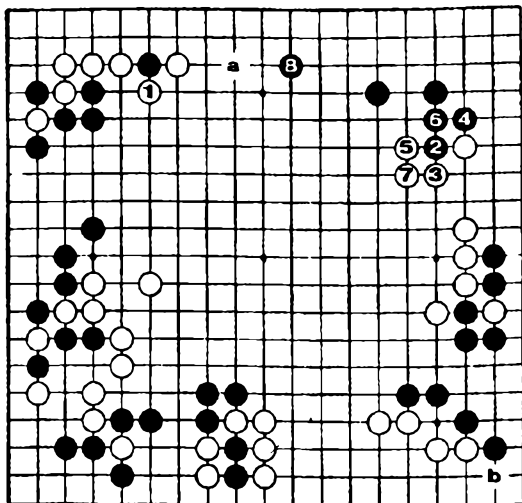
### §3. На произвол судьбы

Оставить слабый камень незащищённым ради атаки – если у вас не хватает решимости на это, значит, вы будете опаздывать ко всем главным пунктам доски.

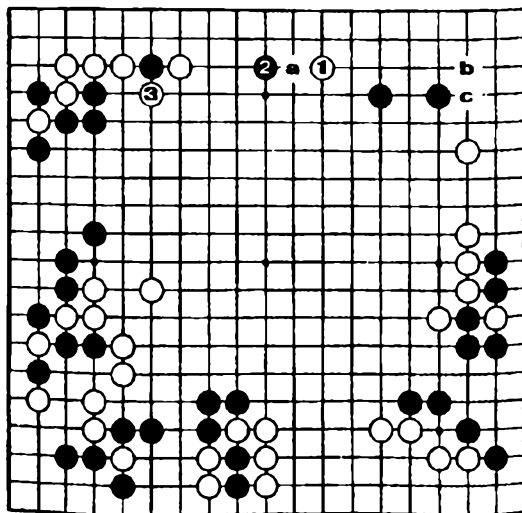
Простой пример на Д.28: если бы белые вместо цумэ 1 (партия №17) сыграли 1, как здесь, то чёрные в тсм-пе взяли бы верхнюю сторону и ещё бы осталась сэн-тэ «а» и отличный пункт «б». Конечно, риск при этом есть. Но... можно аккуратно поставить фусэки, в середине игры поймать противника на неточности и нанести контрудар и затем в ёсэ не дать ему приблизиться. А можно и с дебюта расстраивать порядок ударами внутрь, в тюбан смело всё поставить на карту и, выстояв, решить исход поединка мощной атакой. Впрочем, оба способа хороши. Всё дело – во вкусах и привычках.

И ещё раз, в подтверждение того, что активное – чаще всего синоним лучшего, вернёмся к партии №17.

На Д.29 у белых просто нет иного способа достойно продолжить партию, кроме резкого цумэ 1, выманивающего ути-коми 2. На 1 в 3 можно и ч.«а»; если 1 в 2, то слева осталось плохое адзи, а входить в сан-сан «б» плохо из-за ч.«с», и правая группа белых попадает под атаку.



Д.28



Д.29

## Партия №18

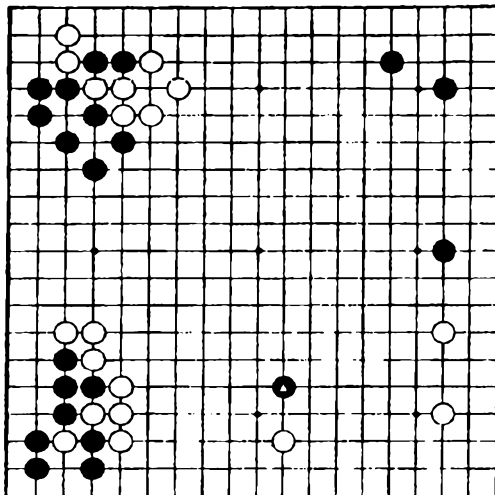
Кадавара (б) –

Исии Куньо

Боси  – стандартный прием тушения большого мойо. Но здесь, в связи с ситуацией на правом борту, фуми-коми всдёт к непрочной позиции. Можно ли это использовать для атаки?

### Д 30 Защита тоби

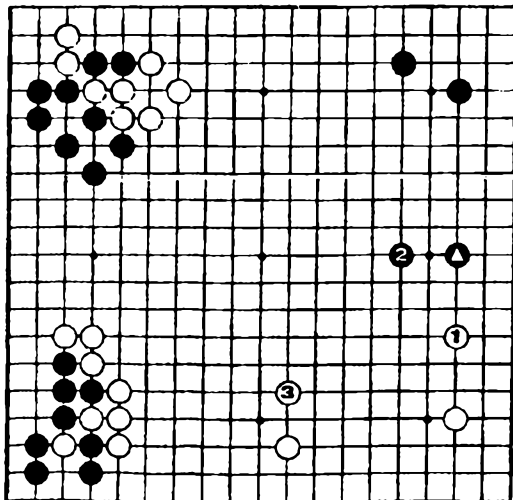
Стандартное подкрепление камня  – тоби 2. Но в ответ б.3 будет слишком большим ходом. Потому чёрные в партии и сыграли 2 в 3.



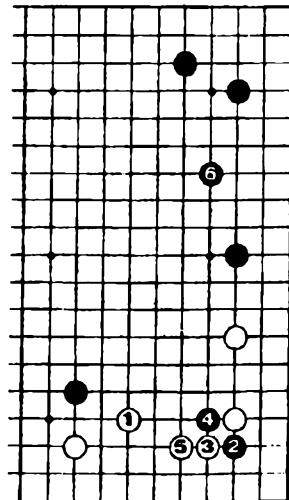
Партия №18

### Д.31. По желанию чёрных

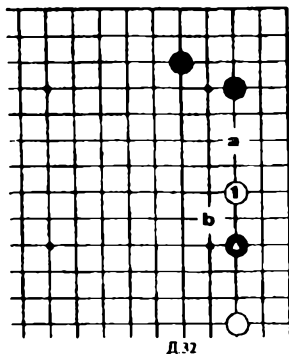
Чёрным хотелось бы на боси увидеть кюйму 1 (стандарт!). Тогда последует судзи, и, оставив в правом нижнем углу адзи, чёрные закрепляют территорию вверху: ч.6. Позиция белых недостаточно энергична.



Д.30



Д.31



Д.32

## Рисунок 1

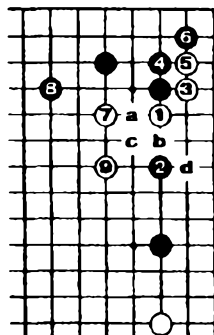
Белые решили атаковать  $\Delta$  — цукэ 1. Но чёрные бросили камень ради дальнейшего разрушения заготовки противника: 6.

### Д.32. Под контролем

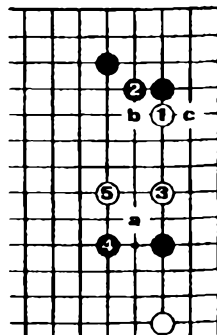
При ути-коми ч.1 камень  $\Delta$  и не должен помышлять о бегстве. Два хороших способа: цумэ «а» (большой ход) и юсуми «б» позволяют чёрным контролировать обстановку в этом районе.

### Д.33. Лёгкое сабаки

2 хочет отнять базу у белых. Но 3...9 — лёгкое сабаки с хорошей формой. Если 6 в «а», то 6.«b» — ч.«с» — 6.«d» с жизнью.



Д.33



Д.34

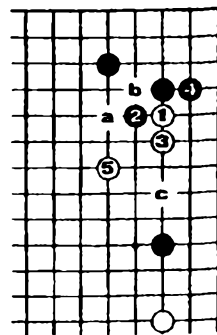
### Д.34. Сразу хики

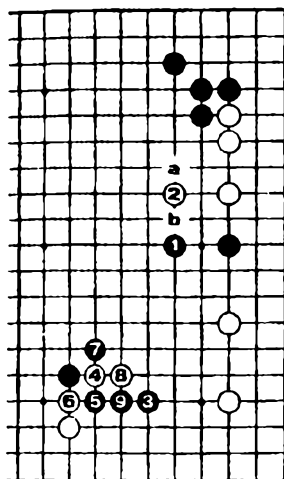
Здесь невелика разница с тем, что случилось в партии. Если 4 в «а», то форму даёт 6.«b». После же 5 белые могут строиться через сагари «с».

### Д.35. Снова легкое

Ханэ 2 имеет целью утяжелить форму белых, чтобы затем заняться территорией — 4.

Но тогда 6.5 — сабаки. Замечу, что на ч.4 в «b» (как в партии) 6.5 уже не хорошо из-за жёсткого ч.«с». После 5 угрожает 6.«а».





Д.36

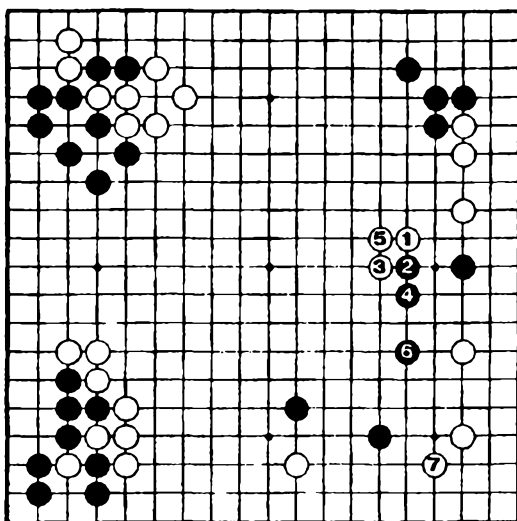


Рисунок 2

### Д.36. Самоограничение

Включение перед ч.4 обмена: 1 - 2 – неразумно. Чёрные лишают себя возможности в зависимости от обстоятельств использовать вместо тоби 1, например, боси ч.2, кэйма «а» или «б». Это неправильная политика самоограничения.

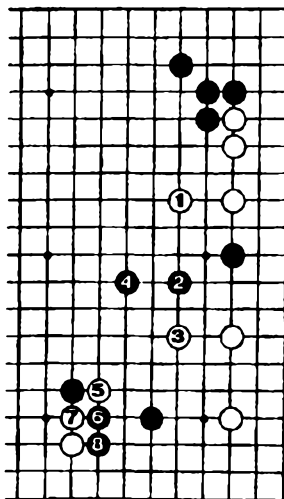
### Рисунок 2

Увеличив плотность в центре, белые крепко прикрывают угол 7. Их цель – общая атака нестабильной цепочки чёрных.

### Д.37. Вью

Тоби 1 было бы слишком вью. 2, 4 – удачное сабаки, а ноби-кири 5, 7 не страшно, ввиду того что три камня чёрных на нижней стороне не убить.

Ходы, подобные тоби 6.1 – ужасное отклонение от генеральной линии сражения, заблуждение. Платой за которое обычно бывает фатальный исход партии.



Д.37

## Партия №19

Кадзивара (б) –

Сугиути Масао

Соединение  $\Delta$ , рискуя, ради материальных завоеваний большого масштаба, ставит на карту исход всей партии. Как отвечать белым?

Рисунок 1

1, 3 начинает атаку большой группы чёрных справа. Благодаря 6, 7 поворот 6, 11 становится кикаси.

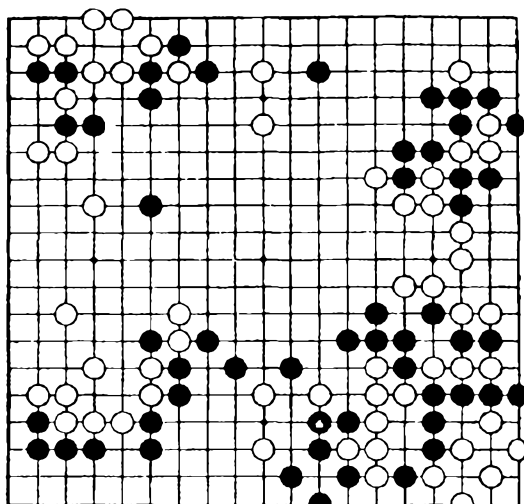
Д.38. Проигрыш

Никаких шансов белым не оставляло цуги 1, после 4, 6 сэмэй и начинать-то бесполезно.

Д.39. Один ход потерян

Поэтому цукэ-даси 1 необходимо. Но это и значит, что белые ради атаки готовы пожертвовать многими очками на нижней стороне.

Сравнение с этим вариантом и продолжением в партии показывает, что в партии белые выгадали время для проведения б. «а» и «б» в темпе.



Партия №19

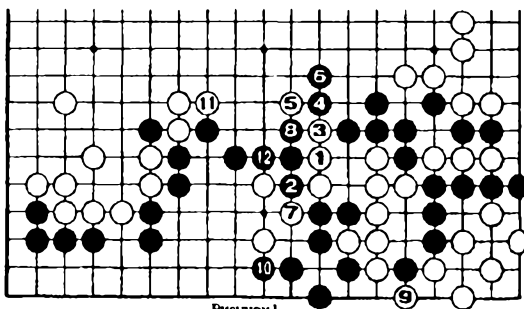
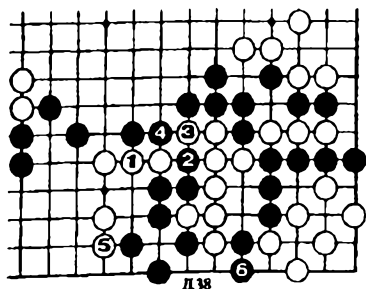
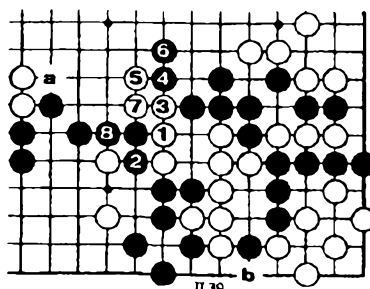


Рисунок 1



Д.38



Д.39

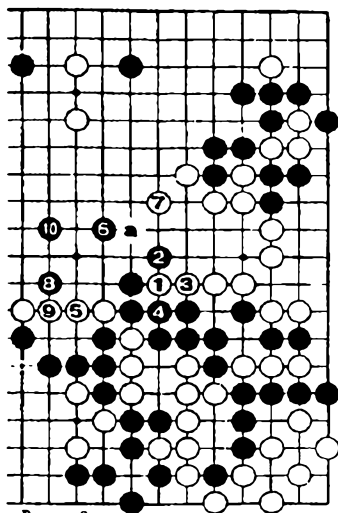


Рисунок 2

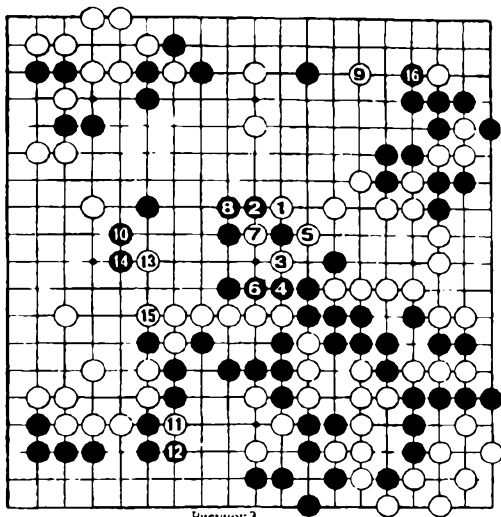


Рисунок 3

Рисунок 2

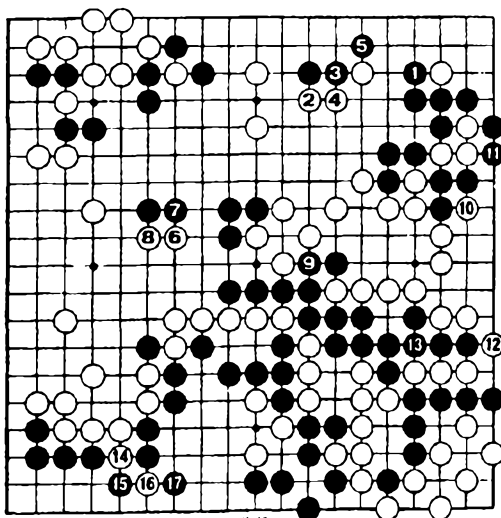
1. откровенно отнимая глаз, наконец, выявляет направление атаки белых; 8, 10 защищает от угрозы б.«а».

Рисунок 3

1, 3 – тэсудзи; до 8 хода чёрные вынуждены уплотняться в центр; б.9 -- жёсткий удар; 10 – неправильно.

#### Д.40. Шанс выиграть

10 на Рисунке 3 – смертельное место. Играя спокойно 1 и далее по этой диаграмме, чёрные получали лишь чуть-чуть уступающую позицию.



Д.40

# Рисунок 4

После некоторого укрепления связок на верхней стороне 1, 3 следует косуми 6, 7 и после гудзуми 6, 11 ввиду угрозы вари-  
коми 6. «а» чёрные вынуждены допустить разрезание 6, 13.

Разница с Д. 40 ог-  
ромна.

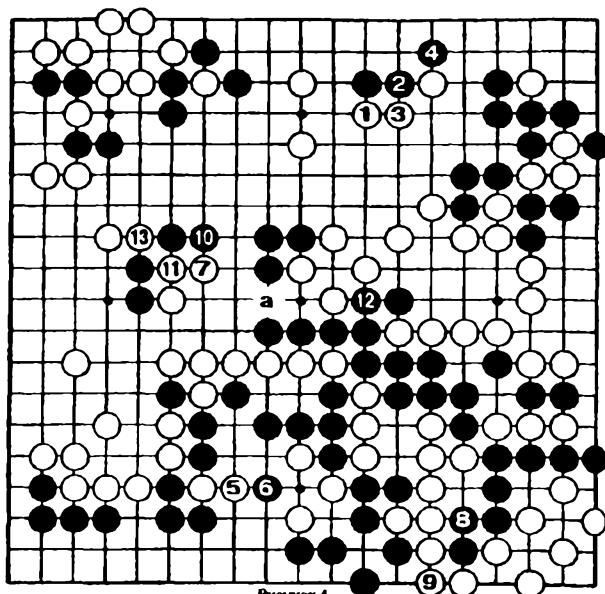
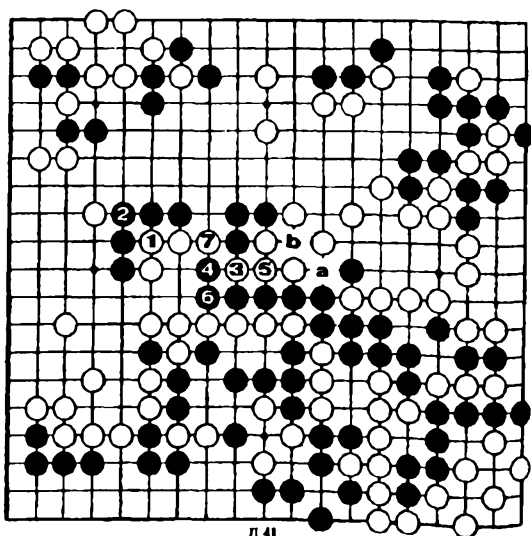


Рисунок 4

Д. 41. Ко выиграют белые  
Если ч. 2, то к 7 ходу бе-  
лые просто отрезают про-  
тивника. Поэтому чёрным  
пришлось бы играть 4 в 5 и  
т.к. камня ч. «а» ещё нет, то  
б. 4 - ч. «б» с ко-борьбой,  
которая безнадёжна для  
чёрных, ввиду слабости их  
нижней стороны.



Д. 41

## Глава II Темп атаки

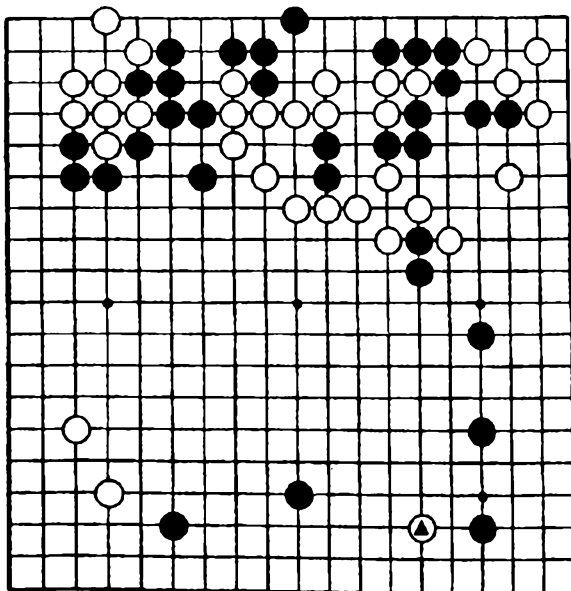
И атака, начатая в правильном месте и в нужное время, может быть провалена неловким, неестественным течением камней. Понятие скорости атаки неразрывно связано с идеями «мотарэ» и «карами», о которых скажу чуть ниже. Связано оно и с таким фундаментальным понятием, как..

### §1. Скорость развития всей партии

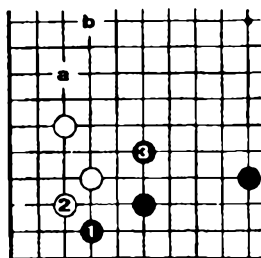
Для фусэки на сей счёт давно законы сформулированы. Но и в тюбан бывает момент, когда противник рискованно нарушает динамическое равновесие, и тогда находишь точку контрудара, после чего твоя игра раскручивается стремительно, сама собой.

Партия №20

Кадзивара (ч) –  
Рин Кайхо  
▲ – не был сроч-  
ным пунктом. Как  
это доказать?



Партия №20



Д1

## Рисунок 1

2 – стандартный ответ на цумэ 1. Защищая территорию угла, белые ещё целятся и в «а». Но чёрные первыми бьют: 3.

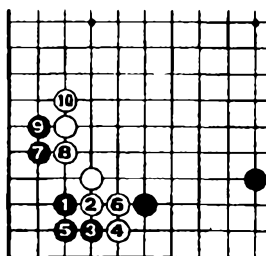
### Д.1. Другие способы

Если вместо цумэ «а», субэри 1 и тоби 3, как

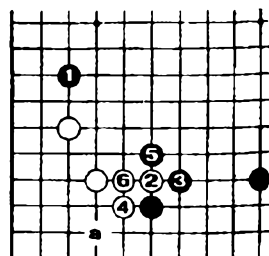
здесь, укрепляя нижнюю сторону, то все выгоды этого перечёркивает то, что это – готэ, и б.«б» займёт большой, крайне важный пункт.

### Д.2. Самоослабление

Если чёрные хотят максимально ослабить свою мою внизу, лишит дыхания всю свою позицию, то лучшего способа, чем вторжения в сан-сан им не найти.



Д2



Д3

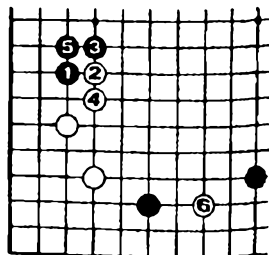
### Д.3. Другой способ для белых

белых

Белые тоже имеют не один вариант продолжения партии. Но тоби б.«а», видимо, привлекательнее других в том, что не укрепляет противника, как здесь.

### Д.4. Ути-коми

Такой способ годится, если белые решат, что левая сторона менее важна, чем нижняя. Прочие способы менее существенны.



Д4

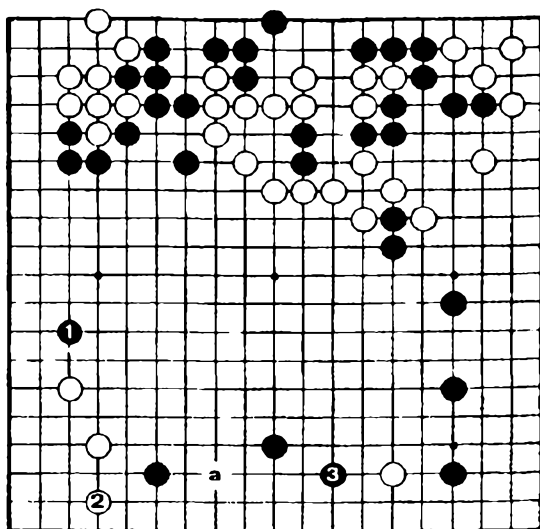
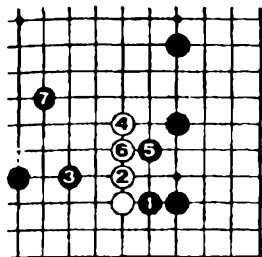
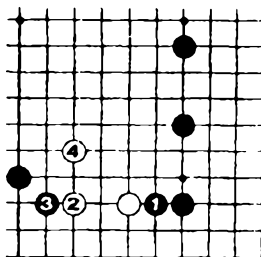


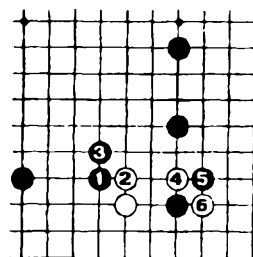
Рисунок 1



Д5



Д6



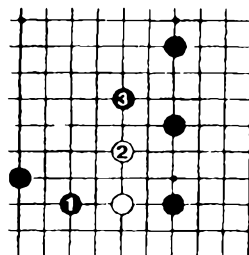
Д7

#### Д.5. Идеальная позиция

Если бы на ч.1 белые могли ответить только 2, чёрным нечего было и желать. Каждый ход чёрных укрепляет их завоевания.

#### Д.6. Стремясь к ко-борьбе

Но у белых есть сабаки 2, 4 и белые не боятся ко. т.к. на верхнем борту у чёрных масса слабостей.



Д8

#### Д.7. Чувствуется неэффективность

При ката-цуки 1 в дальнейшем у белых находится сабаки 4, 6.

#### Д.8. Бегство будет тяжёлым

Ощущается неэффективность указанных выше способов атаки, чёрные и выбрали цумэ 1, рассчитывая на тоби 2, и тогда кэйма 3 идеально совмещает в себе атаку и защиту.

#### Рисунок 2

Сан-сан 1 – правильно. Белые хотят получить определённую компенсацию в углу. Чёрные избирают такой вариант, чтобы взять сэнтэ для расширения нижней стороны: ч.12. Ути-коми слева чёрных не пугает.

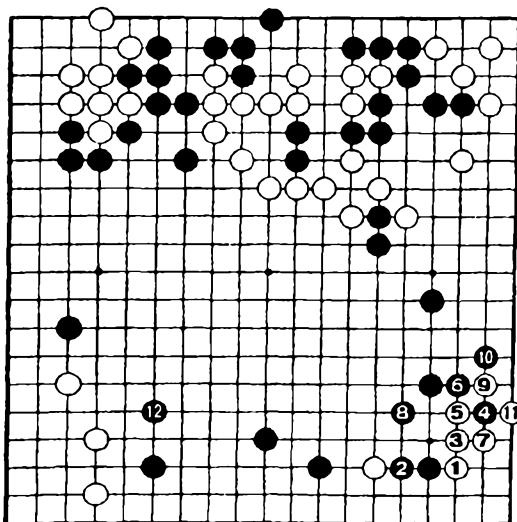
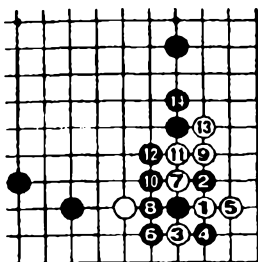


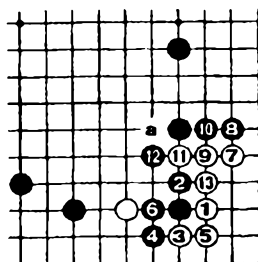
Рисунок 2



Д.9

#### Д.9. Готэ

При такой блокировке, чёрные плотнее прижимали противника, но теряли темп. Кроме того, на правой стороне чёрные остались со слабостями и б. «а» весьма несприятно.



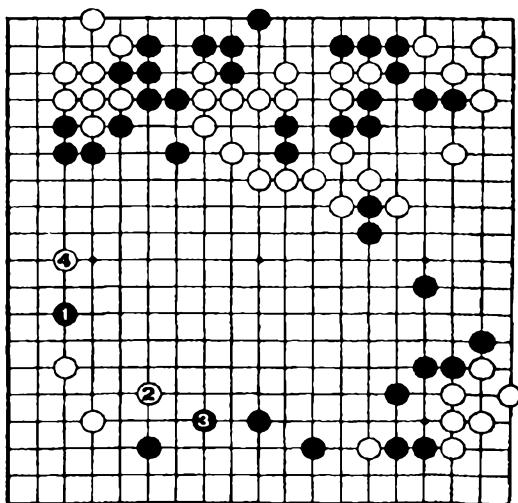
Д.10

#### Д.10. Опять готэ

Здесь чёрные получают позицию помощнее, но недостаточную для того, чтобы отыграть коми: опять не хватает темпа.

#### Д.11. Перестановка ходов

Если бы цумэ 1 было сыграно после розыгрыша в правом углу, то реагировали бы на него белые по иному: 2 готовит ути-коми 4. Следует признать последовательность в партии — самой лучшей для обеих сторон.



## §2. Мотарэ и карами

Это два наилучших способа атаки.

Мотарэ – (от «мотарэру» - прислониться, облокотиться) односторонний нажим, лобовой приём.

Карами – (от «караму» - глести, опутывать) коварный заманивающий способ, неразрывно связанный с идеей разделения камней противника на части.

Профи редко даст противнику идеальную позицию для атаки, уклонится от неё издали, пусть даже понесёт при этом некоторый урон.

Предпосылки для атаки: широкое видение доски, умение, ставя справа, целиться налево, энергичные действия и... ошибка противника.

### Партия №21

Кадзивара (ч) –

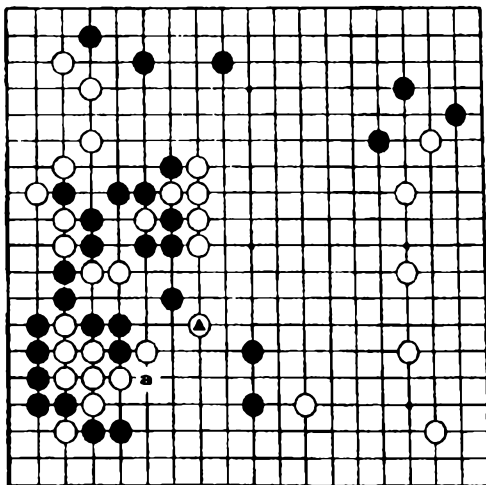
Кудо Норио

Фуми-коми ▲ – попытка переломить удачно складывающуюся партию для чёрных. Как отвечать?

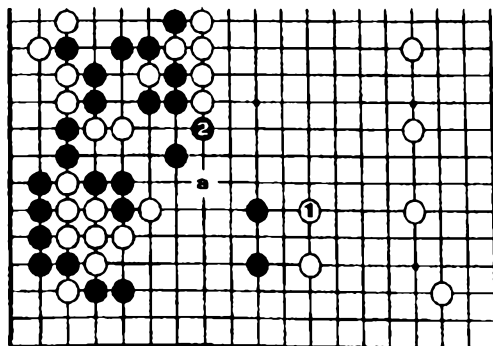
Сразу предупреждаю: на кири ч.«а» соблазняться не нужно.

### Д.12. Взаимное окружение

Взаимное закрытие территории невыгодно белым. Из-за слабости пятёрки в центре, им опасно вторгаться на верхнюю сторону; мой справа слабее, допускает ути-коми где угодно. Пожалуй, фуми-коми «а» необходимо.

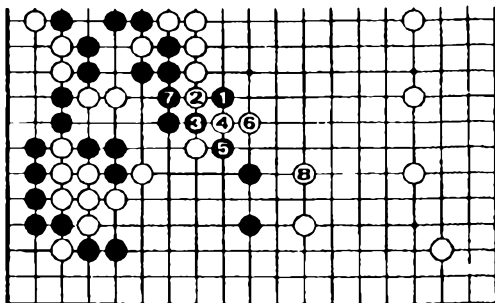


Партия №21



### Д.13. Окружение в темпе

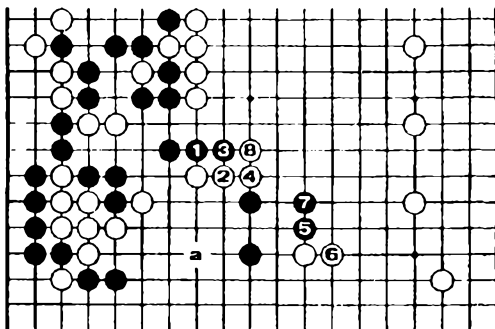
Первое, что хочется сделать – немедленно отрезать 1...5. Но тогда, из-за дамэджумари, приходится доигрывать 7 и белые успевают сделать важный ход 8. Их окружение территории значительно выигрывает в скорости.



Д.13

### Д.14. Поворот

Если же высунуть голову 1, 3, то резко ослабнет нижняя двойка. После 8 хода у белых появляется угроза б. «а» и партия поворачивается в их пользу.



Д.14

### Рисунок 1

Решение чёрных может показаться неожиданным, ведь б.6 вытаскивает целый мешок погибших было камней, но мотарэ на нижнюю сторону ч.3 и особенно осасе 5 дают очень большую выгоду. 4 белые пропустить не могли, так что этот размен был вынужденным для белых.

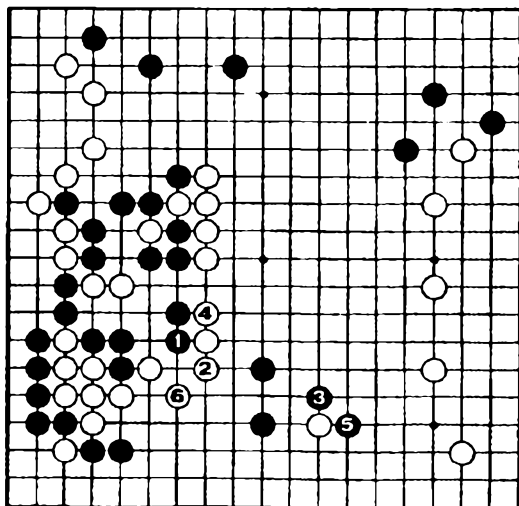
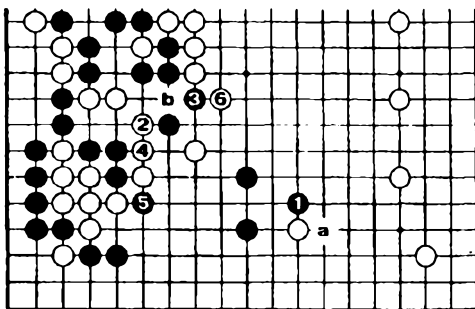


Рисунок 1

**Д.15. Нерешительность – ошибка**

Если попытаться совместить игру слева и внизу, то ничего хорошего из этого не выйдет. Левая чёрная группа всплывает и, из-за этого, чёрные не успевают сыграть в «а». Партия пойдёт под диктовку белых.

Если ч.3 в 4, то б. «б» и опять же чёрные разрезаны.

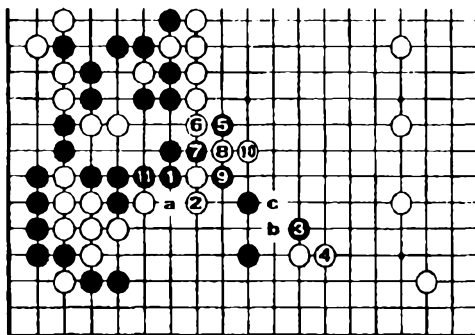


Д.15

**Д.16. Удар волшебного меча.**

2 в ответ на ч.1 обязательно. Если, например, 2 в «а», то ч.2 - 6.7 - ч.6.

А можно ли 6.4 сыграть как здесь, а не в 7? Тогда 5 – разрезание волшебного меча.



Д.16

В итоге разница с Д.13 существенна: вместо тоби над 3 белые сыграли тоби 4. Левая нижняя территория чёрных неприкосновенна: если б. «б», то ч. «с».

## Рисунок 2

1, 3 предупреждает косуи б. «а». 4 и 5 – миаи. У чёрных, имеющих ещё в запасе цукэ-даси «б», явное преимущество.

Мотарэ-атака закончилась успехом.

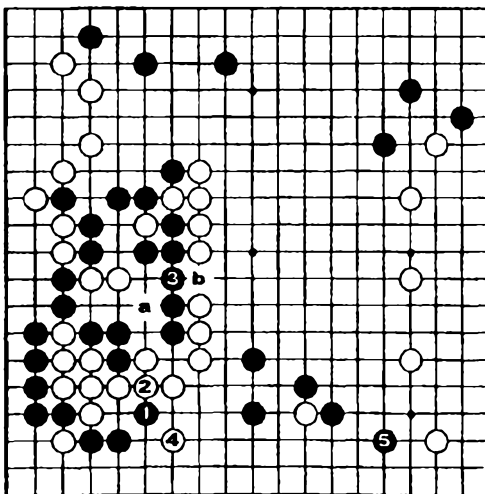


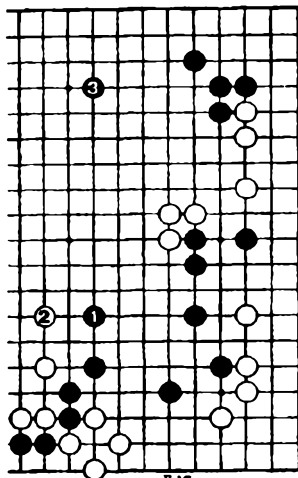
Рисунок 2

## Партия №22

Кадзивара (6) –

Исии Кунио

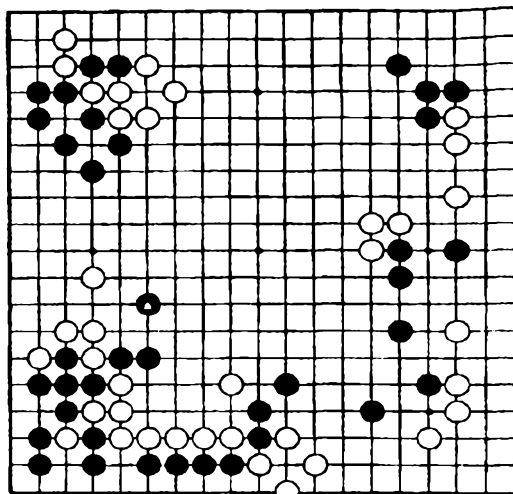
Здесь приведён пример карами-атаки. После ①, позиция крайне сложна – обе стороны имеют нестабильные группы.



Д.17

### Рисунок 1

1 начинает плести сеть – карами-атака! Косуми 3 – непременно; один из важных элементов карами-атаки – разделение групп соперника. 6 нужно для стабилизации правой группы.



Партия №22

### Д.17. Спокойно не выиграешь

1, 3 – большие пункты, их занятие вело к спокойной игре... без шансов на выигрыш. А для победы нужно вытерпеть и контратаковать

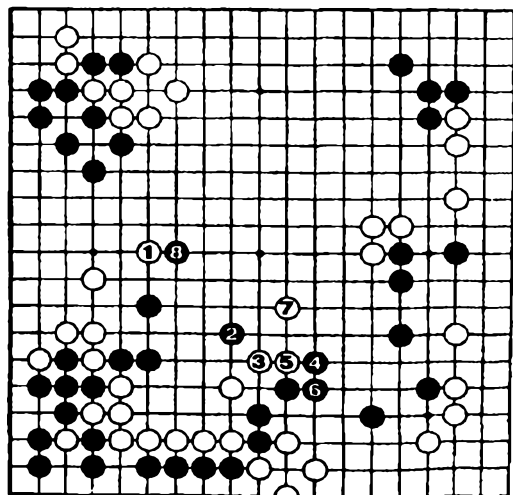
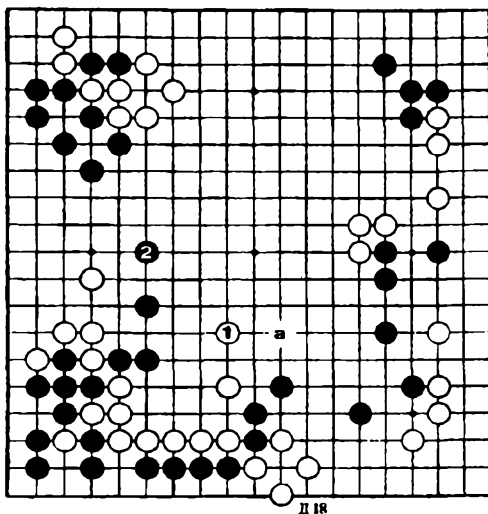
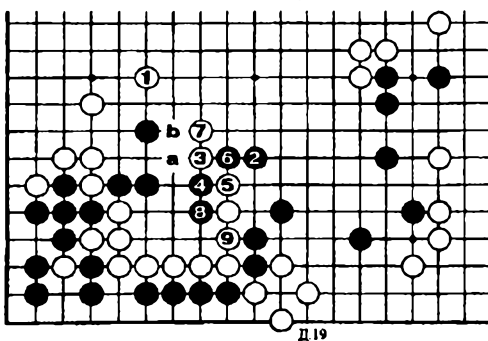


Рисунок 1

Д.18. Блокируют чёрные  
Бегство б.1 передавало  
инициативу чёрным. Види-  
мо, после 2, б.«а» пропус-  
кать нельзя: занятие этого  
пункта чёрными весьма бо-  
лезненно.

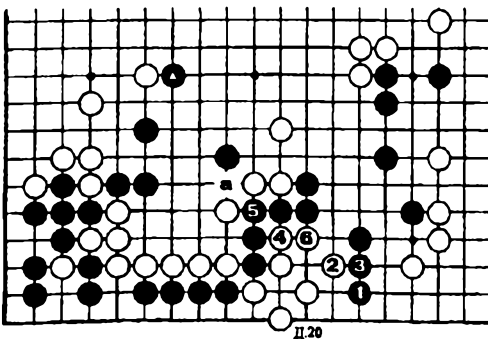


Д.19. Взятия нет  
Кэйма ч.2 вместе боси  
ч.6 для белых не опасна:  
после 9 хода белые или  
выйдут справа, или убьют  
пять камней слева. Лучше  
уж чёрным 4 сыграть в 7 -  
б.«а» - ч.«б», жертвуя два  
камня.



Д.20. Момент нестабиль-  
ности

Тоби вниз 1 – угроза, с  
которой белые обязаны счи-  
таться. Хотя сама по себе  
группа живёт, но один из  
необходимых для жизни  
ходов – 4 – оставляет чёр-  
ным угрозу «а». Но, пока  
белые создают угрозу кам-  
ню 9, справа чёрным сыг-  
рать некогда.



## Рисунок 2

1, 3 – сэнтэ. Затем 6.5 не только защищает от варианта на Д.20, но и заставляет потратить темп на охрану группы справа: 6. Однако и 7 – необходимый ход, и тогда чёрные режут 8; 6.11 совершенно обязательно – ноби чёрных в этот пункт будет болезненным.

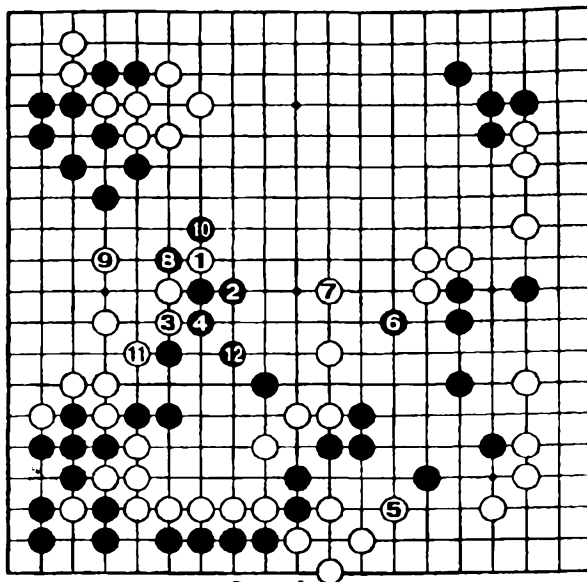


Рисунок 2

## Рисунок 3

После усиления чёрных в центре, белым необходимо занять пункт 5. Чёрные успевают первыми на верхнюю сторону: 8, но адзи – плохая группа справа – у них осталось.

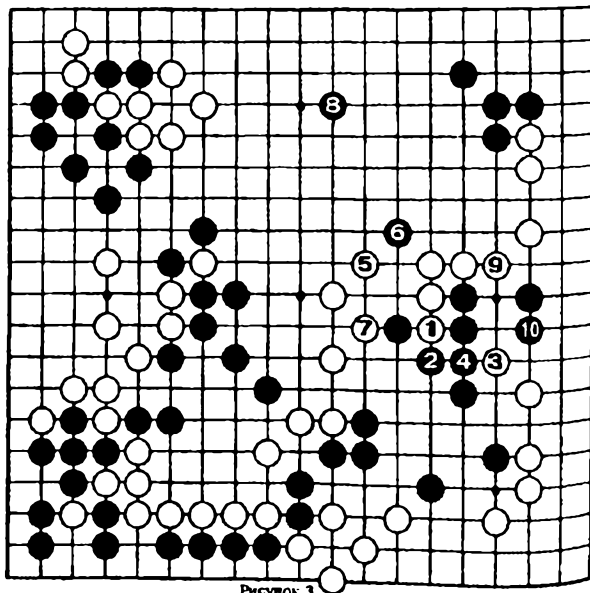
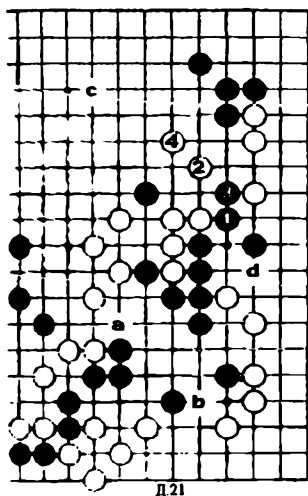


Рисунок 3



Д21

### Д.21. Узор атак и защит

Конечно, времени на такие ходы, как ч. «а», ч. «б» тратить не хочется. Но был способ чуточку усилить правую группу, причём в темпе: 1, 3. Затем к имеющимся защитным ходам добавляется ч. «d». Вот почему прежде чем завязать ответный бой на верхнем борту (в ответ на ч. «с») белые в темпе заняли пункт 1 справа.

### Рисунок 4

Ханэ 6.7 целиться в «а». 16 – плохой ход, увеличивающий собственное дамэ-дзумари. Лучше было сразу в 20.

### Рисунок 5

1 – срочный пункт, решающий исход партии. 13 захватывает группу справа.

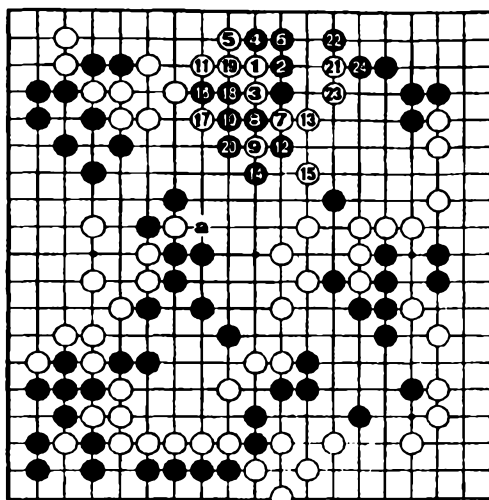


Рисунок 4

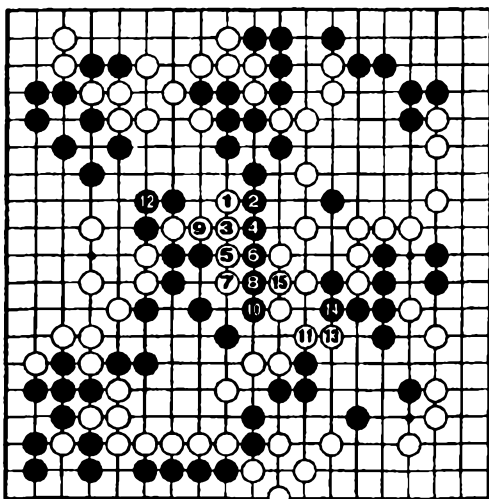


Рисунок 5

## Глава III Начиная с ёсу-миру

Очень часто атаке предшествует своеобразный разведывательный ход – ёсу-миру. Его цели могут быть самыми разными, но в основе всегда должен лежать принцип альтернативы. Прямо связаны с ёсу-миру идеи двойного удара и использование плохого адзи в тылу противника.

Ёсу-миру, если оно хорошо задумано и осуществлено в надлежащий момент, ставит противника перед тяжёлым выбором. Например...

### §1. Территория или атака

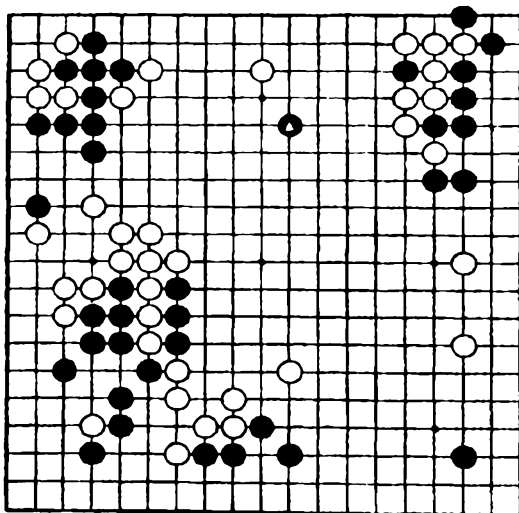
В этих случаях противник должен согласиться на потерю части территории или он попадёт под навальную мотарэ-атаку.

#### Партия №23

Кадзивара (6) –

Тё Тикун

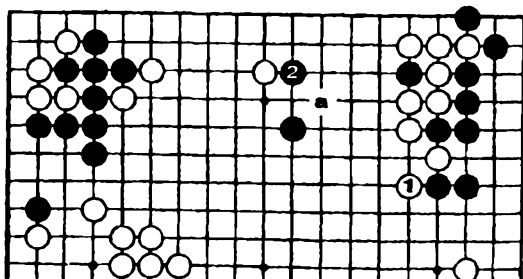
В этой, уже нелёгкой для чёрных, позиции они всё поставили на карту ходом . Но ответная атака белых поставила точку в партии.



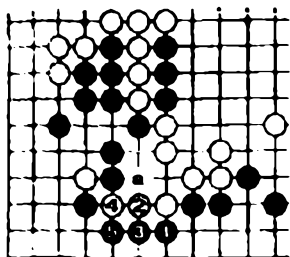
Партия №23

#### Д.1. Бой в центре

Попробовать начать атаку на одинокий камень: 6.1? Тогда фуми-коми 2 с совершенно неясными последствиями. Если же 6.1 в «а», то чёрные, бросив камень наверху (он ещё жив), защитятся внизу.



Д.1



Д2

### Рисунок 1

1 – ёсу-миру. Либо белые выживут в углу, либо чёрные должны будут вынести страшную атаку вниз.

2, 4 – самое сильное противодействие, затем чёрные делают выбор – защищают угол, полагая, что их группа внизу спасётся.

### Д.2. Ватари

Так чёрным лучше всего было защитить угол, если бы они первыми сыграли здесь. Ко при б.2 в 3 - ч.2 - б.«а» белым не выиграть. Их ответственность в нём велика.

### Д.3. Сагари

Это был также хороший метод атаки – если чёрные защищались внизу, то 3...7 давало жизнь углу.

### Д.4. Кири

План в партии более коварен. Если, например, кири 2, то б.5 будет ударом на две стороны. Если ч.4 в «а», то б.«б», держа в уме б.«с».

### Д.5. Ход остался

Если же сагари ч.2, то после 3 ещё осталось б.«а» и затем б.«б», оживляя угол.

Разумеется, белые после двойного удара б.3 повернут на верхний борт.

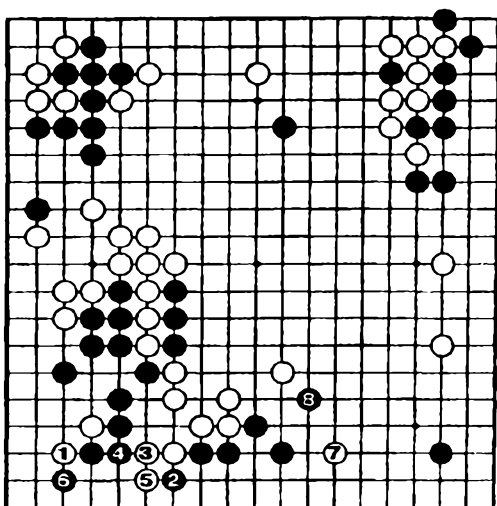
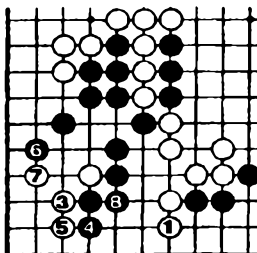
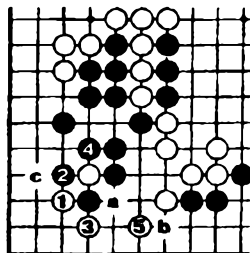


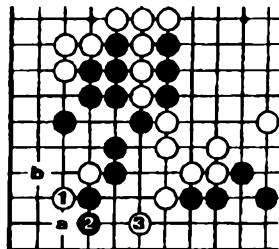
Рисунок 1



Д3



Д4



Д5

## Д.6. Пути

2 (или ч.«ф») неловко. После б.3 белые оставили себе б.«а» с жизнью.

## Д.7. Контрудар

Поэтому контрудар 2 – самое лучшее. Если 3, 5, то чёрные могут поворачивать на верхнюю сторону – связка, благодаря ч.«а», обеспечена.

## Д.8. Место ути-коми

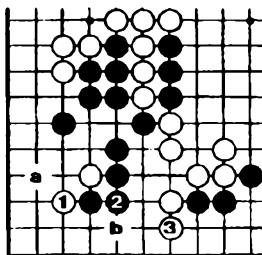
Будем считать, что пока атака и защита велись по всем правилам. Чёрные взяли большой угол и успели сделать важный защитный ход **О**. Но теперь начинается мотарэ-атака.

Если ути-коми сыграть в 2, то ч.1 и защищающаяся сторона – белые, а вот при б.1 - ч.2 – уже плохо: б.3 убьёт нижнюю группу. Что же делать чёрным?

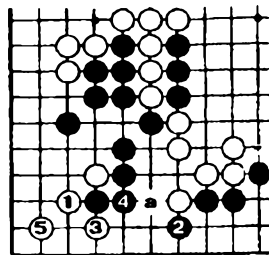
## Рисунок 2

1, 3 – удар по глазным формам; 5 – мотарэ на угол, в темпе продолжая атаку.

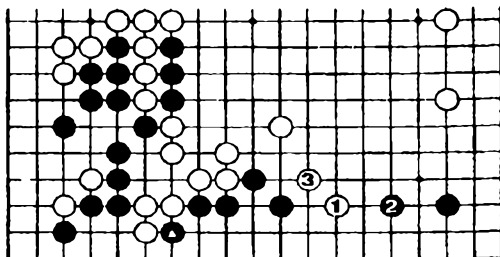
Ханэ ч.12 пропустить нельзя.



Д6



Д7



Д8

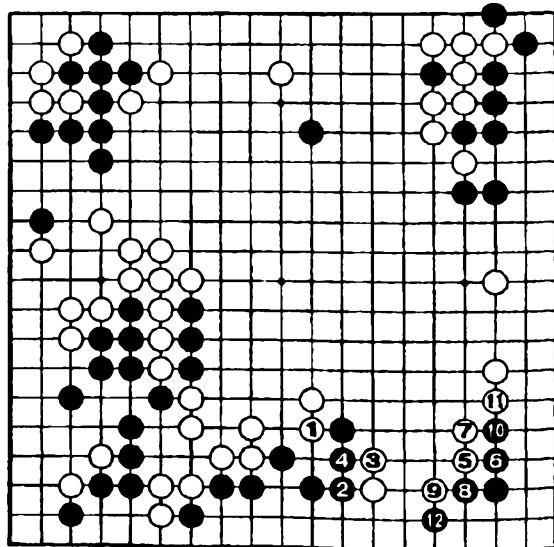
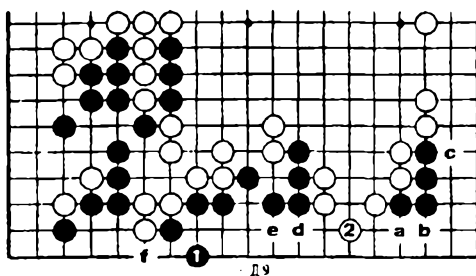


Рисунок 2

## Д9 Двойное нирами

1 частично давало жизнь нижней стороне. Почему частично? Тогда б.2 становится классическим двойным ударом. В углу: б.«а» - ч.«ф» - б.«с» - немедленный захват группы.

Слева: б.«д» - ч.«е» - б.«ф» с тем же результатом. Вот почему ханэ ч.12 совершенно обязательно.



## Рисунок 3

2. 4 забирает камень и дает жизнь углу. 8 бьет по точке разрезания и группа вырывается, но, пока не живёт (б.7)!

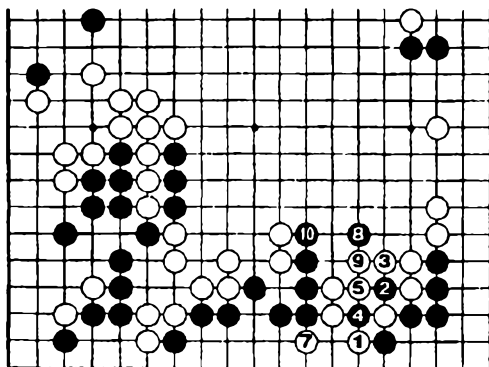


Рисунок 3

## Рисунок 4

Можно подвести итоги атаки. Нижняя территория черных разрушена. В центре и вверху мойо белых превратилось в очки.

Возможность атаки на одноглазую группу осталась. Превосходство белых бесспорно и непоколебимо.

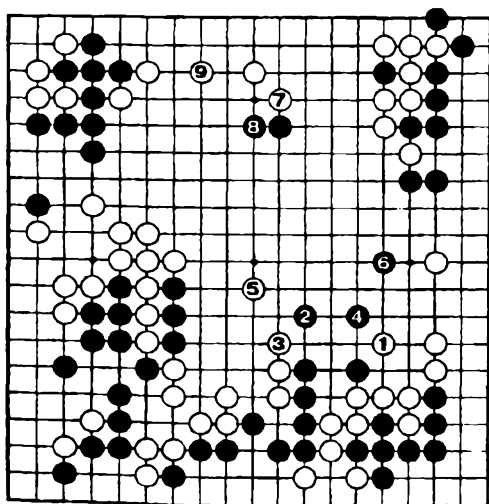


Рисунок 4

## §2. В защитных целях

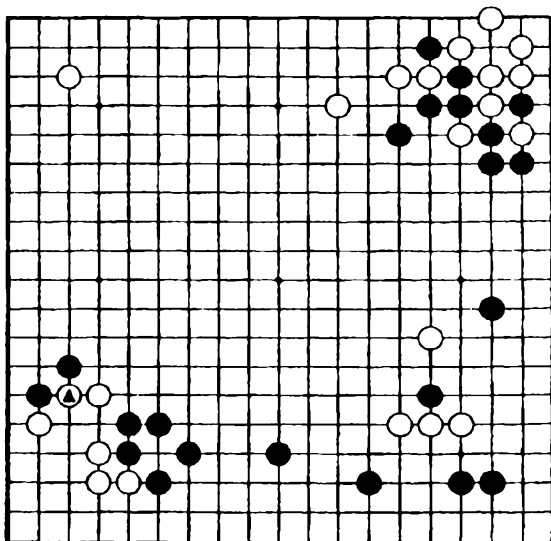
Это очень тонкое ёсу-миру. Суть его легко понятна. Если вспомнить один из основных принципов: если у вас есть слабые пункты в позиции, хорошей атаки в этом районе не получится. Тонкое ёсу-миру – подготовка, исключение слабостей, приведение своих сил в безупречное состояние – залог успешной атаки.

### Партия №24

Кадзивара (ч) –

Исида Ёсио

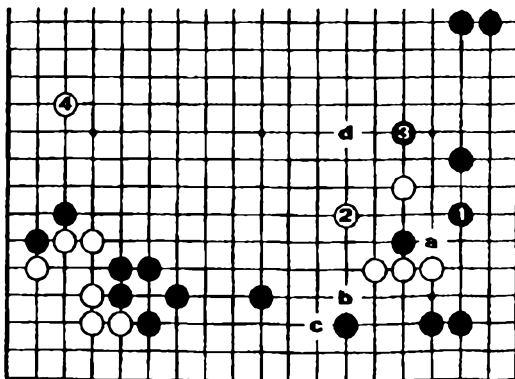
Ход ♀ – достаточно коварен. Белые предлагают противнику атаковать справа. Как быть?



Партия №24

### Д.10. Продолжения не будет

После немедленного нападения 1, 3 белые вполне могут играть тэнуки; 4 – большой ход и по территории белые вырвутся вперёд. Если же далее ч.«а», то б.«b» - ч.«с» - б.«d», ускользая от атаки.



Д.10

# Рисунок 1

Хираки 1 заставляет уже белых ликвидировать атаку противника – тоби 2. При этом делается это в темпе, так как возникла угроза ухода камня ▲.

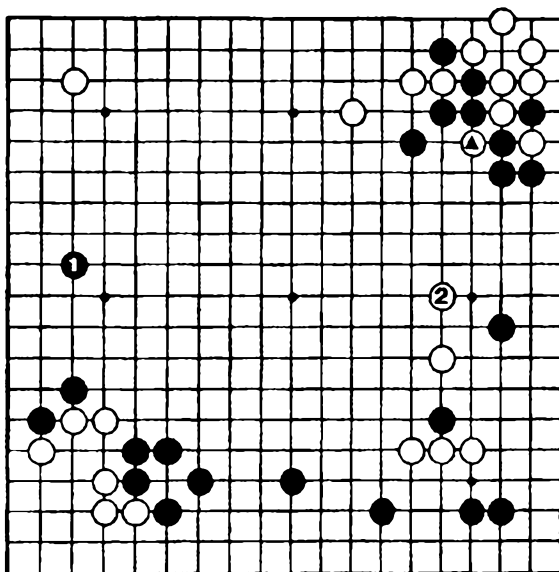
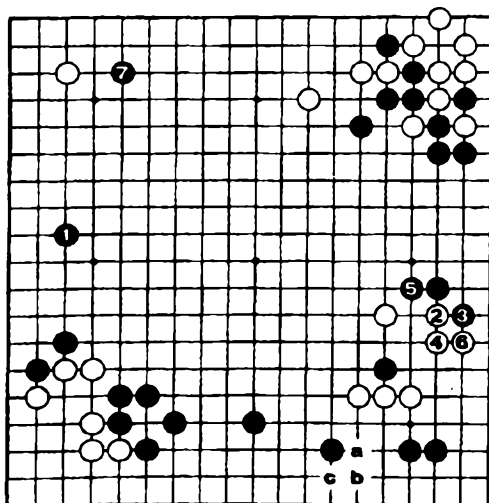


Рисунок 1

## Д. II. Медлительно

2...6 основательно укрепляло белых справа. Но, при этом, передавало сэнitz чёрным. и они с большой выгодой поворачивали на верхний борт: 7.

Даже б. «а» - ч. «b» - б. «с» затем, хотя и выгодно, не компенсировало урона.



Д II

## Рисунок 2

1 – в темпе; затем чёрные вынуждены подчиниться 3 и белые защититься слева: 4. Теперь чёрные должны выкладывать свои атакующие козыри справа.

## Д. 12. Два утяжеляющих кикаси

Окружить правую сторону было бы самым плохим способом. 4, 6 – два оччень неприятных кикаси, резко утяжеляющих форму чёрных. Резкое уплотнение белых в центре 8 стоит больше чем 6.«а», так как теперь об атаке справа у чёрных вообще не может быть речи.

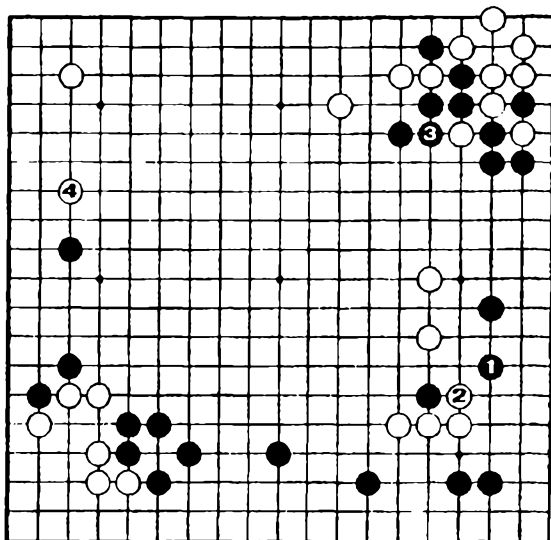
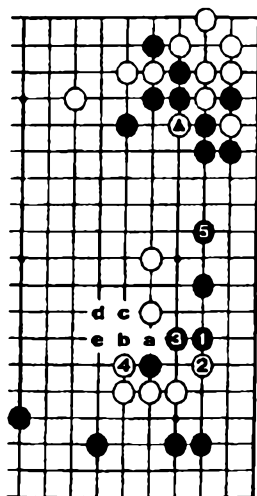
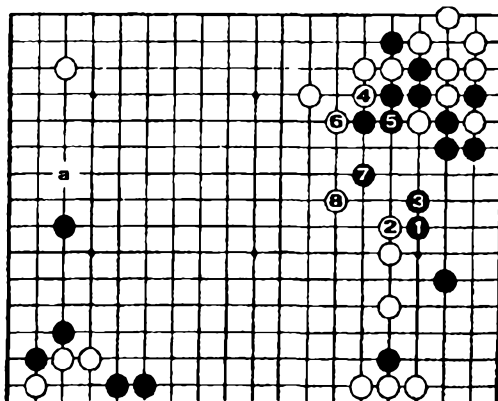


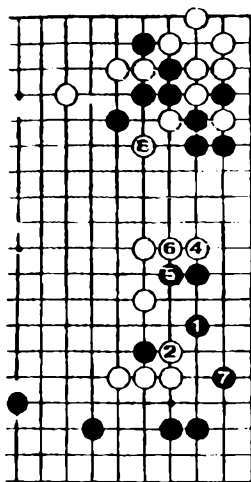
Рисунок 1



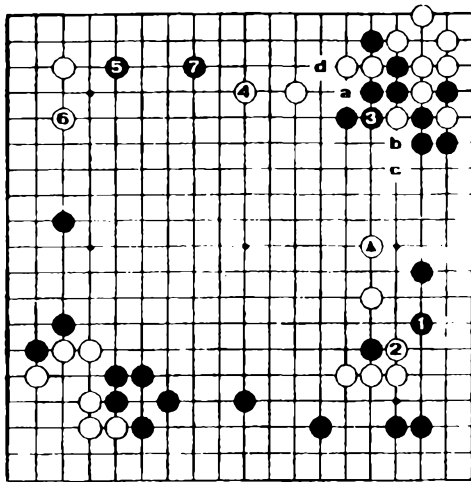
Д.12

## Д. 13. Защита в сэнто

2, 4 – плохая защита. Теперь 5 в темпе ликвидирует адзи ухода камня. Угрожает ч.«а» - 6.«b» - ч.«с» или просто нодзоки ч.«d» с опасной атакой. 2 в «е» как на Д.10 – ход, имеющий гораздо большее влияние на позицию в целом.



Д 14



Д 15

Д.14. Свернуть на полпути...

...чёрные уже не могут. 7 будет вынужденно и, после 8 хода, чёрные пожалеют, что ч.3 сыграли тэнуки

Д.15. Как взять камень?

3 сыграно, чтобы лишить белых кикаси б.«а». Опасности выхода б.«b» нет, благодаря гэта ч.«с».

Со своей стороны, потушив кикаси б.«а», чёрные создали возможность цукэ-киси «d». Если защититься б.4, то 5, 7 – в прекрасном темпе. Поэтому белые, не имея времени на защиту, занимают большой пункт. Учтите, что хотя и ♀ защитил несколько белых, но вопрос об атаке ещё не снят и к концу партии выйдет на поверхность.

Рисунок 3

К 16 ходу чёрные в темпе отпрыгали территорию вверх. Но и белые в долгу не остались: камень ♀ налилска свежей кровью с построением стенки вверх.

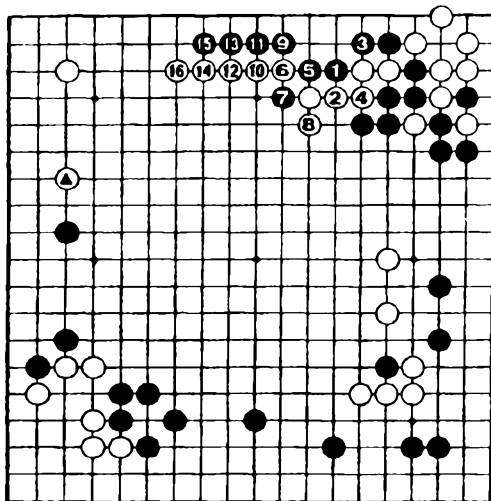
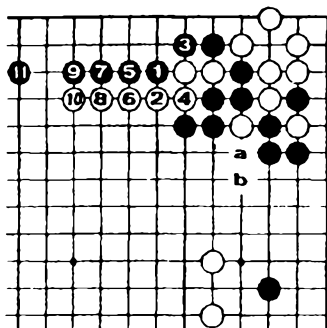


Рисунок 3

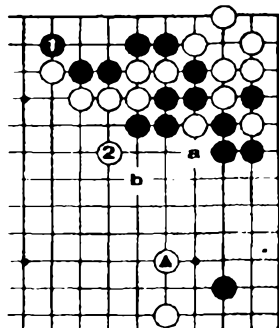
...чёрные уже не могут. 7 будет вынужденно и, после 8 хода, чёрные пожалеют, что ч.3 сыграли тэнуки

## Д. 16. Нерешительно

Такой способ за белых следует признать вялым. После 11 хода чёрные выскакивают с верхнего борта. Если б. «а», то ч. «b» – ситё.



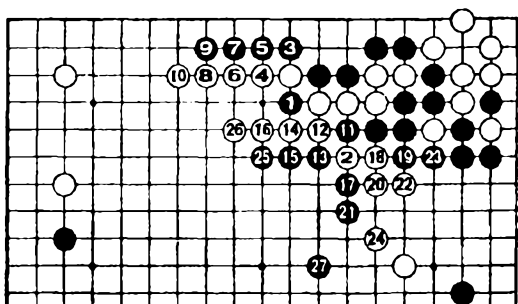
Д. 16



Д. 17

## Д. 17. Простое ханэ

А здесь чёрные уступают. После 2 усилился камень ▲. Возникла угроза б. «а». Если же ч. «b», то б. «с», блокируя сверху.



Д. 18

## Д. 18. Готовность к атаке

Если на кири 1 тоби 2, то белые должны, в конце этого длинного и, практически, форсированного варианта, приготовиться к отчаянной защите группы справа.

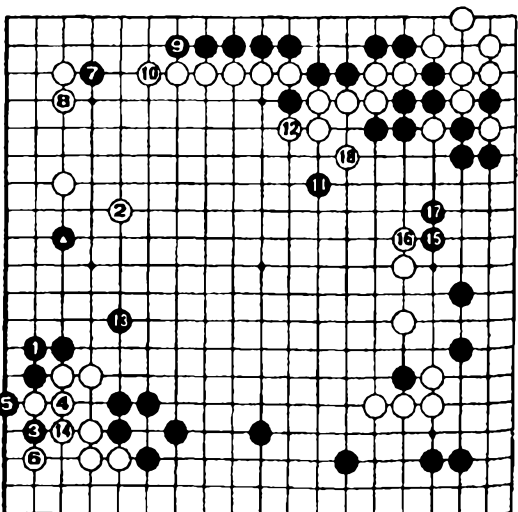


Рисунок 4

## Рисунок 4

1 – лучшая защита камня ▲, оставляющая щель 3, 5, в темпе сокращая угол.

18 – боевой ход. Белые не желают прямо защищать правую группу, предпочитая косвенное подкрепление. Но это – ошибка.

# Рисунок 5

Ката-цуки 3, расширяющее мойо – определяет преимущество чёрных.

После же какэ 13 на первый план выходит угроза правой группе. 16 – отчаянная попытка переломить игру.

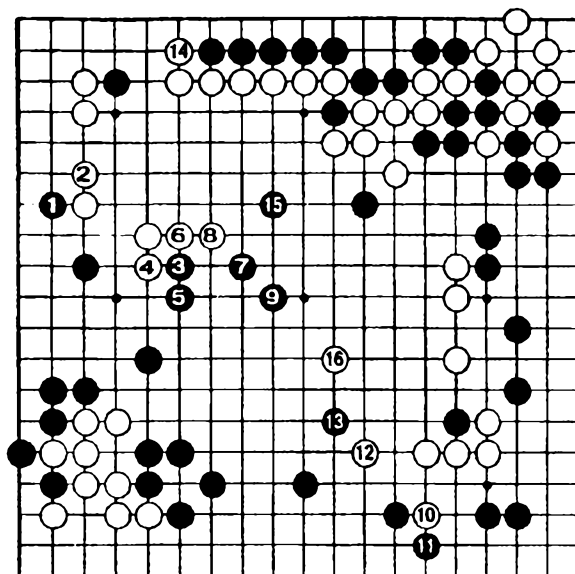


Рисунок 5

# Рисунок 6

Чёрные начали решающий штурм, используя дамэ – ход А. Лишь в самом конце этой атаки допущена трагическая ошибка. 15 следовало играть в 16, и победа не ускользала.

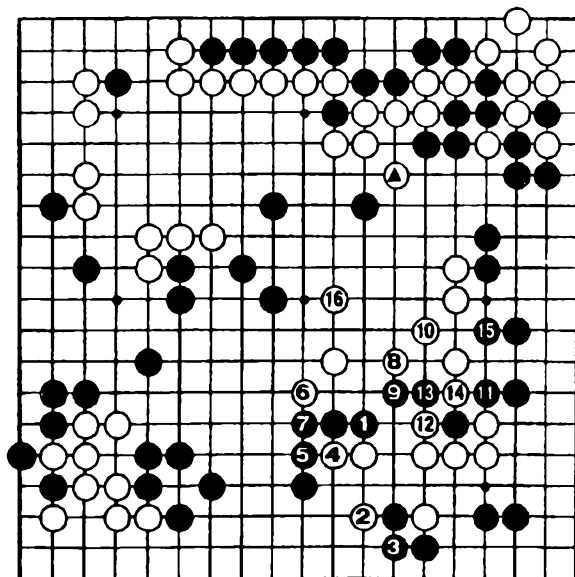


Рисунок 6

# Часть III Способы атаки Глава 1 Дух атаки

Дух атаки – это, ни на секунду не выпуская из поля зрения слабости противника, доводить напряжение до крайней точки, пока хватает сил. Вопрос в том, до какой степени ты можешь держать противника на поводке, не боясь пропустить контрудар.

## §1. Первым взять под контроль

### Партия №25

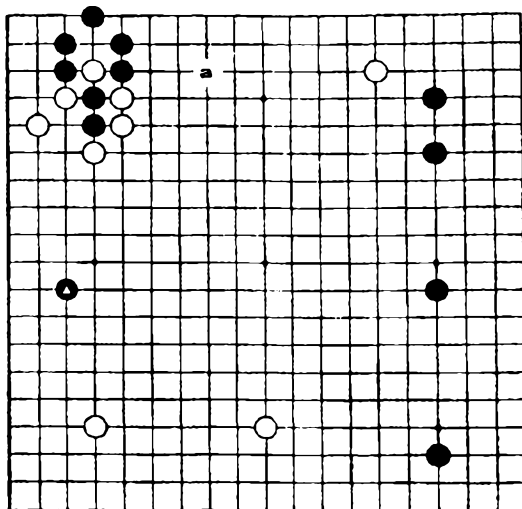
Кадаивара (6) –

Такэмия

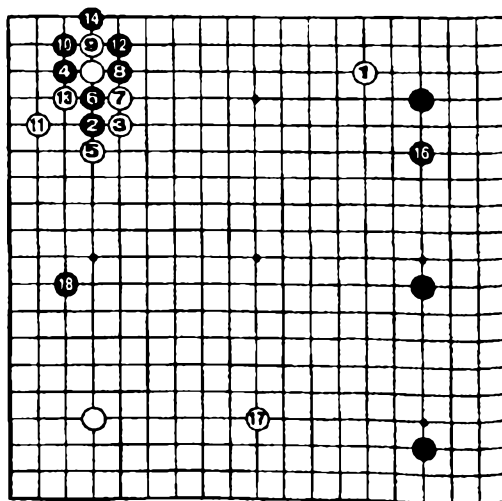
Камень **О** вместо защитного хираки ч. «я», даёт белым возможность захватить инициативу уже в фусэки, а это одна из важнейших предпосылок создания атаки в будущем.

Д. 1. За материальной выгодой.

Чёрные, не ответив на какари 1, разыграли вариант в левом верхнем углу так, чтобы получить материальную выгоду. Белые сразу атаковать не стали, а заняли о-ба 17, выманивая вари-ути 18.



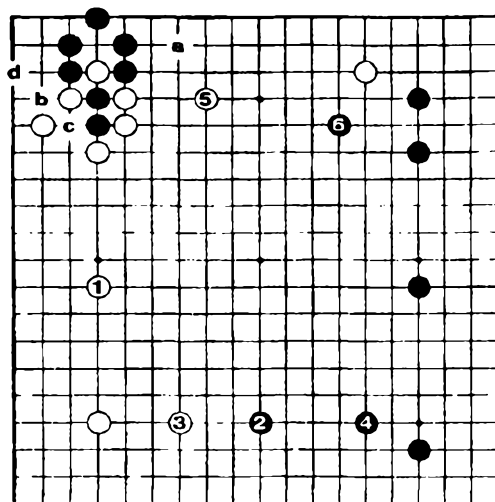
Партия №25



Д.1

## Д2. Мойо-Го

Началось бы, если бы белые сыграли 17 в другой большой пункт. Но к 6 ходу доля белых меньше. На 6 «я» последует ч. «h» - 6 «с» - ч. «d» с жизнью



Д2

## Рисунок 1

1 – ёсу-миру. За-тем 3 – жёсткая ата-ка, заставляющая чёрных до 8 хода за-ниматься жизнью группы.

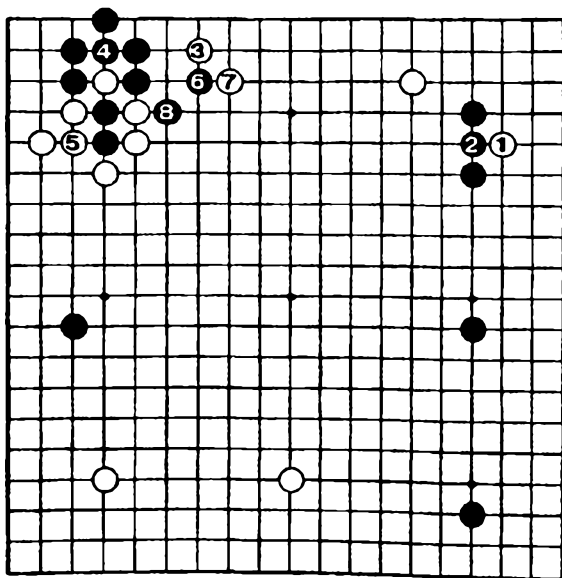


Рисунок 1

### Д.3. Ошибка в направлении

Учитывая положение камня **О**, белые своим никкстоби 1 направление выбрали неверное. После 2 угрожает ч. «а» и предотвратить эту угрозу белые могут лишь в готэ.

### Д.4. Готэ

В этом варианте показано это готэ. Даже если 5 в «а», то чёрным не нужно тратить темп на защиту – разрезание в 5 обеспечит им жизнь.

### Д.5. Вынужденно

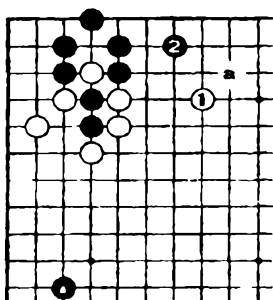
2, 4 сразу давало жизнь, но для фусэки это слишком вяло. Белые теперь могут предупредить угрозу ч. «а» - б. «б» и это достаточно. Но у них есть более сильный план. цумэ снизу к камню **О**.

### Д.6. Блокада

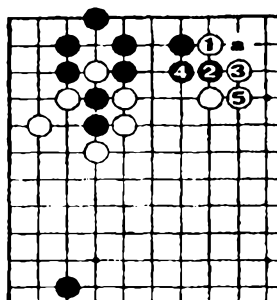
И здесь чёрные запираются в углу. Разрезание ч. «а» не может скрасить общего безрадостного положения.

### Рисунок 2

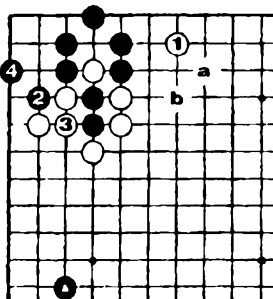
1 выманивает ч.2, после взятия 3 левая группа белых не подвержена атакам. После 5 хода ещё остаются шансы заняться в будущем левой группой чёрных.



Д3



Д4



Д5

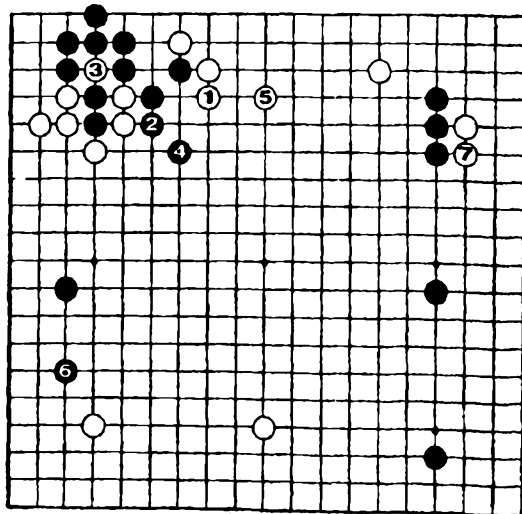
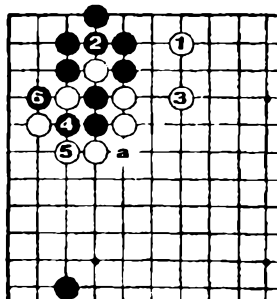
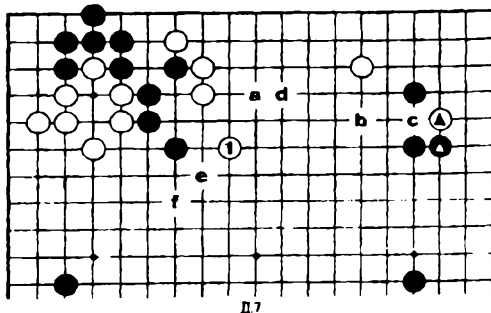


Рисунок 1

## Д.7. Смысл ёсу-миру

Белые сыграли ♀, с тем, чтобы на ○ можно было в дальнейшем сыграть не в «а», как в партии, а в 1, благодаря тому, что есть кикаси «f».

В партии (○ в «с») белые сыграли «а», а не «f» (по стандарту), чтобы сохранить силу угроз б. «е» или б. «f».



## §2. Идзимэ

Противодействие, которое касается не всей позиции, а лишь какого-либо ограниченного участка доски, называется идзимэ (от «идзимэру» - мучить, издеваться, дразнить). Это самая последняя фаза атаки и её логично сравнить с яблоком, поднятым с земли после сбора всего урожая. Однако пользуйтесь идзимэ очень аккуратно. Вообще, как вы знаете, профи неохотно определяют позицию, а идзимэ как раз доигрывает её до последнего очка. Кроме того, обычно идзимэ – это хорошие ко-датэ, а кто знает, когда могут понадобиться эти угрозы?!

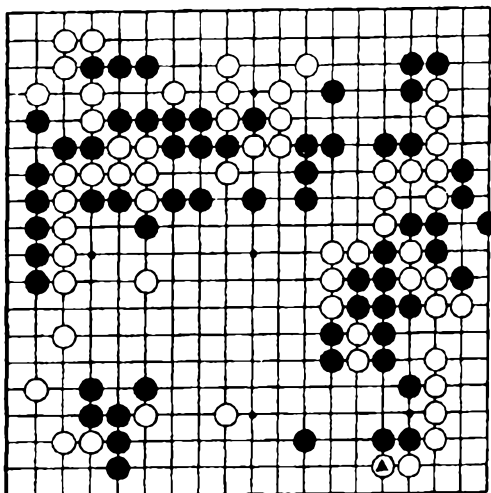
И последнее. Партию можно поставить на выигрыш только атакой, идзимэ здесь ни при чём.

### Партия №26

Кадзивара (ч) –

Отакэ Хидэо

♂ – самый большой ход на данной стадии партии. Белые вперёд в гонке территорий, но у них во многих местах есть слабые камни. Здесь и пойдёт речь об идзимэ.



Партия №26

# Рисунок 1

1 как будто метит вниз, но, на самом деле, требует от белых стабилизации правой верхней группы.

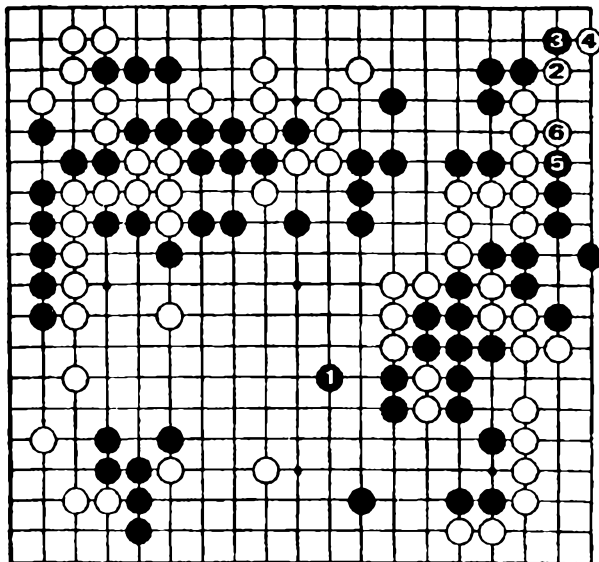


Рисунок 1

# Рисунок 2

2...6 – умелая защита от ч. «а» - б. «f» - ч. «с». Затем с появлением камня 8, ч. «f» перестаёт быть сэнто.

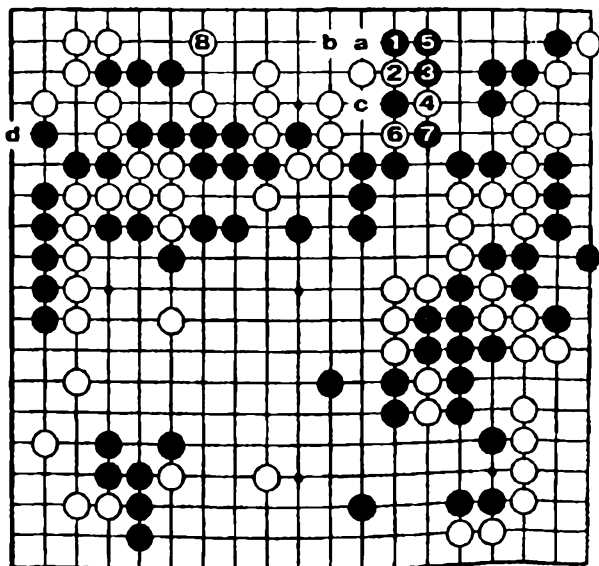


Рисунок 2

### Рисунок 3

После обмена: 1 - 2, 6.5 будет уже в темпе; 3, 5 лишает противника этой возможности. Затем ч. 7 атакует миаи: атака на нижней стороне и т. «а». Редкий случай, когда идзимэ по размаху и определяющему действию на результат партии сопоставимо с атакой.

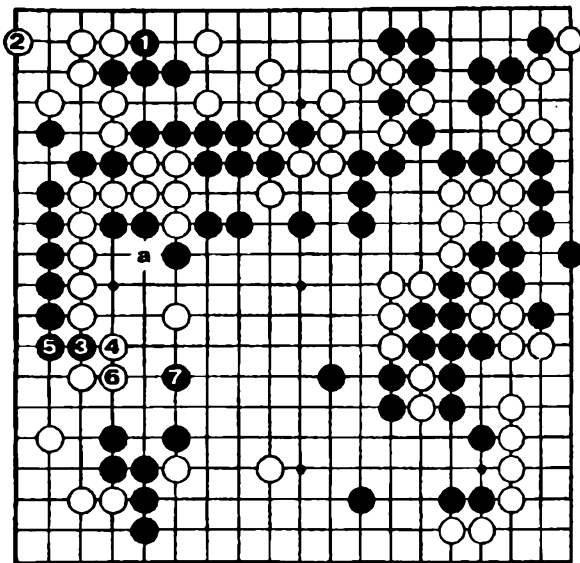


Рисунок 3

### §3. Тори-какэ

В Го выигрывают не количеством взятых камней. Зачастую это взятие лишь намечается. Мастера редко трактуют отдельные камни и даже целые группы, если видят возможность получения достаточной компенсации без хлопот о спасении увядших камней.

Иное дело, если в результате ошибки противника у него появляется настолько большая группа без глаз, взятие которой решает партию.

И всё же! Трижды подумайте, прежде чем начинать тори-какэ (атаку на взятие). Такие погони обычно сопряжены с уроном в собственной территории. Игра становится прямолинейной: или убийство и победа, или группа выскальзывает и тогда – поражение.

## Партия №27

Кадзивара (ч) –

Исида Ёсио

1 окружает территорию в центре; 2 – ошибка, дающая чёрным шанс переломить партию.

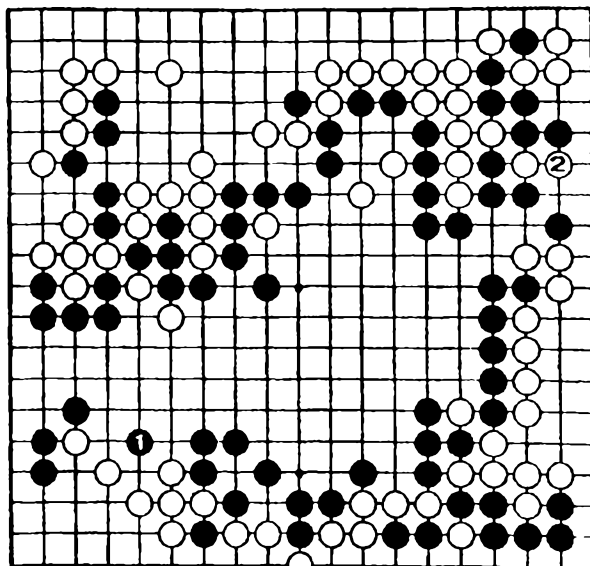
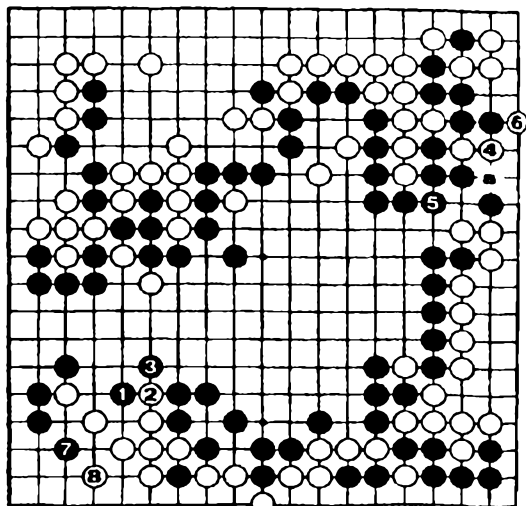


Рисунок 1

### Д.8. Правильный порядок ходов

Предварительно сыграв 2, белые могли смело за-  
бирать пять камней.

После 4, 6 у них по доске  
минус одно очко, но с учё-  
том юми – плюс четыре; ч.5  
в «а» невозможно из-за  
6.5.



Д.8

# Рисунок 1

Воспользовавшись небрежностью противника, чёрные ныряют 1 и на прорыв 2 уже отвечают не осая, как на Д.8, а косу-ми 3. Но после ханэ 6 пе-рел чёрными стоят нема-тые сложности.

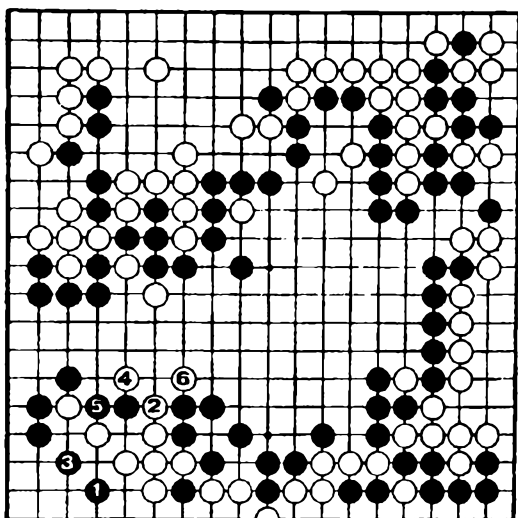


Рисунок 1

## Д.9. Крепко сыграно

Если резать 2, то сэмзай после 9 выигран (б.«а» - ч.«б»), предвари-тельно вызванное бе-лыми, как на Д.8 ли-шало чёрных этой воз-можности).

## Д.10. Противодей-ствие

б, кажется, здесь сыг-рано сильнее, но, ис-пользовав сэнтэ 7, чёр-ные начинают сэмзай: кири 11 и...

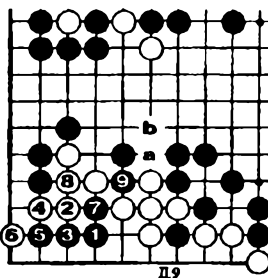
## Д.11. Смерть

...добивают против-ника.

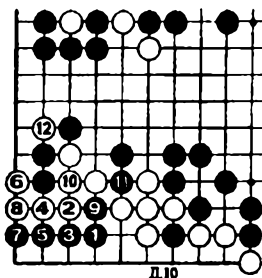
## Д.12. Победа в сэмз-ай

Наконец, если сначала

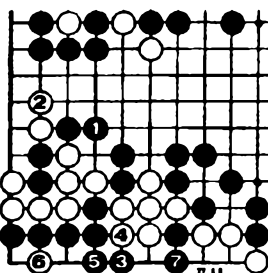
напасть внизу: б.2, то после б.4 хори-коми в 1 быстро выигрывает сэмз-ай. Затем б.«а» - ч.«б» и чёрные успевают убить также и правую группу.



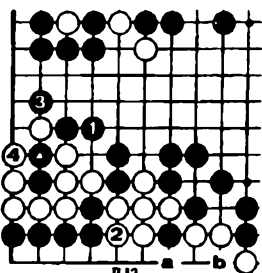
Д.9



Д.10



Д.11



Д.12

## Рисунок 2

Начиная с магари 1 до нодзоки 7 чёрные не дают противнику глазной формы; 8, 10 – очень сложный способ.

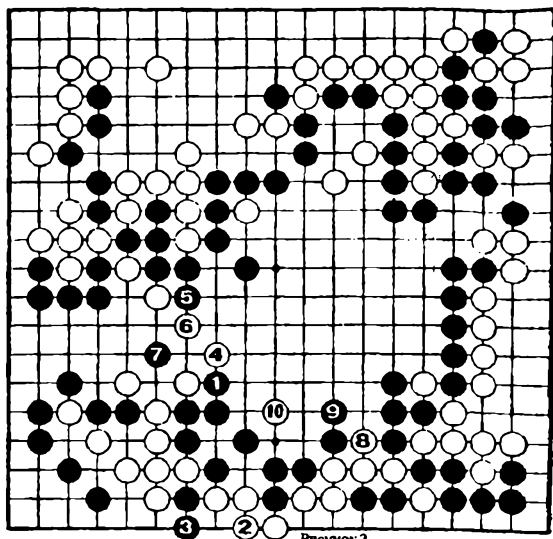


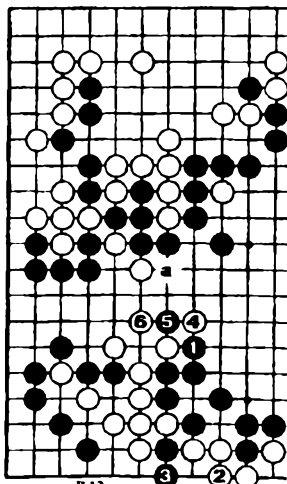
Рисунок 2

## Д.13. Осторожно: ко!

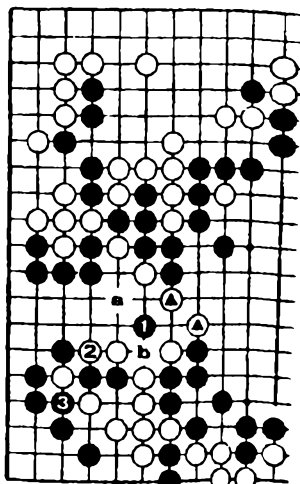
2 смягчает оиотоси белых, а 4 – коварный ход. Если ч.5, то немедленно 6 и возникает ко-борьба (можно предварительно использовать кикаси б.«а»).

## Д.14. Не давая глаз

1 – точно прицелились. Если даже кикаси б.2, то после ч.3 на б.«а» последует ч.«б», а на б.«б» – ч.«а» – миаи. Однако белые выставили ♀ в темпе и теперь они спешат этим воспользоваться.



Д.13



Д.14

### Рисунок 3

Тэсудзи 5, 7 помогает чёрным вывести группу: 13 И белые используют последний шанс: прорыв 14. Дамэдзумари заставляет чёрных действовать очень осторожно.

### Рисунок 4

Мягкое 1 оставляет белым взятие в темпе б.«а», но это уже несущественно. К 15 ходу захват огромной группы состоялся!

### Д.15. Дамэдзумари

Упрямое ч.1 могло привести к большим неприятностям, потому и было мягкое ч.«а».

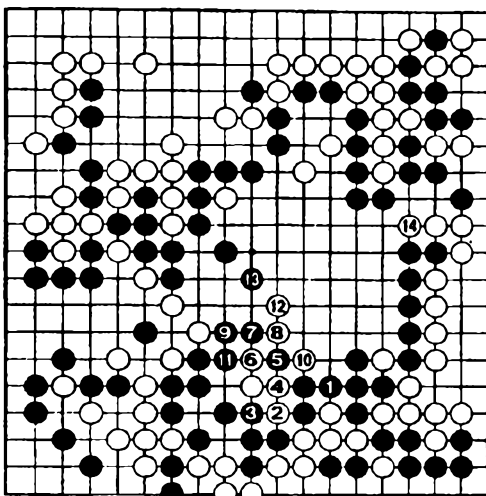


Рисунок 3

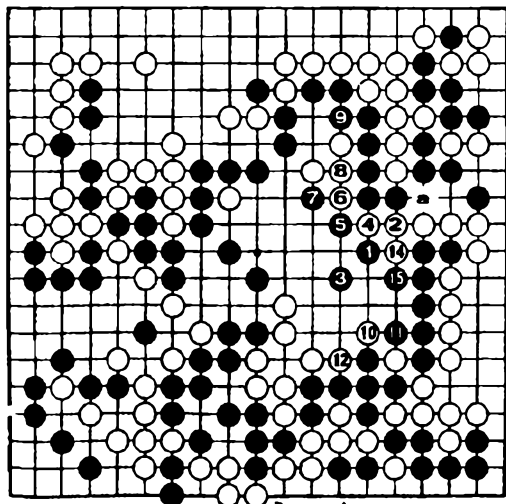
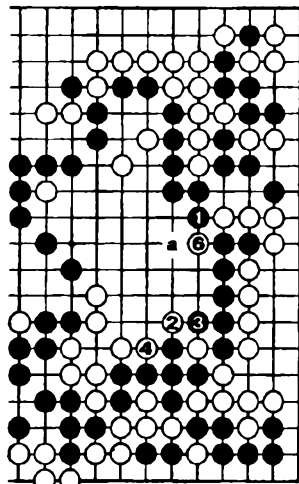


Рисунок 4



Д.15

Эта партия поучительна тем, что, во-первых, показывает тысячу сложностей на пути атакующего большую группу, а, во-вторых, предостерегает от жадности: беды белых начались с несвоевременного захвата пяти камней.

## Партия №28

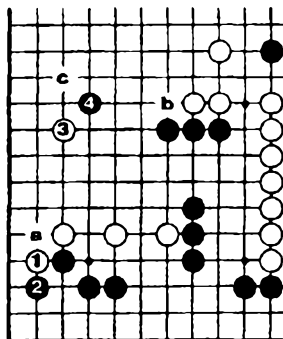
Кадзивара (ч) –

Ямабэ Тосиро

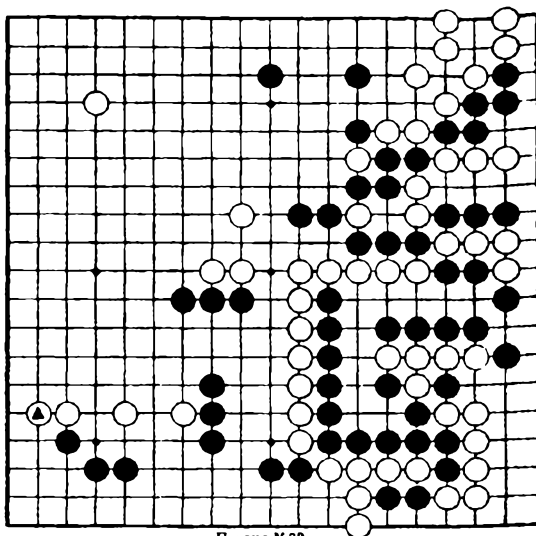
▲ – неловкий план защиты. Эта группа и группа в центре станут теперь объектом жёсткой караматаки.

### Д.16. Мотарэ

Но и при лучшем б.1 (вместо сагари б.«а») чёрные могли начать тяжёлую мотарэ-атаку ходом 4 или ч.«b», затем ути-коми ч.«с».



Д.16



Партия №28

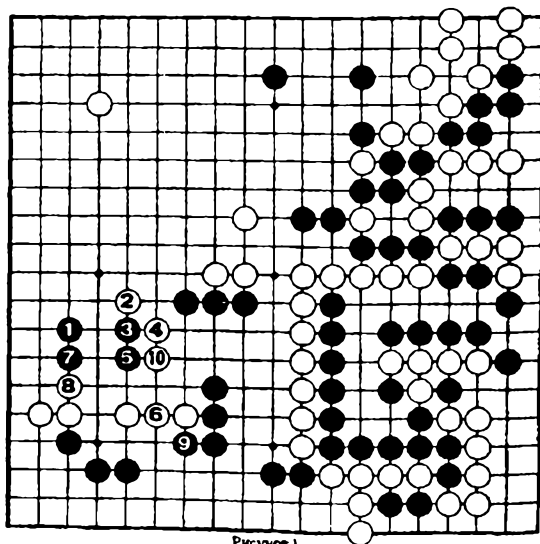


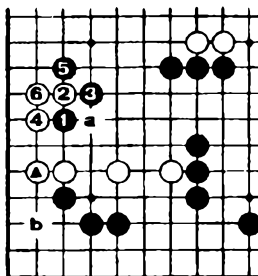
Рисунок 1

### Рисунок 1

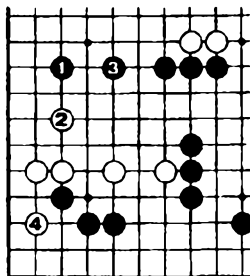
Никкенбасами было встречено контрударом 2. Это – ответственное решение. Если чёрные теперь выживут слева, помех на пути к победе у них уже не будет.

### Д.17. Выбор хасами

При иккенбасами, цукэ-тэсудзи спасало белых. После 6 хода у белых миаи: «а» и «б». Камень **А** работает вовсю!



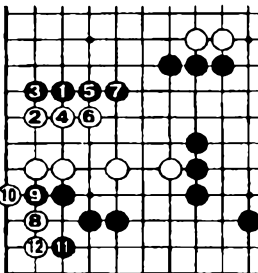
Д.17



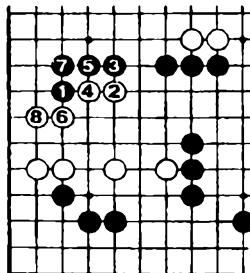
Д.18

### Д.18. Далско

Сангэнбасами – слишком легко. После 4 белые могут сосредоточиться на делах центральной группы.



Д.19



Д.20

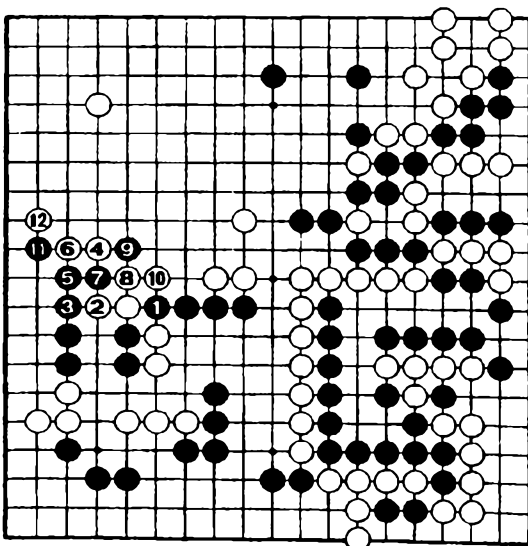
### Д.19 и Д.20.

Жизнь, но...

На этих диаграммах показаны два простых способа, дающих белым жизнь слева. Но они имеют общий недостаток: вариант заканчивается в гота и, усилившись слева, чёрные теперь атакой центральной группы получают очень много.

### Рисунок 2

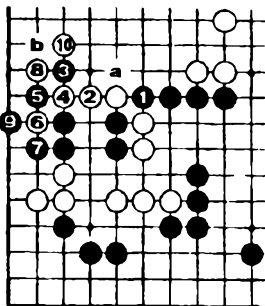
Кири 1 недвусмысленно намекает на захват. 4, 6 блокирует, но эта блокада не прочна.



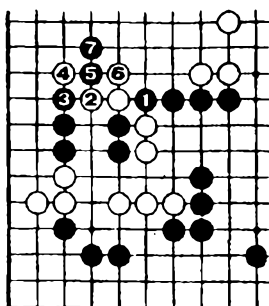
### Д.21. Сэмзай

Ясно, что 2 в «а» плохо. Чёрные легко убьют противника слева. Но и чёрным лучше не сворачивать со своего пути.

После тоби ч.3 белые могут затеять сэмзай к 10 ходу. Если ч.7 в «h» - б.7 -ч.«а», то белые слева выжили и могут поворачивать в центр.



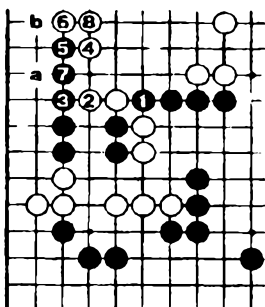
Д.21



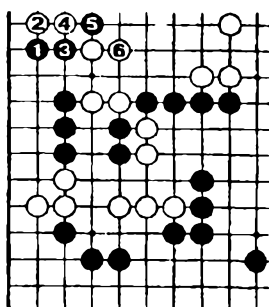
Д.22

### Д.22. Кири

Простос осасе б.4, как здесь, не удерживает чёрных, которые решительно режут 5, 7.



Д.23



Д.24

### Д.23. Теряя энергию

Цукэ-цуги 5, 7 очень опасно. Белые блокируют 6, 8 и начинается непредсказуемый сэмзай. Если 5 в «а», то просто б.«h».

### Д.24. То же, что прежде

Или 5 на Д.23 в 1 здесь. Тоже проблемы после б.6: кто выиграет сэмзай?

### Рисунок 3

Наконец, вам станет ясно, почему чёрные не хотели никакого сэмзай слева: вся карами-атака была связана с ловкой жертвой слева, приводящей к захвату большой группы в центре.

Белые сдались.

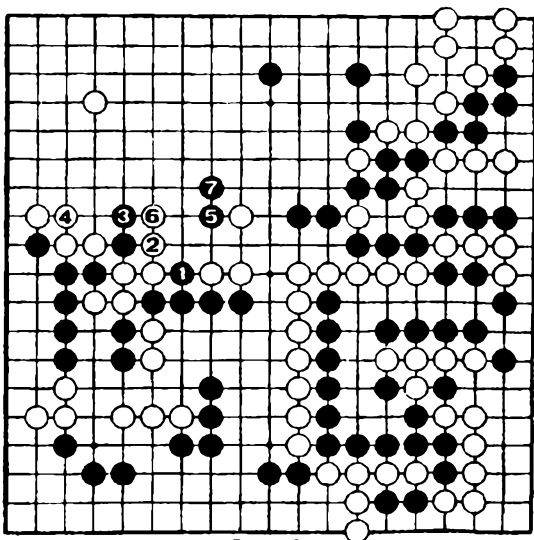


Рисунок 3

## Глава II Атака и контратака

В Го эти два понятия слиты особенно крепко. Как только камни сходятся поближе, каждый из них в равной степени и субъект, и объект атаки. Неожиданная жертва, коварный контрудар, и ещё много другое подстергает увлечёвшегося атакой.

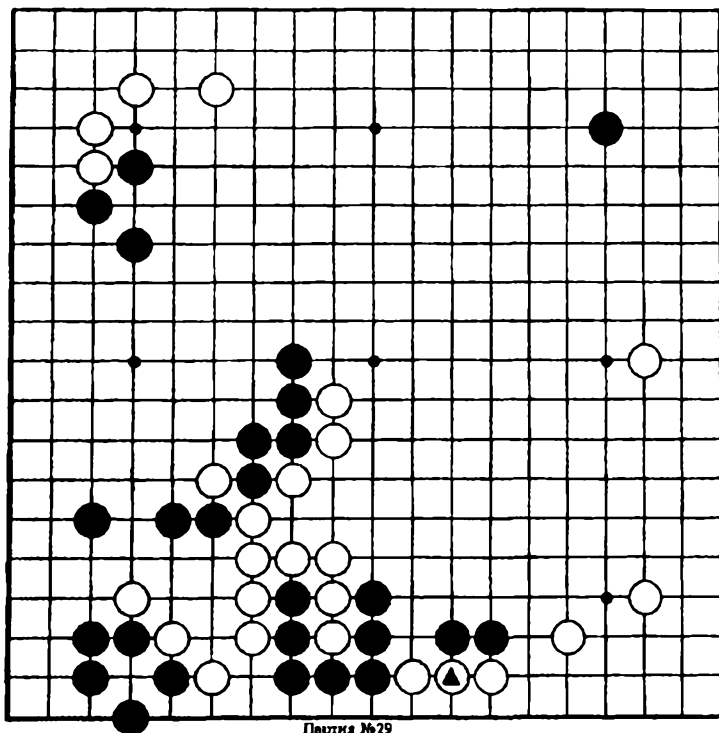
### §1. Синоги

Мы уже говорили, что лучший способ выпутаться из трудной ситуации – использовать слабые камни противника. А ещё нужно быть готовым к сэмзай и фурикавари. бегству и малейшей возможности сабаки.

#### Партия №29

Кадзивара (ч) –

Охира Сюдзо



Партия №29

Чёрные взяли очень много слева, но белые, сыграв , начинают атаку.

## Рисунок 1

Кэйма 1 сыграна с мыслью несколько потревожить мой белых справа.

4 – жизненный пункт, но 5, 7 ускользает из-под атаки, ударом по слабым пунктам противника.

Д.1. Бегство – безвольное

1, 3, конечно, выводит группу из-под атаки, но такая игра – навстречу желаниям белых. 2, 4 отыгрывает многое из того, что на левом борту имеют чёрные, а возможность нападения на их центральную группу сохраняется. (б.«а» – кикаси, ч.«b» – б.«с» – ч.«d»)

даёт чёрным глаз в готэ, и после б.«е» возможность получить второй глаз в центре довольно бедна.

Д.2. Подготовительный ход

Кэйма ч.1 готовит ч.«а» – б.«b» – ч.«с» с формой, а если б.«а», то ч.4 с выходом, поскольку теперь белым нужно отыграть поддержку на правом борту. Итак, 2 и 4 – срочные пункты и теперь 5 примсривается к слабостям противника.

Если б, как здесь, то после ханэ 7 – ч.«е» и ч.«f» – кикаси, а значит, у белых нет хорошего продолжения атаки. Если же б в «b», то хорошо ч.«а».

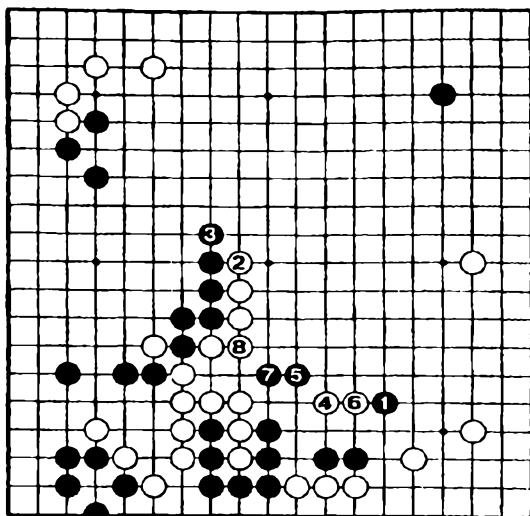
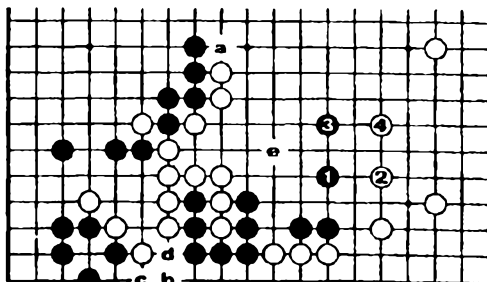
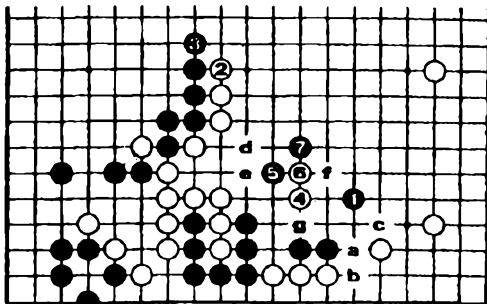


Рисунок 1



Д.1



Д.2

## Рисунок 2

1, 3 – кикаси, затем 5 забирает двойку, но белые взамен устанавливают блокаду, укрепляя правую сторону, и их атаку следует признать удачной.

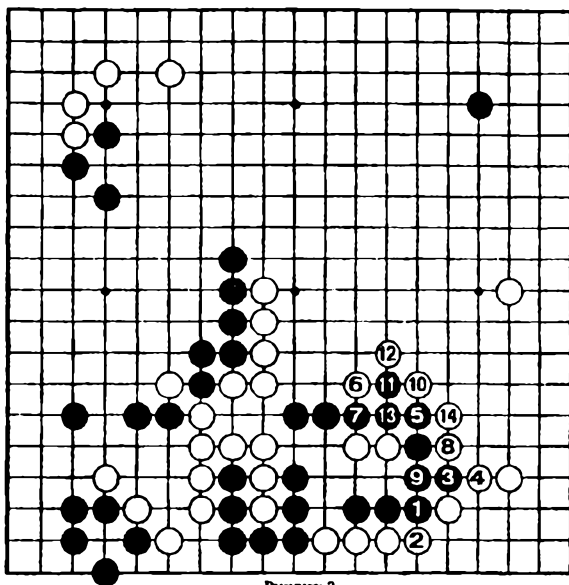
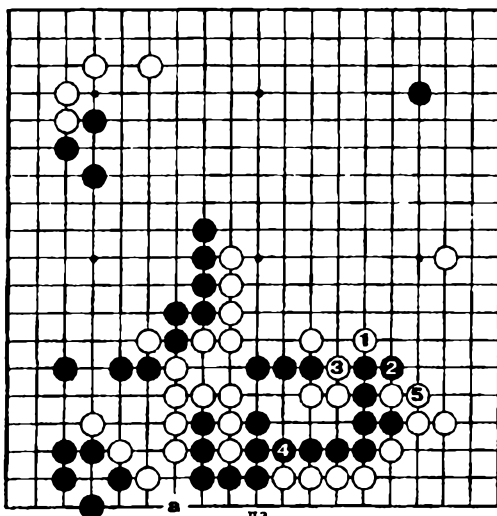


Рисунок 2

## Д.3. На карту

Чёрные могли бы избежать блокады на правой стороне, ответив на цукэ 1 магари 2, но это очень опасно: внизу у группы один глаз в готэ (ч. «а»). Да и такое упрямство принципиально неверно после того как чёрные уже взяли территорию слева.



Д.3

### Рисунок 3

После кири 1 два глаза чёрным обеспечено (не забывайте о возможности ч.«а»). Теперь чёрные сами переходят в атаку, что даёт им возможность в темпе сделать важный, закрывающий территорию, ход 9.

Это – успех.

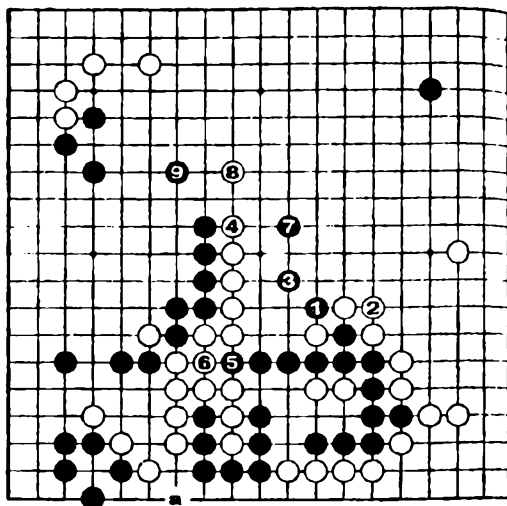


Рисунок 3

## §2. Жертва

Мысль о жертве камней, попавших под атаку, должна приходить вам в голову раньше мысли, как их вытащить. Чем раньше осуществлена такая жертва, тем легче и яснее её плоды (вспомните многие дзёсэки). Это ещё в «Книге пяти кругов» названо «первейшим из первых (принципов)».

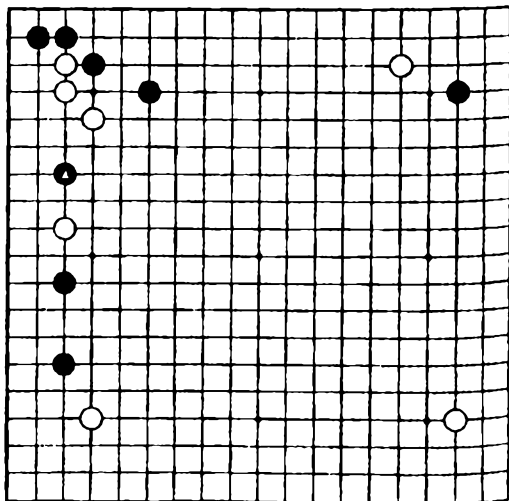
Атакованный, но не ушедший камень – это зачастую прекрасное адзи, отличный источник кикаси, соринка в глазу противника. Запомните, в большинстве случаев следует идти не от атакованного камня к сильной группе под крыло, а наоборот.

### Партия №30

Кадзивара (б) –

Охира Сюдзо

Как ответить на ути-коми ♀? Обратите внимание: у чёрных на левом борту численный перевес.



Партия №30

## Рисунок 1

Косуми 1 с самого начала связано с идеей жертвы камней. К 9 ходу камснь ① приговорён.

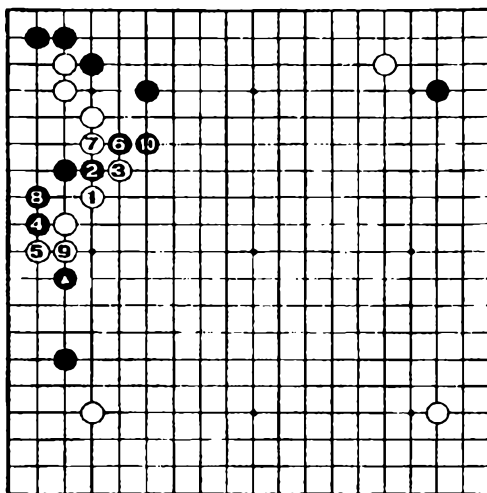
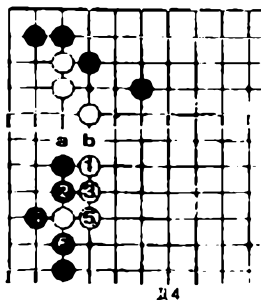
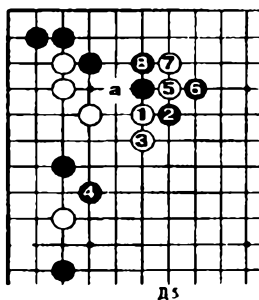


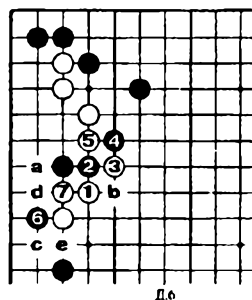
Рисунок 1



Д.4



Д.5



Д.6

### Д.4. Неэффективная форма

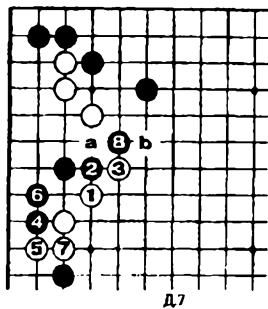
Стандарт в ответ на ути-коми: цукэ б.1. Но ватари 2, 4 здесь вполне достаточно, поскольку на ч.6 белым нехорошо оставлять пункт «а» чёрным (вынуждающий б.«b»). Эта цепочка (да ещё в готэ!) работает неэффективно.

### Д.5. Беспорядочный бой

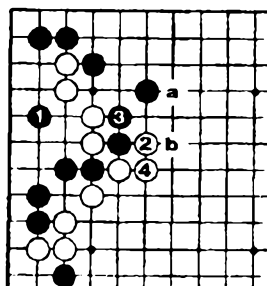
1, 3 завязывало бы малоперспективную драку (вспомните замечание о том, что в этом районе чёрных камней больше). Если б.7 в «а», то всё равно ч.8.

### Д.6. Перепутаны ходы

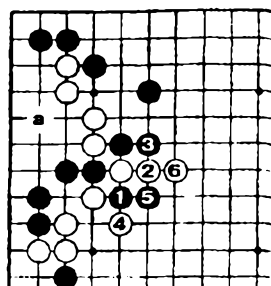
4 до 6 не проходит из-за б.7. Если же б в «а», то б.«b» с той же идеей жертвы, но в лучшей редакции (сэмзай после ч.6 - б.«с» - ч.«d» - б.«e») будет нелегко выиграть чёрным).



Д7



Д8



Д9

Д.7. Сначала хики

При 6 перед 8 белые не ответят б.«а», а, проведя атаку на левой стороне, будут иметь в запасе удар б.«b».

Д.8. Уходя от сэмзай

Осторожное 1, избегая сэмзай, даст белым возможность после 2, 4 угрожать неприятным цукэ б.«а». А можно было бы и как в партии, захватить темп: б.2 в 4 - ч.2 - б.«b».

Д.9. Не страшно

Атака 1...5 ставит трудности перед... чёрными (надо возвращаться в «а»). Лучше 1 в 3, как в партии и другого нет.

Рисунок 2

Конечно, 1, 3 отдаёт вместе с четырьмя камнями огромную территорию, но атака 5 всё компенсирует: 6 и дальнейшее – благоразумный размен.

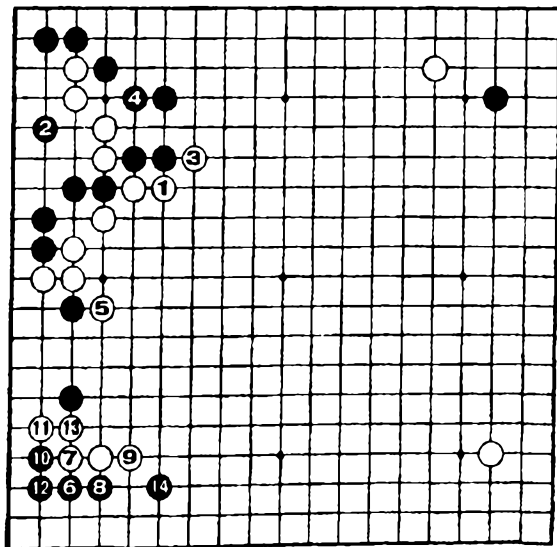
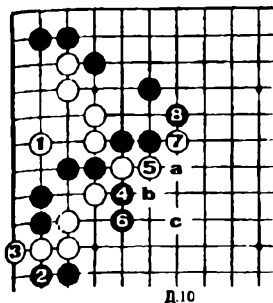
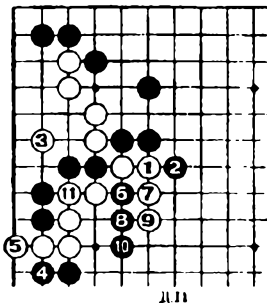


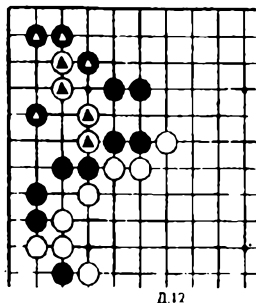
Рисунок 2



Д.10



Д.11



Д.12

### Д.10. Угроза захвата

А ведь белые могли резко поменять курс и захватить чёрных: б.1, но тогда ч.2 – отличный ход с угрозой захвата пяти камней, и у чёрных в центре вырастет огромная стена. Если б.7 пропустить, то ч.«а» – б.«b» – ч.«с», избегая ненужного ситё с помощью гэта.

### Д.11. Чёрные проиграют

2 – страшная ошибка. Здесь уже нельзя было проиграть сэмзай (б.9 – сэнтэ).

### Д.12. Тэвари

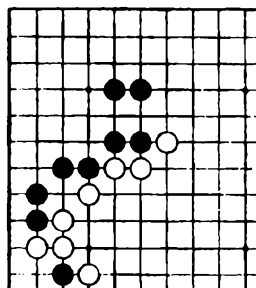
Чтобы оценить достижения противников, снимем с доски отмеченные камни (по четыре).

### Д.13. Равенство

Территория чёрных, спору нет, велика, но белые несколько не уступают. И, благодаря сэнтэ, как мы увидели в партии, их огромное влияние тут же стало превращаться в очки.

### Рисунок 3

Ката-кири 1 – срочный пункт, получив своё влияние в центре, белые затем вовремя погасили влияние чёрных (13), и теперь позиция абсолютна равна.



Д.13

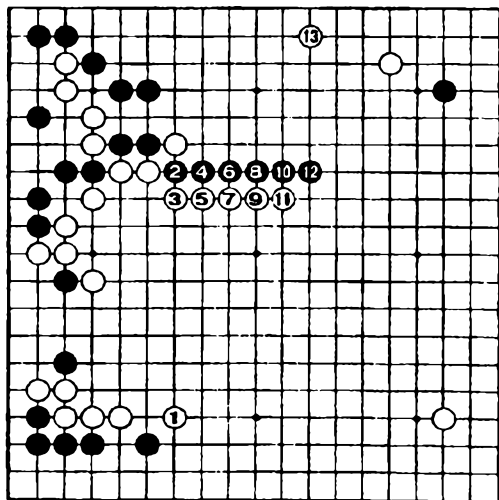


Рисунок 3

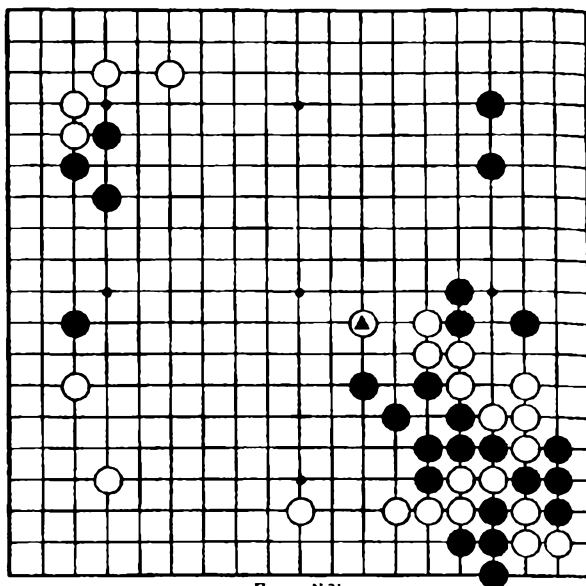
## Партия №31

Кадзивара (ч) –

Рин Кайхо

Тоби ▲ – угроза  
восьмёрке чёрных  
камней.

Контригра чёрных,  
естественно, должна  
быть связана с атакой  
на белые камни вни-  
зу, но...



Партия №31

## Рисунок 1

Идея фуми-коми 1  
– выманить острую  
контратаку 4, 6. Дело  
в том, что с ходом 9  
чёрные связывают  
глубокую мысль о  
жертве двух камней.

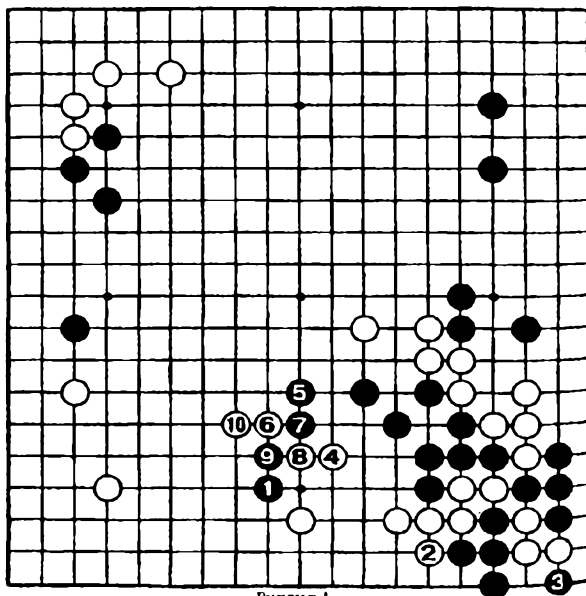
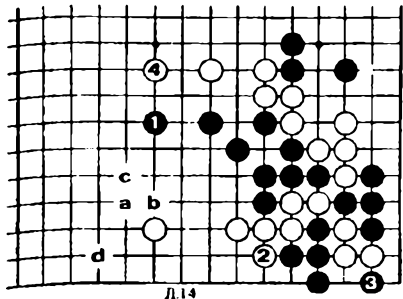
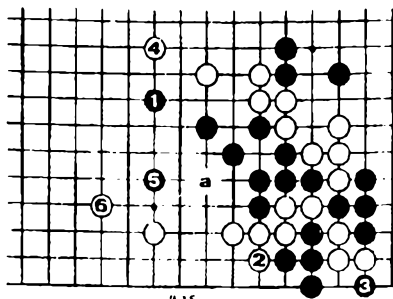


Рисунок 1



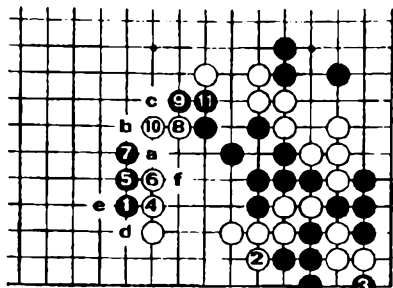
Д.14



Д.15

Д.14. Несущественно, но спокойно  
1 сразу выводит восьмёрку в центре из-под удара. Но что делать после 6.4? ч.«а» - б.«b» - ч.«с» - б.«d» - слишком пресно для чёрных.

Д.15. Ещё придётся защищаться  
И кэйма 1 хорошо накрывалась коллаком 4. После 6 остаётся неприкрытым жизненно важный пункт чёрных «а». Когда-то к нему придётся вернуться, теряя темп атаки.



Д.16

#### Д.16. Выгодный бой

Если 6.4, 6, как здесь, то после 11 хода атака на правую группу белых – реальность неотвратимая. Если же 8 в «а», то ч.10 - б.«b» - ч.«с» и белые пожалеют о своём смелом разрезании.

Остаётся добавить, что при 4 в «d» - ч.«е» - б.«f» - ч.10 – это последнее тоби, по сравнению с Д.14 значительно выиграло в силе и темп развития чёрных прекрасен.

#### Рисунок 2

Итак, 1 открывает карты в отношении жертвы двух камней внизу. 2. усиливающее дамэдзумари противника – хороший ход. но затем 3 вынуждает 4. а 7 вынуждает 8.

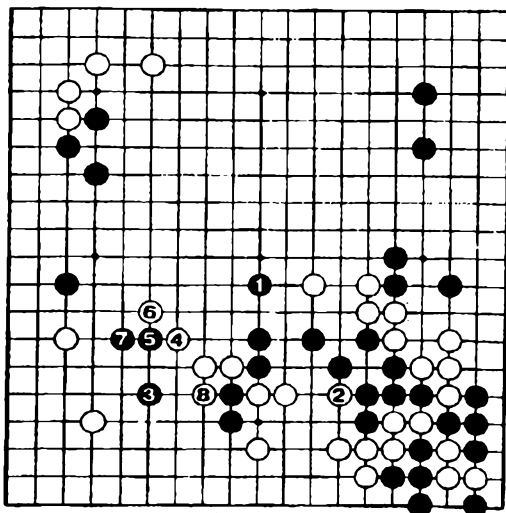
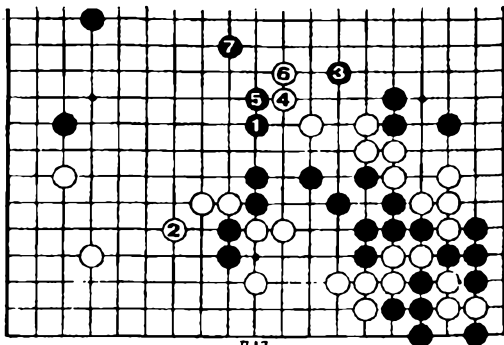


Рисунок 2

### Д.17. Отличный темп

Если бы белые сразу взяли захватывать двойку: 2, то развитие чёрных понеслось в стремительном темпе. Особенно хорош 7 ход, работающий на все четыре стороны. Адзи на нижней стороне остались. Позиция белых проигрышная.

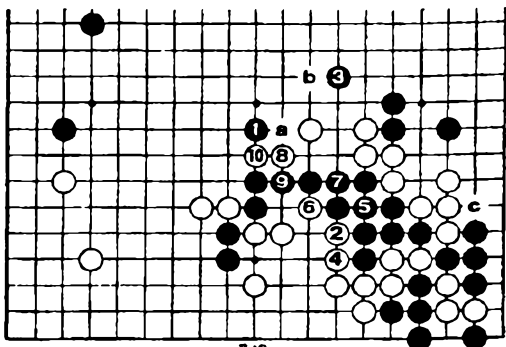


Д.17

### Д.18. Атэ-цукэ

2 – великолепное атэ-цукэ, подчёркивающее слабость чёрных в центре. Если бы чёрные продолжали вариант предыдущей диаграммы: 3, то к 10 ходу роли на доске поменялись.

Если ч.3 в «а», гася указанную возможность, то б «б» с глазной формой и уплотнением в центре (б.«с» после этого в темпе могло дать и второй глаз).

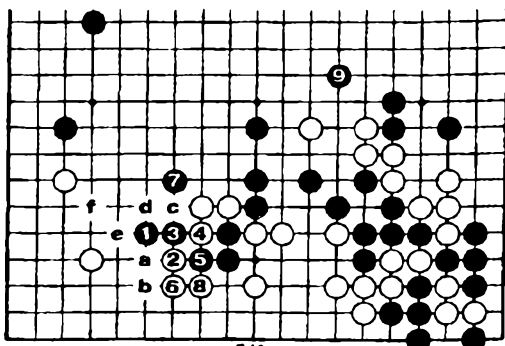


Д.18

### Д.19. Жертва трёх камней

1 выманивало б.2, после чего идея жертвы на нижнем борту реализовывалась в полном блеске. После 9 хода плотность по оси «левый борт-центр» – замечательна (то же, что на Д.17).

Можно и 3 в «а» - б.6 - ч.«б», угрожая левому нижнему углу



Д.19

А вот 1 в 3 – тяжело: б.«с» - ч.1 - б.«д» - ч.«е» - б.«ф» с блокадой. Вообще мы не раз уже говорили об опасностях перемены курса.

### Рисунок 3

Игра идёт с большой энергией. Тем не менее, план белых 6...10 полагаю ошибочным.

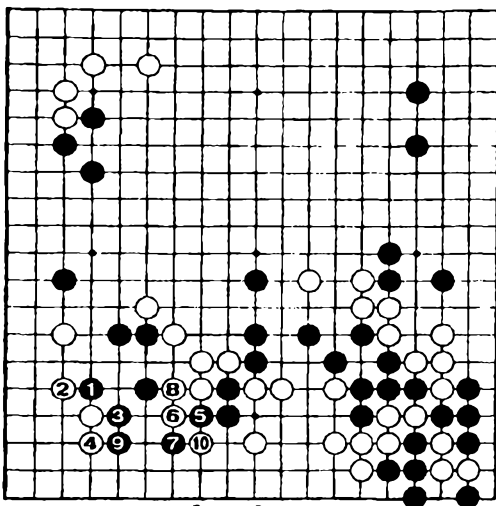
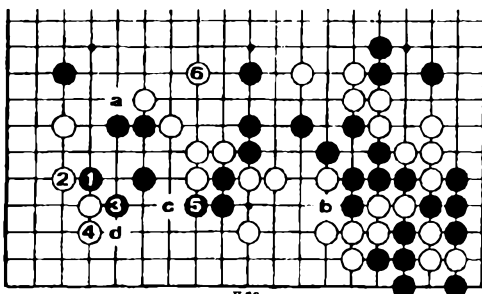


Рисунок 3

### Д.20. Хладнокровие

1, 3 – укрепляющие угол белых, конечно невыгодные ходы. Но они сделаны в расчете на ответ в «с» после прорыва 5. Затем ч. «d» в темпе сокращает угол и этим чёрные вполне удовлетворены.

Белым следовало вместо «с» играть 6 как здесь и у них миаи: отрезание б. «а» и атака б. «b» с идеей Д. 18. Это было бы сильнейшим противодействием атаке противника.



Д.20

### Рисунок 4

1...5 – кикаси, дающее чёрным лёгкую жизнь внизу. Соответственно, позиция белых здесь существенно ослабляется.

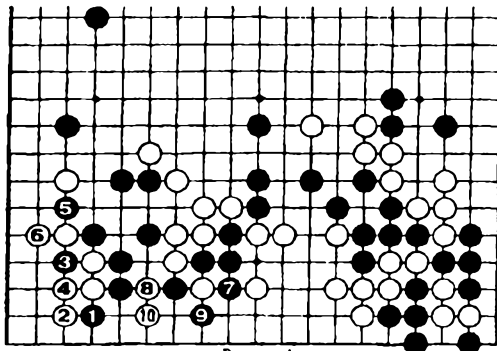


Рисунок 4

## Д.21. Фурикавари

Можно было лихой атакой до 9 хода (не отыгрывая кикаси в углу) взять нижнюю сторону, но взятие пяти камней 10 ходом означает стабилизацию правой группы белых и это слишком большая потеря. Затем лучшего, чем ч.«а» у чёрных нет и белые пересправляются «б». Вся позиция чёрных становится слабой. Если же ч.«б», то б.«а» и чёрные рухнут сразу. В партии же чёрные оставили за собой возможность атаковать как внизу, так и справа.

## Д.22. Эффект кикаси

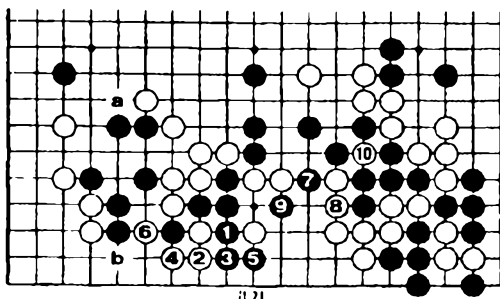
А вот после кикаси в углу тот же вариант Д.21 становится выгодным для чёрных, так как после 11 хода атака уже у них. Если даже б.«а», то ч.«б» - б.«с» - ч.«д» с двойным ударом.

Поэтому 8 пришлось бы играть в «е» - ч.8 - б.«ф» с выходом. Погасив адзи б.«г» чёрные оставляли внизу два хороших хода: «h» и 11. Можно и 7 в 8 - б.«е» - ч.7.

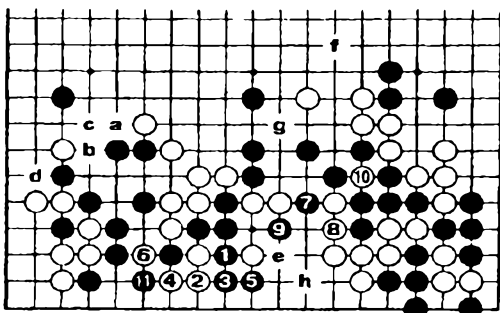
## Рисунок 5

Жизнь 1...7 и атака 9 дают чёрным достаточно.

Затем у них появляется ещё хорошая точка ч.«а».



Д.21



Д.22

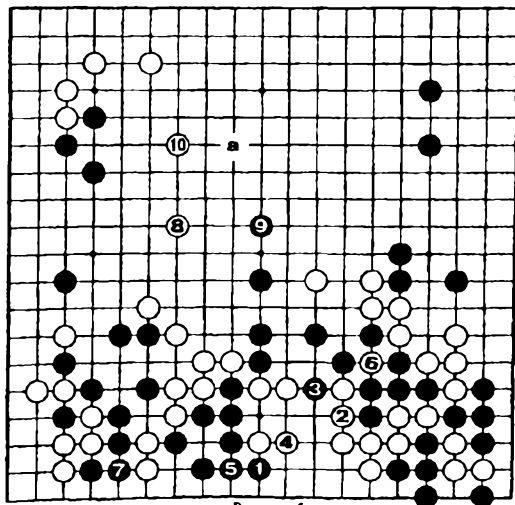


Рисунок 5

# Рисунок 6

1 и далее – некоторый промах. После 6.10 на ч.«а» последует 6.«б» и ч.«с» становится дамэ (беспольным).

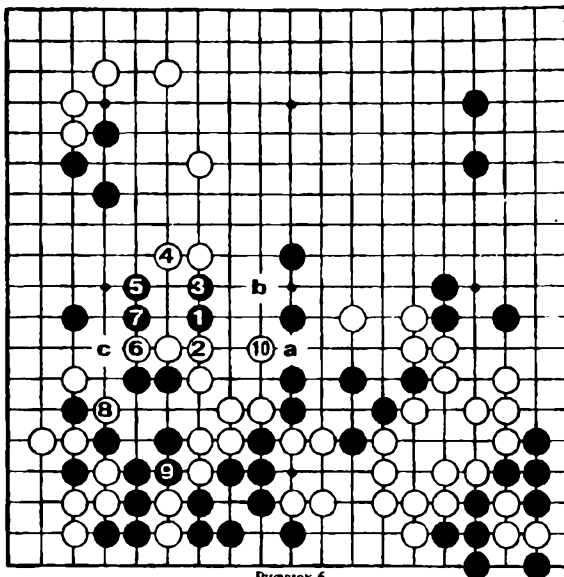


Рисунок 6

# Рисунок 7

Поэтому остаётся только в темпе пожертвовать камни, чтобы первым пропасть в пункт 9. Это, а также адзи-ю ч.«а» - 6.«б» - ч.«с» - 6.«д» - ч.«е», оставляют решающее преимущество за чёрными.

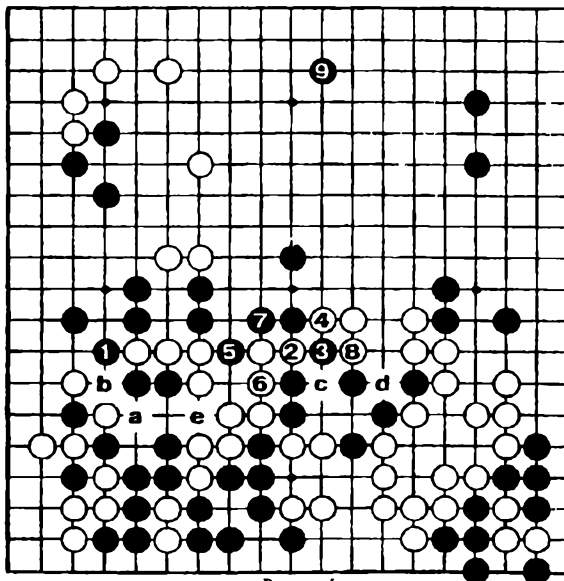


Рисунок 7

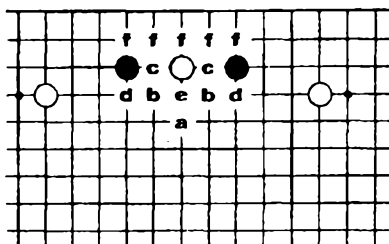
## Глава III

### Тэсудзи для атаки

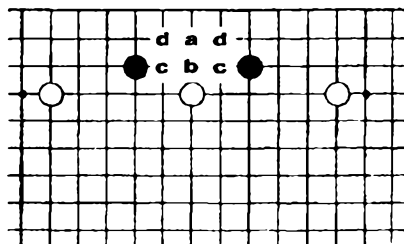
Тэсудзи – мера, обеспечивающая максимальную работоспособность камней. В атаке это проявляется наиболее чётко. Виды тэсудзи здесь: разрезающее, отнимающее базу, выгоняющее, нажимающее, блокирующее.

#### §1. Выгоняющее (выгалкивающее) тэсудзи

Суть его – в лишении базы, путём изоляции камней противника. Большое число вариаций. причём выбор лучшей каждый раз надо делать с учётом общего расположения камней



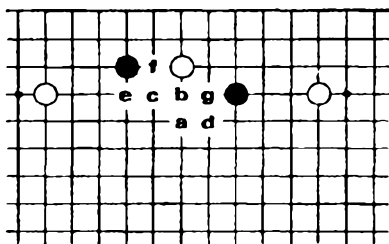
Д1



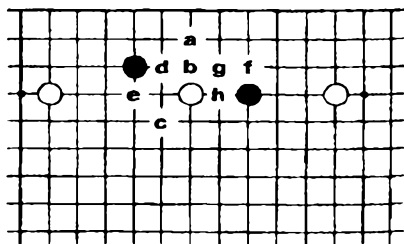
Д2

Например, на Д.1 главным базовым методом разделения является тоби б.«а», но б.«b», «с» и «d» – также вполне возможны; б.«е» даёт большую крепость, а б.«f» применяется в особых случаях.

На Д.2 базовый разделяющий ход б.«а» или б.«b». Соответственно, применительно к обстоятельствам бывают хороши и б.«с» и б.«d».



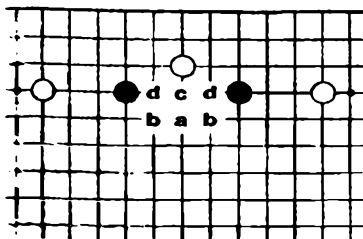
Д3



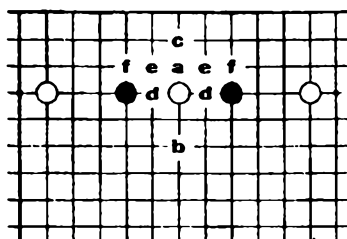
Д4

На Д.3 базовый ход: тоби «а», б.«b» прочно, но тяжеловато; б.«с», «d», «е» – так называемые «мотарэ-разрезания» (придавливающие); могут быть выгодны и «полу-мотарэ» б.«f» и б.«g».

На Д.4. б.«а» – базовый метод, б.«b» – также, косуми б.«с» – разрезание с одновременным выходом в центр. Для мотарэ-атаки обычное вступление б.«d» и б.«е»; б.«f», «g», «h» – применяются в особых случаях.



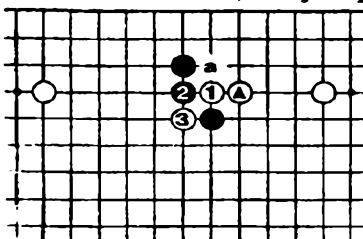
Д5



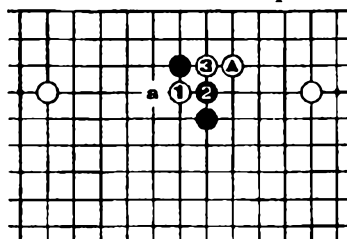
Д6

Иккентоби б. «а» – базовый способ (Д.5). Мотарэ-атака: б. «b». Способы б. «f» и б. «с» – довольно тяжеловесны.

Д.6. Наконец, последний случай. Бюра-сагари б. «а» здесь прочно. Дело в том, что и б. «f» и б. «с» оставляют ещё адзи на связку чёрных камней. Иногда бывает выгодно цугпары б. «f», а вот б. «с» и «b» – малоинтересны.



Д7



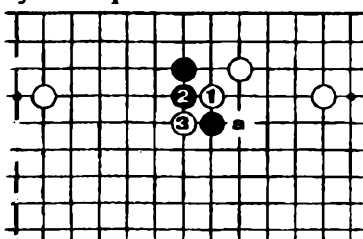
Д8

Зависимость выбора разрезающего тэсудзи от общей обстановки хорошо показана на Д.7-9, где выбор б.1 зависит от позиции ♢. Если на Д.7 б.1 в 2, то ч.1 и б. «а» – слабо.

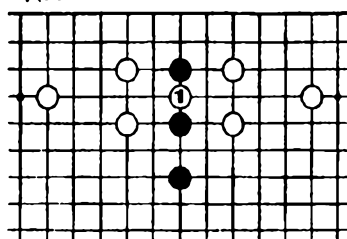
Д.8. 1 – лучшее разрезание, если только нет ситё ч. «а».

Д.9. Здесь 1 – грубое судзи. Ноби ч. «а» подчёркивает ужасную форму белых.

Против иккентоби единственным способом разрезания является вариантом б.1 (Д.10). Но именно поэтому перед тем, как решиться на этот шаг, нужно хорошенько взвесить обстановку на доске.

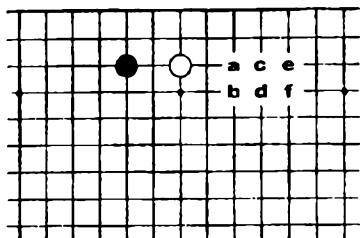


Д9

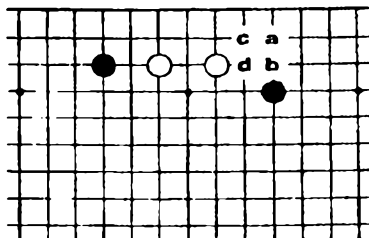


Д10

## §2. Тэсудзи, отнимающие базу Главный способ – хасами



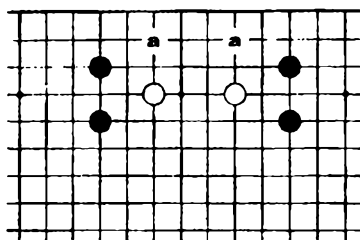
Д.11



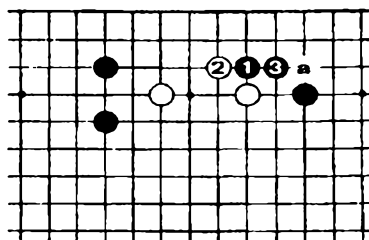
Д.12

На Д.11 все виды хасами: от «а» до «ф».

Разницу между высоким и низким хасами хорошо видно на Д.12. Под камень на четвёртой линии легко поднырнуть (б.«а»). Зато оно в сочетании с более низко расположенными камнями хорошо блокирует (ч.«b», «с», «d»).



Д.13



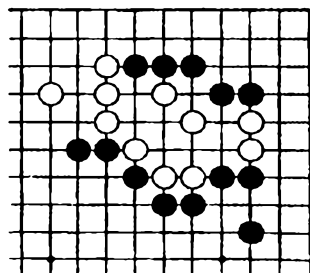
Д.14

Камни на третьей линии легко отнимают базу у камней на четвёртой линии (ч.«а» на Д.13), кроме того, и очки.

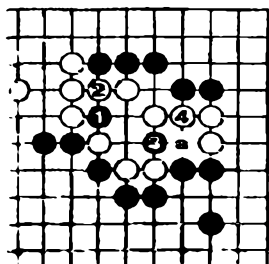
Соседи – камни на четвёртой линии (Д.14). Здесь важно, кто сыграет первым. Если белые, то б.«а» хорошо защитит их и от ч.1 и от ч.3 и от ч.«а».

Д.15. Ход чёрных. Как разрезать косуми?

Обычно косуми не разрезаемая форма, но здесь чёрные могут с успехом использовать атэ-коми и двойной удар.



Д.15



Д.16

### Д.16. Прямолинейно

Это лишь отъест три камня, но не разрезает. Если ч.1 в 2 или 1 в 4, или 1 в «а», прорыва всё равно нет.

### Д.17. Атэ-коми

Ханэ-коми 1 хорошо использует дамэздумари белых. Затем 3 и две дырки: ч.«а» и ч.«б» за один ход не прикосось.

### Д.18. Две точки

Если пути 2, то атэ 3, и на 6.«а» - ч.«б» с двумя пунктами разрезания: «с» и «ф». Вообще здесь «а» и «ф» - миаи.

### Д.19. Ход чёрных

Чёрные могут отрезать группу, используя дамэздумари.

### Д.20. Прямолинейно

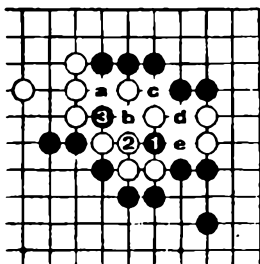
1 - грубо; 2 - выходит. На ч.«а» белые легко расстанутся с двойкой: б.«б».

### Д.21. Такэфу-судзи

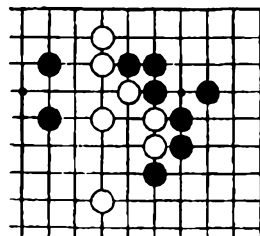
Цукэ 1 - такэфу-судзи («такэфу» - то, что в английском «бамба» - бамбук). Чёрные как бы за противника достраивают идеальную форму. Если 2 в 4, то ч.«а». А вот ч.3 неправильно, т.к. 4 выходит.

### Д.22. Разрезание

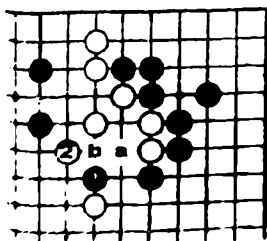
Здесь к 5 ходу - успех (б.«а» - ч.«б»). Белым остаётся только строить жизнь (б.«с» - ч.«д» - б.«е»).



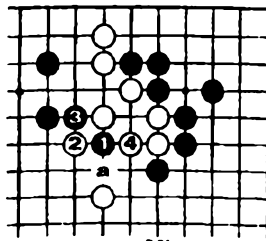
Д.18



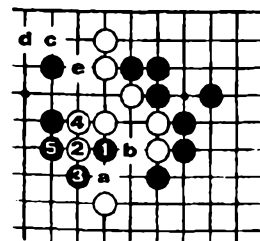
Д.19



Д.20



Д.21



Д.22

### Д.23. Отрезание с лишением базы

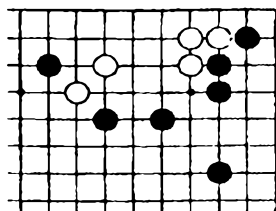
Удар внутрь базы группы – острый приём. Но он нуждается в правильной подготовке.

### Д.24. Неподготовленность

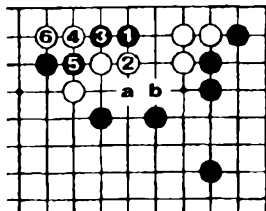
1 срочный пункт, но к 6 ходу белые просто заберут двойку (плохо б.2 в 3 - ч.2 - б.«а» - ч.«б»).

### Д.25. Косуми

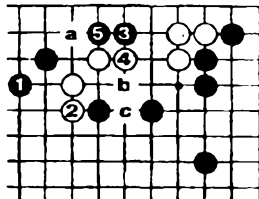
1 «включает» угрозу с Д.24. Если 2 в «а», то накадз ч.3 остаётся. Если 2 в «б», то ч.«с» и вновь белым за один ход не дать себе жизни. Белым остаётся только бегство.



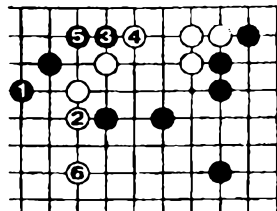
Д.23



Д.24



Д.25



Д.26

### Д.26. Вяло.

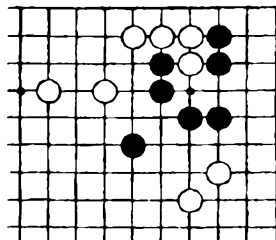
3, 5 – мелко; 4 уже даёт один глаз.

### Д.27. Ход белых

Белые могут отнять глаза у группы противника.

### Д.28. Оки

Идея оки-судзи 1 в таком варианте: ч.4 в 5 - б.«а» - ч.4 - б.6 - ч.«б», и глазные формы чёрных тонки. Но при 4...6 форма группы практически живая.



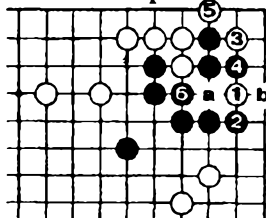
Д.27

### Д.29. Цукэ-тэсудзи

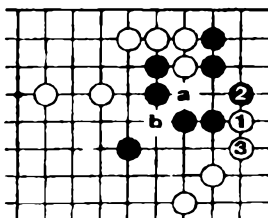
Цукэ 1 – тэсудзи; 2 – единственный ответ. После 3 у чёрных один глаз в углу. Кроме того, б.«а» – кикаси, угрожающее разрезанием в «б».

### Д.30. Победа

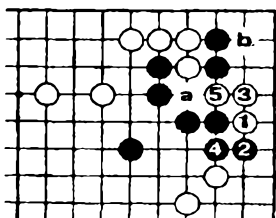
Если осас 2 со стороны, то 5 забирает угол (на ч.«а» последует б.«б» и сэмзай выигран).



Д.28



Д.29



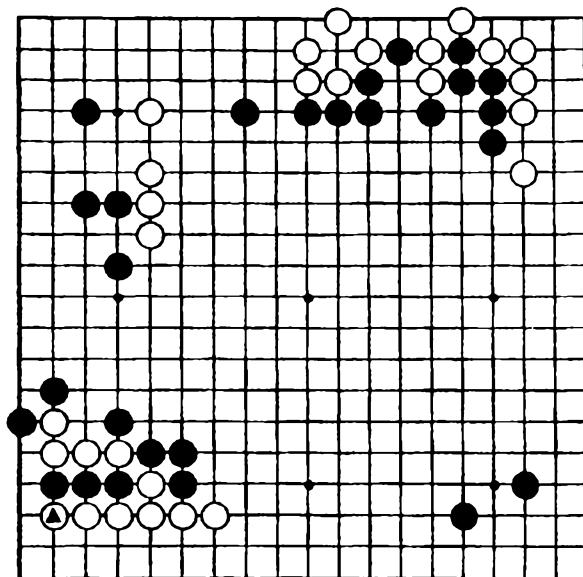
Д.30

# Партия №32

Кадзивара (ч) –

ТёТикун

Последним ходом  
▲ белые захватили  
три камня. Чёрные  
хотят компенсировать  
эту потерю атакой  
наверху. Сначала не-  
обходимо чётко раз-  
делить группы про-  
тивника.



Партия №32

## Рисунок 1

Тоби ч 1 в темпе  
вызывает обмен:  
2...4. Однако у белых  
появляется вари-ко-  
ми «я».

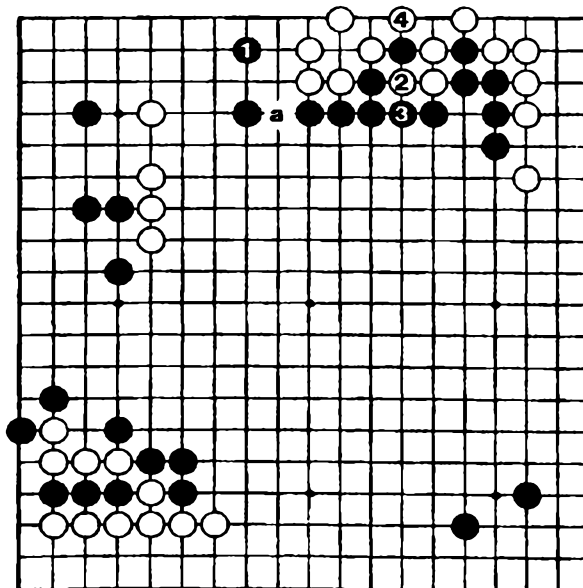
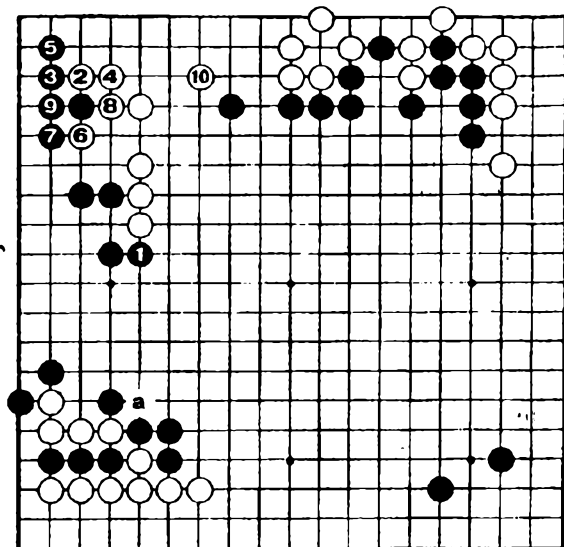


Рисунок 1

### Д.31. Мойо – неудачная идея

1 пытается строить большое мойо, но это вяло (есть слабость в «а»); 2...10 хорошо строят белых навсверху.

По балансу территорий, с учётом коми, белые выходили вперёд.



Д.31

### Рисунок 2

Нодзоми 1 косвенно прикрывает пункт «а». Если 6.2 в «b», то всё равно нараби ч.3. Обменяв такие ходы как 7 и 9 на практически бесполезные 8 и 10, чёрные, с помощью хираки «с» должны были получить выигрышную позицию.

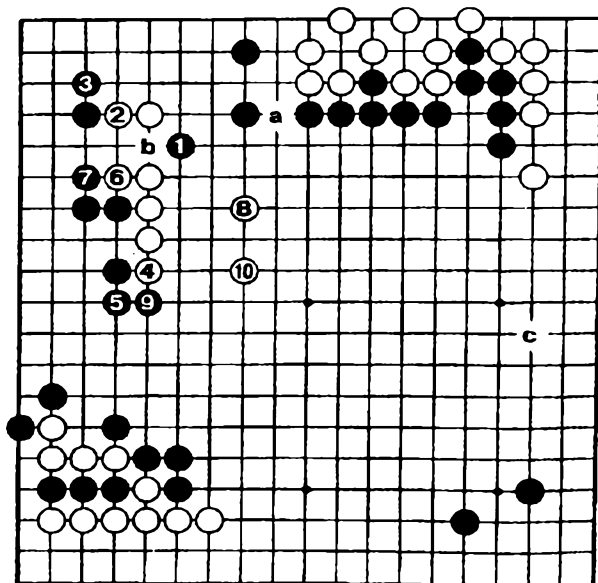


Рисунок 2

## Партия №33

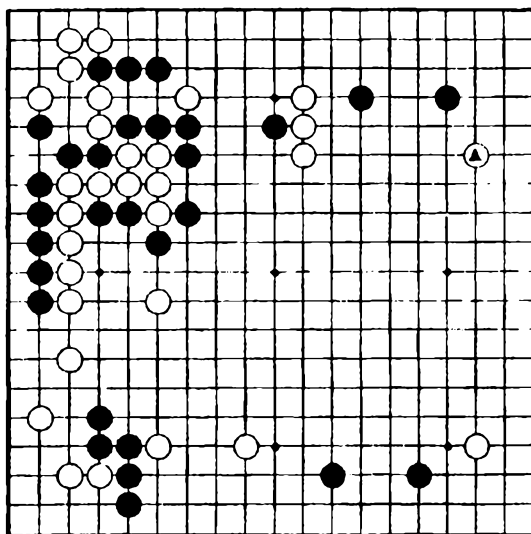
Кадзивара (ч) –

Отакэ Хидэо

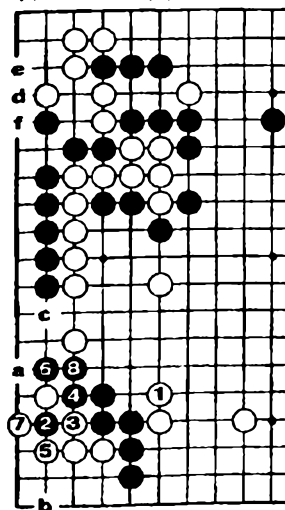
Какари ♠ наводит на мысль о контрударе Где и каким образом его нанести?

Д.32. Бесполезно

1 вместо какари в правом верхнем углу – бесполезная атака. Комбинация чёрных разрежет белых на две группы. Если в дальнейшем пропустить ответ на сагари ч.«а», то ч.«b» захватит угол. Ну а тратить ценное кикаси б.«с» - ч.«d» - б.«е» - ч.«f», ради идеи б.1 на Д.32 – дело не стоящее.



Партия №33



Д.32

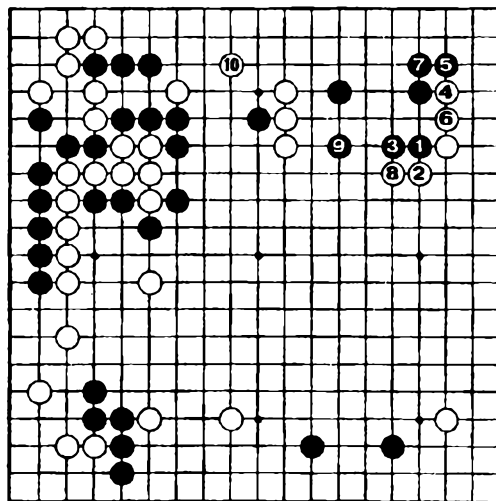
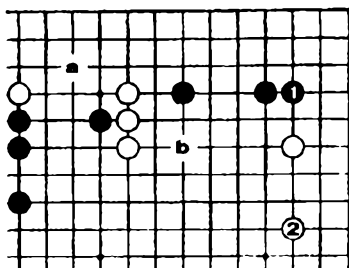


Рисунок 1

Рисунок 1

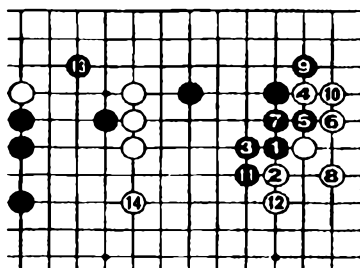
Цукэ-ноби 1, 3 связано с идеей мотарэ-атаки; 4, 6 окружает часть территории на правой стороне; 10 защищает верхнюю сторону.



Д.33

### Д.33. Защита

Нараби 1 начинало широкую игру. После хираки 6.2 6.«а» и 6.«б» – миаи.



Д.34

### Д.34. Не энергично

Хотя вари-коми 5 и кэй-ма 13 хорошо работают на территорию, весь вариант активным не назовёшь. После 14 хода позиция чёрных вялая, белых – активная.

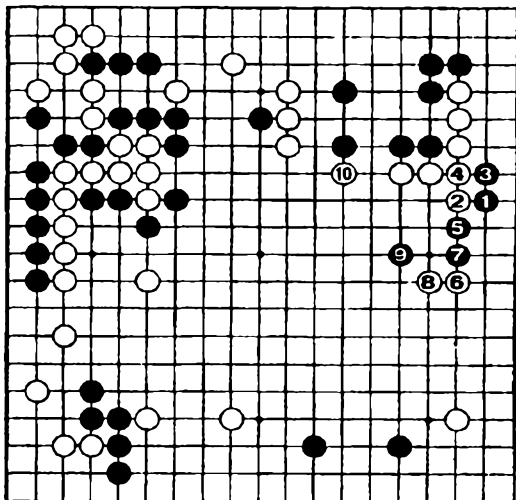
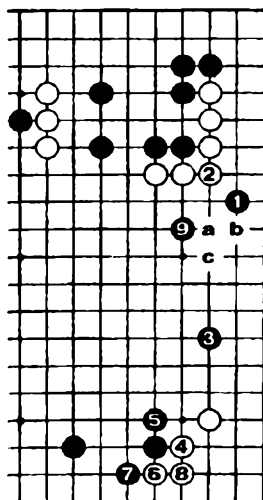


Рисунок 2

### Рисунок 2

Нодзоки 1 продолжает атаку. Но к 9 ходу белых развиваются в хорошем темпе.



Д.35

### Д.35. Простое цуги

Просто соединиться 2 значило к 9 ходу дать противнику хорошо устроиться на правой стороне. Белые вынуждены идти в центр, ввиду угрозы группы. Если 2 в «а», то ч.«б» - 6.«с» - ч.2 и захват трёх камней – большая потеря для белых.

### Рисунок 3

А ханэ-даси 1 начинало арами-атаку. К 12 ходу белые живут навсрху, но чёрные получают большую плотность в центре.

### Рисунок 4

3 -- вторая волна мотарэ-атаки; 11 необходимо для жизни и здесь следует тэ-судзи 12!

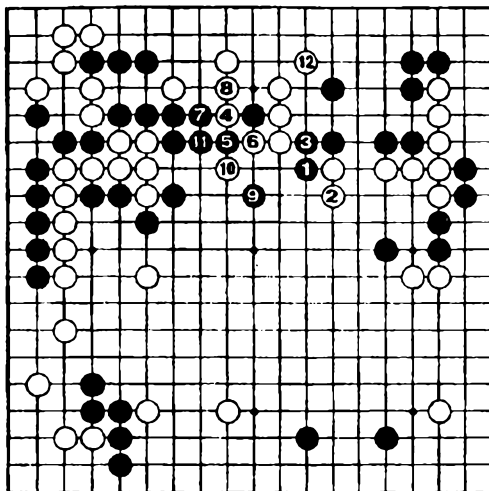


Рисунок 3

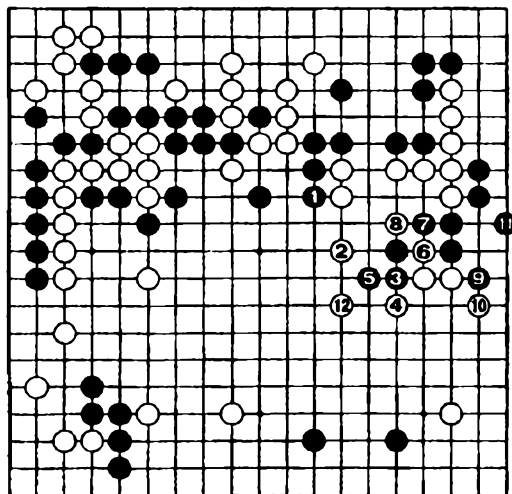
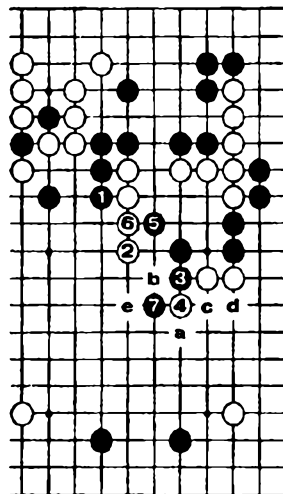


Рисунок 4



Д.36

### Д.36. Грубое судзи, но...

Пожалуй, хуже было перед 7 сыграть 5. Если б. «а», то ч. «h» в хорошем темпе. А если кири б. «h», то ч. «с» - б. «а» - ч. «И» - б. «е» с фурикавари. В этом случае адзи ликвидировалось и предстоял длительный бой.

## Рисунок 5

В партии же группа белых, спускающаяся справа сверху до 15 хода двух глаз не имела, что определило решающий перевес чёрных.

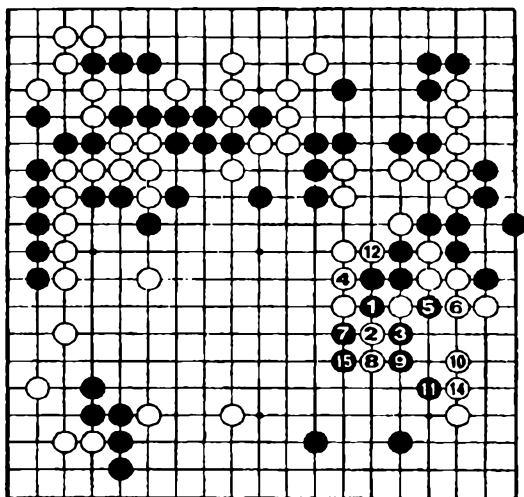


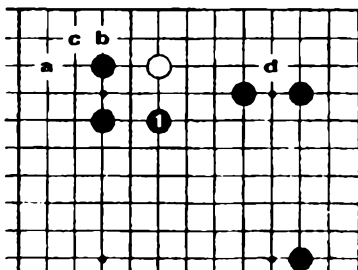
Рисунок 5 (13-40 гг.)

## §3. Блокирующие тэсудзи

В случае, если выталкивающая атака (лишение базы) неэффективна, часто бывает её альтернатива – блокировка.

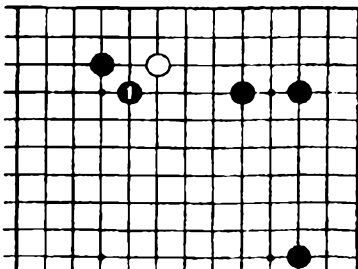
Урон, который несёт атакующая сторона из-за выживания группы противника, компенсируется усилением влияния со стороны с дальнейшим получением очков.

Блокирующие тэсудзи не столь многочисленны, как лишаящие базу, но знать их характерные особенности весьма полезно. Начнём с атаки на камень ути-коми на третьей линии.



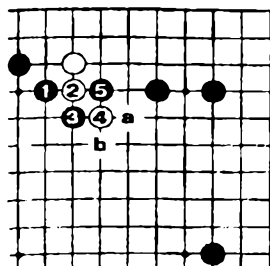
Д.37

Д.37. 1 называется «канэдзяку» (металлический угольник) – это основной приём блокировки. Теперь даже в присутствии белого камня в «а» не проходит б.«h» с ватари (ч.«с»), поэтому обычно белые играют в «d».

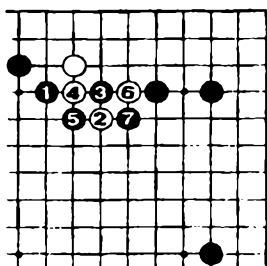


Д.38

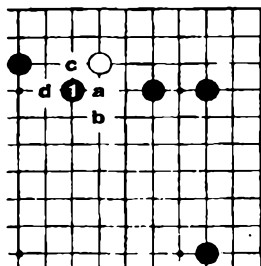
Д.38. После косуми ч. 1 выхода тоже нет, и белые обязаны приступать к организации жизни.



Д.39



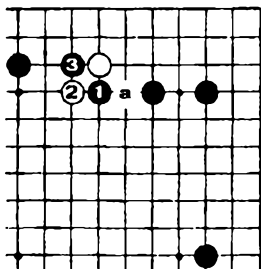
Д.40



Д.41

Д.39 и Д.40 показывают безуспешные попытки прорыва. 5 на Д.39 – судзи. Плохо 5 в «а» - 6. «b». Кэйма б.2 на Д.40 приводит к позиции аналогичной Д.39. Ещё одно блок-тэсудзи: контратэ ч.7.

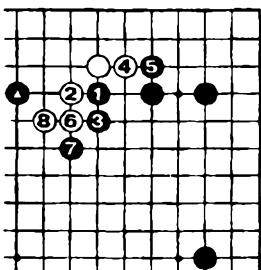
Д.41. Какэ 1 – также одно из основных запирающих тэсудзи. Если б.«а», то ч.«b» - б.«с» - ч.«d». Обычно лучшим планом для белых в подобных позициях бывает нодзоки «d» с последующим сабаки.



Д.42

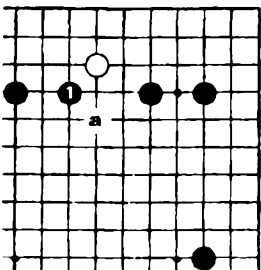
Д.42. Ход ч.1 выглядит достаточно простодушным и откровенным судзи, но он даёт блокаду, благодаря точному следующему ходу: кири-тигаи 3. Если ситё выгодно белым, то 2 они могут играть в «а» – контрудар.

Д.43. Разница с предыдущей формой – в положении камня 〇. Теперь цукэ-ноби 1, 3 также блок-судзи. 6, 8 – единственно правильная реакция, но пустой треугольник весьма неприятен. Возможно 2 в 4 или «а» сразу строясь на верхней стороне. 3 в 6 или 5 в 6 – возможные варианты.

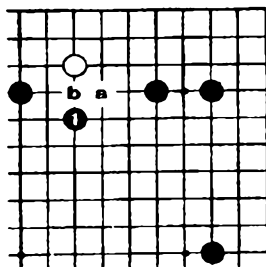


Д.43

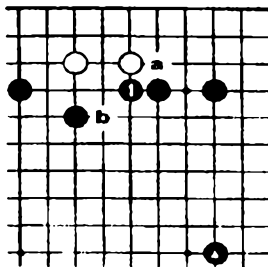
Д.44. 1 или «а» – блок-судзи, применяемое с учётом общей ситуации.



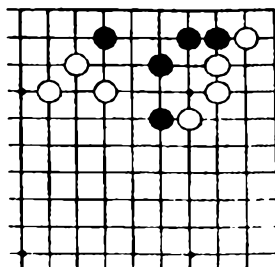
Д.44



Д.45



Д.46

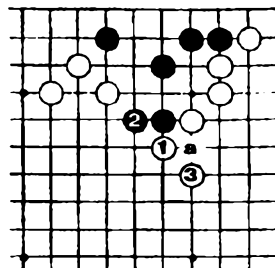


Д.47

Д.45. При таком ути-коми, вновь ч.1, ч.«а» и ч.«б» – стандарт.

Д.46. Здесь основным ходом, безусловно, будет ч.1. Если ч.«а», то б.«б», что, в связи с положением камня 9, выглядит явно нелогично.

Д.47. Ход белых. Здесь используется приём «канибасами» (охват клешней краба) – эффективный приём блокирования.



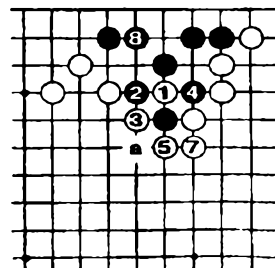
Д.48

Д.48. Выгоняя

Но сначала скажу, что и метод погони 1, 3 (или б.1 в «а») вполне приемлем. Помимо расширения правой стороны, белые сохраняют возможности атаки слабой группы.

Д.49. Ко-борьба

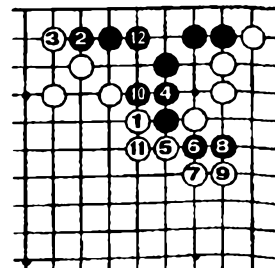
Блокировка через ко уже показана на Д.40. Чёрным опасно вступать в ко (ч.«а») и они организуют себе жизнь 6, 8.



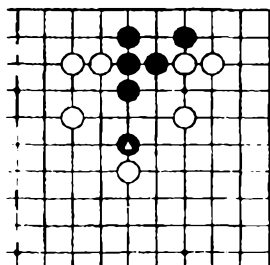
Д.49

Д.50. Самое лучшее

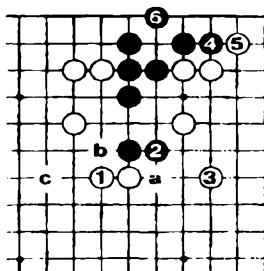
Канибасами 1 – наилучшее решение. Итог, безусловно, более выгоден, по сравнению с предыдущими диаграммами.



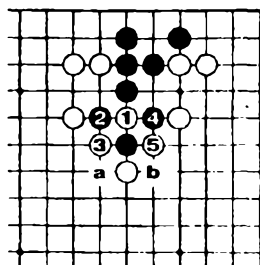
Д.50



Д.51



Д.52



Д.53

Д.51. Контратака против миаи

После тоби-цукэ **О** у чёрных миаи: ноби направо и налево. Тем не менее, и против миаи есть средство.

Д.52. Не ход!

**1** возможно лишь, если белые придают исключительное значение влиянию вниз. К **6** ходу у чёрных всё в порядке.

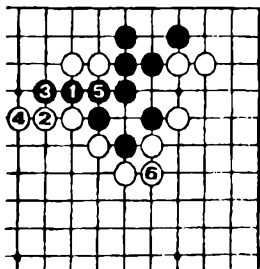
Если **1** в **2** или в «b», то ноби в противоположную сторону. Если **1** в «a» - ч.«b» - б.«с», то связи белых тонки.

Д.53. Вари-коми

**1...5** создаёт форму данго (рисовая лепёшка), окружая противника (если **2** в **4**, то б.5 с тем же). Если ч.6 в **1**, то б.«a» или «b».

Д.54. Вариант

Ханэ-коми **1**, чтобы не вступать в ко-борьбу, может устроить чёрных, но и белые, очевидно, получили достаточно



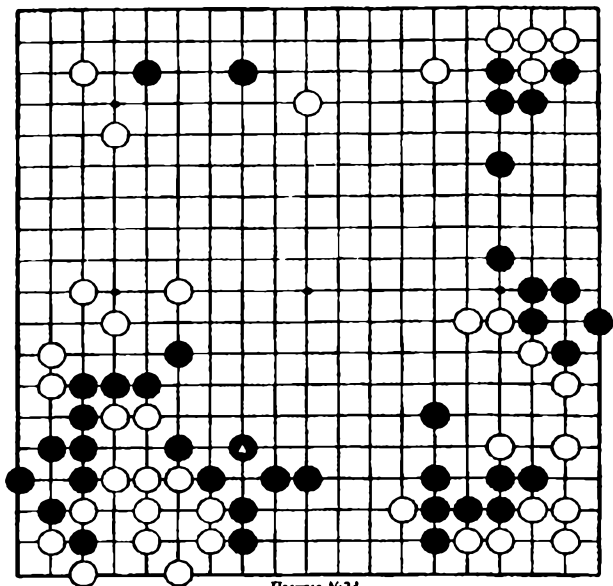
Д.54

## Партия №34

**Кадзівара (б) –**

## Охира Сюдзо

Чёрные взяли белый камень ходом О, укрепив нижнюю сторону. Белым же пора обратить взоры вверх.



Партия №34

### Д.55. Выгоняющая атака

Покажу несколько ходов до этого. Белые, с целью расширения мой, провели атаку: 1...11.

Если 2 в 3, то б.«а» - ч.2 - б.«b» и 9. 11 становятся для белых малосущественными ходами, т.к. они уже без того хорошо уплотнились слева.

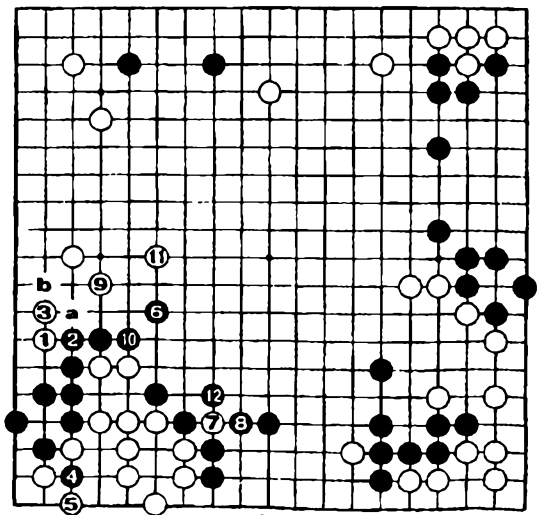


Рисунок 1  
1, 3 расширяет мойо.  
Затем 5 подкрепляет  
верхнюю сторону.

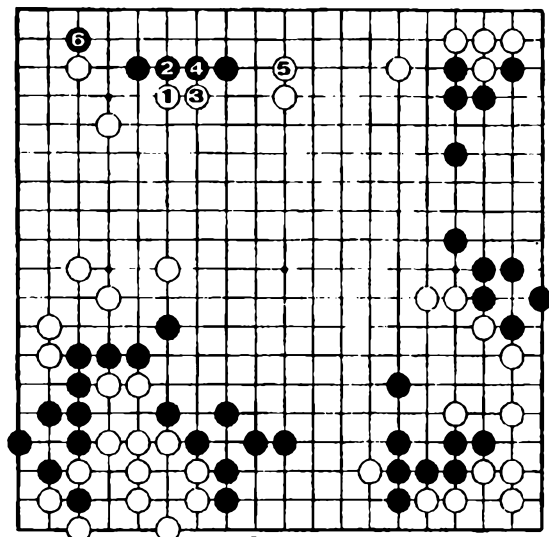
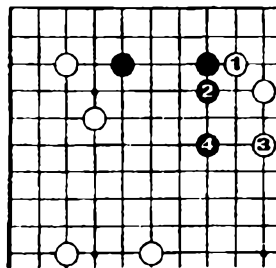
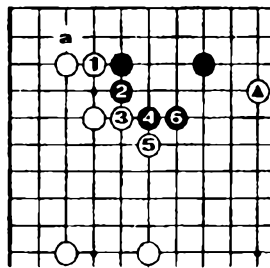


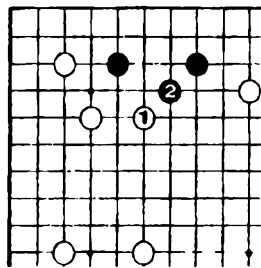
Рисунок 1



Д. 56



Д. 57



Д. 58

Д. 56. Не туда!

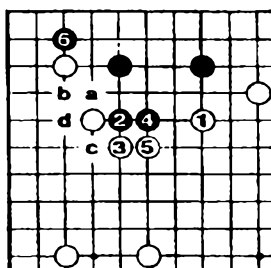
Конечно, 1, 3 с другой стороны даёт гораздо меньше очков. Левое мойо обширнее. Типичная ошибка в направлении атаки.

Д. 57. Выгоняя

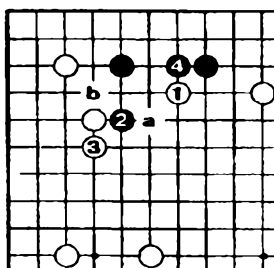
Это, в принципе, вполне возможный план. Цуппари 1, гасящее возможность цукэ ч. «а» — большой ход. Некоторое ослабление камня ♀ и некоторое увеличение территории чёрных — минусы этого, в целом, выгодного способа.

Д. 58. Мягко

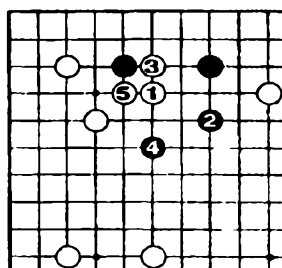
1, пожалуй, вынуждает 2, хотя логично обдумать и тэнуки. Но после ч 2 уже атакующей точки у белых нет.



Д.59



Д.60



Д.61

### Д.59. Самонадеянно

Если чёрные защитятся 4, то 5 вынудит 6, но 4 можно и в «а» - б.«b» - ч.«с» - б.«d» - ч.5 и белые несут большой урон в территории.

### Д.60. Удар цукэ

И ката 1 - ошибка. Контрудар 2 мгновенно прорывает блокаду. Если 3 в 4, то ч.3 и на б.«а» - ч.«b» - вторгаясь.

### Д.61. Атака осталась

А на б.1 нет такого контрудара. Если 2, то после 5 хода у белых осталось возможность атаковать слабую группу.

### Д.62. Идея прорыва

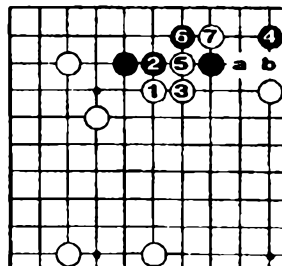
3 содержит конкретную угрозу: если, например, 4, то к 7 ходу чёрные разделены. Если же 4 в «а», то б.«b» и идея 5, 7 осталась.

### Д.63. Косуми

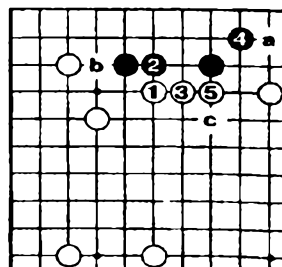
Не лучше косуми 4. Кроме 5 неплохо «а» или «b». Если 4 в 5, то б.«с». Застёжка в партии - лучший ответ на б.3.

### Д.64. Жесткость - тонкость

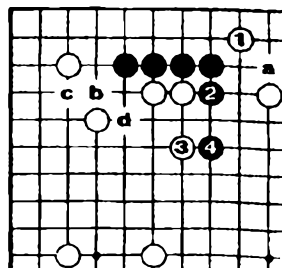
Кэйма 1 вместо нараби б.«а» оставляет позицию белых тонкой наверху. Кроме 2 возможно и определение формы: ч.«b» - б.«с» - ч.«d».



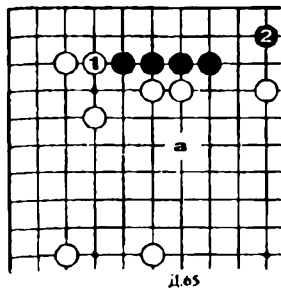
Д.62



Д.63



Д.64



**Д.65. Реальная выгода**  
1 не больше чем ход в партии. После 2, чёрные свои очки наверху получают, и ещё осталась точка для вторжения ч.«а».

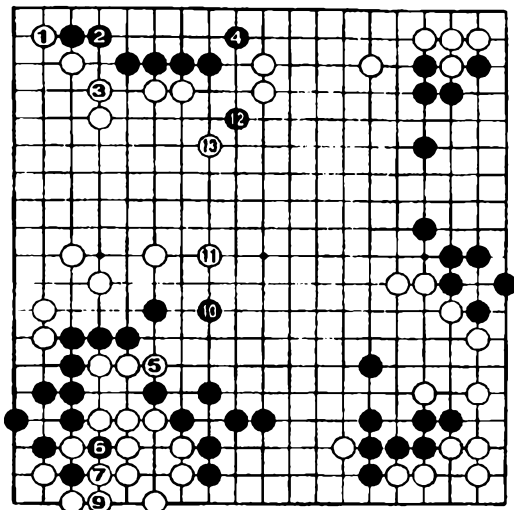
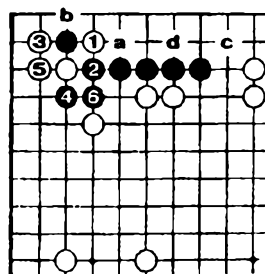


Рисунок 2

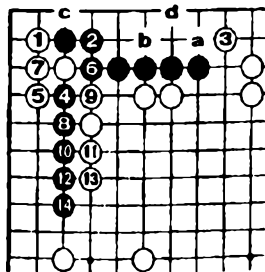
**Рисунок 2**  
2, 4 – жизненное пространство, но белые в темпе закрывают территорию и к 13 ходу даже без коми получают выигрышную позицию.

**Д.66. Захват невыгоден**  
1 ... 5 – попытка убить всю чёрную группу. Но после 6 хода глаз у чёрных нет (ч.«а» - б.«b» - ч.«с» - б.«d»). И всё же ставить на карту исход всей партии неразумно.



Д.66

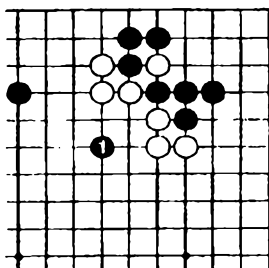
**Д.67. Сэмэй**  
3 на рисунке 2 – необходимая защита. Сэмэй после 14 хода проигран белыми. Вообще же 6.3 – жёсткий удар, если ч.«а», то б.«b» - ч.«с» - б.«d» глаз у чёрных не было бы.



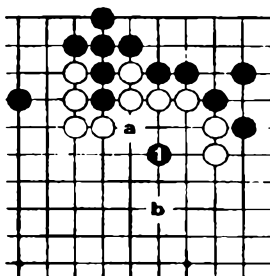
Д.67

#### §4. Тэсудзи, утяжеляющие форму

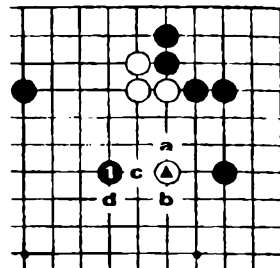
Это ходы, которые непосредственно готовят атаку. Ходы, портящие форму, лишаящие возможности сабаки. Очень часто после такого хода у противника может возникнуть мысль о жертве или размене. Будьте внимательны при этом!



Д.68



Д.69



Д.70

Д.68. Срочный пункт... во рту

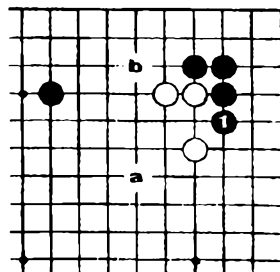
1 с треском ломает форму белых. Все ответы за белых будут плохими. Соответственно, при б. 1 форма белых была бы капитальной.

Д.69. Между трёх пунктов

1 – очень ценный ход. Если цуги б «а», то ч «b», продолжая атаку. Естественно, белым нужно было успеть самим по-пасть в 1.

Д.70. Срочный пункт... в ухе

1 – так называемый «удар по уху». Смысл его – в двойном хасами камня 4 и дальнейшей блокадой с помощью ч. «a» или ч. «b». Если на ч. 1 – цукэ-атари б. «с», то, хотя это в темпе восстанавливает коммуникации, но у чёрных есть хороший ответ «d».



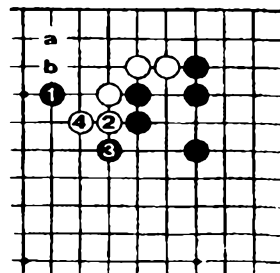
Д.71

Д.71. Фукурэ

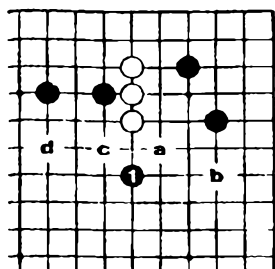
1 отнимает эластичную возможность фукурэ б.1. Далее играют б. «a» – ч. «b».

Д.72. Цель – пустой треугольник

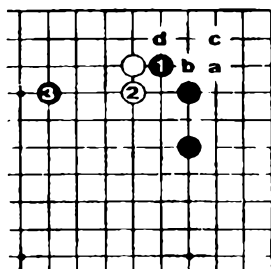
1 автоматически создаёт белым гукату. Белым стоит подумать о 2 в «a» – ч. 1 в «b» тоже неплохо.



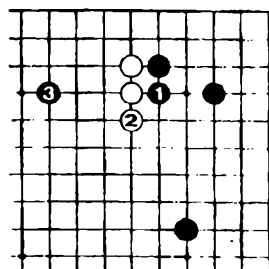
Д.72



Д.73



Д.74



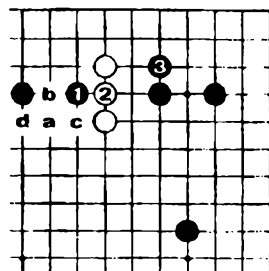
Д.75

### Д.73. Боси

1 – эффективный способ атаки. Если б.«а», то ч.«б», а если б.«с», то ч.«д». Плохо ч.«б» – б.1 и белые быстро уходят.

### Д.74. Сначала утяжелить.

Косуми 1 готовит атаку 3. Если сразу 1 в 3, то возможен размен б.«а» или б.«б» – ч.«а» – б.«с» – ниданбан – сабаки.



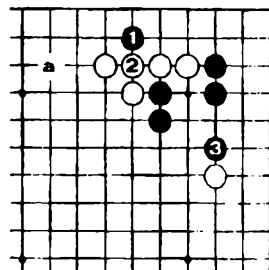
Д.76

### Д.75. Изнутри

Утяжелив форму белых обменом: 1-2, чёрные атакуют 3. Это – очень распространённый приём.

### Д.76. Снаружи

Здесь тот же приём осуществлён с другой стороны. Лучше уж 2 в «а» – ч.«б» – б.2 с дальнйшим пути б.«с». Может быть чёрным стоит на б.«а» ответить ч.«д».



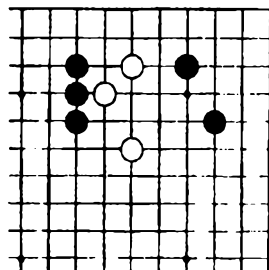
Д.77

### Д.77. Нодзоки

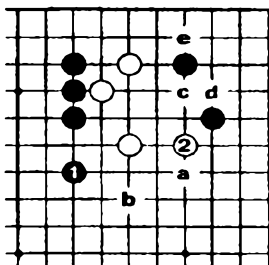
Очень частое тэсудзи, утяжеляющее форму противника. После обмена: 1 - 2 у чёрных появляется хорошая цель: хасами ч.«а».

### Д.78. Предусмотреть форму

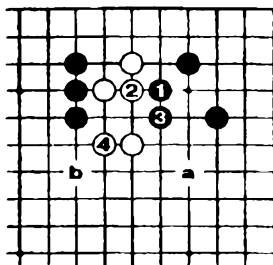
Ход чёрных. Белые стоят глгохо, но правильный выбор атаки затруднителен.



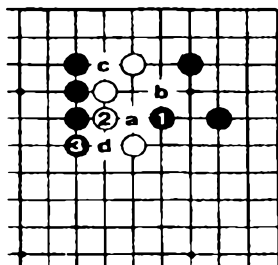
Д.78



Д.79



Д.80



Д.81

Д.79. Нажим не помогает  
2 парирует атаку. Если 1 в 2 или в «а», то б.«b»,  
уходя. В углу осталось б.«с» - ч.«d» - б.«е».

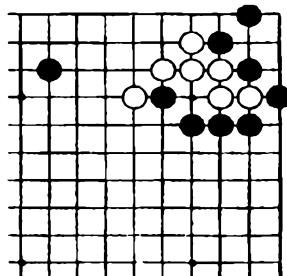
Д.80. Прямолинейно  
Не ведёт к цели и нодзоки 1. После столь от-  
кровенной атаки белые получают миаи: «а» и «b»  
без хлопот.

Д.81. Основное правило  
1 – подлинно сильное нодзоки. После 3 белым  
предстоит трудная защита. Если б.2 в «а», то  
ч.«b» и надо соединиться в «с». Белым очень не-  
достаёт пункта «d», как на предыдущей диаграм-  
ме.

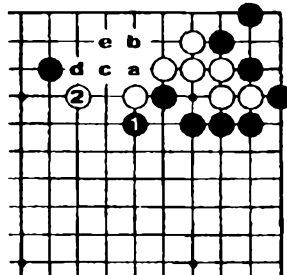
Д.82. Два утяжеляющих тэсудзи  
Ход чёрных. Где точка, с которой начинать ата-  
ку?

Д.83. Лёгкое сабаки  
Ханэ 1 чёрные сыграли, чтобы не допустить не-  
приятного атэ белых. Но лёгкий ответ 2 избавля-  
ет от затруднений. Если далее ч.«а», то б.«b» -  
ч.«с» - б.«d». А если на б.2 - ч.«е», то б.«а» и  
атаки опять не получится.

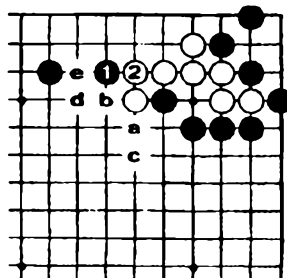
Д.84. Прямое нодзоки  
Это – правильный выбор направления, но не-  
верная точка. После 2 на ч.«а» последует б.«b» с  
выходом. На ч.«с» - б.«d» - ч.«е» - б.«а».



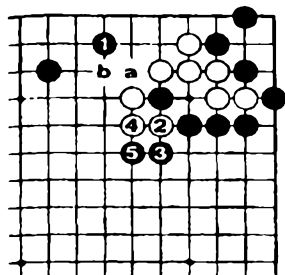
Д.82



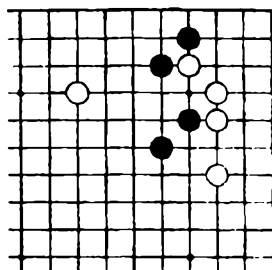
Д.83



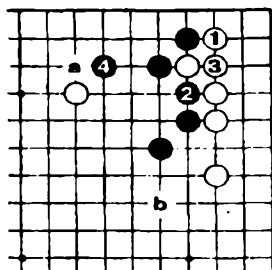
Д.84



Д.85



Д.86



Д.87

### Д.85. Кэйма

Правильно: кэйма-нодзоки 1. После 5 хода взятие не даст белым глаз из-за ч.«а». Если 2 в «а», то ч.5 и всё это гораздо жёстче, чем на предыдущей диаграмме.

### Д.86. Контркияси

Ход белых. Как утяжелить форму чёрных?

### Д.87. Навстречу желаниям

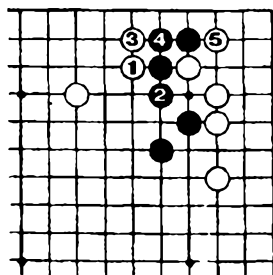
1 – стандарт, но 2, 4 дадут чёрным стабильность. Если чёрным не нравится осас «а» на верхней стороне, 4 можно сыграть в «b».

### Д.88. Контрудар – цукю

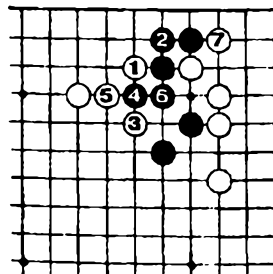
Это – лучший план. Чёрным ничего не остаётся кроме бегства. Их ждёт жёсткая атака.

### Д.89. Нижнее цуги

Хотя при таком соединении чёрные в итоге получают один глаз и хорошие надежды на второй, всё равно их позиция здесь и на предыдущей диаграмме значительно уступает Д.87. Тэсудзи 1 работает весьма эффективно.



Д.88



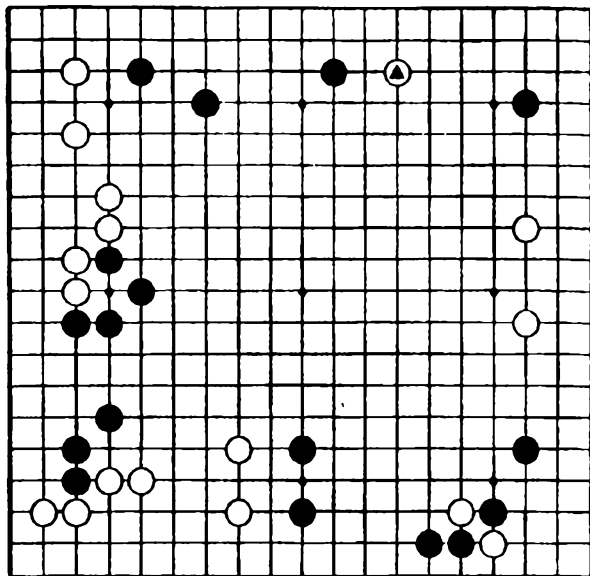
Д.89

## Партия №35

Кадзивара (ч) –

Исида Ёсио

Ути-коми ▲ нарушило плавный ход партии, где оба соперника занимались спокойным ограждением территории. Это – последний бой перед ёсэ.

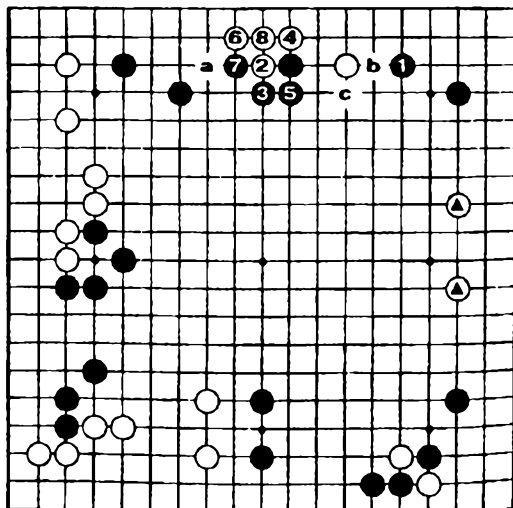


Партия №35

## Д.90. Здравомысленное симари

1 сыграно логично, но результат никак не может устроить чёрных. Если ч.«а», то б.«ф» и цукэ ч.«с» не работает. В присутствии камней ▲ блокада не родит эффективного влияния.

Если 2 в 7, то опять же ч.3, но б.2 гораздо лучше, это удачное сабаки.

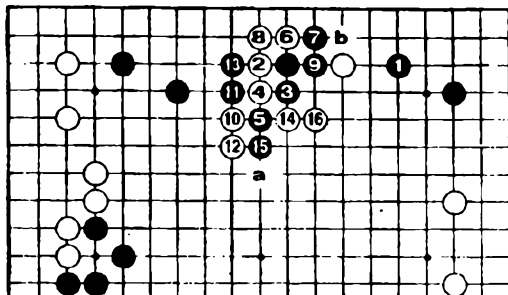


Д.90

## Д.91. Сильное противодействие

Очень агрессивный план.

Серия 5...11 – блокирующее тэсудзи, но белых выручает миаи после 16 хода: б.«а» либо б.«b».



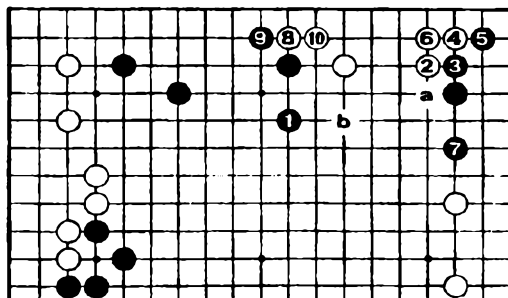
Д.91

## Д.92. Вяло

Тоби 1 – желание обойтись без драки. Но это и приносит чёрным немного.

После 10 хода баланс территорий таков, что в ёсэ белые не должны потерять преимущество коми.

Если 5 в «а» - б.б - ч.«b» блокируя, то вновь из-за присутствия никенбаки белых справа, это будет неэффективно.



Д.92

## Рисунок 1

Как известно, обычно атака с цукэ не начинается. Но здесь эта мера направлена на утяжеление формы противника. Цель 2...6 – лёгкое сабаки.

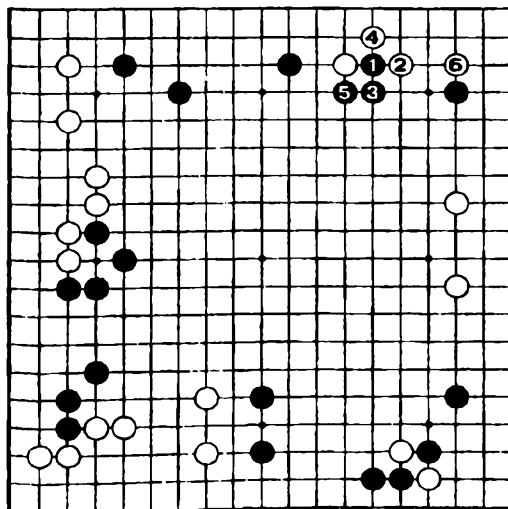
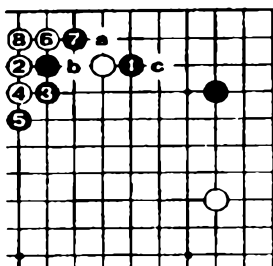
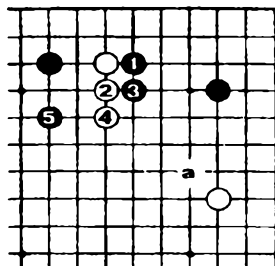


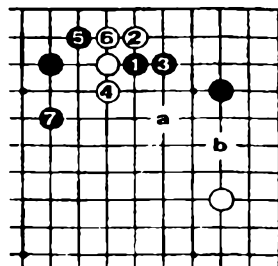
Рисунок 1



Д.93



Д.94



Д.95

### Д.93. Возможны варианты

Положение камня 1 иное, чем на Д.91 (ч.«с»). Это во многом меняет вариант. Если далее б.«а»), то хорошо цуги ч.«б».

### Д.94. Идея атаки

Защита 2, 4 шла навстречу желаниям чёрных. Они утяжелили форму противника и укрепились с обеих сторон. Затем ката-цуги ч.«а» угрожает начать тяжёлую мотарэ-атаку.

### Д.95. Нижнес ханэ

Это не будет сабаки для белых. 7 идеально прикрывает верхнюю сторону: в углу белые тоже зажаты. В дальнейшем «а» и «б» – миаи.

### Д.96. Навстречу желаниям...

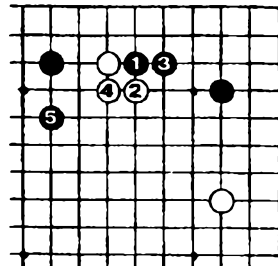
...чёрных и такой план с верхним ханэ. Та же ситуация: белые стоят тяжело.

### Д.97. Напрасно

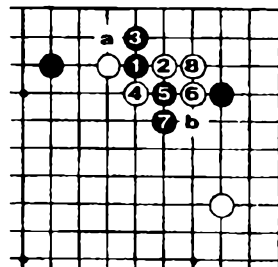
Поэтому хасами-цукэ 2 вынуждено. Белые предлагают размен; 3 – напрасное упорство. После 8 у белых миаи: «а» и «б» и у чёрных плохо.

### Д.98. Блокада

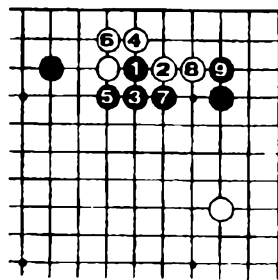
Лучшего, чем ноби 3 нет. А вот 6 – ошибка. 7, 9 устанавливает блокаду и белым выжить будет крайне трудно.



Д.96



Д.97



Д.98

## Рисунок 2

1...5 делают верхнюю территорию чёрных довольно большой; 6 – непрочное ватари. Затем чёрные укрепились на правой стороне «а» и получили вполне достаточно.

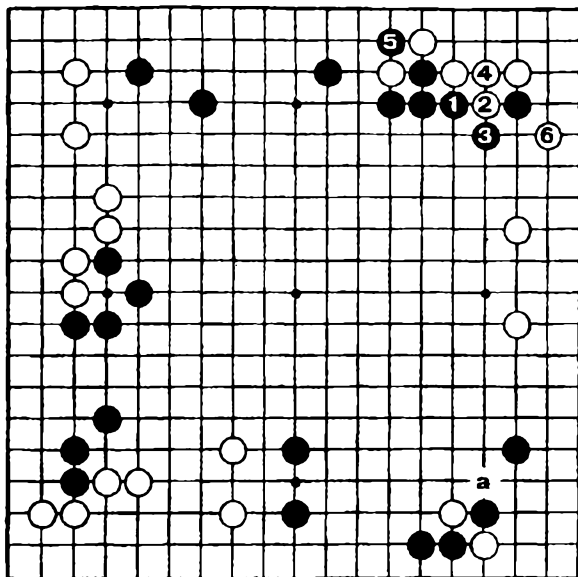
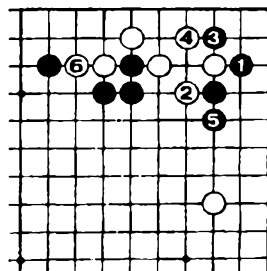


Рисунок 2

## Д.99. Ко-борьба

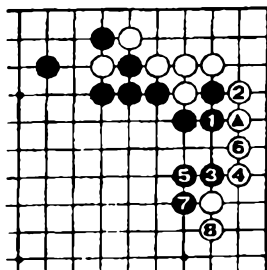
Ханэ 1 давало немного, благодаря эластичной форме ко 2, 4.



Д.99

## Д.100. Адзи

Непрочная связка и у чёрных ещё осталось комбинация справа, сильно прижимающая противника.



Д.100

## Пусть камни отдохнут Вечно юные годы

В 15 лет Кадзивара потерял отца. Как старший мужчина он до сорока с половиной лет поддерживал младшую сестру.

Три года было отдано военной службе. «Обстоятельства, увы, не благоприятствовали», – говорит он, и в этих словах нет и тени рисовки. Но может быть, благодаря этому он в юности не растрачивал себя попусту. Возможно, поэтому он сохранил ровный и мягкий характер.

Увлечения Кадзивары – чтение нарастаев китайских стихов и уход за садовыми деревьями – сами красноречиво говорят за себя. Другого отдыха он практически не знает.

Впрочем, кажется, эти редкие моменты досуга были ему менее дороги, чем основное занятие. С молодости он со всем старанием изучал законы движения камней. В 1943 году, в двадцать лет, он получил 5 дан. В тот же год его учитель Сэкияма Риити, обладатель (первый!) титула Хонинбо был вынужден сдать финальный матч второго розыгрыша титула Хонинбо Хасимото Утаро ввиду болезни (при счёте 0:1- п.п.). Шёл разговор о возможности ученику заменить в матче своего учителя.

В 1947 году вместе с Маздой Нобуаки и Сакатой Эйю, Кадзивара вышел из Нихон Ки-ин и они создали так называемое «Новое общество иго». Как представитель этой новой организации, вызвал на матч самого Го Сэйгэна, но, проиграв (чёрными, без коми), осознал, что искусство его не созрело ещё и вернулся в Нихон Ки-ин. Одно время носил второе имя Морино Иасмацу.

В 1960 году Кадзивара пришёл в зал Китани и помогал растить молодёжь. А с 1965 года, когда умер его учитель Сэкияма Риити, он взял под свою опеку и молодых игроков Кансай Ки-ин

Ему за 50, но его девиз: «Пусть расцветают сто цветов» – помощь молодым игрокам помогает самому учителю сохранить вечную юность.

Перевод 1989 года