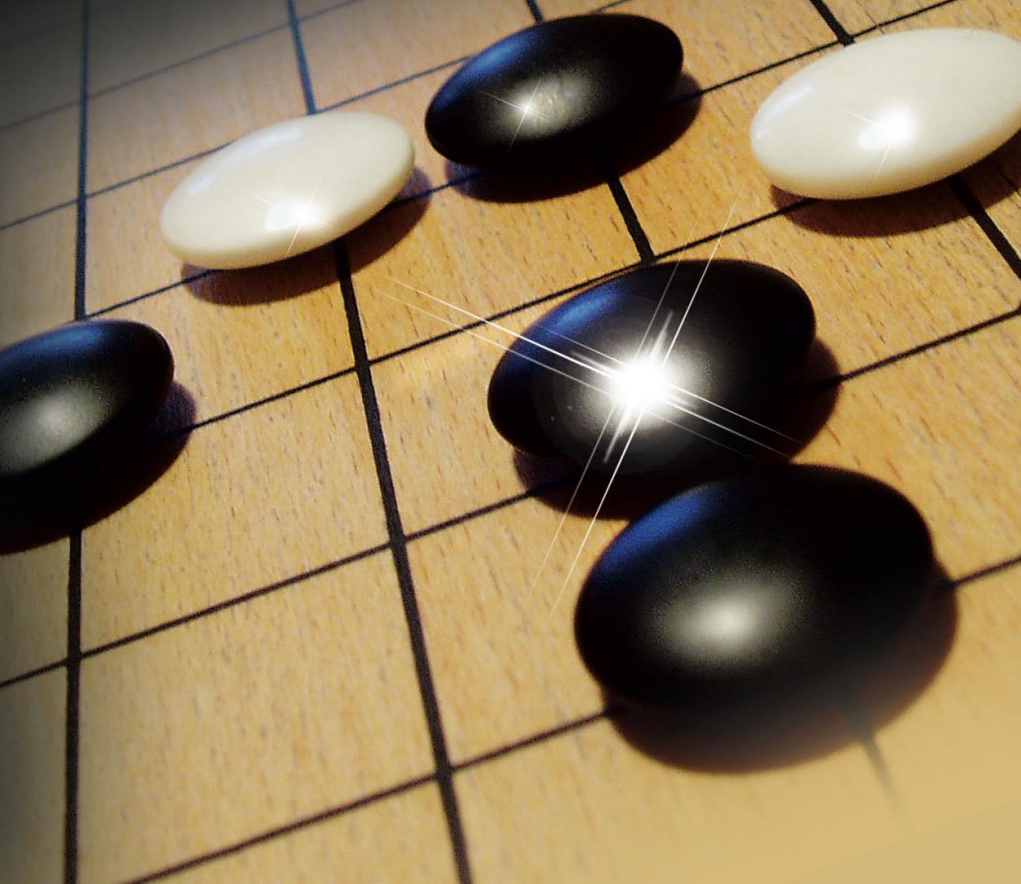


Д ж о н Ф е й р б е й р н

ИГРА В ГО

СЕКРЕТЫ
БЛЕСТЯЩИХ
ПОБЕД



Джон Фейрбейрн

ИГРА В ГО

John Fairbain

INVITATION TO GO

Джон Фейрбейрн

ИГРА В ГО

СЕКРЕТЫ
БЛЕСТЯЩИХ ПОБЕД



Москва
ИЗДАТЕЛЬСТВО
ЦЕНТРОЛИГРАФ

УДК 794.08
ББК я92
Ф31

Охраняется законодательством РФ
о защите интеллектуальных прав.

Воспроизведение всей книги или любой ее части
воспрещается без письменного разрешения издателя.

Любые попытки нарушения закона
будут преследоваться в судебном порядке.

Художественное оформление *И.А. Озерова*

Фейрбейрн, Д.
Ф31 Игра в го: секреты блестящих побед / Джон Фейр-
бейрн; пер. с англ. Т.М. Шуликовой. — М.: Издательство
Центрполиграф, 2010. — 124, [4] с., ил.

ISBN 978-5-227-02129-8

Этой игре, которая объединяет миллионы поклонников во всем мире, уже четыре тысячи лет. Правила ее просты, а бесчисленное количество вариантов стратегических маневров выходит далеко за рамки возможностей современного компьютера!

Книга даст возможность новичкам постепенно, шаг за шагом, освоить приемы, которые неизменно приведут к блестящим победам, а опытным любителям она поможет отточить и усовершенствовать свое мастерство. Эффектно и ярко написанная, эта книга даст вам неоспоримое преимущество в освоении техники и возможность стать непобедимым игроком.

УДК 794.08
ББК я92

ISBN 978-5-227-02129-8

© Издание на русском языке,
перевод на русский язык,
оформление, ЗАО «Изда-
тельство Центрполиграф».
2010

ИГРА В ГО

СЕКРЕТЫ
БЛЕСТЯЩИХ ПОБЕД



Предисловие

С давних времен в Японии говорят: «Рэндзю — занятие простолюдинов, сёги — удел воинов, го — игра богов». Со времени первого издания книги Джона Фейрбейрна прошло много времени, но она по-прежнему актуальна. Ведь игра в го приобретает поистине мировой размах. Например, дети играют в го и достигают высот, не выйдя еще из подросткового возраста. Популярность игры среди молодежи выросла по всему миру из-за комикса и анимэ под названием «Хикару и го», где в мальчика Хикару вселяется дух бывшего чемпиона, и тот начинает совершать всяческие необыкновенные вещи. Этот комикс уже попал в список бестселлеров в Японии.

С другой стороны, го очень помогает пожилым людям: оно задерживает возникновение таких старческих недугов, как, например, болезнь Альцгеймера. Во всяком случае, можно уверенно сказать, что пожилые люди учатся игре и получают от нее удовольствие. Не так давно один японец в возрасте ста лет получил диплом за достижение высшего любительского ранга — 6-го дана.

Японский профессионал Ясуда Ясутоси проделал большую работу, чтобы приобщить к го категорию людей с умственными отклонениями и инвалидов. Результаты поразили его. Оказалось, что го представляет огромную

терапевтическую ценность. Работу Ясуды подхватили в США и Европе благотворительные центры через специальные программы помощи.

В последнее время и женщины начали очень активно осваивать го. Китайский игрок Жуй Найвэй не только достигла высшего, 9-го дана, но и выиграла главный корейский титул, состязаясь с лучшими в мире игроками-мужчинами. Однако в последнее время появились признаки того, что вскоре ее может обыграть ученица, корейская девушка.

Го распространяется по миру семимильными шагами. Хотя профессионалы все еще сосредоточены в Азии, на Западе несколько европейцев тоже вошли в ряды профессионалов и появился первый игрок 9-го дана (американец Майкл Редмонд). Что касается любителей, то около 60 стран ежегодно приезжает на чемпионат мира среди любителей в Токио. Несомненно, одна из причин в том, что теперь западным игрокам доступно множество книг. Существует больше ста доступных изданий на европейских языках.

Так что го — поистине игра для всех, у нее есть прошлое, настоящее и будущее. Сегодня огромное значение приобретает Интернет. Как и в шахматы, в го можно играть онлайн в любое время дня и ночи. Это легко и, как правило, бесплатно. Язык не проблема, и игра доступна игрокам всех рангов.

Уникальная система фор в го всегда была гарантией того, что вы найдете себе партнера, хотя на самом деле в Интернете такое количество игроков, что вы, если хотите, можете играть только с равными противниками до конца дней своих.

Кроме того, существует огромное количество сайтов, посвященных го. Это значит, что вы можете найти информацию буквально о каждом аспекте игры: истории,

знаменитых игроках, обзорах книг, покупке и изготовлении инвентаря, го в литературе и кино, комиксах и, разумеется, справочную литературу.

Самое заметное событие последнего времени в го — это доминирование Кореи. Тридцать лет назад о корейских игроках было почти не слышно. Теперь в Корее несколько лучших игроков мира и самый большой процент игроков го на душу населения среди всех стран — их там миллионы. Те, кто смотрел церемонию открытия чемпионата мира по футболу в Сеуле, могли заметить, что одной из приглашенных знаменитостей был игрок в го Чхо Хунхён. Он и его ученик Ли Чханхо теперь играют главную роль на международных мероприятиях.

Самый большой приз победителю вручается, вероятно, на Кубке Инга, проводящемся в Тайване, он составляет 400 тысяч долларов, но такие крупные компании, как LG и «Самсунг» в Корее, «Чжунлан» в Китае, «Фудзицу» и «Тойота» в Японии, тоже спонсируют значимые соревнования. «Морган Чейз банк» собирается тоже участвовать в борьбе в Тайване.

Большинство спонсоров приглашают западных игроков или устраивают для них отборочные соревнования, и несколько человек с Запада даже побили азиатских профессионалов на равных. Аргентинец Фернандо Агилар победил японского игрока, а затем тайваньского профессионала, достигнув 3-го раунда. Его одолел только окончательный победитель Ли Чханхо. Приз, кстати, составил 30 миллионов иен (примерно 275 тысяч долларов) плюс роскошный «Лексус ЛС-430».

Китай потратил много времени и усилий, чтобы догнать японских профессионалов 9-го дана. Догнать и перегнать японцев в го — это было не просто национальное увлечение, а официальная политика государства.

Японцы по собственной воле пошли Китаю навстречу. Они устраивали ежегодные добровольные обмены и

проводили многие другие мероприятия совместно с китайцами.

В конце концов китайцы достигли своей цели, но, к несчастью для них, тут появились откуда-то темные лошадки из Кореи, загоревшись от искры китайских достижений. Тем не менее достижения китайцев просто невероятны. Их прежних чемпионов, таких как Чэнь Цзудэ, Не Вэйпин и Ма Сяочунь, которые догнали японцев, теперь обгоняет компания юнцов. Огромная величина Китая и соответствующие транспортные осложнения затрудняют проведение турниров, типичных для Японии и Кореи. Однако китайцы придумали одно новшество, которое в настоящее время набирает поклонников по всей Азии.

Это произошло случайно. Когда китайцы еще только начинали попытки догнать японцев, игроки го пользовались поддержкой правительства. Главными ежегодными событиями были национальные чемпионаты, как индивидуальные, так и командные. Но по мере того, как повсюду стали множиться международные соревнования с денежными призами, лучшие игроки стали постепенно туда перебираться. Национальные китайские соревнования превратились в свою бледную тень.

В попытке реанимировать их, чтобы подготовить плодородную землю для взращивания будущих игроков, власти реструктуризировали командные соревнования. Вместо того чтобы дважды в год устраивать двухнедельные сборы, они решили создать лигу, которая проводила бы матчи между городами на протяжении всего года.

Довольно неожиданно местные компании, наслаждаясь первыми глотками капиталистической свободы, ухватились за возможность поддержать местные команды. Их спонсорство сразу же увенчалось успехом. Очень скоро Цзянлинский кубок лиги городов начал напоминать Кубок футбольной лиги. Местные клубы начали

переводить игроков и завлекать звезд большими зарплатами.

Все шло как по маслу, и вскоре был сделан следующий шаг: начали приглашать иностранных звезд либо для единичных выступлений, либо на полный сезон. Звезды Кореи и Японии выстраиваются в очередь, чтобы попасть в команды китайских городов — городов, которых они, пожалуй, даже не найдут на карте.

Главным рупором для профессиональных игр стало телевидение, хотя в Японии по-прежнему крепка традиционная поддержка со стороны газет (и соответствующих веб-сайтов). Международные переезды и телевизионные съемки привели к возникновению больших различий в устройстве турниров. Старая японская система, в которой состязания за титул велись в течение двух дней, причем игроки изолировались в отдаленном поселке, находились под сильным давлением.

Международные соревнования чаще всего применяют временные ограничения в три часа. Китайцы по-прежнему придерживаются своих правил, а японцы с корейцами используют общую версию. Но коми — компенсация белым за то, что им приходится ходить вторыми, — принято уже почти повсеместно. Корейцы первыми увеличили его до $6\frac{1}{2}$ очка, китайцы последовали за ними, установив коми в $7\frac{1}{2}$ очка (по правилам требуется другое число, но конечный результат обычно бывает таким), наконец, японцы тоже решили принять $6\frac{1}{2}$ очка.

Еще одно существенное изменение было принято в Корее и Японии — это переоценка традиционных способов продвижения по рангам. Вошли в силу новые правила. Но если взять их даже вместе с более важными переменами, которые произошли в денежном вознаграждении за игры в пользу молодых игроков, то все это делается во имя того, чтобы не отставать от иностранных соперников.

Представляется вероятным, что уже в не столь отдаленном будущем традиционные ранги останутся чем-то вроде простой дани вежливости.

Приняв приглашение к игре, благодаря вездесущему Интернету вы тоже можете попасть прямо в водоворот актуальных событий. Можно рекомендовать вам начать свое путешествие в го с поисковых порталов или обратиться в местную ассоциацию го. Можно ввести простое и короткое «го», «вэйци» (китайское название) или «бадук» (корейское).



Вступление

Го — это здорово

Это игра с простыми правилами, которая еще сотни лет назад превратилась, пожалуй, в самое изощренное и острое состязание интеллектов в мире игр. Но при этом, несмотря на высокую степень развития игры, она имеет настолько простую форму, что любой человек может проявить в ней свою волю и свой характер.

Го — игра для всех

Рассудительность и опыт не менее важны в игре, чем сообразительность, и потому молодежи и старикам одинаково доступны даже самые высокие и самые напряженные уровни игры.

У го есть прошлое, настоящее и будущее

Вы можете и отдохнуть за изучением старинных игр и преданий, накопленных за прошедшие века, и влиться в бодрые ряды участников шумных турниров и клубов, будучи уверенным, что в обозримом будущем компьютер не сумеет победить человека в го.

Иными словами, вместе с го ваше удовольствие продлится всю жизнь. В этой книге вы познакомитесь с тем, как в наши дни мы играем в го на Западе, и я надеюсь, что она сможет в достаточной мере отразить очарование этой великой игры.

Джон Фейрбейрн



Благодарность

Мне понравилось писать эту книгу, и главным образом потому, что многие люди, к которым я обращался за помощью, охотно, радостно и неустанно оказывали мне ее. В особенности я должен поблагодарить Стюарта Доуси и его коллег в Лондонском центре го и Джима Бейтса из Лондона.



Глава 1

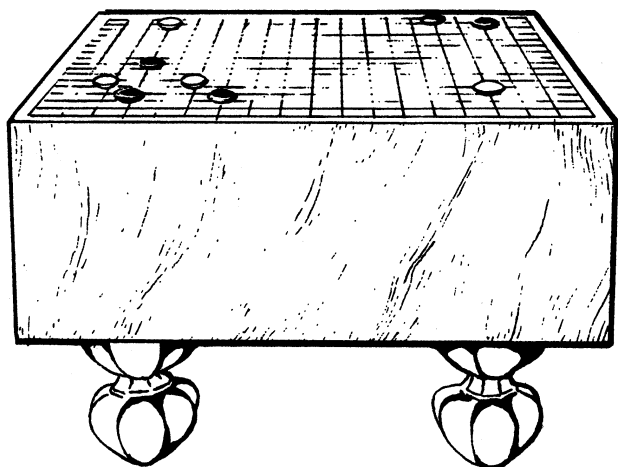
Начать — это просто

Чтобы сыграть в го, вам понадобятся всего лишь

- два игрока;
- доска;
- камни;
- от получаса до полутора часов на приятную игру.

Игроки

Одно из лучших качеств го состоит в том, что любые два игрока, равные или неравные друг другу в силе, могут разыграть настоящую партию.



Доска

Богатые игроки или мазохисты, которым нравится сидеть поджав ноги под себя, могут купить элегантный стол для го (гобан), такой как на картинке вверху страницы. Однако большинство вполне может обойтись плоской доской из дерева, металла или картона с разлиновкой 19×19 . Размеры стандартной доски:

— разлиновка 381×423 мм (расстояние между линиями 21 и 23,5 мм);

— собственно доска $406 \times 450 \times 20$ мм.

Это правильный размер для стандартных камней.

Доска имеет прямоугольную форму, причем она устанавливается длинной стороной между игроками — с учетом перспективы. Вы видите, что на нескольких пересечениях линий проставлено 9 небольших точек (одна в центре,

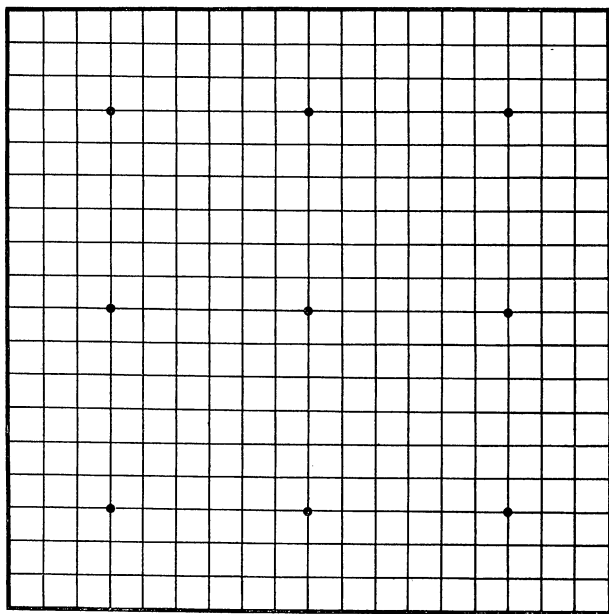


Схема 1. Доска для го

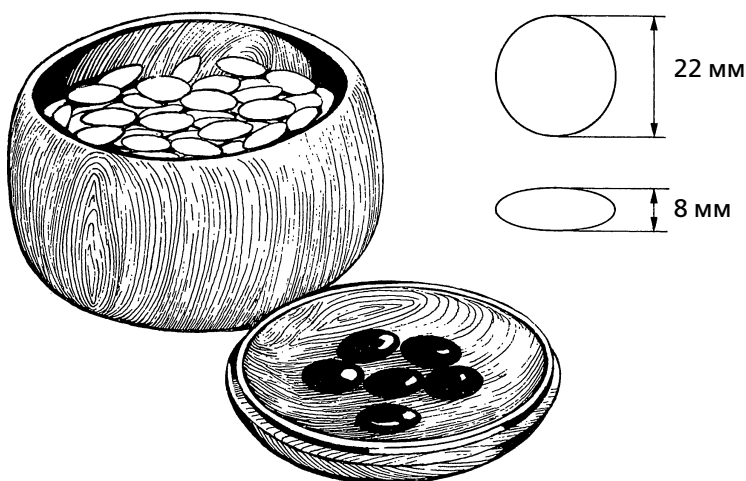
остальные на четвертой линии от края). Это хоси, «звездные» пункты, на которые ставятся камни только при игре с форой.

Иногда начинающие предпочитают играть на досках меньшего размера, обычно 13×13 или 9×9 линий. Это никак не влияет на правила игры.

Камни

Круглые черные и белые фишки называются камнями, этот термин был заимствован у японцев. В дорогих комплектах черные камни изготавливаются из сланца, а белые — из раковин, но самым распространенным материалом в наше время является пластмасса. Стандартный комплект содержит 181 черный камень и 180 белых, хотя точное количество не имеет значения.

Если вы хотите сами сделать камни, как это делали уже многие (из пуговиц, драже, канцелярских кнопок и тому подобного — я для своего первого комплекта использовал



цветные «блошки»), или если вы будете покупать готовый комплект, помните, что камни должны едва-едва касаться друг друга при установке на соседние пункты.

Ранги

Любители распределяются по *данам* или *кю*, как в дзюдо. Новичок, в первый раз садящийся играть, относится примерно к 30-му кю. Если он наберется достаточного мастерства, то может подняться до 1-го кю. Даны — следующая ступень, но (в отличие от кю) в системе данов 1-й — нижний, а самый высокий дан — 6-й. Первый дан обычно называется *сёданом* (начинающим даном).

Можно получить кю, если сыграть с кем-нибудь, кто имеет соответствующий ранг. Таким образом, ваше продвижение вверх будет заключаться в том, к какому рангу вы сами себя припишете, но если вы вступите в клуб, то, скорее всего, там ваше продвижение по рангам будет регулировать секретарь, чтобы обеспечить соответствие национальному стандарту. Получение 1-го дана и последующих строго контролируется национальными ассоциациями го.

У профессионалов своя система рангов, она начинается с сёдана (эквивалент 7-го дана для любителей) и доходит до 9-го дана.

В отличие от дзюдо у данов го нет поясов, есть только дипломы для игроков. Система рангов используется в основном для того, чтобы определять фору между игроками разного уровня, кроме того, такой критерий всегда хорош для оценки собственного развития.

Этикет

Стук. Это не имеет никакого отношения ни к правилам, ни к мастерству; но так уж принято в го — надо ставить камень на доску твердо, с легким стуком. Камень следует держать кончиками двух пальцев, как на фотографии. Коснув-

шись доски, вы убираете нижний палец, и камень соскальзывает в нужное положение.

Считается, что стук камня свидетельствует о решимости и уверенности игрока перед лицом вражеского натиска. (На практике результатом часто оказываются разбросанные по полу камни, которые не удержались на доске.) Ничто так не выделяет новичка, как этот стук, то есть его отсутствие.

Между прочим, знатоки го отчасти оценивают качество доски по тому, насколько приятен звук, с которым камень ставится на доску.

Также принято, чтобы игрок, кому выпало ходить первым, делал ход в верхнем правом углу. Это не установленное правило, и вы, к примеру, можете увидеть, что первым ходом игрок ставит камень в центральный пункт или сбоку.

Помимо этих условностей, нет никакой лишней канители вроде поклонов или криков «кийя!», которые часто встречаются в других видах времяпрепровождения, заимствованных нами у Востока. Теперь осталось только запомнить несколько правил игры. И это еще одна прекрасная особенность го: этих правил немного.



Глава 2

Правила и цель игры

Выучить основные правила игры просто, но если вы не будете достаточно внимательны, то у вас могут возникнуть сложности.

Во-первых, вас может смутить размер самой доски. Во-вторых, вас может обескуражить партия с более сильным игроком, который умеет манипулировать исключениями, так называемыми *ко* и *сэки*, чтобы добиться преимущества, и тогда вам покажется, что правила сложнее, чем они есть на самом деле.

Поэтому я рекомендую вам начинать играть на небольшой доске, лучше всего 13×13 , и бежать от сильных игроков как от чумы, пока у вас в голове хорошо не уложатся все правила и то, что из них следует. Хотя кое-кто с этим не согласится. Действительно, когда я сам начинал, мне казалось святотатством играть на уменьшенной доске, но большинство опытных учителей го на Западе поддержат тот совет, который я вам только что дал. 13×13 — идеальный размер для доски, потому что на ней можно применять всю ту же стратегию, что и на доске 19×19 .

Ходы

Партия начинается с пустой доски. Более слабый игрок из двух берет черные камни и делает первый ход. Потом игроки ходят по очереди.

Ход состоит в том, что вы берете камень из своей чаши и ставите его на свободный пункт (*не внутри* квадрата), с учетом двух запретов, которые будут описаны ниже. Как толь-

ко вы поставили камень, он уже не двигается с места, если только его не захватит противник, в каком случае его просто снимают с доски. Так как захваты происходят относительно нечасто, по мере игры доска постепенно заполняется камнями.

Черные ходят первыми, но если игрок получает фору (подробнее см. ниже), то он ставит от 2 до 9 камней на хоси, и это считается первым ходом. Если оба игрока одинакового уровня, то кому ходить первым — обычно решается так: один берет в руку несколько камней, а другой должен угадать, четное или нечетное число камней тот взял. Если он угадает, то берет черные камни. Этот процесс называется *нигири*.

Цель игры

Цель игры состоит в том, чтобы окружить свободные участки доски непрерывными линиями, или *стенами* из своих камней. Каждый *незанятый* пункт внутри такой «территории» дает одно очко игроку, если он по-прежнему контролирует эту территорию при подсчете по окончании партии. (Если он теряет территорию, то теряются очки.)

Можно также захватывать камни противника, и за каждый захваченный во время игры камень вы получите по очку. Так как захваченный камень снимается с доски, под ним освобождается пункт. Если к концу игры вы по-прежнему контролируете эту территорию, то и этот пункт даст вам очко. Каждый захваченный камень дает одно очко, даже если вы в конечном итоге потеряете территорию, с которой он был снят.

Игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков, побеждает.

На схеме 2 показано, как выглядит территория в конце игры на доске 9 × 9. Мы помним, что считаются только незанятые пункты, и, таким образом, белые получают 2 очка в верхнем правом углу, 8 очков в правом нижнем и 6 вдоль левого края, итого 16 очков.

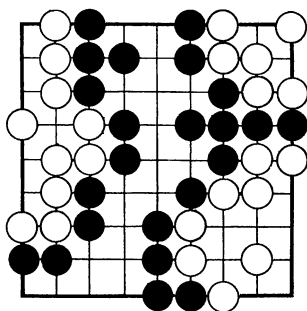


Схема 2. Территория

У черных только одна территория, но она тянет на 18 очков; так что черные выигрывают эту партию 2 очками, при условии, что у игроков нет захваченных камней.

Сколькими очками победил игрок, не имеет значения, за исключением того случая, что при значительном перевесе требуется установить фору.

Этот пример показывает, что стены не обязательно должны быть прямыми. Разумеется, это происходит из-за того, что игроку приходится подстраиваться в соответствии с ходами противника. Также обратите внимание на то, что край доски является естественной границей для обоих игроков.

Точки свободы

Точка свободы (дыхательный пункт, или *дамэ*) — это незанятый пункт, *соседний по вертикальной или горизонтальной линии* с пунктом, на котором стоит камень. Отдельно стоящие камни в большинстве своем имеют четыре дамэ (схема 3, А), но у камней, стоящих у края, всего три дамэ, а у стоящих в углу только два. Пункты, отмеченные на схеме крестиками, являются для этих камней точками свободы. Помните, что пункты должны быть незанятыми, чтобы считаться дамэ.

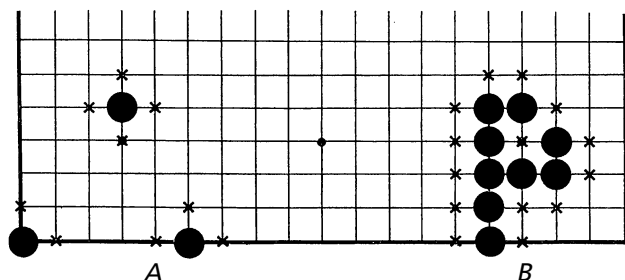


Схема 3. Дамэ

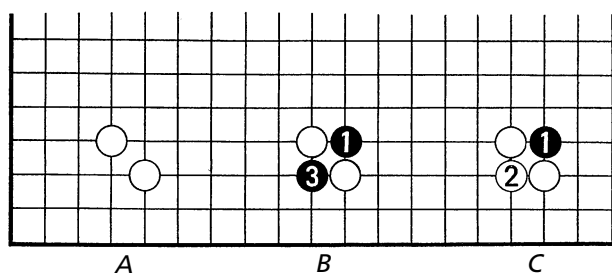


Схема 4. Ход белых 2 в другом месте

Тот же принцип относится и к группам. Группа на схеме 3, В имеет дамэ в пунктах, отмеченных крестиками.

Соединение

Если игрок ставит камень на одно из дамэ камня того же цвета, то между ними устанавливается *прямое соединение*, и тогда дамэ у них становятся общие. Вы видите это на схеме 3, В. Если между камнями прямое соединение, его уже нельзя разорвать.

Два камня на схеме 4, А кажутся соединенными, но это не так. Черные могут сделать ход 1 и, если белые не ответят, ход 3 (схема 4, В), чтобы их полностью разделить. Однако на схеме 4, С ход белых 2 отвечает на ход черных 1, и теперь белые камни надежно соединены.

Захват

Если игрок занимает своими камнями *все* точки свободы одного камня или группы камней противника, то таким образом он захватывает окруженные камни и затем снимает их с доски. Он должен положить их в крышку своей чаши, чтобы не забыть сосчитать их по окончании игры.

(Между прочим, оба игрока имеют право знать в любой момент игры, сколько у них было захвачено камней.)

Внизу схемы 5, А у черных есть камень с одним дамэ. Над ним группа из трех камней, также с одним оставшимся посередине дамэ. В обоих этих случаях черным камням угрожает захват. Такая ситуация называется *атари*. Если белые хотят захватить их (а черные не остановят их), то бе-

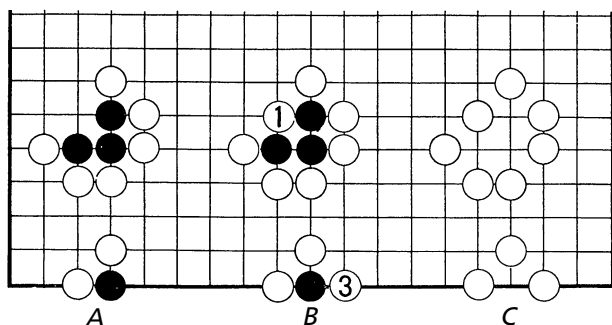


Схема 5. Захват. Ход черных 2 в другом месте

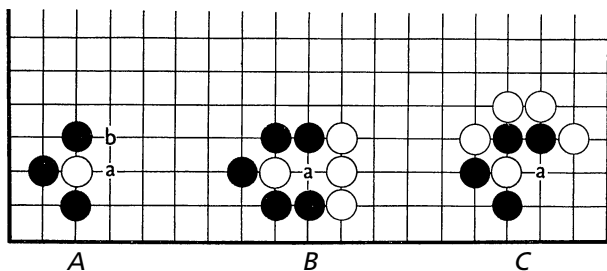


Схема 6. Спасение от захвата

лые сделают ходы 1 и 3, чтобы занять их последние дамэ (схема 5, В). Тогда расположение камней на доске примет вид 5, С, потому что белые снимут с нее все захваченные камни.

Если вашим камням угрожает захват и вы хотите их спасти, вы можете прибегнуть к одному из трех способов, каждый из которых проиллюстрирован на схеме 6. Во всех случаях белый камень находится в атари, и черные могут захватить его, сделав ход *а*. Однако, если белые пойдут на *а*, они спасут свой камень.

А. Можно присоединить камень к тому камню, который находится в опасности, чтобы дать ему больше дамэ. Соединение должно быть прямым. Если белые вместо этого пойдут на *б*, то черные еще могут пойти на *а*, чтобы захватить одиночный камень.

В. Здесь белые могут присоединить камень к имеющейся группе. Соединение также должно быть прямым.

С. Наконец, можно захватить часть окружающей стены. Если белые пойдут здесь на *а*, они захватят два черных камня. Сняв их с доски, они дадут своим камням больше дамэ.

Мертвые камни

Если группа камней или отдельный камень окружен камнями противника таким образом, что не может избежать захвата (даже если у него несколько дамэ), о нем говорят, что он мертв. *В конце партии* игрок, окруживший мертвую группу, снимает эти камни, как если бы они были захвачены. Он получает по очку за каждый пленный камень и по очку за каждый свободный пункт территории, оставшейся после удаления камней. Для этого ему не нужно заполнять все свободные пункты мертвой группы своими камнями.

Мертвые камни не убирают с доски до конца партии потому, что их можно использовать разными способами, пока они стоят на своих местах, например в ко-борьбе. Они так-

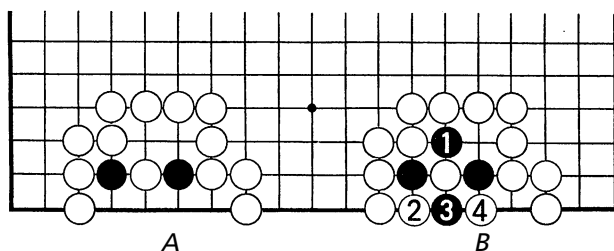


Схема 7. Мертвые камни

же могут вернуться к жизни, например если будет захвачена часть окружающей их стены.

На схеме 7, А изображены два мертвых черных камня. Если эта партия окончена, то их просто снимут с доски, не добавляя к ним другие камни. На схеме 7, В показано, как черные напрасно стараются избежать захвата. Ход белых 2 захватывает черный камень справа, а ход 4 захватывает черный 3. Возможно, вы только что подумали, что есть случаи, когда трудно сказать, может камень избежать захвата или нет. Вы правы — и это неотъемлемая часть го.

Обратите внимание, что камни мертвы только тогда, когда оба игрока считают их таковыми. Их владелец имеет полное право пытаться спасти их, даже если он всего лишь зря теряет время.

Запрещенные ходы

Есть два правила, которые запрещают определенные ходы: запрет на самоубийство и правило ко.

Запрет на самоубийство

Несмотря на предрасположенность восточных культур к самоубийствам, в го они запрещены. Таким образом, правило запрещает игроку делать какой бы то ни было ход,

вследствие которого один его камень или группа камней остаются без единого дамэ. Иными словами, вы не должны «совершать самоубийство», добровольно ставя камень в положение, где его можно захватить.

На схеме 8 черные не могут пойти на *a*, *b* или *c*, потому что тогда у камня или группы не останется ни одного дамэ.

Однако из этого правила есть одно важное исключение. Камень можно поставить в положение, где он может быть захвачен, *если таким образом он захватывает какое-либо количество камней противника*. Таким образом черные могут сделать ход *a* на схеме 9, А, хотя тогда их правая группа остается без дамэ, потому что этим ходом они захватывают несколько белых камней. Схема 9, В с итоговым положением камней показывает почему: когда захваченный белый

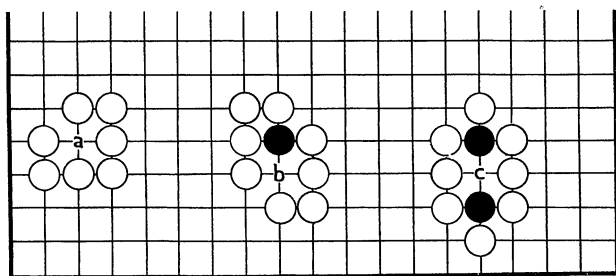


Схема 8

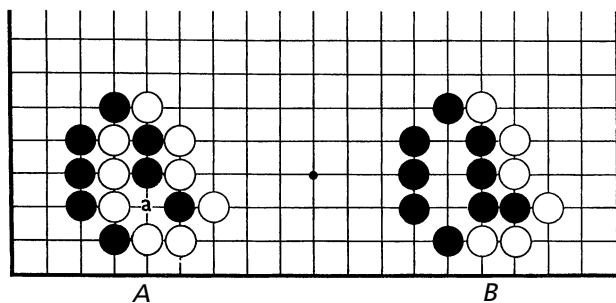


Схема 9

камень снимается с доски, у черных камней оказывается много дамэ. Обратите внимание: если бы на схеме А это был ход белых, то они также могли пойти на *a* и захватить три черных камня.

Правило ко

Ко — японское слово, означающее «вечность». В го оно обозначает такую ситуацию, которая повторяется многократно и будет повторяться вечно, если только что-то не положит этому конец.

Таким образом, правило ко запрещает любой ход, который возвращает игру в то же положение, в котором она

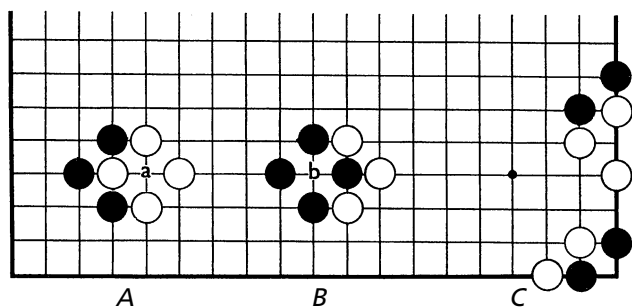


Схема 10. Ко

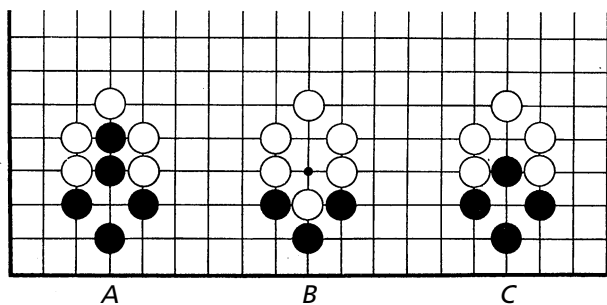


Схема 11. Не ко

находилась до предыдущего хода. Так, на схеме 10, А черные могут захватить один белый камень, сделав ход *a*. (Помните, что это не самоубийство, потому что это захват.) В возникшей ситуации (схема 10, В) черный камень, сделавший захват, сам попал в атари. Если теперь белые пойдут на *b* и захватят этот камень, мы вернемся в ситуацию на схеме А. И это могло бы продолжаться вечно, если бы правилами не запрещали повторный захват такого типа, поскольку это ко. Вместо этого вы можете сначала сделать ход где-то в другом месте и дать вашему противнику возможность разрешить ситуацию ко (например, черные могут сделать ход *b* на схеме 10, В). Если противник не воспользовался этой возможностью, то вы можете снова сделать захват в ко, потому что с учетом сделанных ходов положение уже не считается идентичным.

Все подобные ситуации, которые называются ко-борьбой, независимо от того, насколько сложна окружающая ситуация, обязательно включают одно из трех положений, показанных на схемах 10, А и 10, С. Разумеется, что две позиции 10, С — это вариации позиции 10, А.

Позиция на схеме 11 — не ко. Если в варианте А белые ставят два черных камня в атари, оставляя положение таким, как в варианте В, черные сразу же могут захватить белый камень (С), потому что эта ситуация не повторяющаяся.

Конец игры

Игра заканчивается, когда оба игрока приходят к согласию относительно того, что больше уже нельзя сделать ни одного полезного хода, то есть больше уже нельзя ни завоевать, ни защитить территорию, нельзя ни сделать новых захватов, ни предотвратить их.

После этого подсчитываются и суммируются очки за территории обоих игроков, затем к этим суммам прибавляются соответствующие очки за пленные камни.

Вы можете заметить, что по окончании большинства партий на доске остаются незанятые места, не относящиеся

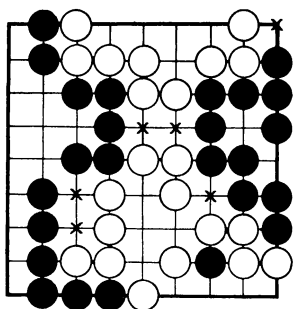


Схема 12. Нейтральные дамэ

к территориям игроков, — эти пункты отмечены крестиками на схеме 12, — которые находятся, так сказать, на ничейной земле между стенами противников. Ни тот ни другой игрок не смог полностью окружить их, и потому они не дают преимущества ни тому ни другому. Никто не может считать их своей территорией.

Такие пункты называются *нейтральными*. Нейтральные пункты не представляют большой важности, но есть риск, что по окончании игры один из участников может случайно посчитать их частью своей территории. Поэтому перед тем, как начать подсчет очков, оставшиеся нейтральные пункты обычно заполняют свободными камнями (но *не захваченными!*). Как правило, не важно, кто и в каком порядке их заполняет.

Строго говоря, игра заканчивается, когда один игрок говорит «пас» и другой тоже пропускает ход. На самом деле мы редко утруждаем себя этим ритуалом, и обычно игра заканчивается, когда один игрок говорит что-нибудь вроде «Ну ладно, давай заполнять дамэ».

Если один игрок не согласен заканчивать игру, то самый простой путь — это продолжать играть до полного согласия. Если так случится, что продолжение игры покажется вам бессмысленным, не продолжайте. Если вы поставите камень на свою собственную территорию только ради того, чтобы продолжать игру, вы сами у себя заберете очко. Если

вы поставите лишний камень на территории противника, вы дадите ему лишнее очко за мертвый камень.

Вы можете заполнить нейтральный пункт или пропустить ход, если хотите, но если вы пасовали, тогда ваш противник имеет право сделать ход. Вы можете пасовать и дальше, но у вас остается возможность вмешаться в любой момент и ответить на ход противника. Если вы приняли верное решение, то ваш противник только теряет и свое, и ваше время (возможно, он также поставляет вам пленные камни, что идет вам только на руку). Если нет, то может, например, оказаться, что вашему противнику удалось окружить и захватить несколько ваших камней или даже сформировать живую (такую, которую нельзя захватить) группу внутри одной из ваших территорий. Если это произойдет, не огорчайтесь, такое со всяким может случиться.

Конечно, вы можете сдаться в любой момент, если проигрываете слишком много очков и не успеваете сравнять счет (скажем, 10:20). Тут нет никакого особого этикета, разве что соблюдайте приличия.



Глава 3

Территория! Территория! Территория!

Го в общем-то не военная игра — это игра сосуществования. Часто бывает, что игроки проходят через всю игру, не захватив ни одного камня, но многие забывают, что целью игры является формирование территории, и пытаются вместо этого захватить как можно больше камней противника. Когда борьба заканчивается, они глядят на доску и видят, что только по чистой случайности им удалось кое-где окружить маленькие участки.

Однако есть одна сложность — территорию нужно удерживать. Сыграв несколько партий с сильным противником, который легко сметает все ваши участки, которые вы считали гарантированными, вы задумаетесь: а верно ли вы поняли правила? На самом деле принципы безопасности территории довольно трудны, и они стоят того, чтобы потратить на них некоторое время.

Два глаза

Первым делом для надежного обеспечения территории требуется, чтобы окружающую ее стену нельзя было захватить.

На схеме 13 белые могут захватить черную группу слева, лишь если они сделают ход *a*. Эта черная территория далеко не надежна.

Однако, чтобы захватить черную группу справа, белым нужно пойти и *b*, и *c*. Они не могут сделать оба этих хода одновременно, но также они не могут разыграть эту ситуацию двумя последовательными ходами. Дело в том, что,

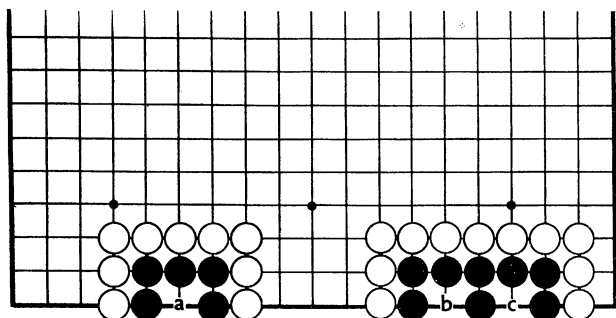


Схема 13

если делать два хода, это будет самоубийством. Белые могут пойти на самоубийство, только если в итоге они захватят группу черных. Но белые не могут захватить эту группу, потому что сначала им нужно заполнить второе дамэ, что невозможно.

То же можно сказать и о схеме 14: черная группа на схеме А полностью защищена. Если белые попытаются захватить ее, черным даже не обязательно отвечать. На схеме В белые сделали четыре свободных хода, но так и не смогли захватить черных, потому что невозможно сделать одновременно ходы *a* и *b*.

Очевидно, этот принцип относится и к большим территориям. Если группа защищена от захвата, говорится, что она *живая* или что у нее *два глаза*. Как вы видели выше, особенность, которая гарантирует черной группе жизнь, то есть защищенность от захвата, заключается в том, что у нее внутри имеется *два* отдельных пункта, которые белые не могут занять ни одновременно, ни по очереди, потому что для белых камней это было бы самоубийством. Эти два отдельных пункта называются глазами. Глаз — это пространство, которое может состоять из какого угодно количества пунктов, поэтому будьте внимательны и не путайте глаз и свободный пункт.

На самом деле не всегда нужно формировать два глаза, чтобы обеспечить безопасность группы. На схеме 15, А чер-

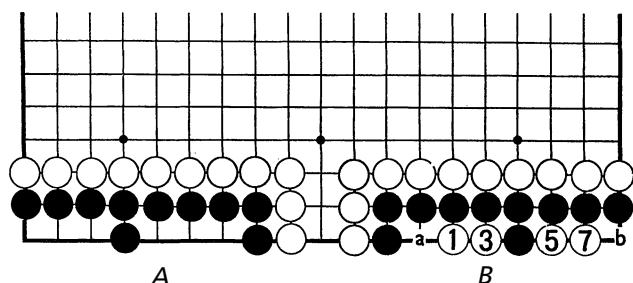


Схема 14. Защищено от любых атак.
Черные 2, 4, 6 в другом месте

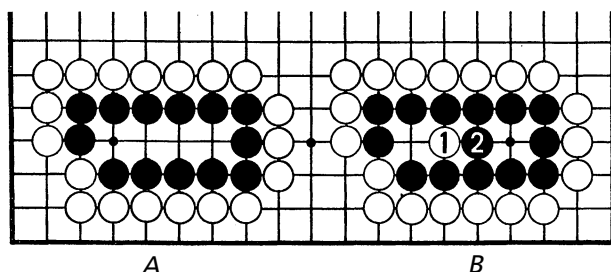


Схема 15. Безопасно, но нужно обороняться

ная группа в безопасности. На схеме 15, В видно — почему. Если белые пойдут 1, то черные пойдут 2. Если белые пойдут 2, то черные пойдут 1. Группа живая! Обратите внимание, что первоначальная группа черных (на схеме 15, А) и уже довольно защищена, и им не нужно терять очки и ходы на формирование двух глаз, если только их не вынудят к этому белые. А что может случиться, если черные не ответят на угрозу, показано на схемах 44—47 и 68—73.

Ложные глаза

Игроки любых уровней часто попадают в ловушку, связанную с *ложными глазами*. Это незанятые пункты, которые похожи на глаза, но таковыми не являются, потому

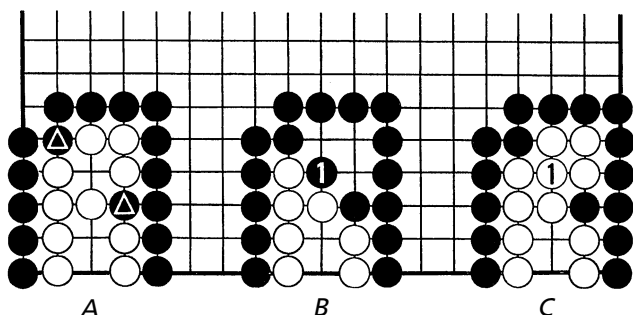


Схема 16. Ложные глаза

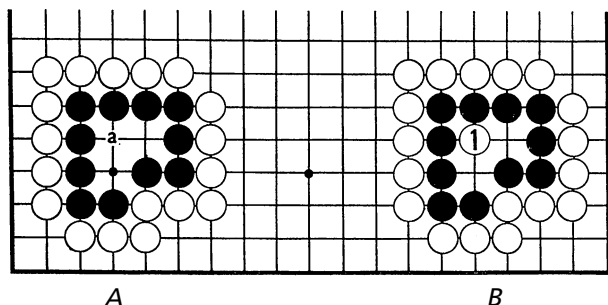


Схема 17. Жизнь или смерть — это зависит от того, чей ход первый

что их нужно заполнить. На схеме 16, А показан типичный пример. Кажется, что у белых действительно два глаза, но один из них ложный. Который?

Ложный тот, который сверху, потому что если первый ход будет у черных, то они захватят три камня и на доске не останется ни этих камней, ни глаза (схема В). Если на схеме А первый ход у белых, то они могут защитить свой три камня, соединив их с главной группой (схема С), но и в таком случае у него останется только один глаз. Чтобы сделать два глаза, белым нужен камень на одном из пунктов, отмеченных треугольником на схеме А.

Один глаз, если он недостаточно велик, чтобы разделиться на два глаза в случае атаки, не гарантирует жизнь группе.

Черная группа на схеме 17, А в настоящий момент имеет один глаз. Ход черных *a* обеспечивает ей два глаза и жизнь, но, если белые первыми сделают ход *a* (схема В), они раздelaются с черными. Какой бы ход ни сделали черные, белые могут захватить всю черную группу. Попробуйте сами разные варианты ходов.

Вторжение извне

Чтобы быть вполне надежной, территория должна быть *полностью окружена*, так чтобы она была защищена от внешнего вторжения. На схеме 18А в стене, окружающей территорию черных, есть проем в пункте *a*. Если черные смогут сделать ход в этот пункт, территория будет защище-

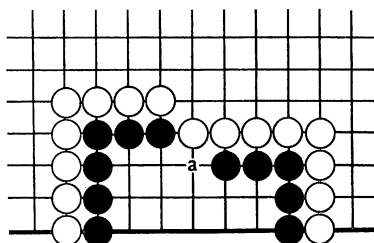


Схема 18А

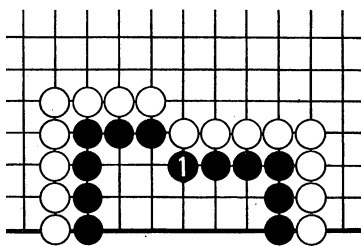


Схема 18В

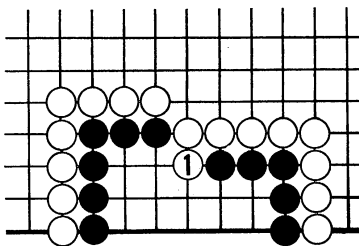


Схема 18С

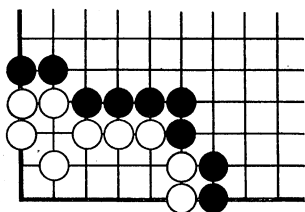


Схема 19

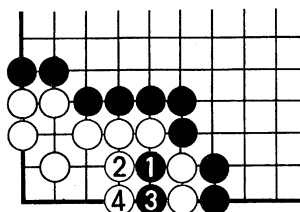


Схема 20

на (В). Если белые сделают этот ход (С), территория черных будет уничтожена.

Чтобы гарантировать территорию, окружающая стена не должна иметь *недостатков*. Территория белых на схеме 19 кажется защищенной, потому что в окружающей стене нет проемов, но у нее есть недостаток, которым могут воспользоваться черные, чтобы уменьшить эту территорию. Попробуйте его установить.

Ответ показан на схеме 20. Черные ходами 1 и 3 захватывают два белых камня. Белые ходами 2 и 4 делают свою территорию надежно защищенной, но она уменьшается на четыре пункта. Обратите внимание, что здесь, как и во многих других примерах, край доски играет важную роль в захвате камней.

Часто кажется, что в стене есть дефект, хотя на самом деле она довольно прочная. На первый взгляд кажется, что стена на схеме 21А имеет (в пункте *a*) тот же дефект, что и на схеме 19. Однако в этом случае белые могут легко захватить вторгающиеся черные камни, при условии, что будут делать верные ходы, как в варианте В. Если белые сыграют по-другому (как в варианте С), они потеряют солидный кусок территории, так как часть их стены будет захвачена.

Если вы оказались в таком же положении, какое изображено на схеме 21А, и не уверены в надежности стены, возможно, вам лучше добавить один камень, как белые ходом 1 на схеме D, чтобы выровнять дефект. Обратите внимание, что таким образом вы лишаетесь одного пункта

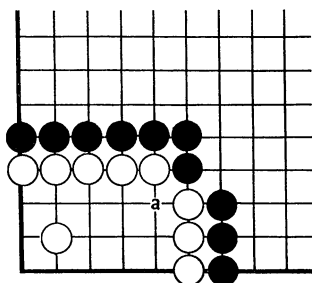


Схема 21А

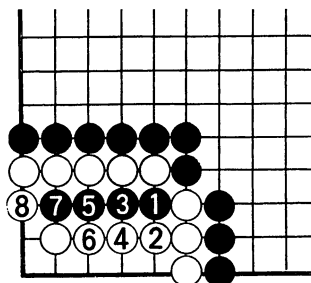


Схема 21В

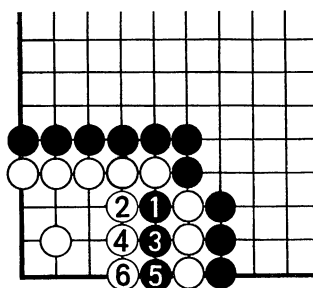


Схема 21С

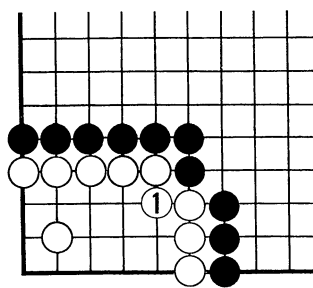
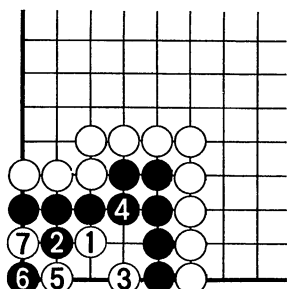
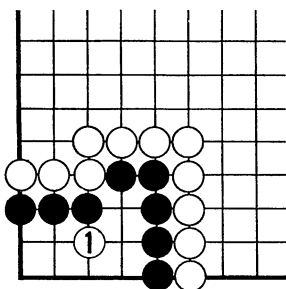


Схема 21D

территории, а также отказывается от шанса сыграть на более важной части доски. Новичкам игра, в которой безопасность стоит на первом месте, может казаться очень привлекательной, но по мере накопления опыта вы должны стараться избегать ходов, которые не являются совершенно необходимыми.

Вторжение изнутри

На схеме 22 белые играют внутри черной территории. (В такие моменты игрок испытывает некоторую антипатию по отношению к противнику.) Значит, либо черные слишком раздули свою территорию (или придали ей неверную форму), либо они могут захватить вторгшиеся камни.

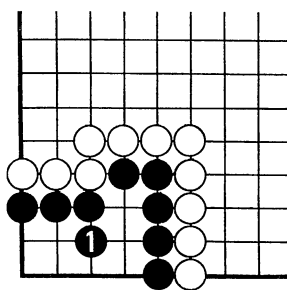
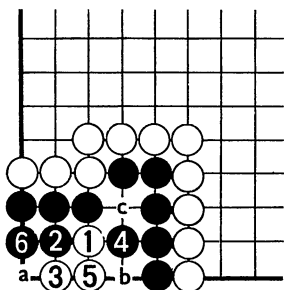


В таких случаях вторгшийся попытается воспользоваться недостатками окружающей стены. Он может попробовать захватить стену, возможно, при помощи ко, или выжить, сделав два глаза или *сэки*.

На схеме 23 он выбрал ко. Если он выиграет это ко, то сможет захватить стену.

СЭКИ

На схеме 24 белые живы только потому, что черные не могут их убить. Если черные пойдут на a или b , белые ходом c захватят одну черную группу. Но и белые не могут убить черных: если белые пойдут на a , черные пойдут на b ;



или, если белые пойдут на b , черные пойдут на a . Эта патовая ситуация называется *сэки* и встречается довольно часто. Правило состоит в том, что *пункты в сэки не учитываются при подсчете очков* и не идут в пользу ни того ни другого игрока, а обе группы считаются живыми. Подробнее о сэки будет говориться в главе 8.

Если бы черные сначала сделали ход 1, как на схеме 25, то белые бы только зря потеряли время на вторжение. На самом деле, где бы ни играли белые в этой ситуации, черные могут не обращать на них внимания и белые, таким образом, лишь отдадут одно очко ради ненужного мертвого камня.



Глава 4

Большой финал

Если хотите, можете вместе с нами понаблюдать за последними напряженными минутами финальной партии турнира для начинающих в Нижнем Гринвиче. В дальнем углу людного г-образного зала над баром, который стал для местных любителей го родным домом, сидят два игрока, погруженные в схватку не на жизнь, а на смерть, а вокруг них толпятся зрители, привлеченные, словно хищники, запахом крови, и глядят с торжеством Зевса на то, как играют простые смертные.

Выигрывает, похоже, Эрнест. Эрнест — скороспелый подросток, освоивший правила игры какую-то неделю назад. Остальные игроки находят его очень симпатичным, так что победа Эрнеста всем будет приятна.

Напротив него сидит Сэмми Свиндлер (такой есть в каждом клубе). Сэмми, можно сказать, прирожденный неудачник. Дело не в том, что он туповат, хотя кое-кто отзывался о нем и в таком роде. Он просто не знает, как добиться своего. Время от времени ему удается побить даже самых лучших игроков клуба, но вместо того, чтобы воздать ему по заслугам, люди говорят, что ему «повезло». Пожалуй, его дела пошли бы лучше, если бы он чаще основывал свои ходы на логике, а не на чистом оптимизме.

Итак, партия подходит к концу. Эрнест, замирая от ужаса при мысли, что Сэмми может не согласиться закончить игру, и продолжит ее, и попытается уничтожить одну из его территорий, предлагает подсчитать очки. К счастью, Сэмми согласился, и вот они начинают подсчет. Эрнест обескуражен, он видит, как Сэмми вынимает пленные камни не

только из крышки чаши, но и поднимает с пола, достает из пивного стакана и из прочих разных мест, которые никому не могли прийти в голову, кроме Сэмми. Эрнест пробыв в клубе недостаточно долго, чтобы узнать привычки своего соперника, и внезапное появление захваченных камней совсем спутало его подсчеты. Короче говоря, когда подсчет очков был закончен, случилось невероятное — выиграл Сэмми Свиндлер.

На следующих страницах вы увидите запись партии. В стратегическом смысле это кошмарная игра, но она имеет один большой плюс: она иллюстрирует практически все правила го.

Сэмми играл черными, игра велась на доске 13×13 .

Схема 26 (ходы 1—12)

Именно так партии го записываются в книгах (даже в японских книгах, так что вы сможете читать и японские книги!). Кажется, разобраться в ходе игры очень легко, просто читая схемы, но это не так. Гораздо лучше переиграть партию на настоящей доске.

На таких схемах бывает довольно трудно отыскать очередной ход. Эта трудность исчезает, как только вы набираетесь опыта, потому что обычно можно догадаться, где должен быть следующий ход. Однако иногда по какой-то причине ход нельзя отметить на схеме; тогда посмотрите рядом или ниже, и вы найдете его там. Если номер хода подчеркнут, значит, о нем есть комментарий в тексте.

Черные 1: этот ход найти легко, потому что он, по обычаю, сделан в правом верхнем углу. Открывая партию, следует делать ходы в стратегически важные пункты, размечая будущие территории, но двум нашим игрокам трудно поверить в это, и в начале партии они просто убивают время, пока не начнется средний этап игры.

Белые 12: белые собираются приступить к формированию территории в углу, надеясь, что черные будут играть слева от 12. Однако этот белый камень не имеет прочного соединения с камнем 8...

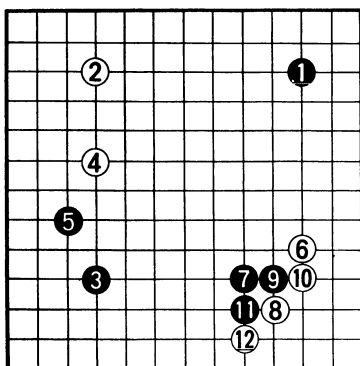


Схема 26

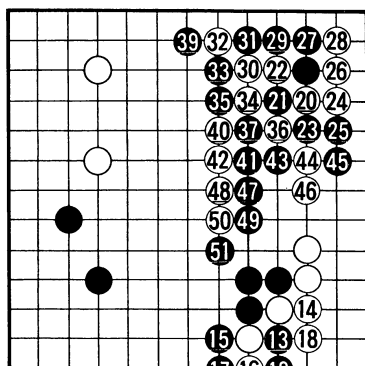


Схема 27. 38 на 21

Схема 27 (13—51)

...и потому черные его отрезают.

Черные 13: черные первым делом атакуют белый камень сверху (8), заняв одно из двух оставшихся у него дамэ. Теперь тот находится в атари, и белые защищаются, соединяя его с камнями справа.

Черные 15: снова черные ставят белый камень в атари, и на этот раз белые не могут его спасти. Но это не останавливает их попыток. После неизбежной последовательности до хода черных 19 черные захватывают два белых камня вместо одного. Игрок сразу же снимает с доски два этих камня и кладет их в крышку своей чаши.

Белые 20: уязвленные своей ошибкой в нижнем углу, белые обращают свое внимание в другие части доски. Это еще один плюс го: ошибка в одной части доски не обязательно влечет за собой поражение в игре, потому что, как правило, есть еще возможность добиться преимущества в другом месте.

С этого момента начинается рукопашная. В возбуждении, явно подталкиваемые жадой крови, оба игрока совершенно забывают о формировании территории и сосредотачиваются на уничтожении групп друг друга. Это типичная ошибка любителей вплоть до первого кю и дальше.

По первом размышлении, если игрок может получить два очка за захват камня (одно за сам камень и другое, возможно, за освобожденную им территорию), можно подумать, что эффективнее всего как раз сосредоточиться на захвате. Но проблема в том, что ваш противник может сформировать два глаза у своей группы, края находятся под вашим натиском, и тогда все ваши ходы пойдут насмарку. Больше того, тогда он может атаковать вас, практически ничем не рискуя, если его группа защищена. Кстати, помимо всего прочего, занимать территорию проще.

Ход белых 22 разделяет два черных камня, но белые 20 и 22 тоже разделены. Это значит, что здесь обоим игрокам надо приглядывать за своими группами. Они попытаются укрепить свои группы, атакуя противника.

Ход черных 23 ставит белый камень 20 в атари, поэтому белые идут 24. Ход черных 25 угрожает захватить два камня белых ходом на 26. Затем, как и в нижнем углу, белые не смогут спастись, потому что наткнутся на край доски.

Ход черных 29, как ход черных 33, белых 34 и черных 35, ставит камень (или группу) в атари. Однако белые ходом 36 захватывают и удаляют с доски один камень (черный 21). Ход черных 37 угрожает захватить три белых камня (22, 30 и 34) ходом на 21, ведь это единственное дамэ у этой группы. Однако ход белых 38 оказывается здесь первым, и таким образом они присоединяют эту группу к группе справа, у которой еще остается несколько дамэ.

Здесь можно отметить две вещи. Во-первых, ход 38 нельзя изобразить на схеме, потому что там уже записан ход 21, а во-вторых, черные могли бы пойти на пункт, освобожденный камнем 21, потому что так черные захватили бы три белых камня и таким образом это было бы самоубийство.

Черный камень 39 и белый 40 находятся в атари.

Ход черных 47 должен спасти три черных камня сверху: если белые пойдут сюда, это гарантирует захват на следующем ходе. Белые продолжают преследовать эту группу ходами 48 и 50.

После хода 51 черные камни, спасавшиеся от атаки, теперь соединены с нижней группой. Это не прямое соедине-

ние, но, если белые попытаются отрезать черных, действуя справа от 51, черные просто захватят белый камень следующим ходом. Так что теперь белым придется придумать что-то еще.

Схема 28 (52—82)

Изучая эту схему, обратите внимание, что захваченные и снятые с доски камни 12, 16 и 21 уже не отмечаются.

Белые 52: два камня в атари. Затем черные берут белый камень 32, но после хода белых 54 те же два камня снова оказываются в атари. Черные ходом 55 формируют соединение в пункте, который освободился после белого камня 32. После хода белых 56 черные вдруг понимают, что их большой группе у верхнего края угрожает захват. У них нет места, чтобы сделать с края два глаза (помните про ложные глаза); таким образом, у них остается одна надежда: отрезать часть окружающей стены. Черные пробуют один способ (ходы 57—61), но терпят неудачу, когда белые ходом 62 захватывают три черных камня, что дает дополнительные дамэ угловой группе белых, которую атаковали черные. Тогда черные переключаются на другую сторону.

Белые 68 захватывают черный камень 63. Ход черных 69 ставит в положение атари три белых камня, поэтому белые идут 70 на 63, чтобы их спасти.

Черные 73: также атари, как и 75 и 77. Черные ходом 78 захватывают один камень. Ход 79 снова атари, и белые идут 80 на 73, но эта уловка, сработавшая дважды, здесь не удастся. Черные ходом 81 занимают последнее дамэ группы из 10 белых камней и таким образом захватывают их. Также они спасают свою же группу наверху. Ходом 82 белые начинают атаку на нижний левый угол.

Схема 29 (83—118)

Вместо того чтобы сдаться, белые намерены попытаться восполнить крупную потерю в центре, отобрав у черных нижний левый угол. У них уже есть небольшая надежная

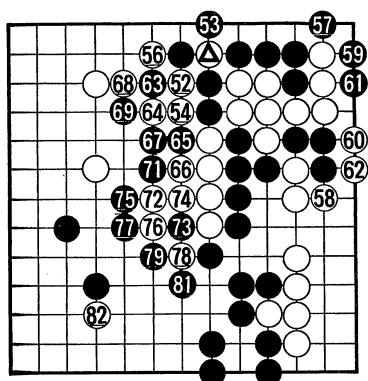


Схема 28. 55 на 
70 на 63
80 на 73

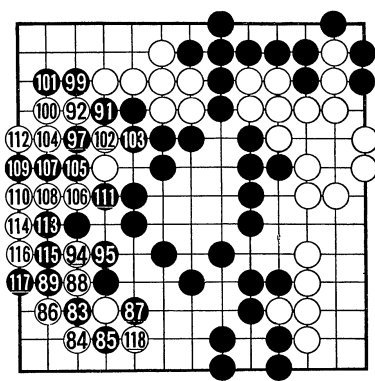


Схема 29. 90 совершает ко
93 совершает ко
96 совершает ко
98 заполняет ко

территория с правой стороны и некоторые перспективы приобрести территории в верхнем левом углу. Если они заполучат и нижний угол, они смогут выиграть. Черные ходом 87 берут один камень.

Ко-борьба

Белые 90: начало ко-борьбы. Положение на доске в нижнем левом углу после хода 89 изображено на схеме 30. Белые идут 90 — а. Так они захватывают камень 83, а также снимают атари на 88. Согласно правилу ко, черные не могут сразу же захватить этот камень, поскольку это было бы точное повторение. Сначала они должны сделать ход где-то в другом месте.

Если черные хотят сделать ответное взятие (а они хотят, потому что для итога партии очень важно, кто будет владеть углом), им нужно сделать ход в другом месте, причем ход настолько угрожающий, что белые не смогут не ответить на него. И черные находят такой ход — 91. Белые отвечают ходом 92, потому что если они этого не сделают,

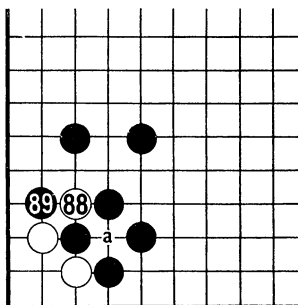


Схема 30

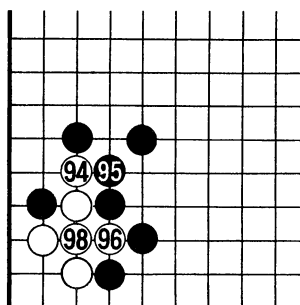


Схема 31

то могут потерять весь верхний угол. Таким образом черные получают возможность отыграть ко назад, то есть пой-ти 93 на тот пункт, где стоял 83, захватив при этом один камень белых (90).

Теперь белые не могут сразу же отыграть ко назад, поэто-му они должны найти такой ход, который окажется доста-точно опасным для черных, чтобы они на него ответили, и это объясняет ходы 94 и 95 (если бы черные не ответили, им бы очень не понравился белый камень на пункте 115). Те-перь белые берут один черный камень (93) в ко.

Черные 97: снова ко, но на этот раз белые идут на риск и игнорируют его. Они заполняют ко — иными словами, ходом 98 занимают пункт, освобожденный черным камнем 93. Теперь ко закрыто, и положение на доске показано на схеме 31.

Белые пошли на этот риск, потому что предвидели, к чему он приведет, — и это было верное решение, так как свидетельствует о том, что игрок осознает все происходящее на доске. Игроки, которые вязнут в одном месте, не отдавая себе отчета в том, как идет игра в целом, никогда не продвинутся далеко вперед.

Черные 99: логичное продолжение. Белые в конце кон-цов позволили черным сделать здесь один лишний ход, за-крыв ко. Ход 99 отсекает белый камень 92 от группы из семи камней справа. Принцип «разделяй и властвуй» применим в го, как и везде.

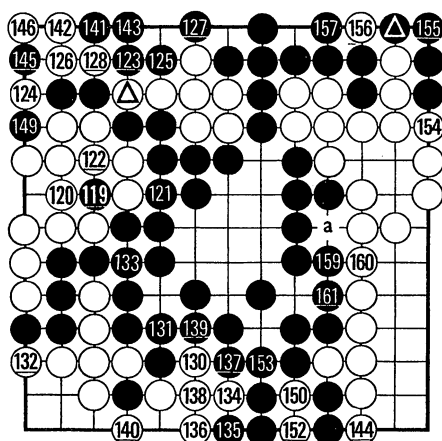


Схема 32. 129 на 
 147 на 145
 148 на 126
 151 закрывает ко (124)
 158 на 

Все ходы белых с 102 по 110 атари. Так же и ход черных 11, но белые выходят из этой ситуации, захватив четыре черных камня ходом 112.

Черные хотят захватить белую группу слева, но сначала они должны отрезать ее от белой группы внизу, отсюда последовательность ходов до 117. После этого группа белых в углу оказывается под угрозой, поэтому они делают ход 118, чтобы сформировать два глаза (один в углу и один за счет захвата черного камня 85).

Схема 32 (119—161)

Черные 119: черные слишком оптимистичны. У белых два глаза после хода 122. Черные не могут помешать этому и потому не могут захватить белых (помните, что черные не могут совершить самоубийство ходом в один из глаз). Даже без хода 119 группа белых все в той же безопасности, потому что, хотя на самом деле они и не сформировали два

глаза, они всегда могут сделать это в случае атаки. Если черные пойдут 199 на 120, то белые пойдут 119 и останутся живыми.

А как насчет двух глаз для других групп на доске? Большая территория белых справа уже имеет два глаза. Так же и центральная группа черных (один сверху, другой в середине). Группа белых внизу слева уже упоминалась. Остается еще белая группа сверху слева, но у черных есть на нее планы.

Черные 123: они собираются разделаться с этой группой, не дав ей возможности сформировать ни одного глаза. Ходом 127 они захватывают семь камней. Ходы белых 128 и 132 атари, так же и ходы черных 137 и 139. Белые ходом 140 захватывают один камень.

Ходы на этой стадии игры, как правило, только окончательно закрепляют участки территории, но и некоторые неприятные сюрпризы еще могут поджидать игроков. Ход белых 144 был неплох сам по себе, но принес бы больше очков, если бы в противоположном углу белые пошли на 145. Теперь черные могут пожертвовать одним камнем 145 и взамен получить четыре белых камня. Тактическая жертва камня 145 называется *хорикоми*, вбрасыванием, и ее смысл, как вы видите, заключается в том, чтобы заставить противника заполнить его собственные дамэ. Теперь черные могут сразу же сделать захват 147 (тот же пункт, где стоял камень 145), потому что ситуация не повторяется, и это не ко (схема 33).

Ход черных 147 тоже ставит один белый камень в атари, но, вместо того чтобы непосредственно защитить его, белые контратакуют ходом 148 (схема 34). Это ставит один черный камень в атари в надежде отвоевать угол. Черные выходят из этой ситуации, взяв белый камень ходом 149 (также они могли бы пойти на *a*), но если вы присмотритесь внимательно, то увидите, что это ко. Белые не могут ответить сразу же, поэтому они создают ко-угрозу двум черным камням на 150.

Чувствуя, что они опережают противника (опытные игроки на самом деле считают очки во время игры), черные

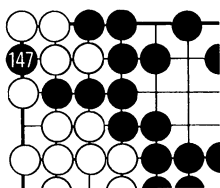


Схема 33

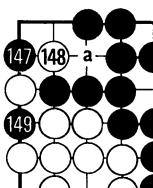


Схема 34

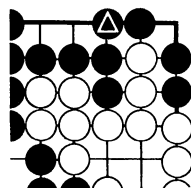


Схема 35

решают игнорировать ко-угрозу, созданную белыми, и закрывают ко (то есть идут 151 на 124).

Белые 152: ради собственного спокойствия в ко черные должны отдать два камня, которые белые захватывают ходом 152. Этот ход также ставит три черных камня в атари.

Черные 155 — недосмотр. Четыре камня в углу еще не соединены с главной группой, и белые ходом 156 захватывают их, занимая последнее дамэ. Требуется много времени, чтобы избежать этой очевидной и простой ошибки. Ход должен был быть 155 на 156 (черный треугольник на схеме 35); это позволяет белым захватить два камня, но затем черные захватывают белый камень в углу сзади (разумеется, это не ко).

Также вы увидите на этой схеме, что у черных не было двух глаз с краю (посмотрите на ходы 57 и 63). Если бы они пошли на один пункт слева от 156, у них был бы один глаз слева, но глаз справа — ложный, потому что либо белые могут сделать здесь захват, либо черные должны его заполнить. Так или иначе, глаз будет заполнен.

После хода черных 161 игра заканчивается. Есть только один нейтральный пункт *a*, который занимают белые. (Черные могли бы сделать это: все зависит от того, кто хлопает ушами.) Окончательное положение на доске изображено на схеме 36.

Схема 36

Есть один мертвый камень — белый в верхнем левом углу. Его убирают и кладут в крышку с остальными захваченными камнями. Затем начинается подсчет очков.

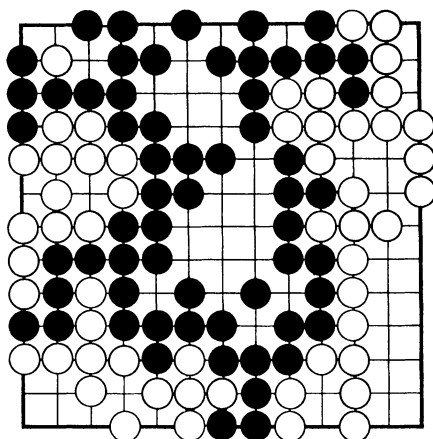


Схема 36. У черных 21 захваченный камень;
у белых 27 камней в крышке плюс один мертвый на доске

Дальше я опишу упрощенный способ подсчета, но убедитесь, что вы понимаете его как следует, и для этого запомните:

общее количество очков у белых — это количество незанятых пунктов внутри территории, окруженной ими к концу игры, плюс количество захваченных черных камней (в данном случае 21);

общее количество очков у черных — это количество незанятых пунктов внутри территории, окруженной ими к концу игры, плюс количество захваченных белых камней (в данном случае 28).

Примечание: к захваченным камням относятся и снятые мертвые камни.

Теперь оба игрока ставят захваченные ими камни, и ставят их в любые места на территории противника.

Смысл этого действия в том, что одновременно отнимаете очки у себя, избавляясь от пленных камней, и отнимаете такое же количество очков у противника, заполняя его территорию.

Камни перестраиваются внутри территорий так, чтобы незанятые пункты образовывали группы, которые легко

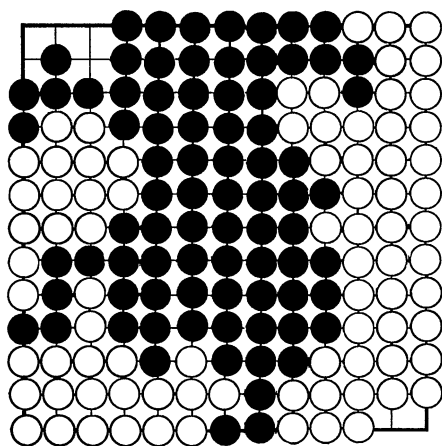


Схема 37

сосчитать, обычно по пять или десять. Вполне нормально, если вы пересчитаете территорию противника, а он пересчитает вашу. Затем сравниваются общие итоги и один вычитается из другого, и таким образом определяется перевес.

Для рассмотренной партии была произведена перестановка вверх на схеме 37. Вы видите, что теперь считать намного легче. У черных пять очков, у белых два. *Черные выиграли с перевесом в три очка.*

И последнее. Когда камни убираются с доски, каждый игрок должен убрать свои камни. Это не правило, но так вы не будете стучаться кулаками.



Глава 5

Основные тактические приемы

Захват

Есть две распространенные ошибки, связанные с захватами, на которые новичкам надо обратить внимание. Первая состоит в том, что игрок все время пытается захватить камни противника через атари — атари — атари. Другая в том, что он не понимает, когда камни мертвы, и не может избежать захвата.

Также вы должны избегать захвата только ради захвата. В руководствах по го полно пословиц вроде «Выиграешь группу — проиграешь партию». Но если захват того стоит или если вы прямо-таки не в силах сопротивляться искушению, вы должны, по крайней мере, для начала научиться некоторым основным способам захвата.

1. Атари на краю доски

Никогда не забывайте об особых качествах края доски, который может быть вам и союзником, и злейшим врагом. Он встретится вам и в некоторых других способах захвата.

На схеме 38А белые только что поставили черный камень в атари ходом 1. Камень практически захвачен, и черные не должны зря тратить камни на его спасение. Схема 38В показывает почему. Вы видите, что край доски играет свою роль.

На схемах 39, А и 39, В показан более сложный пример все той же ситуации. Представьте себе позицию на

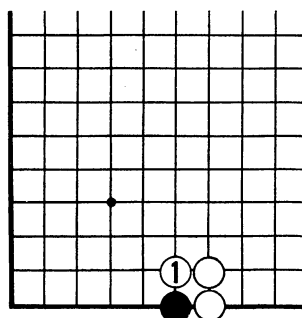


Схема 38А

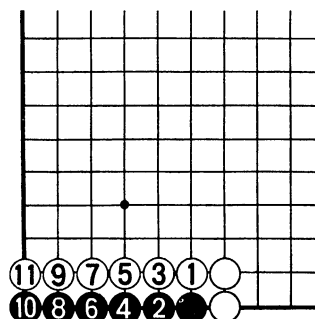
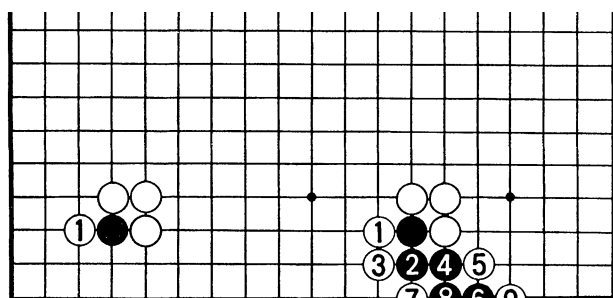


Схема 38В



А

В

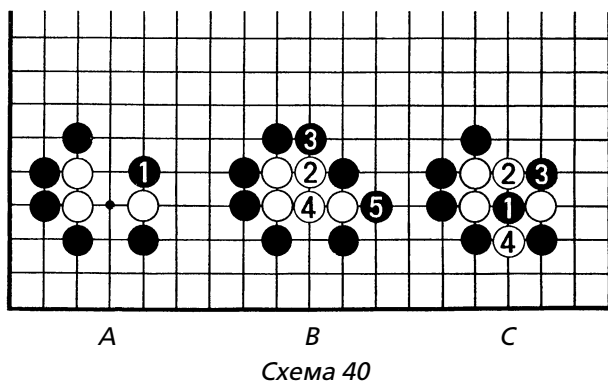
Схема 39

схеме 39, А наоборот, то есть черный камень находится в атари, но в сторону центра доски. Тогда он легко мог бы спастись.

2. Ловушка (или гэта)

Иногда прямое атари не получается.

На схеме 40, А черные должны сделать ход 1 так, чтобы преградить противнику путь к спасению. Это единственный ход, при котором черные могут захватить белых. Как белые ни стараются спастись, все их усилия ни к чему не приводят (В). Это называется *ловушкой* (сетью), или, по-японски, *гэта*. Важно заметить, что простое атари не удастся: на схеме С белые в безопасности.



Гэта особенно часто встречается в центре доски. Часто это единственный способ захвата в такой ситуации. В некотором смысле вы просто помещаете камень на доску таким образом, чтобы он сыграл роль края доски.

3. Лестница (ситё)

Атари при помощи белого камня 1 на схеме 41, А позволяет захватить два черных камня, загнав их (опять-таки) к краю. Название *лестница* происходит от формы, в которую выстраиваются камни в итоге (41, В). Несмотря на всю очевидную безуспешность попыток спастись таким образом и напрасную трату камней, порой это удастся.

На схеме 42 белый камень, уже поставленный на , находится на пути лестницы и поэтому называется прерывателем. На следующей схеме вы видите, как он действует. Этот камень дает несколько дополнительных дамэ, которые нужны белым, чтобы сохранить жизнь, и теперь позиция черных — сплошные лохмотья, и белые могут перерезать их в любом месте, например 13.

Если на схеме 42 ход должны делать черные, то им нужно сразу же захватить камни. Кроме того, они могут попробовать вариант поместить еще один прерыватель, черный камень, на пути лестницы, но и белые могут сделать

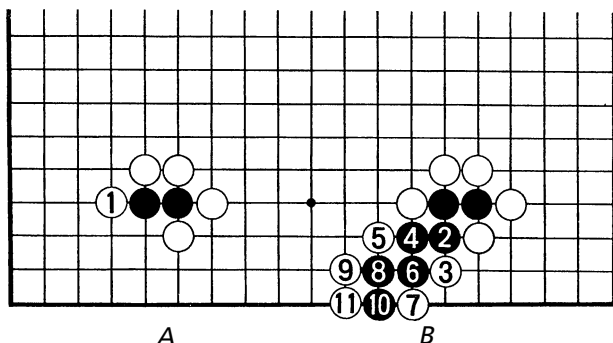


Схема 41. Лестница

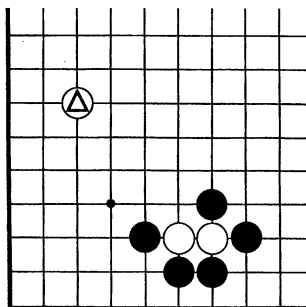


Схема 42. Лестница
сломана

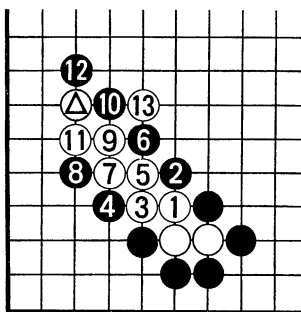


Схема 43

то же самое, и тогда положение станет очень сложным. Конечно, когда черные захватывают два камня на схеме 42, они дают белым возможность сделать свободный ход (△) сбоку. По существу, это и есть главное тактическое значение лестницы.

4. Оки

Это способ захвата целой группы, как только вы уменьшили ее до одного глаза, как на схеме 44. Если бы ходить должны были черные, то им немедленно следовало бы сде-

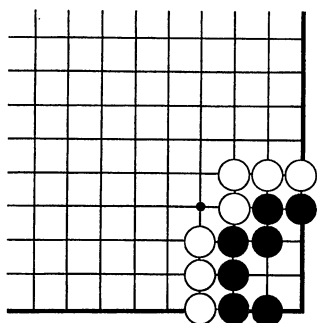


Схема 44

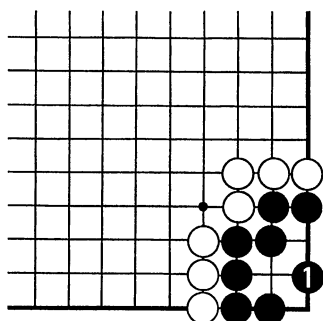


Схема 45

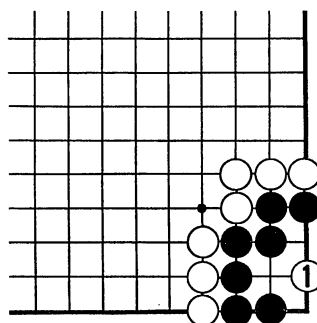


Схема 46

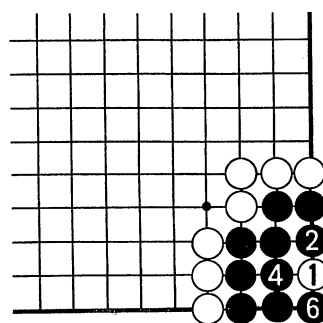


Схема 47. Белые 3 и 5 в другом месте; 7 идет на 1

лать ход 1 на схеме 45. Это даст им два глаза и жизнь (и три пункта территории).

Однако если первыми должны ходить белые, то они делают ход 1 и убивают все черные камни (схема 46). Для черных попытаться захватить белый камень (схема 47) будет потерей времени, потому что, если белые захотят, они смогут снова пойти на 1 и убрать все черные камни. Обратите внимание, что белые сделают это, только если будут вынуждены (например, чтобы спасти часть окружающей стены от захвата). Белые и черные просто должны считать группу черных мертвой.

Кое-что еще о том, как разыгрывать *оки*, чтобы убить камни, вы прочтете ниже в этой же главе под заголовком

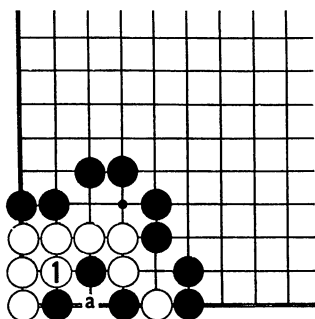


Схема 48

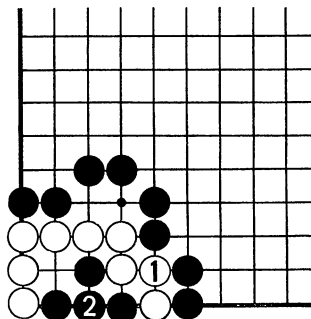


Схема 49

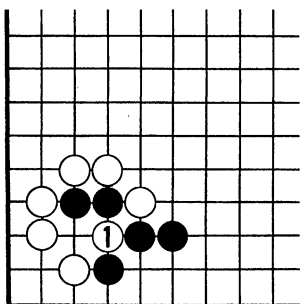


Схема 50. Уттэгаэси

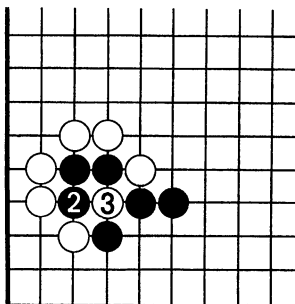


Схема 51

«Два глаза». Кстати, у термина «оки» нет стандартного перевода, но это значит что-то вроде «размещения».

5. Дамэдзумари (или недостаток дамэ)

На схеме 48 черные не могут идти на *a* после хода белых 1, потому что их камни тогда останутся без дамэ, то есть это будет самоубийством. Так белые получают время, чтобы сформировать два глаза. При атаке извне по группе белых они могут сделать захват на *a*, и это даст им два глаза. Если

белые сделают неверный ход — 1 на схеме 49, — черные могут пойти 2. Это приведет к такому же оки, как на схеме 46, и тогда белые погибнут.

6. Уттэгаэси (защелка)

На схеме 50 ход белых 1 — это хорикоми, которое захватывает два черных камня. Конечно, черные могут захватить белые камни, но белые сразу же отвечают (схема 51) и убирают *три* черных камня. Кстати, если позиция на схеме 50 остается до конца игры, два черных камня просто удаляются как мертвые: белым не обязательно занимать их последнее дамэ, что вполне логично, если посмотреть на схему 51. Тем временем черные не должны доигрывать позицию до конца, думая, что это не имеет значения. Они должны сохранить камень 2 на схеме 51 в качестве ко-угрозы с возможностью спасти свои камни, сформировав соединение ходом 3.

7. Ои-отоси (погоня и захват)

Это хорикоми, развитое на шаг вперед.

На схеме 52 белые приносят в жертву камень 1 (*сутэ-иси*), и черные должны принять эту жертву (схема 53). Теперь белые не могут ответить так же, как в уттэгаэси, потому что у черных камней два дамэ. Вместо этого они идут 3, заставляя черных снова сделать захват (цель жертвы — заставить противника занять собственные дамэ). Затем белые идут 5, и это *тэсудзи* — ход, который полностью использует преимущества и недостатки позиции черных и белых камней и потому является наилучшим, образцовым. (Ход белых 1 на схеме 50 также тэсудзи.) Ход черных 6 является ошибкой. После хода белых 7 и черных 8 белые ходом 9 захватывают десять черных камней. Отметьте, что белые потерпели бы неудачу, если бы сначала не пожертвовали камнем 3. Если бы, например, они пошли 3 на 5, то тогда чер-

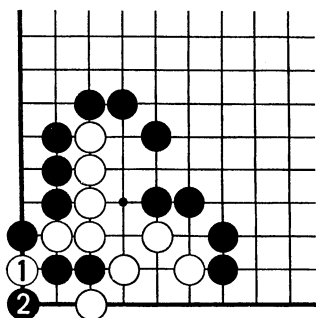


Схема 52. Ои-отоси

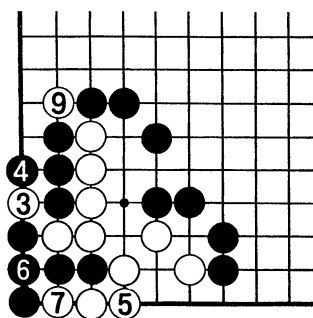


Схема 53. 8 на 3

ные пошли бы 3 и получили бы дополнительное дамэ и отрезать их ходом 9 было бы уже бессмысленно.

Черные должны были пойти 9, а не 6; тогда после хода белых 7 и черных 8 белые ходом 6 захватили бы только три камня. Как видите, ои-отоси — довольно сложная штука. Новичкам оно кажется похожим на трюк, но встречается очень часто, поэтому постарайтесь в нем разобраться и научиться жертвовать своими камнями ради большей выгоды.

Соединение

Часто можно видеть, как игроки поднимают руку над доской, готовясь поставить камень, но замирают в неуверенности. Скорее всего, они думают, как обеспечить соединение.

Прямое соединение самое надежное, но требует много времени. Возможно, вам удастся более эффективно использовать свои камни, установив не прямое соединение. Непререкаемых принципов, диктующих, когда и как это нужно делать, не существует. В этом случае лучшее, что вы можете предпринять, — это рассмотреть возможности, чтобы научиться распознавать их, когда они вам встретятся.

Конечно, нужно ли вам соединение вообще — это вопрос отдельный.

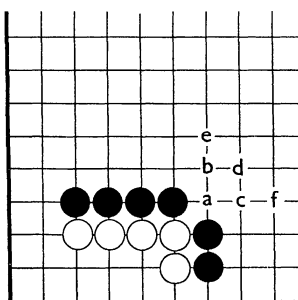


Схема 54. Способы соединения

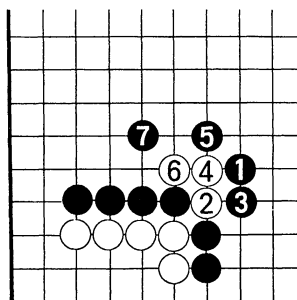


Схема 55

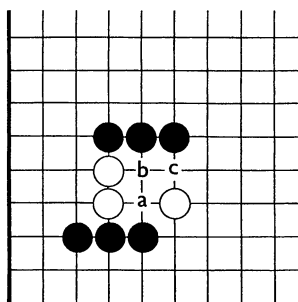


Схема 56. Бамбук

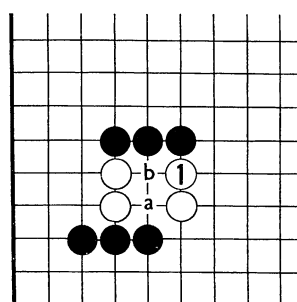


Схема 57

Для начала рассмотрим слабый пункт *a* на схеме 54. Черные могут пойти на *a*, но у них есть и варианты ходов *b*, *c*, *d*, *e* или *f*. Все они на данный момент вполне безопасны. Например, если черные пойдут на *d*, а белые на *a*, тогда черные могут сыграть так, как это показано на схеме 55, и ходом 7 (гэта) захватить белые камни. Черные также могли захватить при помощи ситё.

Преимущество непрямого соединения в том, что соединяющие камни имеют больше возможностей влиять на то, что происходит в центре доски. Как именно — это зависит от конкретной партии. Вы найдете еще несколько примеров таких ситуаций и в этой книге, и на собственной практике.

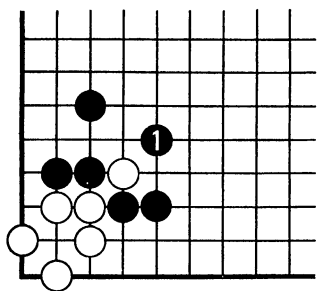


Схема 58

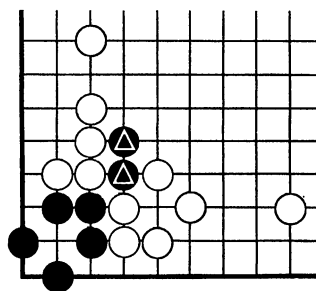


Схема 59

На схеме 56 черные угрожают перерезать белых надвое ходом на *a*, белые идут на *b*, черные на *c*. Белые могли защититься от этого ходом на *a*, но, как правило, более эффективно сыграть *c*, как на схеме 57. Такая форма называется *бамбук*. (Кстати говоря, вам не обязательно запоминать все эти термины, так что не волнуйтесь.) Если черные идут на *a*, то белые на *b*, и наоборот.

Наконец, соединение можно установить с помощью захвата, как на схеме 58. Ход черных 1 — это гэта, и черная группа получает соединение, захватив белый камень. Представьте себе ситуацию, если бы белые смогли пойти 1. Тогда черные были бы разрезаны надвое и им пришлось бы делать два глаза для обеих групп одновременно, что всегда довольно неприятно.

Чтобы понять главную причину соединения и захвата, противопоставим эту позицию позиции, изображенной на схеме 59.

Здесь группа белых по обе стороны от перерезающих камней  уже надежно защищена (имеет два глаза). Им не обязательно немедленно соединяться и потому не обязательно делать захват. Они не должны делать этого, пока не сложится более угрожающая ситуация. Захват даст им всего лишь 4—5 очков, так что это надо оставить на конец игры. Главное, что захват в такой ситуации не представляет ценности с точки зрения стратегии.

Закрепление территории

Ходы, которые закрепляют территорию по краям доски, требуют особой внимательности просто потому, что они на краю.

Во-первых, бывают случаи, когда вы просто *должны* сделать соединение.

На схеме 60 соединяющий ход, который защищает пункт *a*, где противник может перерезать черную стену, имеет существенное значение. (Помните, что прямое соединение в пункте *a* может быть не самым лучшим; соединение в пункте *b*, например, дает лучшую форму глаза, хотя и ценой двух ко-угроз.) Но почему существенное?

В ином случае белые могли бы сыграть всю последовательность ходов вплоть до 5 на схеме 61; здесь гэта обеспе-

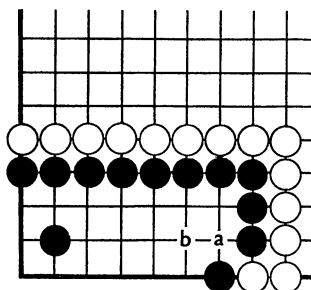


Схема 60

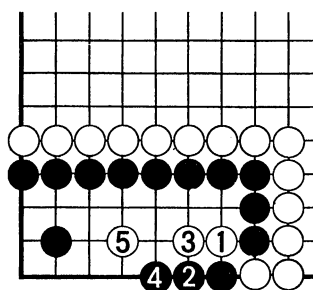


Схема 61

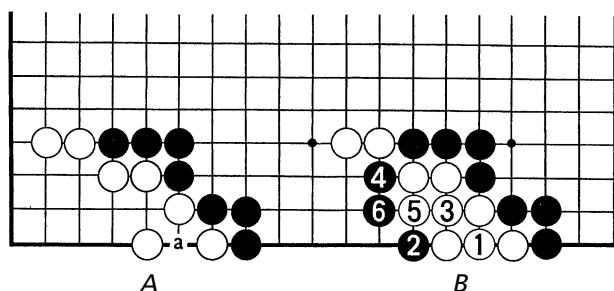


Схема 62

чивает захват черных камней и уничтожает их территорию. Если у черных уже есть камень в этом месте, скажем 2, 4 или 5, им не нужно соединение, потому что тогда вторжение белых не удастся.

Теперь рассмотрим случай, когда вы *не должны* делать соединения.

Схема 62. Ходом *a* на схеме А белые могут навлечь на себя катастрофу, изображенную последовательностью ходов на схеме В. Сначала они должны пойти 3, позволив черным взять 1. Тогда начинается ко-борьба за один камень.

В каждой игре бывает несколько аналогичных ситуаций. Иногда мы имеем сложную последовательность ходов, включая хорикоми или ои-отоси, но в основном все это вариации вышеописанного случая. Обычно нужно лишь немного подумать перед тем, как сделать ход, чтобы убедиться, что вы не попадете в ловушку. Если же все-таки вкралась ошибка, только от вас зависит, повторите вы ее или нет.

Два глаза

При условии, что ваша группа не находится в углу, в ней нет ложных глаз и других недостатков, *как правило, возможно сформировать два глаза у группы, если она имеет хотя бы шесть пунктов территории*. Посмотрите сами на схеме 63. Угол — совсем другое дело, как показывает схема 64, где белые ходом 5 захватывают стену черных.

При меньшем количестве пунктов в группе важность приобретает очередность хода и форма группы. Пять или четыре пункта на прямой линии полностью защищены даже в углу, но при территории в три пункта важнейшее значение имеет, кто делает первый ход.

Участи всех групп из пяти пунктов на схеме 65, А, четырех пунктов на схеме 65, В и трех пунктов любой формы (прямая линия на схеме 65, С) зависят от того, чья очередь ходить. В каждом случае *a* — жизненно важный пункт. Черный камень, помещенный сюда, формирует два глаза, белый убивает черную группу.

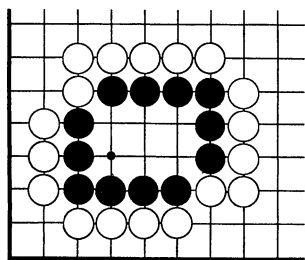


Схема 63

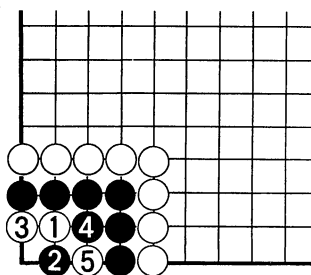


Схема 64

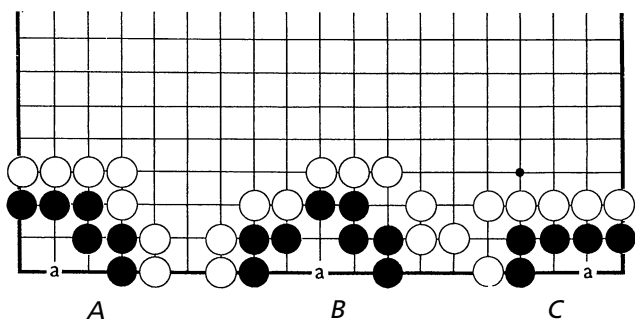


Схема 65

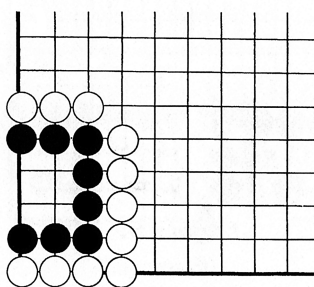


Схема 66

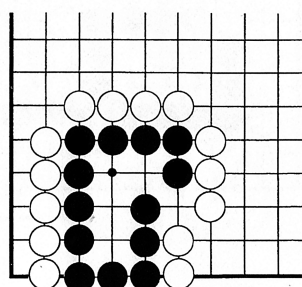


Схема 67

Четыре пункта в квадрате всегда мертвые (схема 66). Лучшее, что могут сделать черные, — это создать форму из трех пунктов, но тогда первый ход будет у противника.

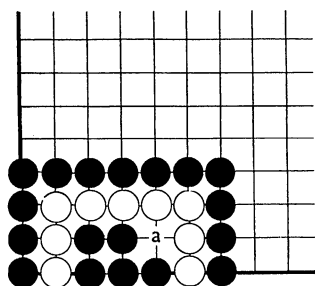


Схема 68

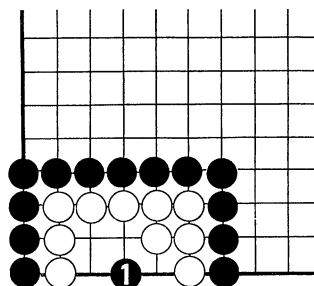


Схема 69

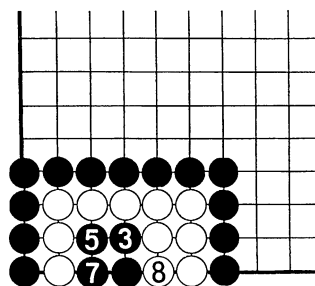


Схема 70. Белые 2, 4, 6
в другом месте

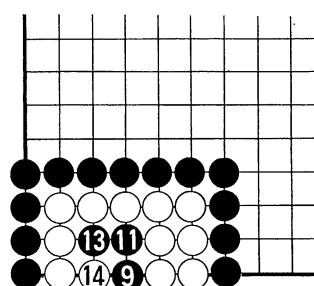


Схема 71. Белые 10, 12
в другом месте

Однако изогнутая форма из четырех пунктов, как на схеме 67, всегда живая, за одним исключением — если она в углу. Чуть ниже мы это объясним.

Белая группа на схеме 68 мертвая, потому что, когда белые делают захват на *a*, после снятия черных камней остается форма из пяти пунктов, где жизнь или смерть зависит от первого хода. Ну а первый ход, конечно, у черных (см. схему 69).

Представим себе, что белые хотят полностью захватить эту группу. (Предположим на минуту, что его стене угрожает захват извне.) Поэтому они совершают ходы 3, 5 и 7 атари (схема 70). Белые снова должны делать захват.

Черные отвечают 9, 11 и 13 атари. После хода белых (схема 71) черные сразу идут 15. 17 — это атари, белые делают ход 18 (схема 72), и теперь вы видите, что черные могут пой-

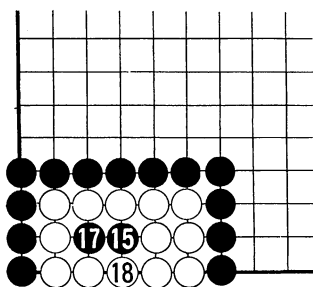


Схема 72. Белые 16
в другом месте

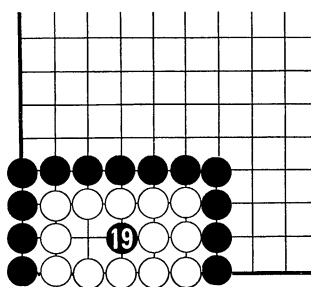


Схема 73

ти 19 на схеме 73 и захватить белых следующим ходом. Если в этой последовательности белые сделают еще больше ходов в своей группе, они только ускорят конец.

Магари симоку (изогнутый глаз в углу из четырех пунктов)

Вместе с сэки это одно из исключений в го, которые вы должны постараться запомнить. Как и сэки, сама ситуация доходчивая; нужно только запомнить, как действовать в конечной позиции.

На схеме 74 белые идут 1, это слабый пункт этой формы, и после хода черных 2 белые ходом 3 начинают ко, от которого зависит жизнь черной группы.

Это не представляет трудностей. Сравните, однако, положение на схеме 75. Здесь, если черные пойдут на *a* (или *b*), тогда белые идут на *b* (или *a*) и расправляются с черной группой. Если белые сначала пойдут на *a* или *b*, их четыре камня, конечно, будут захвачены, но это оставляет изогнутую форму из четырех пунктов, и белые могут отыграться, принудив противника к ко, как на схеме 74.

Дело в том, что это ко могут начать только белые. Поэтому, прежде чем играть ко, они могут подождать до конца игры, когда, можно предположить, все ко-угрозы будут устранены, и таким образом обеспечить себе победу в ко и группе.

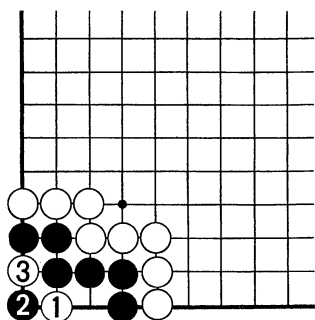


Схема 74

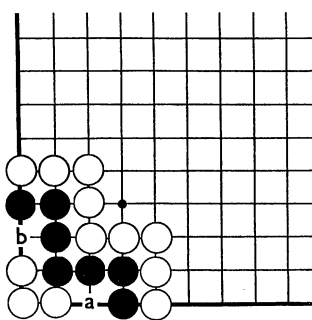


Схема 75

Это допущение нельзя назвать абсолютно удовлетворительным, но дело в том, что в положении, как на схеме 75, *где один игрок может ждать до конца игры*, прежде чем начать ко, группа, которая не имеет преимущества (здесь черная), безусловно, погибнет. Так, на схеме 75 в конце игры черные камни всего лишь снимаются, без ко-борьбы. Это довольно сложно, но, как и сэки, явление вполне распространенное, так что стоит ему научиться.

Решение задач

В нижеследующих задачах (ответы на с. 72—76) рассматриваются многие обсуждавшиеся моменты. Некоторые из них покажутся вам каверзными, но все это ситуации, которые встречаются часто. Первым делом вы должны попытаться проработать их мысленно (в го это называется «чтением»), но не волнуйтесь, если вам не удастся решить все. Важно, чтобы вы поняли ответы. Если же вы все сделали правильно, то считайте, что сразу прыгнули не меньше чем на 20 кю!

После того как вы решите эти задачи, не бросайтесь к следующей главе. Сначала сыграйте несколько партий — хотя бы сами с собой, если не найдете другого противника. Это поможет вам усвоить изученное, а изучили вы много, и накопить кое-какой опыт. Даже если вы начали с неболь-

Скорее всего, вам по-прежнему будет трудно определить, когда игру надо заканчивать. В этом поможет только опыт. Правила трактуют этот вопрос несколько туманно, так что не думайте, будто это ваша вина.

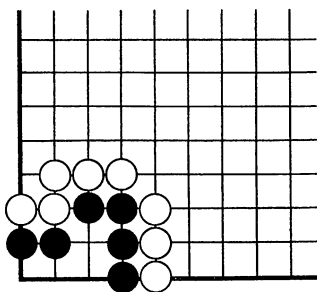


Схема 76

а) Нужен ли черным еще один ход, чтобы сохранить жизнь, или они могут позволить себе играть в другом месте?

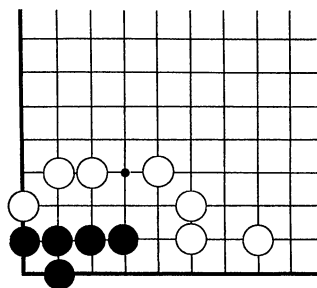


Схема 77

б) Белые собираются сделать ход и убить черных (то есть не дать им сформировать два глаза)

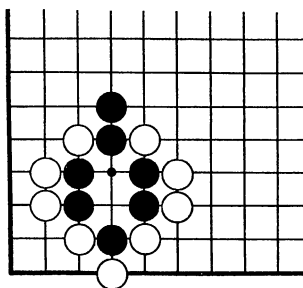


Схема 78

в) Ход делают белые. Какой ход будет для них наилучшим?

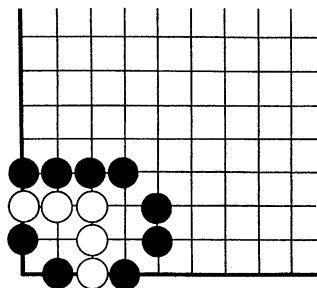


Схема 79

г) Смогут ли белые здесь выжить?

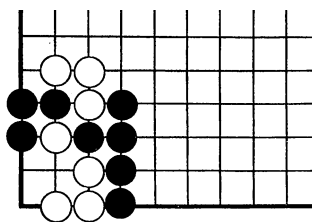


Схема 80

д) Каков наилучший выход для белых в этой ситуации?

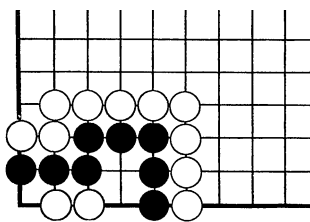


Схема 81

е) Нужен ли черным еще один ход в углу, чтобы обеспечить себе жизнь? Могут ли они здесь увеличить свою территорию?

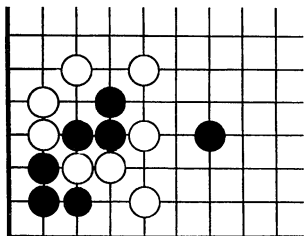


Схема 82

ж) Как могут черные спастись в центре?

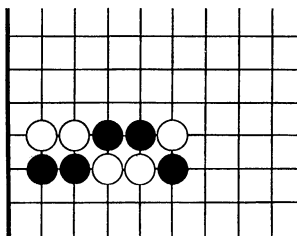


Схема 83

з) Как белым захватить два черных камня сверху?

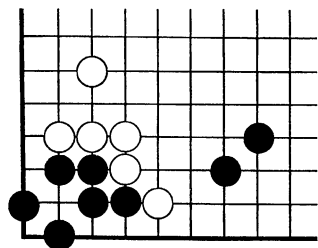


Схема 84

и) Как могут черные соединить свои угловые камни с боковыми?

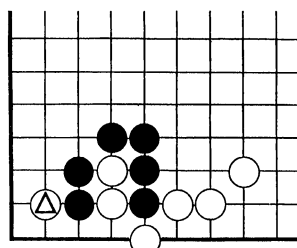


Схема 85

к) Чтобы не дать черным за-получить весь угол, белые хо-тят соединить свою главную группу с $\triangle$. Как им это сде-лать?

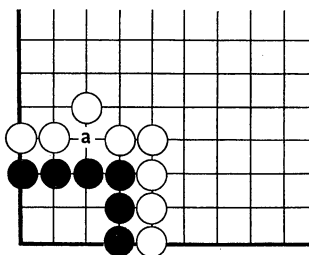


Схема 86

л) Каков наилучший ход для белых в углу? Обратите внимание на дамэ а

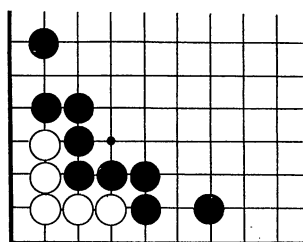


Схема 87

м) Белые должны сделать ход и выжить. Это не так просто, как кажется

Ответы

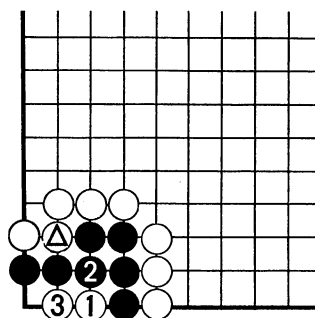


Схема 88

а) Да, здесь черным нужен еще один ход. Если бы у них был камень на Δ , они были бы в безопасности, но здесь белый 1 в атари, что дает белым время пойти 3

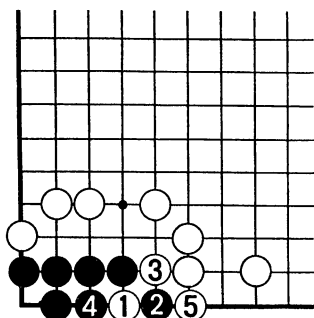


Схема 89

б) Последовательность ходов 1 и 3 дает черным ложный глаз, хотя они могут захватить камень 1. Ход черных 2 на 3 также ни к чему не приводит, так как белые соединяются в пункте 2

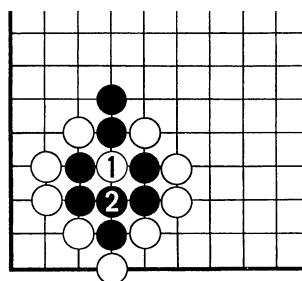


Схема 90

в) Наилучший ход для белых 1, поскольку таким образом они захватывают большую часть черных камней. Если черные идут 2, белые идут 3 на 1 (уттэгаэси). Белые ходом 1 на 2 захватывают только один камень, а черные могут соединиться в пункте 1

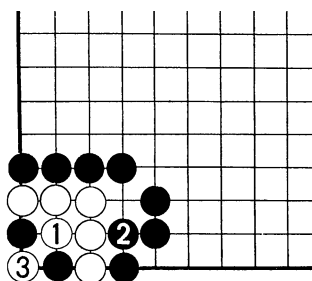


Схема 91

г) Ход белых 1 выполняет свою задачу, потому что теперь черные не могут сделать ход 3 (самоубийство). После хода черных 2 в атари белые делают захват 3, чтобы сформировать два глаза. Если бы первыми пошли черные, они бы убили белых ходом 1 на 3

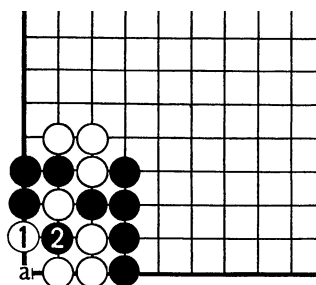


Схема 92

д) Белые могут сделать ко ходом 1. Если черные проиграют ко (то есть если не смогут пойти 2 и потом а), белые захватят три камня с краю и таким образом спасут свой угловой камень. Белые ходом 1 на 2 проигрывают черным — ход 1 атари

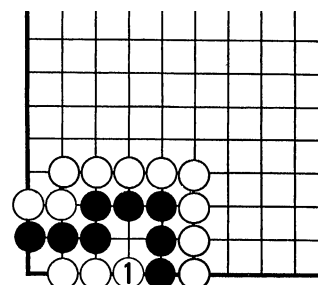


Схема 93

е) Нет, черные уже защищены. После хода белых 1 это сэки; так что по правилам живыми считаются и белые, и черные. Однако, если бы черные пошли 1, у них было бы 6 пунктов. Теперь у них нет ни одного

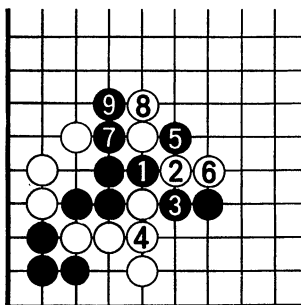


Схема 94А. Правильно

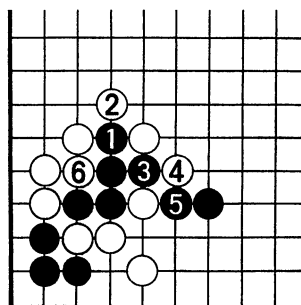


Схема 94В. Неправильно

ж) Здесь важен порядок ходов. Ход черных 1 на схеме 94А правильный. Ход 1 на схеме 94В неправильный, потому что он заполняет дамэ черных, так что теперь белые 4 атари, и белые могут защититься от хода черных 5 с помощью захвата

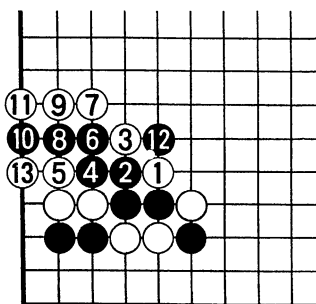


Схема 95А. Правильно

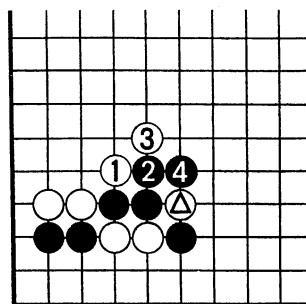


Схема 95В. Неправильно

з) Белые могут сделать захват с помощью лестницы (ситё). Если черные будут сопротивляться, они натолкнутся на край доски. Ход белых 1 на схеме 95В неправильный, потому что после хода черных 4 камень (△) в атари. Белые должны его защитить, что дает черным время спастись

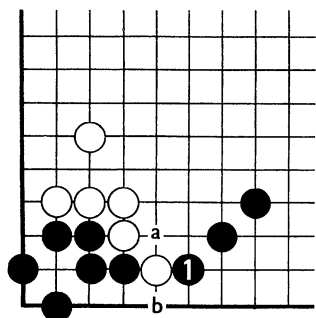


Схема 96А. Правильно

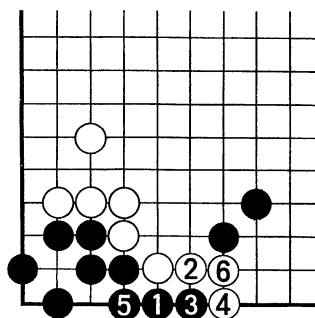


Схема 96В. Неправильно

и) Ход черных 1 на схеме 96А — единственный способ сделать соединение. Это дает альтернативу — ходы в пункты *a* и *b*. Если белые пойдут на *b*, черные ходом на *a* захватят два белых камня с краю. Поэтому белые должны пойти на *a* и позволить черным соединиться на *b*. Прямые методы, как 1 на схеме 96В, в го очень часто приводят к провалу

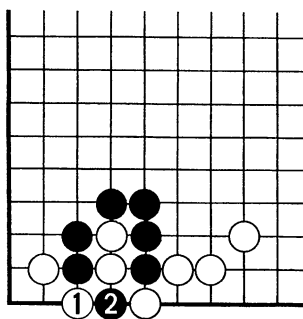


Схема 97А

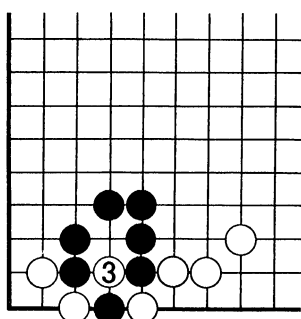


Схема 97В

к) Ход белых 1 работает, даже если позволяет черным захватить два камня ходом 2. Причина в том, что белые могут сразу же ответить захватом 3. (Конечно, это не ко.) Ход белых 1 на 2 спасает два белых камня, но после хода 1 черных теряют гораздо больший угол

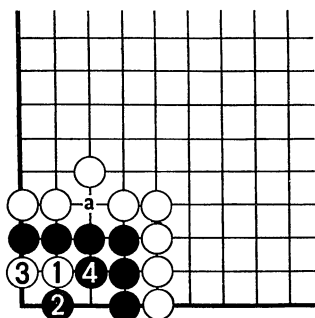


Схема 98А

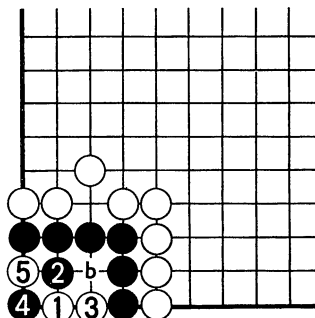


Схема 98В

л) Аналогичная позиция описана на с. 65. Разница в том, что теперь дамэ в пункте а. Белые проиграют, если пойдут 1 на схеме 98А, потому что с дополнительным дамэ черные могут пойти 4. Поэтому белые должны сыграть как на схеме 98В, что является ко. Обратите внимание, что, если бы у черной группы было два или больше дамэ с внешней стороны, это даже не было бы ко, потому что они могли бы пойти на b. Сравните с г)

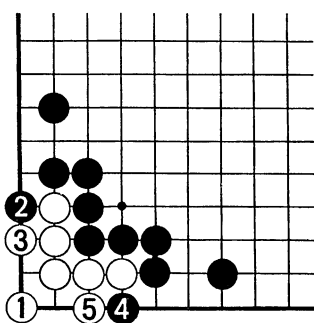


Схема 99А. Правильно

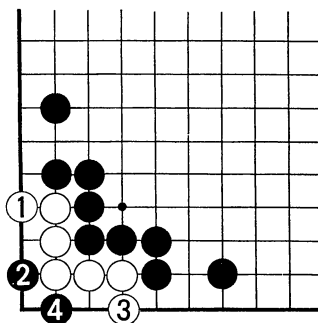


Схема 99В. Неправильно

м) Ход белых 1 на схеме 99А обеспечивает два глаза. Как говорит пословица, «играйте в центре симметричной формы». Ход белых 1 на схеме 99В дает больше пространства для белой группы, но после ходов 2 и 4 получается магари-симоку



Глава 6

С чего начать

Партия обычно начинается с того, что в стратегических точках расставляются камни с целью наметки будущих территорий. Этот этап называется *фусэки*, и на него уходит примерно 6—50 ходов.

Фусэки разыгрывается на всей доске, и, так как фусэки может быть разыграно бесконечным количеством способов, не существует никаких стандартных вариантов, которые можно было бы запомнить. У вас есть все возможности разыграть свое неповторимое фусэки.

Другое дело углы. В стратегическом отношении это самые выгодные участки доски, и оба игрока, скорее всего, будут драться за них. За прошедшие века было разработано множество стандартных розыгрышей для углов. Они называются *дзёсэки*, и, так как нужно проводить различие между фусэки и дзёсэки, мы не говорим о «начале» партии.

Заучивать тысячи дзёсэки совсем не нужно. Вполне можно стать первоклассным игроком, зная, скажем, меньше 50 дзёсэки. Пока что вам не обязательно заучивать ни одного, для вас важнее понять их стратегические принципы. Даже если вы знаете на память несколько тысяч вариантов, вы только зря потратили время, если не умеете правильно применить их в контексте всего фусэки.

Как бы то ни было, у доски четыре угла. Если вы не знаете правильного дзёсэки для одного угла, вы всегда можете сыграть в другом. В заключение надо сказать, что дзёсэки весьма подвержены капризам моды даже среди профессионалов.

Фусэки

Есть несколько основных принципов фусэки. Их вы должны выучить.

1. Угол, потом сторона, потом центр.

2. Начинать с третьей и четвертой линий.

Эти принципы подвергались сомнению, особенно в 1930-х годах, со стороны профессиональных игроков Го Сэйгэна и Минору Китани, которые приводили в ужас старых мастеров своими новаторскими фусэки (син-фусэки). Вам придется часто слышать о них, наверное, потому, что японцы, по всей видимости, еще не оправились от шока из-за того, что эти двое позволили себе усомниться в старейшинах. На самом деле новаторы сопротивлялись излишне строгому применению древних принципов. Современный стиль, который представляет собой главным образом старые традиции с небольшой примесью новизны, допускает некоторую гибкость.

Угол, сторона, центр

И в играх между равными (без форы), и в играх с форой следует занимать углы раньше сторон и стороны раньше центра. Почему?

Как видно на схеме 100, чтобы сформировать два глаза — ядро надежной территории — в углу, нужно меньше камней, чем на сторонах. Иными словами, так проще. Также можно отметить, что центр открыт для атак со всех четырех направлений, стороны — с трех, а углы — только с двух.

Поскольку, если ваши камни связаны между собой, это дает преимущества, даже если требует больших усилий, вы должны не просто делать ходы в произвольных местах, а продвигаться от занятых вами углов к сторонам. А затем наступать к центру, продвигаясь от своих позиций у края.

Этот организованный процесс может быть прерван дзёсэки, где тактические соображения главенствуют над стра-

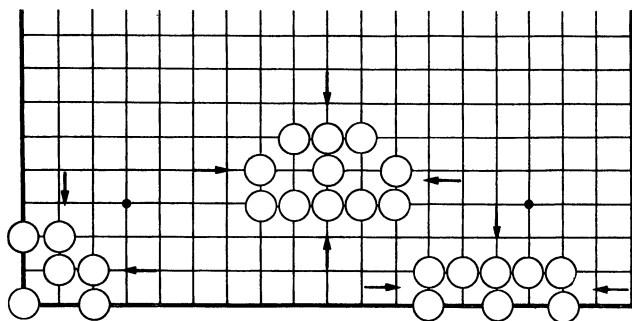


Схема 100

тегическими, но, когда дзёсэки заканчивается, вы все-таки должны продвигаться в последовательности угол, сторона, центр.

Одна из революционных концепций син-фусэки состояла в том, чтобы делать первый ход на центральный пункт (*тэнгэн*). Так еще иногда делается, но Го Сэйгэн отказался от этого приема, сказав, что в принципе это разумный ход, но его слишком трудно использовать правильно. Поэтому он вернулся к тому, чтобы вначале разыгрывать углы.

Третья и четвертая линии

На схеме 101 белые окружили две внешние линии, расставив свои камни на третьей линии от края. Черные окружили центр, расставив камни вдоль четвертой линии. Кажется, что участок в центре больше, но на самом деле у белых 140 очков, а у черных 121. Поскольку белым пришлось использовать на четыре камня больше, можно считать, что территория распределена поровну.

Однако равновесие будет утеряно, если один игрок займет пятую линию, а второй четвертую или один — третью, а другой — вторую. Поэтому оба игрока обычно начинают с третьей и четвертой линий, чтобы добиться равновесия, не смотря на все действия противника.

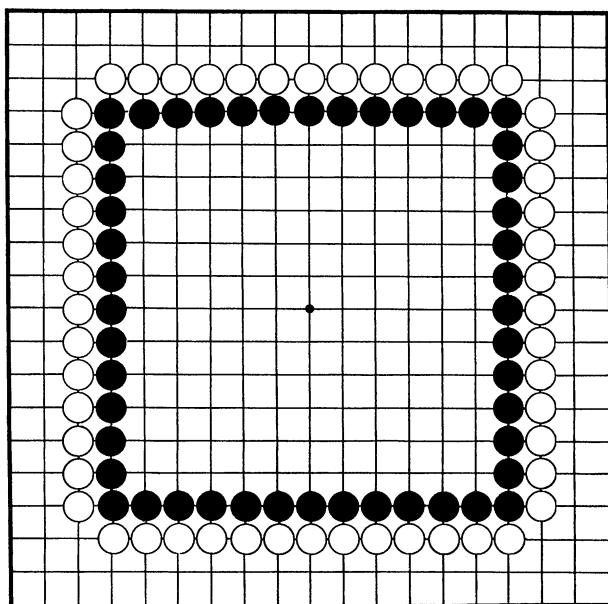


Схема 101

По уже упомянутым причинам игра начинается с углов и затем переходит к сторонам, но вы должны понимать, что *камень, стоящий на четвертой линии, направлен к центру, а камень, стоящий на третьей линии, направлен к краю.*

Также вы должны отдавать себе отчет в том, что нельзя позволять противнику формировать боковую территорию на четвертой линии и что формировать территории на второй линии в начале партии — это потеря времени.

Лучше прежде всего свободно наметить территории, чем возводить непробиваемые стены вокруг одного угла. К примеру, на то, чтобы отрезать 30 пунктов в углу, уходит 14 камней. За 14 ходов ваш противник может в буквальном смысле слова подмять под себя всю остальную доску.

Первый ход на участке дает огромную выгоду. В фусэки требуются лишь два или три хода, чтобы надежно обеспечить себе территорию. Вы поймете это, если рассмотрите партию на схеме вверху страницы.

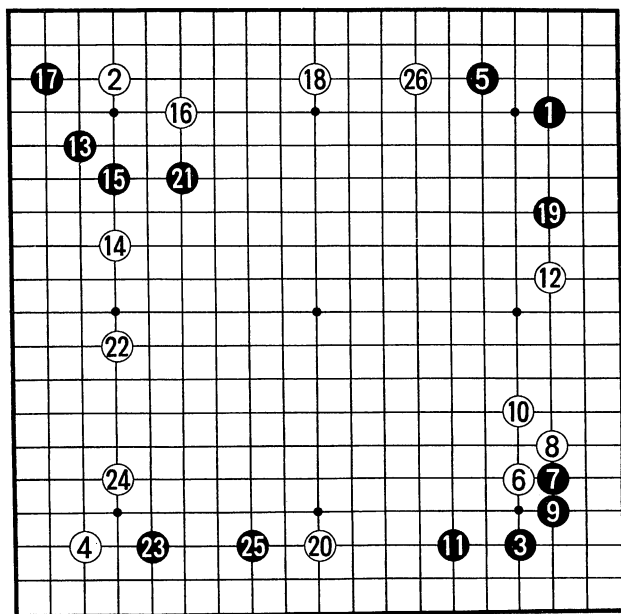


Схема 102. Р.Дж. Смит (черные) против П.Т. Мэннинга.
Мальборо, 1974 год

Это партия между двумя сильными новичками. Не все ходы являются наилучшими из возможных, но все же они учитывают два основных принципа. Ходы 3 плюс 6—12 в нижнем правом углу и 2 плюс 13—18 представляют собой два популярных дзёсэки. В нижнем левом углу также разыгрывается вариант дзёсэки.

Ход 21 единственный, который идет против принципов, и, в общем, это плохой ход на таком раннем этапе. Было бы лучше, если бы черные в районе камня 22 помешали белым сформировать внушительное *мойо* (область, намеченная для превращения в территорию) с левой стороны.

Ход белых 20 тоже сомнителен, так как дает черным возможность втиснуть камни 23 и 25, но в общем и целом это разумная партия.

Это та же самая партия в конце. Камни, отмеченные треугольником, — те, что участвовали в фусэки на схеме 102.

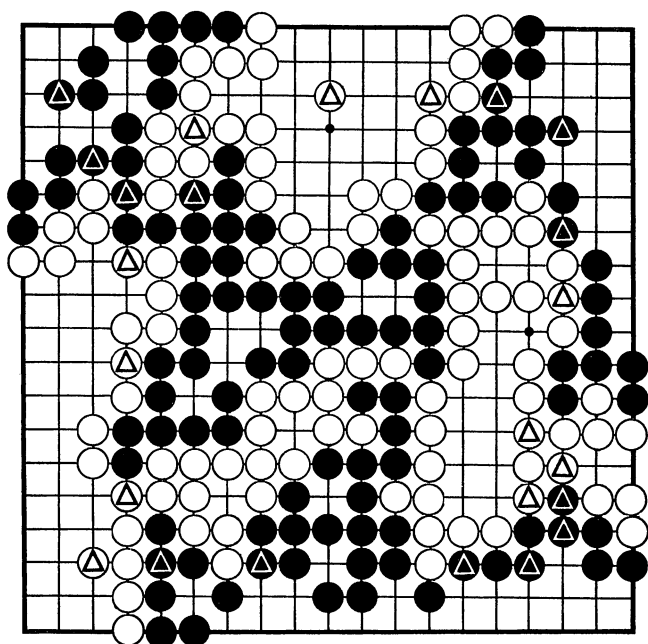


Схема 103

Камней 2 и 20 нет на схеме, потому что они были захвачены.

Посмотрите, как камни, разыгрывавшие фусэки, определили основную форму территорий, и убедитесь, что этих немногих камней оказалось достаточно для закрепления этих участков.

Еще обратите внимание, как справа белые камни 6 и 10, будучи ориентированы к центру, привели к созданию территории в центре, а не у края.

Белые сформировали территорию на четвертой линии слева в результате неудачного хода черных 21. Однако слабый ход белых 20 оказался в окружении с нижней стороны, где с самого начала доминировали черные. Белым не хватило места, чтобы с помощью этого камня сформировать два глаза, а другому способу спасти его — побегу в центр — помешало то, что он стоял на третьей, а не на четвертой линии.

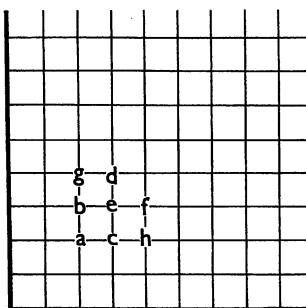


Схема 104

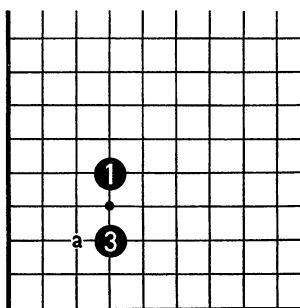


Схема 105

Между прочим, белые выиграли с перевесом в 5 очков, считая пленные камни.

Конечно, игра не всегда идет так гладко, как здесь. Профессионалы особенно любят размен территорий (это называется *фурикавари*), когда игрок отказывается от защиты своих камней ради других целей, но игра, показанная на схеме, типична для опытных любителей.

Дзёсэки

В этой книге нам хватит места лишь для нескольких указаний по поводу дзёсэки (розыгрышей в углу), но она сможет хотя бы направить вас по верному пути.

Первый ход обычно делается в один из пунктов, отмеченных на схеме 104. У всех них есть особые названия (если вам интересно, то *a* — это *сан-сан*, *e* — *хоси*, *b* и *c* — *комоку*, *d* и *f* — *такомоку*, а *g* и *h* — *мокухадзуси*). Ходы *a* и *e* — сами по себе полностью угловые ходы; *a* отвечает за всю угловую территорию; *e* отвечает за влияние всего угла — то есть начинает строить стену, которая окажет непосредственное влияние на центр. Но больше эти ходы ничего не дают. Каждому из ходов *b*, *d* и *g* (и в соответствующие другие пункты) требуется еще один ход, чтобы получить контроль над углом, но, если этот ход сделан, он дает и контроль над тер-

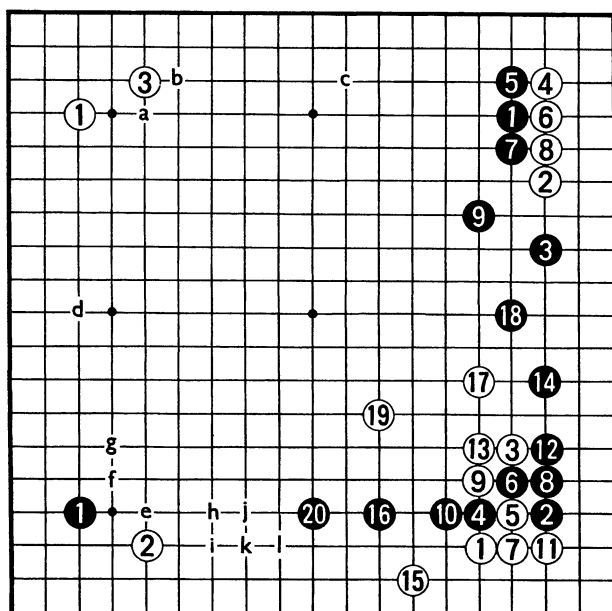


Схема 106

риторией, и влияние в углу. А еще эти ходы подготавливают базу для расширения по сторонам.

Постановка двух камней игрока в один и тот же угол (*симари*) — очень мощный ход, и противник обычно старается предотвратить ее, делая ход в тот пункт, который нужен для симари. Такой ход называется *какари* (атакующий камень в углу). На схеме 105 показано, как черные делают симари из такомоку. Белым приходится делать ход 3 или иногда *a*, если они хотят потягаться за угол.

В верхнем левом углу схемы 106 перед вами обычное симари из комоку. Оно могло быть и на *a* или *b*. Теперь белые собираются расширяться на *c* или *d*.

В верхнем правом углу вы видите, как можно построить прочную стену лицом к центру, используя в качестве основы хоси, хотя для этого придется отказаться от угловой территории.

В левом нижнем углу белые разыграли какари против комоку черных. Это и пункт *e* являются обычными путями атаки на угловой камень. В старину черные обычно совершали свой следующий ход в районе *f* или *g*, но теперь игроки чаще стремятся «зажать в клещи» белый камень ходом на *h*, *i*, *j*, *k* или *l*.

В нижнем правом углу обычное дзёсэки развивается из мокухадзуси. Лишь у нескольких полных дзёсэки есть название, и это, кстати, называется *тайся* и славится как самое трудное.

Вы можете узнать о других дзёсэки из разыгранных партий или прочитать о них в книгах, но помните, что они имеют истинный смысл только в контексте всей партии, как мы увидим в следующей главе.



Глава 7

Тюбан

На *тюбан* — середину игры — влияют только стратегические и тактические соображения, и их невозможно все упомянуть. Однако мы постараемся рассмотреть несколько концепций, которые могут особенно помочь в тренировочных играх с более сильными игроками. Изучение таких партий — самый быстрый способ набраться мастерства.

Мы рассмотрим эти концепции на примере игры любителей, состоявшейся в рамках 19-го европейского чемпионата, который прошел в 1975 году в Австрии. Играли Джим Бейтс (черные), 3-й дан, Лондон, и Михаил Китсос (белые), 4-й дан, Греция.

Партия была ограничена временным лимитом — три часа на каждого игрока плюс 60 секунд *бёёми*. (Профессионалы обычно играют по 6—10 часов.) Каждый игрок может распределять свое время между ходами как ему угодно (используются часы для шахмат), но, когда его 3 часа истекают, начинается бёёми (счет секунд). Иными словами, он имеет не больше 60 секунд на обдумывание каждого хода. Человек, следящий за временем, отсчитывает секунды. Игроки обычно стараются подгадать так, чтобы примерно 50 последних ходов на конечном этапе игры приходились на бёёми.

Основная тема этой игры состоит в том, что черные получили большое преимущество в фусэки, главным образом из-за неправильной игры белых. Черные сконцентрировались на третьей линии; белые сосредоточились на центре. Однако с последним ходом фусэки черные допустили небольшую ошибку, которая дала белым шанс отрезать группу

и начать против нее атаку. К счастью для черных, преимущества, полученного ими в фусэки, как раз хватило на то, чтобы компенсировать потери, понесенные ими во время отражения атаки.

Концентрация черных на третьей линии сделала их слабыми в центре. В конце концов им пришлось играть и в центре, но, когда они сделали первый ход, именно этот камень и был отрезан. Таким образом, отсутствие равного распределения камней у черных на третьей и четвертой линиях сказалось не в их пользу, но они рассчитали, что если бы у них была только одна слабая группа, то у них осталось бы время и присматривать за ней, и при этом заниматься другими участками.

Белые не рассчитывали уничтожить слабую группу черных. Они были бы довольны, если при атаке на нее смогли бы сформировать территорию таким образом, чтобы черные были слишком заняты заботой о своей слабой группе, чтобы стараться уменьшить территорию белых. Из-за того, что во время фусэки белые сосредоточились в центре, именно белые и задали тон в этой зоне.

Схема 107 (1—100)

Последовательность ходов в верхнем левом углу, вплоть до хода белых 20, — это дзёсэки, причем черные берут угол в ответ на влияние белых снаружи. Обмен черных *a* с белыми *b* часто встречается в наше время, но это не обязательно. Позднее в этой игре черные пожалеют, что не сделали этого.

Угловая территория черных выглядит маленькой по сравнению с внушительной стеной белых, но есть одно очень важное соображение, которое распространяется на всю эту игру и остальные игры. Это концепция *сэнтэ*.

Словом «сэнтэ» называют такой ход, который настолько опасен для противника, что он просто обязан ответить на него и сделать последний ход в этой позиции. Если вам приходится делать последний ход и таким образом терять инициативу, это называется *готэ*.

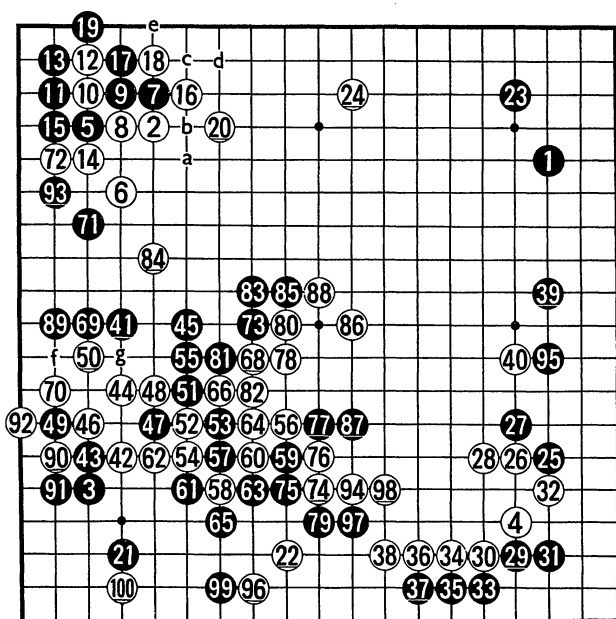


Схема 107. 67 на 58

Преимущество сэнтэ в том, что, разыграв одну позицию, вы можете первым сделать ход в другой части доски. Как правило, игроки готовы пойти на небольшую жертву, чтобы сохранить сэнтэ, как сделали черные в этом дзёсэки. Здесь белые делали первый ход (ход 2), но им же пришлось делать и последний (20).

Смысл сэнтэ и готэ состоит в следующем. Если черные возьмут камень 18, пойдя *c*, то белые пойдут *d*, черные — *e*, и тогда, поскольку белым не нужно укреплять слабые места, они могут ходить дальше в другой части доски. Таким образом, у них будет сэнтэ, а черные заработают каких-то жалких два очка.

Однако черные сохраняют сэнтэ и делают симари ходом 21 (слева внизу). Ходы белых 22 и 24 сомнительны. Они позволяют черным сделать два симари, а это считается серьезным преимуществом.

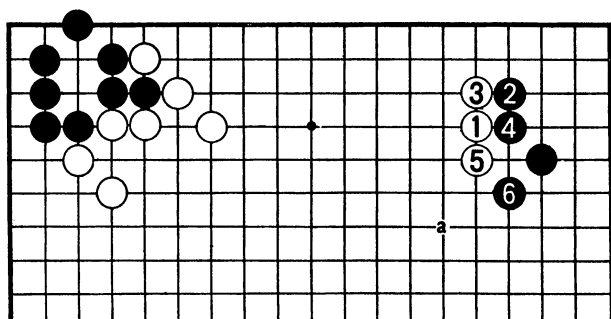


Схема 108

Ход белых 24 слишком незначителен в масштабе всей доски. Иными словами, с учетом их силы в верхнем левом углу белые могли позволить себе с большей смелостью разметить территорию сверху. Один из вариантов состоял в том, чтобы использовать дзёсэки со схемы 108 наверху для хода 22. Здесь у черных в углу группа аналогичной формы, но стена из трех белых камней угрожает занять гораздо больший участок сверху, и теперь белые, если захотят, могут сделать ход 22.

Примечание: если бы у белых не было камней в верхнем левом углу, им следовало бы пойти 24, чтобы закончить дзёсэки с готэ. Пункт *a* — еще один жизненно важный пункт для обоих игроков на этом участке.

Ход черных 29 сбил белых с толку, потому что с этого момента они уже не знали, как пойдет дзёсэки. Поэтому последующие ходы — полностью их собственное изобретение. Все складывается не так уж плохо для них, но сэнтэ у черных. Кстати, игрок очень долго раздумывал над ходом 37. Он не хотел давать белым дополнительные силы за счет хода 38 и решил, что его слабой угловой группе не помешает чуть больше места.

Черные 39: (центр справа) обычный переход из симари в верхний правый угол — 95, однако черные должны как следует помнить пословицу, которая говорит: «Избегай вражеской толщи», то есть прочной стены белых внизу.

Ход черных 41 (центр слева) — кризисный. Согласившись с пословицей ходом 39, черные игнорируют ее следующим ходом и попадают в беду. Это конец фусэки — теперь начинается тюбан, середина игры. Давайте рассмотрим позиции.

За исключением последнего хода, черных нельзя раскритиковать ни за один ход. Они заняли все четыре угла (есть еще одна пословица, гласящая: «Если ты потерял все четыре угла, сдавайся!»). Он занимает положение преимущественно в нижней части, сосредоточившись на третьей линии, поэтому разумно было бы сделать ход 41 на четвертую линию, чтобы достигнуть некоторого равновесия и получить возможность влиять на ситуацию в центре.

Что касается белых, то они доминируют в центре и уже сделали достаточно для того, чтобы помешать черным заполнить всю боковую территорию, но ход 24 был слишком незначителен, и белые застряли в нижнем правом углу. Итак, черные опережают их только потому, что сделали меньше ошибок.

Требуется объяснить, почему положение белых в нижнем углу незавидно. В конце концов, оно очень похоже на позицию в верхнем левом углу. Разница в двух черных камнях 25 и 27, которые предоставляют им много возможностей. О такой ситуации говорят, что там есть адзи (скрытый дефект), хорошее адзи для черных, плохое для белых. Пока ситуация здесь не будет приведена в порядок, белые будут постоянно о ней волноваться.

Старайтесь оставить как можно больше адзи, если они вам выгодны. Поэтому подумайте дважды, прежде чем доигрывать позиции до конца. По мере развития партии вы можете (и даже очень часто) пожалеть о том, как разыграли ситуацию, потому что увидите, насколько лучше было бы, если бы вы пошли по-другому. Оставляйте варианты. Вот почему черные просто на время оставляют два камня справа, и поэтому же, между прочим, белые пока не атакуют черную группу в нижнем левом углу.

Но вернемся на левую сторону. Там есть недостаток в отношении камня 41 и нижнего симари: он может быть отрезан. Белые это замечают. Их ходы 42 и 44 изолируют камень 41, и теперь он должен сам сформировать два глаза. Сделав это, черные, естественно, попытаются контратаковать белую группу, расширяясь от 42 и 44.

Поэтому ход белых 50 стал крайне неприятным сюрпризом для черных. Он отрезал группу черных из двух камней от основной группы на краю, а также подготовил хорошую форму для формирования глаза группой белых, особенно в соединении с 70.

Белые разрезают черных надвое ходом 66, хотя этот ход разделяет и белые группы. Дело в том, что белые группы гораздо сильнее. См. последствия хода белых 50.

Обратите внимание, что черные сделали соединение ходом 67 не ради того, чтобы спасти камни от захвата (это сохранило бы им всего одно очко), но потому, что, если бы белые захватили их, их группа оказалась бы вновь соединена. После хода белых 68 слабая группа черных оказывается в весьма незавидном положении.

Серией ходов в районе 74 белые надеются устранить адзи, прежде чем продолжить атаковать группу наверху. Однако черные пытаются сохранить адзи, отсюда ходы 77 и 87. Отметим, как помог бы теперь черным обмен *a* и *b* на схеме 107 после хода белых 84: с *a* черные могли бы нацелиться на пункт, отрезающий *b* от 84. Вероятно, теперь белые ответили бы по-другому.

Ход белых 90 необходим для того, чтобы сформировать два глаза; иначе после хода черных 90 один получится ложным: например, белые *f*, черные *g* или наоборот.

Черные 93 (вверху слева): белые могли сыграть налево от 72, чтобы не дать черным соединиться и спасти свою группу, но черная группа теперь несколько более уверенна, и черные могут игнорировать и сыграть 94, разрушив единственную большую территорию белых. Иными словами, белые хотят сохранить сэнтэ.

Белые делают коварный ход 96 (он кажется незначительным, но очень нехорошо угрожает углу), но ход 100 с

их стороны был ожидаем. Это обычная тактика для продвинутых игроков, она называется ёсумиру («взгляни, и увидишь»), и к ней прибегают для того, чтобы посмотреть на реакцию противника, прежде чем решить делать новый ход.

После хода 98 белые построили большую и почти защищенную территорию с правой стороны (но обратите внимание на адзи 25 и 27) только потому, что имели возможность постоянно нападать на слабую группу черных.

Схема 109 (101—200)

Обратите внимание, что ходы на этой схеме пронумерованы от 1 до 100. Это делается обычно, и так их легче читать.

Еще посмотрите, как черные используют адзи своих камней 25 и 27 (рядом с 7 на схеме 109). Они начинают небольшое наступление на белые камни справа от большой территории белых. Они идут 13 и 17, чтобы приступить к закреплению территории вверху справа, и сохраняют сэнтэ, чтобы иметь возможность взять последний важный пункт (19), оставшийся после фусэки, когда его так грубо прервала середина игры. Теперь для победы черным нужно только сохранять присутствие духа.

На самом деле оба игрока считают очки на протяжении всей игры. Это очень помогает принять решение о том, как строить партию. Например, если вы отстаєте, рискуйте. Конечно, счет не может быть совершенно точным, но чем выше уровень игрока, тем точнее он считает. Давайте подсчитаем очки на этой схеме после хода черных 19.

Большая территория черных справа дает 35 очков. Две черные группы в нижнем правом углу и в левом верхнем дают около 8 очков каждая. Группа в нижнем левом углу дает 15 очков (но если черные сумеют сыграть здесь первыми, она даст им примерно на 8 очков больше). Слабая группа в центре потянет на 5 очков. В итоге черные имеют $35 + 8 + 8 + 15 + 5 = 71$ очко. Прибавим 3 пленных камня, и получим общий итог — 74.

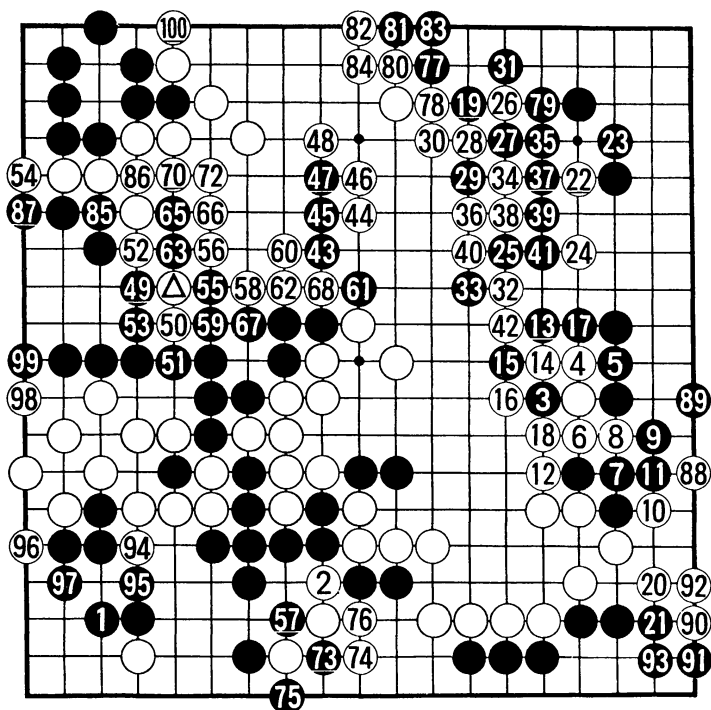


Схема 109. 64 на △
69 на 50
71 на △

Большая территория белых справа принесет им 35 очков, маленькая слева 5 очков, и еще у них 2 пленных камня. Всего 42. Это значит, что белые должны получить около 30 очков от территории наверху. В настоящий момент она потянет очков на 15, но, конечно, все эти числа по ходу игры могут меняться.

Ходы белых 22 и 24 напоминают его тактику в противоположном углу. Однако черные здесь намного сильнее и при необходимости могут легко установить соединение с краем. Поэтому они атакуют белые камни; но им нужно быть очень осторожными, чтобы схватка не перелилась через центр, где это может повлиять на их еще слабую

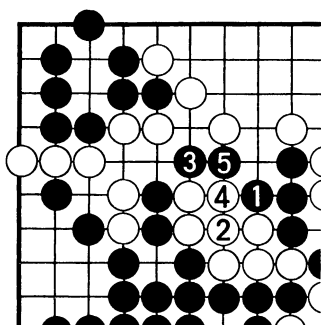


Схема 110

группу. Со своей стороны, белые хотят либо уменьшить территорию черных, либо увеличить свою территорию наверху. Однако для последнего варианта они должны сохранить сэнтэ.

Ходом 37 черные приносят небольшую жертву, чтобы обеспечить себе сэнтэ для хода 43, хода с двойной целью, который уменьшает территорию белых и помогает слабой группе черных. Если бы здесь было сэнтэ у белых, то они получили бы необходимые 30 очков.

Ход черных 47 плох. Он устраняет адзи без убедительной причины. Если бы черные отказались от этого хода и партия развивалась слева от этой стены из трех камней, черные могли бы перескочить на 48.

Черные 49: простое соединение на 54 (вверху слева) кажется более безопасным, но черные по-прежнему стараются делать наилучшие ходы, несмотря на риск.

Черные 57: этот слишком жадный. Слабая группа нуждается по крайней мере еще в одном ходе. Что еще хуже, ход 61 стал настоящей ошибкой, потому что после хода 62 черным все еще нужно сформировать два глаза для этой группы и у них нет времени, чтобы соединиться на 68.

Белые 64: это хорикоми-тэсудзи, целью которого является формирование ложного глаза. (Из хода черных на  получился бы хороший глаз.) Этот прием очень распространенный и полезный, так что запомните его.

Ход белых 10 абсолютно необходим для спасения их территории, иначе черные могли бы спасти свои мертвые камни (см. схему 110).

После потери четырех камней и затем увеличения территории белых черные лишь ненамного впереди. Черным еще повезло, что им удалось выпутаться после своей ошибки с сэнтэ.

Теперь борьба поутихла. Все группы защищены, и начинается заключительная часть партии. Она называется ёсэ, и на этом этапе игроки завершают построение границ своих территорий и откусывают кусочки от территорий оппонента.

Для ёсэ есть своя особая тактика. Оба игрока теперь действуют прежде всего на тех участках, где могут получить наибольшее количество очков, но при этом стараются сохранить сэнтэ как можно дольше. Например, ход черных 73 — одно- временно сэнтэ и очень важен. Он позволяет черным сделать первый ход на другом важном участке (вверху в центре).

После хода черных 87 сэнтэ наконец-то переходит к белым, но это очень важный ход, так что он того стоит. Нельзя сохранять сэнтэ вечно. Теперь белые делают все свои ходы, сохраняя сэнтэ, и потом совершают ход 100 готэ.

Схема 111 (201—245)

По сути дела, игра заканчивается после хода черных 217, но белые отстают, поэтому они пытаются устроить ко-борьбу на пункте 18 в попытке отвоевать пару очков. Они теряют время, но нужно помнить, что оба игрока действуют в режиме бёёми (60 секунд на каждый ход); при этом точная игра не всегда возможна.

Помимо взятия и повторного взятия ко, все остальные ходы являются ко-угрозами.

Ход белых 44 заполняет нейтральный пункт, и это значит, что он сдает ко (в конце концов белым пришлось заполнить этот пункт, после того как были заполнены *a* и *b*; так что это считается нейтральным пунктом), и черные ходом 45 закрывают ко.

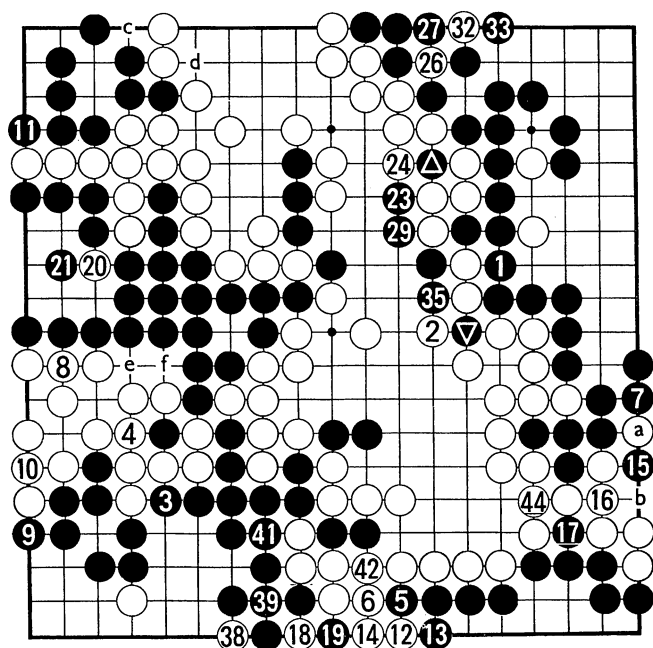


Схема 111

22 берет ко
25 берет ко
28 берет ко
30 на

31 берет ко
34 берет ко
36 на
37 берет ко

40 берет ко
43 берет ко
45 закрывает ко

Итак, нейтральный пункт заполнен. Черные должны занять *a* после хода белых на *b*, а белые обязаны пойти на *d* после того, как черные пошли на *c*. Остались еще нейтральные пункты *e* и *f*. Мертвые камни снимаются с доски (12 черных и 5 белых), и начинается подсчет. У черных на 10 очков больше, чем у белых, но им пришлось дать белым 5 с половиной очков вначале, чтобы возместить им преимущество, полученное ими в начале игры, поэтому после подведения окончательного итога получилось, что черные выиграли с перевесом в 4 с половиной очка.

Как-нибудь в будущем переиграйте эту партию. Если вы сможете разобраться в концепциях сэнтэ и адзи, вы добь-

тесь невероятных улучшений, но (к счастью) вам еще есть чему поучиться.

Теперь, когда вы понаблюдали за ходом игры, что вы скажете по поводу хода черных 41? Не стоит ли сыграть его на один пункт ниже или даже на 119, подготавливая вторжение в зону белых у верхнего края? Подумайте об этом!



Глава 8

Необычные позиции

Мы уже упомянули некоторые из исключительных позиций, встречающихся в го: ко, сэки, магари-симоку. Все они возникают довольно часто, особенно ко, но есть и несколько других позиций, которые встречаются очень редко. О них мы поговорим сейчас.

В большинстве своем эти особые случаи подразумевают ко, и, поскольку они могут показаться довольно путанными, пожалуй, стоит для начала рассмотреть основные виды ко.

Прямое ко

На схеме 112А происходит ко-борьба, которая затрагивает жизнь белой группы. Черные только сделали захват ходом 1. Белые могут сделать ко-угрозу 2, но черные имеют возможность проигнорировать ее и выиграть ко, соединив-

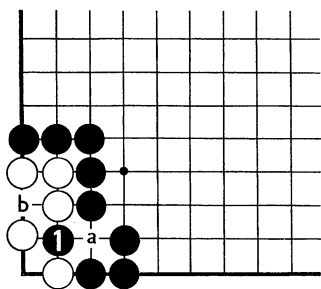


Схема 112А

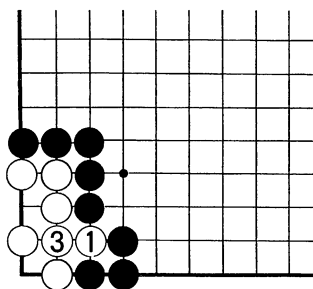


Схема 112В

шись на *a* (или сделав захват на *b*) ходом 3. После этого у белых будет два ложных глаза, что приведет их к гибели. Если же, однако, белым удастся снова сделать захват на *a*, они смогут обеспечить себе жизнь, проигнорировав ко-угрозу черных, и затем сами закроют ко ходом 3 на схеме 112В.

Главная особенность этого самого распространенного типа ко в том, что любой из игроков может положить ему конец сразу же после захвата камня ко, проигнорировав одну ко-угрозу. Тогда говорят, что это прямое ко для обоих игроков.

Косвенное ко

Однако бывает и такая ко-борьба, в которой только один игрок может выиграть ко сразу же, тогда как другому игроку придется сделать хотя бы один дополнительный ход, прежде чем он получит возможность выиграть ко, что является для него большим недостатком ситуации. Тогда ко называют косвенным по отношению к тому игроку, которому придется делать лишний ход. Пример приведен на схеме 113А.

Здесь белые могут легко выиграть ко, проигнорировав одну черную ко-угрозу, то есть пойдя на *a*. Однако черные, к сожалению, должны взять ко ходом 1 на схеме 113В, игнорировать ко-угрозу белых 2, затем пойти 3, чтобы поставить белых в атари. Это, конечно, дает белым шанс снова сделать

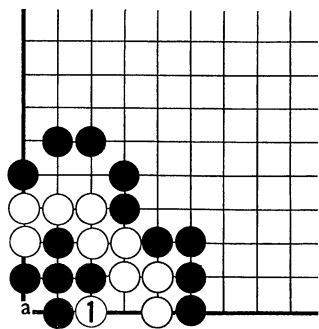


Схема 113А

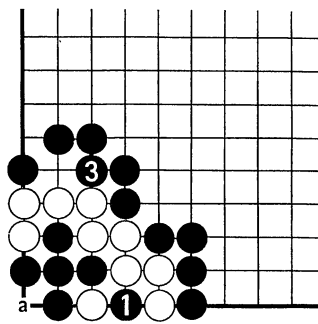


Схема 113В

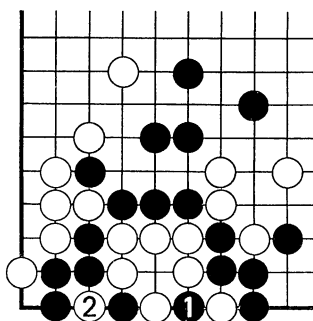


Схема 114А

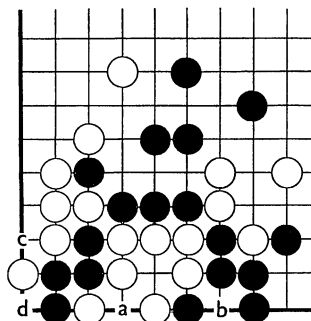


Схема 114В

захват в ко, и если черные теперь хотят выиграть это ко, то им придется проигнорировать еще одну ко-угрозу. Черные не могли выиграть ко прямо, потому что если бы они заняли *a*, то белые сделали бы захват и имели бы достаточно места для двух глаз. Этот тип ко называется *ёсэ-ко*, потому что оно обычно остается до конца игры (*ёсэ* — заключительная часть игры). Несмотря на его неудобство для черных, в этом ко нет ничего такого, что бы требовало особых правил.

Двойное ко

На схеме 114А показано *двойное ко*, получившееся из популярного дзёсэки. Черные могут взять камень в 1 и поставить белых в атари. Белые не могут сразу же ответить захватом, потому что это ко, но они могут сразу же сделать ход 2 в другом ко. Эта позиция показана на схеме 114В.

Итак, белые вышли из атари, и черные конечно же не могут сразу же пойти на *a*. Они могут пойти в этот пункт, если сначала сделают ко-угрозу, но тогда белые просто ответят ходом на *b*, и мы снова вернемся в положение на схеме 114А. Иными словами, черные никогда не захватят белых, пока белые отвечают новым ко. Однако белые могут захватить черных в любое удобное время, просто заполнив внешнее дамэ с *c* и *d*. Черные камни, таким образом, явля-

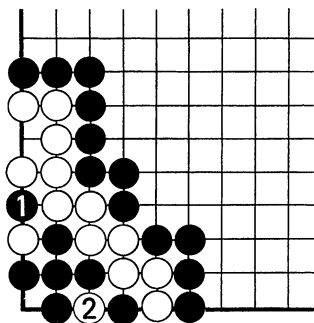


Схема 115

ются мертвыми (потому что они могут быть в любой момент захвачены), а белые камни живыми, но это положение является источником ко-угроз для черных, на случай если где-то еще на доске ведется ко-борьба.

Теперь сравните с этим другое двойное ко: схема 115. Здесь захват в 1 и 2 всегда оставляет обе стороны с двумя дамэ. Ни один игрок не может добиться захвата чужого камня. Это тупик, или сэки. Как и все сэки, его оставляют в таком виде до конца партии. Никакие дамэ не заполняются, никакие пункты не считаются внутри сэки (конечно, вы имеете право делать захваты в сэки, если это возможно, и считать очко за каждый пленный камень).

Тройное ко

Этот последний тип сэки/двойного ко может сочетаться с другими ко в других частях доски. Если результат партии зависит от того, кто выиграет это третье ко, то оба игрока могут использовать двойное ко в качестве бесконечного источника ко-угроз, чтобы третье ко и вместе с ним партия никогда не заканчивались. Если один игрок намного опережает другого, он может пожертвовать одним ко, чтобы таким образом закончить партию, иначе она будет объявлена несостоявшейся.

10 000-летнее ко

Еще один тип ко, включающий возможное сэки, — это 10 000-летнее ко (или *маннэн-ко*), изображенное на схеме 116А. Здесь черные не могут захватить белых, пойдя сначала на *a*, поскольку таким образом они попадут в атари. Сначала они должны взять ко, чтобы получить дополнительное дамэ, но это ёсэ-ко описанного выше типа — не очень хорошее для черных. С точки зрения белых они могут попытаться сделать захват, пойдя на *a*, но потом черные берут ко, которое теперь является *прямым*. Иными словами, белые оказали черным услугу. Так как оба игрока не хотят начинать ко, обычно его надолго оставляют, хотя 10 тысяч лет — это все-таки преувеличение. На самом деле чаще всего белые идут 1 на схеме 116В, чтобы сделать сэки и положить конец всякой возможности ко.

Вечная жизнь

Эта весьма интересная позиция не является ко, но может иметь тот же эффект, что и тройное ко, если первыми должны идти черные. Конечно, если очередь ходить белых, они могут выжить, пойдя на *a* на схеме 117В. (Еще они могут выжить, если пойдут 1, но только в сэки.) Если первый ход у черных, они идут 1. Тогда белые, если хотят сохранить группу, должны сделать ход 2. Если белые просто захватят камень 1, то черные пойдут 2 и позволят белым взять пять их камней, потому что в таком случае черные могут ответить на этом участке из пяти пунктов, чтобы убить белых. Так что белые идут 2, черные делают захват 3, но затем белые могут взять два камня черных ходом 4 на , после чего мы возвращаемся к началу. Черные могут повторять всю последовательность сколько угодно раз, идя 1, и поэтому, если кто-то из игроков не пожелает принести жертву, игра не сможет закончиться и будет объявлена несостоявшейся. Любые другие циклические ситуации разрешаются таким же способом.

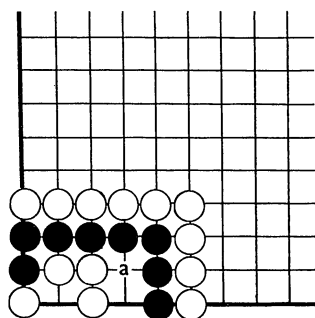


Схема 116А

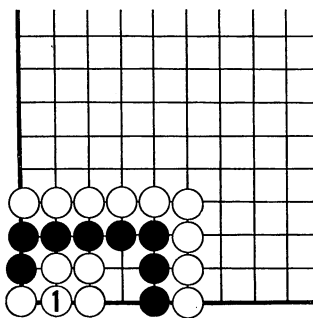


Схема 116В

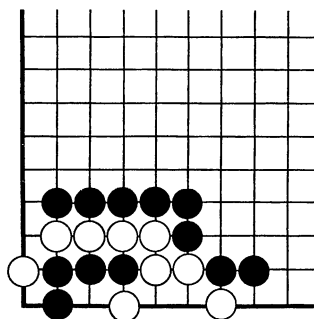


Схема 117А

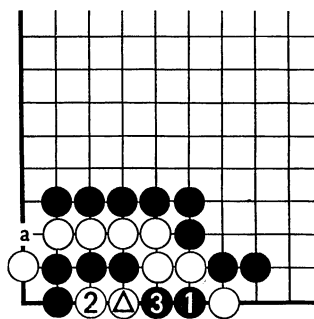


Схема 117В

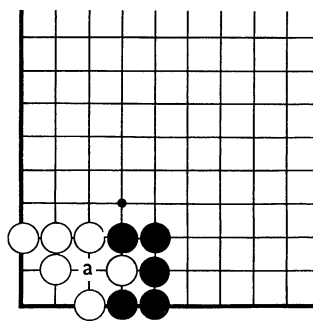


Схема 118

Ко без ко-угроз

Если позиция такого же типа, которая изображена на схеме 118, возникает в самом конце игры и черные не имеют ни одной ко-угрозы, белые тем не менее должны закрыть ко на *a*, как если бы это было дамэ.

Есть еще несколько других положений, которые изобрели разные малоприятные личности, чтобы выявить недостатки правил. Теоретически они правы, и, если такая ситуация возникает в игре, приходится тут же, на месте, создавать под нее конкретное правило, но, учитывая, что такие правила создавались еще со времен первого тройного ко в 1582 году и никто не заставлял применять их к этим эксцентричным позициям, можно считать их слишком редкими и не забивать ими голову.



Глава 9

Фора

Обычно, если один из игроков слабее, ему дают фору. Это делает игру интересной для обоих участников. По существу, го — одна из немногих игр (другая — гольф), где система фор действительно компенсирует разницу в мастерстве, поэтому любые игроки могут получить удовольствие от совместной увлекательной игры.

Основной метод

Форы обычно рассчитываются таким образом: по одному камню на каждый ранг между игроками. Иначе говоря, игрок 6 кю дает 3 камня форы игроку 9 кю ($9 - 6 = 3$), но получает 7 камней форы от игрока 2-го дана.

Если разница в один ранг, то есть нужна фора в один камень, то более слабый игрок просто получает право первого хода. Если фора в два камня и больше, то игрок должен расположить камни на особых пунктах доски, и постановка всех этих камней форы считается первым ходом черных. Правильное расположение показано далее.

Для постановки до 9 камней используются хоси. Схема 119 дает вам понять, как они расставляются. Партии с более чем 9 камнями форы происходят редко, потому что при таком преимуществе черных белые могут выиграть разве что за счет жульничества. А при 9 черных камнях на доске у белых еще остается достаточно места, чтобы применить стратегию.

Опыт показывает, что каждый камень форы «стоит» около 10 очков, таким образом, если играют два игрока с неопределенным рангом и один постоянно выигрывает, скажем, с перевесом в 50 очков, ему имеет смысл дать противнику фору в 5 камней.

Математики сразу же обратят внимание на то, что увеличение перевеса при увеличении форы на самом деле не линейное. Например, 9 камней форы помогают друг другу и потому дают уже не 90 очков, а все 130. Однако эта система все-таки хорошо работает на практике.

Поскольку право первого хода само по себе эквивалентно форе в один камень, то для возмещения этого преимущества игроки равной силы применяют совершенно иной вид форы. Он называется *коми* или *комидаси*.

Коми

Вообще-то никому не известно в точности, какой перевес обеспечивает право первого хода, но считается, что он равен пяти очкам. Поэтому в игре на равных черные должны дать белым фору в пять очков. Это и называется коми.

Обычный способ — это когда игрок черными кладет пять своих камней в крышку своего противника перед началом игры. Затем считается, что эти камни были захвачены белыми и, таким образом, игроки не забудут посчитать коми при подведении итога.

Иногда коми бывает $5\frac{1}{2}$ или $4\frac{1}{2}$ очка во избежание возможности ничьей (*дзиго*). Профессиональные турниры проходили со всеми возможными вариантами коми ($4\frac{1}{2}$, 5, $5\frac{1}{2}$), и можете мне поверить, у профессионалов есть свои стратегии на каждый случай, но для любителей коми обычно составляет 5 очков при дружеской игре и 5 с половиной очков на турнирах.

Обычай применять коми прочно установился лишь после 1945 года, поэтому, если вы будете переигрывать игры старых мастеров, помните, что белые изначально в невы-

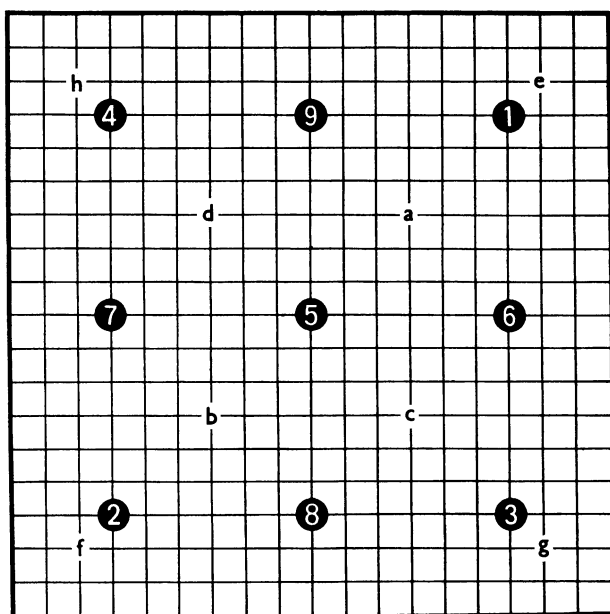


Схема 119. Размещение камней форы

Форa	Черные камни должны быть поставлены на
2 камня	1 и 2
3 камня	1, 2 и 3
4 камня	1, 2, 3 и 4
5 камней	1, 2, 3, 4 и 5
6 камней	1, 2, 3, 4, 6 и 7
7 камней	1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7
8 камней	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 и 9
9 камней	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9
10—13 камней	как при 9 камнях плюс 1 камень каждый раз в порядке <i>a, b, c, d</i>
14—17 камней	как при 13 камнях плюс 1 камень каждый раз в порядке <i>e, f, g, h</i>

годном положении. В наше время лучшие профессионалы на турнирах играют только с коми, но профессионалы нижних уровней используют еще и другую, довольно сложную систему, основанную на старом методе. Например, более

слабый игрок может играть черными в двух партиях и белыми в одной без коми. Дело в том, что разница между профессиональными данами гораздо меньше, чем у любителей. Высший профессиональный (9-й дан) мог бы дать игроку 1-го (сёдан) всего 3 камня.

Игра с форой

В игре с форой применяется особая стратегия, главным образом потому, что белые находятся в очень стесненном положении. Чтобы выиграть, белым нужно более эффективно использовать свои камни и делать меньше ошибок.

Черные должны помнить, что все или большинство камней форы стоят на четвертой линии. Таким образом, они ориентированы в сторону центра. Черные часто допускают ошибку, когда стараются занять углы, что противоречит смыслу расположения камней форы.

Партия, которую вы увидите ниже, представляет собой хороший пример того, как можно удачно воспользоваться форой. Эта партия, состоявшаяся в Нью-Йорке в 1972 году между профессиональным игроком 9-го дана Итигэном Окубо (белые) и любителем 1-го кю Марио Робертсоном (черные) с 7 камнями форы.

Попробуйте разыграть эту партию, но не сосредотачивайтесь на тактике. Постарайтесь вместо этого проследить стратегию. Черные проигрывают в основном из-за того, что пытаются сформировать боковые территории на четвертой линии, они слишком открыты для вторжения белых. Что касается тактики, в конце партии обратите внимание на то, что в результате неэффективной игры камни у черных сбились в кучки, а белым удается почти из каждой схватки выходить с сэнтэ.

Черные не делают серьезных ошибок до самого конца, когда они позволили белым пробиться в свою группу в нижнем левом углу, чтобы сделать сэки. Белые могли устроить из него ко, но они знают, что все равно победили

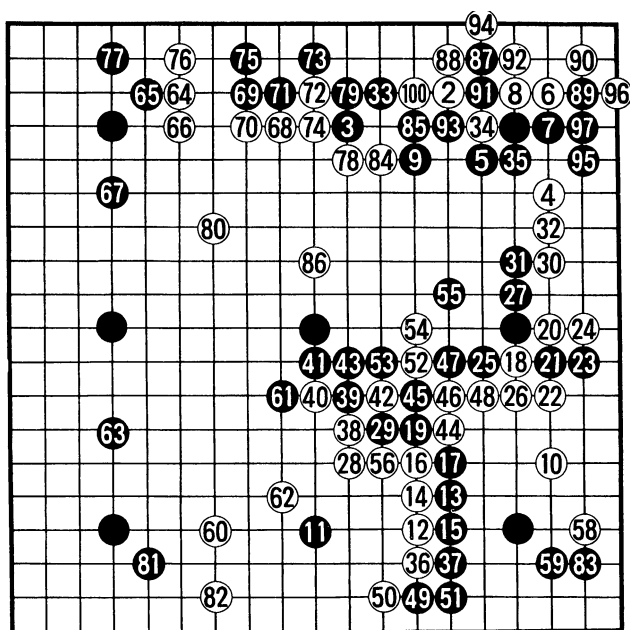


Схема 120 (10—100) 57 соединяется на 42
98 берет два камня на 34
99 берет 98 на 91

(6 очками), поэтому проявляют доброту по отношению к черным.

Здесь требуется некоторое объяснение тому, как заполнялись нейтральные пункты в этой партии. Например, черным надо заполнить *b*, потому что белые могут пойти на *a*. Строго говоря, такие ходы должны разыгрываться до конца, но игроки предпочитают оставлять их в виде ко-угроз и относиться к ним как к нейтральным пунктам. Если вы не уверены, просто доигрывайте все до конца. Белые не могут пойти на *c*, пока не пошли на *d*. Если они пойдут на *c*, черные пойдут на *d* (атари). Белые на *e*, черные на *f* с захватом 5 белых камней; *h* и *g*, *i* и *j* такие же, как *a* и *b*, то есть белые делают ход, и черные должны ответить соединением. Наконец, когда черные

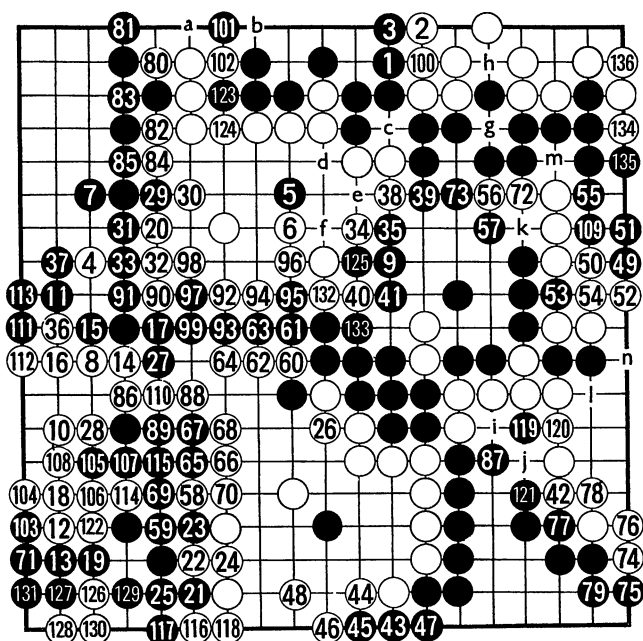


Схема 121 (101—236)

идут на *k*, белые должны пойти на *l*, потом черные на *m*, белые на *n*; иначе черные могут захватить 10 белых камней (ход на *k* для белых был бы ошибкой). Обратите внимание, что нейтральные пункты внутри сэки никогда не заполняются.



Глава 10

Го в мире

История го, по преданию, уходит на 4000 лет назад в Китай, однако первые записи настоящих партий, включая древнейшую из известных, уходят лишь к 200 году нашей эры — и все равно это очень давно. К тому времени как го пришло в Японию около 550 года, оно уже стояло на высокой ступени развития.

Сначала го было одним из «четырех возвышенных времяпрепровождений» ученых и занимало почетнейшее место в Китае и Японии, так как считалось хорошим упражнением для развития ума — мастерство в го ценилось, как университетский диплом, — и полезным для человека военных занятий. На самом деле уже и в наши дни можно видеть, как стратегия окружения го применяется в военных кампаниях на Дальнем Востоке. (См, например, «Отложенная партия: интерпретация маоистской стратегии с точки зрения вэйци» Скотта Бормана. Оксфорд юниверсити пресс. 1969. Вэйци — китайское название го.)

Естественно, что при такой репутации го стало пользоваться покровительством императоров и для аристократических домов в Японии стало обычным делом нанимать к себе лучших игроков. Один из сёгунов (военных правителей) Японии основал академию го в 1603 году и назначил возглавлять ее лучшего игрока того времени. Это был Хонинбо Санса (иногда его еще называют Хонимбо).

Хонинбо Санса (который, кстати, изобрел систему данов и кю), как и остальным мастерам го, приходилось тратить много времени на обучение молодых игроков. По традиции лучший ученик становился приемным сыном мастера и

брал его имя. Так родовое имя Хонинбо передавалось из поколения в поколение. Соперничество между этим родом и другими блестящими династиями го (Инуэ, Ясуи, Хаяси) составило богатый пласт преданий и историй о го и дало множество знаменитых партий, но, несмотря на все взлеты и падения, Хонинбо продолжали главенствовать. Как ни странно, больше всего их гегемонии угрожали не другие семейства, а «варвары» с Запада.

Самым тяжелым для профессиональных игроков го было время реставрации Мэйдзи (начиная с 1868 года), когда Япония впервые была открыта для Запада и в волнении момента отказалась от многих традиционных обычаев. К счастью, некоторое время спустя все успокоилось, и в начале XX века го начало развиваться еще активнее. Газеты стали печатать статьи о го и спонсировать важные партии. С тех пор энтузиазм не утихал.

В 1924 году появилась Нихон Киин (японская ассоциация го — что-то вроде гильдии профессиональных игроков) и вошла в силу во время войны, когда 21-й Хонинбо — Сюсай — объявил, что отдает родовое имя ассоциации, чтобы профессионалы ежегодно состязались за честь его носить. Так появился турнир го Хонинбо-сэн (сэн — турнир), который впервые состоялся в 1941 году. (Сюсай был обессмертен в романе Кавабаты «Мастер го».)

Появление турнира принесло за собой и другие реформы. Во-первых, это было введение коми. Во-вторых, впервые были кодифицированы правила го. Это произошло в 1949 году — с опозданием на каких-то 4000 лет!

Как ни удивительно, несмотря на это, до сих пор нет свода правил, который полностью удовлетворил бы всех. Кое-где, что касается исключительных случаев и заключительной части партии, есть проблемы с логикой, но тем не менее правила Нихон Киин приняты везде, кроме Китая. Китайцы по-другому подсчитывают очки, они считают использованные камни, как и свободные пункты территории. Также считают очки в сэки и доигрывают некоторые позиции, как, например, магари-симоку в углу. В Японии и Китае кто-то постоянно занимается реформой правил, но ни-

чего не делается, и большинство игроков, кажется, были бы вполне довольны, если бы все осталось как есть. Даже размер доски 19×19 не является священным и неприкосновенным. В течение многих веков использовалась доска 17×17 , а в наши дни профессионалы экспериментируют с досками 21×21 .

В Китае го расцвело не раньше первой половины XX века, хотя, как и в Японии, в него играли повсюду. Однако с 1949 года игра стала активно поощряться коммунистическим правительством. Во время сближения между Китаем и Японией всем было очень любопытно, насколько сильны китайские игроки, и состоялось соревнование. Японские профессионалы выиграли, но китайцам удалось их страшно напугать.

Два лучших игрока в самой Японии происходили из Тайваня и Шанхая. Один из них Го Сэйгэн особенно знаменит, так как он вместе с японцем Минору Китани ввел синфусэки. Это было в 30-х годах XX века, еще до появления турнира го; так что, к сожалению, мастерство этих игроков не нашло отражения в чемпионских титулах. Другой из них, по имени Рин Кайхо, собрал все главные титулы к началу 70-х, пока из ниоткуда не появился молодой японец Ёсио Исида. Этот человек, спасший лицо Японии, получил прозвище «компьютер» из-за молниеносного подсчета очков во время ёсэ, кажется, пока что он сумел возобладать над Рином, но все гораздо интереснее: есть мнение, что молодой кореец Чхо Чхикун вскоре достигнет уровня этих обоих мастеров.

Тот, кто добрался до вершины, может иметь за счет этого неплохой доход. Каждый профессионал может заработать себе на хлеб с маслом или что-то более существенное, принимая участие в турнире Отэй — постоянном турнире Нихон Киин. Кроме того, лучшие игроки могут выиграть весьма солидные призы на важных соревнованиях, спонсируемых другими организациями, такими как пресса и телевидение.

Титул Хонинбо — самый старый, хотя и не самый богатый. Есть два почетных Хонинбо. Такагава (чьи игры осо-

бенно интересно и полезно изучать, потому что они прекрасны в своей простоте) завоевывал титул девять лет подряд с 1952 по 1960 год; Саката выигрывал семь раз с 1961 по 1967 год, а также выиграл 51 турнир из числа других наиболее значимых — гораздо больше, чем кто-либо другой. С тех пор титул оспаривали между собой молодые Исида и Рин.

Самый денежный турнир — это Мэйдзин. Он появился в 1962 году, и Рин Кайхо, можно сказать, его монополизировал. Мэйдзин — самый желанный титул. Как и титул Хонинбо, его предоставил ассоциации Киин последний человек, который им владел, — Сюсай. Среди других 10-дановых турниров (они так лишь называются и не присваивают дана) больше всего внимания привлекают турниры «Первая десятка» и Одза. На Одзе соревнуются в основном более старшие игроки, потому что там установлен временной лимит шесть часов. Десятичасовые партии на других турнирах, кажется, слишком утомительны для ветеранов.

О партиях в ходе этих турниров ежедневно сообщают газеты страны, кроме того, по телевидению транслируется особый блиц-турнир (по полчаса на каждую партию). Посвященные го рубрики выходят в самых разных журналах, даже в женских: и среди женщин есть несколько хороших профессионалов. Многие клубы го в Японии работают на коммерческой основе, и некоторые компании имеют собственные клубы. Часто бывает, что компания платит нескольким профессионалам, чтобы они еженедельно приходили и давали уроки. И всю эту активность в конечном итоге оправдывает тот факт, что в Японии около 10 миллионов игроков (на которых приходится около 500 профессионалов).

При таком охвате неудивительно, что у японских любителей очень высокие стандарты. Некоторые любители из лучших, по сути дела, легко побьют профессионалов низших уровней, но многие из них и сами полупрофессионалы, они пишут о го статьи и книги для профессионалов. Профессионалы могут заработать неплохие деньги не только за счет турниров и книг, но и за счет появлений на телевидении и рекламы виски, шампуня и так далее.

Ну а где же здесь Запад? Первые профессионалы не с Востока вышли на сцену в 1975 году. На самом деле в настоящий момент они являются инсэями (учащимися профессионалами). Один американец Джеймс Кервин, другой австриец Манфред Виммер; но, конечно, если они захотят зарабатывать на жизнь за счет го, им придется учиться и, вероятно, играть в Японии.

Есть профессиональные игроки за пределами Японии в Корее и полупрофессиональные в Китае, но все игроки из Европы и обеих Америк любители. В большинстве европейских и американских городов есть клубы го. В Лондоне даже есть центр го, открытый семь дней в неделю. Каждая страна имеет свою ассоциацию го, которая организует национальные турниры, ведет реестр игроков, наблюдает за присвоением рангов и так далее.

Есть также европейская федерация го, которая существует уже больше 20 лет. Ее главное мероприятие — ежегодный чемпионат Европы, на котором доминируют немцы, хотя в последние годы победителями становились австриец и югослав. Теперешний чемпион — Юрген Маттерн из Германии, 6-й дан. (Для сравнения: лучший британский игрок имеет 5-й дан, а лучший американский — 6-й дан.)

На Западе тем, кто начинает играть сейчас, чрезвычайно повезло по сравнению с теми, кто начинал много лет назад. До недавних пор практически не было никакой литературы на английском языке. Теперь есть издательства, специализирующиеся на выпуске книг о го на английском, так что уже возникла новая проблема — проблема выбора. Похожая история случилась и с инвентарем для го.

Кроме того, мы имеем возможность встретиться с профессиональными игроками; они приезжают группами из Японии по нескольку раз в год, путешествуют по Европе и Америке, проводят сеансы одновременной игры и читают лекции.

Однако чего нам еще не хватает, так это собственной терминологии. Мы постоянно пользуемся японскими терминами, даже если есть подходящий эквивалент на английском. Вероятно, это наследие былых лет, когда игрокам

приходилось штудировать японские книги, чтобы чего-то добиться, и со временем ситуация может измениться. По крайней мере, французы уже двинулись в этом направлении. Длинный ряд камней они называют «багетом» — очень уместно. Насколько приятнее представлять себе французский батон на доске для го. Возможно, вы принадлежите к новому поколению игроков, которые точно так же переведут на английский терминологию игры — и, будем надеяться, не менее элегантно.



Глава 11

Профессиональная игра

Раз уж в главе 4 вам пришлось рассматривать партию самого скверного рода, будет справедливо, если вы увидите и кое-что из лучшего. Разумеется, это партия между профессионалами.

Вы должны понимать, что на этом уровне го — уже не просто игра. Это средство создания красоты и даже порой искусства.

На самом деле эта мысль не так претенциозна, как звучит для западного уха. Прежде всего мы должны хотя бы попытаться оценить место, которое го занимало в японском обществе в последние 400 лет. Десять миллионов обычных игроков — и они не просто следуют моде, а го не просто общественное достижение. Это в некотором роде предохранительный клапан для снятия ежедневного стресса. Люди, которые обязаны постоянно быть настороже и следить за соблюдением мельчайших клановых и классовых различий, за доской могут примерить на себя роль ронина, бродячего самурая, который ни перед кем не подотчетен, воина, который не знает страха.

Поэтому бойцовский дух этих игроков высшего класса не должен уступать никому. И даже если они забудут, все вокруг них напомнит им о прошлом, наполненном прославленными воинами го, которые ставили на доску свою жизнь.

Они должны быть и мастерами своего искусства. За плечами даже самого молодого чемпиона лежат двадцать лет ученичества и упорного труда, и, дойдя до самого верха, никто не может позволить себе расслабиться и плыть по течению. Тяжелый труд продолжается.

Публика ждет от них еще большего, подстегиваемая газетами и телевидением. Каждый отдельный ход пристально изучается экспертами-комментаторами, которые обращаются к информированной аудитории, и берегитесь те профессионалы, чьи ходы будут раскритикованы за отсутствие бойцовского духа.

С другой стороны, для игры на высшем уровне созданы такие условия, которые способствуют наилучшей игре. Такие партии, как та, что мы рассмотрим на следующих страницах, в финале важного чемпионата, спонсируемого одной из ведущих газет, происходят в живописном окружении, где-нибудь на горном курорте, в гостинице в японском стиле. Используемый ими инвентарь стоит, пожалуй, не меньше 10 000 фунтов и столь изысканно украшен, что нелегко было бы кому-то замарать его низменными мотивами.

Во время игры игроки отрезаны от остального мира, и ничто не может вмешиваться в их мысли. В течение двоих суток они неразлучны в схватке, которая длится по 10 часов в день.

Эта атмосфера ведет к постоянному стремлению к совершенству, а оно, в свою очередь, приводит в конечном итоге к искусству.

Нижеизложенная партия состоялась в финале 27-го турнира на титул Хонинбо. Титулом Хонинбо на тот момент владел Исида, его противником был Рин Кайхо, в то время Мэйдзин. Этот финал должен был решить, кто из двоих игроков чемпион чемпионов; в глазах широкой публики Исида должен был спасти честь Японии.

С чисто технической точки зрения партии между этими двоими игроками всегда увлекательны. Их трудно понять, и даже, можно предположить, другие профессионалы находят их сложными! Но особенно интересен стиль Исиды, потому что он делает такие ходы, над которыми посмеялся бы любой другой профессионал, если бы их сделал любитель. Исиде хватает скромности, чтобы позаимствовать идеи у любителей и усовершенствовать их, естественно. Говоря в общем, его стиль состоит в том, чтобы еще на раннем этапе

захватить территорию и, опираясь на свои бойцовские качества, не дать противнику занять центр. Он также считается лучшим игроком в ёсэ, откуда и взялось его прозвище «компьютер».

Исида очень популярен в Японии, но, как ни странно, так же популярен и Рин. Он китаец, но приехал в Японию еще в раннем возрасте, чтобы изучать го, и пользуется огромным уважением за свои достижения. Помимо Сакаты и Исиды, он — единственный игрок, который владел одновременно титулами Хонинбо и Мэйдзин, что японцы считают просто ошеломительным.

Стиль Рина более консервативен, чем стиль Исиды, и такое впечатление, что он прекрасно чувствует себя в игре любого типа. Как и другой знаменитый китайский игрок Го Сэйгэн, он совсем не так агрессивен, как японские.

Здесь вы увидите примеры обоих стилей. Это довольно прямолинейная игра, которую я выбрал в надежде, что вам будет несложно ее проследить. Подробно комментировать каждый ход было бы бессмысленно, поэтому замечания сделаны только по некоторым общим темам, уже нами рассмотренным (например, сэнтэ и адзи), и идеям, которые вы вполне можете перенять у профессиональных игроков, как только разберетесь, за чем следить.

Кстати, вы, может быть, думаете, что профессионалы не делают ошибок. В этой партии они допустили пару ошибок, но в большинстве случаев нужно самому быть профессионалом, чтобы понять, почему это было ошибкой. Иными словами, что бы вы ни вынесли из их партий, пользуйтесь этим!

Основная тема партии состоит в том, что оба игрока стараются разметить большие территории. Черных беспокоит большое мое противника, и они действуют на своей территории, стараясь уменьшить его. (Обратите внимание, каким легким и гибким способом они это делают.) Белые контратакуют его группу. Как это часто бывает, у слабой группы есть все шансы уцелеть, но борьба переливается в другие участки, занятые черными, в данном случае в верхний правый угол. Атака настолько яростная, что черным

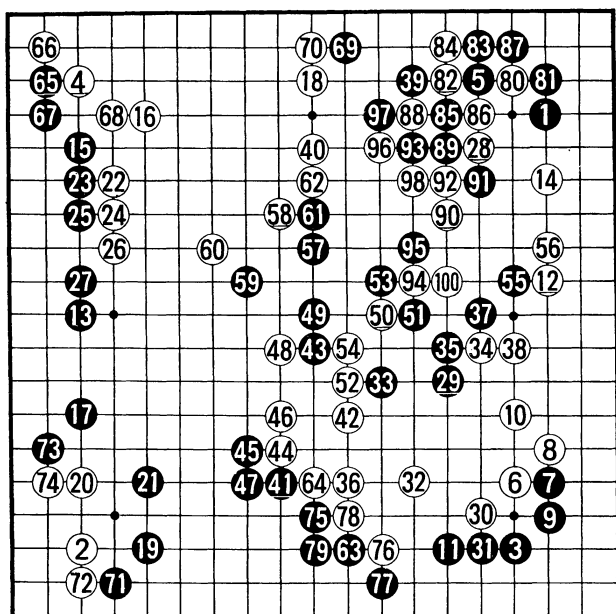


Схема 122 (1—100) Рин Кайхо против Ёсиро Исиды
Хонинбо-сэн 1972 года
(коми $4\frac{1}{2}$ очка)
соединение 99 на 88

приходится что-то уступить, либо часть угла, либо часть центральной группы. Они выбирают последнее. У черных уже есть более защищенная территория, чем у белых, так что эта потеря делает игру очень тесной.

Вам в свою очередь стоит попробовать симитировать способ, которым игроки окружают большие территории. Именно это любители находят очень трудным. Наилучший способ — это атаковать противника, так чтобы у него не осталось времени на вторжение или уменьшение вашего мойо. Обратите внимание, как в данном случае белые окружили свою верхнюю территорию со стороны центра. Это проследить проще всего. Вы увидите то же самое на участке белых справа и территории черных внизу, но здесь разобратся уже не так просто.

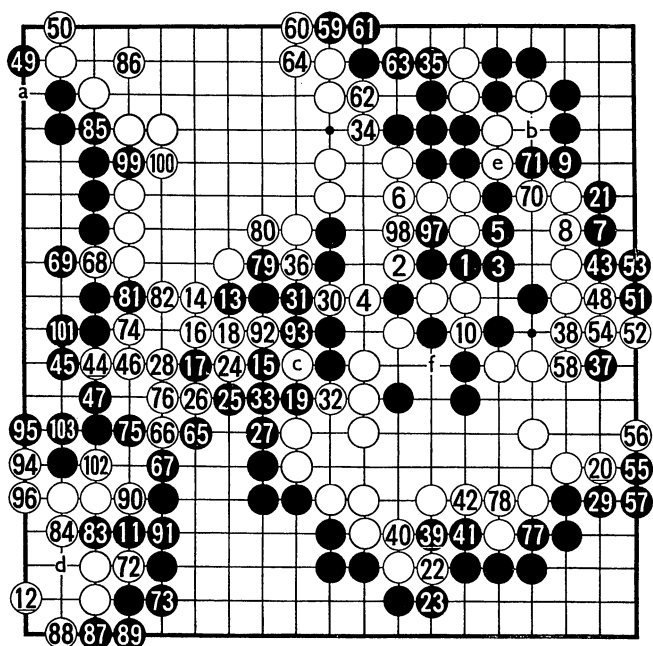


Схема 123 (101—302): a, b, c, d, f — нейтральные пункты

И наконец, попробуйте разыграть эту партию несколько раз. Вы не только вынесете из нее больше знаний, но и сможете судить о своих достижениях, поскольку с каждым разом будете понимать все больше и больше.

Белые 4: это был первый раз, когда на столь значительном турнире появилась позиция двойной сан-сан в пунктах 2 и 4. С тех пор она стала очень популярной и среди любителей, и среди профессионалов. Раньше подобные ходы считались «низкими», так как из-за них белым было слишком трудно состязаться за центр. Описываемая партия развивала эту идею.

Белые 12: это конец заключительной части единственного дзёсэки в этой игре в нижнем правом углу. Сравните его развитие в финальной позиции с развитием того же дзёсэки в игре, описанной в главе 7.

Белые 28: это всегда важнейший пункт симари для обоих игроков.

Черные 29: простой способ — это пойти 32, но такой способ слишком медленный. Они начнут окружать нижний край, но это даст белым больше времени, чтобы окружить еще большую территорию с правой стороны. Не забывайте и о коми. Ход 29 кладет начало новой черной группе в центре, предназначенной для уменьшения территории белых.

Черные 41: одна из целей этого хода — помочь камням 19 и 21, в случае если их отрежут от левой группы.

Белые 50: лишает черных возможности сделать глаз.

Белые 58—60: окружение территории во время атаки.

Черные 65: очень раннее начало ёсэ, разыгранное только потому, что это было сэнтэ и что другая сторона этой территории теперь защищена ходами 57—61, так что больше нет смысла оставлять там адзи.

Белые 82: начало свирепой атаки, которой черные не предвидели. Угол в безопасности, но цель белых состояла в том, чтобы подготовить здесь позицию для еще более яростного нападения на слабую группу. Обратите особое внимание на ход белых 90. Здесь есть много возможных вариантов, большинство из них требуют 30—50 ходов. Достаточно сказать, что оба игрока отработали их все.

Белые 112: правильная форма для формирования двух глаз.

Белые 120: снова ёсэ. Это лучше, чем продолжать атаковать в центре. Атака может закончиться в готэ, и тогда черные получают все очки в ёсэ.

Черные 139—141: обратите внимание, последовательность этих ходов очень важна. Если бы она была другой, то белые проигнорировали бы второй ход черных и взяли сэнтэ, что стоит больше двух пожертвованных им камней.

Белые 144: снова обратите внимание на сэнтэ перед готэ на 148.

Оставшаяся часть партии — ёсэ, там ничего особенного не происходит, но Рину не хватало времени, так как он

очень долго думал над ходом 82 и мог проиграть одно-два очка на этом этапе.

Игра закончилась на ходе 203. Исида выиграл с перевесом $1\frac{1}{2}$ очка (с учетом коми). После этого он выиграл серию из семи игр, составляющих финал, и таким образом удержал титул Хонинбо.



Оглавление

Предисловие	7
Вступление	13
<i>Глава 1. НАЧАТЬ — ЭТО ПРОСТО</i>	<i>16</i>
Игроки	16
Доска	17
Камни	18
Ранги	19
Этикет	19
<i>Глава 2. ПРАВИЛА И ЦЕЛЬ ИГРЫ</i>	<i>21</i>
Ходы	21
Цель игры	22
Точки свободы	23
Соединение	24
Захват	25
Мертвые камни	26
Запрещенные ходы	27
Конец игры	29
<i>Глава 3. ТЕРРИТОРИЯ! ТЕРРИТОРИЯ! ТЕРРИТОРИЯ!</i>	<i>33</i>
Два глаза	33
Ложные глаза	35
Вторжение извне	37
Вторжение изнутри	39
<i>Глава 4. БОЛЬШОЙ ФИНАЛ</i>	<i>42</i>

<i>Глава 5. ОСНОВНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ</i>	54
Захват	54
Соединение	61
Закрепление территории	64
Два глаза	65
Решение задач	69
Ответы	72
<i>Глава 6. С ЧЕГО НАЧАТЬ</i>	77
Фусэки	78
Дзёсэки	83
<i>Глава 7. ТЮБАН</i>	86
<i>Глава 8. НЕОБЫЧНЫЕ ПОЗИЦИИ</i>	98
Прямое ко	98
Косвенное ко	99
Двойное ко	100
Тройное ко	101
10 000-летнее ко	102
Вечная жизнь	102
Ко без ко-угроз	103
<i>Глава 9. Форa</i>	105
Основной метод	105
Коми	106
Игра с форой	108
<i>Глава 10. ГО В МИРЕ</i>	111
<i>Глава 11. ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ИГРА</i>	117

Популярное издание

Джон Фейрбейрн

ИГРА В ГО: СЕКРЕТЫ БЛЕСТЯЩИХ ПОБЕД

Заведующая редакцией *Т.М. Минеджян*

Ведущий редактор *Ю.И. Шенгеля*

Технический редактор *Н.В. Травкина*

Младший редактор *Т.А. Зангаева*

Корректор *М.Г. Смирнова*

Компьютерная верстка *Н.В. Полищук*

Подписано в печать 25.05.2010.

Формат 84×108 ¹/₃₂. Бумага типографская. Гарнитура NewtonC.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 6,72. Уч.-изд. л. 5,95.

Тираж 3 000 экз. Заказ №

ЗАО «Издательство Центрполиграф»

111024, Москва, 1-я ул. Энтузиастов, д. 15

Наш электронный адрес: CNPOL@CNPOL.RU

WWW.CENTRPOLIGRAF.RU

Редакция приглашает к сотрудничеству авторов и переводчиков

Е-mail редакции: glavred@cnpol.ru

Отпечатано в ФГУИПП «Нижполиграф»
603006, Нижний Новгород, Варварская ул., 32



ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦЕНТРОЛИГРАФ

Книга-почтой

Приобретайте книги «Издательства Центрполиграф»
без торговой наценки, с помощью нашей
службы «Книга-почтой»!

Книги высылаются наложенным платежом без предварительной оплаты. Заказы принимаются на отдельные издания, а также на целые серии, выпускаемые нашим издательством.

Обращаем ваше внимание, что цены указаны без учета стоимости доставки и услуг Почты РФ.

Заполните почтовую карточку по образцу четко и разборчиво и отправляйте по адресу: **111024, Москва, 1-я улица Энтузиастов, д. 15** («Издательство Центрполиграф»).

Также вы можете заказать книги через сайт «Издательства Центрполиграф» www.centropoligraf.ru.

КАРТОЧКА ПОЧТОВАЯ	
От кого	Ивановой Г.П.
Откуда	г. Хабаровск, ул. Мира, д. 10, кв. 5
Индекс места отправления 680011	
Кому	«Издательство Центрполиграф»
Куда	г. Москва, 1-я ул. Энтузиастов, д. 15
Индекс места назначения 111024	
	
Подделка государственных знаков почтовой оплаты преследуется по закону © Издательство «Марка» - Москва/Россия, 2003. З. 178940, ППФГ	

На обратной стороне карточки укажите количество экземпляров книг, которые вы хотите приобрести, или серию, на которую вы хотели бы подписаться.

В зависимости от суммы заказа, веса посылки и удаленности места заказа общая стоимость книг может увеличиться от 20 до 70%.

Если вам необходима подробная информация, пришлите письмо с вложенным конвертом и вам отправят бесплатный и подробный прайс-лист.

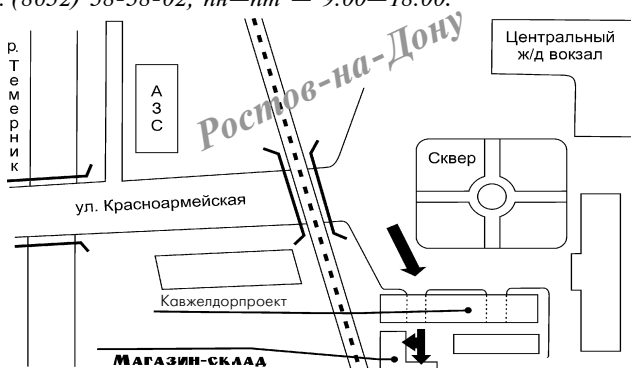
Стоимость пересылки почтового перевода наложенным платежом составляет от 7% от стоимости заказа.

МЫ РАДЫ ВАШИМ ЗАКАЗАМ!

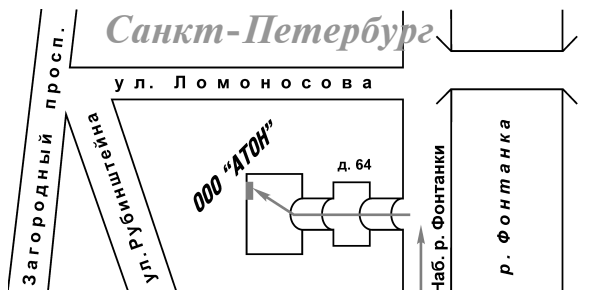
Фирменные магазины «Издательства Центрполиграф» в Москве и Ростове-на-Дону



Ростов-на-Дону — Привокзальная пл., д. 1/2 (мелкооптовый отдел), тел.: (8632) 38-38-02; пн—пт — 9.00—18.00.



Официальный дистрибьютор издательства ООО «АТОН». Санкт-Петербург, набережная р. Фонтанки, д. 64, пом. 7-н, тел. для справок: (812) 575-52-80, (812) 575-52-81. Пн—пт — 9.00—18.30; сб, вскр — выходной. E-mail: aton@peterlink.ru





Джон Фейрбейрн

ИГРА В ГО

СЕКРЕТЫ
БЛЕСТЯЩИХ
ПОБЕД

Этой игре, которая объединяет миллионы поклонников во всем мире, уже четыре тысячи лет. Правила ее просты, а бесчисленное количество вариантов стратегических маневров выходит далеко за рамки возможного!

Книга даст возможность новичкам постепенно, шаг за шагом, освоить приемы и познать секреты древних стратегий, которые неизменно приведут к блестящим победам, а опытным любителям она поможет отточить и усовершенствовать свое мастерство. Автор утверждает, что логика и опыт для игрока в го не так важны, как сообразительность и живость ума.

В нашем издании вы найдете правила для новичков, варианты начала партий, различные хитрости, применяемые нечестными игроками, анализ редко возникающих трудно-разрешимых ситуаций и множество другой полезной и интересной информации. Эффектно и ярко написанная, эта книга даст вам неоспоримое преимущество в освоении техники и возможность стать непобедимым мастером.

В ЯПОНИИ ГОВОРЯТ: ГО – ИГРА БОГОВ!

ISBN 978-5-227-02129-8



ЦЕНТРОЛИГРАФ®