

**ОТАКЭ ХИДЕО, 9 дан**



## **Десять заповедей Го**

Перевод с англ. и редакция  
Шикшина В.Д.

Казань 2000

## *Оглавление*

### Введение

1. Чересчур стремящийся к победе не победит .....1
2. Если вторгся в сферу влияния противника, будь  
снисходительнее .....2
3. Прежде чем атаковать, оглянись на самого себя .....6
4. Отдав камень, борись дальше .....8
5. Отдай малое, возьми большое .....10
6. Если грозит опасность, не задумываясь, отдавай.....13
7. Воздержись, не разбрасывайся .....15
8. Когда противник атакует, непременно отвечай.....18
9. Если противник укрепился, укрепись и сам.....20
- 10.Если безнадежно изолирован, избери мирный путь.....23

## **Введение**

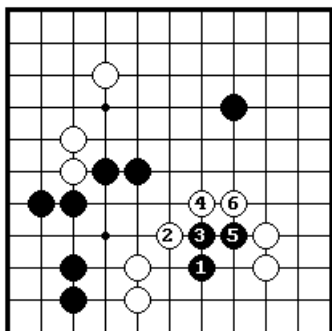
Считается, что "Десять заповедей Го" разработал китайский чиновник высшего ранга эпохи Го Осэкинин. Предания, передающие суть Го, которые Осэкинин получил от старой женщины - мастера Го, того времени, освящены веками и знамениты.

Сюсаку Хонинбо превратил "Десять заповедей Го" в свое жизненное правило и продиктовал их игроку Го по имени Хиросаку Иситами. Они украсили начало сборника игры в Го "Когёкуёин" мастера Сюсаку, вышедшего в тридцатом году Мейдзин (1897). Это явилось причиной того, почему "Десять заповедей Го" стали связывать с именем Сэсаку.

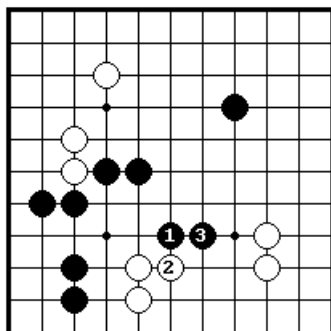
Отакэ Хидео

## 1. *Чрезсчур стремящийся к победе не победит*

Чрезмерные домогательства, претенциозные и жадные ходы приводят к потере баланса на доске и проигрышу партии. Наверное, это не требует объяснений. У читателя, по-видимому, немало собственного опыта, когда он из-за чрезмерного захвата территории подвергался контратаке, а также терял большую группу из-за того, что вытягивал окруженные противником камни. Это объясняется тем, что мысль переконцентрирована на одном направлении. Если баланс всей доски в целом будет всегда в центре внимания, то не станет ни претенциозных, ни бесполезных, ни жадных ходов. Нужно мысленно охватить всю доску в целом.



Диа. 1



Диа. 2

Диа.1 Черные ходом 1 пытаются разрушить белую территорию. Однако, это жадный ход, который не учитывает всю доску в целом.

Диа. 2 С учетом сильной позиции белых лучше нападать сверху, делая белую позицию переконцентрированной.

Схема 1. Например, при игре с гандикапом белые ходом 1 вторглись в самом начале партии. По правде говоря, это наводит на мысль о чрезмерном нетерпении белых. Малодушный игрок, думающий

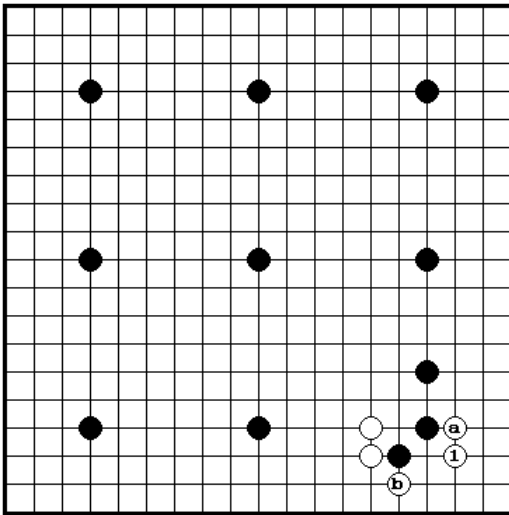


Схема 1

только лишь о территории в углах, сделает "оси" (блокирование) ходом черных в пункт "а" и тем самым позволит белым сделать "ханэ" (ход на голову) в пункт "в". Таким образом, мы видим, как бесполезный ход находит отклик, и к чему приводит потеря здравого смысла.

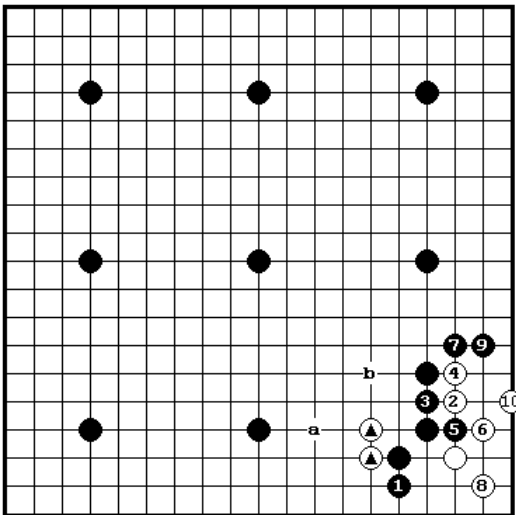


Схема 2

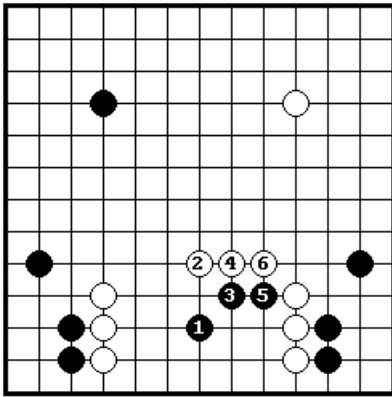
Схема 2 Сейчас самое важное будущее- двух камней @, поэтому проблемой угла в настоящий момент можно пренебречь. Сначала сделаем сильный ход - "сагари" (опускание) 1. И не важно, что при этом камне белым удастся занять угол ходом 10.

Если после этого черные займут важные пункты "а" в центре или "b", то за ними будет неоспоримая победа. Ход, превращающий претензии белых в пустые претензии, - "сагари" 1.

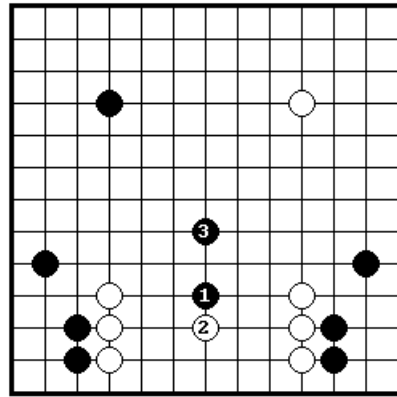
Необоснованная претенциозность, приносящая положительный результат, в случае ошибки противника говорит о том, что правильная дорога еще не найдена.

**2. Если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее.**

Избегай острой борьбы в сфере влияния противника, играй высоко.



Диа. 3



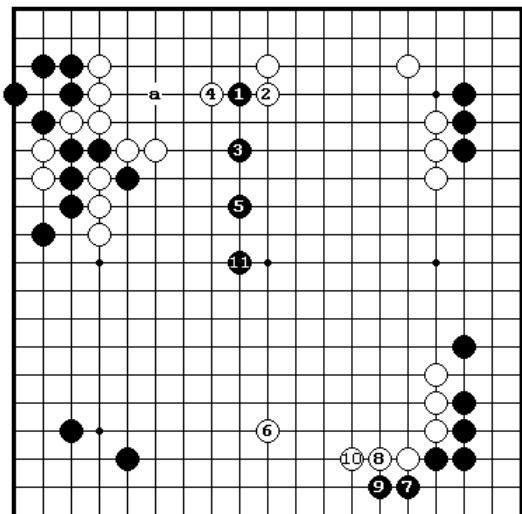
Диа. 4

Диа. 3 Черные глубоко вторглись ходом 1. Белые имеют сильные позиции слева и справа, поэтому они накрыли черных сверху, сыграв "боси" (накрывание) 1. Черные нарушили данную заповедь, за что и поплатились после белого 6

Диа. 4 Черные избегают острой борьбы, сыграв высоко ходом 1. Они лишь уменьшили территорию белых в "сенте и легко убегают в центр ходом 3.

Схема 3. Обратимся к следующей схеме. Черными играет мастер 9 дана Минору Китани.

В верхней части доски преимущественное положение у белых, однако, черные ходом 1 намериваются лишить их этого. Может показаться, что черные зашли слишком далеко,



но так как у белых есть слабое место пункт "а", черные ходом 3 играют "тоби" (прыжок). На охват белыми 4 черные ходом 5 опять делают 'тоби'. Следуя заповеди *"если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее"*, черные просто убегают в центр.

Схема 3

Раз так, то белые ходом 6 занимают крупное пространство внизу доски. Нечего и говорить, что белые присматриваются издали, к сделавшему "тоби" черному камню 5. Поэтому черные, сыграв 7 и 9, делают "тоби" 11. Преимущество белых испаряется ходом 11, и сами белые попадают под атаку.

Легкость и мягкость, продемонстрированная черными на схеме 3 - наглядный пример использования вышеупомянутой заповеди. Казалось, что все делается слишком мягко, но в конечном счете это не так.

Собственно говоря, в Го, если у тебя получилась территория, то у противника создается влияние. Если ты взял территории в 20 очков, то и у противника должно появиться 20 очков. Вопрос состоит в том, что делать с этими 20-ю очками территории противника. Хорошо, если сыграешь так, что эти 20 очков территории противника сократишь. Поскольку у тебя с самого начала территория в 20 очков, то этого вполне достаточно и подсчет будет удовлетворительный.

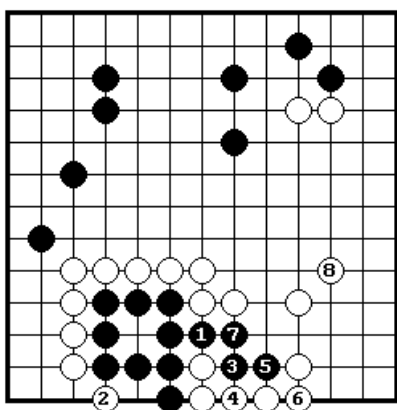
И все же, происходит так, что жадничая, хочется

забрать все 20 очков территории противника. Это типичный пример невоздержания. В Го же, наоборот - поскольку ход за ходом происходит взаимный обмен, то если ты взял 10 очков, отдай и противнику 10 очков. Я думаю, что если играть с таким настроем, то Го приобретет могущество и красоту.

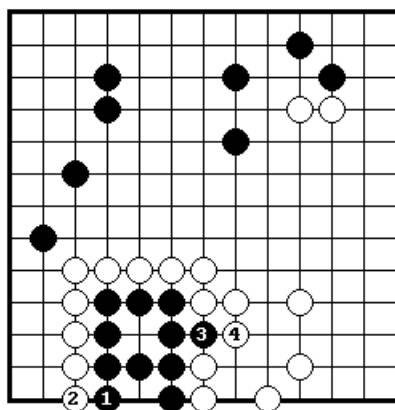
### 3. *Прежде, чем атаковать, оглянись на самого себя.*

Если твои камни слабые, а ты атакуешь, то обязательно навлечешь на себя беду. Наобум не нападай, сначала убедись в своей безопасности, потом уже действуй.

Думаю, что эта заповедь легко воспринимаема. Я думаю, что вы убедились в этом на собственном опыте. Приятно, конечно, атаковать со звоном, но при этом незаметно подрывается собственная позиция.



Диа. 5



Диа.б

Диа. 5 Черные ходом 1 пытаются атаковать белых. Однако, они сами слабые, так как не имеют двух глаз. В результате после хода белых 8, черные умирают.



Диа.б Прежде, чем атаковать защитись. Поэтому черный 1 правильный ход.

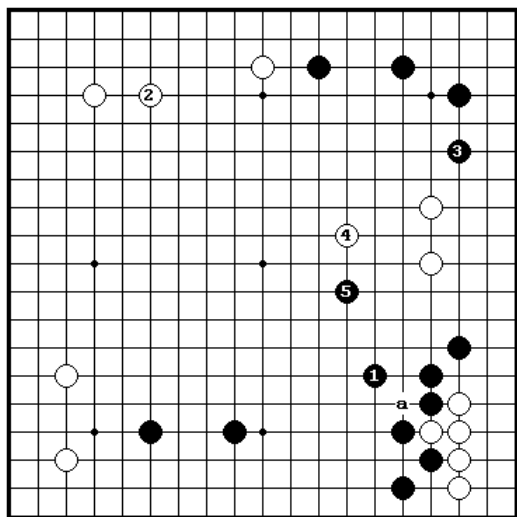


Схема 4. Здесь я играл черными. Похоже, что два белых камня справа на доске - пример для нашего случая. Так и думая, я укрепился ходом 1. Это прекрасный пункт, не дающий разрезать черных в пункте "а". Когда играешь таким образом, плохого впечатления не должно складываться.

Схема 4

Белые ходом 2 занимают большую площадь. Черные ходом 3, поджимая белых, переходят к нападению. На ход белых 4 черные занимают важный пункт 5. Поскольку вначале черные укрепили себя, в дальнейшем они могут делать сильные ходы сколько им будет угодно. Ходы черных 1 и 3, буквально, были показателем мастерства.

Итак, ход, защищающий слабое место, выглядит как потеря темпа. Однако, Го - удивительная игра, в которой, если в начале играть медленно, в последствии скорость нагонится. По-правде говоря, ничего удивительного в этом нет. В нефорсированной игре нет ни малейшего изъяна или слабого места. Если играть на форсированной скорости, захватывая большие территории

и территории, то обязательно всюду возникнут прочные опорные пункты. Когда настанет время атаковать, можно будет ни о чем не беспокоясь и ни про что не думая, шаг за шагом наступать. Есть возможность развивать большую активность.

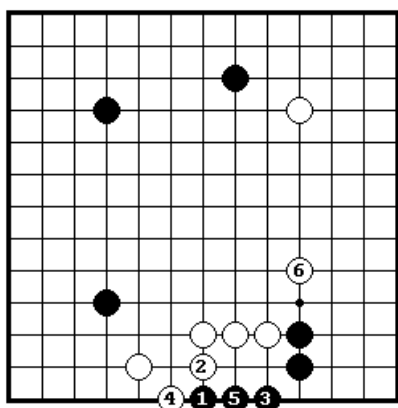
Так называемое "ацуми-Го" - это создание прочных опорных пунктов.

Однако, сказать, что "ацуми-Го" превосходит "хасиру-Го" или такой стиль, когда захватывается одна территория за другой, нельзя. "Ацуми-Го" проигрывает Го, захватывающему территории, если не отбирать захваченную часть назад, поэтому в этом случае необходимо применить технику использования прочности.

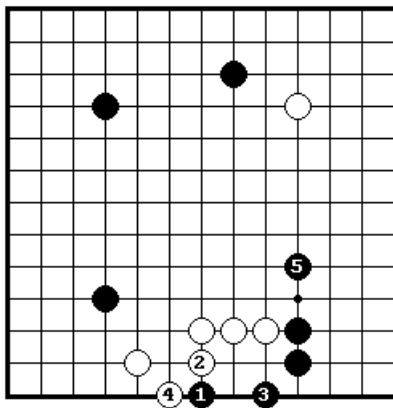
Прежде, чем атаковать, посмотри на самого себя... Остерегайся и того, что из-за укрепляющего слабые места хода можно слишком отстать.

#### 4. *Отдав камень, борись дальше.*

Отдав камень, делай следующий ход. Не цепляясь за жертвенный камень, оцени всю доску в целом и продолжай бороться. Вообще - это только слова. Однако,



Диа.7



Диа.8

в партии бывает так, что где-то не доглядишь, и непременно какая-то группа будет захвачена в плен. Например, такой случай:

Диа. 7. В результате ходов 1-4 черный камень 1 попал в "атари". Черные решили спасти его ходом 5- В результате вся их группа после белого б оказалась под атакой.

Диа. 8. Черные не должны цепляться за камень 1. Лучше защитить всю группу, играя "тоби" 5.

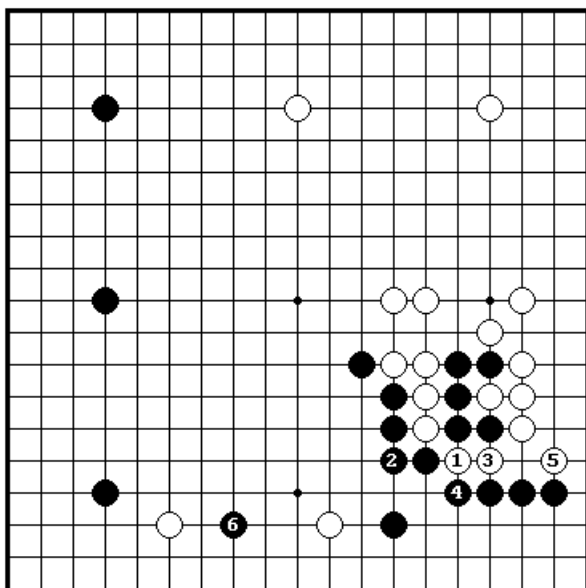


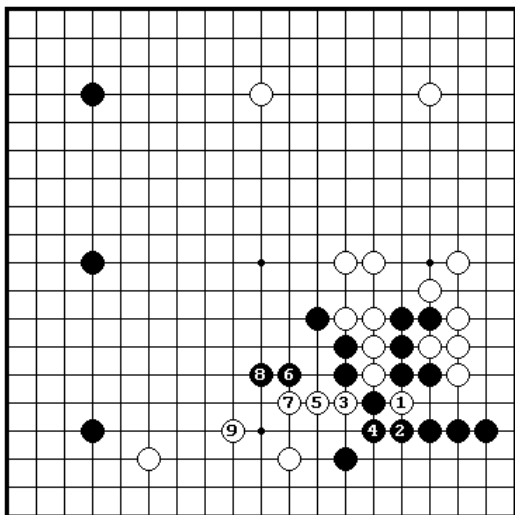
Схема 5

Схема 5. При игре на четырех камнях белые ходом 1 сделали "кири" черной группе. Итак, что же надо делать?

Правильный ответ - отдать 5 черных камней и соединится ходом 2. Тем самым дать белым себя окончательно отрезать, но зато совершить "учикоми" ходом 6.

В нашем случае жертва пяти камней по очкам не превышает

и десяти очков. Напротив, "учикоми" внизу доски, похоже, несет в себе разрушительную силу.



С х е м а б

Схема 6. У тебя окружили лишь одну группу и ты не хочешь с ней расставаться. Однако, на ход черных 2 белые умело отвечают 3 и 5 и к ходу 9 завершают защиту нижней части доски. Хотелось, чтобы читатель очень хорошо почувствовал разницу между схемами 5 и 6.

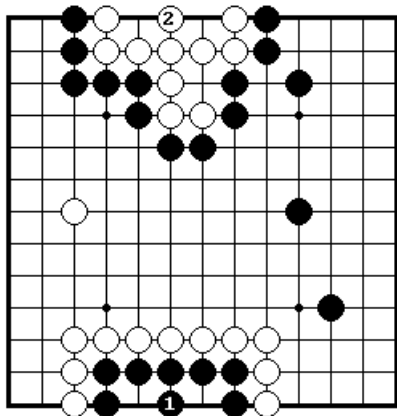
### ***5. Отдай малое, возьми большое.***

Это- само собой разумеется. Однако, основной вопрос в том, как отличить малое от большого.

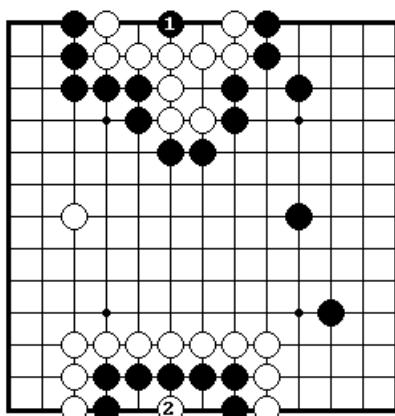
Возможно, чувство большого и малого приходит с опытом игры.

Проблема не ограничивается "есэ". И в начале и в середине игры есть моменты, когда большое от малого приходится отличать без конкретного подсчета, и тогда,

кроме чувственного восприятия, ничего другого нет. Не будет ошибкой сказать, что Го - это такая игра, где сначала и до конца происходит сравнение большого и малого в широком смысле. Когда можно подсчитать очки только по окруженной территории, то разговор тут простой, но если бы все ограничивалось этим, то Го была бы примитивной игрой. Если не принимаешь во внимание взаимное влияние камней, их силу, форму границ, нападения и защиты, то нельзя правильно оценить ход.



Диа.9



Диа.10

Диа. 9 Черные могут защитить свою группу ходом 1. Однако, ходом 2 черные могут съесть белую группу. Что делать?

Диа. 10. Черные должны сыграть 1 сюда и взять 23 очка. Белые убивают черную группу ходом 2 и получают 16 очков. Так реализуется на практике данная заповедь.

Схема 7. Черные ходом 1 играют "цумэ" (ограничение) близко к белым. Это крупноочковый ход в начале партии, останавливающий три белых камня. На ход белых 2 черные ходом 3 отпускают их с выгодой для себя. Заповедь *"Отдай малое, возьми большое"* реализовалась на практике.

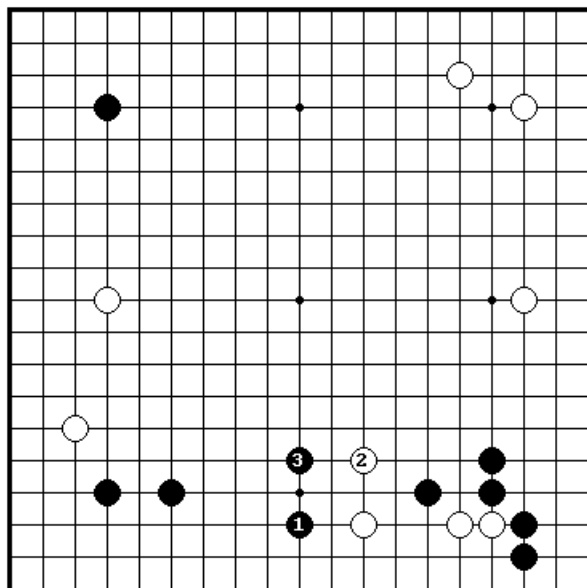


Схема 7

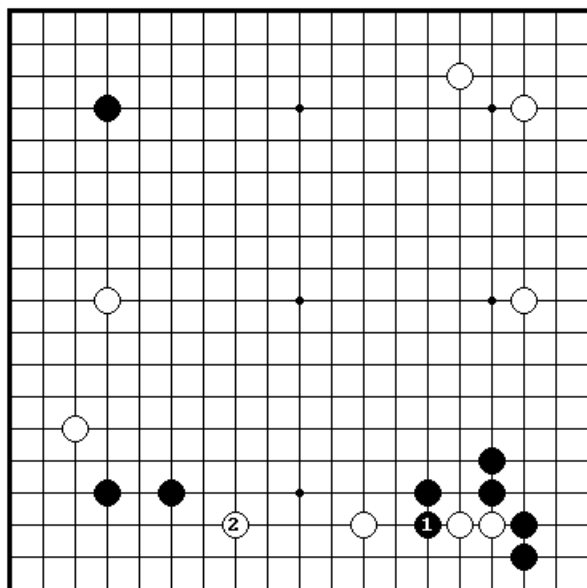
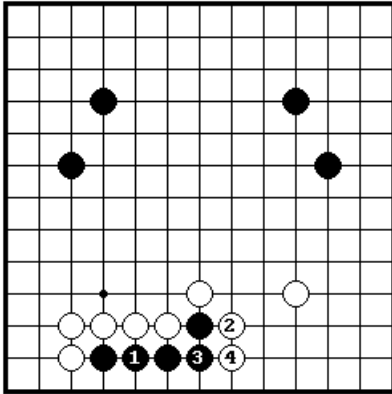


Схема 8

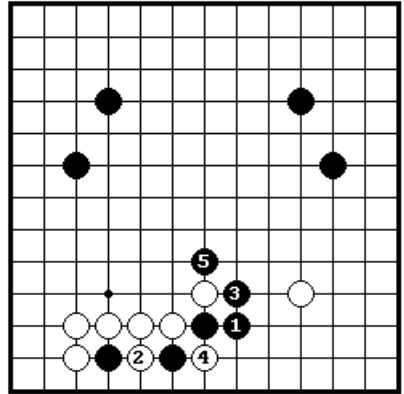
Схема 8. Ход черных 1, хотя и захватывает всего два камня, но в конечном счете не так уж мал. Однако, атакующий ход белых 2, что ни говори, стоит дороже. На этой схеме видно, как работает на практике заповедь "*Отдай малое, возьми большое*".

**6. Если грозит опасность, не задумываясь, отдавай.**

Камень, находящийся в опасности, отдавай без сожаления. Вытягиваемая слабая группа увеличивается, что приводит лишь к ослаблению всех сил на доске.



Диа. 11



Диа.12

Диа.11 Черные спасают один камень ходом 1 и попадают под сильную атаку после белого 4.

Диа. 12 Черным нужно без сожаления отдать один камень, спасая остальные камни. После 5 черная группа вне опасности.

Схема 9. Сразу видно, что положение двух черных камней, остановленных ходом белых @ - незавидное. Руководствуясь

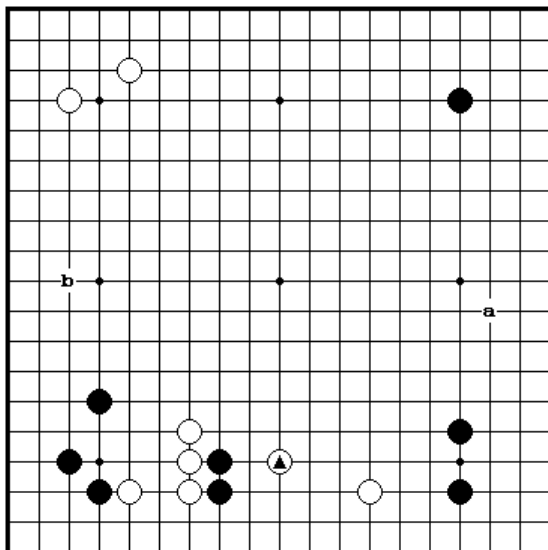


Схема 9

заповедью "если грозит опасность, не задумываясь, отдавай" нужно перевести свой взор на другое место – в пункты "а" или "б".

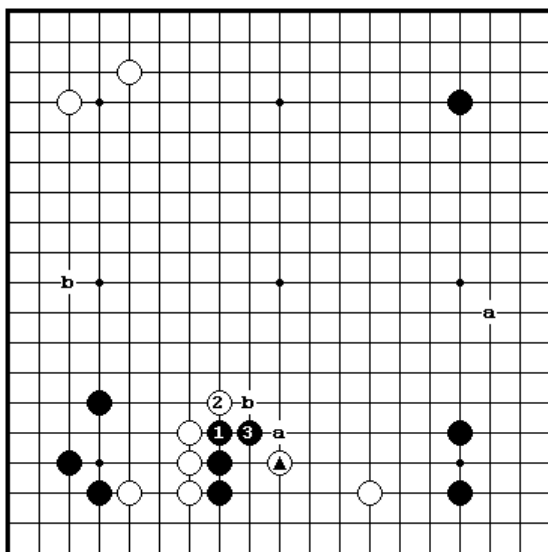


Схема 10



Схема 10. В данном случае можно и вытянуть группу. Ходами 1 и 3 черные вырываются наружу. Пусть даже они и спасутся, но нелепая форма пустого треугольника не украшает их позицию. Вследствии того, что группа черных камней имеет плохую форму, белые получают хорошие возможности для дальнейшей борьбы,

Если черные вместо хода 1 сделают "косуми" 3, белые ответят в пункт "а", черные - в пункт "б", и в конечном счете и эту форму удовлетворительной назвать нельзя.

В этом положении вижу парадоксально хороший способ, "если отдать камни, обязательно будет и плюс". Будешь спасать камни, обязательно окажешься в минусе.

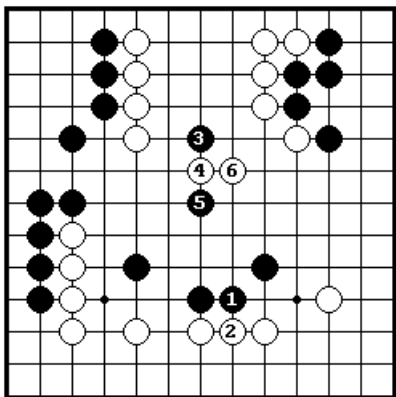
Если отказаться от своих камней в будущем можно будет тонко сыграть на угрозе их спасения. Если будешь тянуть их, то из-за бремени необходимости их спасения обязательно понесешь ущерб где-то поблизости. Поэтому, *"Если грозит опасность, не задумываясь, отдавай!"*.

### ***7. Воздержись, не разбрасывайся.***

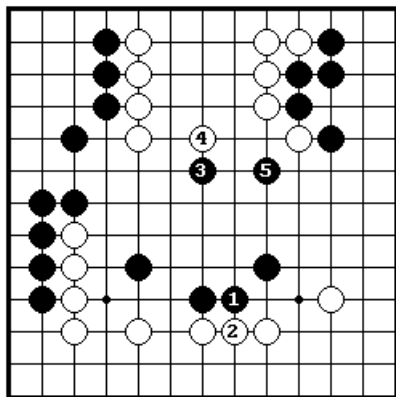
Создавай форму собственных камней - не спеша, не порхая вокруг да около наобум.

Пояснение к словам "не разбрасывайся" не простое, и похоже, что толкование их неоднозначно. Однако я воспользовался вышеуказанным значением этих слов. "Десять заповедей Го" рассматривают не только моральную сторону этой игры, но и так называемую "форму камней", поэтому слова "не разбрасывайся" наверное, относятся и к камням. Эти заповедь учит не гоняться там и сям по доске за соблазнительными угощениями, а создавать достоинство камней.

Диа. 13. Черные обменивают 1 на 2, а затем играют 3 и 5. Однако, они не получают формы и после белого 6 черный камень 3 отрезан.



Диа. 13



Диа. 14

Диа. 14 Сыграв 3 и 5, черные строят хорошую форму и им больше не о чем беспокоится.

Схема 11. Черные ходом 1 делают "цумэ". Осмотрительно, спокойно и плотно они ставят свой камень.

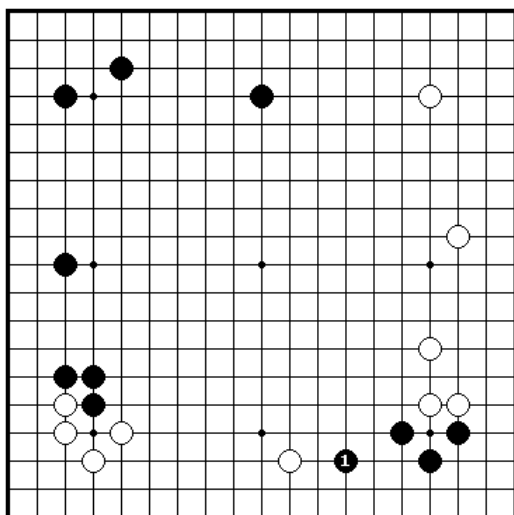


Схема 11

И даже если кажется, будто на верху доски есть более крупное место, нет ничего лучшего, чем защитить себя самого.

Если бы три черных камня были в безопасности, то "цумэ" Черных 1 создавало бы закорстелую форму. Но именно, поскольку черные камни слабые, имеются все основания, чтобы укрепить их одним ходом. Среди людей есть и такие, которые думают о серебре, "которое есть в благодатной почве", и в нашем случае с формой камней происходит нечто подобное.

Схема 12. Если черные здесь ни как не ходят, то белые ходом 1 занимают этот важный пункт. Если черные делают ход 2, белые могут сыграть "сагари" и положение

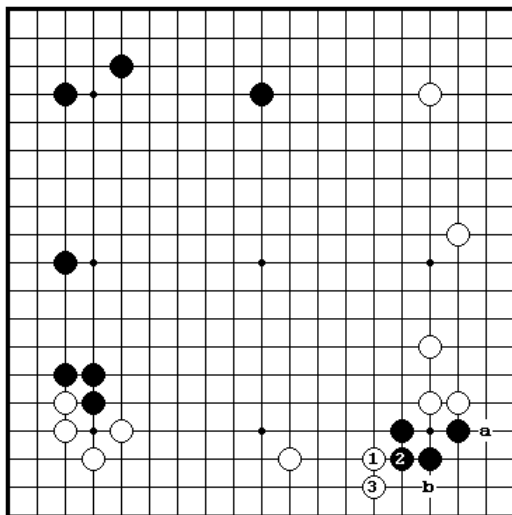


Схема 12

черных все еще не спокойно.

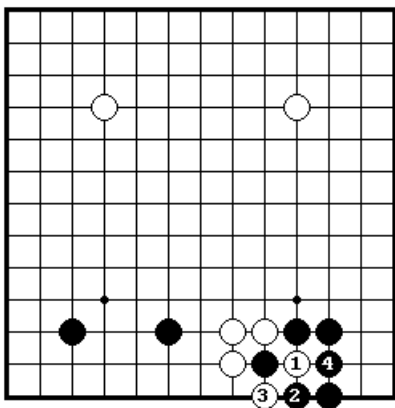
Если черные вместо хода 2 пойдут в пункт "a", у белых есть возможность сделать "цукэ" (прилипание) в пункт "b", и в позиции черных столько слабых мест, что она по-прежнему не блестящая.

Если бы вся важность этого положения для читателя проявилась, это явилось бы доказательством, что он приблизился к уровню мышления игрока с высшим любительским даном. Это - чрезвычайно важно.

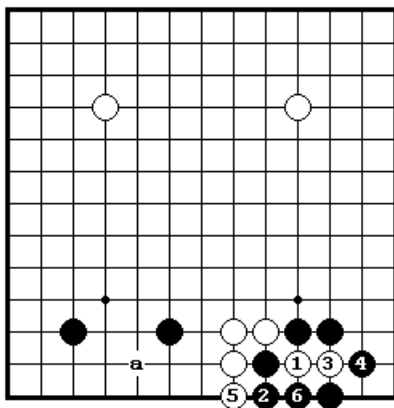
### 8. Если противник атакует, непременно отвечай.

Если противник атакует, сопротивляйся, чтобы не потерпеть десятикратное поражение, отвечай так энергично, чтобы переиграть противника.

Эти слова наиболее сложны для истолкования их в "Десяти заповедях Го". Однако я попробую их прочесть именно так.



Диа.15



Диа.16

Диа. 15 Белые атакуют ходом 1 и черные очень энергично сопротивляются, сыграв 2 и 4.

Диа. 16 Если черные играют пассивно, защищая свой камень ходом 2, то белые играют 3 и 5, а затем могут прыгать в пункт "а".

Схема 13. Я играю черными. На вторжение белых @ черные атакуют 1, белые отвечают 2 и благодаря форме "сабаки"

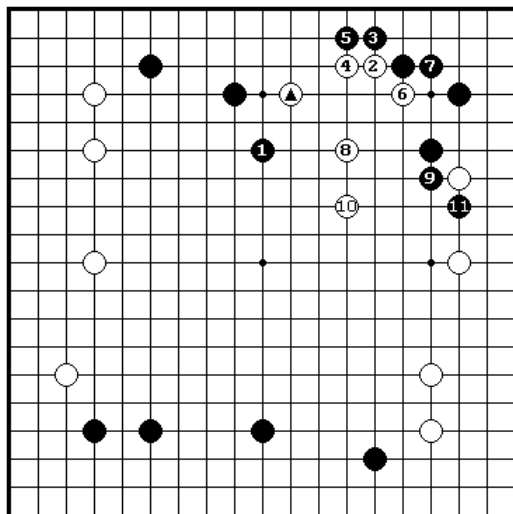


Схема 13

противостоят черным. Если белые ходом 8 убегают в центр, черные сделают "оси" 9, разрешая белым убежать дальше ходом 10.

Взамен черные смогли компенсировать это ходом 11, разрушающим картину белого края доски. Белые тоже удовлетворены тем, что могут следующим ходом забрать большое пространство ходом 12.

Не доказывает ли наглядно случай на схеме 13, что "когда противник атакует, непременно отвечай".

Если начинается где-нибудь ближний бой, то нельзя опускать руки, пока не завершится определенный этап борьбы. Пропусти хоть один ход, и ты получишь полный разгром по всему фронту. Напротив, поскольку борьба на данном этапе завершилась, нельзя больше играть в этой части доски. В действительности не бывает пепелища, оставшегося от битвы. Посему, когда закончился этот этап борьбы, перейдем в другую часть доски.

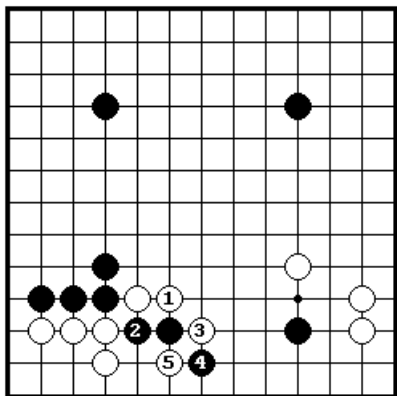
Когда противник атакует, непременно отвечай. Поскольку противник бросил вызов камням, мол, "ну что, там у тебя" - необходимо дать ответ на том уровне, на котором он сам находится. Если не сделаешь этого, получишь второй удар и тогда тебе придется худо. В Го от одного хода ничего скверного не случится, а вот от двух ходов подряд становится ужасно. Поэтому подумайте о такой серии из двух ходов.

Посему, если противник затевает борьбу в важном месте доски, там нужно отвечать не жалея сил.

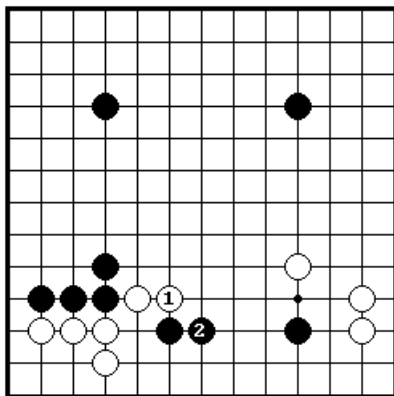
### 9. Если противник усилился, укрепи и сам.

Если противник усилился, обезопась свое положение, сыграв надежно. К сильному сопернику близко не подходи.

Здравый смысл всяких ссор заключается в том, чтобы не подходить к сильному, а атаковать слабого. Это - и в мире политиков, и в детской ссоре.... А поскольку и Го ведет свою родословную от военной игры, то основывается на политической силе. В игре Го нет демократического начала. Напротив, она представляет собой откровенную духовную борьбу, и поэтому наш век обладает обворожительностью.



Диа. 17



Диа. 18

Диа.17 На ход белых 1 черные сыграв 2, близко подошли к силе противника. В результате после белого 5 они отдали два камня.

Диа. 18 Правильным способом игры будет уход от стенки противника ходом 2.

Схема 14 Если читатель обратит свое внимание на низ доски, то укрепляющий ход 1 будет иллюстрировать заповедь "*Если противник усилился, укрепи и сам*".

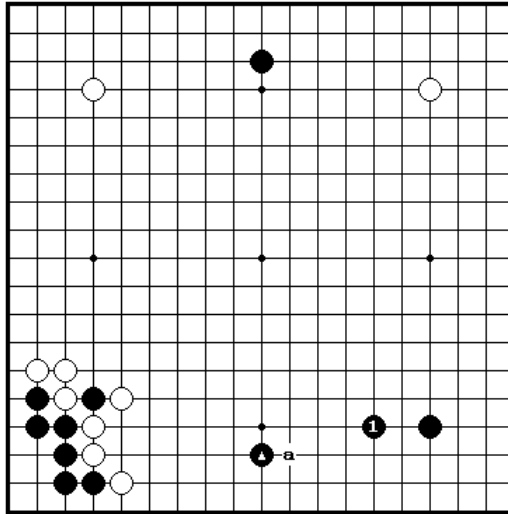


Схема 14

Само по себе такое укрепление хорошо, однако, в нашем случае слева в резерве находится крупная белая стена, поэтому ценность этого хода, наверное, удвоится.

Можно добавить еще несколько слов для запоминания: *Если хочешь сделать расширение от опорного пункта 1, то лучше занять пункт "a". К сильным камням не приближайся.*

Схема 15. Если вообще здесь не играть, то белые ходом 1 совершат "учикоми".

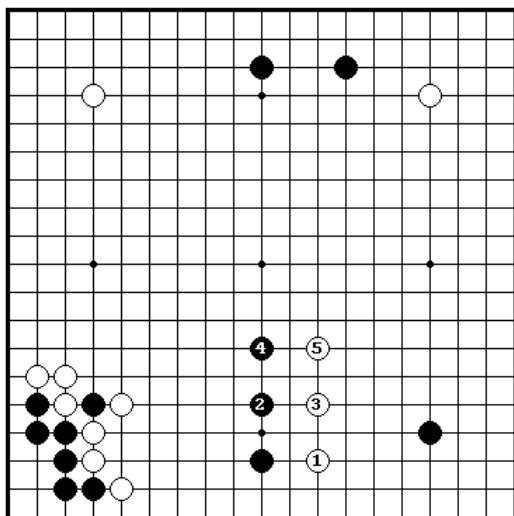


Схема 15

Черный камень под "хоси" атакован, а белая сильная группа., по всей видимости, выживает.

Таким образом, если затронуть нервы Го, находящиеся в силе и слабости, прочности и легкой разрушаемости камней, то Го станет особенно глубокой игрой.

Схема 16. Я играл белыми. Только что черные сделали "тоби" в пункт @. Однако, я по правильному чутью укрепился ходом 1. Хорошо это или нет - судить не берусь, но думаю, что все таки ход неплохой.

Черные ходом @ оказали давление на правую сторону доски, поэтому, если ограничится лишь правой стороной, то влияние там черные получили хорошее. Тогда я направил свой взор на слабость в пункте "a" и создал укрепление. Следуя заповеди, *"если противник усилился, укрепись и сам"*, черные ходом 2 вытеснили белых на вторую линию снизу, но ход белых 9 иллюстрирует



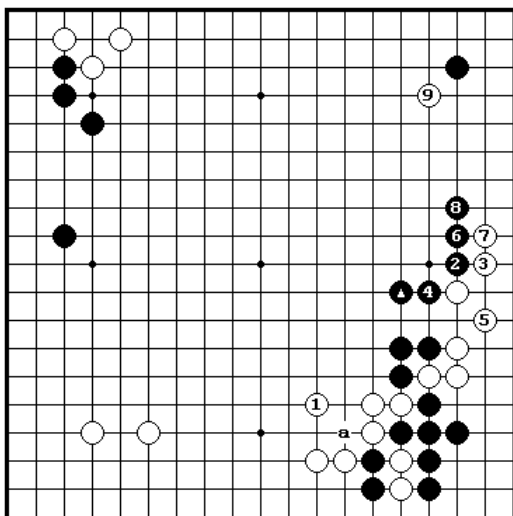


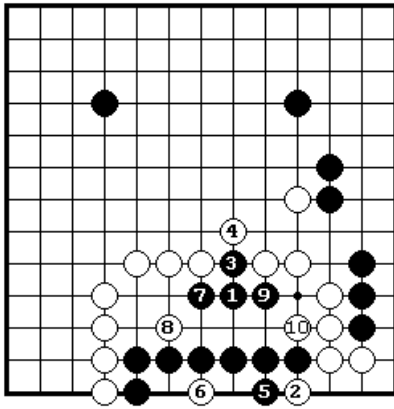
Схема 16

заповедь *"Если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее"*. Я спокойно пошел отнимать территорию черных, поскольку еще заранее создал опорную точку в пункте 1. Если нет слабых камней, "ацуми" противника уценяется в два раза.

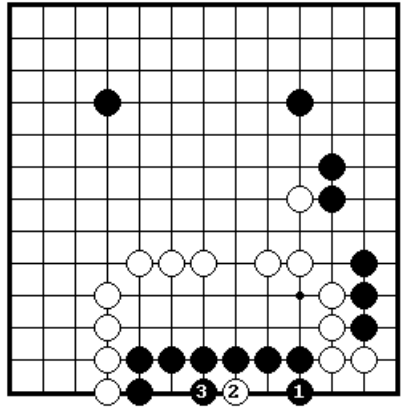
***10. Если ты безнадежно изолирован, избери мирный путь.***

Когда твои камни изолированы и находятся в сфере влияния противника, думай о том, чтобы завершить спор полюбовно, не вступая в борьбу. Эта заповедь Го напоминает по смыслу другую - *"если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее"*.

Диа. 19 Черные изолированы, но они продолжают бороться ходом 1. В результате после белого 10 черные погибли.



Диа. 19



Диа. 20

Диа.20 В полном окружении черные должны строиться ходом 1. После хода черных 1 они живут.

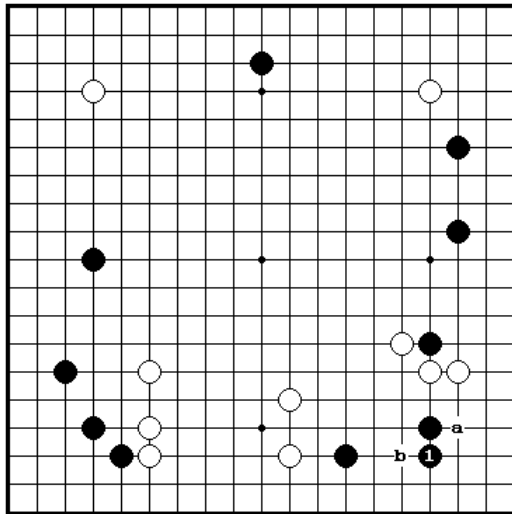


Схема 17

Схема 17 При такой расстановке ход черных 1 прочно обезопасил угол. В этом случае у белых нет никаких способов для

уничтожения. По "дзёсэки" надо играть в пункт "а". Но когда вокруг такие сильные камни белых, которые нацелены в пункт "b" так ходить нельзя.

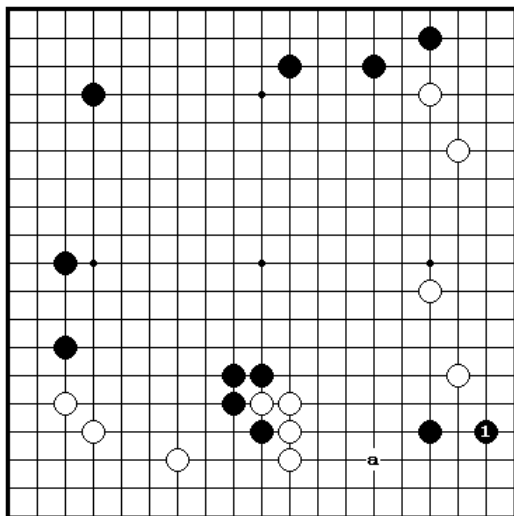


Схема 18

Схема 18. Черный камень справа в углу в целом смотрится как изолированный в сфере влияния белых. Поэтому, если ты безнадежно изолирован, избери "мирный путь". В этом особом случае черные ходом 1 немного поджимают себя. Пока остается открытым пункт 3-3, сохраняется неустойчивое положение, даже при расширении черных в пункт "а".

Наконец, следует отметить, что завершением "Десяти заповедей Го" является проблема баланса. Это -

- баланс скорости расстановки камней, предусматривающий равновесие по всей доске в целом,
- баланс слабых и сильных групп,
- баланс территории и зон влияния.

Жадность в человеке сидит очень глубоко, и даже играя в Го, он никак не может удержать баланс. Хотя сам взял 20 очков, противнику хочется отдать лишь 10 очков.

Если так поступать, то будь только противник посильнее, сразу же даст тебе взбучку. Но здесь я позволю себе изменить направление мыслей и остановлю свое внимание на балансе, присущим самой природе Го, а именно, на взаимном обмене, который совершается ход за ходом. Это нужно для того, чтобы сделать игру в Го мощной и красивой.