

Евгений Панюков

**ИГРА ГО  
ПЕРВЫЙ ЗАДАЧНИК  
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ**

## Содержание

Древнейшая игра цивилизации .....	1
Правила игры го .....	2
Как делается ход .....	3
Немного воображения.....	4
Тема №1. Дамэ .....	6
Тема №2. Атари и захват камней .....	12
Тема №3. Спасение камней .....	20
Игра на сорок камней.....	24
Тема №4. Контратари (обоюдное атари).....	25
Как повышать силу игры? .....	34
Тема №5. Запрещённые ходы.	
§1. Самоубийственные ходы запрещены! .....	35
§2. Повторение позиции запрещено!.....	40
Тема №6. Жизнь и смерть групп.....	45
Тема №7. Территория.....	52
Тема №8. Начальные ходы. ....	56
Завершение партии .....	60

## Этикет

Перед началом партии поприветствуйте друг друга лёгким поклоном или рукопожатием.

Первый ход чёрные делают в правый верхний угол от себя или в центр.

Не разговаривайте во время турнирной партии.

Не берите камень, если не придумали куда его поставить.

Если вы взяли камень, то сделайте ход!

Не берите ход назад.

Не бряцайте камнями.

Не возите камень по доске.

Не подсказывайте и не пользуйтесь подсказками.

После партии поблагодарите соперника за игру.

## Нигири

Нигири – это розыгрыш цвета перед началом партии: один из партнёров (более старший по возрасту или разряду) берёт горсть белых камней, а его соперник должен угадать чётность, выставив на доску один или два чёрных камня. Выигравший нигири получает чёрные камни.

## Запомните!

Окружённые камни **НЕМЕДЛЕННО** удаляются с доски!

В зависимости от расположения на игровом поле и формы, одинаковое количество камней может иметь разное количество дамэ!

Соединёнными считаются камни одного цвета, расположенные на одной линии на соседних пересечениях.

Не торопитесь! Дорожите своим ходом!

Выбирайте ход, который принесёт наибольшую пользу!

Запрещено делать ход, после которого не будет дамэ у вашего камня (камней), или не закрывается последнее дамэ у камня (камней) соперника.

Обращайте внимание на всю позицию! Изменение положения одного камня может сделать ход запрещённым и наоборот.

Позиция ко действительна, когда вы захватываете **ОДИН** камень противника, и он может захватить только **ОДИН** камень в этом же пункте.

Группу, у которой есть два “глаза” захватить невозможно!

Чтобы получить территорию, нужно укреплять границы и защищаться от вторжений противника.

Камни в начале партии нужно ставить **НЕ** ниже третьей линии.

# ПРАВИЛА ИГРЫ ГО

## 1. Правило хода

Ход—это постановка камня на одно из пересечений вертикальных и горизонтальных линий.

Ходы делаются по очереди!

После совершения хода камень запрещено передвигать!

## 2. Правило захвата камней

Камни, у которых нет свободных пунктов (дамэ) немедленно удаляются с игрового поля!

## 3. Правило запрещённых ходов

Запрещено делать “самоубийственные” ходы.

Запрещено повторять позицию (правило ко).

## Цель игры:

Разыграть всё игровое поле и набрать больше очков, чем соперник. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

## **Древнейшая игра цивилизации**

Тайна происхождения игры го теряется в глубине веков. Историки оценивают возможный возраст игры в 5000 лет (в Китае говорят о 8000). Общеизвестно, что во времена Конфуция (551 – 479 г.г. до н. э.) игра уже была широко распространена в Китае.

Из Китая через Корею в Японию игра попала в VII веке н.э., где достигла наивысшего расцвета к середине XIX века.

С 1956 года существует Европейская федерация го, объединяющая федерации более двух десятков стран. С 1957 года проводятся чемпионаты Европы (в 2003 г. и 2016 г. ЧЕ проходили в России).

С 1979 года проводятся чемпионаты мира среди любителей (в 2020 году ЧМ пройдёт в России!). В 1982 году образована Международная федерация го.

Го – одна из наиболее распространённых настольных игр в мире, правда, более 80% поклонников игры живёт в Восточной Азии.

### **Го в России**

В России игра известна с XIX века, под названием “облавные шашки”, но эти сведения отрывочны и разрознены. Правила игры на русском языке были опубликованы в энциклопедии Ф.Брокгауза и И.Эфрона в 1902 году. Современная история развития го в России началась в конце 1964 года в Ленинграде.

Игра го официально признана в России как вид спорта.

Официальный сайт РФГ: <http://gofederation.ru/>.

Российские игроки неизменно становятся победителями и призёрами международных соревнований.

### **Что развивает игра:**

Абстрактное мышление и Логику.

Изобретательность и Сообразительность.

Учит анализировать и принимать решения.

### **Почему го называется “го”?**

Японский иероглиф 碁, который обозначает эту игру, читается как “Го”.

В Китае игра называется Вэйци 围棋.

В Корее – Бадук 바둑.

В западных странах – Game the Go.

# Правила игры го

## 1. Правило хода

Ход – это постановка камня на одно из пересечений вертикальных и горизонтальных линий.

Ходы делаются по очереди!

После совершения хода камень запрещено передвигать!

## 2. Правило захвата камней

Камни, у которых нет свободных пунктов (дамэ) немедленно удаляются с игрового поля!

## 3. Правило запрещённых ходов

Запрещено делать “самоубийственные” ходы.

Запрещено повторять позицию (правило ко).

Освоить правила игры можно за 5-15 минут – их не много. Но чем меньше правил, тем больше вариантов. В этой игре очень много вариантов.

## Цель игры:

Разыграть всё игровое поле и набрать больше очков, чем соперник. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

## Что нужно для освоения игры:

Игровые фишки двух цветов (можно вырезать из бумаги, взять монеты или пуговицы). Нарисовать игровое поле: сетку из 9 вертикальных и 9 горизонтальных линий (можно играть на поле 5x5 или 7x7). После ста партий на маленьком поле попробуйте свои силы на поле 13x13 (на этом поле хорошо осваивать завершение партии). После ста партий на среднем поле можно перейти на профессиональное поле 19x19.

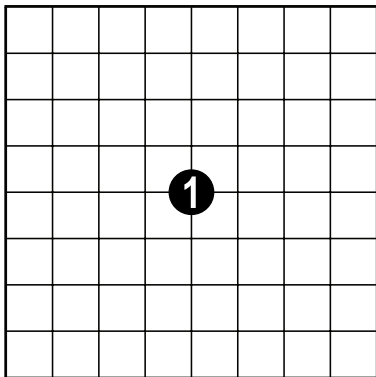
## Го в Интернете

Популярные игровые сайты: <http://www.gokgs.com/>, <http://pandantet-igs.com/>, <http://www.tygemgo.com/>.

На KGS (The Kiseido Go Server) есть русская комната.

## Как делается ход

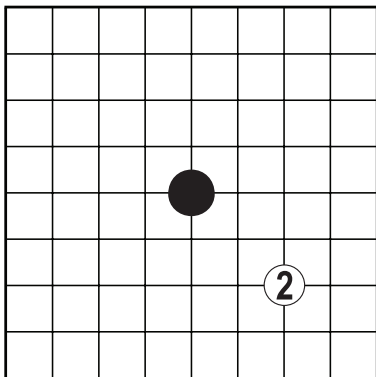
Ход – это постановка камня на одно из пересечений вертикальных и горизонтальных линий.



## В игре на равных начинают чёрные!

### Ходы делаются по очереди!

После того как чёрные сделали свой ход, очередь хода переходит к белым, затем снова чёрные делают ход и т.д.



## Камни не двигаются!

После совершения хода камень запрещено передвигать.

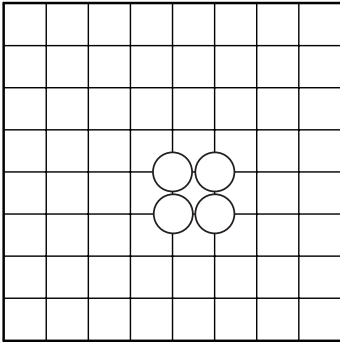
### Задание:

1. Разыграть цвет (по одному камню разного цвета взять в каждую руку и предложить сопернику выбор);
2. Заполнить всё игровое поле, выставляя по одному камню по очереди.

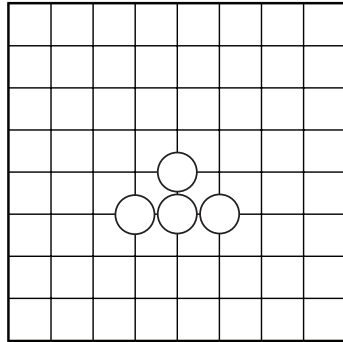


## Немного воображения

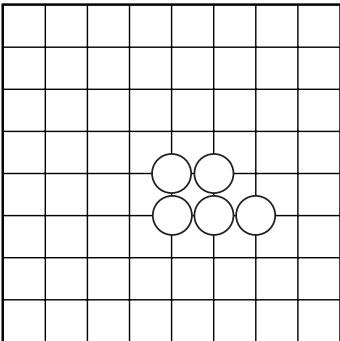
Как вы думаете, какой форме соответствует название:  
“Кролик”, “Пирамидка”, “Автомобильчик”,  
“Цветок сливы”, “Квадратик”, “Панцирь черепашки”.



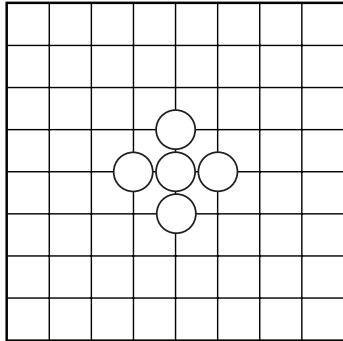
№1



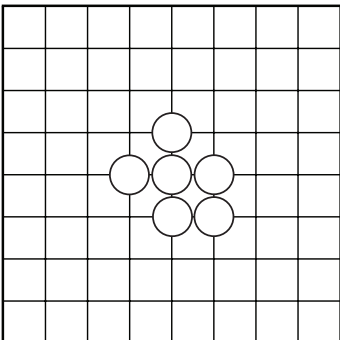
№2



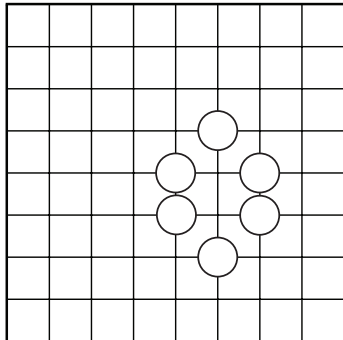
№3



№4



№5



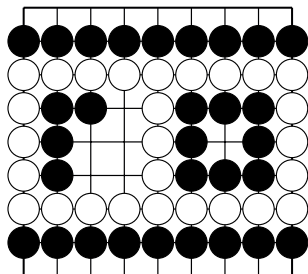
№6



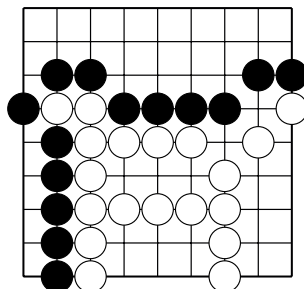
### Задание:

Расставьте камни по предложенным рисункам. Что вам напоминают эти рисунки?

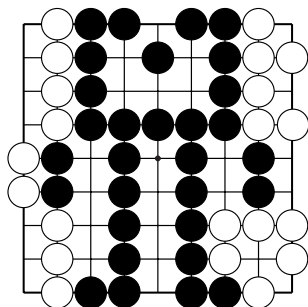
Попробуйте сами создать какой-нибудь рисунок из камней на игровом поле с условием, что камни должны стоять на пересечениях вертикальных и горизонтальных линий.



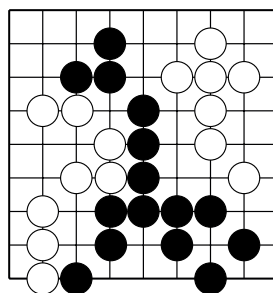
№1



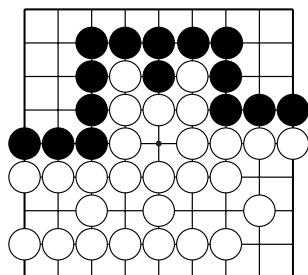
№2



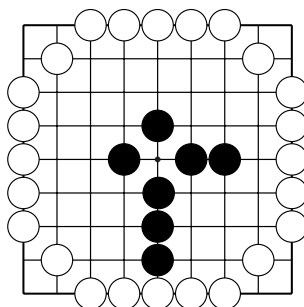
№3



№4



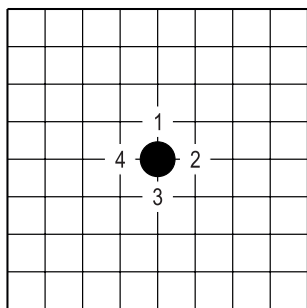
№5



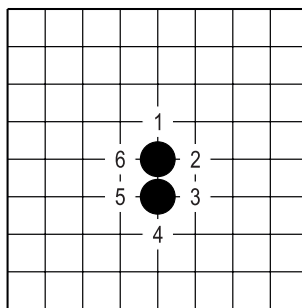
№6

Тема №1. Дамэ.

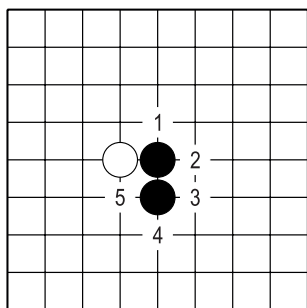
Камень (группа камней) имеют силу (время жизни), выраженную в количестве свободных пунктов – дамэ (яп.).



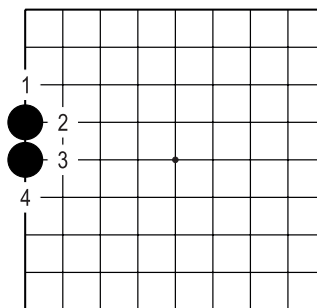
Д.1. У одного камня в центре четыре жизни (дамэ).



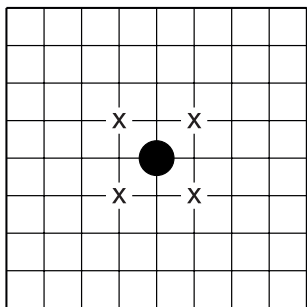
Д.2. У группы из двух камней в центре – шесть дамэ.



Д.3. Здесь белый камень отнимает одно дамэ у чёрных. То есть у чёрных в этой ситуации пять дамэ.



Д.4. У группы из двух камней на первой (крайней) линии – четыре дамэ.



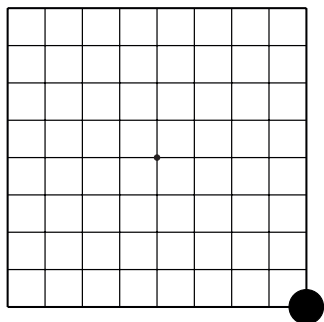
Д.5. Обратите внимание!  
Пункты, обозначенные «х» – НЕ дамэ чёрного камня. Если белые поставят в эти пункты свои камни, у чёрного камня останется четыре дамэ.



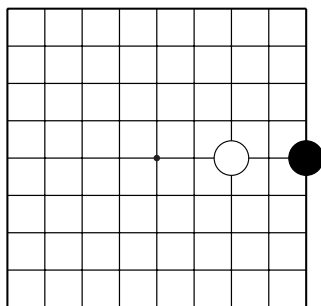
Тема №1. Дамэ.

1. Сколько **свободных** пунктов (дамэ) у **чёрных** камней.

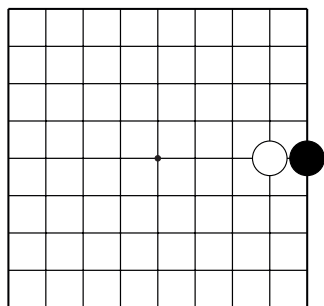
2. Запишите ответ.



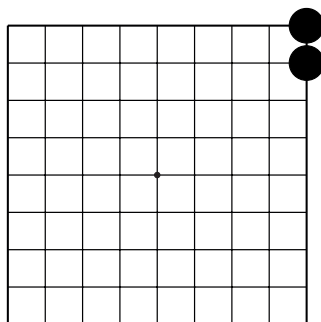
№1 ( )



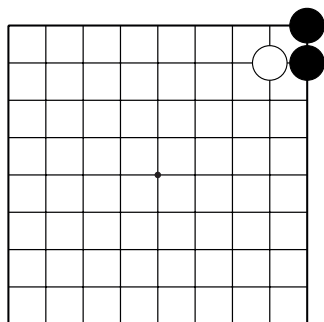
№2 ( )



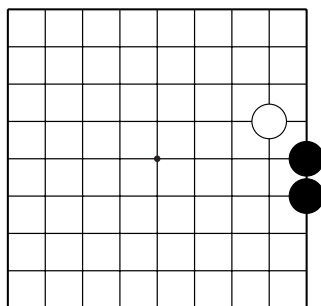
№3 ( )



№4 ( )



№5 ( )

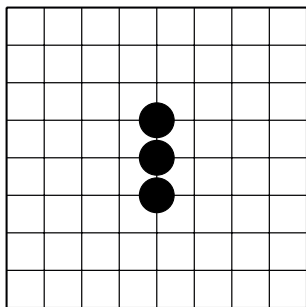


№6 ( )

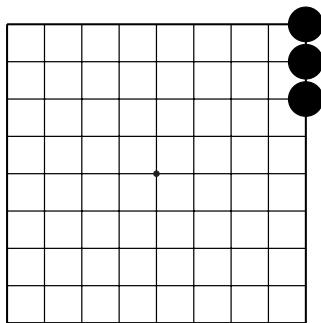
Тема №1. Дамэ.

1. Сколько **свободных пунктов** (дамэ) у **чёрных** камней.

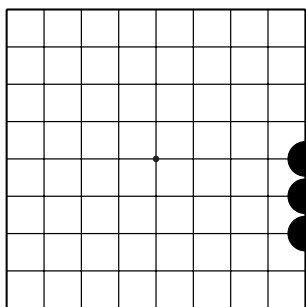
2. Запишите ответ.



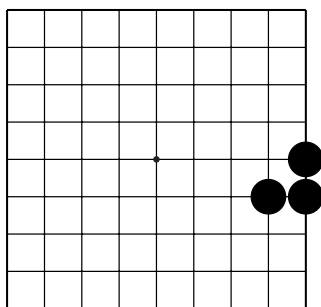
№7 ( )



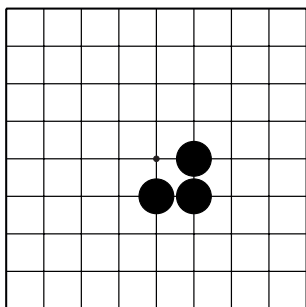
№8 ( )



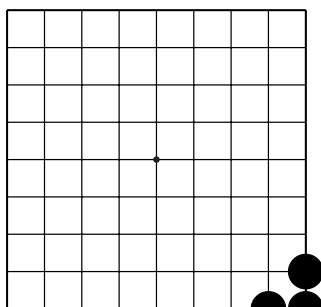
№9 ( )



№10 ( )



№11 ( )

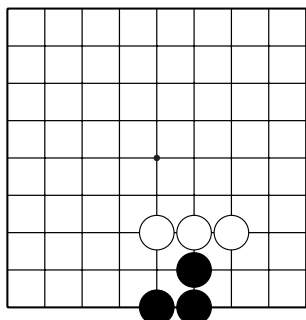


№12 ( )

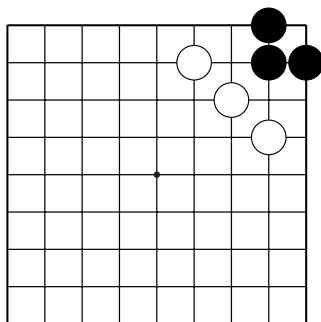
Тема №1. Дамэ.

1. Сколько **свободных** пунктов (дамэ) у **чёрных** камней.

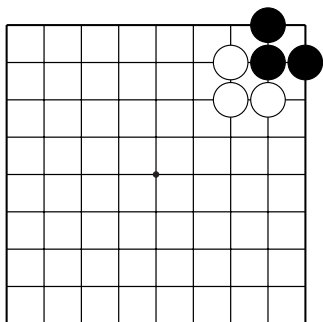
2. Запишите ответ.



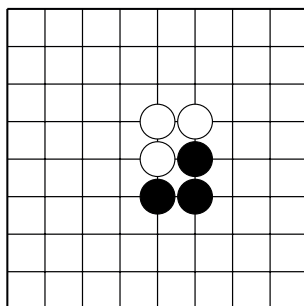
№13 ( )



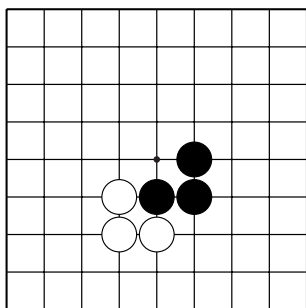
№14 ( )



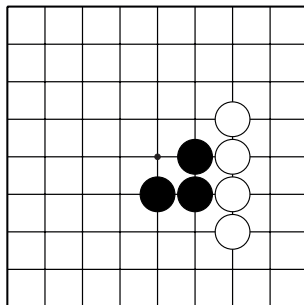
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )

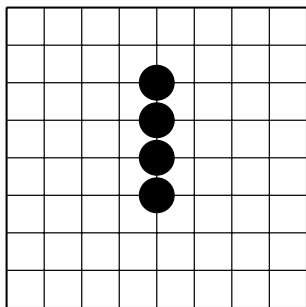


№18 ( )

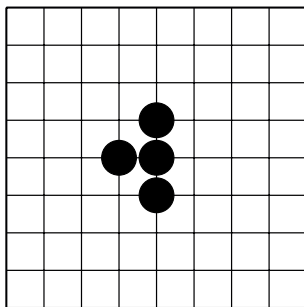
Тема №1. Дамэ.

1. Сколько **свободных** пунктов (дамэ) у **чёрных** камней.

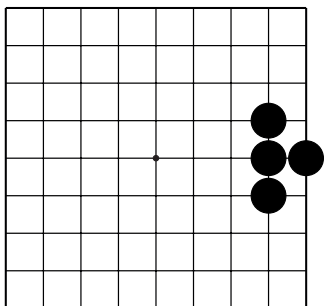
2. Запишите ответ.



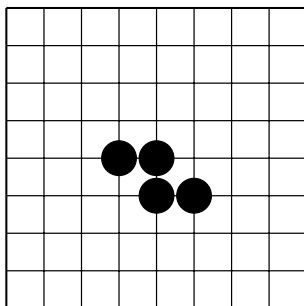
№19 ( )



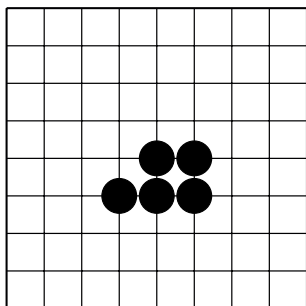
№20 ( )



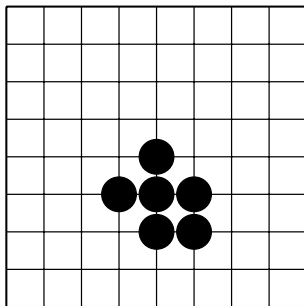
№21 ( )



№22 ( )



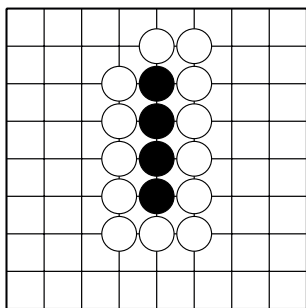
№23 ( )



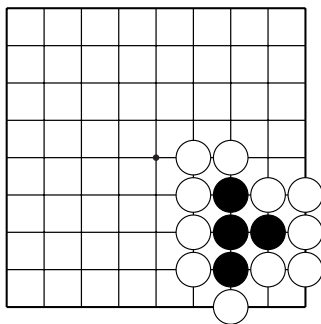
№24 ( )

## Тема №1. Дамэ.

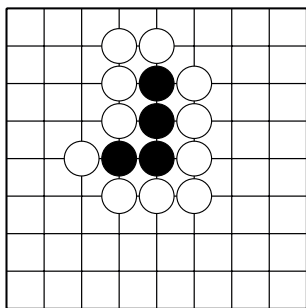
1. Найдите и отметьте белые камни, которые НЕ закрывают дамэ чёрным камням.



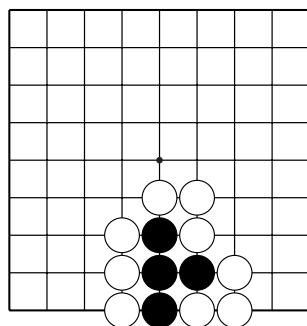
№25



№26



№27



№28

**Количество дамэ зависит от места расположения и формы камней (одинаковые формы в углу, на стороне и в центре имеют разное количество дамэ) .**



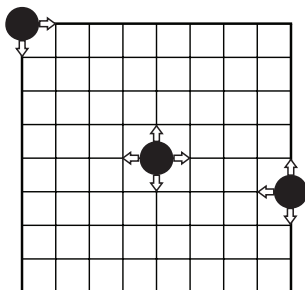
## Атари-го

Сыграйте несколько партий до пяти (десяти) захваченных камней. Победителем становится тот, кто первым захватит пять (десять) камней соперника.

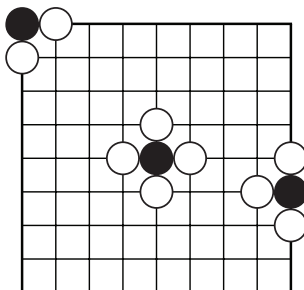
## Тема №2. Атари и захват камней.



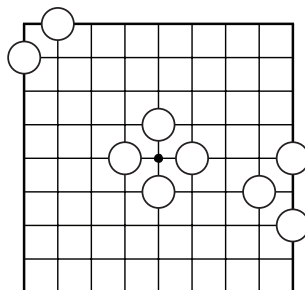
Чтобы захватить камни, нужно отобрать у них все дамэ...



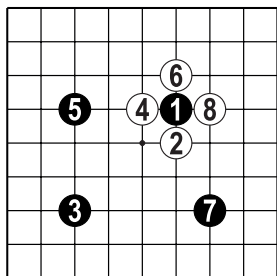
Д.1. ...камень в углу имеет два дамэ, камень на стороне – три дамэ, камень в центре – четыре дамэ. Другими словами...



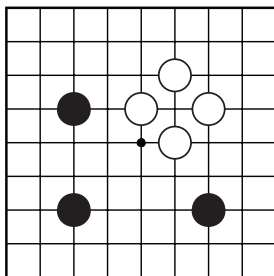
Д.2. ...чтобы захватить камень в углу, на стороне или в центре, потребуется два, три и четыре хода соответственно.



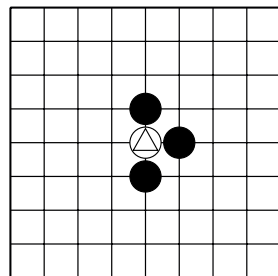
Д.3. Результат после Д.2.



Д.4. Пример захвата камня. После 8 хода белые завершили окружение чёрного камня 1 и должны убрать его с игрового поля.



Д.5. Результат после Д.4.



Д.6. У камня ☉ одно дамэ. Такая ситуация называется “атар”

**Камни, у которых нет дамэ НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски!**

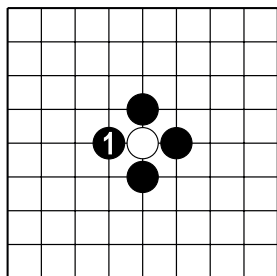




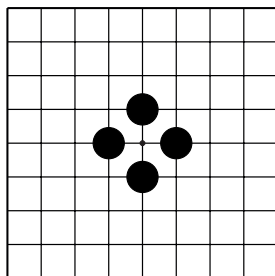
## Тема №2. Атари и захват камней.



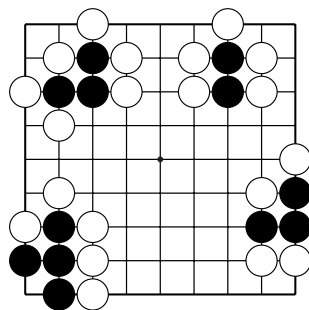
Камни, у которых нет дамэ НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски!



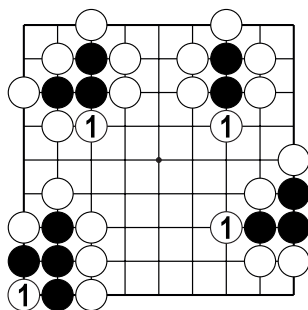
Д.7. Ходом 1 чёрные закрывают последнее дамэ белого камня и должны сразу же убрать его с игрового поля.



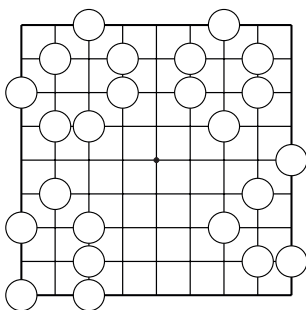
Д.8. Результат после Д.7.



Д.9. У всех чёрных групп – по одному дамэ...



Д.10. ...после хода б.1 полностью окружённые камни чёрных нужно немедленно убрать с доски.



Д.11. Результат после Д.10.

### Нужно запомнить!

Термины игры:

**Дамэ** – свободный пункт.

**Атари** – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

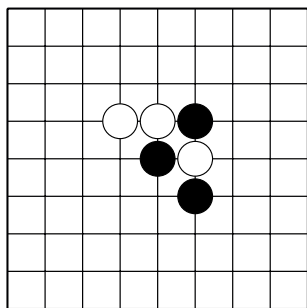


Тема №2. Атари и захват камней.

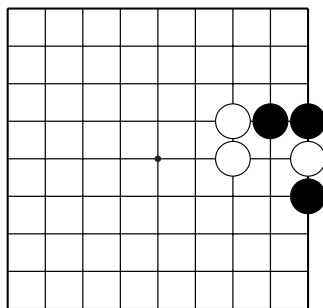
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

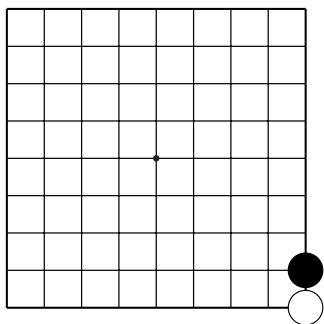
2. Сколько камней потеряют белые?



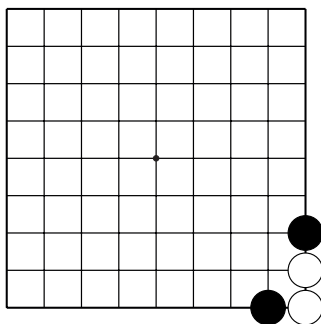
№1 ( )



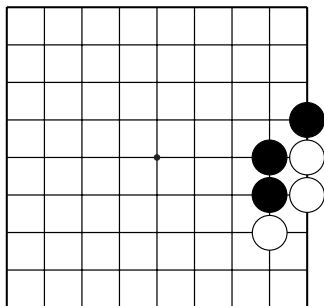
№2 ( )



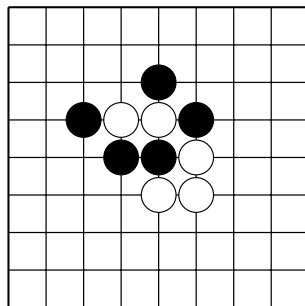
№3 ( )



№4 ( )



№5 ( )



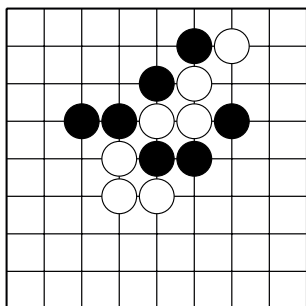
№6 ( )

Тема №2. Атари и захват камней.

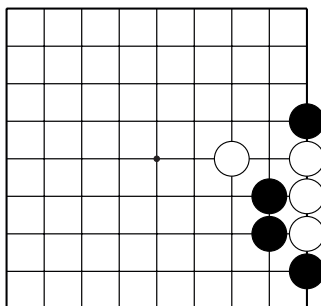
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

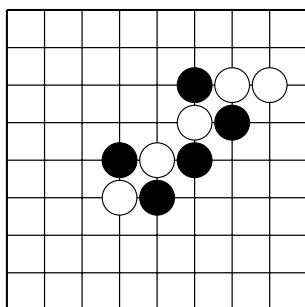
2. Сколько камней потеряют белые?



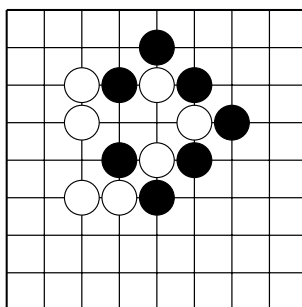
№7 ( )



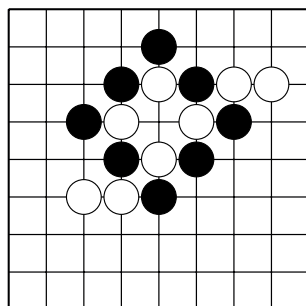
№8 ( )



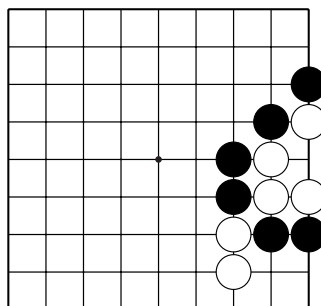
№9 ( )



№10 ( )



№11 ( )



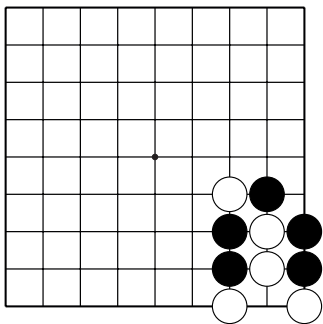
№12 ( )

Тема №2. Атари и захват камней.

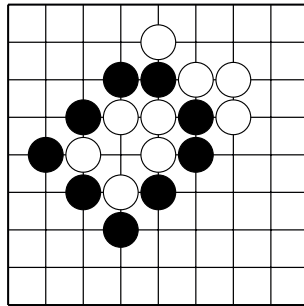
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

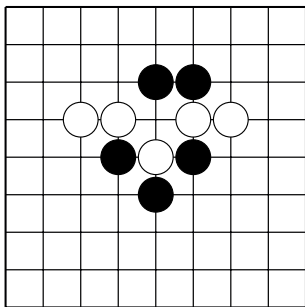
2. Сколько камней потеряют белые?



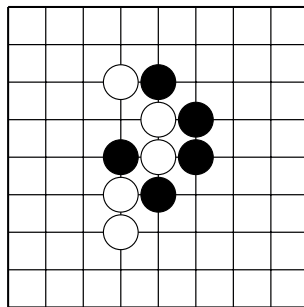
№13 ( )



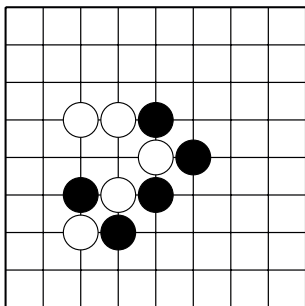
№14 ( )



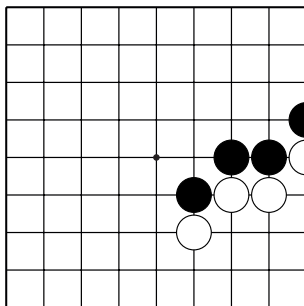
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )



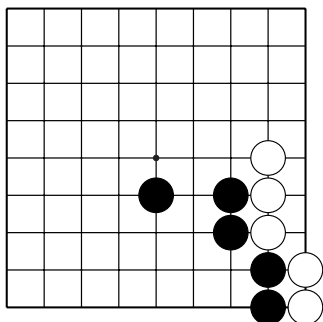
№18 ( )

Тема №2. Атари и захват камней.

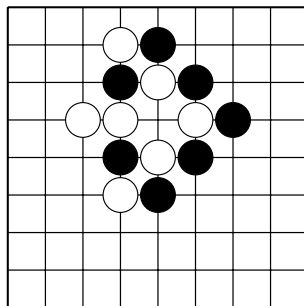
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

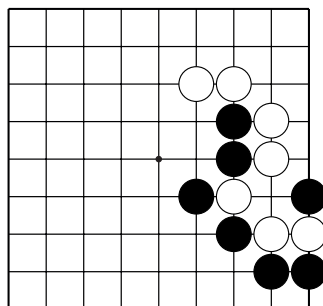
2. Сколько камней потеряют белые?



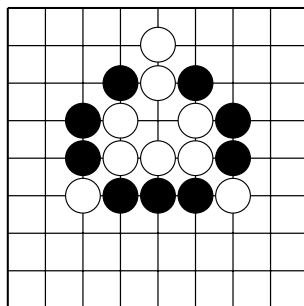
№19 ( )



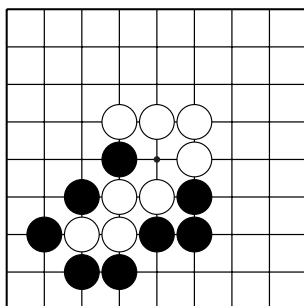
№20 ( )



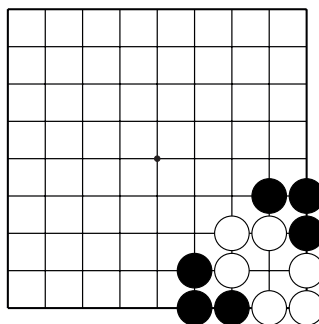
№21 ( )



№22 ( )



№23 ( )



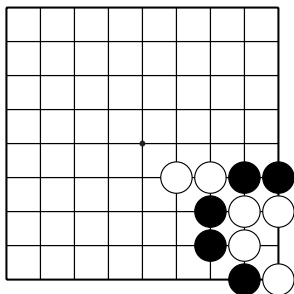
№24 ( )

Тема №2. Атари и захват камней.

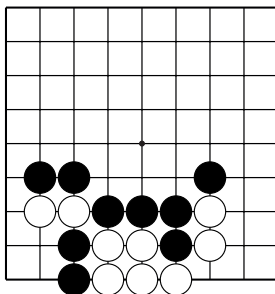
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

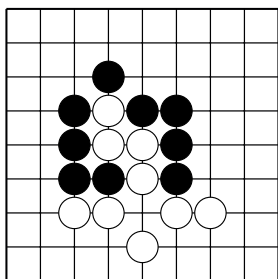
2. Сколько камней потеряют белые?



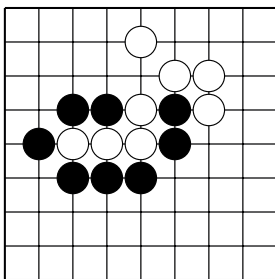
№25 ( )



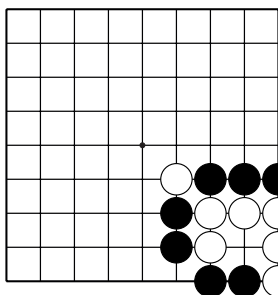
№26 ( )



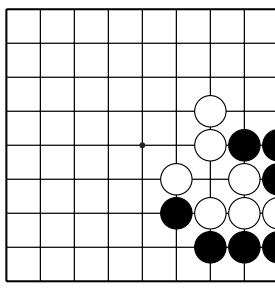
№27 ( )



№28 ( )



№29 ( )



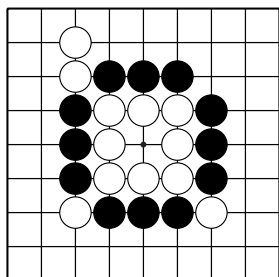
№30 ( )

Тема №2. Атари и захват камней.

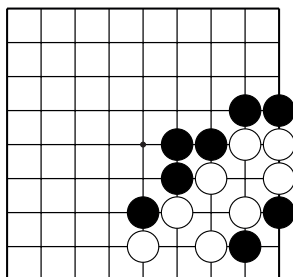
1. Какой ход чёрных захватывает камни белых?

**Укажите только один ход.**

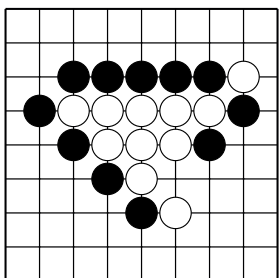
2. Сколько камней потеряют белые?



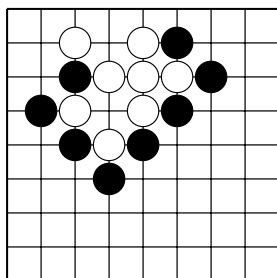
№31 ( )



№32 ( )



№33 ( )



№34 ( )

**Помните!**

Камни, у которых нет дамэ, не имеют права стоять на игровом поле!

**Подумайте!**

Чем отличается игра го от других игр?



**Не забывайте значение терминов:**

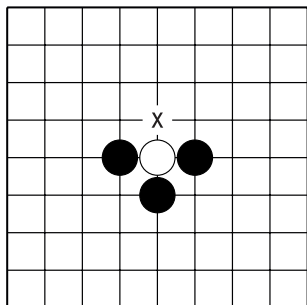
**Дамэ** – свободный пункт.

**Атари** – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

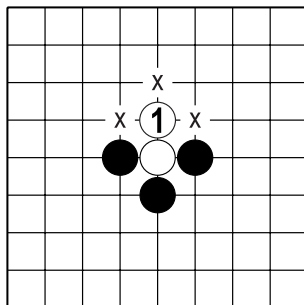
Сыграйте несколько партий до пяти (десяти) захваченных камней.

Тема №3. Спасение камней.

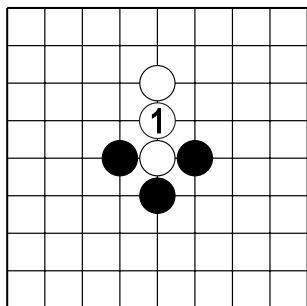
Самый простой способ спасения – добавить ещё один камень (удлиниться) и увеличить количество дамэ своим камням.



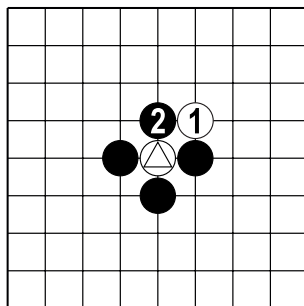
Д.1. Камень белых имеет всего одно дамэ “х”. Следующим ходом чёрные могут этот камень захватить. Как его спасти?



Д.2. Нужно добавить ещё один камень, и у образовавшейся группы из двух камней – три дамэ “х”.



Д.3. Ещё один простой способ спасения камня в атари, это – соединиться с другими своими камнями.



Д.4. Ход б.1 не спасает камень ⊗. Ходом 2 чёрные закрывают последнее дамэ и снимают камень ⊗ с доски.



Соединёнными считаются камни одного цвета, расположенные на одной линии на соседних пересечениях.



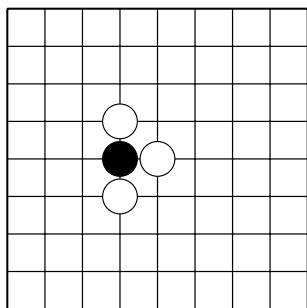


Тема №3. Спасение камней.

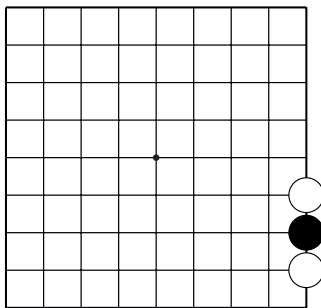
Ход чёрных. Найдите камни чёрных в атари и спасите их.

◇ Что означает термин “атари”?

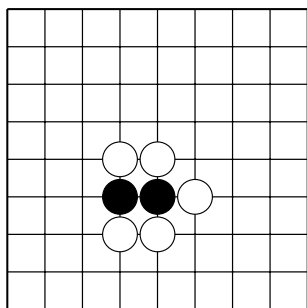
Укажите только **один** ход.



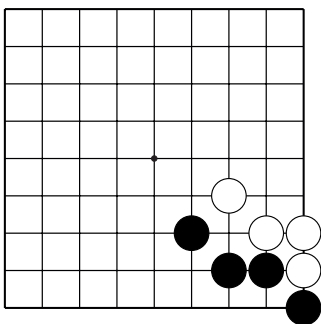
№1



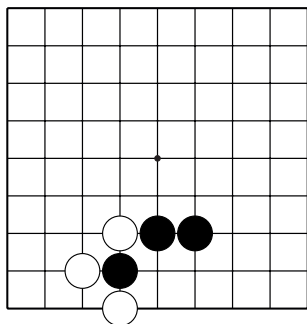
№2



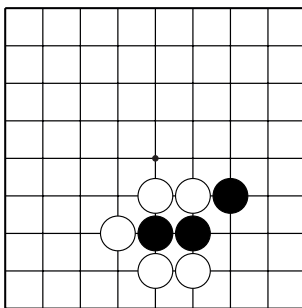
№3



№4



№5

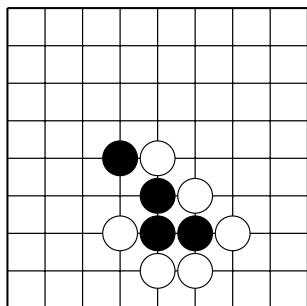


№6

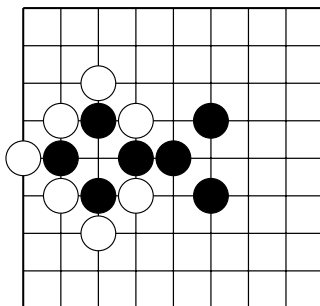
Тема №3. Спасение камней.

Ход чёрных. Найдите камни чёрных в атари и спасите их.

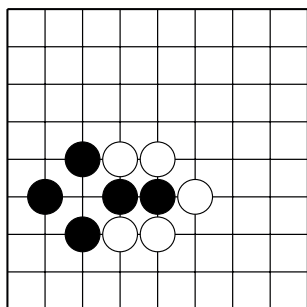
Укажите только **один** ход.



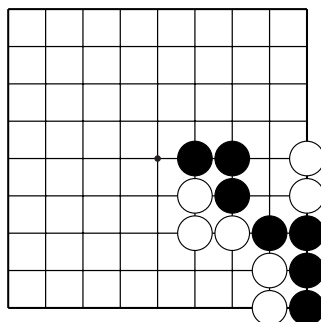
№7



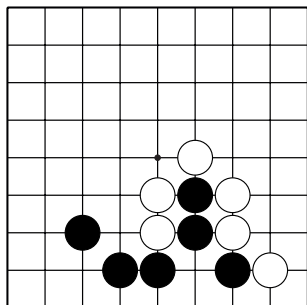
№8



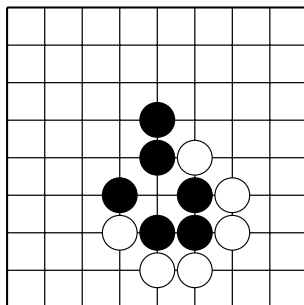
№9



№10



№11



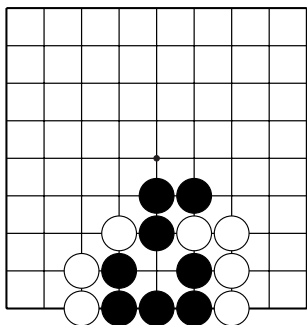
№12

Тема №3. Спасение камней.

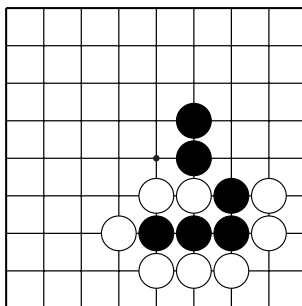
Ход чёрных. Найдите камни чёрных в атари и спасите их.

◇ Что означает термин “атари”?

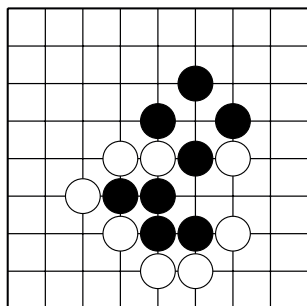
Укажите только **один** ход.



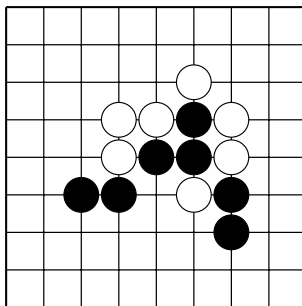
№13



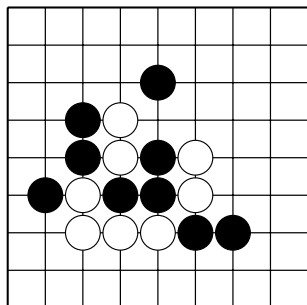
№14



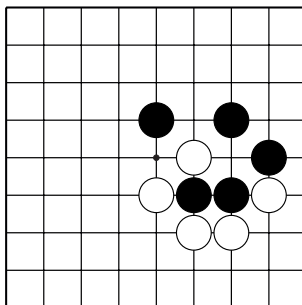
№15



№16



№17



№18

## Игра на сорок камней

### Отличительные особенности игры

- игра на равных начинается на пустом игровом поле;
- камни ставятся на пересечение линий;
- камни не передвигаются;
- всё поле игровое.



### Нужно уметь:

- захватывать камни противника;
- защищать свои камни.

### Нужно помнить:

- камни, у которых нет дамэ, немедленно снимаются с доски.

Первоначальный смысл игры может заключаться в победе того игрока, который первый захватил пять (десять, двадцать...) камней противника. Это помогает освоиться с игрой не «по клеточкам», а «по пересечениям».

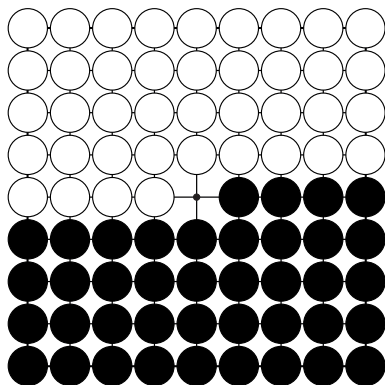
Следующий шаг – игра на сорок камней.

У вас должна быть доска 9x9 и по 40 чёрных и белых камней.

Начиная на пустой доске, делая ходы по очереди, выигрывает тот, кто первый выставил все свои игровые камни.

**Внимание!** Захваченные камни возвращаются противнику и снова становятся игровыми.

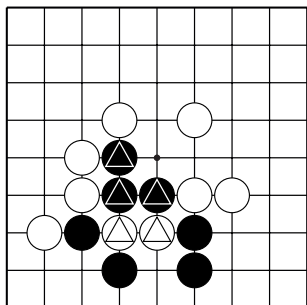
То есть чем больше камней захватили, тем больше ходов нужно сделать, чтобы выставить 40 камней.



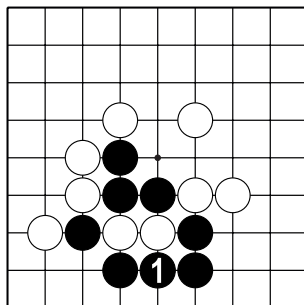
Д.1. Перед началом партии камни нужно выставить на доску, чтобы оба игрока убедились в правильном количестве игровых камней.

## Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

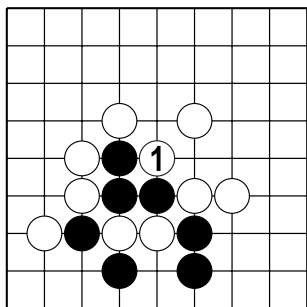
В Теме №3 нужно было спасти свои камни, удлинившись или соединившись с другими своими камнями. В этой Теме рассмотрим спасение камней за счёт захвата камней соперника. Такие позиции называются “сэмэй” (яп.).



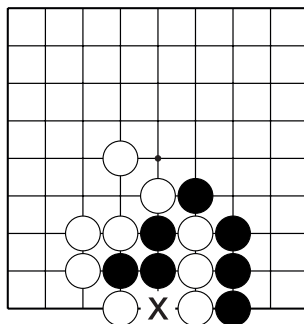
Д.1. Отмеченные чёрные и белые камни находятся в ситуации атари, у этих камней по одному дамэ.



Д.2. Если ход чёрных, то они захватывают два камня белых и спасают три своих камня.



Д.3. Если ход белых, то они захватывают три камня чёрных, спасая два своих камня.



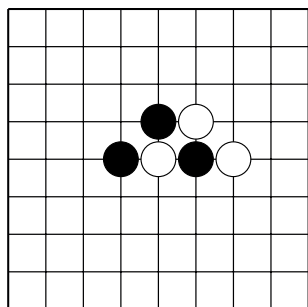
Д.4. В этой позиции пункт «х» важен для обеих сторон т.к. ход в этот пункт спасает свои камни, захватывая чужие.

**Не торопитесь! Дорожите своим ходом!**  
**Выбирайте ход, который принесёт наибольшую пользу!**

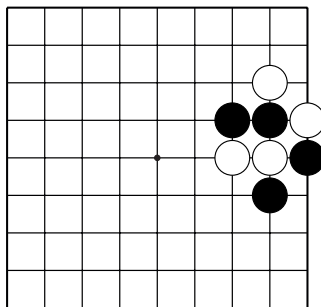


Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

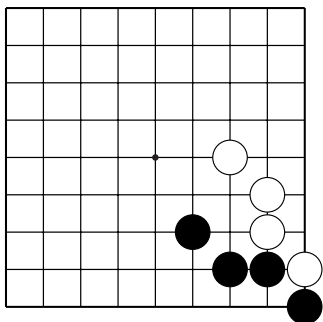
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



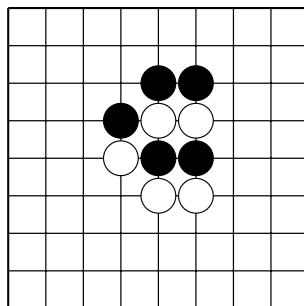
№1



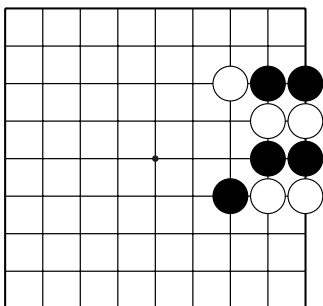
№2



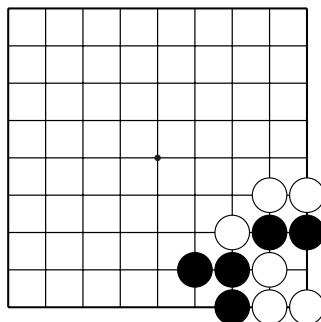
№3



№4



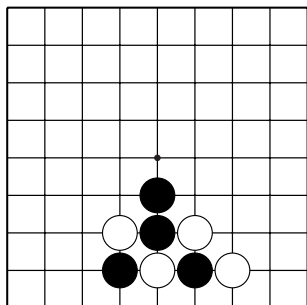
№5



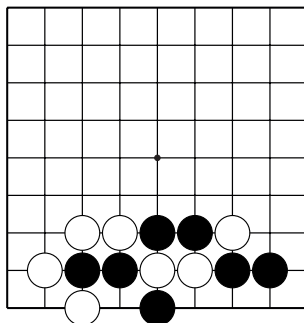
№6

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

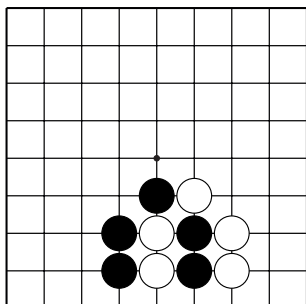
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



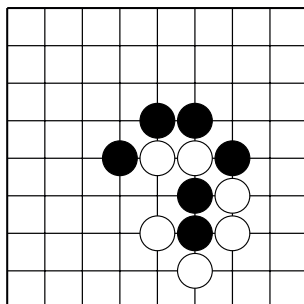
№7



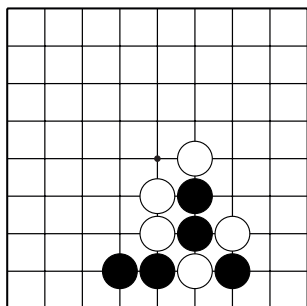
№8



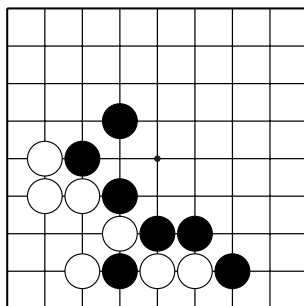
№9



№10



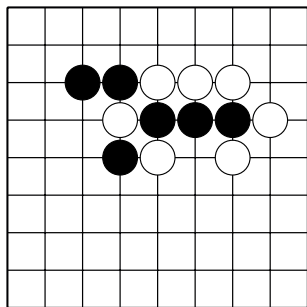
№11



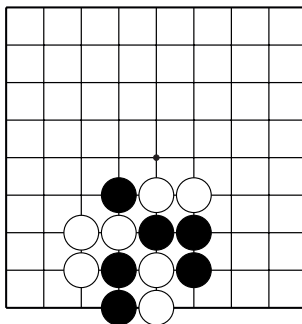
№12

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

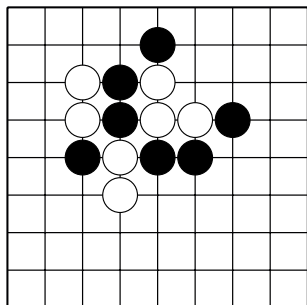
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



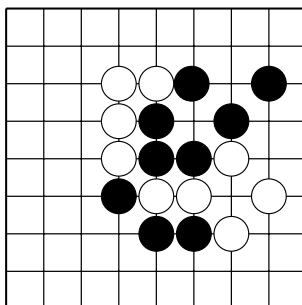
№13



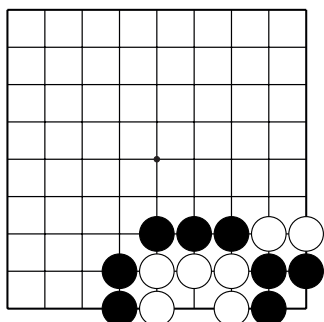
№14



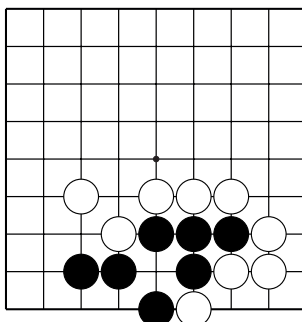
№15



№16



№17

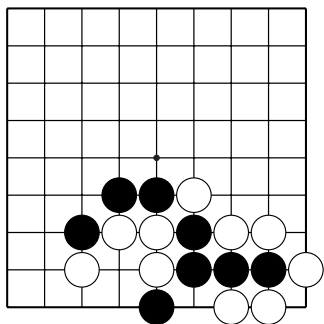


№18

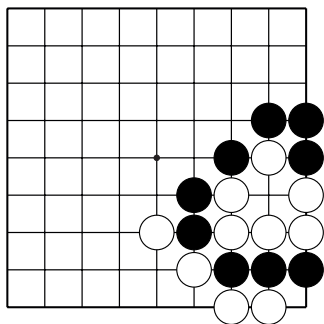


Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

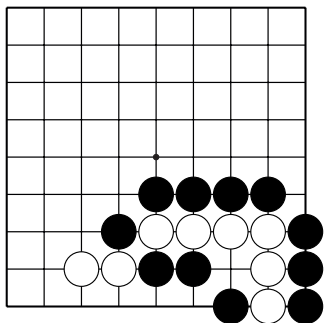
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



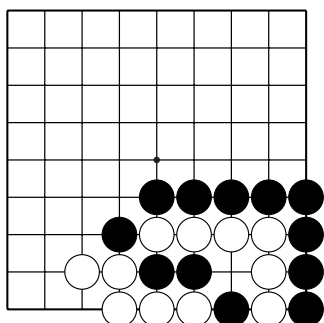
№19



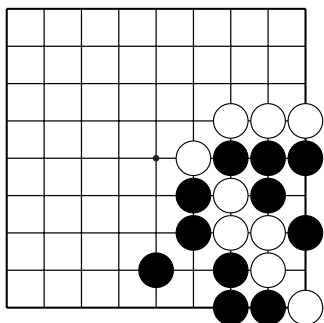
№20



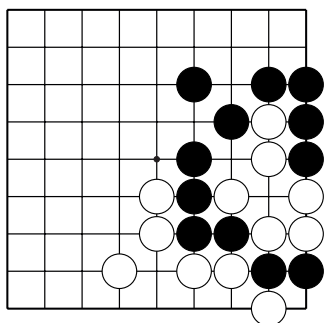
№21



№22



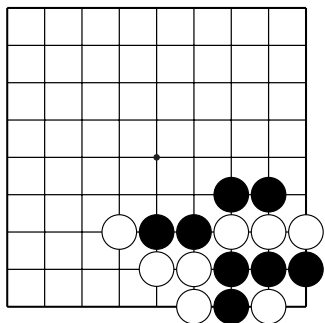
№23



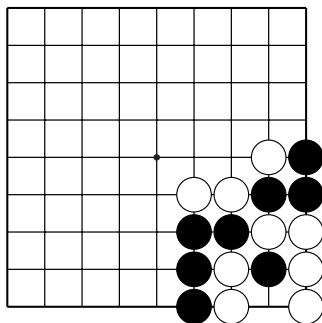
№24

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

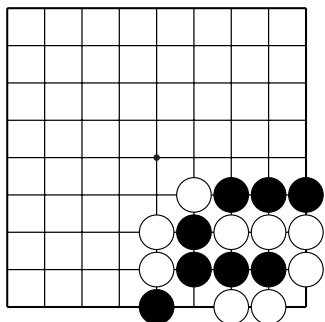
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



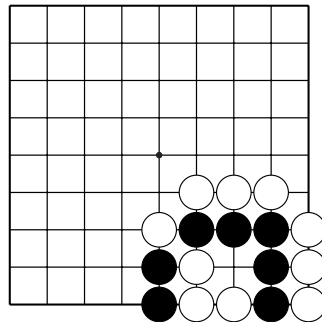
№25



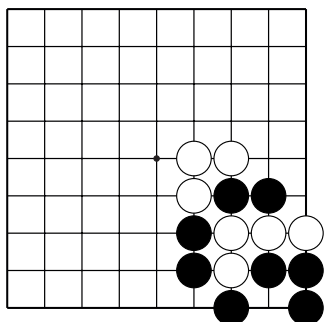
№26



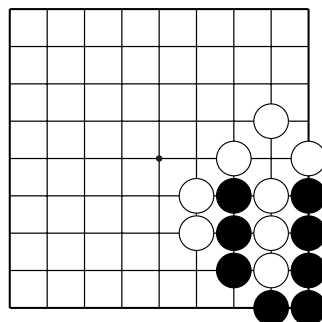
№27



№28



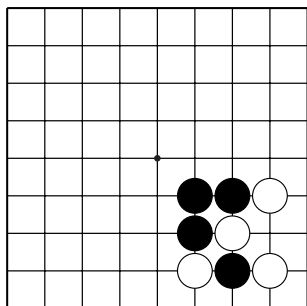
№29



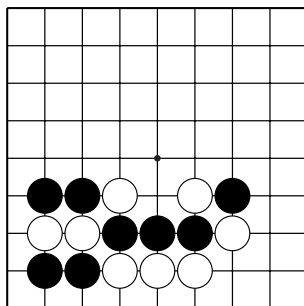
№30

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

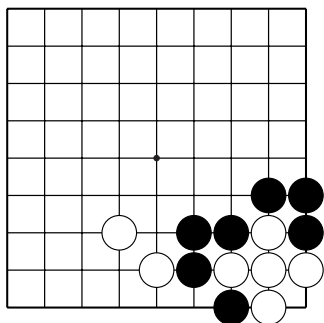
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



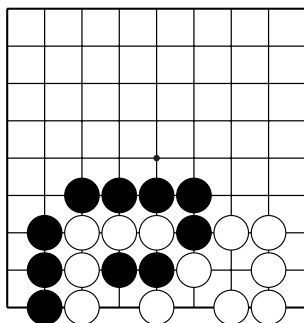
№31



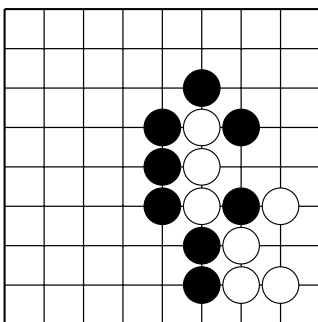
№32



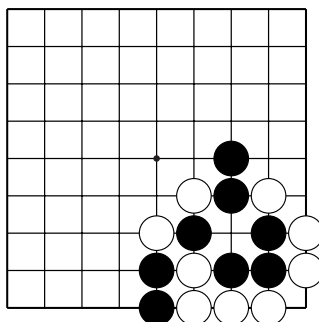
№33



№34



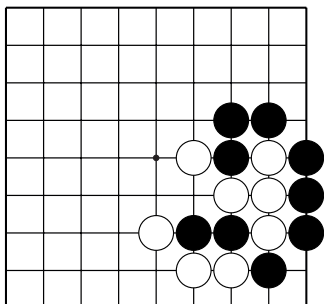
№35



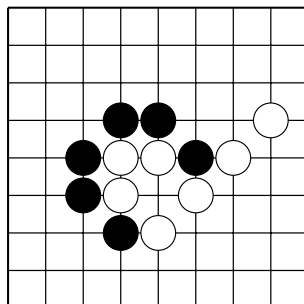
№36

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

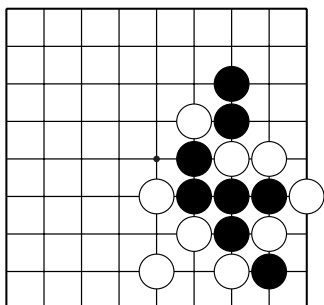
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



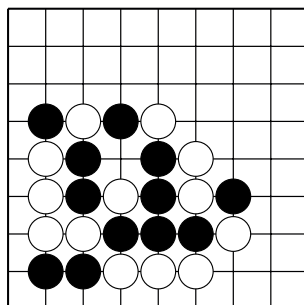
№37



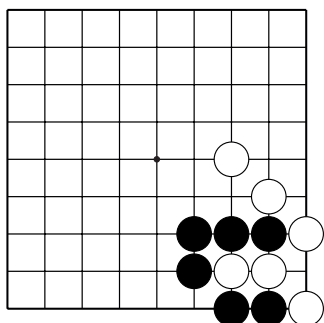
№38



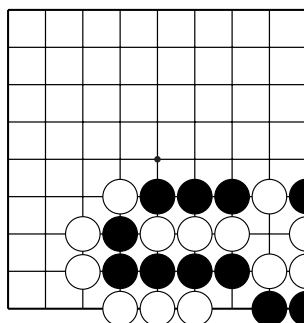
№39



№40



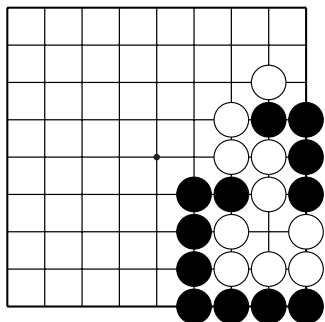
№41



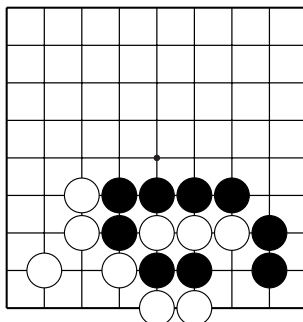
№42

Тема №4. Контратари (обоюдное атари).

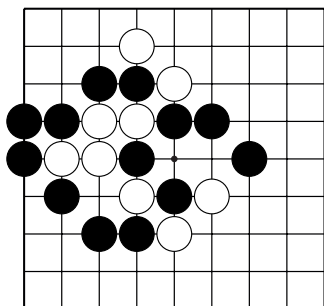
В каждой задаче покажите лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).



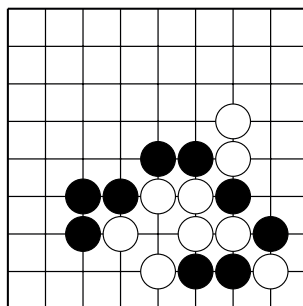
№43



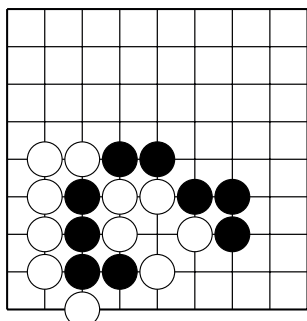
№44



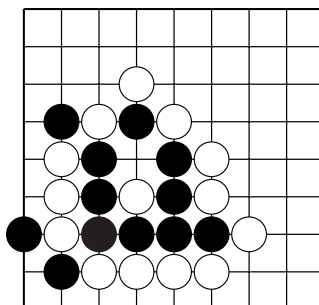
№45



№46



№47



№48

## Как повышать силу игры?



Решение задач – один из способов повышения мастерства, но без игровой практики ваши знания будут не востребованы. Поэтому нужно играть, играть и играть!

С друзьями, с компьютером, в Интернете, принимать участие в турнирах.

Не расстраиваться от поражений – воспринимать поражения как ещё одну задачку, которую вы не решили, но обязательно решите в следующий раз.

### **Что вы уже должны знать:**

- игра на равных начинается на пустом игровом поле;
- всё поле игровое.
- играющий чёрными ставит на один из игровых пунктов камень (игровые пункты образуют пересечения вертикальных и горизонтальных линий), затем, играющий белыми ставит свой камень (ходы делаются по очереди);
  - камни не передвигаются;
  - камень или группу камней можно захватить («срубить»), закрыв все дамэ.
  - камни, у которых нет дамэ, немедленно убирают с доски!
  - термины: дамэ и атари.

### **Что нужно узнать:**

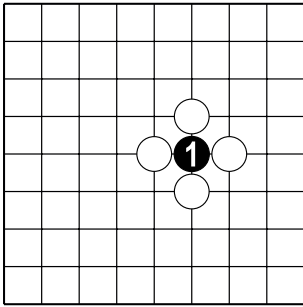
- запрещаются самоубийственные ходы и повторение позиции (правило ко);
- выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.



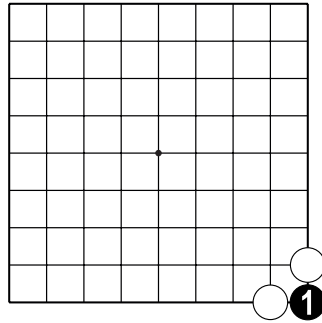
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

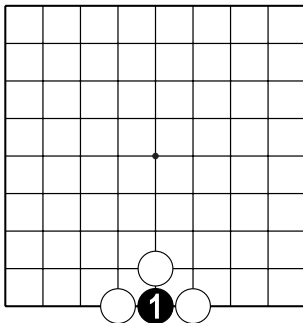
Разрешён ли чёрным ход 1? Да или нет?



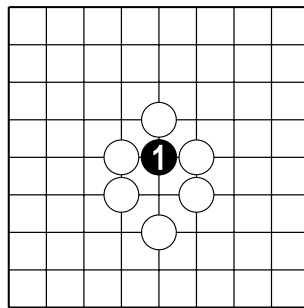
№1 ( )



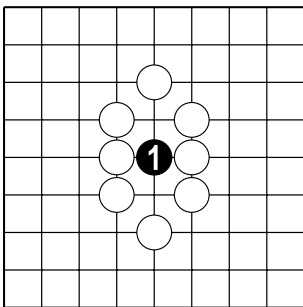
№2 ( )



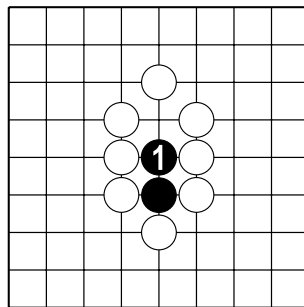
№3 ( )



№4 ( )



№5 ( )



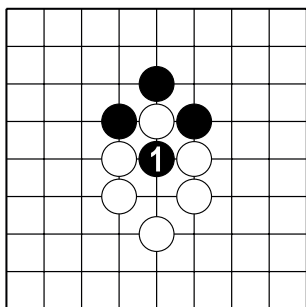
№6 ( )



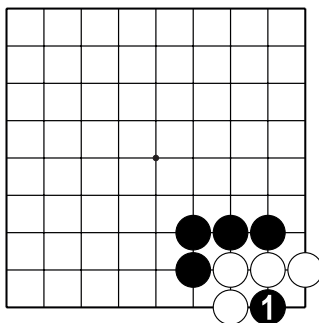
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

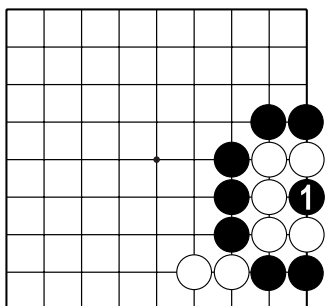
Разрешён ли чёрным ход 1? Да или нет?



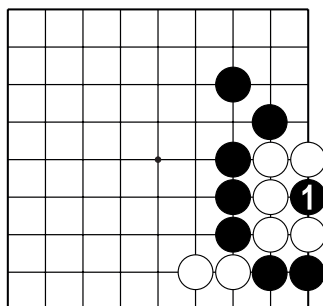
№7 ( )



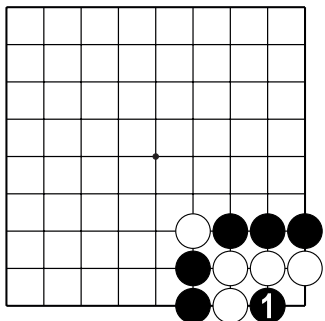
№8 ( )



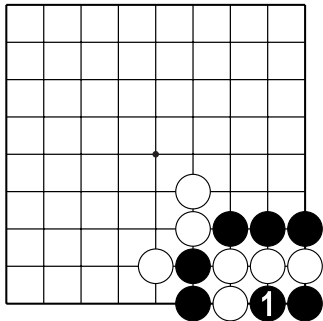
№9 ( )



№10 ( )



№11 ( )

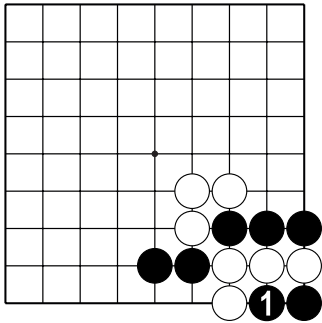


№12 ( )

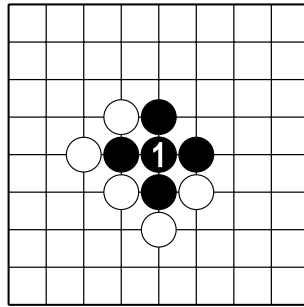
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

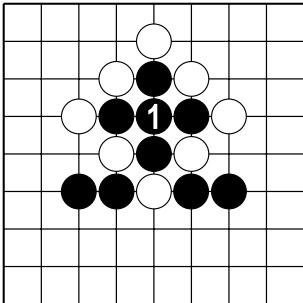
Разрешён ли чёрным ход 1? Да или нет?



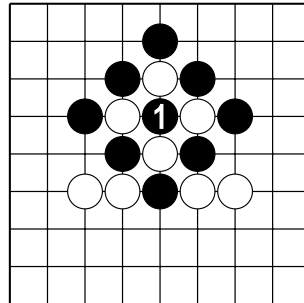
№13 ( )



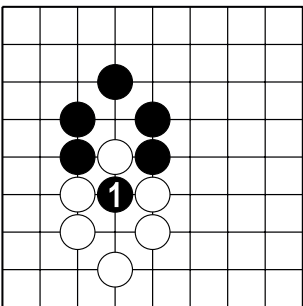
№14 ( )



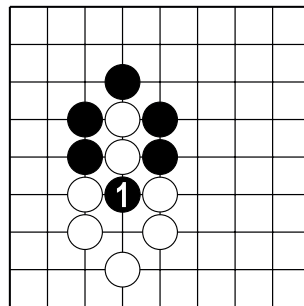
№15 ( )



№16 ( )



№17 ( )

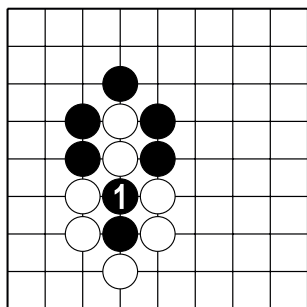


№18 ( )

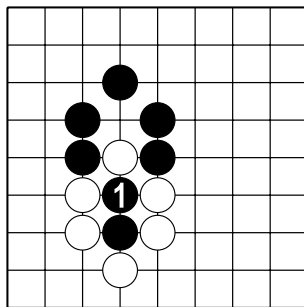
Тема №5. Запрещённые ходы.

§1. Самоубийственные ходы запрещены!

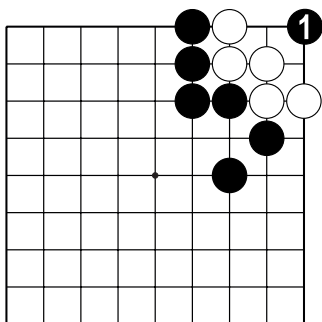
Разрешён ли чёрным ход 1? Да или нет?



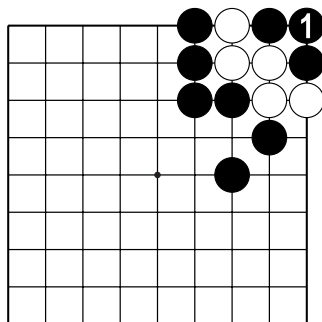
№19 ( )



№20 ( )



№21 ( )



№22 ( )

**Обращайте внимание на всю позицию!**

**Изменение положение одного камня может сделать ход запрещённым и наоборот.**



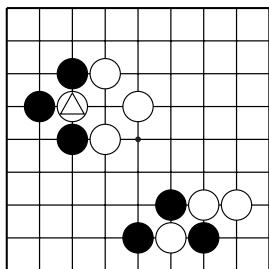
## Тема №5. Запрещённые ходы.


### §2. Повторение позиции запрещено!

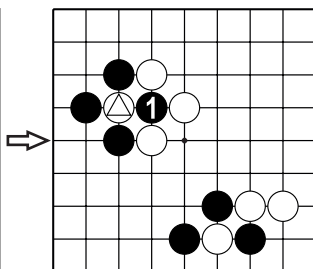



Запрещается ставить камень в пункт, где только что был захвачен один камень (Правило ко).

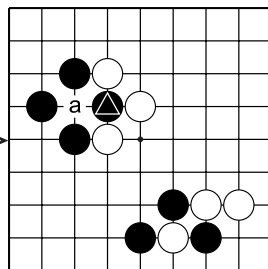
Данное правило исключает бесконечное повторение позиции.




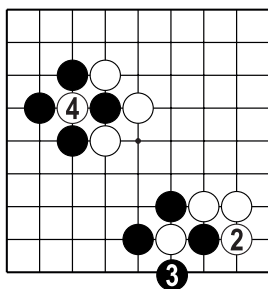
Д.1. У камня  одно дамэ...



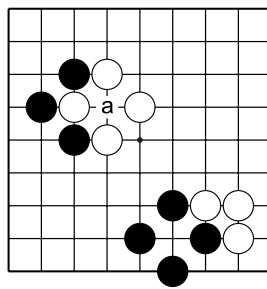
Д.2. Ходом 1 чёрные имеют право захватить камень ...



Д.3. Теперь у камня  одно дамэ, но белым в пункт “а” играть **запрещено**, т.к. позиция повторится...



Д.4. Белые должны сыграть в другом месте, например, 2. Если чёрные ответят 3, то белые могут захватить камень 4 ходом, т.к. позиция на доске в целом изменится...



Д.5. Чёрные следующим ходом не могут играть в “а”, т.к. позиция повторится. Чёрные должны сделать ход в другой пункт.

**Позиция ко действительна, когда вы захватываете ОДИН камень противника, и он может захватить только ОДИН камень в этом же пункте.**

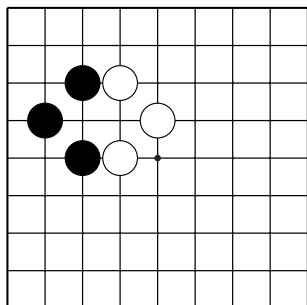


Тема №5. Запрещённые ходы.

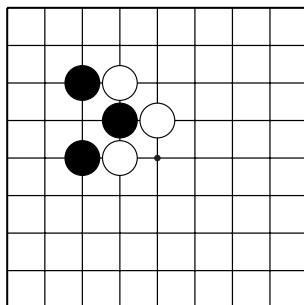
§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Создайте ситуацию захвата одного камня “через ход”.

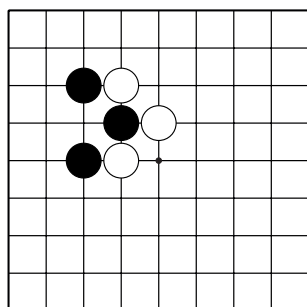
Укажите один ход.



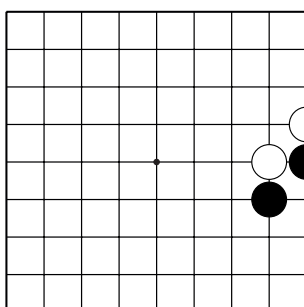
№1



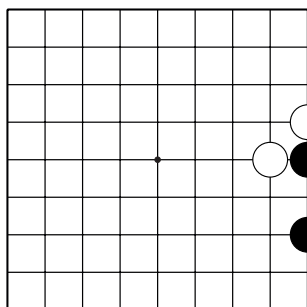
№2



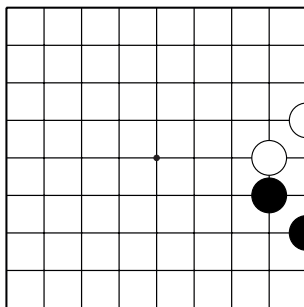
№3



№4



№5



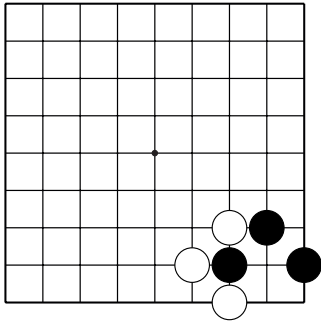
№6

Тема №5. Запрещённые ходы.

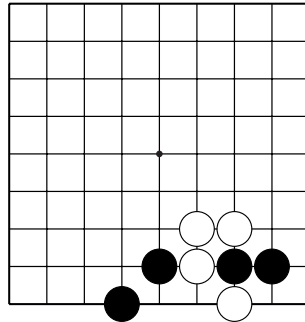
§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

Создайте ситуацию захвата одного камня “через ход”.

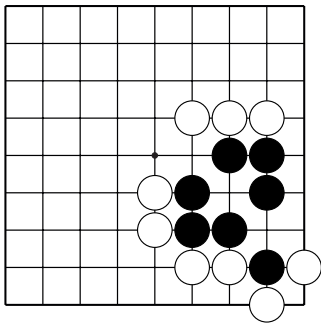
Укажите один ход.



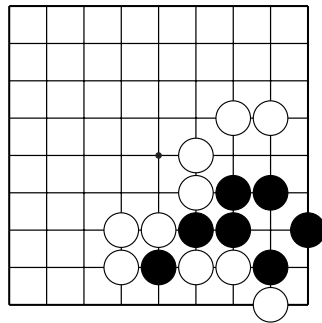
№7



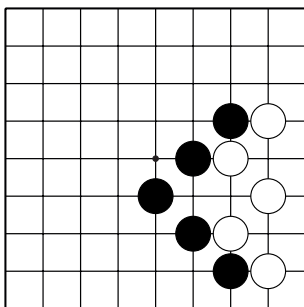
№8



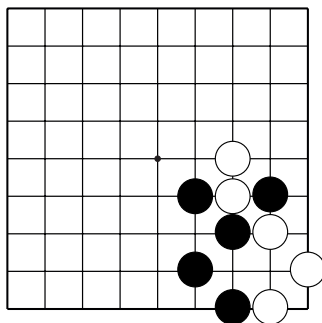
№9



№10



№11

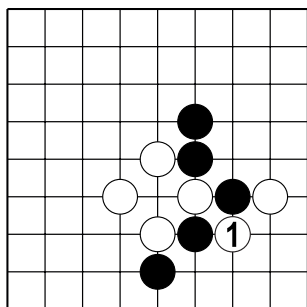


№12

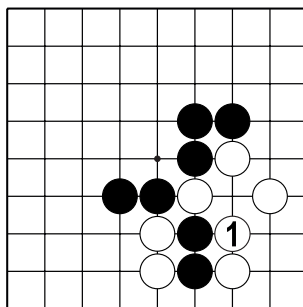
Тема №5. Запрещённые ходы.

§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

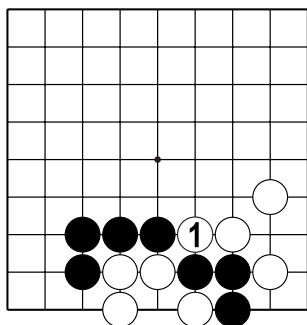
Как чёрным ответить на ход белых 1?



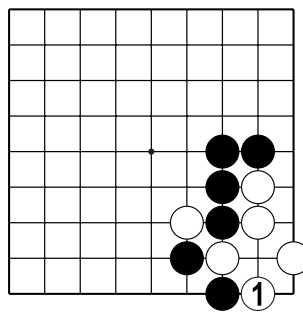
№13



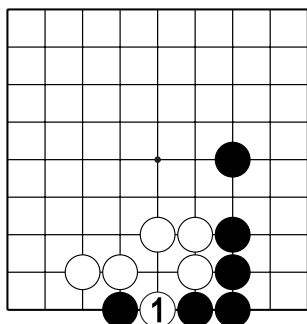
№14



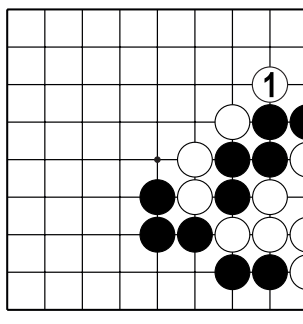
№15



№16



№17

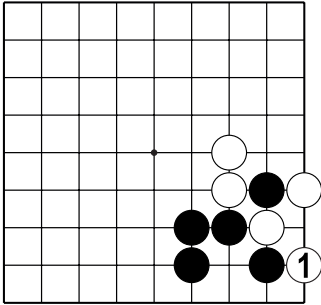


№18

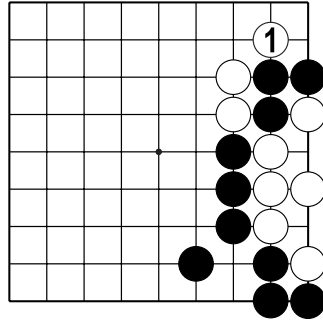
Тема №5. Запрещённые ходы.

§2. Повторение позиции запрещено! Правило ко.

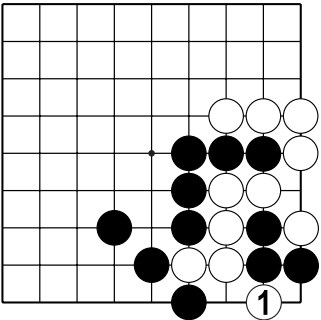
Как чёрным ответить на ход белых 1?



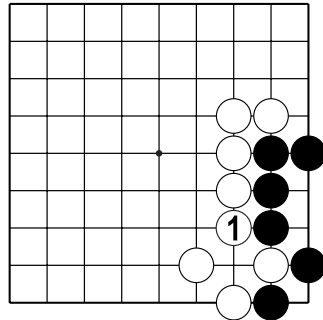
№19



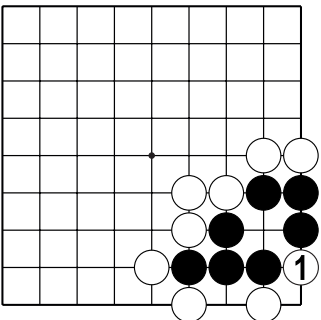
№20



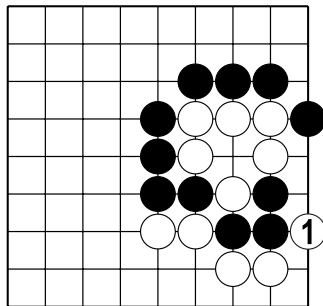
№21



№22



№23

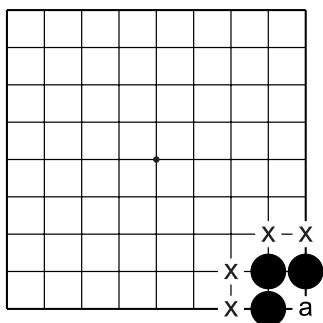


№24

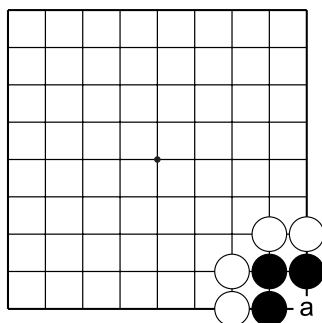


## Тема №6. Жизнь и смерть групп.

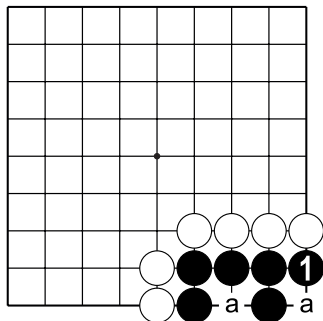
Важный принцип защиты камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы.



Д.1. Пункт “а” называется “глазом”. Если хотя бы один из пунктов “х” открыт, в “а” белым играть запрещено.

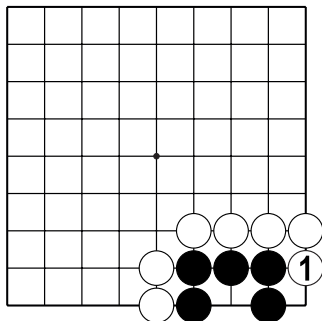


Д.2. Если пункты “х” на Д.1 будут заняты камнями белых (как здесь), то белые могут сыграть в “а” и захватить три чёрных камня.



Д.3. Ходом 1 чёрные строят два “глаза”. Ходы в пункты “а” запрещены белым. Чёрным в эти пункты играть НЕ нужно.

**Группа чёрных становится “живой”.**



Д.4. Если белые сыграют в пункт 1, то вся чёрная группа становится “пленной” или “мёртвой”, т.к. у неё будет только один “глаз”.

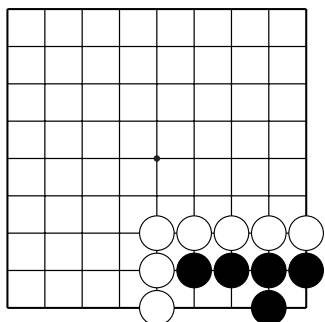
**Группу, у которой есть (или которая может построить), как минимум, “два глаза” захватить невозможно!**



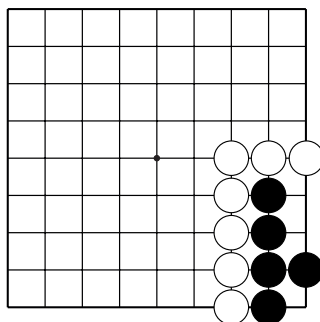
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Постройте второй “глаз”.

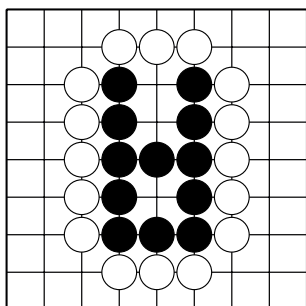
Укажите один ход.



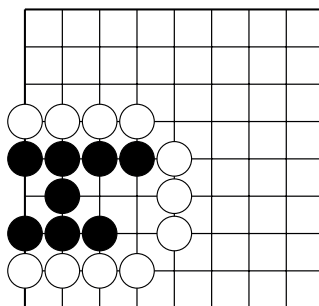
№1



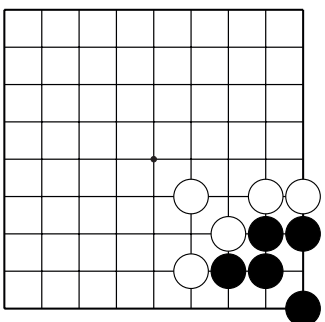
№2



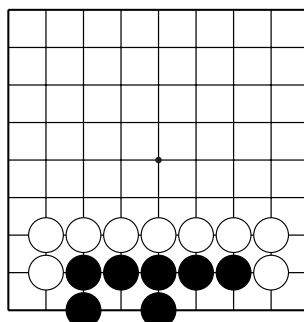
№3



№4

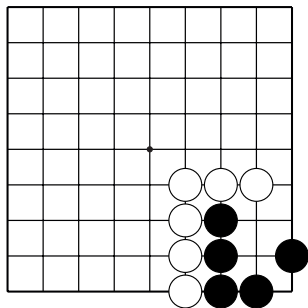


№5

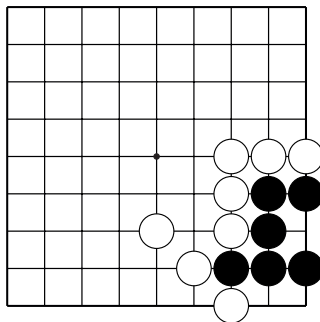


№6

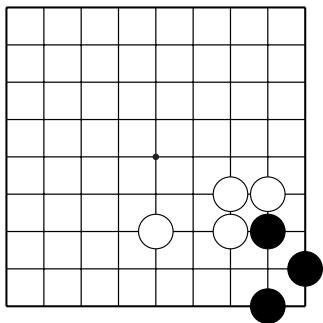
Тема №6. Жизнь и смерть групп.  
 Ход чёрных. Постройте второй “глаз”.  
 Укажите один ход.



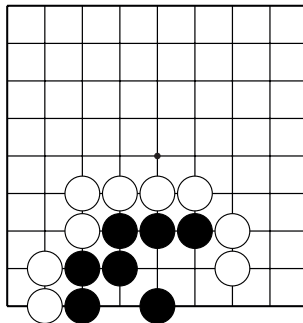
№7



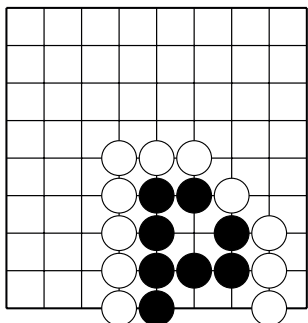
№8



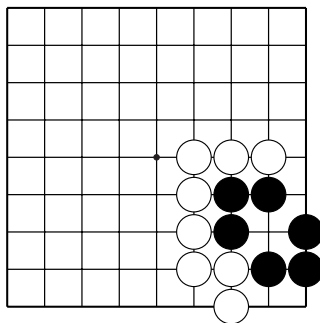
№9



№10

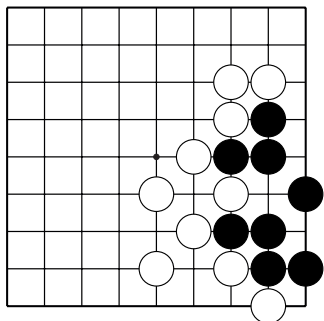


№11

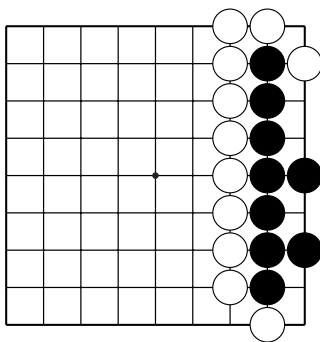


№12

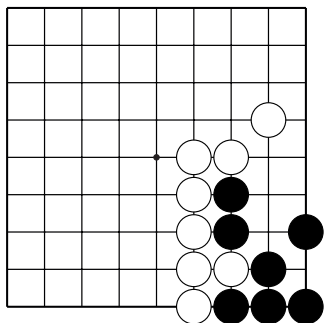
Тема №6. Жизнь и смерть групп.  
 Ход чёрных. Постройте второй “глаз”.  
 Укажите один ход.



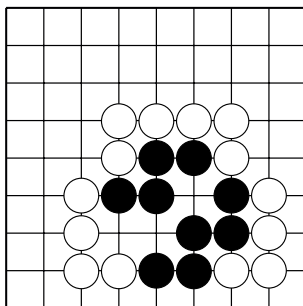
№13



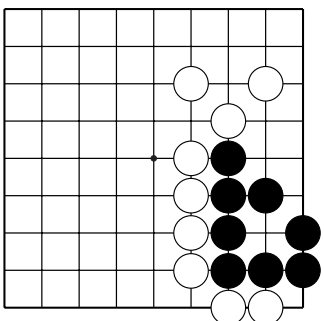
№14



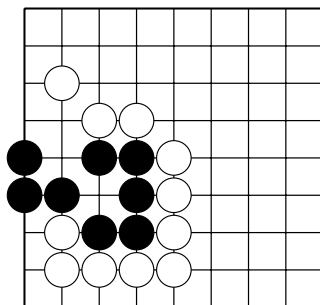
№15



№16



№17

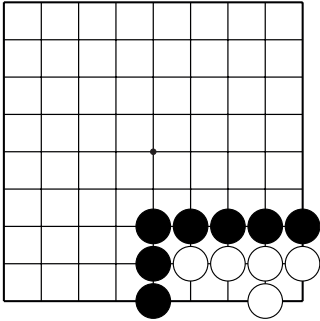


№18

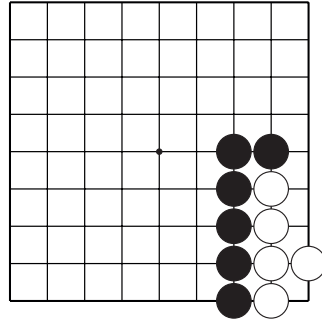
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Не дайте белым построить второй “глаз”.

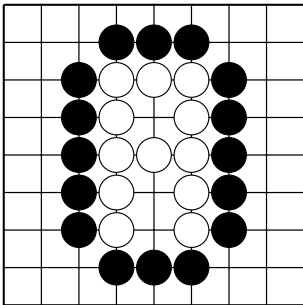
Укажите один ход.



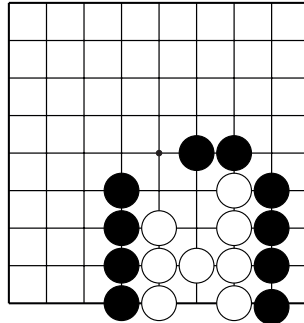
№19



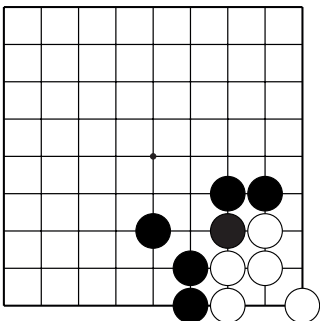
№20



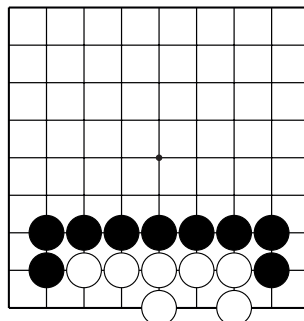
№21



№22



№23

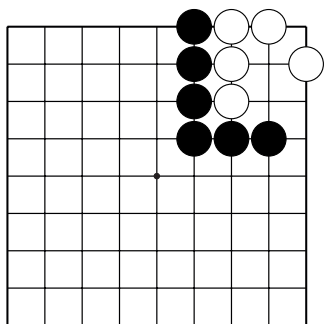


№24

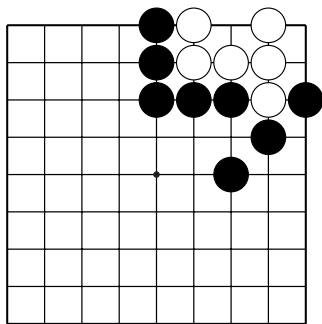
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Не дайте белым построить второй “глаз”.

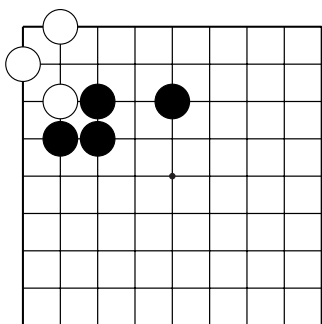
Укажите один ход.



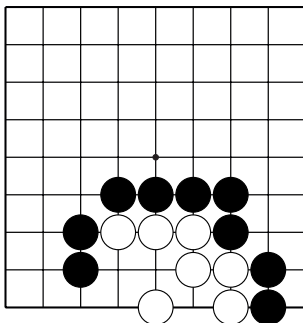
№25



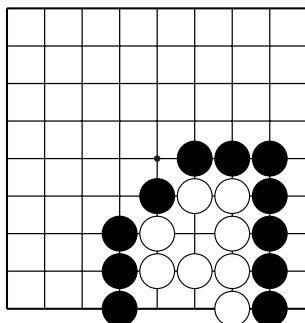
№26



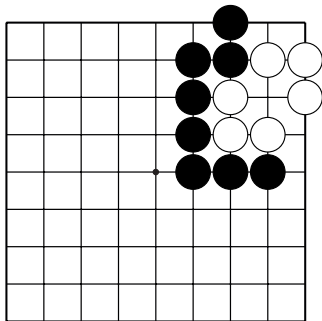
№27



№28



№29

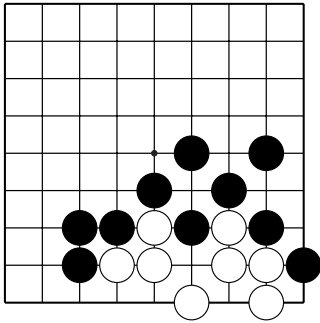


№30

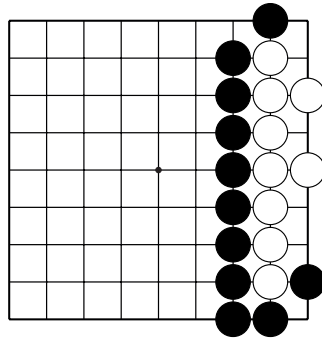
Тема №6. Жизнь и смерть групп.

Ход чёрных. Не дайте белым построить второй “глаз”.

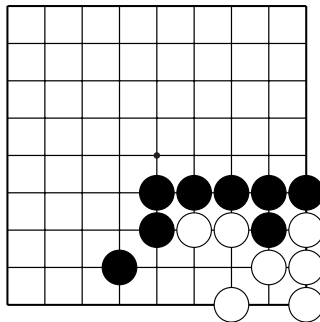
Укажите один ход.



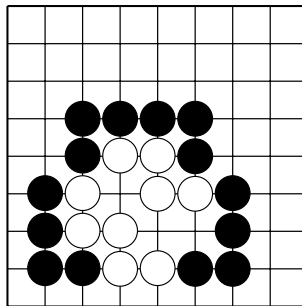
№31



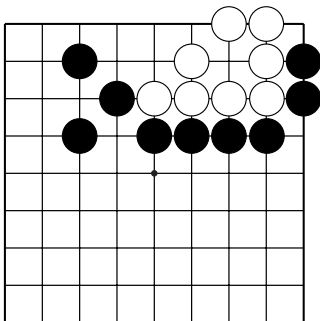
№32



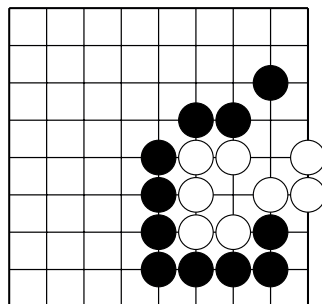
№33



№34



№35



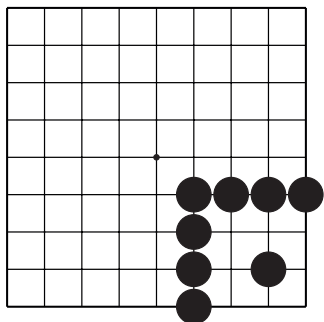
№36

## Тема №7. Территория.

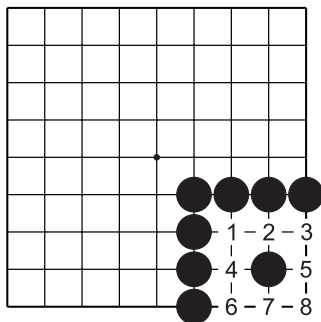
Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.



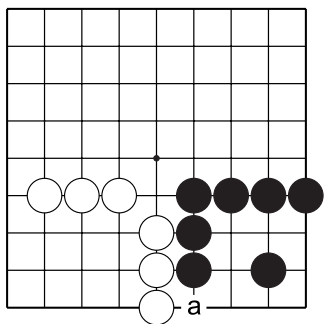
**Территория** – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета.



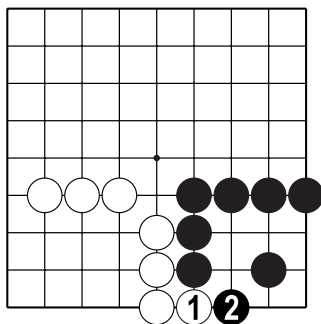
Д.1. Чёрные окружили часть игрового поля в правом нижнем углу. Сколько очков получили чёрные?



Д.2. Каждое пересечение внутри группы чёрных приносит одно очко, то есть чёрные окружили восемь очков.



Д.3. Чёрные после хода в “а” окружают восемь очков. Если в “а” первыми сыграют белые...



Д.4. ...чёрным нужно ответить ч.2, чтобы защитить территорию и у них останется семь очков.

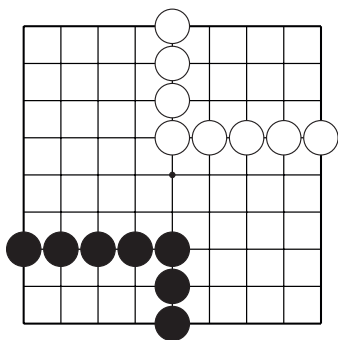
**Чтобы получить территорию, нужно укреплять границы и защищаться от вторжений противника.**



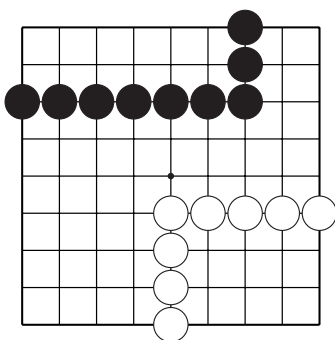


Тема №7. Территория.

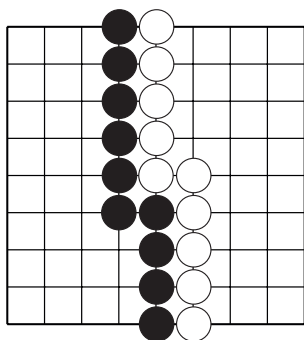
Сколько очков окружили чёрные и белые?



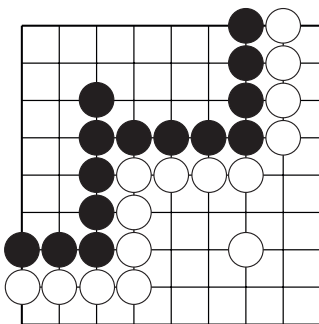
№1



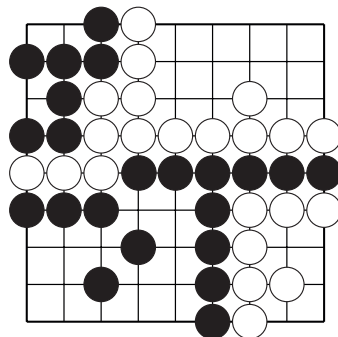
№2



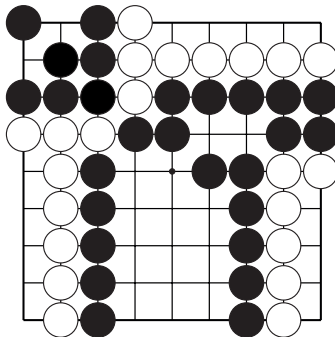
№3



№4



№5

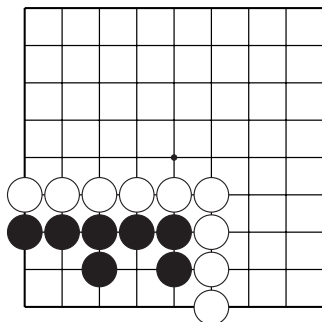


№6

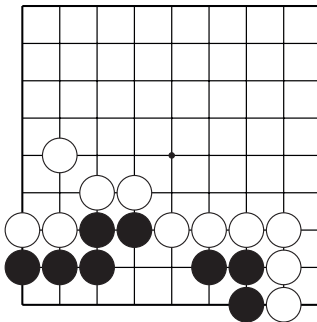
Тема №7. Территория. Ход чёрных.

1. Какой пункт нужно занять, чтобы защитить территорию?

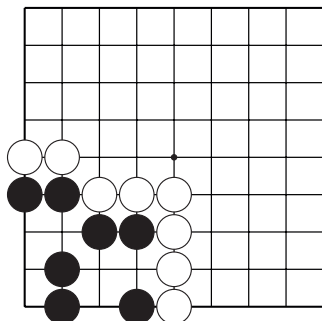
2. Сколько очков будет у чёрных?



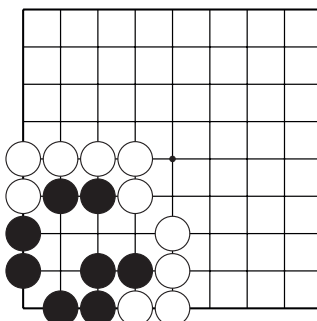
№7



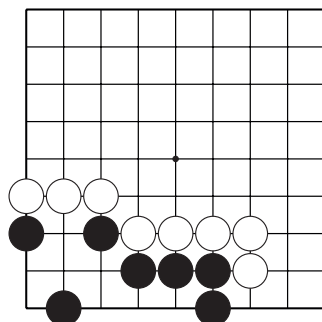
№8



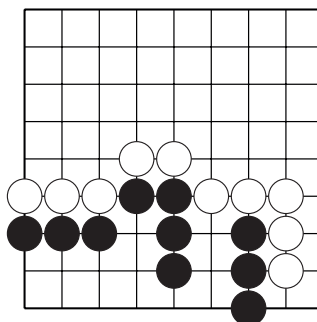
№9



№10



№11

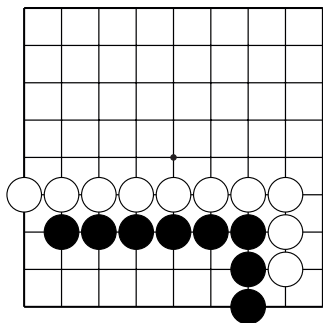


№12

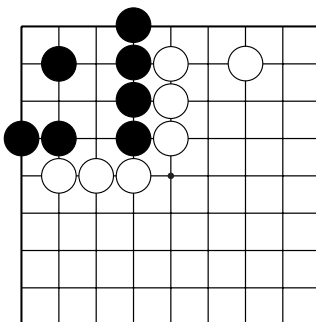
Тема №7. Территория. Ход чёрных.

1. Какой пункт нужно занять, чтобы защитить территорию?

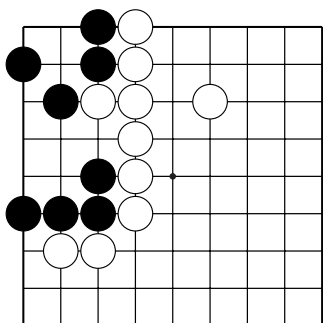
2. Сколько очков будет у чёрных?



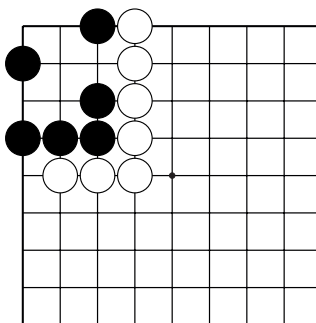
№13



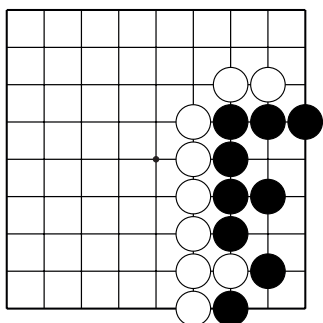
№14



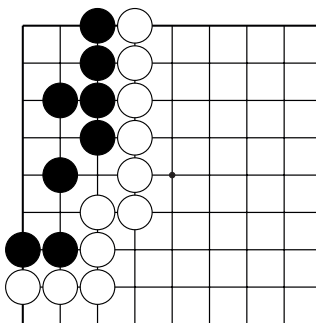
№15



№16



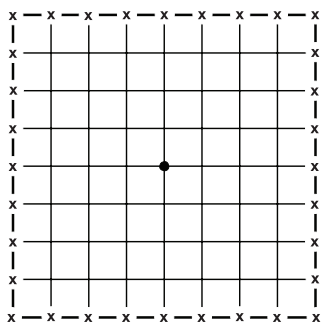
№17



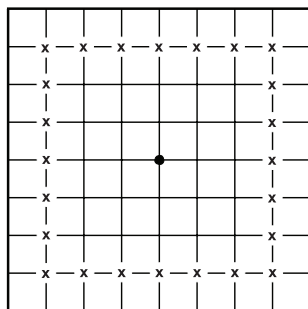
№18

## Тема №8. Начальные ходы.

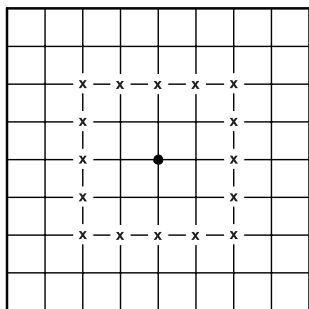
Рассмотрим характеристики линий, на которые ставятся камни.



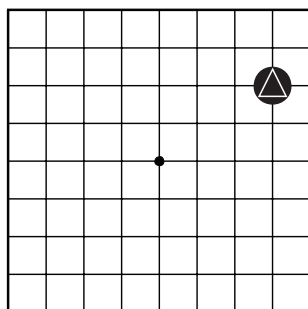
Д.1. Первая линия – “линия смерти”. Камни на первой линии легко захватываются.



Д.2. Вторая линия – “линия поражения”. Камни на второй линии окружают мало территории.



Д.3. Третья линия – “линия территории”. Камни на третьей линии могут построить надёжную территорию.



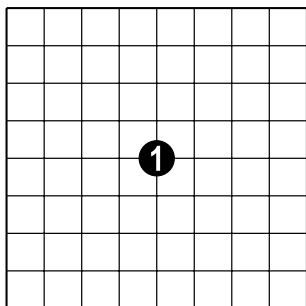
Д.4. “Высота” определяется от ближайшей первой линии, камень ♀ принадлежит второй линии.

**Камни в начале партии нужно ставить НЕ ниже третьей линии.**

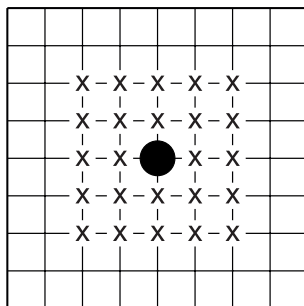


Тема №8. Начальные ходы.

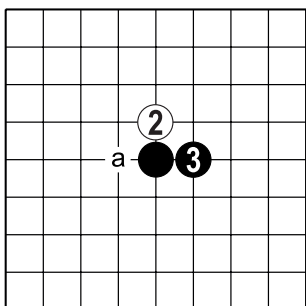
Первый ход в игре на равных делают чёрные. В зависимости от второго хода белых, чёрные выбирают свой ответ.



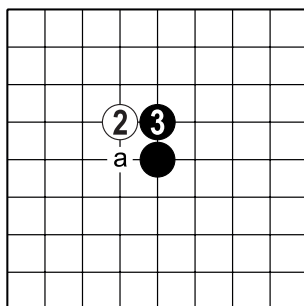
Д.1. На игровом поле 9x9 обычно первый ход чёрные делают в центр.



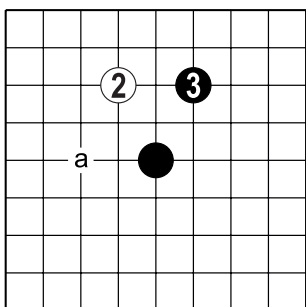
Д.2. Второй ход белые делают не ниже третьей линии, в один из пунктов “X”.



Д.3. Если белые “прилипают” 2 ходом, то чёрным проще всего удлиниться 3 или “а”.



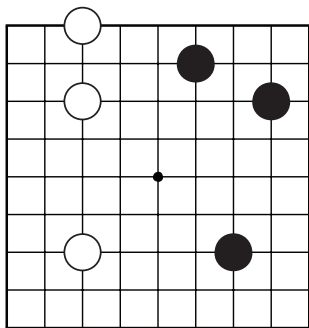
Д.4. Если белые играют по диагонали от камня чёрных, то чёрным тоже лучше удлиниться 3 или “а”.



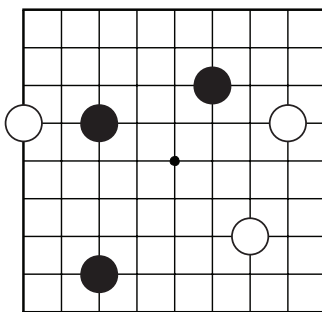
Д.5. Если белые играют через пункт от камня чёрных, то чёрные могут прыгнуть от своего камня, например, 3 или “а”.

Тема №8. Начальные ходы.

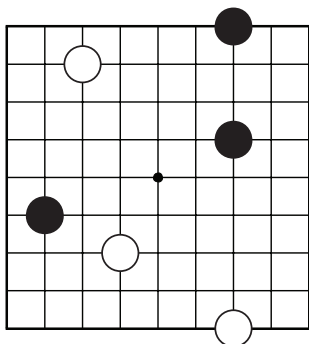
Отметьте камни, которые стоят на первой линии.



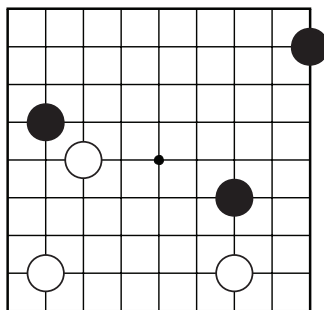
№1



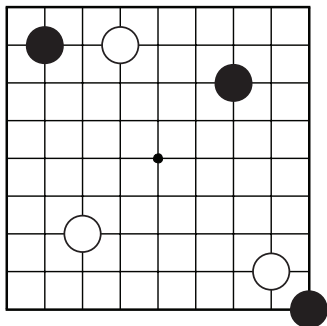
№2



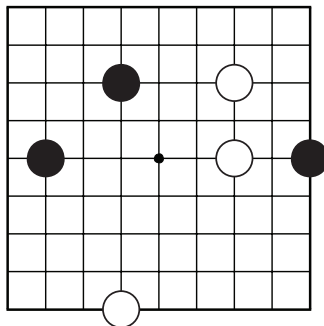
№3



№4



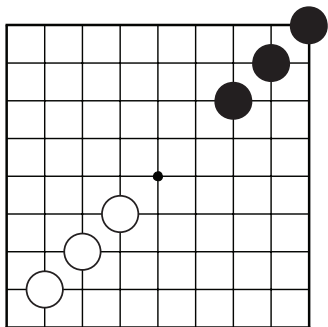
№5



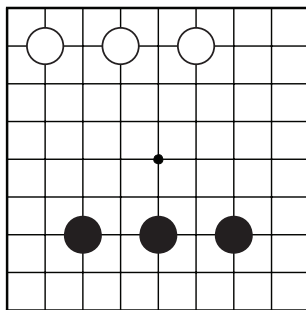
№6

Тема №8. Начальные ходы.

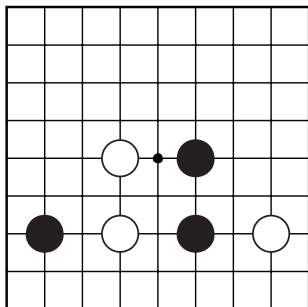
Отметьте камни, которые стоят на второй линии.



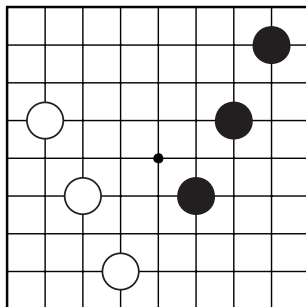
№7



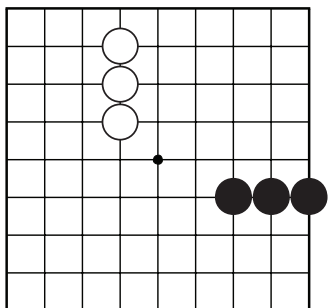
№8



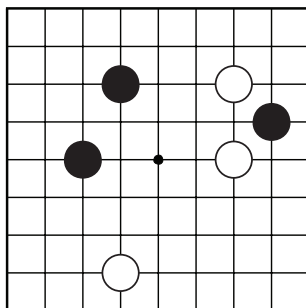
№9



№10



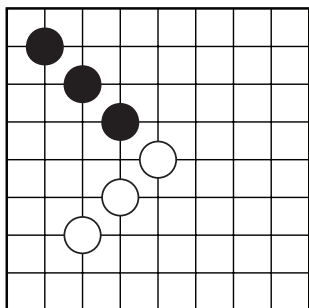
№11



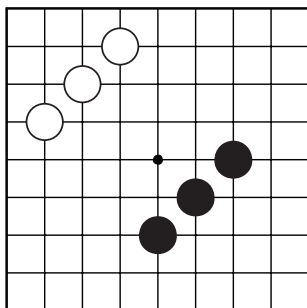
№12

Тема №8. Начальные ходы.

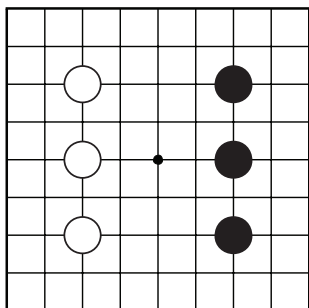
Отметьте камни, которые стоят на третьей линии.



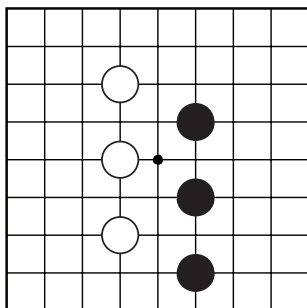
№13



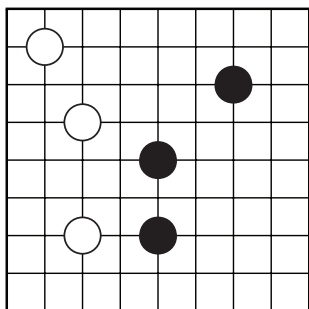
№14



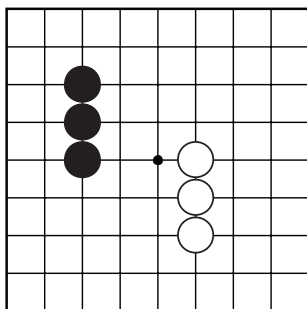
№15



№16



№17



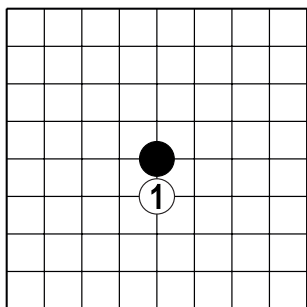
№18



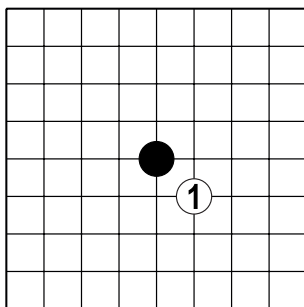
Тема №8. Начальные ходы.

Как продолжить чёрным после хода б.1?

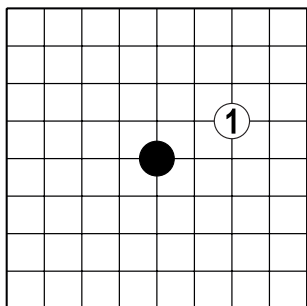
Возможно несколько правильных ответов.



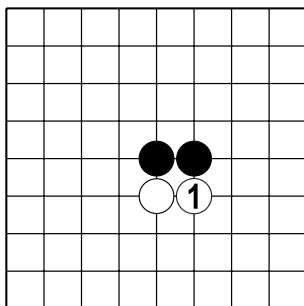
№19



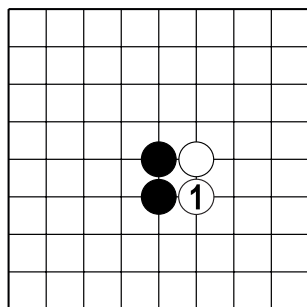
№20



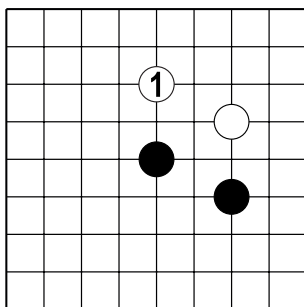
№21



№22



№23



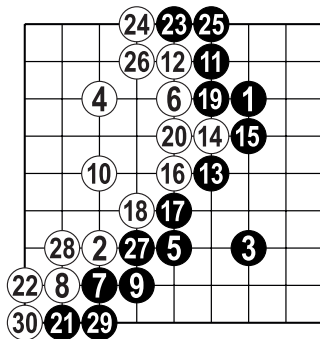
№24

## Завершение партии

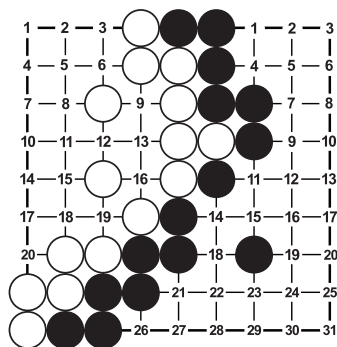
Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории. Если с захватом камней у начинающих не возникает проблем, то для понимания, что такое территория, нужен опыт.



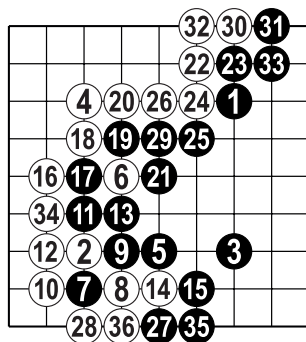
Д.1. Чёрные и белые поставили по 15 камней. На правой стороне образовалась зона свободных пересечений окружённая чёрными камнями, на левой стороне – зона, которую окружили белые. Такие зоны, которые окружены камнями одного цвета и, в которых противник не может построить живую группу, называются “территорией”.

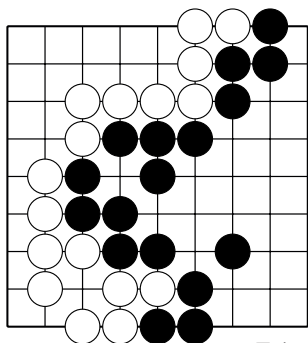


Д.2. Каждое пересечение внутри территории приносит одно очко. В данном случае чёрные окружили 31 пересечение, белые – 20 пересечений. То есть чёрные выиграли 11 очков. В этой партии не было захвачено ни одного камня. Что же делать с теми камнями, которые в процессе игры были захвачены?

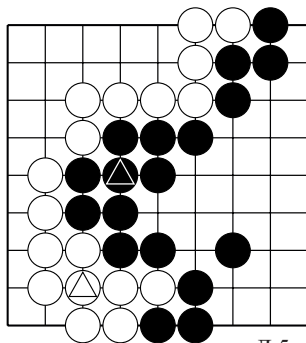


Д.3. Игра закончилась после 36 хода белых. Во время игры были захвачены два камня. Один камень захватили чёрные (камень б.6) и один камень захватили белые (ч.7). После того как игра остановилась (игра останавливается после того как игроки последовательно пропустили свой ход, сказали «пас»), захваченные камни выставляются на территорию того же цвета. То есть чёрный камень выставляется на территорию чёрных, белый камень – на территорию белых.





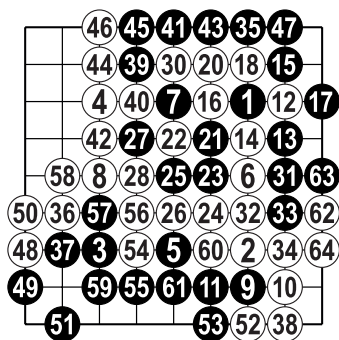
Д.4



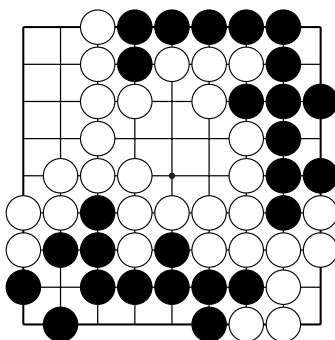
Д.5

Д.4. Позиция после двух последовательных пасов.

Д.5. Захваченные камни (⊙ и ⊚) выставляются на территорию такого же цвета. После выставления пленников, производится подсчёт очков. У чёрных – 25 очков территории, у белых – 20 очков.



Д.6 (19 = 12, 29 = 22)

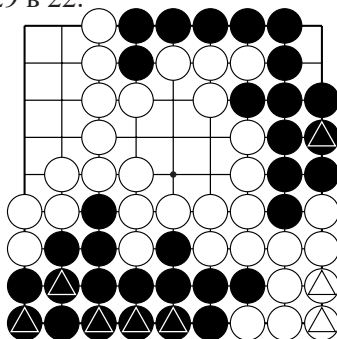


Д.7

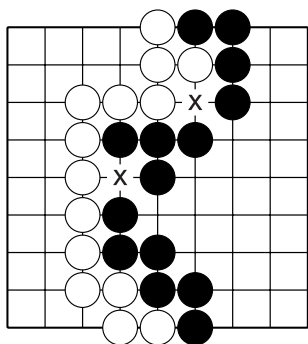
Д.6. Чёрные захватили два белых камня, белые – шесть чёрных камней. Вы не найдёте ходы 19 и 29 на диаграмме, но под диаграммой дана ссылка, что 19 ход был сделан в 12, а 29 в 22.

Д.7. Позиция после двух пасов.

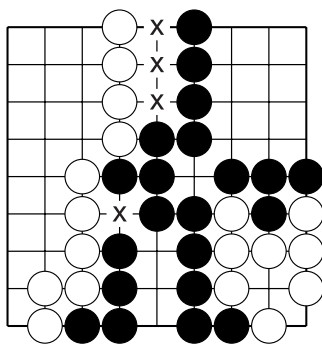
Д.8. Захваченные во время игры камни (отмечены треугольником) возвращаются на игровое поле, и подсчитывается количество оставшейся территории. У чёрных – 2 очка, у белых – 15 очков.



Д.8



Д.9



Д.10

Д.9. Нейтральные пункты.

Очень часто остаются пункты на границе территорий, которые никому не приносят очков. Например, пункты “х”. Такие пункты называются “нейтральными”. Они закрываются по очереди перед тем как снять пленников.

Д.10. В этой позиции четыре нейтральных пункта.

**Спорные позиции доигрываются!**

### Последовательность завершения партии:

1) игрок пропускает свой ход (говорит “пас”), если уверен, что всё игровое поле разыграно, и следующие ходы бессмысленны или (что ещё хуже) убыточны. Если противник также пропускает ход, то игра останавливается;

2) определяется статус групп;

3) заполняются нейтральные пункты;

4) удаляются пленные камни;

5) пленные камни выставляются на территорию того же цвета;

6) определяется разница между суммой очков чёрных и белых.

7) выигрывает тот, кто набрал больше очков.

Игра закончена.

Начинающие часто ошибаются в выборе момента прекращения игры. Не спешите! Нужно сыграть не один десяток партий, чтобы уверенно закончить партию.

### Коми

В игре на равных начинают чёрные. За это право первого хода чёрные отдают компенсацию: на доске 9x9 – 0,5 очка, на доске 13x13 – 3,5 очка, на доске 19x19 – 6,5 очков.