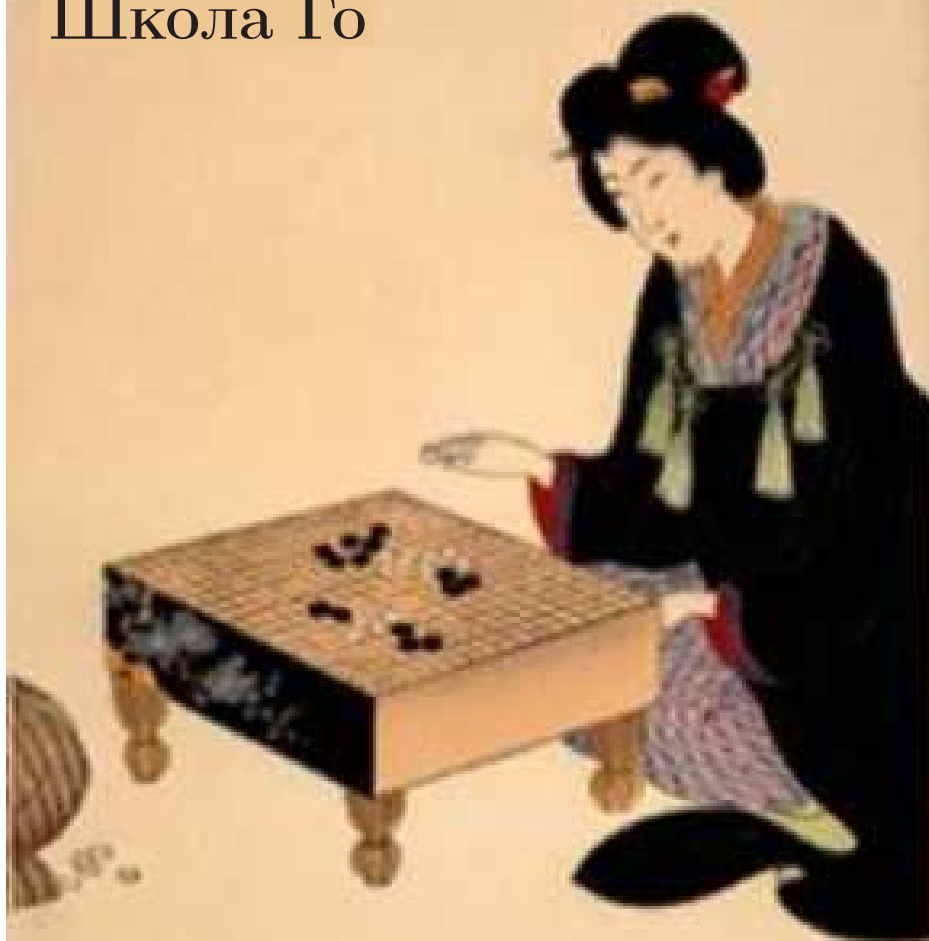


Валерий Асташкин

Георгий Нилов

# Школа Го



Го в России  
Новосибирск

Валерий Асташкин  
Георгий Нилов

# Школа Го

Го в России  
Новосибирск

# Предисловие

Настоящий год является юбилейным для русскоязычных игроков го. Прошло 30 лет после начала публикации «Школы Го» — серии статей об этой игре в научно-популярном журнале «Наука и жизнь». Не всегда, однако, на один из самых читаемых журналов СССР с тиражом около 3 млн. экземпляров было просто подписаться, а уж тем более что-либо опубликовать в нем. Так что необходимо выразить огромную благодарность Валерию Асташкину и Георгию Нилову, которые фактически стимулировали массовое развитие го в нашей стране.

«Школу Го» можно найти в интернете\*, однако, многие игроки волны молодого поколения либо только слышали о ней, либо читали не столь основательно как она изучалась во время публикации в 1975–1976гг. Литературы по го в то время практически не было, и правильные ответы на сотню предложенных задач изучались только после попыток самостоятельного решения (и это один из эффективных путей повышения мастерства). Поэтому мне бы хотелось, чтобы материалы «Школы Го» были всегда под рукой и стали более доступными и для тех игроков, которые познакомились с игрой через «Nikaru по Go» и имеют возможность найти эти журналы разве что на дальних полках родителей или своего деда.

Отдавая должное авторам, следует отметить, что эта серия статей по-прежнему одна из лучших и качественных публикаций на русском языке. Полное и последовательное изложение того, что можно отнести к общепринятым, устоявшимся концепциям го, конечно же, невозможно изложить в столь малом объеме, но внимательный читатель найдет здесь упоминание о значительной части того, что при дальнейшем совершенствовании он узнает о го.

Каждая журнальная статья теперь называется занятием, а ответы на задачи размещены сразу после условий задач. По техническим соображениям некоторые диаграммы претерпели зеркальные отражения или повороты.

Новосибирск  
Август 2005

*Николай Немов*  
*nine@che.nsk.su*

---

\* <http://www.go.hobby.ru/school.htm>

# Оглавление

<b>Предисловие</b> .....	II
<b>1 Занятие</b> .....	1
Описание комплекта для игры .....	2
Правила игры .....	3
Конкурс задач .....	4
Задание 1 .....	6
Ответы на задачи задания 1 .....	7
<b>2 Занятие</b> .....	10
Как организовать турнир по го? .....	10
Задание 2 .....	12
Ответы на задачи задания 2 .....	13
<b>3 Занятие</b> .....	15
Контроль времени в го .....	15
Уничтожение и защита «крепостей» .....	15
Партия на малой доске .....	17
Задание 3 .....	19
Ответы на задачи задания 3 .....	20
<b>4 Занятие</b> .....	24
Соревнования в го .....	24
Уничтожение и защита групп камней .....	25
Задание 4 .....	27
Ответы на задачи задания 4 .....	28
<b>5 Занятие</b> .....	32
Как правильно учиться играть в го? .....	32
Йосе .....	33
Задание 5 .....	35
Ответы на задачи задания 5 .....	36

<b>6</b>	<b>Занятие</b> .....	41
	Задачи в го .....	41
	Тактика .....	42
	Задание 6 .....	44
	Ответы на задачи задания 6 .....	45
<b>7</b>	<b>Занятие</b> .....	49
	Начальная стадия партии в го .....	49
	Стратегические построения .....	50
	Задание 7 .....	51
	Ответы на задачи задания 7 .....	53
<b>8</b>	<b>Занятие</b> .....	57
	Принцип сравнения .....	57
	Какари и джосеки .....	58
	Рекомендуемые джосеки .....	59
	Задание 8 .....	60
	Ответы на задачи задания 8 .....	61
<b>9</b>	<b>Занятие</b> .....	65
	Гармония в игре .....	65
	Фусеки .....	66
	Задание 9 .....	67
	Ответы на задачи задания 9 .....	69
<b>10</b>	<b>Занятие</b> .....	73
	Партия на большой доске .....	73
	Задание 10 .....	78
	Ответы на задачи задания 10 .....	80
<b>11</b>	<b>Занятие</b> .....	85
	Окончание партии .....	85
<b>12</b>	<b>Занятие</b> .....	87
	Подсчет очков в иррациональных позициях .....	87
	<b>Приложение</b> .....	89

# 1 Занятие

Го — одна из наиболее древних игр, дошедших до наших дней. Ее возраст — 4–5 тысяч лет. В отличие от многих других игр го практически не претерпела существенных изменений за все время своего существования.

Изобретена эта игра была в Китае, но наибольшего расцвета достигла в Японии, куда проникла в первые века нашей эры. Первоначально го была привилегией японского императорского двора и аристократии, но затем постепенно стала проникать во все слои общества. В скором времени уровень игры в го стали рассматривать как своеобразный показатель интеллектуального и умственного развития человека, что способствовало появлению профессиональных игроков и преподавателей. В свою очередь, это послужило важным фактором развития и совершенствования теории игры.

В настоящее время в Японии проводится большое число соревнований по го как профессиональных, так и любительских. Издается огромное количество литературы, ежемесячный тираж которой превышает полмиллиона экземпляров. По двум программам телевидения регулярно проводятся телевизионные партии профессиональных игроков. О популярности игры можно судить по таким цифрам: в Японии насчитывается свыше 7 миллионов человек, имеющих разряды по го, а во всем мире число любителей оценивается в 10 миллионов.

Европейцы впервые познакомились с го только в конце прошлого века. За это время, особенно после второй мировой войны, игра прижилась во многих странах Европы и Америки. В настоящее время клубы го созданы в большинстве стран Европы. Наибольшее их количество имеется в ФРГ, Голландии, Югославии и Англии. Ежегодно организуются многочисленные международные европейские соревнования. В конце лета в Австрии проводится 19-е первенство Европы.

В нашей стране го только начинает развиваться. В Ленинграде при отделении общества «СССР—Япония» на протяжении ряда лет существует секция го. Ленинградские игроки в го достигли заметных успехов. Три игрока команды имеют международные дипломы мастеров 3-го дана. Только сборные национальные команды ФРГ и Голландии могут представить игроков более высоких разрядов.

В ленинградском Доме дружбы и мира с народами зарубежных стран регулярно проводятся соревнования по го. Традиционными стали го тур-

ниры на кубок «Дружбы», на приз общества «СССР—Япония». Проведено шесть турниров, посвященных «Дню Осака» — города—побратима Ленинграда. Большую помощь секции оказывает шахматный клуб имени Чигорина.

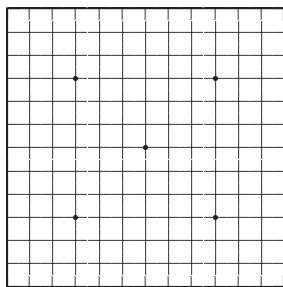
В настоящее время в Ленинграде и на Перхушковской фабрике в Московской области проводится подготовительная работа по освоению производства серийных комплектов игры го. Появление комплектов на прилавках магазинов даст возможность всем желающим ближе познакомиться с этой игрой, постигнуть ее увлекательность и красоту. Не вызывает сомнения, что и в нашей стране эта игра найдет многочисленных поклонников.

## Описание комплекта для игры

Для игры в го используется доска с нанесенными на ее поверхность 19 вертикальными и 19 горизонтальными линиями. Их пересечения образуют 361 пункт для игры. Играют два человека, в пункты доски они выставляют черные и белые фишки (в го они называются камнями). В распоряжении черных 181 камень, у белых — 180. Для игры обычно хватает по 120–150 штук у каждого. Камни хранятся в специальных коробках (чашах), в крышки складывают «съеденные» во время игры камни противника.

Для начинающих рекомендуется использовать доску меньшего размера —  $13 \times 13$  (см. *Рис. 1*): на ней легче осваивать правила и тактику игры. После чего можно переходить на большую доску.

Для игры можно использовать и самодельный комплект. Игровое поле расчерчивают на обычном листе ватмана, а в качестве камней используют пуговицы двух цветов, фишки из пластика или дерева. В качестве принадлежностей одноразового использования можно использовать листок в клетку, ограничив игровое поле жирными линиями. Ходы при этом зарисовываются прямо на бумаге.



**Рис. 1**

Доска  $13 \times 13$

## Правила игры

1. *В го играют два партнера, один черными камнями, другой белыми. Цель игры — захватить как можно больше фишек противника и как можно больше территории доски.*

2. *Игра начинается с пустой доски.*

Предварительной расстановки, как в шахматах и шашках, нет, за исключением игры с форой. Форa позволяет игрокам различной квалификации вести на доске борьбу, исход которой заранее предсказать нельзя.

3. *Ходы делаются поочередно. Первый ход делают черные.*

При игре с форой черные предварительно выставляют на доску в определенной последовательности камни на форовые пункты (помеченные точками на *Рис. 1*), после чего белые делают первый ход.

4. *Ход представляет собой постановку камня на любой свободный пункт доски.*

Поставленный камень в дальнейшем не передвигается и не может быть снят с доски, за исключением случая, когда он в ходе игры будет окружен противником.

5. *Отдельный камень или группа камней немедленно снимаются с доски противником в случае их полного окружения.*

6. *Отдельный камень или группа камней считаются полностью окруженными, если камнями противника заняты все соседние с ним или с ними пункты по вертикали и горизонтали.*

7. *Запрещенные ходы:*

– *Запрещается делать ход, ведущий к полному окружению собственного камня или собственной группы камней, если при этом не окружается отдельный камень или группа камней противника.*

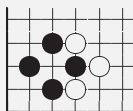
Короче говоря, нельзя делать самоубийственные ходы, в результате которых ваш камень оказывается окруженным камнями противника.

– *Запрещается делать ход, ведущий к повторению ранее бывшей на доске позиции (правило «ко»).*

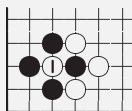
По японским правилам ко трактуется следующим образом. В ответ на взятие одного камня игрок не имеет права в том же месте доски брать один камень противника, это допускается делать через ход (см. диаграммы *Диаг. 1.1 — Диаг. 1.3*).

Если игрок делает запрещенный ход, его противник обязан вернуть ему поставленный камень и предложить сделать другой ход.

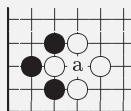




Диаг. 1.1



Диаг. 1.2



Диаг. 1.3

После *Диаг. 1.1*, ходом 1 на *Диаг. 1.2* белые взяли один камень черных, в результате чего образовалась позиция, приведенная на *Диаг. 1.3*. Черные не имеют права брать белый камень ходом в пункт «а», так как повторится позиция *Диаг. 1.1*, а должны сделать любой другой ход. Если бы отсутствовал запрет, вводимый правилом ко, игроки могли бы до бесконечности брать камень друг у друга.

8. *Игра прекращается, и начинается подсчет очков, когда оба игрока откажутся от хода.*

Такой момент наступает, когда нет ходов, приносящих хотя бы одно очко, то есть невозможно ни окружить ни одного камня противника, ни приобрести ни одного пункта территории.

9. *Игроку начисляется по одному очку за каждый пункт своей территории.*

Под территорией понимаются свободные пункты доски, которые оцеплены камнями так, чтобы на допустить вторжения со стороны противника.

10. *Игроку начисляется по одному очку за каждый снятый с доски камень противника.*

11. *Пленные камни снимаются с доски после окончания партии без доигрывания, и за каждый пленный камень игроку начисляется по одному очку.*

Под пленными понимаются те камни, которые обречены на полное окружение независимо от любых попыток игрока спасти их.

12. *Результат партии определяется по разнице набранных очков. Игрок, набравший большее количество очков, признается победителем.*

## Конкурс задач

Ниже предлагаются 10 задач по возрастающей степени сложности. Решение задач позволит читателям разобраться в основах теории го и даст возможность с успехом использовать их в практической игре. В следующих номерах будут даваться каждый раз по 10 задач, а также основные положения теории, дающие ключ к их решению.

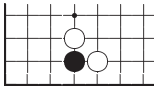
Предлагаем читателям принять участие в конкурсе решения задач. Для поощрения победителей конкурса устанавливаются следующие призы:

- один первый приз — турнирный комплект го, состоящий из деревянной доски, двух чаш для хранения камней, 181 черного и 180 белых камней; такой комплект используется на международных европейских соревнованиях;

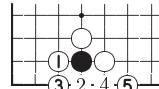
- три вторых приза — дорожные комплекты го в сумках;
- 50 третьих призов — двухтомные учебники по го.

Победителями будут признаны те, кто решит наибольшее количество задач. Помимо этого установлены дополнительные призы за решение наиболее сложных задач (эти задачи будут отмечены в ответах, но не в условиях). Решения нужно высылать в адрес редакции не позднее последнего числа следующего месяца после выхода номера. Так, решения задач, помещенных в этом номере, следует отправлять не позднее 30 сентября 1975 года. Дата отправки будет устанавливаться по почтовому штемпелю пункта отправления. Ответы на задачи будут помещаться через один номер журнала.

Решения задач нужно присылать на одном тетрадном листке в клетку, на нем зарисовываются позиции, условия, и к ним пририсовываются номера ходов предлагаемого варианта. В го применяется непарная нумерация ходов: каждый ход белых и черных имеет свой номер. Ходы белых обводятся кружком.



Задача

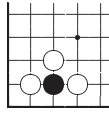
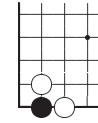
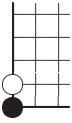


Ответ

Ход белых. Приведите вариант уничтожения черного камня.

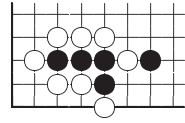
В качестве примера приводятся задача и правильно записанное ее решение. Ответы на задачи, заполненные не по форме, рассматриваться не будут.

# Задание 1



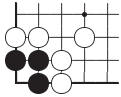
**Задача 1.1**  
Ход белых.

Как уничтожить черный камень в каждой позиции?

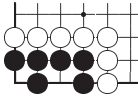


**Задача 1.2**  
Ход белых.

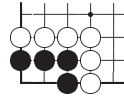
Как уничтожить черную группу?



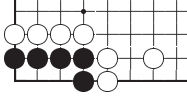
**Задача 1.3**  
Ход белых.



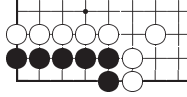
**Задача 1.4**  
Ход белых.



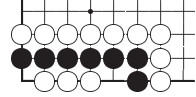
**Задача 1.5**  
Ход белых.



**Задача 1.6**  
Ход белых.

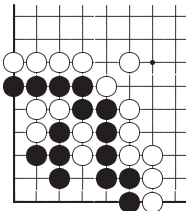


**Задача 1.7**  
Ход белых.



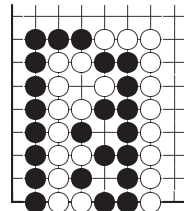
**Задача 1.8**  
Ход белых.

Могут ли белые уничтожить черную группу?



**Задача 1.9**

Сколько очков приносит черным эта группа?



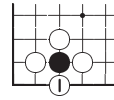
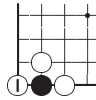
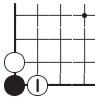
**Задача 1.10**

Ход белых.

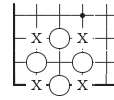
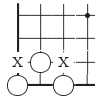
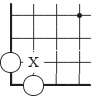
Могут ли белые уничтожить черную группу?

## Ответы на задачи задания 1

Эти задачи очень просты. Они лишь иллюстрируют правила игры.

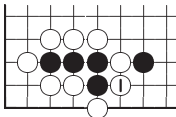


Ответ 1.1 а

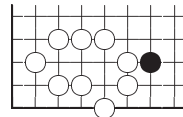


Ответ 1.1 б

**Ответ 1.1.** Три позиции, приведенные в задаче, иллюстрируют правила уничтожения отдельного камня противника. Ходом 1 во всех трех позициях на диаграмме *Ответ 1.1 а* белые занимают последний из свободных соседних пунктов черного камня. Результаты этих ходов показаны на диаграмме *Ответ 1.1 б*. Пункты, помеченные знаком «х», никакой роли в окружении черного камня не играют.



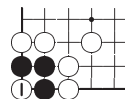
Ответ 1.2 а



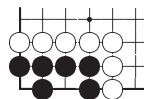
Ответ 1.2 б

**Ответ 1.2.** Задача также относится к пункту 6 правил и поясняет способ уничтожения группы камней. Ходом 1 на диаграмме *Ответ 1.2 а* белые уничтожают четыре черных камня. Последствия этого хода изображены на диаграмме *Ответ 1.2 б*.

**Ответ 1.3.** Черная группа камней полностью окружена снаружи. В этом случае белые занимают угловой пункт и съедают три черных камня. Если же убрать хоть один белый камень внешнего оцепления, то ход белых 1 будет запрещенным.

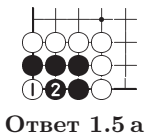


Ответ 1.3

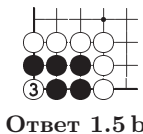


Ответ 1.4

**Ответ 1.4.** Здесь занятие белыми любого из двух свободных пунктов является запрещенным ходом, ведущим к самоуничтожению. Белые не могут уничтожить черную группу.



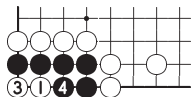
Ответ 1.5 а



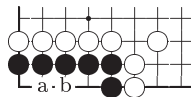
Ответ 1.5 б

**Ответ 1.5.** Ходом 1 на диаграмме *Ответ 1.5 а* белые занимают один из свободных пунктов внутри черной группы и угрожают, заняв второй свободный пункт, снять черную группу с доски. Если черные ходом 2 съедят вторгнувшийся белый камень, то образуется позиция, аналогичная диаграмме *Задача 1.3*. Белые играют 3 на диаграмме *Ответ 1.5 б* и снимают черную группу с доски.

**Ответ 1.6.** Белые ходом 1 обрекают черную группу на гибель (единственно верный ход). Черные ничего не могут поделать: занимать один из оставшихся свободных пунктов нельзя, так как белые займут другой и снимут черную группу, остается ожидать, как развернутся дальнейшие события. После хода 3 у черной группы остается незанятым последний свободный пункт, ходом в который белые угрожают снять черную группу. Ходом 4 черные могут снять два белых камня, но и это не спасает, так как тогда возникает позиция, аналогичная диаграмме *Задача 1.5*.

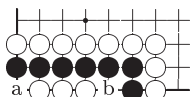


Ответ 1.6



Ответ 1.7

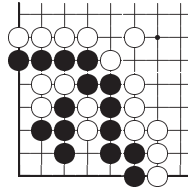
**Ответ 1.7.** Белые не могут уничтожить черную группу, так как на ход белых в пункт «а» черные играют «b», делая два глаза. На ход белых «b» черные ответят «а». Если же черные позволят белым двумя ходами занять оба эти пункта, то их группа гибнет. Белые затем займут третий свободный пункт. Черные, конечно, могут снять три белых камня, но при этом образуется позиция, аналогичная диаграмме *Задача 1.6* с очередью хода за белыми.



Ответ 1.8

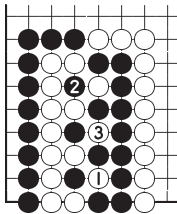
**Ответ 1.8.** Белые не могут уничтожить черную группу. Занятие ими пункта «а» или «b» ничего не дает, так как черные своим ходом снимут четыре белых камня, создавая позицию, аналогичную *Задача 1.7*. Любопытно, что и черные ввиду угрозы гибели не могут играть ни в пункт «а», ни в пункт «b».

Ситуации, в которых ни одна из сторон не может под угрозой гибели занимать пограничные пункты между группами, называются секи. Пограничные пункты в секи при подсчете очков считаются нейтральными.

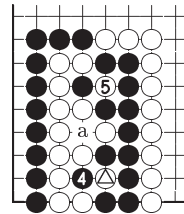


Ответ 1.9

**Ответ 1.9.** Угловая группа черных дает им 21 очко (11 очков территория плюс 5 очков пленные камни, плюс 5 очков территория, занимаемая пленными камнями).



Ответ 1.10 а



Ответ 1.10 б

**Ответ 1.10.** Данная позиция является примером тройного ко, в которой, следуя японской трактовке правила ко, через каждые 6 ходов позиция повторяется. В таких случаях японцы считают, что ни одна из групп не гибнет, а партия ввиду возможности бесконечного повторения позиции считается законченной вничью. Следует отметить, что ничейный исход борьбы фиксируется крайне редко (по-видимому, всего одна партия из десяти тысяч заканчивается вничью) и такое отклонение от правила запрета повторения позиции скорее всего делается в рекламных целях: ничейный исход в какой-либо партии является сенсацией. Ленинградские соревнования проводятся по правилам безусловного запрещения повторения позиции (правда, за десять лет существования ленинградской секции го еще ни разу не встречалась партия, в которой была бы возможна ничья). В этом случае каждый шестой ход в такой группе является запрещенным. После хода белых 5 на диаграмме *Ответ 1.10b* черные не могут играть в пункт «а» и должны сделать ход в другом месте доски. Белые ходом 7 могут сыграть в пункт  $\triangle$  и уничтожить черную группу.

## 2 Занятие

### Как организовать турнир по го?

Чтобы научиться играть в го, а тем более достигнуть успехов, необходимо сыграть как можно больше партий. Для этого надо иметь не одного партнера, а лучше целую группу игроков, организовать небольшую секцию. И здесь сразу же возникает вопрос о том, как правильно проводить турниры.

Большинство любительских партий в го играют с форой. Для любой пары игроков фора может быть выбрана настолько точно, что соотношение побед и поражений в их встречах будет приблизительно одинаковым, изменение же форы резко изменит баланс. Перед началом партии на доску выставляется определенное количество камней, соответствующее разнице в силе игры партнеров.

Обычно применяется такое правило: если сильный игрок одерживает 3 победы подряд, то фора увеличивается на один камень, если же слабейший выигрывает подряд 2 партии — фора соответственно уменьшается.

Когда встречаются партнеры неизвестной друг другу силы, они играют партии на равных. Если один одерживает 3 победы подряд, проигравший переходит на фору 1, то есть в дальнейших встречах играет черными. Если же он опять проигрывает 3 партии подряд, то получает фору 2 и перед началом партии выставляет на доску два камня, после чего его партнер делает первый ход и так далее. В конечном итоге партнеры доходят до той форы, которая соответствует их разнице в силе игры.

Этот же принцип удобно использовать при создании секций го и организации первых турниров. Организуется турнир без ограничения количества партий и сроков проведения. Основным показателем в турнирной таблице является не результат встреч, а фора, которую один игрок дает другому. В той же таблице проставляется суммарный форовый коэффициент. Он получается сложением положительной форы, то есть такой, которую игрок дает другому, и отрицательной — которую игрок получает. Этот коэффициент достаточно точно показывает силу игры каждого и может служить своеобразным классификационным показателем. При такой системе каждую партию можно рассматривать как квалификационную.

При игре на малой доске максимальная фора — 5 камней, то есть слабейший игрок занимает своими камнями все пять форовых пунктов, отмеченных точками (см. *Рис. 1*), после чего его противник делает первый ход.

Минимальная фора — один камень — означает, что слабый игрок первым начинает партию, то есть играет черными.

Форовые камни на малой доске расставляют в следующем порядке. Фора 2 камня — черные занимают форовые пункты в правом верхнем и в левом нижнем углах доски (по отношению к играющему черными). Фора 3 — добавляют черный камень на форовый пункт в правом нижнем углу. Фора 4 — черные камни ставят на форовые пункты по четырем углам. Фора 5 — черный камень дополнительно ставят в центр.

При игре равных партнеров, тот, кто делает первый ход, получает преимущество. Чтобы уравнивать шансы на победу в го, применяется принцип коми: играющий черными перед началом партии передает противнику определенное количество камней в качестве компенсации за право первого хода. Наиболее употребительное коми — пять с половиной очков, то есть черные передают белым 5 камней. Половина очка является чисто символической, но именно она позволяет избежать в партии ничейного результата.

Квалификационная система го была введена в Японии в XVII веке для игроков—профессионалов. Согласно этой системе, профессионалам присваиваются мастерские разряды — даны: от первого (низшего) до девятого (высшего). Общее количество профессионалов в настоящее время составляет около 400 человек, в их числе 30 женщин.

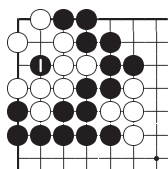
Параллельно профессиональной существует любительская классификация, также насчитывающая девять мастерских разрядов — данов. Помимо этого, для игроков, не достигших мастерского уровня, вводятся простые разряды — кю, от 10 (низшего) до 1 (высшего). Несмотря на то, что и у любителей и у профессионалов классификация одинаковая, это не означает, что их разряды эквивалентны. Так, профессиональному 1 дану приблизительно можно приравнять любительский 6 дан.

Квалификационная система го построена по форовому принципу. Это означает, что разница в разрядах соответствует форе, которую один игрок дает другому. Достаточно одному игроку иметь утвержденный разряд, после чего этот разряд можно взять за эталон, от которого отсчитываются разряды всех остальных игроков. Для этого в ходе игр они устанавливают фору с игроком, имеющим утвержденный разряд, или, говоря другими словами, фору, уравновешивающую их разницу в мастерстве. Так, если партнеры играют с форой в 7 камней на большой доске (это соответствует приблизительно семидесяти очкам), а более сильный игрок имеет 1 кю, то это означает, что его партнер играет в силу 8 кю.

Форовый принцип позволяет игрокам различной квалификации встречаться друг с другом, причем сильному приходится прикладывать все свое мастерство для достижения победы. Во встречах игроки стараются не просто выиграть, но и изменить соотношение форы в свою пользу, что придает дополнительную привлекательность встречам.

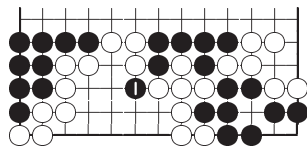


## Задание 2



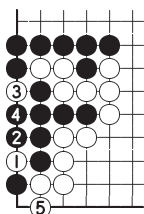
Задача 2.1\*

К чему приводит ход ① ?



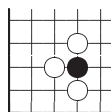
Задача 2.2†

Как ответить на ход ① ?



Задача 2.3‡

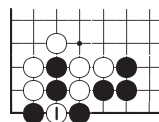
Почему пожертвованы камни ① и ③ ?



Задача 2.4

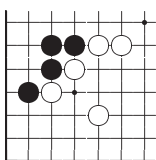
Ход черных.

Как им спасти свой камень?



Задача 2.5

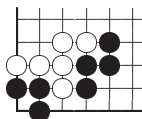
Как отвечать на ход ① ?



Задача 2.6

Ход черных.

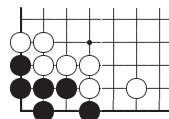
Найдите лучший ход.



Задача 2.7

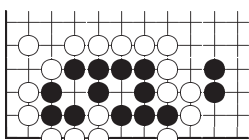
Ход белых.

Найдите лучший ход.



Задача 2.8

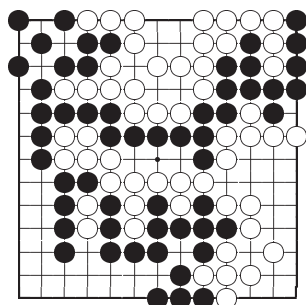
Остается ли черная группа?



Задача 2.9

Уцелеет ли черная группа?

\* † ‡ Задачи 2.1, 2.2, 2.3 относятся к партии на малой доске, которая будет приведена в следующем номере журнала (см. Занятие 3).

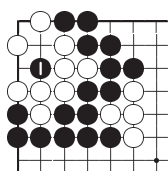


Задача 2.10

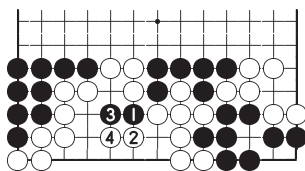
Подсчитайте результат партии.

## Ответы на задачи задания 2

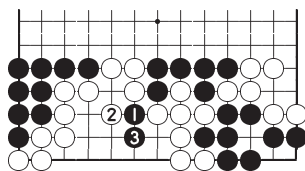
**Ответ 2.1.** Черные потеряли одно очко, так как черный камень 1 при подсчете очков снимается, как пленный.



Ответ 2.1

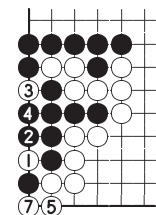


Ответ 2.2 а

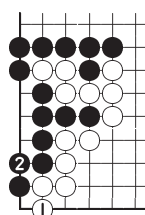


Ответ 2.2 b

**Ответ 2.2.** Белые обязаны отвечать 2 на диаграмме *Ответ 2.2 а*. Нападение с другой стороны — 2 на диаграмме *Ответ 2.2 b* ведет к гибели семи белых камней.



Ответ 2.3 а

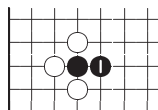


Ответ 2.3 b

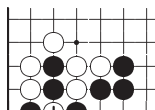
6 → 3      8 → 1

**Ответ 2.3.** С помощью жертв двух камней на диаграмме *Ответ 2.3 а* белые выигрывают 1 очко по сравнению с вариантом на *Ответ 2.3 b*.

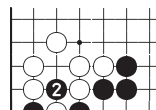
**Ответ 2.4.** Ходом 1 черные спасают свой камень.



Ответ 2.4

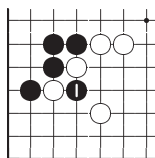


Ответ 2.5 а



Ответ 2.5 b

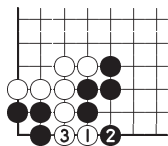
**Ответ 2.5.** Ходом 2 в *Ответе 2.5 b* черные съедают белый камень.



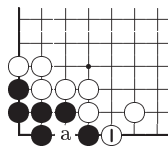
Ответ 2.6

**Ответ 2.6.** Ходом 1 на диаграмме *Ответ 2.6* черные нападают сразу на два камня белых. Один из них гибнет.

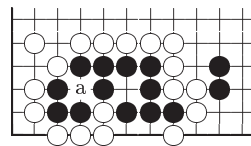
**Ответ 2.7.** Ходом 1 на диаграмме *Ответ 2.7* белые не только обеспечивают уничтожение трех черных камней в углу, но и уменьшают территорию черных справа.



**Ответ 2.7**



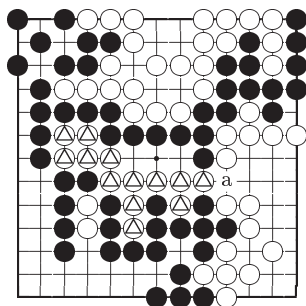
**Ответ 2.8**



**Ответ 2.9**

**Ответ 2.8.** Черная группа гибнет, так как глаз на пункте «а» является ложным. Белые, играя 1 на диаграмме *Ответ 2.8*, угрожают съесть один черный камень, а затем и всю группу.

**Ответ 2.9.** Черная группа гибнет, так как глаз на пункте «а» является ложным.



**Ответ 2.10**

**Ответ 2.10.** Результат партии — 11 очков в пользу черных без учета коми. Пункт «а» не является территорией белых, так как рано или поздно его придется занять ввиду угрозы гибели тринадцати белых камней  $\triangle$ .

## 3 Занятие

### Контроль времени в го

Контроль времени в го был введен сравнительно недавно. Время на обдумывание дается различное: в обычных любительских встречах игрокам дается по 45 мин. на партию, в крупных любительских турнирах — по три часа на партию каждому игроку (в отличие от шахмат и шашек в го время дается не на определенное количество ходов, а на всю партию).

В партиях профессионалов применяется больший контроль времени — от шести до десяти часов каждому игроку на партию. Такая партия, естественно, играется два дня. Профессионалы по несколько дней готовятся к своим партиям. Обычно в серьезных матчах перерыв между партиями составляет 8–10 дней, чтобы игроки могли отдохнуть.

В исключительных случаях применялся и больший контроль времени. Роман лауреата Нобелевской премии японского писателя Кавабаты «Мейджин» посвящен описанию матча из одной партии между двумя крупнейшими японскими профессионалами. Партия началась 26 июня, а закончилась 4 декабря 1938 года. Игрокам давалось по 40 часов на партию. Они 14 раз садились за доску.

Интересной отличительной особенностью контроля времени в го является принцип байоми, позволяющий смягчить последствия цейтнота. При просрочке основного времени игрок получает дополнительное время (например, по одной минуте) на каждый последующий ход. Если при этом игрок в течение минуты не сделал ход, он лишается права очередного хода, и противник, таким образом, получает возможность сделать два хода подряд, после чего игрок опять получает 1 минуту на следующий ход и т.д. Существуют и другие способы применения байоми.

### Уничтожение и защита «крепостей»

Под крепостью условимся понимать группу камней, окруженную снаружи камнями противника, но имеющую внутри свободные пункты.

Крепости могут быть большие и малые, гибнущие и неприступные. Неприступные крепости как раз и являются теми территориальными владениями, которые поставляют игрокам основные очки. Поэтому главное, что нужно понять в го, — это какие крепости являются гибнущими, а какие неприступными, как создавать неприступные крепости и как помешать это сделать противнику.

В го применяется по этому поводу несколько необычная терминология, включающая понятие «глаз». Существует принцип: группа с одним глазом гибнет, а с двумя — выживает.

В *Задаче 1.3* приведена крепость с одним глазом, то есть имеющая внутри 1 свободный пункт. Гибнут и крепости, которые противник с помощью серии жертв приводит к позиции с 1 свободным пунктом внутри (*Задачи 1.5* и *1.6*).

Крепость в *Задаче 1.4* имеет два глаза, то есть два обособленных свободных пункта. Такая крепость является неприступной.

К разряду неприступных крепостей можно отнести и черную группу в *Задаче 1.7*. Черные всегда, даже при атаке белых, могут создать в ней два глаза. Единственно, чего нельзя допускать, — это двух ходов белых подряд внутри этой крепости.

Ниже мы приведем несколько рекомендаций, которые пригодятся вам при решении практических задач.

1. Пункт, ходом в который противник создает неприступную крепость с двумя и более глазами, является, как правило, наилучшим пунктом и для вашего хода (критический пункт). Под критическим условимся понимать такой пункт, ход в который препятствует созданию двух глаз.
2. Атакуя крепость противника, в первую очередь занимайте критический пункт, а потом уже завершайте внешнее окружение крепости противника.
3. Заняв критический пункт, вы обрекаете крепость противника на гибель. При этом вовсе не обязательно заканчивать окружение обреченной крепости; нужно только следить, чтобы она не могла вырваться из оцепления и соединиться с другой своей группой, или создать еще один глаз в другом месте доски.
4. Если ваша собственная группа находится в опасности (не имеет двух глаз), приходится заниматься уничтожением обреченной крепости. При этом старайтесь не делать лишних ходов, достаточно того, что вы опережаете противника на один темп.
5. Создавать полностью неприступную крепость, как правило, невыгодно: для этого надо тратить лишние ходы, а также занимать пункты территории, приносящие очки. Правильным решением вопроса будет не создание крепостей с двумя глазами, а создание крепостей, которые, будучи атакованы противником, смогут сделать два глаза.

## Партия на малой доске

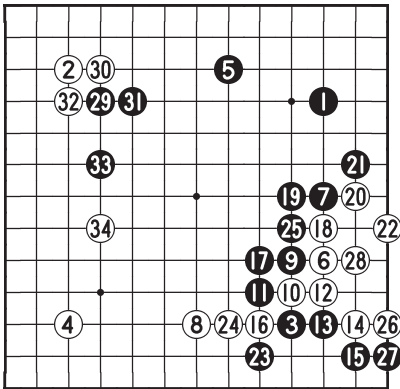
Эта партия сыграна ленинградскими игроками. На ее примере можно проследить, как разворачиваются события на доске в игре го и как производится подсчет очков.

Черные делают ход 1, белые 2, черные 3, белые 4 (*черные 1 – белые 4*). Игроки прежде всего занимают углы. Причем белые, играя два раза на пункты 3–3 относительно края доски (ход 2 и ход 4), стремятся уже в начале партии к окружению крепкой территории.

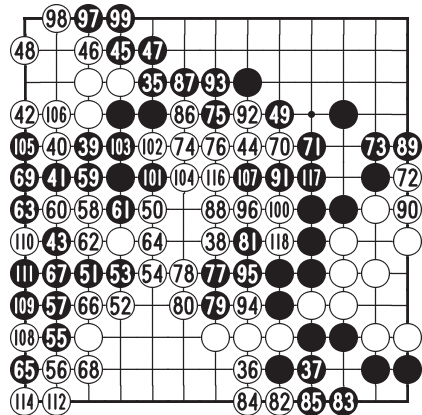
*Черные 5.* Этот ход обеспечивает контроль над территорией в углу. Черные стремятся захватывать огромные, хотя и менее надежные территории.

*Белые 6.* Белые атакуют нижний угол черных. Далее игроки избирают острый вариант с взаимными перерезаниями. В результате короткой, но жаркой схватки и черные и белые группы, оцепленные снаружи, обеспечивают свою жизнеспособность. Кроме того, белые укрепляют свою территорию на нижней стороне, а черные усиливают влияние на центр. Такой равный для игроков вариант называется джосеки (дебют в углу). Теория джосеки тщательно разработана, японский трехтомный сборник джосеки содержит свыше двадцати тысяч вариантов.

После хода *белых 34* фусеки — начальная стадия партии в го — подходит к концу. Сферы влияния на доске распределились следующим образом: черными захвачен правый верхний угол, они имеют несколько очков в нижнем углу и сильное влияние на центр, тогда как белые захватили левые верхний и нижний углы, нижнюю сторону и небольшую территорию справа.



Диаг. 3.1 (1–34)



Диаг. 3.2 (35–118)

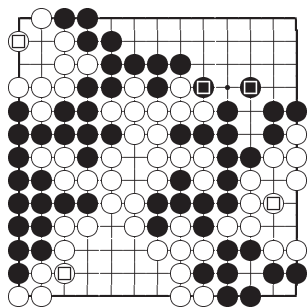
⊙13 → ⊙10, ⊙15 → ⊙100

*Ход 38.* Белые обеспокоены перспективой захвата черными большой территории в центре.

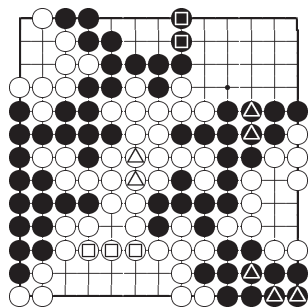
*Ход 43.* Черные начинают активные действия на левой стороне. После хода белых 76 основная борьба закончилась, и происходит процесс оформления границ.

*Черные 113.* Это последний ход, приносящий очки (черный камень 113 ставят на место снятого белого камня 110). Оцепленные игроками территории достаточно крепки. Если нет возможности уничтожить камни противника при вторжении в его территорию или создать в ней свою жизнеспособную группу, то вторгаться не следует. Если противник отвечает на ваши ходы в его территории, то баланс очков сохраняется. Если же он не сочтет нужным отвечать (будет пропускать ходы — это разрешается), а ваши попытки окажутся необоснованными, то вы еще и потеряете очки, добавив противнику лишние пленные камни. Играть в собственную территорию, если нет непосредственных угроз вторжения, бессмысленно: каждый свободный пункт территории приносит игроку по одному очку.

*Белые 114 – белые 118* (черный камень 115 на место снятого белого 108). Игроки занимают нейтральные пункты для удобства подсчета очков. Территория черных: вверху справа — 27 очков, внизу — 3 очка. Территория белых: вверху слева — 4 очка, справа — 4 очка, внизу — 13 очков и в центре — 2 очка. Кроме того, у черных 2 съеденных камня, а у белых 5.5 очка коми. Итого: у черных 32 очка, а у белых — 28.5. Черные выиграли 3.5 очка.



Диаг. 3.3

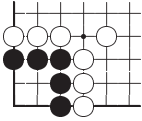


Диаг. 3.4

Для упрощения подсчета очков применяется следующий метод.

1. Пленные камни снимают с доски и добавляют к съеденным.
2. Съеденные камни ставят на свободные пункты территории противника (это камни ▲ и △ на *Диаг. 3.4*).
3. Камни перемещаются внутри своей территории для образования прямоугольных областей, удобных для подсчета (перемещаются камни ■ и □ на *Диаг. 3.3* и *Диаг. 3.4*).

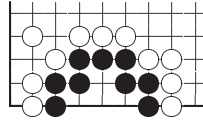
## Задание 3



Задача 3.1

Ход черных.

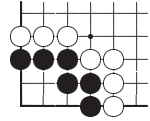
Могут ли они сделать  
два глаза?



Задача 3.2

Ход белых.

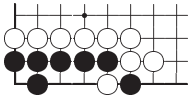
Как уничтожается  
черная крепость?



Задача 3.3

Ход белых.

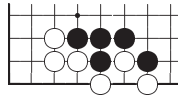
Как уничтожается  
черная крепость?



Задача 3.4

Ход белых.

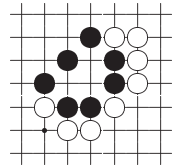
Найдите лучшее  
продолжение.



Задача 3.5

Ход черных.

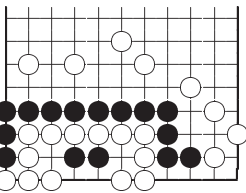
Как избежать ко  
борьбы?



Задача 3.6

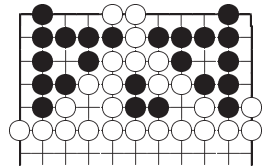
Ход белых.

Найдите лучший ход.



Задача 3.7

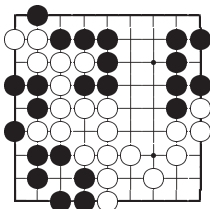
Черная группа не имеет глаз.  
Найдите вариант спасения.



Задача 3.8

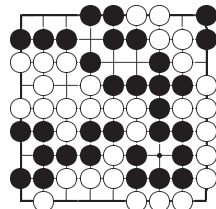
Ход белых.

Найдите наиболее выгодное  
продолжение.



Задача 3.9

Найдите наиболее выгодное  
продолжение.

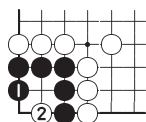


Задача 3.10

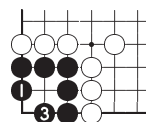
Кто и сколько очков выиграл в  
этой позиции (без учета коми и  
съеденных камней).



## Ответы на задачи задания 3

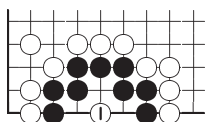


Ответ 3.1 а

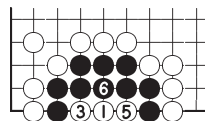


Ответ 3.1 б

**Ответ 3.1.** Не могут. Например, если черные занимают пункт 1 на *Ответ 3.1 а*, то образуется крепость с тремя связанными пунктами внутри. Белые играют в критический пункт 2, и черные имеют только один глаз. Аналогичные варианты возникают при ходах черных в начальной позиции на другие свободные пункты. Крепость с такой формой глаза из четырех пунктов гибнет независимо от очереди хода. Только сыграв два хода подряд, как показано на *Ответ 3.1 б*, черные могут спастись.



Ответ 3.2 а

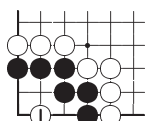


Ответ 3.2 б

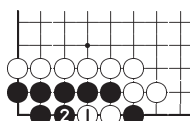
⑦ → ①

**Ответ 3.2.** Белые занимают критический пункт 1 на *Ответ 3.2 а*, и черная крепость обречена на гибель. На *Ответ 3.2 б* показано, как белые могут уничтожить черную крепость. Играя 1, 3 и 5, белые вынуждают черных съесть эти камни, после чего ходом на пункт 1 белые приводят глаз крепости черных к более простому виду. Однако уничтожение черных камней необходимо только тогда, когда существуют конкретные угрозы для белых групп, оцепляющих крепость черных.

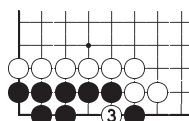
**Ответ 3.3.** Белые занимают критический пункт 1 *Ответ 3.3 а*, и черная крепость обречена на гибель. Эта крепость, как и предыдущая, относится ко второму типу крепостей, судьба которых зависит от очереди хода. Если черные сами займут этот пункт, то они создадут неприступную крепость. К тем же последствиям приводит этот ход и в том случае, когда черная крепость оцеплена не полностью, по у нее нет возможностей вырваться или сделать второй глаз.



Ответ 3.3



Ответ 3.4 а

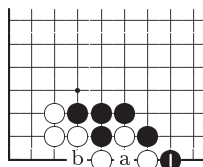


Ответ 3.4 б

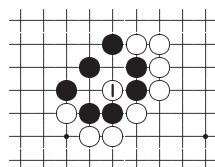
**Ответ 3.4.** Ходы 1 на *Ответ 3.4 а* и 3 на *Ответ 3.4 б* являются лучшими. Жертвывая свои камни, белые делают второй глаз ложным.

**Ответ 3.5.** Ходом 1 черные прекращают ко борьбу. Белые не могут спасти атакованные камни, соединяясь «а», так как черные ходом в пункт «б» уничтожают 4 белых камня.

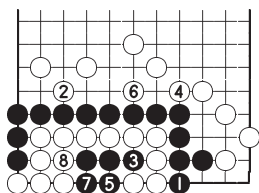
**Ответ 3.6.** Ход 1 — лучший. Белые наносят двойной удар, и одна из черных групп должна погибнуть.



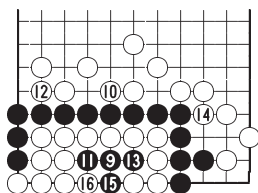
Ответ 3.5



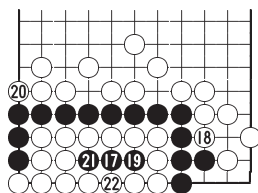
Ответ 3.6



Ответ 3.7 а (1–8)



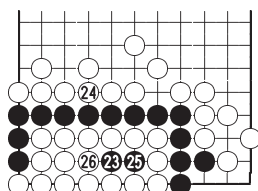
Ответ 3.7 б (9–16)



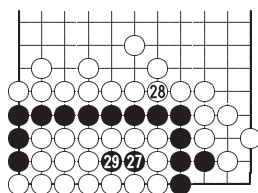
Ответ 3.7 с (17–22)

**Ответ 3.7.** Для уничтожения белой группы требуется 29 ходов (или 27 ходов). Черная группа не имеет глаз и не может их сделать. При правильной игре белых черные не могут вырваться из оцепления. Спаситься можно только, уничтожив белую группу быстрее, чем белые смогут окружить черную. Вариант уничтожения белой группы приведен на *Ответ 3.7 а — Ответ 3.7 е*. Черные, жертвуя свои камни, упрощают форму глаза. Последним ходом (вариант 29 ходов) черные съедают белые камни и спасаются за один шаг до своей гибели. Ходом 26 белые могут сыграть в пункт 28, что никак не отразится на исходе борьбы. В этом случае вариант кончается на два хода раньше (ответ 27 ходов является таким же правильным, как и 29).

В реальной игре важнее рассчитывать не количество ходов, необходимых для уничтожения групп, а количество темпов. Черная группа имеет 12 свободных соседних пунктов. Ход черных 1 уменьшает их количество до 11, поэтому количество темпов, необходимых для уничтожения черной группы, равно 11. Белая группа внутри черного оцепления имеет 5 свободных соседних пунктов, но, как только черные занимают предпоследний свободный пункт внутри белой группы, белые съедают черные камни и тем самым оттягивают гибель своей группы. В итоге оказывается, что для уничтожения белых надо потратить не 5 темпов, а значительно больше: в данном случае требуется 11 темпов (расчеты попробуйте провести сами).

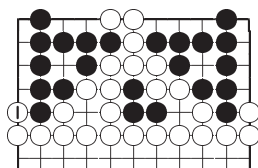


Ответ 3.7 d (23–26)



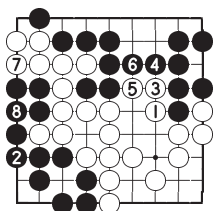
Ответ 3.7 е (27–29)

Количество темпов, необходимое для уничтожения групп, одинаковое, поэтому в *Задаче 3.7* побеждает тот, кто делает ход первый. Обратите внимание, что попытки черных вырваться из оцепления приведут к потере темпов и к проигрышу.

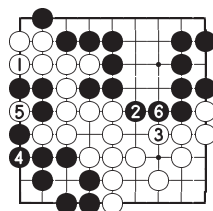


Ответ 3.8

*Ответ 3.8.* Ход 1 в этой ситуации будет наиболее выгодным.



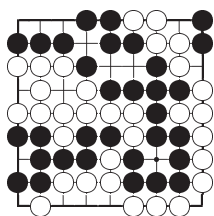
Ответ 3.9 а



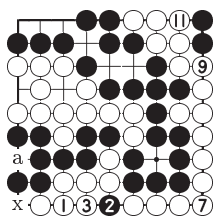
Ответ 3.9 б

*Ответ 3.9.* Ход 1 на *Ответ 3.9 а* является самым выгодным продолжением. В этом случае белые получают 4 очка территории в центре. На *Ответ 3.9 б* приведен другой вариант игры, но он приносит белым на одно очко меньше. Белые получают 6 очков за три съеденных камня и одно очко территории, играя в пункт 3. Черные ходами 2 и 6 получают на 4 пункта территории больше, по сравнению с *Ответ 3.9 а*, где первыми в центре играли белые.

**Ответ 3.10.** Белые выиграли 4 очка (черные выиграли 1 очко). Здесь наглядно проявляются различия в китайских и японских правилах подсчета очков. Сами по себе правила игры за несколько тысяч лет не претерпели существенных изменений, тогда как правила подсчета очков несколько раз менялись. Существующие две системы подсчета очков могут давать незначительное отклонение результата партии. Ряд позиций оказывается сложно решить по японским правилам, поэтому недавно в Японии временно было принято компромиссное решение: в неразрешимых ситуациях доигрывают по китайским правилам.



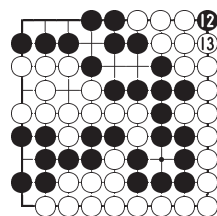
Ответ 3.10 а



Ответ 3.10 б (1–11)

4, 6, 8, 10 — пас

5 → 2



Ответ 3.10 с (12–13)

В японских правилах введен дополнительный критерий к определению территории, который можно трактовать следующим образом: «Только та группа обеспечивает владение территорией, которая в состоянии образовать два глаза». Исходя из этого ограничения, белая группа, входящая в положение секи на *Ответ 3.10 а*, не владеет территорией и может принести белым не больше четырех очков за счет съеденных камней (см. *Ответ 3.10 б* и *Ответ 3.10 с*).

По китайским правилам очки игрокам приносят и пункты территории и поставленные на доску камни, в результате чего каждый ход белых (1, 3, 5, 7 и т.д.) приносит им по одному очку, за счет чего белые получают на 5 очков больше. Но китайская система подсчета (кстати, и самая древняя) является громоздкой, а также неоправданно увеличивает длительность партии.

Наиболее простое решение этой проблемы состоит в снятии ограничения, вводимого принципом двух глаз и введения более полного определения понятия территории, а именно: «под пунктами территории понимаются свободные пункты доски, оцепленные камнями одного цвета по вертикали и горизонтали таким образом, что любые ходы противника на эти пункты или являются запрещенными, или бесполезными (не приносящими очки)», то есть игрок не сможет ни разрушить оцепления, ни создать жизнеспособной группы внутри этой территории. По этому определению пункты 1, 3, 5, 7, 9 и 11 являются территорией белых, два черных камня являются пленными, а пункт «а» относится к территории черных. Пункт «х» является нейтральным.

## 4 Занятие

### Соревнования в го

Партии сильнейших игроков привлекают огромное внимание многочисленных поклонников го. Наиболее интересными считаются встречи японских профессионалов, которые ежегодно разыгрывают несколько титулов. Титулы разыгрываются по матчевому принципу: претендент оспаривает звание у обладателя титула. Матчи состоят из нечетного количества партий — трех, пяти или семи. Каждую партию играют два дня. Запись партий ведут судьи, они же контролируют время, то есть переключают часы.

Наибольшей популярностью пользуется матч на титул Хонинбо, состоящий из семи партий (Хонинбо — основатель Академии го, живший в XVII веке). Партии матча, как правило, играют в разных городах, чтобы как можно больше поклонников го могли стать очевидцами матча. Претендентом становится победитель турнира восьми участников лиги Хонинбо, проводимого по круговой системе. Занявшие последние четыре места выбывают из лиги.

Матч на титул «Мейджин» (Великий мастер) проводится из семи партий. Лига «Мейджин» включает девять игроков. Занявшие последние три места выбывают из лиги. Ежегодно один профессионал получает высший разряд — 10-й дан, но только на один год. В следующем году он отстаивает свое звание в матче из пяти партий с претендентом и в случае поражения возвращается к своему прежнему разряду. Претендент выявляется в отборочных соревнованиях по олимпийской системе.

Турнир «Десять сильнейших профессионалов» также проводится по олимпийской системе, но участники выбывают из дальнейшей борьбы только после двух поражений. Новая десятка сильнейших профессионалов встречается в матче с десяткой сильнейших любителей.

«Десять сильнейших любителей» является массовым турниром, проводимым по олимпийской системе, в котором может принять участие каждый желающий.

Большой популярностью пользуются телевизионные турниры профессионалов. Таких турниров два, в каждом из них применяют сокращенный контроль времени — по 15 и по 20 мин. игроку на всю партию и по 30 сек. байоми (дополнительное время на ход). Проводят их по олимпийской системе. Каждое воскресенье на экранах телевизоров появляется очередная пара

игроков. Телезрители наблюдают борьбу и следят за комментариями партии на демонстрационной доске.

Начиная с 1958 года ежегодно проводится Европейский конгресс го. Одновременно с ним проходят самые крупные европейские соревнования: мужское, женское, юниорское и командные первенства Европы по го. В высшую лигу мужского первенства допускают игроков, начиная с третьего дана. Помимо этого, проводят соревнования в двух лигах мастеров, лиге кандидатов, зональные соревнования и го турниры с гандикапом.

С каждым годом растет число международных европейских соревнований. Следует отметить традиционный турнир команд европейских городов в Любляне на «Кубок Золотого Дракона», ежегодный го турнир с гандикапом в Праге. Международные соревнования проводятся также в ГДР, ФРГ, Голландии, Австрии, Англии, Франции.

В нашей стране официальные го турниры проводятся пока только в Ленинграде. В некоторых из них принимали участие японские игроки.

*Продолжаем публиковать некоторые теоретические основы игры в го.*

## Уничтожение и защита групп камней

Территориальные владения игроков — крепости появляются в результате борьбы, когда каждый игрок старается обеспечить себе участок доски побольше и не дать это сделать противнику, а при случае и захватить группу противника, не сумевшую вовремя обеспечить себя двумя глазами или прорваться к другим своим группам. Территорию проще всего захватывать в углах, где два края доски составляют естественное ограждение. Именно в углах разворачиваются наиболее серьезные схватки противников.

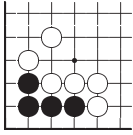
Схема создания крепостей обычно выглядит так: соперники своими камнями обозначают общие контуры территорий, которые они предполагают захватить. В ходе игры камни противников все ближе и ближе подступают друг к другу, разрозненные камни объединяются в группы. Часто игрок вторгается в расположение противника с целью создать там неприступную крепость, хоть и не дающую ему много очков, но резко уменьшающую территорию соперника. В таких острых схватках и появляются небольшие группы камней, от судьбы которых в значительной степени зависит общий исход партии.

Распознавать неприступные и гибнущие крепости можно научиться, решив задачи по этой теме (они приведены ниже). Следующий шаг — создание из групп камней неприступных крепостей и обратная задача — препятствовать делать то же самое противнику, не представит слишком больших затруднений.

Ниже приводятся рекомендации, с помощью которых легче освоить эту тему.

- Не давайте возможность противнику прижать вашу группу камней к краю доски. Оставляйте возможность распространения группы к центру или в стороны.
- Стремитесь к соединению своих групп.
- Приблизительная оценка перспектив групп такова: группа из четырех камней в углу гибнет, из шести — живет. Судьба группы из пяти камней зависит от очередности хода: при ходе атакующего она гибнет, при ходе защищающегося — живет. Этот принцип годен для большинства угловых групп, вплотную оцепленных снаружи камнями противника независимо от их конфигурации.
- Обреченную группу можно использовать
  - для ко угроз,
  - для уменьшения контролируемой противником территории, делая ходы, направленные на спасение группы,
  - обреченная группа может оказать помощь в атаке камней внешнего оцепления.

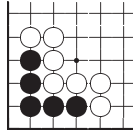
## Задание 4



## Задача 4.1

Ход черных.

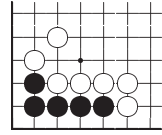
Могут ли они спасти  
свою группу?



## Задача 4.2

Ход черных.

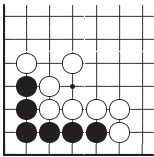
Возможно ли здесь  
спасти черным?



## Задача 4.3

Ход черных.

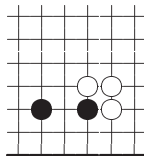
Могут ли они сохранить  
свою группу?



## Задача 4.4

Ход белых.

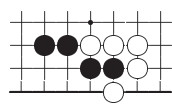
Могут ли они  
уничтожить черную  
группу?



## Задача 4.5

Ход белых.

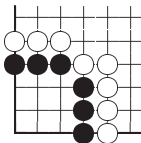
Приведите вариант  
уничтожения черного  
камня.



## Задача 4.6

Ход белых.

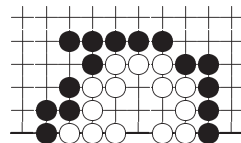
Отметьте крестиком  
пункты, занятие  
которых отражает  
угрозу уничтожения  
двух черных камней.



## Задача 4.7

Ход черных.

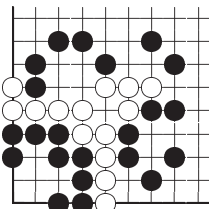
Найдите лучший ход.



## Задача 4.8

Ход черных.

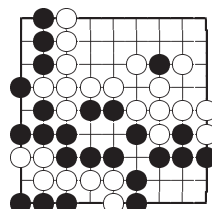
Найдите лучший ход.



## Задача 4.9

Ход белых.

Белая группа не имеет глаз.  
Найдите вариант ее спасения.  
Сколько ходов вам потребуется?



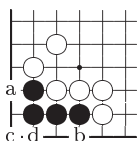
## Задача 4.10

Подсчитайте результат партии.

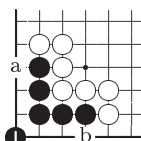


## Ответы на задачи задания 4

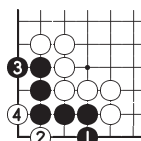
**Ответ 4.1.** Не могут. Черным не удастся построить неприступную крепость. Если они играют на пункт «а» на диаграмме *Ответ 4.1*, то белые отвечают «b» и наоборот, то есть такая группа из 4 камней обречена на гибель даже при ходе защищающегося. Только сделав два хода подряд, например, «а» и «b» или «b» и «d», черные могут обеспечить жизнеспособность своей группы.



Ответ 4.1

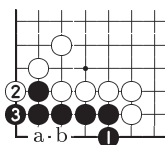


Ответ 4.2 а

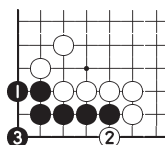


Ответ 4.2 б

**Ответ 4.2.** Ходом 1 на диаграмме *Ответ 4.2 а* черные обеспечивают жизнеспособность группы в углу. Это единственная возможность спасения. В симметричных позициях занимайте центр симметрии. Если черные избирают ход 1 на *Ответ 4.2 б*, то после форсированного варианта до хода 4 белые создают в углу положение ложного секи, выгодное для них. Если в начальной позиции ход белых, то они играют «а» или «b» на диаграмме *Ответ 4.2 а*, создавая ситуацию, аналогичную предыдущей задаче, где черные погибают даже при своей очереди хода.



Ответ 4.3 а

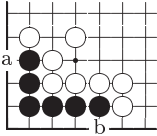


Ответ 4.3 б

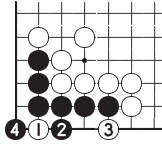
**Ответ 4.3.** Ходом 1 на *Ответе 4.3 а* черные обеспечивают безопасность своей группе. Теперь на атаку белых ходом 2 черные отвечают 3, образуя жизнеспособную группу, аналогично *Задаче 1.7*. При очереди хода белых они сами играют в пункты 1 или 2, обрекая на гибель черную группу. Группы из пяти камней, такие, как в этой и предыдущей задаче, не являются жизнеспособными — они становятся таковыми только после того, как игрок сделает дополнительный ход, причем выбор хода определяется формой группы.

Безопасность черной группы обеспечивает и вариант, приведенный на *Ответе 4.3 б*, но он является менее предпочтительным, с учетом дальнейшей игры в эндшпиле.

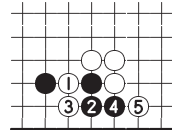
**Ответ 4.4.** Не могут. Черная группа состоит из шести камней. Атака белых с любой стороны (ходами в пункт «а» или «b» на *Ответ 4.4 а*) приводит лишь к тому, что возникают позиции, аналогичные *Задача 4.2* или *Задача 4.3* с очередью хода черных. Также ни к чему не приводят и попытки атаковать изнутри, как, например, на диаграмме *Ответ 4.4 b*, где после хода 4 становится очевидно, что черные обеспечивают себе возможность образования второго глаза.



Ответ 4.4 а

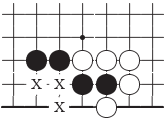


Ответ 4.4 b

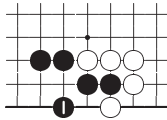


Ответ 4.5

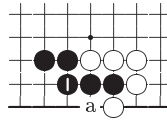
**Ответ 4.5.** На диаграмме приведен вариант уничтожения черного камня. После хода белых 5 становится очевидным, что три черных камня спасти не удастся, что бы черные ни предпринимали. Атака с другой стороны, то есть ходом в пункт 2, не приносит успеха — черные отвечают в пункт 1.



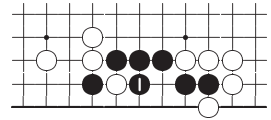
Ответ 4.6 а



Ответ 4.6 b



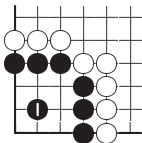
Ответ 4.6 с



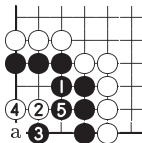
Ответ 4.6 d

**Ответ 4.6.** На диаграмме *Ответ 4.6 а* крестиком отмечены пункты, ходы в которые отражают угрозу уничтожения двух черных камней. Выбор хода определяется конкретной ситуацией в этом месте доски. Ход 1 на *Ответ 4.6 b* предпочтительнее простого соединения 1 на *Ответ 4.6 с*, так как предотвращает потерю одного очка после хода белых на «а». Но это имеет значение в стадии эндшпиля го, в середине игры часто приходится уделять внимание прочности соединения. Иногда применяют ход 1 на *Ответ 4.6 d*, когда важно предупредить атаку с другой стороны.

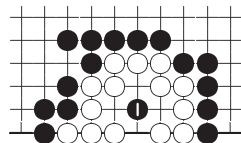
**Ответ 4.7.** Ход черных 1 на *Ответ 4.7 а* является лучшим в этой позиции. Соединение ходом 1 на *Ответ 4.7 b* в лучшем случае приводит к секи после варианта 2–5. При этом у белых остается возможность сыграть в пункт «а», создавая позицию ложного секи.



Ответ 4.7 а



Ответ 4.7 b

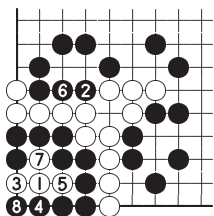


Ответ 4.8

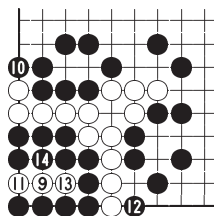
**Ответ 4.8.** Ход 1 на диаграмме *Ответ 4.8* — наилучший. Черные занимают критический пункт внутри крепости белых, и она обрекается на гибель.

**Ответ 4.9.** Вариант спасения белой группы приведен на диаграммах *Ответ 4.9 a – Ответ 4.9 d*. Для этого требуется 23 (21) хода. Белые могут сделать один глаз, играя в пункт 2. Второй же глаз им негде сделать. Вырваться из внешнего оцепления нереально. Единственным шансом спасения является уничтожение черной группы в углу.

Ходом 1 белые занимают критический пункт внутри черной крепости, лишая ее тем самым возможности сделать два глаза. Черные играют 2, и белые остаются вообще без глаз. Теперь все решает, кто кого быстрее уничтожит. Для полного окружения белых черным теперь остается затратить 6 темпов.

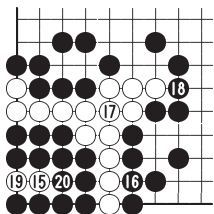


Ответ 4.9 a (1–8)

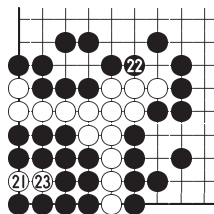


Ответ 4.9 b (9–14)

Черная группа в углу имеет 4 свободных соседних пункта (пункты 3, 4, 5 и 7), она находит способ отсрочить гибель, играя 4 и 8. Тем не менее после хода белых 19 становится очевидным, что черные не успевают всего на один темп.



Ответ 4.9 c (15–20)



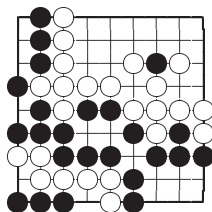
Ответ 4.9 d (21–23)

В приведенном варианте черные сделали все возможное, чтобы уменьшить количество темпов, необходимое для уничтожения белой группы, а также увеличить количество темпов у своей собственной группы. Ходом 2 они предупредили ход белых в этот пункт и тем самым выгадали 1 темп. Ход 4 был необходим, иначе белые сами бы заняли его, после чего на уничтожение черной группы достаточно затратить два темпа. Ходы черных 8 и 14 также дают выигрыш темпов.

В этой задаче белые на уничтожение черной группы затратили 7 темпов (ходы 1, 5, 9, 11, 15, 21 и 23). Черные затратили 6 темпов (ходы 2, 6, 10, 12, 18 и 22) и чуть-чуть не успели.

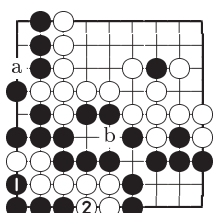
Если группа с такой же формой глаза находится на стороне или в центре, то на ее уничтожение потребовалось бы затратить 12 темпов (ход 4 не являлся бы необходимым, а именно из-за него количество темпов в нашем случае сократилось до 7).

**Ответ 4.10.** Черные выиграли партию с перевесом в 9 очков. В левом нижнем углу сложилась ситуация ложного секи. Ложное секи отличается от обычного тем, что в нем возможен переход к ситуации ко. При этом различают два типа ложных секи: в одном из них, таком, как на *Ответ 4.10 а* и *Ответ 4.2 b*, ко борьба может возникнуть только по инициативе одного из игроков, в то время как в позициях типа *Ответ 4.7 b* (при условии занятия белыми пункта «а»), ко борьбу может завязать любой из партнеров.

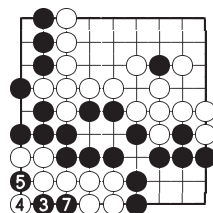


Ответ 4.10 а

В ложном секи на *Ответ 4.10 а* черные в любой момент могут перейти к ситуации ко с помощью варианта, изображенного на *Ответ 4.10 b* и *Ответ 4.10 с*. Если это произойдет в партии, то возникнет ко борьба, причем у белых остаются 2 ко-угрозы — на пунктах «а» и «b». Если черные забудут эти ко-угрозы в ходе игры, то они потеряют на этом 2 очка.



Ответ 4.10 b (1-2)



Ответ 4.10 с (3-7)

⑥ — пас

Разыграв в партии вариант 1-7, черные получают за счет уничтожения белой группы в углу 14 очков. С учетом потерь на забивание ко-угроз выигрыш черных уменьшается до 12 очков. В партии может встретиться значительно большее количество ко-угроз, забивание которых приводит к ощутимым потерям.

Один из способов решения этого затруднения состоял в том, что игрок должен был выплачивать один камень в случае отказа от хода. Тогда черные, забивая ко-угрозы, вынуждали белых либо в ответ делать ходы в свою территорию, либо отдавать компенсацию. Тем самым игрок не терял очков, забивая ко-угрозы. Отказываясь от ходов 6 и 8, белые также теряли 2 очка. В результате выигрыш черных в этом месте доски составлял 16 очков.

Более простое решение проблемы заключается в следующем: партнеры приходят к согласию, что в данном случае белые камни в этом углу являются пленными и снимаются без доигрывания, что дает тот же результат (7 очков за пленные камни и 9 очков за пункты территории).

## 5 Занятие

### Как правильно учиться играть в го?

Обучение обычно разбивают на несколько этапов. Начинать рекомендуется на малой доске. В Японии первые шаги в го делают на доске  $9 \times 9$ . Сыграв 20–30 партий, начинающий полностью осваивает правила игры и получает достаточно ясное понимание, что такое территория. После этого можно переходить к игре на доске большего размера, скажем,  $13 \times 13$ . Сыграв на ней около 100 партий, обычно овладевают необходимым набором тактических приемов, осваивают принципы уничтожения и защиты крепостей, достигают полного понимания, что такое территория и как оформляются ее границы. Освоив эти начальные элементы, можно переходить собственно к игре в го, то есть на доске  $19 \times 19$ . Играя на ней и изучая теорию, вы постепенно освоите основные стратегические принципы го.

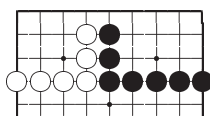
Читатели просят более подробно объяснить, что такое территория. Анализ присылаемых ответов на конкурсные задачи также говорит о том, что не для всех этот вопрос достаточно ясен. Эта тема будет подробно рассматриваться в ответах на задачи на протяжении всей серии статей. В этом номере дается несколько упрощенное толкование этой темы, которое позволит получить более ясное представление о сути игры.

Овладеть территорией — это прежде всего полностью определить ее границы или, попросту говоря, построить «забор», такой, чтобы противник не мог просочиться на вашу территорию через брешь в «заборе». «Забор» должен противостоять попыткам противника разрушить его целиком или уничтожить его отдельные части. Однако, даже построив такой «забор», вы не можете заявить противнику: «Это моя территория». Он может не поверить и вторгнуться в ваши владения. В этом случае вы должны доказать обоснованность ваших притязаний, окружив вторгнувшиеся камни. При этом вовсе не обязательно полностью уничтожать эти камни, достаточно обезвредить их, то есть захватить в плен. Если же это вам не удастся и противник сумеет построить на вашей территории неприступную крепость, то ваши надежды на территорию в этом месте терпят крах.

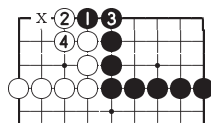
## Йосе

В игре го заключительная стадия партии называется йосе. Вся доска к этому моменту уже разделена на контролируемые игроками территории, и борьба ведется на их границах. Анализ простых позиций йосе позволяет легко понять некоторые важные принципы всей игры го. Более того, главная задача го — борьба за большую территорию — проявляется в йосе наиболее наглядно.

На *Диаг. 5.1* приведен пример одной из типичных эндшпильных позиций. Белые оцепили большую область доски слева, черные — справа, осталось только уточнить границу между ними. Если бы игроки ошибочно отказались от продолжения игры в этом месте и закончили партию, то было бы невозможно определить точные размеры их территориальных владений. Свободные пункты в этой части доски не являются пунктами территории и не приносят игрокам очков из-за того, что нет полного оцепления — одного из основных условий существования территории. Наиболее логично в этом случае считать все эти пункты ничейными ввиду незавершенности позиции.

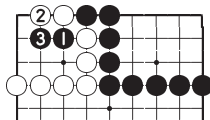


Диаг. 5.1

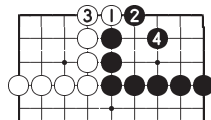


Диаг. 5.2

Занимая пограничный пункт ходом 1 на *Диаг. 5.2*, черные угрожают сыграть в пункты 4 или «х». Ходом 2 белые предотвращают это вторжение, которое лишало бы их почти всех надежд на территорию в этом углу. После соединения черных 3 белые вновь вынуждены защищаться, теперь уже от атаки черных на пункт 4 (пункт 1 на *Диаг. 5.3*). В результате варианта 1–4 на *Диаг. 5.2* черные уменьшили предполагаемую территорию белых на 2 очка, сохранив при этом инициативу.



Диаг. 5.3



Диаг. 5.4

Если в позиции на *Диаг. 5.1* ход белых, то они могут воспользоваться вариантом, показанным на *Диаг. 5.4*, причем они также сохраняют инициативу. Оценка инициативы в позиции на *Диаг. 5.1* составляет 4 очка (сравните территории игроков на *Диаг. 5.2* и *Диаг. 5.4*). При этом важно, что каждый, играя в этом месте, сохраняет инициативу или, другими словами, получает даром 4 очка.

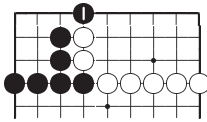
Принцип сопоставления результатов игры в данном месте как одним, так и другим игроком дает объективную, выраженную в очках, оценку инициативы в этом месте.

Применим его к *Задаче 3.9*. Ценность инициативы в центре составляет 7 очков. Этот результат следует из сравнения вариантов в центре на диаграммах *Ответ 3.9 a* и *Ответ 3.9 b*. Уничтожив три черных камня слева, белые выигрывают 6 очков. Черные могут только предотвратить эту потерю. Следовательно, ход в центре является лучшим.

В заключение приведем несколько рекомендаций по разыгрыванию йосе:

1. Бережно относитесь к контролируемой вами территории. Не допускайте вторжения противника в нее. Не оставляйте пограничные камни незащищенными.
2. Старайтесь как можно дольше сохранить инициативу в своих руках.
3. Перед тем, как отвечать на ход противника, угрожающий вам большими потерями, посмотрите, нет ли в вашем распоряжении хода, который несет более серьезную угрозу противнику.

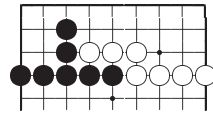
## Задание 5



Задача 5.1

Ход белых.

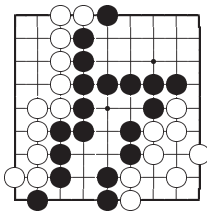
Найдите правильный ответ  
на ход черных 1.



Задача 5.2

Ход черных.

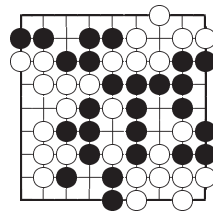
Найдите продолжение, приносящее  
наибольшее количество очков.



Задача 5.3

Ход черных.

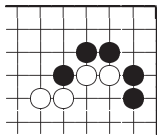
Какой пункт им  
следует занять?



Задача 5.4

Ход черных.

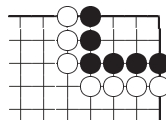
Приведите оптимальный вариант  
доигрывания позиции и  
подсчитайте итог партии.



Задача 5.5

Ход черных.

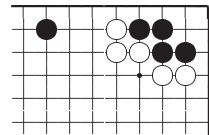
Найдите  
лучший ход.



Задача 5.6

Ход белых.

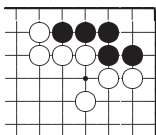
Приведите вариант  
уничтожения  
черной крепости.



Задача 5.7

Ход черных.

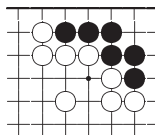
Могут ли они спасти  
свою группу?



Задача 5.8

Ход белых.

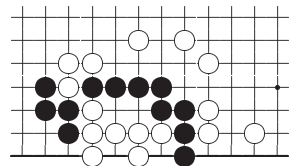
Могут ли они  
уничтожить  
черную группу?



Задача 5.9

Ход белых.

Могут ли они  
уничтожить  
черную группу?



Задача 5.10

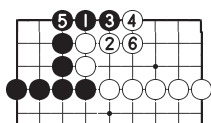
Ход белых.

Найдите лучший вариант  
уничтожения черной группы.

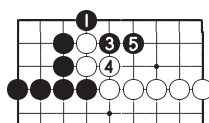


## Ответы на задачи задания 5

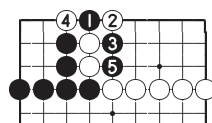
**Ответ 5.1.** Ход 2 на диаграмме *Ответ 5.1 a* является правильным ответом на ход черных 1. Ходом 1 черные угрожают вторгнуться в правый угол. Например, после варианта на *Ответ 5.1 b* белые лишаются надежд на большую территорию в этом углу. Препятствовать распространению черных в угол ходом 2 на *Ответ 5.1 c* было бы ошибочно, так как черные ответят 3 и 5, атакуя на два белых камня. Легко проверить, что эти камни спастись не могут. Поэтому белые защищаются ходом 2 на *Ответ 5.1 a*, уменьшая окруженную ими область. В результате варианта 1–6 на диаграмме *Ответ 5.1 a* черные не только отодвинули границу намечающейся территории белых, но и сохранили инициативу.



Ответ 5.1 a

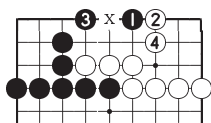


Ответ 5.1 b

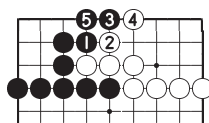


Ответ 5.1 c

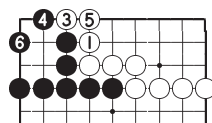
**Ответ 5.2.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 5.2 a* является наиболее выгодным продолжением. В ответ на ход черных белые ходом 2 на *Ответ 5.2 a* предотвращают дальнейшее вторжение в угол и угрожают отрезать черный камень 1. Черные соединяются 3, белые укрепляют свою границу ходом 4. Если черные вместо хода 3 нападут на белый камень в пункт 4, то белые, отвечая в пункт «х», отрежут эти камни от левого угла черных; построить же неприступную крепость в правом углу черным не удастся.



Ответ 5.2 a



Ответ 5.2 b

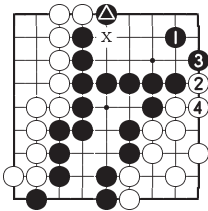


Ответ 5.2 c

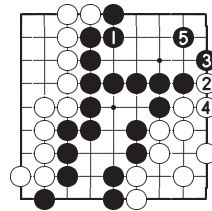
В результате варианта 1–4 на *Ответ 5.2 a* черные уменьшили намечающуюся территорию белых в правом углу и при этом не потеряли инициативы. Такой далекий прыжок то крайней линии — очень эффективный прием в стадии йосе. Любое другое продолжение приносит меньше очков игроку, например, ход 1 на диаграмме *Ответ 5.2 b*.

Если начинают белые, то они могут предупредить этот прыжок ходом 1 на *Ответ 5.2 c*. Тогда черные могут сделать ход в другом месте (наиболее выгодный), допуская уменьшение своей территории на 2 очка — после варианта 3–6 на *Ответ 5.2 c*. Разница в территориях игроков при сравнении вариантов на *Ответ 5.2 a* и на *Ответ 5.2 c* составляет 8 очков. Кроме того, если начинают черные, они сохраняют инициативу, а если белые, то они ее теряют, затрачивая один темп. Следовательно, ценность хода в этом конкретном месте доски равна 8 очкам.

**Ответ 5.3.** Ход черных в пункт 1 на диаграмме *Ответ 5.3a* наилучший. Пограничному камню  $\triangle$  угрожает атака белых. Если черные просто соединятся 1 на *Ответ 5.3b*, то белые могут провести маневр 2 и 4, не теряя инициативы. Ходом 1 на *Ответ 5.3a* черные защищают камень  $\triangle$  от атаки белых на пункте «х» и укрепляют границу на правой стороне. Теперь маневр белых 2 и 4 приносит им на 1 очко меньше по сравнению с позицией на *Ответ 5.3b*. Кроме того, белые здесь теряют инициативу, затрачивая на этот маневр один темп.

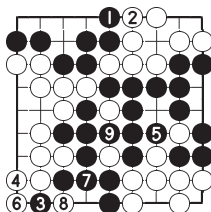


Ответ 5.3 а

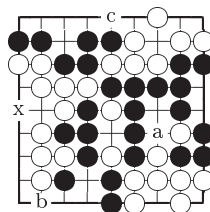


Ответ 5.3 б

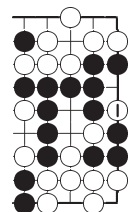
**Ответ 5.4.** Оптимальный вариант приведен на диаграмме *Ответ 5.4a*. Черные выиграли партию с перевесом в 3 очка (без учета съеденных камней и комы). В позиции на *Ответ 5.4b* у черных осталось всего три пункта для игры: «а», «б», «с». Ходом в «а» черные уничтожают белый камень и оцепляют 4 пункта территории (итого 5 очков). Если бы в этом месте первыми играли белые, то они ходом 1 на *Ответ 5.4c* могли снять три черных камня и получить 2 очка за освободившиеся пункты. Сопоставление этих результатов дает разницу в 10 очков, причем для выигрыша очков в этом месте и черные и белые вынуждены затратить по одному темпу, то есть сделать ходы с потерей инициативы.



Ответ 5.4 а (1-9)



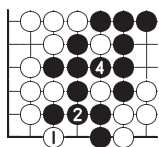
Ответ 5.4 б



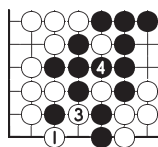
Ответ 5.4 с

Ход черных в пункт «б» (3 на *Ответ 5.4a*) вынуждает белых отвечать на левой стороне, иначе после занятия черными пункта «х» на *Ответ 5.4b* белая группа не может построить два глаза и погибает. Гибель белой группы принесет черным 33 очка.

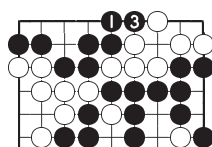
Если бы в левом нижнем углу начинали белые, то они могли сделать ход 1 на диаграмме *Ответ 5.4 d*. Сравнение позиций в этом углу на *Ответ 5.4 a* и на *Ответ 5.4 d* показывает, что тот, кто первый сделал ход, получает 1 очко. Если же черные не ответят на ход 1, как показано на диаграмме *Ответ 5.4 e*, то ценность хода составит 6 очков.



Ответ 5.4 d

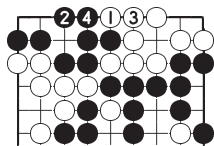


Ответ 5.4 e

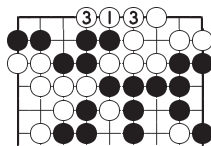


Ответ 5.4 f

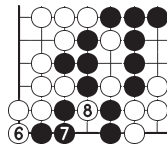
Ход черных в пункт «с» губелен для белой группы справа, так как после хода 3 на *Ответ 5.4 f* второй глаз белых становится ложным. Эту угрозу можно оценить в 20 очков на два темпа. Если на верхней стороне начинают играть белые, то, сделав ход 1 на *Ответ 5.4 g*, они, в свою очередь, угрожают черной угловой группе уничтожением после хода 3 на *Ответ 5.4 h*. Это также стоит 20 очков на два темпа. Поэтому черные вынуждены отвечать 2 и 4 на *Ответ 5.4 g*. Ценность проявления инициативы на верхней стороне при сравнении вариантов на *Ответ 5.4 a* и на *Ответ 5.4 g* равняется 2 очкам.



Ответ 5.4 g



Ответ 5.4 h

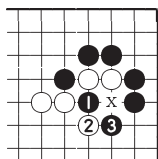


Ответ 5.4 i

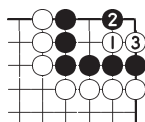
При доигрывании позиции диаграммы *Ответ 5.4 b* черным следует сохранять инициативу и ходить в пункты «с» и «b». Но, если черные изберут, казалось бы, лучший ход в пункт «b», белые ответят на верхней стороне, так как после ходов 1 и 3 на *Ответ 5.4 h* черная группа в верхнем левом углу гибнет быстрее, чем белая группа на левой стороне.

В заключение последняя тонкость: черные не могут соединить свой камень ходом 7 на *Ответ 5.4 i* (вместо хода 7 на *Ответ 5.4 a*), так как после тесуджи белых 8 на *Ответ 5.4 i* три черных камня должны погибнуть.

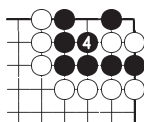
**Ответ 5.5.** Ход 1 на диаграмме *Ответ 5.5* лучший. После этого хода два белых камня отрезаются от основных сил и должны погибнуть. В ответ на атаку белых 2 черным выгоднее не уничтожать эти камни, а играть 3. Тогда два камня белых становятся пленными. Они не могут спастись, уничтожая черный камень 1 ходом в пункт «х», так как черные, отвечая в пункт 1, полностью окружают и снимают с доски три белых камня. Такой тактический прием называется «защелкой».



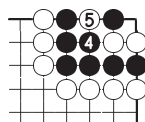
Ответ 5.5



Ответ 5.6 а

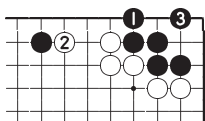


Ответ 5.6 б

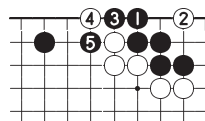


Ответ 5.6 с

**Ответ 5.6.** После варианта 1–3 на *Ответ 5.6 а* крепость черных обречена на гибель. Если бы во внешнем окружении из белых камней отсутствовал хотя бы один камень, то черные, играя 4 на *Ответ 5.6 б*, могли бы построить крепость с двумя глазами. Но, как показано на *Ответ 5.6 с*, этот вариант не проходит из-за недостатка степеней свободы у черных камней. В ответ на ход 4 белые играют 5 и снимают с доски черные камни.

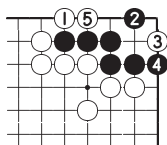


Ответ 5.7 а

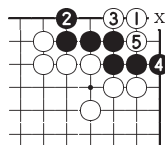


Ответ 5.7 б

**Ответ 5.7.** Могут. Играя 1 на *Ответ 5.7 а*, черные спасают свою группу. Этот ход черных преследует две цели: соединиться с камнем на верхней стороне слева или построить жизнеспособную группу в углу. Если белые предупреждают соединение, например, ходом 2 на *Ответ 5.7 а*, то черные отвечают 3 и обеспечивают два глаза для угловой группы. И, наоборот, если белые воспрепятствуют построению двух глаз, играя 2 на *Ответ 5.7 б*, то черные отвечают 3, обеспечивая соединение. Белые не в силах помешать этому, если они играют 4, черные нападают 5 и уничтожают этот камень.

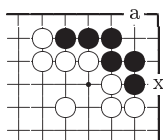


Ответ 5.8 а

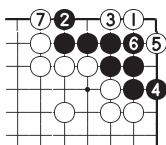


Ответ 5.8 б

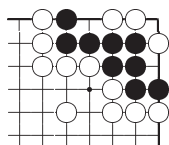
**Ответ 5.8.** Могут. Группа из 5 камней, имеющая такую конфигурацию, гибнет при ходе атакующего. Это достигается с помощью вариантов 1–5 на *Ответ 5.8 а* или 1–3 на *Ответ 5.8 б*. Причем белые могут не продолжать 5 на *Ответ 5.8 б*, так как при занятии черными пункта 5 с угрозой ко-борьбы, белые отвечают в пункт «х», создавая позицию ложного секи.



Ответ 5.9 а



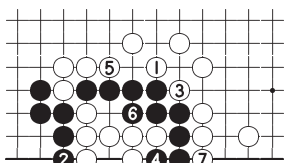
Ответ 5.9 б



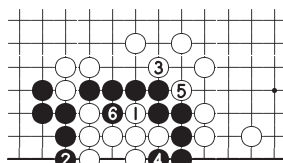
Ответ 5.9 с

**Ответ 5.9.** Нет, не могут. Такая группа из 6 камней жизнеспособна даже при ходе противника. Если белые играют в пункт «x» на диаграмме *Ответ 5.9 а*, черные отвечают в пункт «а», обеспечивая построение двух глаз в углу.

Если белые сразу вторгаются в угол ходом 1 на *Ответ 5.9 б*, то после варианта 1 – 7 в этом углу образуется ситуация секи (см. *Ответ 5.9 с*).



Ответ 5.10 а



Ответ 5.10 б

**Ответ 5.10.** Вариант, приведенный на диаграмме *Ответ 5.10 а*, ведет к уничтожению черной группы. Если белые начинают окружение черной группы с внешней стороны, как это показано на *Ответ 5.10 а*, они достигают цели. Если же они делают ход внутри оцепления черных, то тем самым уменьшают свои степени свободы и проигрывают (см. вариант на диаграмме *Ответ 5.10 б*).

## 6 Занятие

### Задачи в го

При обучении игре в го большое внимание уделяется решению задач. Они помогают развить у игрока стереотипы разрешения типовых позиций. Задания к задачам не содержат таких жестких требований, как количество ходов, необходимых для достижения цели или функциональности всех камней.

Задачи в го можно разделить на три основных типа:

1. Задачи на уничтожение
2. Задачи на использование плохой формы построений противника
3. Стратегические задачи

Задачи первого типа особенно важны для начинающих, и им посвящено много материалов в этой серии. К основным идеям этого типа задач относятся идеи лишения группы противника двух глаз (*Задачи 1.6, 3.2, 3.3, 4.2, 4.3, 4.8, 5.6, 5.7, 5.8*), образования ложного глаза (*Задачи 2.8, 2.9, 3.4*), последовательные жертвы для уничтожения группы противника (*Задачи 3.7, 4.9*), увеличение степени свободы своих камней и уменьшение степени свободы камней противника (*Задачи 4.9, 5.10*) и другие.

Задачи второго типа основываются на форме и характерных особенностях позиций. Более подробно идеи задач этого типа рассматриваются ниже в главе «**Тактика**».

Особое место занимают стратегические задачи. Их решение помогает понять основные принципы игры, развить понимание позиций. В ответах приводятся различные варианты решения, причем зачастую они оцениваются в очках. Лучший ход оценивается максимальным количеством очков — 10, ходы, обладающие какими-либо недостатками, оцениваются меньшим количеством очков — 9, 8, 7 и т. д. В конце серии таких задач приводится таблица, в которой дается оценка силы игры в зависимости от количества набранных очков.

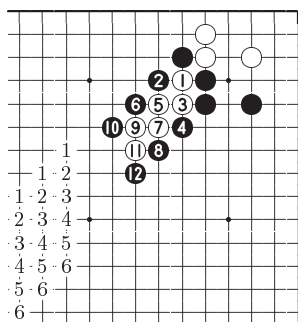
Такие серии задач зачастую строятся на партиях мастеров. В них после некоторого количества ходов приводится позиция, в которой предлагается найти лучший ход или лучшее из предложенных продолжений. Различные ответы также оцениваются в очках. Такая партия является целым сборником задач, позволяющим не только ознакомиться с игрой мастеров, но и оценить свои силы, выявить разделы теории, которые недостаточно освоены. Серии задач пользуются огромной популярностью среди любителей го.

## Тактика

Тактика служит для претворения стратегических замыслов игроков. Тактические приемы применяют, когда сферы влияния распределены и борьба ведется за овладение конкретной территорией.

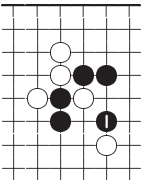
Тактические приемы, использующие недостатки форм построений противника, а также улучшающие свои формы, называются тэсуджи («прекрасный ход»). С помощью тэсуджи вскрываются слабости в построениях противника, нарушаются взаимосвязи между его камнями, что заставляет противника перейти к трудной защите. К основным идеям тэсуджи относятся соединение и разъединение групп камней, атака и подчеркивание слабостей в построениях противника, блокирование и связка, охват снаружи, вторжение, симметрия и различные типы жертв и т. д. Эти идеи могут переплетаться в различных комбинациях.

Огромную роль в го играет соединение между отдельными группами камней, что необходимо для воплощения общих стратегических планов. Соединения бывают прямые, которые противник не может разрезать (смотрите *Задачу 4.6*), стратегические, разрезание которых приводит к плохой позиции для противника в этом месте и потому для него невыгодны (они будут рассмотрены в следующем номере), и косвенные соединения, которые обеспечиваются возможностью применения тэсуджи в случае разрезания.

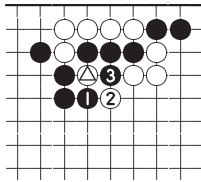


Диаг. 6.1

На *Диаг. 6.1* показан распространенный прием косвенного соединения, который называется шичо (лестница). Ходом 1 белые разрезают черные камни. Используя шичо (ходы 2–12 и т. д.), черные добиваются уничтожения белых камней. Применяя шичо, необходимо учитывать обстановку на доске: если на помеченных на *Диаг. 6.1* диагоналях 1–6 имеются камни игроков, исход шичо может быть неблагоприятным.

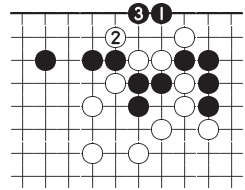


Диаг. 6.2



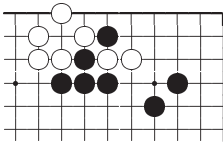
Диаг. 6.3

④ → △

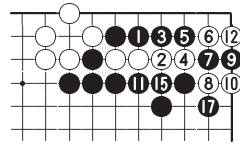


Диаг. 6.4

На *Диаг. 6.2* показан прием «западня», а на *Диаг. 6.3* — «защелка». На *Диаг. 6.4* и *Диаг. 6.5 а, 6.5 б* приведены примеры других тэсуджи. Доиграв до конца эти варианты, можно убедиться, что камни белых будут уничтожены.



Диаг. 6.5 а



Диаг. 6.5 б

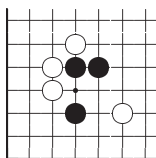
⑬ → ⑦, ⑭ → ⑨, ⑯ → ⑦

Рекомендации по соединениям:

1. Применяйте прямые соединения только в случае крайней необходимости.
2. Старайтесь не допускать разъединения ваших групп камней.
3. Используйте угрозы разрезания в стратегических целях (белый камень, поставленный на одну из шести диагоналей в другой части доски на *Диаг. 6.1*, обеспечивает возможность разрезания).
4. Основными слабостями позиций в го являются слабости соединений. Соблюдайте баланс: слишком крепкие соединения требуют больших усилий, что невыгодно, слишком слабые соединения могут привести к потерям групп камней.



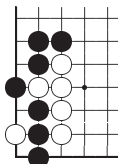
## Задание 6



**Задача 6.1**

Ход черных.

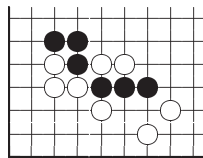
Найдите лучший ход.



**Задача 6.2**

Ход белых.

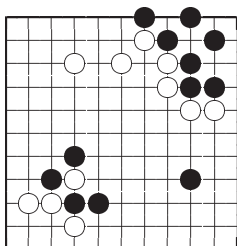
Найдите лучшее продолжение.



**Задача 6.3**

Ход черных.

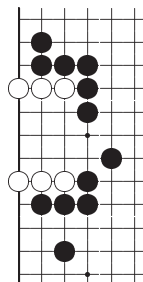
Найдите ход, обеспечивающий соединение двух черных групп.



**Задача 6.4**

Ход белых.

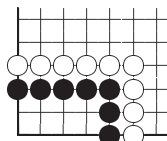
Каким будет исход шичо?



**Задача 6.5**

Ход белых.

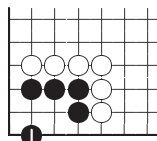
Найдите лучший ход.



**Задача 6.6**

Ход белых.

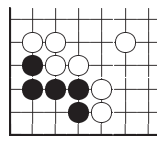
Чем закончится борьба в углу?



**Задача 6.7**

Ход белых.

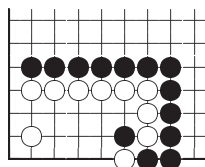
Как им отвечать на ход черных 1?



**Задача 6.8**

Ход белых.

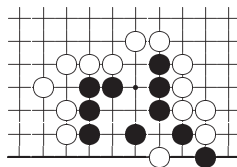
Могут ли они уничтожить черную группу?



**Задача 6.9**

Ход белых.

Могут ли они спасти свой атакованный камень?

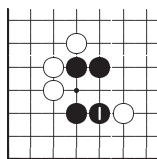


**Задача 6.10**

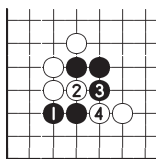
Белые начинают и уничтожают черную группу. Приведите вариант с лучшими ходами обеих сторон.

## Ответы на задачи задания 6

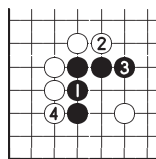
**Ответ 6.1.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 6.1 а* — лучший. Этим ходом черные устанавливают надежное соединение между своими камнями (такой тип соединений называется «бамбо») и получают хорошие перспективы развития как в угол, так и на верхнюю сторону.



Ответ 6.1 а

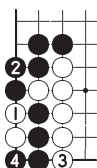


Ответ 6.1 б

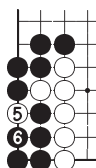


Ответ 6.1 с

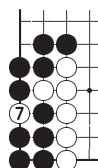
Соединение камней в этой позиции необходимо. Если черные сразу устроятся в угол ходом 1 на *Ответ 6.1 б*, то белые разрезают их ходами 2 и 4. Получив две слабые группы, черные будут испытывать большие затруднения. Прямое соединение ходом 1 на *Ответ 6.1 с* ведет к плохой позиции. Белые, играя 2 и 4, подчеркивают неудачность расположения черных камней. Подобное построение камней японцы называют «гуката» (глупая форма).



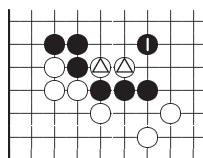
Ответ 6.2 а



Ответ 6.2 б



Ответ 6.2 с

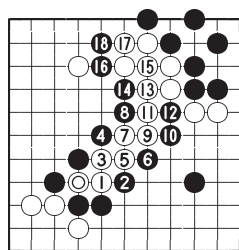


Ответ 6.3

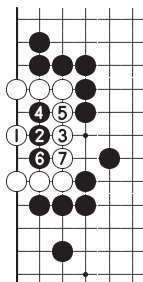
**Ответ 6.2.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 6.2 а* является лучшим продолжением. Этим ходом белые разрушают соединение черных камней по крайней линии. Теперь, если черные отвечают 2, то белые, используя прием «защелка», уничтожают черные камни в левом нижнем углу (см. *Ответ 6.2 б* и *Ответ 6.2 с*).

**Ответ 6.3.** Ходом 1 на диаграмме *Ответ 6.3* черные соединяют две группы, используя тактический прием «западня». Легко проверить, что вырваться двум белым камням ⊕ не удастся.

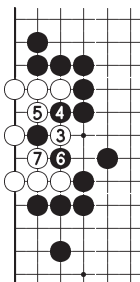
**Ответ 6.4.** Вариант 1–18 показывает, что исход шичо невыгоден для белых. При разыгрывании этого варианта черные изменяют направление шичо, играя 12. В противном случае белые соединяются ходом в пункт 12, и позиция черных сразу становится разбитой. Учитывая неблагоприятный исход шичо, белым следует пожертвовать камень ⊙, попавший в шичо.



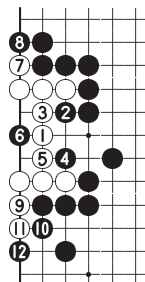
Ответ 6.4



Ответ 6.5 а



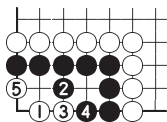
Ответ 6.5 б



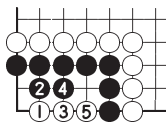
Ответ 6.5 с

**Ответ 6.5.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 6.5 а* является лучшим. После варианта 1–7 на *Ответ 6.5 а*, оптимального для обеих сторон, в этом месте возникает ситуация секи. Если черные в ответ на ход белых 3 выберут другой путь, играя 4 и 6 на *Ответ 6.5 б*, то белые ходом 7 обеспечивают жизнеспособность своей группе.

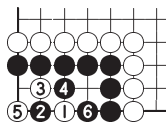
Ход белых 1 на *Ответ 6.5 а* использует принцип симметрии. Заповеди го говорят: «**В симметричных позициях занимайте центр симметрии**». В данном случае, вследствие влияния черных камней в правой части позиции центр симметрии смещается влево. Ход 1 на *Ответ 6.5 с* не спасает эту группу от гибели, так как после варианта 2–5 черные занимают критический пункт ходом 6. Белая группа имеет только один глаз, а попытки вырваться (ходы 7 – 12) безнадежны.



Ответ 6.6 а

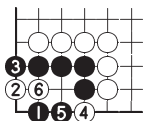


Ответ 6.6 б



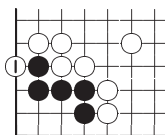
Ответ 6.6 с

**Ответ 6.6.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 6.6 а* — лучший. После варианта 1–5 на *Ответ 6.6 а* возникает ситуация секи. Если черные играют в пункт 2 на *Ответ 6.6 б*, то после варианта 3–5 в этом углу возникает ситуация ложного секи второго типа, то есть ко-борьбу может завязать любой из игроков. Пункт 1 на *Ответ 6.6 а* является критическим для черных камней. Если белые избирают ход 1 на *Ответ 6.6 с*, то в результате варианта 2 – 6 белые камни в этом углу становятся пленными.



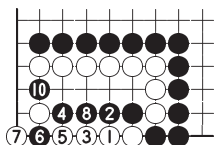
Ответ 6.7

**Ответ 6.7.** Белым необходимо отвечать 2. Если черные попытаются спастись, играя 3 на *Ответ 6.7*, то белые ходами 4 и 6 лишают черных возможности построить два глаза. Пункт 2 на *Ответ 6.7* является критическим для черных камней. Если черные сами займут его, то их позиция становится неприступной.



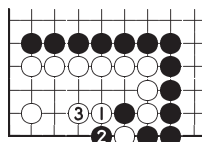
Ответ 6.8

**Ответ 6.8.** Могут. После хода белых 1 на диаграмме *Ответ 6.8* позиция черных камней в углу становится аналогичной начальной позиции в *Задача 6.7*, где черная группа гибнет независимо от очереди хода.



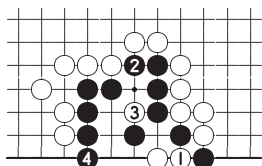
Ответ 6.9 а

⑨ → ⑥

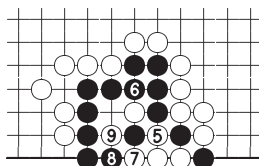


Ответ 6.9 б

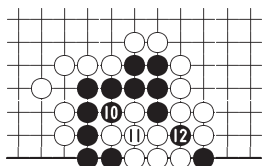
**Ответ 6.9.** Не могут. После варианта 1–10 на диаграмме *Ответ 6.9 а* белые камни обречены на гибель. Спасти свой камень белые могут, лишь соединив его с камнем, стоящим в углу. Но черные, используя сначала прием «западня» — ход 4, а затем жертву для уменьшения степеней свободы белых камней — ход 6, добиваются уничтожения семи белых камней в углу. Следовательно, белым ничего не остается, как отдать этот камень. Используя угрозу спасения его, белые могут укрепиться в углу, играя 1 и 3 на диаграмме *Ответ 6.9 б*.



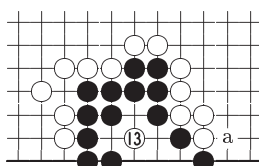
Ответ 6.10 а (1–4)



Ответ 6.10 б (5–9)



Ответ 6.10 с (10–12)

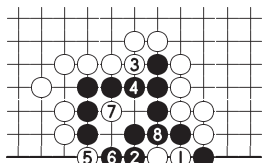


Ответ 6.10 d

**Ответ 6.10.** Правильный вариант уничтожения черной группы приведен на диаграммах *Ответ 6.10 а* – *Ответ 6.10 d*. Эта задача является велико-лепным образцом комбинационных возможностей в игре го.

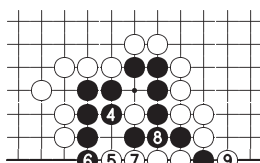
Белые начинают комбинацию ходом 1 на *Ответ 6.10 а*, используя прием «создание ложного глаза». Например, если черные ответят 2 на *Ответ 6.10е*,

то последует вариант 3–9 и на пункте 1 (9) образуется ложный глаз. В ответ на ход черных 2 белые вторгаются в пункт 3, только такое вторжение ведет к цели. Черные играют 4. Это не очевидный, трудно находимый ход, который подготавливает хитрую ловушку. Все другие ходы приводят к быстрому проигрышу. На ход черных 4 на *Ответ 6.10f* белые занимают пункт 5. Уничтожить этот камень невозможно. Его соединение обеспечивается или вариантом 7–9, или ходом в пункт 6. На ход черных 4 на *Ответ 6.10g* белые отвечают 5 и 7, лишая черную группу возможности построения двух глаз.



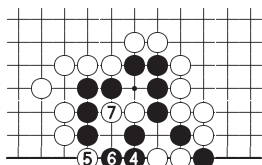
Ответ 6.10 e

⑨ → ①

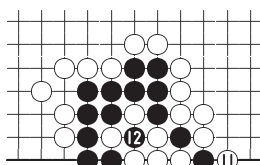


Ответ 6.10 f

Играя 5–9 на *Ответ 6.10b*, белые, казалось бы, попадают в ловушку черных. Ходом 10 черные нападают на два камня белых. Если теперь белые соединяются, то они теряют семь камней. Если они ответят ходом в пункт 11 на *Ответ 6.10h*, то черные, уничтожая два белых камня ходом 12, строят позицию с двумя глазами. В этом и заключена идея хода черных 4.



Ответ 6.10 g



Ответ 6.10 h

Белые все же соединяются, жертвуя свои семь камней. Это является заключительным аккордом комбинации. Черные принимают жертву и ходом 12 снимают с доски белые камни. Белые немедленно занимают критический пункт ходом 13, после чего черные не могут построить позицию с двумя глазами. Также ничего не дает черным попытка вырваться ходом в пункт «а».

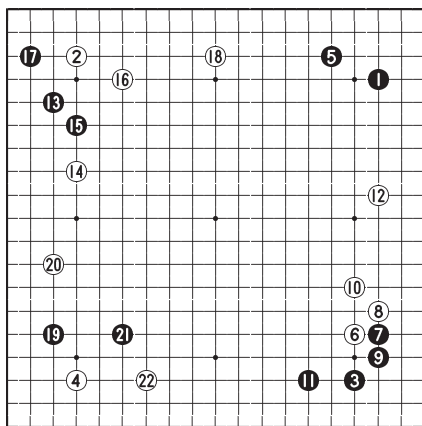
В этой задаче переплетается несколько тактических идей и приемов. Наиболее интересной в ней является борьба за критический пункт 13. На этом пункте первоначально стоял черный камень, который мешал осуществлению замыслов белых. Белые добились его уничтожения и, пожертвовав семь камней, образовали внутри черной группы свободное пространство с критическим пунктом, который они в конце концов и заняли.

## 7 Занятие

### Начальная стадия партии в го

С чего начинать игру, куда ставить первый, второй и последующие камни, из каких идей исходить, какими критериями пользоваться? Эти вопросы в первую очередь волнуют игрока, сажающегося за доску.

В го нет дебютных систем, подобных шахматным. Конкретных начал в го, отличающихся только первыми несколькими ходами, насчитываются десятки и сотни тысяч. Поэтому игроки строят собственные дебютные схемы, основываясь лишь на знаниях общих стратегических принципов и теории угловых дебютов.



Диал. 7.1

К наиболее общим стратегическим идеям относятся идеи влияния и баланса. Любой камень на доске обладает влиянием, то есть оказывает давление на любой камень противника. Естественно, что степень этого давления убывает по мере удаления. Несколько камней образуют сферу влияния, при этом их «силовые поля» суммируются. Системы камней могут образовывать сферы контроля над территорией — области, в которых любой поставленный камень противника будет обречен на гибель.

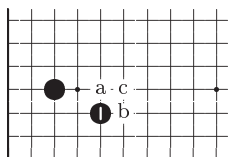
Камень, выставленный соперником, в свою очередь, обладает влиянием на ваш камень. Ход за ходом доска заполняется камнями, влияния которых переплетаются в самых невероятных комбинациях. Один из игроков, как правило, добивается больших сфер влияния, другой — больших сфер контроля над территорией. Надо стараться, чтобы противник не захватил лидерства и в первом и во втором. В игре го нельзя гнаться только за влиянием или только за территорией, в равной степени надо стремиться и к тому и к другому, то есть соблюдать баланс между двумя основными целями в начальной стадии партии. В этом и заключается идея баланса.

Можно проследить реализацию дебютных идей по начальной стадии партии профессионалов, приведенной на *Диаг. 7.1*.

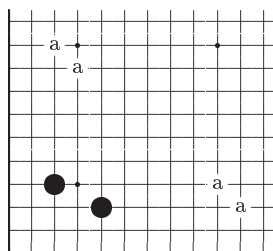
## Стратегические построения

Первыми ходами игроки стремятся захватить углы, где можно быстрее овладеть территорией. Первые ходы делают в районе угловых форовых пунктов, после чего переходят к игре на сторонах.

Обычно первые 10–20 ходов игроки делают по третьей и четвертой линиям от края доски. Третью линию часто называют линией территории, четвертую — линией влияния, а ходы на них соответственно «низкой» и «высокой» игрой. В партии надо стремиться сочетать как высокую, так и низкую игру.



Диаг. 7.2

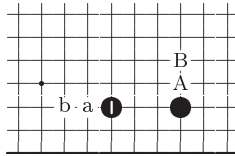


Диаг. 7.3

Стандартные стратегические построения, которые обеспечивают контроль над территорией в углах, принято называть *шимари*. Основные типы шимари приведены на *Диаг. 7.2*. Ходом 1 на *Диаг. 7.2* черные строят *когейма шимари* — одно из наиболее распространенных типов шимари. Другие типы шимари возникают при ходе черных в пункты «а», «b» или «с». Аналогичные формы применяются и при развитии от камня, расположенного в пункте 4–4 (*хосу*).

Шимари служат не только для контроля над территорией в углу, они являются базой для распространения влияния игрока на стороны и центр. На *Диаг. 7.3* показаны пункты (они помечены «а») предпочтительного развития от когейма шимари, в результате которых образуются оптимальные сферы влияния.

Для установления контроля над территорией на стороне часто используются построения, примеры которых показаны на *Диаг. 7.4*. Существует взаимосвязь между силой группы и распространением от нее. Для одинокого камня, стоящего по третьей линии, оптимальным является прыжок через два пункта — ход черных 1 на *Диаг. 7.4*. При добавлении камня на пункте «А» распространение следует делать через 3 пункта (пункт «а»), при трех камнях (добавляется еще один камень на пункт «В») распространение следует делать через 4 пункта (пункт «b»).

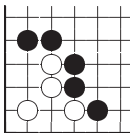


Диаг. 7.4

**Рекомендации:**

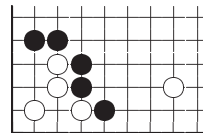
1. Формы шимари являются примерами стратегических соединений, которые широко применяются на сторонах и в центре, причем разделить эти соединения невозможно без значительного ухудшения общей позиции.
2. Выбор типа шимари определяется общей ситуацией на доске.
3. Вторжение в шимари без предварительной подготовки невыгодно.
4. Шимари не является законченной формой владения территорией. Влияние камней противника, находящихся поблизости, может обеспечить успешное вторжение в шимари.

**Задание 7**



**Задача 7.1**  
Ход черных.

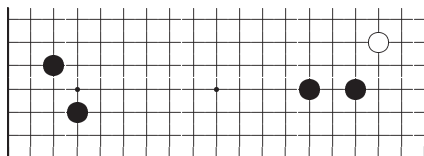
Приведите вариант уничтожения белой группы в углу.



**Задача 7.2**  
Ход черных.

Найдите лучший ход.

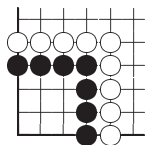




**Задача 7.3**

Ход белых.

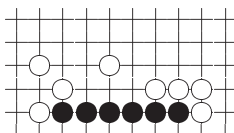
Черные получили сильное влияние на нижней стороне. Белым необходимо создать стратегическое построение на нижней стороне, нейтрализующее это влияние. Найдите лучший ход.



**Задача 7.4**

Ход белых.

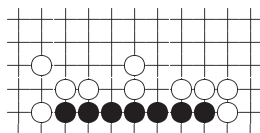
Какой исход борьбы в углу?



**Задача 7.5**

Ход черных.

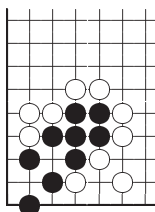
Могут ли они спасти свою группу?



**Задача 7.6**

Ход черных.

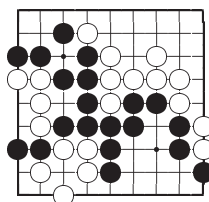
Могут ли они спасти свою группу?



**Задача 7.7**

Ход черных

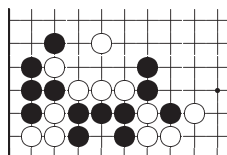
Найдите лучший ход.



**Задача 7.8**

Ход черных.

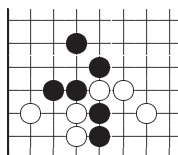
Приведите оптимальный вариант доигрывания позиции и подсчитайте итог партии.



**Задача 7.9**

Ход черных

Найдите лучший ход.



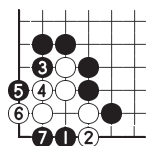
**Задача 7.10**

Ход черных.

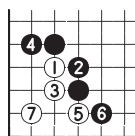
Найдите вариант спасения двух черных камней на нижней стороне.

## Ответы на задачи задания 7

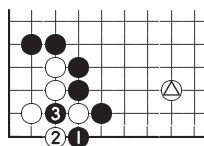
**Ответ 7.1.** В результате ходов 1–7 на диаграмме *Ответ 7.1 а* белая группа в углу обречена на гибель. Пункт 1 является ключевым для такой формы построения белых в углу. После хода черных 7 белая группа не имеет двух глаз, а возможности вырваться из угла или разрушить внешнее оцепление черных у них нет. Начальная позиция задачи возникает после вторжения белых в когейма–шимари на диаграмме *Ответ 7.1 б*. Наиболее важными в этом вторжении являются ходы 4 и 7.



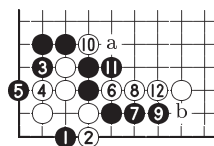
Ответ 7.1 а



Ответ 7.1 б



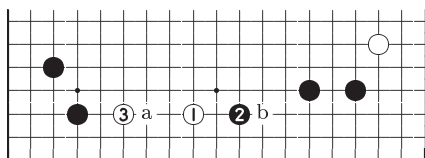
Ответ 7.2 а



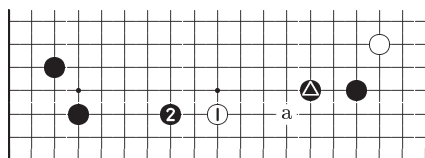
Ответ 7.2 б

**Ответ 7.2.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 7.2 а* — лучший. Ходы 1 – 3 приводят к ко-борьбе.

Черные не могут воспользоваться вариантом предыдущей задачи. Наличие белого камня  $\triangle$  позволяет белым совершить разрезание ходом 6 на *Ответ 7.2 б*. После варианта 7 – 12 черные должны отражать сразу две угрозы белых: уничтожить три черных камня с помощью пичо после хода в пункт «а» или окружить три черных камня внизу ходом в пункт «б». Белый камень  $\triangle$  ослабляет контроль черных над территорией в углу и обеспечивает успех вторжения в угол.



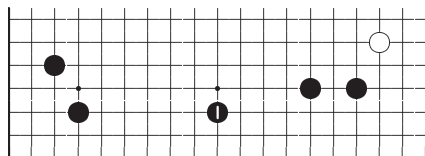
Ответ 7.3 а



Ответ 7.3 б

**Ответ 7.3.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 7.3 а* является лучшим. Белые обеспечивают себе возможность создания идеального стратегического построения внизу. На атаку черных 2 белые делают распространение через два пункта ходом 3. На атаку с другой стороны (ход черных в пункт «а») белые распространяются в пункт «б».

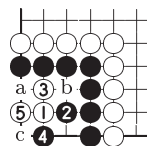
Ход 1 на *Ответ 7.3 б* значительно хуже — черные немедленно отвечают 2, что исключает распространение белых через два пункта (ход белых в пункт «а» недопустим ввиду близости черного камня  $\triangle$ ).



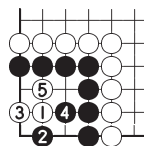
Ответ 7.3 с

Если белые упустят возможность этого вторжения, черные ходом 1 на *Ответ 7.3 с* завершают оформление огромной сферы влияния внизу.

**Ответ 7.4.** В результате варианта 1–5 на диаграмме *Ответ 7.4 а* в углу возникает ситуация секи. Пункт 1 является критическим для такой формы в углу. Позиция после хода белых 5 на *Ответ 7.4 а* относится к разряду незавершенных секи. Оно может стать завершенным, если черные займут пункт «а» или «b».



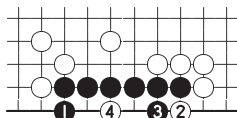
Ответ 7.4 а



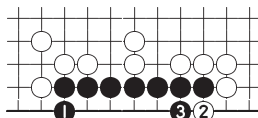
Ответ 7.4 б

Возможен и другой исход борьбы. Если черные не захотят тратить темп на ход в пункт «а» или «b», белые могут занять пункт «с», создавая в углу ситуацию ложного секи второго типа. Ход черных 2 на диаграмме *Ответ 7.4 б* ведет к той же форме, но с перестановкой ходов.

**Ответ 7.5.** Не могут. Шесть камней в ряд по второй линии на стороне гибнут независимо от того, начинают белые или черные (см. *Ответ 7.5 а*).



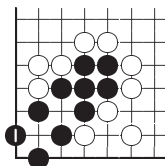
Ответ 7.5



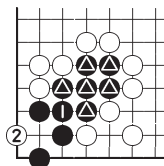
Ответ 7.6

**Ответ 7.6.** Могут. Ходами 1 – 3 на *Ответ 7.6* черные обеспечивают жизнеспособность своей группы. При ходе белых группа гибнет. Белые играют 1 или 2 на диаграмме *Ответ 7.6*, создавая ситуацию, аналогичную *Задача 7.5*.

Согласно заповедям го: «Восемь камней в ряд (по второй линии на стороне) живут, шесть — гибнут».

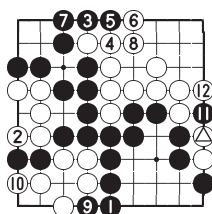


Ответ 7.7 а



Ответ 7.7 б

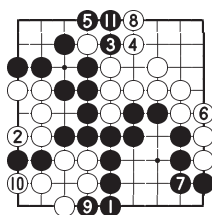
**Ответ 7.7.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 7.7 а* — лучший. Этим ходом строят форму с двумя глазами. Если черные пожадничают и попытаются ходом 1 на диаграмме *Ответ 7.7 б* спасти шесть своих камней, белые сыграют 2, лишая черных возможности построить два глаза в углу. В этой задаче 6 камней  $\blacktriangle$  не участвуют в формообразовании территории. Рекомендации, данные в теме «Уничтожение и защита групп камней», относятся только к формообразующим камням.



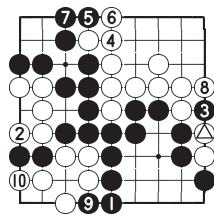
Ответ 7.8 а



**Ответ 7.8.** Оптимальный вариант доигрывания приведен на диаграмме *Ответ 7.8 а*. Черные выиграли партию с перевесом в 1 очко (без учета коми). У черных имеются три возможности: нападение на камень белых вверх, уничтожение двух камней справа и оформление границы территории внизу. Черные играют 1 на нижней стороне, создавая угрозу уничтожения всей белой группы слева. Белые вынуждены отвечать на угрозу. Черные, не теряя темпа, ликвидировали возможность уменьшения своей территории после хода белых в пункт 1.



Ответ 7.8 b



Ответ 7.8 с

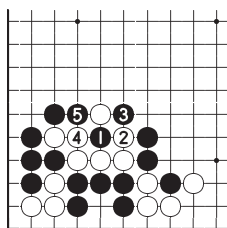


Играя 3 на диаграмме *Ответ 7.8 b*, черные уничтожают белый камень, но теряют инициативу. После хода 11 игра заканчивается победой белых с перевесом в 1 очко.

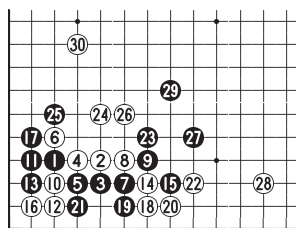
Ходом 3 на диаграмме *Ответ 7.8 с* черные снимают с доски два камня, но также теряют инициативу. Результат партии на *Ответ 7.8 с* — 1 очко в пользу белых.

Лучший — ход 3 на *Ответ 7.8 а*. Черные угрожают сыграть в пункт 6, что привело бы к потере белыми практически всей территории в углу. Ввиду этой угрозы белые вынуждены отвечать 4, 6, 8. Черные делают промежуточный ход 9 (ввиду возможной ко-борьбы в одном из вариантов вверх, черные приберегали этот ход в качестве ко-угрозы), после чего ходом 11 снимают два белых камня.

**Ответ 7.9.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 7.9 а* является лучшим. Ходы 3 и 5 являются логическим завершением идеи хода 1 (тактический прием защелка) в случае попытки белых вырваться.

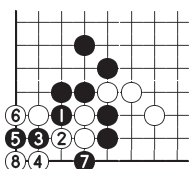


Ответ 7.9 а

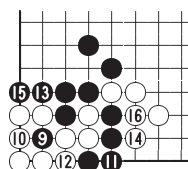


Ответ 7.9 б

Эта задача основана на варианте одного из наиболее сложных в теории угловых дебютов — о-надаре джосеки. Этот вариант джосеки приведен на диаграмме *Ответ 7.9b*. Отклонение от теории (отказ белых от хода 26) в подобных случаях приводит к непоправимым последствиям.



Ответ 7.10 а (1–8)



Ответ 7.10 б (9–17)

17 → 9

**Ответ 7.10.** В результате варианта 1–17 на диаграмме *Ответ 7.10 а* и *Ответ 7.10 б* черные уничтожают белые камни в углу. Эта комбинация служит иллюстрацией распространенного тактического приема, идея которого основана на использовании жертвы для уменьшения степеней свободы камней противника.

## 8 Занятие

### Принцип сравнения

Каждый ход в го обладает определенной ценностью. Ценность хода можно выразить в очках. Они показывают, насколько будет отличаться результат партии, если игрок пропустит этот ход, разумеется, при условии оптимального доигрывания в обоих случаях. Другими словами, ценность хода выявляется в сравнении с ходом, обладающим нулевой ценностью (пасом).

Лучшие ходы в начальной стадии партии имеют ценность около 10 очков, ходы похуже — 9, 8, 7 и т.д. Ценность ходов может колебаться в широких пределах, но к концу игры она постепенно падает и доходит до нуля: в этом случае партия заканчивается. Результат партии определяется разницей набранных игроками очков, что точно соответствует общей разнице ценностей сделанных ходов.

Ценность хода нельзя путать с конкретными очками, которые он приносит. Делая два глаза в большой группе камней, игрок получает всего два пункта территории. Но если он пропустит ход, то результат партии будет резко отличаться, скажем, на 100 очков. Чтобы точно определить ценность хода, надо просчитать всю партию до конца, что невозможно. Игроки выбирают ходы, пользуясь целым рядом критериев: принципами баланса, законами гармонии, тактическими особенностями позиции.

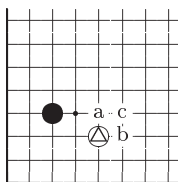
В игре одинаково плохо быть безрассудно смелым и чересчур нерешительным, чрезмерно жадным и излишне расточительным, слишком активным или пассивным — все это сказывается на выборе хода и в конечном итоге выражается в проигранных очках.

Го не терпит крайностей. Это игра, в которой только «золотая середина» может гарантировать успех. Научившись сдерживать свои эмоции в игре, можно научиться сдерживать их и в жизни, и наоборот. Высоко оценивая эту воспитательную роль игры го, японцы часто говорят: «Го учит человека жить».

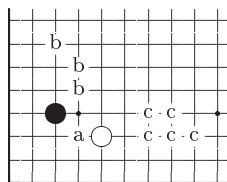
## Какари и джосеки

Какари — оптимальные формы распределения сфер влияния и сфер контроля над территорией. Каккари предупреждает достижение большого превосходства противником с помощью шимари. Атака с помощью каккари подразумевает не уничтожение камней противника, а ограничение их возможностей.

Что такое каккари, лучше всего можно понять на примере. Ходом  $\triangle$  на *Диаг. 8.1* белые атакуют черный камень в углу, в противном случае черные могли бы сыграть шимари и установить контроль над территорией в этом углу. Другие типы каккари возникают при ходе белых в пункты «а», «b» и «с». Обратите внимание, что пункты, оптимальные для каккари и шимари, совпадают. Согласно заповедям го: «**Лучший ход противника — твой лучший ход**».



Диаг. 8.1



Диаг. 8.2

Игрок редко остается равнодушным к атаке противника с помощью каккари. Существуют три типа ответных ходов:

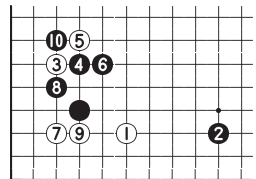
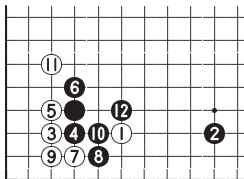
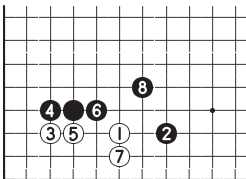
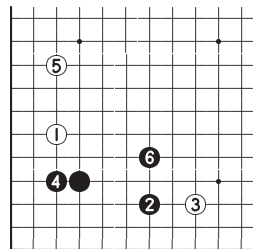
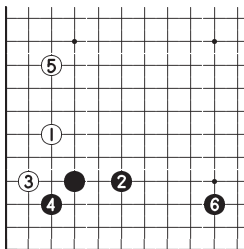
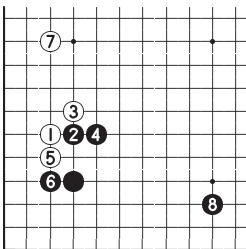
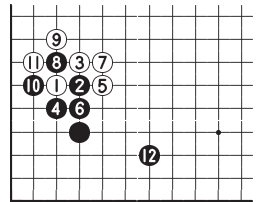
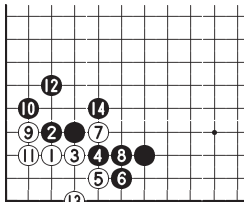
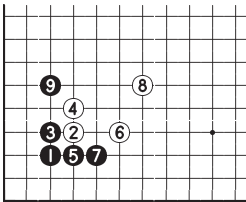
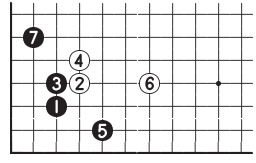
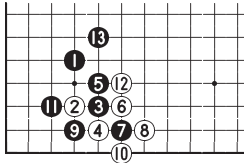
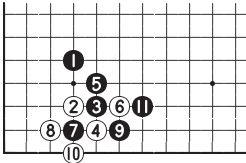
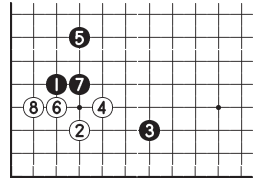
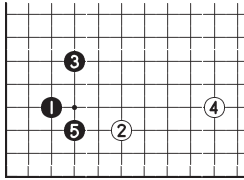
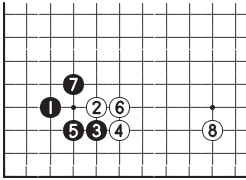
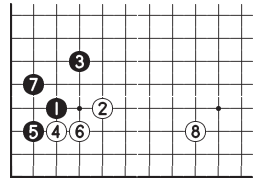
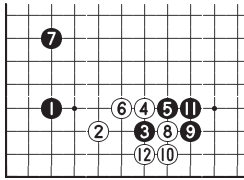
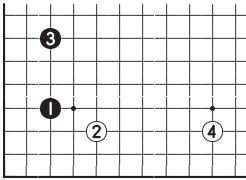
1. Ходы, защищающие территорию в углу (тип «а» на *Диаг. 8.2*).
2. Ходы, использующие принцип миаи — развитие в другую сторону от направления атаки противника (тип «b» на *Диаг. 8.2*).
3. Хасами — ходы, контратакующие камень каккари (тип «с» на *Диаг. 8.2*).

Смысл хасами состоит в том, что камень противника заключается в свою сферу влияния.

Каккари обычно ведет к обострению борьбы в углах с использованием стандартных вариантов — джосеки.

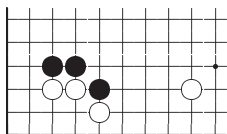
Джосеки — это дебют в углу, который дает взаимовыгодное распределение сфер влияния и сфер контроля над территорией на этом участке доски. Выбор джосеки во многом зависит от стремления игрока добиться баланса. Если в других частях доски игрок играл на территорию, то здесь ему следует играть на влияние, и наоборот.

Рекомендуемые джосеки





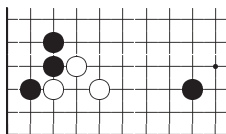
## Задание 8



**Задача 8.1**

Ход черных.

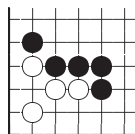
Найдите лучший ход.



**Задача 8.2**

Ход белых.

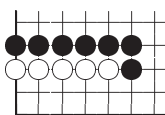
Найдите лучший ход.



**Задача 8.3**

Ход черных.

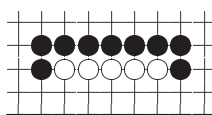
Найдите лучший ход.



**Задача 8.4**

Ход черных.

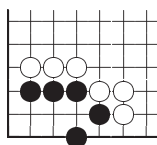
Могут ли они уничтожить белую группу?



**Задача 8.5**

Ход черных.

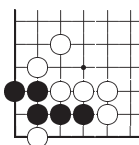
Могут ли они уничтожить белую группу?



**Задача 8.6**

Ход белых.

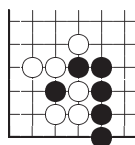
Приведите вариант уничтожения черной группы.



**Задача 8.7**

Ход черных.

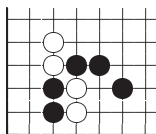
Приведите вариант спасения черной группы.



**Задача 8.8**

Ход черных.

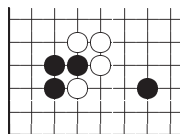
Найдите лучший эндшпильный ход.



**Задача 8.9**

Ход белых.

Приведите вариант соединения двух белых групп.



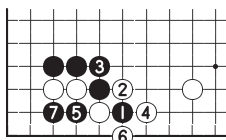
**Задача 8.10**

Ход черных.

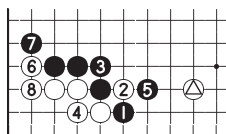
Приведите вариант соединения двух черных групп.

## Ответы на задачи задания 8

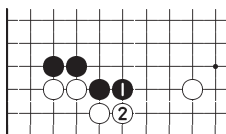
**Ответ 8.1.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 8.1 a* лучший. Белые могут уничтожить этот камень, играя 2–6 на *Ответ 8.1 a* и укрепиться внизу, но тогда черные захватывают угол, играя 5 и 7. Возможен и другой вариант — белые укрепляются в углу, играя 4–8 на *Ответ 8.1 b*, черные разрезают белые камни внизу (камень 2 обречен ввиду шичо). Черные получают стену с большим влиянием на центр и стороны, белый камень  $\triangle$  попадает под угрозу.



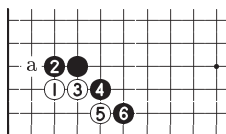
Ответ 8.1 а



Ответ 8.1 b

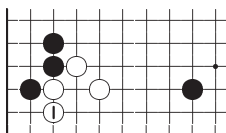


Ответ 8.1 с

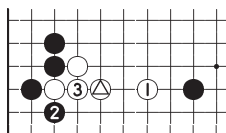


Ответ 8.1 d

Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 8.1 c* ведет к соединению белых камней внизу. Начальная позиция задачи возникает после вторжения белых в угол на диаграмме *Ответ 8.1 d*. Ходом 7 белые могут сыграть в пункт «а», что приводит к более сложным вариантам джосеки.



Ответ 8.2 а

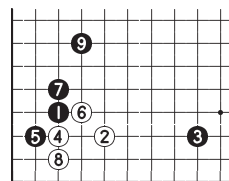


Ответ 8.2 b

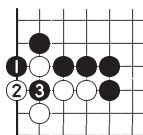
**Ответ 8.2.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 8.2 a* является лучшим. Этим ходом белые укрепляют положение своей группы в углу. Если они отказываются от него, делая, скажем, ход 1 на диаграмме *Ответ 8.2 b*, черные немедленно отвечают, вынуждая белых играть 3. Белые камни будут расположены неэффективно, камень  $\triangle$  является попросту лишним.

Если опытный игрок обнаруживает, рассматривая вариант игры, что в итоге он получает конфигурацию с лишними камнями, от такого варианта немедленно отказывается.

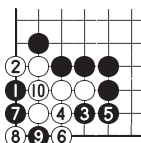
Начальная позиция задачи возникает в ходе джосеки, которое показано на диаграмме *Ответ 8.2 c*.



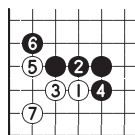
Ответ 8.2 с



Ответ 8.3 а

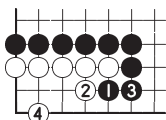


Ответ 8.3 б

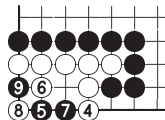


Ответ 8.3 с

**Ответ 8.3.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 8.3 а* является лучшим в этой ситуации. После хода белых 2 в углу возникает ко-борьба. Попытка черных лишить белых возможности построить два глаза в углу на *Ответ 8.3 б* кончается неудачно. Начальная позиция задачи возникает в результате вторжения белых в шимари черных на диаграмме *Ответ 8.3 с*. В начале партии такие вторжения не применяют, так как ко-борьба в этой стадии игры считается невыгодной.



Ответ 8.4 а

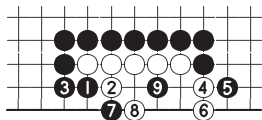


Ответ 8.4 б (4-9)

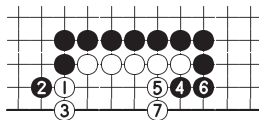
**Ответ 8.4.** Не могут. На атаку черных 1 – 3 белые отвечают 2 и 4. Это единственное продолжение за белых, все остальные варианты ведут к гибели или к ко-борьбе. На диаграмме *Ответ 8.4 б* белые вынуждены играть 8, завязывая ко-борьбу. Иначе черные сами займут этот пункт, создавая ситуацию ложного секи.

**Ответ 8.5.** Черные могут уничтожить белую группу.

Ходами 1, 3 и 5 на *Ответ 8.5 а* черные блокируют группу белых, не давая ей вырваться из оцепления, а ходами 7 и 9 лишают белых возможности построения двух глаз. При очереди хода белых они могут воспользоваться вариантом 1 – 7 на диаграмме *Ответ 8.5 б*, обеспечивая свою жизнеспособность.



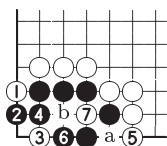
Ответ 8.5 а



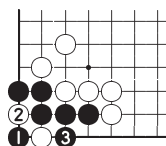
Ответ 8.5 б

Для подобных построений, расположенных в ряд по 3-й линии на стороне, существует правило: группа из 4 камней обречена на гибель, группа из 6 камней — жизнеспособна, при любой очередности хода.

**Ответ 8.6.** Вариант 1–7 на диаграмме *Ответ 8.6* приводит к гибели черной группы. Ходом 3 белые занимают критический пункт, ходом 5 они угрожают атакой в пункт «а», с уменьшением пространства, оцепленного черными камнями. Ход белых 7 — естественное завершение всей комбинации. Черная группа обречена на гибель, она может спастись, только заняв оба пункта «а» и «б», чего белые, конечно, не допустят. Обратите внимание, как белые ходами 1, 3 и 5 подготовили завершающий удар 7.

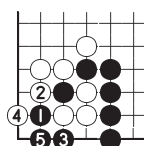


Ответ 8.6

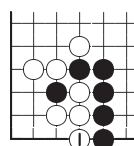


Ответ 8.7

**Ответ 8.7.** Ходами 1 и 3 на диаграмме *Ответ 8.7* черные обеспечивают жизнеспособность своей группы в углу. В этой задаче черные применяют прием, основанный на использовании запрета самоубийственных ходов (белые не могут занять пункт 1).

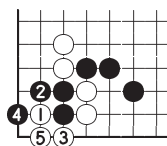


Ответ 8.8 а

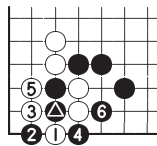


Ответ 8.8 б

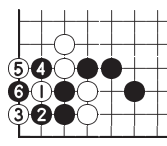
**Ответ 8.8.** Ход 1 на диаграмме *Ответ 8.8 а* — лучший эндшпильный ход. В результате варианта 1–5 на *Ответ 8.8 а* черные лишают белых возможности получить 8 очков в углу после хода 1 на диаграмме *Ответ 8.8 б*. Исходя из принципа сопоставления, ценность хода белых и черных в этом углу равна 8 очкам.



Ответ 8.9 а



Ответ 8.9 б



Ответ 8.9 с

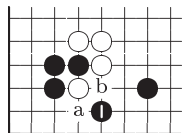
⑦ → ①, ⑧ → △

**Ответ 8.9.** Вариант 1 – 5 на диаграмме *Ответ 8.9 а* ведет к уничтожению черных камней в углу.

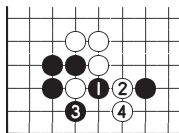
Ход 1 на *Ответ 8.9 а* является лучшим. Сыграв 1 на *Ответ 8.9 б*, белые также обеспечивают соединение своих камней, но при этом теряют территорию в углу. Ход 1 на диаграмме *Ответ 8.9 с* приводит в лучшем случае к ко-борьбе.

*Ответ 8.10.* Ходом 1 на диаграмме *Ответ 8.10 а* черные обеспечивают соединение своих групп.

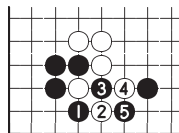
Белые не могут воспрепятствовать соединению: на ход «а» черные отвечают «b», и наоборот.



Ответ 8.10 а



Ответ 8.10 б



Ответ 8.10 с

При других продолжениях черные могут не достигнуть цели. В результате варианта 1–4 на диаграмме *Ответ 8.10 б* белые отрезают камень черных, вариант 1–5 на *Ответ 8.10 с* приводит к ко-борьбе, что невыгодно черным.

**В го следует избегать ко-борьбы, если поставленную задачу можно решить другим способом.**

## 9 Занятие

### Гармония в игре

Среди косвенных методов оценки ценности хода (баланс, влияние и др.) основным считается анализ позиции с точки зрения гармоничного расположения камней. При этом рассматривается общая гармония, гармоничное сочетание камней обоих игроков в отдельных областях доски, гармоничность положения своих камней.

Гармоничный ход отличается тем, что при смещении этого камня хотя бы на один пункт вправо или влево, вверх или вниз теряется целостность позиции, нарушается взаимосвязь между камнями. Другими словами, камень будет стоять не на своем месте. В этом смысл общей гармонии.

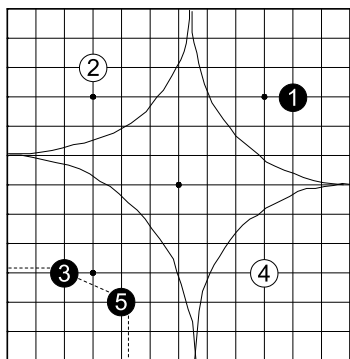
Гармония взаимосвязей наиболее отчетливо проявляется в джосеки, которые дают оптимальные построения для обоих игроков. Изучение джосеки помогает развить чувство гармонии. С другой стороны, считается, что игрок, достигший понимания гармонии, совершенно не нуждается в знании конкретных вариантов джосеки (лучшие справочники содержат свыше 20 тысяч вариантов джосеки).

Гармония форм позволяет избегать нудного расчета тактических вариантов. Построения оптимальных форм всегда находятся в безопасности. Построениями плохих форм рекомендуется жертвовать. По мере обучения игрок овладевает разнообразными тактическими приемами. Чем он сильнее, тем большее количество вариантов и на большее количество ходов в состоянии рассчитывать и в то же время тем меньше он занимается конкретными расчетами вариантов. Постепенно происходит качественный переход, тактические возможности игрока оцениваются по формам построений.

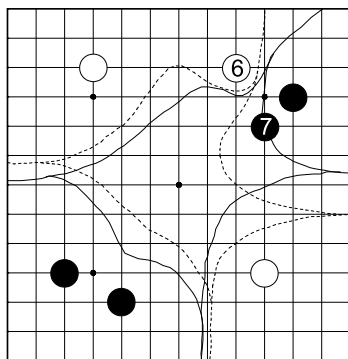
Гармония в игре гарантирует успех в партии. Свое отношение к этому японцы выражают словами: «Го — искусство гармонии».

## Фусеки

Начальная стадия партии в го называется фусеки. Фусеки определяет развитие всей дальнейшей игры. Выбор хода в фусеки основывается на использовании идей влияния, баланса (см. [Занятие 7](#)) и гармонии.

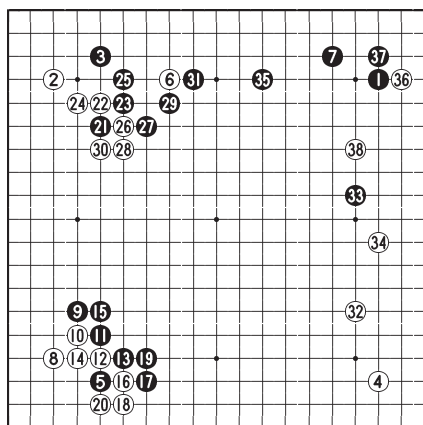


Диаг. 9.1 (1–5)



Диаг. 9.2 (6–7)

Распределение сфер влияния проще всего показать графически. Сплошными линиями на *Диаг. 9.1* обозначены границы сфер «преимущественного» влияния игроков после первых пяти ходов. Пунктиром обозначена граница сферы контроля над территорией черных. Влияние игроков в центре несущественно, поэтому им можно пренебречь. На *Диаг. 9.2* показаны изменения сфер влияния игроков после шестого хода белых (границы обозначены сплошными линиями) и седьмого хода черных (пунктирными).



Диаг. 9.3 (1–38)

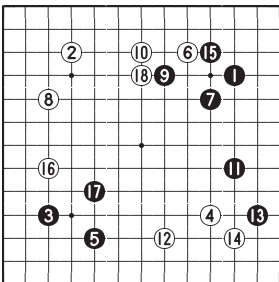
На *Диаг. 9.3* приведено фусеки из партии японских профессионалов. Ходы 9–20 — вариант одного из наиболее сложных джосеки. Чтобы уравновесить влияние черных слева, белые избирают джосеки 22–31, позволяя черным получить сильное влияние сверху. Камни белых 4, 32, 34 создают

стратегическое построение. После хода черных 35 белые должны немедленно принимать меры по ограничению сферы влияния черных вверху. В этом месте завязывается серьезная борьба, как это часто бывает в середине игры.

*Рекомендации:*

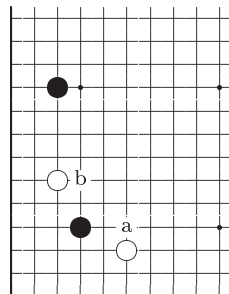
1. Последовательность разыгрывания фусеки: игра в углах, на сторонах, в центре.
2. Делайте ходы по третьей и четвертой линии, создавая стратегические построения. Старайтесь избегать прямых столкновений.
3. Не играйте в своей сфере влияния, избирайте ходы на границах сфер или чуть дальше.
4. Старайтесь не допустить превращения большой сферы влияния противника в сферу контроля над территорией. Заблаговременно ослабляйте противника и усиливайте свое влияние в этой области.

## Задание 9



**Задача 9.1**

Оцените позицию после 18-го хода белых.



**Задача 9.2**

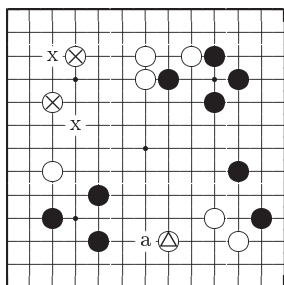
Ход черных. Какой ход лучше — «а» или «b»?



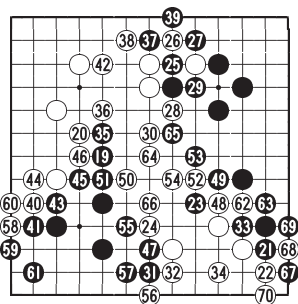


## Ответы на задачи задания 9

**Ответ 9.1.** Сложившаяся на доске позиция выгодней для черных. Игроки контролируют примерно равные территории. Оценить распределение сфер влияния в этой стадии затруднительно. В таких ситуациях переходят к другим критериям оценки — эффективности расположения камней и гармонии.



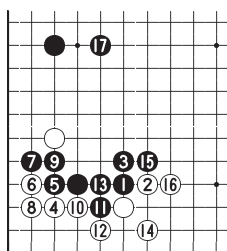
Ответ 9.1 а



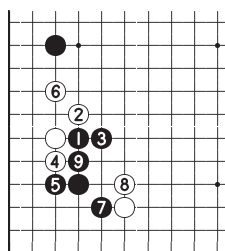
Ответ 9.1 б (19–70)

Для белых было бы лучше, если бы камень  $\triangle$  на диаграмме *Ответ 9.1 а* находился на пункте «а», тогда их построение внизу было бы более рациональным и гармоничным. Стенка из двух белых камней сверху делает их когейма шимари в левом верхнем углу мало эффективным. Два камня  $\otimes$  можно было бы расположить более рационально, например, на пунктах «х». В то же время черные камни распределены по доске гармонично и эффективно. Кроме того, инициатива в данный момент принадлежит черным.

Эту оценку позиции подтверждает результат партии. Ее продолжение приведено на диаграмме *Ответ 9.1 б*.



Ответ 9.2 а



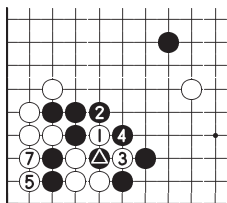
Ответ 9.2 б

**Ответ 9.2.** Ход черных в пункт «а» (ход 1 на *Ответ 9.2 а*) — лучший. После варианта 1–16 на диаграмме *Ответ 9.2 а* (джосеки) черные играют 17, обеспечивая большую сферу влияния слева. Белые контролируют около 15 пунктов территории в углу.

Ход черных в пункт «б» (ход 1 на *Ответ 9.2 б*), хотя и выглядит более агрессивным, на самом деле хуже. В результате варианта 2–8 белые укрепляют свое положение как слева, так и внизу. Кроме того, черные вынуждены

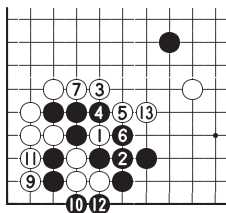
потерять темп и ходом 9 защититься от разрезания. Контролируемая черными территория в углу не может компенсировать их потери во влиянии.

Заповедь го говорит: «Атакуй более сильный камень». В данном случае белый камень на левой стороне слабее, так как находится в сфере влияния черных.



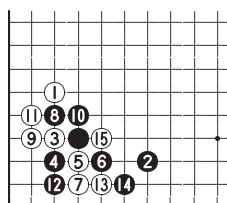
Ответ 9.3 а

6 → △



Ответ 9.3 б

8 → △

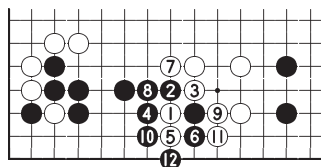


Ответ 9.3 с

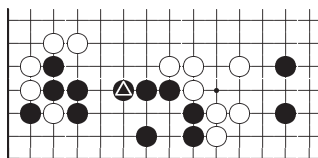
**Ответ 9.3.** Ход черных 2 на диаграмме *Ответ 9.3 а* — лучший ответ на ход белых 1. В результате варианта 2—7 на *Ответ 9.3 а* черные, жертвуя 2 камня в углу, ходом 6 строят хорошую форму. Эта черная группа обладает сильным влиянием внизу и в центре.

Если черные пожадничают и ответят 2 на диаграмме *Ответ 9.3 б*, белые, жертвуя свои камни, заставляют черных занять крайне неэффективное положение, а сами добиваются серьезного влияния слева и в центре.

Позиция задачи возникает в ходе джосеки, на диаграмме *Ответ 9.3 с*.



Ответ 9.4 а

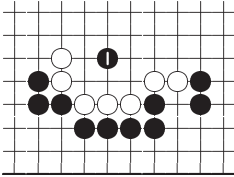


Ответ 9.4 б

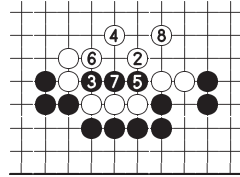
**Ответ 9.4.** На диаграмме *Ответ 9.4 а* приведена стандартная комбинация, с помощью которой белые строят хорошую форму внизу. В позиции черных внизу после хода 12 наблюдается переконцентрация, их камни расположены неэкономно и дублируют действия друг друга. Наглядно это можно представить, сняв с доски два белых (1 и 5) и два черных камня (4 и 12). Тогда возникает позиция, изображенная на диаграмме *Ответ 9.4 б*, в которой камень △ расположен неудачно: черные практически ничего не потеряют, если этого камня вообще не будет. В го часто применяется такая методика оценки эффективности расположения камней\*.

\* Эта техника называется тэвари (tewari)

**Ответ 9.5.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 9.5 а* — лучший. Этим ходом черные занимают критический пункт белой группы, ослабляя взаимосвязи между камнями. Даже если белые защитят свои слабости, их позиция останется тяжелой и в дальнейшем придется вести трудную борьбу.

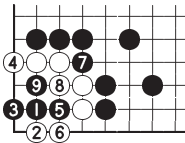


Ответ 9.5 а

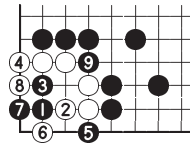


Ответ 9.5 б

В таких случаях игроку следует стремиться исправить форму, не останавливаясь даже перед жертвами. На диаграмме *Ответ 9.5 б* показан один из вариантов, с помощью которого белые улучшают расположение своих камней.

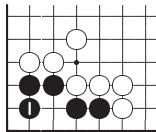


Ответ 9.6 а

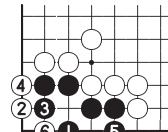


Ответ 9.6 б

**Ответ 9.6.** После хода черных 1 на *Ответ 9.6 а* или *Ответ 9.6 б* белая группа в углу обречена на гибель. Приведенные варианты показывают, что попытки белых спастись кончаются неудачей. Если бы в исходной позиции у белых стоял камень на пункте 7 (*Ответ 9.6 а*), то в углу возникала бы ситуация ко или секи.

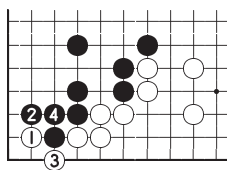


Ответ 9.7 а

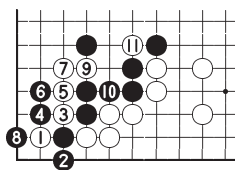


Ответ 9.7 б

**Ответ 9.7.** Ходом 1 на диаграмме *Ответ 9.7 а* черные обеспечивают жизнеспособность своей группы. Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 9.7 б* после варианта 2–6 приводит к ко-борьбе, невыгодной для черных. Чтобы спасти свою группу, они будут вынуждены позволить белым сыграть два раза подряд в другом месте доски.



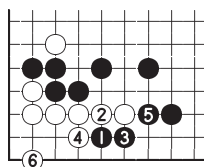
Ответ 9.8 а



Ответ 9.8 б

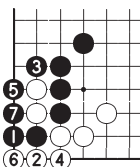
**Ответ 9.8.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 9.8 а* — лучший. Белые в результате варианта 1–4 значительно уменьшают территорию черных в углу. Черные не могут отрезать белый камень 1 из-за слабостей соединения своих камней (см. вариант 2–11 на диаграмме *Ответ 9.8 б*).

Относительная ценность хода в этом углу равна 7 очкам.



Ответ 9.9

**Ответ 9.9.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 9.9* — лучший. Вариант 1–6 на *Ответ 9.9* — эффективный йосе-маневр. С его помощью черные значительно уменьшают территориальные владения белых в углу, укрепляют свою позицию внизу и, что самое главное, сохраняют инициативу.



Ответ 9.10

**Ответ 9.10.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 9.10* — лучший. Этим ходом черные увеличивают степени свободы своего камня и выгадывают один темп за счет того, что белые вынуждены делать ход 4.

Ход черных 1 — распространенный тактический прием «сагари».

## 10 Занятие

В девяти предыдущих номерах были кратко рассмотрены наиболее общие положения теории го, цель которых составить первоначальное представление об игре. В этой статье, завершающей серию, приводится партия между сильнейшими профессионалами, на примере которой можно проследить, как претворяются теоретические идеи в практической игре.

### Партия на большой доске

Предлагаемая партия была разыграна в матче на титул Хонинбо XXVII. Хонинбо — фамилия династии игроков, которые на протяжении нескольких веков занимали ведущее положение в мире го. Родоначальник династии — Хонинбо Санся I, живший на рубеже XVI–XVII веков, был сильнейшим игроком—профессионалом того времени, одним из основателей Академии го. Последний потомственный Хонинбо XXI незадолго до своей смерти в 1940 году завещал свою фамилию тому, кто сумеет в борьбе доказать свое лидерство в го. С тех пор ежегодно сильнейшие профессионалы ведут длительную и напряженную борьбу за право носить эту фамилию в течение одного года. Существует титул Хонинбо для женщин, для любителей; в каждом городе разыгрывается свой Хонинбо. Этим японцы выражают дань уважения семейству Хонинбо, которое сыграло огромную роль в развитии го.

Долгое время титул Хонинбо прочно удерживали в своих руках опытные мастера старшего поколения, но в 1968 году его обладателем стал 25-летний Рин, а в 1971 году — 22-летний Исида, который и удерживает титул до настоящего времени. В 1972 году Рин, победив в отборочных соревнованиях, предпринял попытку вернуть утраченный титул. Матч проходил в упорной и напряженной борьбе, продолжавшейся два месяца, и закончился победой Исиды со счетом 4:3. Предлагаемая партия считается переломной в этом матче.

Черные: Рин (9-й дан)

Белые: Исида Хонинбо (7-й дан)

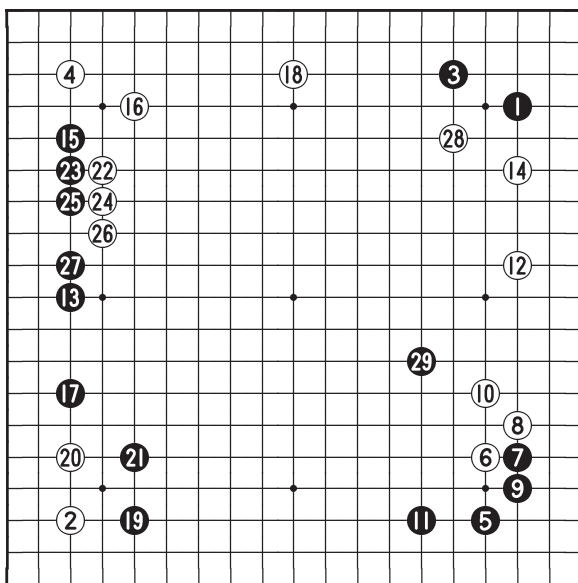
Коми: 4.5 очка

Контроль времени: 10 часов на партию каждому игроку, байоми — 1 мин

Место, время проведения: Хиросима, 7–8 июня 1972 года

*Диаграмма 10.1 (ходы 1–29)*

Основная цель игрока в партии – делать ходы, обладающие максимальной ценностью. Но определить точную ценность каждого хода невозможно, поэтому игроки пользуются косвенными методами. Существует целый ряд критериев лучшего хода, на разных стадиях партии одни критерии доминируют, другие служат для проверки правильности принимаемых решений.



**Диаг. 10.1** (1–29)

Используя общие положения, игроки ходами 1–5 разыгрывают углы, ходами 6–20 распределяют стороны, ходами 21–28 развивают влияние на центр.

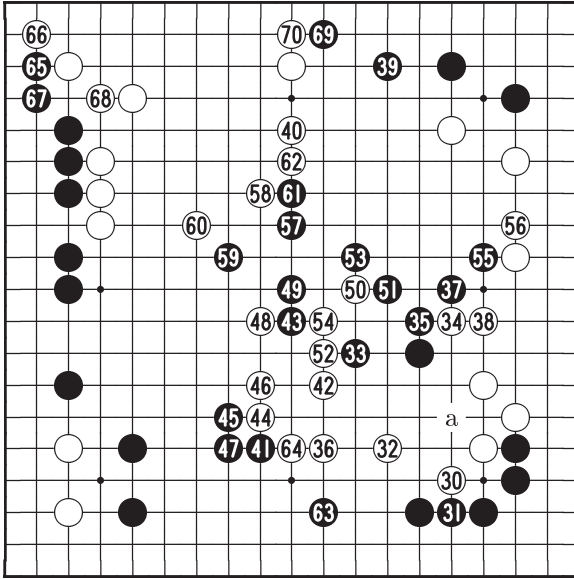
Ходы 6–12. Это джосеки – стандартное теоретическое построение, учитывающее гармонию форм и взаимосвязей камней. Выбор этого варианта и самого хода 6 определяется идеями влияния и сбалансированности всей позиции на доске. В подобных фусеки белые всегда играют в этой части доски.

Ходом 14 белые укрепляются на правой стороне и усиливают влияние этой группы на верхнюю часть левой стороны, где оно суммируется с влиянием белого камня 4. В результате, влияние белых в этом углу резко возрастает, что предопределяет выбор области, в которой черным необходимо сделать следующий ход. Выбор конкретного хода делается с учетом взаимосвязей камней, а также общей направленностью дальнейшей борьбы.

Ходами 19, 21 черные создают большую сферу влияния внизу. В свою очередь, белые, играя 22–28, образуют еще большую сферу влияния наверху. Теперь уже черным необходимо принимать срочные меры для нейтрализации этого влияния. Ходом 29 черные идут на обострение игры, с этого момента начинается средняя часть партии.

Диаграмма 10.2 (ходы 30–70)

Ходами 30–38 белые атакуют черные камни в центре, используя одну из заповедей го: «Атакуй издалека, защищайся вплотную». Попутно белые укрепляют свою территорию на правой стороне и нейтрализуют влияние черных внизу.



Диаг. 10.2 (30–70)

Ходом 39 черные стремятся помочь своей группе в центре, но это позволяет белым сделать сильный ход 40, усиливающий их влияние вверх.

Играя 50, белые поступают согласно принципу сопоставления, то есть сравнения последствий игры и того и другого игрока в данном месте доски. Если черные сами сыграют в этом месте, обеспечивая безопасность своей группе, они смогут более активно играть на остальных участках доски.

Ходами 58–62 белые продолжают атаку черной группы и одновременно преобразуют свое влияние вверх в контролируруемую территорию.

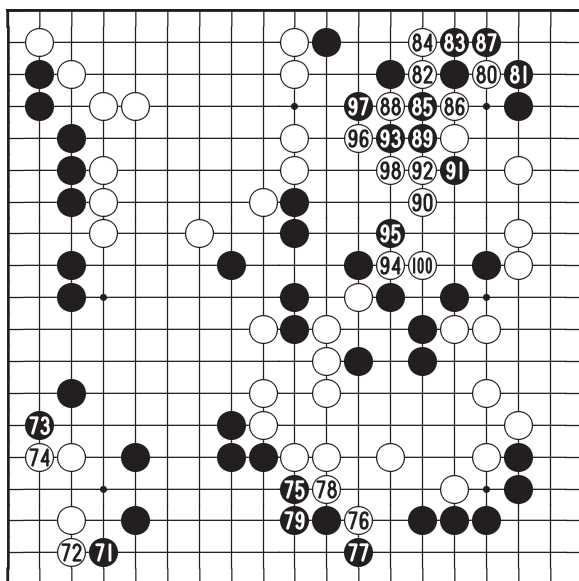
Ход черных 63 — очень важный ход, устанавливающий контроль над большой территорией внизу. Белые вынуждены отвечать 64 ввиду угрозы хода черных в пункт «а».

Оценив позицию в свою пользу, черные форсируют переход в стадию йосе, играя 65–69.



Диаграмма 10.3 (ходы 71–100)

Ходами 71–79 черные продолжают спокойно оформлять границы своих территориальных владений, не подозревая о замыслах, которые вынашивает противник.



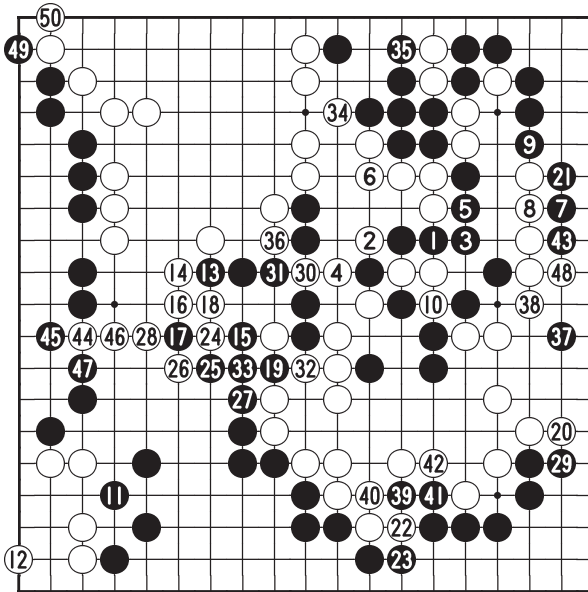
⊙99 → ⊙88

Диаг. 10.3 (71–100)

Получив в свои руки инициативу, белые ходами 80, 82 наносят неожиданный для черных удар. Ход белых 90 — двойной удар, который угрожает гибелью двум черным камням 85 и 89, а также грозит разрезанием на пункте 94. Черные вынуждены смириться с потерями.

Диаграмма 10.4 (ходы 101–150)

Ходы 101–110 (номера 1–10 на *Диаг. 10.4*) являются продолжением комбинации, начатой ходом 80. В результате белые получают большую территорию в центре, их шансы на победу резко возрастают. Исида великолепно провел эту комбинацию, имеющую большое количество сложных побочных вариантов. За феноменальные способности к расчетам его часто называют «Исида-компьютер». Про него говорят, что уже к сотому ходу он способен оценить результат партии в очках.

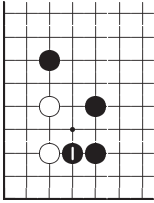


Диаг. 10.4 (101–150)

Играя 113–119, черные принимают меры к спасению камней, оставшихся в центре. После непродолжительной борьбы в центре игроки переходят к стадии йосе.

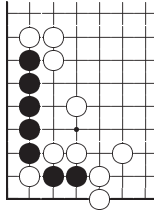
Ходом 137 черные пытаются обострить игру, но белые спокойно отвечают 138.



**Задача 10.3**

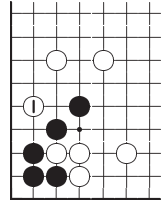
Ход белых.

Каким будет исход борьбы в этом углу после хода черных 1?

**Задача 10.4**

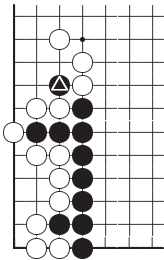
Ход черных.

Приведите вариант спасения черной группы.

**Задача 10.5**

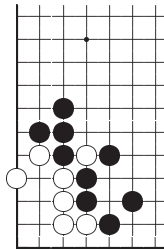
Ход черных.

Найдите правильный ответ на ход белых 1.

**Задача 10.6**

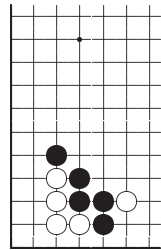
Ход черных.

Могут ли они спасти камень  $\triangle$ ?

**Задача 10.7**

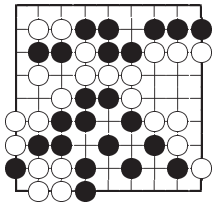
Ход черных.

Найдите лучший йосе-маневр.

**Задача 10.8**

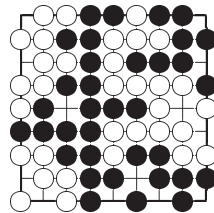
Ход белых.

Найдите лучший ход.

**Задача 10.9**

Ход черных.

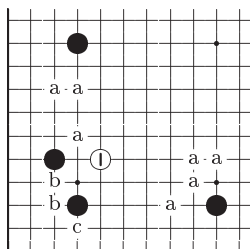
Доиграйте партию и подсчитайте ее результат.

**Задача 10.10**

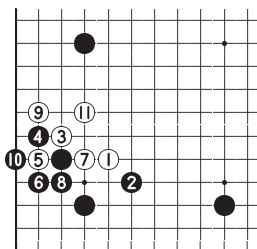
Подсчитайте результат партии.

## Ответы на задачи задания 10

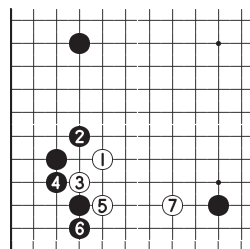
**Ответ 10.1.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 10.1 а* является оптимальным. Этим ходом белые уменьшают влияние черных. Тот же эффект дают ходы в пункты «а», но они обладают определенной односторонностью. Их следует применять с учетом позиции на всей доске. Вторжение белых на пункты «b» в углу преждевременно. Часто используется зондирующий ход белых в пункт «с». Если черные играют на влияние, белые могут захватить угол, если черные играют на территорию и защищают угол, белые легко уменьшают их влияние наверху.



Ответ 10.1 а



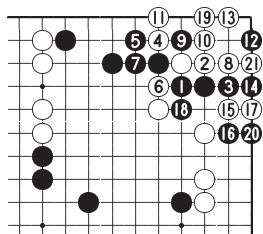
Ответ 10.1 б



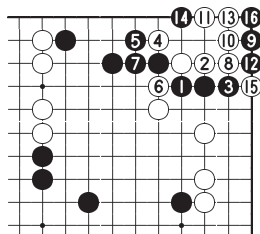
Ответ 10.1 с

Пункт 1 является основным для этой конфигурации черных камней. Если черные сами сыграют в пункт 1, они значительно усилят свою позицию. Два варианта продолжений показаны на диаграммах *Ответ 10.1 б* и *Ответ 10.1 с*.

**Ответ 10.2.** В углу возникает ко-борьба, невыгодная для черных. На диаграмме *Ответ 10.2 а* приведен один из вариантов, приводящий к ко-борьбе. Следует обратить внимание на ходы 5, 12 и 15. Если ходом 15 черные займут пункт 17, белые ответят 15 и 20, и черные гибнут без ко-борьбы.

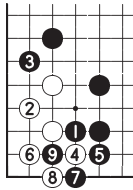


Ответ 10.2 а

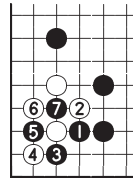


Ответ 10.2 б

На диаграмме *Ответ 10.2 б* приведен другой вариант, также ведущий к ко-борьбе, более предпочтительный для черных, чем на *Ответ 10.2 а*.



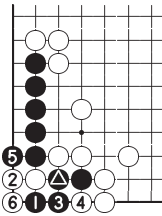
Ответ 10.3 а



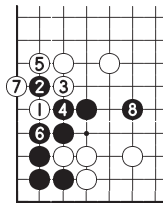
Ответ 10.3 б

**Ответ 10.3.** В углу возникает ко-борьба. В ответ на атаку черных ходом 1 белые играют 2 на *Ответ 10.3 а*, устраняя слабость соединения своих камней. Вариант 3–8 ведет к ситуации ко. Учитывая ко-угрозы на слабую черную группу в центре, белые смело смогут идти на ко-борьбу. Вариант 2–7 на диаграмме *Ответ 10.3 б* также ведет к ко-борьбе. Черные могут пойти на обострение, занимая третьим ходом пункт 6. В результате белые получают один глаз в углу и возможность прорыва в центр.

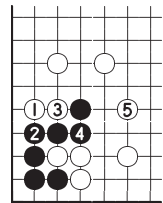
**Ответ 10.4.** В результате варианта 1–7 на *Ответ 10.4* черные обеспечивают построение двух глаз.



Ответ 10.4

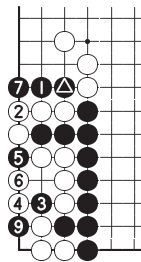


Ответ 10.5 а



Ответ 10.5 б

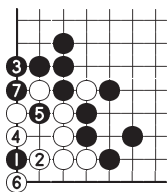
**Ответ 10.5.** Ход черных 2 на диаграмме *Ответ 10.5 а* — единственно верный. С помощью жертвы этого камня черные обеспечивают возможность прорыва в центр. Вариант 2–5 на *Ответ 10.5 б* приводит к гибели черной группы.



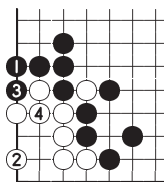
Ответ 10.6



**Ответ 10.6.** Ход черных 1 на диаграмме *Ответ 10.6* обеспечивает решение задачи. Белые должны отдать свои 2 камня, что позволит черным соединить группы. Если белые будут упорствовать, после хода черных 9 вся белая группа в углу погибает.



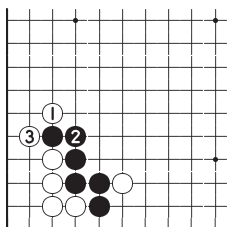
Ответ 10.7 а



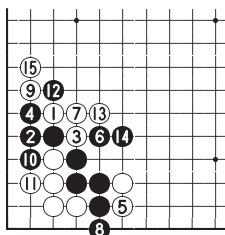
Ответ 10.7 б

**Ответ 10.7.** На диаграмме *Ответ 10.7а* приведен йосе маневр, приносящий черным 3 очка. Эти очки получаются сопоставлением вариантов игры на *Ответ 10.7а* и *Ответ 10.7б*. Следует, однако, отметить, что черные при этом теряют инициативу.

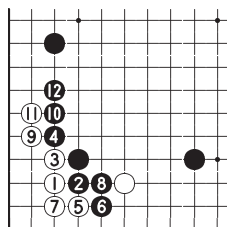
**Ответ 10.8.** Ход белых 1 на диаграмме *Ответ 10.8а* лучший. Далее следует 2 и 3 с переходом к джосеки. Попытка черных уничтожить белую группу в углу ведет к обострению борьбы, которую черные проигрывают (см. *Ответ 10.8б*).



Ответ 10.8 а



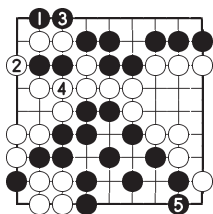
Ответ 10.8 б



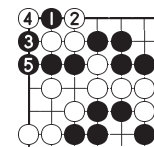
Ответ 10.8 с

Позиция задачи возникает после вторжения белых в угол на диаграмме *Ответ 10.8с*. Ход черных 4 — так называемое «хамете» (хитрый ход). Черные рассчитывают, что белые ходами 9–11 изберут обычное продолжение. Если белые попадутся в эту ловушку, черные получат большее влияние по сравнению с джосеки (см. [Занятие 8](#)). В го считается неэтичным применять «хамете». Как правило, эти ходы не являются лучшими в позиции и рассчитаны только на незнание противником способов борьбы с ними.

**Ответ 10.9.** Черные выиграли партию с перевесом в 2 (3) очка. На диаграмме *Ответ 10.9а* приведен оптимальный вариант доигрывания партии. Если белые сыграют 2 на *Ответ 10.9б*, Черные ответят 3, создавая в углу ситуацию ко. Эта ко-борьба невыгодна для белых, у них нет ко-угроз, которые могли бы скомпенсировать их потери в углу.

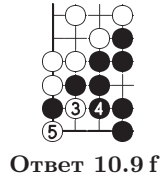
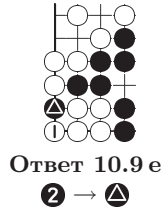
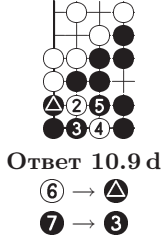
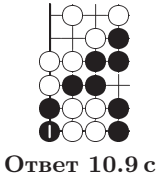


Ответ 10.9 а

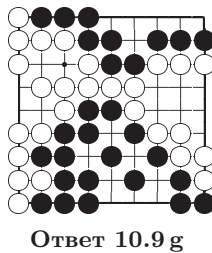


Ответ 10.9 б

Ходом 5 партия заканчивается, это последний ход, обладающий ценностью. Игроки переходят к процедуре подсчета очков. Позиция на доске достаточно ясна, за исключением ситуации в левом нижнем углу. Игроки приступают к совместному анализу этой позиции.



На диаграммах *Ответ 10.9 c* и *Ответ 10.9 d* рассмотрено возможное продолжение при первом ходе черных. Черные уничтожают 5 белых камней, белые уничтожают 3 черных камня. Итог: 2 очка в пользу черных. На диаграммах *Ответ 10.9 e* и *Ответ 10.9 f* показано возможное продолжение при первом ходе белых. Черные уничтожают 5 белых камней, белые уничтожают 2 черных камня. Итог: 3 очка в пользу черных. Естественно, белые не согласятся на второй вариант, и оптимальным результатом в этом месте следует считать 2 очка в пользу черных. После прояснения ситуации в левом нижнем углу игроки занимают нейтральные пункты, как показано на *Ответ 10.9 g*. Результат партии — черные выиграли с перевесом в 2 очка (без учета коми).

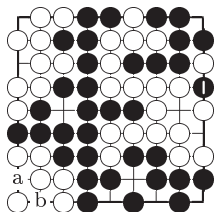


Позиция в левом нижнем углу трудна для оценки. Белые и черные камни в ней не попадают под определение пленных, так как они не находятся на территории противника, с другой стороны, их всегда можно уничтожить. Налицо иррациональная позиция. Такие позиции возникают чрезвычайно редко.

Когда в давние времена в одной партии случилась такая позиция, ее вынесли на суд сильнейшего игрока того времени. Хонинбо Шува решил, что в этой позиции черные имеют 3 очка. Эта традиция сохранилась в Японии до настоящего времени, хотя большинство игроков считают решение неверным.



**Ответ 10.10.** Белые выиграли партию с перевесом в 19 (3) очков. В зависимости от того, каким был последний ход в партии, возможны два варианта решения этой задачи. Предположим, что черные своим последним ходом взяли белый камень (ход 1 на *Ответ 10.10*). У белых остаются только ходы, забивающие один из двух глаз в их группах. Если они откажутся от хода, черные также пропустят ход.



**Ответ 10.10**

Анализ показывает, что белые не могут уничтожить черный камень 1 из-за повторения позиции, а значит, и всю группу. Следовательно, они проигрывают партию. Стоит только белым занять пункт «а» или «b», как черная группа в углу автоматически становится пленной. Игроки могут принять решение, по которому черные отдадут в качестве пленных свою группу в правом верхнем углу, а белые — группу слева внизу.

Проблема трактовки последнего ко в партии является одной из самых сложных в го. Достаточно сказать, что две партии в матчах сильнейших профессионалов остались неоконченными по этой причине. Правда, там речь шла о выигрыше той или иной стороны всего в пол-очка. Вероятность возникновения позиции, аналогичной диаграмме *Ответ 10.10*, очень мала, в практике она еще не встречалась.

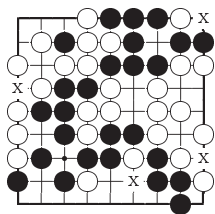
## 11 Занятие

### Окончание партии

Для привыкших к шахматному мышлению европейцев наиболее сложными при освоении игры го являются два момента: окончание партии и отказ от привычки играть на уничтожение, то есть на взятие камней. Также трудно понять восточный подход к игре, полное равнодушие к законченности правил. Подчас даже сильные японские любители не знают всех правил го. По спорным вопросам партнеры договариваются между собой и решают, в чью пользу сложилась позиция.

Разночтения в трактовке правил обычно возникают в конце игры, при подсчете очков. В качестве примера приводим подсчет, сделанный в одной и той же партии, но по разным правилам, применявшимся в разные периоды истории го. Такой сравнительный подход поможет начинающим понять современные правила подсчета очков, так как древние правила более просты для понимания и не дают разногласий в оценке финальной позиции.

На *Диаг. 11.1* приведена позиция, в которой оба игрока отказались от хода. Любой ход как черных, так и белых обладает нулевой ценностью, результат партии не изменится от того, сделает игрок ход или же пропустит его. В го не принято делать ходы, обладающие нулевой ценностью, — считается, что такие ходы говорят о низком уровне играющего.



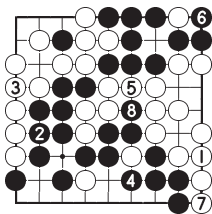
Диаг. 11.1

Подсчет очков дает следующие результаты: территория черных — 14 пунктов, пленных белых камней — 3, итого — 17 очков. Территория белых — 10 пунктов, пленных черных камней — 1, в ходе партии белые уничтожили 2 черных камня, итого — 13 очков. Черные выиграли с перевесом в 4 очка. Следует учесть, что пункты, отмеченные «х», не являются пунктами территории игроков.

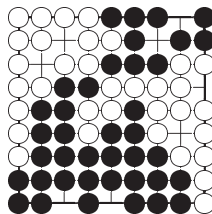
В ходе подсчета игроки ходами 1–8 на *Диаг. 11.2* заполняют нейтральные пункты. Затем считают очки по методике, приведенной в главе [Занятие 3](#). Разница набранных очков остается той же.

Эта система подсчета восходит к более древней, по которой очки начислялись за пункты территории и за стоящие на доске «живые» камни. Съеденные и пленные камни при этом в расчет не принимались. Если в позиции на *Диаг. 11.2* очки подсчитать этим способом, то получится следующий результат: черные набрали 43 очка, белые — 38. Отличие в 1 очко получается из-за того, что последний ход делают черные (ход 8 на *Диаг. 11.2*).

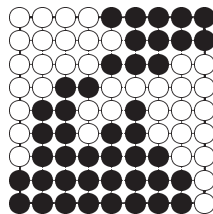
Но обычно партия этим не кончалась. Она продолжалась до позиции, аналогичной *Диаг. 11.3*, в которой ходы игроков или запрещены, или ведут к гибели «живых» камней. В таких позициях не возникает вопросов ни о плененных камнях, ни о том, где чья территория. Результат партии тот же: черные — 43 очка, белые — 38.



Диаг. 11.2



Диаг. 11.3



Диаг. 11.4

По другой, по-видимому, еще более древней системе понятия территории вообще не существовало, очки начислялись только за камни, стоящие на доске. Пример такой позиции приведен на *Диаг. 11.4*. При доигрывании по этой схеме в конце партии перестают действовать правила уничтожения и запрет на самоуничтожение, игроки заполняют своими камнями свои пункты территории. Результат партии такой же, как и на *Диаг. 11.3* — 5 очков в пользу черных.

При подсчете разными способами получается отличие в одно очко, так будет в 50% случаев. Это объясняется тем, что второй и третий способы дают всегда (за исключением некоторых иррациональных позиций) нечетную разницу набранных игроками очков. Это, кстати, исключает возможность равенства очков, а следовательно, и ничью.

При коми 5.5 очка эти различия не отражаются на результате партии, при коми 4.5 очка, которое также употребляется в соревнованиях, результат разобранный партии зависит от системы подсчета очков: первый способ дает победу белым, второй и третий — черным.

В случае трудностей в определении территории и плененных камней начинающим можно рекомендовать вторую или третью системы окончания. Они проще, хотя и неоправданно увеличивают длительность партии.

Иррациональные позиции, подсчет очков в которых имеет свою специфику, будут рассмотрены дальше.

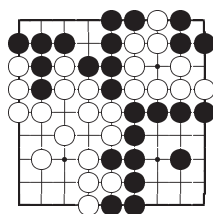
## 12 Занятие

*В этом номере мы заканчиваем публикацию серии статей «Школа го», начатую в журнале Наука и жизнь № 8, 1975 г. Серия была посвящена изучению правил теории и практики древней восточной игры. В заключение вместе с ответами на десятое конкурсное задание дается разбор несколько спорных моментов игры, чаще всего вызывающих затруднения.*

### Подсчет очков в иррациональных позициях

В современном го результат партии определяется договоренностью между игроками. В ходе переговоров выясняется, где чья территория, какие пункты являются нейтральными, какие камни «живыми», какие пленными. В случае неясностей игроки проводят совместный анализ позиции, при необходимости они могут разобрать возможные варианты продолжений. Закончив анализ, игроки приступают к процедуре подсчета очков. Для начинающих можно рекомендовать после подсчета результата партии проверять итоги с помощью доигрывания и подсчета очков по второму и третьему способам (см. [Занятие 11](#)).

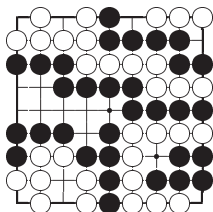
Однако все многообразие позиций чрезвычайно трудно охватить законченной системой правил, не искажая при этом сущности игры. Для целого ряда позиций, которые можно назвать иррациональными, имеются традиционные толкования. Они введены для того, чтобы избежать доигрывания, которое не принято в современном го.



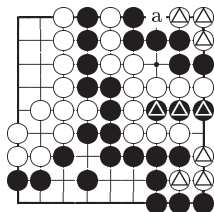
Диаг. 12.1

На *Диаг.12.1* приведена позиция с ситуацией секи в правом верхнем углу. Подсчет очков не представляет особых трудностей: черные выиграли партию с перевесом в 4 очка (без учета съеденных и коми). Второй способ подсчета очков дает точно такой же результат, третий способ приносит победу черным с перевесом в 5 очков. Это расхождение в очках не отражается на исходе при коми 5.5 очка.

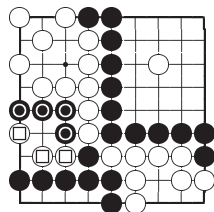
На *Диаг.12.2* приведена позиция с двумя иррациональными ситуациями: секи и ложным секи. Решение позиции ложного секи приводилось в *Задаче 4.10*. Наличие секи в правом нижнем углу несколько усложняет подсчет очков. Если белые пойдут на ко-борьбу в правом верхнем углу, то черные создадут ко-угрозу в правом нижнем углу. Учитывая это, игроки в ходе своих переговоров определяют результат, являющийся оптимальным для этой позиции. Белые отдают в качестве пленных три камня в правом верхнем углу, а черные — свои пять камней положения секи в правом нижнем углу. Результат партии: белые выиграли с перевесом в 1 очко (без учета съеденных и коми). Точно такой же результат дает доигрывание и подсчет очков вторым и третьим способами.



Диаг. 12.2



Диаг. 12.3



Диаг. 12.4

На *Диаг.12.3* камни  $\triangle$  и  $\triangleleft$  трудно классифицировать. С одной стороны, их можно отнести к разряду пленных, так как противник в любой момент может их уничтожить. С другой стороны, противнику невыгодно их уничтожать — тогда он теряет значительно больше. Также очень трудно ответить, является ли пункт «а» нейтральным, или пунктом территории черных.

В более сложных позициях игроку может оказаться выгодным уничтожить эти камни; в каждом конкретном случае игроки сами решают такие проблемы.

*Задача 10.9* и *Задача 10.10* также относятся к проблемным. Такие позиции практически не встречаются, но они интересны для понимания игры.

Начинающие не всегда улавливают момент окончания партии, поэтому у них часто встречаются незавершенные позиции, как, например, на *Диаг.12.4*. Черные полностью оцепили большой участок доски в правом верхнем углу. Внутри этого оцепления находится одинокий белый камень. При проведении совместного анализа выясняется, что белые могут добиться в этом углу ситуации секи. Следовательно, белый камень нельзя отнести к разряду пленных. Тем более нельзя считать пленными черные камни. Налицо незавершенная ситуация, в которой обе стороны имеют «живые» камни, а все свободные пункты в этой области ничейные.

На левой стороне мы также сталкиваемся с незавершенностью. Белые при своем ходе могут уничтожить четыре камня  $\ominus$ , следовательно, три камня  $\square$  не являются пленными. По той же причине камни  $\odot$  также не относятся к пленным.

# Приложение. Информационные сообщения

## Решения жюри конкурса

*Наука и жизнь* № 12, 139 (1975)

**Победители задания 1.** Жюри конкурса подвело предварительные итоги решения задач задания 1 (*Наука и жизнь*, № 8, 1975). Получено 2517 писем из многих городов и поселков страны.

Поощрительные призы — 40 двухтомных учебников по го — высланы приславшим полные ответы на задачи *Задача 1.9* и *Задача 1.10* (наиболее трудные), а также читателям, занявшим первое место среди участников конкурса в своем городе (для городов, откуда пришло свыше 10 писем).

Наибольшее количество писем поступило из Москвы, Ленинграда и Новосибирска. Лучший ответ из города Новосибирска прислал П. Волков. Решением жюри ему присужден дополнительный приз — японский дорожный комплект игры го и двухтомный учебник.

Всем получившим призы (кроме Москвы и Ленинграда), направлены письма с просьбой ознакомиться с учебником всех остальных участников конкурса в своем городе, адреса которых сообщены в письме. Жюри выражает надежду, что любители го в разных городах смогут наладить контакты друг с другом.

- |                                  |                                   |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| – С. Зарипову (Алма-Ата),        | – Г. Крючковой (Омск),            |
| – В. Асиновскому (Баку),         | – В. Огурцовой (Омск),            |
| – В. Проскурину (Барнаул),       | – Л. Баранову (Орджоникидзе),     |
| – В. Ульяновку (Вильнюс),        | – А. Крюкову (Пермь),             |
| – О. Коротких (Владивосток),     | – Б. Шилову (Пермь),              |
| – В. Сысоеву (Волгоград),        | – А. Рудзитису (Рига),            |
| – Ю. Алесковскому (Воронеж),     | – Л. Лепину (Рига),               |
| – Ю. Марасанову (Воронеж),       | – А. Блохину (Ростов-на-Дону),    |
| – А. Степанушкину (Горький),     | – А. Смеловенко (Ростов-на-Дону), |
| – В. Сбитневу (Горький),         | – А. Голубеву (Саратов),          |
| – В. Курниенко (Днепропетровск), | – С. Данилову (Свердловск),       |
| – С. Вартазаряну (Ереван),       | – С. Жукову (Свердловск),         |
| – П. Логунову (Ижевск),          | – Н. Пичугину (Свердловск),       |
| – А. Воробьеву (Иркутск),        | – Е. Важнецовой (Севастополь),    |
| – Я. Шайдуюлину (Казань),        | – Е. Калмаковой (Ташкент),        |
| – О. Кузнецову (Калинин),        | – Э. Трон (Ташкент),              |
| – В. Кулагину (Киев),            | – В. Иконникову (Томск),          |
| – А. Кундзичу (Киев),            | – Н. Ивлиеву (Тула),              |
| – А. Яценко (Киев),              | – М. Ахтяшову (Уфа),              |
| – Г. Тимошенко (Краснодар),      | – А. Мишенкову (Хабаровск),       |
| – М. Малышевскому (Красноярск),  | – П. Куриному (Харьков),          |
| – Р. Сафи (Куйбышев),            | – В. Новикову (Харьков),          |
| – П. Ярема (Львов),              | – С. Переверзеву (Харьков),       |
| – А. Мерняеву (Минск),           | – Б. Воронину (Челябинск),        |
| – Э. Купчику (Минск),            | – А. Мичурскому (Челябинск),      |
| – Н. Колмагоровой (Новосибирск), | – А. Тушину (Челябинск),          |
| – Л. Гурову (Новосибирск),       | – А. Гусеву (Ярославль).          |
| – А. Клименко (Одесса),          |                                   |

Двухтомные учебники на русском и английском языках высланы:

- |                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| – В. Димову (Болгария),    | – Э. Гисман (ГДР),      |
| – И. Михайлову (Болгария), | – М. Кушарски (Польша), |
| – Н. Апати (Венгрия),      | – Я. Кушарски (Польша). |

Тем, кто не участвует в конкурсе, сообщаем, что включиться в него можно с любого задания.

*Наука и жизнь* № 2, 124 (1976)

Решением жюри конкурса московским любителям го, от которых поступило наибольшее количество писем (368) по задачам первого тура, направлены японские комплекты игры го (1 турнирный и 5 дорожных), 15 двухтомных учебников по го, а также переданы для ознакомления комплекты журналов «Го ревью» на английском языке (издание Ассоциации го Японии).

Комплекты журналов и книги направлены руководителю московской группы игроков А. Тизику для вручения победителям конкурса.

В Ленинграде при Доме дружбы организован консультационный пункт для участников конкурса. В распоряжение консультационного пункта передано 10 двухтомных учебников.

Для состоявшихся в октябре в московском Доме дружбы 1-го турнира по го на приз общества «СССР–Япония» и 7-го традиционного го турнира, посвященного «Дню Осака», в ленинградском Доме дружбы жюри конкурса учредило призы: книги японских профессионалов по го и сборник джосеки (угловых дебютов).

Большую активность проявили читатели журнала из Харькова. Читателю П. Куринному (Харьков), приславшему лучшие решения, направлен японский дорожный комплект го.

Двухтомный учебник направлен Брянской секции го (А. Гукову) и группе любителей го Горького (В. Гольцману). По просьбе строителей БАМа, выразивших желание организовать секцию го, двухтомный учебник направлен В. Ломову (пос. Магистральный).

Свыше 10 писем на конкурс поступило еще из нескольких городов. Двухтомные учебники высланы: Денисовым (Новокузнецк), А. Вуль (Калининград), А. Быреву (Рязань), В. Плеханову (Фрунзе).

Всем получившим учебники направлены письма с просьбой ознакомить с учебником всех остальных участников конкурса в своем городе, адреса которых сообщены в письме.

Основную цель публикаций и конкурса жюри видит в популяризации игры го. Жюри конкурса намерено и впредь оказывать помощь секциям и группам любителей го.

Отвечая на вопросы читателей, сообщаем, что серия статей «Школа го» рассчитана на 10 занятий, в которых будет помещено 100 конкурсных задач.

Жюри просит участников конкурса сообщать свои данные: возраст, профессию, образование, стаж игры в го.

### *Наука и жизнь № 3, 119 (1976)*

За решение *Задачи 6.10* жюри установило дополнительные призы: один японский дорожный комплект для игры в го и двадцать двухтомных учебников.

### *Наука и жизнь № 4, 151 (1976)*

Жюри конкурса подвело предварительные итоги первых трех туров решения конкурсных задач, опубликованных в №№ 8, 9 и 10, 1975 г. (кроме Москвы, Ленинграда, Московской и Ленинградской областей).

- 1-е место поделили
  - П. Куринный (Харьков) и
  - В. Гольцман (Горький),
- 2-е место — А. Саяпин (Хабаровск),
- 3-е место — Ю. Марасанов (Воронеж).

Далее в порядке возрастания мест:

- |                               |                                |
|-------------------------------|--------------------------------|
| – Л. Лепин (Рига),            | – В. Клещевский (Новокузнецк), |
| – Ю. Алесковский (Воронеж),   | – А. Кундзич (Киев),           |
| – Л. Гуров (Новосибирск),     | – П. Данильченко (Азов),       |
| – Ю. Бахтин (Тернополь),      | – Б. Шуголь (Березники),       |
| – В. Озеров (Свердловск),     | – В. Могильницкий (Челябинск), |
| – О. Кузнецов (Калинин),      | – В. Золочевский (Харьков),    |
| – А. Степанушкин (Горький),   | – Э. Трон (Ташкент),           |
| – К. Возников (Симферополь),  | – О. Казимиров (Саратов),      |
| – Г. Святогоров (Псков),      | – А. Влохин (Ростов-на-Дону),  |
| – Н. Влохин (Ростов-на-Дону), | – Л. Баранов (Орджоникидзе),   |
| – С. Попов (Новосибирск),     | – В. Куликов (Омск),           |
| – А. Костромин (Киров),       | – В. Конухов (Калинин),        |
| – П. Богров (Хабаровск),      | – Г. Пишванов (Горький).       |
| – С. Данилов (Свердловск),    |                                |

Решением жюри конкурса В. Гольцману (Горький) направлен японский дорожный комплект го. Остальным призерам высланы двухтомные учебники по го (за исключением тех, кто уже их получил по результатам первого тура).

По традиции призерам посылаются списки участников конкурса из их городов.

Лучшим среди иностранных участников конкурса признан Д. Маринов (Болгария). Ему направлены двухтомные учебники по го на русском и английском языках.

*Наука и жизнь № 5, 117 (1976)*

Жюри подвело предварительные итоги первой половины конкурса (5 туров). Все задачи конкурса (с предложением лучших вариантов) решили два участника — И. Голиков (Ленинград) и А. Гольберг (Москва). Решением жюри они награждены японскими дорожными комплектами го.

Распределение мест участников конкурса после 5 туров

1–2 И. Голиков (Ленинград),	11–12 В. Котеликов (Москва),
1–2 А. Гольберг (Москва),	11–12 С. Гуслянников (Москва),
3–5 В. Васонин (Ленинград),	13 Ю. Строкин (Ленинград),
3–5 О. Куренбин (Ленинград),	14 Ю. Марасонов (Воронеж),
3–5 А. Сорокин (Москва),	15 Л. Гулов (Новосибирск),
6–7 А. Тизик (Москва),	16–20 Е. Гойзенбант (Москва),
6–7 Л. Виленчик (Ленинград),	16–20 С. Данилов (Свердловск),
8–10 В. Гольцман (Горький),	16–20 А. Карташов (Москва),
8–10 Н. Звягин (Ленинград),	16–20 А. Степанушкин (Горький),
8–10 Е. Золотонос (Ленинград),	16–20 Л. Лепин (Рига).

Далее идут:

– С. Попов (Новосибирск),	– А. Симонов (Ленинград),
– семья Саяпиных —	– П. Данильченко (Азов),
– отец и 2 сына (Хабаровск),	– А. Кундзич (Киев),
– Ю. Алесковский (Воронеж),	– Ю. Седунов (Минск),
– П. Куриный (Харьков),	– В. Ульянов (Новомосковск),
– В. Бородин (Новосибирск),	– В. Исаев (пос. Лесной, Моск. обл.),
– Н. Снурников (Ленинград),	– П. Богров (Хабаровск).

Все призы награждаются двухтомными учебниками по го. Жюри конкурса получило сообщения из многих городов о том, что после публикации «Школы го» в журнале «Наука и жизнь» читатели стали играть в эту игру и создали секции го. Секциям го Горького, Харькова, Свердловска, Тулы, Ростова-на-Дону направлена для ознакомления специальная литература, а также двухтомные учебники.

Двухтомные учебники по го направлены секциям и группам любителей Краснодара, Подольска, Омска, Иркутска, Коврова, Красноярска, Воронежа, Уфы, Ташкента, Алма-Аты, Еревана, Днепрпетровска, Казани, Киева, Куйбышева, Риги, Томска, Барнаула и других городов.

В январе в Ленинграде состоялся турнир участников конкурса, в котором приняли участие 8 человек из шести городов. Победители турнира В. Гольцман (Горький) и С. Данилов (Свердловск) награждены книгами японских профессионалов по го.

**Сообщения редакции журнала***Наука и жизнь № 12, 136 (1975)*

С большим интересом встретил на страницах вашего журнала открывшуюся школу го. Прежде мне приходилось слышать об этой игре, пробовал и играть с товарищами, но четкого представления, а тем более тактических и стратегических элементов этой игры не имел. Поэтому я с благодарностью принял представленную вами возможность ознакомиться с го и разобраться в основных положениях теории этой игры.

В. Орлов, г. Минск.

*Наука и жизнь № 6, 130 (1976)*

В 1975–1976 гг. в журнале «Наука и жизнь» была опубликована серия статей, в которых излагались правила, а также некоторые теоретические и практические положения игры в го. Эти публикации, объединенные под общим названием «Школа го», ставили своей целью познакомить читателей с интересной и серьезной, но малоизвестной у нас игрой. Одновременно с теоретическими материалами в десяти номерах (с № 8, 1975 г. по № 5, 1976 г.) проводился конкурс на решение задач по го. В конкурсе приняли участие несколько тысяч человек. Его итоги будут опубликованы несколько позже, после окончательного уточнения результатов.

После публикации «Школы го» во многих городах образовались секции и кружки го. Для оказания помощи организованным любителям жюри конкурса совместно с ленинградским отделением общества «СССР–Япония» провело в Ленинграде с 19 по 25 апреля фестиваль го. В нем участвовали около 50 любителей — представители секций из 25 городов. Для них были организованы турниры, теоретические семинары, сеансы одновременной игры.



## Литература

Журнальное расположение статей, составляющих «Школу го»

Занятие		Задание	Ответ
1	Наука и жизнь № 8 (1975) 127–129	1	
2	Наука и жизнь № 9 (1975) 154–155	2	
3	Наука и жизнь № 10 (1975) 152–153, 157–159	3	1
4	Наука и жизнь № 11 (1975) 152–154	4	2
5	Наука и жизнь № 12 (1975) 136–139	5	3
6	Наука и жизнь № 1 (1976) 152–155	6	4
7	Наука и жизнь № 2 (1976) 120–124	7	5
8	Наука и жизнь № 3 (1976) 116–119	8	6
9	Наука и жизнь № 4 (1976) 148–151	9	7
10	Наука и жизнь № 5 (1976) 114–117	10	8
11	Наука и жизнь № 6 (1976) 130–132		9
12	Наука и жизнь № 7 (1976) 106–108		10