

# Правила игры



«Образованным людям не стоит тратить время на простые игры — им следует изучать Го».

Конфуций «Беседы и Суждения»

Перед вами поле 9x9. У него девять линий по вертикали и 9 по горизонтали.

## 5 основных правил игры

1. Игра начинается с пустого поля. Затем два игрока по очереди ставят на пункты поля фишки своего цвета.
2. Побеждает тот, кто окружит больше территории.
3. Фишка или группа фишек противника, которые вы окружили своими фишками, снимается с поля.
4. Во время игры на поле появляются так называемые запрещённые пункты, куда нельзя ходить.

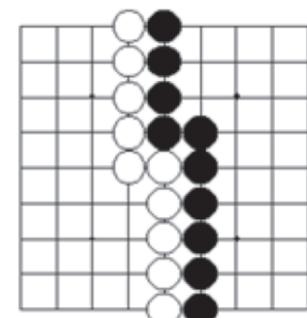


Рис. 2

5. Запрещается повторять позицию: правило «КО».

## Результат партии и подсчёт очков

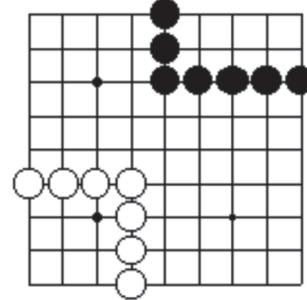


Рис. 1

Игроки разделили поле. Чёрные забрали правую часть (30 очков), белые — левую (31 очко). Белые выиграли в этой партии 1 очко.

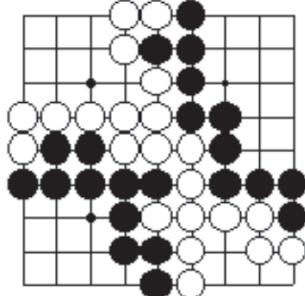


Рис.3

Здесь позиция посложнее. У чёрных вверху 13 очков, а внизу 10, всего 23 очка. У белых вверху 10 очков, а внизу 4 очка, всего 14 очков. Чёрные выиграли 9 очков.

## Захват и спасение фишек

Если кто-то из игроков недоволен тем, что у противника получается больше территории, чем у него, начинается напряжённая схватка между фишками. И здесь нужно понимать стратегию ходов.

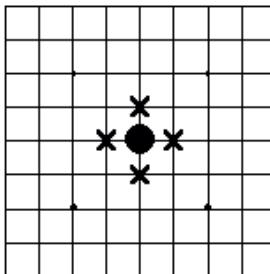


Рис. 4

Для того чтобы забрать эту фишку, белые должны перекрыть ей путь по всем направлениям: закрыть ячейки, которые отмечены крестиками.

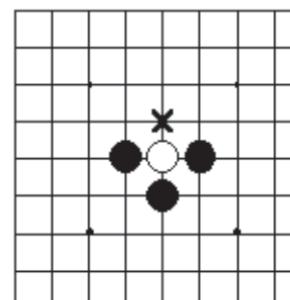


Рис. 5

У этой белой фишки уже закрыты три пункта. Если чёрные сделают ход в пункт, отмеченный крестиком, белая фишка окажется захваченной. Такая ситуация называется «атари».

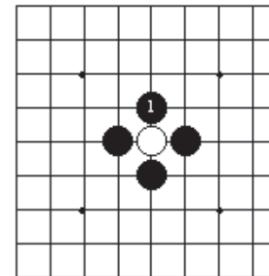


Рис. 6

Чёрные сделали этот ход. Белая фишка становится пленником и снимается с доски. При подсчёте очков после окончания игры, этот камень нужно поставить в территорию белых. Таким образом, у белых будет на очко меньше.

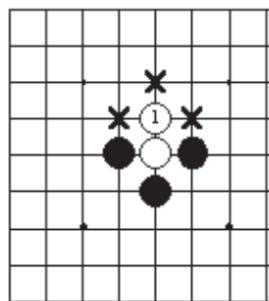


Рис. 7

Белые убегают от атари, которое получилось на рис. 5, делая ход 1. Теперь им открыт путь для дальнейшего бегства в трёх направлениях, отмеченных крестиком.

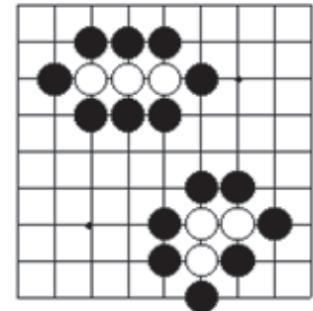


Рис. 8

Вы можете захватить сколько угодно фишек противника. Главное — полностью запереть их, и тогда вы можете снять их с поля. Не забудьте, что после окончания игры пленные белые фишки нужно поставить на территорию белых.

## Запрещённые ходы

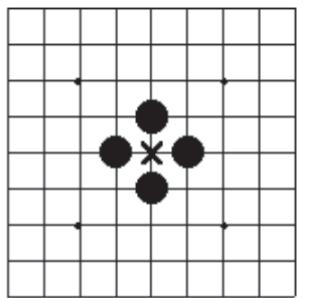


Рис. 9

Белые не могут пойти в пункт, отмеченный крестиком. Это самоубийственный ход, который делать нельзя.

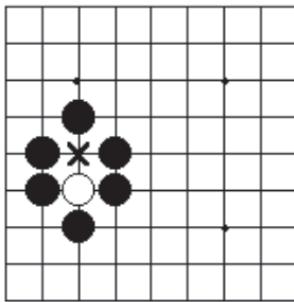


Рис. 10

Крестиком отмечен пункт, куда не может пойти белая фишка. Это тоже запрещённый ход.

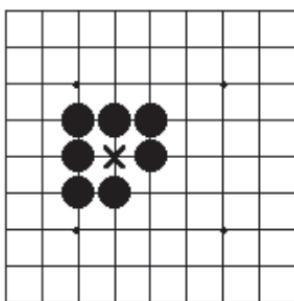


Рис. 11

Здесь также отмечен пункт, в который белые ходить не могут.

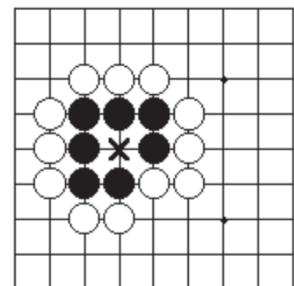


Рис. 12

Однако если чёрная группа будет снаружи полностью окружена, белые могут пойти в пункт, отмеченный крестиком, и захватить все чёрные фишки. Захваченные фишки после окончания игры нужно поставить на территорию чёрных.

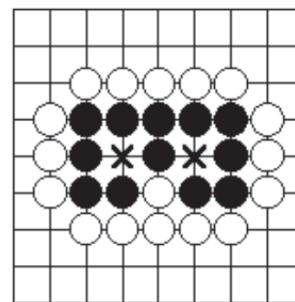


Рис. 13

На этом рисунке вы можете видеть два пункта, отмеченные крестиком. Даже если белые плотно окружат группу чёрных, как показано на рисунке выше, у них всё равно не будет двух ходов вместе, чтобы завершить окружение. Поэтому эту чёрную группу захватить нельзя. Она называется «крепость». У неё словно два «глаза».

### Немного о «КО»

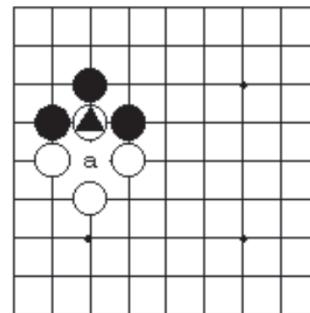


Рис. 14

Чёрные могут взять отмеченный белый камень, если сделают ход в пункт «а».

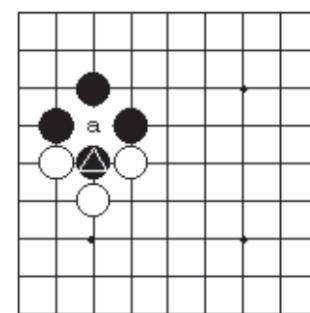


Рис. 15

Если теперь белые пойдут в пункт «а» и заберут отмеченный камень чёрных, то и возникнет повторение позиции, которое может продолжаться до бесконечности. Эта ситуация называется «КО». В Го повторение позиции запрещено. Поэтому белые не смогут в этот ход взять

камень чёрных обратно. Впрочем, через ход белые смогут пойти в пункт «а»!

### Способы соединения камней

Для того чтобы захватить территорию, вы должны построить прочное ограждение.

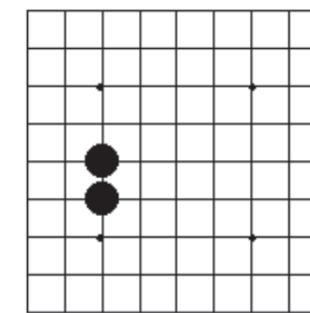


Рис. 16

Эти камни как бы приросли друг к другу и образуют единое целое (группу).

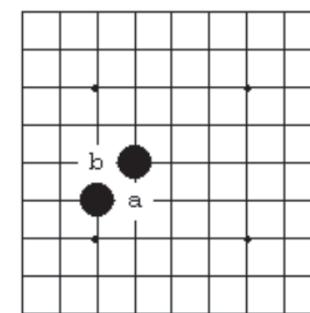


Рис. 17 (диагональное соединение)

Эти два камня тоже соединены достаточноочно прочно. Если белые пойдут в пункт «а», чёрные построят прочное соединение ходом в «б» и наоборот, если белые ходят в «а», чёрные прочно соединяются в «б».

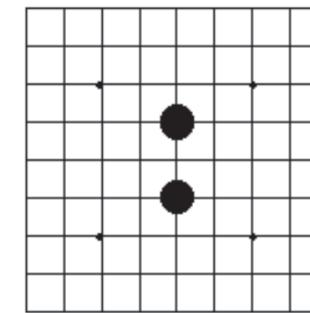


Рис. 18 (прыжок через один пункт) Чёрные как бы перепрыгнули через один пункт. Это тоже соединение, но менее прочное: чёрные фишки можно разделить.

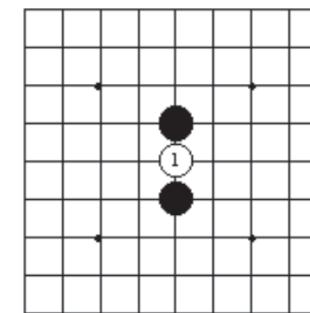
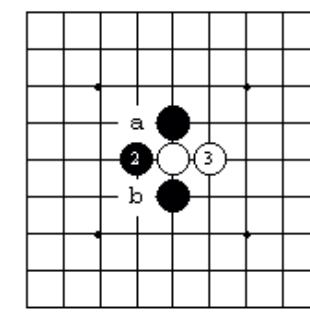


Рис. 19 Рис. 20



Если белые вклиняются между фишками чёрных ходом 1, а чёрные пойдут ходом 2 и нападут на белую фишку, белые смогут выбежать ходом 3. Получилось два пункта «а» и «б», в один из которых следующим ходом могут пойти белые и разделить чёрные камни на две группы.

Правила не так сложны, как кажется. Совсем немного потренировавшись и поняв логику ходов, вы непременно станете отличным игроком в ГО.

Удачной игры!



Удача Благополучие