

► 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.

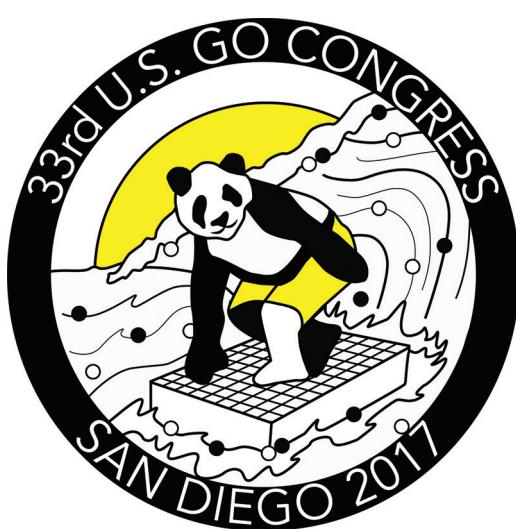
Спасибо за ваше время и веру в этот учебник,
Харрис Каполос, 3 Кю на DGS

► 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.

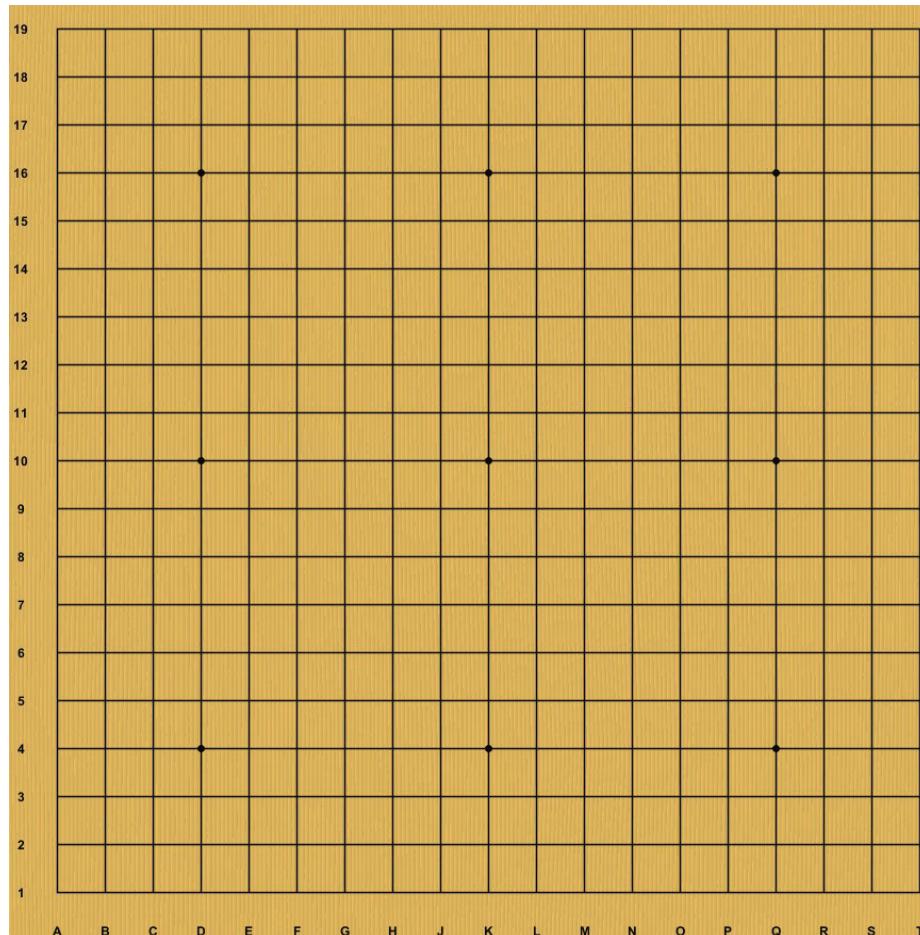


В Го можно играть везде и всегда.

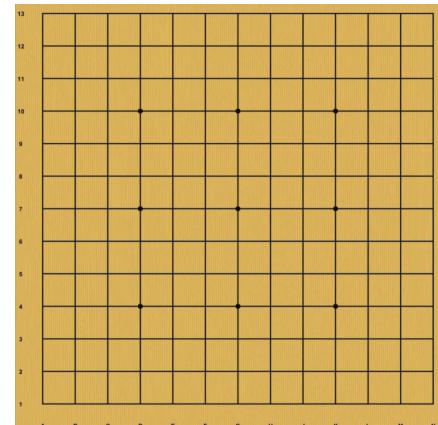
Алин Шиао (тайваньский 2 дан)

► Доска и ходы

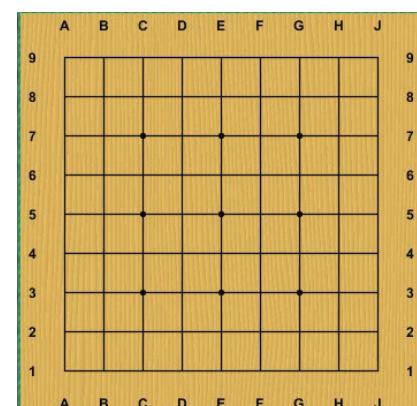
В Го играют на ровной поверхности (обычно это деревянная доска) которая поделена на квадраты 9x9, 13x13, 17x17 и 19x19, последняя наиболее распространенный вариант для игры. По горизонтали для обозначения координат ставят буквы а по вертикали цифры.



Пустая доска 19x19

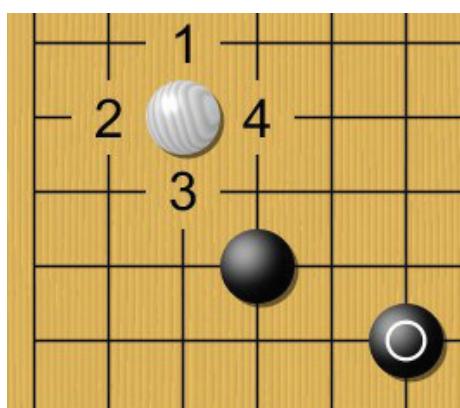
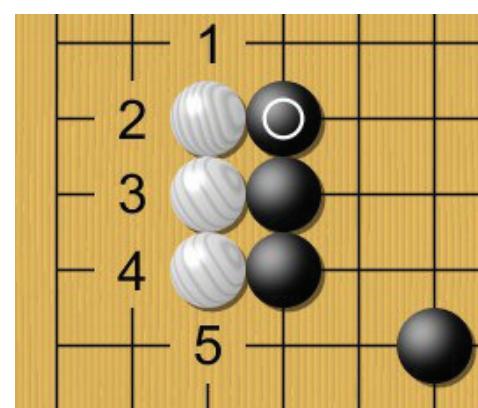


Пустая доска 13x13



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

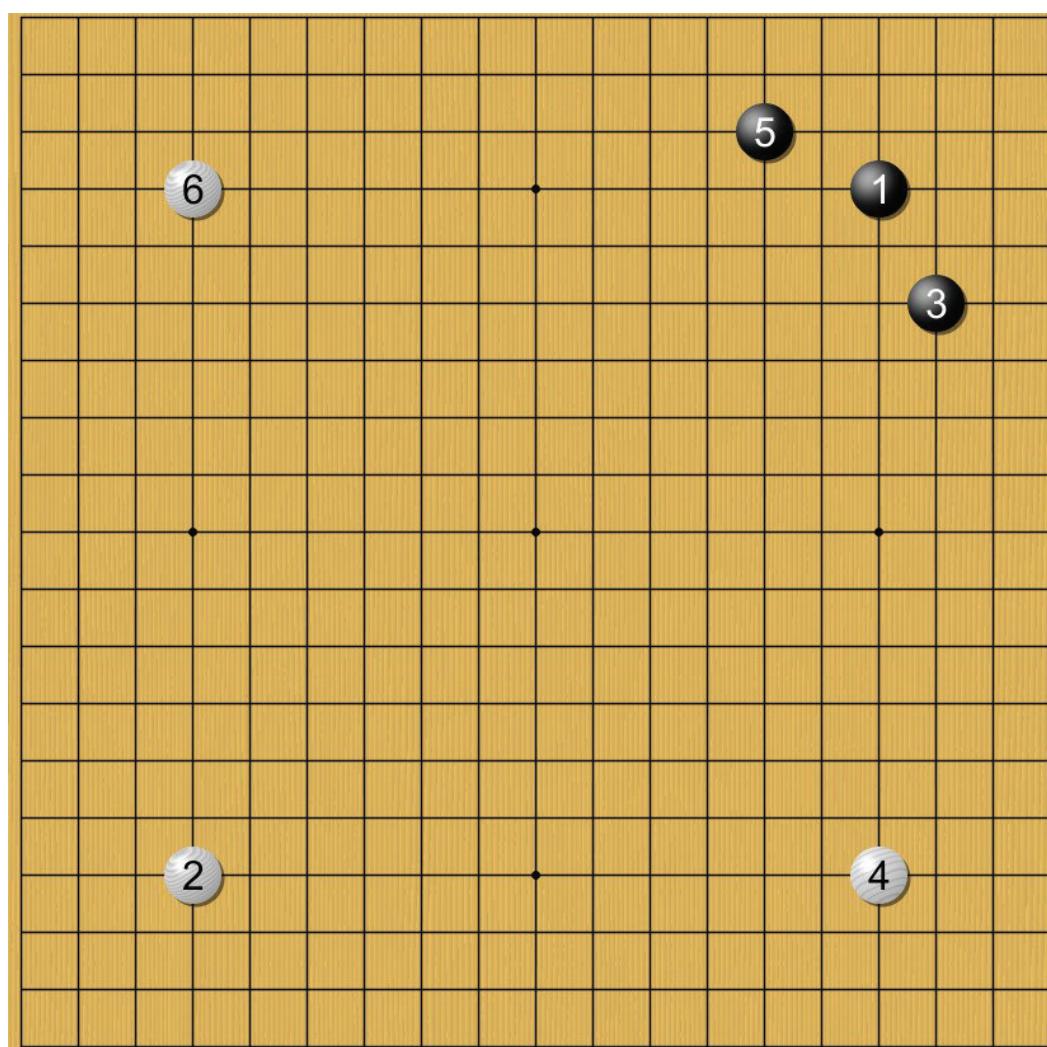


Чёрные здесь сыграть не могут

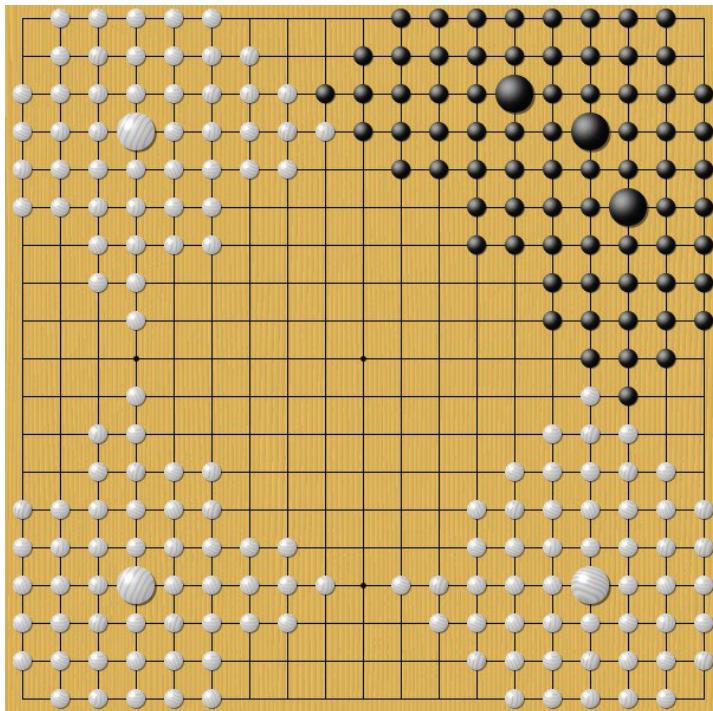
В Го собственно почти нет специфических правил и это то что делает базовые правила такими простыми для запоминания, но каждый камень может быть поставлен практически в любую часть доски и это то что прибавляет невероятную сложность игре. Каждый игрок ставит камни своего цвета по очереди, стараясь окружить 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.

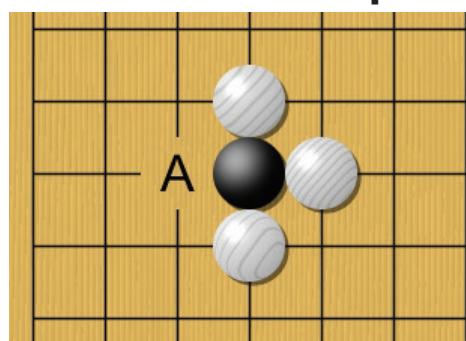


Что предпочесть - очки или влияние

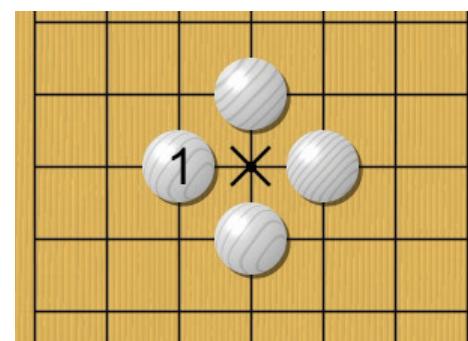
Оба игрока поставили по три камня и сейчас ход Чёрных, но кто из двух игроков сыграл более эффективно? Чёрные надежно защитили один угол, а Белые поставили свои камни максимально широко, тем самым поставив Чёрных в ситуацию где тем придется вести тяжёлую борьбу за возврат территории куда белые уже распространяли 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

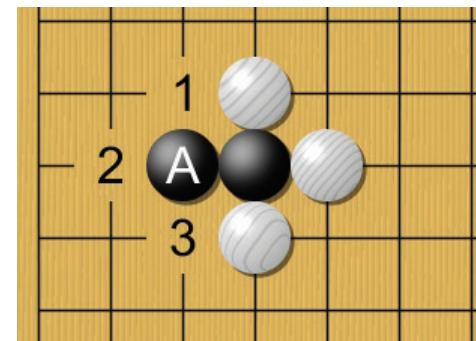
Следующее правило - это захват камней противника. Это достигается полным окружением камня противника путём заполнения всех его "дыханий". Когда вражеский камень или группа камней захвачена, они снимаются с доски и добавляются к вашим очкам в конце игры. Когда у наших камней остаётся только одно "дыхание"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



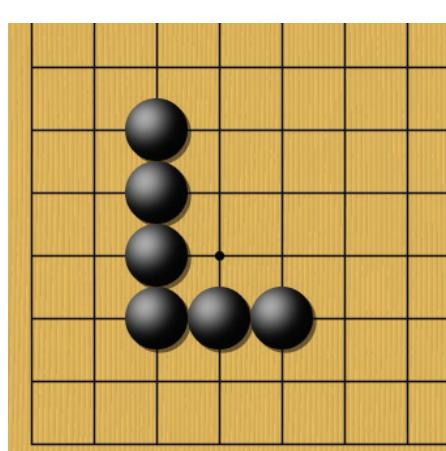
Чёрный камень имеет только одно "дыхание" в пункте А (атари)



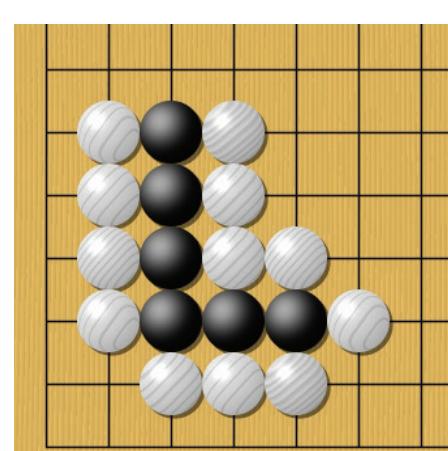
Когда Белый игрок сыграет сюда, камень будет захвачен и снят с доски



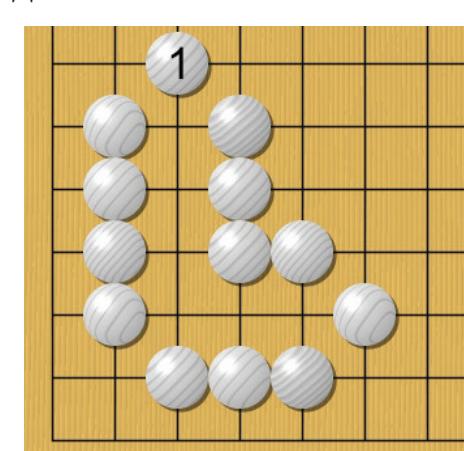
Таким образом, как правило Чёрный сопротивляясь распространяется и в итоге получает дополнительных три "дыхания"



Большая группа делит "дыхания"...

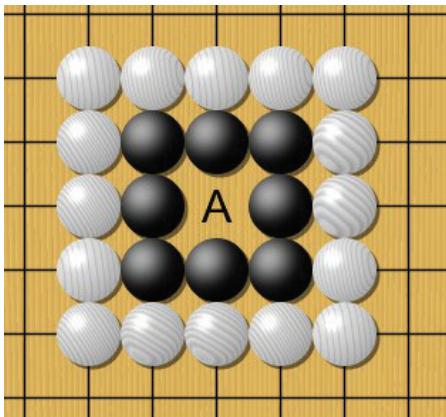


но и они могут быть захвачены...

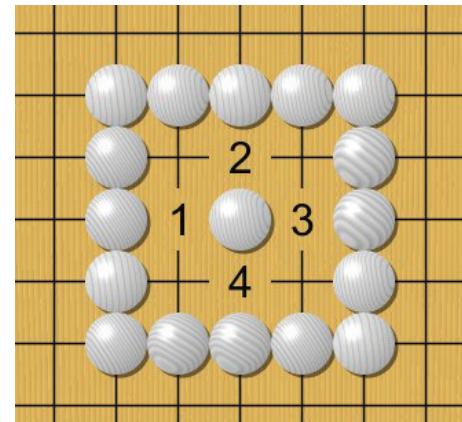


и сняты с доски!

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.

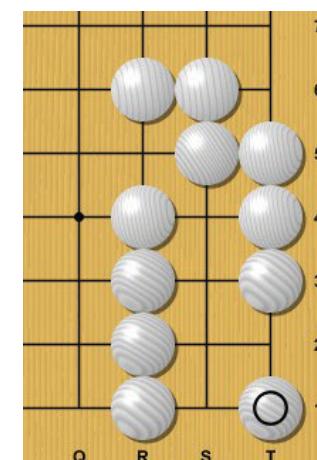
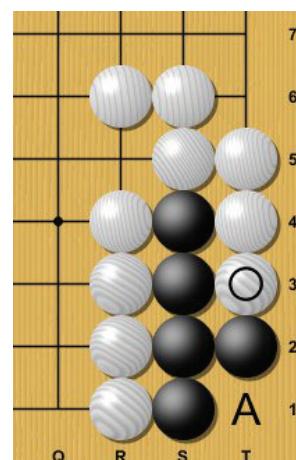
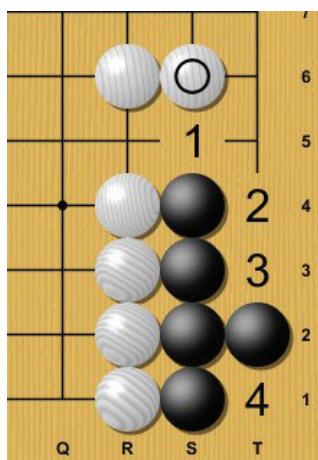


Левая картинка: Чёрный ход в “A” лишит группу последнего “дыхания”, поэтому Чёрным запрещён ход в этот пункт...

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.



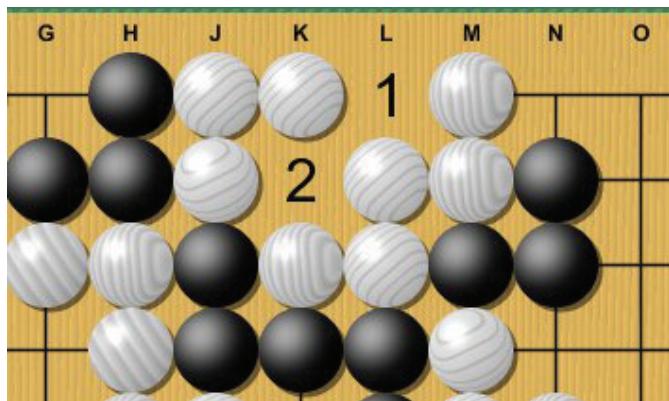
Левая картинка: Наша Чёрная группа выглядит надёжно имея четыре дыхания и один “глаз” в пункте 4. Белые играть в пункт 4 не могут ... Но это только пока!

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

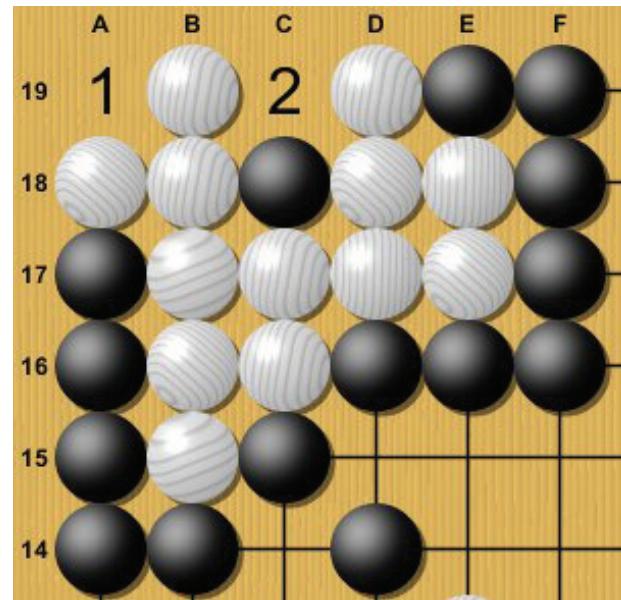
Правая картинка: ... и захватить нашу группу.

► ... два глаза это то что нужно!

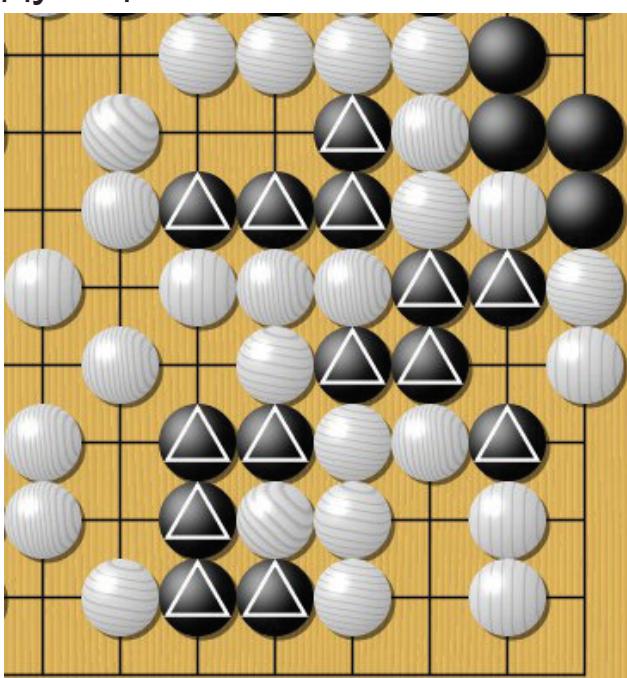
Итак, чтобы группа была в безопасности будучи окружённой камнями противника у неё должно быть как минимум два “дыхания” которые противник не может заполнить. В таком случае группа не может быть захвачена в один ход и создать дополнительные дыхания для камня захвата. Повторюсь, **группа с одним глазом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

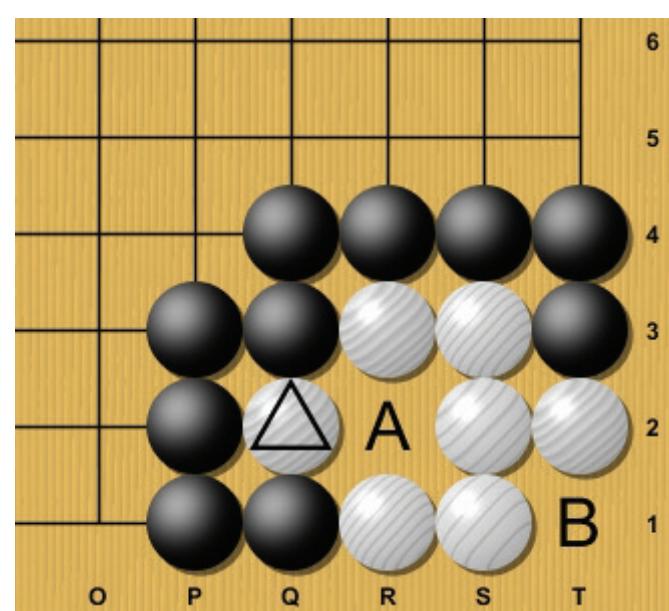


Это правило захвата с правилом “двух глаз”, создаёт множество интереснейших ситуаций на доске. В процессе игры, на территориях столкновения двух игроков с учётом расположения их камней, могут возникать столь яростные схватки в которых можно потерять вообще все камни. Отдельный интерес представляют формы 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.



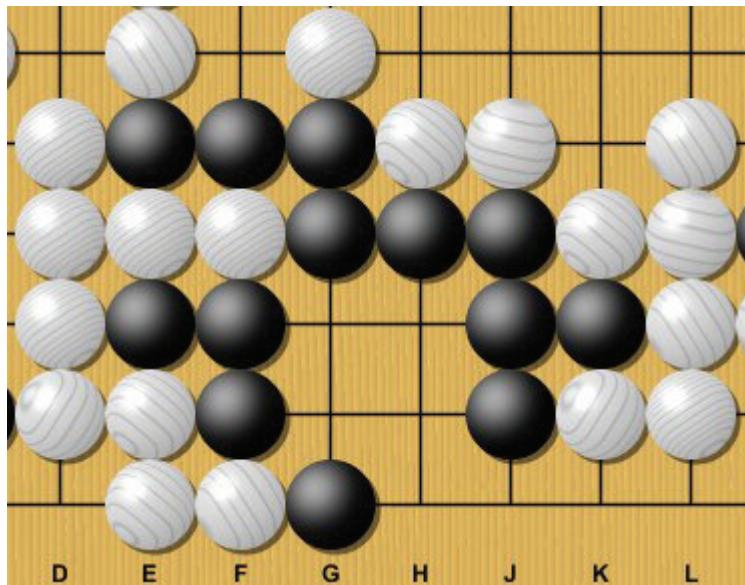
Финальный результат борьбы за угол.

Эта группа мертва поскольку не может создать два глаза

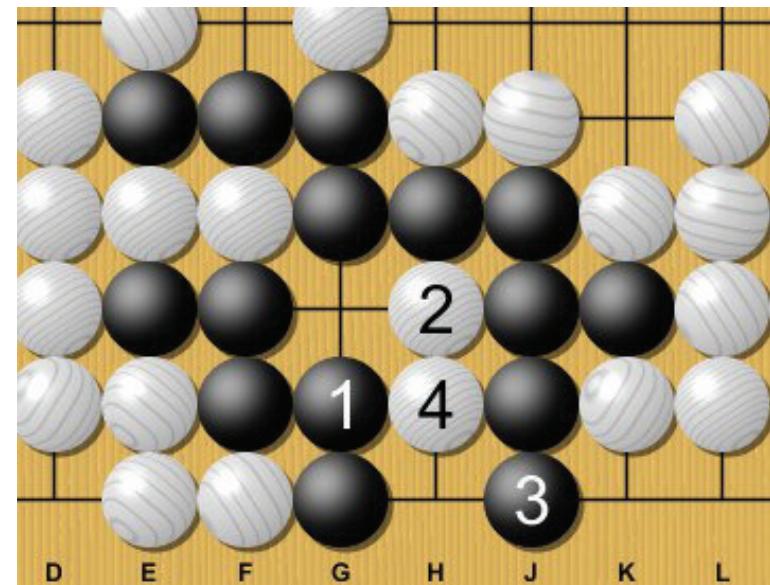


Пункт **A** выглядит как глаз, но он ложный, поскольку отмеченный треугольником камень может быть захвачен после чего вся группа попадает в положение атари. Пункт **B** конечно полноценный глаз, но одного глаза нам не достаточно.

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 ...*

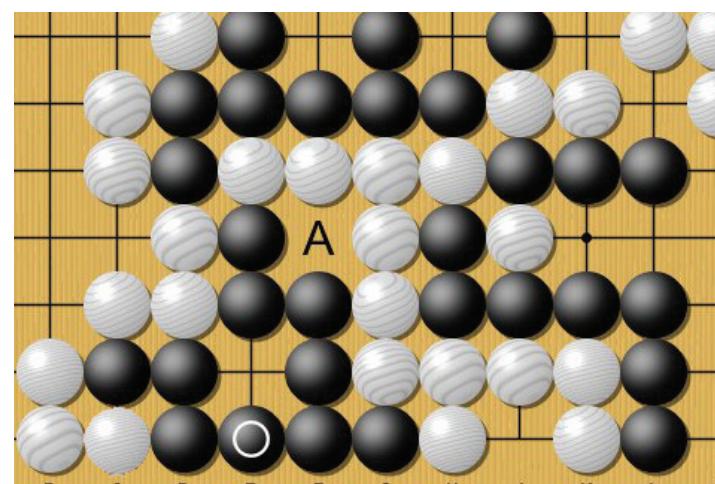


Даже если сейчас ход Чёрных. Они могут попробовать сыграть как то иначе но ни один из вариантов не работает.

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”

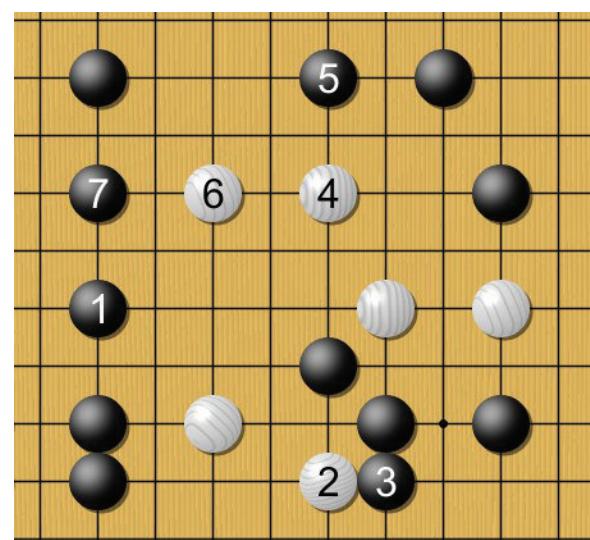
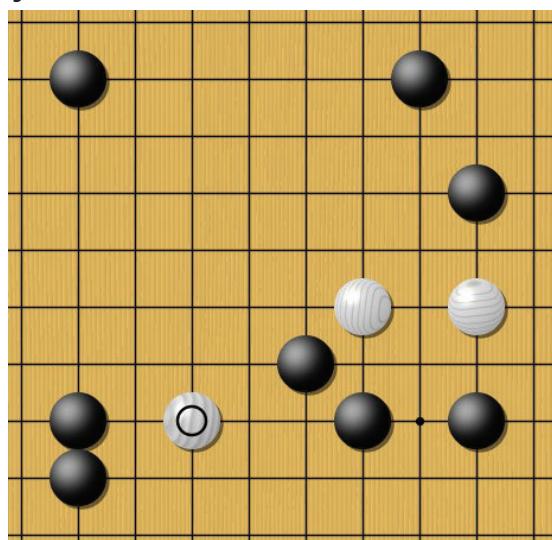
Иногда группы обоих игроков имеют два дыхания но заполнение одного из них лишит собственную группу одного из дыханий и приведет к захвату своей группы вместо захвата противника. Такая позиция где ни один из игроков не может сыграть в свободный пункт из-за угрозы собственной группе называется “взаимная 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.

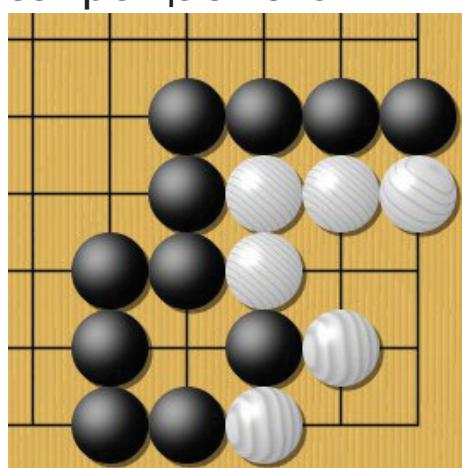


Левая картинка: Инстинктивно нам хочется ввязаться в плотную драку с вторгшимися камнями на нашей территории, но чаще гораздо более выгодно атаковать их издалека...

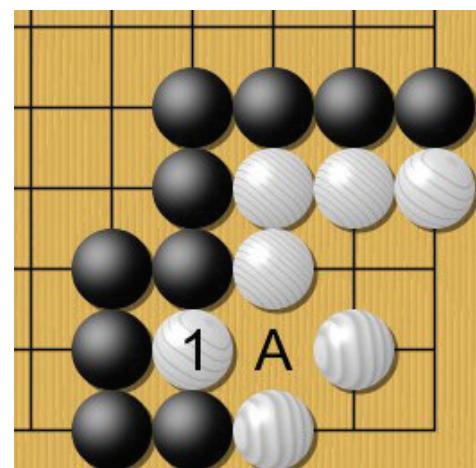
Правая картинка: и вот получаем отличный результат за Чёрных. Белые камни по прежнему пока не обеспечили себе выживание, а Чёрные построили прекрасную стенку на обеих сторонах

► Избегая циклов

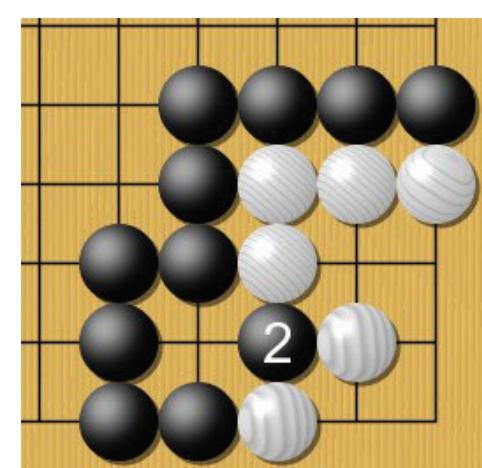
Последнее правило в игре звучит так - мы не можем ставить камень так чтобы сразу же повторилась позиция которая была до этого хода. Это ведёт к созданию специфической ситуации, называемой "Ко", в которой теоретически мы могли бы бесконечно взаимно захватывать камень, но данное правило запрещает это.



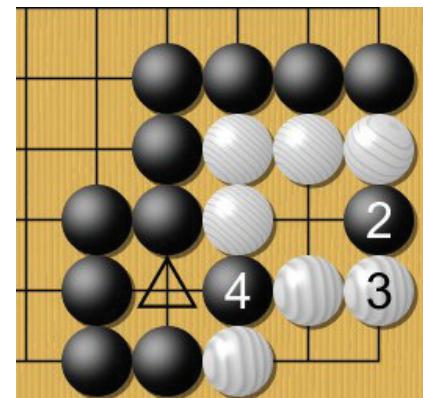
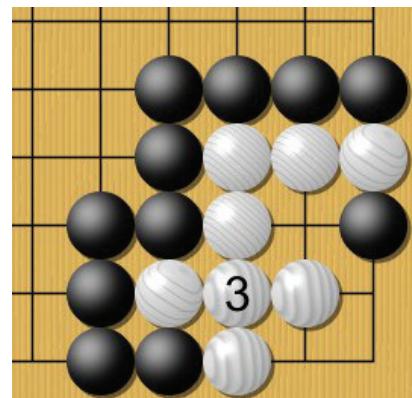
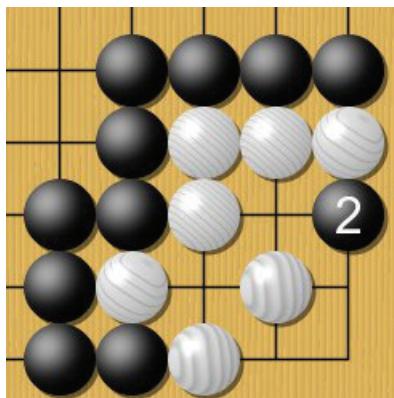
Ход Белых и мы можем захватить камень...



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 ...

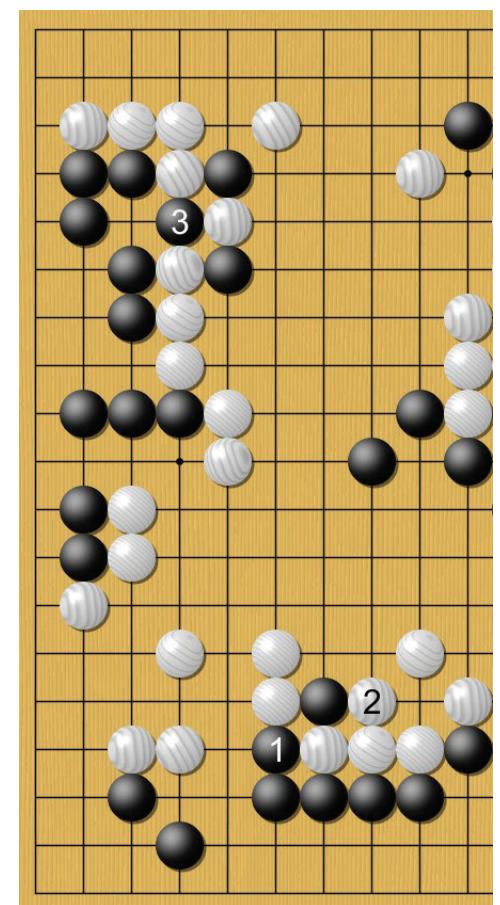
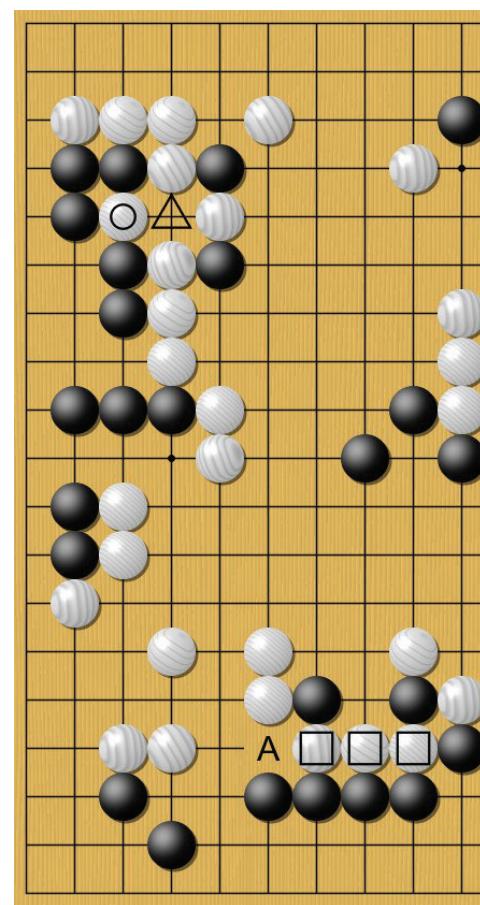
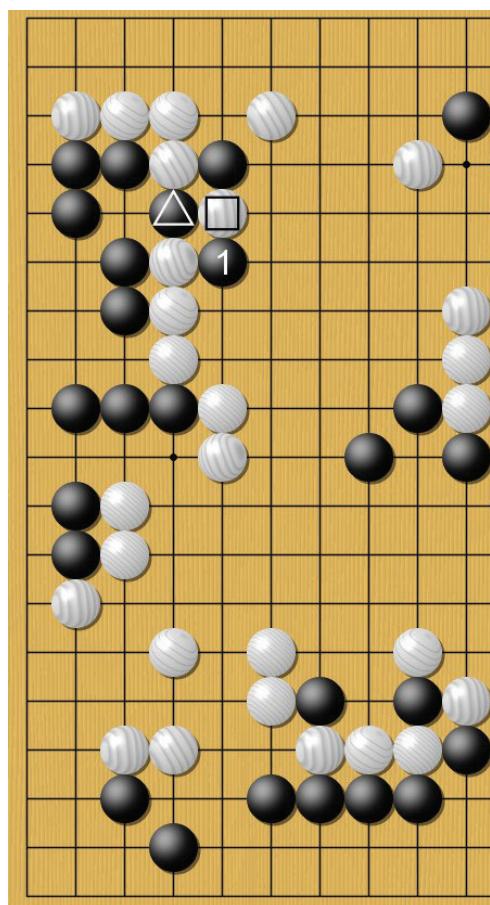


Левая картинка: Чёрные вынуждены играть в любом другом пункте...

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:

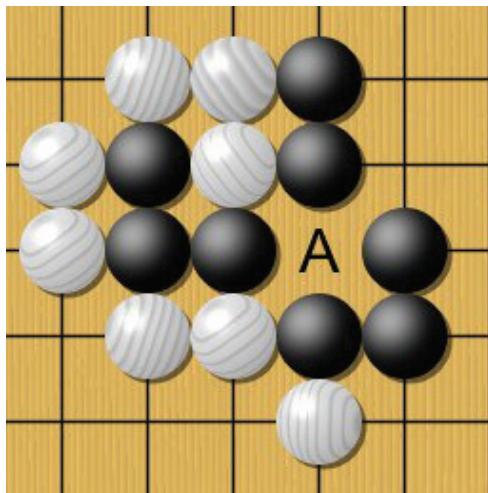


Левая картинка: Чёрный ходит в **пункт 1** и создаёт Ко ставя на кон два отмеченных камня. Чёрный угрожает вторгнуться на территорию белых на правой стороне если захват удастся...

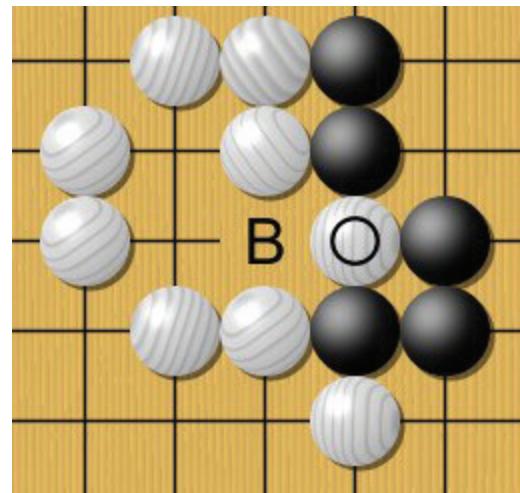
Центральная картинка: Поэтому Белый захватывает камень начиная Ко борьбу. Чёрный не может сразу сыграть в пункт отмеченный треугольником поэтому вынужден играть в пункт где белый вынужден будет сыграть в ответ. **Ход А** угрожает достаточно большому количеству очков...

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.

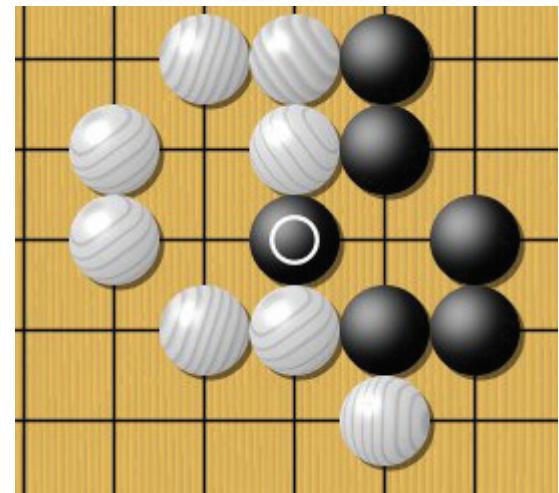
Один, не совсем очевидный момент состоит в том, что правило Ко распространяется на запрет повторения позиции всей доски, поэтому если захватывается более одного камня то обратный захват не создает повторение такой же позиции.



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



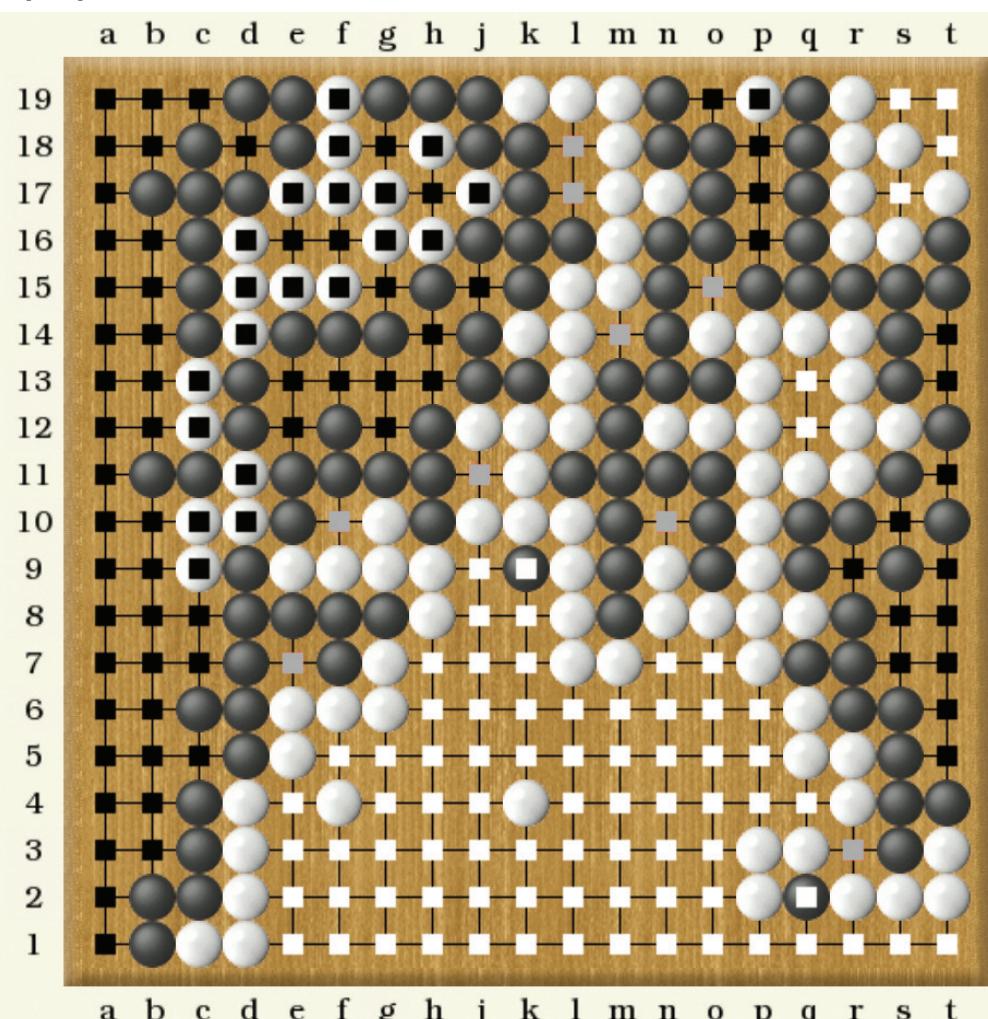
...Чёрные могут сразу же играть в **B**...



... 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.

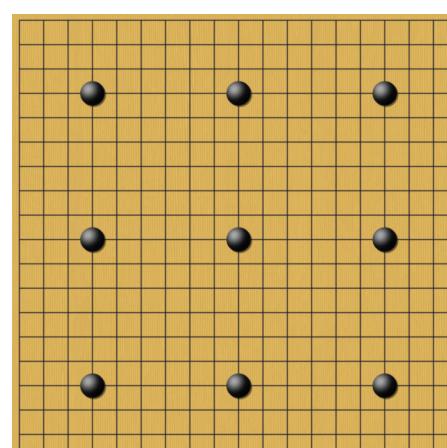
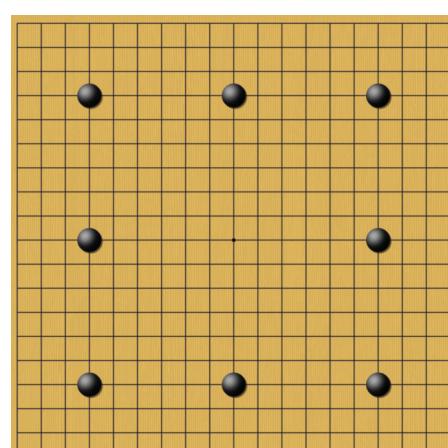
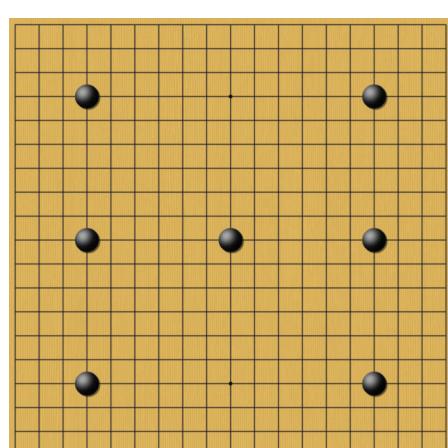
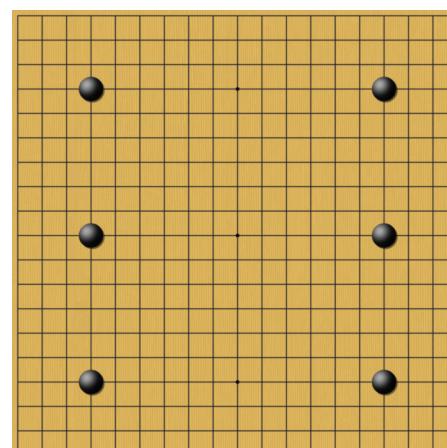
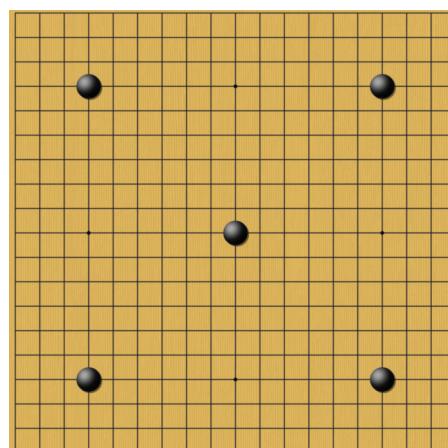
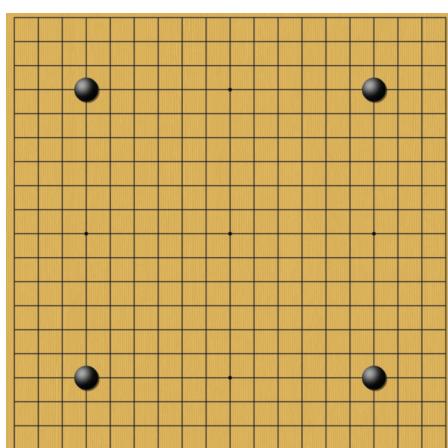
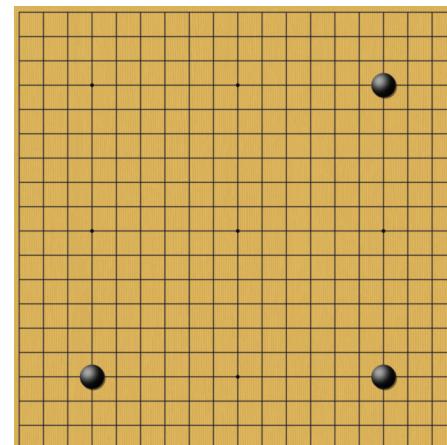
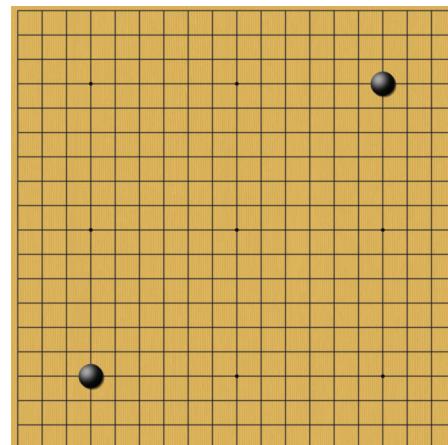
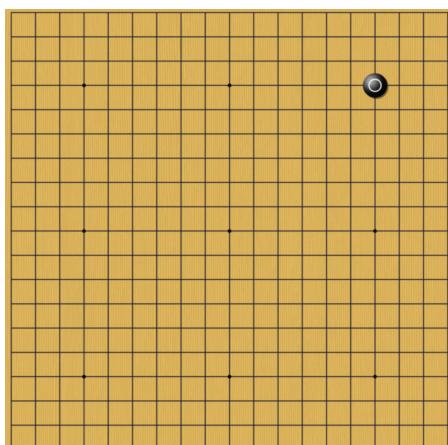


Подсчет результата Японские правила очки территории		
	●	○
Территория	+68	+77
Мертвые камни	(2) +2*21	(21) +2*2
Пленные	+3	+1
Коми		+6.0 (K)
Счет	113	88
Результат	B+25	

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.