



ВАДИМ ФИЛИППОВ

ИГРА ГО

ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

УДК 794.3
ББК 77.056я92
Ф53

Филиппов, Вадим Викторович.

Ф53 Игра ГО. Правила и теория для начинающих / Вадим Филиппов. —
Москва : Эксмо, 2024. — 240 с. — (Спорт изнутри).

ISBN 978-5-04-197868-6

Вы держите в руках книгу, которая поможет вам сделать первые шаги в самой пленительной в мире логической игре — го, или вэйци.

Это самоучитель и одновременно подробный рассказ о происхождении игры, ее основных правилах и тактических приемах, легендарных партиях.

Учитесь у тех, кто достиг высот. Желаем хорошей игры!

УДК 794.3
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-04-197868-6

© Филиппов В.В., текст, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	7
О ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ ГО	9
КАК УЧИТЬСЯ ГО	11
КАК РАБОТАТЬ С КНИГОЙ	14
ЛЕГЕНДА ОБ ИМПЕРАТОРЕ ЯО	16
КОНФУЦИЙ И ЛЕГЕНДА ОБ АПЕЛЬСИНАХ	18
ВЭЙЦИ: ЗА И ПРОТИВ	20
ЕСТЕСТВЕННЫЕ ПРАВИЛА ГО	24
ГЕОМЕТРИЯ ДОСКИ	26
ЛЕГЕНДА О ДРОВОСЕКЕ	35
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	37
ОКРУЖЕНИЕ	38
ВЫТЯГИВАНИЕ	54
ОКРУЖЕНИЕ В ИГРОВОЙ ПОЗИЦИИ	60

ИГРА ГО. ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

СПАСЕНИЕ В ИГРОВОЙ ПОЗИЦИИ	73
КОНТРИГРА. СПАСЕНИЕ КАМНЕЙ ЧЕРЕЗ ЗАХВАТ СОПЕРНИКА	86
САМОУБИЙСТВЕННЫЕ ХОДЫ И ИСКЛЮЧЕНИЯ	99
СПАСЕНИЕ КАМНЕЙ ОТ УГРОЗЫ ЗАХВАТА ЧЕРЕЗ ВНУТРЕННИЙ ПУНКТ	111
ФОРСИРОВАННАЯ ИГРА И МНОГОХОДОВЫЕ КОМБИНАЦИИ	116
ЗАХВАТ КАМНЯ ПО 1-й ЛИНИИ.	123
ЗАХВАТ КАМНЯ ПО 2-й ЛИНИИ.	133
ЧЕТЫРЕ ДОМА ГО В ЯПОНИИ	146
ПАРТИЯ АТОМНОЙ БОМБЫ	149
ПАРТИЯ КРАСНЫХ УШЕЙ	152
БОЖЕСТВЕННЫЙ ХОД ЛИ СЕДОЛЯ	155
ПРОЩАЛЬНАЯ ПАРТИЯ	164
СОЕДИНЕНИЕ КАМНЕЙ	165
РАЗРЕЗАНИЕ КАМНЕЙ	178
ЧТО ТАКОЕ ТЕРРИТОРИЯ	190
ПРАВИЛО КО	203
ПРАВИЛА ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ, ПОДСЧЕТА ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ	212
РЕЙТИНГ-СИСТЕМА	224
ЭТИКЕТ И ТРАДИЦИИ	228
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	233
ЧТО ДАЛЬШЕ?	235
БЛАГОДАРНОСТИ	237

ВВЕДЕНИЕ

Го — это логическая настольная игра, возникшая около 2500 лет назад в Китае. В наши дни го является профессиональным видом спорта (в России — официальным: это значит, что в го существуют такие же спортивные разряды, как и в других интеллектуальных видах спорта, например в шахматах) и распространено по всему миру — примерно один из 150 человек умеет играть в го. Наиболее популярна эта игра в Корее: в 2010 году каждый пятый житель Кореи играл в го.

Я познакомился с игрой в конце 1990-х. В то время го в России было развито слабо. Настолько, что через полгода общения я уже знал всех игроков России, как и они меня. Была нехватка всего: книг, задачников для тренировки, партнеров для игры, клубов, турниров. Любители игры испытывали постоянный голод. За 20 лет развития го, которое происходило на моих глазах, этот голод был удовлетворен — главным образом через появление интернета. Однако качество продукта, который предлагали любителям, мне зачастую не нравилось как учителю. Хорошо разбираясь в игре, я видел ключевые ошибки авторов, которые сами не обладали достаточными навыками.

Возможно, на меня оказало влияние то впечатление, которое я получил от го в 12 лет. Тогда я увлекался шахматами и уже достиг звания кандидата в мастера спорта. Мне подарили набор для го размером 13x13 линий. Наборы эти тогда продавались в «Детском мире». Правила, с которыми я тогда впервые столкнулся, были написаны так непонятно, что я не смог разобраться и начал играть только через 9 лет, когда познакомился с го второй раз, — и в этом мне помог сильный учитель.

ИГРА ГО. ПРАВИЛА И ТЕОРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Когда я начал свою карьеру учителя и популяризатора го, я использовал опыт стран, в которых го развито на государственном уровне и где кто-то, знающий как минимум правила и традиции игры, есть почти в каждой семье. Сам достигнув определенного понимания и разделив успехи своих учеников, я начал формировать свой стиль преподавания, свою систему, которая имела прочную основу советской шахматной школы. Го и шахматы очень похожи, несмотря на разные правила, разную философию и цели в игре. Всю свою карьеру я искал сильнейших игроков, чтобы прикоснуться к их тайным знаниям, старался развивать в себе профессиональный подход. Основное влияние на меня оказала стажировка в Корее, в Сеуле. Там я окончательно убедился в том, что хочу развивать го в России на достойном уровне. Эта командировка заполнила пробелы в моей системе обучения.

Перед вами книга для начинающих. Она предназначена для того, чтобы шаг за шагом провести вас по правилам и начальной теории игры. При помощи нее вы обретете прочный фундамент, на котором можно построить столько этажей, на сколько у вас хватит энтузиазма.

О ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ ГО

Есть очень важное правило, которое подходит для всех аспектов жизни: учитесь у тех, кто сам достиг. Современные профессиональные и спортивные школы устроены так, что работают с большим количеством кандидатов, только с детьми и по принципу отбора. Спортивные школы как в шахматах, так и в го заняты поиском талантов. Заниматься с каждым и каждого доводить до результата — это сложный путь, по которому решается пройти не каждый учитель. Взрослыми же почти никто не занимается. Доходит до того, что учителя искренне не понимают, зачем взрослому тренироваться. Представьте, что вам в 15 лет начали говорить, что уже поздно заниматься спортом даже на любительском уровне.

Ситуация выглядит следующим образом: если взрослый решил заниматься го для себя, как это делают многие любители большого тенниса, пауэрлифтинга, фигурного катания и других видов спорта, то ему либо отказывают, ссылаясь на то, что он не может стать профессионалом, либо предлагают псевдообучение стратегии, философии, бизнесу, личностному росту и прочим темам, популярным в наше время, но не теории игры. К сожалению, такой подход распространен во многих странах.

Со стороны спортивных учителей это вызвано тем, что сила учителя определяется результатами его учеников. Взрослые действительно редко занимают призовые места, если начали заниматься го после 8 лет. При этом в каждом из нас живет нереализованный ребенок, которому нужны победы, медали, кубки, грамоты. Этому ребенку нравится соревноваться, достигать, доказывать. Го реализует этот потенциал, помогает воплотить мечту.

Мне всегда претило такое отношение к тем, кто любит игру и готов не меньше чемпионов работать над собой. Я убежден, что при должном

старании каждый может освоить игру на мастерском уровне. И я всегда учил на том уровне, на котором сам ученик ставил цели, невзирая на врожденные способности, возраст и жизненные обстоятельства. Научиться играть в самую сложную игру в мире может каждый. Главное, чтобы это нравилось самому человеку.

Проверенный факт: чем сильнее игрок, тем больше красоты и ценностей он находит в го. То же и в других аспектах жизни. Чем лучше вы разбираетесь в предмете, тем приятнее вам им заниматься, вы чувствуете себя реализованным. Если у вас есть хобби, то вы уже знаете столько тонкостей, что способны написать книгу.

Как бы человек ни использовал го, ему все равно надо на первоначальном этапе освоить базовые тактические и стратегические приемы. Это необходимо, чтобы не проигрывать, не потерять интерес, получать положительные эмоции от игры.

Тренируйтесь в том режиме, который вам нравится. Вы никому ничем не обязаны, кроме себя и целей, которые вы себе поставили. Но если вы решили — делайте. А я помогу вам изучить игру. На некоторое время я провожу вас в зал профессиональной школы.

КАК УЧИТЬСЯ ГО

Различные игры, и го в частности, подчиняются общепринятым правилам изучения нового материала. Как изучать игры? Это во многом зависит от стартовых условий, доступных средств, времени, конечной цели и, исходя из нее, вашей мотивации. Способ подачи материала будет отличаться в зависимости от того, индивидуально вы учитесь игре, в группе или по книгам и видео.

Однако в моей системе есть некоторые профессиональные секреты, основанные на тридцатилетнем опыте преподавания логических игр.

Идеальная тренировка в го стоит на трех китах: теория, практика, решение задач. Книга дает мало практики, а без нее мы имеем только две опоры для фундамента нашего понимания игры. Я постарался решить эту проблему качественной подборкой задач, которая частично имитирует практику игры, однако рекомендую найти возможность игры вживую или с программой. Хорошо зарекомендовал себя способ научить друга и играть с ним. Прочитав книгу, вы легко сможете это сделать.

Почему важно тренироваться и улучшать свои навыки в игре? Радость приходит через достижения. Если проигрывать раз за разом и никуда не двигаться, то интерес к делу, от которого нет положительной эмоциональной отдачи, постепенно теряется. Помимо этого, сам процесс обучения доставляет удовольствие. Вы становитесь лучше, растете и развиваетесь.

Данные советы для успешного обучения игре го основаны на моем опыте преподавания и опыте моих учителей.

Начнем с набора, на котором вы будете играть. Лучше всего для игры подходят традиционные комплекты с белыми и черными камнями и светлой доской. Эстетическое восприятие игры с многовековой историей очень важно. Общаясь с сообществом, посещая клубы или

пользуясь программами, вы будете иметь дело с традиционной цветовой гаммой, а чтобы вам было комфортно играть и легко концентрироваться, лучше не тратить свое внимание на переключение оптики. Потом, с опытом, можно переходить на доски и камни различных цветов. Делая это в малознакомой игре, человек испытывает естественный стресс от необходимости быстро переключать свое цветовое мышление. Казалось бы, это такая малозначительная вещь, но на деле все серьезно. В шахматах существует специальный стандарт, и на всех турнирах используются комплекты согласно этому стандарту. Шахматисты стараются тренироваться на турнирных комплектах, чтобы максимально сократить отвлекающие факторы. Это сравнимо с мечом, украшения на котором не должны мешать функционалу: красивый рубин на рукоятке не должен помешать использовать оружие по назначению в ответственный момент. Антикварные комплекты подходят для домашней обстановки, чтобы показать друзьям и чтобы стоять как украшение. Иногда на таких комплектах интересно почувствовать новые ощущения, но постоянная игра на них сравнима с поеданием торта каждый день. Однако если вам хочется комплект так называемого премиум-класса, то и среди стандартных наборов есть такие. Посоветую японские комплекты из ракушки и базальта или камни из молочного и черного агата в качестве дорогого подарка. Доска может быть из дерева, камня и даже стекла: важен прежде всего ее размер, а не материал.

Размер доски должен быть 19x19 — игроки го измеряют размер доски количеством пересечений, а не сантиметрами. Старайтесь с самого начала не пользоваться досками других размеров. При необходимости изучите на практике, как заканчивать партию и считать очки на доске 9x9, но в этом нет критической необходимости. Игра на маленьких досках — это ловушка, в которую попадали многие игроки. Не надо сомневаться в собственных силах и ограничивать себя, а уж тем более дарить другу учебную доску. Проблема перехода на игру стандартного размера — одна из самых частых, с которой ко мне обращаются. Смена доски — это выход из зоны комфорта, настолько неприятный для человека, что многие бросают попытки или саму игру. Мой опыт показывает, что после полугода постоянной игры на доске 9x9 у вас практически не будет шанса перейти на доску 19x19, у вас это получится, только если вы проявите всю силу своей воли. Конечно, это можно считать способом отбора людей со спортивным характером, но я прежде всего ориентируюсь на то, что вы выбираете го как хобби, а не как будущую профессию. Играть

на стандартной доске немного дольше, но не сложнее, чем на учебных. И намного интереснее. К упражнениям на маленькой доске можно переходить на мастерском уровне, как ни странно, а не в начале обучения. Это делают, чтобы научиться доигрывать партию идеальными ходами, что требует большой теоретической базы.

Следующее, что важно понять: го — это навык, а навык можно тренировать. Нет никаких секретных таблеток, тайных знаний и золотого молотка, решающего все проблемы.

Самое главное в этой игре — практика. Рекомендую найти сообщество, в котором любители игры ценят свое хобби и собираются, чтобы поиграть.

Если ваша цель — научиться играть сильно, то рекомендую найти живого носителя знаний, это сэкономит много часов, нервов и повысит шансы научиться игре. Книга в какой-то степени предназначена закрыть эту потребность. Но эта книга — лишь малая часть знаний, которые есть в игре.

В какой-то мере с практикой вам помогут современные программы для игры. Сейчас программы, играющие в го, есть на телефоне.

Читайте книги по го. Литературы по го примерно в 1000 раз больше, чем может понадобиться для достижения мастерского уровня. Не зная, что читать, можно учиться всю жизнь и двигаться в случайном направлении. Двигаться вперед вам поможет простое правило: обращайтесь внимание на автора книги. Хорошо подходят для обучения книги профессиональных игроков и сильных спортсменов.

КАК РАБОТАТЬ С КНИГОЙ

Книга представляет из себя последовательное изложение правил и базовой теории с заданиями для самостоятельной работы.

Для лучшего усвоения материала рекомендуется записывать ответы на задачи прямо в книге. Если задачи кажутся вам простыми, то так и должно быть! Обязательно пройдите их, запишите решения. Это очень важно, чтобы сформировать правильные рефлексы и получить возможность думать о более сложных аспектах игры, не отвлекаясь на мелочи.

Если не хотите, то представляйте решения в уме. Не торопитесь, разберите каждый пример и сверьтесь с ответом. Переходите к следующей главе, только разобравшись с примерами предшествующей, так как новый материал последовательно строится на предыдущих уроках.

Задачи представляют из себя фрагменты игровой позиции на большой доске размером 19x19 линий. Если у вас уже есть комплект, можете расставить его на доске.

Если в решении ошибка, то постарайтесь понять, что к ней привело. При идеальной нагрузке ошибки случаются примерно в каждой четвертой задаче. Если ваша статистика хуже, то это значит, что данный материал пока сложен, а если вы решаете без ошибок, то можно переходить к более сложным задачам. Однако все начальные лекции и задачи я рекомендую пройти последовательно. Фундамент, который они закладывают, очень важен для построения вашей игры в дальнейшем.

Не старайтесь прочесть и проработать книгу как можно быстрее. Го — это прежде всего дисциплина. Развивайтесь постепенно, не торопитесь.

Очень важна практика. Обязательно выполните практические задания, попробуйте самостоятельную игру с программами и проверьте себя.

В книге есть контакты для связи с учителем. Если у вас возникнут вопросы, с которыми вы не сможете разобраться, то обязательно напишите мне — мы поможем, а ваши вопросы помогут сделать обучающий курс лучше.

ЛЕГЕНДА ОБ ИМПЕРАТОРЕ ЯО

Одна из самых известных легенд о возникновении го связана с императором Яо (2376–2255 гг. до н. э.). Реальные свидетельства его правления не дошли до наших дней, но легенды, написанные уже в нашей эре, подробно рассказывают о его деяниях и быте. Жил император скромно и смиренно, был близок к простым людям. Дворец его был камышовой хижиной, там он варил травки и рис, чем и питался. Одевался просто, много работал и был высокого мнения о качестве своего правления.

Столь простой быт не помешал ему обзавестись девятью сыновьями и двумя дочерьми (точное число варьируется в разных вариантах легенды).

Самыми великими деяниями императора Яо считаются изобретение сельскохозяйственного календаря и системы ирригации. А дамбы, построенные на пути разлива реки Хуанхэ, спасли от затопления не только Китай, но и весь мир. Со всех сторон император Яо описывается как образец добродетели и великий правитель.

А вот с наследниками императору не повезло. Его старший сын Даньчжу не обладал мудростью и не мог быть преемником своего отца. Чтобы исправить положение, император придумал вэйци (го). Обычно на этом заканчивается рассказ о возникновении игры. Но что же было дальше? Есть две версии продолжения этой истории, о которых предпочитают не распространяться, и две версии дальнейшей судьбы Даньчжу.

Согласно одной версии, Даньчжу быстро потерял интерес к игре. По второй версии, Даньчжу настолько увлекся вэйци, что стал ни на что не годен, а только целыми днями играл. Может показаться, что такие истории не добавляют авторитета игре и поэтому их предпочитают не рассказывать, но на самом деле вэйци представляется здесь как крайнее средство. Если игра не помогла обучить человека искусству правления, то ему уже ничто не может помочь.

Как же сложилась судьба Даньчжу после того, как вэйци оказалось бессильным? Своим преемником император Яо сделал советника Шуня, по рождению простолюдина, и отдал за него двух своих дочерей. А сына сослал в далекие волшебные края. По другой версии, Даньчжу так возмутился решением отца, что намеревался его убить, но Яо разгадал его замысел и казнил.

История выглядит совсем неприглядно с точки зрения современной морали. Однако надо помнить, что это произошло несколько тысяч лет назад. Эта история показывает, что любой может добиться высокого положения по делам своим, а не по праву рождения. Шуня император 30 лет проверял на добродетельность, прежде чем доверить ему управление государством. В то же время легенда говорит о жертве императора и о бунте ученика против учителя. А версия, где Даньчжу посвящает свою жизнь игре, отдает даосскими мотивами. Вэйци показано в этой легенде как игра, способная обучить управлению государством.

Наравне с этой историей существует легенда, по которой Яо не сам придумал игру, а услышал о ней от Желтого императора. Хуан-ди, или Желтый император, — мифический персонаж, которого считают основателем даосизма и прародителем всех китайцев. В этой версии камни вэйци представляют из себя войска, а практика игры преследует цель тренировки перед реальным сражением с жестоким колдуном. Игра учит вести военные действия и планировать стратегию.

Доказательств правдивости этих историй нет. Вэйци официально возникло через 2000 лет после окончания срока правления императора Яо. Однако в культуре Китая большое значение придается древности объекта, и в какой-то момент вэйци приписали несколько дополнительных тысяч лет «для веса».

Историки придерживаются мнения, что все это красивые легенды, и вэйци возникло не раньше 1000 г. до н. э. И совершенно точно вэйци уже было во времена Конфуция (400 г. до н. э.)

КОНФУЦИЙ И ЛЕГЕНДА ОБ АПЕЛЬСИНАХ

В интернете распространено мнение, что Конфуций (551–479 гг. до н. э.) не только увлекался вэйци, но и рекомендовал эту игру другим людям. На самом деле это не совсем верно. Конфуций, по некоторым сведениям, действительно умел играть в вэйци, но ставил эту игру чуть выше полного безделья. Конфуций не писал книг, он рассуждал устно. Судить о его учении мы можем только по записям учеников.

Что же говорил Конфуций о го?

Вы, люди, проводите жизнь в праздности, чревоугодничаете, тогда как есть вэйци. Если вам нечего делать, то хотя бы играйте – так вы будете выглядеть мудро.

В таком подходе к игре на самом деле отражено отношение конфуцианства к даосизму. Конфуций и его последователи высоко ценили учение Дао, но в то же время не поощряли его превознесение. Дело в том, что даосизм вышел из шаманства, оккультизма и магического учения. Конфуций же развивал управление государством, решал насущные проблемы, и его целью было сделать Китай сильным. Конфуцианство ближе к людям, оно передает политические и социальные принципы, а даосизм ближе к природе, вечной медитации «святых совершенномудрых».

Как же связаны даосизм и вэйци? И исторические источники, и сама структура игры, и ценности, которые игра пропагандирует, указывают на то, что вэйци было близко даосам, если не ими же и придумано. К примеру, существует такая легенда:

В одном саду росли апельсиновые деревья. Два плода, висевшие рядом на одном из деревьев, не гнили. Из любопытства владелец сада разрезал один из плодов. Из него вышли два бессмертных даоса, уселись на землю и немедленно принялись

КОНФУЦИЙ И ЛЕГЕНДА ОБ АПЕЛЬСИНАХ

играть в вэйци. Играли они долго. Затем один из бессмертных достал корень, похожий на дракона. Они заварили чай и выпили его, угостив владельца сада, после чего изо рта другого священномудрого вышел водяной дракон, который унес всех троих на небо.

В легенде много иносказательности. Непонятно, как определили, что именно эти два плода не похожи на остальные. Владелец сада сидел и ждал? Возможно, имелось в виду, что все плоды опали, созрели, но остались два самых больших, которые светились особым светом и отказывались отделяться от дерева.

Что было во втором плоде? Мне это не менее интересно, чем вам. Увы, второй плод не разрезали. Далее, как само собой разумеющееся, даосы играют в свою медитативную игру сразу, как только представляется возможность. Вознесение на небо показывает, как в процессе игры игроки и зрители входят в состояние глубокого транса (и корень, который они употребили, тут ни при чем).

Кстати, эта легенда также учит нас сочетать процесс игры и чайную церемонию! Не зря в го так часто играют в чайных.

ВЭЙЦИ: ЗА И ПРОТИВ

Все новое в нашем мире подвергается подробному рассмотрению и проверке. Конфуцианство было постепенно принято правящим классом как основная государственная идеология и просуществовало в этом статусе до начала XX века. Пришлось определиться с функцией вэйци и тем, как встраивать игру в культуру и историю. В пользу этой игры на государственном уровне говорило то, что игра начала пользоваться популярностью у политиков и философов — элиты, к мнению которой прислушивались. Вэйци — это игра с простыми правилами, но в то же время очень сложная по механике ввиду отсутствия ограничений. Это открывает возможности для развития различных тактик и стратегий, а также возможность образной трактовки и сравнения игры с аспектами жизни, философскими учениями, чем и пользовались благородные мужи Китая. Отмечалось, что игра развивает сознание, интеллект, успокаивает мысли. Таким образом, вэйци все же признавали как форму досуга, но просили соблюдать меру.

Сама игра — это просто набор правил, она не может принести пользу или вред. Человек сам решает, играть ему, не играть, сколько и с какой целью. Вэйци само не придет в дом, учитель не заставит прохожего сутки смотреть на свою игру. Но окружающий мир начинает отражаться в предмете посредством помыслов и действий человека. Идеология Китая противилась отражению в игре несовершенств окружающего мира. На протяжении веков основная претензия ортодоксального конфуцианства состояла в том, что в вэйци играли на деньги, а значит, это азартная игра. В Китае к этому всегда относились крайне плохо. Ставки приводят к жульничеству и росту преступности, обманывать неблагородно и противоречит учению Конфуция. Кроме того, в игре используются понятия с негативной окраской, такие как «убийство», «вторжение», «разруше-