

## ► Эхлэн суралцагчаас эхлэн суралцагч нартаа

Энэ номыг бичих хоёр үндсэн шалтгаан байгааг би дурдах ёстой. Хамгийн эхний шалтгаан бол эхлэн суралцагчийн үүднээс бичсэн номыг би огт олж чадаагүй билээ.

Го бол туйлын энгийн дүрэмтэй сурахад амархан боловч төгс боловсрохын тулд оюун ухаанаа бүрэн дайчлах хэрэг гардаг хамгийн хүнд, хамгийн гайхамшигтай оюуны спорт билээ. Уран зургийн ангийн оюутан нэг ч цэг хатгаагүй хоосон канвасын өмнө анх удаа зогсохдоо балмагдахын адилаар анх удаа го-гийн хөлгийг анх харж буй **эхлэн суралцагч хаана нүүхээ ч мэдэхгүй сандардаг билээ**. Эхлэн суралцагч бид зарим нүүдлийг хийхдээ ямар нэг тодорхой шалтгаан, стратеги баримталдаггүй. Мөн гүн гүнзгий тооцоолох, агуу нүүдэл хийх чадвар ч байхгүй. Шинэ нүүдэл бүр (маш олон тохиолддог) биднийг нервтүүлж бас хямраадаг. Бид хожигдох үедээ өөрийгөө сайжруулах арга зам хайдаг ч энэ нь маш хүнд юм. “Ердөө л хичээллэх” арга зам дангаараа сайжруулахгүй гэдгийг биднээс илүү чадвартай хүмүүс сайн ойлгож байдаг билээ.

Биднээс хол илүү мэдлэгтэй мэргэжлийн тоглогч нар хүртэл го-гийн бүрэн мэдлэг эзэмшихийг хүсэж байдаг. Гэвч Го бол оройд нь гардаг спорт биш юм. Тоглосон өргөө эхнээс нь дахин эхлүүлж эгзэгтэй нүүдлийн өөр бусад хувилбарыг судлах хэрэгтэй болно. Ийм хүнд спорт учраас энэ номоороо бид аль болох олон сэдвийг багтааж энгийн, ойлгомжтой байлгахыг зорь лоо.

**А)** Энэхүү гайхамшигт тоглоомын талаар огт сонсоогүй хүмүүс анх удаа хөлгийн ард суугаад төвөгшөөж зүрхшээхгүйгээр тоглох сонирхлыг төрүүлэхийг хичээсэн

**В)** 2 оронтой кюүтэй (10кюү-30кюү) тоглогч нар ч энэ номноос сурах зүйл ихтэй байхаар, тэдний төвшинд ойлгогдохоор хэмжээнд бичихийг зорьсон.

Хоёр дахь шалтгааны тухайд гэвэл аль ч улс оронд го хэмээх энэхүү гайхамшигт тоглоомыг тараан түгээхийг хүсвэл зохиогчийн эрх шаардахгүй, үнэ төлбөргүй ямар нэг ном байхгүйг олж мэдээд дөнгөж го-гийн амтанд орж байгаа хүмүүст хэрэглэх талыг нь бодолцсон юм. Энэ дэлхийд олон улс орон оршин тогтнож олон хэлээр ярилцаж байгаа ба тэр бүгд англи хэл мэдэхгүй буюу гадаад хэл дээр байгаа го-гийн мэдлэгийг судалж чадахгүй байгаа юм.

Олон хүн өөрийн төрөлх хэл дээр уншиж чадахгүй байгаа учир энэ асуудлыг шийдэх ямар нэг зүйл хийх хүсэл төрсөн. Энэ ном бол дээрх асуудлыг шийдэх төслийн нэг хэсэг юм. **Аль болох олон хэл дээр гарч аль болох олон хүн энэ номыг үнэгүй унших боломжийг бий болгох нь миний зорилго юм.**

Энэ бол мэргэжлийн буюу өндөр ур чадвартай тоглогч бичээгүй цорын ганц го-гийн сурах бичиг гэдгийг би хүлээн зөвшөөрөх хэрэгтэй ч анхан шатны ном бичихэд мэргэжлийн тоглогч байх шаардлагагүй гэж бодож байна. Дээр дурдсан хоёр зорилтот бүлгийн уншигч нарт энэ ном туйлын хэрэгтэй зүйл гэж бодож байгаа. Мөн олон хүн энэхүү төсөлд хамрагдаж дэмжих байх гэж найдаж байна.

Миний эх орон болох Грек улсад энэхүү төслийг хэрэгжүүлж эхлэхэд туйлын хүнд байлаа. Албан ёсны “Грекийн Го-гийн Холбоо” байтугай ганц ч го клуб байхгүй байлаа. Ердөө 20-30 хүн л го тоглож гадаадын тэмцээнд Грек улсыг төлөөлөн оролцох төдий байв. Бид хичнээн хичээлээ ч Го-гийн холбоо, го клуб, го заах ямар нэг газаргүйгээр орон даяар тархаан түгээж чадах билүү?

### **Мэдээж ҮГҮЙ!**

Го заах ямар нэг арга зам бидэнд хэрэгтэй. Энэ арга зам улам олон хүнийг го-д татан оруулах ёстой. Энэ арга зам бол ном гэж итгэж үүнийг бүтээж байгаа ба миний хувьд хамгийн сайн чадах зүйл минь билээ. Го-гийн сурах бичиг гэж хэлэхэд зарим хүний хувьд хэцүү байж болох ч үүнээс би санаа зовохгүй байна. Го бол манай Грек улсад түгэн дэлгэрэх нь гарцаагүй. Бусад улсад ч түгэн дэлгэрч эхлэн суралцагч нар номыг маань унших байх. PANDANET го сервер дээр зохиогддог Европын Багийн тэмцээнээс нэг зүйл ажиглахад манайх шиг олон улс орон шинэ залуу тоглогч цөөтэй санагдсан. **Олон шинэ тоглогчтой болоход энэ сурах бичиг маань хэрэг болох байхаа гэж итгэж байна.**

Эцэст нь хэлэхэд би программчлалын хичээлийг хүүхдэд заадаг багш хүн юм. Тэдэнд зааж байгаа шинэ сэдэв яагаад чухал вэ гэдгийг ойлгуулж анхаарлыг нь байнга татаж байхгүй л бол амархан уйддаг гэдгийг мэднэ. Тэд “шинэ сэдэв ямар хүнд юм бэ” эсвэл “ямар ч хэрэггүй юм байна” гэж амархан хэлж чадна. Тиймээс би шинэ заасан онолын сэдвээ хурдхан шиг **практик дээр хэрэгжүүлж** програм болгон харуулж ач холбогдолтой гэдгийг нь ойлгуулахыг хичээдэг. **Тухайн үедээ** тэд програмыг ойлгон хүлээж авч чадахгүй ч сонирхол нь буурахгүй үлддэг. Нэг чухал хэрэг болох юм заачихлаа гэсэн ойлголт үлдэж бүрэн сурч авахыг хичээдэг. Энэ аргаа би го-гийн сурах бичигтээ ашигласан билээ. Ямар нэг шинэ дүрэм заавал шууд л хөлөг дээр харуулахыг зорьсон. Энэ номыг уншигч хэн бүхэн онолын тайлбарыг тэр даруйд хөлөг дээр өрж үзвэл дээр дурдсан шиг ойлгоход хурдан сонирхолтой хэвээр байх болов уу. Хэрэв шууд ойлгож чадахгүй бол **санаа зовох хэрэггүй**. Дуустал нь унших үед илүү тодорхой ойлгомжтой болох биз ээ.

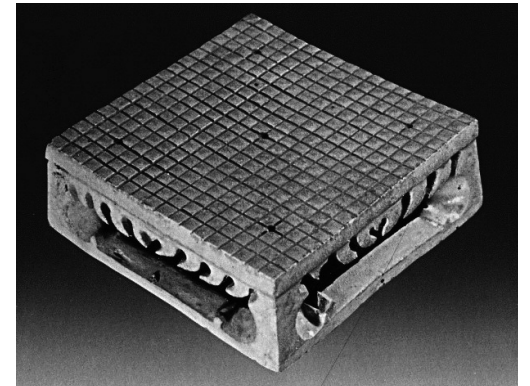
Энэхүү номонд итгэл, цаг хугацаагаа зориулсанд баярлалаа,  
Харис Каполос, 3 кюү DGS

## ► Өнгөрсөн ба ирээдүй

Японоор Иго, Хятадаар вейчи, Солонгосоор бадүк гэх энэ бүслэлцэх тоглоом Хятад улсад 2500 гаруй жилийн өмнө үүссэн гэх ба өнөөг хүртэл тоглож байгаа хамгийн эртний хөлөгт тоглоом юм.

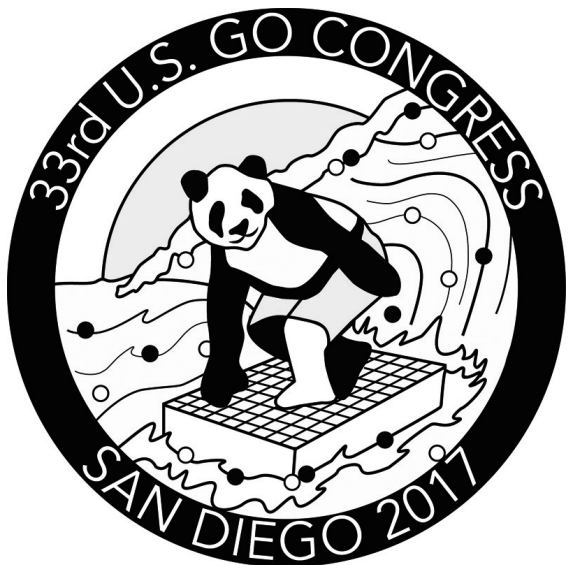
Домогт өгүүлснээр Хятадын эртний эзэн хаан Яо өөрийн зөвлөхийн хамтаар угсаа залгамжлагч ханхүүдээ улсын хэрэг явдлыг удирдах арга зам, сахилга бат, тэнцвэржүүлэх ухааныг сургах зорилгоор зохиосон гэх буюу цэргийн удирдагч нар дайн байлдааны стратеги тактикаа боловсруулах явцад гаргаж ирсэн гэдэг билээ. Аль нь ч байсан Го бол Хятад улсын дээд ангийн язгууртнууд л эзэмших ёстой 4 их ухааны нэг хэмээгдэж иржээ. Язгууртны эзэмших 4 их ухаан гэдэгт Го тоглох, уран бичлэг, дүрслэх урлаг, хөгжмийн урлаг багтдаг байна.

Японы Эдогийн эринд буюу 1603-1868 оны үед Го-гийн яам буюу Годокоро гээчийг байгуулж 4 байшинд сургууль нээн зааж эхэлсэн байдаг. Энэ л сургуульд орчин үеийн го-гийн суурь тавигдаж хөгжиж ирсэн учир япон дүрмийг цаашид баримтлах болно. Өнөөдөр мэдээж Го-гийн яам гэж байхгүй ч го-г өндөр төвшний оюуны спорт, урлаг, соёл гэж хүлээн зөвшөөрч өндөр зэрэгтэй тамирчдыг хүндлэл дагасан хэвээр байна.



Эртний Го-гийн хөлөг

Хятад, Япон, Солонгос улсад олон Цол, Цомын төлөө тэмцээн мэргэжлийнхний дунд болдог. Мөн олон улсын хэмжээнд мэргэжлийн болон сонирхогчийн тэмцээнүүд ч болдог. 2008 оны тооцоогоор бол дэлхий даяар 40 сая хүн го тоглож байгаагаас ихэнх нь зүүн Азид байжээ. Америкын Го-гийн Холбоо 2012 оноос эхлэн мэргэжлийн цол олгосноос хойш энэ тоглогчдын тоо хурдацтай нэмэгдэж байгаа юм. Европын Го-гийн Холбоо анхны мэргэжлийн тамирчнаа 2014 онд өлгийдөн авсан юм.



АНУ 30 гаруй удаа Го Конгрессийг зохион байгуулжээ

Удалгүй хиймэл оюун ухааны өрсөлдөөн эхэлж AlphaGO (АльфаГо) гэх программ Lee Sedol болон Ke Jie тэргүүтэй тухайн үеийн хамгийн шилдэг тоглогчдыг хожин шуугиан тарьсан нь уг тоглоом илүү хурдацтай түгэн дэлгэрэх шалтгаан болсон юм.

## ▶▶ Яагаад сонирхол татам тоглоом юм бэ?



Ясүтоши Ясүда  
мэргэжлийн 9P -  
сургуульд го заасан  
анхдагч багш нарын нэг

### Бид яагаад тоглоомонд санаа тавих хэрэгтэй вэ?

Бид эхлээд энэ асуултад хариулах хэрэгтэй байх. Орчин цагийн улс орнуудад тоглоомыг бага насны хүүхэд өсвөр насныханд зориулагдсан зугаа цэнгэл гэдэг бол тоглоом тоглодог насанд хүрэгчдийг төлөвшөөгүй этгээд гэж үздэг. Заримдаа ихэнх эцэг эх тоглоом бол хүүхэд өөрийгөө сатааруулах, эцэг эх түр зуур тайван байлгах эсвэл хүүхдүүдтэйгээ хамт тоглож хөгжилтэйгээр цагийг өнгөрөөх зүйл гэдэг. Тоглоом гэдэг үнэхээр анхаар сарниулсан зүйл мөн үү?

Шинжлэх ухааны асуудал болгохоос өмнө тоглоомын мөн чанар бол хойч үедээ мэдлэг дамжуулах арга зам байсаар ирснийг тэмдэглэх нь зүйтэй. Туршлагаас харахад тоглоом нь хүний төсөөлөн бодох чадварыг сайжруулдаг байна. Шинжлэх ухааны талаас нэмэхэд хүүхдийн биеэ авч явах байдал, ой тогтоолт, төвлөрөл, зөн совин, өөрийгөө хянах чадвар, оюуны ухааны ерөнхий чадамжаа бодитоор нэмэгдүүлдэг болох нь батлагдсан билээ. Мэдээж бүх тоглоом эдээрх бүгдийг дангаараа бий болгож чадахгүй бөгөөд ганцхан Го хэмээх гайхамшигт хөлөгт тоглоом энэ бүхнийг хүүхдэд төлөвшүүлчж чадах билээ. Биеийн хүчний дасгал хийж булчингаа хөгжүүлдэгтэй адил оюун ухаанаа ч дасгалжуулдаг. Тодорхой нэг дасгал биеийн тодорхой нэг хэсгийн булчинд нөлөөлдөгтэй адил “сэтгэлгээний булчингуудыг” дасгалжуулах хэрэгтэй болдог. Үүнийг Го хэрхэн хийдэг вэ?

- Шунал, атаархал, уур, бодлогогүй байдлыг дарж өөрийнхөө зан байдлын дахин төлөвшүүлдэг
- Юунаас болж хожигдсон эсвэл яаж хожсон зэргийг аажмаар бүгдийг тогтоож эхэлдэг тул ой тогтоолтыг сайжруулж байдаг
- Го-гийн хөлөг дээр болж буй бүхэн тун төвөгтэй өвөрмөц байдаг учраас дээд зэргийн төвлөрөл, зөн совинг шаарддаг
- Цаашид ямар нүүдэл гарч ямар хариу нүүдэл хийхийг тооцоолох шаардлагатай тул төсөлөллийг хүчтэй хөгжүүлдэг
- Го бол санамсаргүйгээр, азаар хождог тоглоом биш тул урт хугацааны стратегийн нүүдэл, богино хугацааны тактикийн нүүдэл боловсруулах шаардлагатай
- Дээрх бүхнийг гүйцэтгэнэ гэдэг бол чадвар сайтай оюун ухааны хийх ажил юм
- Го-гийн том хөлөг дээр маш их боломж байх тул нүүдэл бүрийн дараа нөхцөл байдалд дахин үнэлгээ хийх шаардлагатай болдог.

Энэ бүхнийг тэгээд яаж хийх юм бэ гэж та асууж магадгүй. Энэ номыг дуустал нь уншаад үзээрэй. Таныг сонирхолтой аялалд дагуулах болно. Гэхдээ тоглоом гэдэг чинь хүүхдэд зориулсан юм биш үү? **Бид ч бас тоглоомор байна шүү дээ!**

Нийгэм насанд хүрэгчдийнг арай өөр зүйл цаг хугацаа хүч чадлаа ашиглах ёстой гэсэн байхр суурьтай байдаг. Гэвч яагаад томчууд тоглоом тоглож болохгүй байх билээ. Зарим хүмүүс хөлөгт тоглоомыг хүүхдэд зориулсан гэдэг ч Го-гийн хувьд арай өөр юм. Насанд хүрэгчид зөвхөн хүүхэд л чадах оюуны хурдаар ур чадвар нь ахихгүй ч аль хэдийн төлөвшүүлсэн оюуны чадамжаа алдагдуулахгүй байх том давуу талыг бид хүртэх болно.

Үгийн сүлжээ бөглөх зэргийг оюун ухааны дасгал гэдэг юм бол го гэх хүнд хэцүү боловч гайхамшигтай тоглоомор ухаан хурцалж болох юм.

Үнэхээр яагаад үгүй гэж. Хангалтай ярьж өглөө. Одоо тоглож сурцгаая.

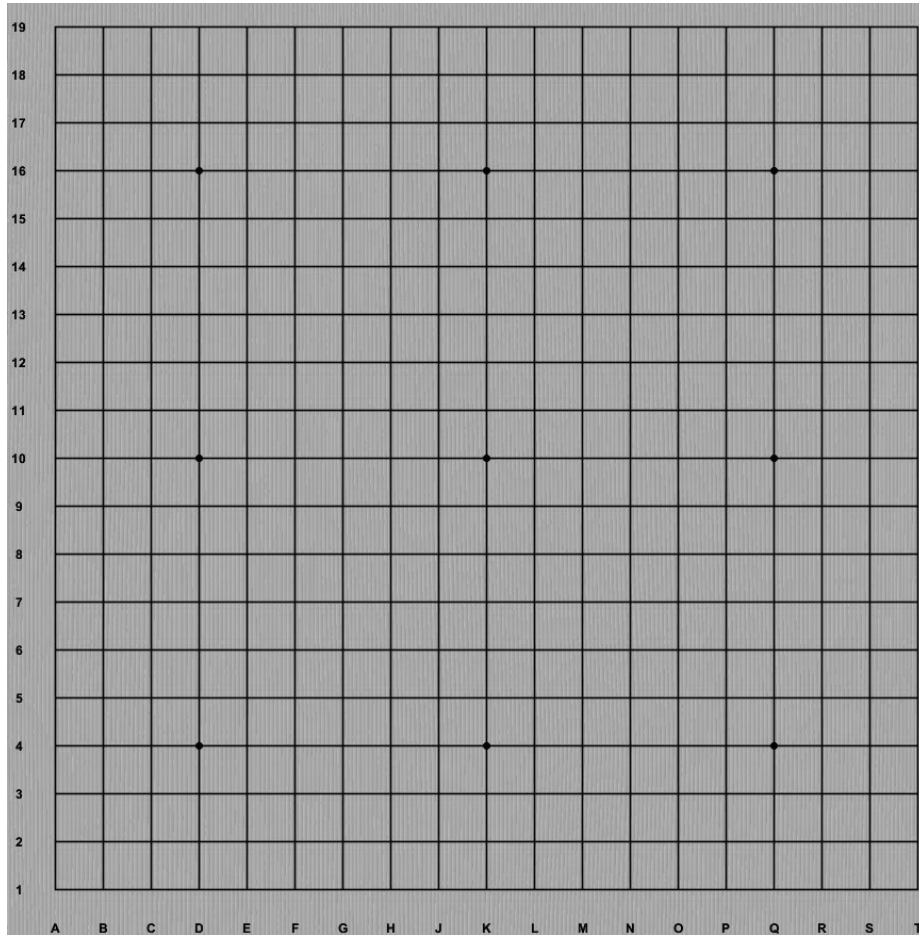


Го-г хаана ч тоглож болно. Хаашаа ч аваад явж болно

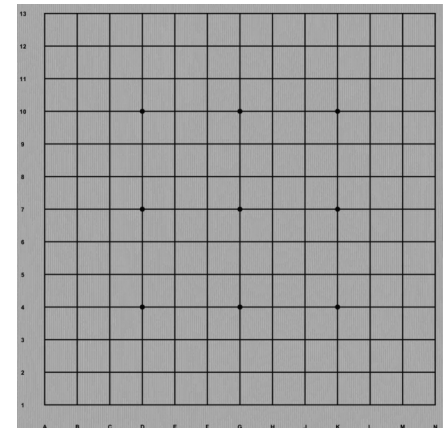
Эх сурвалж: Ailin Hsiao (Тайванийн мэргэжлийн 2р дан)

## ► Хөлөг ба нүүх тухай

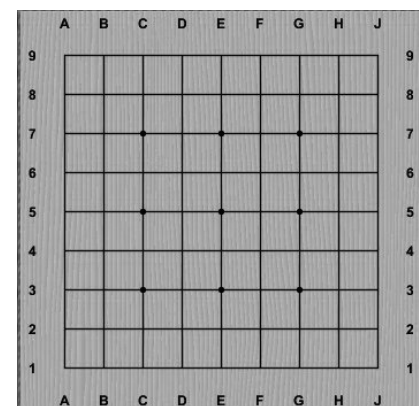
Го-г бид ихэвчлэн модоор хийсэн, огтлолцох цэг нь 9x9, 13x13, 19x19 байхаар дөрвөлжин тор татсан хөлөг дээр тоглодог. Хөлгийн хөндлөн чиглэлд үсгээр босоо чиглэлд тоогоор тэмдэглэдэг.



19x19 харьцаатай хоосон хөлөг

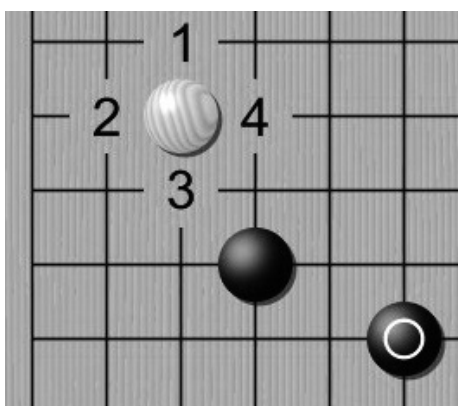


13x13 хөлөг

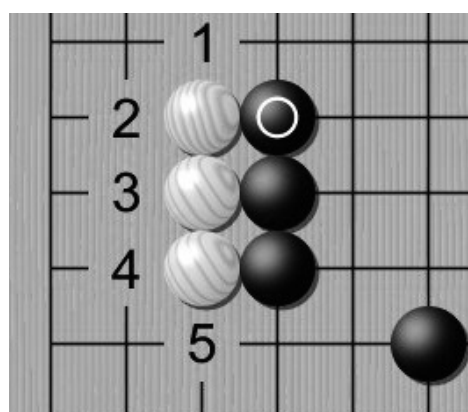


9x9 хөлөг

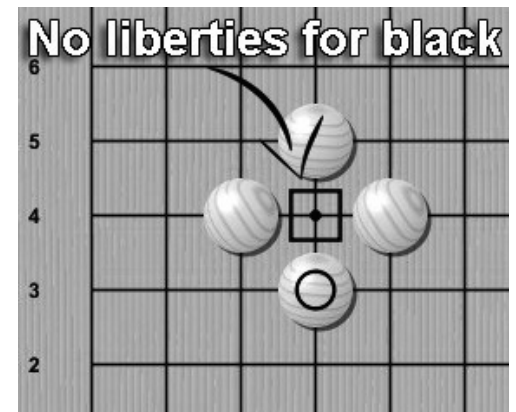
Хоёр хүн ээлжилж нүүх байдлаар тоглоно. Нүүхдээ “чулуу” гэж нэрлэх хоёр өөр өнгийн (ихэвчлэн хар цагаан) зүйлийг огтлолцох цэг дээр тавьж нүүнэ. Огтлолцох цэг нь бусад цэгтэйгээ шугамын дагуу 4, 3, 2 зураасаар холбогдох бөгөөд үүнийг гарц гэнэ. Нэг нүүсэн бол чулууг буцааж авах буюу нүүдэл буцаж болохгүй. Гэхдээ гарцгүй болж идүүлж байгаа чулууг эсрэг тал нь хөлөг дээрээс авна. Шугамын дагуу хоорондоо холбоотой хэсэг бүлэг чулууг “**бүлэг чулуу**” гэнэ. Бүлэг чулууны бүх гарцыг бүхэлд нь нийлүүлж тоолно.



Нэг чулуу хамгийн ихдээ 4 гарцтай байна



Бүлэг чулууны бүх гарцыг нийлүүлж тоолно

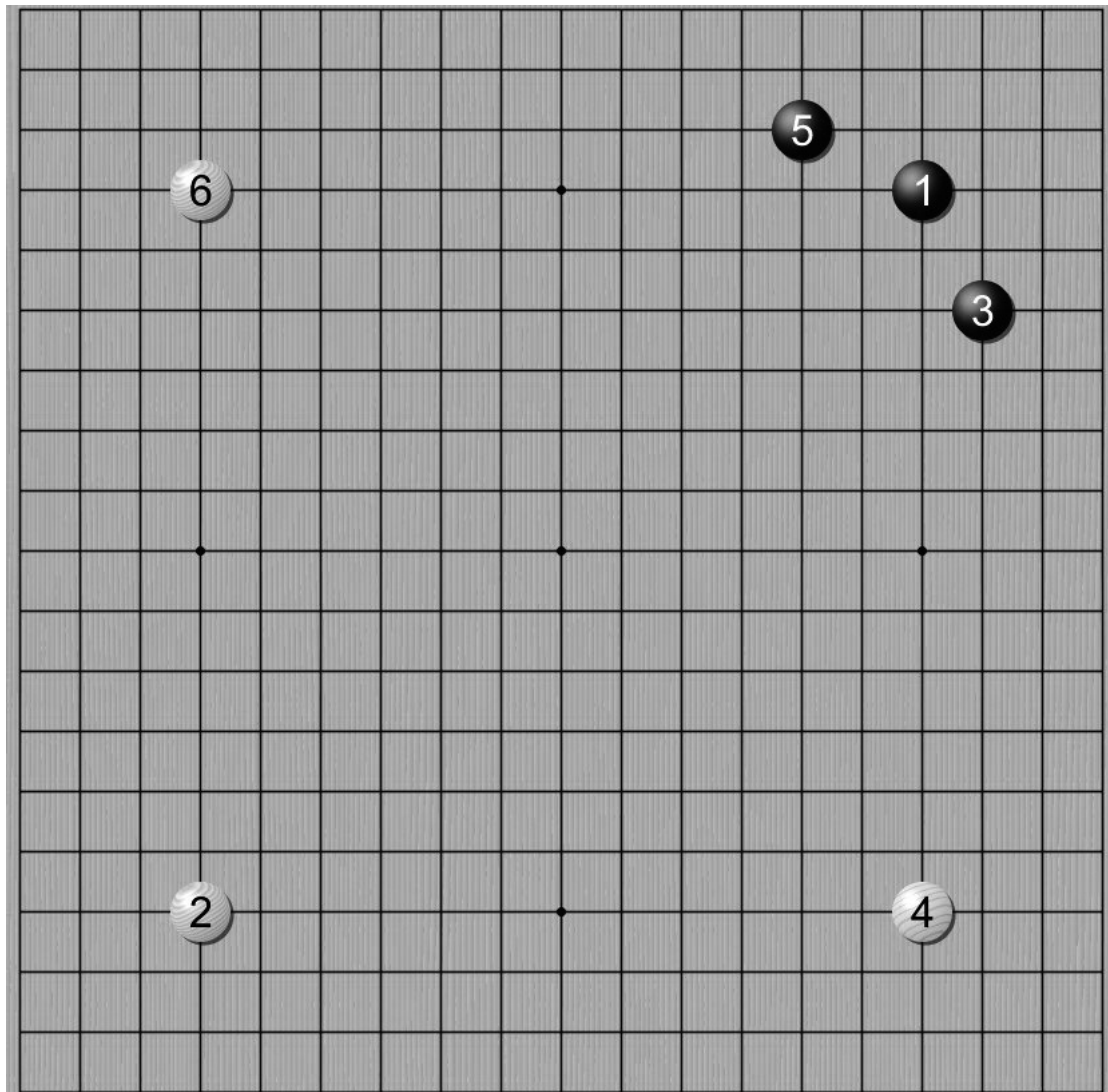


Хар чулуу энд нүүж болохгүй

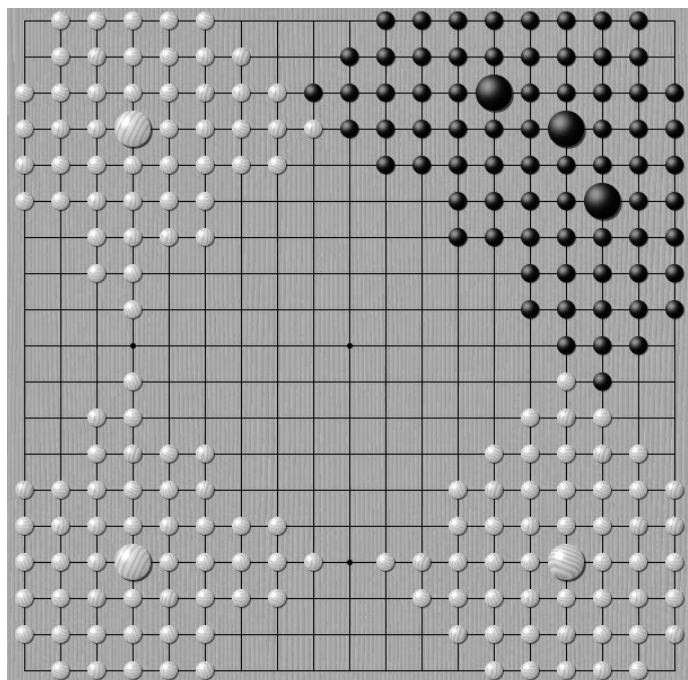
Го-гийн чулуу нь бүгд нэгэн ижил байдаг учраас дүрмийг маш энгийн болгож сурахад амар болж ирдэг. Чулууг хөлгийн аль ч цэг дээр нүүж болно. Энэ нь го хэмээх тоглоомыг туйлын ярвигтай болгож байдаг юм. Тоглогч нар ээлжлэн нүүх замаар аль болох их хэмжээний газар (газар=огтлолцох цэгийн тоо) хүрээлж авах хэрэгтэй юм.

Тоглолт эхлэхэд хөлөг хоосон байна. Хар чулууг авсан тоглогч эхэлж нүүх ёстой. Эхэлж нүүж байгаа нь давуу тал олж авч байгаа гэж үзэх учраас цагаан талд нэмэлт оноо буюу коми нэмж өгдөг билээ. Коми хэд байхыг тоглогч нар харилцан тохирч болох боловч стандарт хэмжээ нь 6.5 болон 7.5 байдаг юм. 0.5 гэх бутархай тоог тоглолтыг тэнцүүлэхгүй байх үүднээс оруулсан ба **жиго** гэж нэрлэдэг байна.

Нэгтгэж хэлэхэд бид хөлгийн хаана ч нүүж болох бөгөөд аль болох их хэмжээний газрыг хүрээлэн авах хэрэгтэй юм. Дараагийн бүлгүүдээр хамгийн их газар авах янз бүрийн арга замын талаар дэлгэрэнгүй тайлбарлана. Энэ удаа бид боломжит цөөн хэдэн нүүдлээр аюулгүй газрыг бий болгох талыг анхаарцгаая. Дараах жишээг харна уу.



Харын талаас үр ашиг багатай нүүдлийн жишээ. Бид цагаан шиг жигүүрээ дэлгэж нисэх хэрэгтэй. Хөлгийн жижиг хэсгийг олон чулуугаар хамгаалах нь хамгийн эхний чулуунуудаа хөлгийн хаа хамаагүй нүүснээс илүү ашиг багатай байдаг.



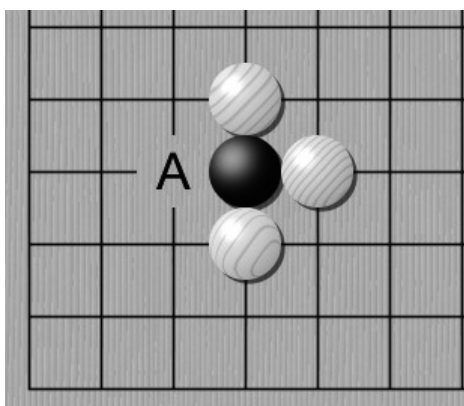
Хоёр тоглогч тус бүр 3 нүүдэл хийсэн боловч харын нөлөөллийн газар бага байна. Хар хэдийгээр нэг булангийн газрыг найдвартай хамгаалж байгаа боловч цагааны нөлөөллийн бүсэд орж ирэхэд илүү хэцүү болжээ.

Гэхдээ мэдээж цагаан тоглолтын төгсгөл гэхэд эдгээр нөлөөллийн бүсээ бүрэн бүтэн хамгаалж үлдэж чадахгүй ч эхний хэдэн нүүдэл нь тоглолтын туршид давуу тал олж авах боломжийг олгож байдаг юм шүү.

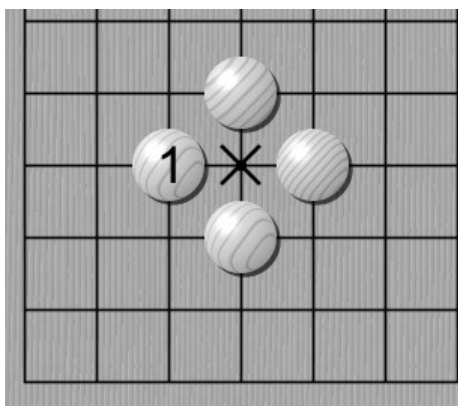
Нэг цэгийн нөлөөллийн үнэлгээг харуулав

### ► Өрсөлдөгчийн чулууг идэх

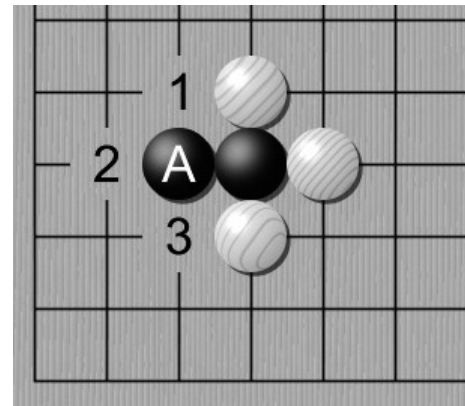
Дараагийн дүрэм бол өрсөлдөгчийн чулууг идэх тухай юм. Өрсөлдөгчийн чулууны бүх гарц дээр нүүж тойрон бүсэлснээр тэр чулууг идэх буюу хөлгөөс авах боломжтой болно. Нэг чулуу буюу нэг хэсэг чулууг ямар ч гарцгүй болгож бүсэлснээр идүүлсэн бүх чулууг хөлгөөс авч тусгай саванд (ихэвчлэн чулууны савны таганд) хийж тоглолт дууссаны дараа оноо болгож тоолно. Хэрэв чулуунд нэг л гарц үлдсэн бол идүүлэхэд бэлэн болсон байна гэсэн үг. Үүнийг бид “атари буюу айлгах” гэж нэрлэнэ.



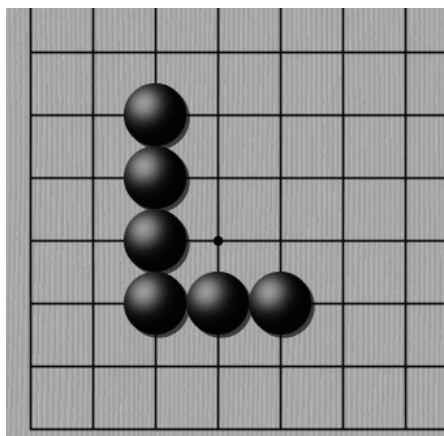
Хар чулуу А цэг дээр ганцхан гарцтай байна



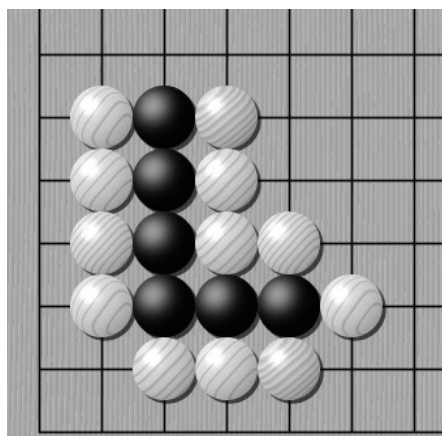
Цагаан А цэг дээр нүүвэл хар чулуу гарцгүй болж идүүлнэ



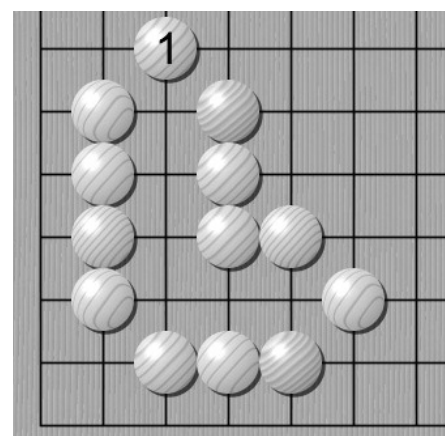
Хар А цэг дээр нүүж өөрийн гарцаа нэмэгдүүлж 3 болгож байна



Олон гарцтай бүлэг чулуу...



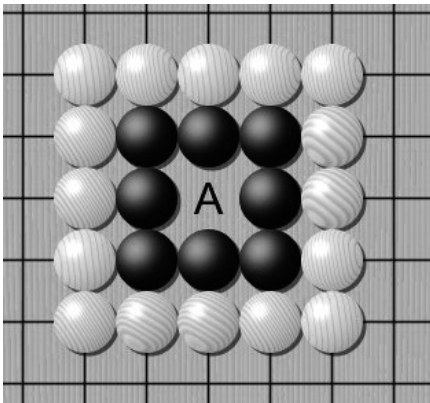
Гэхдээ олон гарцыг нь хааж бүсэлбэл мөн л идүүлнэ



Идүүлсэн байдал!

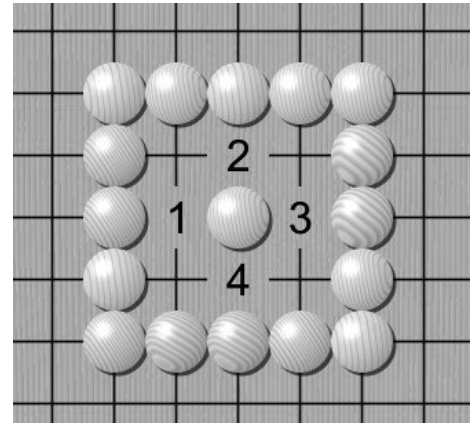


Өмнө нь дурдсан шиг өөрөө нүүгээд ямар ч гарцгүй болох нүүдлийг хийж болохгүй гэж хэлсэн билээ. Үүнийг бид хориотой нүүдэл гэж тооцно. Гэхдээ өрсөлдөгчийн чулууг идэж буй тохиолдолд өөрөө гарцгүй болж байсан ч нүүж болно. “Амиа хорлох” буюу нүүмэгц гарцгүй болж идүүлэх нүүдлийг бид (зарим онцгой тохиолдлоос бусад) нүүж болохгүй хориотой билээ.



Хар чулуу А гэсэн цэгт нүүвэл өөрөө ямар ч гарцгүй болох учраас хар энд нүүж болохгүй

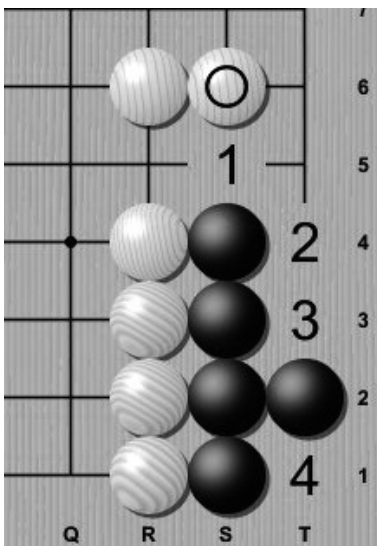
Энэ дүрэм нь өөрөөр хэлбэл өөрөө нүүвэл идүүлж байгаа ямар ч гарцгүй газар өрсөлдөгчийн чулууг идэхээс бусад тохиолдолд нүүж болохгүй гэсэн үг юм.



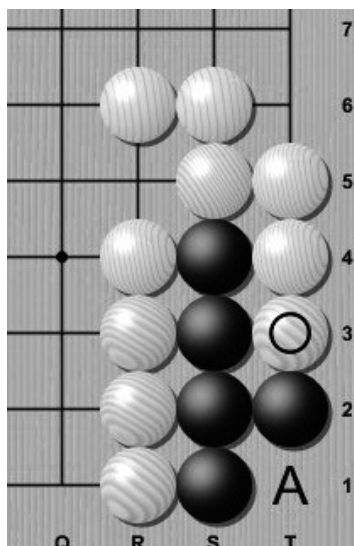
Гэхдээ цагаан чулуу нүүж болно. Цагаан А гэх харын цорын ганц гарц дээр нүүснээр харыг идэж байгаа билээ. Зөвхөн өрсөлдөгчийн чулууг идэж байгаа тохиолдол өөрийгөө бүсэлсэн газар нүүж болохыг анхаараарай.

## ► Нэг нүд хангалттай биш...

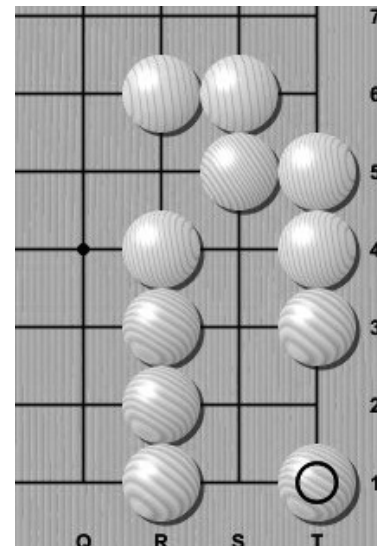
Өрсөлдөгч нь нүүж болохгүй гарцыг “нүд” гэж нэрлэнэ. Гэвч бүлэг чулуу ердөө “ганц нүдтэй” байж болохгүй. Бүрэн бүсэлсэн тохиолдолд энэ ганц нүдэн дээр өрсөлдөгч эцсийн нүүдлээ хийж “атар”-д оруулан идэх боломжтой юм. Зарим тохиолдол бүлэг чулуу олон гарцтай байгаа боловч шахуулсаар ганц гарц буюу нэг нүдтэй үлдэх (үхэх) тохиолдол байдаг.



Харын бүлэг чулуу нэг нүдтэй 4 гарцтай байна. Цагаан одоо шууд 4 гэх гарц дээр нүүж болохгүй



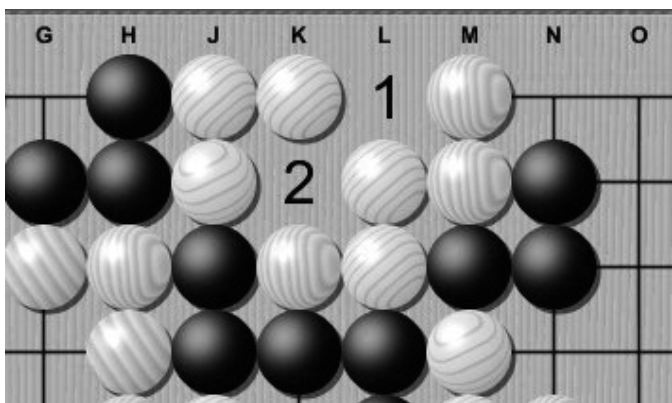
Цагаан харын гарцыг цөөлж 2 нүд үүсгэхгүй болгоно. Одоо цагаан А гэх нүдэнд эцсийн нүүдлээ хийж болно



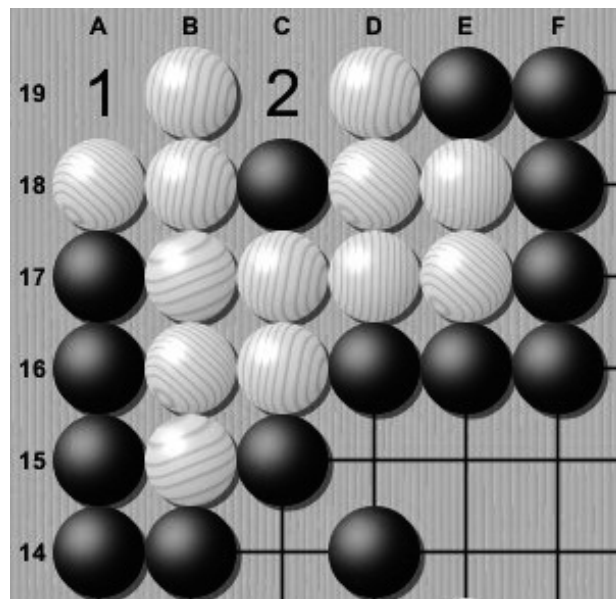
Нэг нүдтэй 4 гарцтай бүлэг хар чулуу идүүлчихлээ шүү дээ

►► **...хоёр нүд хэрэгтэй**

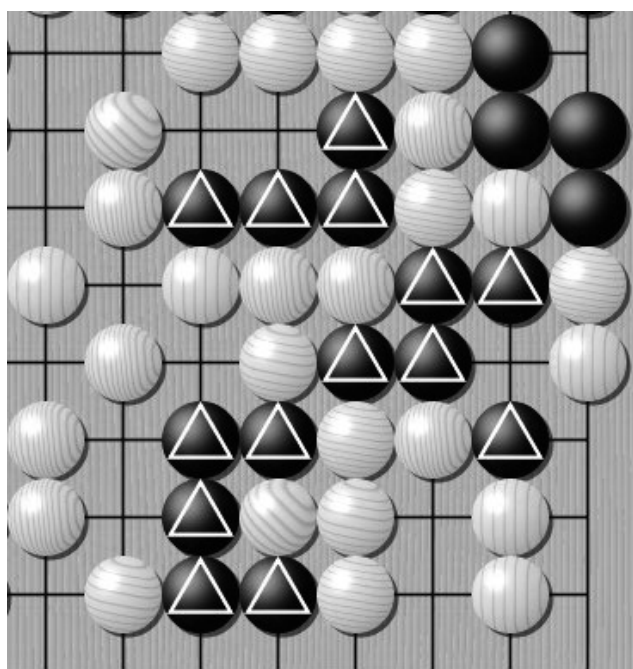
Бүлэг чулуу бүслэгдсэн хоёр тусдаа нүдтэй байвал өрсөлдөгч тал идэж чадахгүй. Нэг эцсийн нүүдлийг хийж идэх гэхэд нөгөө нүд нь гарц болох учраас идэх боломжгүй юм. Тэгэхээр нэг нүдтэй л бол бүлэг чулуу хичнээн том байсан ч идүүлэх бөгөөд **хоёр нүдтэй бол хэзээ ч идэх чадахгүй** юм. Үүнийг бид “амьд чулуу” гэж нэрлэдэг.



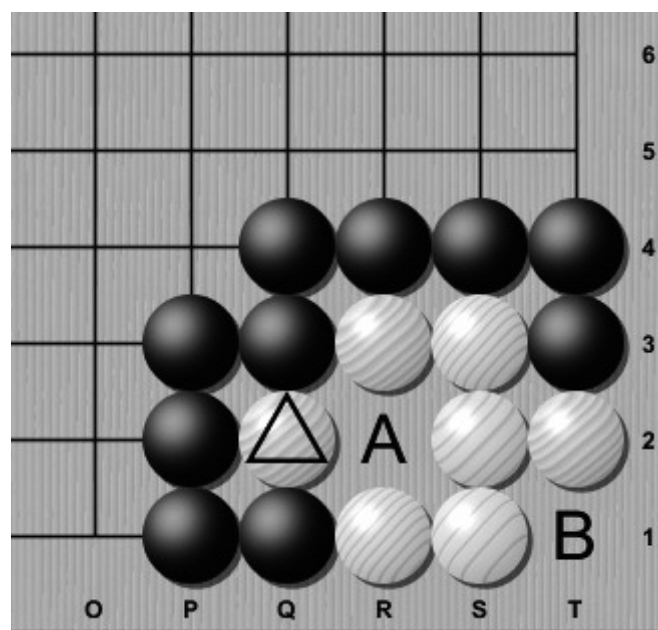
**Зүүн болон баруун талын зураг:** 2 нүдтэй байгаа энгийн жишээ. Хар энэ 2 нүдний хаана ч нүүж идэж болохгүй. Учир нь цагаан бол “амьд” чулуу юм.



Чулууг идэхдээ нэг ч гарцгүй болгох ёстой бол хоёр нүдтэй тохиолдолд яасан ч идэж чадахгүй. Тиймээс нэг нь хоёр нүд үүсгэх нөгөө нь нүд үүсгэх боломжийг хаах нь маш сонирхолтой тэмцэлтэй нөхцөл байдлыг бий болгоно. Тоглолтын явцад хаана чулуугаа нүүхээс үхэл амьдрал ихээхэн хамаарна. Нүд гэж харагдахаар байсан ч нүд биш болж хувирах нь бий. Үүнийг бид “**хуурамч нүд**” гэж нэрлэнэ. Өрсөлдөгчийн нүдийг хэрхэн хуурамч нүд болгох талаар дараагийн бүлгүүдэд үзнэ.

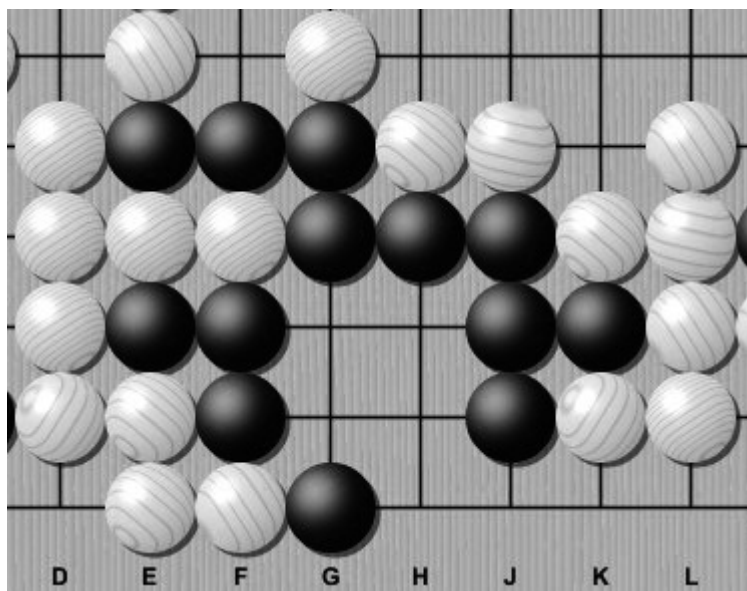


Булангийн төлөөх тулааны дараах байдал. Тэмдэглэгдсэн бүх хар чулуу “үхсэн”. Тэдэнд 2 нүд үүсгэх ямар ч боломж байхгүй.

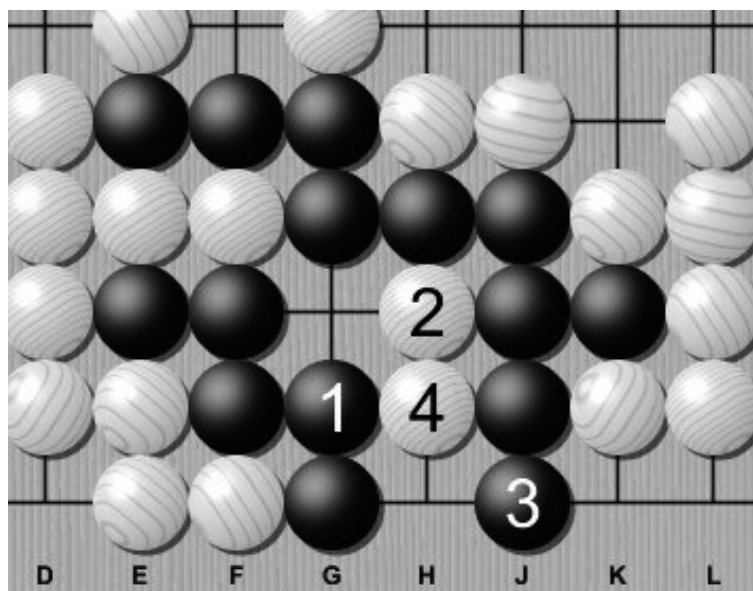


**A** нь нүд шиг харагдаж байгаа боловч нүд биш юм. Тэмдэглэсэн цагаан чулууг идсэнээр **B** гэх ганц нүдтэй үлдэнэ. **B** нь хэдийгээр жинхэнэ нүд боловч ганц нүд “амьд” үлдэхэд хангалттай биш билээ.

Өрсөлдөгчийнхөө олон чулуу алахыг бид “**бүлгээр нь алах**” гэж нэрлэдэг. Бүлэг чулууг алах гэдэг нь тухайн мөчид хоёр нүд үүсгэх буюу бусад амьд чулуутай холбогдох ямар ч боломжгүй нөхцөлд оруулахыг хэлнэ. Гэхдээ тоглолтын явцад заримдаа “үхсэн” бүлэг чулуу аврагдаж амьдрах тохиолдол гарч болдог. Энэ бол маш хэцүү зүйл бөгөөд чулуугаа ийм хүнд нөхцөл оруулахгүй байх нь зүйтэй юм.



Одоо цагааны нүүдэл бөгөөд хар чулуу үхсэн байдалтай байна. Хар хоёр нүд үүсгэж амжихааргүй байна...

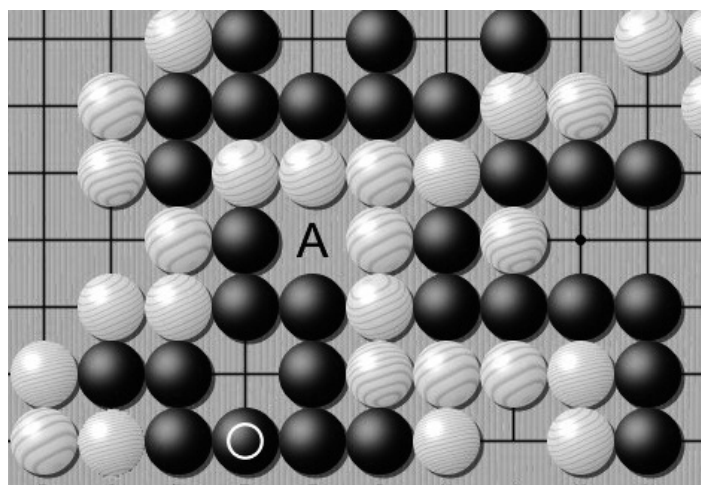


Харын ээлж хэдий ч мөн яаж ч чадалгүй үхэж байна.

Ерөнхийдөө түрүүлж нүүсэн ч амьдруулж чадахааргүй болсон чулууг “үхсэн чулуу” гэж үзэж байгаа бөгөөд амьдруулах гэж нүүдэл, цаг хугацаагаа үрэх хэрэггүй юм. Нөгөө талаар “амьд чулуу” алах гэж нүүдлээ үрэх шаардлагагүй байдаг. Тиймээс өөр үр ашигтай нүүдлээ хийх нь зүйтэй.

## ► Хэн нь ч үхээгүй байх тохиолдол

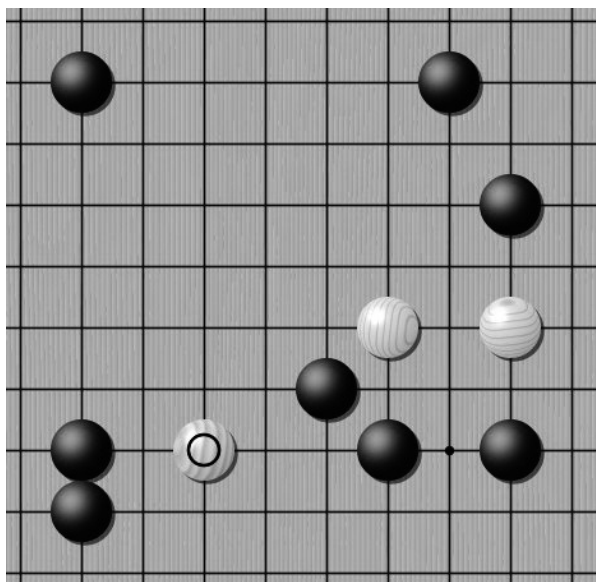
Заримдаа хоёр тоглогчийн бүлэг чулуу бие биенээ ороож хэн хэн нь 2 гарцтай үлдэх тохиолдол бий. Цагааны нэг нүд харын нэг нүд байгаа бөгөөд дундаа нэг гарцтай болсон байна. Тэр дундын гарц дээр хэн түрүүлж нүүнэ тэр тал нь идүүлэх болно. Тиймээс хэн ч түрүүлж нүүхгүй. Ийм нөхцөл байдал үүсэхийг “секи” гэж нэрлэнэ. Секи үүсгэх нь хэцүү боловч өөрийн үхэх гэж буй чулууг секи болгох, өрсөлдөгчийн үхэж буй чулууг секи болохоос сэргийлэх хэрэгтэй.



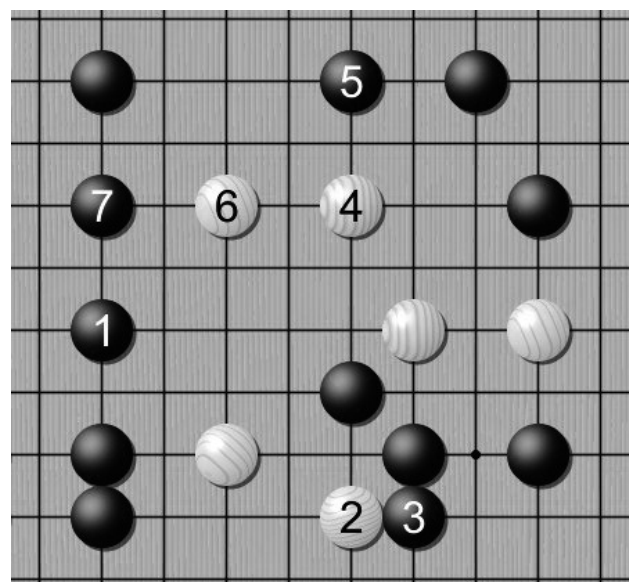
Секи: А нүдэнд эхэлж нүүсэн талын чулуу ганц гарцтай үлдэж өөрөө атари-д орох болно. Тиймээс хэн ч эхэлж нүүхгүй.

► **Чулуу идэх нь сайн хэдий ч...**

Тоглоомын цорын ганц зорилго бол чулуу идэх биш юм. Илүү их талбайг өөрийн эзэмшилд багтаах тэмцлийн явцад өрсөлдөгчтэйгээ байлдах нөхцөл байдал үүсэж болно. Гэхдээ мэдээж өрсөлдөгчийн чулууг идэх нь оноо нэмэх ач холбогдолтой. Гэвч чулуу идэх гэж “**шуналтаж**” яваад өөрөө идүүлэх тохиолдол бий.



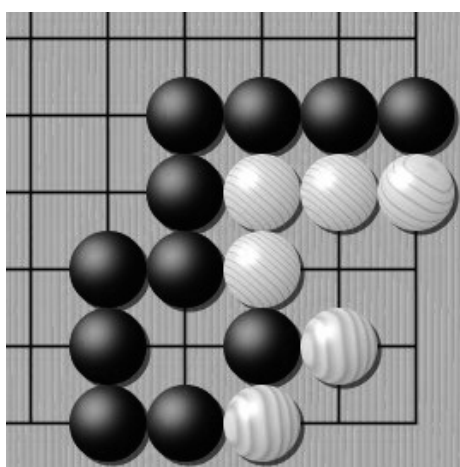
Цагааны тал харын талд бага газар нутаг өгөх зорилгоор үсрэн орж ирж байна. Гэхдээ энэ чулуутай тулж байлдсанаас алсаас шахах нь илүү үр дүнтэй байдаг



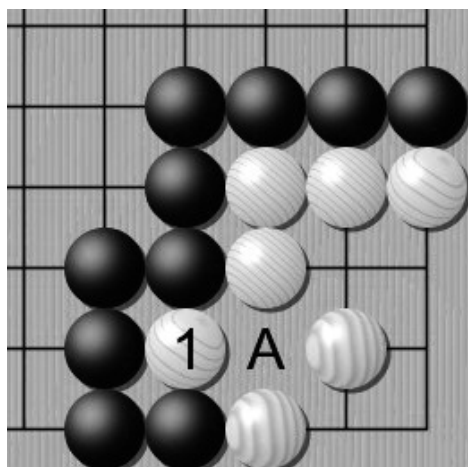
Хэдэн нүүдлийн дараа хард үлэмж ашигтай байдал үүссэн байна. Цагааны чулуу одоогоор хоёр нүд үүсгэж амьдраагүй байхад харын газар нутаг илүү бат бэх болжээ

► **Давтагдах нүүдлээс зайлсхийх**

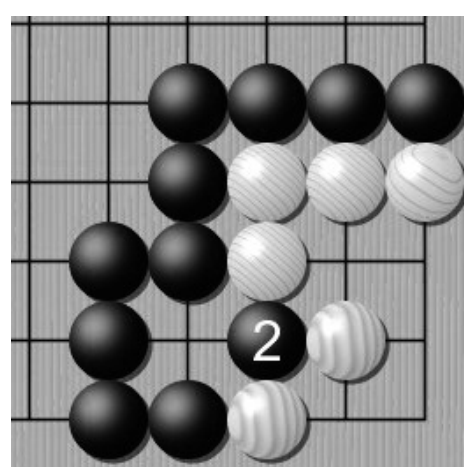
Бас нэг чухал дүрэм бол **дахин давтан идэлцэх нүүдлийг хориглох** тухай юм. Үүнийг бид “**КО**” гэж нэрлэдэг. Онолын хувьд хоёр тал харилцан идэлцэх нөхцөл байдал үүсэж үүнийгээ дуусашгүйгээр давтах боломж үүсдэг ч ингэж дуусашгүй нүүхийг хориглож байгаа хэрэг билээ.



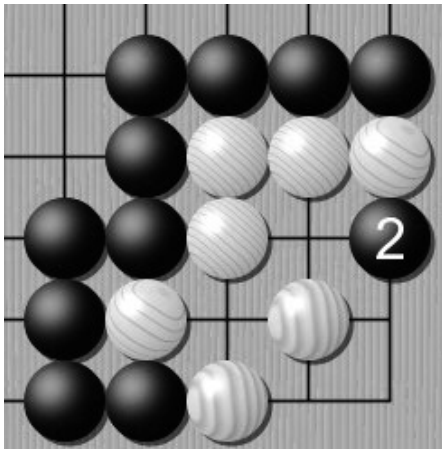
Цагааны нүүх ээлж бөгөөд бөгөөд харын чулууг идэх боломжтой байна



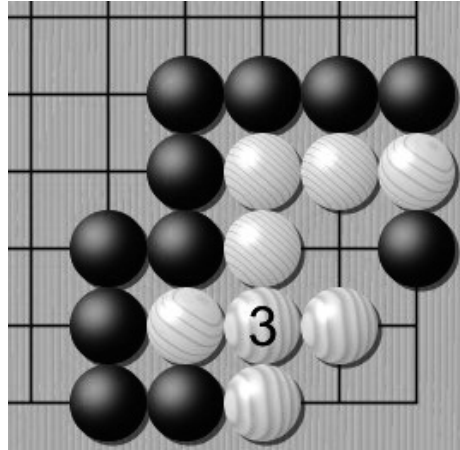
Ингээд цагаан 1 гэж идсэний дараа А гэж хар буцаан идэх боломжтой байна.



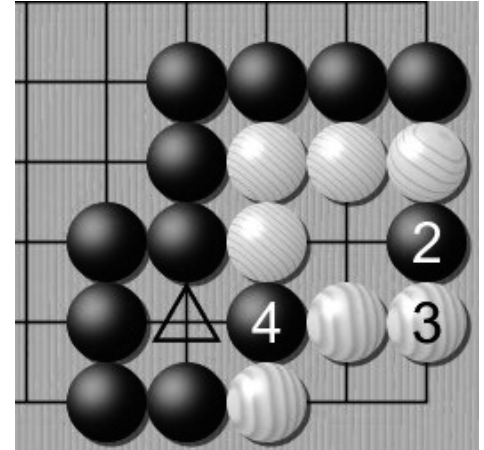
Хар 2 гэж хариулан идэж болох ч ингэж нүүхийг л хориглоод байгаа билээ.



Хар хариулан идэж болохгүй учраас өөр хаа нэгтээ нүүх ёстой. Жишээ нь 2 гэж...

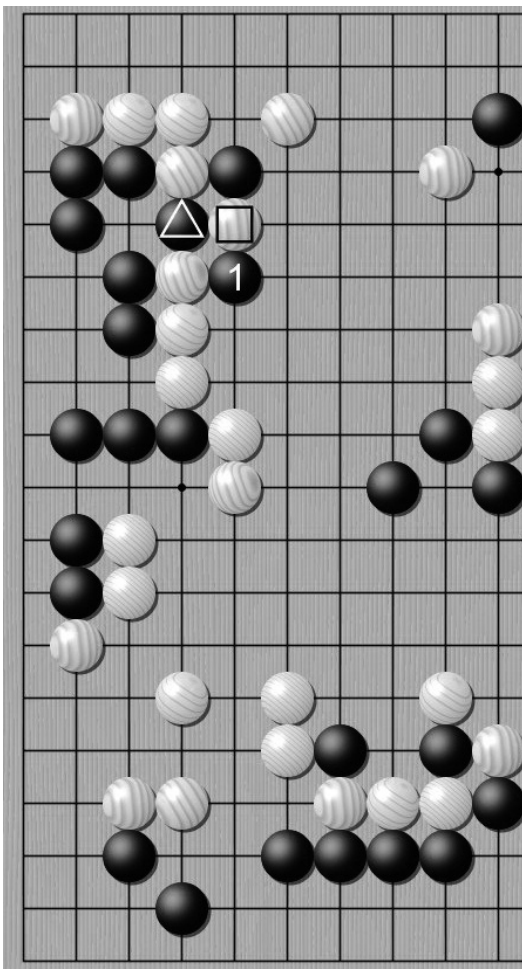


Цагаан харын нүүдлийг хайхрахгүйгээр Ко-гоо бөглөж болно. Эсвэл харын нүүдэлд хариу үйлдэл үзүүлж 3 гэж нүүвэл...

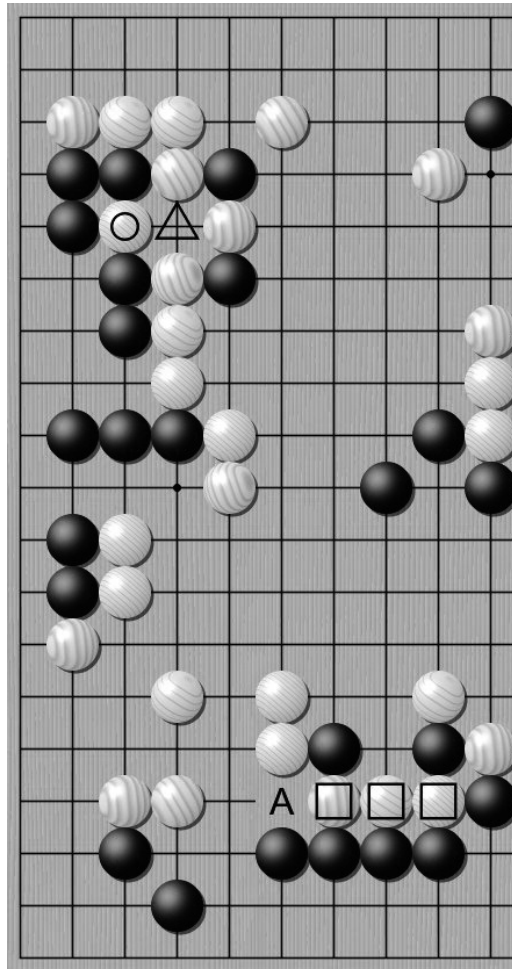


Хар 4 гэж идэж болно. Одоо цагаан хариулан идэж болохгүй. Нэг удаа өөр газар нүүсний дараа хариулж идэх ёстой.

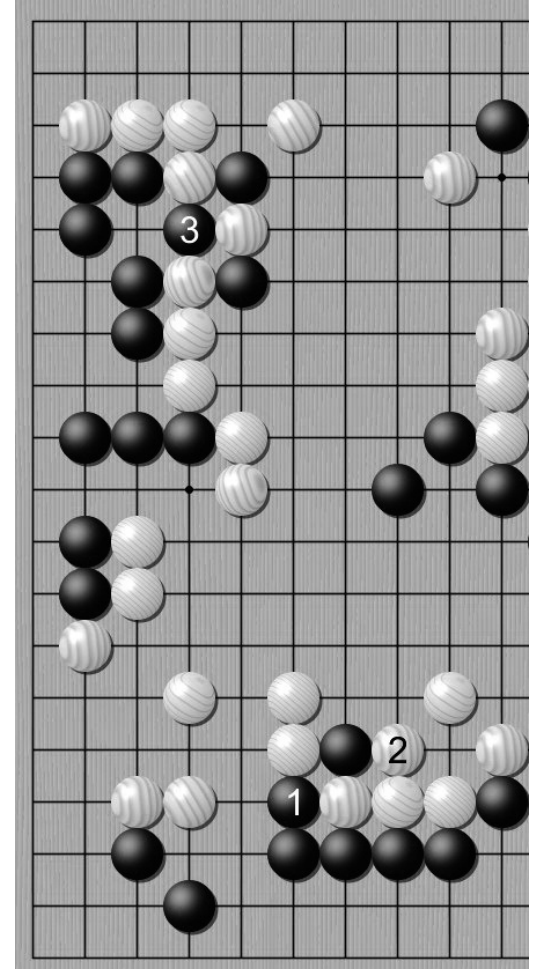
Энэ дүрмийн улмаас тоглолт онцгой сонирхолтой болж ирдэг. Хариулан идэж чадахгүй нөхцөл үүсэх үед өөр нэг газар нүүх шаардлагатай болно. Энэ нүүдэлд нөгөө тал хариу нүүхгүй бол ко-гоо бөглөж таарна. Ко-гоо бөглөхөөс илүү ач холбогдол бүхий нүүдэл хийхийг “**Ко-дох**” гэж нэрлэдэг. Ко бол ахисан шатны бодлого бөгөөд тэр болгон амар байдаггүй. Үгээр тайлбарлахад хэцүү ч бодит тоглолт дээр илүү амар болно.



Хар 1 гэж нүүснээр дөрвөлжингөөр тэмдэглэсэн чулуунд атари хийж улмаар цагааны газар нутагт заналхийлж байна

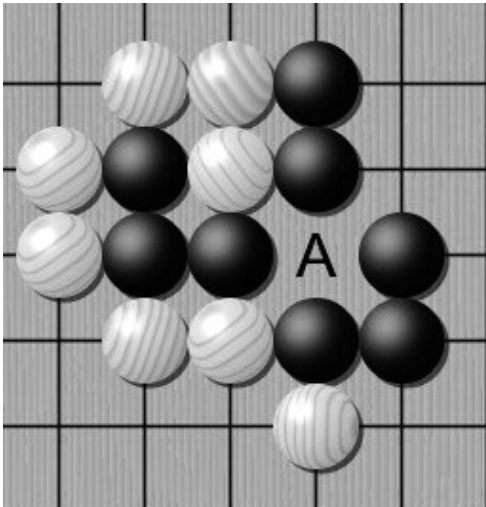


Цагаан гурвалжингаар тэмдэглэсэн харын чулууг идснээр Ко болсон учир хар тэр даруйд буцаан идэж болохгүй. А гэх илүү сайн газар нүүх хэрэгтэй. Ингэснээр цагаан илүү олон оноо алдах гэж байгаа учраас хариулж нүүнэ.

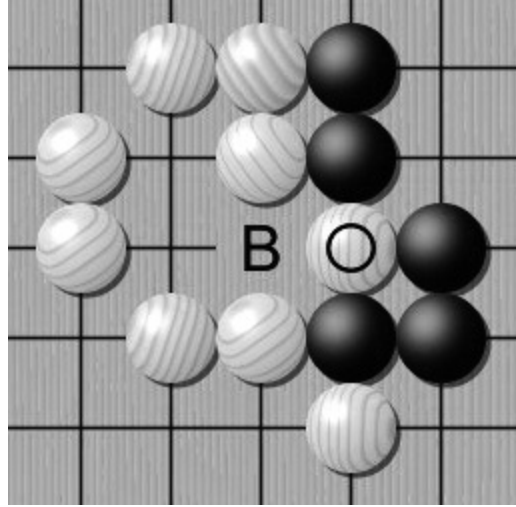


Хар 1 гэж нүүснээр цагаан 2 гэж хариулж нүүхэд хүрлээ. Ингээд хар 3 гэж ко-гийн нүүдлээ хийж байгаа юм.

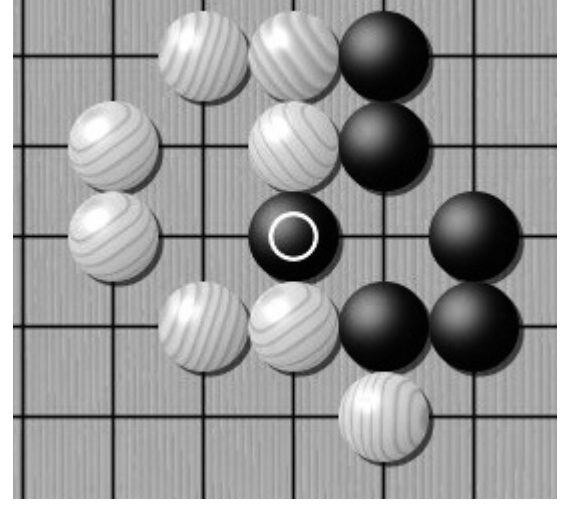
Ко-той андуурагдахаар ч ко биш бас нэг нөхцөл үүсэж болдог. Ко бол харилцан 1 чулуу идэлцэх үед үүсдэг бол нэгээс их чулуу идэх үед давтагдах нөхцөл үүсдэггүй учраас хариулж идэж болдог билээ.



А гэсэн цэг Ко юм шиг харагдаж байж магадгүй юм



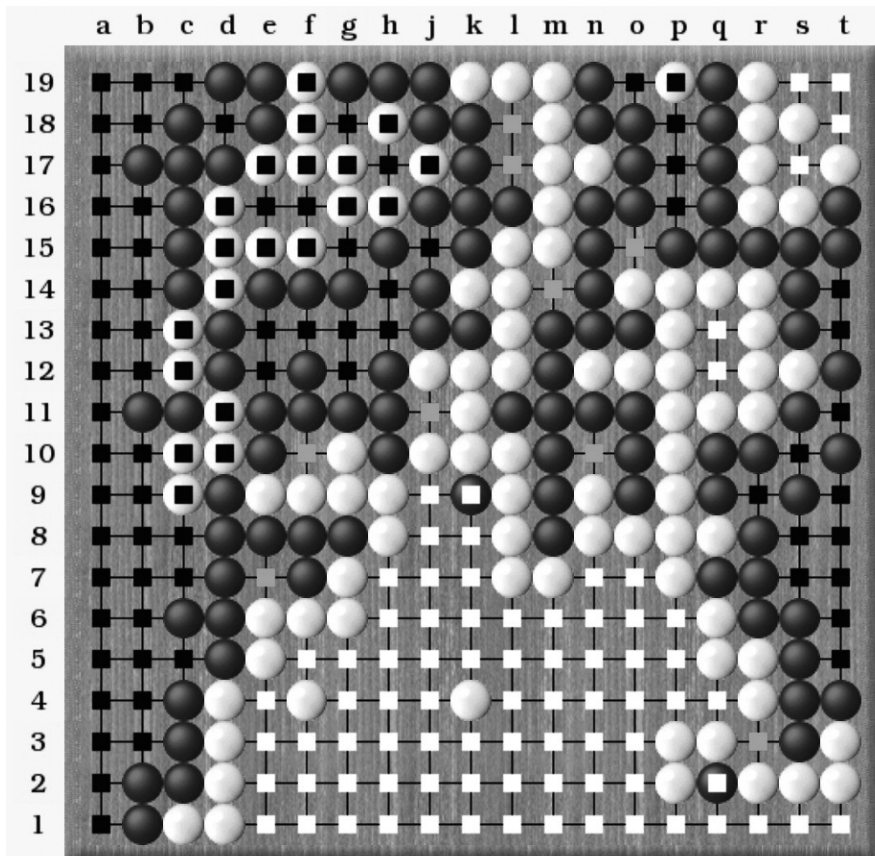
Цагаан А цэгт нүүж идсэн ч хар В цэгт хариулж идэж болно.



Яагаад гэвэл үүнээс хойш давтагдаж чадахгүй учраас ко биш юм.

## ► Оноо тоолох, ялагчийг тодруулах тухай

Эцэст нь оноо тоолох тухай ярья. Нэг тал цаашид нүүх нүүдэл байхгүй бол PASS (пасс буюу өнжих) хийж нөгөө талд нүүх эрхийг шилжүүлнэ. Нөгөө тал мөн пасс хийвэл тоглолт дуусаж оноогоо тоолоод хэн их оноотой нь хожно. Өөрийн болгож тойруулж авсан газрын огтлолцол бүрийг 1 оноо гэж үзнэ. Тиймээс хэн их талбайг хүрээлсэн нь илүү олон авах боломжтой болно. Хөлөг дээрээс үхсэн чулуу авч идсэн чулуутайгаа нийлүүлнэ. Идүүлсэн чулуу бүрийг 1 оноо гэж үзнэ. Талбайн тоо+идүүлсэн чулууг нэмж гарсны дараа цагааны талд коми гэх 6.5 оноог нэмээд хэн их оноотой нь хожно. Хүснэгт дээр комиг +6.0 гэж оруулсан байгаа.

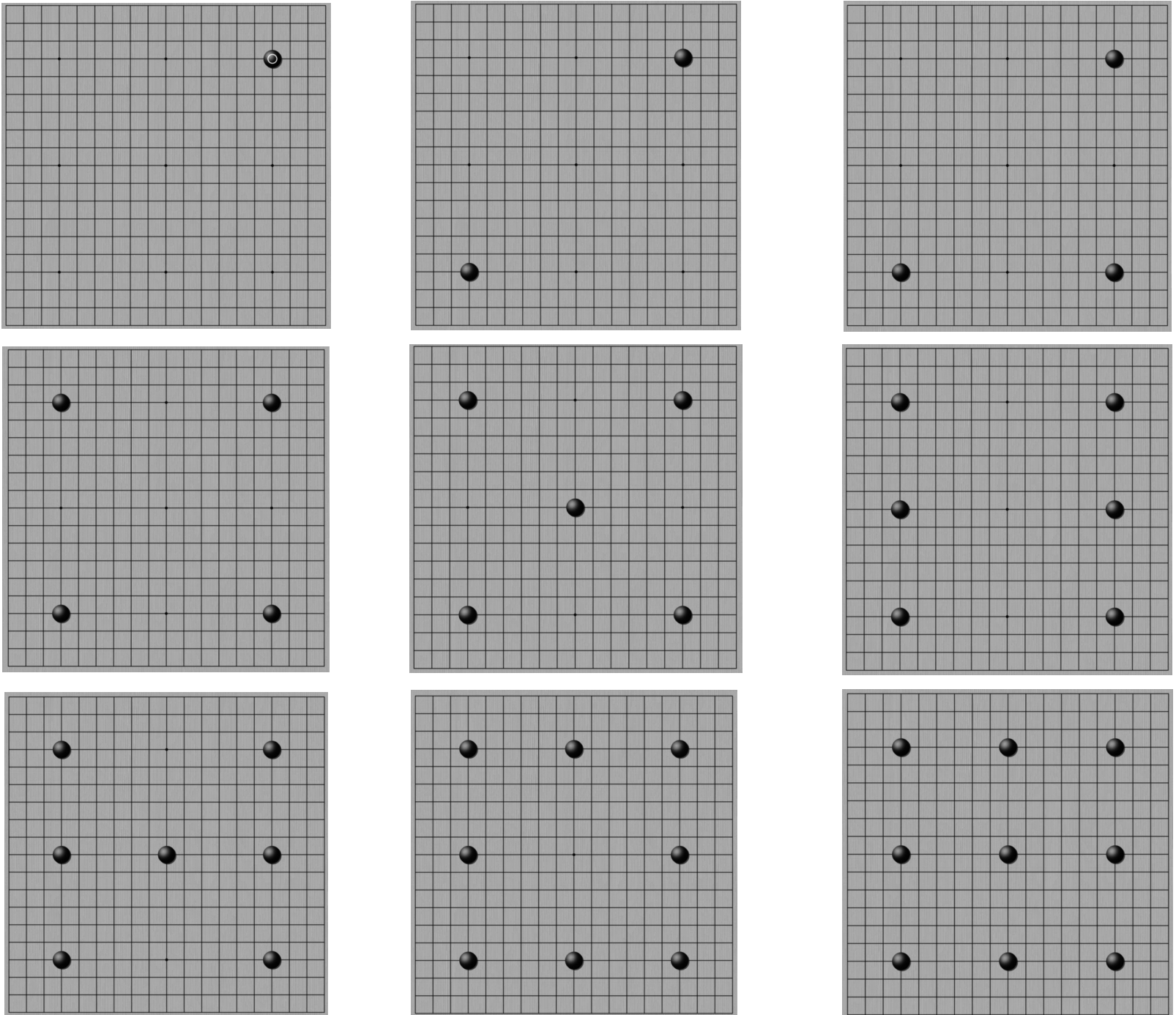


Scoring information Japanese ruleset (Territory scoring)		
	●	○
Territory	+68	+77
Dead stones	(2) +2*21	(21) +2*2
Prisoners	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Score	113	88
Result	B+25	

Зураг дээр хар болон цагааны эзэлсэн газрыг тэмдэглэн харуулсан байна. Мөн үхсэн чулууны дээр эсрэг өнгөөр нь тэмдэглэн харуулжээ. Хүснэгтэд харуулснаар харын газар 68, цагааны газар 77 байгаа бол харын үхсэн чулуу 2 цагааны үхсэн чулуу 21 байна. Мөн харын цагаанаас идсэн чулуу 3, цагааны хараас идсэн чулуу 1 байна. Үүний дараа нэмэлт оноо буюу коми цагааны талд +6 нэмж нийтдээ цагаан 88 оноотой болсон бол хар 113 оноотой болж харын тал 25 оноогоор хожжээ.

## ► Го-гийн зэрэг ба чулуу тавих тухай

Өндөр чадвартай тоглогч сул тоглогчоо хялбархан хожиж чадах учраас үүнийг тэнцүүлэх зорилгоор чулуу тавьж тэнцүүлдэгээрээ бусад спортоос ялгаатай. Хэдэн чулуу тавихыг тоглогчдын ур чадвараас шалтгаалж тогтооно. Нэг зэргийн зөрөөтэй бол нэг чулуу тавих зэргээр хамгийн дээд талдаа 9 чулуу тавьж болдог билээ.



Чулуу тавьж тоглох үед дээрх байрлалаар байршуулдаг.

Го-гийн зэргийг бид сонирхогчдын хэмжээнд “кюү” (kyu) болон “дан” (dan) гэж хуваадаг. 30 кюү гэвэл хамгийн бага зэрэг болох юм. Үүнээс дээш өгссөөр 1 кюү (К үсгээр тэмдэглэнэ) бол хамгийн дээд кюү болно. Үүний дээр 1 дан (D үсгээр тэмдэглэнэ) эхэлж байгаа ба 7 дан сонирхогчийн хувьд хамгийн дээд зэрэг болох юм. Мэргэжлийн тоглогчдын хувьд хамгийн дээд зэрэг нь 9P болох бөгөөд P (pro) үсгээр тэмдэглэнэ.

30-20 кюү	Дүрмийг нь заалгасан цөөн хэдэн удаа тоглож үзсэн эхлэн суралцагч нарт энэ зэргийг олгоно.
19-10 кюү	Нилээд тоглож туршлагатай болсон, ном сурах бичиг уншиж судалсан, тодорхой хэмжээний цаг заваа зориулж гараа, дүрмийн нүүдэл зэргийг сурсан сул тоглогч.
9-1 кюү	Го-гийн онолын болон практик өргөн мэдлэгтэй болсон, цаашид бие даан судлах чадвар ойлгоц суусан тоглогчид. Энэхүү номыг бүрэн уншиж дуусгаснаар 9-8 кюү мэдлэгтэй болно гэж найдаж байна.
Сонирхогчийн 1-7 дан	Го-гийн учир ухагдахууныг ойлгож өндөр ур чадвар сууж буй тоглогчид. Тэд давах ёстой зүйлээ давсан байна.
Мэргэжлийн 1-9 дан	Энэ бол мэргэжлийн спорт. Го-г ажил амьдралаа болгон тоглож буй тэд мэргэжлийн судалгаа хийж мэргэжлийн төвшинд сурч мэргэжлийн тэмцээнд орох хэрэгтэй болно. Сонирхогч нар мэргэжлийн болохын тулд тодорхой төвшний шалгуур давах буюу бага наснаас олон жилийн бэлтгэл хийх шаардлагатай байдаг.

30-10 кюү зэрэгтэй тоглогчдыг бид “хоёр оронтой кюү” гэж нэрлэдэг бол 9-1 кюү тоглогчийг “нэг оронтой кюү” тоглогч гэж нэрлэдэг. Сонирхогч нар энэ зэргийн зөрүүгээр чулуу тавьж тоглодог бол мэргэжлийн спортод 3-4 зэргийн зөрүүнд ердөө 1 чулуу тавих буюу эхэлж нүүх эрхийг олгодог байна.