

ПРАВИЛА

и основы стратегии



ИГРА ХХI ВЕКА

围棋

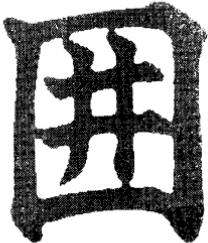
Го

碁



Содержание:

Предисловие	3
Правила Го.....	4
Объяснение правил	5
Глава № 1	6
Степени свободы	6
Захват камней.....	9
Запрет самоуничтожения.....	12
Ответы на задачи главы №1	14
Глава № 2	17
Правило "ко".....	17
Территория	19
Ответы на задачи главы № 2	22
Глава № 3	24
Живые и мертвые группы.....	24
Подсчет очков	25
Ответы на задачи главы №3	27
Основы Го.....	28
Пример партии	30
Глава № 4	33
Технические приемы	33
Ответы на задачи главы №4	38
Глава № 5	40
Ложный глаз.....	40
Ответы на задачи главы №5	43
Глава № 6	43
Большой глаз	43
Секи	46
Ответы на задачи главы №6	50
Глава №7	51
Ко-борьба	51
Этика Го	55

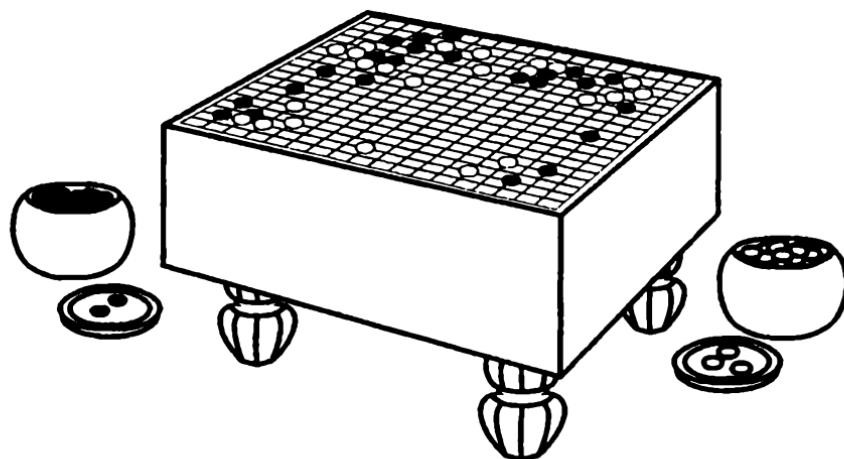


棋

Го — одна из наиболее древних игр, дошедших до наших дней. Её возраст — около 5 тысяч лет. В отличие от многих других игр, Го практически не претерпела существенных изменений за все время своего существования. Изобретена эта игра была в Китае, но наибольшего расцвета достигла в Японии и Корее. Первоначально Го была привилегией японского императорского двора и аристократии, но затем постепенно стала проникать во все слои общества. В скором времени уровень игры в Го стали рассматривать как своеобразный показатель интеллектуального и умственного развития человека, что способствовало появлению профессиональных игроков и преподавателей. В свою очередь, это послужило важным фактором развития и совершенствования теории игры. В настоящее время в Японии, Корее и Китае проводится большое количество соревнований по Го, как профессиональных, так и любительских. Издается огромное количество периодической литературы и книг. Европейцы впервые познакомились с Го только в конце XIX века. За это время, особенно после второй мировой войны, игра распространилась по всему миру. В настоящее время национальные федерации существуют во всех странах Европы и Америки. Ежегодно проводятся чемпионаты Европы и Мира, как среди любителей, так и среди профессионалов. Как спорт, искусство и наука, Го является одним из величайших наследий человеческой культуры. Эта игра доставляет большое эмоциональное наслаждение, вызываемое грамотной, логически последовательной и яркой игрой.

Предисловие

Перед Вами книга, раскрывающая совершенно новую область познания – это мир Го. Этот мир настолько необозрим, что даже спустя многие годы странствий по нему Вы не сможете в полной мере открыть для себя все его богатства и тайны. Но с каждым шагом знакомства Вам обеспечено чувство глубокого удовлетворения от соприкосновения с волшебным миром Го. А прочитав эту книгу, Вас невозможно будет оторвать от игры. Поэтому остается главное — правильно погрузить Вас в мир этой древнейшей игры на планете. Эта книга — последовательное и подробное объяснение правил игры Го. Каждый ее раздел посвящен объяснению отдельного понятия. В каждом разделе есть задачи, позволяющие проверить полученные знания. После знакомства с третьим разделом Вы можете начать играть, но при этом не забудьте прочитать оставшиеся разделы. Лучшим способом обучения является игра, она же и Ваш лучший экзаменатор. Успехов Вам!



Правила Го

1. Играют два игрока. Вначале игры доска пуста. Первый ход делают черные. Ходят по очереди.
2. Ход состоит в постановке камня на незанятое пересечение двух линий доски. Поставленный камень не двигается. При занятии последней степени свободы у камней соперника, они должны быть сняты с доски. Сбитые камни хранятся до конца партии.
3. Запрещается делать ход, лишающий свою группу последней степени свободы, за исключением случаев захвата одного или более камней соперника.
4. Запрещено повторение позиции ранее бывшей на доске (правило ко).
5. Когда нет ходов приносящих очки, можно пропустить ход — пас. Если соперник тоже пас, партия заканчивается, начинается подсчет очков.
6. Перед подсчетом очков заполняются нейтральные пункты. Затем снимаются все мертвые камни и прибавляются к сбитым камням.
7. Каждый игрок получает по одному очку за каждый пункт своей территории и за каждый сбитый камень. Цель игры — набрать очков больше чем соперник. Побеждает тот, у кого сумма очков больше.
8. Для устранения преимущества первого хода, черные выплачивают белым компенсацию (коми). Для доски 19x19, коми составляет 6,5 очков. Половинка очка устраивает возможность ничьи. Для меньших размеров доски, по договоренности, коми может быть меньше.

В Го можно играть, используя гандикап (фора). Более слабый игрок, в зависимости от уровня игры, предварительно выставляет на доску форовые камни. Затем делает ход более сильный игрок, обычно играющий белыми. Максимальное количество форовых камней — 9. Форовые пункты отмечены на доске. Один разряд равен камню форы. Существует общепринятая система разрядов. Максимальный уровень игры оценивается, как 9 дан. Дан — это мастерский ранг. Даны, присваиваются национальными спортивными федерациями по результатам выступлений в турнирах. Минимальный дан — первый. Начинающим игрокам присваивается начальные разряды — кю. Прочитавший правила, может считать себя 30 кю. Максимальный кю — первый.

Объяснение правил

Чтобы сыграть в Го, нужны доска, камни и соперник. На досках, используемых для проведения турниров, начерчены 19 вертикальных и 19 горизонтальных линий. Обычно 180 черных и 180 белых камней достаточно для полноценной игры. Для изучения технических приемов используется доска 13x13. Чтобы освоить правила наилучший вариант игрового поля 9x9. Главное преимущество его в том, что партии не занимают много времени. Партнером по Го может стать любой, кто хочет обучиться этой замечательной игре, родственник или товарищ. Простейший путь найти соперников для начала занятий — присоединиться к новичкам в местном Го клубе.

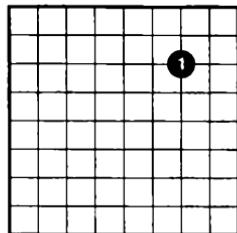


рис. 1

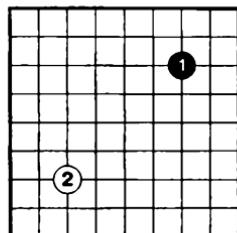


рис. 2

Рис. 1. Начало игры очень простое — доска пуста. Играющий черными камнями делает первый ход. Ход заключается в постановке камня на пересечение линий.

Рис. 2. Затем ход делают белые: ставят свой камень.

Рис. 3. Партия продолжается поочередными ходами черных и белых. Ходить можно в любой не занятый пункт доски (кроме запрещенных правилами). Можно ходить на крайние линии и в углы.

Рис. 4. Цель игры — установить контроль над большей частью доски, чем у противника. Игроки получают очки за окруженные пустые пересечения (территорию) и за камни противника, которые они захватили. Пример: Белые окружили 20 пунктов. Черные окружили 28 пунктов.

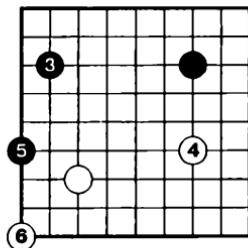


рис. 3

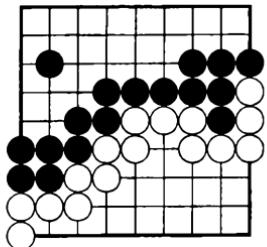


рис. 4

Глава № 1

В Го есть два способа получения очков. Один заключается в окружении территории, другой — в окружении камней противника. Начнем с окружения камней.

Степени свободы

рис. 5

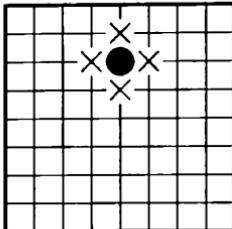


Рис. 5. У одного камня обычно четыре **степени свободы**. Это соседние пустые пункты, напрямую связанные линией с пунктом на котором стоит камень.

Рис. 6. У этого черного камня лишь одна степень свободы.

рис. 6

Рис. 7. Если белые сделают ход 1, камень черных теряет последнюю степень свободы и снимается с доски.

рис. 7

Рис. 8. Так выглядит позиция после снятия камня. Захваченный камень белые хранят до конца партии.

рис. 8

Вы можете захватить сразу и больше одного камня. Если камни напрямую связаны линией, они называются **соединенной группой** камней.

Рис. 9. Здесь изображены группы из двух камней — черные соединены, белые нет.

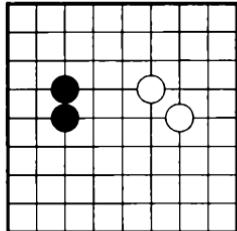


рис. 9

Рис. 10. Если же мы хотим соединить белые камни, то необходимо добавить третий. Кстати, с точки зрения эффективности использования ходов, соединяющий камень не обязательно ставить. Целесообразно соединиться в случае попытки черных разъединить эти два камня, ходом в А.

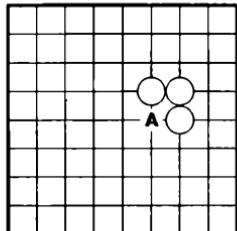


рис. 10

Рис. 11. Группа соединенных камней, может быть какой угодно большой. Стремитесь к соединению своих групп, но применяйте прямые соединения только в случае крайней необходимости.

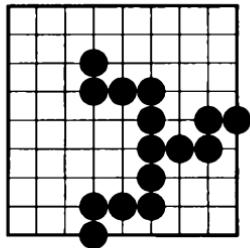


рис. 11

Рис. 12. Изображенные группы белых и черных камней, разделены. Разделенные камни легче атаковать и уничтожать. Старайтесь не допускать разделения ваших групп камней.

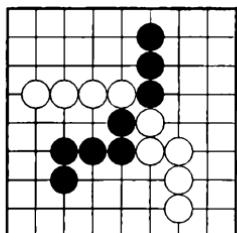


рис. 12

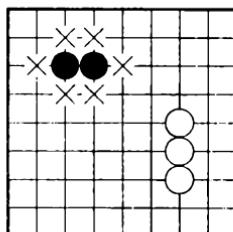


рис. 13

Степени свободы группы считаются, так же как и для одного камня. **Степень свободы** — свободный пункт, соединенный с группой камней прямой линией.

Рис. 13. У этой черной группы, состоящей из двух камней, шесть степеней свободы. А теперь посчитайте степени свободы у белой группы из трех камней.

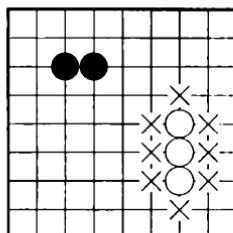


рис. 14

Рис. 14. У белой группы восемь степеней свободы. Чем больше группа камней, тем сложнее ее сбить и тем легче ее защищать.

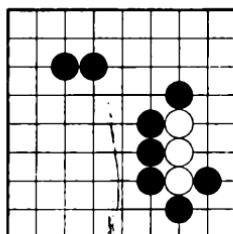


рис. 15

Рис. 15. Соседние пункты, занятые камнями противника, степенями свободы не считаются. Посчитайте сейчас степени свободы у белой группы.

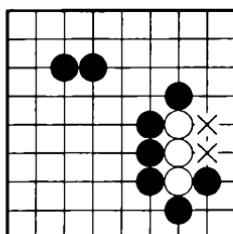


рис. 16

Рис. 16. У белых осталось две степени свободы. Для того чтобы сбить эту группу достаточно два хода — **темпа**. Группы, у которых осталось две степени свободы, это объекты для атаки.

Захват камней

Захват группы камней происходит, так же как и захват одного камня. После того как все степени свободы группы заняты противником, камни снимаются с доски и хранятся отдельно до конца партии.

Рис. 17. У черных в этом примере только одна степень свободы. Такая ситуация называется "атари".

Рис. 18. Занимая ходом 1 последний свободный пункт черной группы, белые обязаны снять три черных камня с доски.

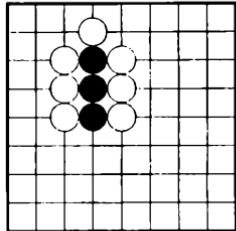


рис. 17

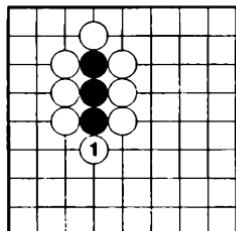


рис. 18

Рис. 19. Это финальная позиция. Снятые камни приносят белым 3 очка. Еще 3 очка приносит территория, образовавшаяся после снятия черных камней. Всего 6 очков.

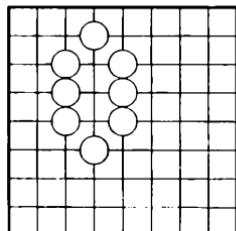


рис. 19

Рис. 20. Шесть белых камней в углу находятся в положении атари. Кстати, их атакуют всего лишь четыре камня черных. Форма белых крайне бестолковая. Избегайте подобных форм.

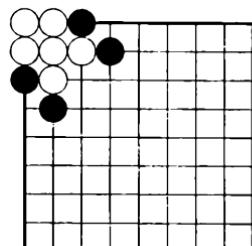


рис. 20

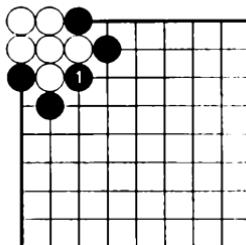


Рис. 21. Следовательно, ходом 1 черные могут уничтожить эту группу. Результатом неудачного расположения камней, обычно, является их захват.

рис. 21

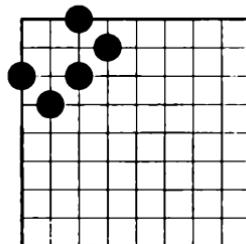


Рис. 22. После снятия камней получилась такая позиция. Страйтесь, в начале партии, не ставить свои камни на крайние линии. Ходы по краям доски используйте на завершающем этапе партии, для оформления границ своей территории.

рис. 22

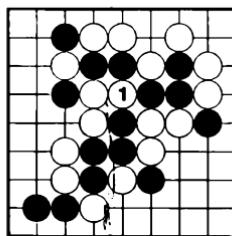


Рис. 23. Одним ходом можно сбить несколько групп соперника. Например, играя в 1, белые захватывают три группы черных, снимая при этом девять камней. Ход, который преследует несколько целей, значительно эффективнее одноцелевого.

рис. 23

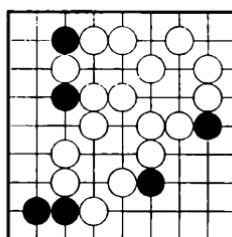
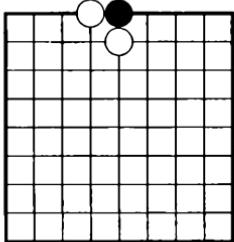
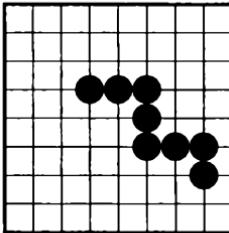


Рис. 24. Вот, что получилось после снятия. Черные разгромлены. Если бы эта позиция встретилась в реальной игре, вряд ли бы черные продолжили борьбу.

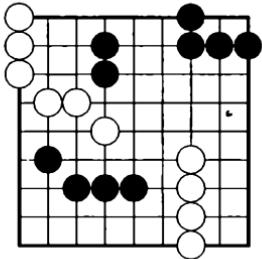
рис. 24



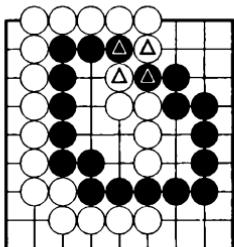
Задача 1



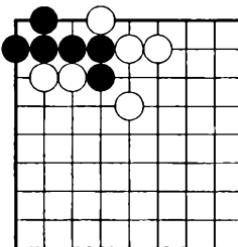
Задача 2



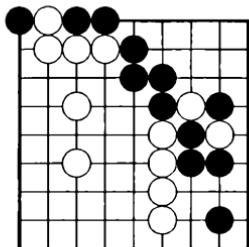
Задача 3



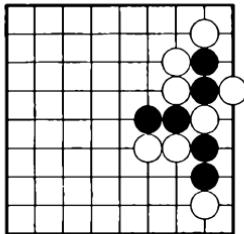
Задача 4



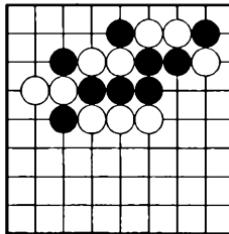
Задача 5



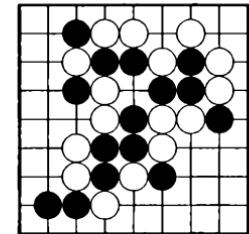
Задача 6



Задача 7



Задача 8



Задача 9

Задача 1. Каким ходом белые могут захватить черный камень?

Задача 2. Посчитайте количество камней и степеней свободы в этой группе.

Задача 3. Посчитайте количество групп и камней в каждой группе.

Задача 4. Соединены ли помеченные черные камни? А белые?

Задача 5. Сколько степеней свободы у черной группы?

Задача 6. Найдите все группы с одной степенью свободы.

Задача 7. Как белым одним ходом сбить два камня?

Задача 8. Сколько камней черных, белые могут захватить одним ходом?

Задача 9. Ход черных. Какое максимальное количество камней могут спасти черные?

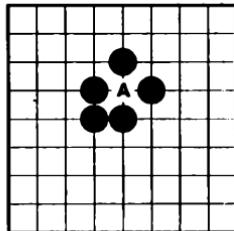


рис. 25

Запрет самоуничтожения

Самоуничтожение (лишение своего камня или группы камней последней степени свободы) запрещено. Но есть исключение из этого правила: если таким ходом сбивается один или больше камней противника, то такой ход разрешен.

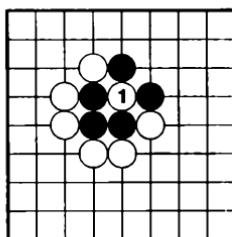


рис. 26

Рис. 26. Если белые сумеют взять в атари черные камни, то ходом 1 они лишают черных последней степени свободы и, следовательно, обязаны снять их с доски.

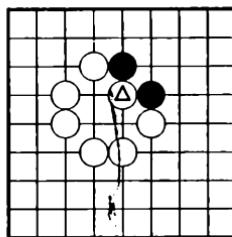


рис. 27

Рис. 27. Это полученный результат. У белого камня теперь две степени свободы, и он остается на доске.

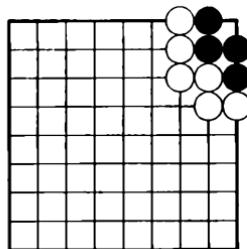


рис. 28

Рис. 28. Вот другая позиция, где черные стоят под атари. У черных одна степень свободы внутри их группы.

Рис. 29. Белым можно играть в 1, потому, что этим ходом они захватывают четыре камня.

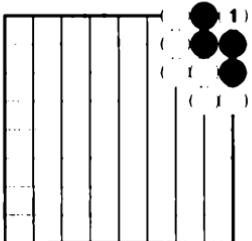


рис. 29

Рис. 30. В полученной ситуации, у камня в углу две степени свободы, он остается на доске. Белые получают 4 очка за сбитые камни и 4 очка за образовавшуюся территорию.

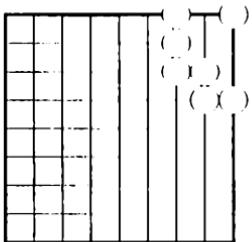
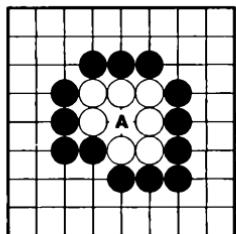
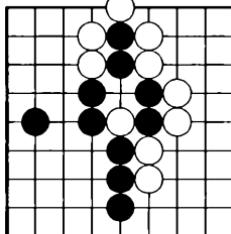


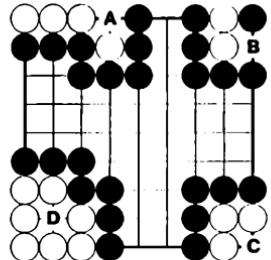
рис. 30



Задача 10



Задача 11



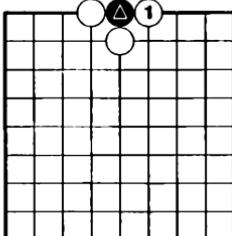
Задача 12

Задача 10. Можно ли белым играть в А? А черным?

Задача 11. Как белые могут захватить черные камни? Сколько?

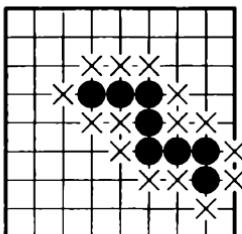
Задача 12. Белым разрешен ход в один из четырех пунктов: А, В, С или Д. В какой?

Ответы на задачи главы №1



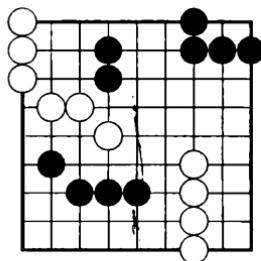
Ответ 1. Белые могут сыграть 1, и снять помеченный камень с доски. Всего, на захват стоящего на краю доски камня, белые потратили три хода.

Ответ 1



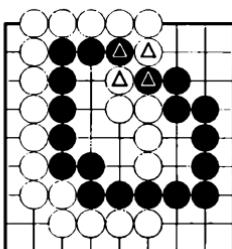
Ответ 2. В группе черных, восемь камней. Степеней свободы — 15. Для того чтобы сбить эти камни, белым потребуется 15 ходов. Говорят: у черных 15 темпов.

Ответ 2



Ответ 3. На доске восемь групп камней — четыре черных и четыре белых. Количество камней — 1,2,3,4 белого цвета, и 1,2,3,4 черного цвета.

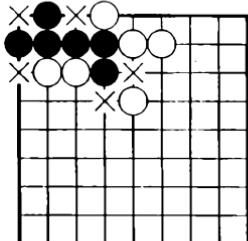
Ответ 3



Ответ 4. Помеченные черные камни часть одной группы, значит, они соединены. Помеченные белые камни не соединены.

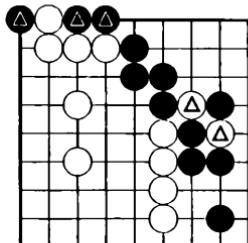
Ответ 4

Ответ 5. У черной группы пять степеней свободы. Для полного окружения черных, белым потребуется заполнить их все. Последний ход должен быть в угловой пункт.



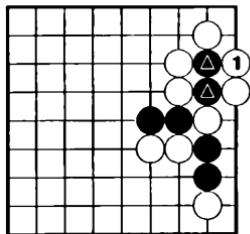
Ответ 5

Ответ 6. В положении атари находятся четыре отмеченные группы. Каждая из них может быть уничтожена одним ходом соперника.



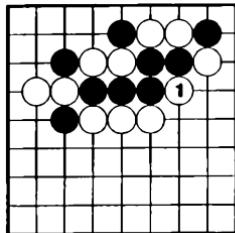
Ответ 6

Ответ 7. Играя 1, белые убивают два отмеченных камня. Кстати, если белые не сбьют эти камни, то черные, в качестве защиты, могут сбить камень белых. Какой?

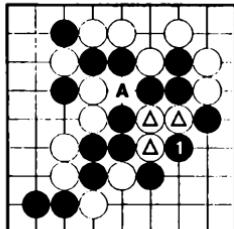


Ответ 7

Ответ 8. Играя 1, белые убивают пять черных камней. В этой задаче, как и в предыдущей, под атари стоят камни не только черных, но и белых. Какие?

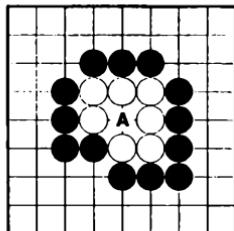


Ответ 8



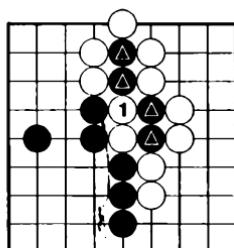
Ответ 9. Играя 1, черные сбивают три отмеченные белых камня и спасают семь своих. Ход в А, для черных является запрещенным, так как это последняя степень свободы для 9 камней.

Ответ 9



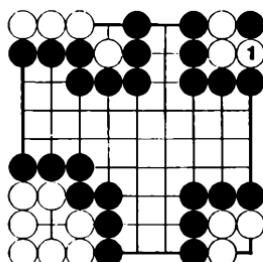
Ответ 10. Белым играть в А запрещено, так как они остаются без степеней свободы. Черные, сыграв в А, захватывают семь камней, поэтому для них этот ход разрешен.

Ответ 10



Ответ 11. Играя 1, белые убивают четыре черных камня. Этим ходом, белые не только уничтожают отмеченные камни черных, но и спасают свой камень находившийся под атакой.

Ответ 11



Ответ 12. Белые могут играть 1 (В). Только этим ходом они захватывают камень черных, и освобождают степень свободы для своих камней. Остальные варианты ходов запрещены правилами.

Ответ 12

Глава № 2

Половина правил описывает, как захватывать камни. Вторая половина описывает, как захватывать территорию. В этой главе мы изучим важное правило "ко", и научимся считать территорию в конце партии.

Правило "ко"

Рис. 31. Посмотрите на эту позицию. У белого камня в середине только одна степень свободы.

Рис. 32. Ходом 1, черные могут захватить этот камень.

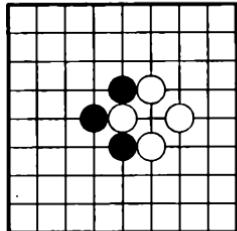


рис. 31

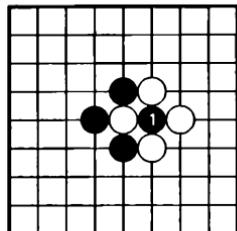


рис. 32

Рис. 33. В итоге, уже у черного камня только одна степень свободы.

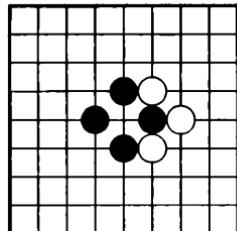


рис. 33

Рис. 34. Если бы белые могли захватить этот камень ходом 2...

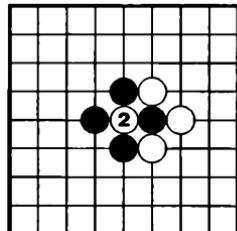


рис. 34

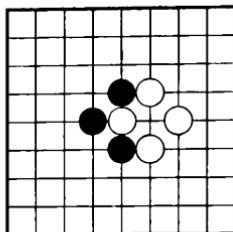


рис. 35

Рис. 35. ...мы бы вернулись к исходной позиции. Теперь черные могут захватить камень, и так далее до бесконечности — игра теряет смысл. Чтобы этого не произошло, вводится ограничение — **правило "ко"**. Запрещено повторять позицию ранее бывшую на доске. Это значит, что ход белых 2 запрещен. Дословно, в переводе с японского языка, ко означает вечность.

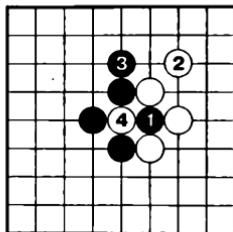


рис. 36

Рис. 36. Белые могут сделать любой другой ход, и если черные не соединят свой камень, тогда ход 4 становится разрешенным. На доске добавилось два камня, поэтому позиция на всей доске не повторилась. Бесконечности не будет, так как количество пунктов на доске ограниченно.

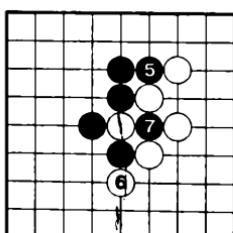


рис. 37

Рис. 37. После хода 4, черные не могут сразу сбить камень белых. Они должны сделать другой ход, и если белые не соединят свой камень, тогда ход 7 становится разрешенным. Игра продолжается. Другими словами, в позиции ко, бить камень противника можно только через ход.

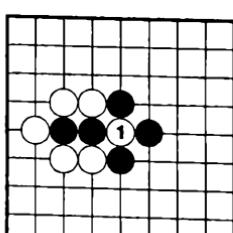


рис. 38

Рис. 38. Правило ко применяется только для предупреждения бесконечного захвата **одного** камня. В этой позиции белые ходом 1 могут захватить два камня.

Рис. 39. Это не позиция "ко", так как белые захватили более одного камня, поэтому черным разрешено играть 2.

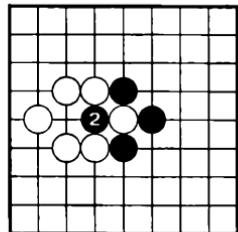


рис. 39

Рис. 40. В итоговой позиции у помеченного камня две степени свободы, и белые не могут его захватить. Значит, нет проблемы бесконечности. К тому же, итоговая позиция отличается от исходной позиции.

Территория

Территория — свободные пункты доски, окруженные камнями одного цвета. В конце партии игрок получает очко за каждый пункт территории, так же как и за каждый захваченный камень.

Рис. 41. Это финальная позиция партии. В течение этой партии черные захватили три камня, а белые один. Для черных нет ходов, приносящих им очки. Поэтому они говорят: "Пас". Для белых так же нет ходов, приносящих им очки. Они, возможно, тоже пропадают. После обоюдных пасов игра заканчивается. Начинается подсчет очков каждого игрока.

Рис. 42. Черные получают 12 очков за свою территорию, и 3 очка за сбитые камни. Всего — 15 очков.

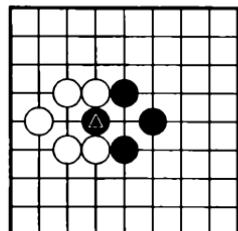


рис. 40

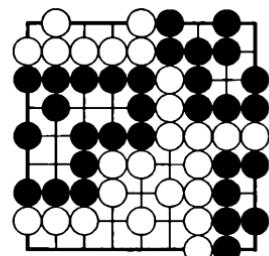


рис. 41

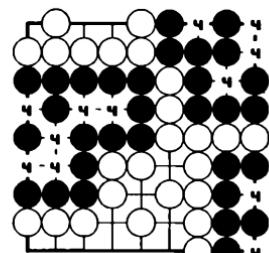


рис. 42

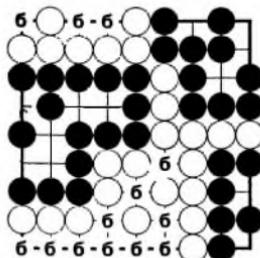
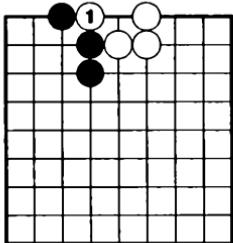


рис. 43

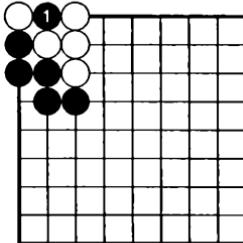
Рис. 43. Белые получают 13 очков за свою территорию, и 1 очко за сбитый камень. Всего — 14 очков. В этой партии черные победили с перевесом в 1 очко.



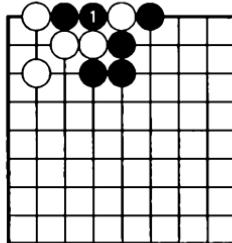
Турниры по Го проводят национальные федерации. Для ограничения времени проведения соревнований, используются шахматные часы. Количество туров регламентируется положением о турнире. У каждого участника есть индивидуальный рейтинг. Рейтинг, это числовое выражение силы игры. Изменение рейтинга производится после окончания турнира. Существует европейская рейтинг-система. В нее входят игроки всех европейских национальных федераций Го. Лучшие российские и украинские игроки, занимают в ней лидирующие положение.



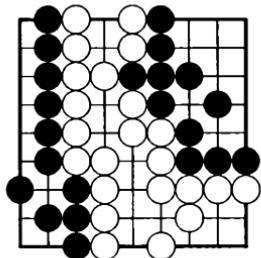
Задача 13



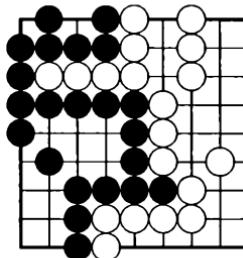
Задача 14



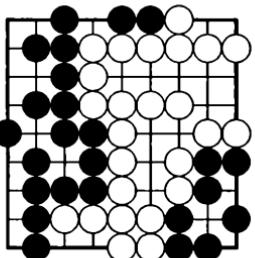
Задача 15



Задача 16



Задача 17



Задача 18

Задача 13. Белые сыграли 1. Могут ли черные захватить этот камень немедленно?

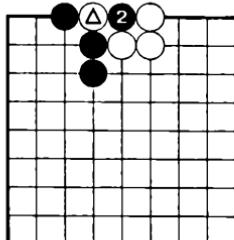
Задача 14. Ходом 1, черные захватили камень. Можно ли белым сразу же сбить назад?

Задача 15. Ходом 1, черные захватили камень. Можно ли белым сразу же сбить назад?

Задача 16. Эта партия закончилась. Черные сбили 1 камень. Белые сбили 2 камня. Кто победил? С каким перевесом?

Задача 17. Эта партия закончилась. Черные сбили 5 камней. Белые сбили 3 камня. Кто победил? С каким перевесом?

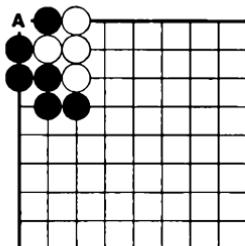
Задача 18. В этой задаче партия еще не закончилась. Куда нужно сыграть черным? Где должны ответить белые? Захваченных камней не было. Кто победил?



Ответы на задачи главы № 2

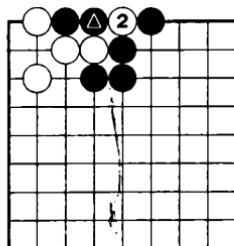
Ответ 13. Да, черные могут сыграть 2, и захватить отмеченный камень. Белым нельзя делать следующий ход в отмеченный пункт.

Ответ 13



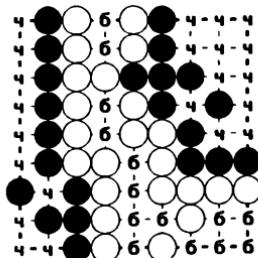
Ответ 14. Нет, бить белым сразу нельзя, потому что черные только что забрали один камень, и если бы белые сделали ход в А, повторилась бы позиция ранее бывшая на доске.

Ответ 14



Ответ 15. Да, бить белым сразу можно. Это не ко, так как после хода белых 2, позиция не повторяется. Кстати, черные ходом в отмеченный пункт, также могут сбить камень 2.

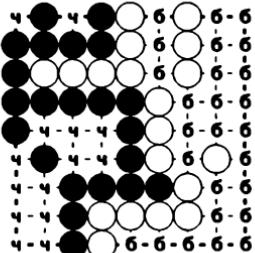
Ответ 15



Ответ 16. У черных 22 очка территории и одно очко за захваченный камень. Итог — 23 очка. У белых 14 очков территории и два захваченных камня. Итог — 16 очков.
Черные выиграли 7 очков.

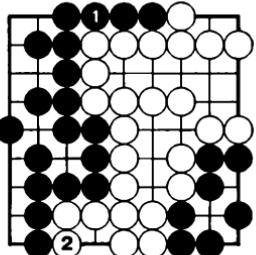
Ответ 16

Ответ 17. У черных 14 очков территории и 5 захваченных камней. Итог — 19 очков. У белых 26 очков территории и 3 захваченных камня. Итог — 29 очков. Белые выиграли 10 очков.



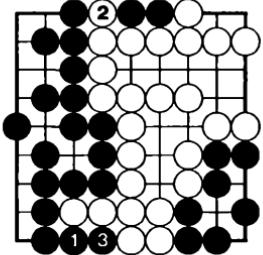
Ответ 17.

Ответ 18. Черные должны играть 1, чтобы спасти два камня. Белые играют 2, чтобы огородить еще один пункт территории. У черных 15 очков территории. У белых 14 очков территории. Черные выиграли 1 очко.



Ответ 18.

Ошибка. Если черные не соединят свои два камня, а сыграют 1 внизу, тогда белые захватят оставленные камни ходом 2. У черных 15 очков территории. У белых 15 очков территории и два очка за сбитые камни. Итог — 17 очков. Белые выиграли 2 очка.



Ошибка

Овладеть территорией — это, прежде всего полностью определить ее границы, так, чтобы противник не смог просочиться в Ваши владения. Однако, даже построив прочный "забор", Вы не можете заявить противнику: "Это моя территория". Он может не поверить и вторгнуться в Ваши владения. В этом случае Вы должны доказать обоснованность Ваших притязаний, окружив вторгнувшиеся камни. Если же это Вам не удастся, и противник сумеет построить на Вашей территории неприступную крепость, то Ваши надежды на прибыль в этом месте терпят крах.

Глава № 3

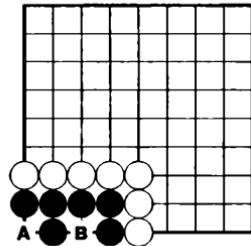
Живые и мертвые группы

рис. 44

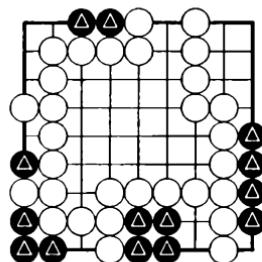


рис. 45

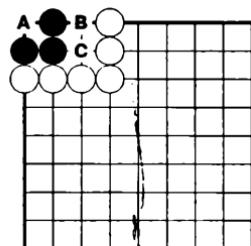


рис. 46

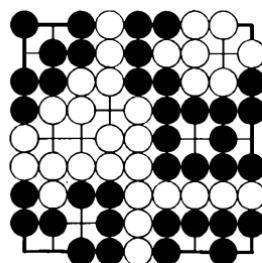


рис. 47

В этой главе мы вводим важное понятие жизни и смерти групп.

Рис. 44. Группа жива, если она не может быть захвачена никакими ходами. Здесь приведен один из примеров. Белым нельзя ходить ни в **A**, ни в **B**. Они бы и рады сыграть в оба эти пункта, но за один ход можно поставить только один камень. Такая группа не может быть сбита. Это крепость. Пункты **A** и **B** называются "глазами" группы. Имейте в виду, что черные не должны ходить сами в **A** или **B**.

Рис. 45. Мертвая группа, это группа, которая может быть уничтожена при любом сопротивлении соперника. На рисунке приведены примеры простейших мертвых групп. Белые с легкостью могут захватить черных, а те ничего не могут поделать.

Рис. 46. Это более запутанный случай. Показанная группа черных также мертва. Белые займут сначала внешние степени свободы **B** и **C**, а затем убьют черных ходом в **A**. Если черные сыграют сами в **B** или **C**, то тем самым только помогут белым, ведь количество их степеней свободы сократится. Угловой пункт **A** дает только один глаз. Одного глаза недостаточно, что бы сделать группу живой.

Рис. 47. В этом примере все группы имеют два глаза. Они все живы и приносят очки. У черных 9 очков, у белых 5 очков.

Рис. 48. В этом примере все отмеченные группы мертвы. Все они могут быть сбиты при любом сопротивлении соперника.

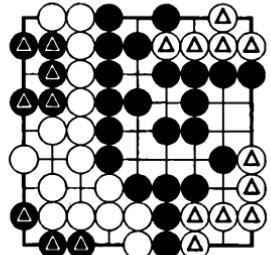


рис. 48

Подсчет очков

Последнее важное правило Го — **подсчет очков**. Когда оба игрока пропасовали, игра закончена. Начинается подсчет очков. Порядок подсчета очков таков:

- Определить пункты, не принадлежащие ни черным, ни белым.
- Определить мертвые группы.
- Найти разницу между очками игроков.

Пункты, не окруженные ни черными, ни белыми камнями называются **нейтральными**. Определить нейтральные пункты иногда бывает не просто. Для этого необходимо определить статус всех групп.

Рис. 49. Группы, отмеченные треугольником — мертвы. При подсчете очков они снимаются с доски без добивания. Поэтому свободные пункты вокруг них, являются территорией. Пункты A,B,C,D,E не окружены камнями одного цвета, поэтому они нейтральные. Заполнение их камнями любого цвета не отразится на разнице очков. Пункт G, заполняется белыми, пункт F заполняется черными. Возможно также заполнение этих пунктов, камнями одного цвета. На разницу очков это также не влияет. Пункт H заполняется черными, после чего белый камень попадает под "атари". Поэтому белые должны защитить его ходом в пункт I. Эти пункты также нейтральные, и на результат партии не влияют.

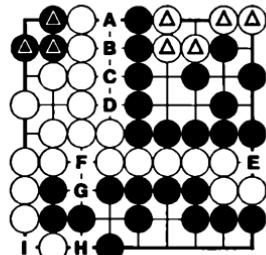


рис. 49

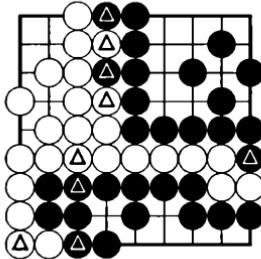


рис. 50

Рис. 50. Нейтральные пункты заполняют по очереди. Затем снимают с доски **без добивания** мертвые группы, и присоединяют к сбитым камням. Потом считают территорию и сбитые камни у каждого игрока. Разница является результатом партии. В этом примере у черных 19 очков территории и 5 очков снятыми камнями. Сумма — 24 очка. У белых 7 очков территории и 3 очка снятыми камнями. Сумма — 10 очков. Результат партии — черные выиграли 14 очков.

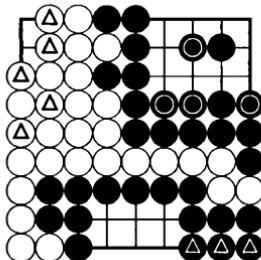
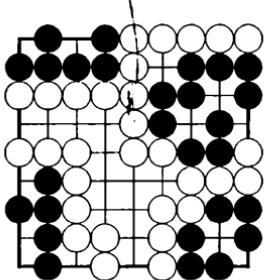
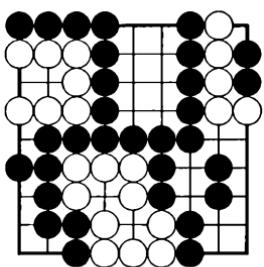


рис. 51

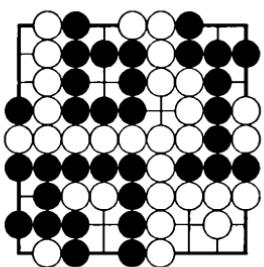
Рис. 51. Для облегчения подсчета и **пересчета** очков, обычно применяют метод сокращения. Снятые с доски камни выставляют на территорию противника. Эти камни отмечены треугольником. Затем передвигают, не нарушая границ, камни внутри территории. Передвинутые камни отмечены кругом. Это делается для удобства пересчета и наглядности результата. Обычно территория оформляется в виде прямоугольников. У черных 16 очков, у белых 2 очка. Разница та же — черные выиграли 14 очков.



Задача 19



Задача 20



Задача 21

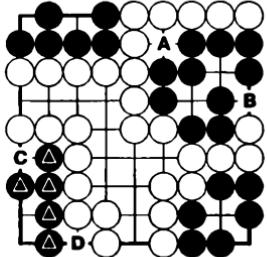
Задача 19. Одна из черных групп мертвa. Какая? Есть ли нейтральные пункты?

Задача 20. Какие белые камни мертвы?

Задача 21. Эта партия закончена. У черных два сбитых камня, у белых сбитых нет. Кто и сколько выиграл?

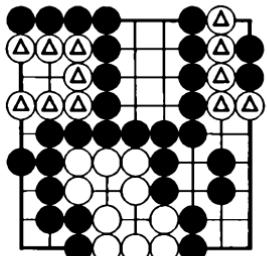
Ответы на задачи главы №3

Ответ 19. Только левая нижняя группа черных мертвa. У трех других групп по два глаза. Нейтральных пунктов два. Они отмечены А и В. Пункты С и D являются территорией белых. Сосчитайте результат партии самостоятельно.



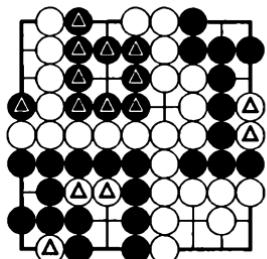
Ответ 19

Ответ 20. Мертвы семь камней белых слева и пять камней в правом верхнем углу. Нижняя группа белых имеет два глаза. Сосчитайте результат партии самостоятельно.



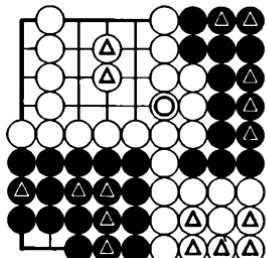
Ответ 20

Ответ 21. Все отмеченные камни мертвы. После их удаления у черных 7 сбитых, у белых 10 сбитых. У черных 12 очков за территорию, у белых 21 очко за территорию.



Ответ 21

Рациональный подсчет. Захваченные камни (отмечены треугольником) выставляются на территорию соперника. Камень, отмеченный кругом, просто передвинут. Итог: у черных 2 очка, у белых 14 очков. Белые выиграли 12 очков.



Рациональный подсчет

Основы Го

Го не поддается абсолютному расчету, из-за почти неограниченного числа возможностей. Поэтому, сильные игроки полагаются не только на свои знания, но и на опыт, интуицию, чутье. В каждой партии есть огромное пространство для экспериментов. В Го есть стандартные приемы (тэсудзи), дебюты (фусеки), розыгрыши угла (дзёсеки). Но, тем не менее, можно стать довольно сильным игроком, зная лишь основные законы развития игры. Даже разные по силе игроки могут сыграть партию с одинаковыми шансами на победу. Более слабый игрок берет фору, выставляя черные камни в отмеченные форовые пункты. Затем ход делают белые. Количество форовых камней зависит от разницы в силе игры. Наиболее выгодно начинать партию с занятия пунктов в углу на третей или четвертой линии от края доски. Затем нужно установить контроль над сторонами, также по третей или четвертой линии от края доски. И уже потом разыгрывать центр. Эта игровая стратегия объясняется просто. В углу для построения территории потребуется камней в два раза меньше, чем в центре. Края доски образуют естественные границы территории. Важное стратегическое понятие — скорость развития. Если Вы будете строить территорию, последовательно выставляя камни один возле другого, а соперник будет устанавливать контроль над территорией, делая ходы через один или два пункта, то Вы быстро проиграете. У Вас окажется меньше территории.

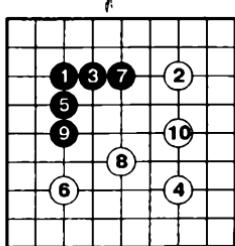


Диаграмма 1

Посмотрите на Диаграмму 1. Черные очень плотно ставят камни, белые ставят камни свободно. Черных не разделить. Белых можно попытаться разделить, но при этом существует риск быть захваченным. Белые ставят камни так, чтобы иметь возможность защитить свои владения в случае атаки на них. Соединения между их камнями косвенные, но вполне надежные. Дальнейшее течение партии показало преимущество стратегии белых.

Диаграмма 2. Белые легко отстояли свою правоту и победили с перевесом в 18 очков. Вывод прост. Сохраняйте баланс между плотными и широкими ходами. В Го, в отличие от других игр, нет фигур. Камни это всего лишь материал для выражения идей. В Го оперируют понятием форма. Бывают хорошие и плохие формы. Если, каждый камень Вашей формы, приносит пользу, значит она хороша. Если у Вашей формы есть лишние, бесполезные камни, значит она плоха. Какую форму Вы построите из игрового материала, такая и будет у Вас игра. А теперь давайте подробно рассмотрим партию, сыгранную между двумя начинающими игроками. При анализе партии последовательно выставляйте камни на доску, это облегчит понимание происходящего.

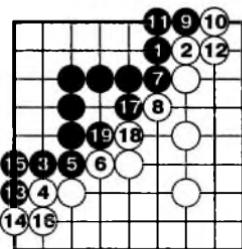
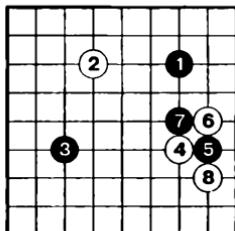
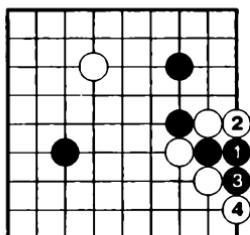


Диаграмма 2





Фигура 1

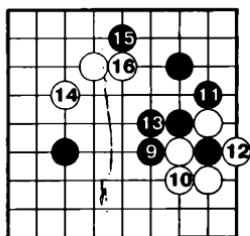


Вариант

Пример партии

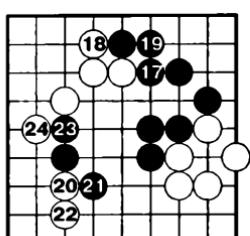
Фигура 1. Оба игрока первыми ходами устанавливают контроль над свободными углами. Ходом 5, черные хотят завязать немедленный бой. К восьмому ходу, камень 5, попадает под атари. Нужно ли спасать атакованный камень?

Вариант. Если черные пытаются спастись ходом 1, белые немедленно атакуют снова ходом 2. Ход черных 3, количество степеней свободы не увеличивает, поэтому белые сбивают черных ходом 4. Вывод — спасать взятый в атари камень 5, на Фигуре 1, нет смысла.



Фигура 2

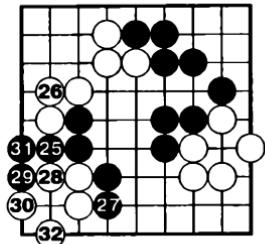
Фигура 2. Черные ходами 9, 11, вынуждают белых добить камень 5, и ходом 13 строят хорошую, плотную форму. Белые ходом 14 усиливают контроль угла и увеличивают свои владения. Попытка черных 15 проникнуть к белым, имеет и другую цель — увеличение собственных завоеваний.



Фигура 3

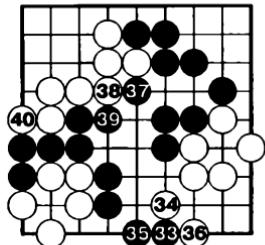
Фигура 3. После ее пресечения, ходом 18, белые сами проводят вторжение к черным ходом 20. Начинается новый бой. Цель белых, построить крепость в углу. Если это удастся, то тогда их шансы на победу резко возрастаут.

Фигура 4. Ход черных 25 очень хорош, потому что он разделяет белых на две группы. После хода 27, белые в углу, при правильных ходах черных, не живут. Ход 29 ошибка. Если бы черные сразу пошли в 31, то белые вряд ли бы построили глаза. А так после атари 30, белые строят два глаза 32. Позиция черных стала хуже, чем у белых.



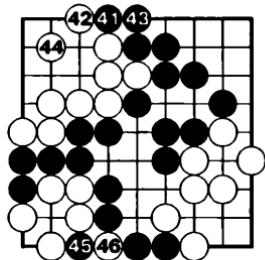
Фигура 4

Фигура 5. Ходом 33, черные уменьшают правый нижний угол белых. Белые защитились 34, но не точно. Лучше было бы сыграть на пункт правее. Расплата за ошибку наступит позже.



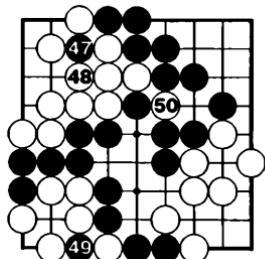
Фигура 5

Фигура 6. Обратите внимание на хода 41, 43. Эта последовательность оформила границу территории черных, при этом уменьшила территорию белых. К тому же выбор места для следующего хода остался за черными. Ход черных 45, реализовывает ошибку белых, начиная ко-борьбу за жизнь белой группы.

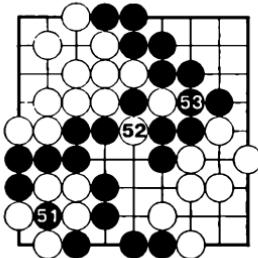


Фигура 6

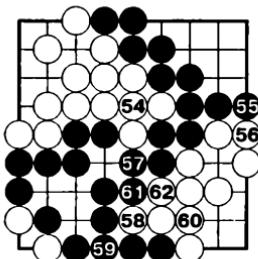
Фигура 7. После хода белых 46, черным сразу быть назад нельзя. Необходимо сделать такой ход, на который бы белые ответили. И он находится — атари 47. Белые вынуждены ответить 48, и черные бьют ко 49. Теперь та же проблема у белых — где создать угрозу, ведь быть назад нельзя. Атари белых 50, оказалось не достаточно опасно...



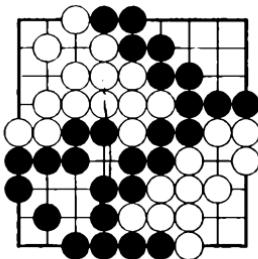
Фигура 7



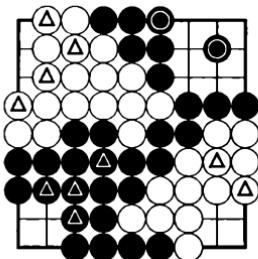
Фигура 8



Фигура 9



Фигура 10



Фигура 11

Фигура 8. ...и черные предпочли захватить группу белых ходом 51. Взятие 52, дало очков белым меньше, чем взяли черные в углу.

Фигура 9. Дальнейшие усилия сторон были направлены на оформление границ. После хода 62, обе стороны пропасовали. Партия закончилась, начался подсчет очков. Кстати, ходами 61 и 62, были заняты нейтральные пункты

Фигура 10. У черных 16 очков территории и 6 захваченных камней. Итог — 22 очка. У белых 13 очков территории и 4 захваченных камня. Итог — 17 очков. Черные выиграли 5 очков.

Фигура 11. Так производят рациональный подсчет. Выставте захваченные камни на территорию соперника и оформите легко пересчитываемые участки. При оформлении территории не нарушайте границ. Теперь можно быстро подсчитать, что у черных на 5 очков больше.

Глава № 4

В игре у Вас будет много возможностей захватить камни противника. Всегда присматривайтесь к группам, у которых только две степени свободы.

Технические приемы

Рис. 52. У формы черных есть дефект. Где он?

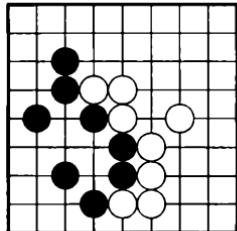


рис. 52

Рис. 53. Ходом 1, белые бьют в слабое место. Этот ход создает две угрозы одновременно, **двойное атари**. Эффективной защиты нет. Если черные соединятся в А, белые сбьют два камня в В. Если черные ходят в В, белые сбьют камень ходом в А.

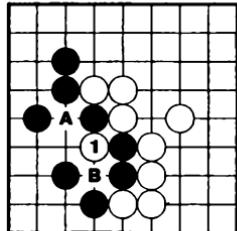


рис. 53

Рис. 54. Снова ход белых. Где слабое место у черных? Ищите камень или группу камней с двумя степенями свободы.

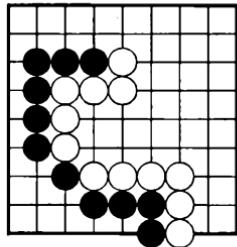


рис. 54

Рис. 55. Сначала атари 1, и после защиты черных 2, **повторное атари** 3, от которого защиты уже нет. Если же белые нанесут атари в пункт 2, то черные соединятся в 1, и с облегчением вздохнут.

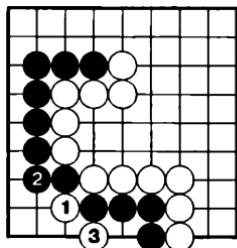


рис. 55

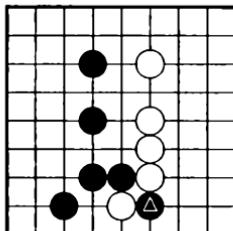


рис. 56

Рис. 56. Как белым захватить помеченный камень? Захват этого камня имеет, большое значение для белых. Борьба ведется на границе владений, и от нее зависит величина будущих территорий.

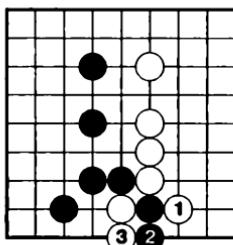


рис. 57

Рис. 57. Атари 1, правильный путь. Прижатый к борту камень не убежит. Мы уже рассматривали подобный пример на стр.30.

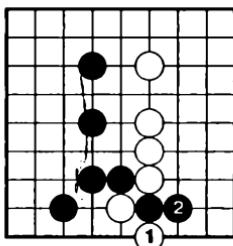


рис. 58

Рис. 58. Если же атари сделать так, то черные легко уйдут. Это большая ошибка белых. Получилось, что белые запустили черных в свою территориальную заготовку.

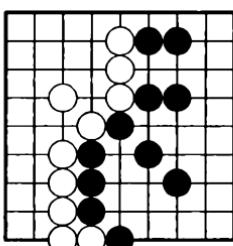


рис. 59

Рис. 59. В позиции черных есть брешь. Начните с поиска камней с двумя степенями свободы. Это довольно распространенная ситуация.

Рис. 60. Атари белых 1, и черным не спастись. Если же они попытаются, то белые будут давать атари, пока черные не расшибут себе голову о стену.

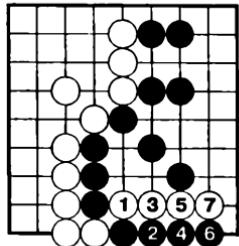


рис. 60

Рис. 61. Это специальная позиция. У белого камня только две степени свободы. Она возникла после взаимного пересечения четырех камней. После того как черные и белые расширились, ход остался у черных. Присмотритесь к отмеченному белому камню.

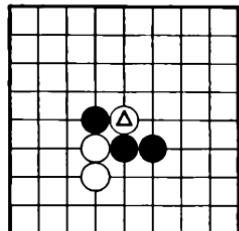


рис. 61

Рис. 62. Надежно захватить камень белых, можно путем последовательных атари 1,3,5 и т.д., конечно, если белые попытаются спасти его.

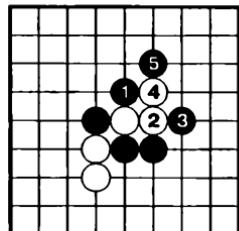


рис. 62

Рис. 63. Так продолжается до тех пор, пока камни не достигнут края доски. Спасения у белых нет. Такой прием называется "лестница" (ситё). Для белых важно проверить, что произойдет, еще до того как начать убегать.

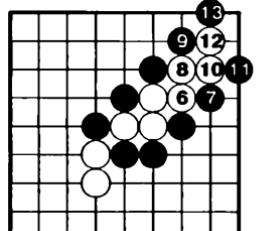


рис. 63

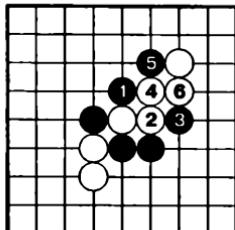


рис. 64

Рис. 64. Когда на пути лестницы стоит белый камень, тогда результат будет прямо противоположный. Белые убегут, а позиция черных превратится в решето с многочисленными слабостями. Черным так же важно проверить, что произойдет, еще до того как атаковать.

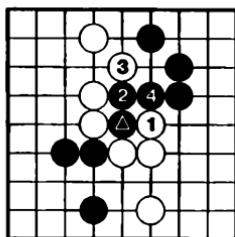


рис. 65

Рис. 65. В предыдущих примерах мы использовали только атари для захвата камней. Это не всегда работает. Если применить лестницу для захвата помеченного камня, то черные убегут.

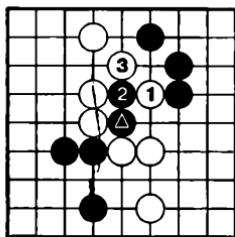


рис. 66

Рис. 66. Лучшее решение в этой ситуации взять камень черных в "западню" (гэта). В этой западне две щели, но если черные пытаются выскользнутуть в одну из них, белые легко их остановят.

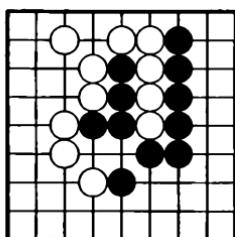


рис. 67

Рис. 67. Специальный пример. Как белым захватить четыре черных камня?

Рис. 68. Белые должны ходить в 1. Черные могут взять этот камень ходом 2, но при этом они остаются под атари. Затем белые, снова играя в 1, захватывают уже пять камней. Эта комбинация называется "зашелка".

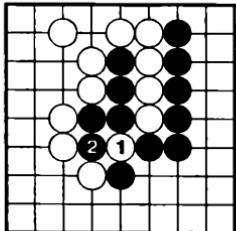
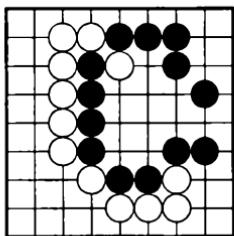
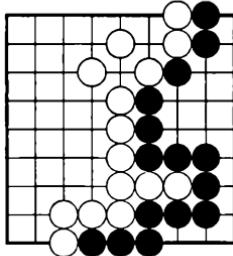


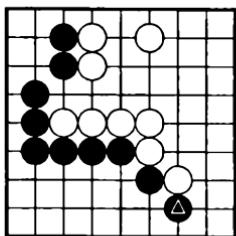
рис. 68



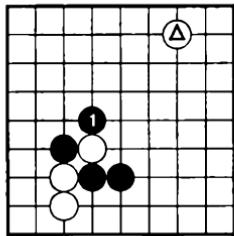
Задача 22



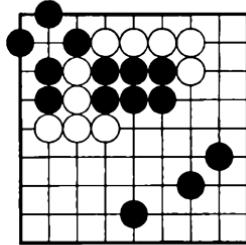
Задача 23



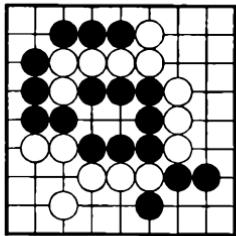
Задача 24



Задача 25



Задача 26



Задача 27

Задача 22. Ход белых. Примените повторное атари.

Задача 23. Ход белых. Прием тот же.

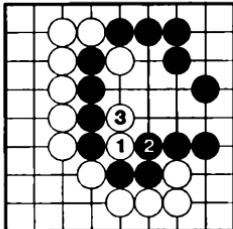
Задача 24. Черные сделали ход, отмеченный треугольником. Белые могут наказать их за опрометчивость. Как?

Задача 25. Поможет ли отмеченный камень белым, если они захотят спастись после хода черных 1?

Задача 26. Белые могут захватить шесть камней в центре. Как?

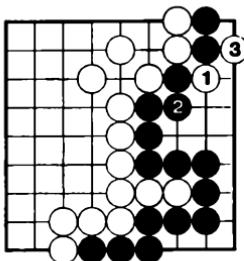
Задача 27. Ход белых. Как захватить черные камни в центре?

Ответы на задачи главы №4



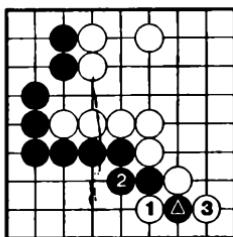
Ответ 22

Ответ 22. Сначала атари белых 1, и после защиты черных 2, снова атари 3. От него защиты уже нет. Если же на атари 1, черные ответят в пункт 3, то белые сбьют два камня ходом в пункт 2.



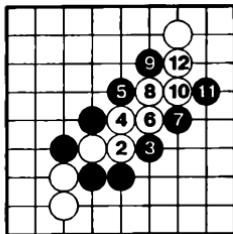
Ответ 23

Ответ 23. Атари белых 1, правильный выбор. Ход 3, пленит два камня черных. Если атари нанести в 2, то черные соединятся в 1, после чего их не захватить.



Ответ 24

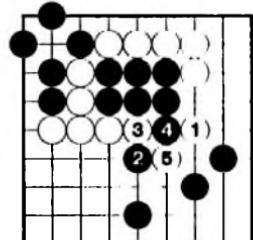
Ответ 24. Давая повторные атари 1 и 3, белые ловят черный камень. Спасти отмеченный камень, черные уже не смогут. Смотрите рис.57.



Ответ 25

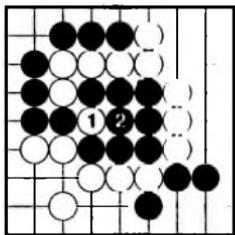
Ответ 25. Да, белый камень поможет. Можно спокойно убегать 2, и если черные будут упорствовать 3,5,7,9,11, белые соединятся 12. После этой последовательности, черным можно спокойно сдаться.

Ответ 26. Ходом 1, белые ловят черных в западню. Попытки черных убежать 2, 4, только увеличивают прибыль белых.



Ответ 26

Ответ 27. Защелка белых 1, правильный путь. Если черные сопротивляются 2, то белые ходом 3 снова играют в пункт 1, и снимают с доски восемь камней.



Ответ 27



Глава № 5

В этой главе мы разберемся, каким должен быть пункт, чтобы называться глазом.

Ложный глаз

Рис. 69. Эту черную группу захватить нельзя. Белым запрещено ходить и в А, и в В по правилу, запрещающем самоубийство. Делать два хода одновременно, также запрещено.

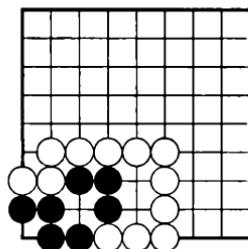


рис. 69

Рис. 70. Эта группа выглядит похожей на предыдущую, но на самом деле есть существенное отличие. Сможете ли Вы определить его самостоятельно?

Рис. 71. Белые не могут немедленно играть в А, но после заполнения степеней свободы в В и С отмеченные камни попадают под атари, и могут быть захвачены, а за ними и все остальные. Эта группа мертва. Пункт А называется "ложный глаз". Очень важно четко отличать ложные глаза от настоящих. Если Вы сумеете научиться различать группу с двумя настоящими глазами, от группы с ложными, Вы сможете правильно выбирать направление игры. В зависимости от того жива группа или нет, Вы будете знать, отвечать ли на угрозы соперника или нет. Это знание дает преимущество в борьбе.

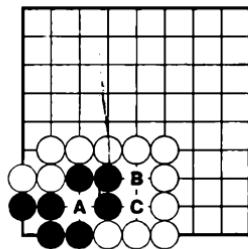


рис. 70

Рис. 72. Здесь приведены примеры настоящего глаза в центре, на стороне и в углу. Для настоящего глаза нужно контролировать все окружающие пункты. Только для глаза в центре достаточно контролировать три из четырех диагональных пунктов.

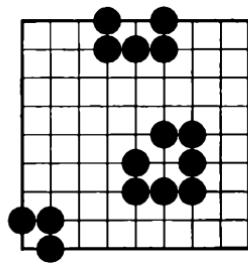


рис. 71

Рис. 73. И в противовес предыдущему рисунку, посмотрите примеры ложных глаз. Заметьте, что каждая группа черных камней разделена на две части.

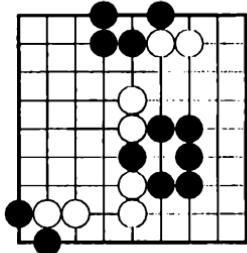


рис. 73

Рис. 74. Для наглядности приведем сравнительный пример. Посмотрите на эту группу черных. Она жива, и оба глаза настоящие.

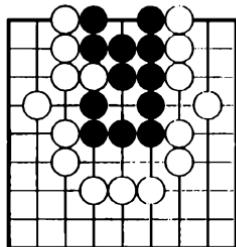


рис. 74

Рис. 75. Теперь посмотрите на эту группу черных. Она отличается от предыдущей, казалось бы "незначительной" деталью. Но цена этой детали — жизнь. Черная группа мертвa, а глаз А ложный.

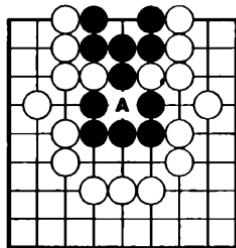


рис. 75

Рис. 76. Эта группа жива, хотя у черных и не полный контроль над всеми пунктами вокруг глаз, главное, что белые не могут сделать ход ни в один из этих глаз.

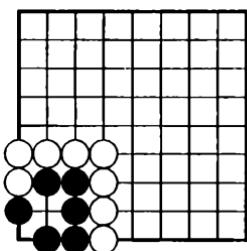


рис. 76

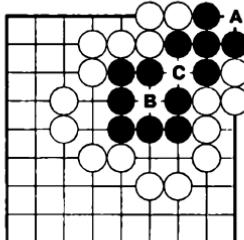


рис. 77

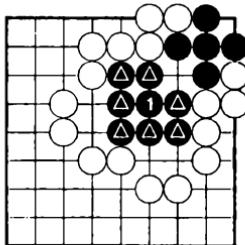


рис. 78

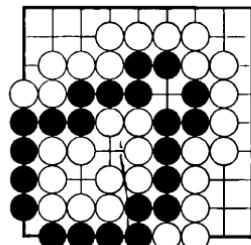
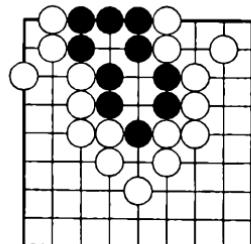
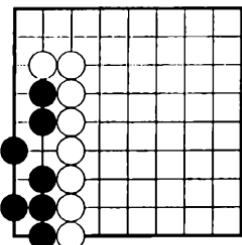


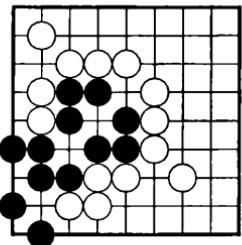
рис. 79



Задача 28



Задача 29

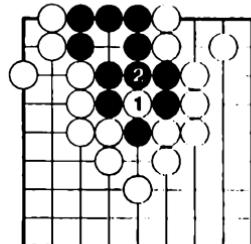


Задача 30

Задачи 28–30. Ход белых. Как убить черную группу?

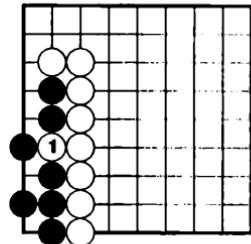
Ответы на задачи главы №5

Ответ 28. Играя 1, белые лишают черных возможности выжить. Даже сбив 2, у черных только один настоящий глаз. Такой прием называется **выдавливание глаза**. Ведь будь ход черных, они бы не упустили шанса выжить. Пойдя в 1, черные построят второй настоящий глаз.



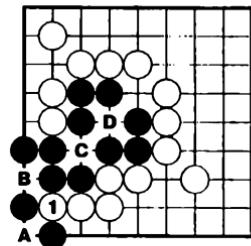
Ответ 28

Ответ 29. Белым следует выдавить глаз ходом 1. Это критический пункт, как за белых, так и за черных. У черных камней остался только один настоящий глаз. Черные стали мертвкой группой.



Ответ 29

Ответ 30. Ход белых 1, занимает жизненно важное место для черных, тем самым, превращая **A**, **B** и **C** в каскад ложных глаз. У черных остается только один настоящий глаз в **D**. Черная группа мертва.



Ответ 30

Глава № 6

В этой главе мы опишем две особые формы живых групп. Первая — группа с одним большим глазом, вторая — "секи".

Большой глаз

Рис. 80. У белых один большой глаз из трех пунктов.

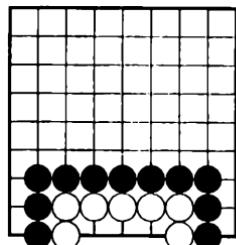


рис. 80

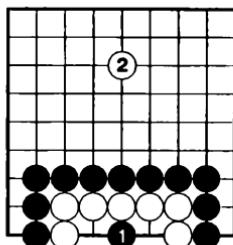


рис. 81

Рис. 81. Черные могут убить их ходом 1. Белые не могут играть внутри, не ставя себя под атари, поэтому они играют в другом месте. Черные не обязаны больше ничего делать, но если они хотят снять белые камни с доски, то необходимо еще два хода.

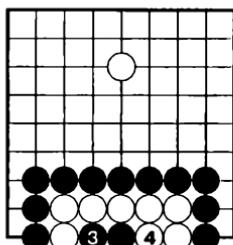


рис. 82

Рис. 82. Черные ходят 3, белые бьют 4. Остаются две степени свободы, в каждую из которых можно сделать ход. Это всего лишь один глаз из двух степеней свободы.

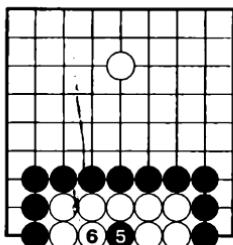


рис. 83

Рис. 83. Черные играют 5, и если теперь белые 6, то останется только одна степень свободы. Поэтому черные могут снять белых, снова сыграв в 5. Такой прием называется **сжатие глаза**.

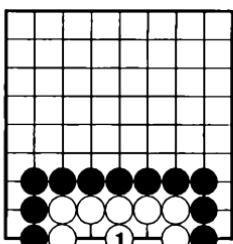


рис. 84

Рис. 84. Если же в исходной позиции ход белых, то, сыграв 1, они получают безусловную жизнь. Это **критический пункт формы**.

Рис. 85. Увеличив количество пунктов большого глаза до четырех, группу белых уже не убить. На ход черных 1, белые ответят 2. И, наоборот, на ход черных в 2, белые ответят в 1. Такие пункты называются **миаи**.

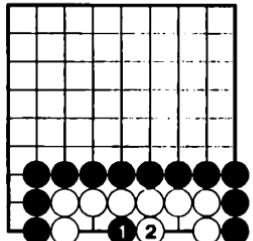


рис. 85

Рис. 86. У белых четыре пункта свободы внутри большого глаза. Но посмотрите, черным даже ходить внутри не нужно, ведь белая группа уже мертва.

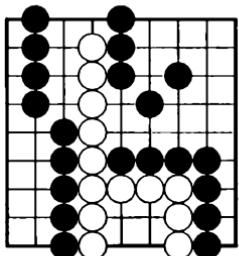


рис. 86

Рис. 87. На ход белых 1, черные ответят 2, занимая противоположный по диагонали пункт. Если белые сыграют 1 в другой пункт, то черные сыгают противоположный ему. Вывод — значение имеет конфигурация большого глаза, а не его величина. Для построения глаз необходимо иметь пункты миаи.

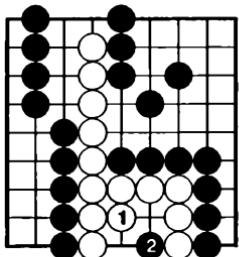


рис. 87

Рис. 88. Большие глаза из семи пунктов и больше, обычно, достаточны для жизни. Прoverьте самостоятельно наличие пунктов миаи у этой группы.

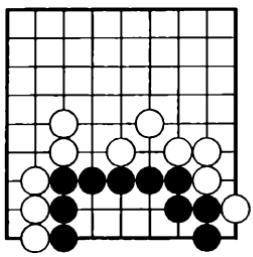


рис. 88

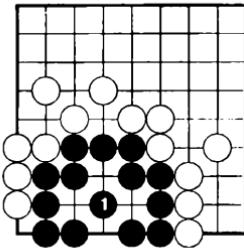


рис. 89

Рис. 89. А вот из 5 или 6 пунктов, часто требуют связующего камня в критической точке. В этом случае черные должны сделать глаза ходом 1. Если они упустят этот момент, то в 1 пойдут белые. Критический пункт часто совпадает с центром симметрии группы. Страйтесь первыми занять критический пункт, как у своей группы, так и группы противника.

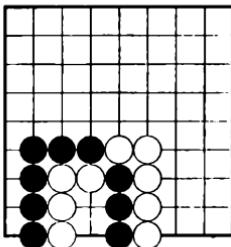


рис. 90

Секи
Секи, это ситуация, в которой жизнь группы обеспечивается не двумя глазами, а невозможностью нападения на нее.

Рис. 90. Это простейший пример секи. У черной и белой группы по две степени свободы. Особенность их в том, что они взаимны.

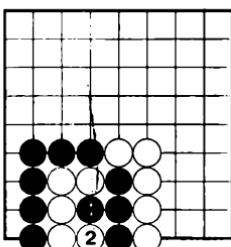


рис. 91

Рис. 91. Если черные попытаются захватить белых ходом 1, то они подставят себя под атари. Белые скажут спасибо, и заберут четыре черных камня ходом 2.

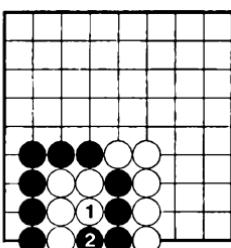


рис. 92

Рис. 92. Та же проблема и у белых. Если они пойдут 1, то уже черные сделав ход 2, скажут большое спасибо. Это секи, маленькая ничья. В ситуации секи, группы соперников считаются живыми, а свободные пункты нейтральными.

Рис. 93. Даже если у каждой группы, в ситуации секи, есть один глаз, то все равно они очков не приносят. Все пункты в секи, считаются нейтральными.

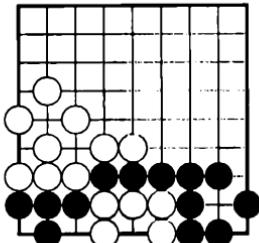


рис. 93

Рис. 94. В этом случае, в секи, участвуют две черные и одна белая группы. У каждой черной группы по одному глазу, но очков они не приносят. Хотя у белой группы нет ни одного глаза, она не может быть сбита. Красивый пример богатства возможностей Го.

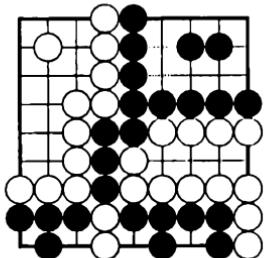


рис. 94

Рис. 95. Еще один пример секи. Ни черные, ни белые не должны пытаться захватить друг друга, как бы им этого не хотелось. Лучше смирился с взаимной жизнью.

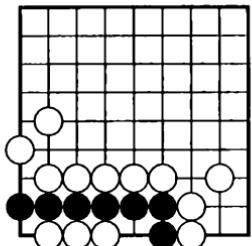


рис. 95

Рис. 96. Если черные попытаются взять три камня белых, то возникнет позиция с рис. 80, и ход будет белых. Наказание за опрометчивость будет жестоким.

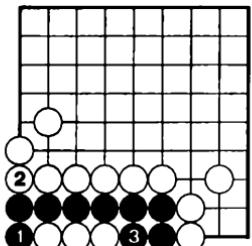


рис. 96

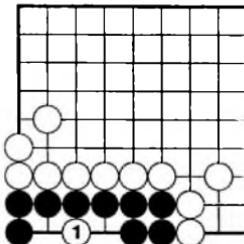


рис. 97

Рис. 97. Естественно, белые не упустят случая занять критический пункт, и убить черных. Белые приобретут 17 очков. Черным это крайне не выгодно.

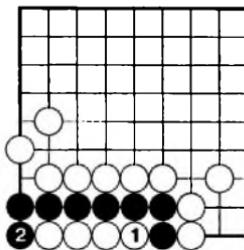
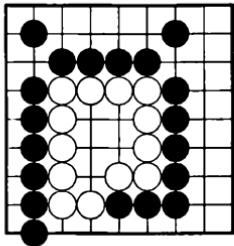


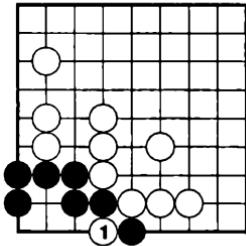
рис. 98

Рис. 98. Белым также не следует пытаться убить черных. После снятия черными четырех камней белых, у них безусловная жизнь и 7 очков прибыли.

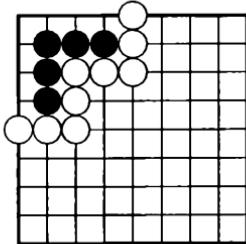




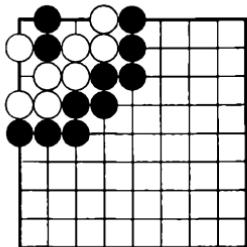
Задача 31



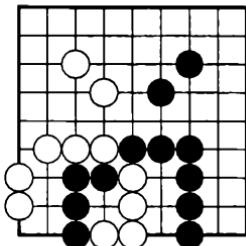
Задача 32



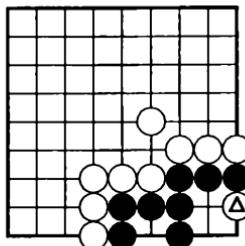
Задача 33



Задача 34



Задача 35



Задача 36

Задача 31. Ход черных. Убить белую группу.

Задача 32. Ход черных. Как выжить?

Задача 33. Ход черных. Где критический пункт формы?

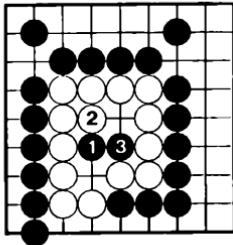
Задача 34. Могут ли белые захватить два черных камня в углу? Сколько очков у белых?

Задача 35. Это секи?

Задача 36. Как белым спасти отмеченный камень?

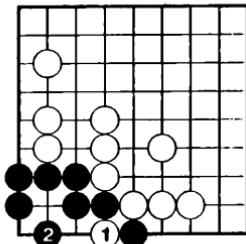
Крепости могут быть большие и малые, гибнущие и неприступные. Неприступные крепости как раз и являются теми территориальными владениями, которые поставляют игрокам основные очки. Поэтому главное, что нужно понять в Го, — это какие крепости являются гибнущими, а какие неприступными, как создавать неприступные крепости, и как помешать это сделать противнику.

Ответы на задачи главы №6



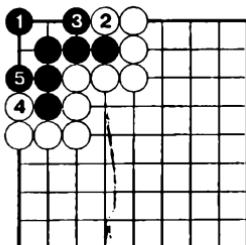
Ответ 31

Ответ 31. Ход черных 1, в критический пункт, убивает. Попытка белых спастиесь ходом 2, пресекается ходом черных 3.



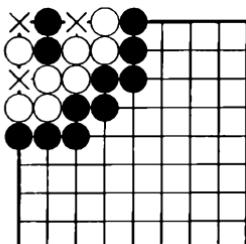
Ответ 32

Ответ 32. Черным необходимо срочно обеспечить себе жизнь ходом в 2. Камень 1 брать ни в коем случае нельзя, иначе в 2 пойдут белые.



Ответ 33

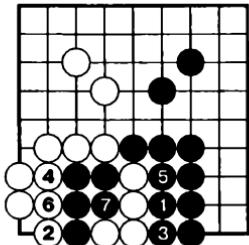
Ответ 33. Ход черных 1, критический пункт формы. Как не странно, именно он обеспечивает черным безусловную жизнь.



Ответ 34

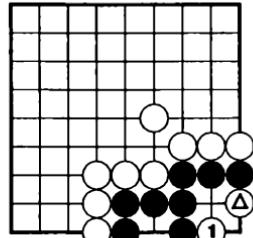
Ответ 34. Нет, белые не могут взять два камня черных, также как и черные не могут атаковать белых. Это секи. У белых ноль очков. Все три пункта нейтральные.

Ответ 35. Это не секи. Тот, кто начинает первым, убивает противника. Важна последовательность заполнения свободных пунктов. Внутренние пункты, жизненно необходимо, занимать последними ходами.



Ответ 35

Ответ 36. Ходом 1, белые могут обеспечить себе жизнь, построив секи. Все пункты нейтральные.



Ответ 36

Глава №7

Ко-борьба

Ко-борьба, это способ борьбы за определенные выгоды в процессе партии. Выгода, в случае победы в ко-борьбе, может заключаться в уничтожении группы соперника, соединении своих камней, выживании атакованной группы и т.д. Для выигрыша ко-борьбы, важно считать количество ко-угроз. Ко-угроза, это ход, который несет в себе угрозу нанести урон противнику, равный по ценности ко-борьбе. Если потери от ко-угрозы меньше ценности ко-борьбы, на нее можно не отвечать. Давайте посмотрим фрагмент реальной партии, сыгранной между сильными игроками.

Рис. 99. Ход черных. Изображенную позицию, можно оценить как лучшую за белых. У белых около 20 очков внизу справа и около 6 очков в левом верхнем углу. У черных 5 очков сверху и 5 очков внизу слева. Белые впереди приблизительно на 15 очков. Если черные не предпримут активных действий, они проиграют. Им нельзя спокойно огораживать территорию, например ходом в А.

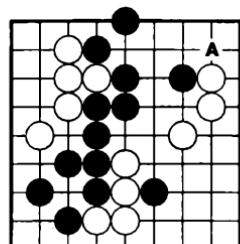


рис. 99

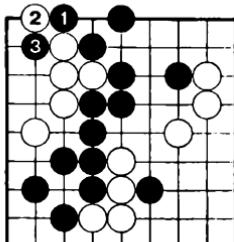


рис. 100

Рис. 100. Ходом 1, черные угрожают жизни белой группы. Ответ белых 2 вынужден. Если белые сыграют в 3, то черные сыграют в 2 сами, и у белых останется один глаз. После вынужденного ответа белых 2, черные атакуют дальше ходом 3, завязывая ко-борьбу за жизнь всей группы.

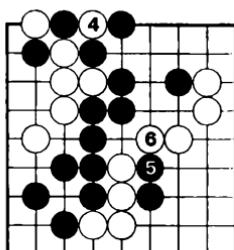


рис. 101

Рис. 101. Первыми в ко-борьбе сбивают белые, ходом 4. Этот ход наносит атари на камень черных, и грозит забрать верхнюю сторону. Бить черным назад нельзя, поэтому они должны нанести ко-угрозу не меньше чем потеря стороны. Ход черных 5, как раз такой ход. Если белые не ответят, то черные ходом 6 уничтожат главную территорию белых, причем приобретут сами около 20 очков. Ответ белых 6 вынужден.

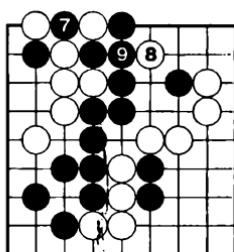


рис. 102

Рис. 102. Черные сбивают ко ходом 7, и теперь белые должны найти такой ход, на который бы черные ответили. Ход белых 8, отвечает этим условиям. Черные должны ответить 9, иначе белые сами пойдут в 9, и не только выживут в углу, но и разрушат черную сторону.

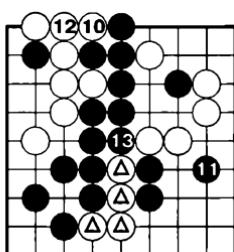


рис. 103

Рис. 103. Ходом 10, белые продолжают упорствовать. Черные нанесли ко-угрозу 11, а белые сочли ее не достаточно сильной, так как рассчитали защиту для своих четырех отмеченных камней. К тому же белым негде больше наносить ко-угрозы. После соединения белых 12, черные начинают реализацию своих планов. Ходом 13, они отрезают четыре отмеченные камня.

Рис. 104. Ход белых 14, единственный. Начинается борьба двух групп (**сэмзай**). Черные ходом 15, уменьшают степени свободы белых, и сами строят хорошую форму. Ходом 16, белые организовывают новую ко-борьбу. Черные вынуждены защищаться 17.

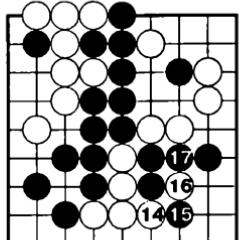


рис. 104

Рис. 105. После атари белых 20, черным не нужно соединять свой камень. Если все же они его соединят, то белые успеют убить черных раньше. Поэтому путь один — новая ко-борьба ходом 21.

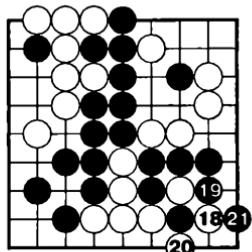


рис. 105

Рис. 106. Сбив ко ходом 22, белые рассчитывали выиграть борьбу, но у черных в запасе оказалась **местная ко-угроза**. На ход черных 23, белые вынуждены ответить 24. Иначе черные нанесут атари в пункт 24, и не только спасут свои камни, но и убьют всех белых на правой стороне. **Местные ко-угрозы — самые сильные**.

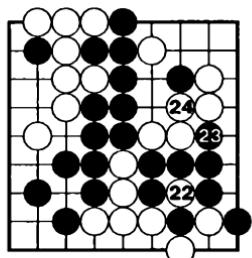


рис. 106

Рис. 107. Черные сбивают ко ходом 25. У белых нет ко-угроз. Выиграв первую ко-борьбу в левом верхнем углу, они уплотнили черных. Соединение 26 последняя попытка спасти партию. Черные ходом 27, уменьшили количество пунктов свобод белых.

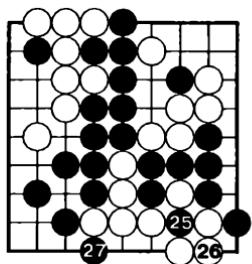


рис. 107

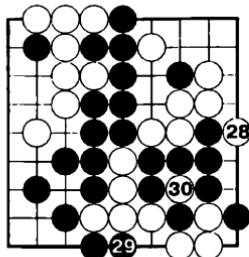


рис. 108

Рис. 108. Ходами 28 и 29 соперники уменьшают темпы друг у друга. Взятие ко ходом 30, казалось бы, требует от черных нанести ко-угрозу...

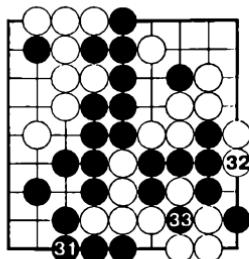


рис. 109

Рис. 109. ...но черные ходом 31, продолжают подбираться к белой группе. На атари белых 32, взятие ко 33.

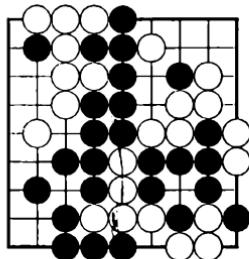


рис. 110

Рис. 110. А теперь посмотрите на финальную позицию. Ход белых. Ко бить нельзя, а нанести ко-угрозу негде. Следующим ходом черные сбывают пять белых камней, и у них образуется около 25 очков. У белых же, в сумме не более 15 очков. Для отыгрышования разницы в 10 очков, нет места. Поэтому белые сдались. Эта партия, пример не только блестящее проведённой ко-борьбы, но и демонстрация высокого боевого духа черных.

В ко-борьбе побеждает тот, у кого больше ко-угроз. Перед началом ко-борьбы посчитайте возможные ко-угрозы, на которые противник должен ответить. Также посчитайте ко-угрозы за соперника. Для определения, является ли ход ко-угрозой или нет, оцените потери или приобретения от ко-борьбы. Если ход по ценности не меньше, значит это ко-угроза. Научившись ориентироваться в ко-угрозах, Вы сможете легко выигрывать большинство партий.

Этика Го

Сыграть красивую, доставившую эстетическое удовольствие партию в Го, можно только при соблюдении определенных неписаных правил. Сядься за доску, пожмите руку Вашему партнеру. Соперник за доской это, прежде всего Ваш партнер по игре, без которого Вы не сможете сыграть партию, поэтому, проявите максимум уважения к нему. Цвет камней определяют с помощью жребия (**нигири**). Старший по возрасту игрок, берет горсть белых камней. Младший по возрасту, кладет на доску один или два черных камня, угадывая четное или не четное количество белых камней в горсти. Если угадал, то выбирает цвет он. Если нет, то цвет выбирает партнер. Затем выразите пожелание красивой игры, и если играете черными, сделайте первый ход в правый верхний угол доски, к сердцу соперника. Согласно старому японскому обычаю, первый ход к сердцу соперника, демонстрирует Ваше стремление к честной игре. Во время партии не разговаривайте, старайтесь ни чем не помешать партнеру. Если позиция на доске за Вас, безнадежно проиграна, не тратте время соперника впустую — сдайтесь. Сдача будет демонстрировать не только Ваше уважение, но и Ваше понимание игры. Лучше совместно проанализировать допущенные ошибки, чем доигрывать до подсчета большой разницы. После окончания партии, пожмите друг другу руки. Не выражайте бурно свои эмоции, это может обидеть партнера. Соблюдение этих простых правил этики Го, позволит вам приобрести большое количество друзей, и получить огромное наслаждение от общения, как за доской, так и за ее пределами.

Го не терпит крайностей. Это игра, в которой только "золотая середина" может гарантировать успех. Научившись сдерживать свои эмоции в игре, можно научиться сдерживать их и в жизни, и наоборот. Высоко оценивая эту воспитательную роль игры, японцы часто говорят: "Го учит человека жить".

Го — искусство гармонии.

Вначале занимаются четыре угла,
Чтобы защитить их и влиять на стороны.
Затем блокируются линии вдоль сторон
Так, чтобы расставленные камни издали следили друг за другом.
Затем сделай ходы большого и малого коня,
Подальше, один за другим.
Так группы выпрыгивают из границ и препятствий
И получают путь к центру.
Убежав, они останавливаются и готовятся к дальнейшему движению:
Куда лететь — направо или налево?
Там, где путь узок и враг многочислен,
Они не смогут уйти далеко.
Но, если сами многочисленны, но не имеют плана,
Они будут бесцельно сбиваться в кучу, как стадо овец,
И всегда будут в обороне,
Тогда как щелчки противника будут сыпаться на них со всех сторон.
Вместо того чтобы атаковать противника, где он силен,
Захти свои слабые места
И затем пошли удар молнии в его жизненные пункты.
Если это выгодно, выбери момент, чтобы захватить его.
Если есть удобный случай, ты можешь сделать себя сильным.
Но, если ты слишком жадно будешь стремиться захватить его,
Он разорвет твои стены,
И тогда прорыв плотины будет не остановить,
И случится наводнение, и поток разольется далеко
и широко...

Отрывок из поэмы "Вэй-чи Фу"
(«Рапсодия Го»), Ма Ронг (166 г.н.э.)

