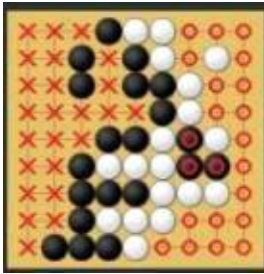


# ГО

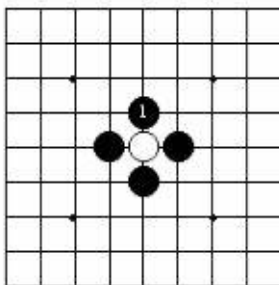


Классическая доска Го представляет собой квадрат 19x19 точек. Допустимы доски меньших размеров. Наиболее ходовая доска отличная от классики - это 15x15. Игра ведется камнями двух цветов: белыми и черными. Белые естественно принадлежат одному игроку, а черные его противнику. Игру начинают белые, игрок в свою очередь хода выставляет на доску ровно один камень на пересечения линий. Цель игры - окружить своими камнями возможно большую территорию и забрать возможно большее количество камней противника. Чтобы понять, какая территория считается окруженной, посмотрите на иллюстрацию. Красными кружочками обозначена территория белых, крестиками территория черных. Захваченная территория считается только после того, как оба противника отказываются от борьбы. Очки считаются как сумма захваченных пунктов доски и снятых камней противника.

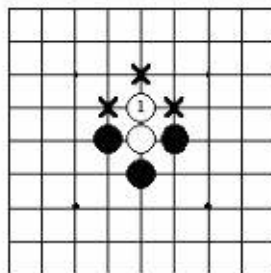
## Снятие камней, живая и мертвая группы

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.

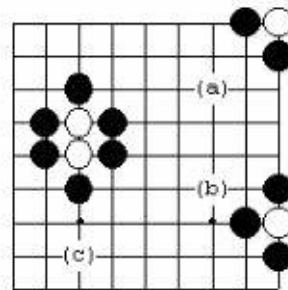
Белая группа мертвая



Белая группа живая



Три мертвых белых группы

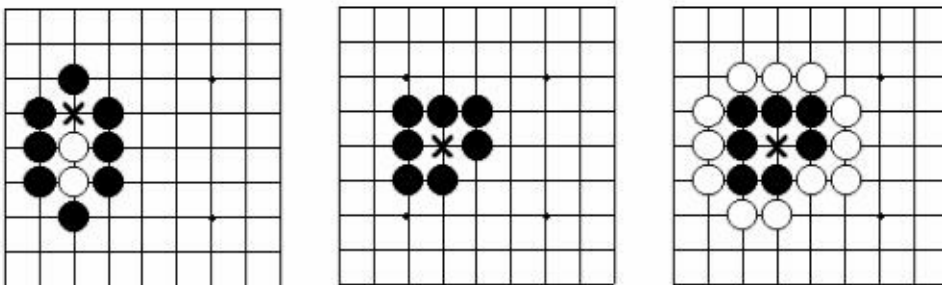


Белые камни на первой и третьей картинке снимаются. На картинке посередине у белой группы три дамэ отмеченных крестиком.

## Правило Ко и запрет на самоубийства

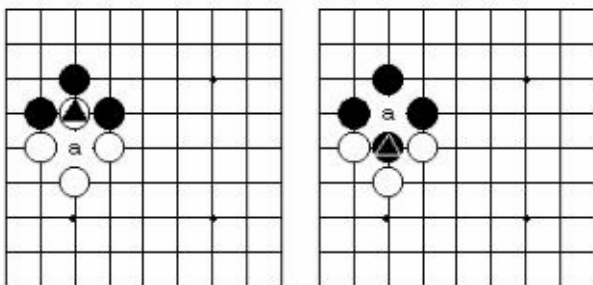
Игроку запрещены ходы, в результате которых, у его группы не останется ни одного дамэ. Исключением из этого правила являются ходы, в результате которых будет снята

группа камней противника (хотя бы один камень), после чего у рискующей собой группы камней дамэ появятся.



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, после чего у поставленного белого камня появится уже четыре дамэ, а значит этот ход допустим.

Правило Ко запрещает повторять позицию.

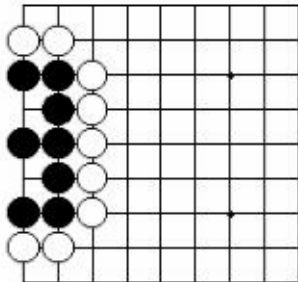


На рисунке слева белый камень отмечен черным треугольником. Если черный игрок поставит камень в пункт «а», то он снимет белый камень, и создастся ситуация обозначенная рисунком справа. Если же теперь белый игрок поставит камень в пункт «а», то он снимет черный, только что поставленный камень и позиция повторится. Это запрещено, поэтому белый игрок не может этим ходом поставить камень в пункт «а». Через ход, белый игрок сможет поставить этот камень, если конечно позиция сохранится. Это и называется правилом Ко.

## Анализ игры

Очки в конечном подсчете дает как захваченная территория, так и снятые камни противника. Это означает, что возможны два различных приоритета игры: территория и камни. Эти два приоритета настолько различны, что для следования им необходимо придерживаться двух различных стилей игры. Если ваша задача камни, то необходимо навязывать противнику ближний бой и здесь большое значение приобретает искусство использования правила Ко. Оно дает возможность взятия камней противника создавая запрет на ответный, симметричный удар. И если второй игрок примет такой стиль игры, то обмен тактическими ударами в Ко-борьбе может дать существенные результаты. 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. Проблема заключается в том, что каких-либо алгоритмов или точных законов позволяющих определить является группа потенциально живой или нет, не существует, а значит, в такой тактической борьбе все решается умением глубокого счета игрока. Ну и как говорят мастера, необходима развитая интуиция.



Такой стиль игры, однако, более слаб нежели стиль нацеленный на захват территории. Игрок, владеющий стратегическим мышлением и умеющий составить эффективный план захвата территории может уйти от множества локальных столкновений, совсем уйти от них нельзя, но вполне можно сделать так, что они не будут определять общего характера игры.

Здесь также нет точной теории, нет даже системы дебютов как в европейских Шахматах, в силу того, что даже первые десять ходов дают слишком большое разнообразие вариантов. Но есть общий принцип происходящий видимо от большого размера доски. Доска Го достаточно велика, чтобы её можно было разделить на четыре квадрата опирающихся на углы. Позиционная игра начинается с локальной борьбы за пространства в этих квадратах, постепенно группы камней создаваемые игроками, растут в направлении центра смыкаясь между собой и формируя уже игру на всем пространстве доски.

Здесь также возможны два стиля. Более рискованный стиль, позволяющий быстрее охватить большую территорию требует ставить камни на большем расстоянии друг от друга. Почему это приводит к более быстрому захвату понятно, но также должно быть понятно, что это и довольно рискованно, так как дает противнику возможность разрезать группу и не дать ей стать живой. Противоположный стиль заключается в расстановке камней вплотную, как результат вы не будете терять камни в Ко-борьбе, при условии конечно, что вы владеете этим тактическим искусством, но можете существенно потерять в территории и проиграть партию.

Какой стиль лучше может ответить только конкретный игрок, все решается индивидуальным мастерством, для каждого мастера Го, золотая середина между двумя стилями находится там, где её позволяет поместить его личное искусство игры.