

Задачник I

Общая информация.....	1
Как делается ход.....	3
Немного воображения	4
Тема №1. Дамэ.....	6
Тема №2. Атари и захват камней.....	13
Тема №3. Спасение камней.....	20
Игра на сорок камней	24
Тема №4. Контратари.....	25
Как повышать силу игры.....	34
Тема №5. Запрещённые ходы.....	35
Тема №6. Жизнь и смерть групп	45
Тема №7. Территория	50
Тема №8. Начальные ходы	54
Завершение партии	58

От автора

Цель этого пособия – дать начальное представление об игре го. Были использованы идеи многочисленных учебников Китая, Кореи и Японии, личный опыт и Интернет.

Общая информация

Древнейшая игра цивилизации

Тайна происхождения игры го теряется в глубине веков. Историки оценивают возможный возраст игры в 5000 лет (в Китае говорят о 8000). Общеизвестно, что во времена Конфуция (551 – 479 гг. до н. э.) игра уже была широко распространена в Китае.

Игра го – одна из древнейших игр человечества, которая до сих пор сохраняет свою актуальность благодаря задачам, которые она ставит перед интеллектом.

Освоить правила игры можно за 5-15 минут – их не много. Но чем меньше правил, тем больше вариантов. В этой игре очень много вариантов.

Что развивает игра:

Абстрактное мышление. Логику. Изобретательность.

Это – замечательная игра для развлечения.

Это – средство общения.

Это – модель возникновения и развития мира.

Это – военно-стратегическая игра.

Это – политика и бизнес.

Это – боевое искусство.

Это – вид спорта.

Почему го называется «го»?

Последние пятьсот лет центром развития игры была Япония, поэтому в мире играют в основном по японским правилам и пользуются японскими терминами. Японский иероглиф 碁, который обозначает эту игру, читается как «го».

В Китае игра называется Вэйци 围棋.

В Корее – Бадук 바둑.

В западных странах – Game the Go.

Го в России

В России игра известна с XIX века, под названием «облавные шашки», но эти сведения отрывочны и разрознены.

Правила на русском языке были опубликованы в энциклопедии Ф.Брокгауза и И.Эфрона в 1902 году.

Современная история развития го в России началась в конце 1964 года в Ленинграде.

Игра го официально признана в России как вид спорта <http://go-federation.ru/>. Проводятся всевозможные турниры среди любителей и профессионалов. Российские игроки неизменно становятся победителями и призёрами международных соревнований.

Го в Интернете

В Сети много игровых серверов, на которых можно сыграть партию, послушать лекцию, пообщаться. На KGS (The Kiseido Go Server) существует русская комната.

Отличительные особенности игры

- игра на равных начинается на пустом игровом поле;
- игровые фишки (которые называются «камни») ставятся на пересечение линий;
- камни не передвигаются (обратите внимание!);
- всё поле игровое (камни можно ставить в центр, на крайнюю линию, в угол).

Что нужно для освоения игры

Игровое поле поле с девятью вертикальными и горизонтальными линиями.

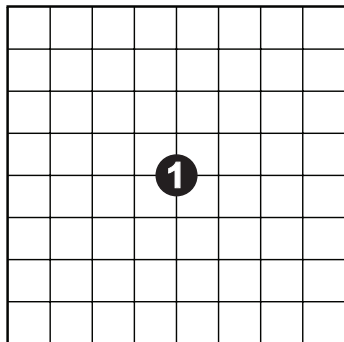
Игровые фишки двух цветов (можно вырезать из бумаги, взять монеты или пуговицы).

Игровое поле 9x9 – для освоения основных приёмов и понятий. После ста партий на маленьком поле попробуйте свои силы на поле 13x13. После ста партий на среднем поле можно перейти на профессиональное игровое поле 19x19.

Как делается ход?

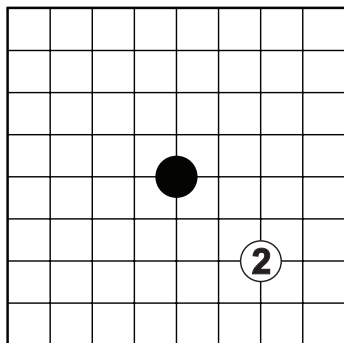
Ход в го – это постановка камня на одно из пересечений вертикальных и горизонтальных линий.

Начинают чёрные!



Ходы делаются по очереди!

После того как чёрные сделали свой ход, очередь хода переходит к белым, затем снова чёрные делают ход и т.д.



Камни не двигаются!

После совершения хода камень запрещено передвигать.

Задание:

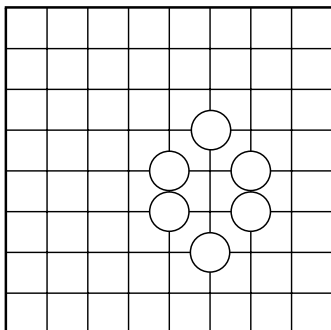
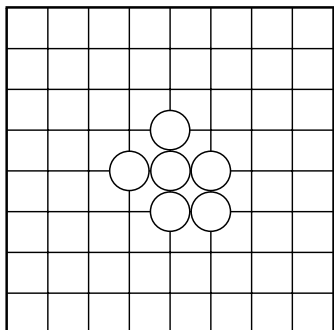
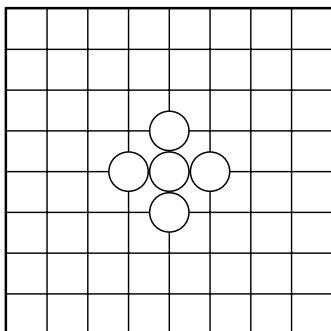
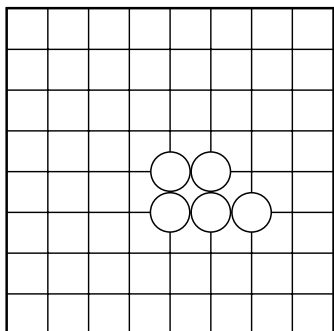
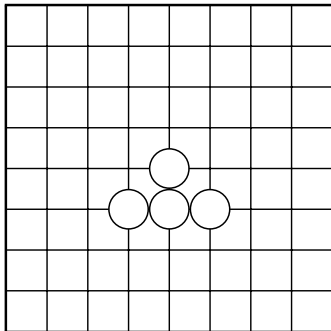
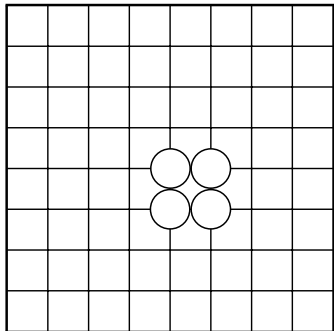
1. Разыграть цвет (по одному камню разного цвета взять в каждую руку и предложить сопернику выбор);
2. Заполнить всё игровое поле, выставляя по одному камню по очереди.

Немного воображения

Какой форме соответствует название:

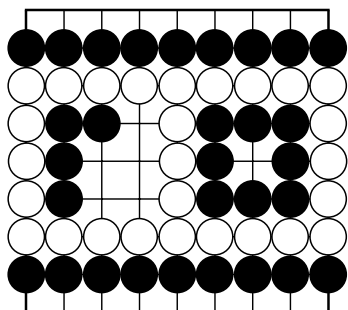
“Кролик”, “Пирамидка”, “Автомобильчик”,

“Цветок сливы”, “Квадратик”, “Панцирь черепашки”.

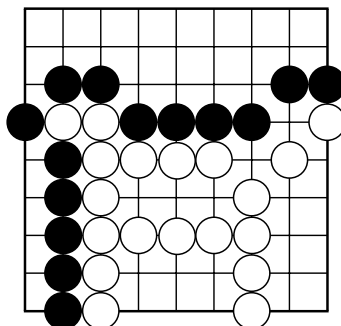


Задание:

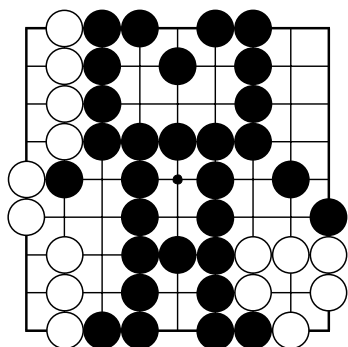
1. Расставьте камни по предложенным рисункам;
2. Создайте самостоятельно рисунок из камней на игровом поле.



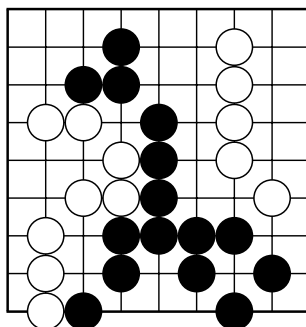
№1



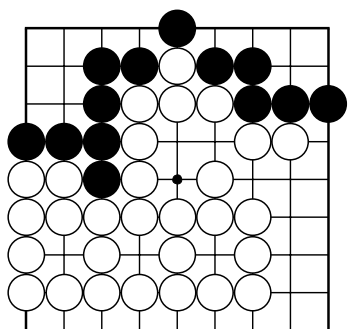
№2



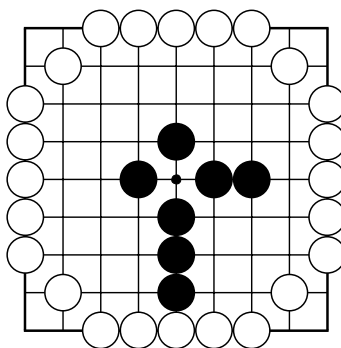
№3



№4



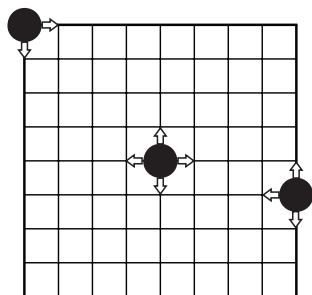
№5



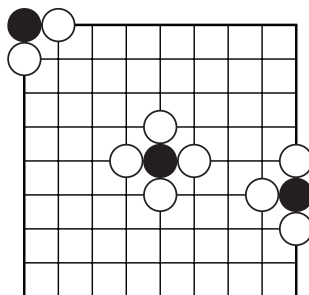
№6

Тема №1. Дамэ.

Камень, или группа камней, имеют силу (энергию, время жизни), выраженную в количестве свободных пунктов – дамэ (яп.).

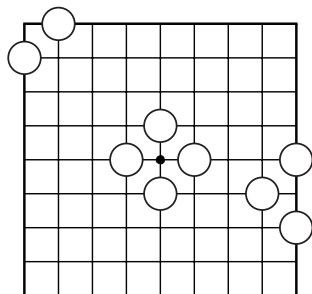


Д.1. Камень в углу имеет два дамэ, камень на стороне – три дамэ, камень в центре – четыре дамэ. Другими словами...

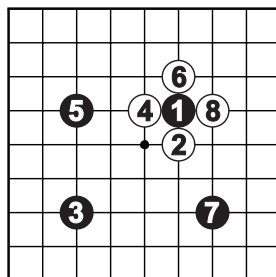


Д.2. ...чтобы захватить камень в углу, на стороне или в центре, потребуется два, три и четыре хода соответственно.

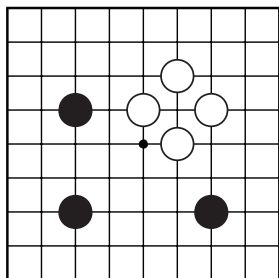
Окружённые камни НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски!



Д.3. Результат после Д.2.



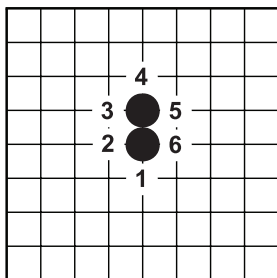
Д.4. Так происходит захват камня в игре. После 8 хода белые завершили окружение чёрного камня 1 и должны убрать его с игрового поля.



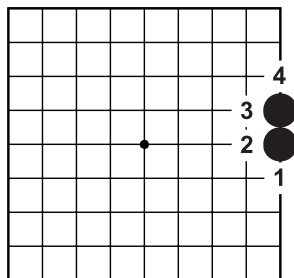
Д.5. Результат после Д.4.

Тема №1. Дамэ.

Камень, или группа камней, имеют силу (энергию, время жизни), выраженную в количестве свободных пунктов – дамэ (яп.).

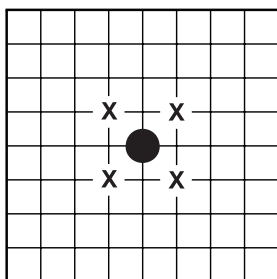


Д.6. Камни можно объединять в группы. И если у одного камня в центре четыре дамэ, то у группы из двух камней – шесть дамэ.

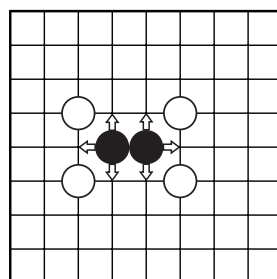


Д.7. Здесь два камня стоят на первой линии и у них четыре дамэ.

В зависимости от расположения на игровом поле и формы, одинаковое количество камней может иметь разное количество дамэ!

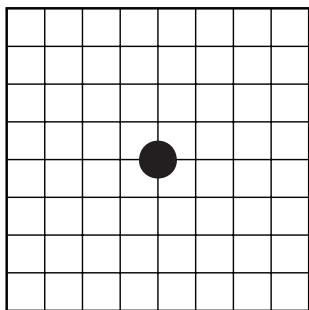


Д.8. Обратите внимание!
Пункты, обозначенные «х» – НЕ дамэ чёрного камня. То есть, если белые поставят в эти пункты свои камни, чёрный камень остаётся на доске.

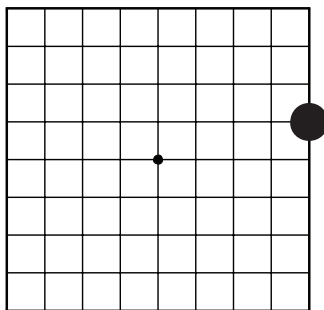


Д.9. Из здесь белые камни не закрывают дамэ двум чёрным камням. У чёрных шесть дамэ, обозначенные стрелками.

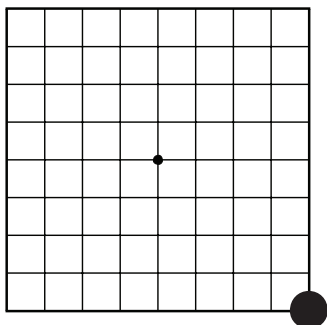
Тема №1. Сколько дамэ у чёрных камней?



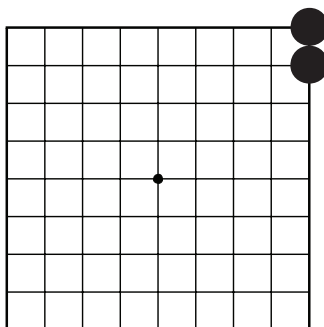
№1 ()



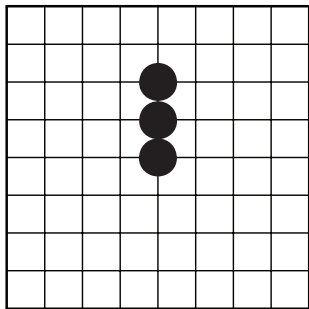
№2 ()



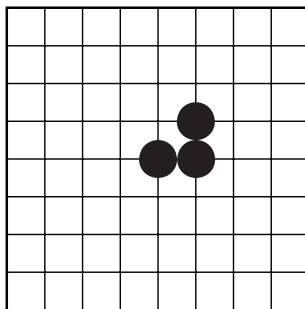
№3 ()



№4 ()

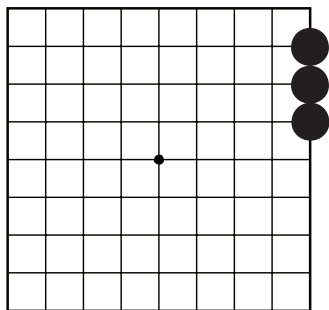


№5 ()

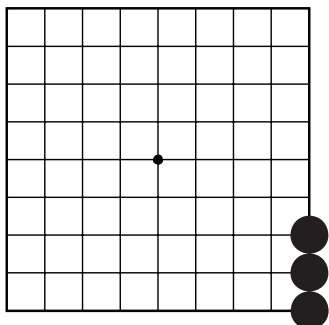


№6 ()

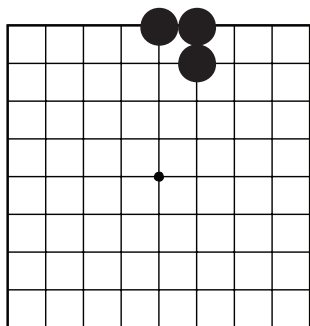
Тема №1. Сколько дамэ у чёрных камней?



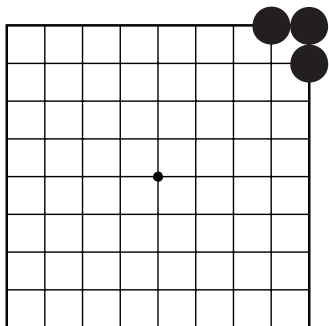
№7 ()



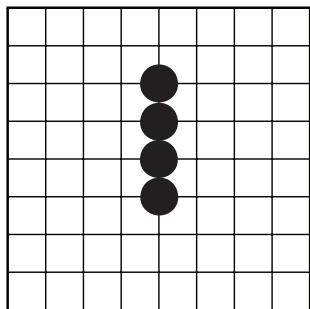
№8 ()



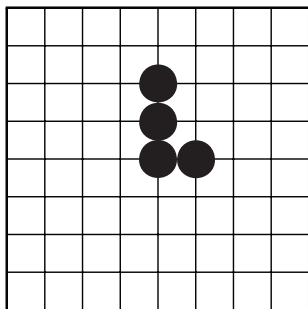
№9 ()



№10 ()

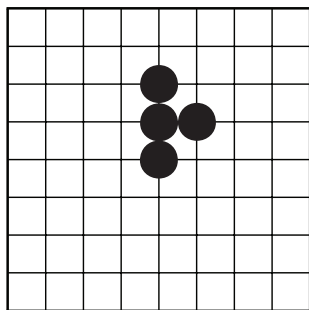


№11 ()

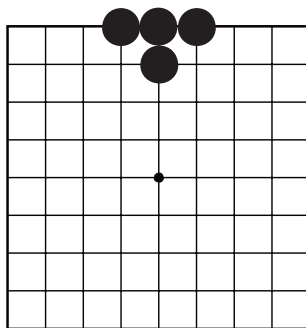


№12 ()

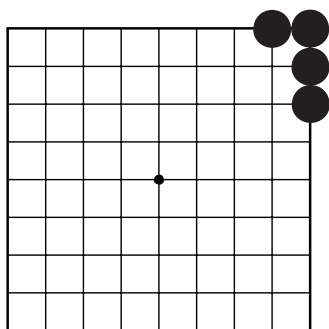
Тема №1. Сколько дамэ у чёрных камней?



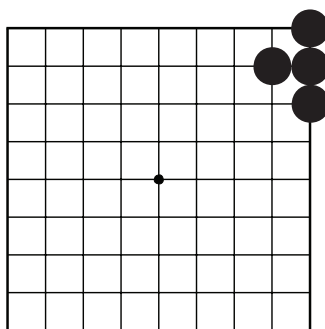
№13 ()



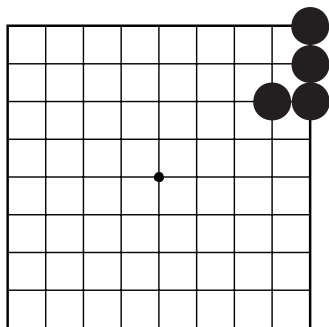
№14 ()



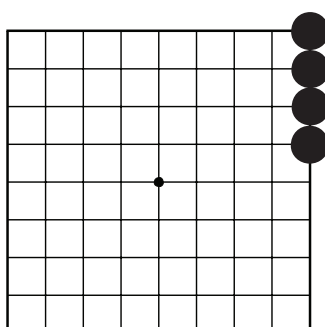
№15 ()



№16 ()

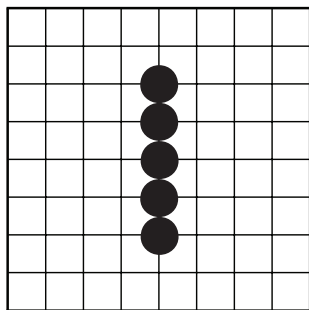


№17 ()

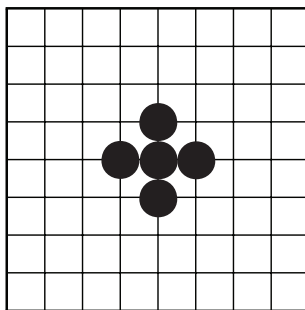


№18 ()

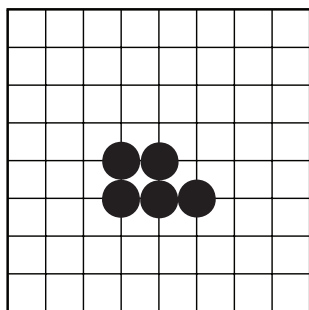
Тема №1. Сколько дамэ у чёрных камней?



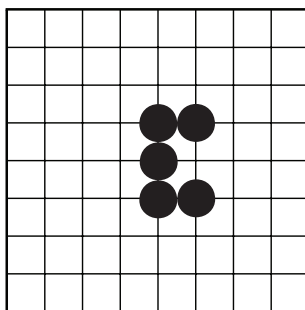
№19 ()



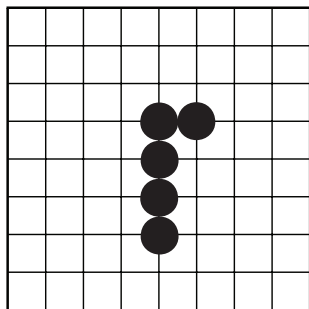
№20 ()



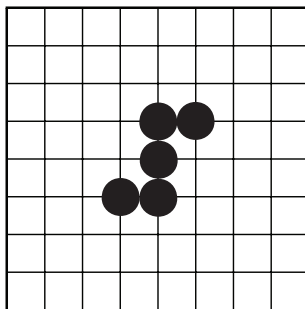
№21 ()



№22 ()

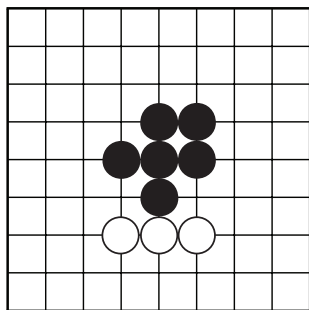


№23 ()

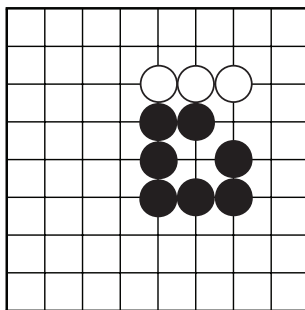


№24 ()

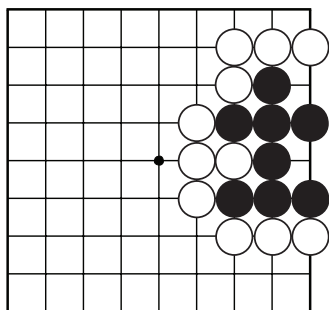
Тема №1. Сколько дамэ у чёрных камней?



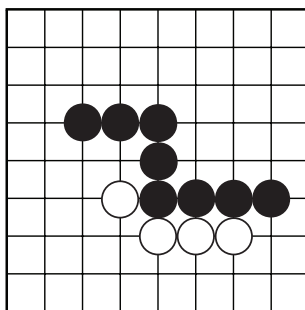
№25 ()



№26 ()



№27 ()



№28 ()

Из темы №1 нужно понять, что количество дамэ зависит от места расположения и формы камней (одинаковые формы в углу, на стороне и в центре имеют разное количество дамэ) .

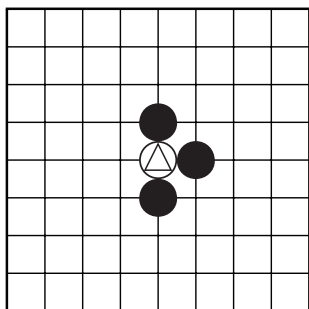
Чем больше дамэ у камней, тем труднее их захватить.

Повторите: «Отличительные особенности игры».

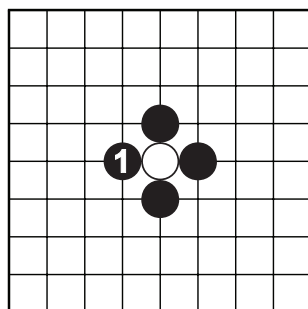
Сыграйте несколько партий до пяти (десяти) захваченных камней. Победителем становится тот, кто первый захватил пять (десять) камней соперника.

Тема №2. Атари и захват камней.

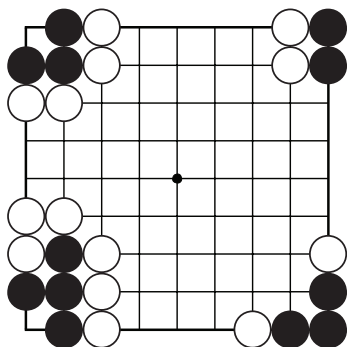
Если у камней нет дамэ, эти камни **НЕМЕДЛЕННО** удаляются с доски!



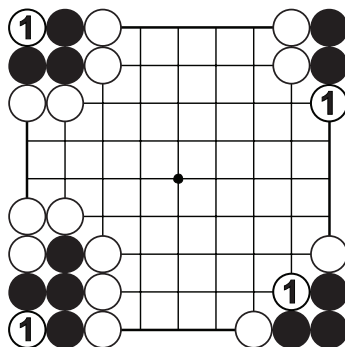
Д.1. У отмеченного белого камня одно дамэ. Такая ситуация называется «атары»



Д.2. Ходом 1 чёрные закрывают последнее дамэ белого камня и должны сразу же убрать его с игрового поля.



Д.3. У всех чёрных групп – по одному дамэ.



Д.4. После хода б.1 полностью окружённые камни чёрных немедленно удаляются с доски.

Нужно запомнить!

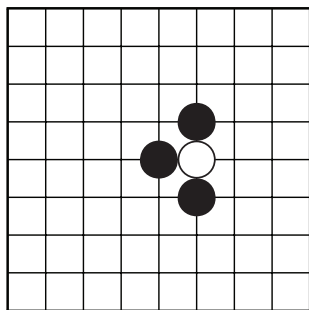
Дамэ – свободный пункт.

Атари – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

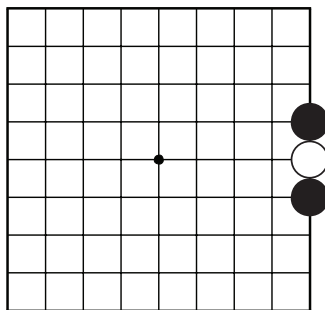
Тема №2. Атари и захват камней.

1. После какого хода чёрных захватываются один или несколько камней белых. Укажите только один ход.

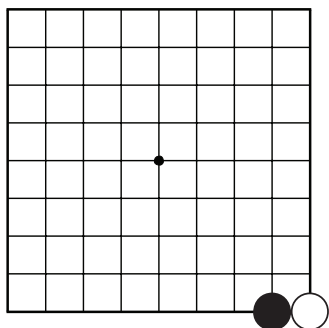
2. Сколько камней потеряют белые?



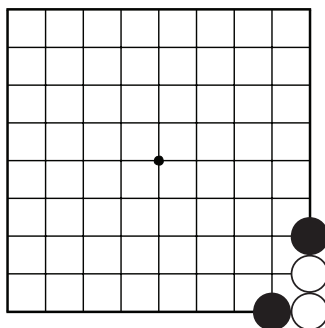
№1 ()



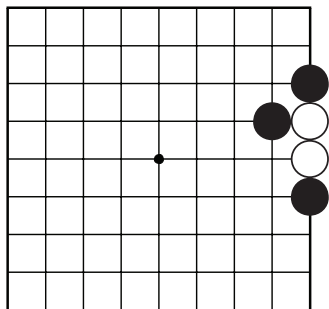
№2 ()



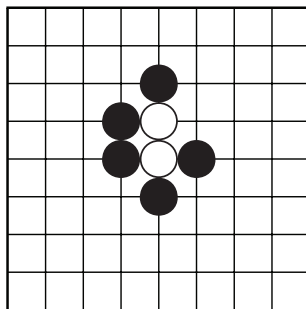
№3 ()



№4 ()



№5 ()

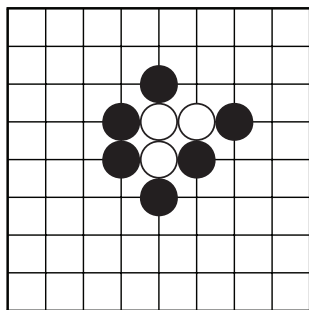


№6 ()

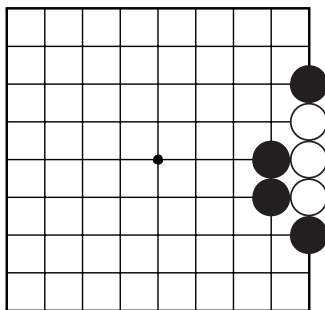
Тема №2. Атари и захват камней.

1. После какого хода чёрных захватываются один или несколько камней белых. Укажите только один ход.

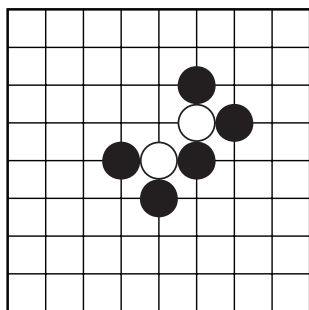
2. Сколько камней потеряют белые?



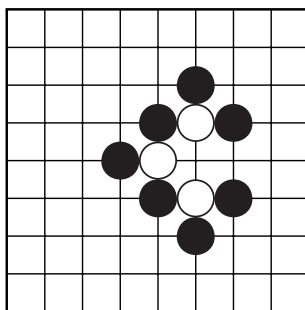
№7 ()



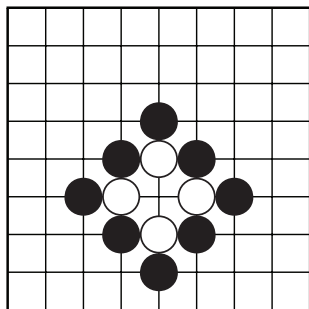
№8 ()



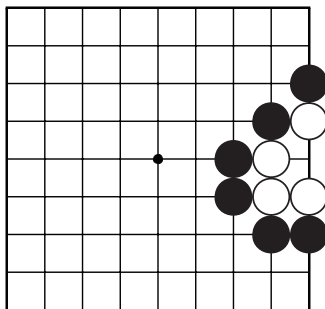
№9 ()



№10 ()



№11 ()

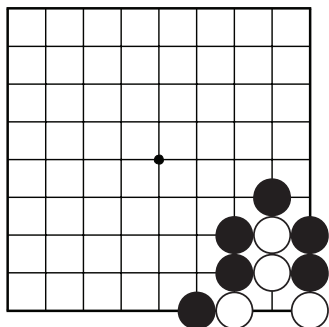


№12 ()

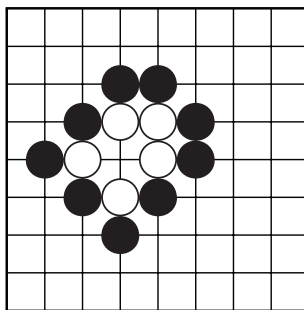
Тема №2. Атари и захват камней.

1. После какого хода чёрных захватываются один или несколько камней белых. Укажите только один ход.

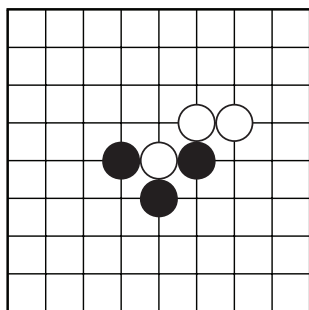
2. Сколько камней потеряют белые?



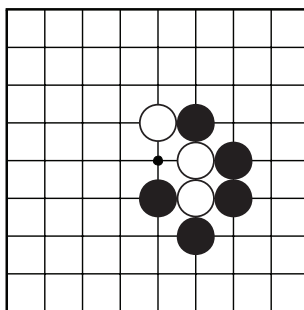
№13 ()



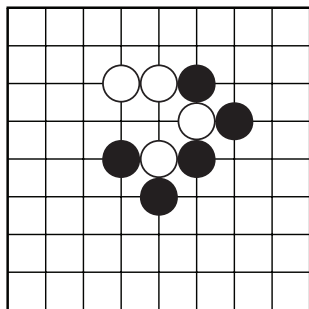
№14 ()



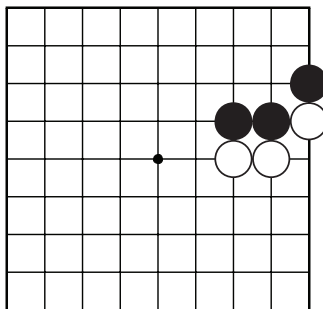
№15 ()



№16 ()



№17 ()

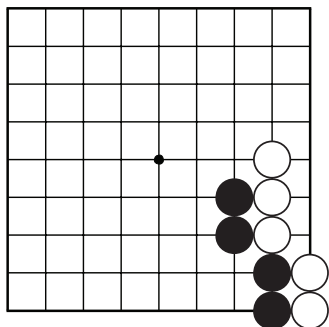


№18 ()

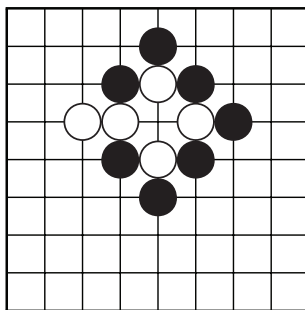
Тема №2. Атари и захват камней.

1. После какого хода чёрных захватываются один или несколько камней белых. Укажите только один ход.

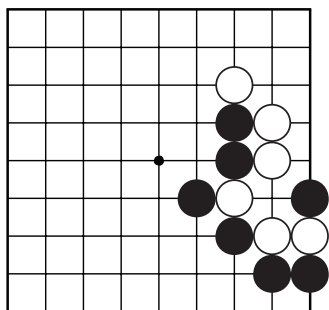
2. Сколько камней потеряют белые?



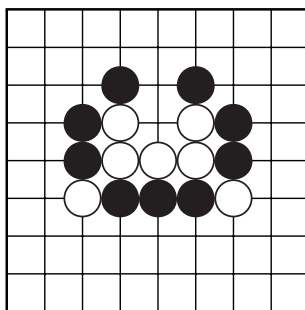
№19 ()



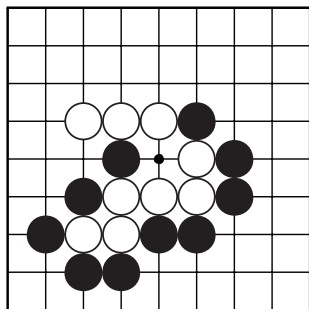
№20 ()



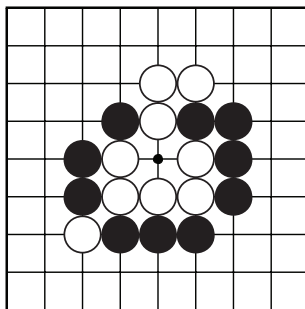
№21 ()



№22 ()



№23 ()

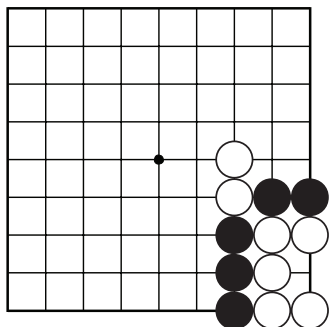


№24 ()

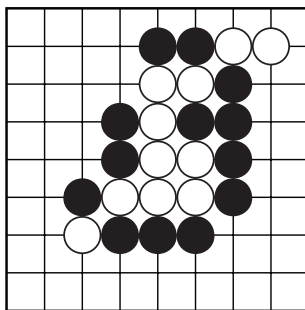
Тема №2. Атари и захват камней.

1. После какого хода чёрных захватываются один или несколько камней белых. Укажите только один ход.

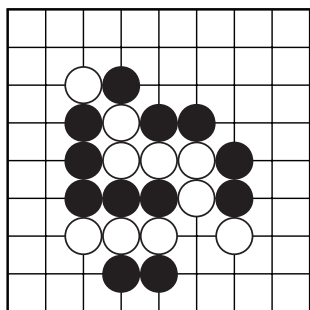
2. Сколько камней потеряют белые?



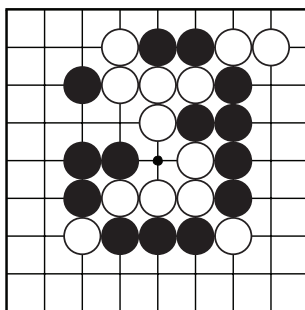
№25 ()



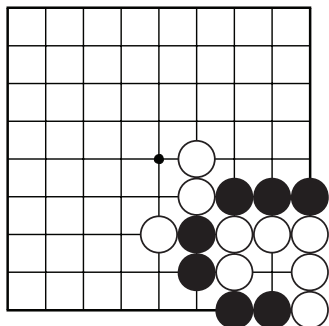
№26 ()



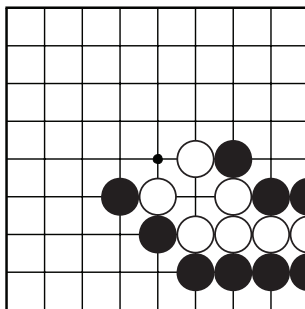
№27 ()



№28 ()



№29 ()

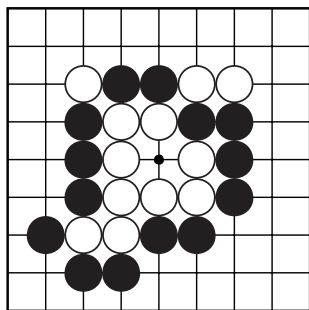


№30 ()

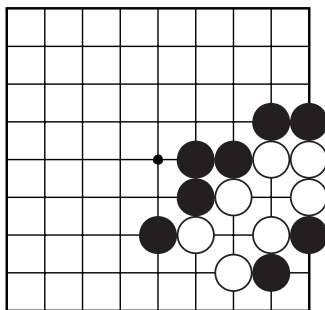
Тема №2. Атари и захват камней.

1. После какого хода чёрных захватываются один или несколько камней белых. Укажите только один ход.

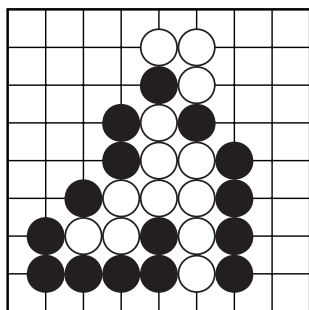
2. Сколько камней потеряют белые?



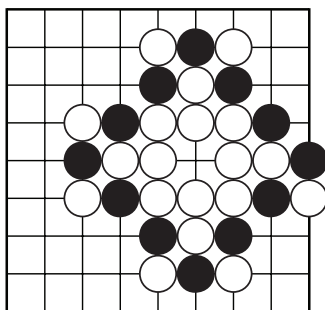
№31 ()



№32 ()



№33 ()



№34 ()

Помните:

Камни, у которых нет дамэ, не имеют права стоять на игровом поле!

Повторите:

«Отличительные особенности игры».

Не забывайте значение терминов:

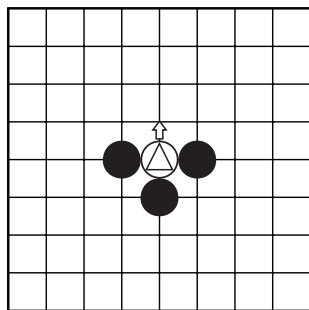
Дамэ – свободный пункт.

Атари – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

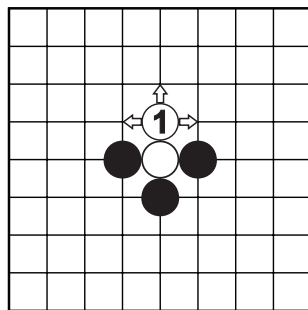
Сыграйте несколько партий до пяти (десяти) захваченных камней.

Тема №3. Спасение камней.

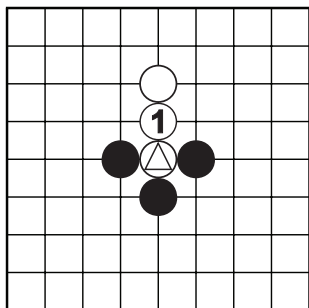
Самый простой способ спасения – увеличение количества дамэ своим камням.



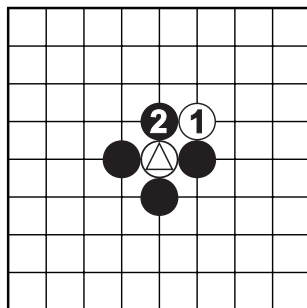
Д.1. Камень белых \triangle имеет всего одно дамэ. Следующим ходом чёрные могут этот камень захватить. Как его спасти?



Д.2. Нужно добавить ещё один камень, и у образовавшейся группы из двух камней – три дамэ.



Д.3. Ещё один простой способ спасения камня в атари, это – соединиться с другими своими камнями.

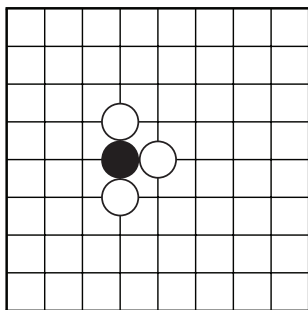


Д.4. Ход б.1 не спасает камень \triangle . Ходом 2 чёрные закрывают последнее дамэ и снимают камень \triangle с доски.

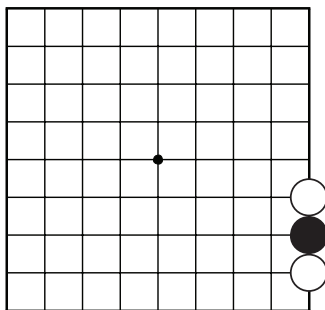
Соединёнными считаются камни одного цвета, расположенные по линии на соседних пересечениях.

Тема №3. Спасение камней.

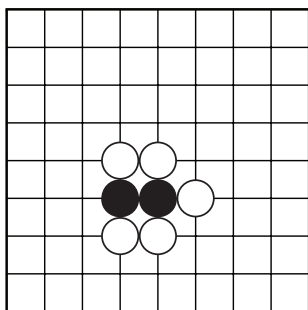
Во всех задачах ход чёрных. Цель – спасти камни чёрных, которые находятся в атак. Укажите только один ход.



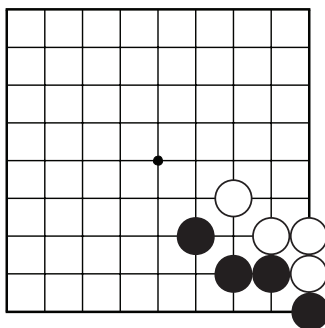
№1



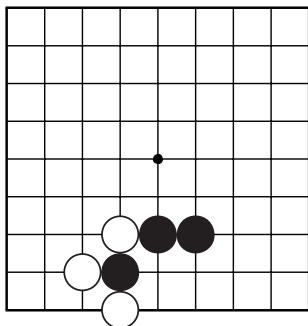
№2



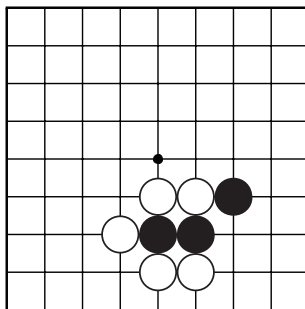
№3



№4



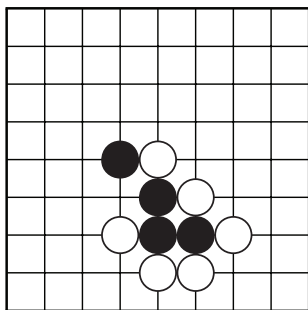
№5



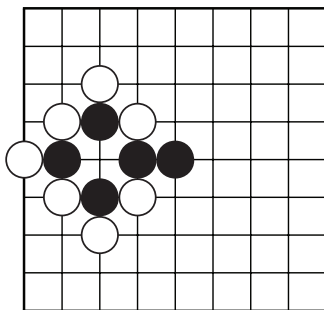
№6

Тема №3. Спасение камней.

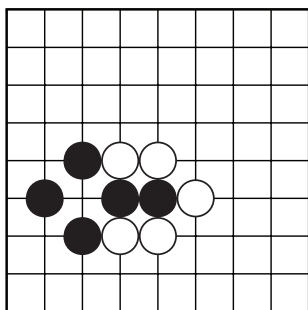
Во всех задачах ход чёрных. Цель – спасти камни чёрных, которые находятся в атари. Укажите только один ход.



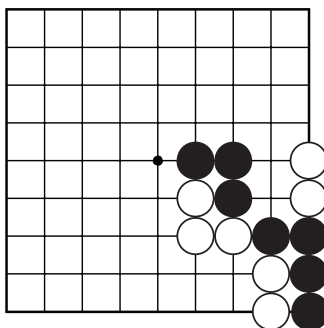
№7



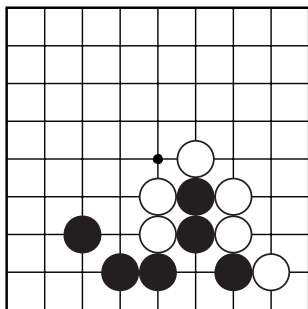
№8



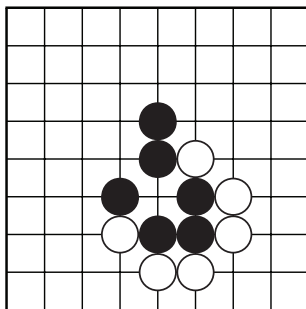
№9



№10



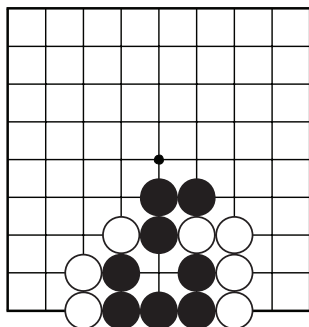
№11



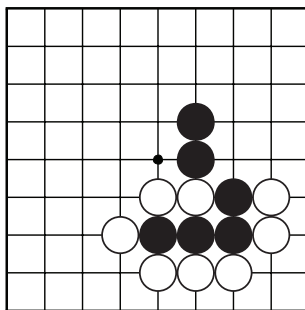
№12

Тема №3. Спасение камней.

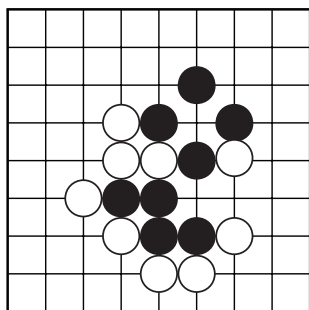
Во всех задачах ход чёрных. Цель – спасти камни чёрных, которые находятся в атари. Укажите только один ход.



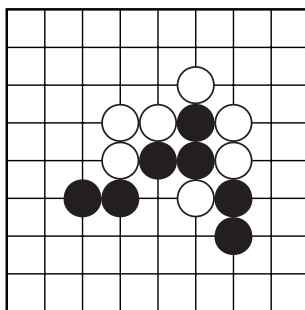
№13



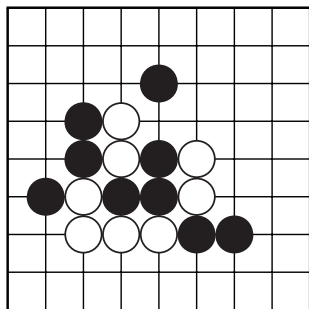
№14



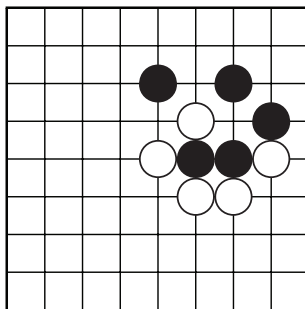
№15



№16



№17



№18

Игра на сорок камней

Нужно знать:

Отличительные особенности игры

- игра на равных начинается на пустом игровом поле;
- камни ставятся на пересечение линий;
- камни не передвигаются;
- всё поле игровое.

Нужно уметь:

- захватывать камни противника;
- защищать свои камни.

Нужно помнить:

- камни, у которых нет дамэ, немедленно снимаются с доски.

Первоначальный смысл игры может заключаться в победе того игрока, который первый захватил пять (десять, двадцать...) камней противника. Это помогает освоиться с игрой не «по клеточкам», а «по пересечениям».

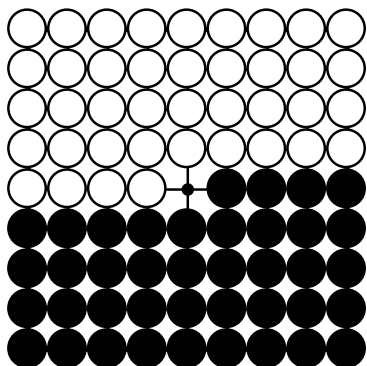
Следующий шаг – игра на сорок камней.

У вас должна быть доска 9х9 и по 40 чёрных и белых камней.

Начиная на пустой доске, делая ходы по очереди, выигрывает тот, кто первый выставил все свои игровые камни.

Захваченные камни возвращаются противнику и снова становятся игровыми.

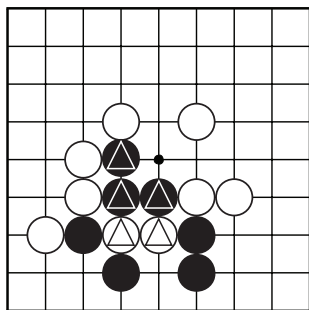
То есть чем больше камней захватили, тем больше ходов нужно сделать, чтобы выставить 40 камней.



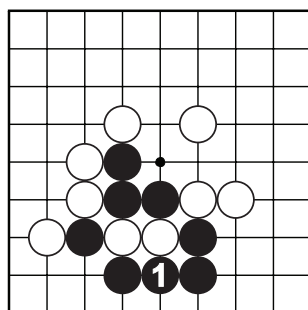
Д.1. Перед началом партии камни нужно выставить на доску, чтобы оба игрока убедились в правильном количестве игровых камней.

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

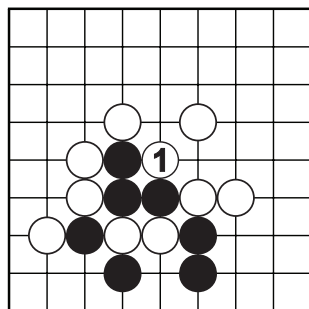
В Теме №3 нужно было спасти свои камни, удлинившись или соединившись с другими своими камнями. В этой Теме рассмотрим спасение камней за счёт захвата камней соперника.



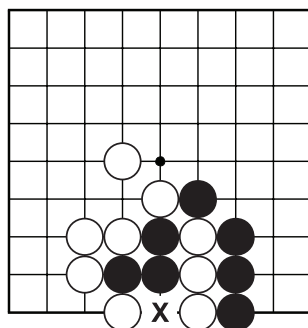
Д.1. Отмеченные чёрные и белые камни находятся в ситуации атари, у этих камней по одному дамэ.



Д.2. Если ход чёрных, то они захватывают два камня белых и спасают три своих камня.



Д.3. Если ход белых, то они захватывают три камня чёрных, спасая два своих камня.



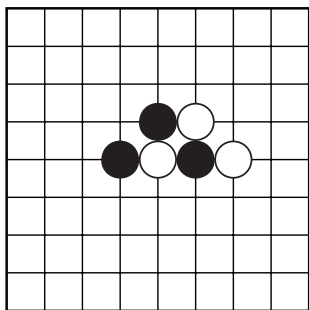
Д.4. В этой позиции пункт «х» важен для обеих сторон т.к. спасает свои камни, захватывая чужие.

Не торопитесь! Дорожите своим ходом!

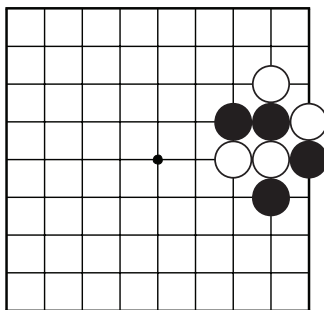
Выбирайте ход, который принесёт наибольшую пользу!

Тема №4. Контратари.

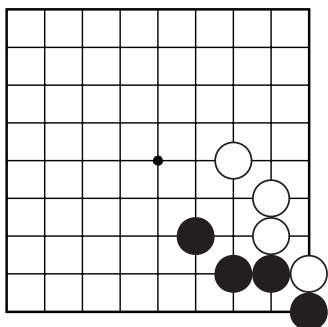
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



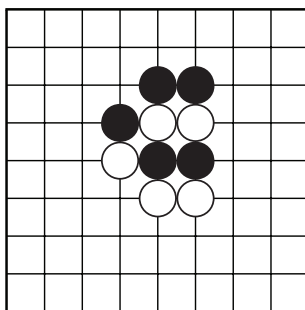
№1



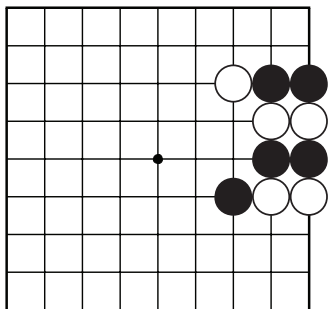
№2



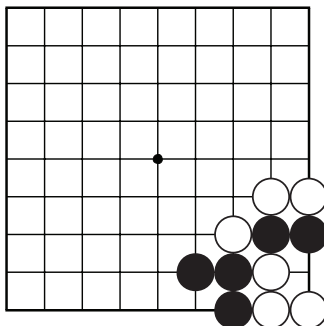
№3



№4



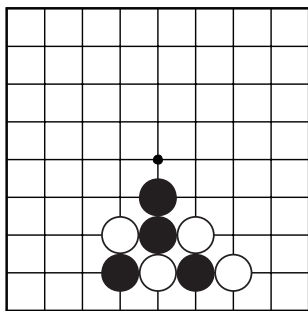
№5



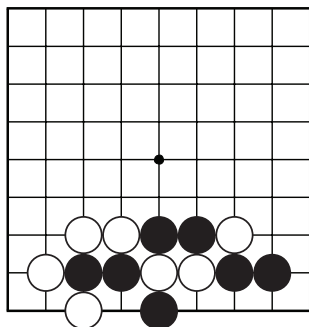
№6

Тема №4. Контратари.

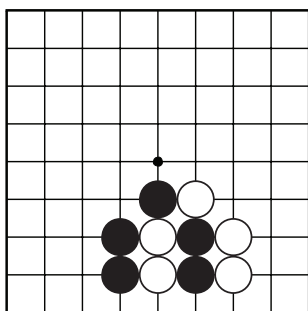
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



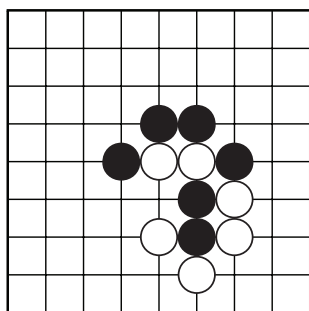
№7



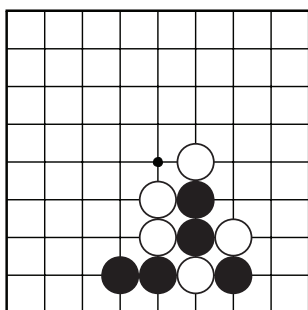
№8



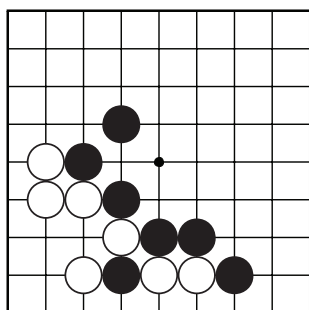
№9



№10



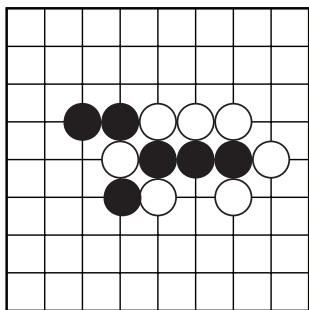
№11



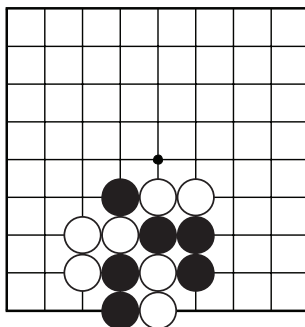
№12

Тема №4. Контратари.

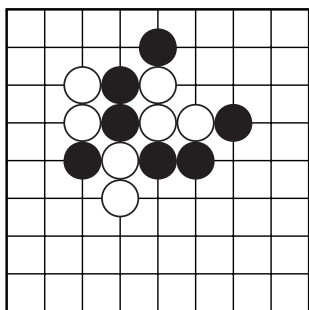
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



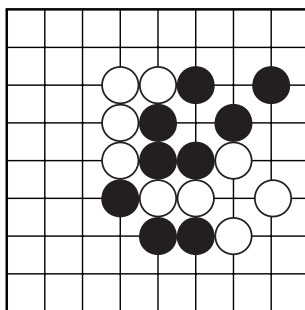
№13



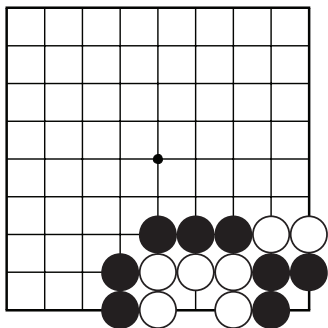
№14



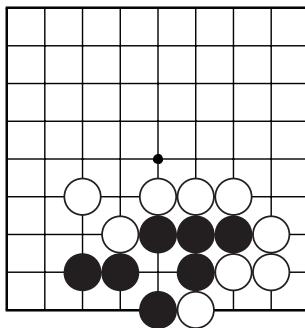
№15



№16



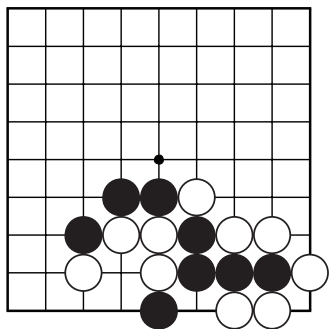
№17



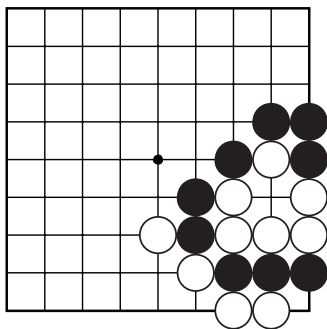
№18

Тема №4. Контратари.

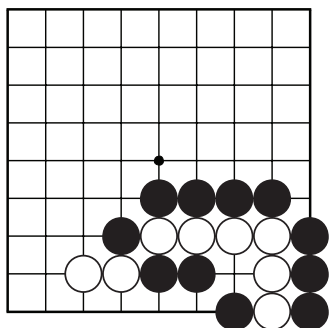
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



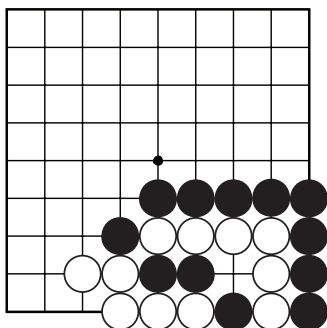
№19



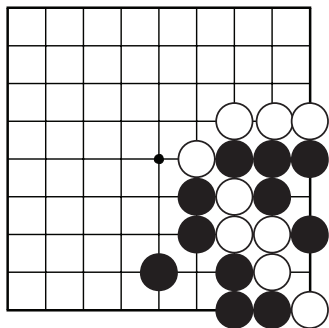
№20



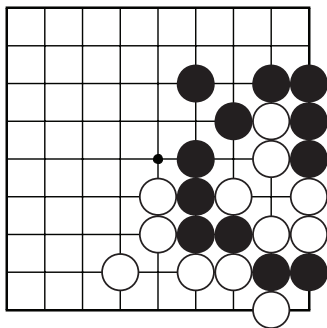
№21



№22



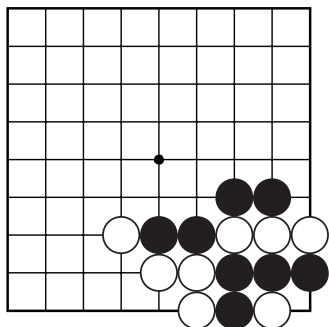
№23



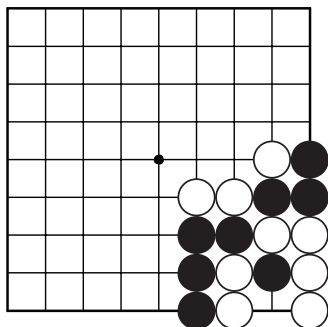
№24

Тема №4. Контратари.

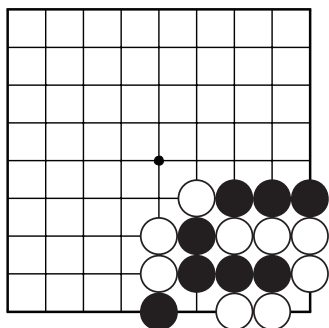
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



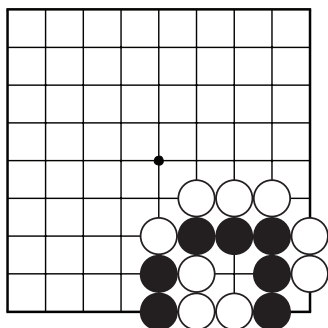
№25



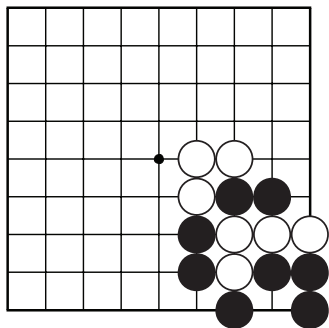
№26



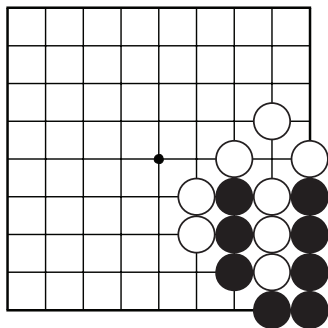
№27



№28



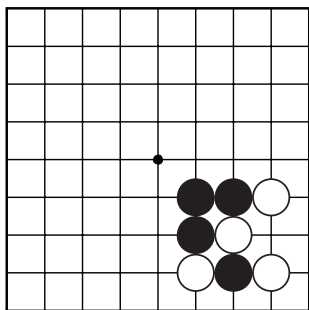
№29



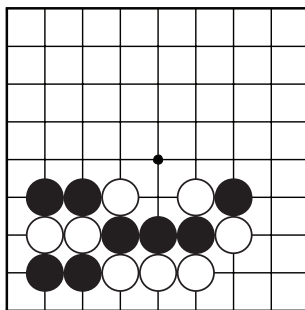
№30

Тема №4. Контратари.

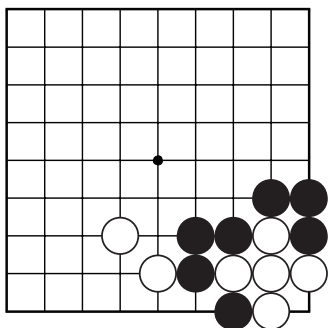
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



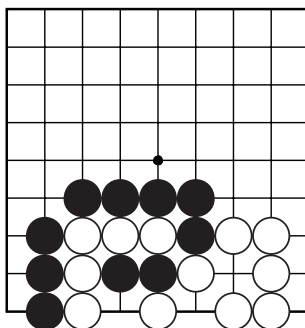
№31



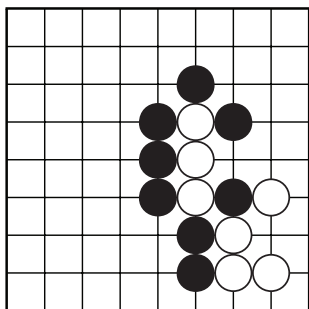
№32



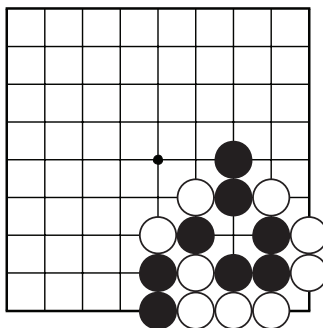
№33



№34



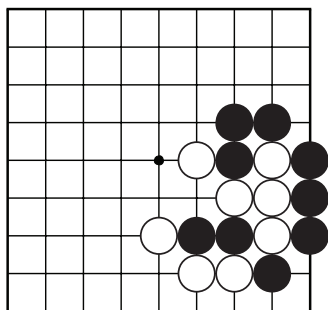
№35



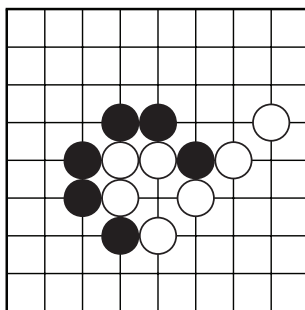
№36

Тема №4. Контратари.

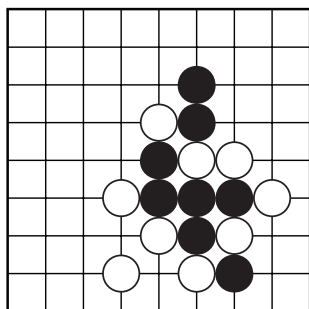
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



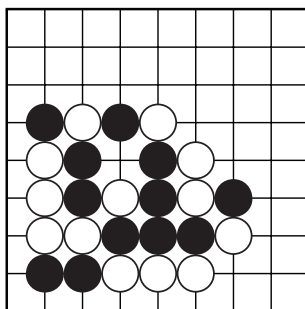
№37



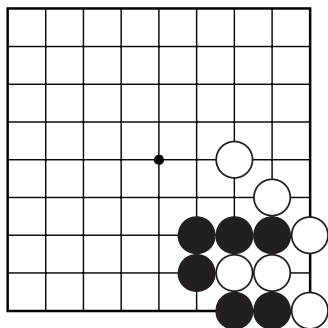
№38



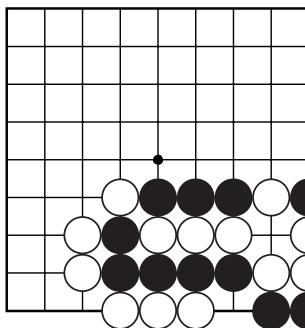
№39



№40



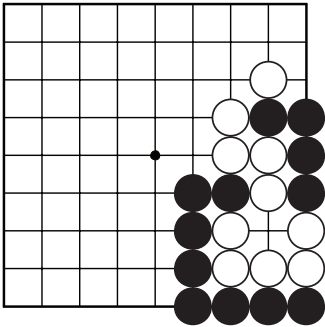
№41



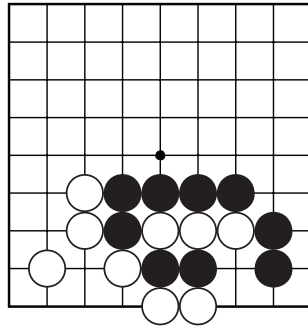
№42

Тема №4. Контратари.

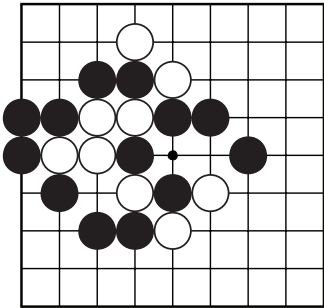
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (чёрным цветом), и лучший ход за белых (красным цветом).



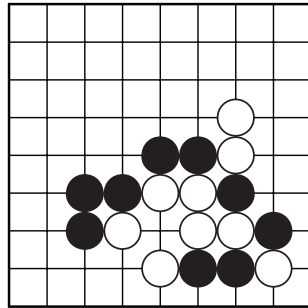
№43



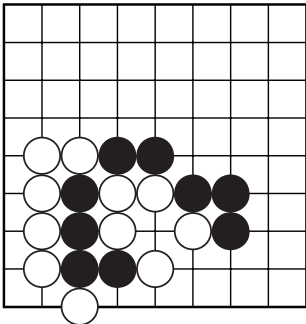
№44



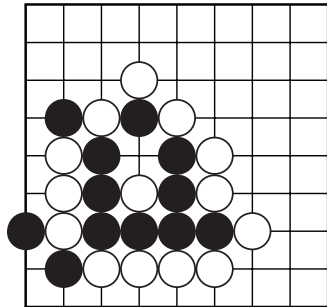
№45



№46



№47



№48

Как повышать силу игры?

Решение задач – один из способов повышения мастерства, но без игровой практики ваши знания будут не востребованы. Поэтому нужно играть, играть и играть! С друзьями, с компьютером, в Интернете, принимать участие в турнирах.

Не расстраивайтесь от поражений – воспринимайте поражения как ещё одну задачку, которую вы не решили, но обязательно решите в следующий раз.

Что вы уже должны знать:

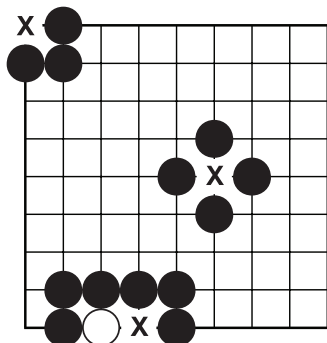
- игра на равных начинается на пустом игровом поле;
- всё поле игровое.
- играющий чёрными ставит на один из игровых пунктов камень (игровые пункты образуют пересечения вертикальных и горизонтальных линий), затем, играющий белыми ставит свой камень (ходы делаются по очереди);
 - камни не передвигаются;
 - камень или группу камней можно захватить («срубить»), закрыв все дамэ.
 - камни, у которых нет дамэ, немедленно убирают с доски!
 - термины: дамэ и атари.

Что нужно узнать:

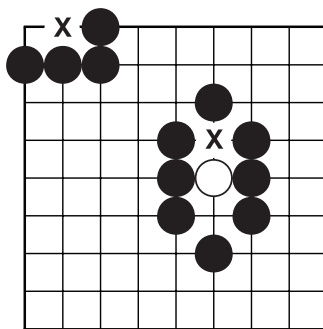
- запрещаются самоубийственные ходы и повторение позиции (правило ко);
- выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

Тема №5. Запрещённые ходы.

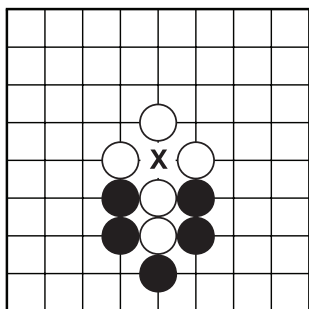
§1. Самоубийственные ходы запрещены!



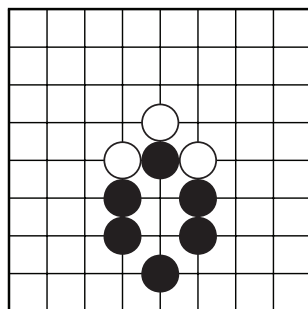
Д.1. Белым ходы в пункты «х» запрещены, т.к. после такого хода у белых не будет дамэ.



Д.2. Белым ходы в пункты «х» разрешены, т.к. после такого хода у белых будет хотя бы одно дамэ.



Д.3. Что вы думаете о ходе чёрных в пункт “х”?



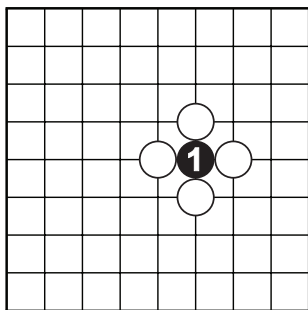
Д.4. Чёрные закроют последнее дамэ двум белым камням на Д.3, снимут их с доски, и у чёрного камня появится дамэ. То есть такой ход чёрным разрешён.

Запрещено делать ход, после которого не остаётся дамэ, и при этом не закрывается последнее дамэ у камней соперника.

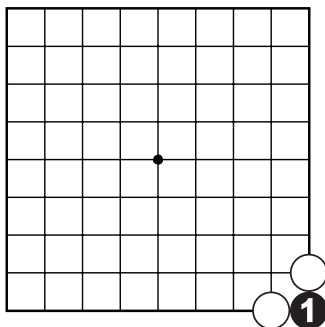
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

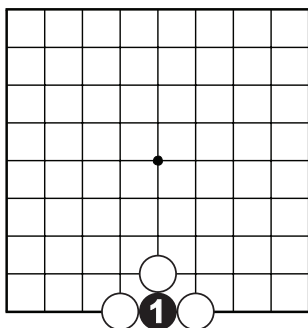
Разрешён ли чёрным ход 1?



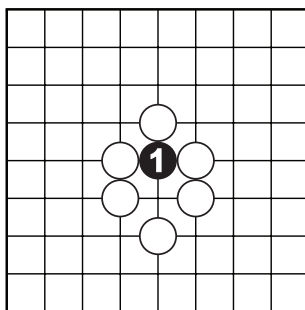
№1



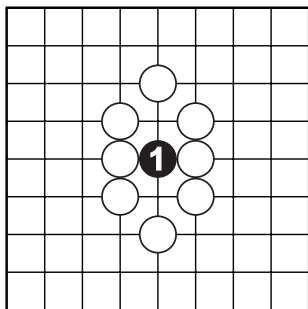
№2



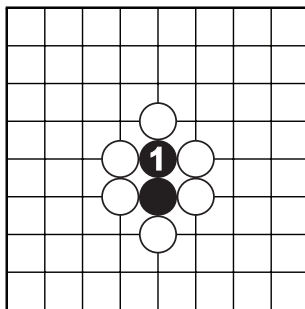
№3



№4



№5

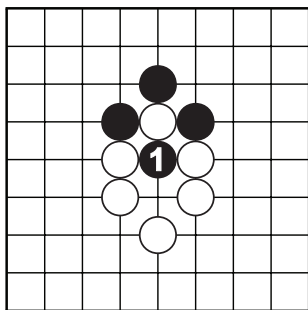


№6

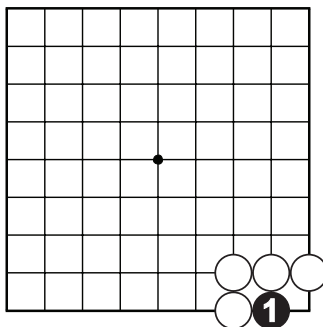
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

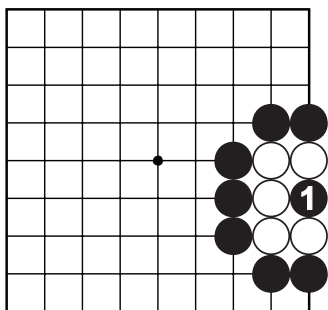
Разрешён ли чёрным ход 1?



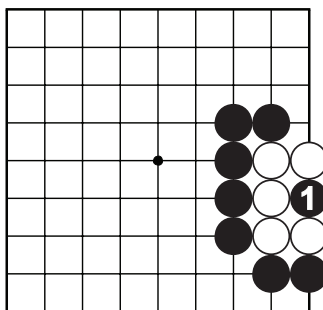
№7



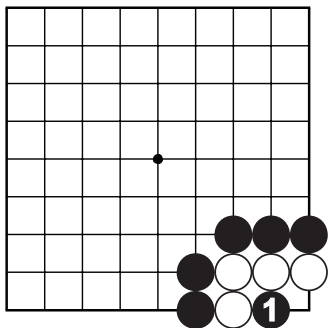
№8



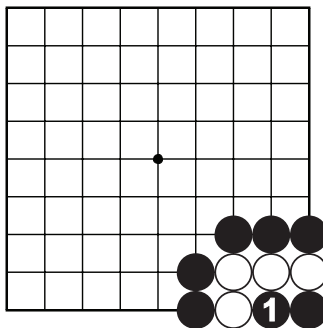
№9



№10



№11

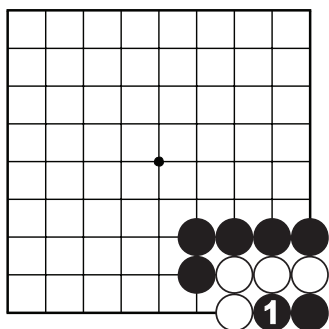


№12

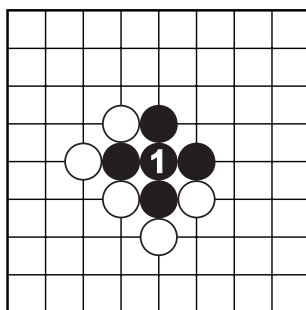
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

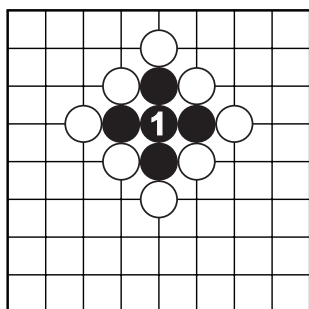
Разрешён ли чёрным ход 1?



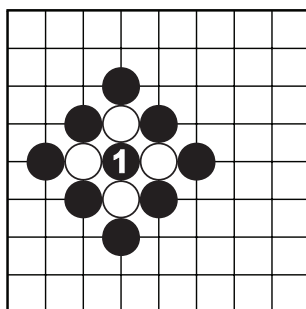
№13



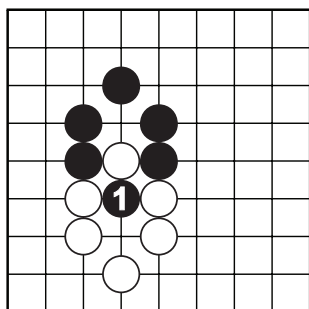
№14



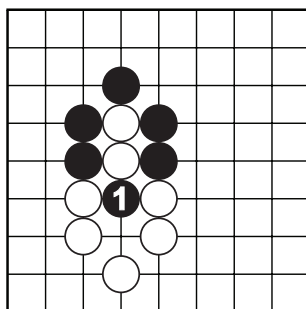
№15



№16



№17

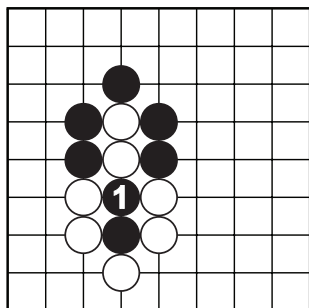


№18

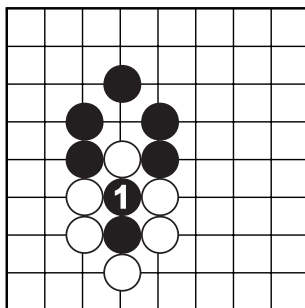
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

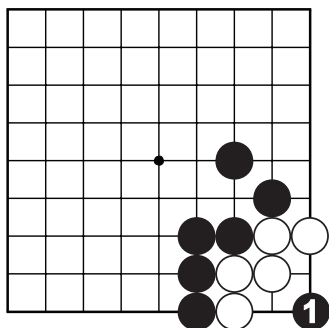
Разрешён ли чёрным ход 1?



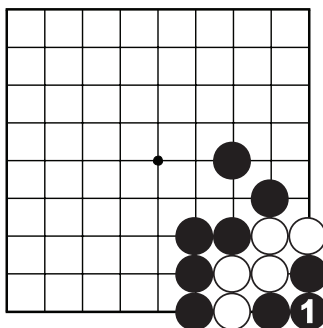
№19



№20



№21



№22

Обращайте внимание на всю позицию!

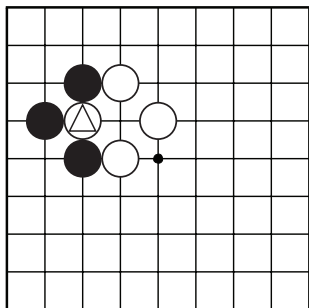
Изменение положение одного камня может сделать ход запрещённым и наоборот.

Тема №5. Запрещённые ходы.

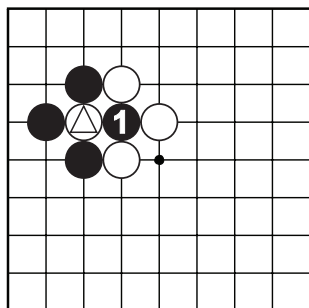
§2. Повторение позиции запрещено!

Запрещается ставить камень в пункт, где только что был захвачен один камень (Правило ко).

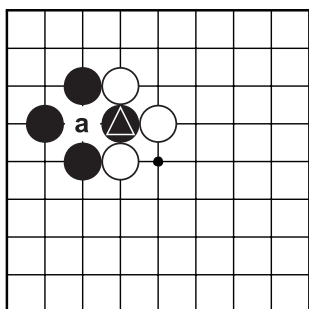
Данное правило исключает бесконечное повторение позиции.



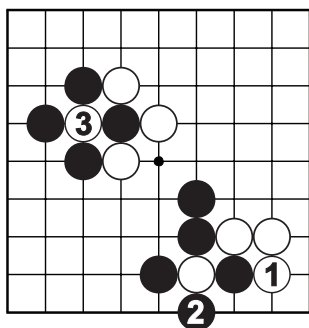
Д.1. У отмеченного камня белых одно дамэ.



Д.2. Ходом 1 чёрные имеют право захватить камень ⊙.



Д.3. Теперь у камня ⊙ одно дамэ, но белым в пункт «а» играть запрещено, т.к. позиция повторится.



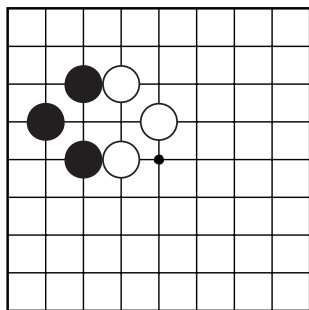
Д.4. Белые должны сыграть в другом месте, например, 1. Если чёрные ответят 2, то белые могут захватить камень 3 ходом, т.к. позиция на доске в целом изменится.

Позиция ко действительно, когда вы захватываете ОДИН камень противника, и он может захватить только ОДИН камень в этом же пункте.

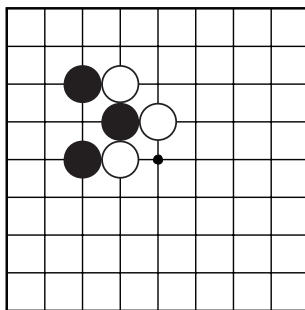
Тема №5. Запрещённые ходы.

§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

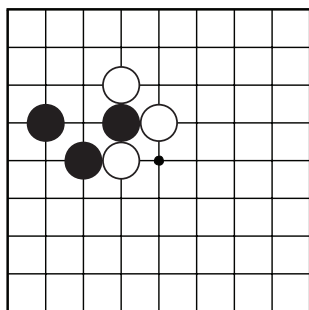
После какого хода чёрных получается позиция ко?



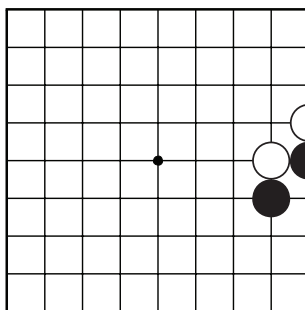
№1



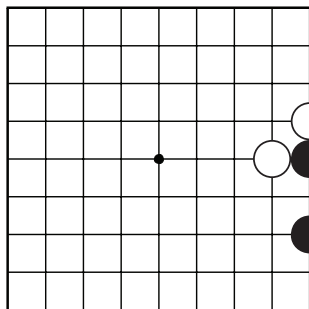
№2



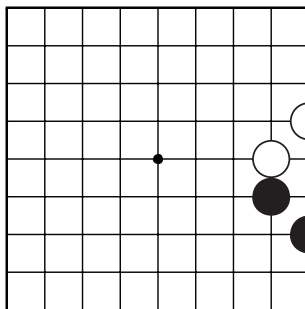
№3



№4



№5

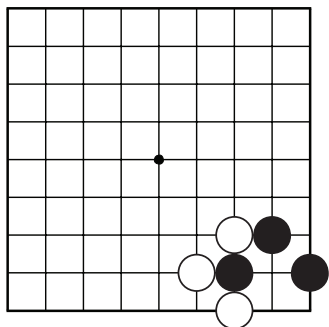


№6

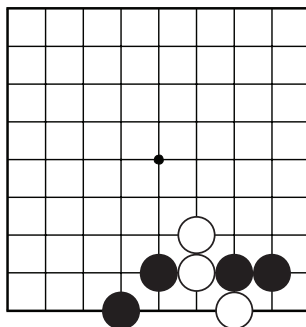
Тема №5. Запрещённые ходы.

§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

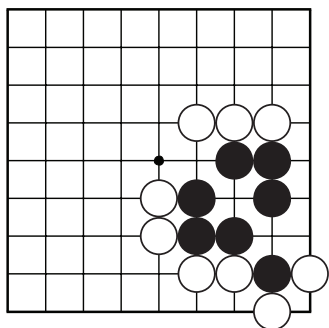
После какого хода чёрных получается позиция ко?



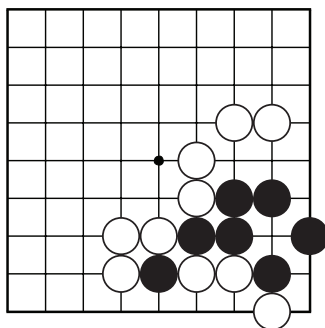
№7



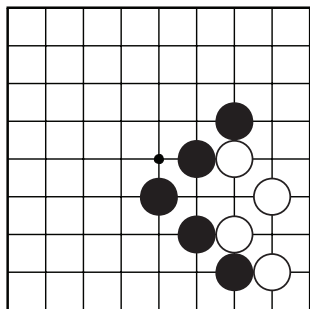
№8



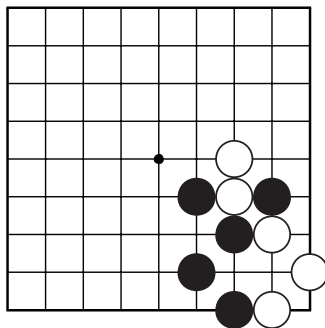
№9



№10



№11

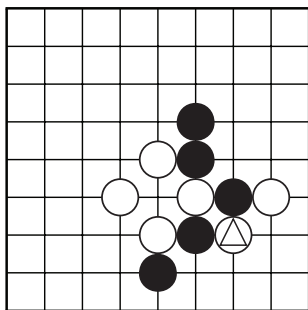


№12

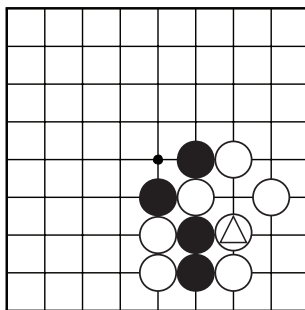
Тема №5. Запрещённые ходы.

§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

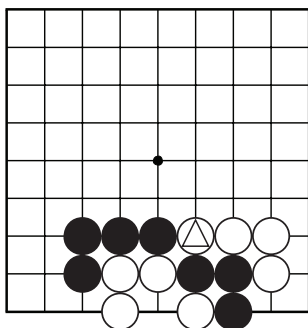
Как чёрным ответить на ход белых отмеченным камнем?



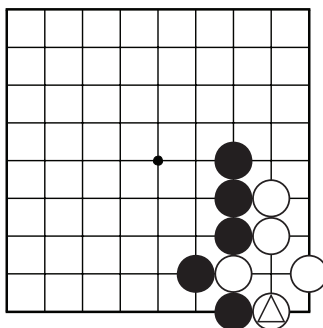
№13



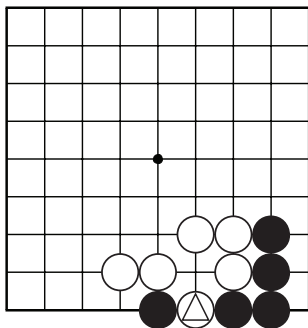
№14



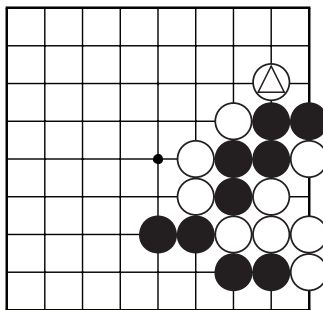
№15



№16



№17

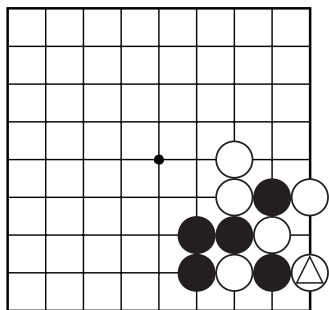


№18

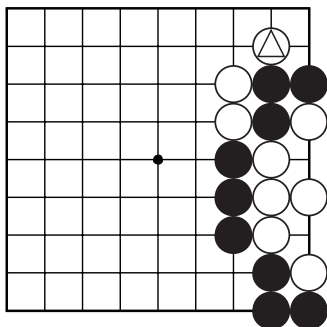
Тема №5. Запрещённые ходы.

§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

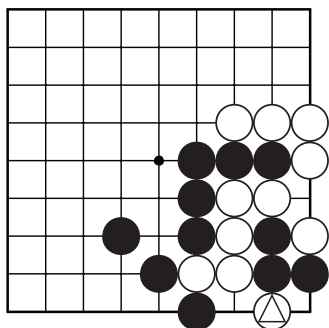
Как чёрным ответить на ход белых отмеченным камнем?



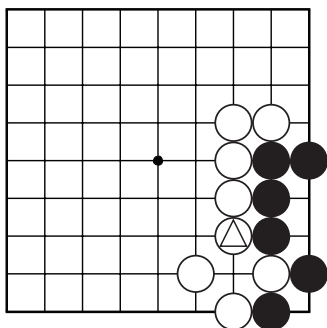
№19



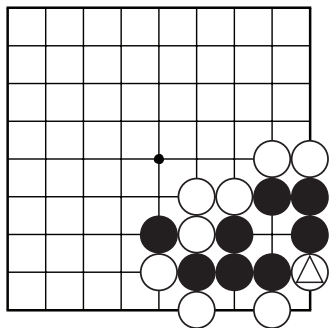
№20



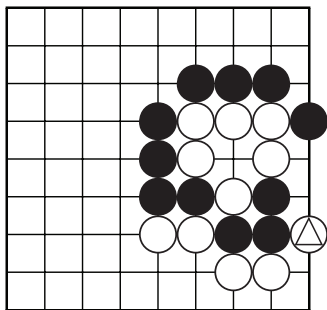
№21



№22



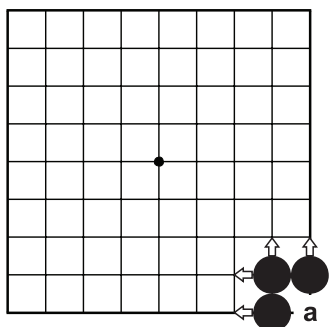
№23



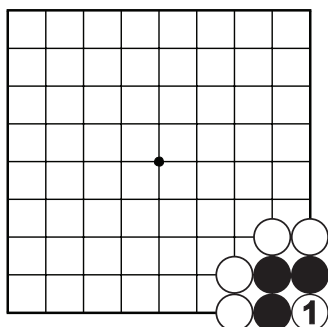
№24

Тема №6. Жизнь и смерть групп.

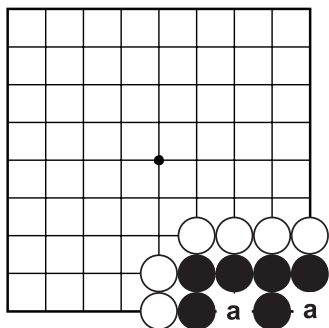
Важный принцип сохранения камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы.



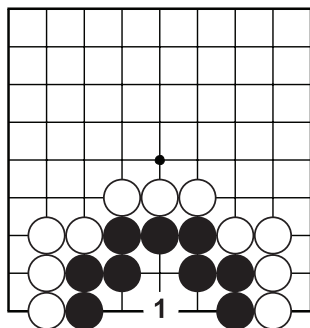
Д.1. Пока внешние дамы у чёрной группы открыты (отмечены стрелками), в пункт «а» белым играть запрещено...



Д.2. ...но если все внешние дамы будут закрыты, белым можно играть в 1, захватывая три чёрных камня.



Д.3. В этой позиции чёрные имеют «два глаза» и такую группу захватить нельзя, т.к. ходы в пункты «а» запрещены белым, чёрным в эти пункты играть НЕ выгодно и НЕ нужно.



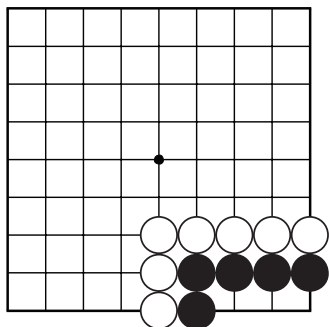
Д.4. Если в этой форме чёрные сыграют в пункт 1, то построят живую группу с тремя глазами. Если белые сыграют в пункт 1, то вся чёрная группа погибнет, т.к. у неё будет только один глаз.

Группу камней нельзя захватить, если у неё есть, как минимум «два глаза»!

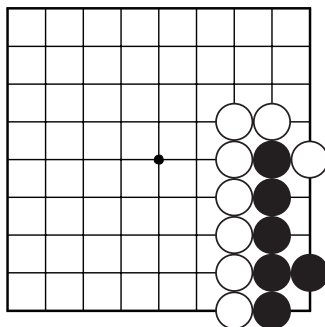
Каждое пересечение внутри живой группы даёт одно очко.

Тема №6. Жизнь и смерть групп.

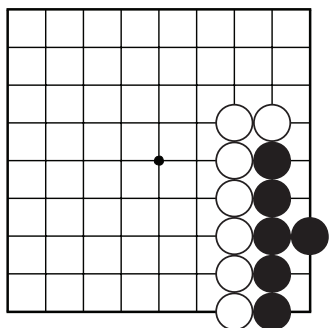
Ход чёрных. Постройте живую группу.



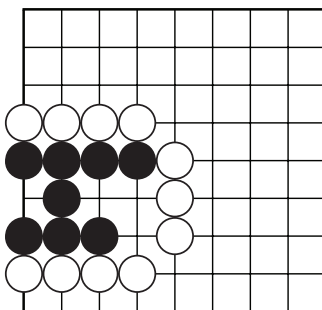
№1



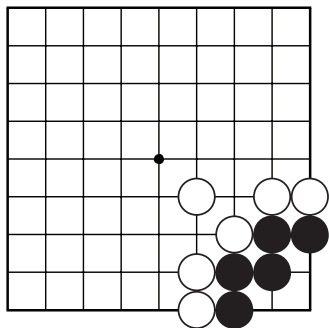
№2



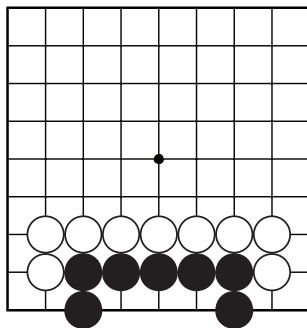
№3



№4



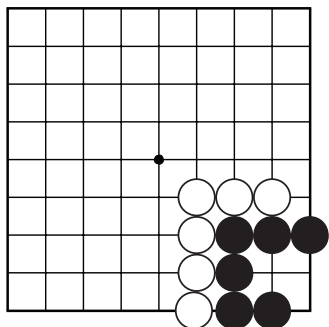
№5



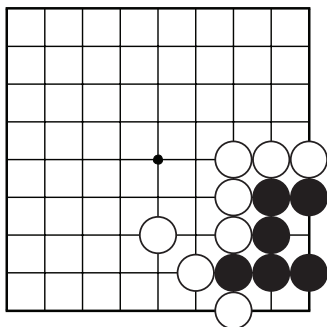
№6

Тема №6. Жизнь и смерть групп.

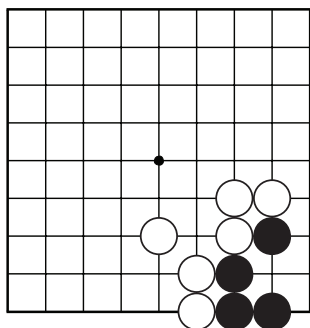
Ход чёрных. Постройте живую группу.



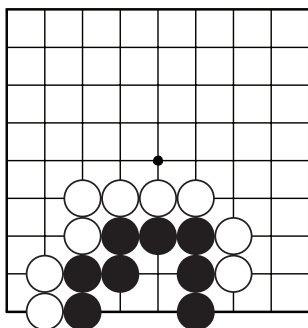
№7



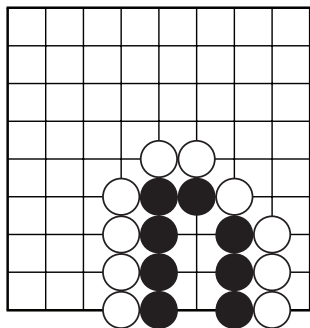
№8



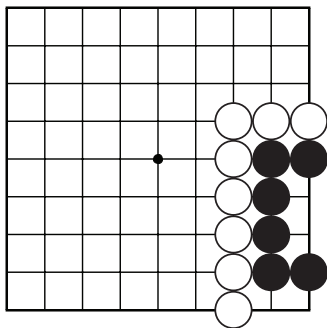
№9



№10



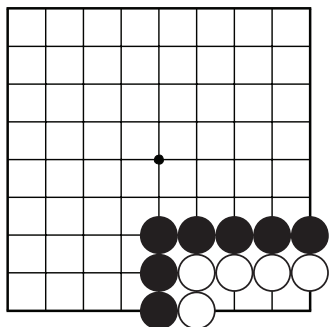
№11



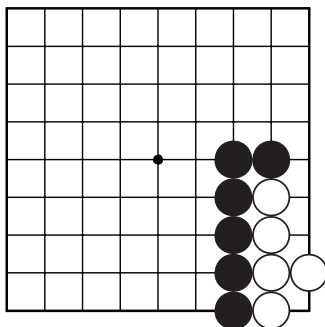
№12

Тема №6. Жизнь и смерть групп.

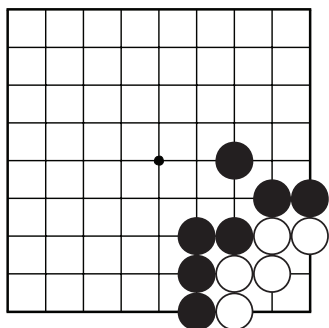
Ход чёрных. Не дайте белым построить живую группу.



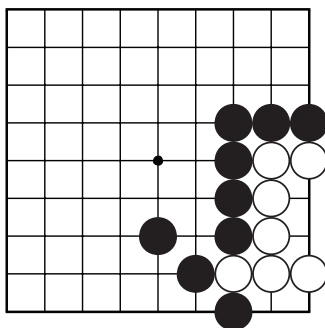
№13



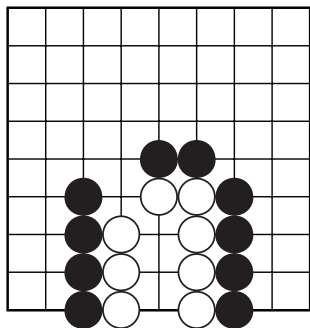
№14



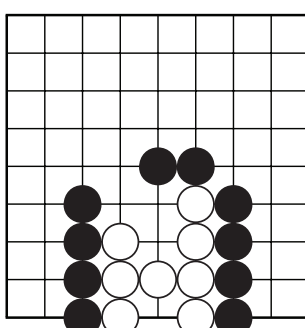
№15



№16



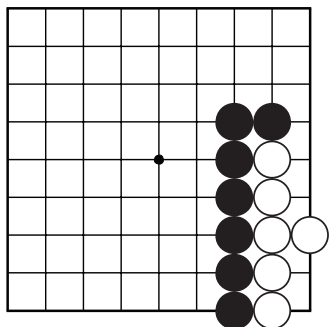
№17



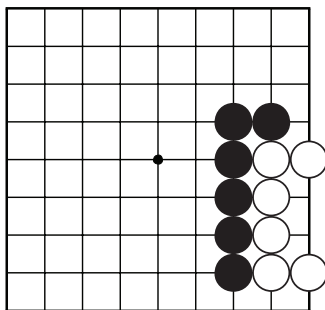
№18

Тема №6. Жизнь и смерть групп.

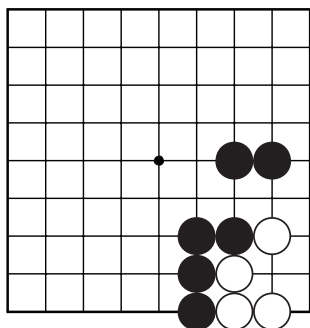
Ход чёрных. Не дайте белым построить живую группу.



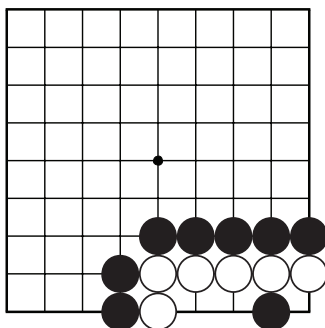
№19



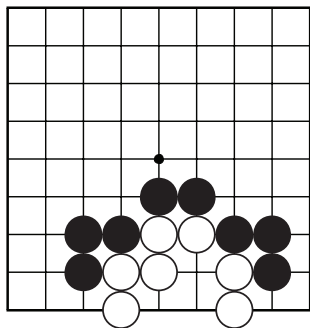
№20



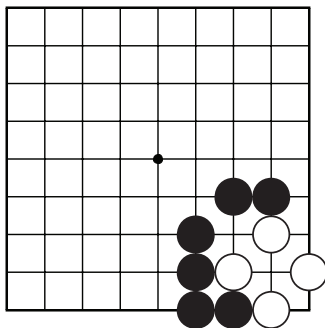
№21



№22



№23

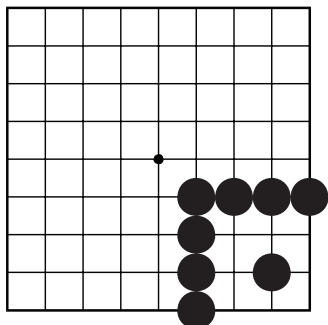


№24

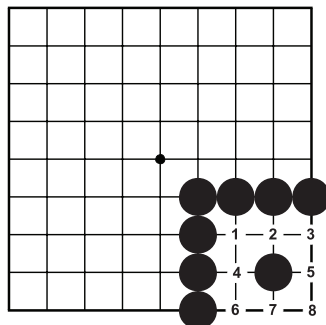
Тема №7. Территория.

Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

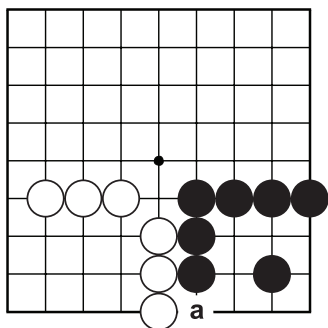
Территория – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета.



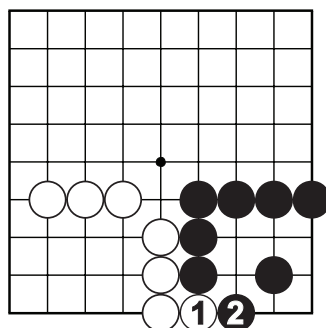
Д.1. Чёрные окружили часть игрового поля в правом нижнем углу. Сколько очков получили чёрные?



Д.2. Каждое пересечение внутри территории приносит одно очко, то есть чёрные окружили восемь очков.



Д.3. Чёрные после хода в «а» окружают восемь очков. Если в «а» первыми сыграют белые...

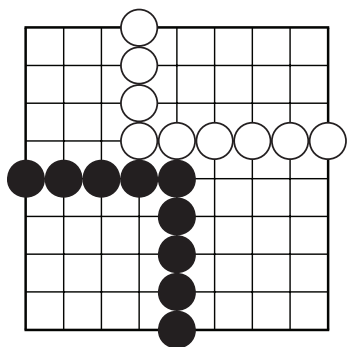


Д.4. ...после хода ч.2 у чёрных останется семь очков.

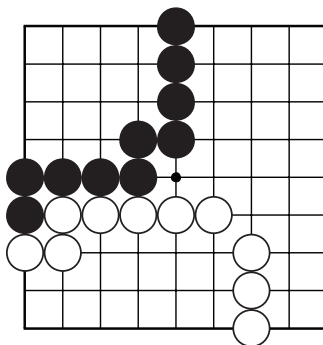
Чтобы получить территорию, нужно укреплять границы и защищаться от вторжений противника.

Тема №7. Территория.

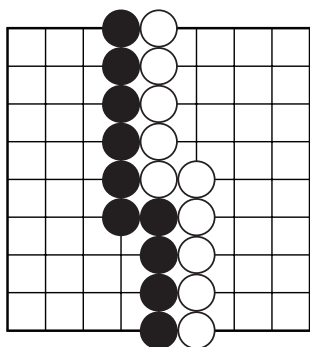
Сколько очков окружили чёрные и белые?



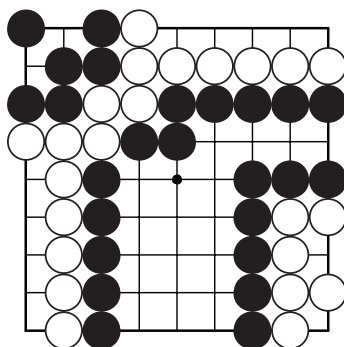
№1



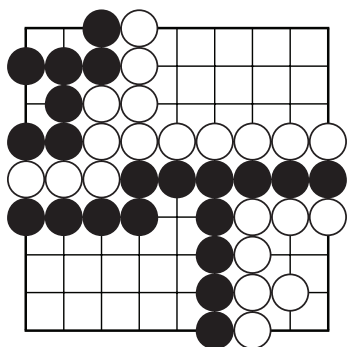
№2



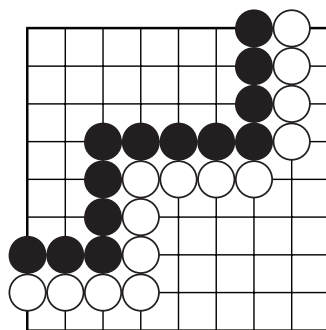
№3



№4



№5

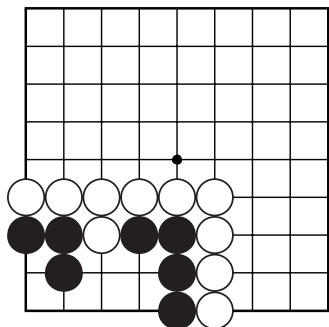


№6

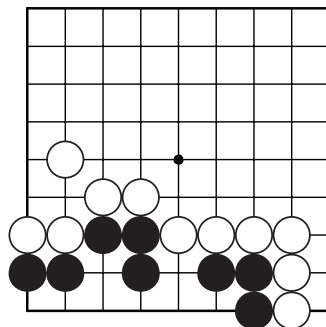
Тема №7. Территория. Ход чёрных.

1. Какой пункт нужно занять, чтобы закрыть территорию?

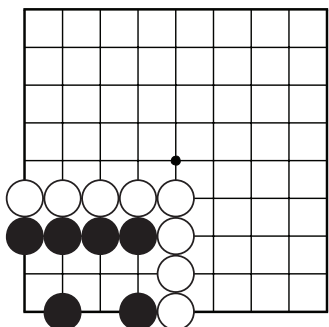
2. Сколько очков получат чёрные?



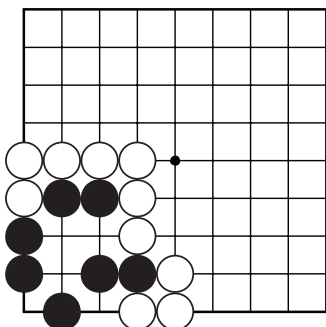
№7



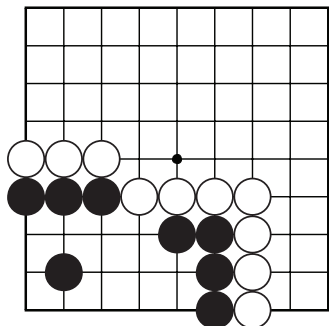
№6



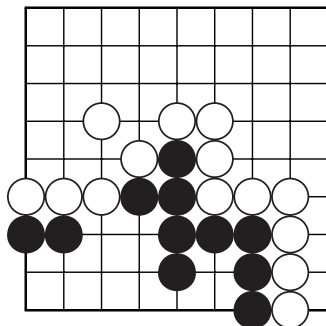
№9



№10



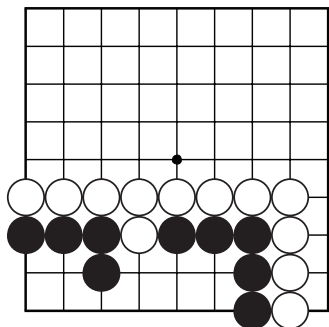
№11



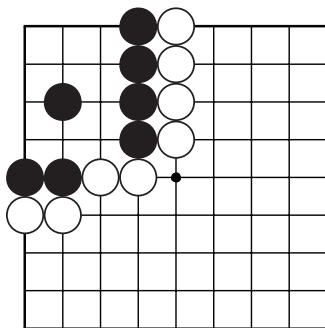
№12

Тема №7. Территория. Ход чёрных.

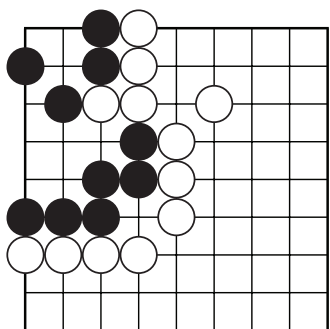
1. Какой пункт нужно занять, чтобы закрыть территорию?
2. Сколько очков получат чёрные?



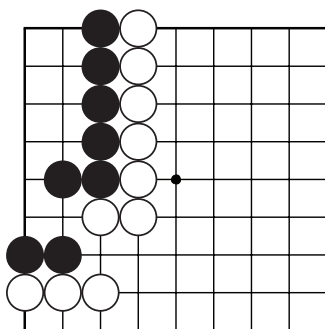
№13



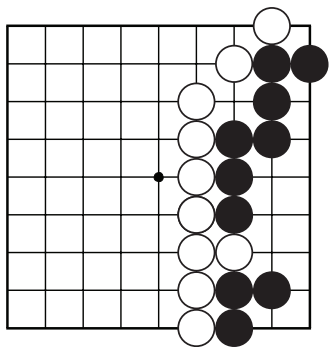
№14



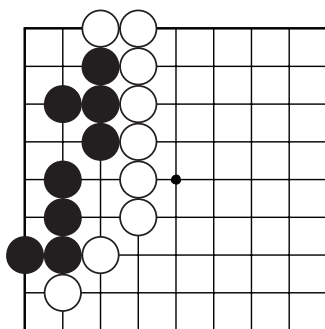
№15



№16



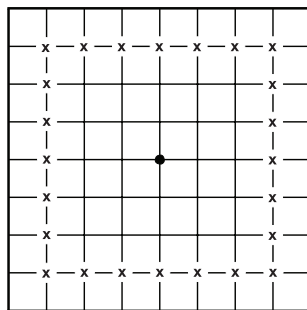
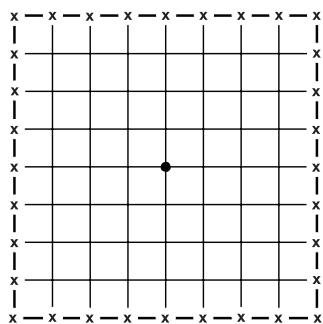
№17



№18

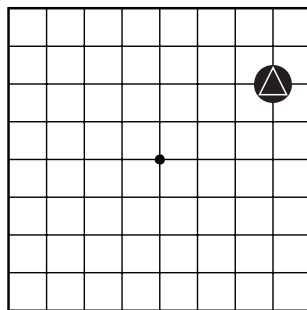
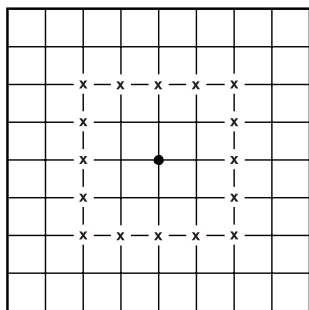
Тема №8. Начальные ходы.

Игра на равных начинается на пустом игровом поле. Какие пункты выбирать для первых ходов?



Д.1. Первая линия – «линия смерти». Камни на первой линии легко захватываются.

Д.2. Вторая линия – «линия поражения». Камни на второй линии окружают мало территории.



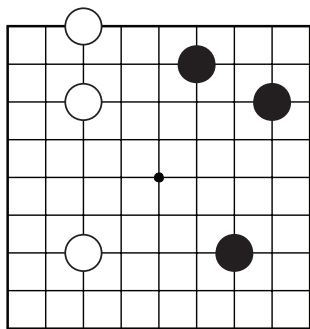
Д.3. Третья линия – «линия территории». Камни на третьей линии могут построить надёжную территорию.

Д.4. Отмеченный камень стоит на пересечении третьей и второй линий. Определяем «высоту» камня от первой линии. То есть этот камень принадлежит «линии поражения».

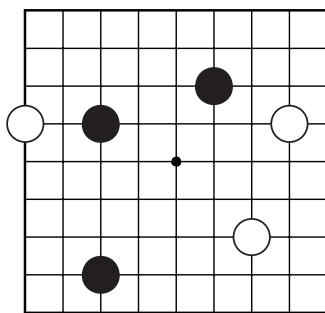
Камни в начале партии нужно ставить НЕ ниже третьей линии.

Тема №8. Начальные ходы.

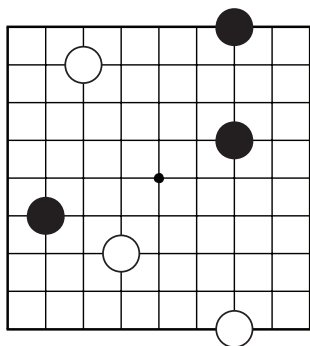
Отметьте камни, которые стоят на первой линии.



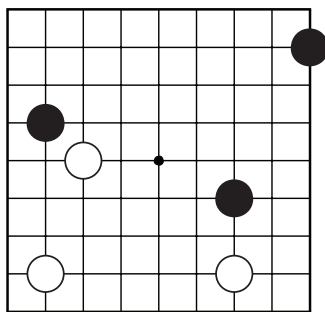
№1



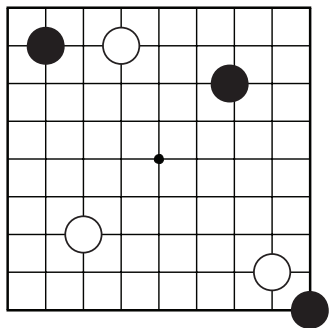
№2



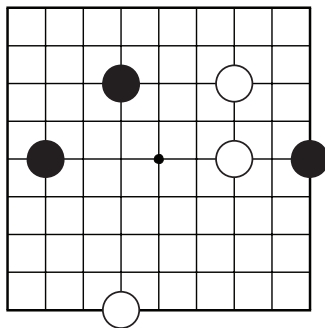
№3



№4



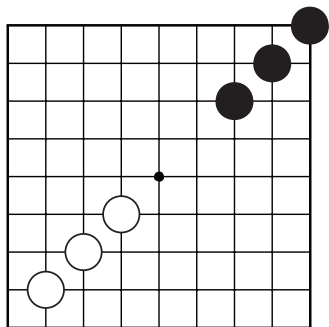
№5



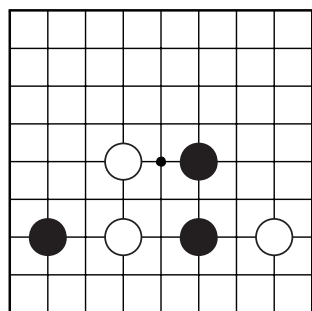
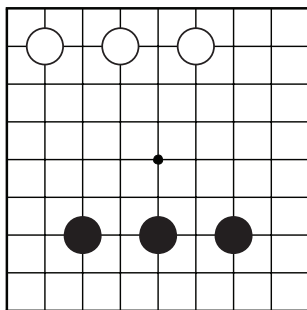
№6

Тема №8. Начальные ходы.

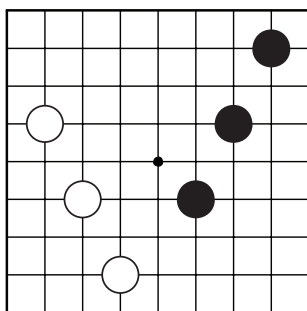
Отметьте камни, которые стоят на второй линии.



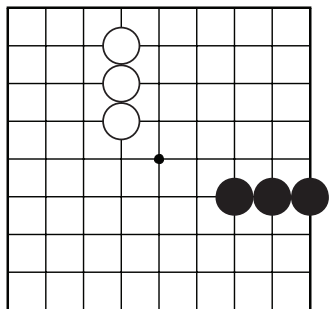
№7



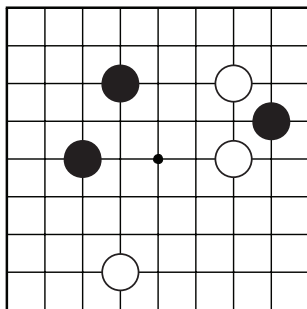
№9



№10



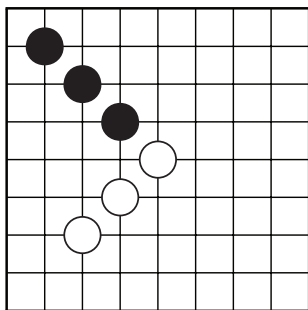
№11



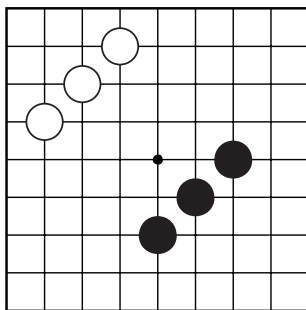
№12

Тема №8. Начальные ходы.

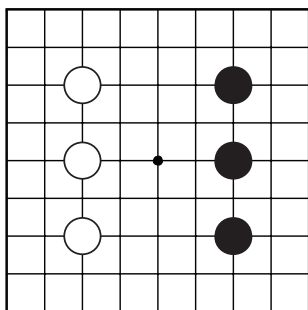
Отметьте камни, которые стоят на третьей линии.



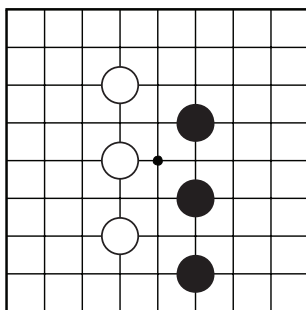
№13



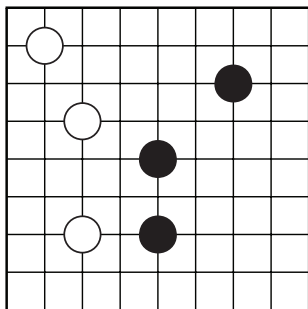
№14



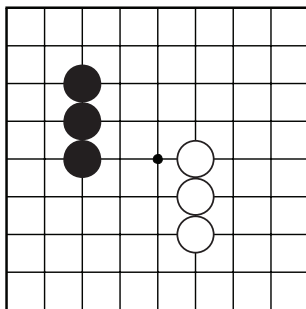
№15



№16



№17

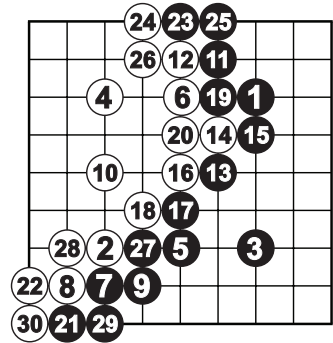


№18

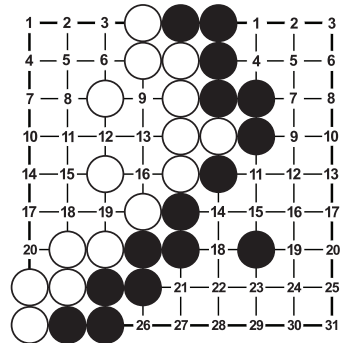
Завершение партии

Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории. Если с захватом камней у начинающих не возникает проблем, то для осознания, что такое территория, нужен опыт.

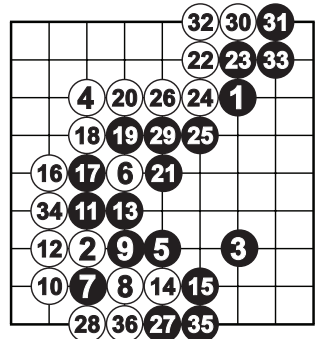
Д.1. Чёрные и белые поставили по 15 камней. На правой стороне образовалась зона свободных пересечений окружённая чёрными камнями, на левой стороне – зона, которую окружили белые. Такие зоны, которые окружены камнями одного цвета и, в которые противник может совершить вторжение лишь с самыми печальными последствиями для него и называются «территорией».

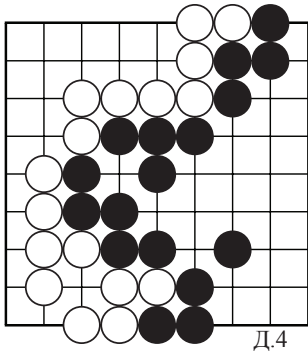


Д.2. Каждое пересечение внутри территории приносит одно очко. В данном случае чёрные окружили 31 пересечение, белые – 20 пересечений. То есть чёрные выиграли 11 очков. В этой партии не было захвачено ни одного камня. Что же делать с теми камнями, которые в процессе игры были захвачены?

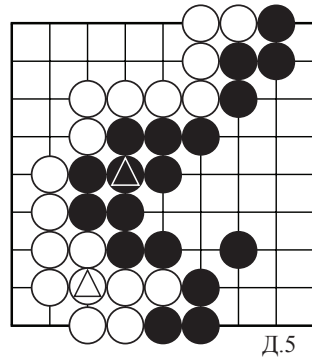


Д.3. Игра закончилась после 36 хода белых. Во время игры были захвачены два камня. Один камень захватили чёрные (камень б.6) и один камень захватили белые (ч.7). После того как игра остановилась (игра останавливается после того как игроки последовательно пропустили свой ход, сказали «пас»). Захваченные камни выставляются на территорию того же цвета. То есть чёрный камень выставляется на территорию чёрных, белый камень – на территорию белых.





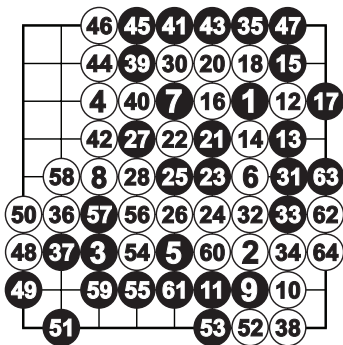
Д.4



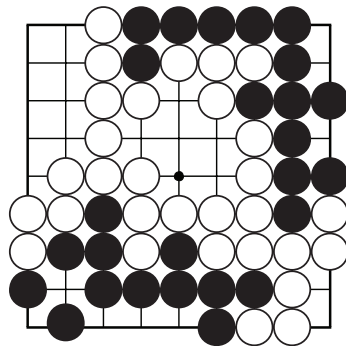
Д.5

Д.4. Позиция после двух последовательных пасов.

Д.5. Захваченные камни (⊖ и ⊕) выставляются на территорию такого же цвета. После выставления пленников, производится подсчёт очков. У чёрных – 25 очков территории, у белых – 20 очков.



Д.6 (19 = 12, 29 = 22)

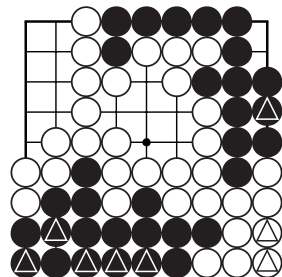


Д.7

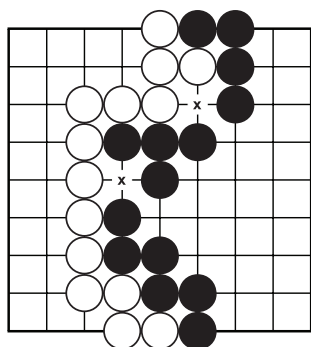
Д.6. Чёрные захватили два белых камня, белые – шесть чёрных камней. Вы не найдёте ходы 19 и 29 на диаграмме, но под диаграммой дана ссылка, что 19 ход был сделан в 12, а 29 в 22.

Д.7. Позиция после двух пасов.

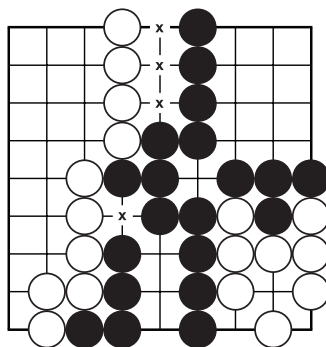
Д.8. Захваченные во время игры камни (отмечены треугольником) возвращаются на игровое поле, и подсчитывается количество оставшейся территории. У чёрных – 2 очка, у белых – 15 очков.



Д.8



Д.9



Д.10

Д.9. Нейтральные пункты.

Очень часто остаются пункты на границе территорий, которые никому не приносят очков. Например, пункты «х». Такие пункты называются «нейтральными». Они закрываются по очереди перед тем как снять пленников.

Д.10. В этой позиции четыре нейтральных пункта.

Спорные позиции доигрываются!

Последовательность завершения партии:

- 1) игрок пропускает свой ход, когда не видит ходов, которые бы могли принести прибыль. Если противник также пропускает ход, то игра останавливается;
- 2) заполняются нейтральные пункты;
- 3) удаляются пленные камни;
- 4) пленные камни выставляются на территорию того же цвета;
- 5) определяется разница между суммой очков чёрных и белых.
- 6) выигрывает тот, кто набрал больше очков. Игра закончена.

Начинающие часто ошибаются в выборе момента прекращения игры. Не спешите! Нужно сыграть не один десяток партий, чтобы уверенно закончить партию.

Коми

В игре на равных начинают чёрные. За это право первого хода чёрные отдают компенсацию: на доске 9x9 – 0,5 очка, на доске 13x13 – 3,5 очка, на доске 19x19 – 6,5 очков.