



Предисловие

Го / Бадук – Стратегическая старинная настольная игра, которая была изобретена в Китае 4000 лет тому назад. Игра попала в Корею во втором веке Н.Э., а потом в Японию в восьмом веке, и стала японской национальной игрой.

У игры есть несколько названий: в Китае игра называется "Wei'Chi" (Вэйци), а в Корее "Бадук". В Японии, Корее и Китае, го стало главенствующим элементом культуры и считается одним из четырёх искусств, которыми должен владеть каждый интеллигент. Предполагается, что игра попала в Японию через японского консула в Китае или буддистским монахом. Игра очень популярна на Западе, с тех пор как попала туда в начале двадцатого века. Го считается не только обычным, но еще и боевым искусством.

В период максимальной популярности игры, чемпионаты проходили при дворе императора или шугона и под их покровительством. Образовались четыре главных центра го, которые соревновались между собой ежегодно, в так называемых "Замковых/Дворцовых играх". Сегодня, в го играют 60 миллионов человек по всему свету.

Го/Бадук сочетает простые элементы – дерево, камни (черные и белые, инь-ян), круги и линии, составляющие восхитительные формы на игровой доске. Почти бесконечное число возможных игровых сочетаний выражает творчество, эстетику и мышление высокого уровня. Это единственная игра, в которой компьютер не смог одержать победу. Правила игры можно выучить за несколько минут и начать захватывающую игру.

Целью игры является захват "территорий" на доске. Можно также захватывать камни противника. Игра ведется на начерченной доске размером 9x9, 13x13 или

19x19. Игральные камни кладутся на перекрестки /пересечение линий. Встроенная система баланса позволяет игрокам разных уровней сражаться на равных. Можно преодолеть разницу в 9 уровней игры!

Многие произведения искусства и фольклорные истории были созданы по мотивам истории игры и выдающихся событий. Го считается отображением жизни, и многие восточные философии сочетаются в ней.

Сегодня го преподают в нескольких университетах, как часть подготовительной учебной программы к степени MBA – мастер делового администрирования. В Корее можно учиться на первую степень по го в университете Myongji.

В игре го/бадук заложены многие образовательные ценности, а также когнитивные преимущества – начиная с правил этики и взаимного уважения, через улучшение концентрации внимания, мышления, воображения, креативности и над всем этим – развитие способности аргументации. Улучшаются аналитические способности, видение общей, глобальной картины вместе с развитием способностей рассуждения и оценки обстановки.

Материалы

Игровая доска называется на японском языке "гобан". Это деревянная доска, на которой начерчена сетка игровых линий, 19x19, образующих 361 перекрестков. В игру входят 361 игровых камней: 181 черных и 180 белых. Рекомендуется начать игру на маленькой доске 9x9, потом перейти на 13x13. Так легче практиковаться в правилах игры и в стратегии.

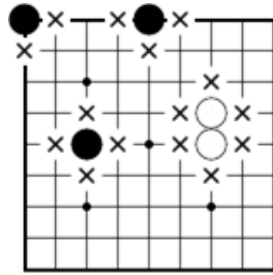
Правила игры

Игра предназначена для двоих игроков. В начале игры, игровая доска, гобан, пуста. Игрок, играющий черными, делает первый ход и кладет камень на перекресток. Игрок, играющий белыми, в свою очередь кладет камень на другой свободный перекресток. Нельзя двигать камни после того, как ход сделан. С каждым ходом, доска заполняется.

Цель игры – окружить территорию своими камнями. Территория = пустые перекрестки, обведенные одним из противников. Также можно захватывать камни соперника. В конце игры, считают территории (окруженные пустые перекрестки) и пленных (каждый перекресток и каждый пленный = 1 очко). Выигрывает тот, у кого больше очков.

Точки свободы

У каждого камня на доске есть *точки свободы* – свободные перекрестки находящиеся вокруг него и напрямую с ним соединены. Один камень соединяется с другим, подобно нанизанным на нитку бусинам, через общий перекресток.

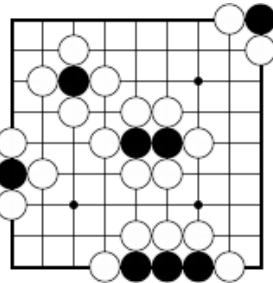


Точки свободы

У камня в центре доски есть 4 точки свободы, у камня на краю доски есть только 3 точки свободы, а у камня в углу есть только 2 точки свободы. У двух камней (группа) есть 6 точек свободы (см. рис.). Когда камень соперника прикасается к вашему камню, это уменьшает количество точек свободы.

Правило захвата

Когда последняя точка свободы камня или группы захвачена соперником, камень (или группа) считается пленным, и снимается с доски. В конце игры, они добавляются в виде очков к захваченной территории соперника. На рисунке можно увидеть, как все точки свободы (свободные перекрестки) вокруг черных камней были захвачены. Во время игры, они будут сняты с доски.



Захват

Цепочка камней

Камень может соединиться с другим камнем через общий перекресток. Так создается цепочка или группа камней. Когда камень, к которому прикасается камень соперника, соединяется с другим камнем (его же цвета), количество его точек свободы увеличивается.

У двух камней в центре есть 6 точек свободы. Количество точек свободы цепочки является количеством свободных перекрестков связанных с цепочкой. Внимание: перекрестки, находящиеся наискосок от цепочки, не считаются связанными! (представьте бусины на нитке).

Цепочка камней и захват

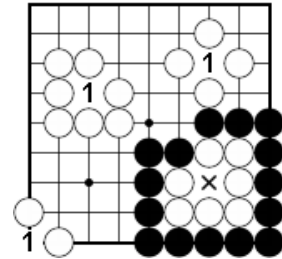
Камни в связанной цепочке можно захватить только как группу. Невозможно захватить отдельный камень из цепочки! Если все перекрестки вокруг группы захвачены или окружены, и у нее нет больше точек свободы, она считается "пленной" и снимается с доски. Когда у камня или группы остается последняя точка свободы, говорят что она находится под угрозой захвата – "*Атари*" (на японском). См. рис. захвата.

Правило самоубийства

Правила игры запрещают ставить камни на перекрестке без точек свободы, т.е. нельзя совершать самоубийство!

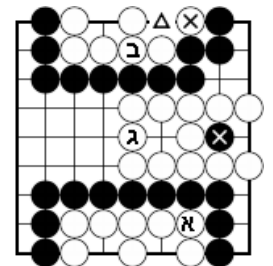
Однако можно ставить камень в такую точку, **только если он отбирает последнюю точку свободы у камней соперника.** На

рисунке изображено несколько ситуаций, в которых игрок, играющий черными, не может поставить камень на перекресток, отмеченный цифрой "1". Для того, чтобы захватить белую группу внизу рисунка, черным надо окружить её, блокировать её внешние точки свободы и только тогда поставить камень на "х". (См. рис.)



Жизнь и смерть – живые и мертвые группы

Живая группа – это группа, которую невозможно захватить. На рисунке, у группы "х" есть две отдельные точки свободы. Т.е., даже учитывая то, что группа окружена черными камнями, её невозможно захватить.



Живые и мертвые группы

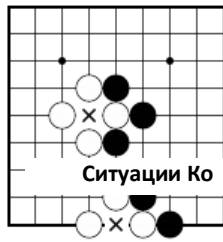
Напомним, что можно ставить камень на место без точек свободы, только если этот камень отбирает последнюю точку свободы соперника. У этой группы есть "два глаза".

В верхней части рисунка, группа белых камней "б" считается мертвой (она не живая и её можно захватить). Черные могут захватить камень, отмеченный X-ом, если встанут на перекресток, отмеченный треугольником. Стоящий отдельно белый камень не соединен с другими белыми камнями. Необязательно захватывать мертвую группу, если нет угрозы, в конце игры они все равно будут считаться пленными черных. Таким же образом, черный камень в группе "а" считается пленным белых.

Правило "Ко" –

запрет бесконечно повторяющегося захвата

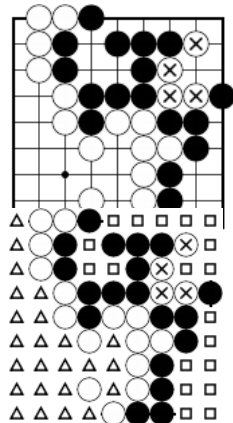
На рисунке показаны две ситуации, при которых белые и черные могут без конца захватывать друг у друга по камню. На рисунке, если черные захватят правый белый камень, ставя свой на X (белый камень исчезнет), белым нельзя сразу же захватить черный камень, ставя свой камень на прежнее место. Это и есть правило "Ко". Белые обязаны сделать ход на другую точку доски. Если белые вовремя не заполнят точку захвата (помеченную X-ом), черные смогут её захватить. Цель правила – предотвратить ситуацию бесконечного повторения того же положения на доске – постоянный захват и "перезахват", которые "тормозят" игру. Это правило позволяет бесконечные комбинации в игре и усложняет её. Занимательные и сложные битвы "ко" могут определить исход игры.



Площадь

Площадью является сумма пустых окруженных

перекрестков, находящихся под контролем одного из соперников. Каждый перекресток = 1 очко. На рисунке пример окончания игры. 4 белых камня захвачены черными (отмечены X-ом). У белых 24 очка (отмечены треугольником). У черных 23 очка (отмечены квадратом) + 4 белых пленных. Т.е., черные выиграли на 3 очка.



Конец игры

Игра кончается, когда все территории поделены между соперниками, и каждый следующий шаг уменьшает их территорию или приведет к пленению соперником. При такой ситуации на доске, оба игрока не заинтересованы в продолжение игры. Это происходит, когда ходы игроков не приводят к увеличению захваченной ими территории, или если они играют на территории соперника, не захватывая в плен его камни. Поэтому, каждый из игроков говорит "пас" и игра кончается. На этом этапе заполняют игровыми камнями нейтральные территории – не окруженные / не находящиеся под контролем соперников. Нейтральные территории не засчитываются в сумму очков. В конце игры игроки достают "мертвые" камни, которые остались на

территории соперника, присоединяют их к пленным и считают площадь+пленных.

"Мертвые камни" в конце игры

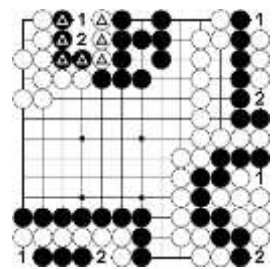
В конце игры остаются камни, которые не обязательно захватывать. Это камни, которые "застряли" в территории противника и не могут "убежать" или "ожить". Поэтому в конце игры их снимают с доски как пленных. Очень важно идентифицировать "мертвые" и "живые" группы. Важно понять, как создать "живую" группу и как захватить группы соперника. Не стоит тратить ходы и камни в попытке захватить живую группу.

Подсчет площади

Для того чтобы облегчить подсчет, каждый соперник кладет пленные камни на пустые перекрестки на территории противника. Таким образом, счет уравнивают при помощи "пленных" камней. После этого можно привести площадь в удобный для счета вид. Производится подсчет свободных перекрестков под контролем каждого из игроков.

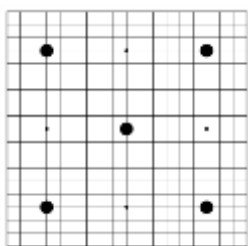
Секи – ничья (ничья территория)

Это ситуация, в которой создаются две живые группы, каждая из которых одновременно окружает и окружена другой группой. В группах не должно быть двух "глаз", это обязательное правило живой группы. У них общие точки свободы! В таком случае, ни один из соперников не может захватить общие точки свободы, не подвергаясь опасности, что его группа будет захвачена. Таким образом, ни одному из соперников не выгодно там играть. В этом случае, говорят что создано "секи" и что группы "живут в секи". Эта территория (пустых точек свободы) никому не принадлежит и не учитывается в конце игры. См. рисунок, на котором изображено положение на доске.

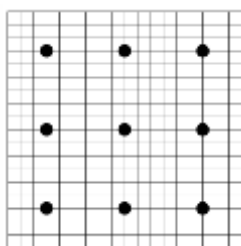


Камни форы (преимущества)

С помощью встроенной системы баланса, два соперника с разными уровнями игры могут сражаться с одинаковым шансом на победу. Это возможно при использовании камней форы и особенной системы. Камни форы помогают сократить разницу между уровнями противников. Более слабый партнер, играя черными, кладет на гобан от двух до девяти камней форы, в соответствии с разницей в уровнях игры/разряде. По японскому обычаю, камни кладут на точки "хоши", звездобразные выделенные точки на доске. По китайскому обычаю, игрок может положить хоши где угодно. Даже на более маленьких досках, 9x9 и 13x13 можно использовать камни форы. На рисунках показаны положения пяти и девяти камней форы:



5 камней форы



9 камней форы

Коми – камни компенсации

Игрок с черными камнями начинает игру и кладет первый камень на гобан, тем самым приобретая преимущество. Это преимущество снимается при помощи компенсационных очков белому игроку. Сегодня принято давать 6.5 или 7.5 компенсационных очков. В го всегда есть победитель. Поэтому, некоторые партии решаются разницей в пол-очка!

Этикет

В начале игры, соперники желают друг другу удачи, хотя каждый добивается своей победы. В конце игры, после объявления победителя, игроки благодарят друг друга за игру и жмут руки. Так выражают признательность за усилия, приложенные соперником во время игры.

Как начать играть?

Бесплатную брошюру с правилами и подробными объяснениями можно скачать здесь: <http://www.go-mind.com/articles.php>. Мы советуем начинающим ознакомиться с серией учебников и задач для практики игры. Следующий шаг – игра в го. Важно купить качественный комплект, почувствовать камни и наслаждаться звуком стука камней об доску. Теперь вы сможете решать задачи го (tsumego). Мы настоятельно рекомендуем играть с другими игроками в клубе го, а также в интернете. Мы предлагаем начать с "Kiseido GO Server" или "World Baduk". Мы настоятельно советуем принимать участие в турнирах по игре в го, независимо от вашего уровня игры, ознакомиться с другими игроками и наслаждаться атмосферой турнира и соревнований.

Как продвигаться?

Рецепт успеха весьма прост – играть в го/бадук, учиться из книг, решать задачки, изучать игры профессионалов. Важно анализировать свои игры и понимать свои ошибки. Найдите турнир и принимайте участие в нём.

Майнд – сеть клубов го

Клуб Го Майнд посвящает свою деятельность развитию игры го/бадук. Мы участвуем в разных мероприятиях, связанные с го, а также помогаем основывать новые клубы го по всему Израилю и развивать их активность. На сей день, более 15,000 учеников и студентов посетили наши лекции. Три первых конгресса го в Израиле были организованы клубом Го Майнд. В клубе можно купить книги и оборудование для го:

<http://www.go-mind.com/equipment.php>

Подробная информация, мероприятия посвященные го, турниры или ближайший клуб го – на сайте и форуме клуба Го Майнд.

Шавит Фрагман

Майнд – сеть клубов го

Тел.: 054-4500453 (ивр., англ.)



www.go-mind.com

