

Правила игры в Го

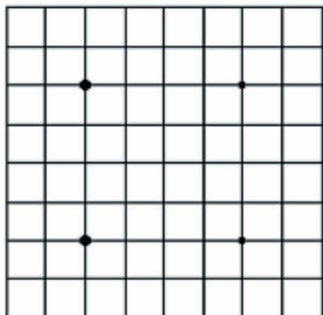
Го (вэйци, бадук) – стратегическая настольная игра, возникшая в древнем Китае между 2000 и 200 годами до н. э.

В Японии игра называется «и-Го». В Китае, на исторической родине, она носит название «вэйци», а в Корее – бадук (произносится «падук»).

В европейских странах и Америке игру называют «Go» – название происходит от японского «и-Го». В английском языке принято написание с прописной буквы – «Go», чтобы отличать название игры от распространенного слова «go».

Инвентарь Го

Рис. 1



В Го играют на прямоугольном поле, называемом доска или гобан, расчерченном вертикальными и горизонтальными линиями через равные промежутки. Стандартная доска имеет разлиновку 19 × 19 линий, для обучения и коротких неофициальных игр могут применяться доски меньших размеров: обычно 13 × 13 или 9 × 9 линий (рис. 1). Обычно доска изготавливается из дерева.

Также для игры необходимы камни – специальные фишки двух контрастных цветов, чаще всего черные и белые. В японской традиции камни имеют линзообразную (двояковыпуклую) форму (наиболее распространенный вариант), в китайской – плоско-выпуклую. Полный комплект для игры должен содержать 361 камень – 180 белых и 181 черный (реальные наборы чаще содержат по 180 камней каждого цвета, в продаже есть также наборы по 160 камней – для большинства партий этого достаточно). Камни могут быть изготовлены из пластмассы, стекла, керамики, раковин, обычных или полудрагоценных камней.

Традиционно в комплект для игры входят чаши – сосуды с крышками, чаще всего изготовленные из дерева. Они служат для хранения камней.

В официальных соревнованиях используются игровые часы, аналогичные или подобные шахматным, для контроля времени.

Правила Го

1. Играют два игрока, один из которых получает черные камни, другой – белые.

2. Перед началом игры доска пуста (это правило не выполняется при игре с форой).

3. Первыми ходят черные. Далее ходы делаются по очереди.

4. Делая ход, игрок выставляет один свой камень на доску в любую не занятую точку пересечения линий (пересечения называются пунктами). Камни, однажды размещенные на доске, не перемещаются, но могут быть захвачены противником и сняты с нее. Ход считается сделанным, если игрок поставил камень на доску и отпустил руку, удерживающую его. Переместить уже поставленный камень, от которого отнята рука, нельзя; игроку, сделавшему это, автоматически засчитывается поражение.

5. Каждый камень должен иметь хотя бы одно дамэ (точку свободы) – соседний по вертикали или горизонтали (но не по диагонали!) незанятый пункт. Соседние либо связанные непрерывной цепочкой соседней камни образуют группу и делят дамэ между собой (то есть любое дамэ любого камня в группе относится одновременно ко всем камням этой группы).

6. Когда камень или группа камней окружается камнями соперника так, что у нее не остается точек свободы, она считается захваченной и снимается с доски. В большинстве вариантов правил запрещено делать ход, в результате которого своя группа утрачивает последнюю точку свободы (самоубийственный ход). Исключение составляет случай, когда в результате этого хода лишается всех дамэ группа противника; в этом случае игрок захватывает группу противника, а его собственная остается на доске (легко видеть, что после снятия группы противника группа игрока уже будет иметь не менее одного дамэ).

Правило ко: запрещается делать ход, который приводит к повторению позиции, ранее встречавшейся в партии. Точная трактовка этого запрета в разных системах правил го может несколько различаться.

Игрок может отказаться от очередного хода, сказав «пас». Когда оба игрока пасуют подряд, игра заканчивается. Обычно это делается тогда, когда на доске не остается пунктов, ходы в которые могут принести игрокам очки.

Группа камней противника, к концу партии не снятая с доски, но заведомо обреченная на гибель при правильном доигрывании, считается «пленной». Она снимается с доски по окончании партии и присоединяется к захваченным игроком камням.

По завершении игры подсчитываются очки, набранные игроками. Игрок получает по одному очку за каждый из пунктов доски, окруженных камнями только его цвета, и по одному очку за каждый захваченный камень противника либо за каждый собственный камень, который остался на доске к концу игры (см. варианты правил ниже). Игрок, набравший больше очков, выигрывает.

Коми

Коми – это компенсация белому игроку за то, что он ходит вторым. Право первого хода дает черным преимущество, для компенсации которого в конце игры белым добавляется некоторое количество очков. В настоящее время, как правило, используется нецелая величина коми (5,5; 6,5; 7,5 очков), чтобы исключить возможность ничейного результата в партии. В настоящее время в официальных турнирах партии (за исключением форовых) без коми не практикуются.

Вопрос о «справедливом» размере коми вряд ли может быть решен однозначно. Теоретически коми должно составлять около половины ценности первого хода в очках, но ценность эта может колебаться в зависимости от уровня игрока и степени развитости теории игры. В различных странах и регионах в разное время величина коми различна. Помимо общих правил, она может определяться правилами турнира.

Фора

При существенной разнице в силах игроков возможна игра с форой (гандикапом). В этом случае слабейший игрок играет черными без коми или с «обратным коми» (несколько дополнительных очков дается не белым, а черным). Если разница в силах велика, фора дается в виде форовых камней – несколько черных камней выставляются на доску до первого хода белых. Форовые камни дают черным серьезное преимущество: один камень форы эквивалентен приблизительно 10–15 дополнительным очкам.

Варианты правил Го

Японские. Применяются в Японии, Корее, США, Европе. Считается, что им не менее 1200 лет, но впервые изданы они были только в 1949 году. Их часто критикуют за переусложненность и недостаточно четкое определение некоторых моментов

(жизнеспособность групп, нейтральные пункты внутри окруженной территории), тем не менее на текущий момент большинство соревнований в мире играется по японским правилам.

Китайские. Применяются в Китае, Гонконге, Сингапуре и на Тайване. Считаются самыми древними правилами го, им около двух тысяч лет, хотя со временем они менялись. В частности, вместо принятого в японских правилах порядка подсчета очков по территории и пленным камням используется подсчет по территории и «живым» камням.

Правила Американской ассоциации Го (AGA). Используются в турнирах под эгидой AGA, очень близки к китайским. Последние изменения внесены в 2004 году.

Правила Инга. Их автор – тайваньский миллионер Ин Чанци, основатель фонда Инга, известный своими усилиями по популяризации го. Последняя редакция правил вышла в 1991 году. Применяются в официальных турнирах на Тайване и в состязаниях, проводимых под эгидой фонда.

Новозеландские. Используются в Новой Зеландии. Представляют собой несколько измененные и упрощенные китайские правила.

Правила Тромпа – Тейлора. Правила компьютерного го, разработанные Тромпом и Тейлором. Наиболее близки к новозеландским. Основной целью их разработки была максимальная формализация.

Тибетские. Старый локальный вариант правил го, отличающийся от традиционных правил во многих деталях. В настоящее время представляют лишь исторический интерес.

Наборы правил могут отличаться по одному или более из следующих пунктов:

Определение территории

Под «территорией» игрока понимаются пустые пункты игрового поля, полностью окруженные его камнями; пустые пункты считаются после снятия с доски «пленных» групп. Однако в некоторых частных случаях возможны расхождения в трактовке этого принципа в разных правилах:

Китайские и производные от них правила (в том числе правила Инга, новозеландские, AGA) определяют территорию чисто топологически – в нее входят любые пустые пункты, окруженные камнями одного цвета, независимо от того, какие формы составляют эти камни и что находится за пределами этого окружения.

Японские правила не включают в территорию пустые пункты, окруженные камнями группы, находящейся в положении сэки (положение, когда две группы разного цвета не могут быть взяты из-за того, что любой из игроков, сделав первый ход для захвата группы противника, в результате потеряет свою группу).

Способ подсчета очков

Существует три способа подсчета очков:

- японский – размер территории + количество захваченных камней противника, включая «пленные» камни;
- китайский – размер территории + количество своих «живых» камней (то есть камней, выставленных на доску и не взятых противником);
- инговский – размер территории + количество камней в чаше у противника, считая его снятые с доски камни.

При втором и третьем способе игру ведут до заполнения камнями всех нейтральных пунктов (пунктов, которые не могут быть окружены ни белыми, ни черными камнями), поскольку каждый ход в такой пункт приносит дополнительно одно очко. В первом варианте заполнение нейтральных пунктов не требуется, поскольку они никак не учитываются при подсчете.

При первом способе ход игрока внутрь собственной территории отнимает у него одно очко, тогда как второй и третий способы к таким ходам безразличны: очко, теряемое от хода в свою территорию, компенсируется изменением количества камней на доске или в чашах. Это отличие само по себе не так важно (игрок не станет ходить внутрь своей территории, если в этом нет необходимости и есть возможность ходить снаружи), но влияет на порядок определения «живых» и «мертвых» групп по окончании партии.

В правилах AGA разрешены по выбору игроков два разных способа подсчета результата: японский и китайский. При этом в правила внесены положения, благодаря которым разницы очков, подсчитанные по обоим вариантам, всегда совпадают.

Трактовка некоторых специальных позиций

В основном различия касаются того, какие группы камней, не снятые с доски, могут считаться «пленными» после окончания партии. Степень детальности этих правил различна, при возникновении спорных случаев назначается доигрывание, порядок проведения которого тоже может быть различным.

Правило ко

Повтор позиции на следующем ходу, безусловно, запрещен, ход считается сделанным не по правилам, и игрок должен переходить за счет своего времени. Однако более сложные случаи, когда повтор позиции происходит через два или более хода, правила могут рассматривать по-разному.

Размещение камней гандикапа

По некоторым правилам расположение форовых камней произвольно (то есть может быть выбрано игроком). В других камни форы можно размещать только в специальных форовых пунктах, причем порядок их расстановки тоже может регламентироваться по-разному.

Компенсация за камни гандикапа

В тех случаях, когда применяется подсчет очков по территории и своим «живым» камням (второй или третий способ из вышеперечисленных), каждый камень форы, помимо тактического преимущества, дает черным одно дополнительное очко. Поэтому в таких случаях, по некоторым вариантам правил, тот, кто дает фору, получает взамен соответствующее количество очков – либо равное, либо на единицу меньше числа камней форы.

Пасы и завершение игры

По разным правилам, для завершения игры требуется от двух до четырех пасов. По правилам AGA, кроме того, при каждом пасе игрок должен отдать противнику один камень.

В любом случае после заданного количества пасов игра останавливается и начинается подсчет очков.

После остановки игры игроки должны договориться о том, какие группы будут объявлены «пленными». Если этот вопрос не удастся решить по правилам и договоренность не достигается, производится доигрывание для определения жизнеспособности каждой спорной группы. Порядок доигрывания в зависимости от правил может быть следующим:

– Для каждой спорной группы производится отдельное доигрывание, по специальным правилам. По результатам доигрывания для каждой группы определяется статус («живая» или «мертвая»), после чего в позиции, сложившейся на момент конца партии (без учета доигрывания), «мертвые» группы снимаются с доски и производится подсчет очков.

– Партия просто продолжается до тех пор, пока вопрос жизнеспособности спорных групп не будет решен. После того как позиция будет разыграна окончательно, в ней производится подсчет очков. Если игроки пасуют четыре раза подряд, то игра останавливается, и все группы, находящиеся внутри чужой территории, считаются безусловно «живыми».

Возможность самоубийственных ходов

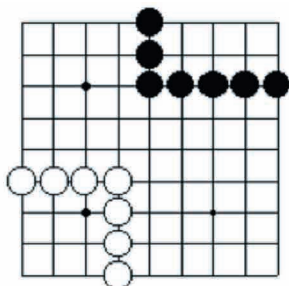
В большинстве правил самоубийственные ходы запрещены, но в некоторых может разрешаться самоубийство группы (не единичного камня), если только при таком ходе не происходит повторения ранее встречавшейся в партии позиции. Это обогащает игру Го – в некоторых случаях самоубийством одной группы удается обеспечить жизнеспособность другой, которая бы в противном случае погибла.

Размер коми

По разным правилам, размер коми варьирует в диапазоне от 5,5 до 8,5 очков.

Очередность хода при определении жизнеспособности групп

Когда после завершения партии производится доигрывание для определения жизнеспособности групп, право первого хода в этом доигрывании может быть: для каждой группы – за обороняющимся, то есть за тем, кому группа принадлежит; затем, чья была очередь ходить в завершенной партии.



Примеры

Рис. 2
Справа сверху часть доски окупана черными камнями. Слева внизу белыми. Противники получают по столько очков, сколько свободных пунктов доски они огородили. Здесь у черных 8 очков, а у белых – 9.

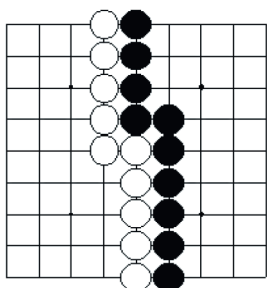


Рис. 3
Партнеры разделили доску. Черные забрали правую часть, а белые – левую. У черных оказалось 30 очков, а у белых – 31. Белые выиграли в этой партии 1 очко.

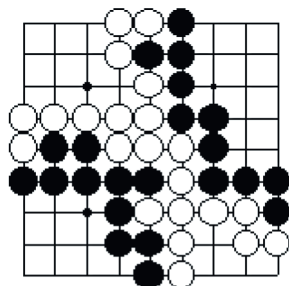


Рис. 4
Здесь позиция посложнее. Если Вы будете играть сами, то можете получить в конце партии и более замысловатую позицию. Бывает, что Вам удастся захватить в каком-либо месте только 1 или 2 очка. Здесь у черных территория в двух местах – справа сверху и слева внизу. Территория белых сверху слева и внизу справа. Подсчитаем, чем закончилась эта партия. У черных справа сверху 13 очков, а слева внизу 10, значит, всего 23 очка. У белых сверху слева 10 очков, а внизу справа 4 очка. Итого – 14 очков. У черных на 9 очков больше. Черные выиграли 9 очков.

Захват и спасение камней

Если кто-то из партнеров недоволен тем, что у противника получается больше территории, чем у него, начинается схватка между камнями.

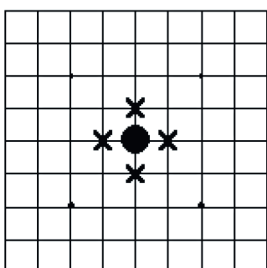


Рис. 5
Для того чтобы забрать этот камень, белые должны перекрыть ему путь по четырем направлениям – закрыть пункты, которые отмечены крестиками.

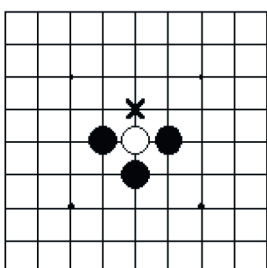


Рис. 6
У этого белого камня уже закрыты три пункта. Если черные сделают ход в пункт, отмеченный крестиком, белый камень окажется захваченным. Такая ситуация называется «атаром».

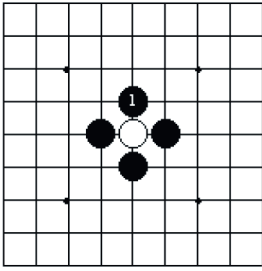


Рис. 7
Черные сделали этот ход. Белый камень становится пленником и снимается с доски. Когда вы будете подсчитывать очки после окончания игры, этот камень нужно поставить на территорию белых. Таким образом, у белых будет на очко меньше.

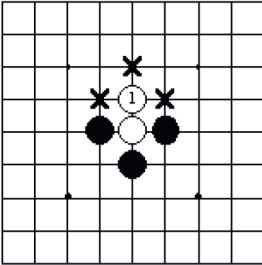


Рис. 8
Белые убегают от атаки, которое получилось на рис. 6, делая ход 1. Теперь у них уже открыт путь для дальнейшего бегства в трех направлениях. Они снова отмечены крестиками.

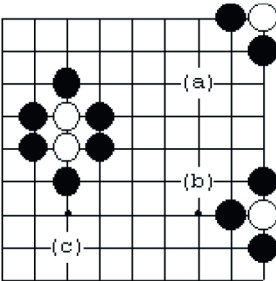


Рис. 9
а) белый камень в углу можно захватить всего двумя ходами;
б) если он будет стоять на стороне, то понадобится уже три хода черных;
с) два камня белых в центре забираются, если черные закроют все соседние пункты.

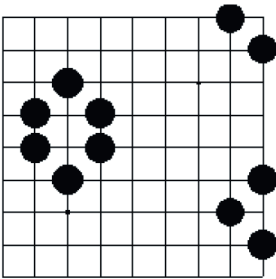


Рис. 10
Посмотрите на позицию, которая получается после снятия захваченных белых камней с доски.

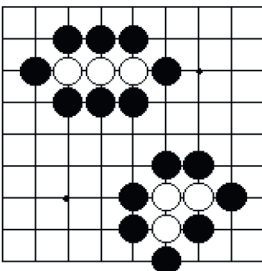


Рис. 11
Вы можете захватить и три камня белых, и четыре, вообще сколько угодно. Главное – полностью запереть их, и тогда вы можете снять их с доски.

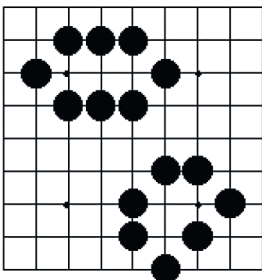


Рис. 12
Перед Вами позиция, которая получается после снятия камней. Не забудьте, что после окончания игры пленные белые камни нужно поставить на территорию белых.

Запрещенные ходы

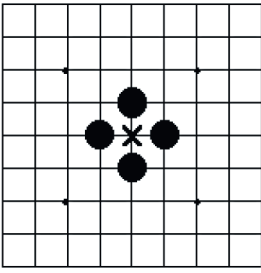


Рис. 13
Эта форма получилась после того, как черные взяли один белый камень. Белые не могут пойти в пункт, отмеченный крестиком. Это самубийственный ход, который делать нельзя.

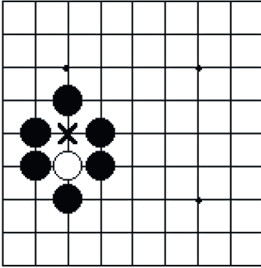


Рис. 14, рис. 15
На этих рисунках отмечены пункты, в которые белые не могут ходить. Это тоже запрещенные ходы.

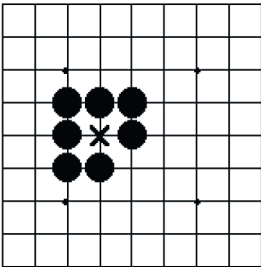
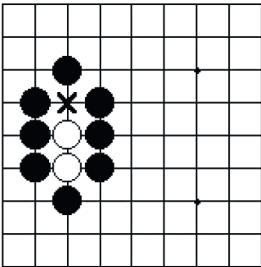


Рис. 16
Здесь тоже отмечен пункт, в который белые ходить не могут, потому что они делают самоубийство.

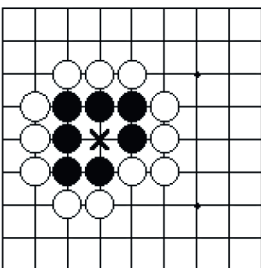


Рис. 17
Однако если черная группа будет снаружи полностью окружена, как показано на рисунке, белые могут пойти в пункт, отмеченный крестиком, и захватить все черные камни.

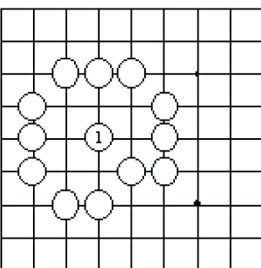


Рис. 18
То есть белые делают ход 1 и снимают с доски всю черную группу.

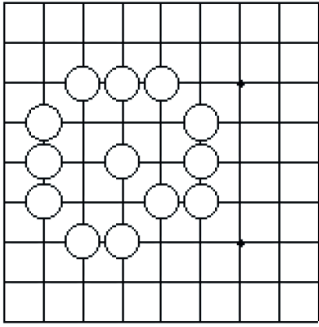


Рис. 19
Вот что получилось после того, как белые сняли с доски все черные камни. Это была большая группа из 7 камней. Эти камни после окончания игры нужно поставить на территорию черных.

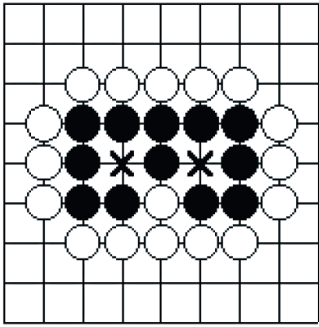


Рис. 20
На этом рисунке вы видите два пункта, отмеченные крестиком. Белым туда ходить нельзя. Даже если белые плотно окружают группу черных, как показано здесь, у них все равно не будет двух ходов вместе, чтобы завершить окружение. Поэтому эту черную группу захватить нельзя. Она называется «крепость». У нее два «глаза».

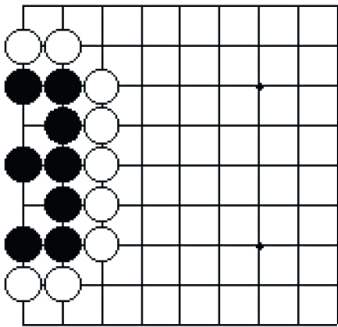


Рис. 21
А вот еще одна крепость с двумя «глазами».

Что такое «ко»?

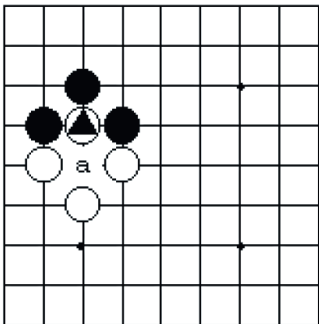


Рис. 22
Черные могут взять отмеченный белый камень, если сделают ход в пункт «а».

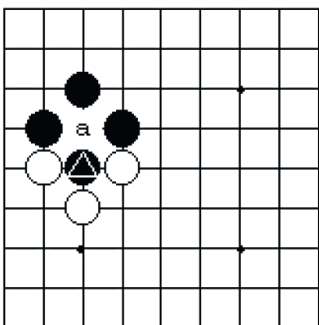
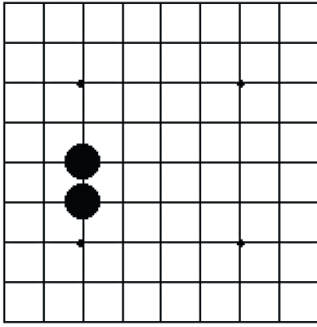


Рис. 23
Если теперь белые пойдут в пункт «а» и заберут отмеченный камень черных, то возникнет повторение позиции, которое может продолжаться до бесконечности. Эта ситуация называется «ко». В Го повторение позиции запрещено. Поэтому белые не могут сейчас взять камень черных. Ход в этот пункт сейчас запрещен. Но уже через ход белые могут туда ходить!

Способы соединения камней



Мы объяснили вам правила Го, а сейчас несколько слов о том, как камни соединяются друг с другом в группы. Для того чтобы захватить территорию, Вы должны построить прочное ограждение. Такое ограждение захватить можно очень редко и с большим трудом.

Рис. 24 (прочное соединение)

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

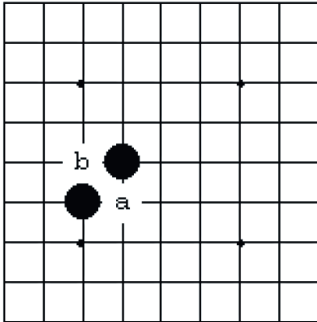


Рис. 25 (диагональное соединение)

Эти два камня тоже соединены достаточно прочно. Дело в том, что если белые пойдут в пункт «а», черные построят прочное соединение ходом в «b» и наоборот, если белые ходят в «а», черные прочно соединяются в «b».

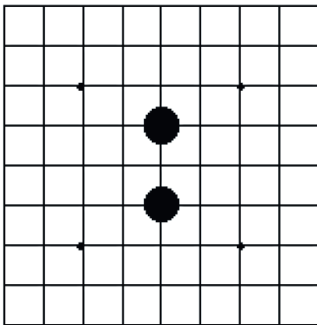


Рис. 26 (прыжок через один пункт)

Черные как бы перепрыгнули через один пункт. Это тоже соединение, но менее прочное: черные камни можно разделить.

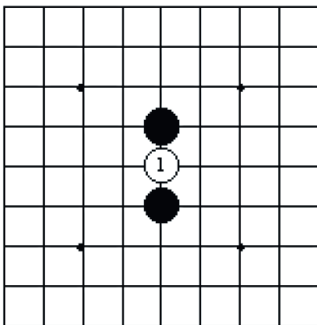


Рис. 27, рис. 28

Если белые вклинятся между камнями черных ходом 1, а черные пойдут ходом 2 и нападут на белый камень, белые смогут выбежать ходом 3. Получилось два пункта «а» и «b», в один из которых следующим ходом могут пойти белые и разделить черные камни на две группы.

