

► Как новичок новичку

Для начала я хочу объясниться зачем вообще эта книга появилась на свет: Во-первых, изучив все доступные мне англоязычные источники я не смог найти книги, что отражала бы образ мышления начинающего игрока. А для меня, новичка, крайне изумительно, как из простых и запоминающихся правил, проявляется изысканная сложность Го. Представьте себе "молодого" художника, который не понимает что делать с совершенно белым холстом, похоже и новичок **ошарашенно, замирает глядя на пустую доску.**

Мы с вами чувствуем, что у нас нет чёткой стратегии и ясного понимания зачем нам делать тот или иной ход. Мы знаем, что наших умений не хватает на глубокий анализ и мы скорей всего не сможем выбрать “Большой ход” или охватить всю доску красивой комбинацией. Каждая новая схватка (а в игре их ах как много) заставляет нас нервничать. Мы теряемся, попытки улучшить нашу игру тяжелы и никто не даёт гарантии, что эти усилия принесут достойный результат, а дополнительно ещё есть люди с опытом игры, которые кажется понимают несоизмеримо больше нас.

Поэтому некоторые новички глядя на широчайшие знания профессионалов и высоких данов пытаются форсировать игровые навыки, а потерпев неудачу, теряют интерес и вообще уходят из Игры . Но к счастью или несчастью, Го так не работает, и давайте слегка отступим и разберём основы игры с иных, так сказать, упрощённых позиций. Собственно поэтому данный учебник пытается покрыть максимальное количество тем по возможности с минимальным усложнением.

И собственно я ожидаю что сей труд будет полезен для:

а) тех кто хочет познакомить своих друзей с игрой, которые вообще ничего о ней не знают и при этом, чтобы знакомство было максимально дружелюбно, не оттолкнуло их от процесса игры и экспериментов на доске с ходами и стилем;

б) начальных кю, которые, как я надеюсь, смогут найти здесь некоторое количество идей, чтобы применять и развивать их в партиях, при этом понимание игры у нас с вами одинаковое, а раз так, то и освоить эти идеи будет легче.

Во-вторых, это, насколько я знаю, отсутствие бесплатного легкодоступного учебника который можно легально распространять, чтобы нести знания об Игре как можно большему количеству новых игроков в каждой стране. Мне хотелось создать что-то, чем можно делиться просто и законно. Учебник, который не нужно согласовывать с издательством для перевода и распространения. В Европе так много языков и далеко не каждый владеет английским, чтобы свободно осваивать знания по учебнику, написанному на иностранном языке, а ресурсов и учебников на национальных языках не всегда достаточно либо они не всегда доступны, и я чувствовал необходимость с этим что-то сделать. Собственно книга и появилась как проект покрыть эту лакуну в учебной литературе. **Моя цель чтобы как можно большее количество людей имело доступ к этому учебнику на как можно большем количестве языков.**

Я допускаю, что это единственный учебник написанный не профессиональным го игроком или мастером высоких данов, но ведь для того чтобы написать руководство для новичков не обязательно быть мегапрофи. Надеюсь что те для кого писалась эта книга найдут её полезной и ещё больше людей присоединяться ко мне чтобы развивать этот проект.

Когда я затеял этот проект положение с Го в моей родной Греции было печальным. И когда я пишу эти строки, в Греции по прежнему нет го федерации, более того нет ни одного го клуба. Есть 20-30 активных игроков, которые играют и пытаются что то сделать для Игры внутри страны и за её пределами. Да, мы все стараемся как можем, но как можно рассказать о замечательной игре без клубов, без организации и главное без процесса обучения? **Собственно никак.**

То что нам нужно это система обучения. Система которая позволит большему количеству людей узнать и полюбить эту игру. Как раз для этого лучше всего подходит учебник поэтому я и написал его с верой в то, что это лучшее что я могу исполнить для общего дела. **Возможно учебник может показаться поверхностным и вообще попыткой замахнуться на святое**, но поверьте этот проект вовсе не предмет самолюбования, поскольку для Го в моей стране это вопрос жизненной необходимости. И возможно другие языки и страны так же нуждаются в нём. Я отметил для себя что на чемпионате Панданет в Европе в множестве команд, типа нашей, совсем нет молодых игроков. **Я надеюсь, что наличие учебника на родном языке поможет привлечь молодое поколение.**

И напоследок перед тем как вы собственно передёте к содержанию. В моей работе учителя информатики, я заметил, что детям сразу становится скучно если ты рассказываешь что то новое не объясняя им почему это новое важно, полезно и прикольно. Они с ходу считают это тяжкой, бесполезной обузой. Для себя я нашёл решение немедленно показывать **практическое применение** объясненных вещей в реальном программировании. Конечно **сразу же** у детей нет понимания как это будет работать, но тут важнее пробудить их любопытство. Тогда они понимают, что это не какая то старомодная скучота, а реально работающая вещь. Собственно этот же метод я применяю в этой книге и когда излагается что то новое, я пытаюсь сразу же использовать практический пример и показать какие умозаключения стоят за этим ходом. Я призываю всех смело практиковать примеры из учебника как он-лайн так и за реальной доской и надеюсь, что это будет так же полезно как и для моих учеников. Если что то не понятно сразу, **то не стоит волноваться**. К концу этой книги как и к концу учебного семестра всё станет намного яснее.

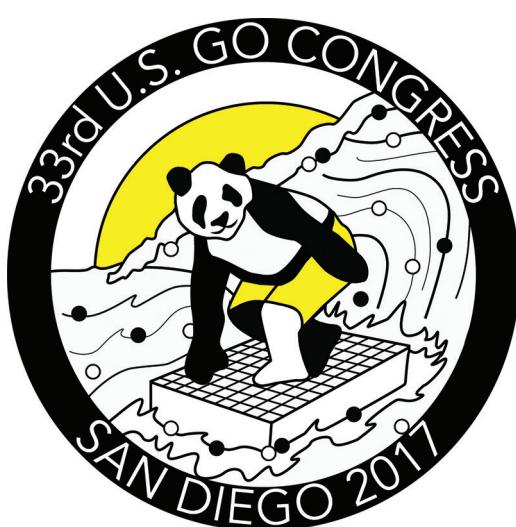
Спасибо за ваше время и веру в этот учебник,
Харрис Каполос, 3 Кю на DGS

► От времен минувших и доныне

Го (Япония)/Вейчи (Китай)/Бадук (Корея) игра также известная как облавные шашки это логическая игра для двух игроков, которая была изобретена в Китае примерно 2500 лет назад и возможно Го это самая древняя настольная игра в которую играют до сих пор.

Легенды говорят, что игра была изобретена толи древним китайским императором Яо толи его советником дабы обучить наследника императора дисциплине и гармонии. Другие говорят, что игра пошла от древних военачальников которые камнями обозначали стратегию предстоящих военных компаний. Какая бы версия происхождения ни была истинной, факт остаётся фактом, Го была настолько важна в древнем Китае, что входило в 4 благородные искусства обязательные высшим сословиям наряду с каллиграфией, рисованием и игре на лютне.

Го также достигло наивысшего статуса в Японии где в период Эдо сёгун официально учредил должность министра Го “Годокоро” и 4 дома обучавшие Игре. Собственно современный вариант игры во многом базируется именно на этом периоде и поэтому данный учебник в основном заточен под Японские правила, что бы так же упростить знакомство новичкам. Сейчас конечно у игры нет министра, но она по прежнему высоко ценится и носитель титула “Мэйдзин” окружен почётом и уважением.



Так же там прошло не менее 30 Го Конгрессов



Древнейшая настольная игра

В Китае, Японии и Корее существуют множество титулов и турниров в которых участвуют профессионалы мира Го, а по всему миру проводится множество соревнований как для профи так и для любителей. В 2008 году численность игроков в Го оценена в 40 миллионов человек преимущественно из восточной Азии, но игра начинает стремительно распространяться по всему миру, особенно в США, где сертификация на профессиональный уровень проводится с 2012 года.

Внезапную дополнительную известность Игра получила после победы программы искусственного интеллекта АльфаГо, над двумя лучшими го игроками текущего десятилетия Ли Седоль и Кэ Цзе, которая вызвала широкий резонанс как в Го так и компьютерном сообществах и повысило мировую известность Го.

► Занимательно, но разве это интересно?



Ясугори Ясуда - 9 дан :
один из первых кто
продвигает обучение Го
начиная со школы

Для начала давайте разберёмся вообще зачем нам нужны логические игры?

Попробуем же дать ответ. В современном мире игры зарезервированы как времяпрепровождение детей или подростков, в то время как взрослый, который учится играть или играет в игры видится как не соответствующий своей социальной роли. И даже когда мы говорим о детях, большинство родителей воспринимают игры, как средство что бы ребёнок занял себя чем то что даст немного свободного времени для родителей, ну или что то чем можно заняться вместе для веселья. Но действительно ли игры это только развлечение? Прежде чем перейти к сути вопроса, стоит напомнить, что игра по сути по прежнему один из главнейших способов передачи знаний от поколения к поколению. Так, даже не приводя научных изысканий на эту тему, эмпирически очевидно, что игры это нечто большее чем люди нынче их считают. А наука подтверждает, что игры положительно влияют на поведение, память, концентрацию, интуицию, самоконтроль и интеллект в целом. Конечно не все игры способны оказывать такое влияние, но Го как раз та игра, которая способна развить все вышеперечисленные качества. Тренировка ума следует тем же принципам, что и тренировка тела. Так же как прокачивая тело вы выполняете работу какой либо группой мышц, игра прокачивает ваши умственные способности. Что же мы можем ждать от Го:

- Переоценки поведения и изменения характера, поскольку Игра активно наказывает за жадность, зависть, гнев и безрассудство;
- Тренировки памяти, поскольку необходимо запоминать формы, которые приносят победу и избегать форм способствующих поражению;
- Улучшения концентрации и интуиции, поскольку ситуации на доске как правило сложны и уникальны;
- Развития воображения, что бы предсказывать развитие игрового эпизода;
- Го это игра не из тех где можно выиграть случайно, здесь необходимо применять краткосрочную и долгосрочную стратегии что бы достигнуть результата;
- Прокачки интеллекта, поскольку всё то о чём упомянуто выше, весьма не простая задача;
- Повышения навыков расчета и оценки событий, поскольку доска большая, событий много и их постоянно необходимо учитывать в дальнейших расчетах.

“Как же оно всё это делает?” можете спросить вы. Немного терпения и вы всё сами увидите, но секундочку, разве это только для детей? **Мы тоже хотим!**

Можем ли мы, взрослые, получить такой же эффект? Общественное мнение говорит, что игры это для детей, но это не так. Это всего лишь ошибочное восприятие того на что взрослый должен тратить своё время, а на что нет, плюс миф что взрослый уже окончательно сформирован и обязан быть весь в своих взрослых делах. В действительности мы конечно же не можем так быстро и так эффективно обучаться как дети, но это вовсе не значит что мы не можем улучшить наши когнитивные способности в любом возрасте, или как минимум попытаться сохранить наш уже достигнутый интеллектуальный уровень. Если уж разгадывание кроссвордов считается хорошей зарядкой для ума, то что тогда говорить о такой сложной и разнообразной игре как Го?

Действительно, почему бы и нет, но достаточно слов, давайте наконец посмотрим как играть в Го.

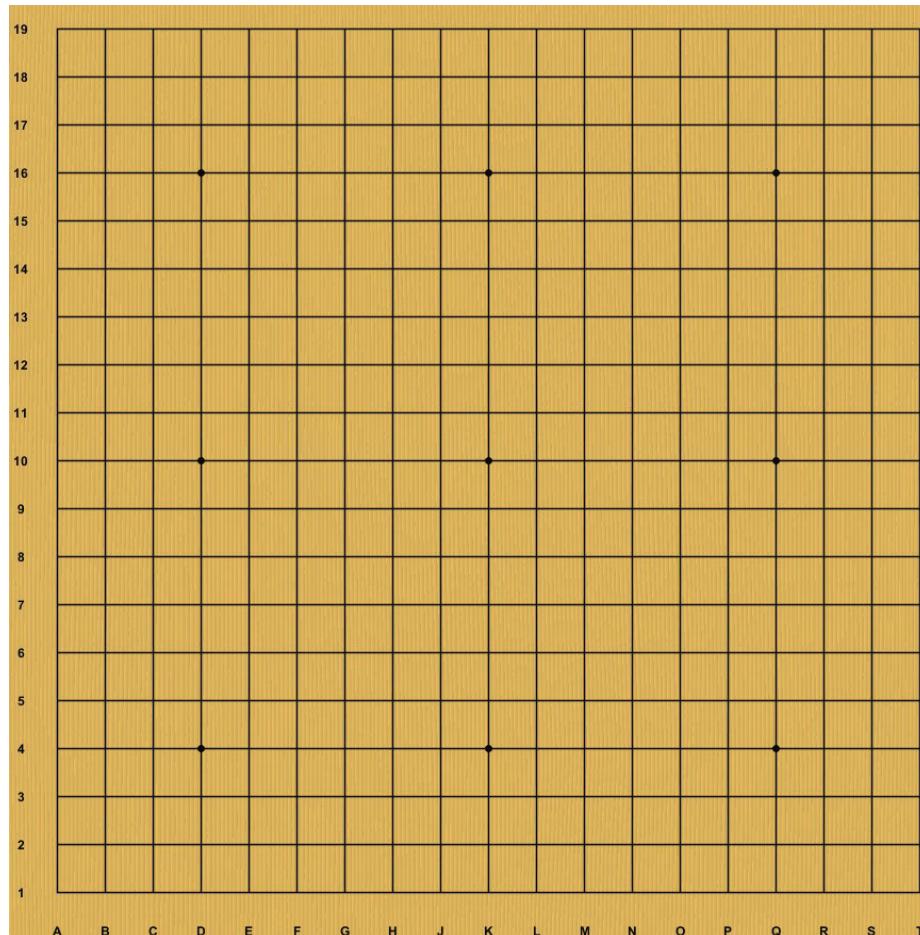


В Го можно играть везде и всегда.

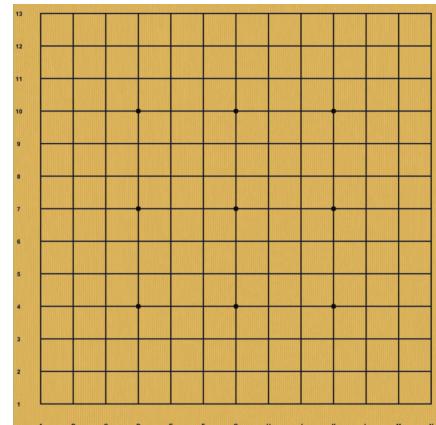
Алин Шиао (тайваньский 2 дан)

► Доска и ходы

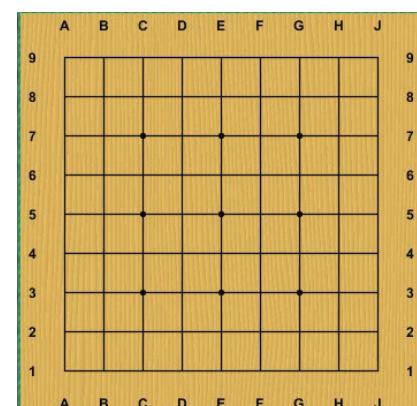
В Го играют на ровной поверхности (обычно это деревянная доска) которая поделена на квадраты 9x9, 13x13, 17x17 и 19x19, последняя наиболее распространенный вариант для игры. По горизонтали для обозначения координат ставят буквы а по вертикали цифры.



Пустая доска 19x19

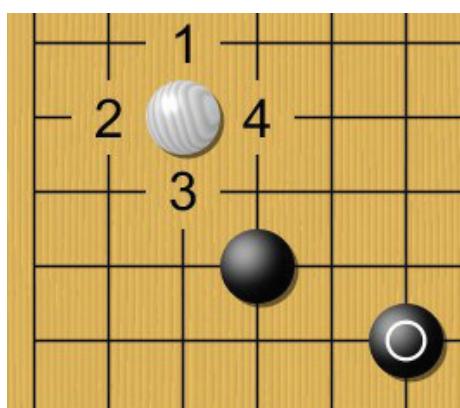
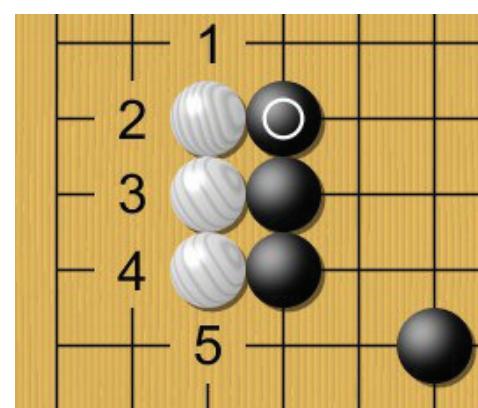


Пустая доска 13x13



Пустая доска 9x9

Ходы осуществляются с помощью “камней”, это круглые предметы из любого материала; как правило контрастных цветов - Черного и Белого. “Камни” ставят на пересечении линий в любом месте доски. Пустые пересечения линий вокруг камня называются “дыхания”. Так же “камень” не может быть передвинут или убран с доски после осуществления хода и не может быть сыгран в позицию где у него не **будет** хотя бы одного “дыхания” - так называемый запрет на самоубийство. “Камни” которые соединены между собой по одной из линий считаются “группой” и все камни “группы” делят “дыхания”.

У каждого отдельного камня может быть максимум **4** дыхания

Группа камней делят дыхания

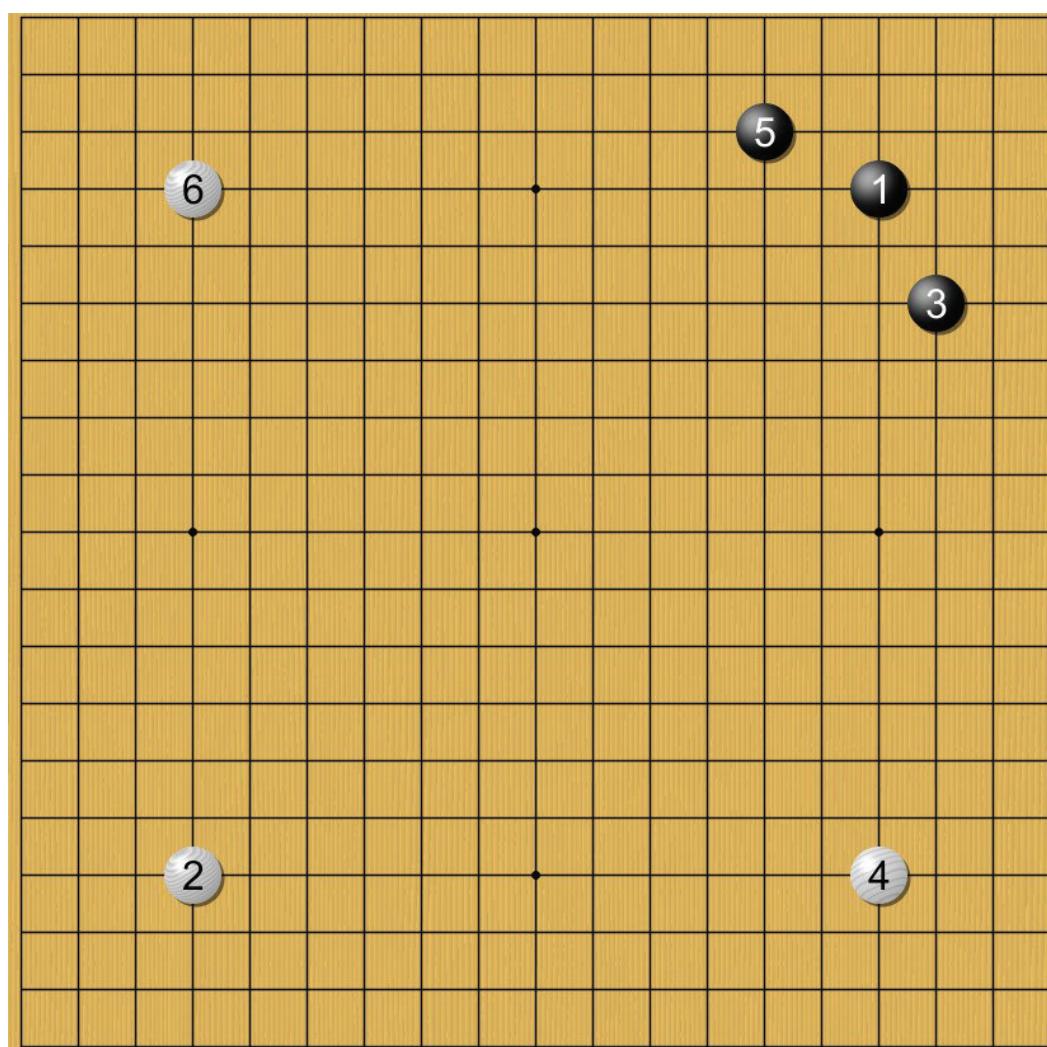


Чёрные здесь сыграть не могут

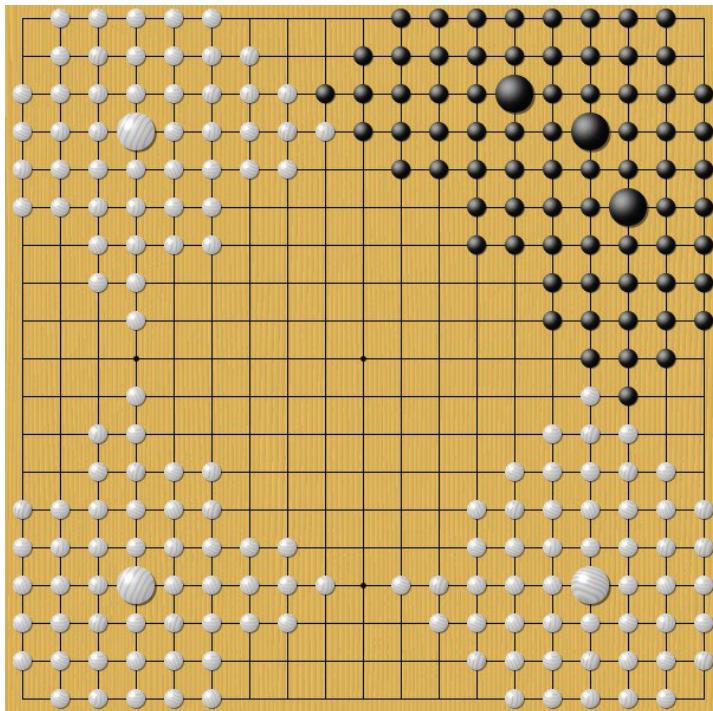
В Го собственно почти нет специфических правил и это то что делает базовые правила такими простыми для запоминания, но каждый камень может быть поставлен практически в любую часть доски и это то что прибавляет невероятную сложность игре. Каждый игрок ставит камни своего цвета по очереди, стараясь окружить как можно большую территорию (считают не занятые пересечения линий, или проще говоря “очки”) на доске.

Игра начинается с пустой доски при игре на равных. В этом случае начинает игрок которому достались черные камни. Дабы сохранить баланс, поскольку право первого хода считается преимуществом, игрок белыми камнями получает компенсацию которую называют “коми”. Точный размер “коми” определяют игроки перед началом партии и обычно она составляет от 5.5 до 7.5, половинка добавляется чтобы избежать “джиго” т.е. ничьей.

Итак, мы можем ставить камни практически в любом месте доски по нашему желанию с целью окружить как можно большую территорию. В следующих главах мы рассмотрим как это сделать наиболее эффективно в каждой фазе игры, но сейчас давайте сосредоточимся на, в общем то, очевидной идее что мы хотим защитить и/или охватить максимальную территорию за минимальное количество ходов. Давайте посмотрим на примере.



Вот классический пример не эффективных ходов за Чёрных. Мы должны расправить наши крылья и полететь как Белые. Для первых ходов надежная защита малой части доски хуже чем максимально “широкая” постановка камней.

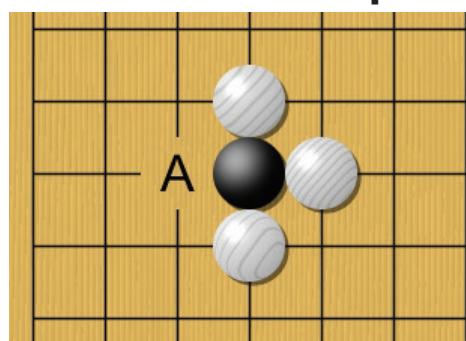


Что предпочесть - очки или влияние

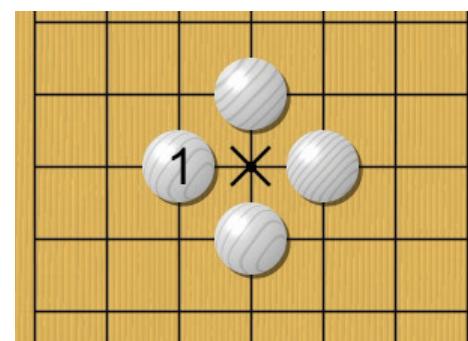
Оба игрока поставили по три камня и сейчас ход Чёрных, но кто из двух игроков сыграл более эффективно? Чёрные надежно защитили один угол, а Белые поставили свои камни максимально широко, тем самым поставив Чёрных в ситуацию где тем придется вести тяжёлую борьбу за возврат территории куда белые уже распространяли своё влияние. Конечно Белые не смогут сохранить всю эту отмеченную территорию к концу игры, но игра в самом начале максимально широко даст вам неоспоримые преимущества до самого конца партии.

► Захват вражеских камней

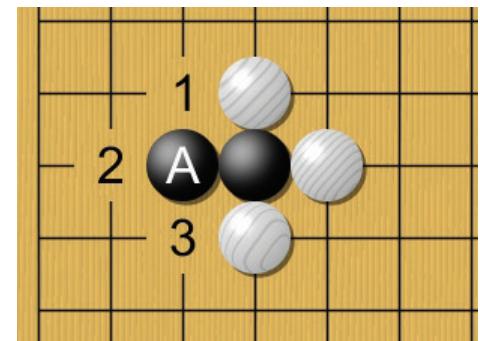
Следующее правило - это захват камней противника. Это достигается полным окружением камня противника путём заполнения всех его "дыханий". Когда вражеский камень или группа камней захвачена, они снимаются с доски и добавляются к вашим очкам в конце игры. Когда у наших камней остаётся только одно "дыхание" и они готовы быть полностью захваченными это называется "атари".



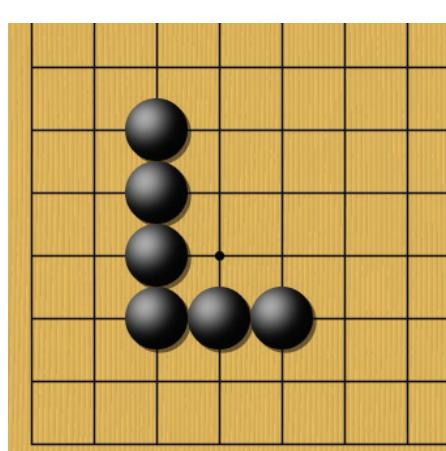
Чёрный камень имеет только одно "дыхание" в пункте А (атари)



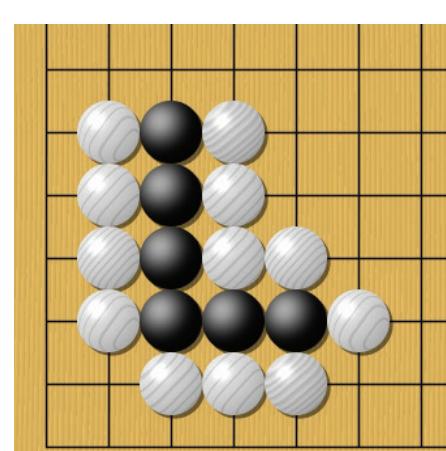
Когда Белый игрок сыграет сюда, камень будет захвачен и снят с доски



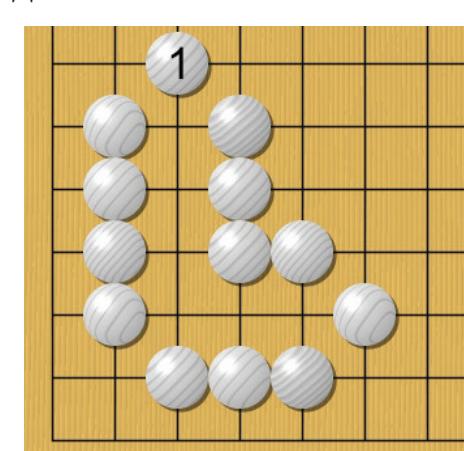
Таким образом, как правило Чёрный сопротивляясь распространяется и в итоге получает дополнительных три "дыхания"



Большая группа делит "дыхания"...

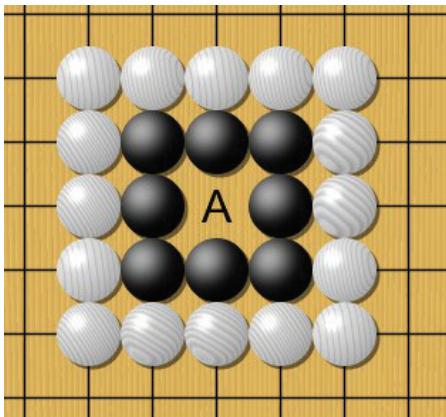


но и они могут быть захвачены...

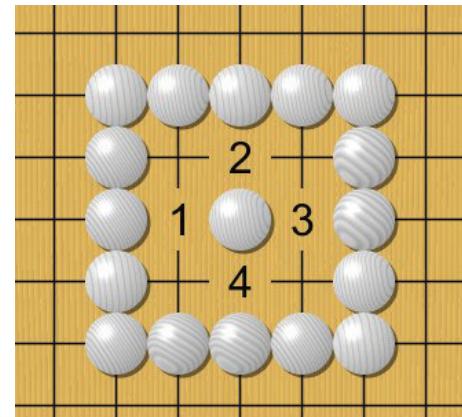


и сняты с доски!

Ранее упоминалось, что по Японским правилам камень не может быть поставлен на доску в пункт где у него не будет хотя бы одного дыхания, но пока мы не раскрыли концепцию захвата камней, мы не могли объяснить собственно почему это запрещено. Теперь же очевидно, что такой ход приводит к “самоубийству” камня или группы камней в которую он добавлен, и вызовет самоудаление с доски. Поэтому столь бесполезный ход запрещён в большинстве версий правил игры.



Это правило так же означает что мы можем сыграть в пункт **у которого нет “дыханий”, но оно у него появляется (как минимум одно)** после захвата и снятия с доски камня оппонента.

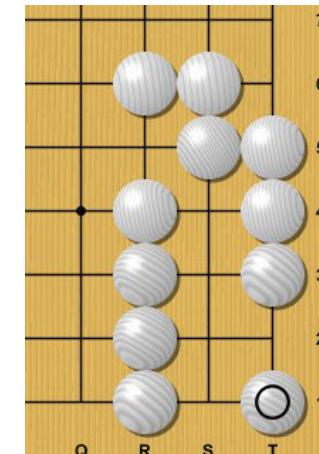
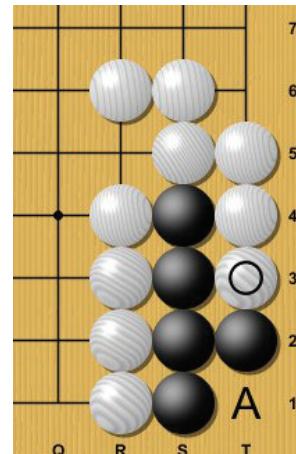
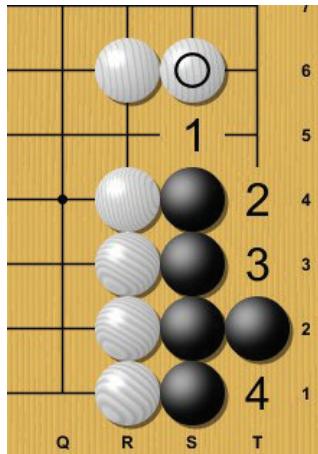


Левая картинка: Чёрный ход в “A” лишит группу последнего “дыхания”, поэтому Чёрным запрещён ход в этот пункт...

Правая картинка: однако это могут сделать Белые! Этот камень снимает с доски Чёрную группу и дает камню необходимое количество “дыханий”. Таким образом захват - это единственная возможность такого хода.

► Одного глаза не достаточно...

Единственный свободный пункт который противник не может занять по правилу запрещающему самоубийство называется “глаз”, но одного глаза не достаточно для нашей группы камней чтобы обезопасить себя от захвата. Глаз действительно дает нам преимущество, но если наша группа будет полностью окружена то этот пункт становится **атари**, и оппонент имеет право сыграть в этот глаз захватив тем самым всю группу. Слишком часто наличие глаза или потенциальная возможность его постройки, даёт нам ложное чувство что группа в безопасности, и может привести захвату или “смерти” нашей группы, если мы не проявим должной осторожности.



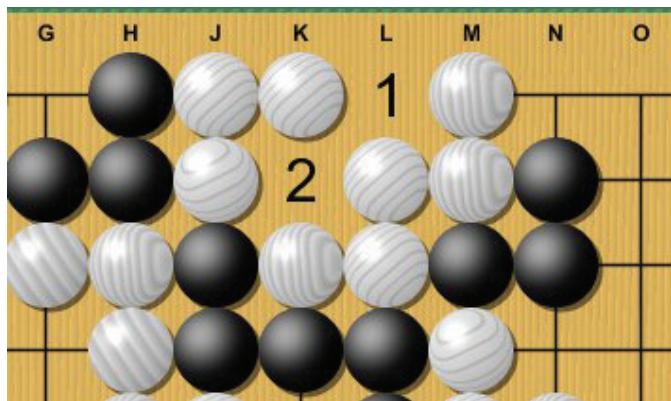
Левая картинка: Наша Чёрная группа выглядит надёжно имея четыре дыхания и один “глаз” в пункте 4. Белые играть в пункт 4 не могут ... Но это только пока!

Центральная картинка: Если мы пренебрежём защитой она может быть окружена. Сократив “дыхания” до одного, Белые могутставить камень в “глаз”...

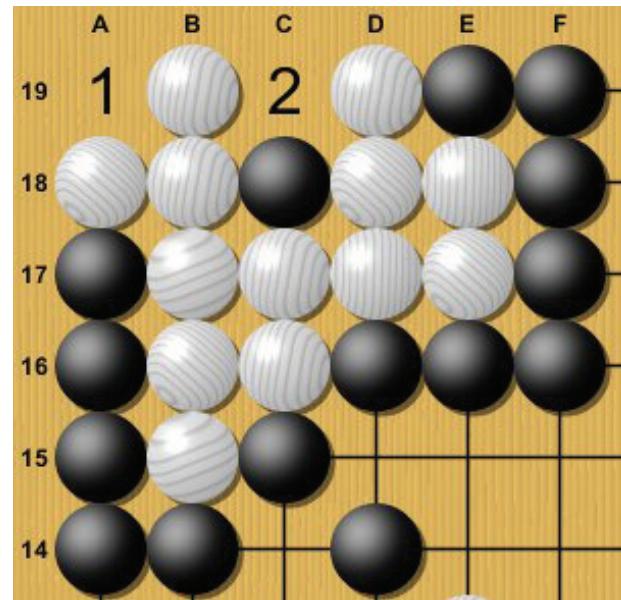
Правая картинка: ... и захватить нашу группу.

► ... два глаза это то что нужно!

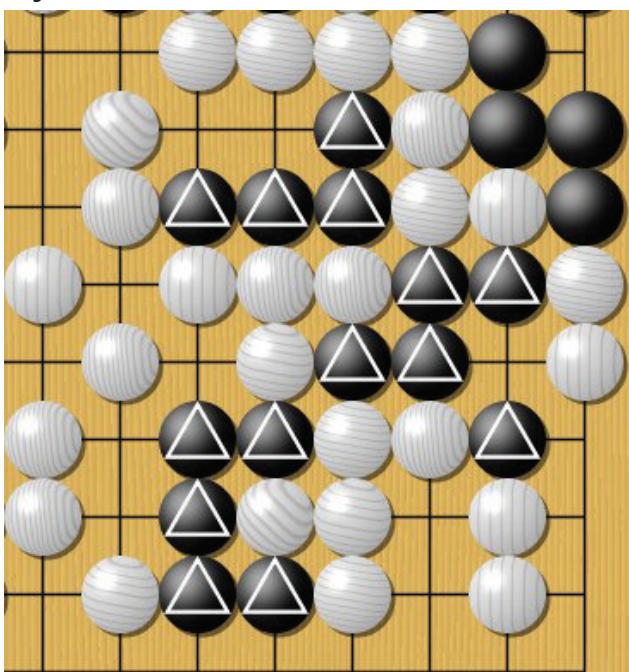
Итак, чтобы группа была в безопасности будучи окружённой камнями противника у неё должно быть как минимум два “дыхания” которые противник не может заполнить. В таком случае группа не может быть захвачена в один ход и создать дополнительные дыхания для камня захвата. Повторюсь, **группа с одним глазом может быть захвачена а группа с двумя глазами не может быть захвачена**. Такие двухглазые группы называются “живыми”.



Левая и правая картинка: Типичный пример двух глаз. отметим что Чёрные не могут поставить камень ни в пункт **1** или **2**, таким образом Белая группа никогда не окажется в положении атари и соответственно является **живой**.

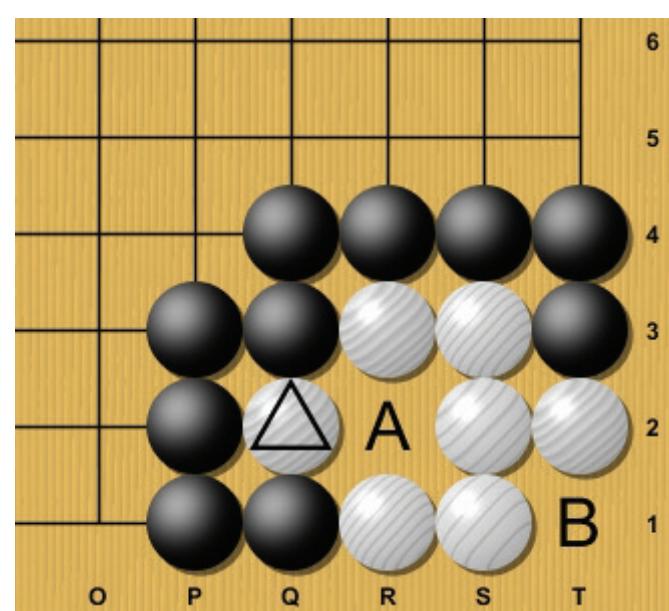


Это правило захвата с правилом “двух глаз”, создаёт множество интереснейших ситуаций на доске. В процессе игры, на территориях столкновения двух игроков с учётом расположения их камней, могут возникать столь яростные схватки в которых можно потерять вообще все камни. Отдельный интерес представляют формы которые выглядят как “глаз”, но по факту содержат дефект который позволяет их захватить. Это так называемый **“ложный глаз”** и мы обязательно рассмотрим такие случаи поподробнее в следующих главах.



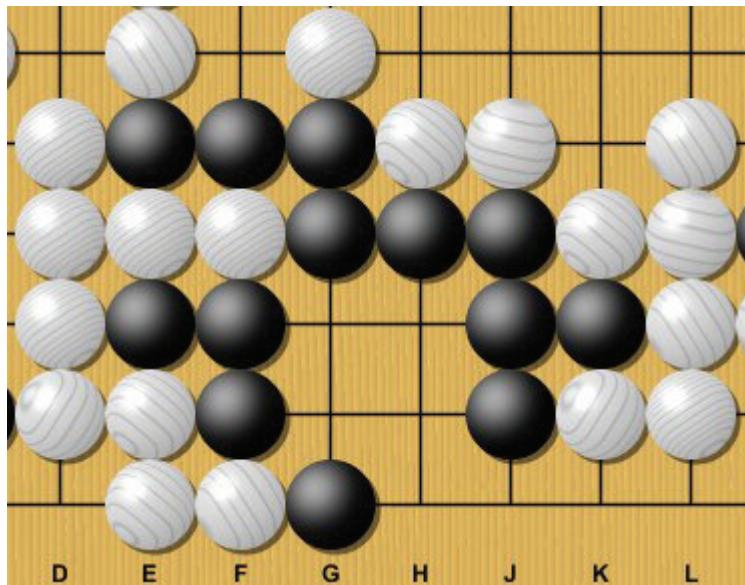
Финальный результат борьбы за угол.

Эта группа мертва поскольку не может создать два глаза

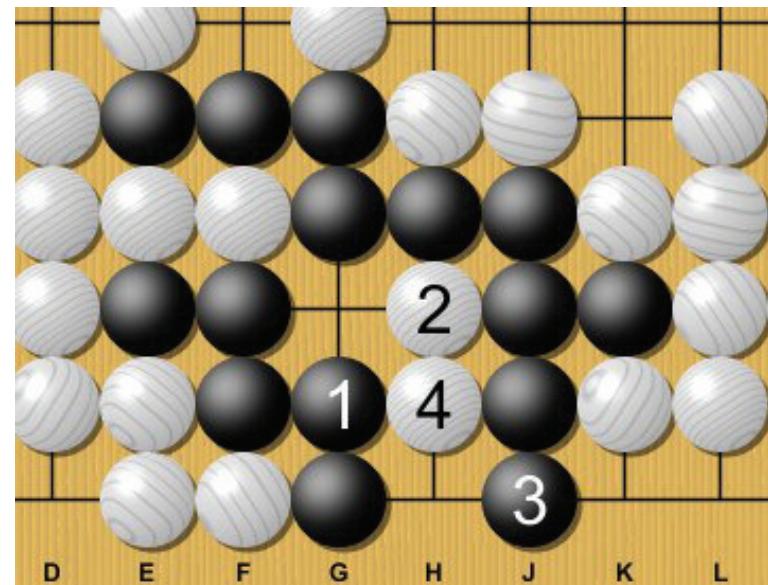


Пункт **A** выглядит как глаз, но он ложный, поскольку отмеченный треугольником камень может быть захвачен после чего вся группа попадает в положение атари. Пункт **B** конечно полноценный глаз, но одного глаза нам не достаточно.

Захват группы камней противника так же называется “убийством группы” в большинстве случаев когда у группы не остается шансов на построение двух глаз формальное убийство группы, когда её снимают с доски, не проводят. Иногда в течении игры казалось бы мёртвые группы могут быть спасены, но это крайне шаткий путь, который необходимо избегать, строя надежные формы с двумя глазами.



*Ход Белых и черная группа мертва.
Эта группа в любом случае не сможет построить два глаза ...*

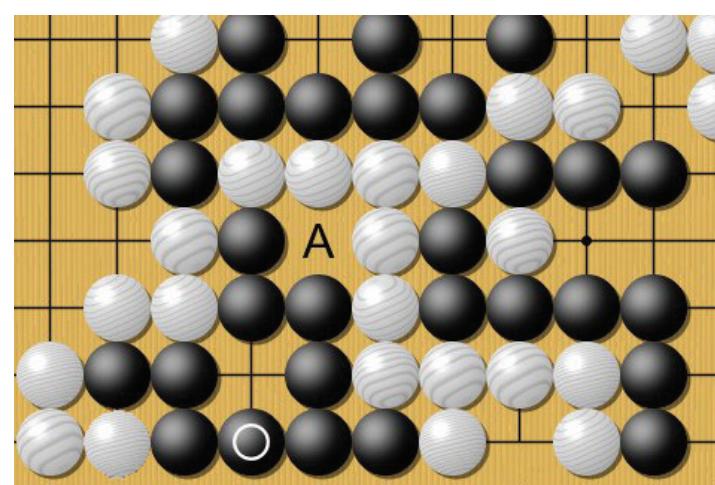


Даже если сейчас ход Чёрных. Они могут попробовать сыграть как то иначе но ни один из вариантов не работает.

В целом, группу которую нельзя спасти вне зависимости от того чей ход считают “мёртвой” и соответственно нет смысла тратить дополнительные усилия и ходы пытаясь её спасти если мы уверены что противник точно её захватит. Соответственно нам также не нужно терять ходы пытаясь убить группу, которую нельзя захватить даже если сейчас наш ход, как объяснялось ранее такая группа считается “живой”.

» Редкий случай “взаимной жизни”

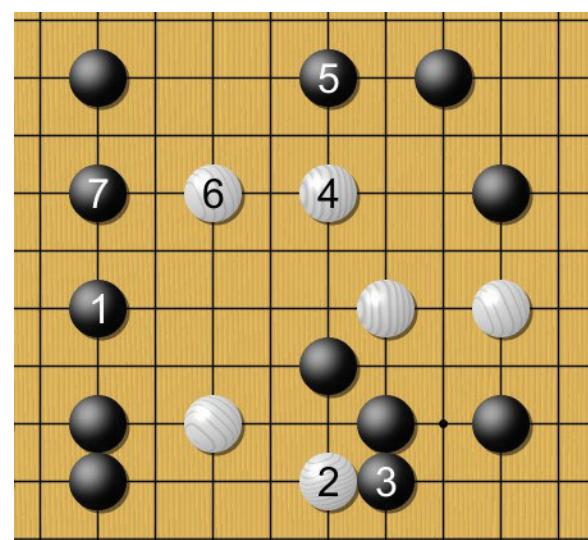
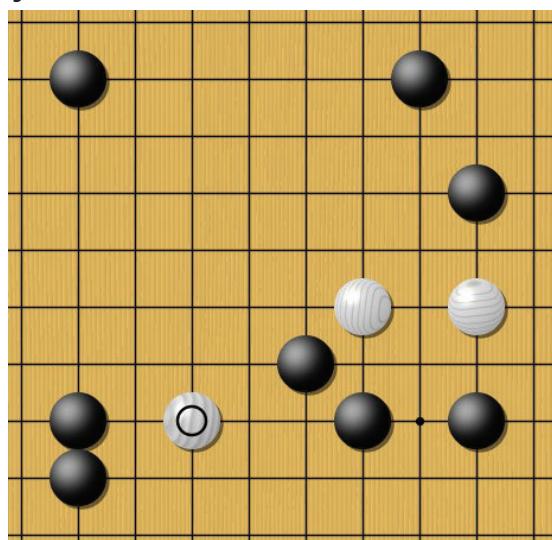
Иногда группы обоих игроков имеют два дыхания но заполнение одного из них лишит собственную группу одного из дыханий и приведет к захвату своей группы вместо захвата противника. Такая позиция где ни один из игроков не может сыграть в свободный пункт из-за угрозы собственной группе называется “взаимная жизнь” или “секи”. Появление такой ситуации в реальной партии дело довольно редкое, учитывая что оба игрока как правило стараются активно избежать такой позиции.



Игрок который попытается сыграть в пункт А сразу же поставит свою группу в положение атари. Поэтому ни один из игроков не будет занимать его и тогда каждая группа не может быть убита.

► Захват это конечно хорошо, но ...

Помните, основная цель игры не сожрать как можно больше камней соперника, а защитить или захватить наибольшую территорию. Поэтому, обычно более эффективно оказывать давление и создавать угрозы захвата групп противника, чем собственно захватывать их. Конечно это достаточно продвинутая концепция, которая заработает в полную силу на более продвинутых уровнях, но уже сейчас архиважно осознать, что **жадность** и **желание захватить** всё что создал ваш партнёр по игре это худшая ошибка которую может сделать начинающий игрок.

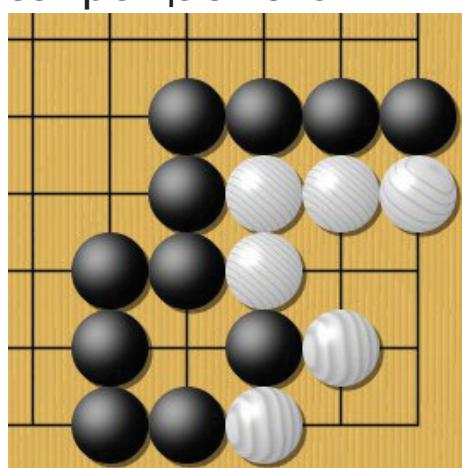


Левая картинка: Инстинктивно нам хочется ввязаться в плотную драку с вторгшимися камнями на нашей территории, но чаще гораздо более выгодно атаковать их издалека...

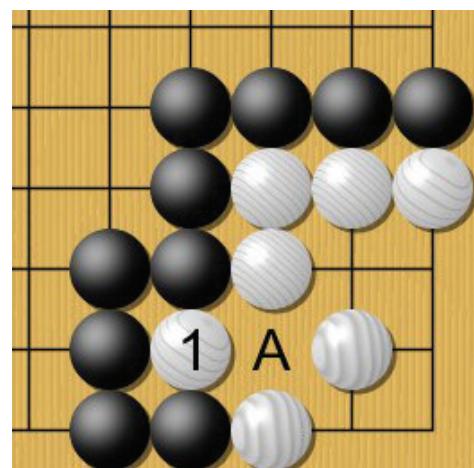
Правая картинка: и вот получаем отличный результат за Чёрных. Белые камни по прежнему пока не обеспечили себе выживание, а Чёрные построили прекрасную стенку на обеих сторонах

► Избегая циклов

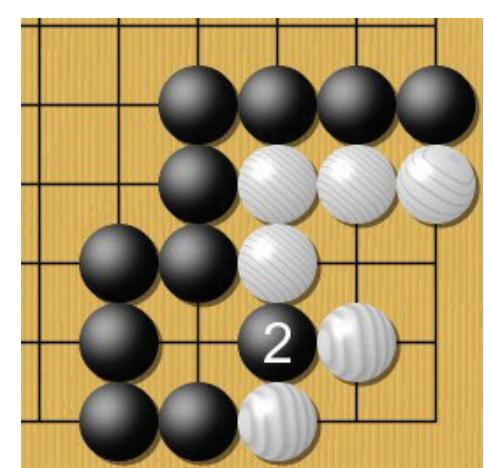
Последнее правило в игре звучит так - мы не можем ставить камень так чтобы сразу же повторилась позиция которая была до этого хода. Это ведёт к созданию специфической ситуации, называемой "Ко", в которой теоретически мы могли бы бесконечно взаимно захватывать камень, но данное правило запрещает это.



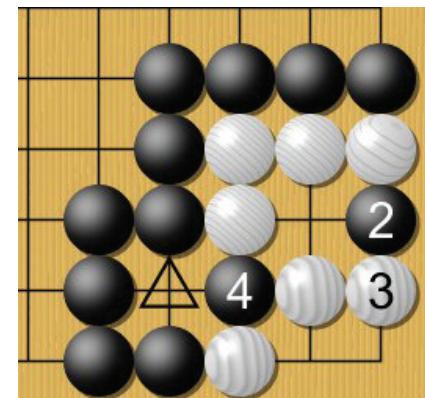
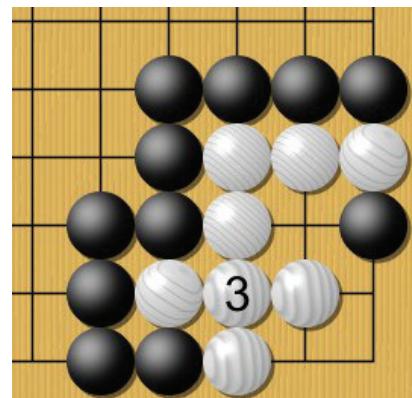
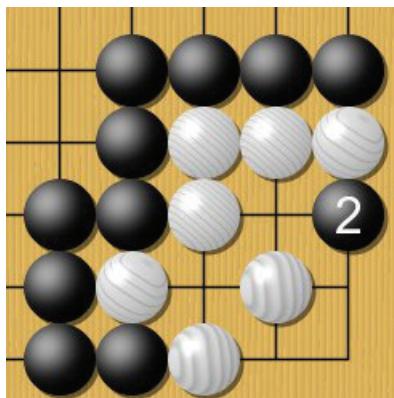
Ход Белых и мы можем захватить камень...



камень в положении атари, но по данному правилу он не может быть съеден сразу же...



иначе мы бы вернулись к изначальной позиции и могли бы повторять её вечно, посему ...

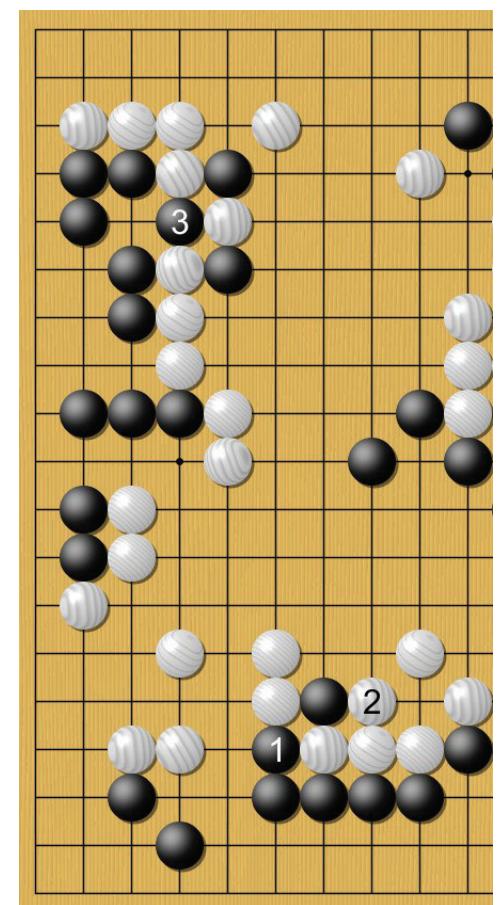
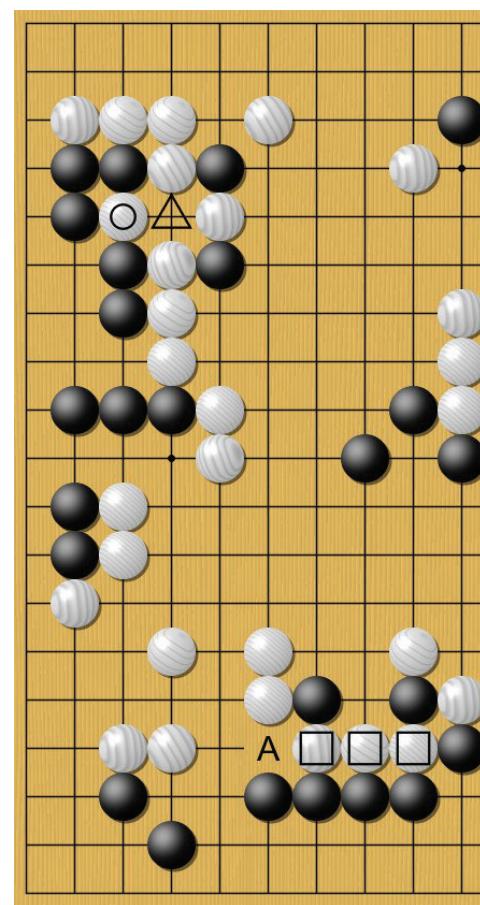
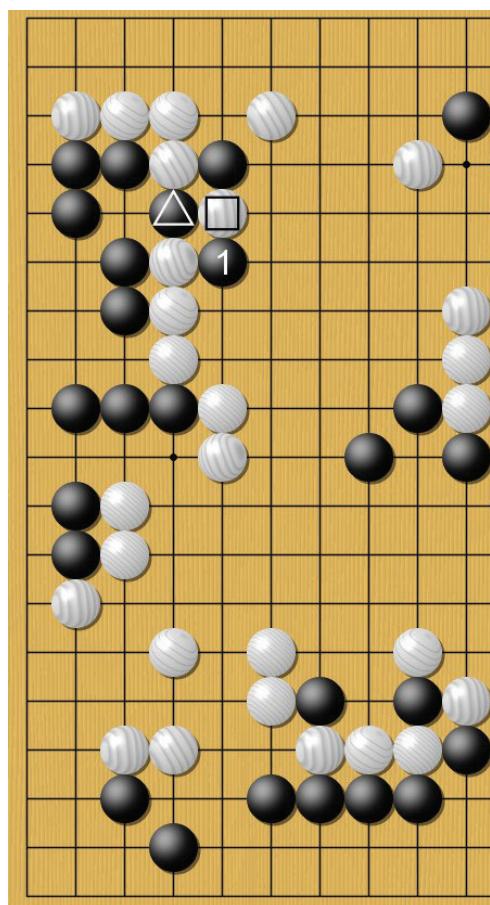


Левая картинка: Чёрные вынуждены играть в любом другом пункте...

Центральная картинка: и если Белые игнорируют этот ход то можно сыграть в этот пункт тем самым выиграв Ко борьбу...

Правая картинка: если нет, тогда уже Чёрные могут захватить камень и теперь Белые вынуждены играть в любом другом месте перед тем как съесть камень снова.

Это правило позволяет остановить цикл попутно ставя тактическую задачу иметь такой ход на доске который был бы потенциально достаточно опасен (так называемая “**Ко угроза**”) для противника и не позволял бы ему заполнить “дыхание” на месте только что захваченного камня. Оценить стоимость Ко относительно созданной угрозы достаточно продвинутая проблема которую относительно нелегко решить. Для того чтобы продемонстрировать идею Ко угрозы давайте разберём живой пример:

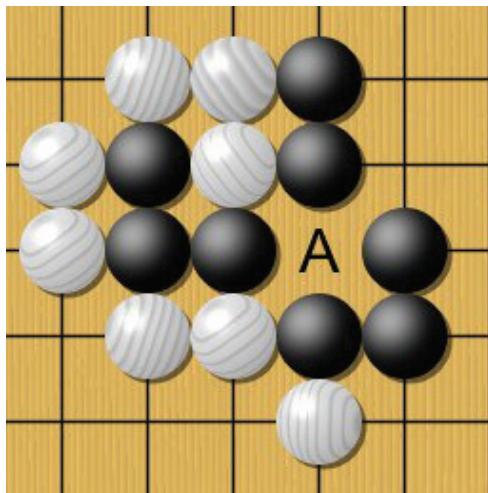


Левая картинка: Чёрный ходит в **пункт 1** и создаёт Ко ставя на кон два отмеченных камня. Чёрный угрожает вторгнуться на территорию белых на правой стороне если захват удастся...

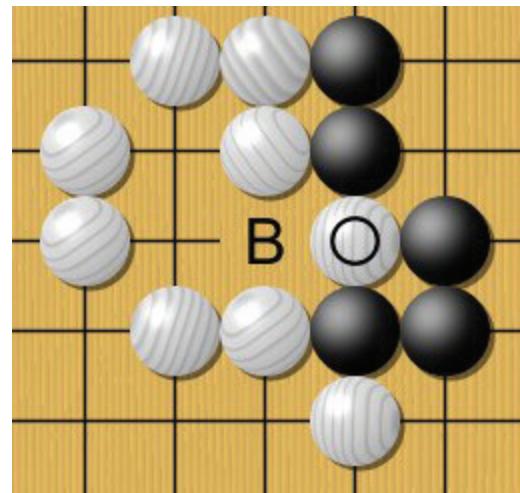
Центральная картинка: Поэтому Белый захватывает камень начиная Ко борьбу. Чёрный не может сразу сыграть в пункт отмеченный треугольником поэтому вынужден играть в пункт где белый вынужден будет сыграть в ответ. **Ход А** угрожает достаточно большому количеству очков...

Правая картинка: Поэтому Чёрный логично играет в **пункт 1**. На что Белый вынуждено отвечает и Чёрный захватывает камень **ходом 3**. Теперь Белые должны найти достаточную угрозу если хотят продолжить Ко борьбу.

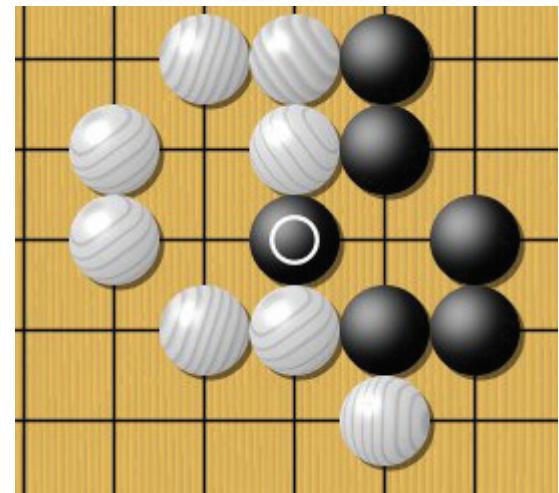
Один, не совсем очевидный момент состоит в том, что правило Ко распространяется на запрет повторения позиции всей доски, поэтому если захватывается более одного камня то обратный захват не создает повторение такой же позиции.



Играя в пункт **A** можно подумать что это Ко, но...



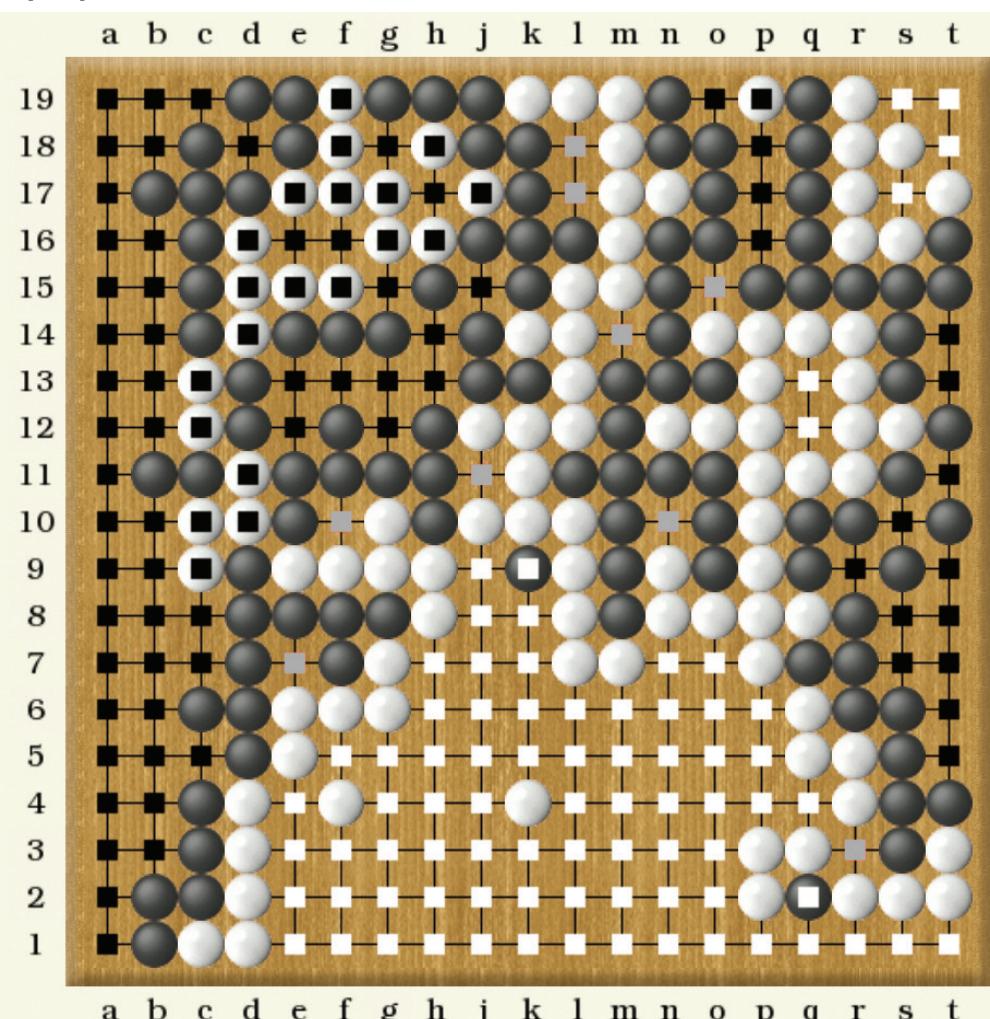
...Чёрные могут сразу же играть в **B**...



... потому что этот ход не повторяет позицию которая было на доске

► Подсчет очков и победа

Последнее по очереди, но не последнее по значимости это каким образом считать очки. Игрок набравший наибольшее количество очков объявляется победителем. Как было отмечено ранее, цель игры захватить большую площадь доски, территория считается как количество пересечений линий окруженных камнями игрока. К очкам мы прибавляем количество захваченных камней и камней которые игроки договорились считать мёртвыми, без формального снятия с доски и также добавляем коми.

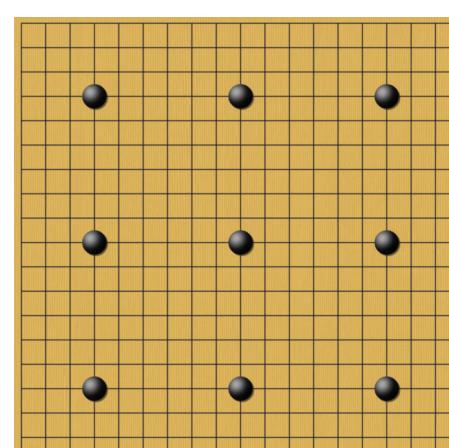
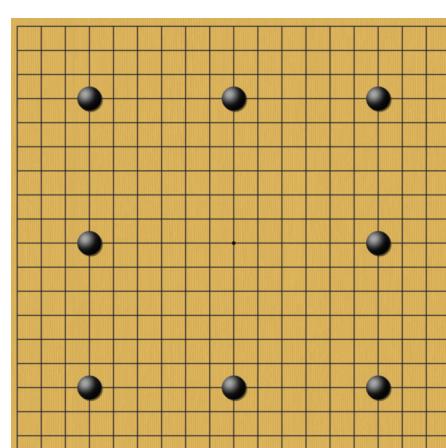
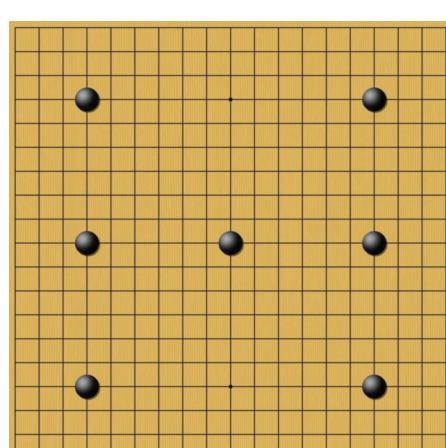
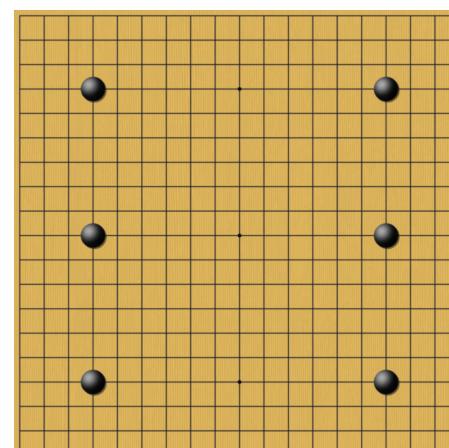
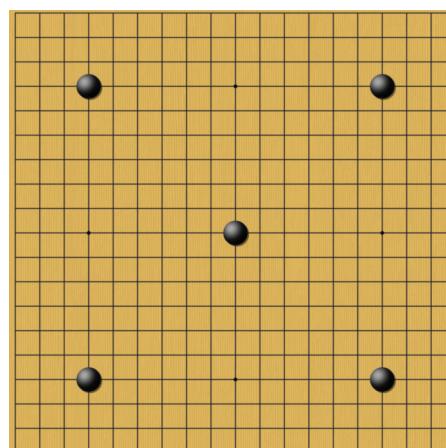
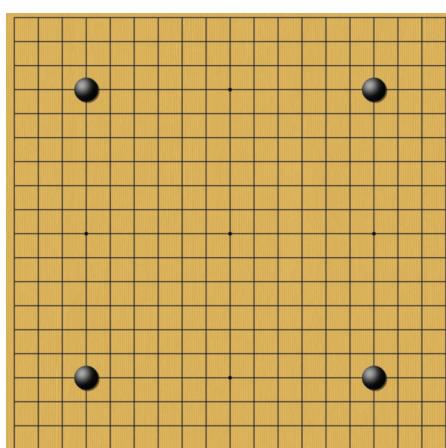
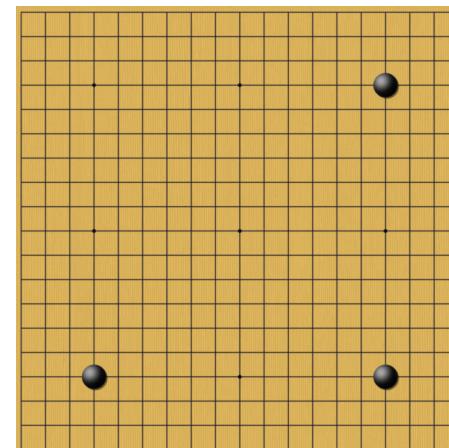
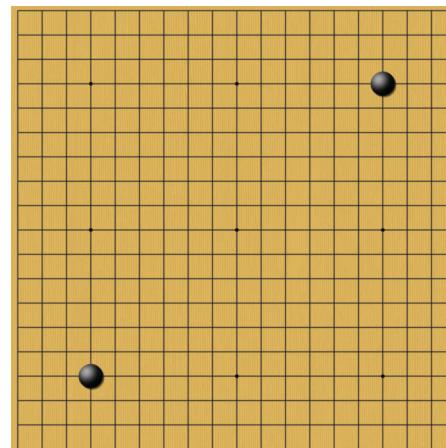
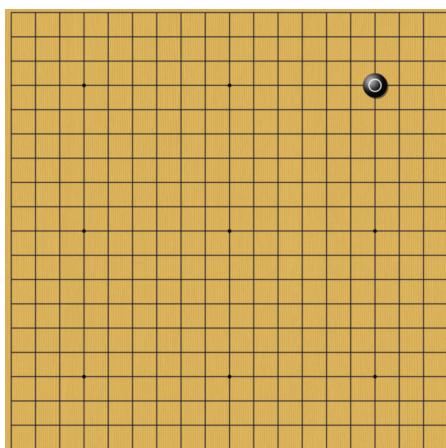


Подсчет результата Японские правила очки территории		
	●	○
Территория	+68	+77
Мертвые камни	(2) +2*21	(21) +2*2
Пленные	+3	+1
Коми		+6.0 (K)
Счет	113	88
Результат	B+25	

Это типичный финал партии. Черным и белым отмечены пункты окруженные каждым игроком. Камни отмеченные противоположным цветом, считаются мёртвыми. Красным отмечены "нейтральные" пункты которые не окружил ни один игрок. Когда всё подсчитано и сложено Чёрный победил с преимуществом в 25 очков.

► Уровни мастерства в Го и игра на форе

В отличие от многих игр где более опытный игрок обычно с лёгкостью обыгрывает начинающего игрока, в Го есть достаточно интересный способ сбалансировать уровни мастерства противников путем предоставления более слабому сопернику права начала игры и определённого количества ходов в начале партии на которые белый игрок не отвечает. Это так называемая игра на форе и количество безответных ходов определяется разностью уровня мастерства игроков. За каждый уровень даётся камень, как правило не более 9.



Обычная расстановка форы от 1 до 9 камней

В Го уровни мастерства традиционно делятся на “**кю**” (ученический) и “**дан**” (мастерский) уровни игроков любителей, тогда как у профессиональных игроков существует собственная градация уровня “**дан**” отличная от любительской градации. **Ранжирование идет по нисходящей последовательности для кю и восходящей для данов**, 30 кю самый низкий уровень, 7 дан наивысший уровень для любителей и 9 дан для профессионалов.

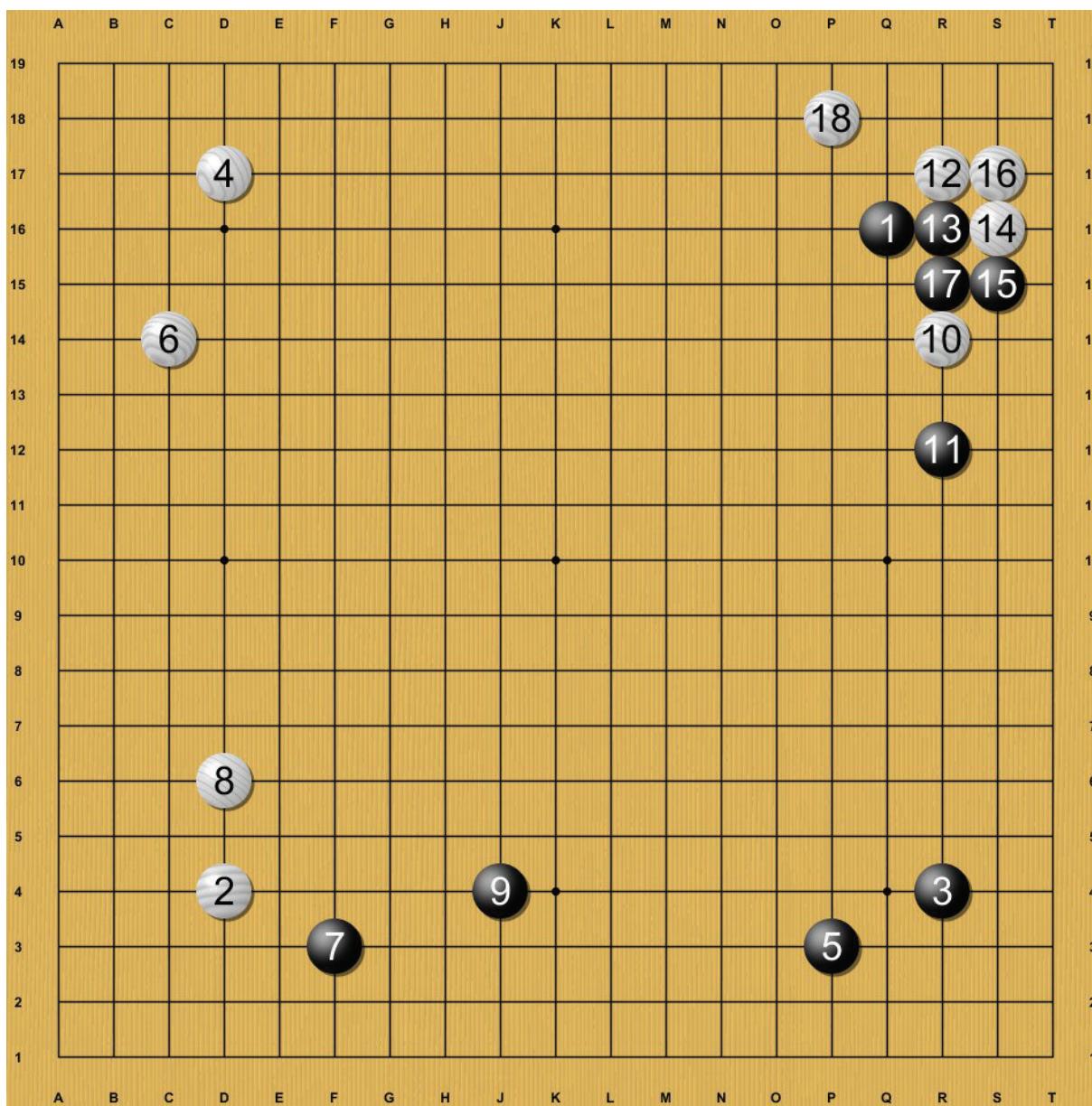
30-20 кю	это обычно уровни начинающих игроков. Игроки этого уровня обычно знают правила которые мы рассмотрели выше и пару раз применяли их на практике.
19-10 кю	это обычно уровень игроков которые играют время от времени хотя посвятили некоторое время для изучения основ или наоборот игроков которые без теоретической подготовки овладели практикой игры в многочисленных партиях.
9-1 кю	обычно ранг игроков которые начали изучать хитросплетения Го уже серьёзно. 9 или 8 кю именно такой ранг я надеюсь вы достигните по результату прочтения этого учебника.
1-7 любительские даны	те кто перешёл границу среднего игрока и тех кто суров и постоянен в занятиях игрой.
1-9 профессиональные даны	стоят выше любительских градаций и для их получения необходимо пройти специальный экзамен или соревнования. Такие уровни и право участвовать в профессиональных соревнованиях присуждаются только национальными ассоциациями Го.

Обычно игроков 30-10 кю называют “двузначными кю”, а 9-1 кю называют “однозначными кю”. (прим. переводчика - никогда такого названия в России не видел). Между кю и любительскими данами разница между уровнями компенсируется из расчёта уровень за камень. На профессиональном уровне разница не столь очевидна и один форовый камень может быть получен за три или 4 уровня.

► Итак, что теперь?

Как правило наиболее сложный вопрос любых игр “итак, что дальше, какой ход выбрать?”.

Правила Го немногочисленны, но их простота и размер доски превращают его в крайне важную и сложную задачу. “Где мне сыграть на пустой доске и почему именно там?”, “Где и как мне следует отвечать на атаку противника и почему он проводит её именно здесь?”, “Где здесь самый большой ход и сколько камней нужно поставить?”, “Что я хочу получить на доске, как мне выстроить стратегию и достичь целей?”, все эти вопросы и ещё куча других возникают по ходу игры. Вот например это доска после ряда ходов.

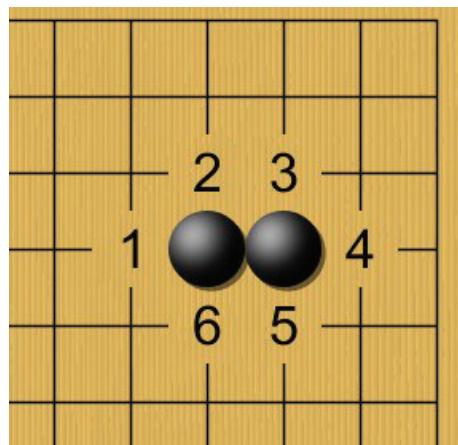


Так много ходов на доске ... но почему эти и как понять куда собственно ставить камни?

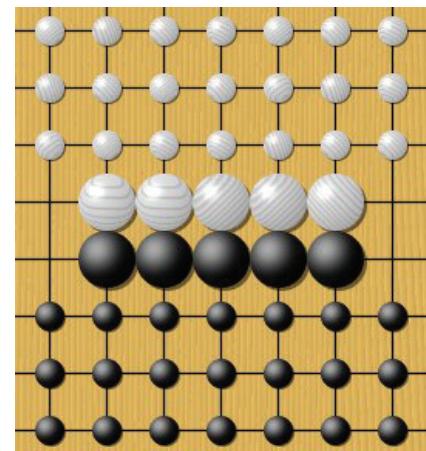
В Го есть общие **принципы, формы и отношения** между камнями которые мы должны иметь в виду при расчёте ситуации и целей которые мы преследуем в данный момент. Мы пока только осваиваем премудрости Го, поэтому сейчас остановимся на формах и общих принципах их работы. Уверен, что эти формы будут применяться вами во множестве ситуаций, поэтому нужно понимать их плюсы и минусы, но сначала давайте на них посмотрим.

► Соотношения между двумя камнями

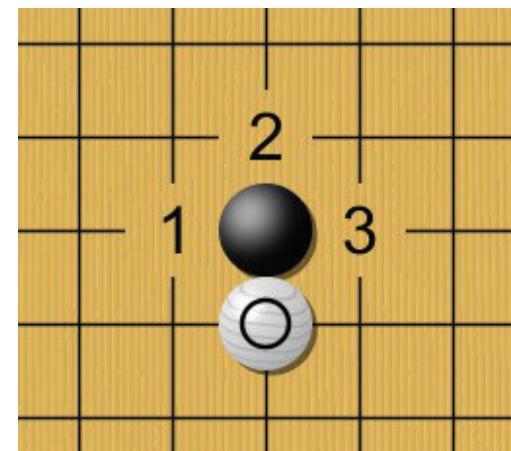
Первое что мы должны освоить это наиболее распространённое и стабильное соединение **двух камней**. Существует шесть позиций которые могут быть использованы игроками. Два соседних камня в этих позициях работают в связке, а камень противника в них является открытой атакой камня с целью его захвата. Первая позиция это **прямое соединение**:



Два соединенных камня это наиболее крепкий и наиболее медленный ход который можно совершить в партии

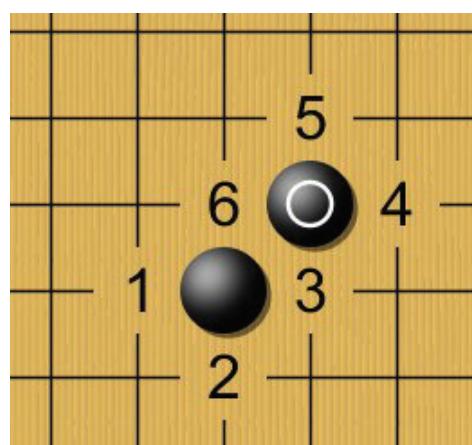


Такое соединение используется для создания влияния или ограждения территории

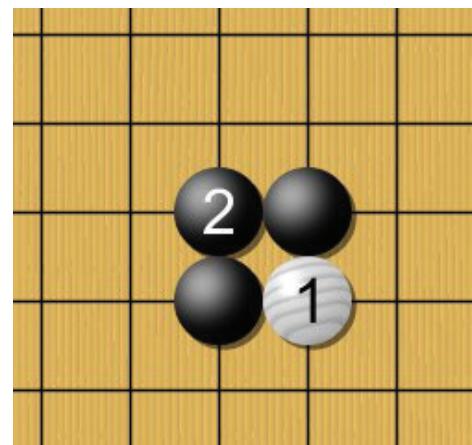


Когда противник ставит камень в плотную это называется **касание**.

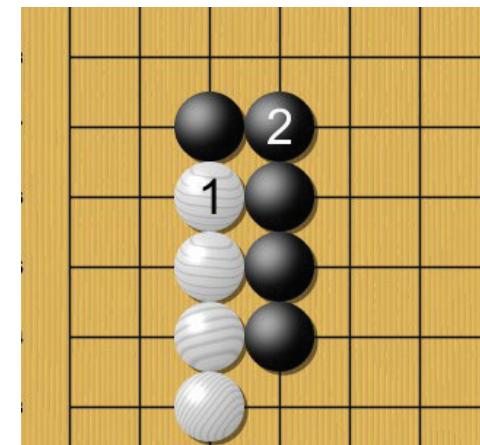
Вторая позиция - **соединение по диагонали**:



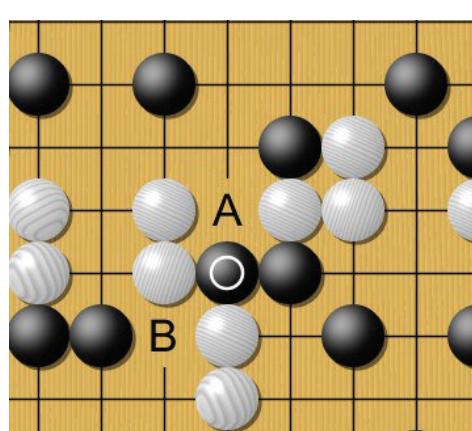
Два камня соединенные по диагонали считаются стенкой...



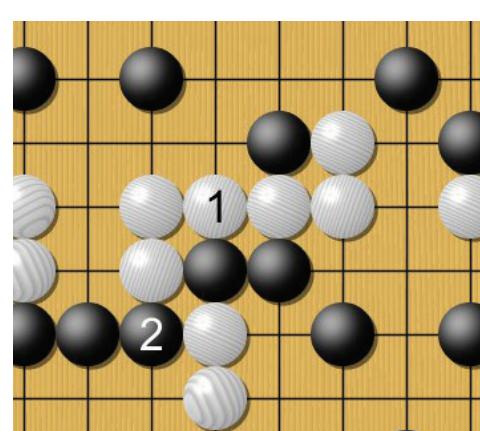
поскольку противник не может сыграть так чтобы разделить их...



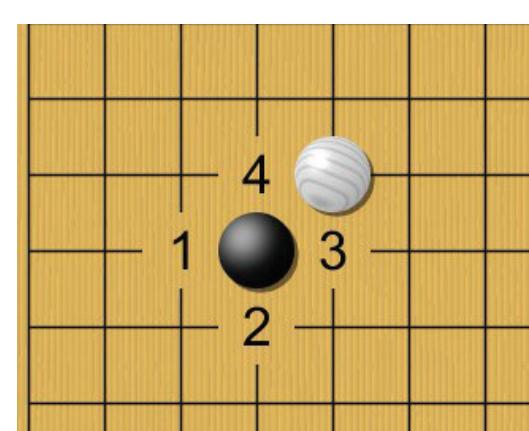
на этом примере камни представлены в виде изолированных групп. Но...



в случаях когда ход угрожает двум позициям одновременно...

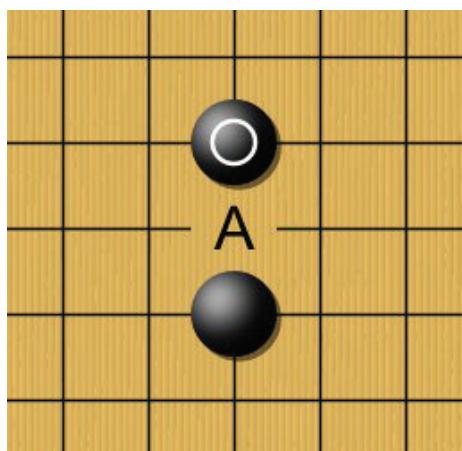


соединение по диагонали может быть разрезано. Выбор между равноценной стоимостью хода называется миаи.

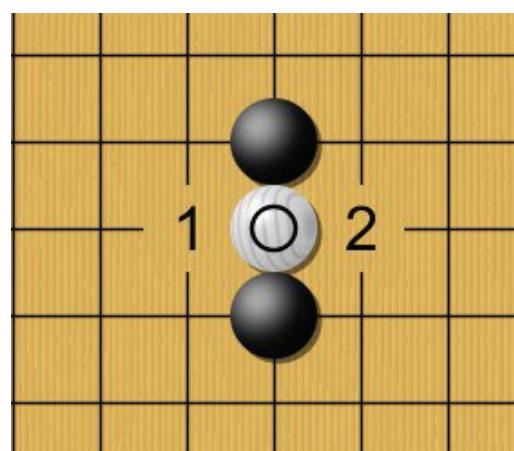


Такая атака называется **удар в плечо**.

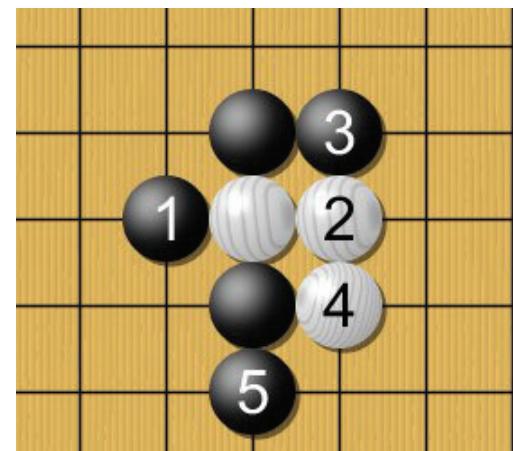
Третья позиция - это **прыжок через одну клетку**. Это распространение от камня которое оставляет между ними пустое поле. В отличие от первых двух позиций, которые представляли либо не разрушаемые либо практически не разрушающие соединения, это и следующие соединения могут быть разъединены или “**разрезаны**” и действительно подобные позиции частенько атакуются во время игры. Такие схватки либо начинаются сразу после отскока от камня, либо откладываются до поры до времени и атака проводится когда мы меньше всего это ожидаем.



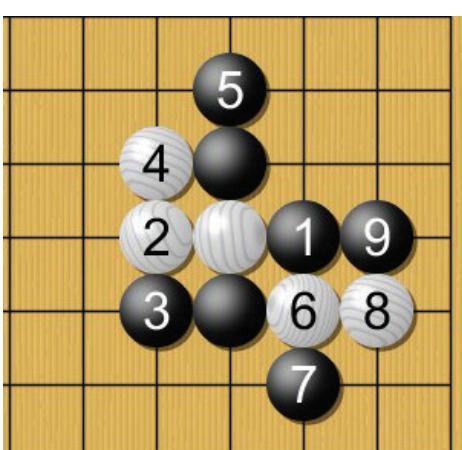
Прыжок через один пункт кажется весьма надёжным с учётом, что разрезание возможно только в пункте А...



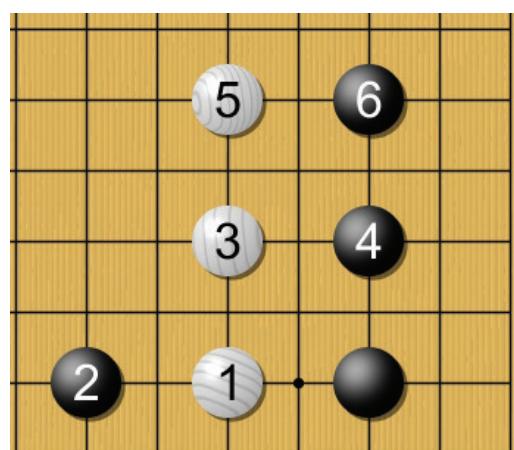
но поскольку места для манёвра здесь немного мы обычно избегаем играть туда с самого начала...



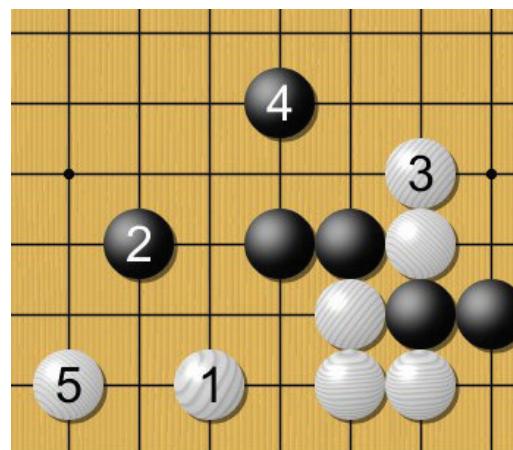
потому что большинство вариантов приводят к печальным последствиям, как на этой картинке...



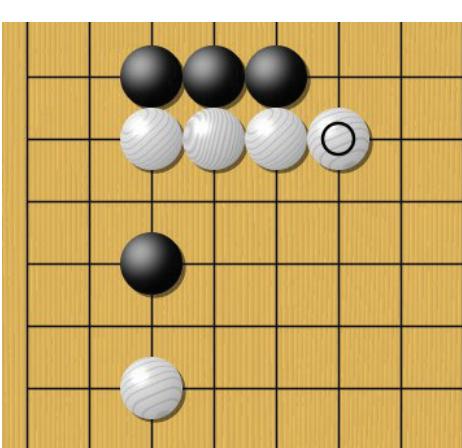
а вот еще вариант попытки разреза, без наличия камней на которые можно опереться.



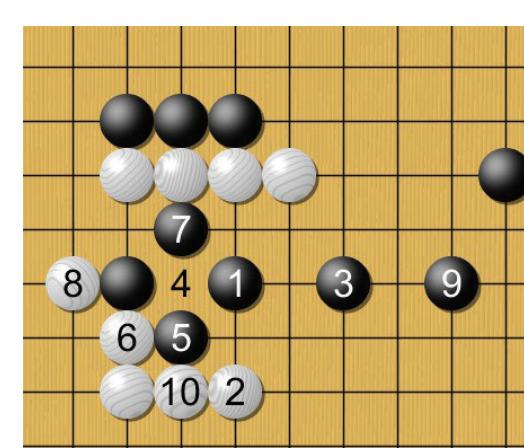
Обычно оба игрока могут применять этот приём при взаимной борьбе...



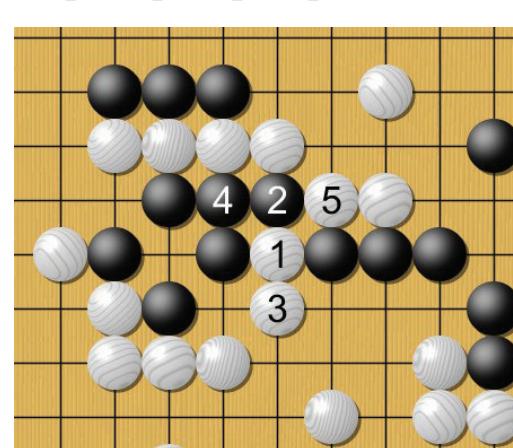
Прыжок через пункт можно использовать много раз для более быстрого распространения.



Прыжок через пункт может даже спасти группу попавшую в сложную ситуацию...

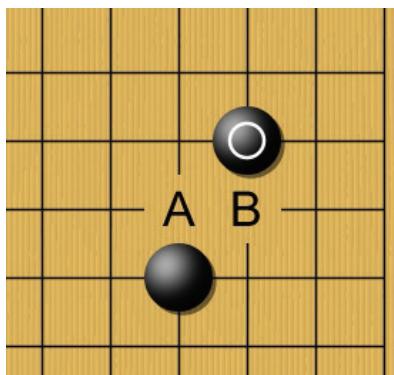


Чёрный камень в беде и должен выбегать. Поэтому, прыжок через пункт практически идеален...

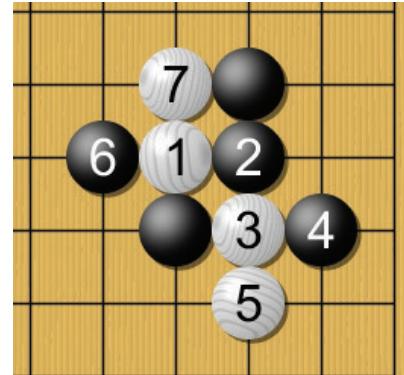


но необходимо помнить, что позже через этот пункт может пройти разрезание когда позиция изменится.

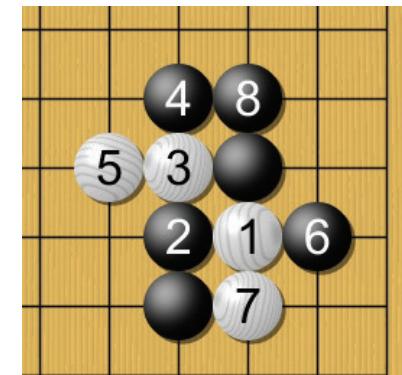
В четвертых это “**малый ход конём**” - ход аналогичный ходу коня в шахматах. Это ход соответствует прыжку на один пункт, но камень ставится по диагонали. В отличии от простого прыжка через пункт, малый ход конём имеет два слабых пункта в которых возможно разрезание. Считается что один из них более пригоден для защиты, в то время как другой ведёт к ожесточённой борьбе, по сему нам надо быть очень аккуратными в выборе времени и места разрезания.



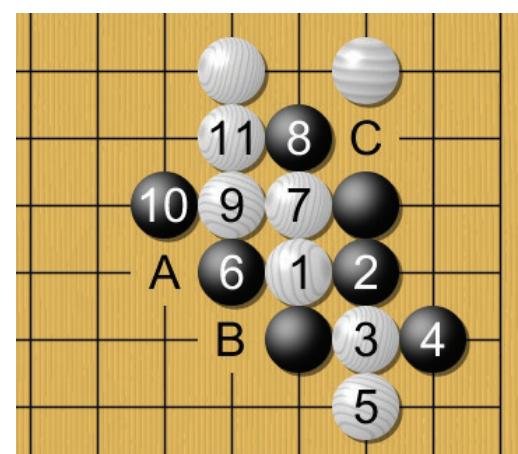
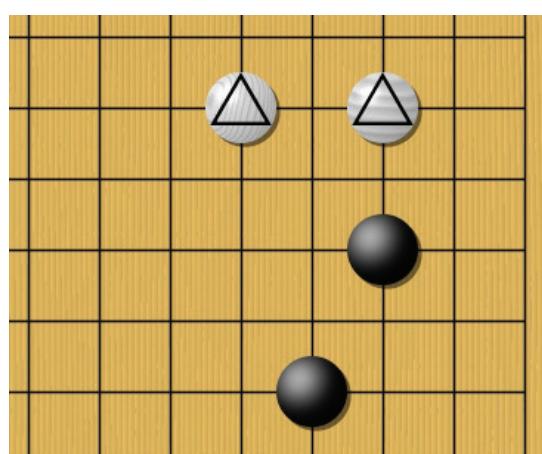
Малый ход конём имеет два пункта разрезания в **A** и **B**.



Результат каждого разрезания сильно отличаются. Вот например разрезание в пункте **A**...

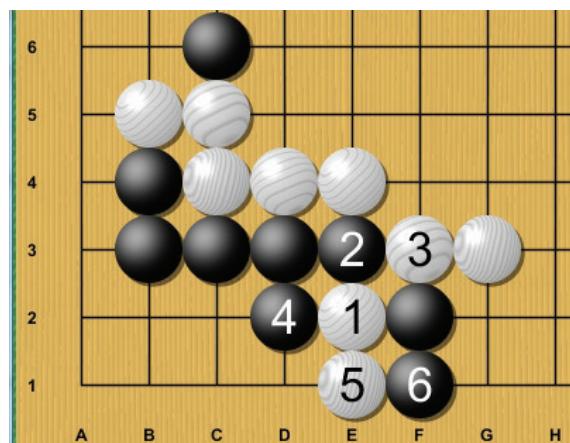
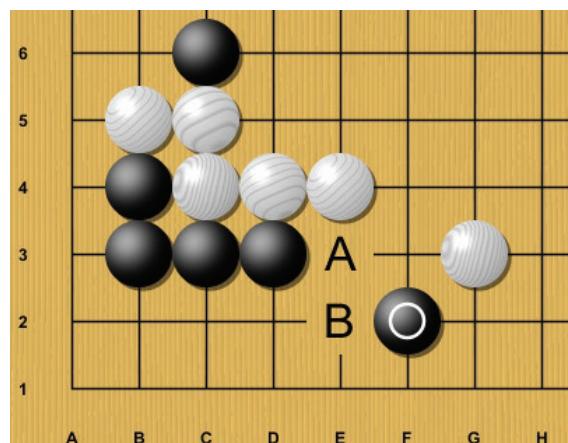


а вот разрезание в пункте **B**. Какой пункт предпочтеть зависит от окружающих камней.



Левая картинка: Предшествующий результат не очень хорош для Белых, поэтому пункт разрезания нужно выбирать исходя из камней окружения. Эти два помеченных камня меняют картину радикально...

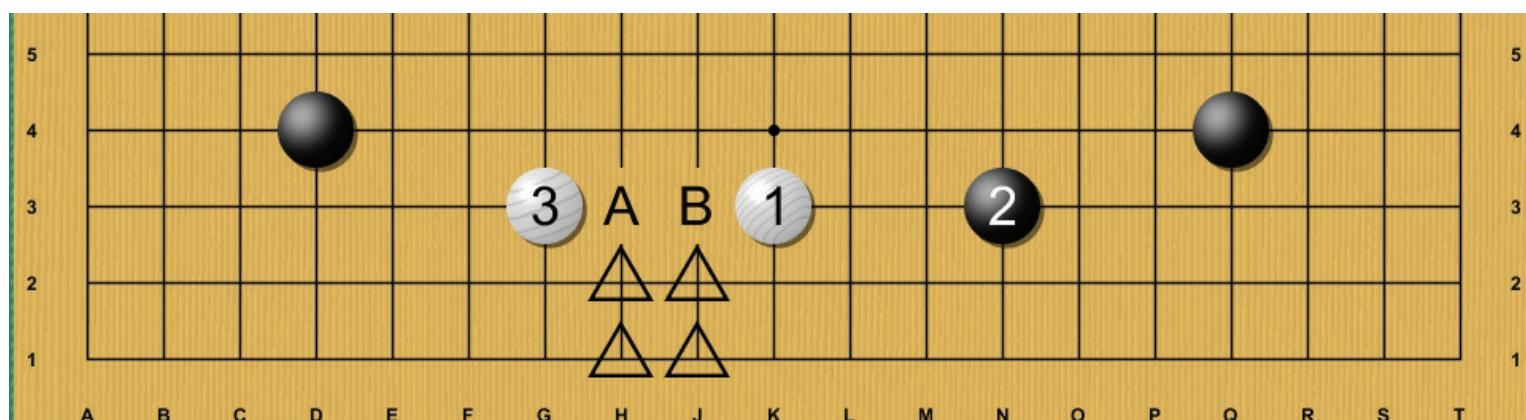
Правая картинка: После разрезания Белые соединяются и Черным необходимо защищать сразу три пункта разрезания в **A**, **B** и **C** следующим ходом. Что в принципе не возможно и Белые весьма довольны результатом.



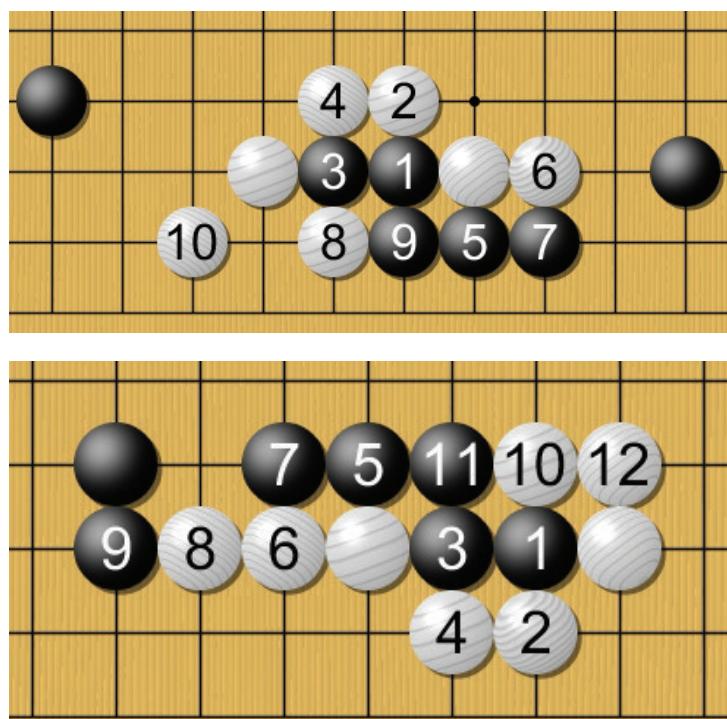
Левая картинка: Однако есть множество позиций когда малый ход конём невозможно разрезать, особенно это видно на краю доски. Здесь Чёрные сыграли малый ход конём. Если Белые сыграют в **A**, Чёрные с лёгкостью блокируют в **B**...

Правая картинка: Если Белые попробуют сыграть в другой пункт, то это также не принесёт плодов. Белые камни мертвы в отличие от Чёрных. Позднее мы рассмотрим подробнее как мы можем определить где и когда нам необходимо резать камни соперника.

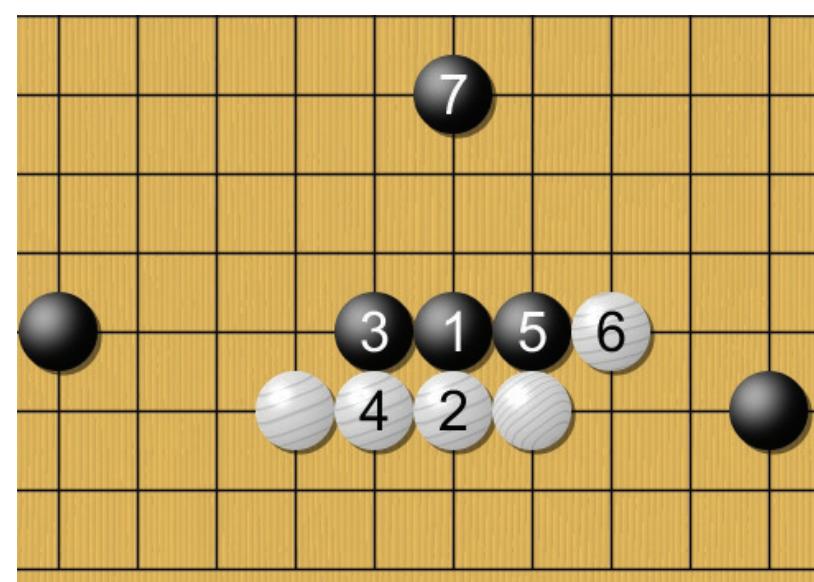
Пятая позиция это прыжок через два пункта т.е. между камнями оставляется два пропуска. Прежде всего этот ход необходим для создания пространства для постройки формы с двумя глазами или иначе **создание базы**, но так же частенько используется и в других ситуациях, например когда мы хотим распространиться в сторону центра быстрее чем прыжком через один пункт, но по прежнему сохраняя относительную безопасность продвижения. Конечно подобный прыжок легче разрезать чем прыжок на один пункт, но за скорость распространения необходимо платить. Даже если камень отрезали, мы сможем получить определённые выгоды защищая это соединение.



Это типичный вариант прыжка через два пункта. Белый играет в **пункт 1** стремясь не дать Черному занять всю сторону где иначе превосходство Черных будет чрезмерным. Чёрный пытается отстоять максимально возможную территорию с минимальным риском отвечаю в **пункт 2**, на что Белые отпрыгивают также на два пункта пытаясь занять территорию для создания формы с двумя глазами в пространстве отмеченными треугольниками (что собственно и называется созданием базы). При этом обратите внимание что у Белых два очевидных пункта где можно провести разрезание в **A** и в **B** а игра находится в самом начале, но у Чёрного недостаточно камней в этой области для проведения немедленной атаки. Мы обязательно посмотрим детали и как они должны работать в главе про атаку и защиту, но вернёмся к нашему примеру...

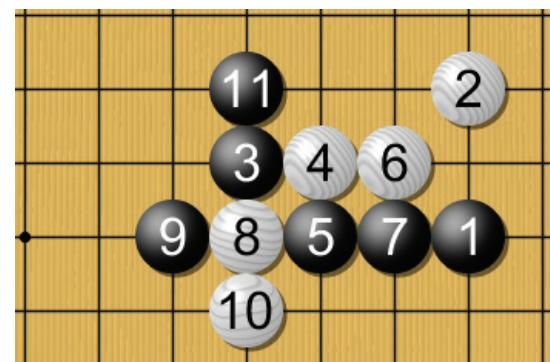
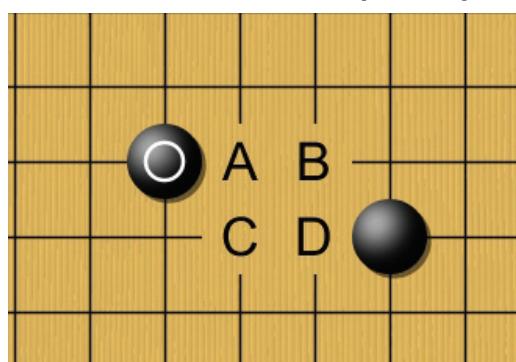


Действительно если Чёрный попытается что то вроде этого продолжения, то результат скорее всего нельзя будет назвать хорошим. Белая атака с сверху, и Белый получет и стенку направленную в центр и немного территории, а если снизу то результат тоже вполне удовлетворителен...



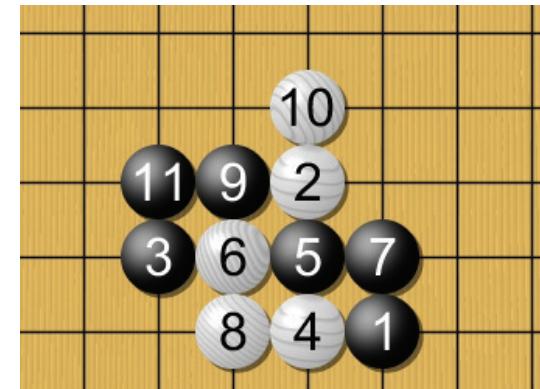
Поэтому Чёрные в этом случае либо оставляют его в покое до более благоприятных времён, где можно будет провести более результативную операцию от камней которые будут работать на атакующего или нападать немедленно ходом ударом в плечо чтобы прижать Белых к краю доски. При этом Чёрные так же выпрыгивают на два пункта чтобы быстрее распространится на середину.

Шестая позиция это “большой ход конём”, которая аналогичен “малому ходу конём”, но добавляет еще один пункт свободного пространства между камнями. Из всех типов соединения это наиболее слабый и содержит наибольшее количество пунктов которые могут быть атакованы. Тем не менее такое соединение вполне допустимо особенно по распространению на стороне или как связующее звено между двумя группами камней. Наш противник как правило не может сразу разрезать данную форму, но мы всегда должны помнить о слабости данного соединения, которую могут использовать в дальнейшем ходе игры при изменении обстановки на доске.



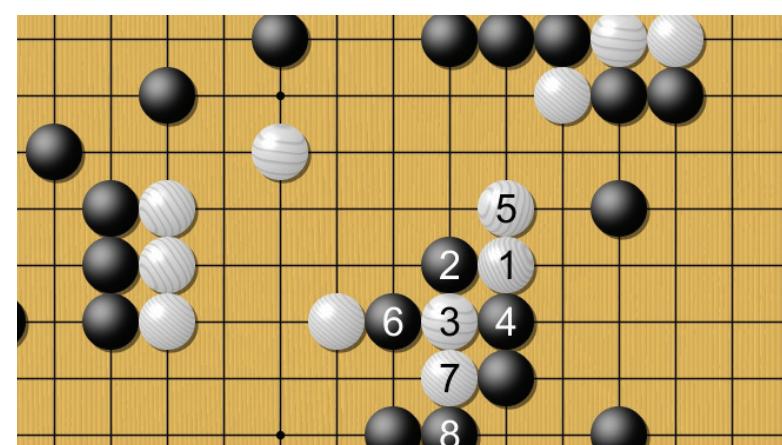
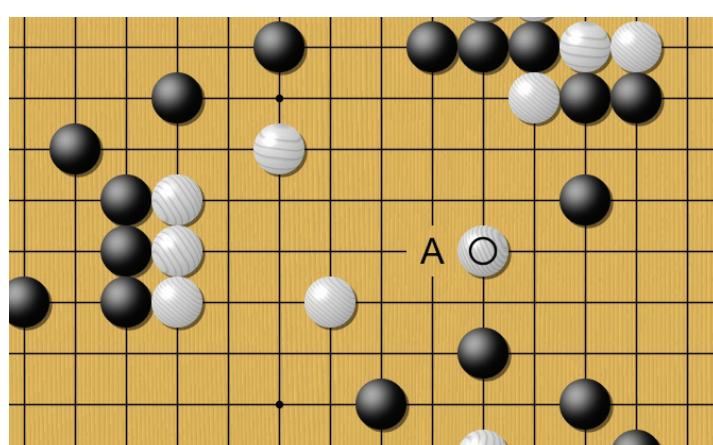
Левая картинка: Большой ход конём имеет 4 пункта разрезания, в зависимости от окружающих камней

Правая картинка: Соединение почти всегда может быть разорвано или как минимум будет на-личествовать пункт где противник будет атаковать (в данном случае это пункт А)...



Левая картинка: или в зависимости от ситуации и возможных вариантов, мы возможно захотим избежать такова развитий событий (разрез в пункте В)

Правая картинка: и в принципе здесь возможно много вариантов поскольку у Белых опорный камень может находиться где угодно.



Левая картинка: Итого, использования большого хода конём может привести к рискам.

Например использование менее жадюжного хода вроде малого хода конём в пункт А для Белых в этом примере может быть гораздо безопаснее...

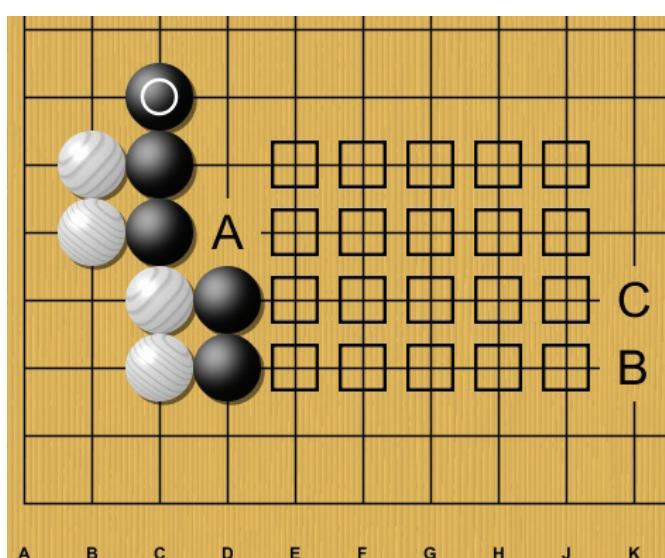
Правая картинка: Но если мы настаиваем на большом ходе конём, мы ничего не сможем сделать с атакой Чёрных в пункте разрезания и внезапно мы можем оказаться в состоянии где выживание нашей группы встанет под вопросом.

► Соотношение между группами камней

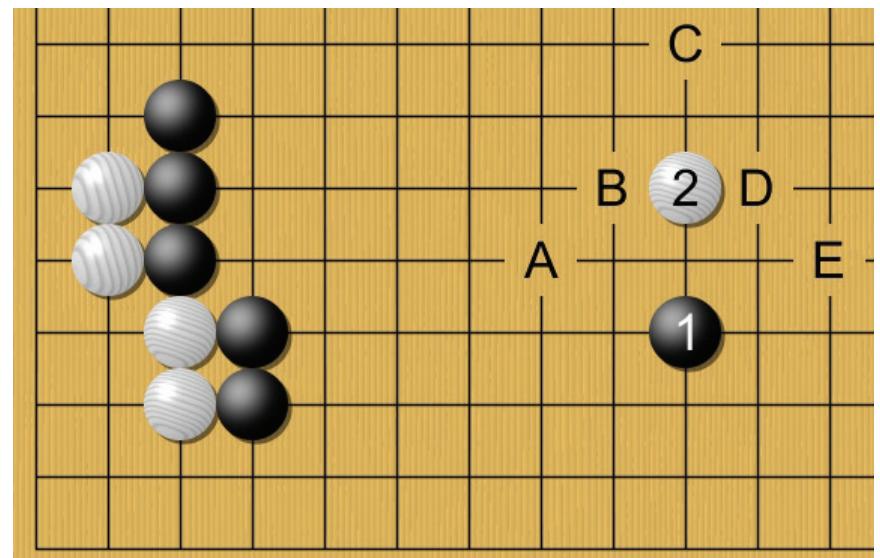
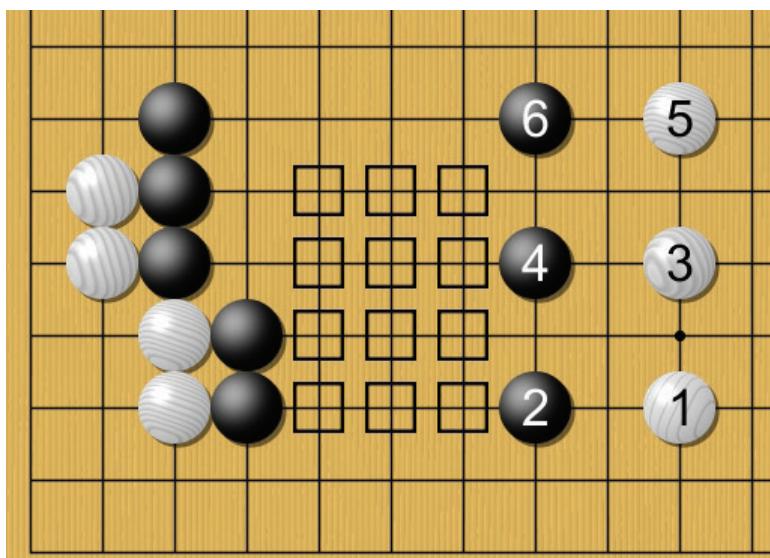
Установив основные формы соотношений и взаимосвязей между одиночными камнями, мы можем теперь применить этот же подход к формам из нескольких камней. Каждая из этих форм имеет как сильные так и слабые стороны и выбор зависит не только от конкретной позиции в этом месте доски, но должен учитывать общую обстановку и цели которые мы или наш соперник преследуем на данном этапе. Давайте начнём с очевидной формы: “Стена”

Первое что приходит на ум при слове “стена”, это множество камней соединенных вместе по одной линии. Да, действительно, так получается идеальная форма с точки зрения надёжности и силы, одна маленькая проблемка, её сооружение будет крайне медленно, поэтому в реальной игре, стена скорее всего будет иметь уязвимости и разрывы, чем несомненно будет пользоваться наш соперник, однако при должной осмотрительности такие угрозы могут быть ликвидированы. Дилемма выбора между идеальной медленной стенкой в противовес быстро сооружаемой стенке с изъянами крайне важна, и к данному вопросу я дополнительно вернусь далее в тексте, а сейчас необходимо понять что в игре нам придётся соблюдать правильный баланс между скоростью и надёжностью. Для этого давайте познакомимся с концепцией “**влияния**”.

Мы уже видели, что территория это пункты доски окруженные нашими камнями, таким образом, что соперник вряд ли сможет там выжить своей группой. Как правило, территорию легко определить на доске, в то время как влияние вещь гораздо менее очевидная. **Влияние это потенциальная территория которая может быть захвачена с опорой на наши камни и формы.** Чем более прочны и широки данные формы, тем больше потенциал. Обычно для получения влияния приходится жертвовать территорией и именно поэтому очень сложно оценить насколько это было оправдано, поскольку в идеале, влияние это не только захваченная территория, но также и блокировка распространения соперника.



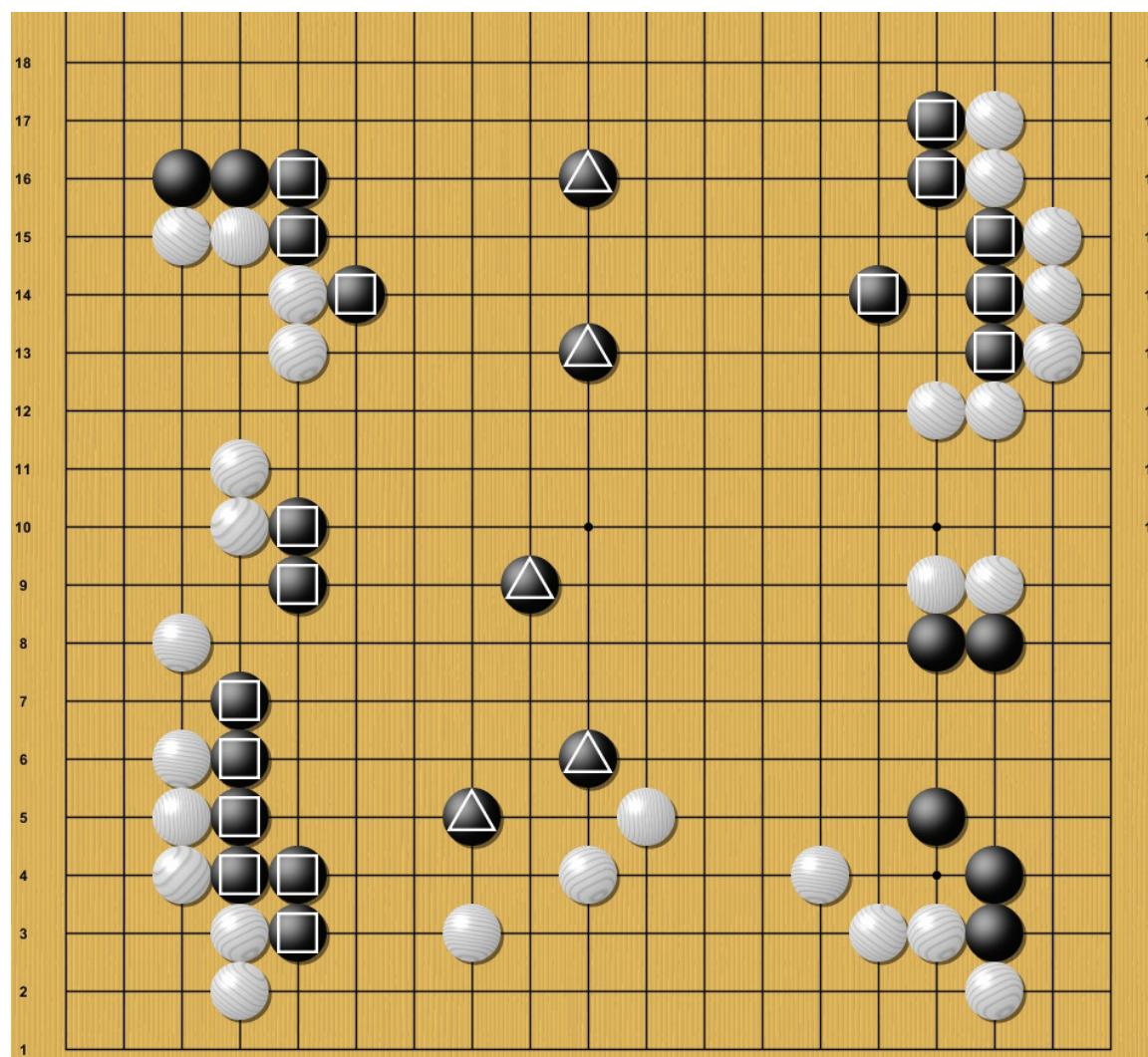
На этом примере мы видим стенку с пунктом разрезания в А. Стенка оказывает влияние не только в сторону постройки (в данном случае вверх), сколько в сторону пустой стороны к которой обращена (в данном случае на право). Мы можем прикинуть, что стенка примерно влияет на столько пунктов сколько камней в ней находится (здесь, на пять пунктов, отмеченных квадратами). Очевидно что ключевой пункт для Черных находится около пунктов **В** или **С** и если им удастся сыграть туда то они получат форму в которую Белым будет крайне затруднительно вторгнуться или хотя бы уменьшить территорию Чёрных. Собственно поскольку сейчас ход Белых, то они вторгаются в эти ключевые пункты, выбирая **В** или **С** в зависимости от других камней на доске, в результате чего Чёрные не только теряют территорию в углу, но и значительно потеряют влияние на стороне...



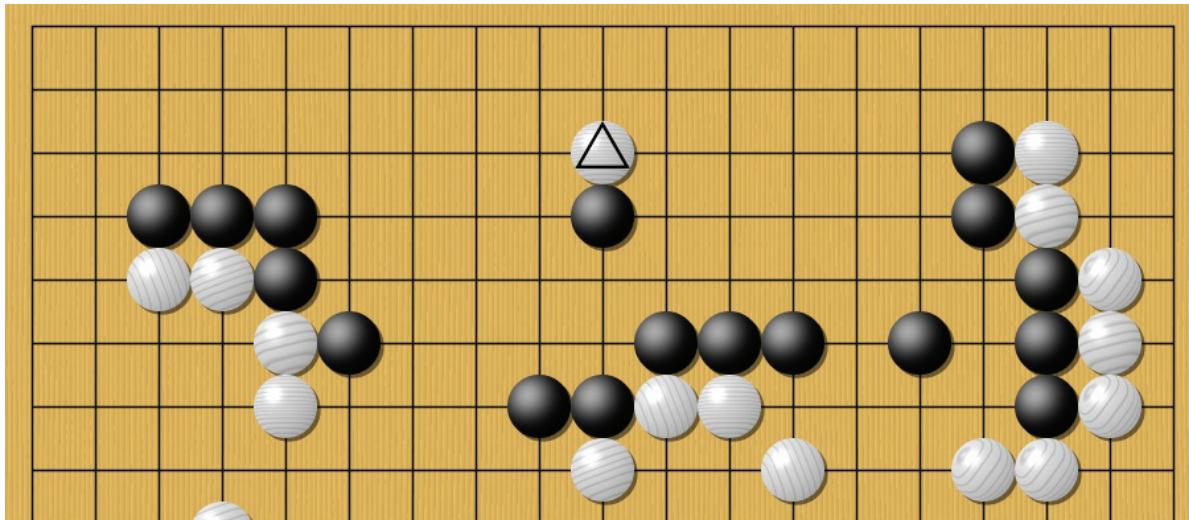
Левая картинка: Вот возможная позиция с благоприятным исходом. Белые уменьшают влияние Чёрных и их возможные очки территории да ещё получают свою собственную стенку.

Правая картинка: Если же Белые игнорируют это ход, то Чёрные будут обязательно играть в этом месте. Теперь Белые вынуждены пытаться уменьшить территорию соперника и в зависимости от ситуации на остальной доске у Чёрных как минимум пять пунктов которые позволяют атаковать вторгнувшийся камень.

Мы обязаны всегда отслеживать подобные ситуации и ни в коем случае не игнорировать подобные ходы, поскольку иначе соперник получив слишком значительное влияние сможет полностью его реализовать в территории в то время как мы не сможем получить достаточную компенсацию. На пример:

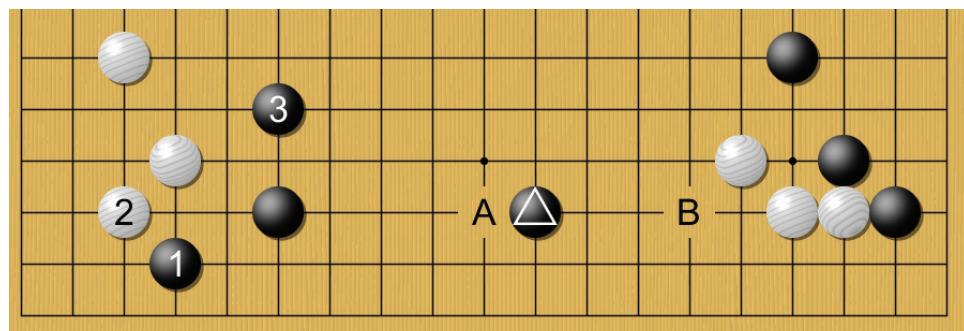


Это практически идеальный сценарий для Чёрных. Отдав угол и сторону в обмен на три стены (отмечены треугольниками). В сочетании с пятью камнями отмеченными треугольниками, они создают более чем достаточную территорию оправдывающие данный обмен. Однако если бы белые сумели сыграть в эти пункты, то Чёрные были бы полностью уничтожены. Поэтому необходимо помнить что обмен территории на влияние весьма рискованная стратегия.

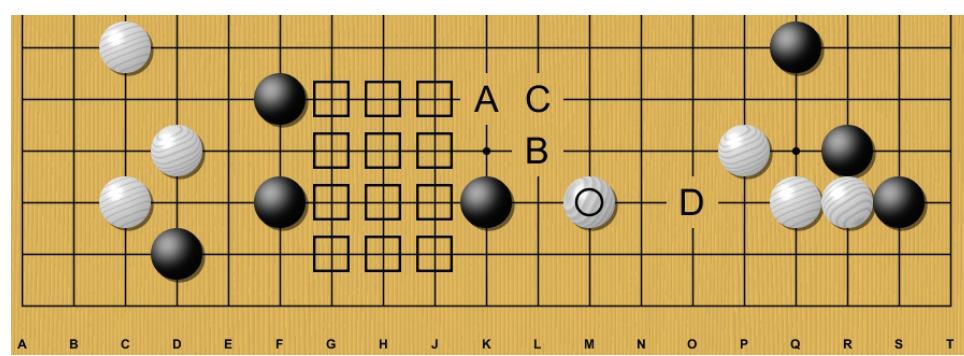


Очевидно, что Белые попытаются уменьшить территорию Чёрных, но по ходу игры сделать это будет всё более и более сложно. Ходы подобные отмеченному камню Белых не работают только если Чёрные откровенно не ошибутся. Одиночный камень в гуще камней соперника как правило не работает.

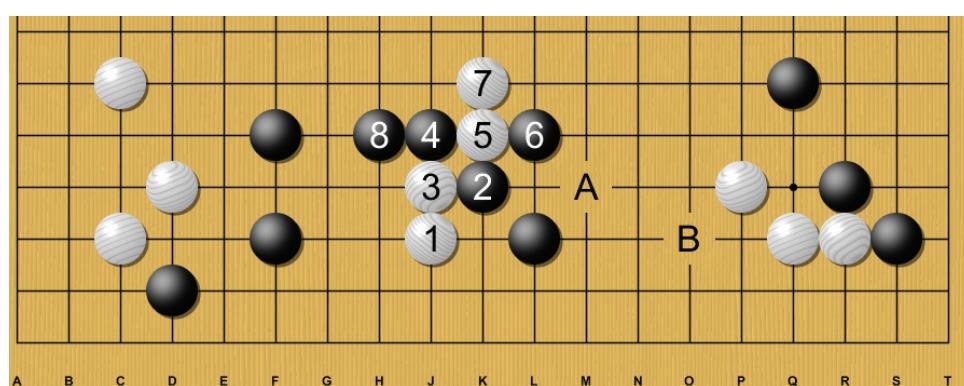
Бывает что мы считаем что большая стенка лишь половина дела в захвате территории и что влияние необходимо оберегать и вообще как можно быстрее превратить в территорию, поэтому мы начинаем играть слишком близко к своим камням или тратим ходы на защиту нашего влияния, **но это в корне ошибочный подход при использовании концепции влияния**. Это достаточно сложно осознать и еще тяжелее начать применять, но влияние и стены это не то что нам нужно защищать. Они сами по себе есть наш захват и распространение, атака нашего противника или приманка. Конечно это достаточно продвинутая идея, и мы ещё вернёмся к ней дальше в тексте, а сейчас пример:



Чёрные играют в **1** и **3** создавая небольшую стенку, но вполне достаточную чтобы начать работать с отмеченным Чёрным камнем. Если бы этот камень стоял в пункте **A**, это было бы более надёжно, но не работало бы достаточно эффективно с нашей стенкой. А теперь открывается прекрасная возможность заманить Белых и создать угрозу в пункте **B**.

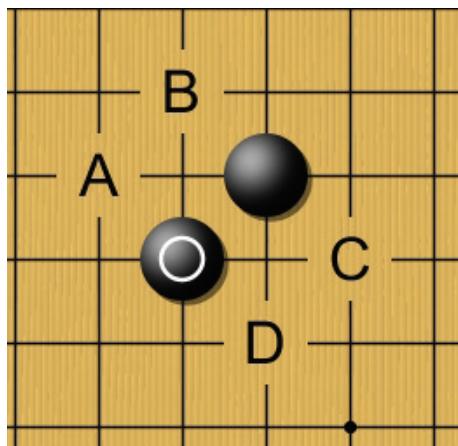


Вот так бы выглядела позиция если бы Чёрный камень стоял в пункте **A**. Белые немедленно распространились от своей группы и теперь у Чёрных выбор играть в пункты **A**, **B**, или **C** что есть весьма ограниченный выбор. Разрезание в пункте **D** по прежнему возможно, но гораздо менее опасное и сложно исполнимое.



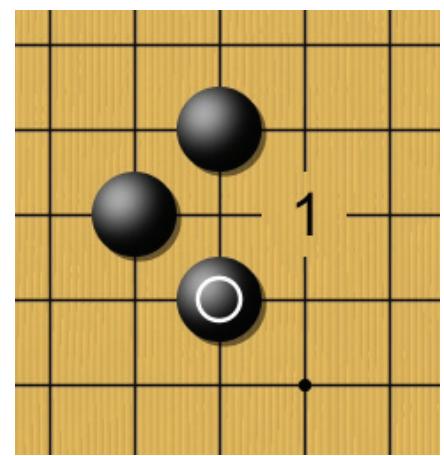
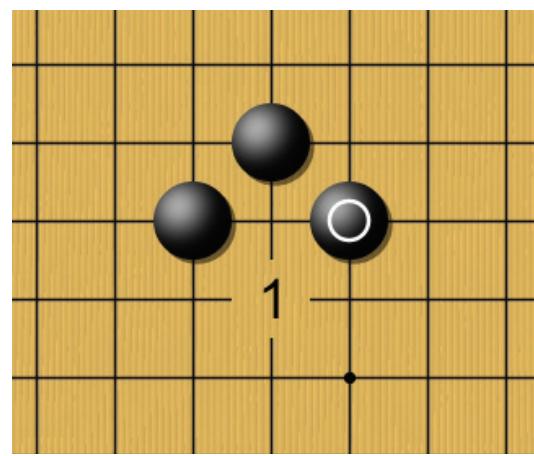
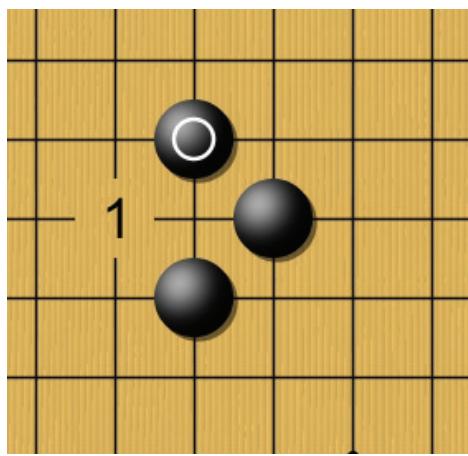
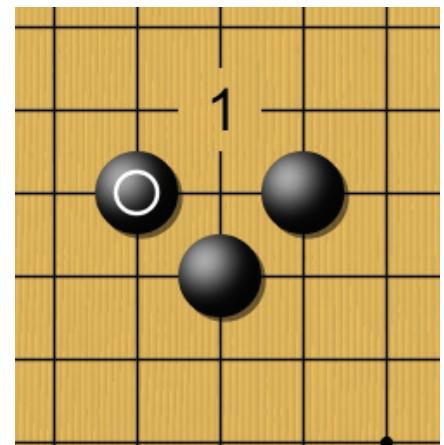
А вот реальная партия. Белое вторжение закончилось разрезанием двух белых групп. Чёрная стенка достаточно сильна для поддержки агрессивной атаки и даже если Белые играют в **A**, угроза атаки на пункт **B** создает реальную угрозу разделения всех трёх Белых групп.

Но почему игра в пункт **A** на предыдущей диаграмме это хороший ход?
Ответ даёт следующая форма: **Пасть тигра**.

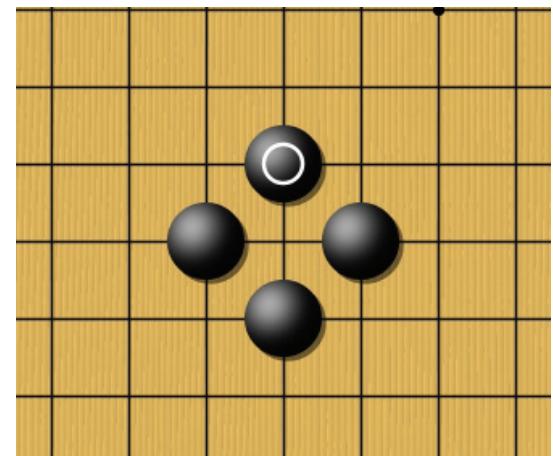
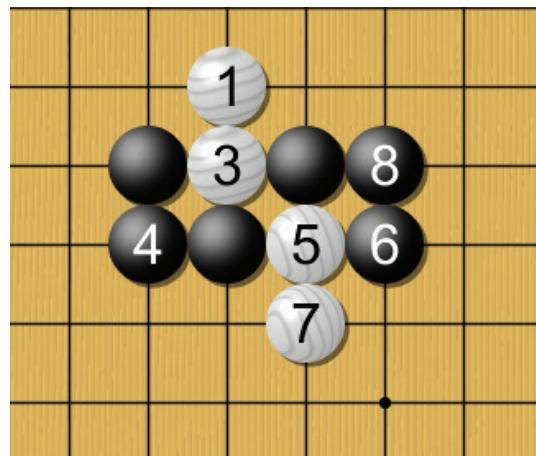
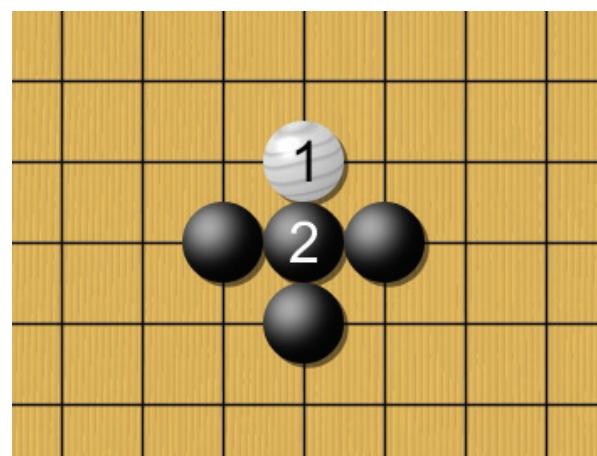


Левая картинка: Пасть тигра это форма образованная двумя соединенными камнями с добавлением ещё одного диагонального соединения в любом из пунктов **A, B, C или D**.

На следующих четырёх картинках мы можем видеть результат где слабый пункт данной формы обозначен единицей. Игра в данный пункт называется заглянуть в **пасть тигра**.



Согласно поговорке “лучший ход соперника это ваш лучший ход” и это полностью относится к данной форме. Конечно мы не будем ставить данную форму где ни попадя. Форма должна применяться по ситуации и образовываться из логики ходов обоих соперников и поэтому слабый пункт в форме является определяющим в решении применять данную форму или нет.

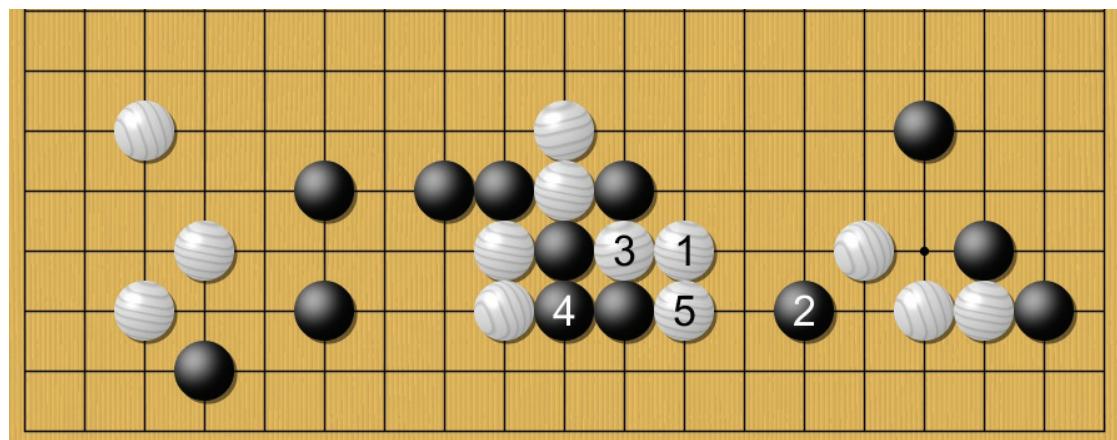


Левая картинка: Когда Белые играют в слабый пункт , Чёрные практически всегда должны отвечать соединением своих камней. Такой форссирующий ход практически всегда хорош за Белых, и его обязательно стоит учитывать в расчётах за Чёрных.

Центральная картинка: Если Чёрные игнорируют угрозу и играют ход **2** где либо ещё, собственно вот что может получится, Чёрные получают две разрезанные группы. Учитывая что практически всегда эта форма находится среди камней соперника, это означает что одна из них обречена.

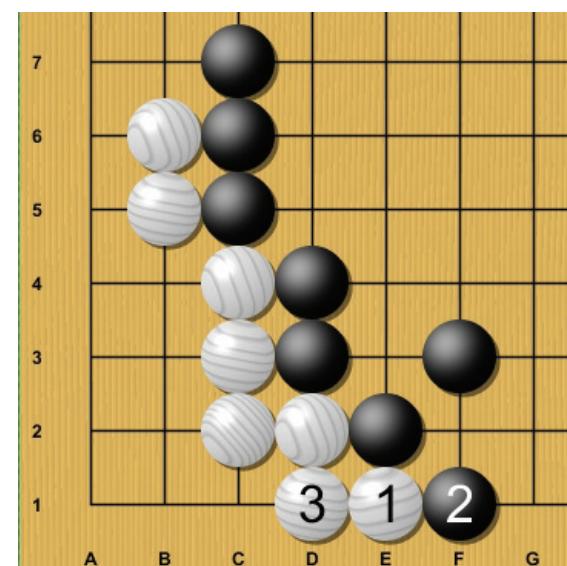
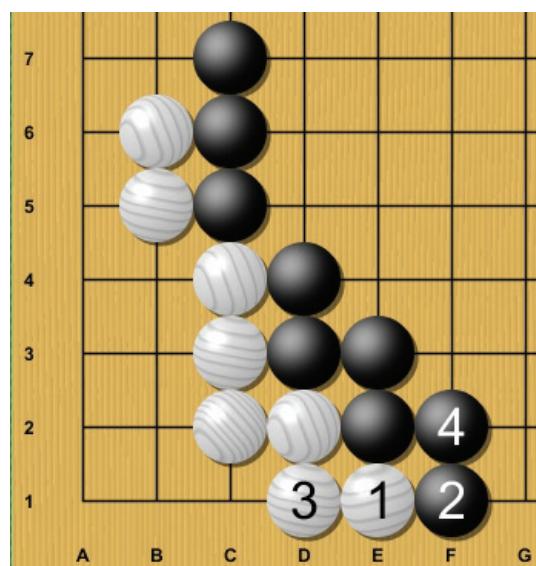
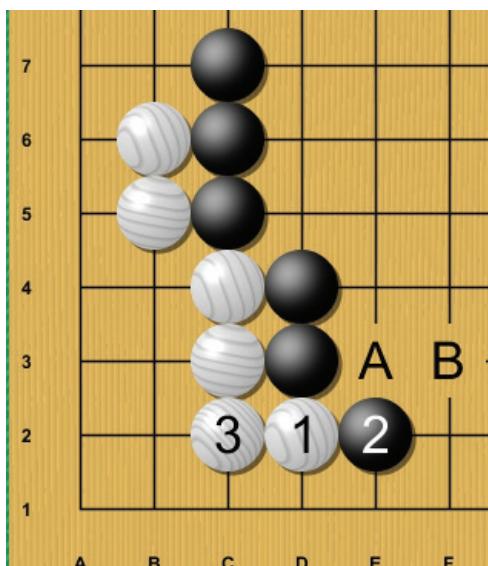
Правая картинка: Если Чёрные решают сыграть в слабый пункт самостоятельно , тогда образуется форма “**бриллиант**”. Ещё раз, мы не ставим эту форму ради неё самой в любом месте доски, но если это вытекает из логики развития ходов, то она может быть крайне полезной.

Давайте предположим, что в прошлом примере Белые заглянули в пасть тигра а Чёрные проигнорировали эту угрозу.



Если Чёрные играют ход **2** где угодно, пусть даже и поблизости, белые могут сразу же реализовать свою угрозу и сурово наказать Чёрных. **Ходы 4 и 5** уже необратимы и три Чёрных камня отрезаны и обречены.

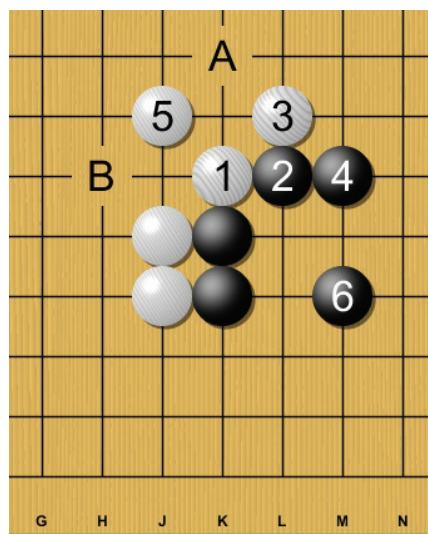
Итак, обычно мы применяем пасть тигра где есть возможность безопасно соединить наши камни при этом по возможности играя широко и перекрывая слабые пункты этой формы. Как правило для этого лучше всего подходит угол доски где у соперника меньше шансов на соединение с камнями атакующих слабый пункт формы.



Левая картинка: Мы видели эту ситуацию раньше. Теперь Белые играют по диагонали от Чёрного камня в пункт **1** (это называется ханэ). Чёрные блокируют и Белые соединяются. Теперь у Чёрных две альтернативы: **A** или **B**.

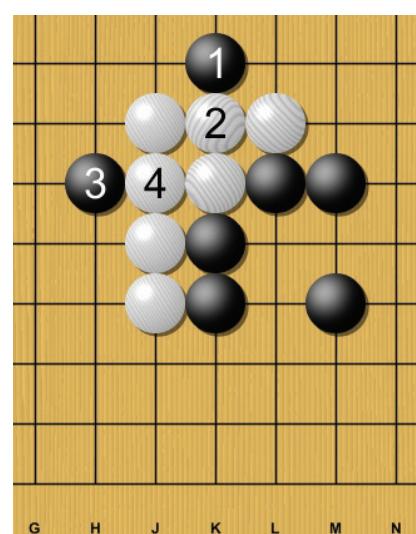
Центральная картинка: Прочное соединение в **A** в результате даёт безопасность Чёрным, но требует ещё два хода для создания прочной формы и инициатива остаётся на стороне Белых.

Правая картинка: Но если Чёрные отыграют пасть тигра в **B**, теперь блокировка белых осуществляется постройкой ещё одной пасти. Теперь следующий ход за Чёрными. Звучит конечно банально, но инициатива вообще то крайне важная штука.

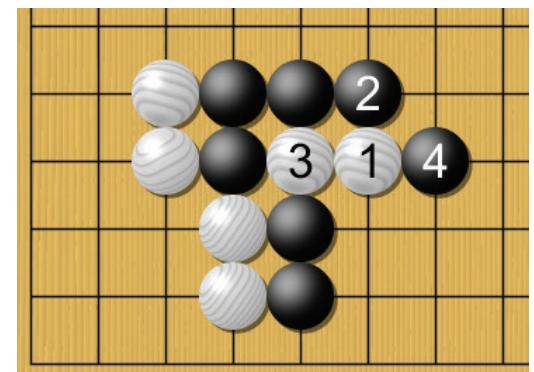
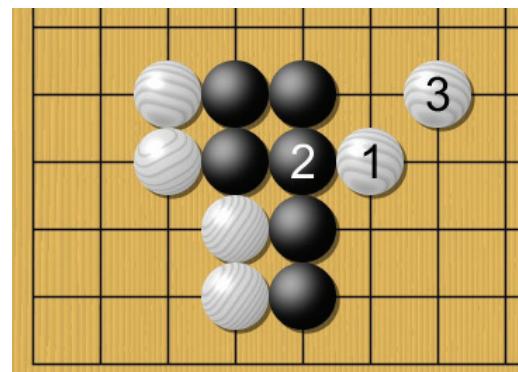
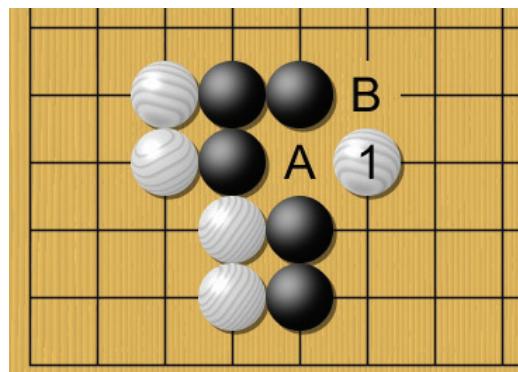


Обращенная к центру пасть тигра менее надёжна, потому что даёт большие шансов развитие Чёрным. Здесь Белые сыграли **двойное хане** в пункты **1** и **3** и построили двойную тигриную пасть пунктом **5**, оставляя слабости в пунктах **A** и **B**. С уверенностью можно предположить что Чёрные в итоге сыграют в эти пункты и разрушат форму Белых.

В отличии от примера в углу, эти Чёрные камни обращены в центр доски и зависимости от ситуации в целом могут соединиться с другими Чёрными камнями.



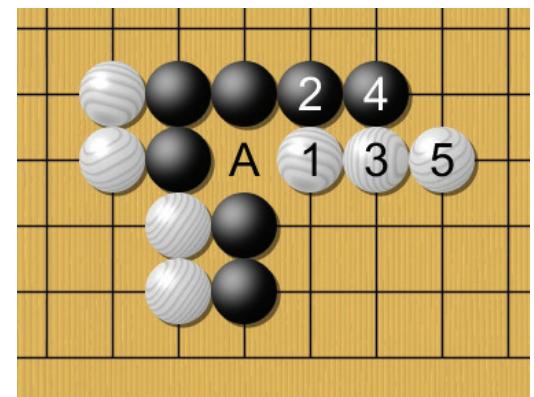
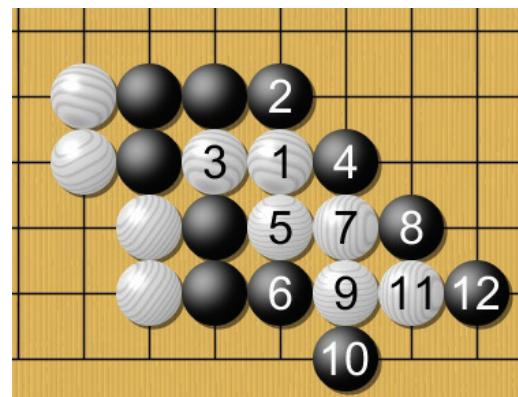
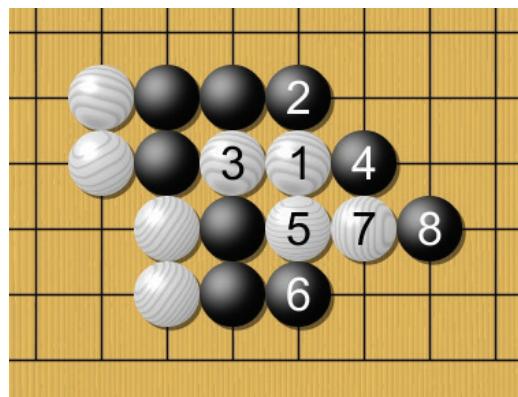
Соединение камней в виде тигриной пасти отнюдь не единственный способ защиты. Например мы можем добавить камень к одной из челюстей образующих пасть тигра для защиты нашего слабого пункта и получить форму **лестница**. Собственно лестница это скорее не конкретная форма, а скорее ловушка из которой камни соперника не могут выбежать после серии последовательных атари, если только на их пути нет камня собственного цвета (так называемого **ломтика лестницы**). Давайте рассмотрим это на картинке, в качестве пояснения:



Левая картинка: Белые угрожают отрезать камень Чёрных. **Ответ в А** это стандартное решение, но Чёрные могут также сыграть в **В** и создать тем самым лестницу если Белые все таки разрежут в пункте **A**.

Центральная картинка: Вот что будет если Чёрные просто соединяются. Теперь форма Чёрных это груда камней и Белые выбегают в центр или на сторону без шансов остановить данное выбегание.

Правая картинка: Теперь же если Чёрные не соединяются, а Белые разрезают, то начинает строится лестница. **Ход 4**, ставит Белых в положение атари...



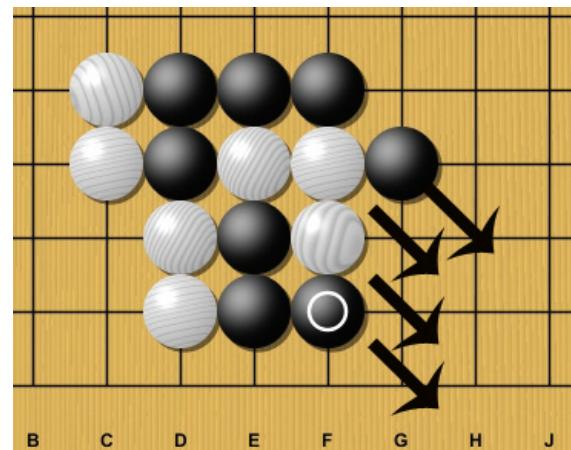
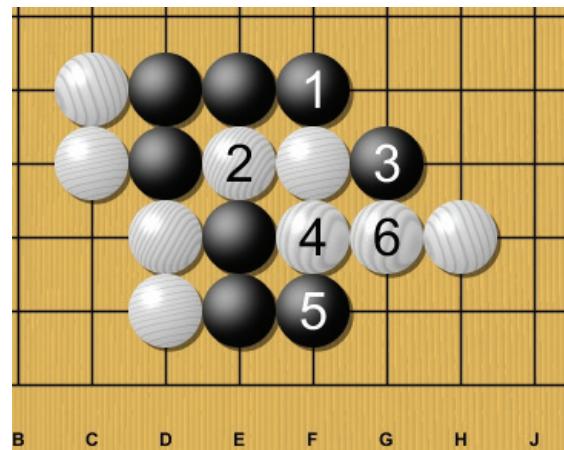
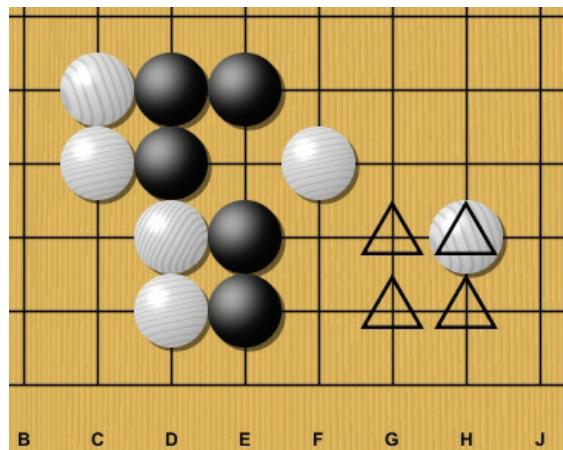
Левая картинка: Если Белые попробуют сопротивляться, то **ходы до 8** формируют ещё одну ступеньку лестницы и Белые снова под атари.

Центральная картинка: Белые могут упорствовать, но безрезультатно, к **ходу 12** Белые снова в положении атари и выбраться из лестницы у них не получится.

Правая картинка: Итак, Белые вынуждены бежать. Очевидно что Чёрным необходимо соединиться **ходом 6** в пункте **A**, но теперь форма гораздо эффективнее чем если бы мы соединились сразу а Белые вынуждены бороться за выживание.

Таким образом лестница образуется каждый раз когда череда последовательных атари не даёт возможности группе камней избежать окружения. Крайне важно внимательно отслеживать такие случаи, поскольку если она в нашу пользу то это позволяет нам играть более рискованно, но даже если нет, то потенциальная угроза размещения камня на её пути, даст нам возможность развития собственной игры и получения преимуществ в другом месте доски. Давайте посвятим ещё две страницы этой форме и посмотрим на пример из реальной партии.

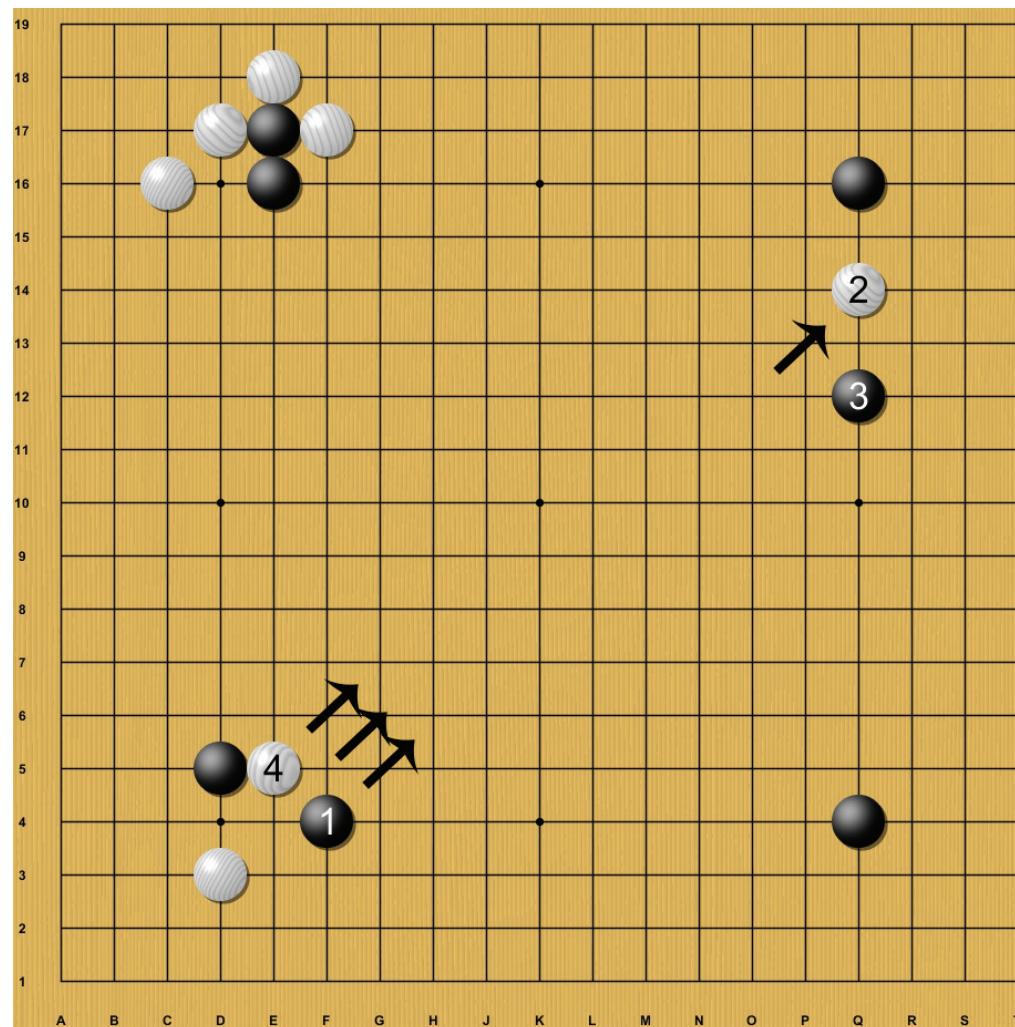
Но для начала давайте посмотрим как выглядит камень лестницу ломающий и поймём как он работает. Давайте возьмём предыдущую картинку и добавим на неё один белый камень.



Левая картинка: Любой белый камень на пути лестницы изменит результат который мы видели на прошлой картинке. Давайте выберем один из отмеченных камней.

Центральная картинка: И мы видим как лестница разрушается. Мы будем делать те же ходы, но теперь у Белых появляется дополнительное дыхание, что совершенно уничтожает лестницу.

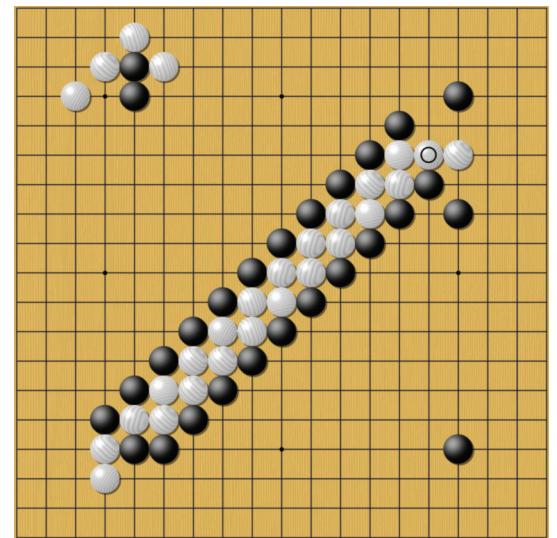
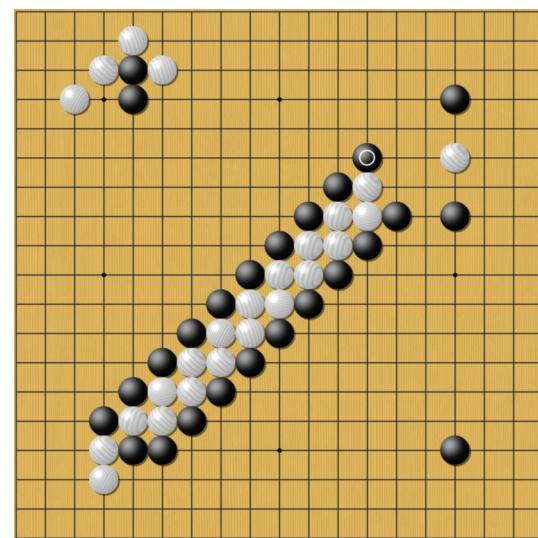
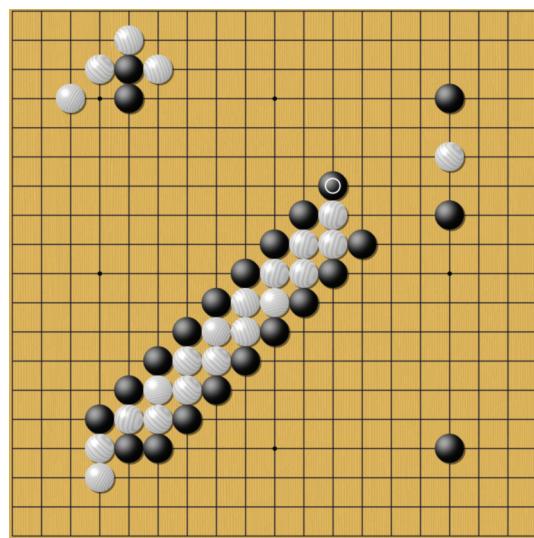
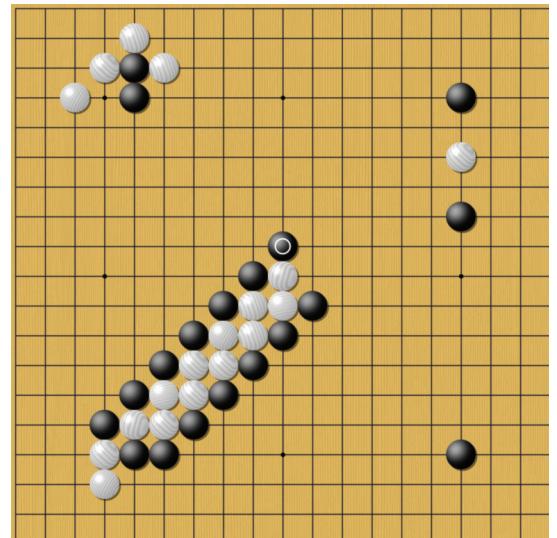
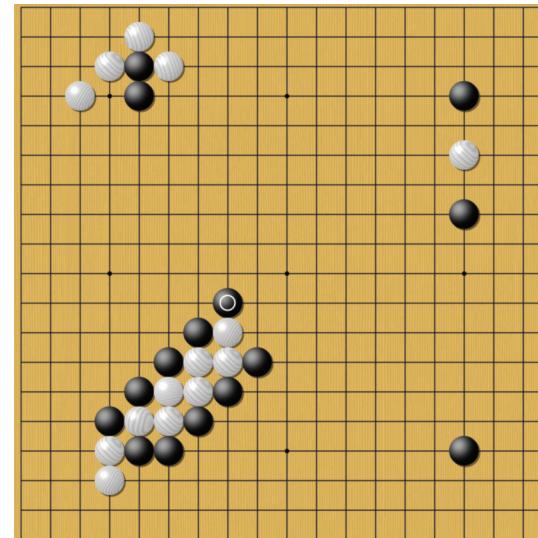
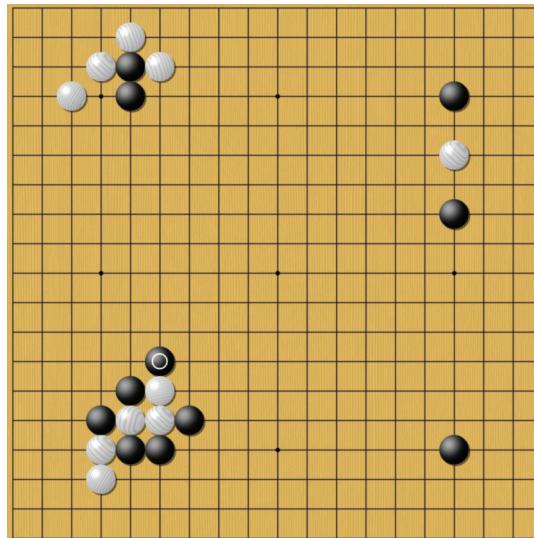
Правая картинка: Общее правило гласит: любой камень другого цвета расположенный на любой из 4 диагоналей на которых строятся ступени лестницы, будет являться ломщиком.



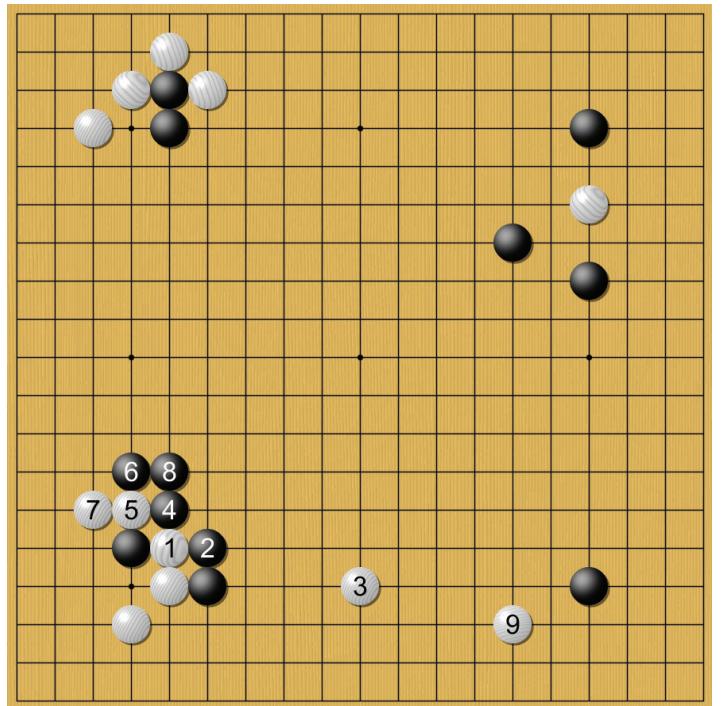
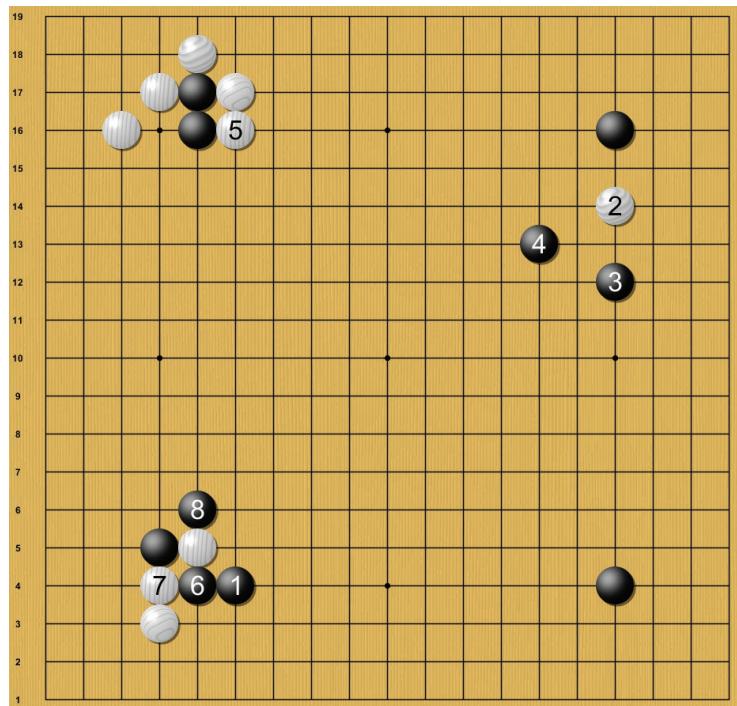
Теперь давайте посмотрим пример из реальной партии. Чёрные играют **малый ход конём** в пункт **1**, но группа Белых игнорирует этот ход и играет в другом месте (пропуск хода в локальной ситуации называется тенуки) угрожая Черным перед ответом на **ход 1**. Чёрные не отвечают на него вместо этого играя **ход 3**, не осознавая что **Белый камень в пункте 2** теперь разрушает лестницу даже находясь на другом конце доски. Белые следуя своему плану играют **ход 4**, и как мы видим если Чёрный попытается захватить этот камень , то его попытки будут разрушены камнем в **пункте 2**. Стоит отметить что в этой игре автор играл как раз за Чёрных. Конечно я знал форму лестница, но тем не менее совершил ошибку, однако в этом и состоит прелесть игры. **Каждая ошибка которую мы совершаем это шанс углубить наши знания.**

Поэтому, собственно не стоит беспокоится о глубоком понимании форм.

Сейчас наша цель узнать что эти формы в принципе существуют. Мы конечно рассмотрим их подробнее дальше в книге, но нужно помнить что только в игре применяя их мы сможем постичь все нюансы и получить опыт правильного их применения.

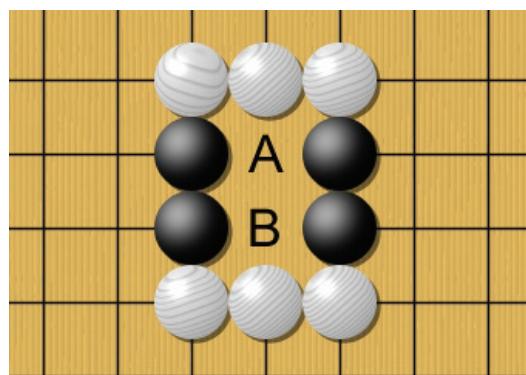


Но простого упоминания о ломщике лестницы не достаточно. Давайте взглянем почему собственно из-за этого лестница перестаёт работать. Если Чёрные проигнорируют наличие камня соперника на пути лестницы, то никогда не смогут захватить разрезающий камень и поставят все свои камни под угрозу. Белые могут сделать двойное атари и захватить большую часть атакующих камней, собственно поэтому никто и не играет лестницу которая разрушается, ну или по крайне мере не доводит её до ломщика, как в данном случае.

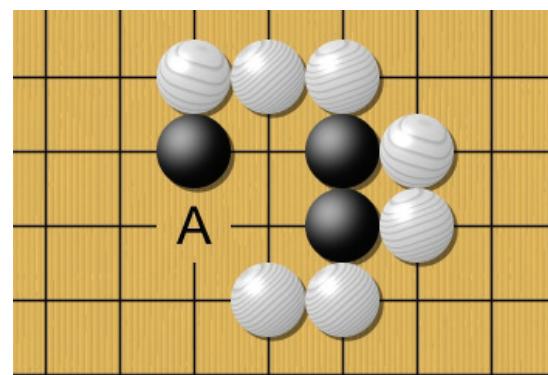


Итак, что произошло? **Левая картинка:** Это реальная партия. Чёрные атакуют белый камень, чтобы снова можно было строить лестницу, Белые играют в другом месте (**тэнуке**) защищая верхний левый угол и Чёрные устремились закончить с левым нижним углом. Я не уверен что решение Белых сыграть тэнуки было верным. **Правая картинка:** Это альтернативный вариант развития событий, который выглядит более предпочтительно для Белых и именно это делает Го столь потрясающим. Один ход может перевернуть всю игру.

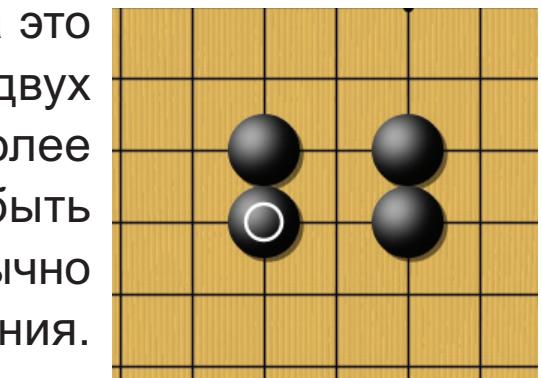
Другая важная и очень распространенная форма это соединение **Бамбук**. Бамбук образуется из двух параллельных друг другу стенок и считается наиболее стабильной формой поскольку обычно не может быть разрезана после того как её выставили на доску. Обычно такая форма предпочтительней простого соединения. Основная идея применения данной формы это добавить группе гибкости и влияния на доске. давайте посмотрим как это работает на практике:



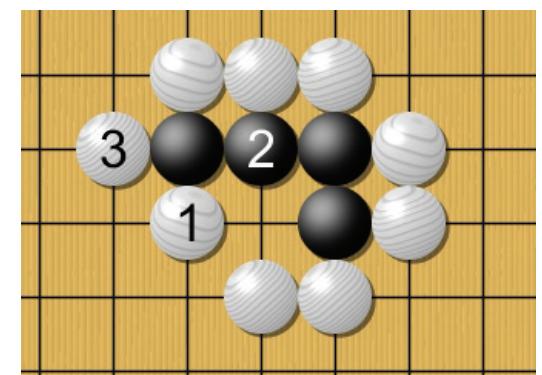
Бамбук не может быть разрезан, после выставления на доску. **A** и **B** это **миаи**. Если белые играют в **A**, черные отвечают в **B** и наоборот.



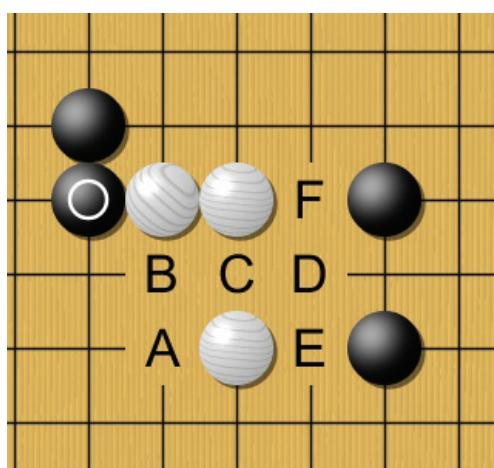
Однако и у формы Бамбук есть слабости если она еще не полностью выставлена, в **A**...



Соединение Бамбук

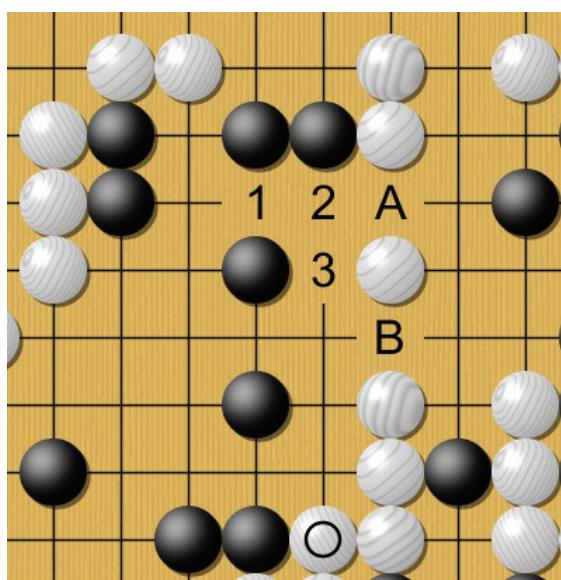
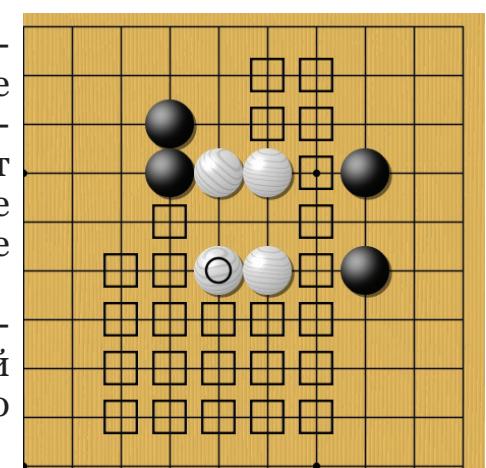


Если Черные камни будут окружены и Белые сыграют в этот пункт, у Чёрных не будет шансов их спаси.



Левая картинка: Белые хотят соединиться. В зависимости от ситуации на доске любой вариант от **A** до **F** возможен. Наиболее надежный вариант, который не может быть разрезан и оказывает максимальное влияние на все стороны это построение формы бамбук в пункте **A**.

Правая картинка: После хода в **A**, продолжение возможно в любой отмеченный пункт и Чёрным будет крайне непросто найти достойный ответ.



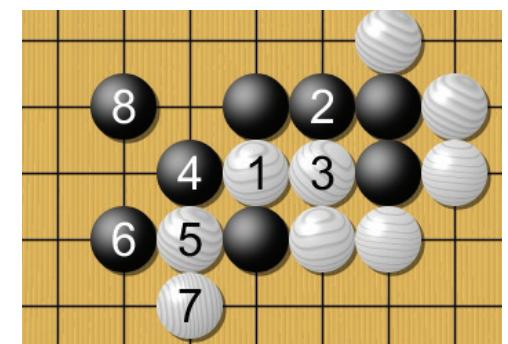
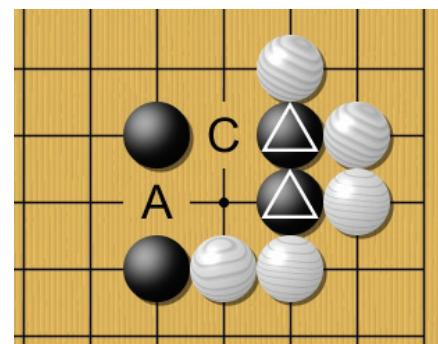
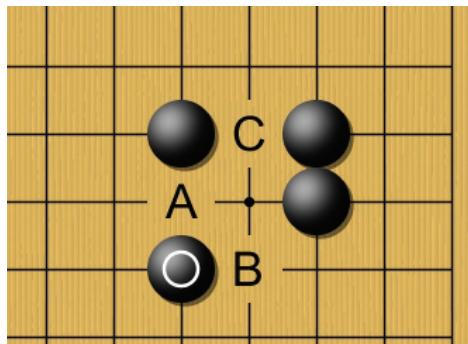
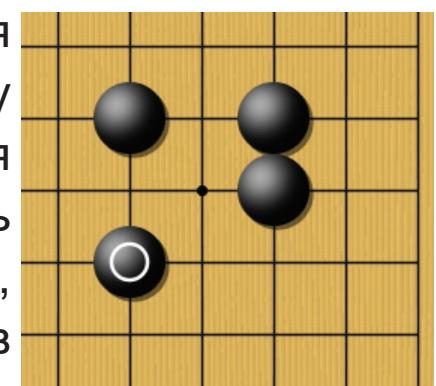
Давайте посмотрим как это можно применить в реальной партии. Когда мы выбираем альтернативы то лучшим из возможных ходов будет, тот **который сможет выполнить сразу несколько задач одновременно**. На левой картинке мы видим возможные ходы за Чёрных. Если они сыграют в **пункт 1** то не получат ничего кроме простого соединения и Белые могут спокойно игнорировать этот ход получая инициативу для извлечения выгоды в любом другом месте доски.

Такая передача инициативы называется **получение сентэ**. Ход на который мы вынуждены отвечать, также называется сентэ. С другой стороны, ход который можно проигнорировать называется **готэ**. Играя в **пункт 2** мы получаем соединение и потенциальное разрезание Белых в **A**, но проблема что такой ход оставляет **потенциальную слабость** (которая называется **адзи**) которую

Белые могут использовать позднее уменьшая наше глазное пространство.

Играя в **пункт 3** мы решаем сразу три задачи. Это надёжное соединение, защита территории и угроза сразу двум пунктам **A** и **B**. Поскольку формируется значительная угроза Белые вынужденно отвечают на наш ход и мы удерживаем в руках инициативу (**сентэ**) для атаки в любом другом месте.

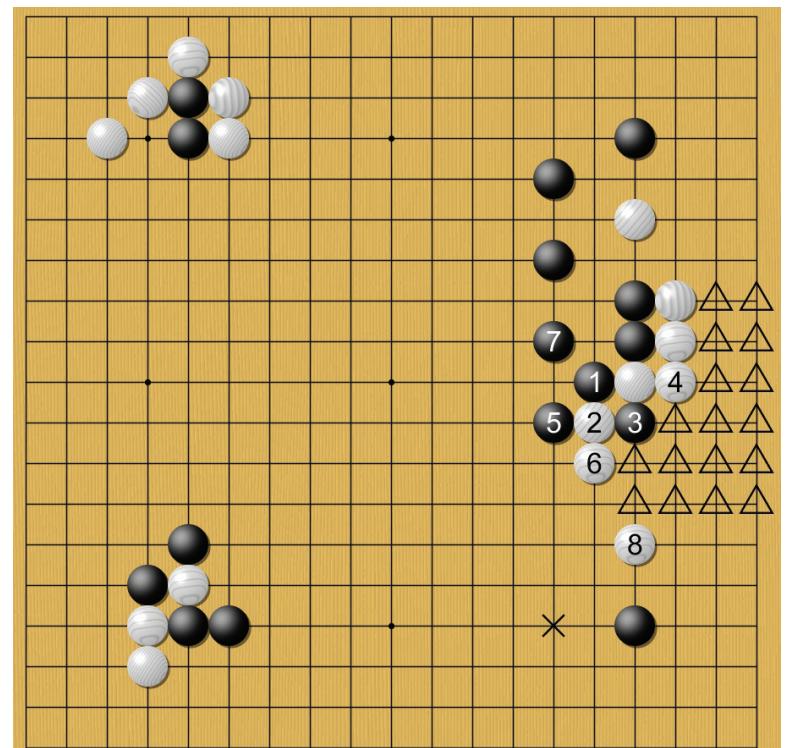
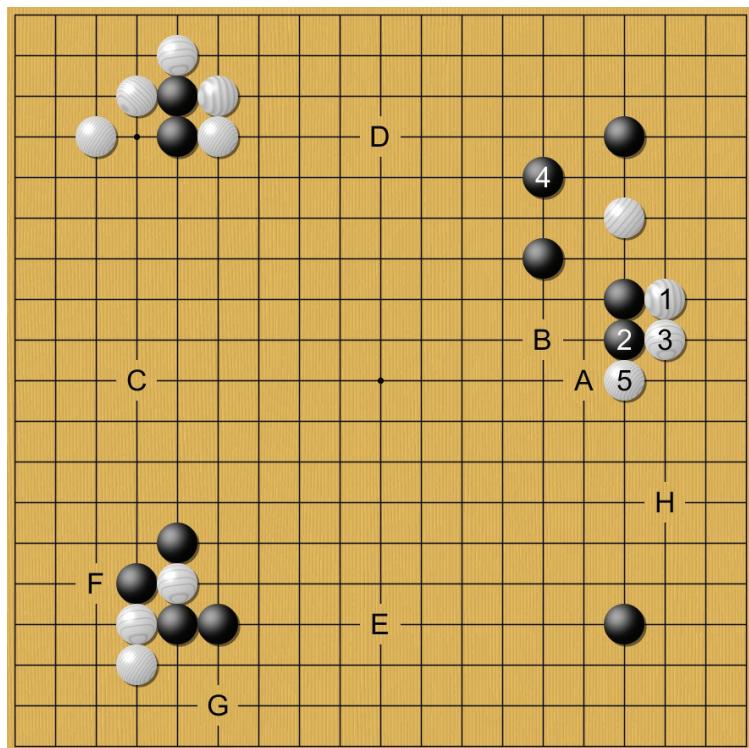
Вариация формы Бамбук будет **форма “Стол”** которая при этом более гибкая и чаще возникает в игре, поскольку отличается надёжностью и естественной логикой развития событий на доске. В отличие от Бамбука, Стол может быть разрезан или может возникнуть угроза полного окружения, но для этого соперник должен иметь множество камней в этой части доски или форма может быть разрушена на две части при двойном атари.



Левая картинка: У формы Стол есть три слабых пункта, основную проблему для этой формы составляют пункты А и В, но разрезание в них не будет лёгким...

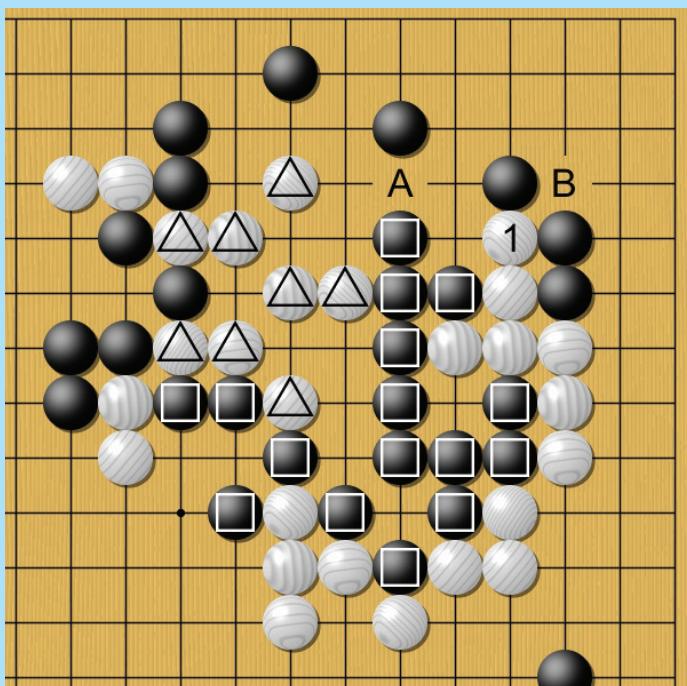
Центральная картинка: поскольку как минимум половина формы должна быть окружена, для успешного разрезания. Ход в С приводит к захвату двух отмеченных камней...

Правая картинка: Белые сыграли в А, что приводит к захвату отделенного Чёрного камня.



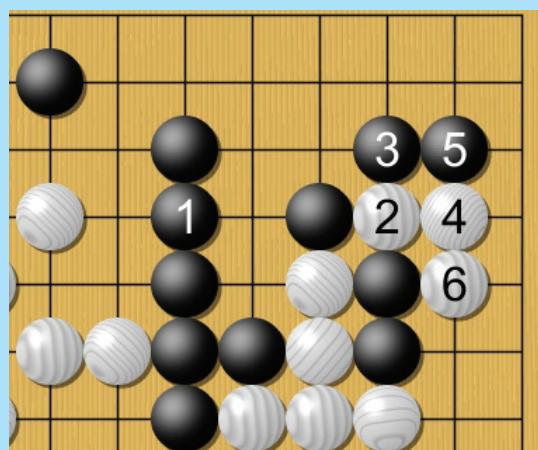
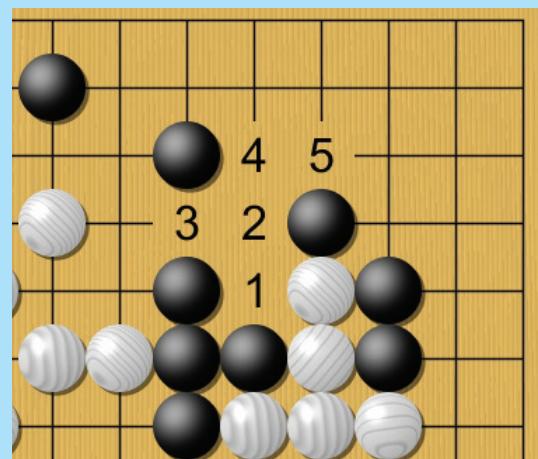
Левая картинка: Левая картинка: Вот что произошло дальше в партии которую мы рассматривали на [странице 30](#). Белые пытаются выжить на правой стороне и ставят ханэ на голову Чёрным двум камням. У Чёрных масса альтернатив от **А до G**, большая часть которых лежит вне локальной борьбы (тенуки). Чёрные вряд ли сильно обеспокоены этой атакой, поэтому открывается возможность сыграть в другом месте захватив большое количество очков, но Чёрные предпочитают сыграть локально и ход в **B** приводит к созданию формы стол и более надёжной защите. Играя же в пункт **A...**

Правая картинка: ... могут возникнуть сложности. Не обязательно что это самый плохой выбор ходов после чего возникает форма стол (**ход 7** заканчивает его построение), но в целом результат за Чёрных не удовлетворителен. Давайте разберём эти ходы на [странице 35](#), но это лишь один из возможных вариантов. Ситуация выглядит достаточно сбалансированно. Чёрные построили отличную форму нацеленную на центр, но отдали за это немалую территорию (отмечена треугольниками) и по прежнему вынуждены защищаться против вторжения Белых в пункт **8**, в пункт **X**.

Дополнительные материалы

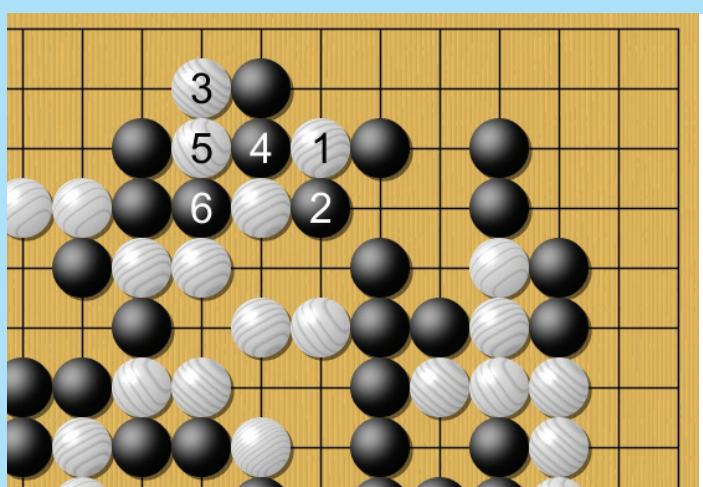
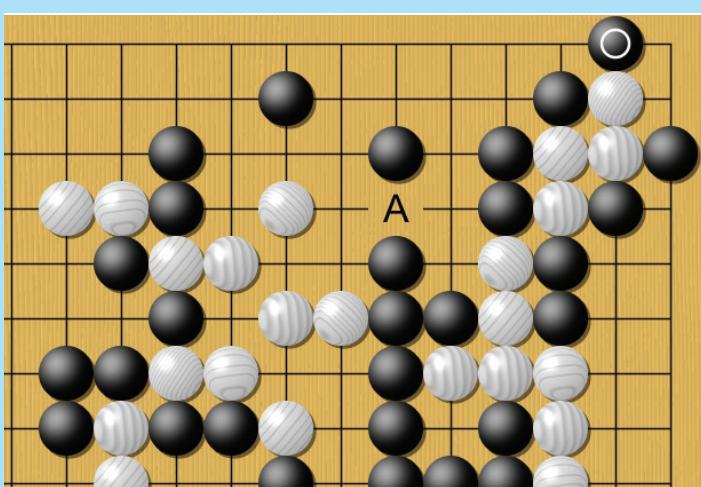
Реальная партия, Чёрные построили форму “стол” и чувствуют себя достаточно уверенно. Это привело к достаточно сложной ситуации в которой Белые попытались окружить Чёрных и теперь задача обоих соперников изолировать а затем убить отмеченные группы.

Если Белые сподобятся разрезать Чёрных в пункте **A**, то они выигрывают, поэтому следует ход в пункт **1**, который преследует две цели: угроза разрезания в **A** и **B**. Разрезание в **A** представляется достаточно затруднительным и поскольку Белые в этом случае теряют центральную группу, то есть мысль компенсировать это захватом Черного угла...



Верхняя картинка: Итак, Белые нашли удачный ход, который работает в нескольких направлениях, поэтому Чёрные вынуждены искать ход который разом сможет защитить оба разрезания. У Чёрных пять альтернативных пунктов, но большинство из них не выполняет поставленной задачи и ведёт к потерям.

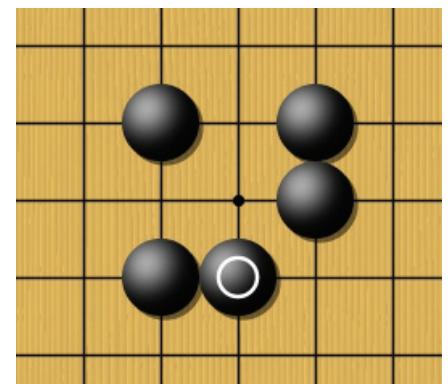
Нижняя картинка: Например ход в пункт **3** не работает и Чёрные теряют слишком много очков...



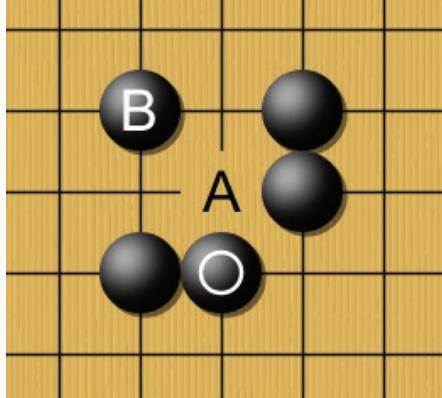
Левая картинка: Однако, если сыграть в пункт **5** которая строит форму “стол”, то будет прикрыт не только разрезающий ход в **A**, но и разрезание в **B** приводит только к форме лестница, которую выигрывают Чёрные. Таким образом Чёрные сумели найти ответ на двойную атаку Белых, симметричным защитным ходом, который лишает смысла дальнейшие поползновения. Поэтому...

Правая картинка: в последней отчаянной попытке Белые пытаются угрожать разрезанием, которое Чёрные нейтрализуют формой “Пасть Тигра” в пункте **2**. Белые попытались убить хотя бы маленькую группу наверху, но поскольку и это не удалось, то Белые сдались. Возможно это чуть более сложный пример чем надо для начала книги, но из него следует важный урок, который звучит так: **Построение хорошей формы это важно. Всегда ищите пункты которые строят надежные формы.**

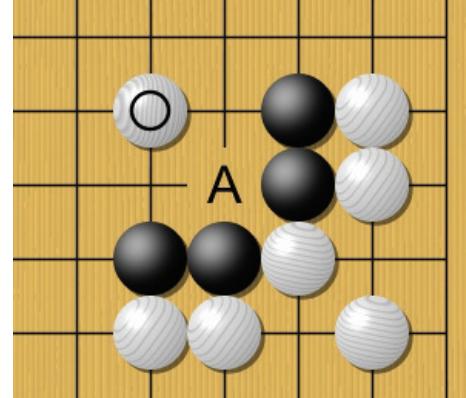
Вариация на тему формы “Стол” называется “**Пасть дракона**”. Ещё раз повторюсь, построение формы не есть самоцель, но естественная последовательность ходов приводящая к её созданию. Преимущество данной формы практически гарантированное создание глаза, поэтому её логично использовать в ситуации когда наша группа борется за выживание.



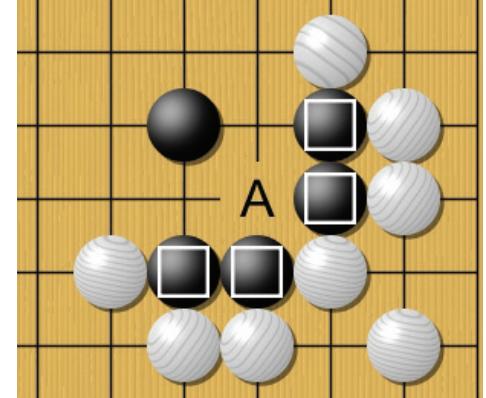
Пасть дракона



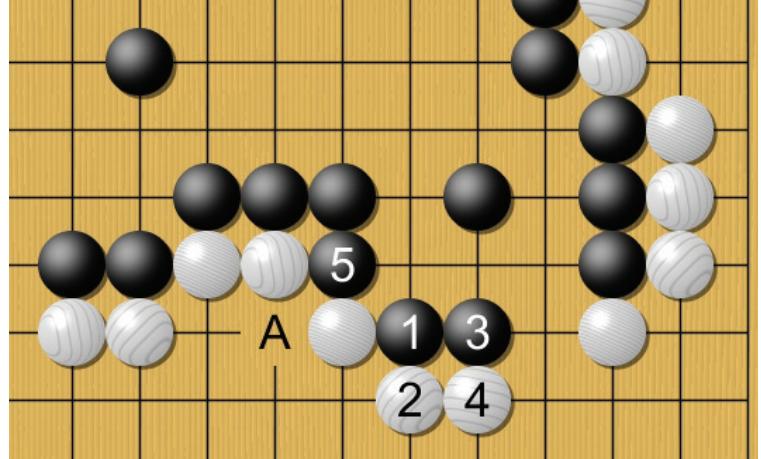
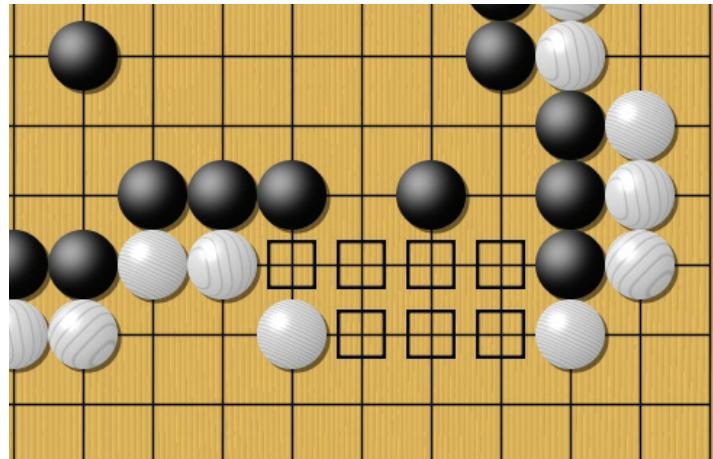
Глаз создается обычно в пункте **A**. **B** главная слабость этой формы когда Чёрный камень пропущен...



Если Белый играет в него первый, тогда Чёрные камни под угрозой разрезания, и именно поэтому Чёрные вынуждены соединяться в **A**.

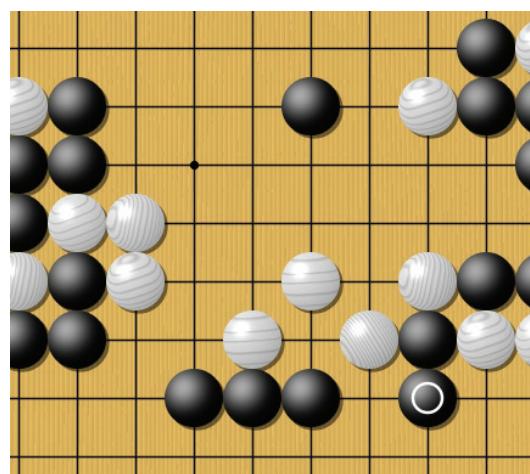


Особая осторожность требуется когда мы играем в окружении, поскольку противник может выдавить глаз двойным атари в пункте **A**.



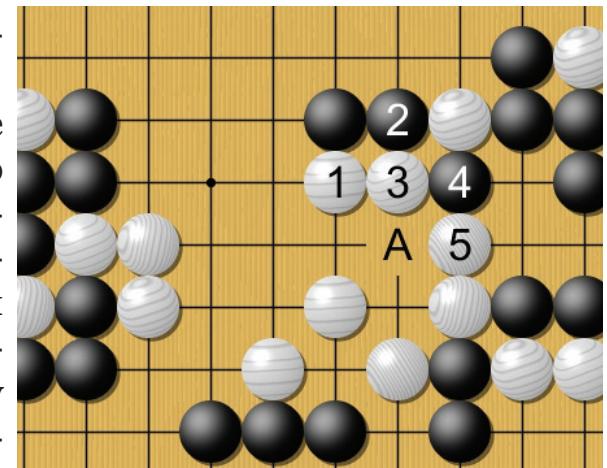
Левая картинка: Давайте предположим, что Чёрные хотят захватить отмеченную область. Самый простой способ это сделать, попытаться построить форму Пасть дракона...

Правая картинка: Чёрные играют в **пункт 1** и Белые вынуждены защищать группу и террито-рию. Логичное продолжение в **пункты 3 и 4** и ход в **пункт 5** формирует “Пасть дракона” и угро-жает двойным атари в **A**, поэтому Белые вынуждены защищаться. Чёрные построили хорошую форму и сохранили инициативу (**сентэ**).

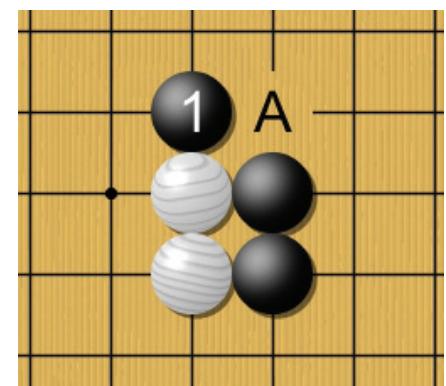


Левая картинка: Белые окру-жены и пытаются выжить.

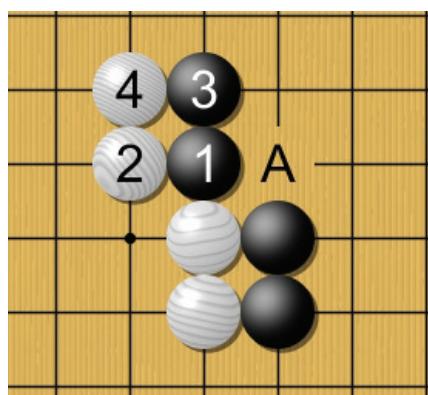
Правая картинка: Итак Белые **прилипают** к черному камню угрожая соединиться со своим камнем справа наверху. Чёрные защи-щаются и ходы с **1** по **5** дают Белым как минимум один глаз в Дра-коньей пасти в **A**, таким образом у Белых сохраняется надежда по-строить ещё один глаз и выжить.



Возвращаясь к базовым идеям, мы уже упоминали, что **ханэ** это диагональная атака на камни противника, соответственно **двойное ханэ** это два ханэ по диагонали. Большинство новичков старательно избегают играть оба варианта из-за очевидной слабости в виде пункта разрезания, который остается в тылу, особенно при двойном ханэ, но как вы увидите бояться совершенно не стоит, а слабость формы получает достаточную компенсацию. Когда мы играем ханэ наверх стенки из двух/трёх камней, это называется **удар в голову** этой стенки и отсюда мы получаем альтернативу, либо мы играем пассивно, либо выжимаем максимальную выгоду атакуя двойным ханэ. Давайте глянем как эти идеи работают на практике.

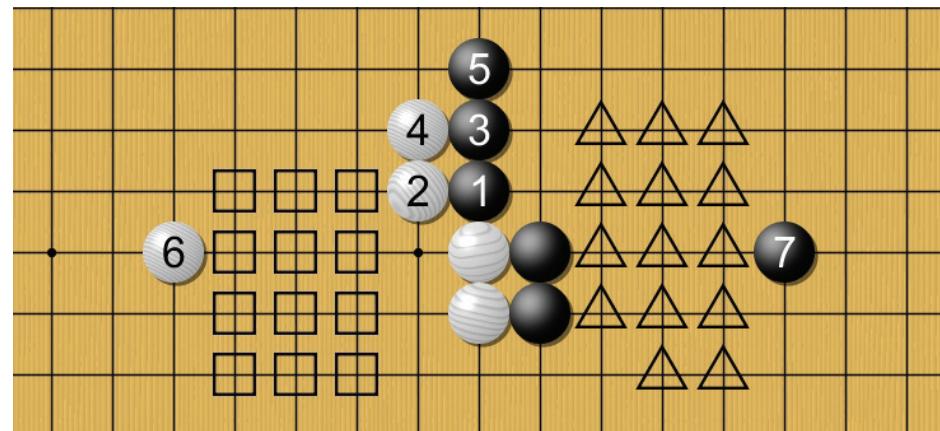


Чёрные сделали удар в голову двум камням с помощью ханэ. Очевидно оставив пункт разрезания в А.

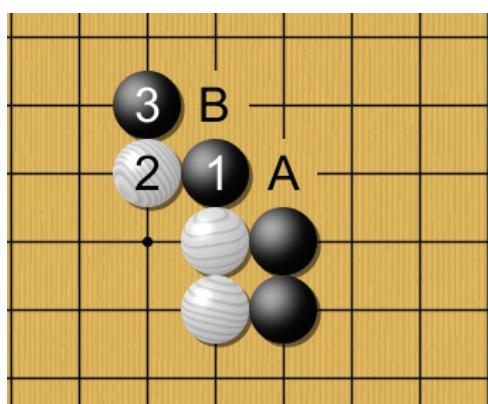


Вот пассивный выбор.

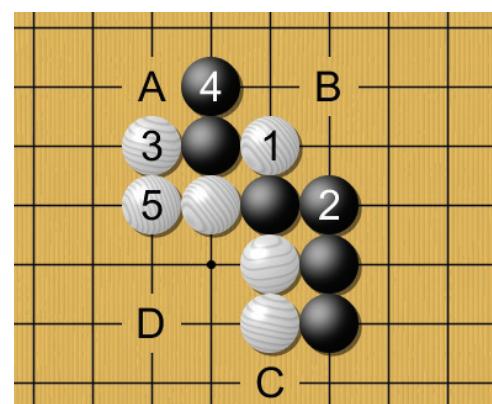
Чёрные побоялись разрезания в пункте А, поэтому избежал распространения и защиты одним ходом. Как мы видели на странице 27, это допустимо когда есть близко стоящие камни близко к углу доски...



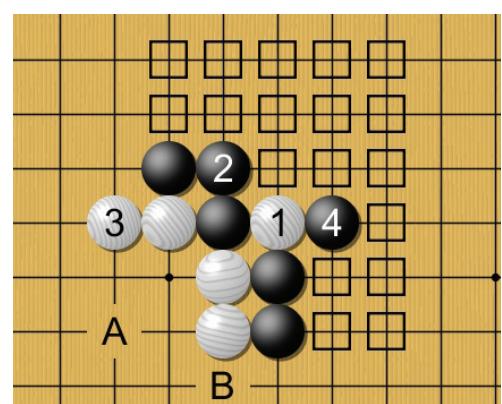
Но когда это происходит в чистом поле, Белые довольно резульватом поскольку они получили хорошую стенку от которой им удобно распространяться, и которая не на много меньше стенки Чёрных. В зависимости от ситуации на доске, Чёрные вряд ли смогли получить выгоду от такого розыгрыша.



Левая картинка: Итак, это **двойное ханэ**. Теперь у нас два пункта разрезания, но пока Белые не получили значительную поддержку от других камней в этой области, ни одно из этих разрезаний не даёт хорошего результата...



Центральная картинка: Разрезание в первом пункте обычно приводит к этому результату. Чёрные практически в безопасности, а белый камень в **пункте 1** практически убит. **Ходы с А по Д** ключевые как для атаки так и для защиты для обоих игроков и в зависимости от ситуации, Чёрные получают крепкую стенку и множество **адзи**.

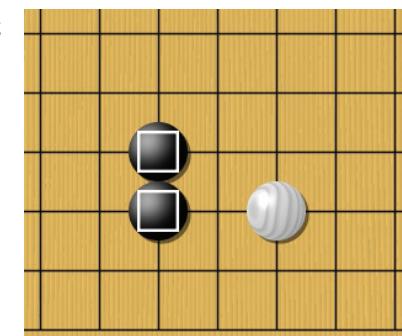


Правая картинка: Разрезание во втором пункте приводит к ещё более печальным последствиям поскольку белый камень в **пункте 1** мёртв если лестница в пользу Чёрных. Но даже если лестница не в пользу Чёрных у них есть пункты **A** и **B** для будущих атак и значительно большее влияние по сравнению с "безопасным" вариантом, который мы видим наверху.

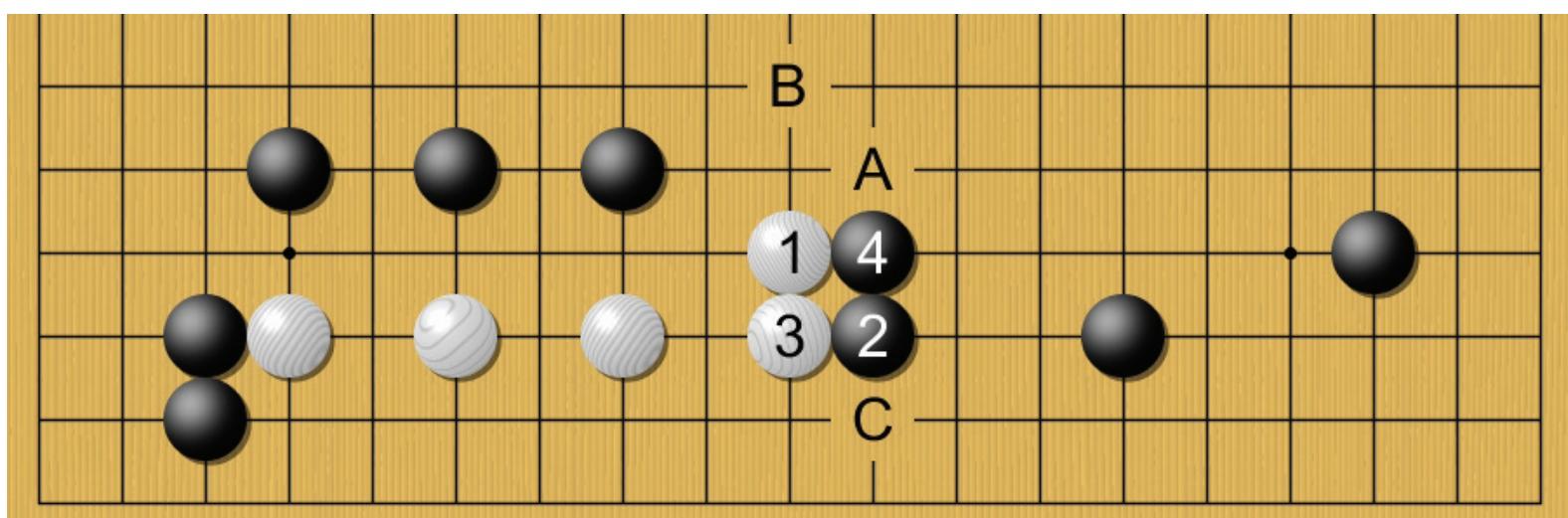
Двойное хане крайне важный приём при интенсивной атаке или распространении.

Завершая эту главу рассмотрим ещё несколько форм которые регулярно возникают в игре, но не будем им уделять столько внимания поскольку либо их плюсы и минусы достаточно очевидны либо мы рассмотрим их более подробно в дальнейшем, когда они будут применяться в практических примерах.

Одна из них это **железный столб**. Не смотря на впечатляющее название это всего лишь два соединенных в линию камня. Главный плюс этой формы, что камни не могут быть разрезаны, и что они способны очень эффективно защитить сторону. Главный минус, что это крайне медленный ход. Это полезная форма, особенно если вы можете использовать эту её стабильность для дальнейшей атаки вроде двойного ханэ, которое мы только что рассмотрели.

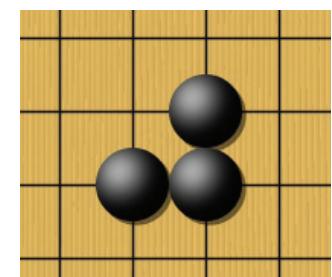


Железный столб

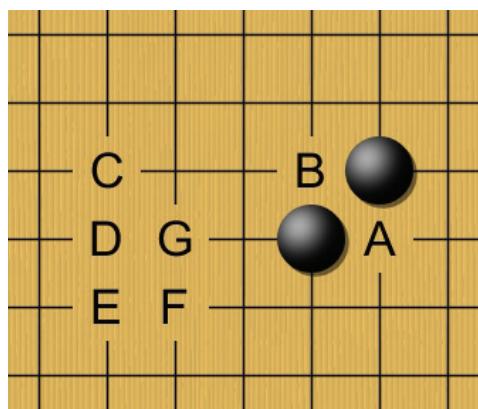


Белые играют в **пункт 1** пытаясь выползти или распространиться на сторону. Чёрные отвечают ходом в **пункт 2** защищая сторону и одновременно атакуя камень Белых. Белые строят железный столб в **пункте 3** защищая своё распространение и основную базу на что Чёрные также строят эту форму ходом в **пункт 4**. Теперь у Белых есть возможность либо сыграть ханэ в пункты **A** или **C** или выпрыгнуть в пункт **B**, поскольку железный столб является хорошей стабильной основой.

Следующей следует форма **пустого треугольника**. Теперь настало время плохих форм которых обычно следует избегать, поскольку это не эффективное использование камней. Как правило постановка пустого треугольника просто зрячая растата ходов и мы прибегаем к ней только когда это единственная возможная защита группы.



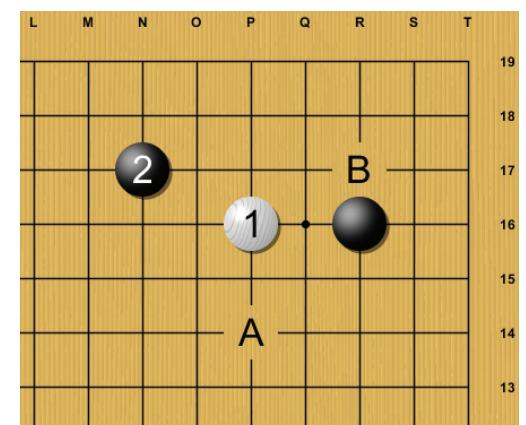
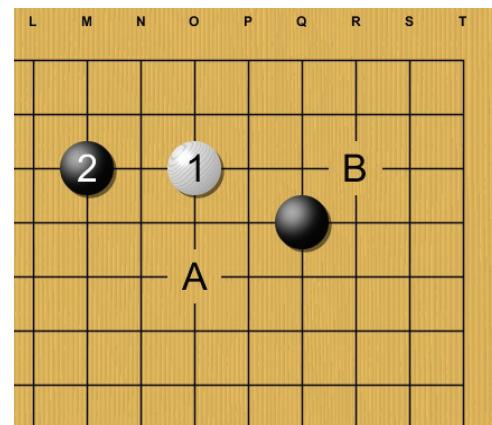
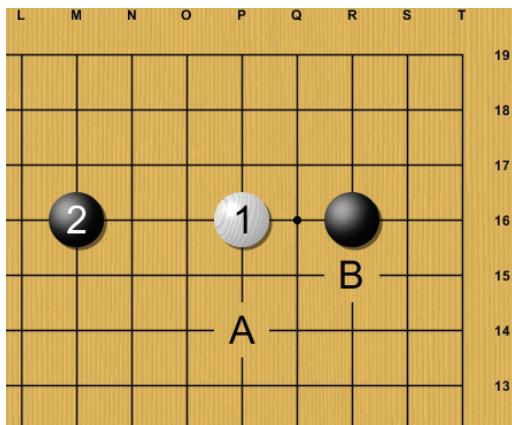
Пустой
треугольник



Причина по которой пустой треугольник считается плохой формой, заключается в том, что он не добавляет никакой выгоды ни к группе ни к камням по сравнению с простым диагональным соединением. Ход в пункты **A** или **B** строит пустой треугольник, но ведь наши камни уже соединены как мы видели на **странице 18**. Поэтому пустой треугольник применяется только если ничего другого для защиты использовать не получается.

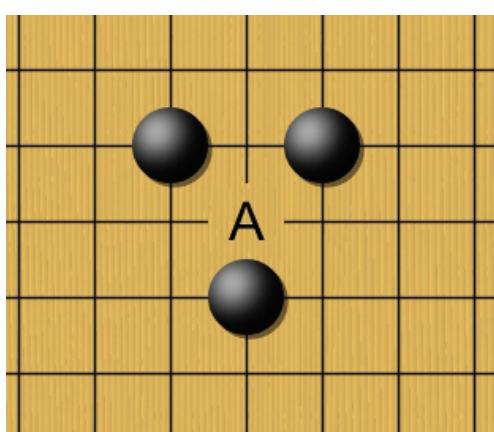
Другая серьёзная проблема с этой формой, в том, что это очень очень медленный ход. На картинке играя в любой пункт с **C** по **F** мы получаем и скорость и эффективность, что собственно нам и требуется.

Следующая форма это клещи. Главная идея это формы, сжимание слабых камней с двух сторон и попытка лишить противника пространства которое нужно для создания формы которая будет способна выжить. Клещи предполагают убегание соперника тем временем вы получаете выгоду преследуя его. Как правило клещи применяют в начале игры и более подробно мы поговорим о них в следующих главах, а сейчас давайте рассмотрим три типичных варианта клещей.

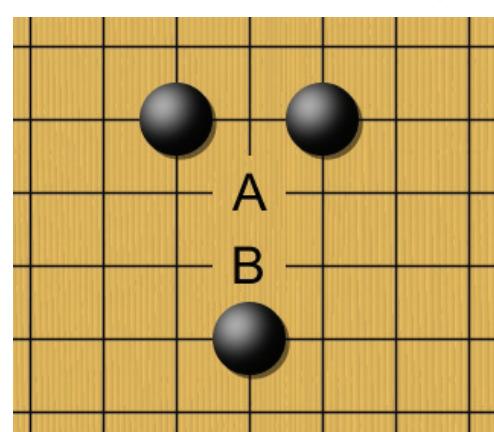


На каждой картинке, **ход 2** это клещи против белого камня при условии что мы используем уже существующий черный камень. Белые обычно сами нацеливают в пункт 2 чтобы оградить достаточное место для базы, но Чёрные играя в него отрезают такую благостную альтернативу, поэтому у Белых остаётся на выбор **2** варианта развития событий: можно либо бежать (**ход А**) либо драться (**ход В**). Это всего лишь возможные варианты ходов для каждого из решений в зависимости от ситуации на доске и желания убегать или сражаться.

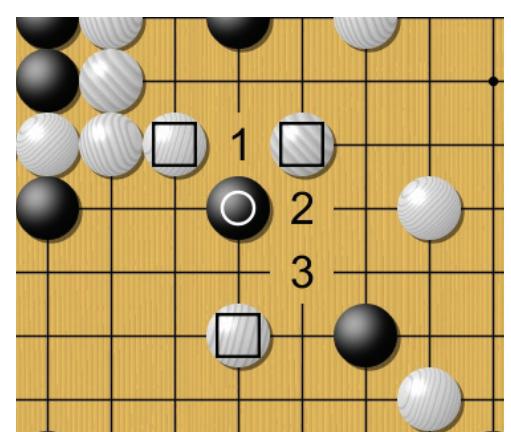
Последняя форма которую мы рассмотрим представляет собой комбинацию из двух **малых ходов конём** или двух **больших ходов конём**. Очевидно что они надёжней чем одиночное соединение, но они всё таки могут быть разрезаны. В принципе слабый пункт любой формы представляет собой либо **центр симметрии** или **пункт который нужен для завершения построения формы**. Поговорка которую мы всегда должны помнить гласит: “слабый пункт у соперника это наш сильный пункт” ну и наоборот.



Двойной малый ход конём.
Слабый пункт в А угрожает разрезать форму пополам, в любом направлении в зависимости от окружающих камней.



Двойной большой ход конём
Здесь мы видим два слабых пункта в **A** и **B** которые могут быть использованы против нас. Опять же окружающие камни должны подсказать откуда может прилететь...



Например рассмотрим эту ситуацию. Когда Чёрный сыграл в слабый пункт формы, Белый вынужден защищать аж три пункта одним ходом, что не возможно. Посему Белые могут быть разрезаны и Чёрные камень соединиться с ближайшими группами.

Не слишком ли мы заостряем внимание на этих вещах? Собственно где игра то? Зато теперь мы знаем достаточно чтобы понимать что происходит на доске поэтому настало время настоящей игры где мы можем постичь всю её красоту. Однако прежде чем мы погрузимся в следующую главу, давайте оставим здесь маленький словарик, чтобы не лазить за терминами по всем уже прочитанным страницам.

Дыхания	Количество камней, которое необходимо оппоненту чтобы захватить нашу группу камней
Территория	Количество пунктов, которые мы захватили
Влияние	Территория где нашему противнику будет затруднительно играть из-за наличия в основном наших камней (и в том числе стенок).
Коми	Количество очков компенсации которые получают Белые за то, что они начинают после Чёрных.
Атари	Когда наша группа в одном ходу от снятия с доски. То есть когда у нас остаётся только один пункт с дыханием.
Глаз	Пункт где противник не может играть, пока наша группа не под атари.
Мёртвая группа	Группа с одним глазом, которая может оказаться в положении атари.
Живая группа	Группа как минимум с двумя глазами, которая никогда не окажется в положении атари.
Секи	Достаточно редкая ситуация когда обе группы живы хотя у них нет двух глаз, потому что ни одна из них не может быть поставлена в положении атари.
Тенуки	Игнорирование хода оппонента и игра в любом другом месте.
Сентэ	Ход, который не может быть проигнорирован без значительных потерь гденибудь на доске.
Готэ	Ход, который может быть проигнорирован или ход который передаёт инициативу противнику
Миаи	два свободных пункта доски, таких, что если один из игроков сходит в любой из них, то его противник может (и должен) сходить в другой, чтобы сохранить имеющееся соотношение сил. Как правило, отказ противника от хода во второй пункт миаи приводит к нежелательным для него последствиям.
Ко	Ситуация где камень может быть захвачен, но камень захватчик так же оказывается в положении атари.
Ко угроза	Ход который представляет значительную угрозу для противника поэтому он будет обязан ответить и мы сможем съесть камень в Ко.
Прилипание	Ход который лишает одно дыхание у камня или группы. Не принято прилипать к большой группе противника.
Удар в плечо	Это прилипания по диагонали к одиночному камню или группе. Мы можем попробовать ударить в плечо большую группу, но это не эффективно.
Ломщик лестниц	Камень на пути лестницы который мешает её формированию.

► Начинаем - Дебют

Наконец мы готовы перейти к реальной игре. На практическом примере мы попробуем рассмотреть каждый ход и понять зачем мы собственно ходим так а не иначе.

Игра делится на три фазы: начало (фусэки), середина (тюбан) и конец партии (ёсэ). Мы обсудим и попробуем прояснить каждую из стадий пока будем разбирать партии. Для пущего эффекта хорошо бы следить за ходами на реальной или виртуальной доске и **не сильно переживать если что то пока не понятно**.

Таким образом, наша цель - представить фазы игры и идеи которые стоит в них применять, так, что бы стало понятно, что же делает Го таким интересным. Если вы читаете эту главу впервые и что-то кажется слишком запутанным, просто пропускайте части с пометкой “выбор хода”, вы всегда можете к ним вернуться после прочтения всей книги.

Как я уже упоминал ранее, в Го есть ряд рекомендаций, чтобы помочь нам с выбором среди бесчисленного количества возможных вариантов. В случае с дебютом вот общие принципы которыми мы руководствуемся:

1) Мы начинаем с постановки камня от третьей до шестой линии (отсчитывая от края доски). Игра на третьей и четвертой линиях наиболее распространённый вариант. Обычно игра на пятой и шестой линиях оправдана когда мы распространяемся от нашего камня который мы уже поставили на 3 или 4 линиях.

2) Третья линия нам нужна если мы хотим сосредоточится на получении **территории**. Четвёртая линия, если мы желаем получить **влияние**. Выставлять камни только на третьей или только на четвертой линии, это так себе идея поскольку так мы разрушаем баланс между этими двумя равноценно хорошиими вариантами.

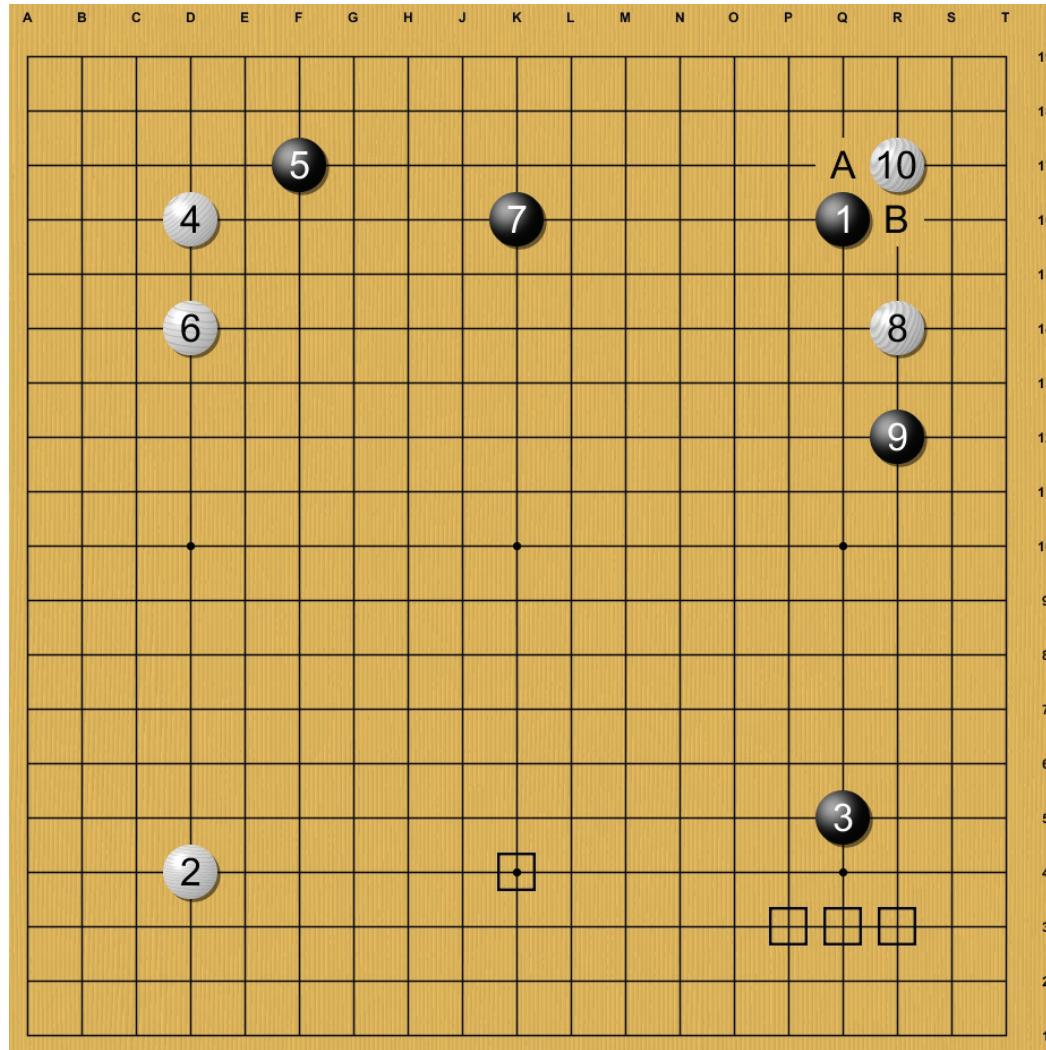
3) Наши первые ходы должны занимать углы, и ставим мы их вокруг черных точек на доске (это так называемые **звёздные пункты**). Итак для начала мы играем в свободный угол, заявляя таким образом свои территориальные претензии. Существует множество вариантов розыгрыша угла, однако есть и такие последовательности ходов которые приводят к сбалансированному результату для обоих игроков. Такие последовательности называются **джосёки** и мы проанализируем наиболее распространенные из них чуть позднее. **Напоминаю, что наша задача не зазубрить последовательность ходов, а понять как и почему они работают.**

4) Когда мы поставили камень в угол, следующим ходом мы либо ставим дополнительный камень для его защиты либо мы начинаем атаку на угол нашего оппонента.

5) После угла мы распространяемся на сторону. Решение о направлении игры или собственно на какую сторону мы будем распространяться зависит от ранее совершенных ходов. **Направление игры** это желание чтобы все наши камни работали друг на друга, при одновременном распространении и захвате наибольшей части свободной территории доски.

Помня эти пять принципов собственно начнём.

Почти все примеры из партий в этой книге, это мои собственные партии. И вы можете их найти на DGS в поиске по игроку "Jeth_Orensin". Эта игра была сыграна в начале 2017 между Suppenkaspa 6k (Белые) vs. Jeth_Orensin 7k (Чёрные). Разбор партии публикуется с разрешения моего противника.

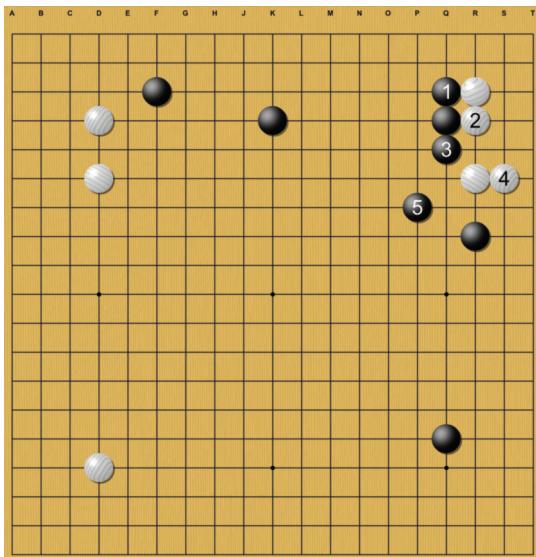


Ходы 1 - 4: Оба игрока следуют принципам дебюта. Они играют на 3 и 4 линиях и каждый захватывает углы. Теперь время Чёрным использовать преимущества которые даёт право первого хода. **Ходы 5 - 6:** Чёрные 5 это пример как работает направление игры. Чёрные могли бы сыграть в пункт **хода 6**, но в таком случае камень бы не работал в связке с угловым камнем. Поэтому был выбран вариант атаки белого угла с опорой на камень в правом верхнем углу. В свою очередь **Белые 6** распространялись в сторону наибольшей территории на доске и именно в сторону своего углового камня.

Ходы 7 - 8: Чёрные 7 защищают свой камень и в то же время распространяются на сторону и к верхнему правому углу, но это слишком жадный ход, это подтвердит **ход 28**. Чёрный камень поставлен слишком далеко, но на текущий момент Белые камни чувствуют себя в безопасности, поэтому он может воспользоваться сентэ и сыграть в любой пункт по своему усмотрению.

С точки зрения направления игры, Белые должны бы выбрать ходы отмеченные квадратиками, поскольку тогда они смогут использовать нижний левый угловой камень и распространяться на наибольшую территорию в текущей ситуации. Но иногда мы просто хотим помешать планам нашего соперника, поэтому Белые атакуют Чёрный правый верхний угол **ходом 8**.

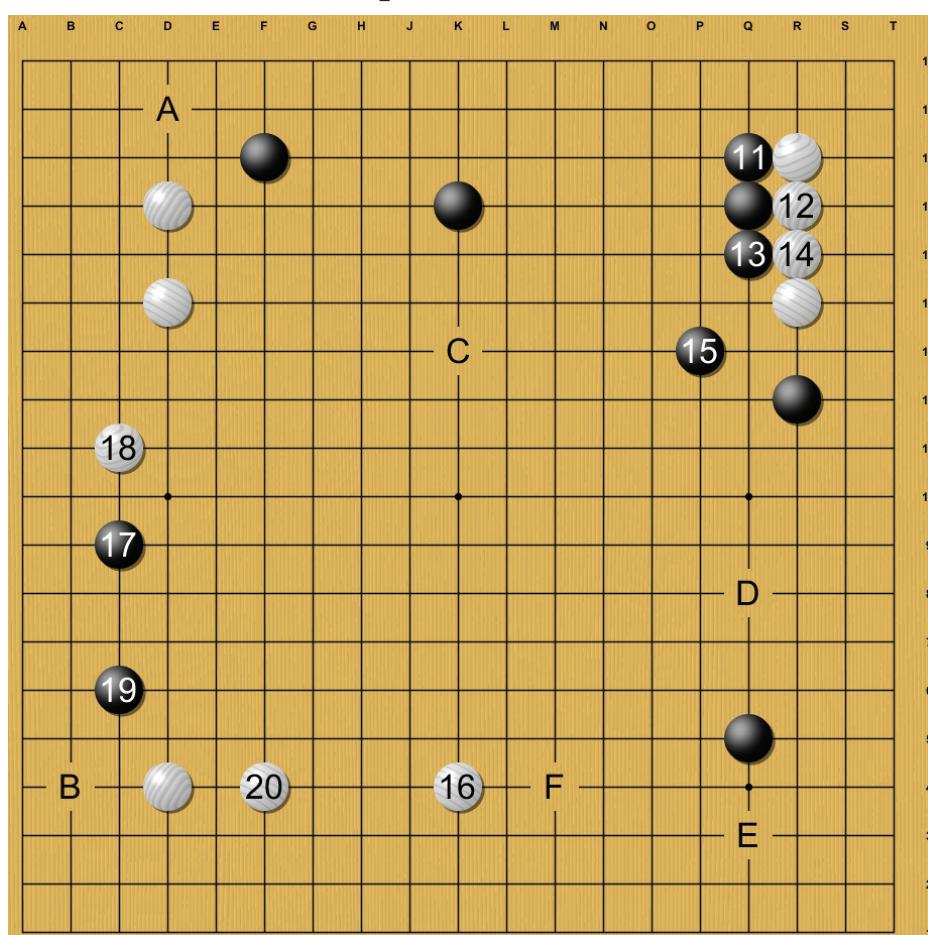
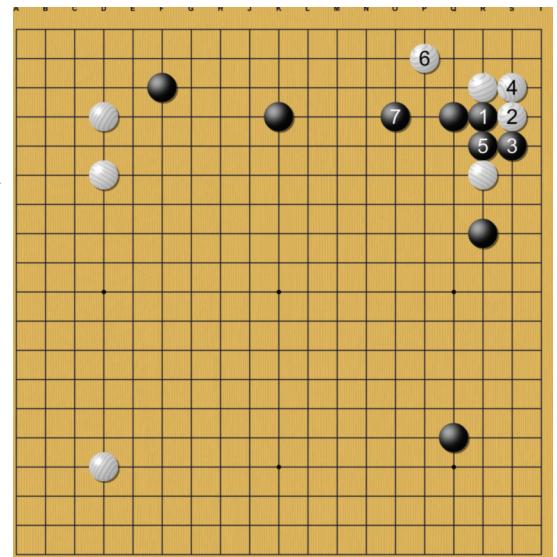
Ходы 9 - 10: Чёрные хотят правую сторону оставить за собой, посему играют клещи в **9**. **Ход Чёрных в 9** хорошо работает с обоими угловыми камнями и поэтому это правильное развитие игры. Белые отказываются убегать и предлагают драку ходом **10**, таким образом занимая угол Чёрных. Теперь у Чёрных два возможных ответа. **A** или **B**. Перед тем как мы посмотрим следующий ход, какое направление кажется вам правильным? Игра в пункт **A** будет защищать верхнюю сторону а игра в **B** защитит правую сторону. Нам необходимо подумать какая сторона больше, но также учесть что станется с нашими камнями при выборе одной из сторон. **Безопасность это всегда вопрос требующий особого внимания.**



Выбор 11 хода

Чёрные должны держать в уме оба варианта. Слева наиболее вероятный ход при выборе пункта А, и справа при выборе В. Игра в пункт А кажется более безопасной и укрепляющей верх, но он позволяет белым соединить все свои камни. В идеале желательно оставить Белых разрозненными, да и правая сторона больше, поэтому В кажется более удачным ходом с точки зрения агрессивного стиля.

Что бы выбрали Вы?



Ходы 11 - 15 : Чёрные выбирают безопасность. **Ходами 5 и 7** Чёрные заявили претензии на верх и поэтому теперь есть мнение помочь этим камням. Так же, хотя при этом варианте правая сторона ослабляется, но там всё ещё есть возможность получения территории. Оба варианта обладают достоинствами и окончательный выбор зависит от вашего стиля - осторожность или риск.

Ходы 16 - 17: Белые получают сентэ, поэтому они играют большой ход занимая нижнюю сторону ходом **16**. Чёрные стремясь не допустить такого же Белого манёвра на левой стороне игнорируют ход Белых и атакуют её **ходом 17**, с целью уменьшить Белое влияние.

Ходы 18 - 20: Белые вынуждены выбирать либо защищать верх либо левый низ. На следующей странице вы сможете посмотреть небольшой анализ данного выбора. Поскольку больше усилий было вложено в верх, то и выбор был сделан в пользу надавливания на черный камень **ходом 18**. Чёрные немедленно создают базу одновременно приближаясь к нижнему левому углу **ходом 19**. Мы всегда должны стараться найти ход который сразу работает в нескольких направлениях, это позволит нам вести игру оставаясь впереди соперника. **Ход 20** отвечает на приближение Чёрных подобно ходу 6, только теперь у него уже есть дружественный камень на этой стороне, поэтому данный ход также выполняет две задачи: защита и распространение на сторону.

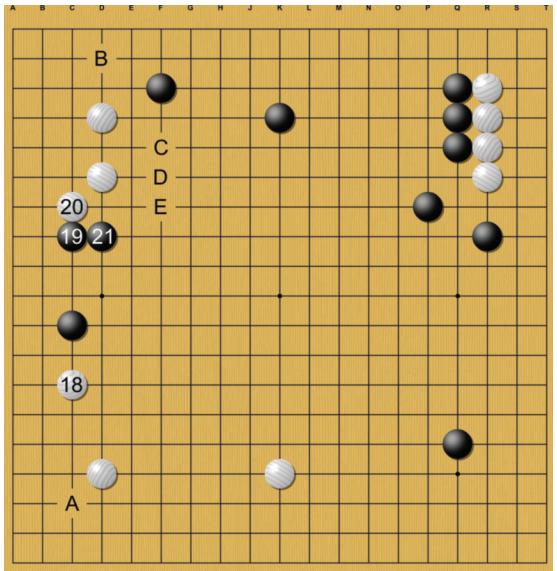
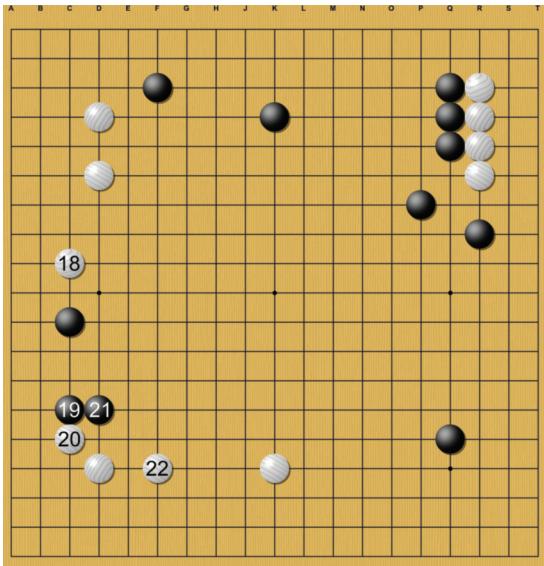
Следующий ход? Чёрные теперь могут выбирать любую альтернативу от **A** до **F**, но поскольку есть желание сохранять инициативу, то необходимо играть **сентэ** на которое Белый будет вынужден отвечать. Следующая страница как раз посвящена этому выбору. Помните, если вам не хочется усложнять чтение, то вернитесь к этой странице **после** того как закончите всю книгу.

Выбор 18 хода

Белые должны оценить обе альтернативы. Слева еще один из вариантов развития событий при котором белые получают угол.

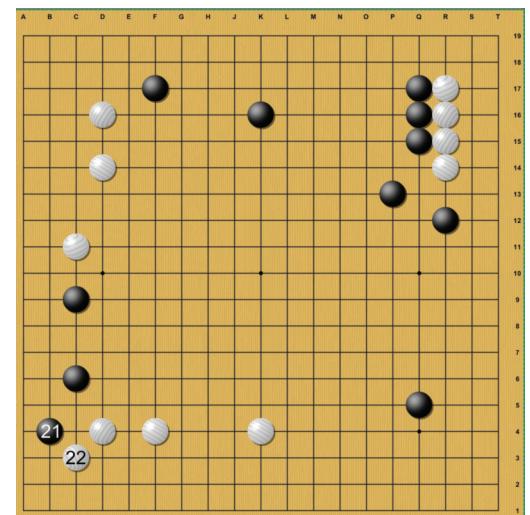
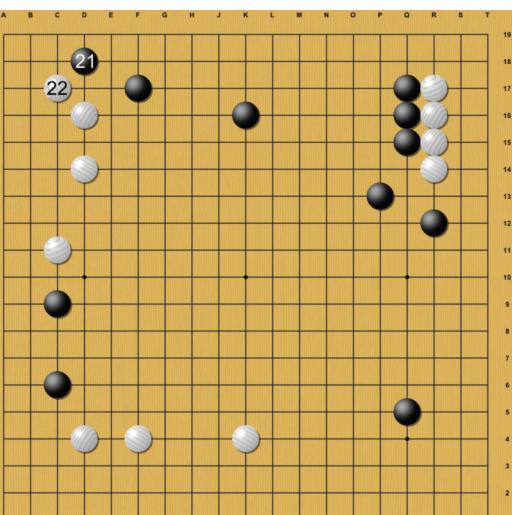
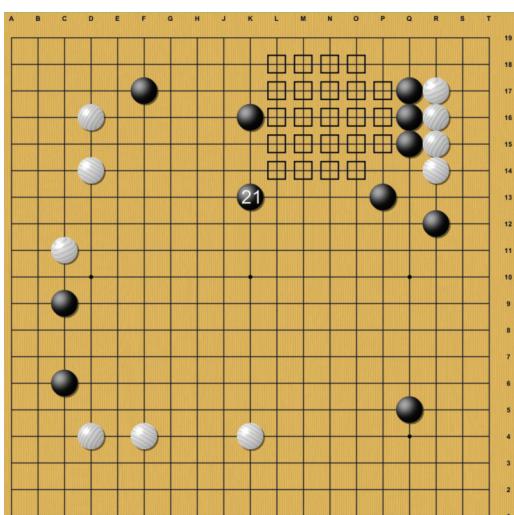
Справа Белые играют 18 ход что бы защитить левый низ принуждая Чёрных распространяться наверх. При этом левый нижний угол Белых по прежнему уязвим в А, а верхний левый угол может быть атакован в В либо возможна угроза полного окружения с С,Д или Е.

Решение белых защищать левый верх правильно.

**Выбор 21 хода**

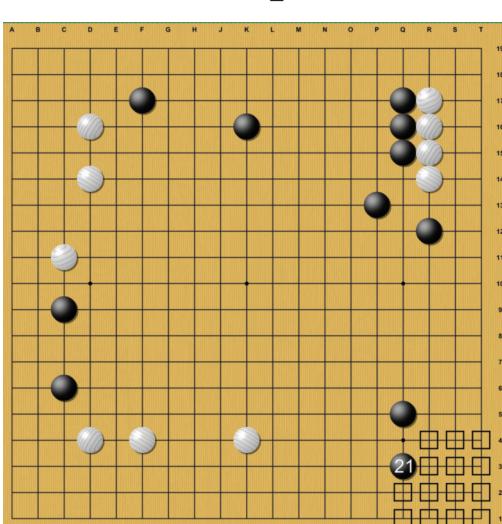
Теперь Чёрные должны принимать решение. Выбор А или В равноценен.

Чёрные угрожают забрать угол на который уже претендует Белый. Белые не могут просто бросить свои камни и свои стратегические планы, поэтому это не тенуки и Белые как правило защищаются борясь за угловую территорию.

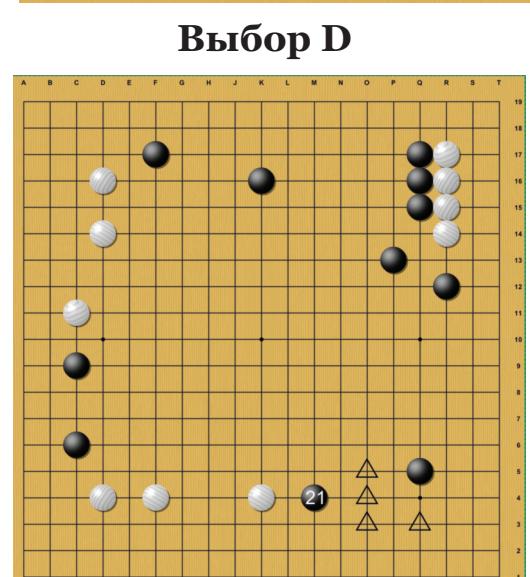
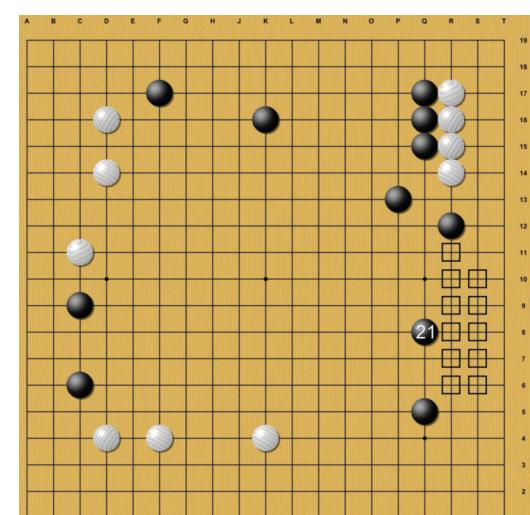
**Выбор А****Выбор С**

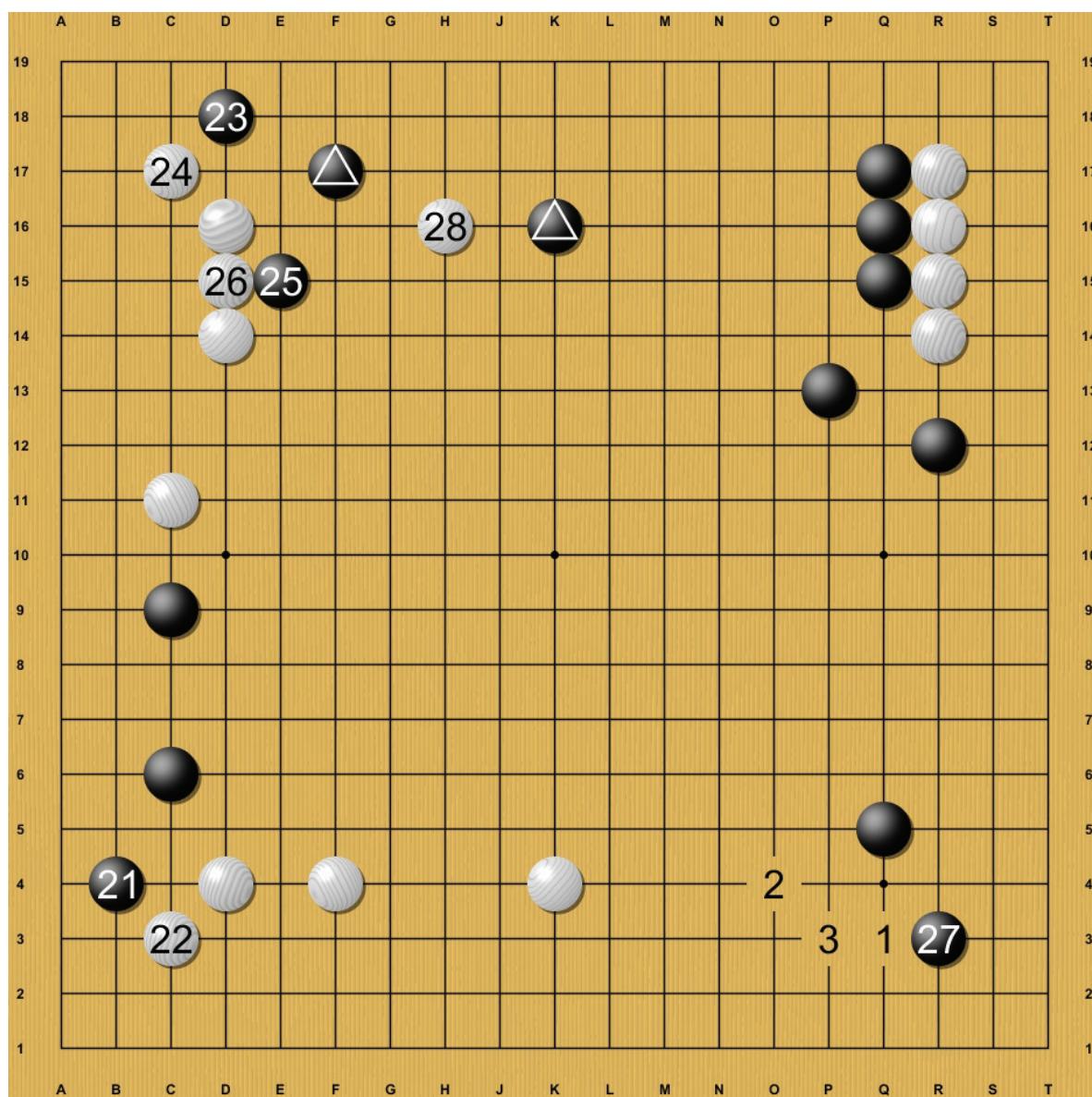
Выбор С не напугает Белых прямо, но зато серьёзно расширит влияние Чёрной стены на свободную территорию (отмечено квадратами) и усилит одинокий левый верхний камень. Но Белые в этом случае не вынуждены отвечать непосредственно в этом месте и могут продолжить в любом месте доски.

Выбор Д и Е аналогичен С. Они оба расширяют территорию Чёрных без непосредственной угрозы Белым, поэтому они **не являются сентэ**.

**Выбор Е**

Выбор F достаточно рисковый и жадный. Этим ходом Чёрные пытаются атаковать Белую нижнюю сторону, но Чёрные камни слишком далеко друг от друга и Белые могут играть в любой пункт отмеченный треугольниками и начать сложную борьбу с непредсказуемым результатом на этой стадии игры.

**Выбор D****Выбор F**



Ходы 21 - 24: Чёрные выбрали тактику сделать максимальное количество сентэ ходов из всех уже рассмотренных вариантов и поэтому был атакован верхний угол ходом **21** в **B4**. Белые защищаются ходом **22**, и у Чёрных есть возможность атаковать нижний угол ходом **23** с защитным ходом **24**.

Ходы 25 - 26: Чёрные уже сделали два хода из рассмотренных и по прежнему остались ходы которые мы разобрали на странице 41. Но вместо этого они атакуют ходом **25** угрожая разрезанием в единственном слабом месте где был сделан прыжок через пункт и предполагая, что таким образом укрепится собственная группа и будет прикрыта слабость в пункте **H16**. Белые отвечают соединением на **26** ходу, поскольку допустить разрезание своих камней редко бывает хорошей идеей, и у Чёрных осталось сентэ которое было использовано в правом нижнем углу, а на картинке вы видите, что 25 ход не предотвратил атаку Белых.

Ход 27: Чёрный ход **27** это пример крайне неудачного хода и следующая страница будет посвящена разбору этого недоразумения. Любой другой вариант, 1,2 или 3 был бы лучше, но Чёрные совершили огромную ошибку, последствия которой преследовали их до конца этой партии!

Ход 28: Белые уже сыты по горло атакой Чёрных и теперь когда им отдали сентэ начинают собственное вторжение (мы подробно разберём его в главе 5). Подобный ход мы видим первый раз в этой партии и обычно первая схватка или вторжение означает, что мы переходим из дебюта в основную часть партии.

Мы упомянули, что ходом **28** Белые атакуют слабый пункт Чёрных, который они пытались укрепить ранее ходом **25**, но почему же это слабый пункт? Мы с вами рассмотрели различные соединения между двумя камнями и, теперь очевидно, что между отмеченными камнями ни одной из связей не существует. Между ними связь которая похожа на большой ход конём, но это наименее прочное соединение с четырьмя слабыми точками особенно принимая во внимание что рядом камни противника. А Чёрные отпрыгнули ещё дальше, расширяя разрыв между камнями, поэтому теперь слабый пункт это середина между ними и он служит прекрасным пунктом вторжения, даже если бы камни белых находились бы дальше (поскольку любое вторжение предполагает какую то поддержку своими камнями в ближнем окружении для получения наилучшего результата, что мы увидим при следующих ходах).

Ход 27: Выглядит так , что это удачный ход для Чёрных,
но по факту он отлично работает на соперника

(пока вы можете смело пропустить эту страницу и вернуться к ней после окончания книги)

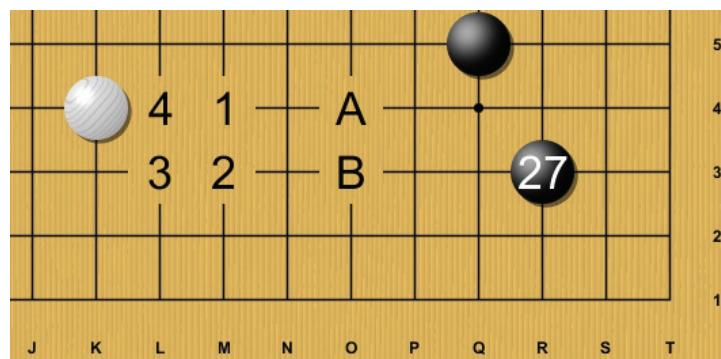
Просто удача что это именно я кто играет за Чёрных, потому что иначе мне было бы весьма затруднительно логически обосновать данный ход. Из этого также вытекает, что анализ собственных ошибок, это лучший способ роста как в игре так и в жизни. Конечно было бы здорово в принципе избегать ошибок, но мы с вами знаем что это невозможно. **Итак, что же здесь была за идея?** Чёрные предполагали, что данный ход работает сразу в трёх направлениях:

A) Защищает угол;

B) Усиливает отдельно стоящий камень на **Q5** и немного помогает правой стороне;

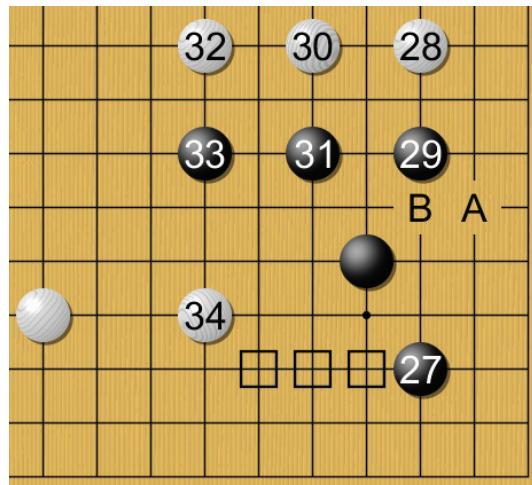
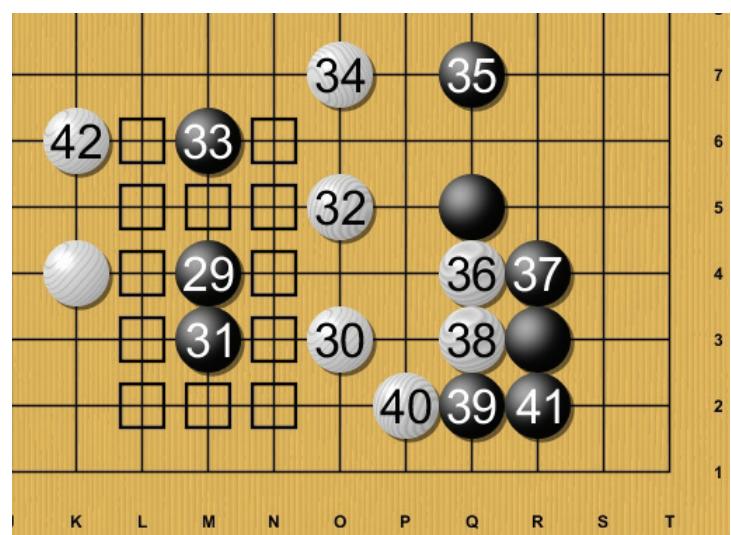
C) Продвигает Чёрное влияние вниз доски готовя возможную экспансию.

В результате удалось защитить угол при этом самым неэффективным способом из всех возможных и потерпеть неудачу во всём остальном. Ход в пункт **1** на предыдущей картинке действительно бы выполнил все эти задачи, но увы Чёрные так не сыграли, поэтому давайте посмотрим, что же не так с этим **27 ходом**.



Он не работает на нижнюю сторону

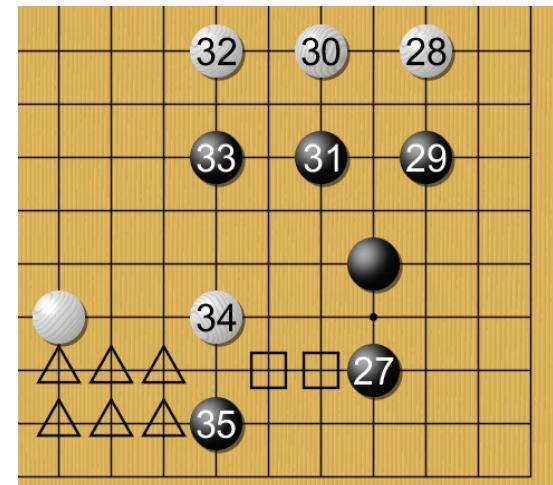
Давайте взглянем на картинку выше и предположим, что Чёрные также сыграли в **1, 2, 3** или **4**. Как ход **27** защитит эти камни от ответного вторжения Белых в **A** или **B**? На примере справа видно что собственно никак и не защитит. Чёрные камни отмеченные квадратами окружены поскольку Белые могут контратаковать и на Чёрный **27 ход** ответить **ходами 36 и 38** которые создают необходимое пространство для базы Чёрных. Здесь многое ещё вариантов развития событий, но при любом из них **ход 27** не лучший, особенно при сравнении с вариантом если бы Чёрные **ходом 27** заняли **Q3**.



**Он не работает и на
правую сторону**

Сравним эти две картинки. В обоих случаях Чёрные вынуждены отвечать на ход Белых **28**, поскольку следующий ход в **A** или **B** могут вызвать большие неприятности для Чёрных.

На левой картинке **27 ход** слишком далеко находится, чтобы эффективно противостоять **ходу 34**. Дистанция в



3 клетки слишком большая и Чёрным придётся играть ближе, что не очень желательно.

На правой картинке, ходы такие же, но ход **Чёрных 27** сделан в нужное место, что позволяет им немедленно контратаковать **ходом 35**. Чёрные камни соединены через большой ход конём и теперь черёд Белых задуматься об угрозе, поскольку если он не ответит, то следующий же ход Чёрных уничтожит территорию Белых в пунктах отмеченных треугольниками.

► Продолжаем - Середина игры

Когда первая схватка разразилась на доске и камни друг напротив друга начали смешение, можно считать дебют завершённым и мы переходим в середину игры где былая ясность начала сменяться запутанностью продолжения. Принципы начала игры перестают работать так же эффективно как раньше (однако совет что ход должен строить хорошую форму всегда актуален) и уже вся доска представляется полем боя.

Стоит напомнить, что дебют задаёт тон всей партии и наши первые ходы определяют что же теперь нам следует делать. Если в начале мы поставили камни в основном на 4 линию нацеливаясь на влияние, тогда теперь нам надо заставить это влияние работать. Если же мы играли на 3 линии закрепляя территорию, становится поздновато переключаться на борьбу за влияние и нужно попытаться уменьшить влияние полученное соперником и выиграть с уже закреплённой территорией. В этом смысле наиболее вменяемой идеей будет сочетать оба варианта (с 3 и 4 линиями в дебюте) для более широкого выбора развития, **но конечно можно применять любой стиль.**

Пытайтесь, экспериментируйте и определяйте, что же вам по душе и что работает, а что отвращает и терпит крах. Не бойтесь поражений. Исследуйте и наслаждайтесь игрой и знания не преминут прийти так же как и стратегия и стиль.

В середине игры происходит колоссальное количество всего. У нас тут и **вторжения, и сжатия, и схватки за большие и маленькие куски территории, проблемы жизни и смерти, и гонки на выживание, и хитроумные ходы** (которые называются **тэсудзи**), и группы ищущие спасения или убегающие к краю в попытке выжить.

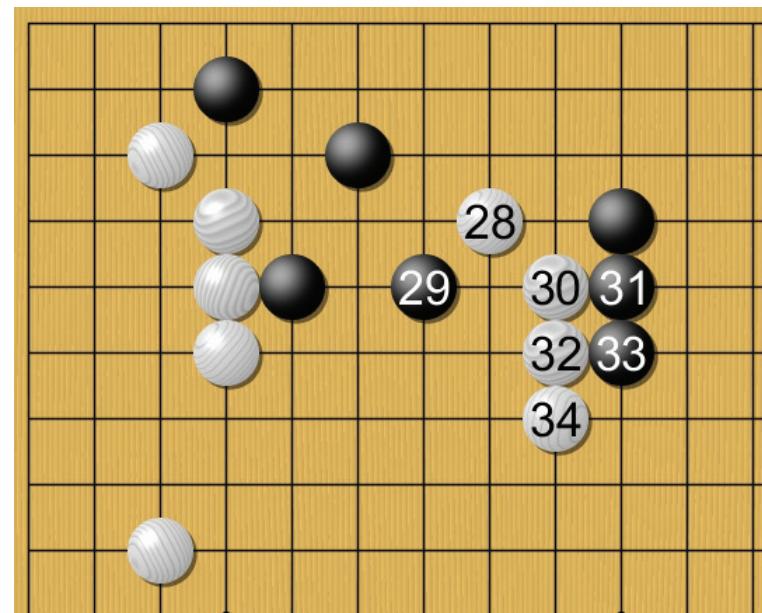
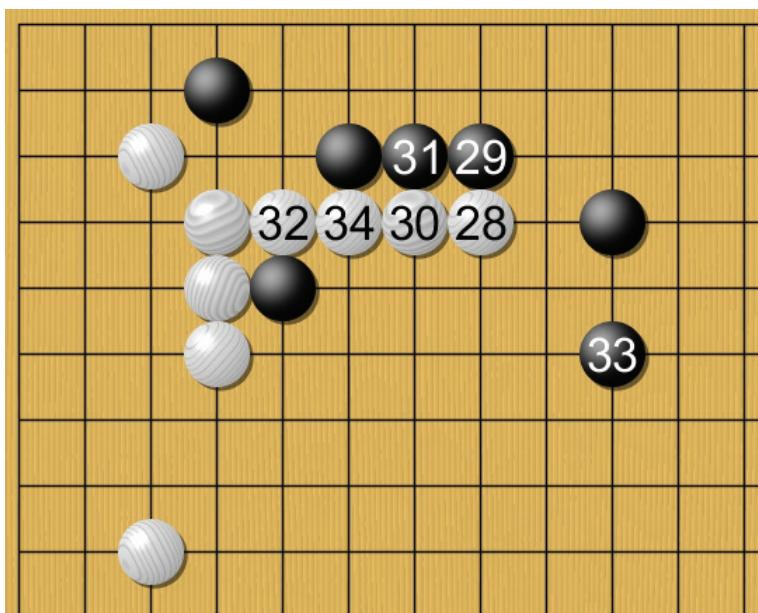
Большая часть того о чём упомянули выше, есть в партии которую мы рассматриваем, так что сможем получить первое представление что же это такое и как оно работает на практике, но не волнуйтесь. Каждая часть будет раскрыта позже в отдельных частях далее по тексту, где мы рассмотрим их в деталях.

Итак принципы относительно мирного начала нуждаются в пересмотре и ответе на вопрос, что делать дальше. Поэтому ниже набор еще более общих принципов для середины игры:

- 1) Всегда спроси себя, мой следующий ход это сентэ или был предыдущий ход соперника **сентэ?** Если противник сыграл ход на который требуется ответить, то лучше это сделать. Игра где то в другом месте (**тенуки**) когда наши собственные группы или камни не в безопасности не самая лучшая идея. Когда же ты в безопасности, смело перехватывай инициативу.
- 2) А когда же наша группа в безопасности? Группа живёт если у неё есть несколько вариантов постройки двух глаз (т.е. у неё есть база) или она может легко соединиться с нашими другими группами. Когда все группы в безопасности пришёл наш черёд переходить в атаку.
- 3) Не создавайте слишком много групп! Слишком много групп затрудняет получение очков территории. Страйся строить группы рядом или вообще объедини их в одну, но при этом страйся разъединять камни и группы соперника.

- 4)** Придерживайся ранее выбранной стратегии! Не дай сбить себя с толку. Адекватно отвечай на угрозы соперника, но не паникуй и придерживайся своего плана на игру.
- 5)** Всегда проверяй себя вопросом: “Где критический пункт?”. Обычно он находится в центре симметрии формы или рядом с разрезанием.
- 6)** Не забывай о направлении игры! Цель: не занятые стороны и наибольшие куски территории.
- 7)** Не сражайтесь за малое, учитесь отдавать. Если ваш соперник потратит три хода на захват двух ваших камней, то **флаг ему в руки, а вы в это время сделаете большие ходы в другом месте доски**, что в конечном счёте принесёт больше очков чем эти два камня.
- 8)** Считайте дыхания и стройте хорошие формы.
- 9)** Жадность это плохо и не стоит завидовать или бояться большой территории соперника, если у вас такая же, но своя. Вы не можете получить вообще всё. Го это игра небольшого сдвига баланса в вашу сторону, а не всеразрушающей алчности. Это же **игра на окружение**, а не кровавая мясорубка.
- 10)** И при этом, давление на слабые безглазые группы как правило выгоднее чем их убийство и полное снятие с доски. Всегда старайтесь завладеть инициативой, а атака на слабые группы подходит для этого лучше всего.
- 11)** И последний, но не менее важный принцип, всегда старайтесь делать ход понимая зачем вы его делаете. Не надо просто ставить камни на доску в надежде на лучшее. **Пытайтесь планировать ходы и представлять себе как может развиваться ситуация**, ну как мы делаем в этой книге. Страйтесь представить себе сценарий развития событий, оцените его и выберите наиболее перспективный с вашей точки зрения.

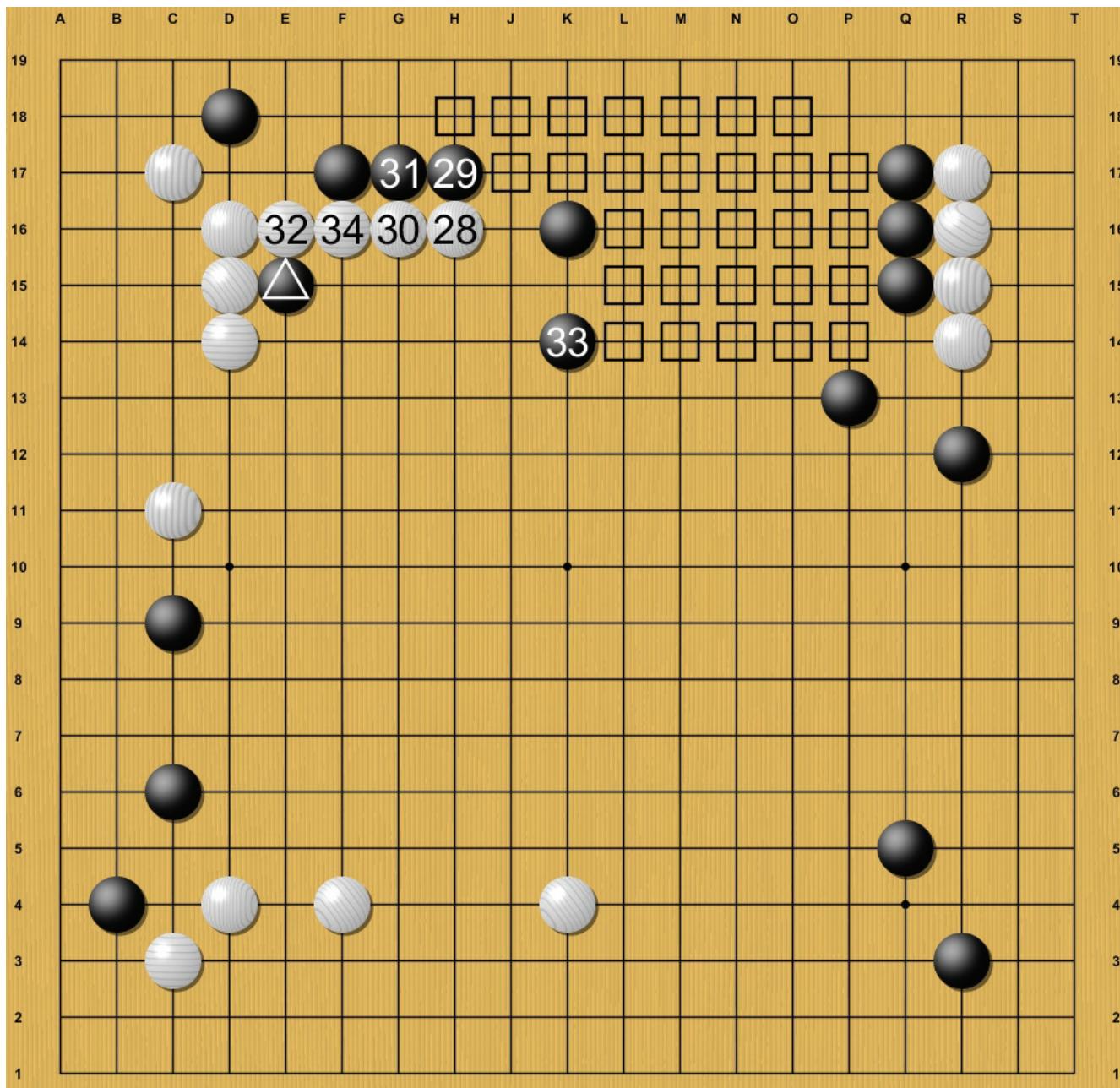
Теперь, вооружившись этим знанием, вернёмся к партии.



Выбор хода 29: Белые вторгаются **ходом 28** и пытаются разделить Чёрные камни. У Чёрных много вариантов, но группы действительно могут быть разделены.

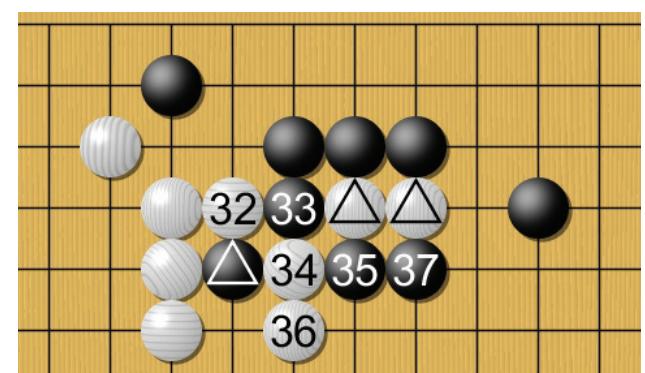
Левая картинка: Это мирный вариант, Чёрные защищают соединяя свои камни и получают правый верхний угол, а Белые соединяют камень вторжения с основной группой.

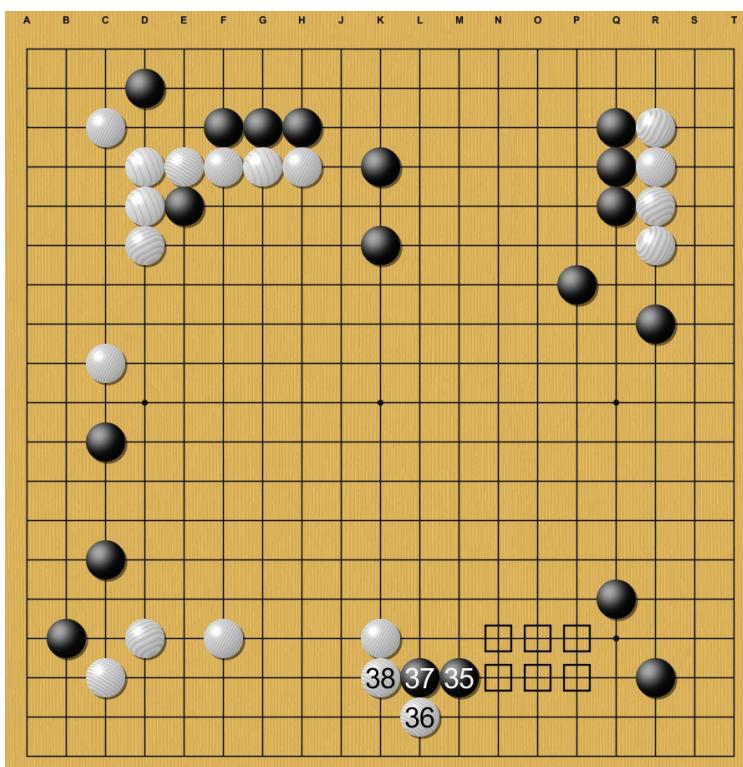
Правая картинка: Здесь мы видим убегающую Белую группу, в то время как Чёрные пытаются сохранить всю территорию пытаясь захватить вторгнувшийся камень. По итогу Чёрные занимают правый верхний угол, а Белые всё равно убегают, разрезая камни чёрных. С учётом тех принципов о которых говорилось выше, каков твой выбор?



Ходы 29 - 31: Чёрные выбирают безопасность как приоритет. В принципе оба варианта можно играть, но Чёрные считают, что создание слабой группы, которую могут окружить и убить не самая лучшая из идей. Да, давление на белые камни вдоль доски может принести солидные дивиденды, но риски слишком велики, поскольку Белым нужно только убегать одной группой, а вот Чёрным для успешного давления нужно давить с обеих сторон, что в данном случае трудно реализуемо. Всегда стоит помнить, что на самом деле вариантов развития событий гораздо больше и некоторые ходы соперника могут нас неприятно удивить. Это значит что неплохо бы следовать правилу: **“Сомневаешься - защищайся или соединяйся”**. Нам легко смело атаковать когда у нас все группы сильны, но если хоть одна из них слаба, тогда нужно сдерживать себя.

Ходы 32 - 34: Белые могут быть разрезаны если Чёрные поставят малый ход конём и предпочитают соединится. Чёрные продолжают развивать свою идею об обеспечении безопасности и играют большой ход 33 тем самым защищая правую верхнюю сторону отмеченную квадратами, считая что это сейчас первостепенно. Жертва камня на E15, это пустяк и соответствует принципу жертвования малым ради большого и отсутствия необходимости отчаянно сражаться за каждый пункт доски.



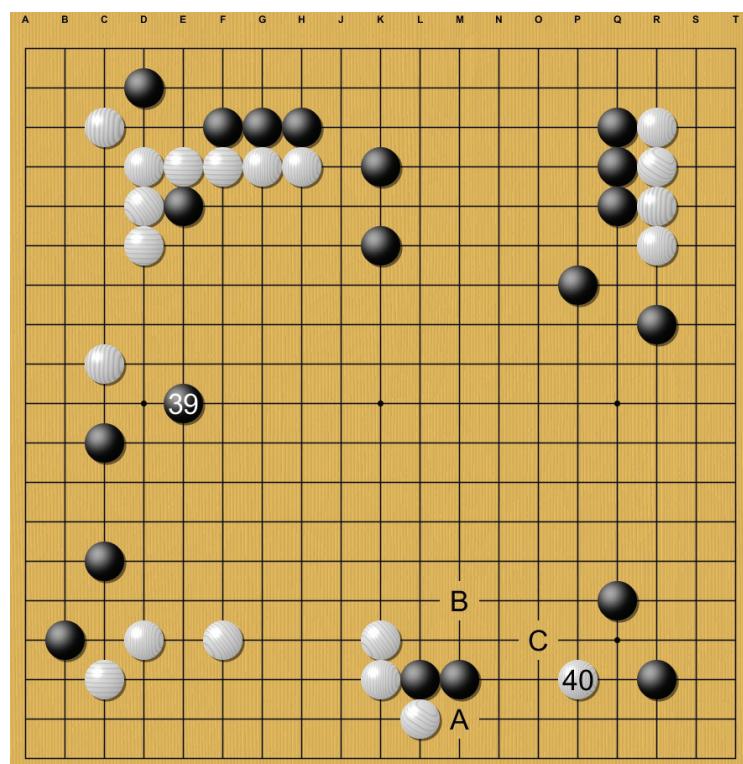


Ходы 35 - 38: Чёрный ход 35 распространяются на три пункта от своих камней, но расстояние слишком значительное и поэтому форма разваливается. Ошибка на 27 ходу делает ход 35 слегка нелепым. Если бы ход 27 был бы под звёздным пунктом (Q3), то такой прыжок был бы идеальным, но теперь пункты отмеченные квадратами потенциальная угроза для Чёрных.

Белый ход 36 защищает территорию Белых и готовится к контратаке и наказанию Чёрных за построение плохой формы.

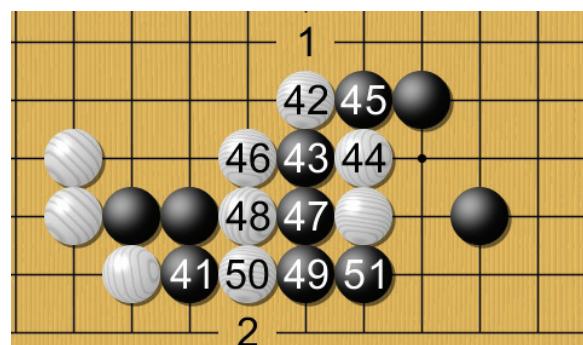
Чёрный осознал что камень оказался в опасности и теперь пытается спасти его играя сентэ **ход 37**, угрожая разрезать и захватить белые камни.

Белый ход 38 просто блокирует Чёрную угрозу разрезанием, соединяется и укрепляет свои камни. У Чёрных всё ещё сентэ.



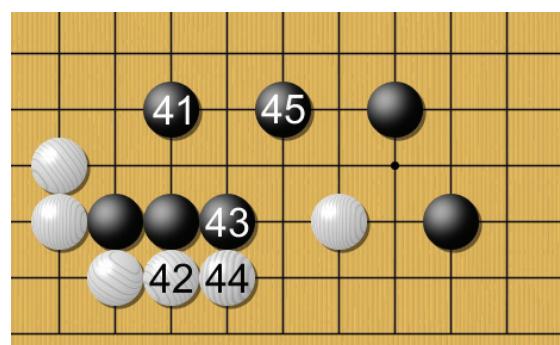
Ходы 39 - 40: Чёрные предполагают что нижняя правая сторона в безопасности и соответственно пытаются сыграть в другом месте продолжая разыгрывать сентэ, поэтому атака смещается на левую сторону **ходом 39**. Обычно такой ход будет серьёзно угрожать потенциальному белым или даже являться подготовкой вторжения. Однако после обмена в верхнем левом угле у Белых настолько крепкая стенка, что она не может быть эффективно атакована. И Чёрные совершают типичную ошибку. **Нам никогда не следует угрожать сильным и стабильным камням.** Итак, Белые крепки настолько что бы игнорировать Чёрный ход и он наконец получает сентэ.

Вторжение Белых **ход 40** это результат серии мелких ошибок со стороны Чёрных. Белые вторгаются в область ранее помеченную как потенциально опасную для Чёрных и теперь у последних есть три выбора **A, B, и C.**



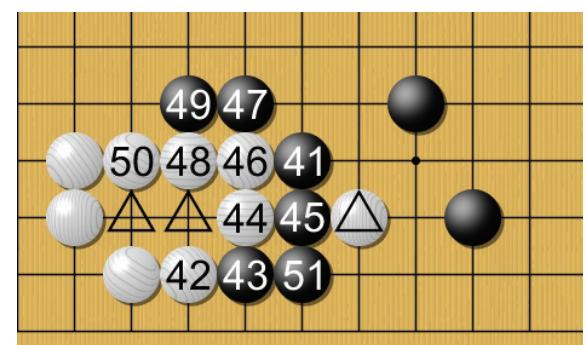
Выбор А

Здесь Чёрные пытаются разрезать Белые камни и защитить территорию **ходом 41**. После разыгрыша у Белых останется сентэ и он может распространяться через **1** значительно уменьшая влияние Чёрных в центре или через **2** захватить три Чёрных камня.



Выбор А

Чёрные пытаются захватить белый камень заставляя Белых играть **ход 42** по второй линии, поскольку иначе они сами сыграют в этот пункт полностью захватив эту территорию и окружив вторгнувшийся камень. При этом варианте Чёрные получают влияние на сторону и центр.

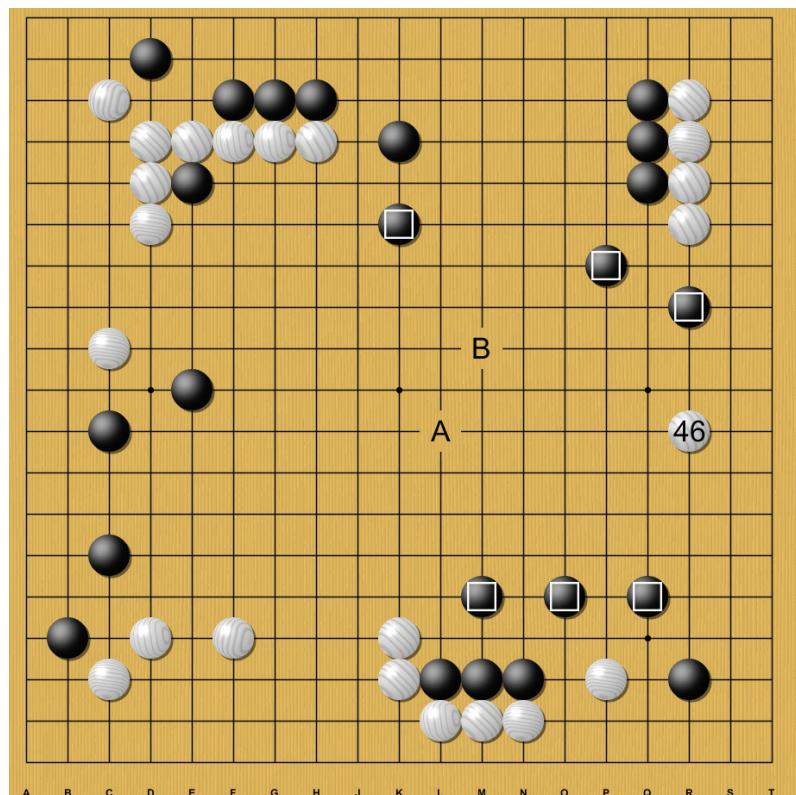
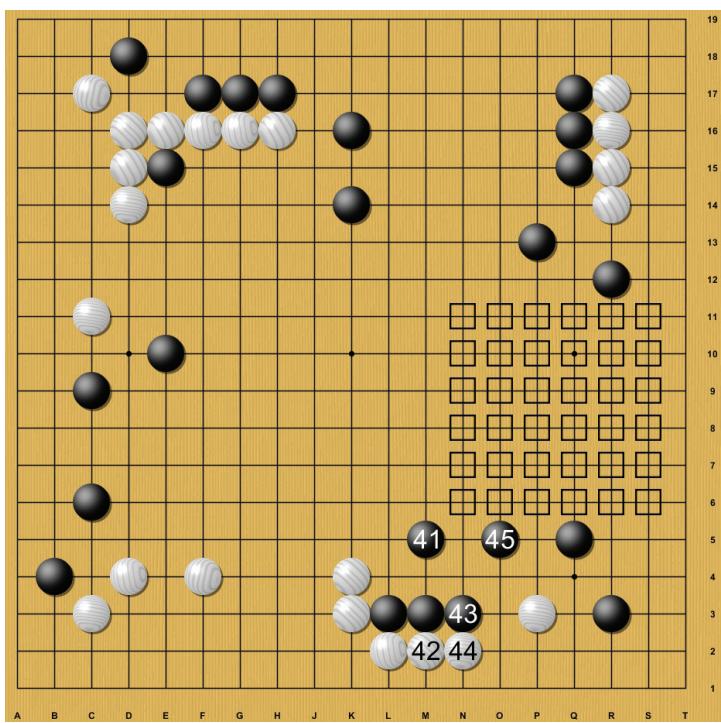


Выбор А

Здесь Чёрные пытаются заблокировать проход Белых в центр. Он теряет в процессе камни отмеченные треугольниками, но захватывает камень вторжения и получает большой угол и отсекает Белых от правой стороны и центра.

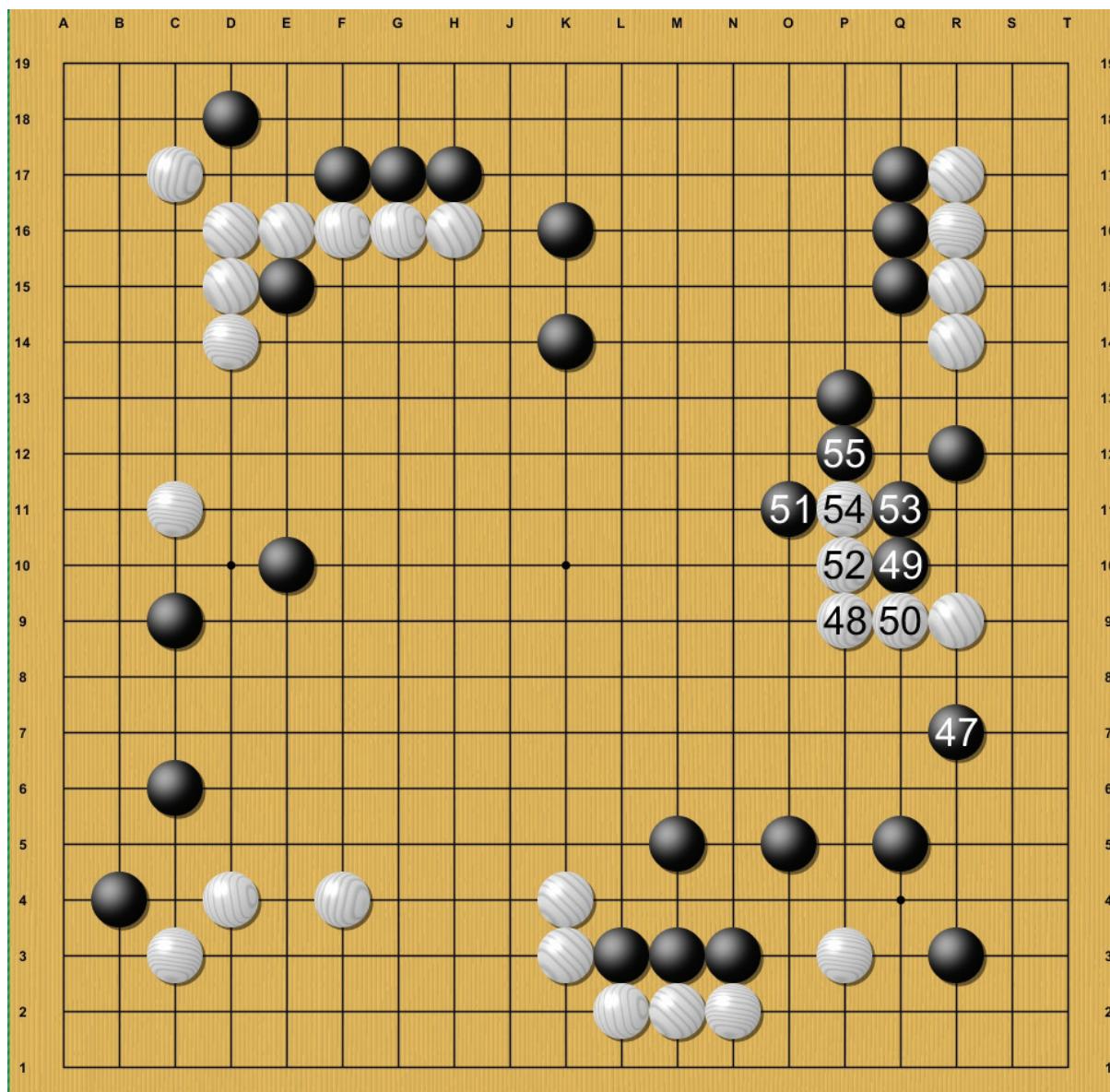
Ходы 41-45: Чёрный выбирает вариант **B**. Результат при варианте **C** возможно будет лучше за Чёрных, но ходы при данном развитии событий не всегда сентэ, а Чёрные и так напуганные вторжением, опасаются что у Белых появятся ходы, которые Чёрные не предусмотрели.

Это вполне себе оправданное беспокойство. Пока мы учимся, случаев когда мы не можем предусмотреть ход соперника будет много, поэтому разумная осторожность не помешает. В варианте который был выбран, все ходы сентэ и это означает что Белые точно будут отвечать, дабы не потерять камень вторжения. Стоит нам представить, что Белые сыграют в ином месте, немедленно Чёрные поставят камень вместо Белого, что будет полноценное белое фиаско. Поэтому выбор Чёрных остался за безопасным и предсказуемым вариантом, к тому же **ходы 41 и 45** образуют легкую стенку. Отмеченные пункты это влияние Чёрных, которое всего в паре камней от превращения в территорию.



Ход 46: Чёрные потеряли пару других очков, но получили влияние именно там, где и планировали раньше. Белые, которые вынужденно играли **ходы 42 и 44** по второй линии, теперь вообще жалеют, что связались с этим вторжением. Теперь Белым необходимо вторгаться без поддержки. В таких случаях у нас две опции. Либо глубокое вторжение в территорию противника, либо уменьшение его влияния по внешним границам. Подробнее эту тему мы рассмотрим в **главе 5**, где будем определяться что лучше: вторжение или внешнее уменьшение территории, но сейчас вкратце теория такова, если у соперника много сильных камней в этом районе, то лучше уменьшать влияние извне, вместо того чтобы бороться за выживание в окружении. Поэтому уменьшение влияния игрой в пункты **A или B** это правильный выбор где Белые уверенно выживают или соединяются. Но Белые опасаются, что Чёрные потенциальные очки на правой стороне слишком значительны для того чтобы просто их игнорировать, ведь они могут стоить результата всей партии, посему Белые идут на риск и предпринимают вторжение **ходом 46** даже несмотря на тот факт, что прошлое вторжение укрепило положение Чёрных в этой части доски. Белый в **пункте 46** полностью окружён отмеченными Чёрными камнями.

Внимание! Вторжение в одну часть доски, как правило делает затруднительным вторжение в близлежащие области, поскольку мы, захватывая территорию, обеспечиваем влияние нашему сопернику.



Ходы 47 - 48: Поскольку Чёрные по прежнему не уверены что разгадали планы соперника, то предпочитают играть понадёжнее. Спокойная атака **ходом 47** направлена на уменьшение базы Белых и снижение их шансов на выживание в окружении Чёрных камней. Белым ничего другого не остаётся как выпрыгивать в центр **ходом 48**, поскольку это самый логичный ход когда камню угрожают с двух сторон.

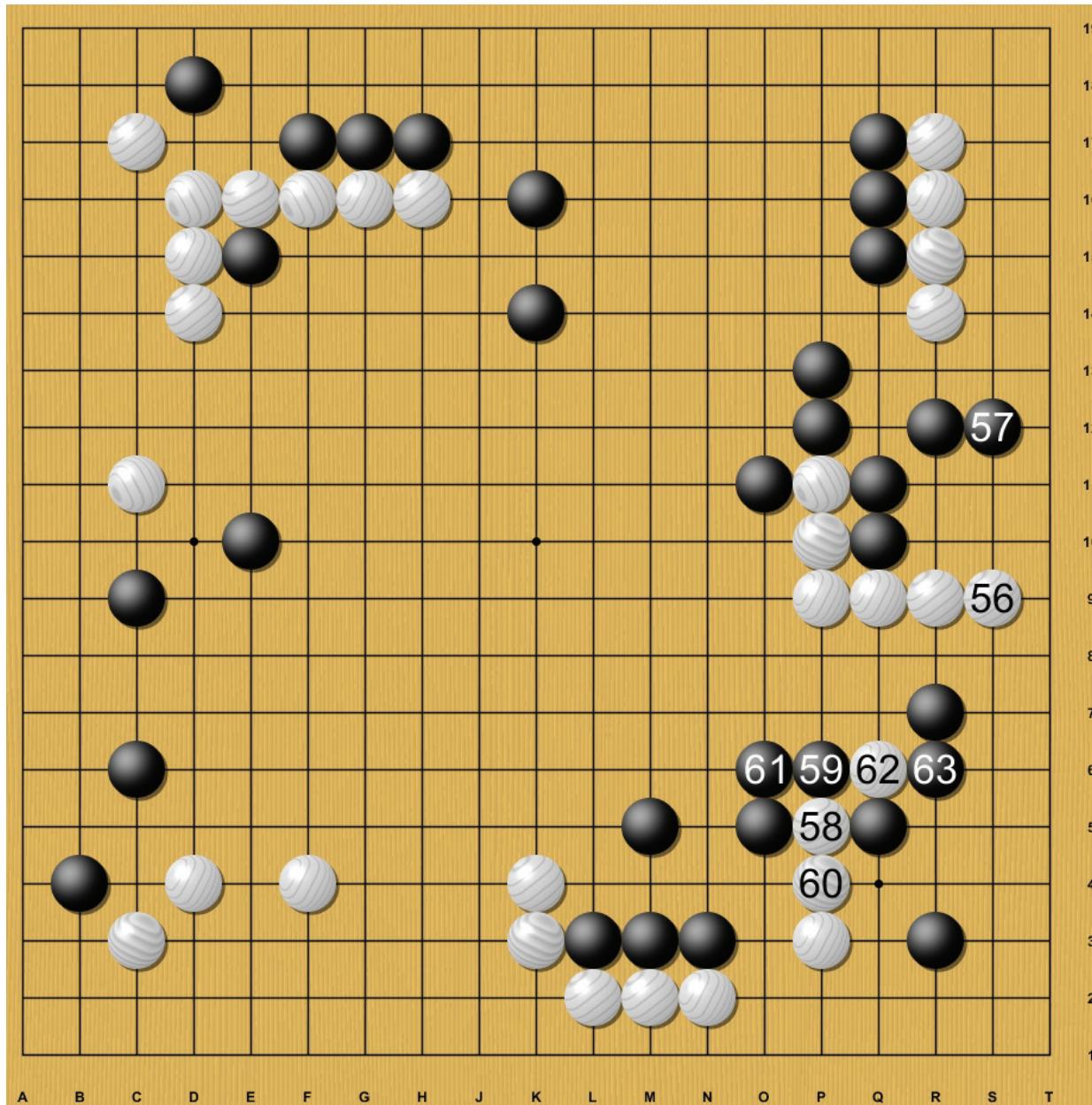
Ходы 49 - 50: Чёрный **ход 49** пытается утяжелить форму Белых (обратите внимание на определения ниже). Белый **ход 50** практически единственно возможный так как Белые не могут позволить чтобы их разрезали в этой ситуации.

Ходы 51 - 52: Чёрные так же выпрыгивают **ходом 51**, продолжая окружение, Белые **ход 52** угрожает соединить группу с правым верхом или захватить Чёрный камень **49** что даст белому вторжению глаз и надежду на общий успех.

Ходы 53 - 55: Чёрные сопротивляются захвату играя **ход 53**, но Белые продолжают развитие **ходом 54**, стремясь всё таки соединится с правой верхней группой. Чёрные пресекают эти пополнения **ходом 55** в добавок строя хорошую форму. Теперь Белые медленно но верно окружаются со всех сторон имея пяток тяжёлых камней и ни одного глаза. Дела у белых начинают пахнуть керосином.

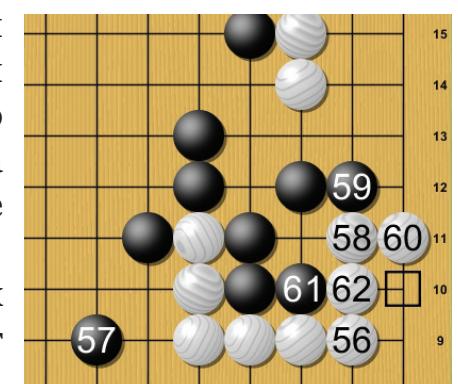
Лёгкая группа это группа камней без непосредственного соединения и хотя при этом она может быть разрезана, но обойдётся без крупных очковых потерь в ходе него. Таким образом мы можем обменять часть группы на более крупный выигрыш в другом месте доски либо на стратегическую инициативу.

Тяжёлая группа это группа камней прочно соединённая друг с другом, но пока ещё не обеспечившая себе жизни поскольку у неё не хватает одного или даже обеих глаз. Поскольку все камни соединены то у нас нет возможности пожертвовать частью ради выживания основной группы в противоположность лёгкими группам. Тяжёлая группа либо вся выживает либо вся гибнет, поэтому в наших интересах утяжелить группу противника перед атакой, вынуждая его спасать группу любой ценой.



Ходы 56 - 57: Белые играют ход **56** снова угрожая попыткой соединения с правым верхним углом либо созданием базы для постройки глаза если Чёрные, игнорируя эту угрозу, сыграют в другом месте. Чёрные конечно стремятся сохранить разделение белых групп поэтому делают **ход 57** на S12 который пресекает любую возможность соединения по правой стороне и заодно угрожают правой верхней группе.

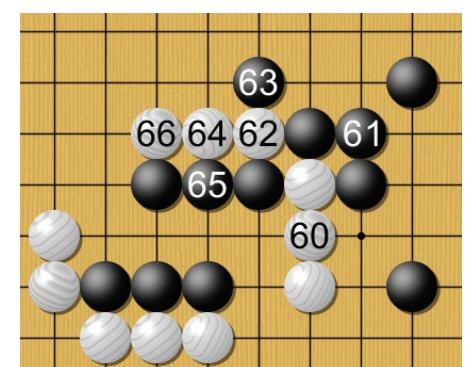
Правая картинка: вариант где Чёрные пытаются окружить Белых **ходом 57**, но вместо этого получают в ответ ряд сентэ ходов, которые дают возможность Белым построить глаз, в пункте отмеченный квадратом.

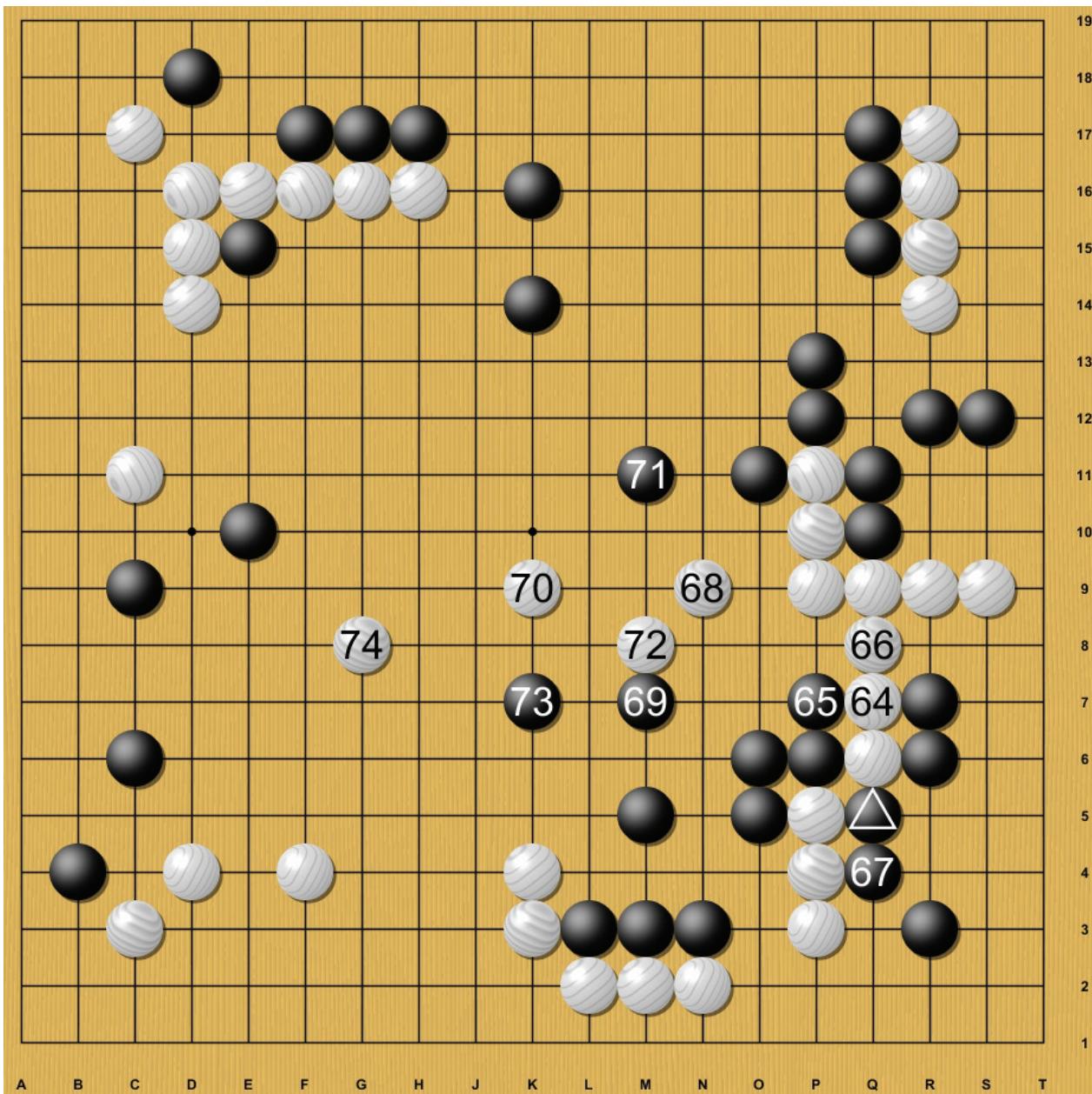


Важно помнить: не давать группам соперника соединиться часто одна из важных задач в партии. Даже жертвуя парой очков, мы компенсируем это слабостью и разобщённостью групп соперника когда позднее начнём их атаковать по одиночке.

Ходы 58 - 60: Белые не могут позволить себе тратить ход на усиление правого верхнего угла, так как группа вторжения в крайне сложном положении, посему Белый пытается прорваться **ходом 58**, но это не сильно помогает. Чёрный **ход 59** ставит белый камень в положение атари, поэтому Белые вынуждены продлеваться **ходом 60**.

Ходы 61 - 63: Чёрные вынуждены соединяться, но стоит выбор между **О6** и **Q6**. В таких случаях я рекомендую защищать те камни, которые окажутся в большей опасности если будут атакованы. Если Чёрные сыграют **ход 61 в Q6** возможно результат будет как **на картинке справа**. В этом случае Белые окружат и убьют шесть чёрных камней и в целом выиграют эту схватку. Чёрные себе такое позволить не могут, поэтому на основной картинке они играют **О6 на 61 ходу**. Белый пытается резать **ходом 62**, но Чёрные камни с этой стороны в безопасности, поэтому **ходом 63** Чёрные ставят атари Белым и собственно завершают этот игровой эпизод.

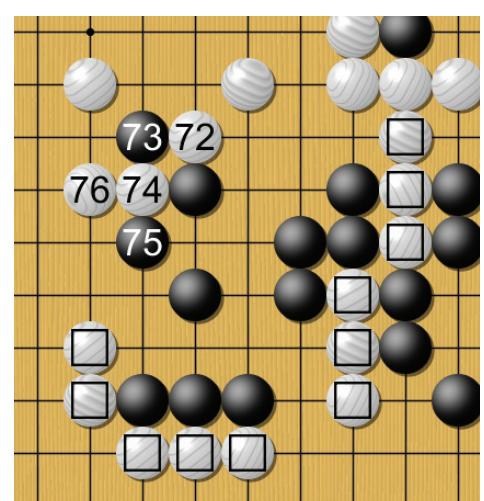
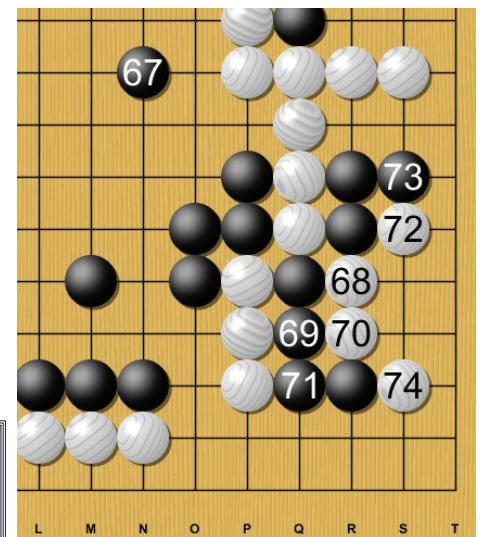




Ходы 64 - 67: Белые распространяются ходом 64 пытаясь спасти отрезанный камень, ход 65 ставит атари, поэтому ход 66 Белых 100% предсказуем. Белые камни теперьочно соединены, но практически полностью окружены и без глаз. Чёрный камень отмеченный треугольником в серьёзной опасности, поэтому Чёрные вынуждены отвлечься от окончательного добивания Белых и защищаться ходом 67 иначе камни в правом нижнем углу будут захвачены **как показано на правой картинке**. Если что то подобное будет реализовано, то Белое вторжение из кучи обреченных камней превратится в мощную живую группу.

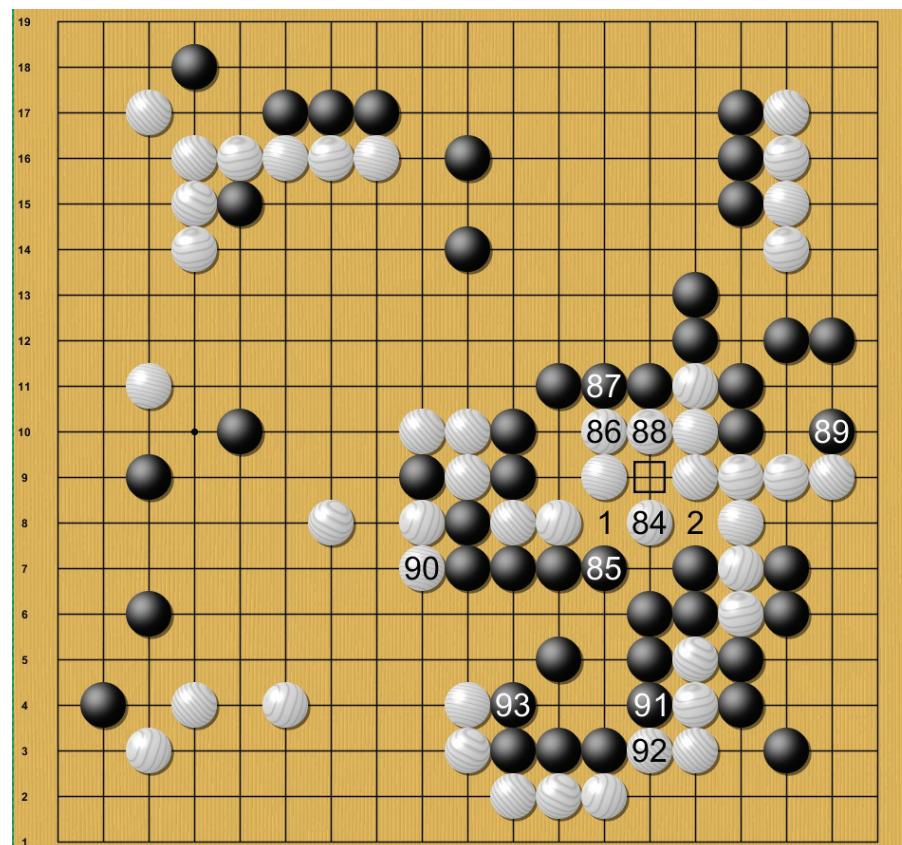
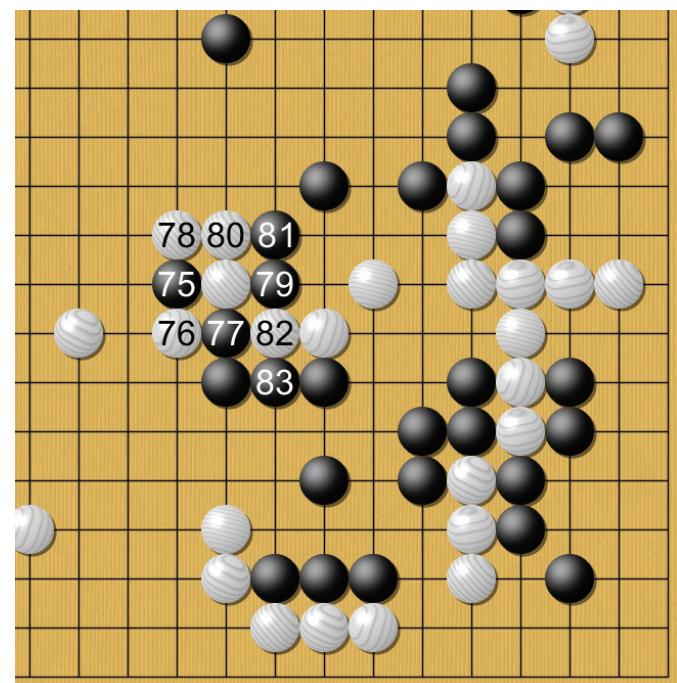
Атака это весело и лихо, но если забывать про защиту своих слабых пунктов, вряд ли они будут иметь смысл.

Ходы 68 - 74: Потеряв еще один возможный вариант развития событий, Белым остаётся только надеяться убежать в центр, поэтому следует прыжок 68. Чёрные преследуют его поддавливая 69 однако Белые прыгают даже дальше 70. Чёрные ставят ход 71 защищаясь от разворота Белых на центр, поэтому Белые ход 72, защищая пространство прыжка через два пункта и заодно пытаясь выманить Черных на поспешную атаку **как на картинке справа** которая приведет к окружению черных камней. Конечно Чёрных беспокоит, что Белые успешно выбегают, но на данный момент ничего другого не остается кроме как **играть надёжно и строить хорошую форму**. Поэтому Чёрные играют 73 который продолжает давление на белую группу и заодно добавляет пространства своим камням. Белый почувствовав возможность спасения дерзко играет большой ход конём 74.



Ходы 75-83: Но как мы уже видели, большой ход конём может быть разрезан, особенно если поблизости есть камни, которые этому способствуют и последующая череда ходов это прекрасно иллюстрирует. Чёрные режут **ходом 75** и Белые вынуждены отвечать **ходом 76** пытаясь соединить свои камни, но **Чёрные 77** сурово пресекают эту попытку. **Белые 78** пытается захватить один из разрезающих камней, но **Чёрные 79** отрезают белую группу от стороны и ставят камень Белых под атари, вынуждая Белых отвечать **ходом 80**. Белые не могут защититься с обеих сторон поэтому Чёрные продлеваются **ходом 81** соединяя отрезающие камни. **Белый 82** предпринимает ещё одну попытку разъединить Чёрных и восстановить соединение, но **Чёрные 83** делают её не реальной. Теперь белая группа на правой стороне отрезана, полностью окружена и безглаза.

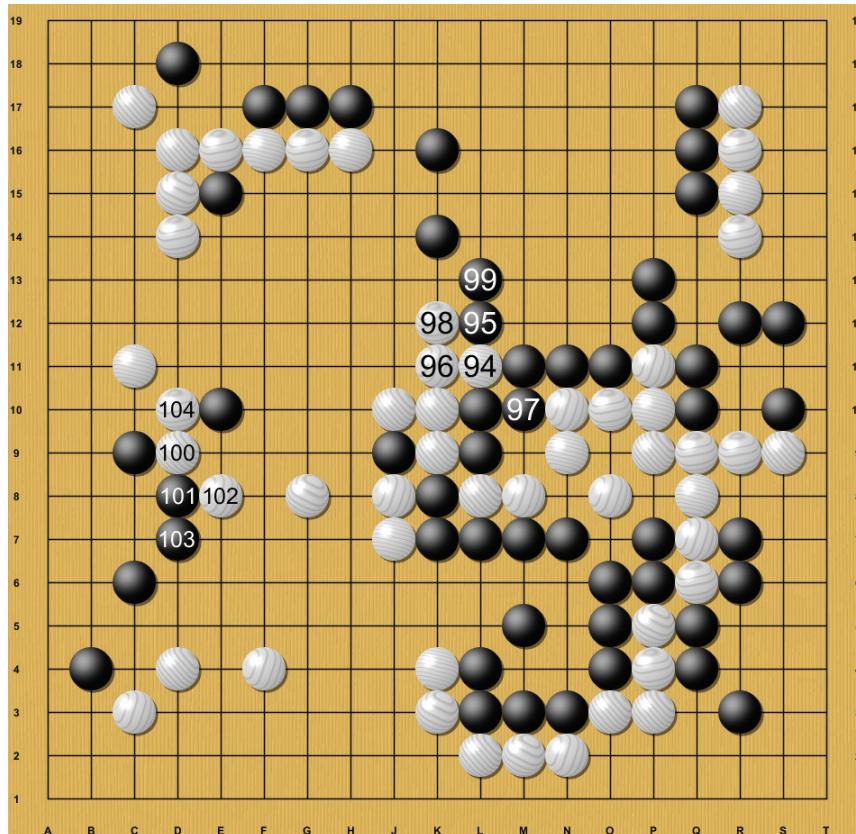
Да, она выглядит мёртвой, но такие большие группы часто в ходе игры могут быть использованы как опасность, угрожая воскреснуть.



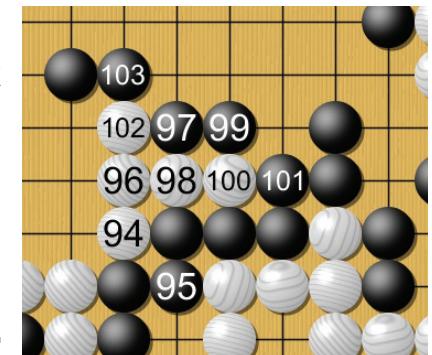
Ходы 84-85: Белые пытаются использовать потенциальную слабость называемую “адзи” и всё таки обеспечить выживание группы. Поэтому Белые играют **ход 84** угрожая разрезанием черной группы в середине доски, которая в свою очередь оказалась окружена пока атаковала Белых. Чёрные отвечают **ходом 85** и очень надеются что его группа живёт. Если Белым удаётся всё таки эту группу убить, то судьба всей партии решена, посему подгорает у обоих сторон и лёгкой победы не будет ни у одной из сторон.

Ходы 86-88: Белые **86** снова угрожают разрезанием поэтому Чёрные соединяются **ходом 87**, но это позволяет Белым сыграть ход **88** и создать глаз в пункте отмеченный квадратом, поскольку **ходы 1 и 2 это миаи**, что означает что какой бы пункт Чёрные не выбрали Белые ответят в другом и в любом случае построят глаз.

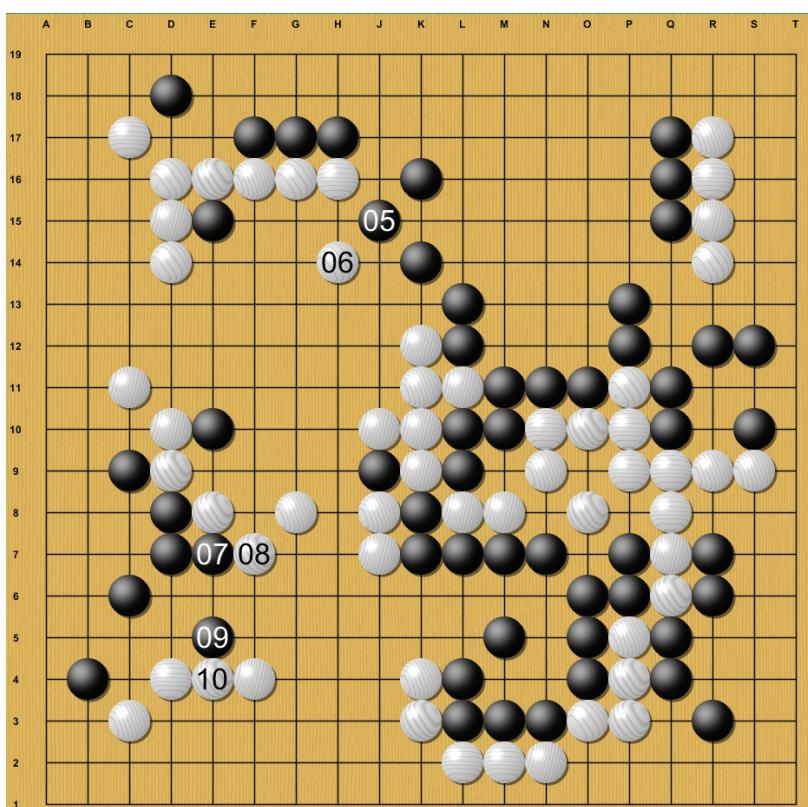
Ходы 89-93: Чёрным не удалось помешать Белым построить глаз, но мы помним чтобы группа жила **необходимо два глаза**, поэтому следует **ход 89** превентивно лишая Белых даже небольшого шанса на постройку второго глаза в этой области. Белые видя что второго глаза им не видать меняют задачу на убийство Чёрной группы ставя **ход 90**. Чёрные отвечают **ходом 91**, угрожая завершить постройку двух глаз уже следующим ходом. **Белые 92** пытаются помешать это сделать, но **Чёрный ход 93** успешно решает вопрос огораживания достаточного пространства для постройки двух глаз. **Чёрные кажутся живыми и вроде как в безопасности...**



Ходы 94-99: Белые делают последнюю попытку разрезать Чёрных ходом **94**, на что они отвечают атари белым **ходом 95**, вынуждая последних защищаться. **Правая картинка:** Если Чёрные попробуют просто соединить свои камни, как они сделали позднее, то не обоснованно будет потеряна территория. **Обратно на основную картинку:** Белые **96** просто соединяются, поэтому теперь черёд Чёрных защищаться и они соединяются **ходом 97**. Белые продвигаются **ходом 98** угрожая территории Чёрных и строя маленькую стену. Вариантов у Чёрных немного и они защищают пункт разрезания распространяясь **ходом 99**.



Ходы 100-104: Белые теперь пытаются использовать свежепостроенную стену, поэтому режет мылым ходом коня **100**. Чёрный осознаёт что у Белых здесь достаточная концентрация камней, поэтому решает отдать этот камень без боя и спокойно играет **ход 101**. **Белый 102** угрожает атари черным камням, поэтому Чёрные **ходом 103** продолжают защищать группу. Белые закрывают пункт разрезания **ходом 104** заканчивая контуры **потенциальной территории** (которое называется майо) в середине и слева.



Ходы 105-110: Чёрный не в восторге от развития Белых, поэтому он пытается **ходом 105** залезть внутрь белой территории наиболее безопасным путём, да ещё немножко увеличить свою территорию на правой верхней стороне и в центре. **Белые 106** предупреждают эти вторжения в ещё большем масштабе, но всё таки оставляют пункты через которые ещё возможны проникновения.

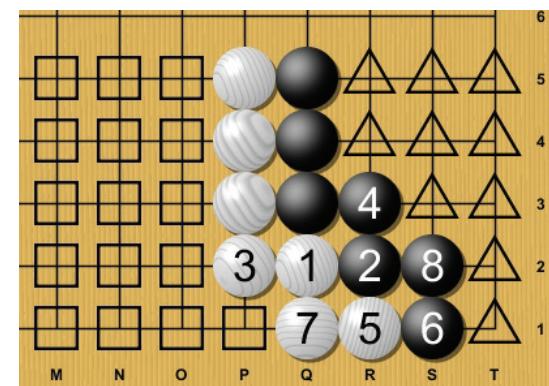
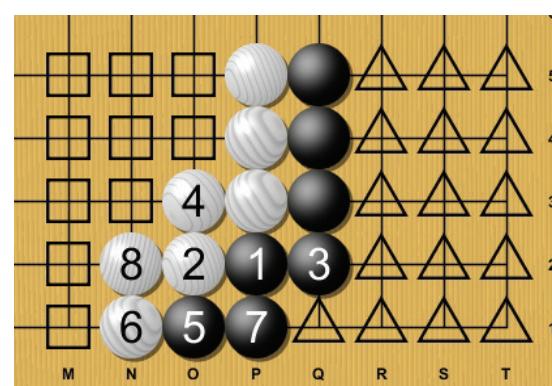
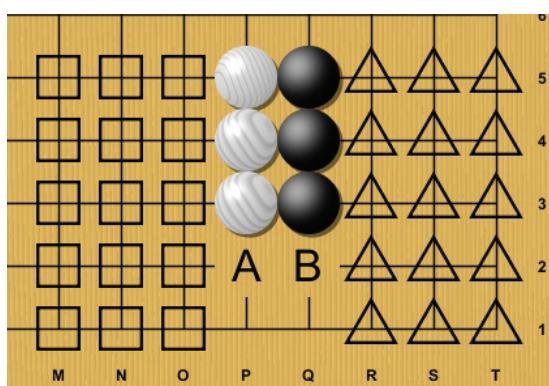
Ходы 107-110: Поскольку верх уже в безопасности, Чёрный переключается на нижний левый угол угрожая атари **ходом 107**. Белые отвечают **108** заодно строя пасть тигра и защищая все камни одновременно. **Чёрные 109** угрожает разрезанием, на что следует очевидное ответное соединение **Белый 110**. Этим ходом заканчивается середина партии. Большая часть территории разделена и основные схватки закончены и мы переходим к **эндшиплю** в котором соперники разыгрывают уже более скромные куски территории по второй линии или малые куски в центре или на стороне.

► Завершаем - Эндшпиль

Собственно граница между серединой игры и её концом не всегда очевидна и поэтому вполне допустимо играть завершающие ходы в середине игры и наоборот. Общая идея состоит в том, что когда все углы, стороны и середина доски поделены и остаются ходы которые только немного способны уменьшить территорию соперника и ходы на первой и второй линиях доски, то тогда можно сказать, что мы перешли в эндшпиль партии.

Много игроков не считают эндшпиль достаточно важной фазой игры, поскольку кажется что ходы не приносят больших территорий, но на самом деле вполне возможно изменить итоговое соотношение в свою сторону, что называется “курочка по зёрнышку” во множестве мест доски может вылиться во вполне себе значительное количество очков. Также в этой фазе игры, когда каждое адзи или мертвая группа могут сыграть значительную роль внезапно может оказаться что только последним ходом определится кто же в итоге выиграет. Мы разберём примеры удачных ходов (которые называются **тэсудзи**), позже в отдельной специальной главе, но пока позвольте определить общие принципы так же как мы делали для предыдущих стадий.

Две вещи наиболее важны в эндшпиле. Определение **наиболее значимого** в очковом отношении хода и то что ходы необходимо делать в **сентэ** (ход который противник не может проигнорировать и вынужден отвечать), даже если это не самый большой ход. Давайте посмотрим почему и отчего так важны эти принципы, и как мы можем оценить возможные ходы и решить сколько они нам принесут очков.?



Левая картинка: Давайте разберём общий пример. Если Черные и Белые будут продолжать развивать свои стены то им достанутся отмеченные очки территории. Квадраты за Белых и треугольники за Чёрных. Но обычно игроки пытаются выжать максимум из концовки партии и поэтому Чёрные ходят в **A**, а Белые в **B**.

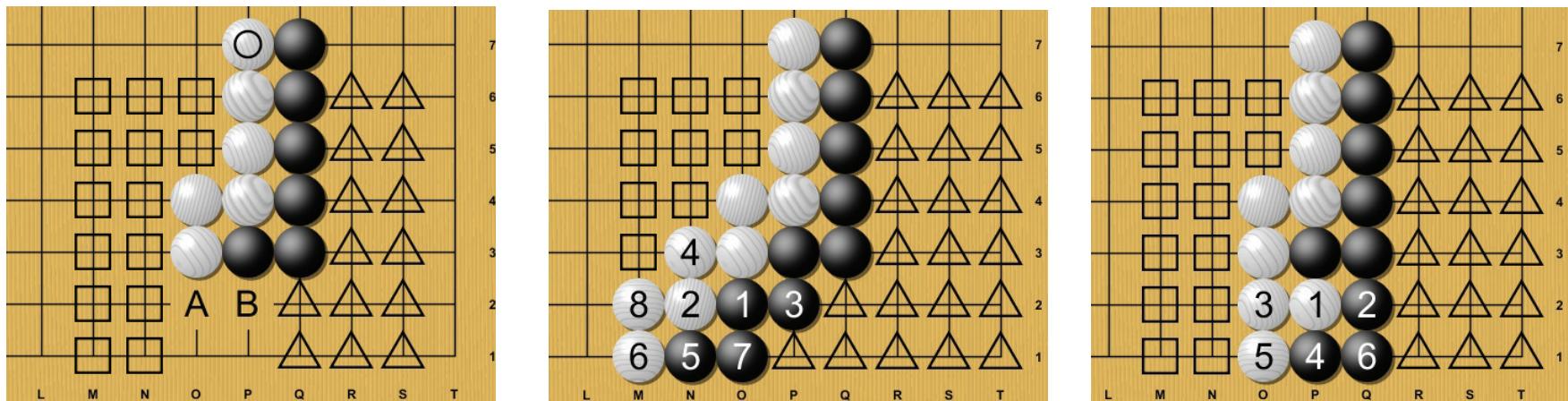
Центральная картинка: Скорее всего будет вот эта последовательность ходов. В этом случае Черный ход будет стоить Белым пять очков территории и ещё один нейтральный пункт, итого преимущество в **шесть очков**.

Правая картинка: Если белые успеют сами разыграть эту последовательность, то тогда Чёрные лишаются **пяти очков** и нейтрального пункта.

Итого игрок у которого сентэ и который его разыгрывает приобретает **6 очков и сохраняет сентэ!**

Подсчёт и оценка стоимости ходов в дебюте и середине не самая простая задача, но в эндшпиле это сделать значительно проще. Приобретая этот полезный навык позднее нам будет легче научиться как оценивать наши ходы на каждой стадии игры.

В предыдущем примере мы должны осознать что это сентэ стоит не 12 очков, а только 6. Разница кажется не большой, но она крайне важна. Если Белые и Чёрные на тот момент претендовали на 60 очков, то при розыгрыше такой последовательности конечный результат будет не 66-54, а 61-55. Конечно есть множество вариантов при которых выигрыш одного значительно больше чем проигрыш для другого, что делает ходы в финале партии срочными для одного и не важными для другого. Например вариант розыгрыша предыдущей позиции ниже:



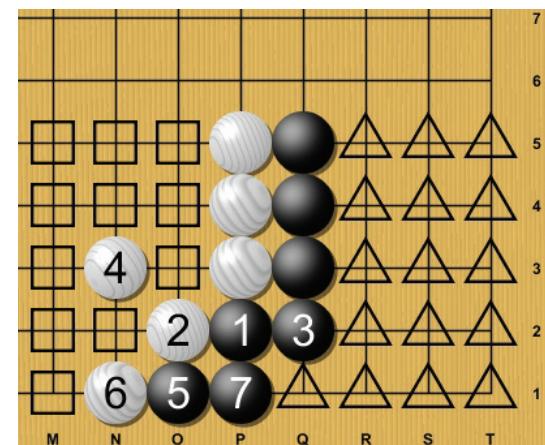
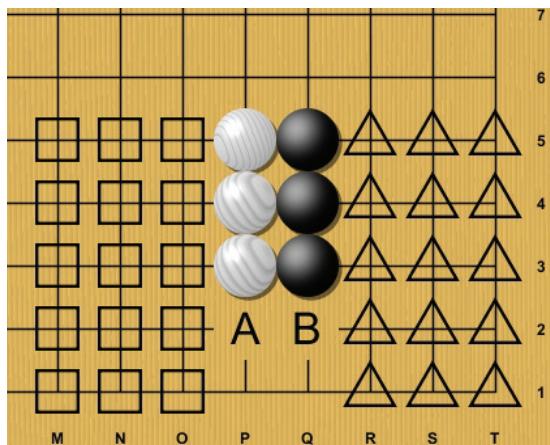
Левая картинка: В этой ситуации Чёрные уже получили преимущество в середине партии, которое могут использовать в финале. Если мы предположим что оба соперника просто опустятся до конца доски, то отмеченные очки будут их результатом.

Центральная картинка: Если Чёрные первые сыграют здесь то мы получим результат который уже рассмотрели выше. Чёрные отвоюют пять потенциальных очков территории Белых и оно очко для себя с **сохранением сентэ**. Этот обмен таким образом будет стоить **6 очков**.

Правая картинка: Если белые сыграют первые, Чёрные заблокируют это движение вынуждая Белых соединяться в **пункте 3**. Поскольку теперь ход Чёрных, то он может доиграть эту схватку с учётом того что Белый сохранит сентэ, но Чёрные потеряют только **2 очка**. Как видите в этом случае **стоимость** розыгрыша весьма отличается.

Поиск наибольшего хода конечно важен, но сохранение сентэ мне представляется, более значимым. Давайте подумаем вместе. Что будет лучшим выбором, сыграть ход на 10 очков и отдать сентэ сопернику, который начнёт поджимать вашу территорию или ход который принесёт 2-3 очка, но сохранит инициативу на вашей стороне и вы сохраните возможность продолжать зарабатывать очки? Всё таки чаще второй вариант приносит больше очков. Единственно когда это не так, когда у соперника нет хороших ходов для эндшпилля и он сам вынужден будет отдать вам сентэ. **Всегда помните, ход в эндшпиле который сыграете вы - это ход который уже не сыграет соперник.** Выигрыш пункта от которого зависит чья территория будет уменьшена может значительно увеличить количество очков при минимуме усилий, особенно по сравнению с усилиями в середине игры. Конец партии это относительно самый лёгкий этап партии, что делает его идеальным для новичков, как мы с вами, полем повышения мастерства.

И напоследок, на самом деле не смотря на все наши расчёты, не стоит ожидать, что соперник обязательно будет играть как мы ожидаем. Давайте вернёмся к нашему первому примеру:



Левая картинка: Мы начинаем за Чёрных и очень рады сыграть в **A** рассчитывая на 6 очков и сентэ, как бы предлагая Белым: “не будете ли вы столь любезны разыграть известную последовательность в которой вы теряете столь много очков?” и...

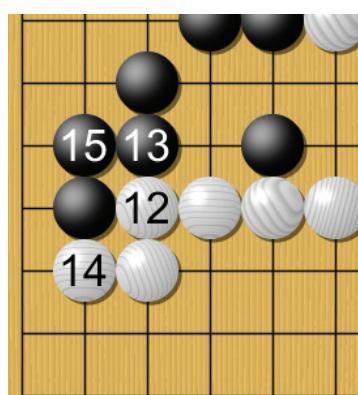
Центральная картинка: И вдруг Белые говорят “**Нет**”, ставя пасть тигра в **4**, Белые меняют последовательность, без очевидного сентэ в конце и со значительно меньшими очковыми потерями. И если Чёрные придерживаются прежнего плана...

Правая картинка: Чёрные обнаруживают, что опять же выиграл **очко**, но зато Белые потеряли **4 очка** и получили **сентэ**. Это не ахти какой результат для Чёрных, поэтому обычно после **хода 4** на центральной картинке Чёрные играют где то ещё оставляя эти пункты на самый конец.

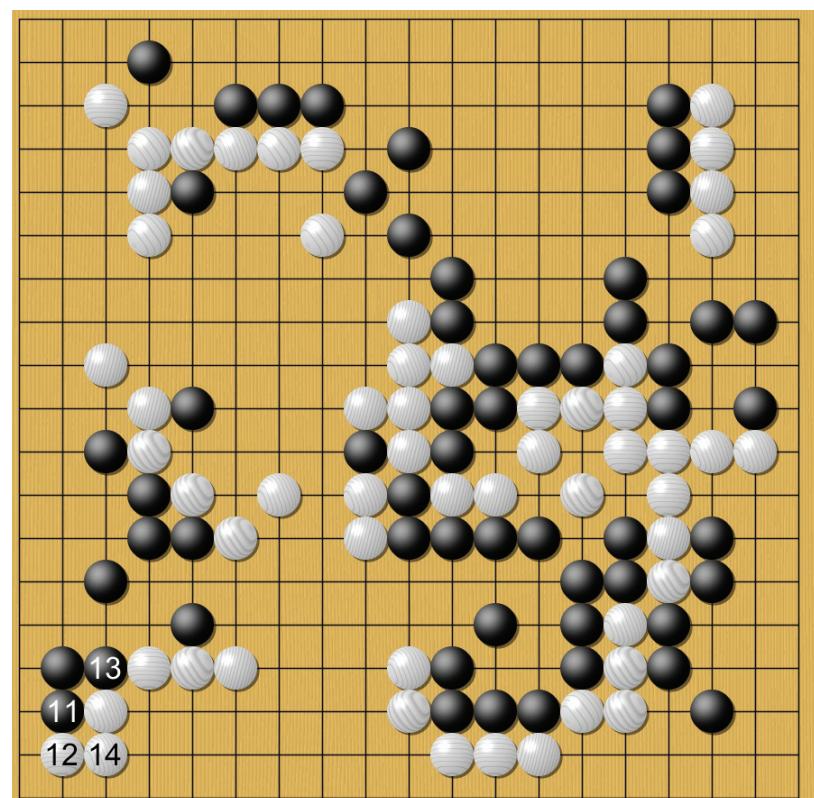
Владение инициативой не так то просто оценить, поэтому обычно играют столько сентэ ходов сколько возможно до хода, который передаёт сентэ в руки соперника.

Мы ещё поговорим о хитросплетениях финала и схватках которые происходят на 1-2 линиях в главе 6, которая посвящена вопросам **жизни и смерти** и разделе об искусственных ходах **тесудзи**. Теперь же, вооружившись основными принципами для эндшпилля, мы можем вернуться к нашему практическому примеру где мы можем увидеть их применение.

Ходы 111-114: Чёрные начинают эндшпиль, и так как у него сентэ, он пытается найти вариант где ответ белых будет обязательен, поэтому играется **ход 111**. Белые действительно не могут игнорировать этот ход и угрозу атари последующего **113 хода**, поэтому Белые защищаются **ходами 112 и 114** защищая угол. Сколько стоили эти ходы?



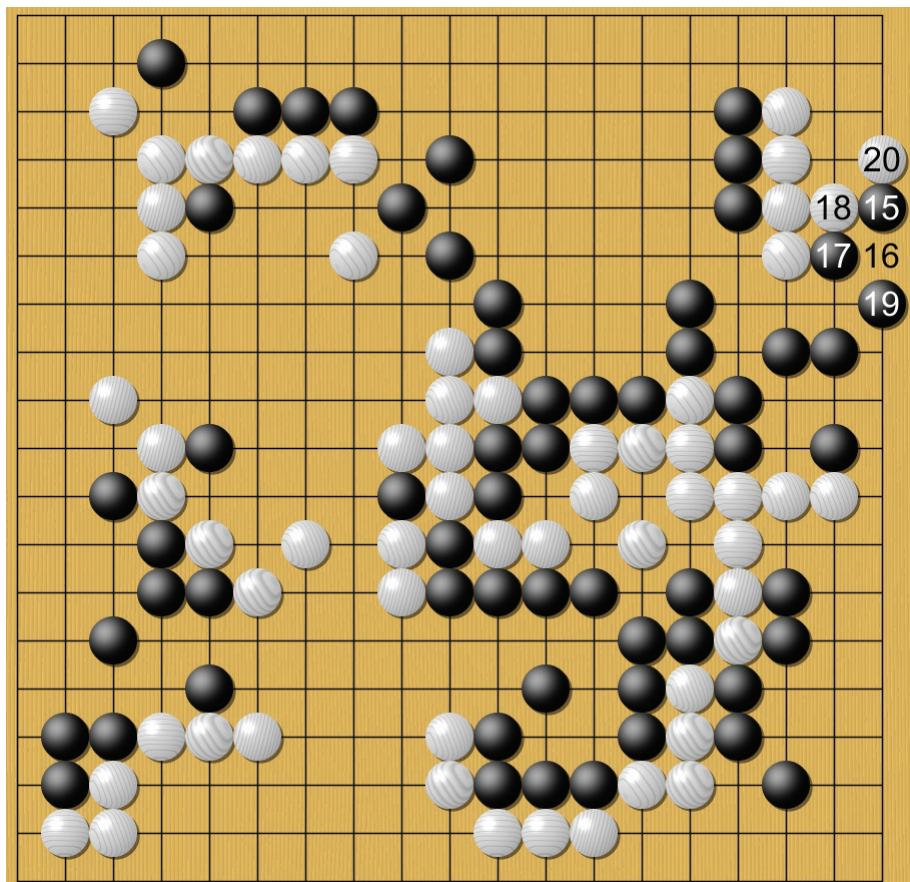
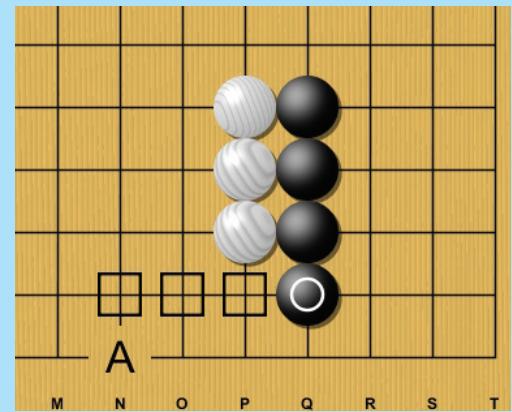
Левая картинка: Здесь мы видим результат если бы Белые ходили первыми, результат разницы в очках не сильно впечатляет. Всего то **2 очка**, но Чёрные не беспокоятся, поскольку они сохранили **сентэ** и инициатива продолжения партии на их стороне.



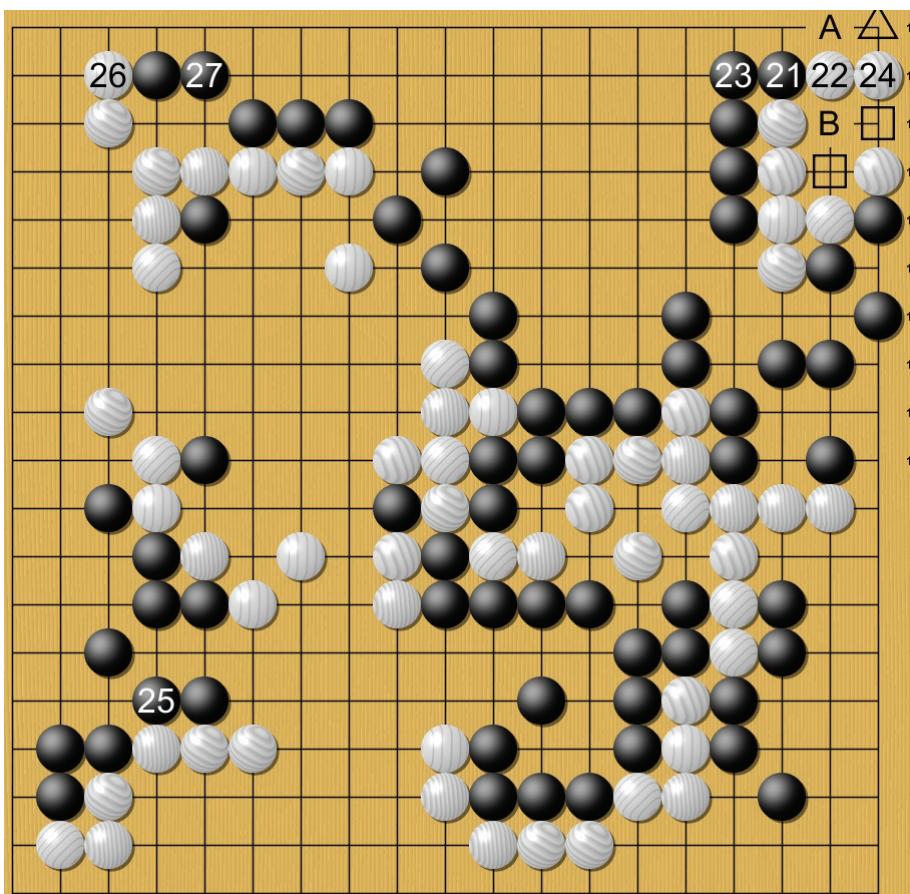
Прыжок обезьяны

Мастерские ходы в эндшпиле (тесудзи)

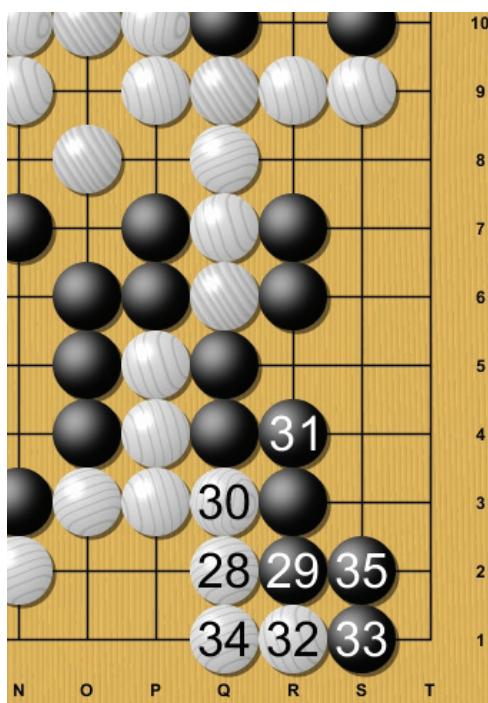
Прыжок обезьяны это распространение большим конём по первой линии, но играть его можно только от сильной группы с камнем на второй линии, в то время как у противника отсутствует камень который сможет тебя заблокировать. В примере справа у Белых нет камня в отмеченных пунктах, поэтому Чёрные могут сыграть **прыжок обезьяны** в А. Белые не могут отрезать этот камень до тех пор пока там не окажутся вспомогательные камни, Чёрные этим ходом уменьшают территорию Белых от 8 до 10 очков и сохраняют сентэ после защиты Белых..



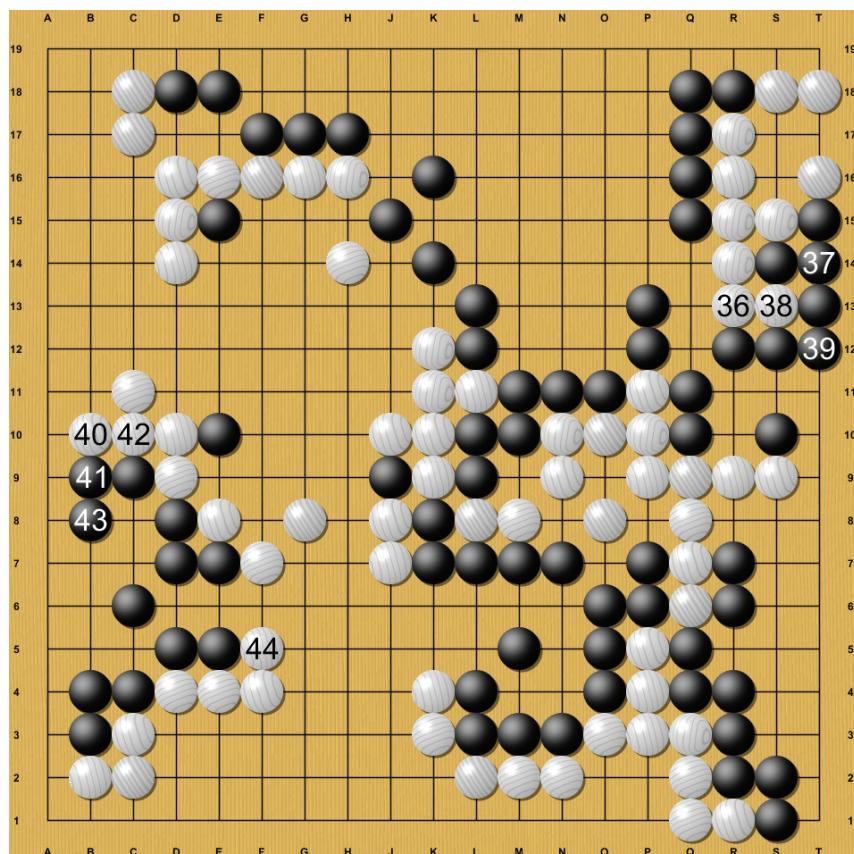
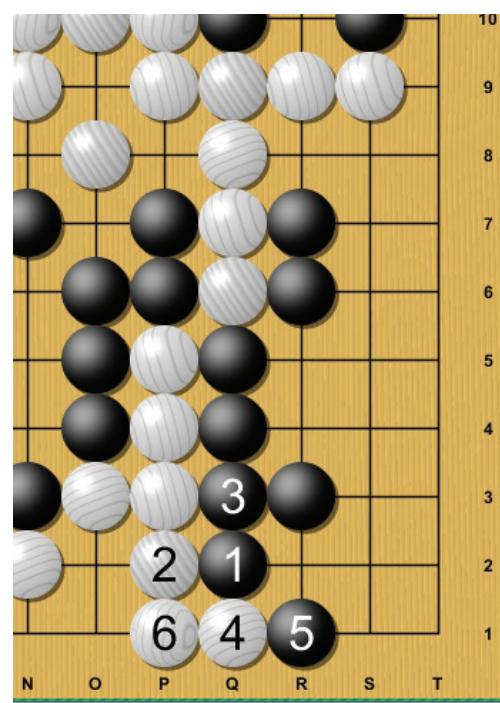
Ходы 115 - 120: Чёрный продолжает давление играя **прыжок обезьяны ходом 115**. Не всегда подобный ход заканчивается с сохранением сентэ, но сейчас Белая группа не совсем жива, поэтому подобный прыжок серьёзная заявка на убийство группы если Белые неправильно разыграют ответ. Белые отвечают разрезанием в **116**. Белые понимают что данный камень будет потерян, но он приносится в жертву ради остановки продвижения под белой группой. **Чёрные 117** ставят атари белому камню на что Белые ставят атари **118** Чёрным в ответ, поэтому Чёрные вынуждены захватывать камень **ходом 119** для выживания собственной группы. **Белые ходом 120** завершают защиту от прыжка обезьяны и Белая группа похоже выживает.



Ходы 121 - 127: Чёрные однако не оставляют идею убить группу Белых и играют хане в **121**. Белые **122** отвечают единственным возможным вариантом и Чёрные соединяясь в **123** готовятся к атаке на белых. Но белые играют прекрасный **ход 124**. Теперь **A** и **B** миаи. Если Чёрные играют в **A** Белые отвечают **B** и получают **два глаза** в отмеченных квадратами пунктах. Если же Чёрный сыграет в **B** тогда Белые играют в **A** и получают **два глаза** в пунктах отмеченных треугольником и одним из квадратов. **По настоящему замечательный ход.** План Чёрных дал сбой, поэтому в этом месте схватку можно прекращать и было принято решение немного защититься ходом **125** который совсем не угрожает Чёрным, поэтому **это не сентэ**. Это было плохой идеей, поскольку Белый немедленно играет сентэ ходом **126**, который Чёрные прозевали. Чёрные вынуждены защищаться **ходом 127** и теперь инициатива на стороне Белых.



Ходы 128-135: Белые продолжают (левая картинка) сентэ в эндшпиле найдя прекрасное продолжение в правом нижнем углу с последовательностью ходов открываемых ходом **128** в **Q2** которое заканчивается сентэ Белых поскольку группа Чёрных всё ещё не достаточно стабильна из-за ошибочного **хода 27**. На правой картинке можно видеть, что это был хороший ход и за Чёрных, но Чёрные упустили этот шанс пока владели сентэ. И как результат дополнительно 6 очков в пользу Белых (можно сравнить две картинки для наглядности).
Ещё один прекрасный ход у Белых.



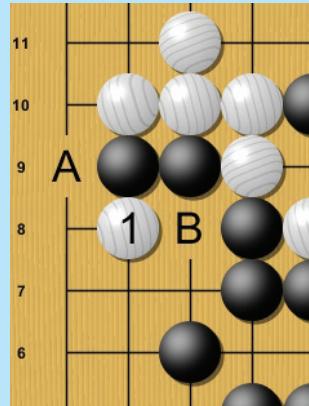
Ходы 136-139: Белые заканчивают розыгрыш правого верхнего угла который начался прыжком обезьяны так что сохраняют сентэ через ряд потенциальных угроз и атари.

Ходы 140-143: Завершив розыгрыш углов, Белые перенесли внимание на сторону и отыскали **ход 140**. Чёрные ожидаемо блокируют **ходом 141**, но когда Белые играют **ход 142** это не совсем очевидно почему собственно Чёрные защищаются **ходом 143**. Ситуация достаточно сложная, поэтому небольшой анализ как Чёрные выбрали этот ход показан на правой картинке.

Ход 144: Белые больше не видят других сентэ ходов и играют **ход 144** защищая территорию в середине. Теперь инициатива снова на стороне Чёрных.

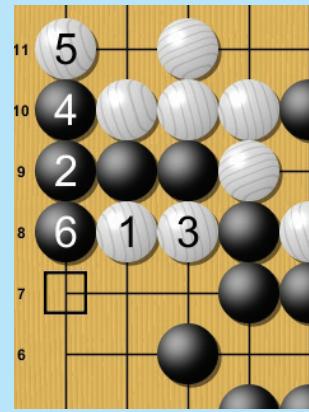
Выбор хода 143 - Защёлка

(больше деталей на странице 160))

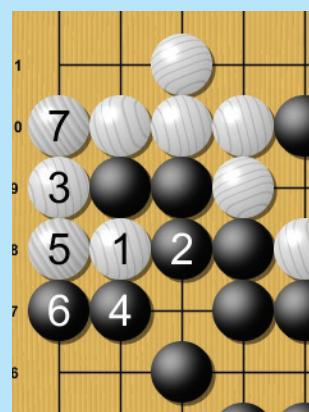


Если Чёрный играет в любом другом месте, Белый может сыграть так называемую **защёлку** (мы дополнительно разберём больше примеров в главе посвященной тесудзи). Такой ход возможен когда у Чёрных не стоит камня в пункте **B**, поэтому он не может играть в **пункт А**.

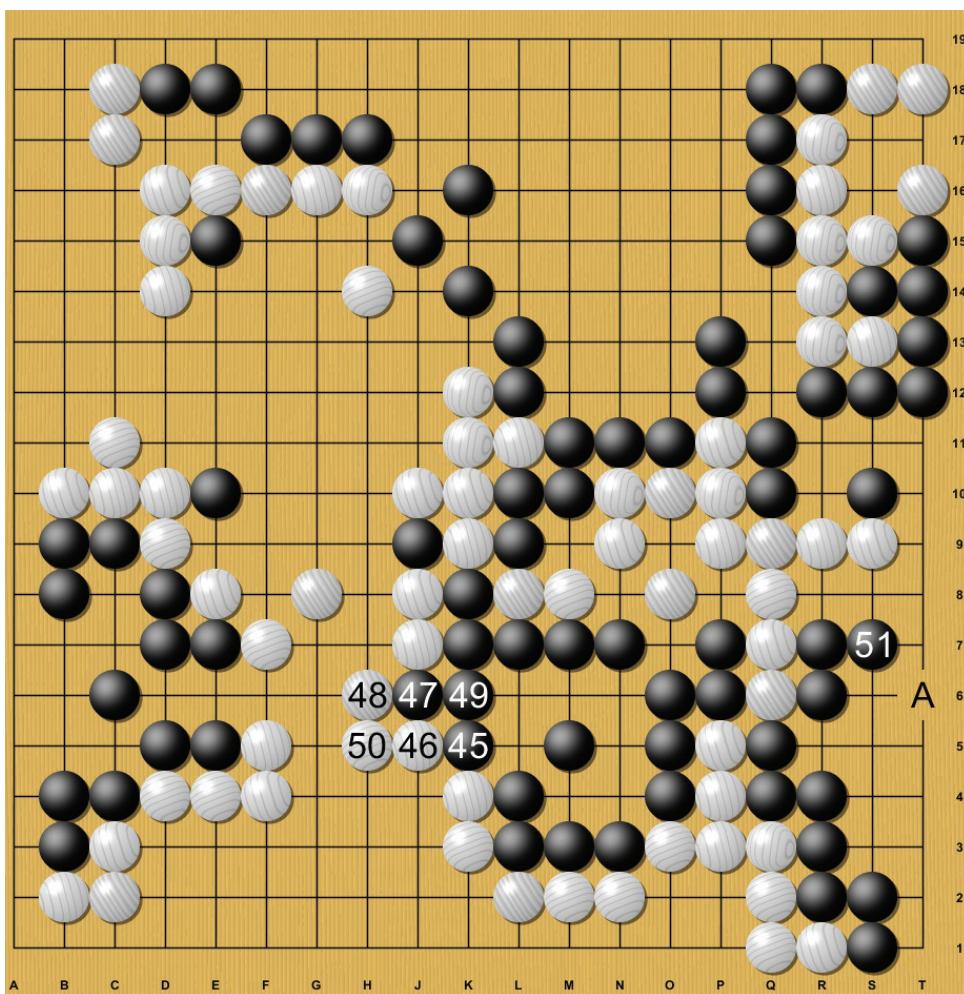
Если же он очень хочет сыграть в **A...**



тогда эта последовательность ходов неизбежна. Чёрная группа будет под атари и поскольку ход Белых то снятие группы ходом в отмеченный пункт принесёт заметные потери Чёрным. Тогда лучшим сценарием для Чёрных будет защита в **B...**

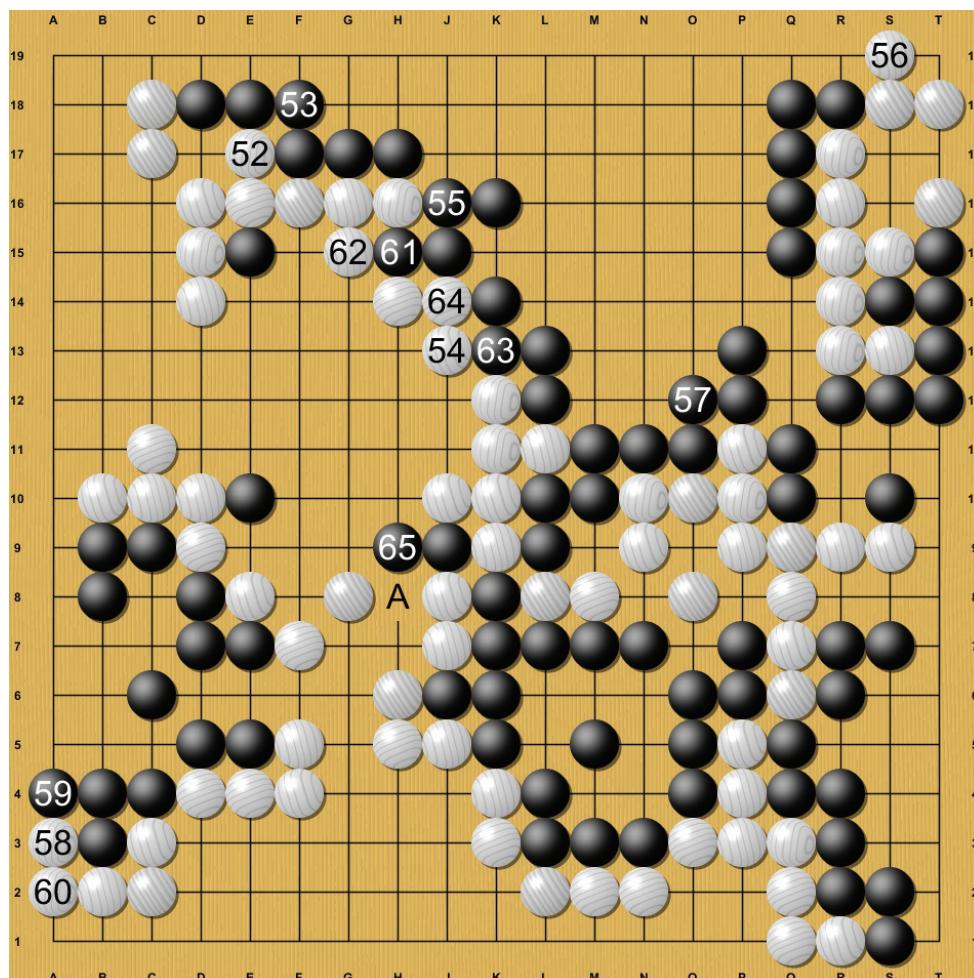


но и этот ход несёт Чёрным значительные потери очков, поэтому играть тенуки на **143 ходу** не самая хорошая идея, покуда не существует сентэ ход за которым стоит больше очков чем потеря здесь.



Ходы 145 - 151: Конечно когда у тебя сентэ это хорошо, но помимо этого хорошо бы чтобы были и сентэ ходы и Чёрные пытаются что то изобразить играя **ход 145** угрожая вторгнуться в белую территорию. Белые спокойно блокируют это вторжение ходом **146**, а Чёрные пытаются надавливать **147**. Белые отвечают **ходом 148** угрожая атари Чёрному камню, поэтому следует защита **149**. У Белых оказывается многовато камней которым можно поставить атари, отчего Белые ставят защитный **ход в 150** и Чёрные получают сентэ снова. Чёрные не видят возможностей своей атаки, но зато находит хороший ход за противника. **Прыжок обезьяны** в А. Поэтому раз нельзя найти ход который стоит столько же сколько этот обезьяний прыжок, он отдаёт сентэ защищая потенциальную слабость **ходом 151**.

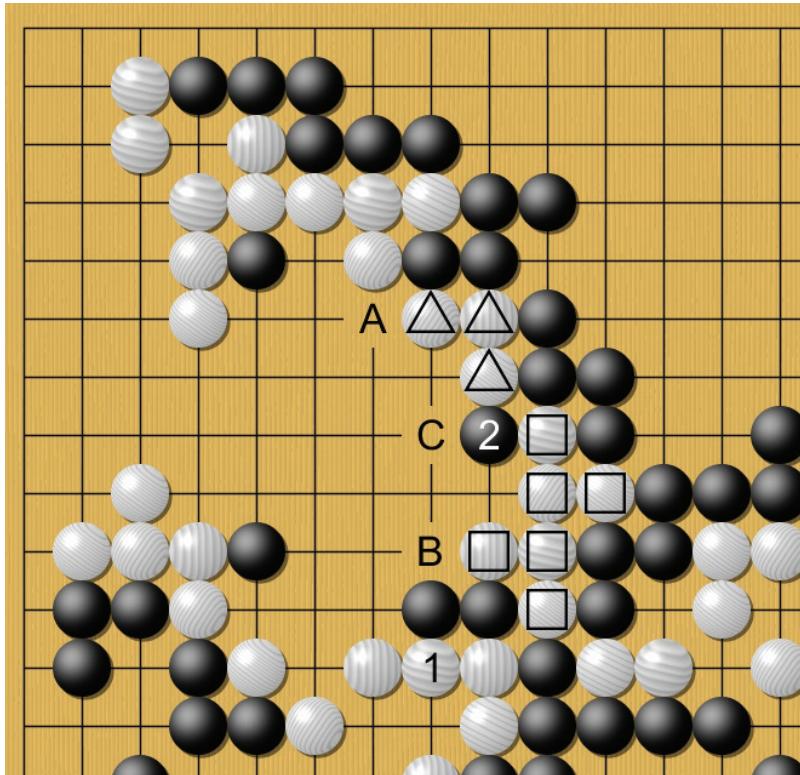
Лучший ход соперника это наш лучший ход. Никогда не недооценивайте важность **защиты и построения хорошей формы**.



Ходы 152-160: У Белых тоже не много больших ходов на этой стадии поэтому он играет **ход 152** пугая Чёрных, который не пугаясь защищается в **153**. Остальные ходы до **160** это ходы на устранение косметических дефектов групп и форм, либо крошечные ходы стоимостью **1** или **2** очка, **но не стоит убаюкиваться этим мирным зтишьем**. Очень много партий были проиграны в эндшпиле когда заполнение пунктов то здесь то там заканчивалось осознанием что у группы остается слишком мало дыханий или обнаруживаются разрезания, которые раньше были не замечены. Как будет видно далее у Чёрных созрел план.

Ходы 161-165: Чёрный играет очевидный ход в **161** делая вид что он по прежнему играет малые ходы прикрывающие собственную территорию. Белые защищаются в **162** и Чёрный играет **163** продолжая внушать, что он прикрывает территорию на

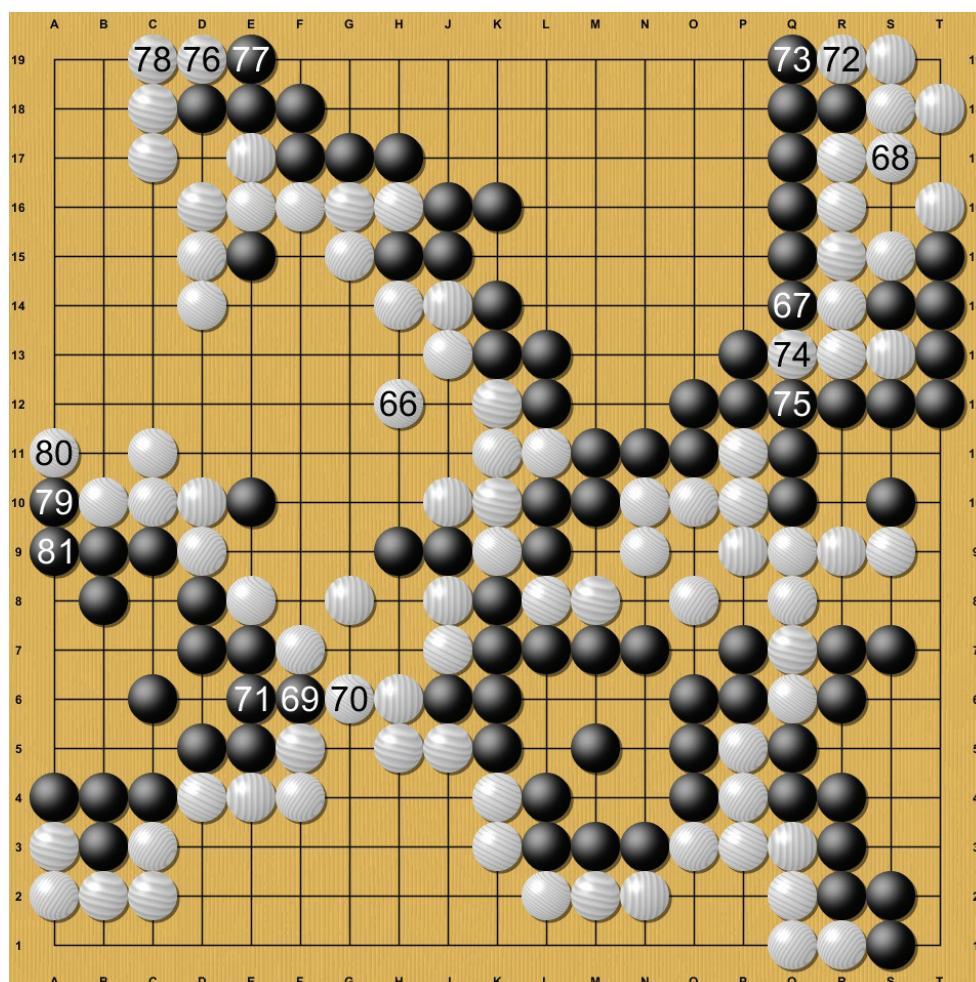
что Белый отвечает **ходом 164**. Теперь Чёрные созрели к большой финальной схватке, посему играется **ход 165**. Если Белые усыплены неспешным ритмом прошлых ходов, то возможно, что он предположит что целью данного хода является пункт **A**. Но у Чёрных на уме совсем другое.



Вот собственно и план Чёрных, если Белый играет в **пункт 1** для защиты **2** камней, то Чёрные сыграют в разрезающий пункт между двух вновь образованных белых групп которые образуют слабую форму, появившуюся из-за постоянного давления Чёрных. Если Чёрные так сыграют, то **пункты А и В** будут **миаи** в которой одна из отмеченных групп будет атакована и начнётся сложная борьба с неясным исходом, и только один результат гарантирован, борьба идёт на территории противника и Чёрные вообще ничего не теряют.

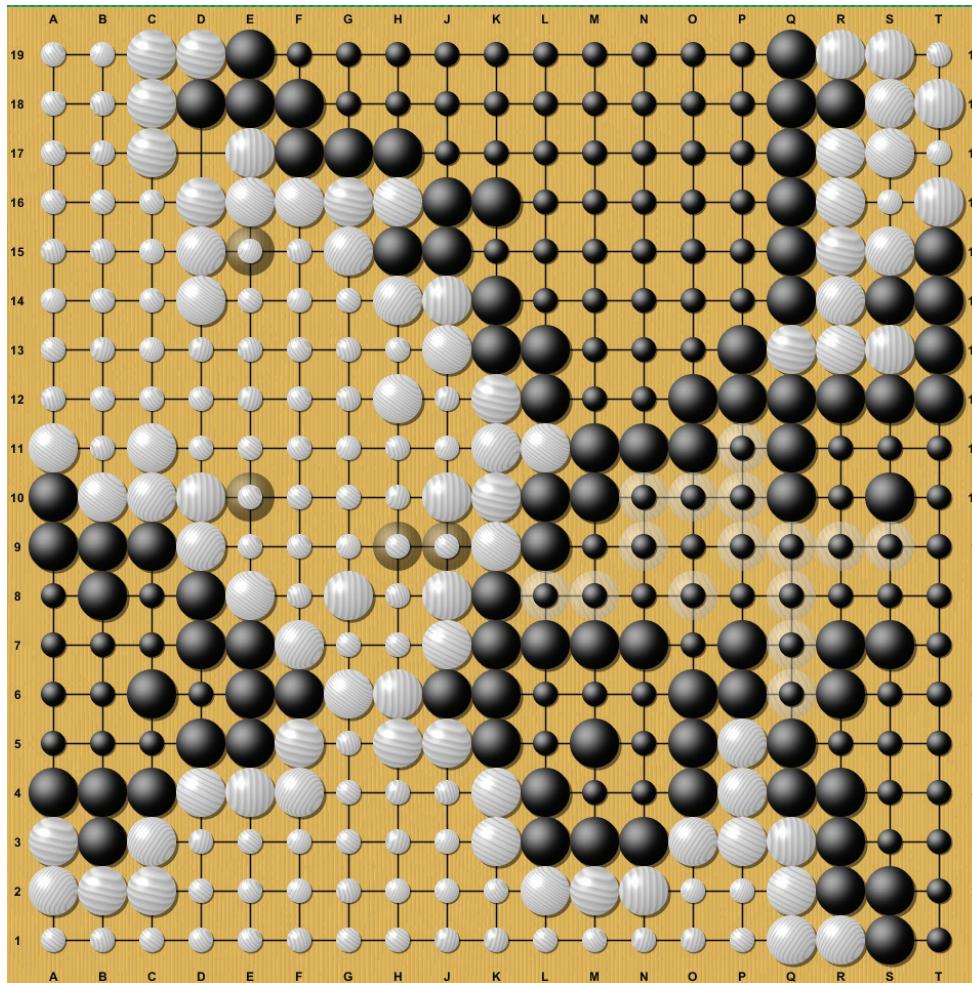
Белым крайне сложно защитить обе группы даже если он сыграет в **С**, поскольку **ход 2** был поставлен раньше.

Если этот розыгрыш состоится то откроется масса вариантов. У Белых слишком много камней в этом районе поэтому при любом варианте они скорее всего смогут убить группу вторжения, но поскольку всё здесь очень на тоненьком, то единственная ошибка может стоить жизни всей группы. Итак...



Ход 166: Белые игнорируют ложный выпад Чёрных и сразу играют **ход 166** таким образом мгновенно останавливают задуманный план действий.

Ходы 167-181: У обоих соперников больше нет по настоящему больших ходов, поэтому идет оформление завоёванной территории с обменом в один, два очка. Большинство из таких пунктов равноценны и на окончательный счёт в целом не влияют. Например, Белые **выигрывают одно очко ходом 172** и ещё одно очко **ходами 176 и 178**. В свою очередь Чёрные захватывают одно очко ходами **169 и 171**, а еще одно очко **ходами 179 и 181**. Поэтому, после того как сыграны сентэ ходы и больше не получаются слабые группы, которые можно атаковать (мы их видели в планах Чёрных связанных с **ходом 165**) итоговый счёт меняется незначительно. После **хода 181** оба игрока не видят продолжения партии поэтому “пасс” и игра завершена. Сможете угадать, кто победил не заглядывая на следующую страницу?



Перед нами окончательная позиция. Все мёртвые камни отмечены и сняты с доски, поэтому очки за снятые камни считаются дважды. Одно очко за захваченный камень и одно очко территории. У Белых 89 очков территории + 2^*4 очков за мёртвые камни+6.5 коми = **103.5 очка**. У Чёрных 91 очков территории + 2^*15 очков за мёртвые камни+1 очко за снятый камень = **122 очка**. Чёрные победили +18.5 очков.

Подсчёт очков завершает партию и разбор. Надеюсь теперь вы почти привыкли к ритму игры и трём её частям.

Ещё раз, я бы рекомендовал вернуться к этой главе снова после прочтения всего учебника. Сейчас же если Вы не понимаете каждый ход или объяснение, то не стоит переживать. Цель данной главы была больше объяснить фазы игры и помочь рекомендациями для каждой части, которые можно применять сразу на практике.

Теперь мы сосредоточимся на специфики каждой из частей, посвятив каждой из них по главе, логично открывая главой про дебют. Итак, следующая глава про **джосеки и фусэки**.