

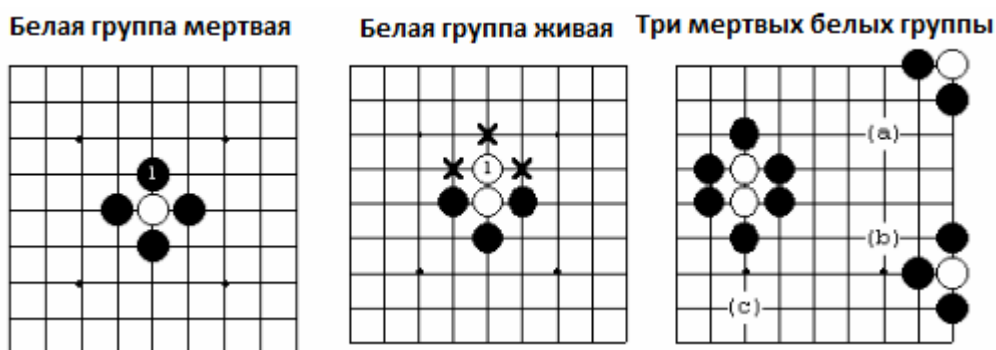
## Атари – Го

Правила игры, можно описать очень просто. Это игра Го, заканчивающаяся взятием хотя бы одного камня противника. Все остальное не имеет значения. Но так описывать игру, наверное, не слишком правильно, поэтому сформулируем правила Атари-Го из тех соображений, что игра Го вам неизвестна.

Атари-Го можно играть на классической доске размером 19x19 точек. Однако этого слишком много. Разумно ограничиться доской 13x13. Игра ведется камнями двух цветов: белыми и черными. Белые естественно принадлежат одному игроку, а черные его противнику. Игру начинают белые, игрок в свою очередь хода выставляет на доску ровно один камень на пересечения линий. Цель игры – забрать хотя бы один камень противника. Для того, чтобы понять как забирать камни придется ввести некоторые понятия.

### Живая и мертвая группы

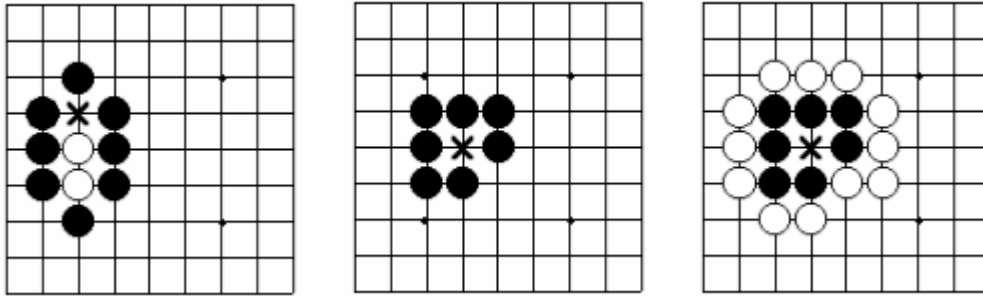
Каждый камень, установленный на доску, должен иметь хотя бы одно «дамэ» - свободный пункт доски около себя по горизонтали или вертикали. Если в результате хода игрок лишает камень противника всех дамэ, то такой камень с доски снимается. Но в учете дамэ есть важный нюанс. Камни объединяются в группы. Группой называются камни, соседствующие по горизонтали или вертикали. При этом сосед соседа это и мой сосед. Все дамэ группы камней считаются общими для всех камней группы. Это означает, что пока у группы есть хотя бы одно дамэ – эта группа считается живой. На иллюстрациях примеры живых и мертвых групп.



Белые камни на первой и третьей картинке снимаются. На картинке посередине у белой группы три дамэ отмеченных крестиком. В Атари-Го при разумной игре невозможно забрать один камень, поэтому указания в правилах возможности выиграть игру взяв один камень – это просто дань точности описания, реально игра будет закончена, когда кто-то первым возьмет группу камней противника. В Атари-Го, точно также как и в Го работает запрет на самоубийства групп.

### Запрет на самоубийства

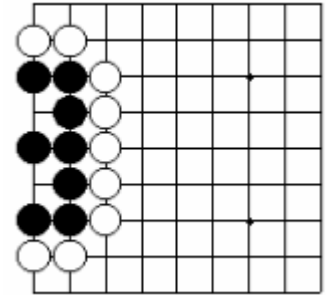
Игроку запрещены ходы, в результате которых, у его группы не останется ни одного дамэ. Исключением из этого правила являются ходы, в результате которых будет снята группа камней противника (хотя бы один камень), после чего игра естественно закончится.



На первых двух рисунках в пункт, отмеченный крестиком, белым ходить запрещено. На третьем рисунке ситуация иная. Белый камень, поставленный на пункт, отмеченный крестиком, в этот момент не имеет ни одного дамэ, но если белый камень встанет на крестик, то у черной группы не останется ни одного дамэ и она будет снята, а игра завершена.

## Игровые идеи

Группу вполне можно сделать неубиваемой, если создать в ней два глаза. В более общем случае борьбы за камни необходимо научиться различать живые и мертвые группы. А точнее потенциально живые и мертвые, то есть необходимо развивать очень тонкое тактическое искусство анализа, для ответа на вопрос, что произойдет с группой, если борьба будет вестись именно за неё. Безусловно, живая группа - это группа с двумя глазами. Пример на иллюстрации. Здесь группа черных камней имеет только два дамэ, но белый игрок не сможет атаковать черного, так как два дамэ закрыть одним ходом нельзя, а закрыть одно дамэ также запрещено, так как в этом случае у белого камня не будет ни одного дамэ.



Группы с глазами безусловно создают плацдарм для борьбы. Сформировав одну или несколько таких групп можно опираясь на их камни попытаться окружить группу противника не имеющую двух глаз.

Более тонкую, но и более рискованную игру можно построить на следующем эвристическом правиле – наибольший риск окружения имеет группа, имеющая меньшее количество дамэ. Это правило можно усилить следующим образом – наибольший риск имеет группа, не имеющая возможности увеличить количество даме следующим ходом (за два хода, три хода и т.д., в зависимости от ваших счетных возможностей).