

## ЛЕГЕНДА О ДРОВОСЕКЕ

Согласно старинной китайской легенде, однажды дровосек заблудился в горах. В китайской мифологии горы – это место силы, где можно встретить мудрецов и различных персонажей, обитающих на небесах – небожителей. Именно это и произошло с мужчиной по дороге домой: он встретил двух старцев, определенно мудрых, что-то раскладывающих между собой. Дровосеку стало любопытно, и он подошел посмотреть, чем они занимаются. Оказалось, что мудрецы играют на расчерченном пне черными и белыми камушками. Мужчина засмотрелся на доску, пораженный внезапным осознанием гармонии в расположении камней. Он стал наблюдать за игрой, постепенно понимая правила и приемы.

В свое время эта легенда очень понравилась японцам, и в XVII веке они поставили по ней спектакль. Там есть такой эпизод. Дровосек спрашивает: «Что это за игра, которой вы так увлечены, в чем ее смысл?» И один из мудрецов отвечает, говоря как бы сам с собой:

*«Если ты смотришь на камни и видишь камни, то это просто камни для игры. Если ты смотришь на гобан и видишь гобан, то это просто доска для игры. Но если ты посмотришь своим разумом, то центральная точка будет вершиной, с которой видны все богатства страны: леса, реки, плодородные поля. Каждая четверть вокруг этой точки – это весна, лето, осень и зима. В каждой четверти по 90 пересечений-дней. Глупо было бы не использовать каждый день до самого основания».*

И в этот момент дровосек прозрел. Он не только понял правила го, но и познал устройство Вселенной. Старцы закончили игру и пропали, а дровосек очнулся и обнаружил, что древко топора проросло в новое дерево. Из этой легенды произошло еще одно из названий игры – «ран-

## ИГРА ГО. ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ка», что означает «проросшее топориче». Эту деталь в легенде иногда путают и говорят, что ручка сгнила, что делает всю историю непопулярной, но в действительности это легенда о новом начале.

Дровосек вернулся в родную деревню, но никто не узнал его: оказалось, что партия между мудрецами длилась триста лет. Он постарел и отрастил седую бороду. При этом он оказался единственным, кто владел мудростью го и смог передать ее людям.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

- ①②①②③ – нумерация ходов по порядку. Описывает, в каком порядке появлялись камни в партии или в варианте на диаграмме.
- △ – выделение важных камней, с которыми связано задание. Обычно это задание на окружение или спасение группы.
- – еще один вариант выделения камней, с которыми связано задание. Обычно это задание на спасение выделенных камней.
- A, B, C, D – варианты одного хода. Такие обозначения используют для удобства обсуждения позиции.
- – если круг на пустом пересечении, то это обозначение места, где были сняты камни предыдущим ходом. Если кругом выделен один камень на диаграмме, то это выделение последнего сделанного хода.

## ОКРУЖЕНИЕ

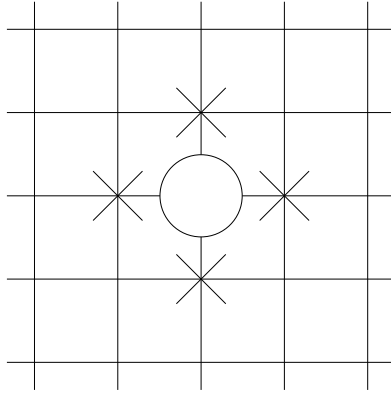
Го — это игра на окружение. В го окружают все: свободное пространство, территорию, чужие камни. Чтобы эффективно строить свою территорию, полезно будет освоить ее защиту и атаку чужих камней в случае, если соперник решит оспорить наши территориальные владения.

Правило окружения — главное правило го, которое дает смысл игре и из которого проистекает несколько вторичных понятий и правил, такие как территория, статус группы камней — живые и мертвые группы, подсчет результата игры. Если максимально упростить задачу для первых игр, то правила окружения хватит, чтобы сыграть полноценную партию, а результативность таких игр будет выше, потому что игрок сосредотачивается на одной задаче. В моем методе — школе большой доски — для объяснения правила окружения требуется полминуты, и люди уже готовы играть на доске 19x19 в полноценную игру, остальное они естественным путем чувствуют сами. Сами строят планы, выдумывают стратегии. Так у меня прошло обучение около 10 000 человек — и они показывают лучшие результаты, чем те, кто начал изучать го с заучивания всех правил.

После освоения этого правила можно переходить ко вторичным правилам игры, но без правила окружения вся игра часто становится непонятной. В своей практике я сталкиваюсь с проблемами освоения правил го у людей, которым не объясняли всю важность окружения камня. Игроки стараются играть стратегически, игра очень нравится им, они открыли для себя красоту игры, но сыграть партию не получается. А все потому, что у них съедают камни, а без камней нет реализации планов, нет территории.

В то же время это самое простое правило. Было бы странно начинать изучать математику с логарифмов, не освоив сложение и вычитание.

Внимательно проработайте правило окружения, поймите по шагам, как оно работает, и решите задачи для закрепления, прежде чем идти дальше в освоении игры.

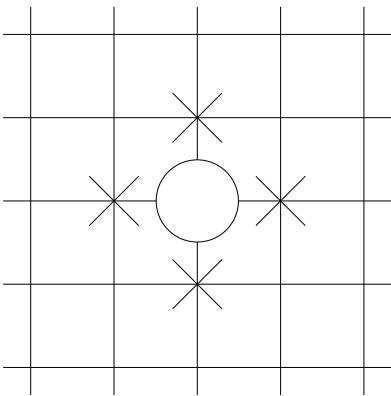


Диа. 1

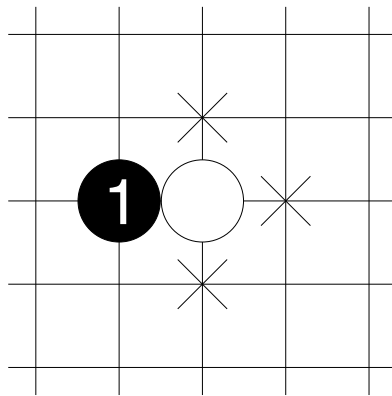
Диаграмма 1. Около свободно стоящего в центре камня есть четыре пересечения, которые его касаются. Эти пересечения имеют разные названия: дыхание камня, время жизни, степени свободы — или японский термин «дамэ».

Если все дыхания (дамэ) заняты камнями противоположного цвета, то камень снимается с доски. Камень как бы задыхается и умирает.

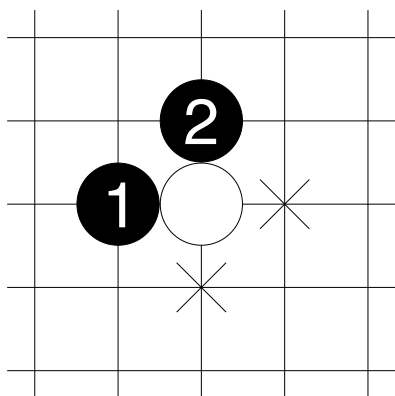
Но пока есть хотя бы одно свободное поле рядом с камнем, он будет жить до конца игры. Он может быть пленен, но остается на доске. Физически снять камень с доски во время игры можно, только лишив его всех степеней до нуля.



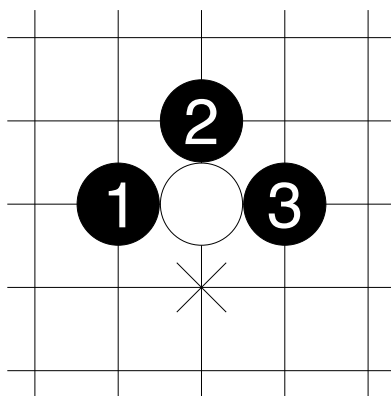
Диа. 2



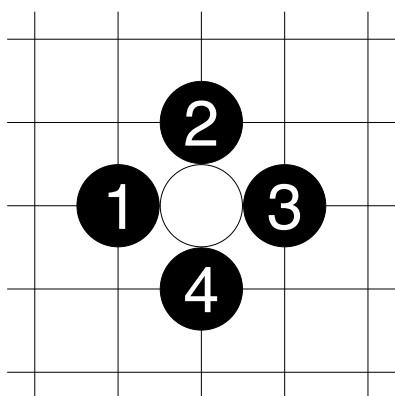
Диа. 3



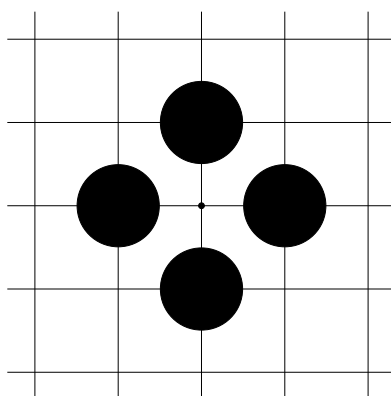
Диа. 4



Диа. 5



Диа. 6

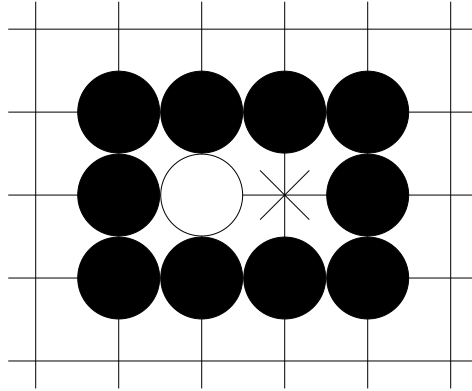


Диа. 7

На диаграммах 2–7 показан последовательный захват камня в 4 хода. Камень белых в нашем учебном случае не оказывает сопротивления, пока его окружают. После 4-го хода черных съеденный белый камень снимается с доски.

Внимание! Захваченный камень белых обязательно надо снять с доски сразу же после окружения. Камни снимает тот, кто завершил окружение.

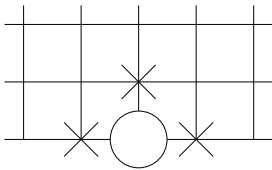
Теперь это завоеванный камень черных, и он хранится отдельно, а в конце игры такие камни подсчитывают.



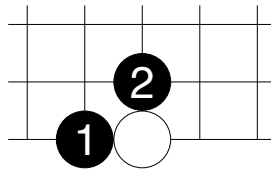
Диа. 8

На диаграмме 8 пример окружения, в котором белый камень остается в игре из-за дыхания в точке X.

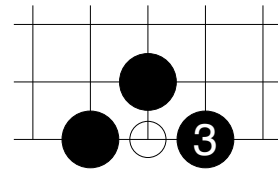
Судьба белого камня предрешена, но физически он останется на доске, пока есть хотя бы одна точка дыхания.



Диа. 9



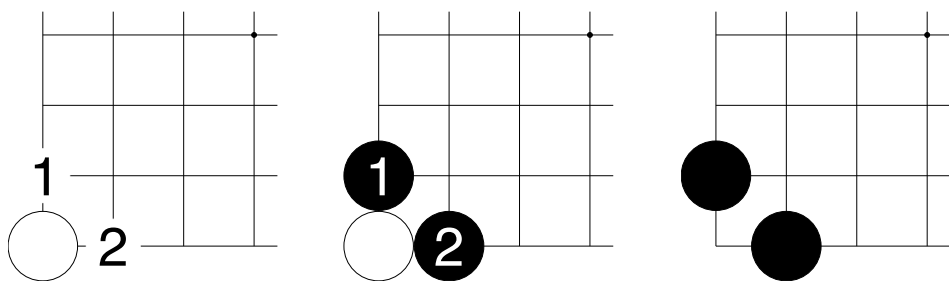
Диа. 10



Диа. 11

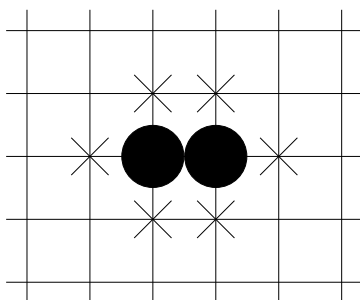
Диаграммы 9–11. Пример окружения белого камня на стороне доски. Так как на первой линии отсутствует продолжение игрового поля вниз, то у такого камня три дыхания и его можно окружить в три хода. После окружения белый камень снимается с доски.

Ситуация за один ход до снятия, или, другими словами, когда осталось последнее дамэ у камня или группы, называется «атар»». Это как шах, угроза в один ход в шахматах, только мы не объявляем атари во время игры и мы не обязаны спасти камень. Точно так же наш соперник не обязан его доедать. Что с ним делать — это выбор игрока. Съедение камня — это не победа над соперником и не цель игры, а средство защиты и нападения.

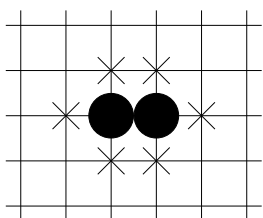


Пример окружения камня в углу.

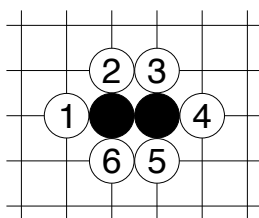
Белый камень в самом углу сразу чувствует себя наполовину окруженным, у него два даме, а это значит, что на его окружение хватит двух камней.



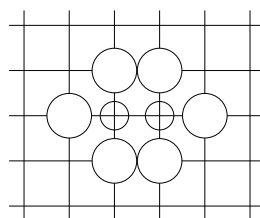
**Диа. 12.** Если камни стоят в соседних точках и соприкасаются между собой, то они образуют единую группу. Степени свободы таких камней объединяются. Нельзя «откусить» один камень от такой группы, окружить можно только все камни. У группы на диаграмме 12 имеется 6 дамэ



**Диа. 13**



**Диа. 14**

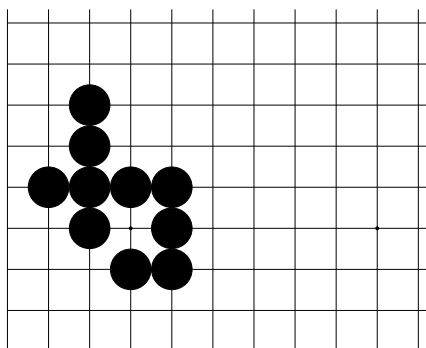
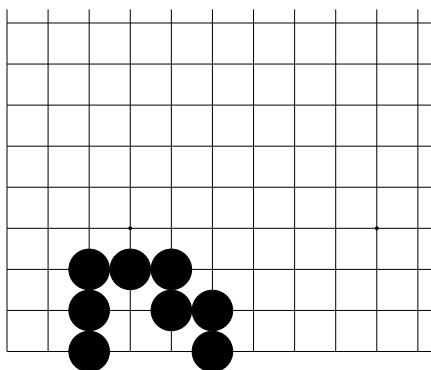
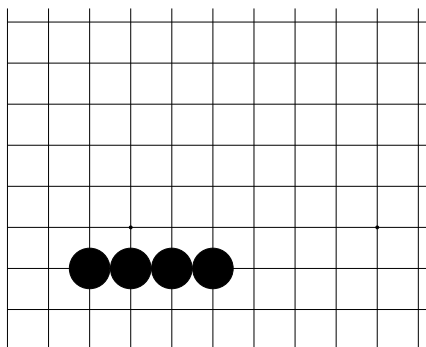
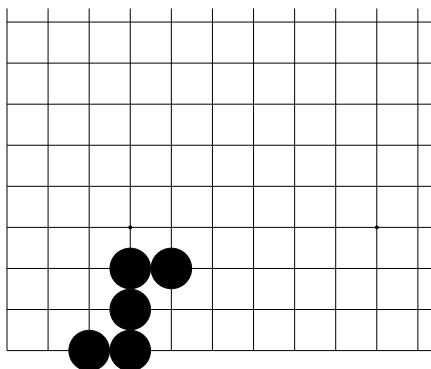
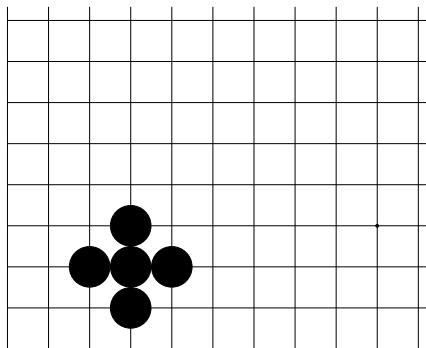
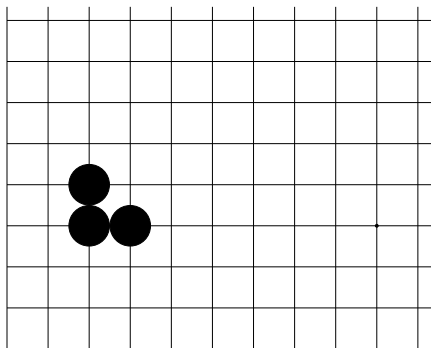


**Диа. 15**

Диаграммы 13–15. У двух камней шесть дамэ, а это значит, что для ее полного окружения потребуется шесть ходов. Два камня снимаются одновременно после окружения и хранятся у играющего белым цветом. Прозрачным кружком обозначены снятые после окружения камни белых.

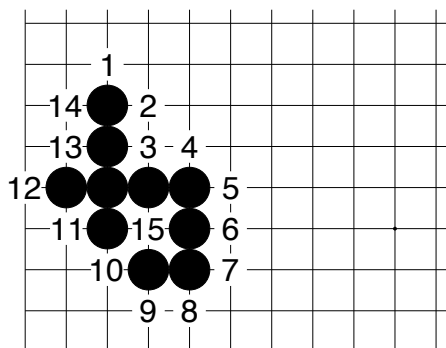
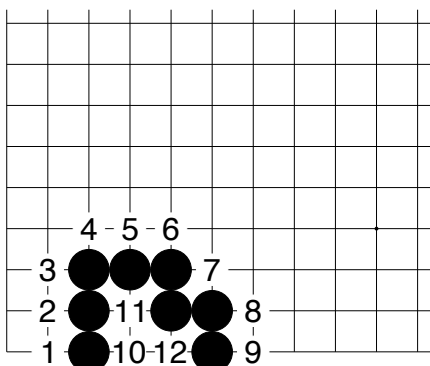
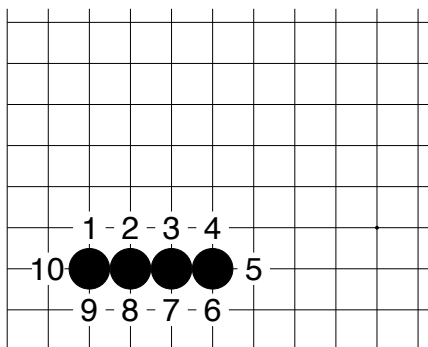
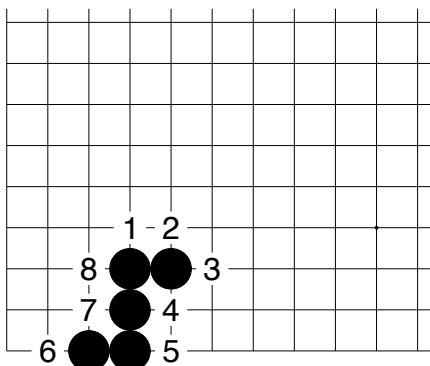
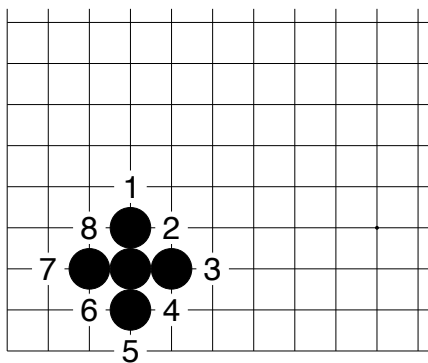
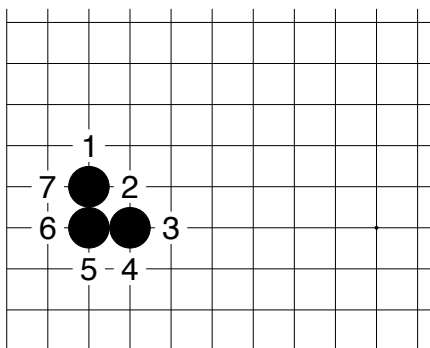


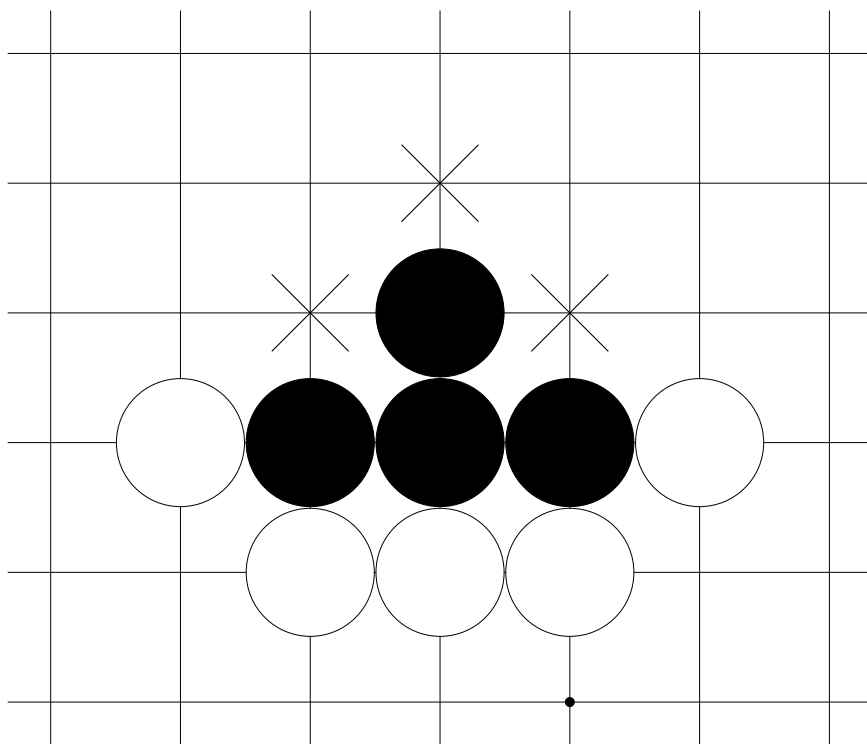
Подсчитайте свободные дамэ у следующих групп камней.



ИГРА ГО. ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Ответы:

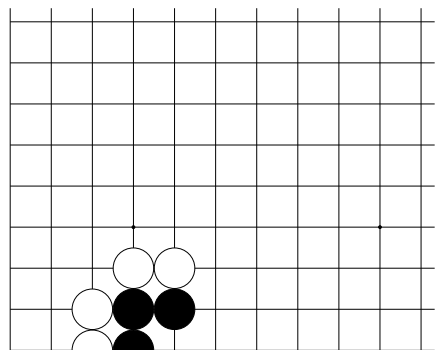
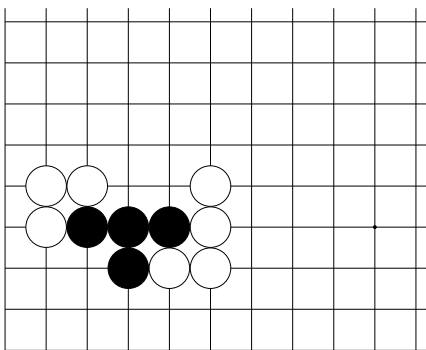
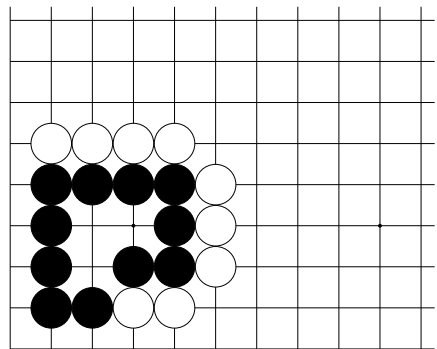
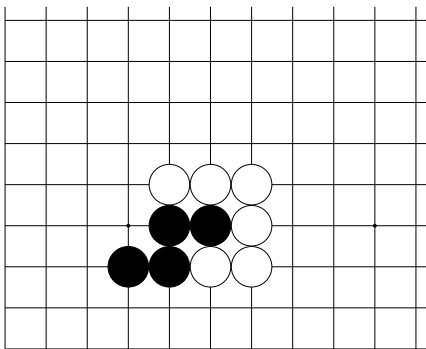
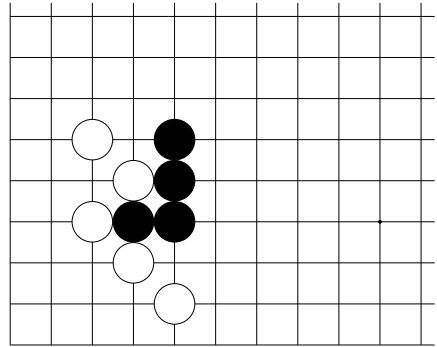
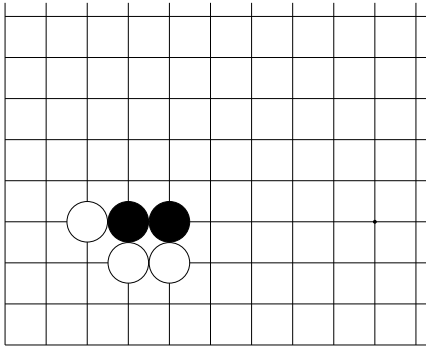




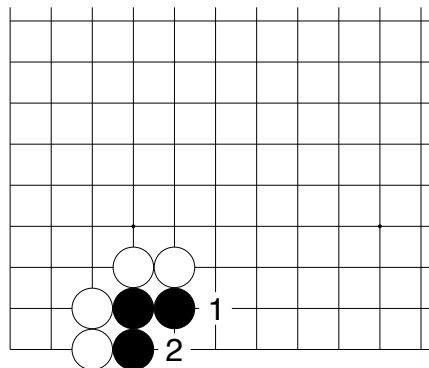
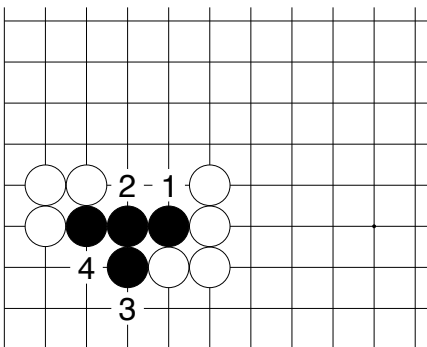
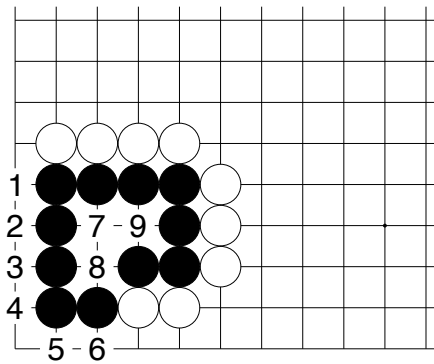
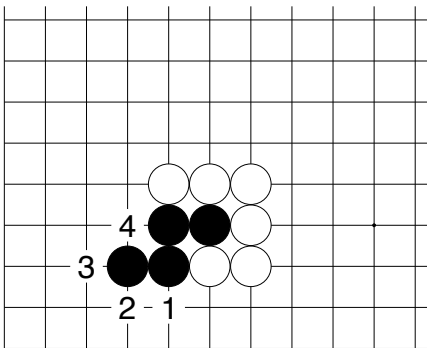
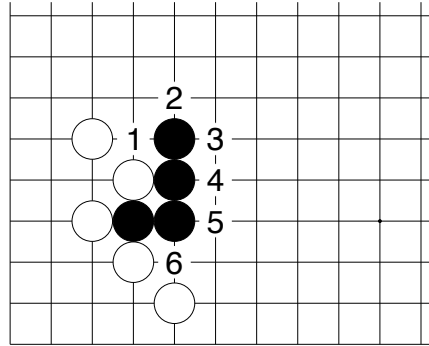
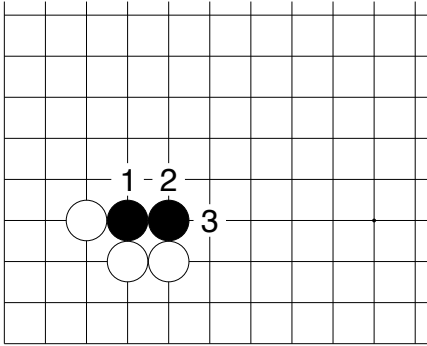
**Диа. 16.** Если часть дамэ занята камнями противоположного цвета, то свободных дамэ становится меньше. На диаграмме 16 у черных осталось 3 дамэ

ИГРА ГО. ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Подсчитайте количество свободных дам у следующих камней, учитывая камни соперника.



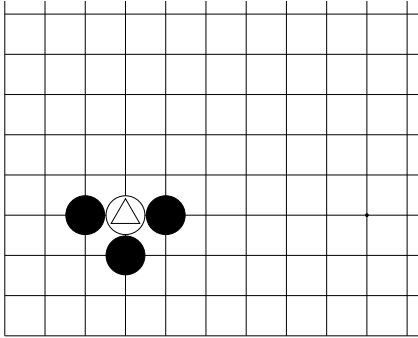
ОТВЕТЫ:



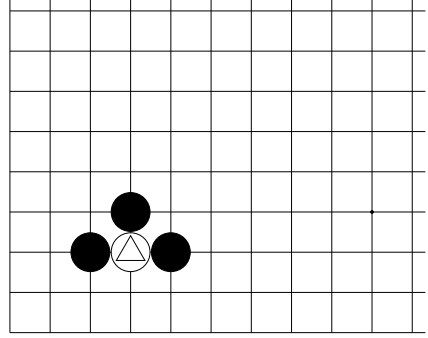
ИГРА ГО. ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Ход черных. Завершить окружение отмеченных  $\triangle$  камней. 1 ход.

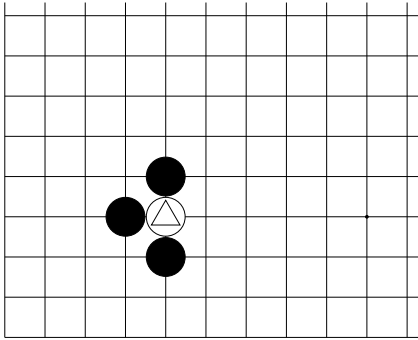
1



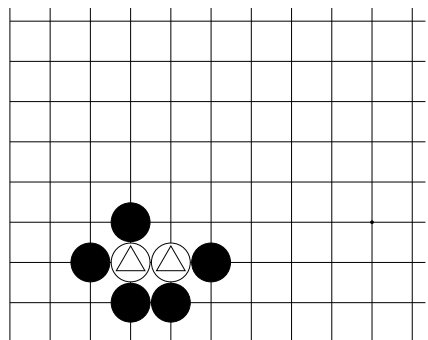
2



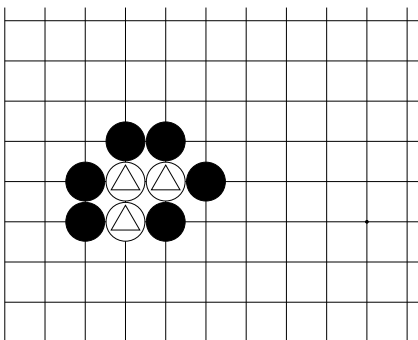
3



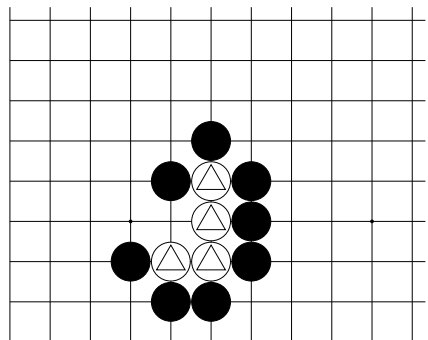
4



5

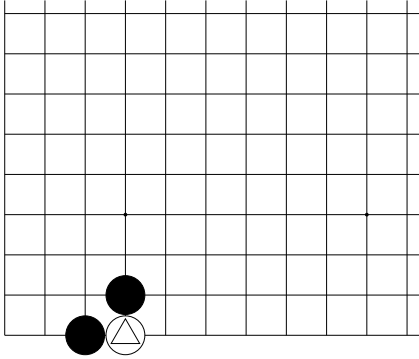


6

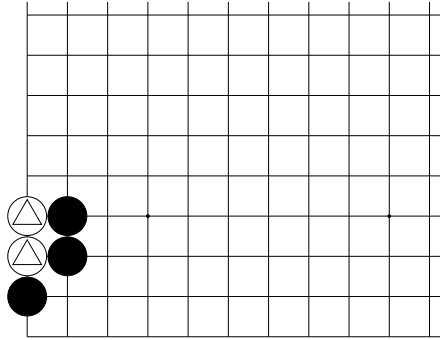


Ход черных. Завершить окружение отмеченных  $\triangle$  камней. 1 ход.

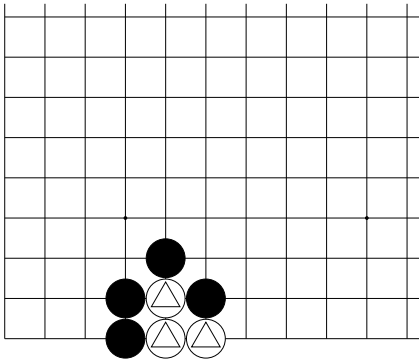
7



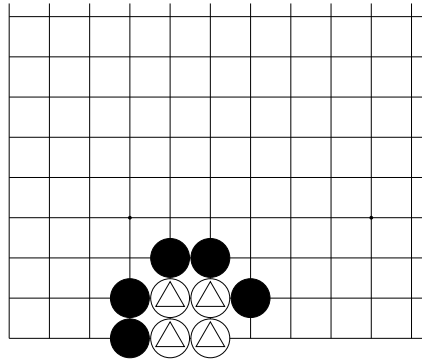
8



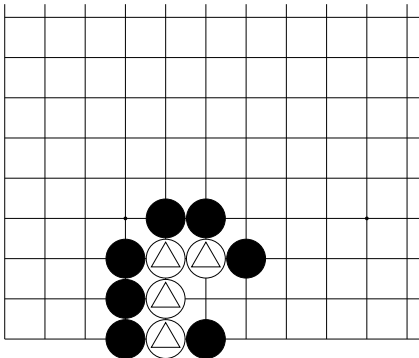
9



10



11



12

