

Евгений Панюков

**ИГРА ГО  
ПЕРВЫЙ ЗАДАЧНИК  
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ**

## Содержание

Древнейшая игра цивилизации .....	1
Правила игры го .....	2
Тема №1. Как сделать ход .....	3
Тема №2. Захват камней .....	7
Тема №3. Спасение камней .....	17
Тема №4. “Самоубийственные” ходы запрещены! .....	28
Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко .....	34
Тема №6. Жизнь и смерть групп .....	39
Тема №7. Территория .....	46
Тема №8. Начальные ходы. ....	51
Завершение партии .....	57
Игра на сорок камней .....	60

## Этикет

Перед началом партии поприветствуйте соперника.  
Не разговаривайте во время турнирной партии.  
Не берите камень, если не придумали куда его поставить.  
Если вы взяли камень, то сделайте ход!  
Не берите ход назад.  
Не гремите камнями в чаше.  
Не стучите камнями по столу.  
Не возите камень по доске.  
Не мешайте сопернику!  
Не подсказывайте и не пользуйтесь подсказками.  
После партии поблагодарите соперника за игру.

## Розыгрыш цвета перед началом партии

Один из партнёров (более старший по возрасту или разряду) берёт горсть белых камней, а его соперник должен угадать чётность, выставив на доску один или два чёрных камня. Угадал – выбираешь цвет камней. Не угадал – выбирает цвет партнёр.

## Запомните!

После совершения хода камень запрещено передвигать!

Чтобы захватить камни, окружающие камни должны стоять **ВПЛОТНУЮ!**

Окружённые камни **НЕМЕДЛЕННО** удаляются с доски!

Захватить можно **ЛЮБОЕ** количество камней! Но это не значит, что захватывать обязательно!

Если камни угрожают захватить, это не значит, что спасать обязательно!

Запрещено делать ход, после которого не будет свободных пунктов у камня (камней). Но! Если закрывается последний пункт у камня (камней) соперника и они захватываются, то такой ход разрешён.

После хода не должна получиться позиция, которая уже была!

Изменение положение одного камня может сделать ход запрещённым и наоборот.

Группу, у которой есть два глаза или которая может создать два глаза захватить невозможно!

Изучение и решение задач на жизнь и смерть групп камней – один из основных способов повышения уровня мастерства.

Камни в начале партии лучше ставить **НЕ** ниже третьей линии.

Выигрывает тот, кто набрал больше очков.

# ПРАВИЛА ИГРЫ ГО

## 1. Правило хода

Ход—это постановка камня на одно из пересечений вертикальных и горизонтальных линий.

## 2. Правило захвата камней

Чтобы захватить (взять, “срубить”) камень или несколько камней, их нужно вплотную окружить камнями другого цвета.

## 3. Правило запрещённых ходов

Запрещено делать “самоубийственные” ходы.

Запрещено повторять позицию.

### Цель игры:

Разыграть всё игровое поле и набрать больше очков чем соперник. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

## ПОЧЕМУ ГО НАЗЫВАЕТСЯ “ГО”?

Потому что так читается японский иероглиф 碁.

В официальной японской литературе эта игра обозначается двумя иероглифами: 囲碁, что можно перевести как “окружай камнями”.

### Вэйци

Согласно легенде, эта игра, в Китае называемая вэйци 圍棋, была изобретена императором Яо, правившем в Китае с 2357 по 2255 гг. до н.э. для своего старшего сына Даньчжу, чтобы развить его ум и концентрацию внимания.

## **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 г.г. до н. э.) игра уже была широко распространена в Китае.

Из Китая через Корею в Японию игра попала в VII веке н.э., где достигла наивысшего расцвета к середине XIX века.

С 1956 года существует Европейская федерация го, объединяющая федерации более двух десятков стран. С 1957 года проводятся чемпионаты Европы (в 2003 г. и 2016 г. ЧЕ проходили в России).

С 1979 года проводятся чемпионаты мира среди любителей. В 1982 году образована Международная федерация го.

Го – одна из наиболее распространённых настольных игр в мире, правда, более 80% поклонников игры живёт в Восточной Азии.

### **Го в России**

В России игра известна с XIX века, под названием “облавные шашки”, но эти сведения разрознены. Правила игры 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.

Официальный сайт РФГ: <http://gofederation.ru/>.

Российские игроки неизменно становятся победителями и призёрами международных соревнований.

### **Что помогает развивать Игру?**

Интуицию и Логiku.

Память и Внимательность.

Концентрацию и Стрессоустойчивость.

Изобретательность и Сообразительность.

Анализ ситуации и Принятие решения.

# Правила игры го

## 1. Правило хода

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

## 2. Правило захвата камней

Чтобы захватить (взять, “срубить”) камень или несколько камней, их нужно вплотную окружить камнями другого цвета. Перекрыть соседние линии!

## 3. Правило запрещённых ходов

Запрещено делать “самоубийственные” ходы.

Запрещено повторять позицию.

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

### Цель игры:

Разыграть всё игровое поле и набрать больше очков чем соперник. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

### Игра под японским названием 碁

Для игры под японским названием “го” нужны игровые фишки (они называются “камни”) двух различных цветов (обычно чёрные и белые) и игровое поле с вертикальными и горизонтальными линиями. Этих линий может быть любое количество, но обычно 9x9, 13x13 и 19x19.

Мы изучим правила игры го на поле 9x9.

После ста партий на маленьком поле (когда вы освоите правила игры) попробуйте свои силы на поле 13x13 (на этом поле хорошо осваивать завершение партии). После ста партий на среднем поле можно перейти на профессиональное поле 19x19.

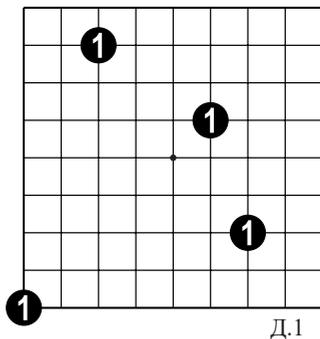
В эту игру легко научиться играть, но трудно стать Мастером!

## Тема №1. Как сделать ход.

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

При игре на равных начинают чёрные.

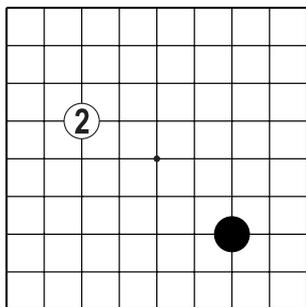
Д.1. Любой из показанных ходов чёрных на этой диаграмме возможен. Главное – попасть на пересечение вертикальных и горизонтальных линий!



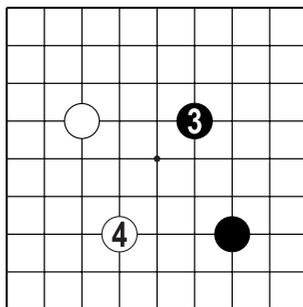
Д.1

Постановка камней “в клеточку” или “на линию” не для этой игры. В этом случае нужно уточнить положение камня, чтобы он стоял чётко “на пересечении линий”.

### Ходы делают по очереди



Д.2



Д.3

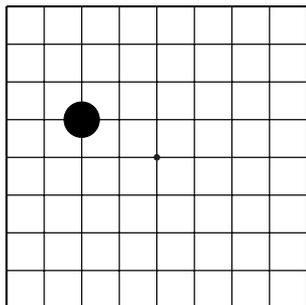
Д.4. После того как чёрные поставили свой камень на игровое поле, ход переходит к белым. Играющий белыми сначала думает куда поставить камень, затем берёт камень в руку и делает ход...

Д.5. ...затем очередь хода переходит к чёрным и т.д.

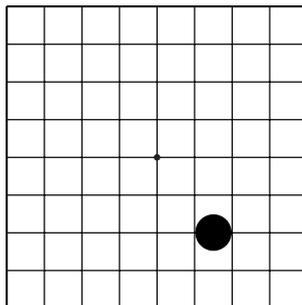
**После того как камень занял место на игровом поле, он не может двигаться!**

Тема №1. Как сделать ход.

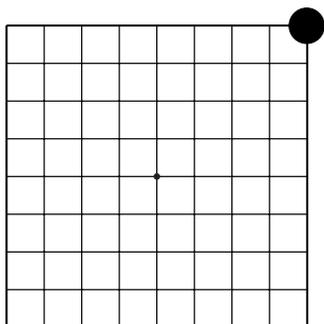
Найдите и отметьте камни, которые стоят **НЕ** правильно.



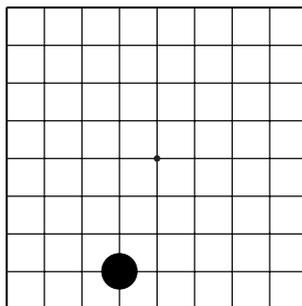
№1



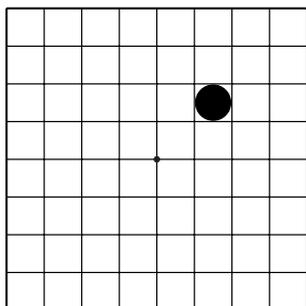
№2



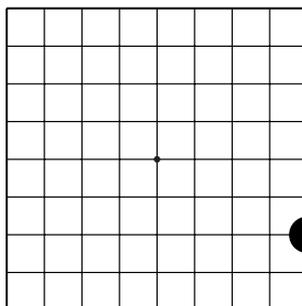
№3



№4



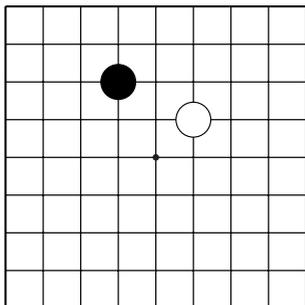
№5



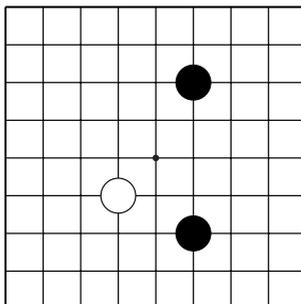
№6

Тема №1. Как сделать ход.

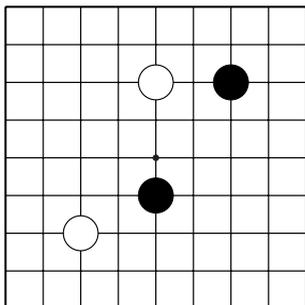
В игре на равных первый ход делают чёрные. Как вы думаете чья очередь хода в предложенных позициях? Чёрных или белых?



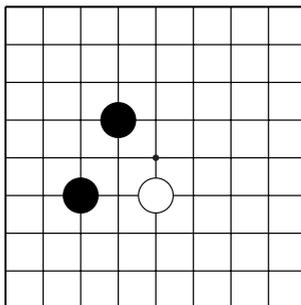
№7 ( )



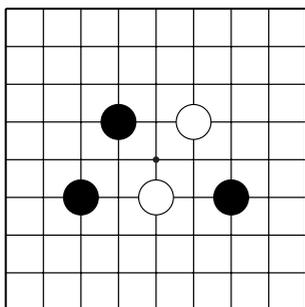
№8 ( )



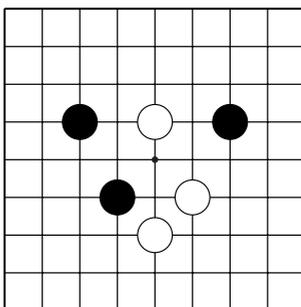
№9 ( )



№10 ( )



№11 ( )

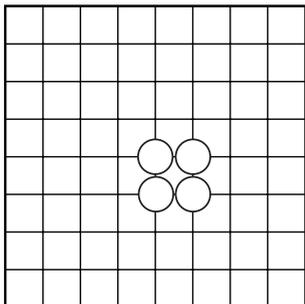


№12 ( )

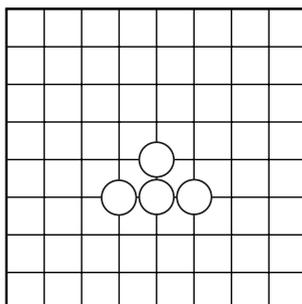
Тема №1. Как сделать ход. Немного воображения.

Как вы думаете, какой форме соответствует название:

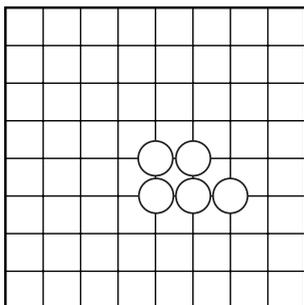
1. “Кролик”,
2. “Пирамидка”,
3. “Автомобильчик”,
4. “Цветок сливы”,
5. “Квадратик”,
6. “Панцирь черепашки”.



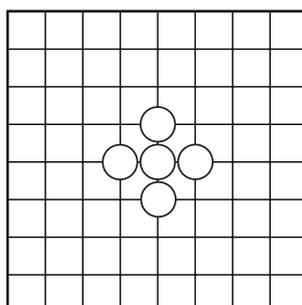
№13 ( )



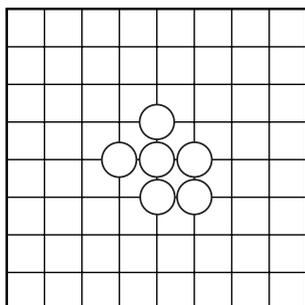
№14 ( )



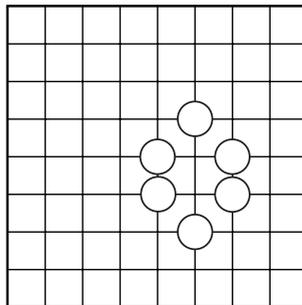
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )



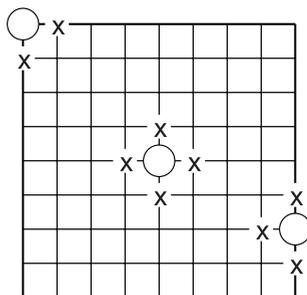
№18 ( )

## Тема №2. Захват камней.

Чтобы захватить камень, его нужно окружить камнями другого цвета. Перекрыть соседние линии!

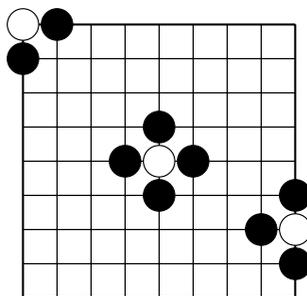
Д.1. От камня в углу отходит две линии “х”, от камня на стороне – три линии “х”, от камня в центре – четыре линии “х”.

Другими словами...



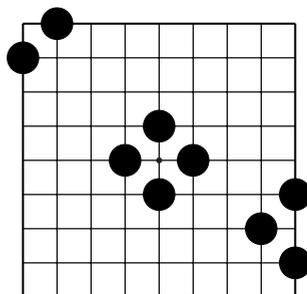
Д.1

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



Д.2

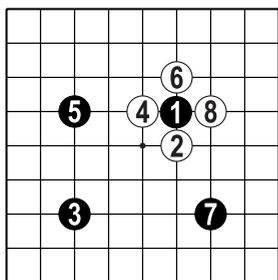
Д.3. Результат после Д.2.



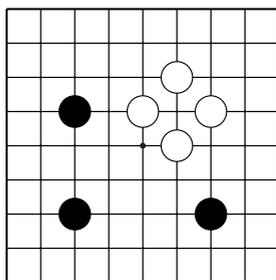
Д.3

**Чтобы взять камни, окружающие камни должны стоять ВПЛОТНУЮ к захватываемым камням!**

**Камни, у которых нет свободных линий НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски!**



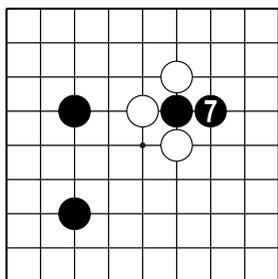
Д.4



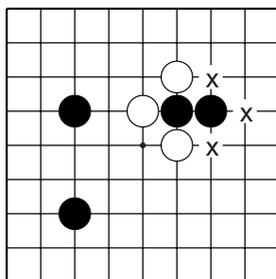
Д.5

Д.4. Пример захвата камня. После 8 хода белые завершили окружение чёрного камня 1 и должны убрать его с игрового поля.

Д.5. Результат после Д.4.



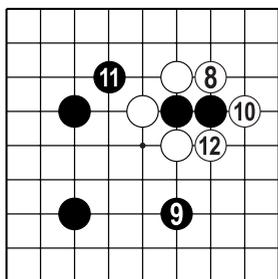
Д.6



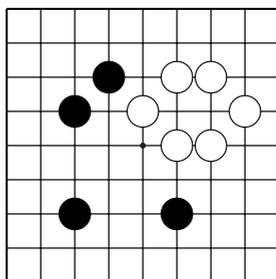
Д.7

Д.6. Чёрные могут сыграть 7 (вместо 7 на Д.4) и избежать захвата.

Д.7. У получившейся группы чёрных из двух камней стало три свободных линии “X”



Д.8

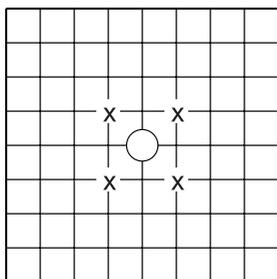


Д.9

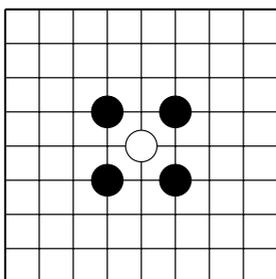
Д.8. Белые могут взять два камня, как показано на этой диаграмме. После 12 хода белые завершили окружение двух чёрных камней и должны убрать их с игрового поля.

Д.9. Результат после Д.8.

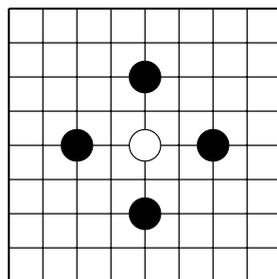
**Захватить можно ЛЮБОЕ количество камней!**



Д.10



Д.11



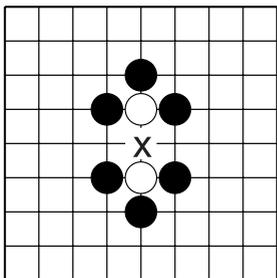
Д.12

Д.10. Обратите внимание!

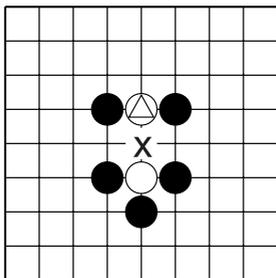
Пункты, обозначенные «х» – НЕ перекрывают линии, отходящие от чёрного камня.

Д.11. Если чёрные поставят в пункты “х” на Д.10 свои камни, белый камень останется на игровом поле.

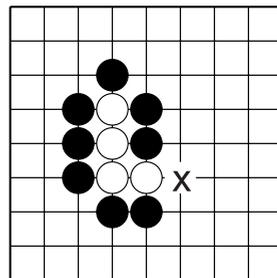
Д.12. Чёрные камни перекрывают линии, отходящие от белого камня, но не вплотную! То есть белый камень так не захватывается.



Д.13



Д.14



Д.15

Д.13. Итак, захватить можно как один камень, так и несколько камней одновременно. Например, на этой диаграмме ходом “х” чёрные могут взять два камня белых.

Д.14. Здесь ходом “х” чёрные могут забрать только один камень. Т.к. у камня ⊕ (после хода чёрные в “х”) останется ещё одна свободная линия.

Д.15. Ходом “х” чёрные возьмут четыре камня.

### Сыграем?

Победитель определяется по количеству набранных очков. За каждый захваченный камень соперника начисляется одно очко.

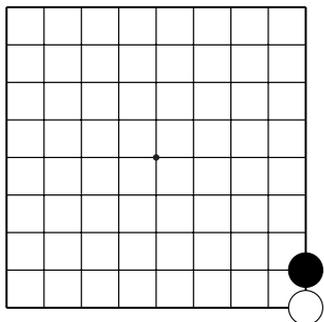
Сыграйте до одного, (пяти или десяти) очков.

Тема №2. Захват камней.

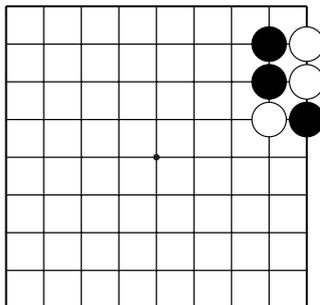
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

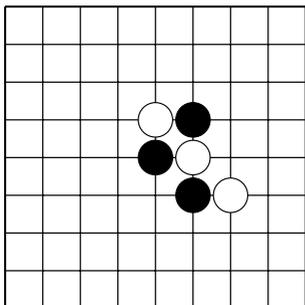
2. Сколько камней потеряют белые?



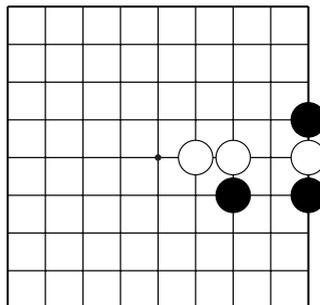
№1 ( )



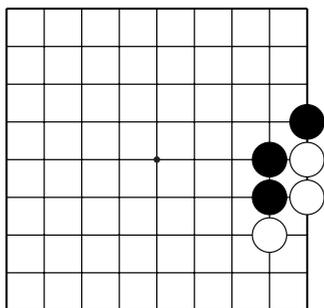
№2 ( )



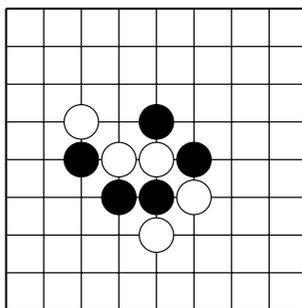
№3 ( )



№4 ( )



№5 ( )



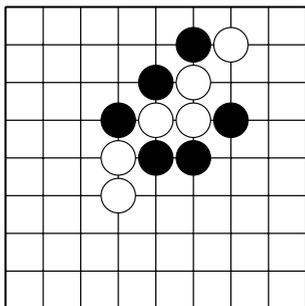
№6 ( )

Тема №2. Захват камней.

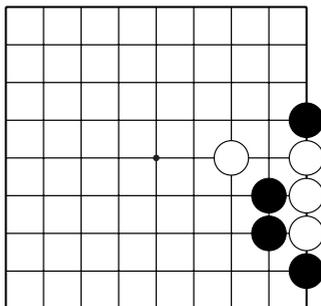
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

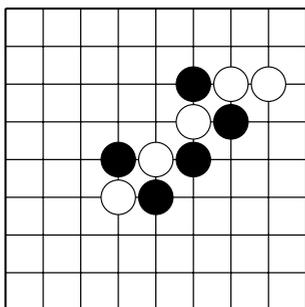
2. Сколько камней потеряют белые?



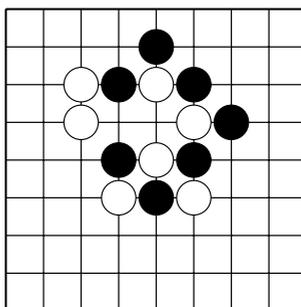
№7 ( )



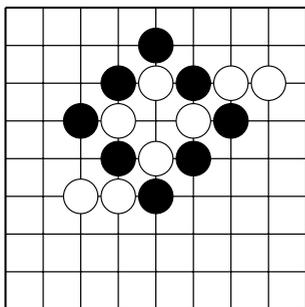
№8 ( )



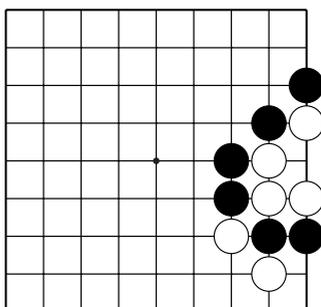
№9 ( )



№10 ( )



№11 ( )



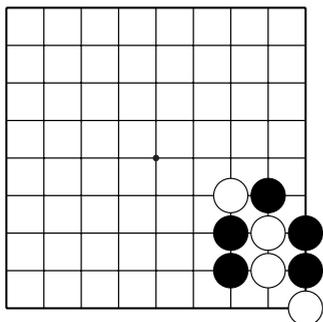
№12 ( )

Тема №2. Захват камней.

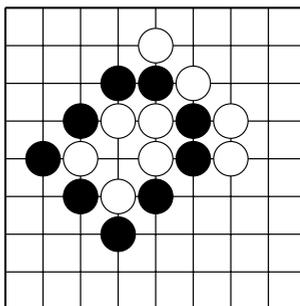
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

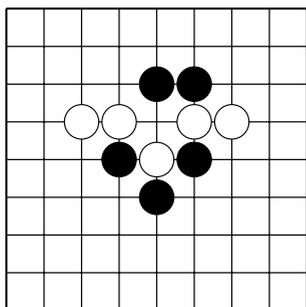
2. Сколько камней потеряют белые?



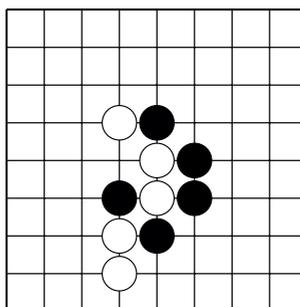
№13 ( )



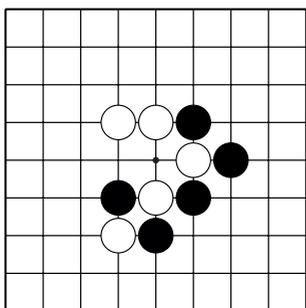
№14 ( )



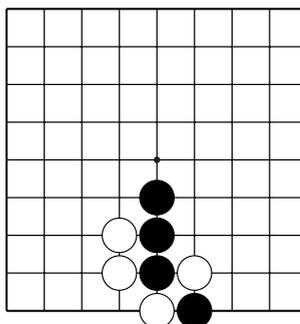
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )



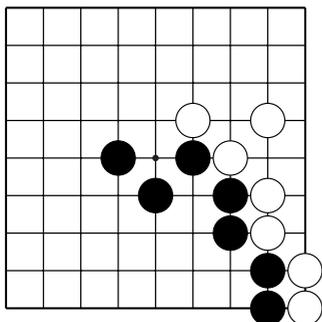
№18 ( )

Тема №2. Захват камней.

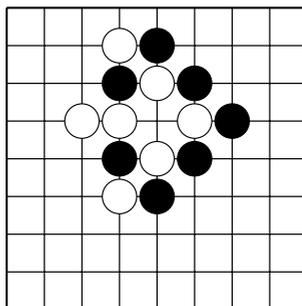
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

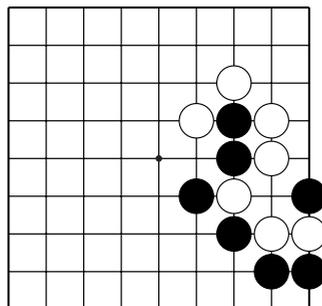
2. Сколько камней потеряют белые?



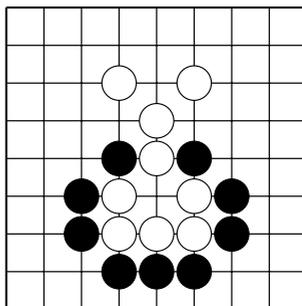
№19 ( )



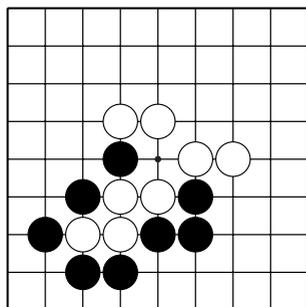
№20 ( )



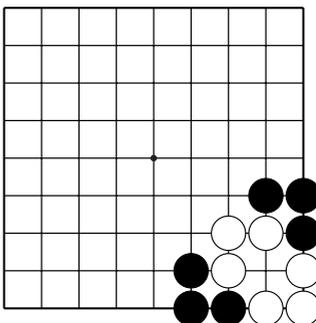
№21 ( )



№22 ( )



№23 ( )



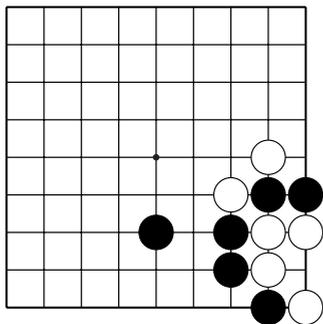
№24 ( )

Тема №2. Захват камней.

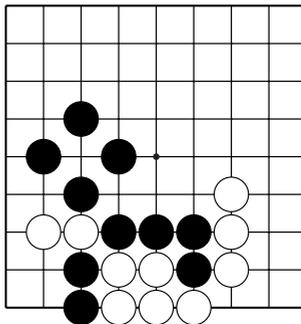
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

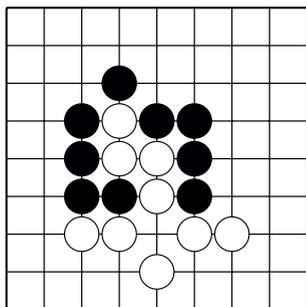
2. Сколько камней потеряют белые?



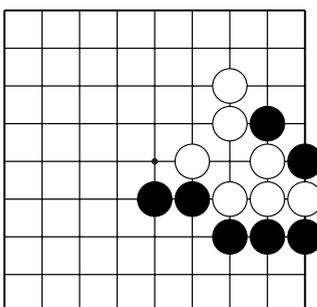
№25 ( )



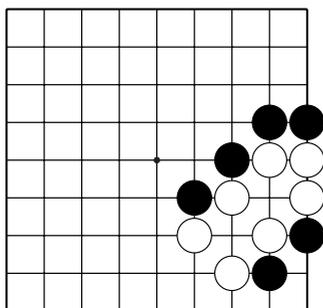
№26 ( )



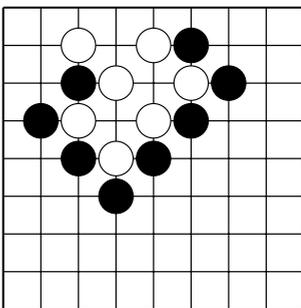
№27 ( )



№28 ( )



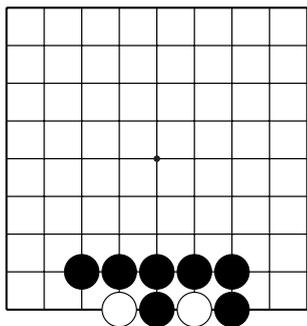
№29 ( )



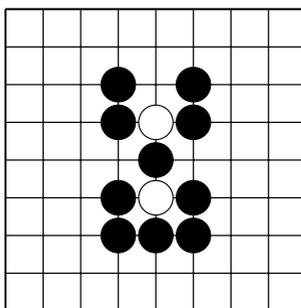
№30 ( )

Тема №2. Захват камней.

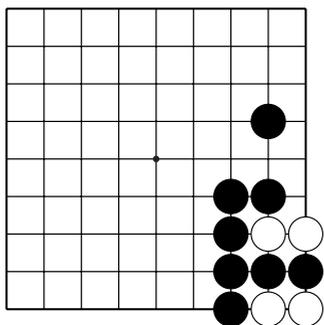
Найдите и отметьте белые камни, которые НЕ имеют права находиться на игровом поле.



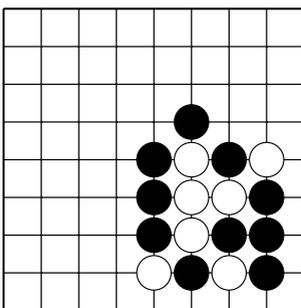
№31



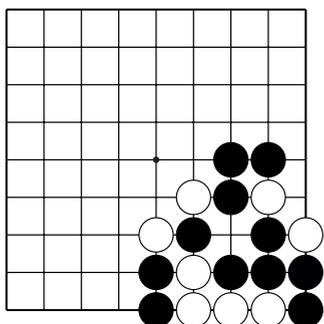
№32



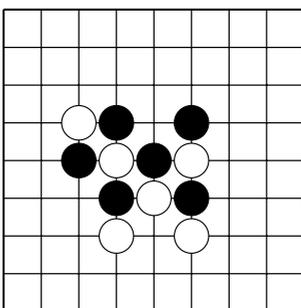
№33



№34



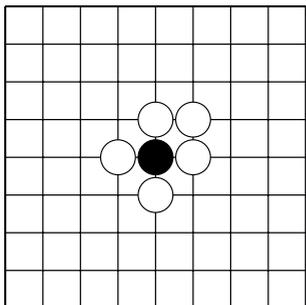
№35



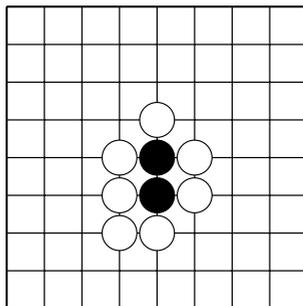
№36

Тема №2. Захват камней.

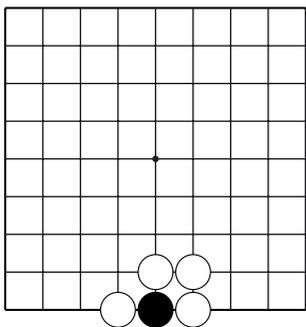
Отметьте камни белых, которые НЕ нужны для того, чтобы захватить камни чёрных.



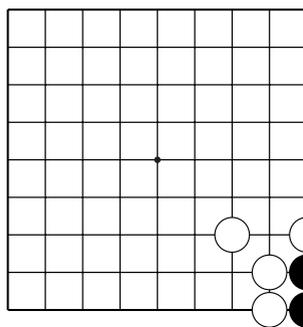
№37



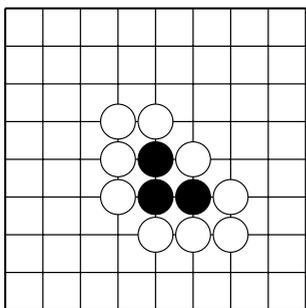
№38



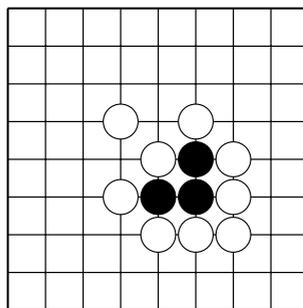
№39



№40



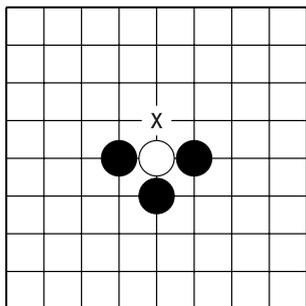
№41



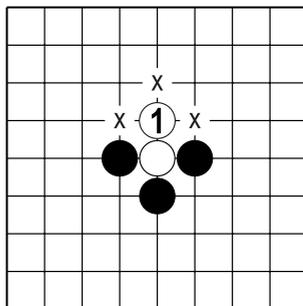
№42

### Тема №3. Спасение камней.

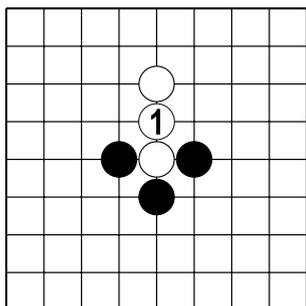
Способ спасения камней нужно выбирать с учётом позиции. Например, добавить ещё один камень или соединиться с другими своими камнями или захватить камни соперника, тем самым увеличить количество свободных линий своим камням.



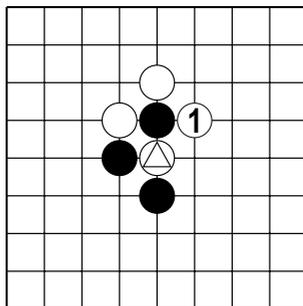
Д.1. Камень белых имеет всего одну свободную линию “х”. Следующим ходом чёрные могут этот камень захватить. Как его спасти?



Д.2. Нужно добавить ещё один камень, и у образовавшейся группы из двух камней будет три свободные линии “х”.



Д.3. Соединившись с другими своими камнями также можно спасти свои камни.



Д.4. Ход б.1 захватывает камень чёрных и спасает камень ⊙.

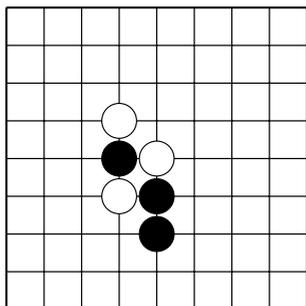
**Чтобы спасти свои камни, нужно рассмотреть несколько способов:**

1. Удлинить от слабого камня (добавить камень),
2. Соединиться с сильными своими камнями,
3. Захватить камни соперника.
4. Построить живую группу (Тема №6).

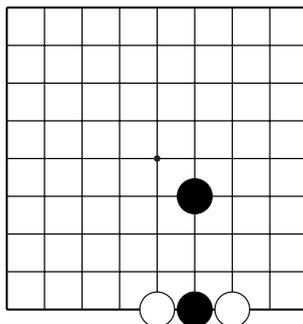
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

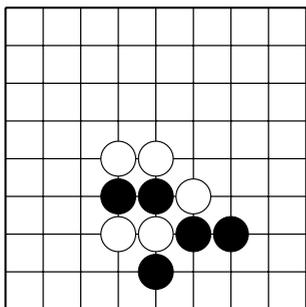
**Подсказка:** Нужно удлинить от камня, который нужно спасти.



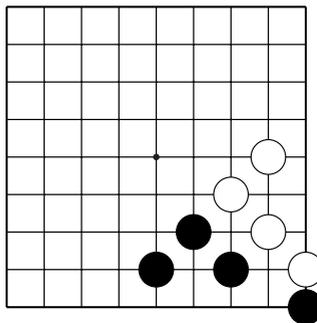
№1



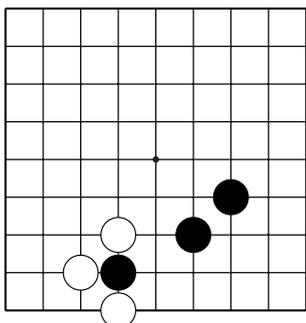
№2



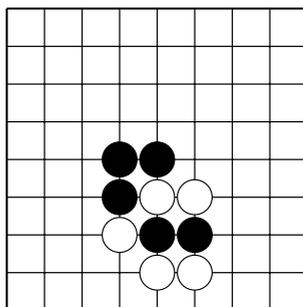
№3



№4



№5

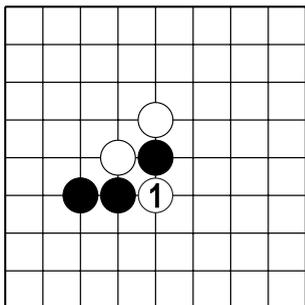


№6

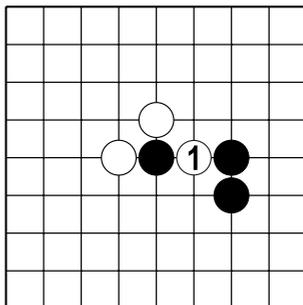
Тема №3. Спасение камней.

Как чёрным ответить на ход белых 1?

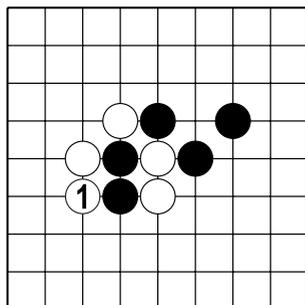
**Подсказка:** Нужно удлиниться от камня, который нужно спасти.



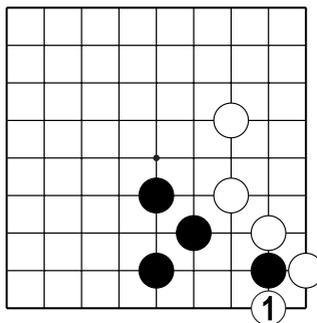
№7



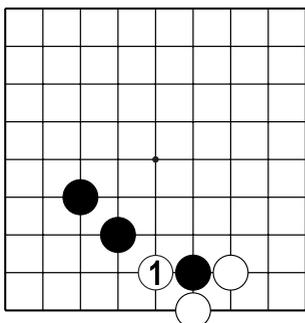
№8



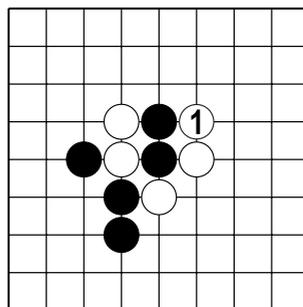
№9



№10



№11

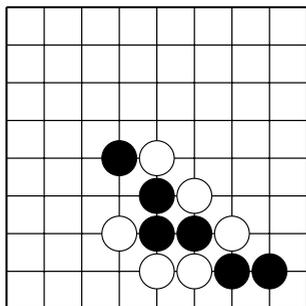


№12

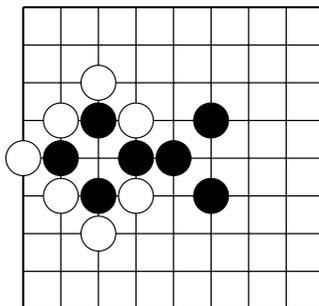
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

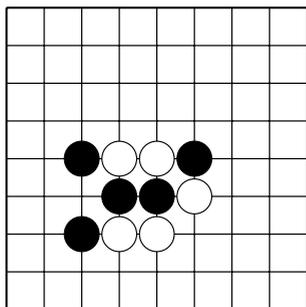
**Подсказка:** Нужно соединиться с другими своими камнями.



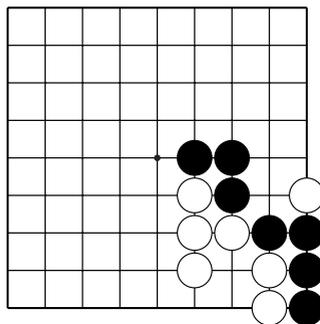
№13



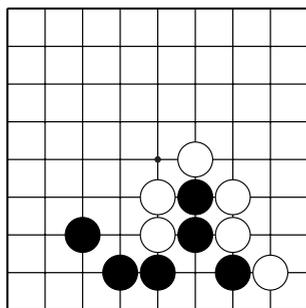
№14



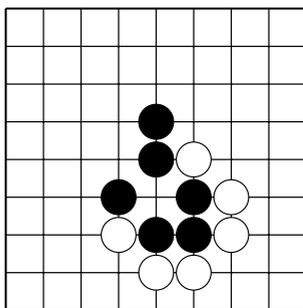
№15



№16



№17

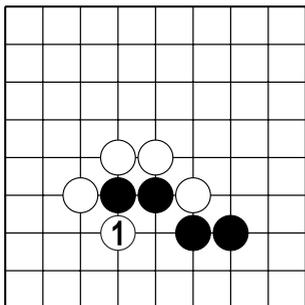


№18

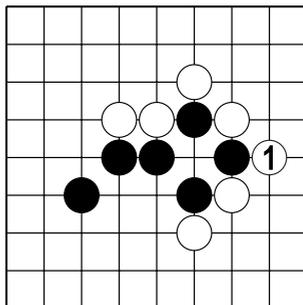
Тема №3. Спасение камней.

Как чёрным ответить на ход белых 1?

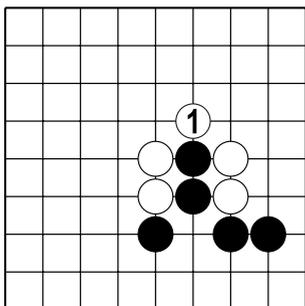
**Подсказка:** Нужно соединиться с другими своими камнями.



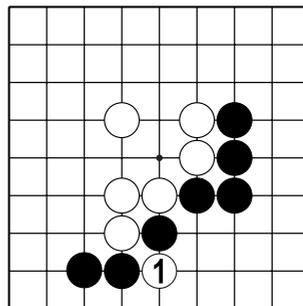
№19



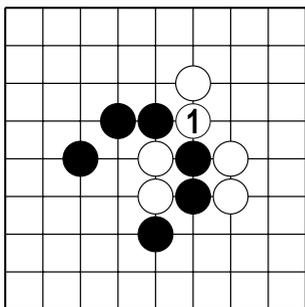
№20



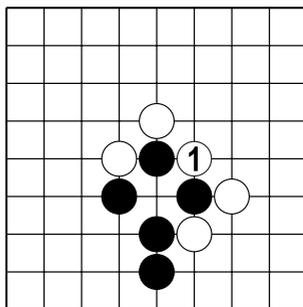
№21



№22



№23

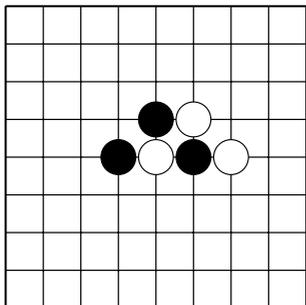


№24

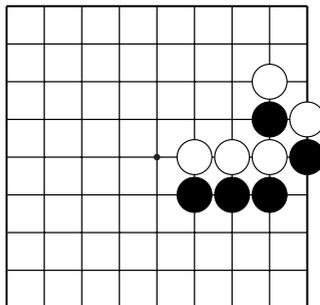
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

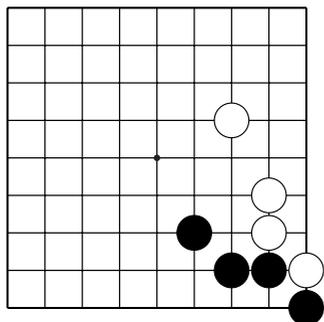
**Подсказка:** Нужно захватить камни соперника.



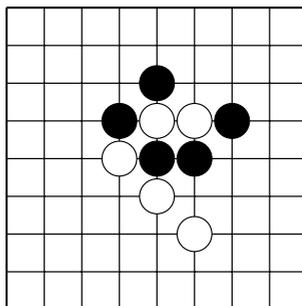
№25



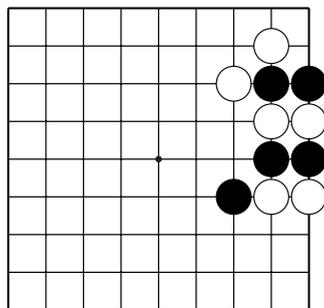
№26



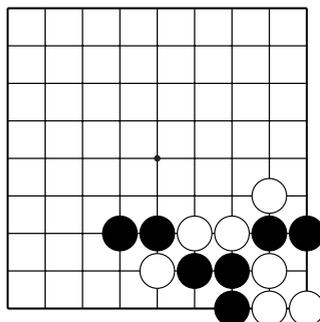
№27



№28



№29

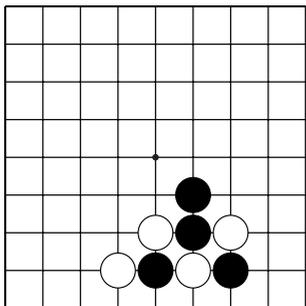


№30

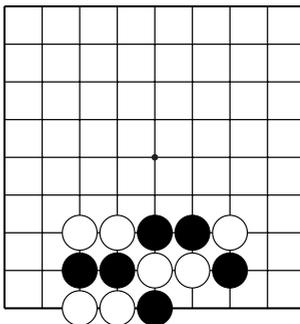
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

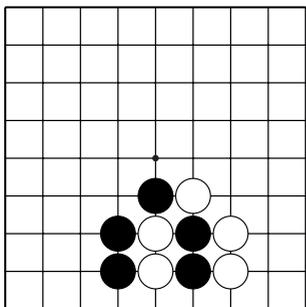
**Подсказка:** Нужно захватить камни соперника.



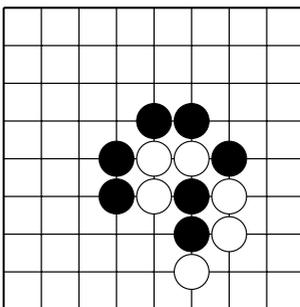
№31



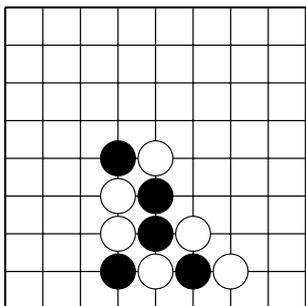
№32



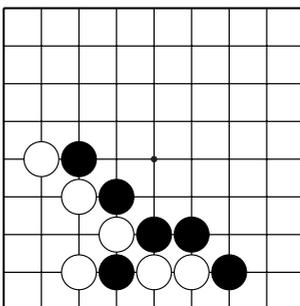
№33



№34



№35

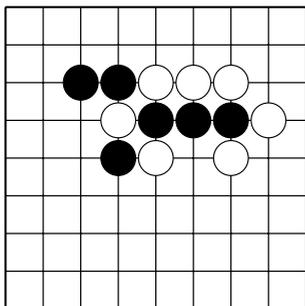


№36

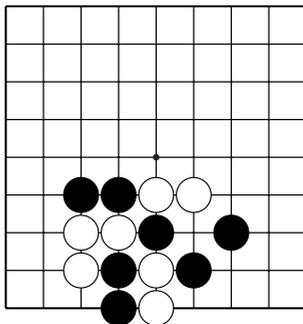
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

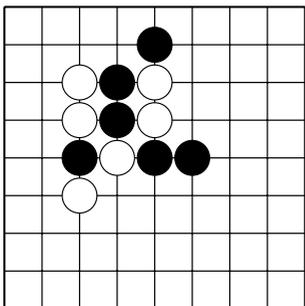
**Подсказка:** Нужно захватить камни соперника.



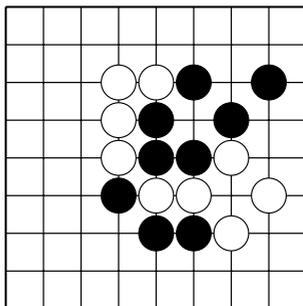
№37



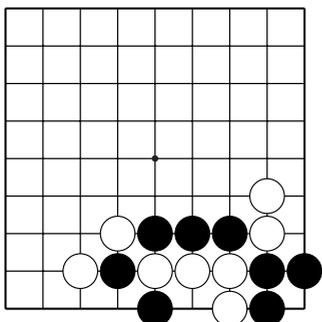
№38



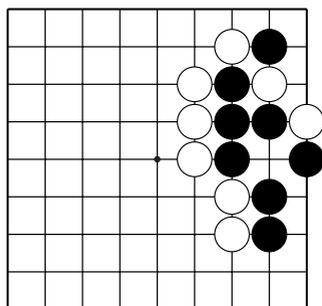
№39



№40



№41

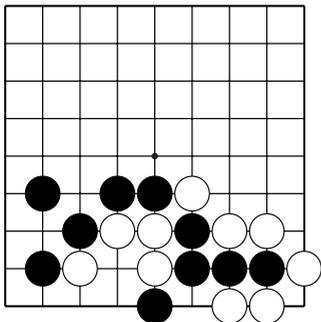


№42

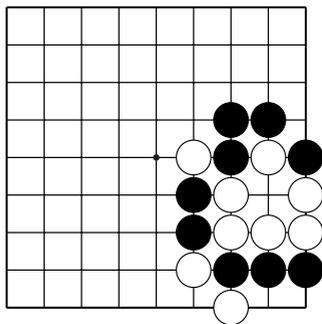
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

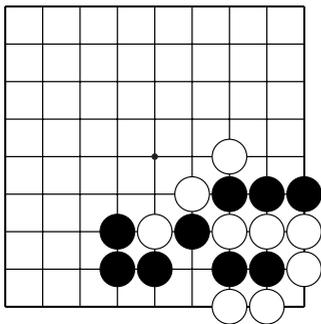
**Подсказка:** Нужно захватить камни соперника.



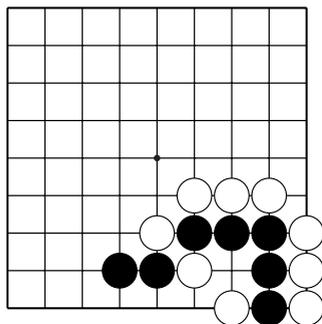
№43



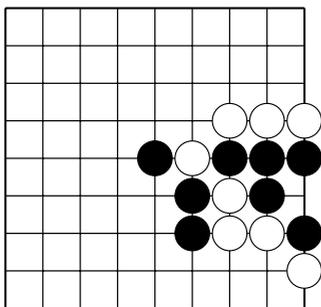
№44



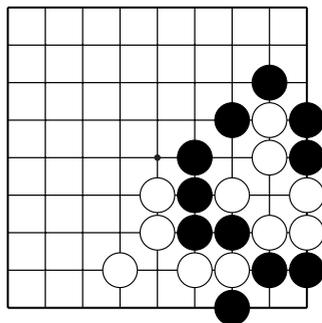
№45



№46



№47

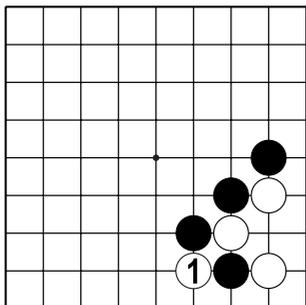


№48

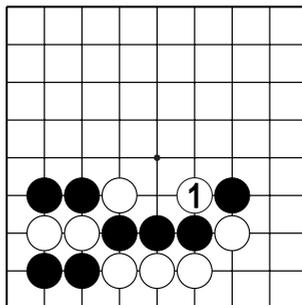
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

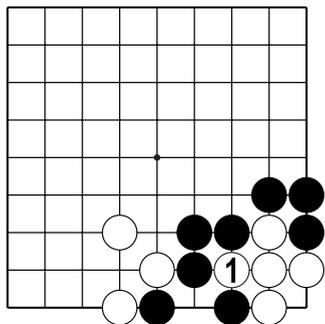
**Подсказка:** Нужно захватить камни соперника.



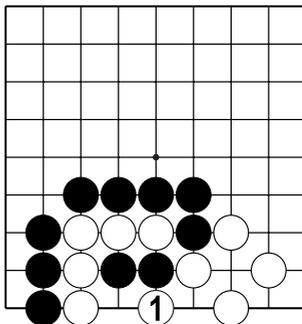
№49



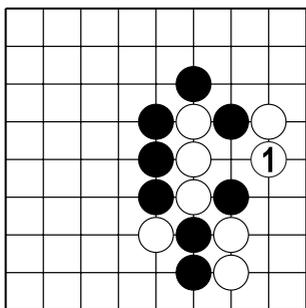
№50



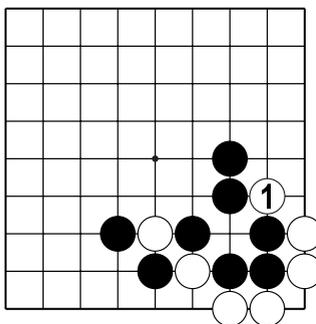
№51



№52



№53

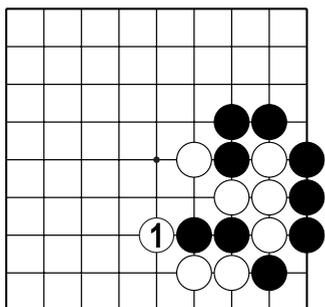


№54

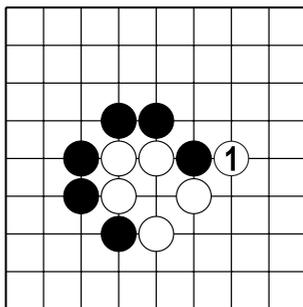
Тема №3. Спасение камней.

Спасите камни чёрных. Укажите только **один** ход.

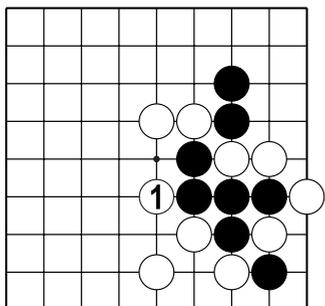
**Подсказка:** Нужно захватить камни соперника.



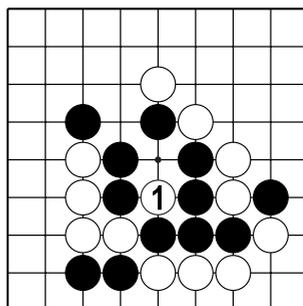
№55



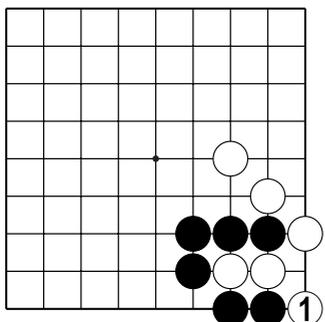
№56



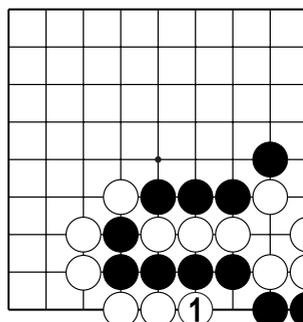
№57



№58

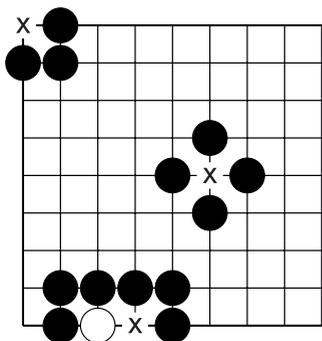


№59

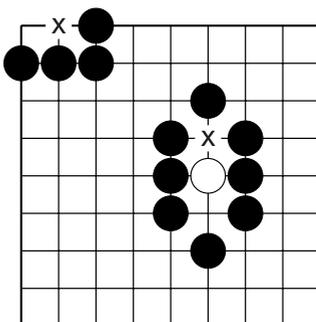


№60

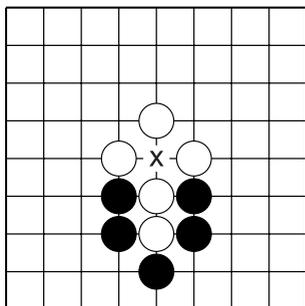
Тема №4. “Самоубийственные” ходы запрещены!



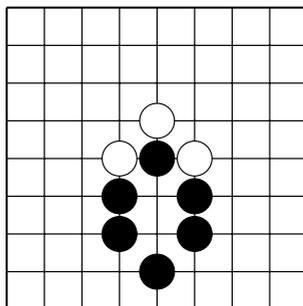
Д.1. Белым ходы в пункты “х” запрещены, т.к. после такого хода у белых не будет и одной свободной линии.



Д.2. Белым ходы в пункты “х” разрешены, т.к. после такого хода у белых будет одна свободная линия.



Д.3. Что вы думаете о ходе чёрных в пункт “х”? Можно ли чёрным играть в этот пункт?



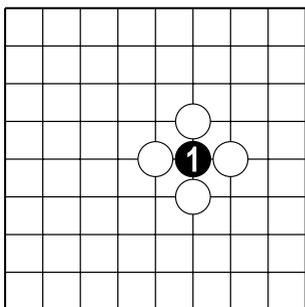
Д.4. Чёрные закроют последнюю линию двум белым камням на Д.3, снимут их с доски, и у чёрного камня появится свободная линия. То есть такой ход чёрным разрешён.

Запрещено делать ход, после которого не будет свободных линий у вашего камня (камней), или не закрывается последняя линия у камня (камней) соперника.

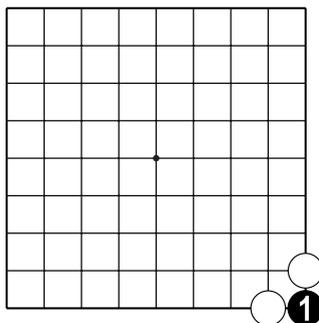
Тема №4. “Самоубийственные” ходы запрещены!

Разрешён ли чёрным ход 1?

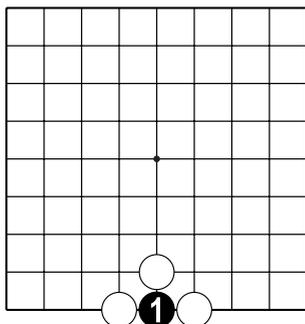
Да или нет?



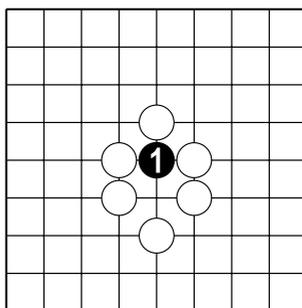
№1 ( )



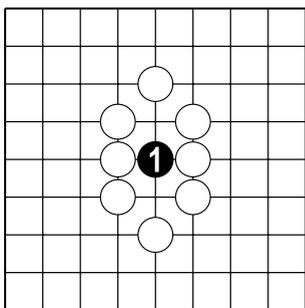
№2 ( )



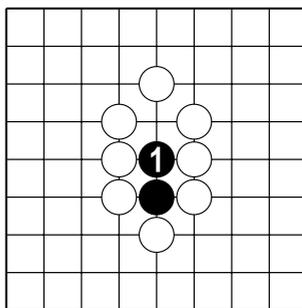
№3 ( )



№4 ( )



№5 ( )

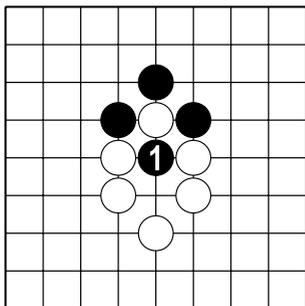


№6 ( )

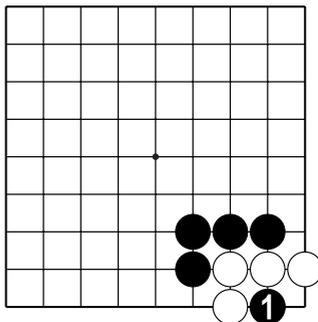
Тема №4. “Самоубийственные” ходы запрещены!

Разрешён ли чёрным ход 1?

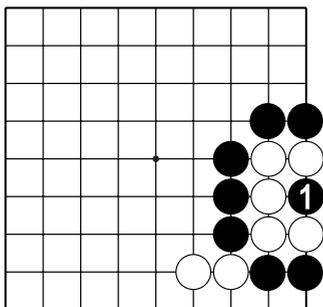
Да или нет?



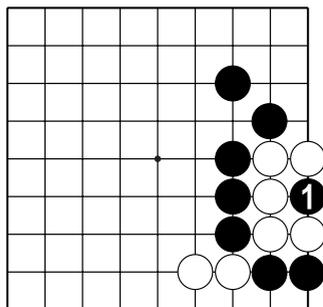
№7 ( )



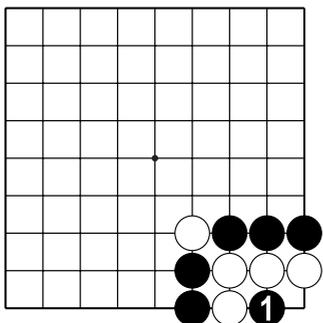
№8 ( )



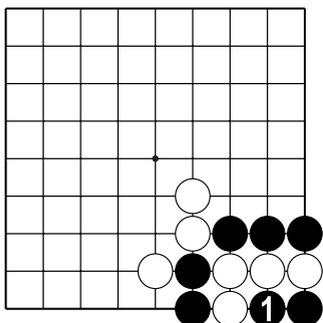
№9 ( )



№10 ( )



№11 ( )

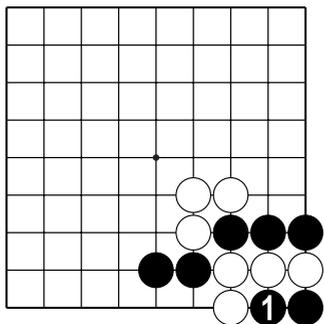


№12 ( )

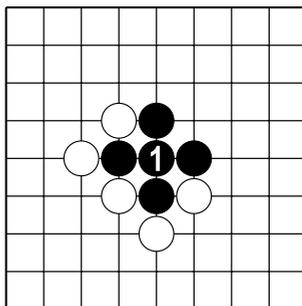
Тема №4. “Самоубийственные” ходы запрещены!

Разрешён ли чёрным ход 1?

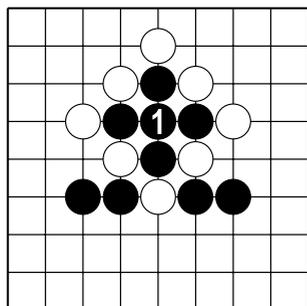
Да или нет?



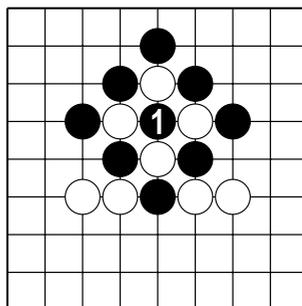
№13 ( )



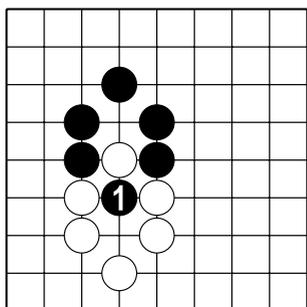
№14 ( )



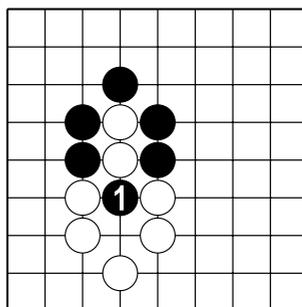
№15 ( )



№16 ( )

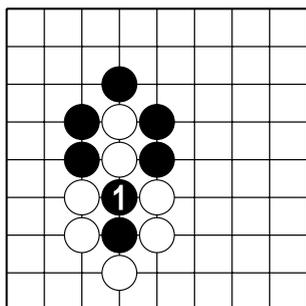


№17 ( )

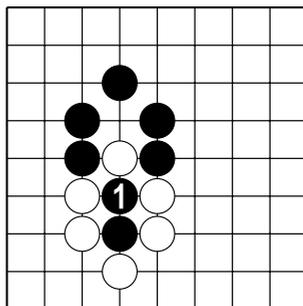


№18 ( )

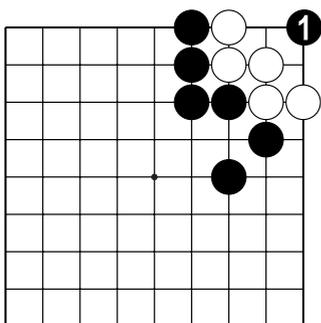
Тема №4. “Самоубийственные” ходы запрещены!  
 Разрешён ли чёрным ход 1?  
 Да или нет?



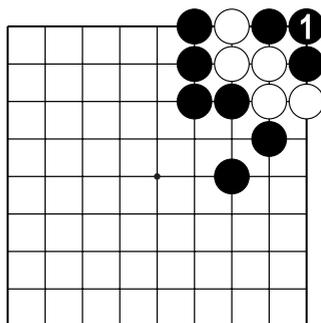
№19 ( )



№20 ( )



№21 ( )



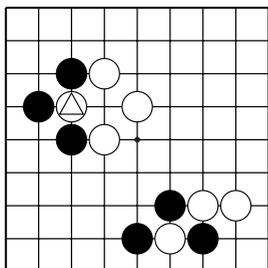
№22 ( )

**Обращайте внимание на всю позицию!**  
**Изменение положение одного камня может сделать ход запрещённым и наоборот.**

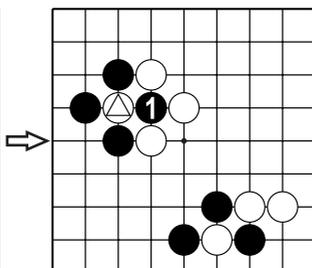
## Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Запрещается ставить камень в пункт, в котором только что стоял захваченный камень. Данное правило исключает бесконечное повторение позиции.

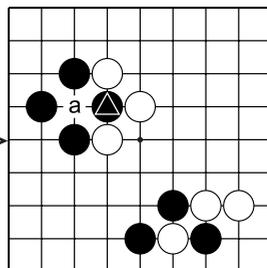
Такую ситуацию называют “ко-борьба”.



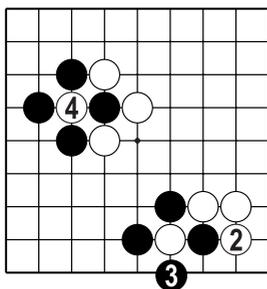
Д.1. У камня  одна свободная линия...



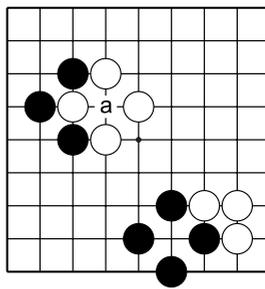
Д.2. Ходом 1 чёрные могут взять камень ...



Д.3. Теперь у камня  одна свободная линия, но белым в пункт “а” играть **запрещено**, т.к. позиция повторится...



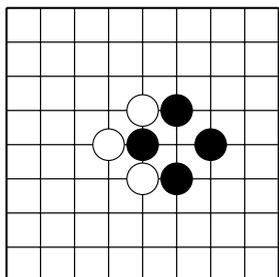
Д.4. Белые должны сыграть в другом месте, например, 2. Если чёрные ответят 3, то белые могут взять камень 4 ходом, т.к. позиция на доске в целом изменится...



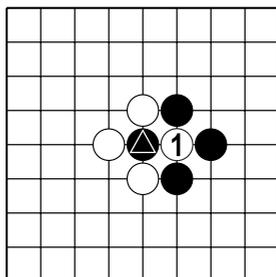
Д.5. Чёрные следующим ходом не могут играть в “а”, т.к. позиция повторится. Чёрные должны сделать ход в любой другой пункт, кроме “а”.

**Запрет на повторение позиции действителен, когда вы взяли ОДИН камень соперника, а он не может следующим ходом взять камень, который вы только что поставили.**

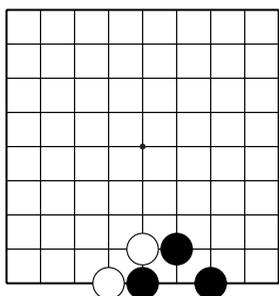
Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко.



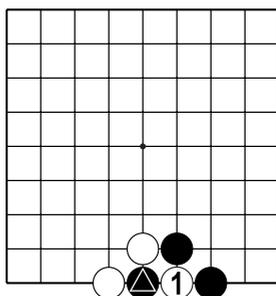
Д.6. Чтобы создать позицию ко в центре, нужно поставить четыре камня,



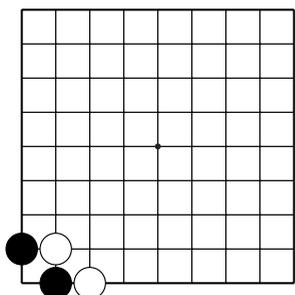
Д.7. Белые могут захватить камень . Чёрным следующим ходом брать камень б.1 **запрещено**.



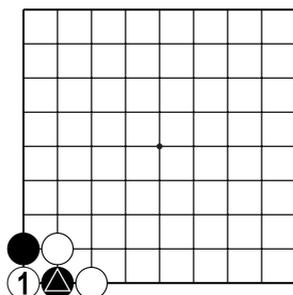
Д.8. Чтобы создать позицию ко на стороне, нужно поставить три камня,



Д.9. Белые могут захватить камень . Чёрным следующим ходом брать камень б.1 **запрещено**.



Д.10. Чтобы создать позицию ко углу, нужно поставить два камня,

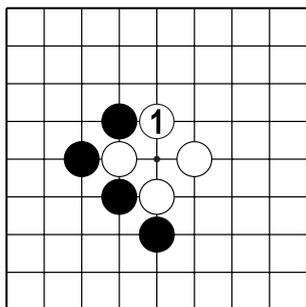


Д.11. Белые могут захватить камень . Чёрным следующим ходом брать камень б.1 **запрещено**.

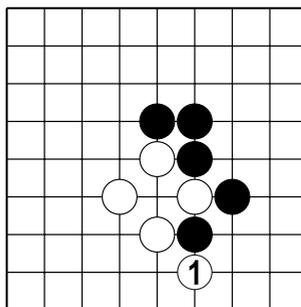
Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Как чёрным ответить на ход белых 1?

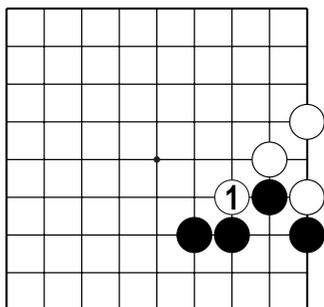
**Подсказка: нужно захватить один камень белых.**



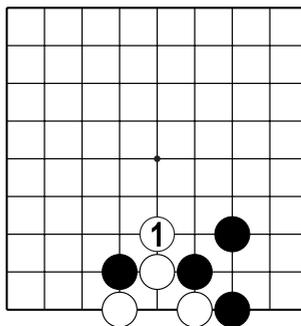
№1



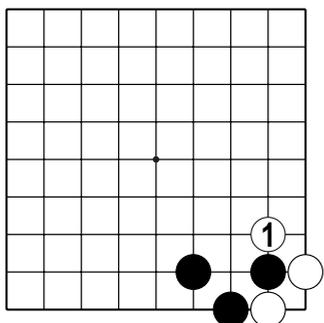
№2



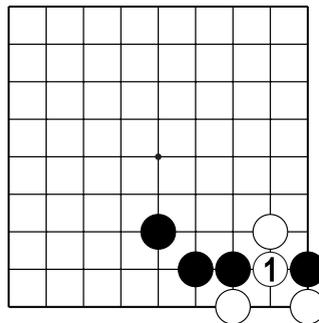
№3



№4



№5

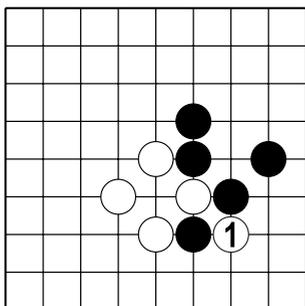


№6

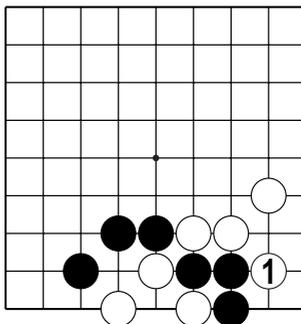
Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Как чёрным ответить на ход белых 1?

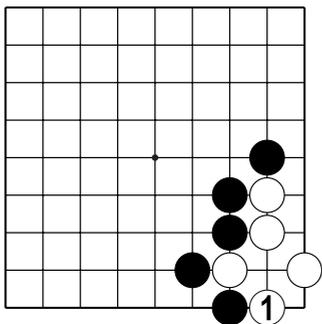
**Подсказка: нужно захватить один камень белых.**



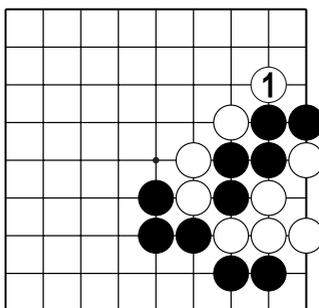
№7



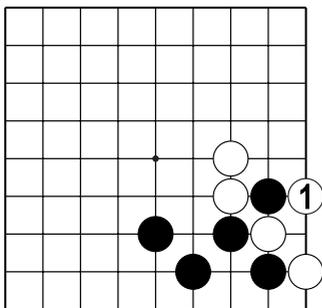
№8



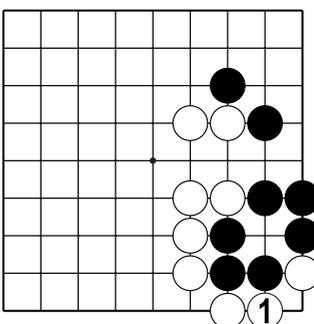
№9



№10



№11

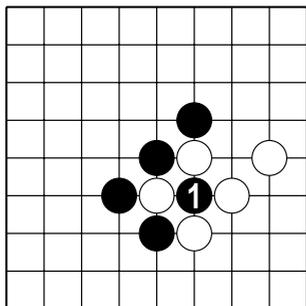


№12

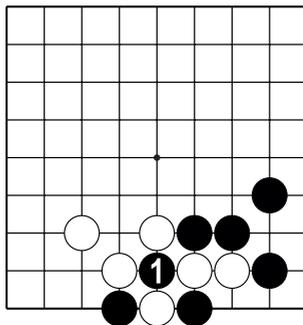
Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Ходом 1 чёрные взяли один камень белых.

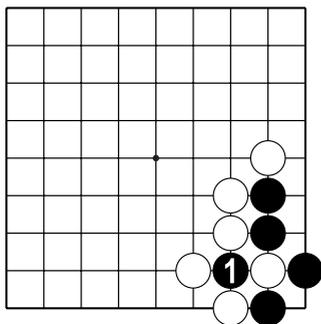
**В какой пункт белые НЕ могут играть следующим ходом?**



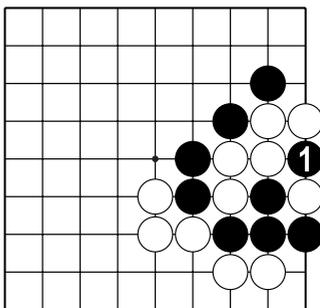
№13



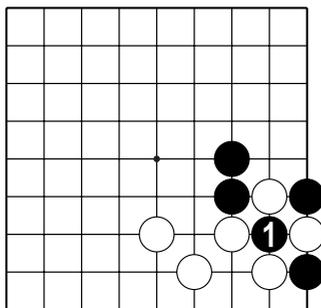
№14



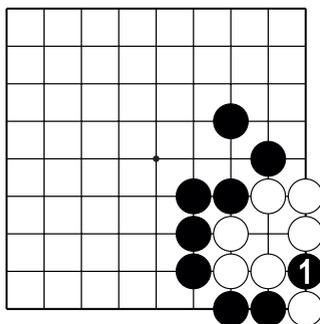
№15



№16



№17

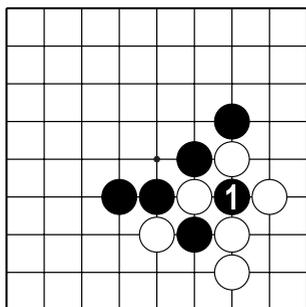


№18

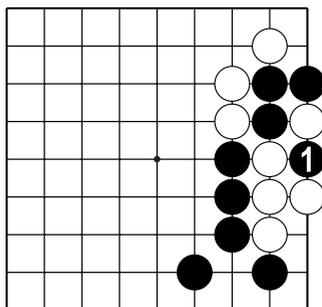
Тема №5. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Ходом 1 чёрные взяли один камень белых.

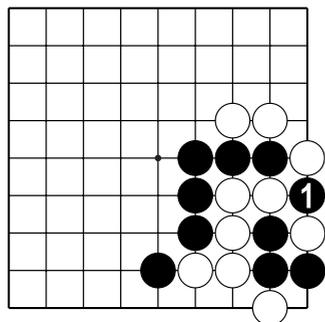
**В какой пункт белые НЕ могут играть следующим ходом?**



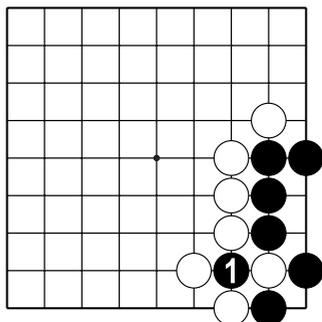
№19



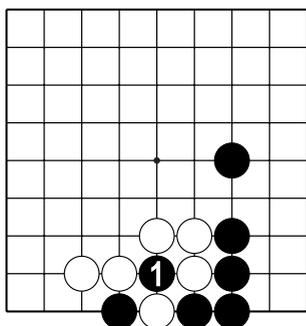
№20



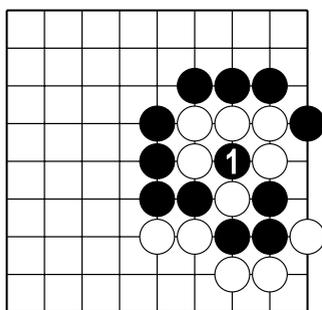
№21



№22



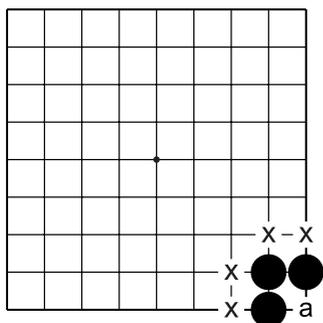
№23



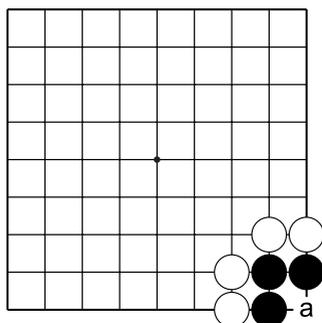
№24

Тема №6. Жизнь и смерть групп.

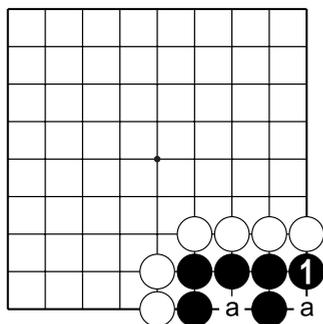
Важный принцип защиты камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы.



Д.1. Пункт “а” называется “глазом”. Если хотя бы один из пунктов “х” открыт, в “а” белым играть запрещено.

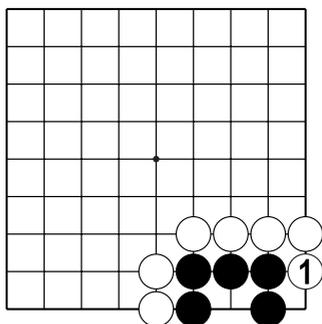


Д.2. Если пункты “х” на Д.1 будут заняты камнями белых (как здесь), то белые могут сыграть в “а” и забрать три чёрных камня.



Д.3. Ходом 1 чёрные строят два “глаза”. Ходы в пункты “а” запрещены белым. Чёрным в эти пункты играть НЕ нужно.

Группа чёрных становится “живой”.



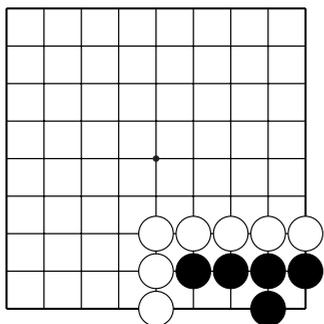
Д.4. Если белые сыграют в пункт 1, то вся чёрная группа становится “пленной” или “мёртвой”, т.к. у неё будет только один “глаз”.

**Группу, у которой есть (или которая может построить) “два глаза” захватить невозможно!**

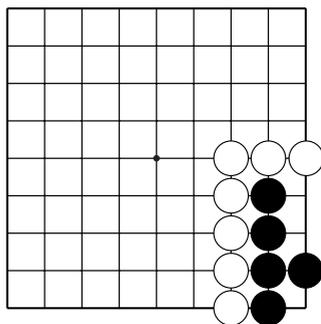
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Постройте второй “глаз”.

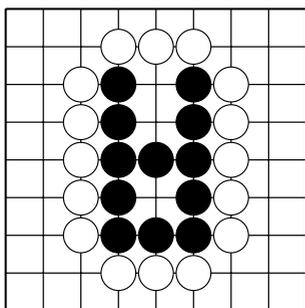
Укажите один ход.



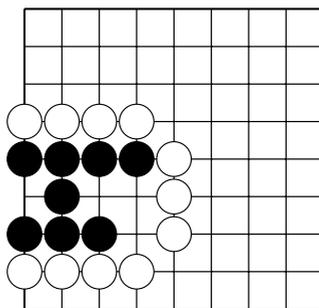
№1



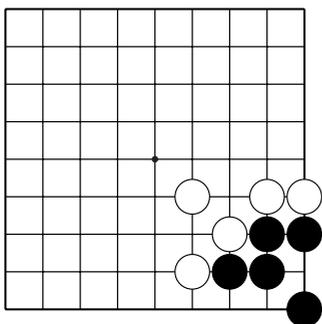
№2



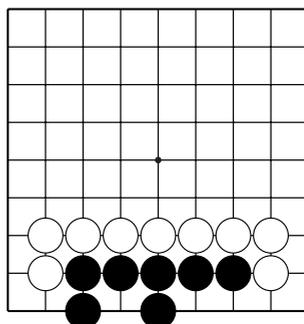
№3



№4



№5

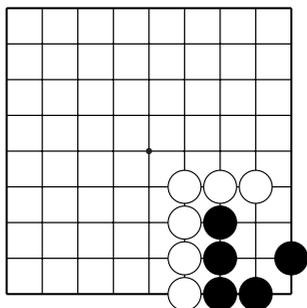


№6

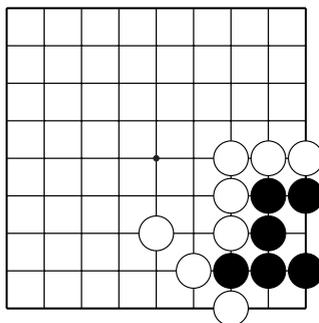
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Постройте второй “глаз”.

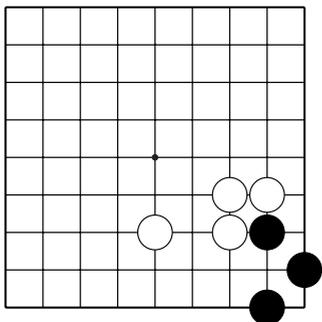
Укажите один ход.



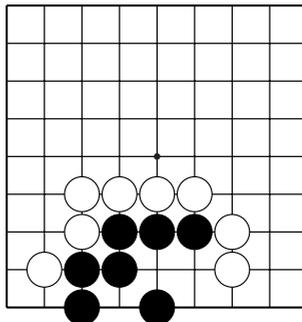
№7



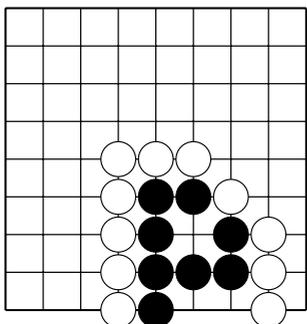
№8



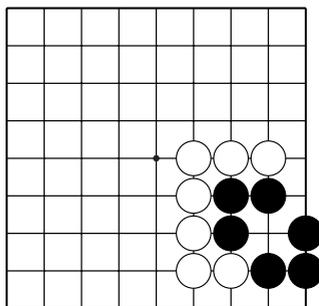
№9



№10



№11

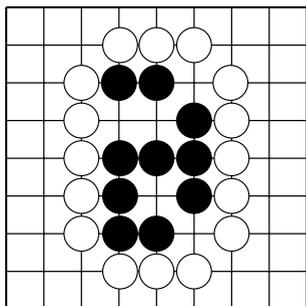


№12

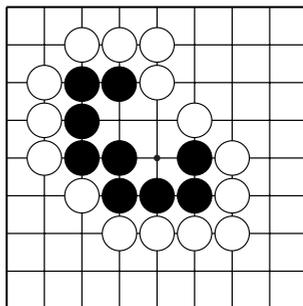
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Постройте второй “глаз”.

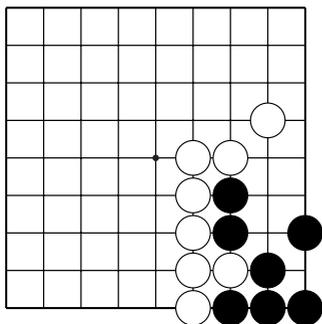
Укажите один ход.



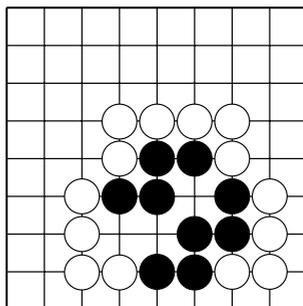
№13



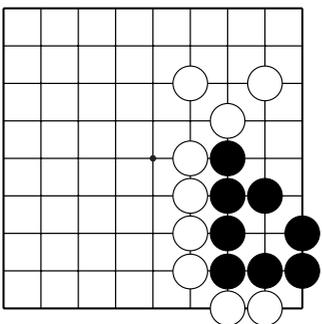
№14



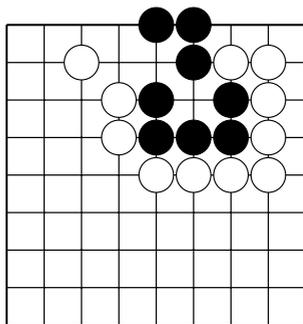
№15



№16



№17

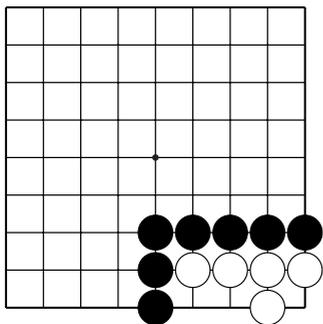


№18

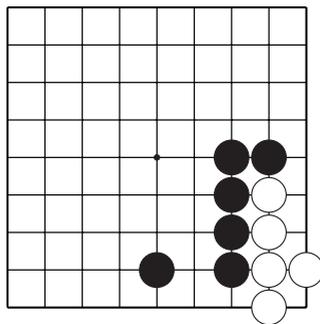
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Не дайте белым построить второй “глаз”.

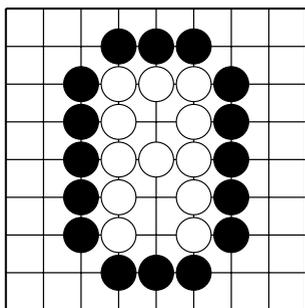
Укажите один ход.



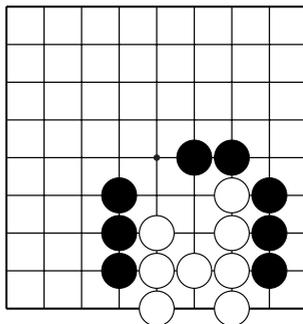
№19



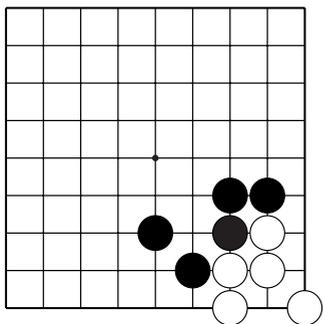
№20



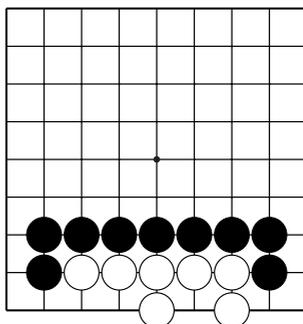
№21



№22



№23

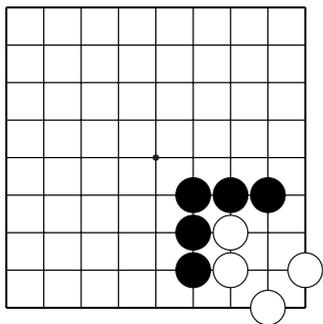


№24

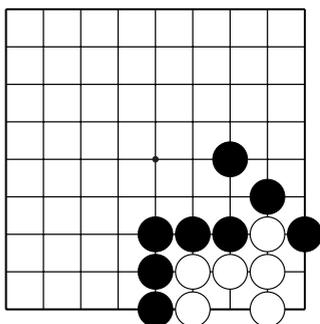
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Не дайте белым построить второй “глаз”.

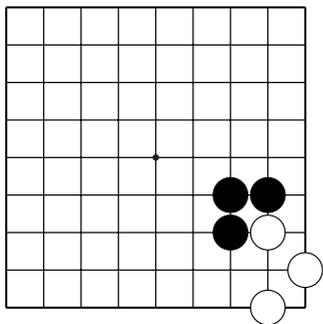
Укажите один ход.



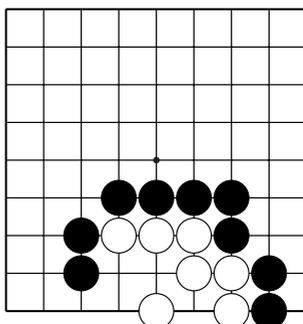
№25



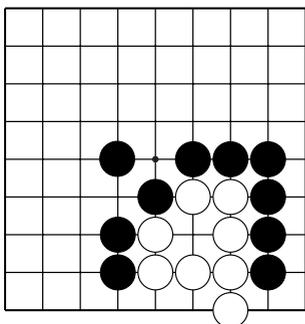
№26



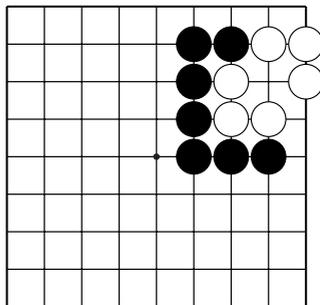
№27



№28



№29

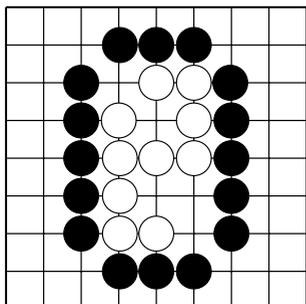


№30

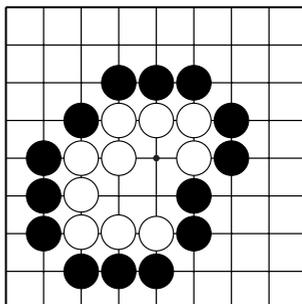
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Не дайте белым построить второй “глаз”.

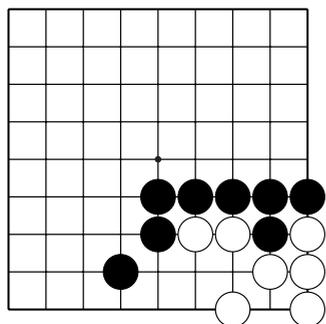
Укажите один ход.



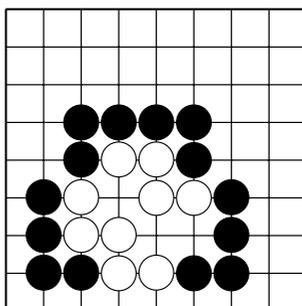
№31



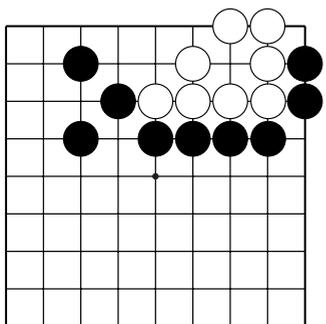
№32



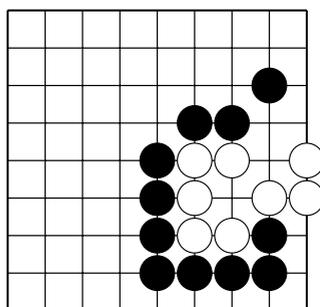
№33



№34



№35

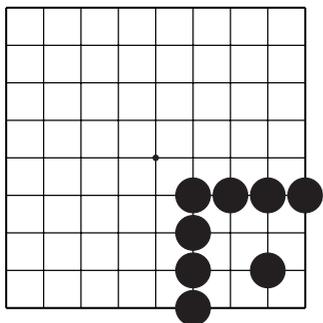


№36

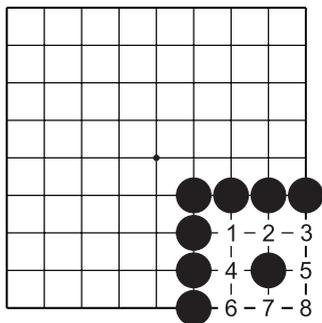
## Тема №7. Территория.

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

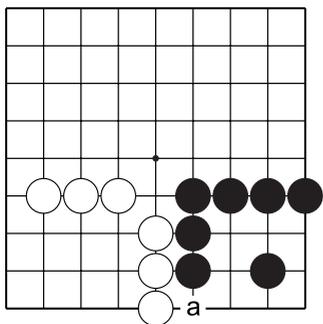
**Территория** – участок игрового поля, окружённый **живыми** камнями одного цвета.



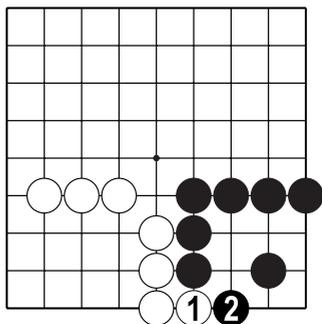
Д.1. Чёрные окружили часть игрового поля в правом нижнем углу. Сколько очков получили чёрные?



Д.2. Каждое пересечение внутри группы чёрных 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...

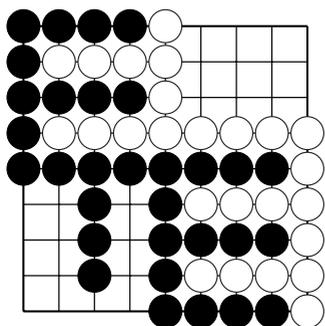


Д.4. ...чёрным нужно ответить ч.2, чтобы защитить территорию и у них останется семь очков.

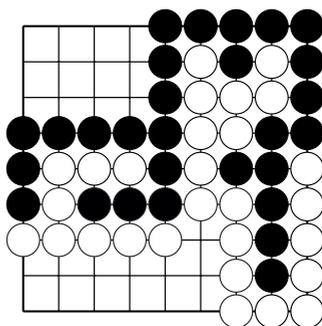
**Чтобы территория стала вашей, нужно укрепить границу и защититься от вторжения.**

Тема №7. Территория.

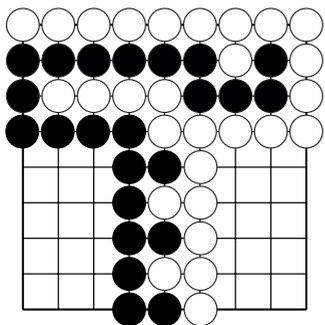
Сколько очков окружили чёрные и белые?



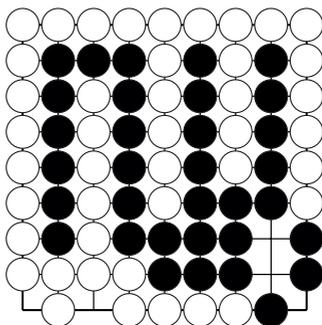
№1 ( ч ) ( б )



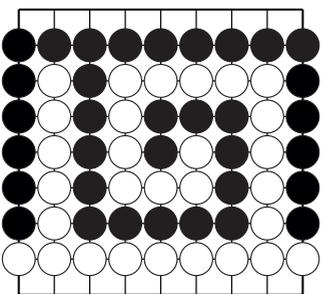
№2 ( ч ) ( б )



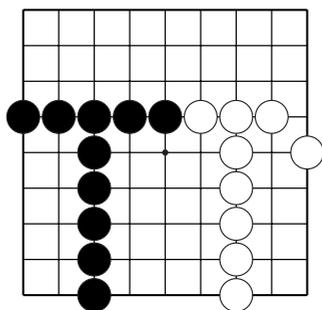
№3 ( ч ) ( б )



№4 ( ч ) ( б )



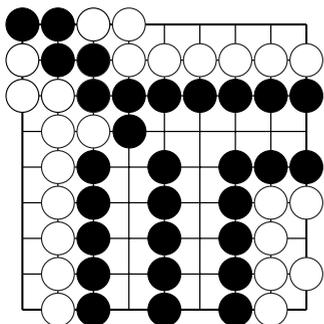
№5 ( ч ) ( б )



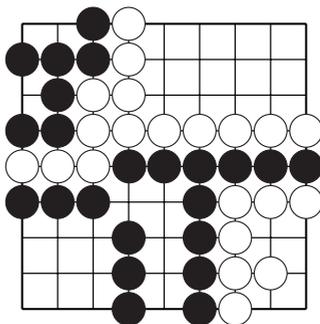
№6 ( ч ) ( б )

# Тема №7. Территория.

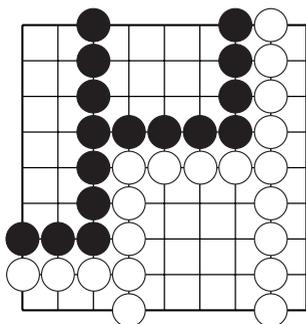
Сколько очков окружили чёрные и белые?



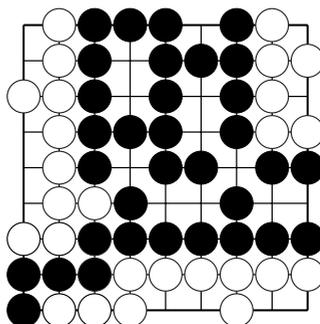
№7 ( ч ) ( б )



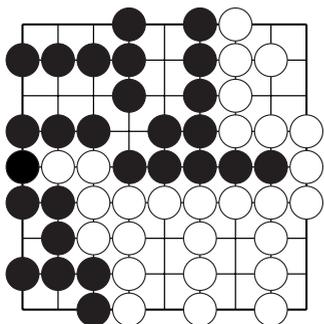
№8 ( ч ) ( б )



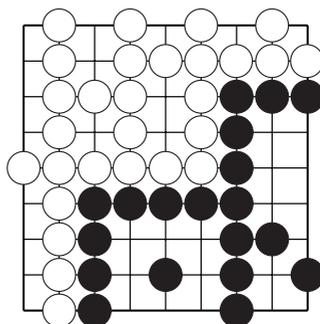
№9 ( ч ) ( б )



№10 ( ч ) ( б )



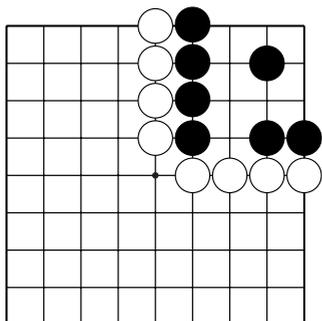
№11 ( ч ) ( б )



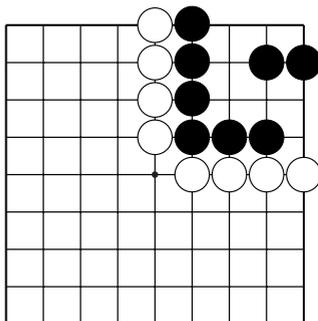
№12 ( ч ) ( б )

## Тема №7. Территория. Ход чёрных.

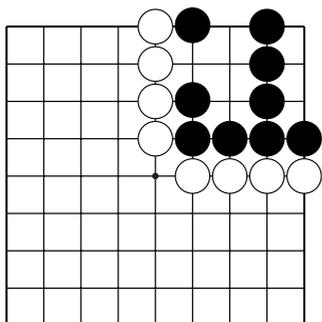
1. Какой пункт нужно занять, чтобы защитить территорию?
2. Сколько очков будет у чёрных?



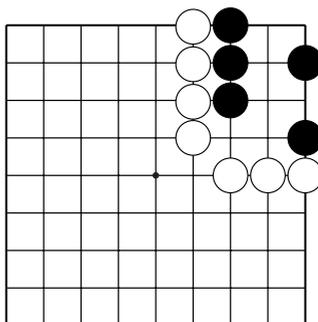
№13 ( )



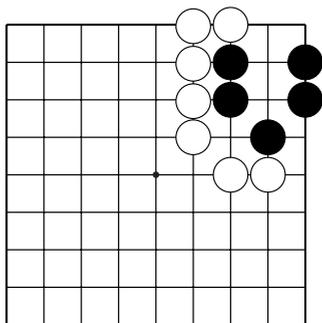
№14 ( )



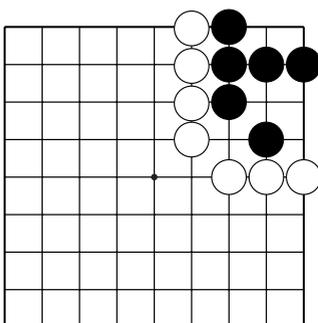
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )

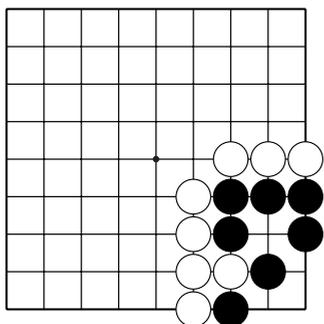


№18 ( )

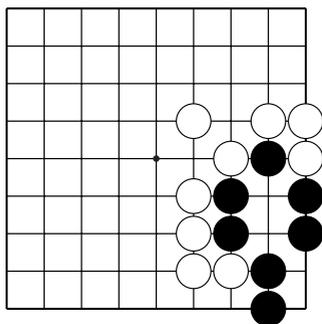
Тема №7. Территория. Ход чёрных.

1. Какой пункт нужно занять, чтобы защитить территорию?

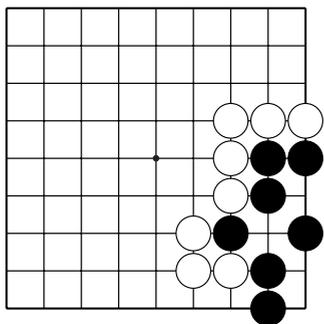
2. Сколько очков будет у чёрных?



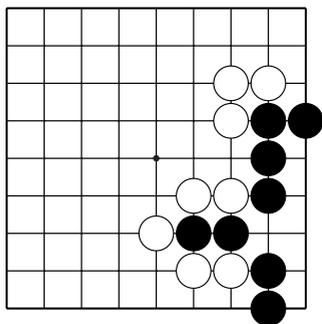
№19 ( )



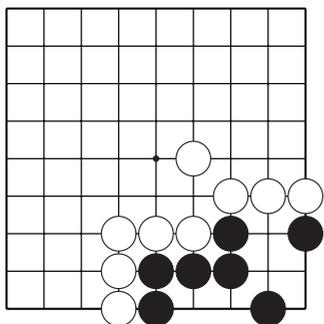
№20 ( )



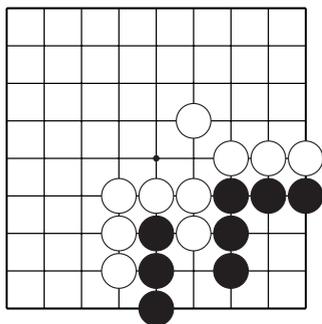
№21 ( )



№22 ( )



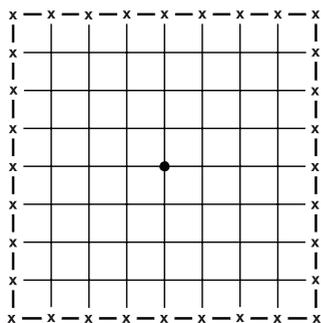
№23 ( )



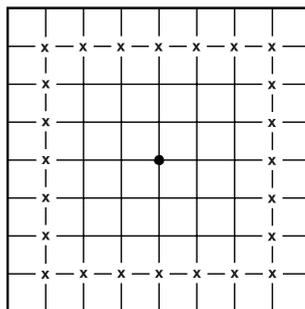
№24 ( )

Тема №8. Начальные ходы.

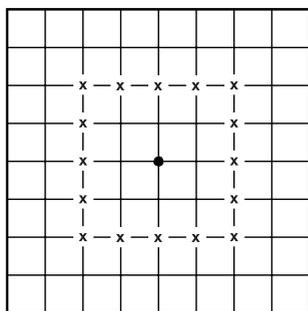
Линиям на доске характерны особые свойства.



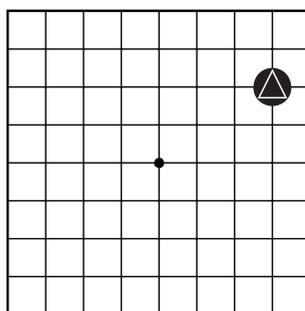
Д.1. Первая линия – “линия смерти”. Камни на первой линии легко захватываются.



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.

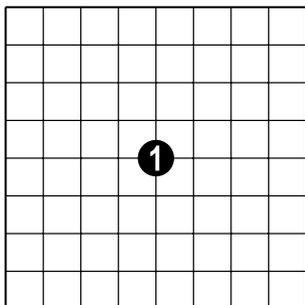


Д.4. “Высота” определяется от ближайшей первой линии, камень ♀ принадлежит второй линии.

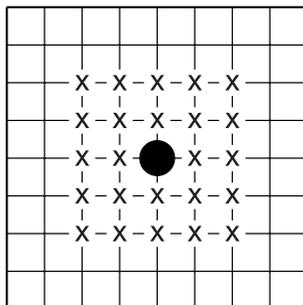
**В начале партии лучше играть НЕ ниже третьей линии!**

Тема №8. Начальные ходы.

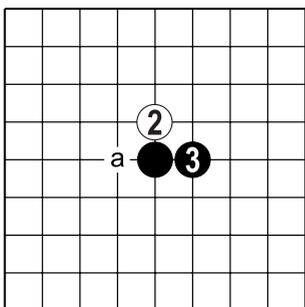
Первый ход в игре на равных делают чёрные. В зависимости от второго хода белых, чёрные выбирают свой ответ.



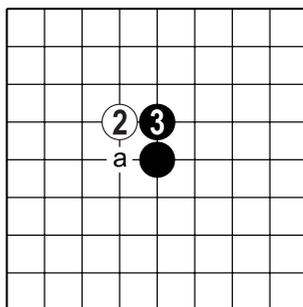
Д.1. На игровом поле 9x9 обычно первый ход чёрные делают в центр.



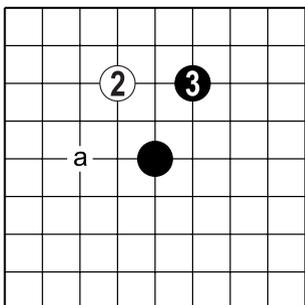
Д.2. Второй ход белые делают не ниже третьей линии, в один из пунктов "x".



Д.3. Если белые "прилипают" 2 ходом, то чёрным проще всего удлиниться 3 или "а".



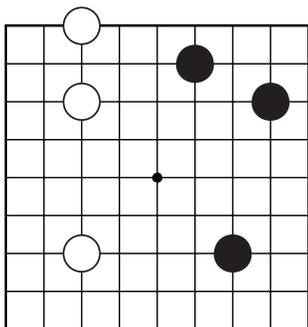
Д.4. Если белые играют по диагонали от камня чёрных, то чёрным тоже лучше удлиниться 3 или "а".



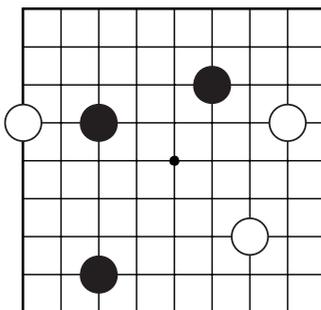
Д.5. Если белые играют через пункт от камня чёрных, то чёрные могут прыгнуть от своего камня, например, 3 или "а".

Тема №8. Начальные ходы.

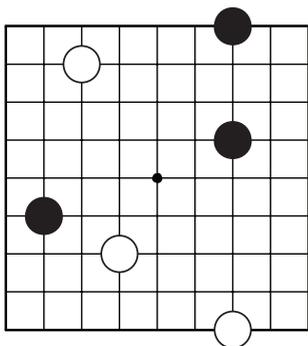
Отметьте камни, которые стоят на первой линии.



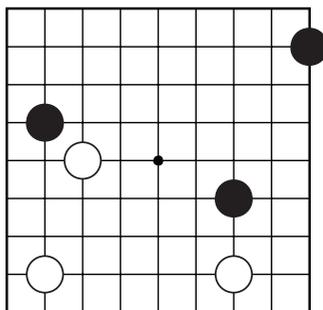
№1



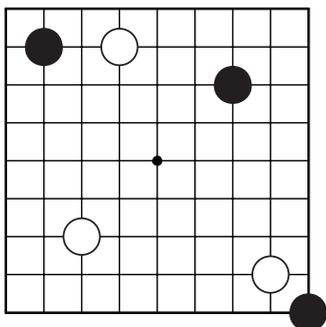
№2



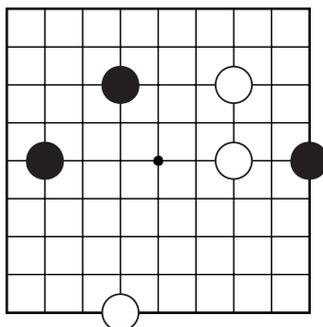
№3



№4



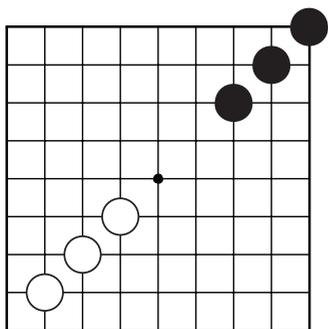
№5



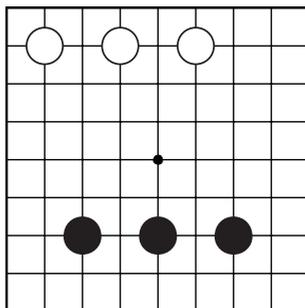
№6

Тема №8. Начальные ходы.

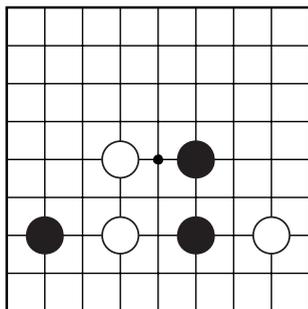
Отметьте камни, которые стоят на второй линии.



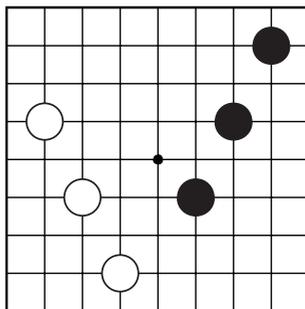
№7



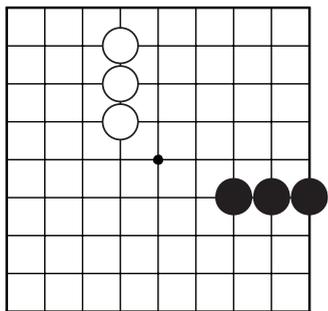
№8



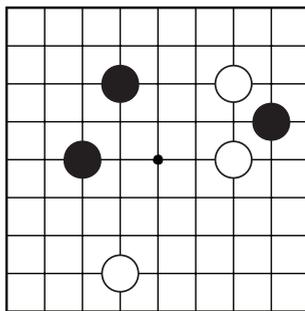
№9



№10



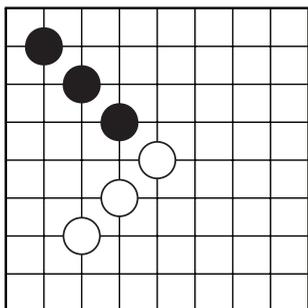
№11



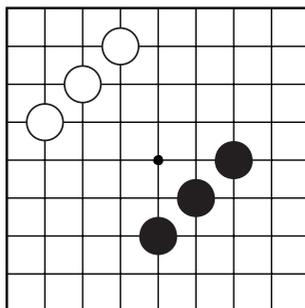
№12

Тема №8. Начальные ходы.

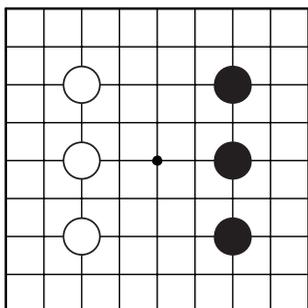
Отметьте камни, которые стоят на третьей линии.



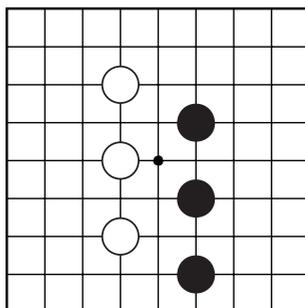
№13



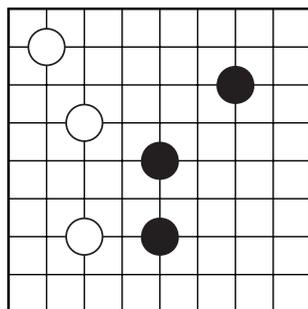
№14



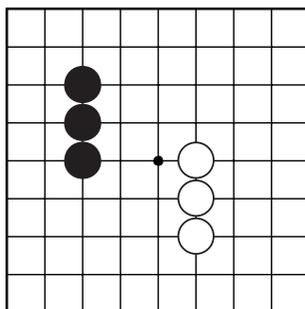
№15



№16



№17

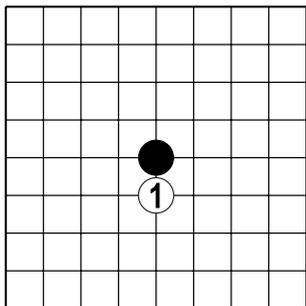


№18

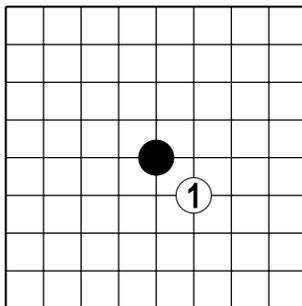
Тема №8. Начальные ходы.

Как продолжить чёрным после хода б.1?

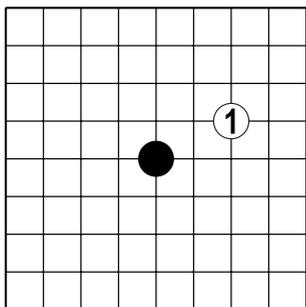
Возможно несколько правильных ответов.



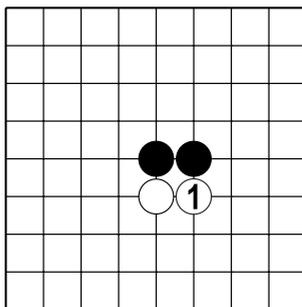
№19



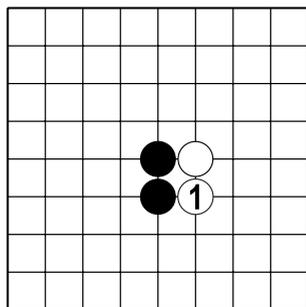
№20



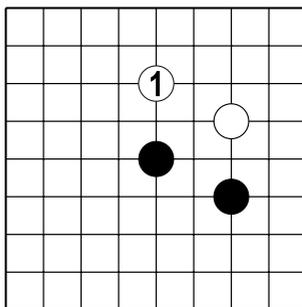
№21



№22



№23



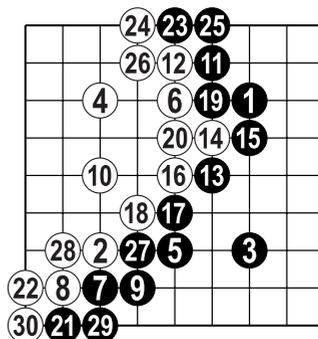
№24

## Завершение партии

Очки начисляются за каждый захваченный камень соперника и за каждый окружённый пункт своей территории.

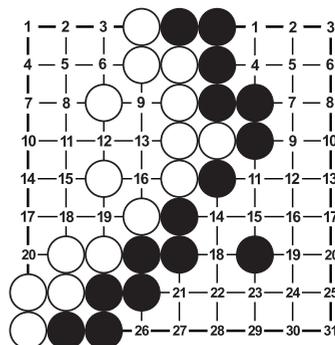
Д.1. Чёрные и белые поставили по 15 камней. На правой стороне образовалась зона свободных пересечений окружённая чёрными камнями, на левой стороне – зона, которую окружили белые.

Участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета и, в котором противник не может построить живую группу, называются “территорией”.

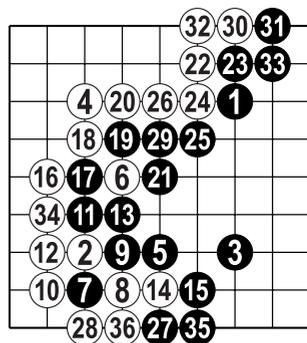


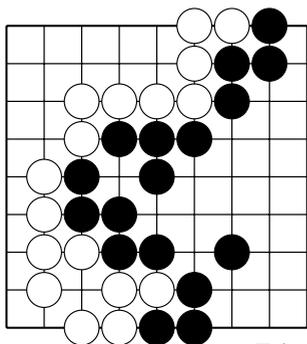
Д.2. Каждое пересечение внутри территории приносит одно очко. В данном случае чёрные окружили 31 пересечение, белые – 20 пересечений. То есть чёрные выиграли 11 очков.

В этой партии не было захвачено ни одного камня. Что же делать с теми камнями, которые в процессе игры были захвачены?

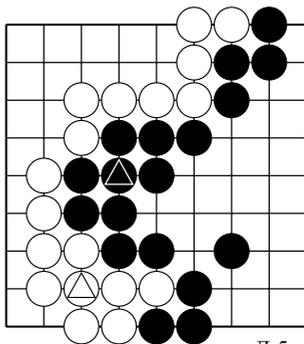


Д.3. Ещё пример. Игра закончилась после 36 хода белых. Во время игры были захвачены два камня. Один камень захватили чёрные (камень б.6) и один камень захватили белые (ч.7). После того как игра остановилась (игра останавливается после того как игроки последовательно пропустили свой ход, сказали «пас»),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





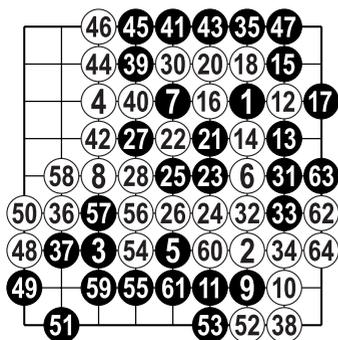
Д.4



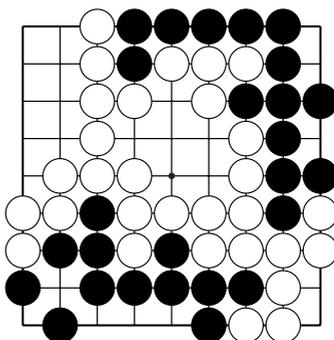
Д.5

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)

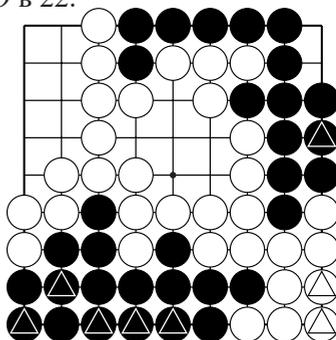


Д.7

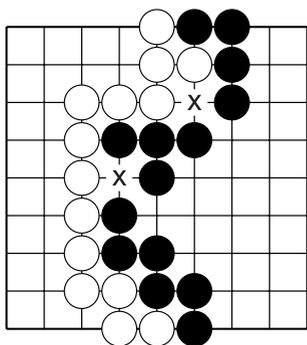
Д.6. Чёрные захватили два белых камня, белые – шесть чёрных камней. Вы не найдёте ходы 19 и 29 на диаграмме, но под диаграммой дана ссылка, что 19 ход был сделан в 12, а 29 в 22.

Д.7. Позиция после двух пасов.

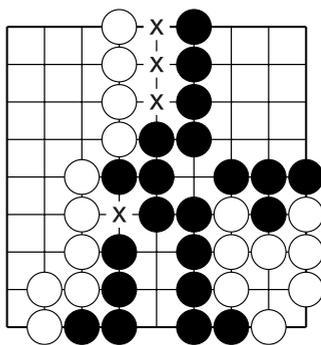
Д.8. Захваченные во время игры камни (отмечены треугольником) возвращаются на игровое поле, и подсчитывается количество оставшейся территории. У чёрных – 2 очка, у белых – 15 очков.



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 (говорит “пас”), если уверен, что всё игровое поле разыграно, и следующие ходы бессмысленны или не выгодны. Если противник также пропускает ход, то игра останавливается. Далее...

- 2) определяется статус групп камней (живые или мёртвые);
- 3) заполняются нейтральные пункты;
- 4) удаляются мёртвые камни;
- 5) захваченные камни выставляются на территорию того же цвета;
- 6) определяется разница в очках между территорией чёрных и белых;
- 7) 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.

Размер коми может меняться по условиям турнира или по договорённости в товарищеской партии.

## Игра на сорок камней

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».

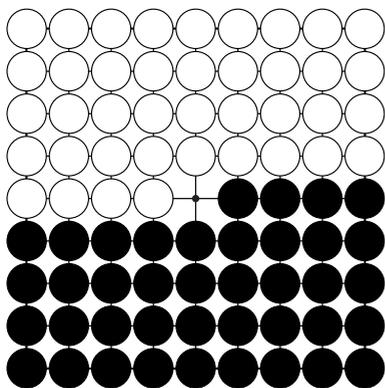
Игра на сорок камней – ещё один вариант игры.

У вас должна быть доска 9x9 и по 40 чёрных и белых камней.

Используйте изученные правила игры. Выигрывает тот, кто первый выставил все свои игровые камни.

**Внимание!** Захваченные камни возвращаются противнику и снова становятся игровыми.

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



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