



ПРАВИЛА  
ГРИ

# Правила гри

Хоча правила Го нечисленні та прості, стратегія гри неймовірно складна. Го — це детермінована гра з повною інформацією, як шахи, шашки або реверсі, але за кількістю можливих позицій і різних партій вона далеко перевищує всі інші ігри. При цьому складність гри не суто механічна, що полягає у великій кількості варіантів: Го містить справді величезну кількість важливих стратегічних аспектів, деякі з яких складно навіть зрозуміти, не кажучи про аналіз.

Основою тактики гри є поняття «форми» — порядку розташування каменів, що стоять поруч. «Гарними» вважаються форми, що гарантують надійне з'єднання каменів при максимальному охопленні території, «поганими» — надто розріджені форми, які залишають опоненту можливість вторгнення, або, навпаки, надмірно щільні, при побудові яких нераціонально витрачаються ходи. «Якість» форми не є постійною величиною — у залежності від положення одна і та ж сама форма може бути як «гарною», так і «поганою».

Окремий тактичний елемент — техніка ко-боротьби. Ко-боротьба — це досягнення локальної переваги шляхом використання гравцем у своїх інтересах правила ко-заборони на повторення позиції. У певних позиціях це дозволяє захоплювати камені опонента і пункти території, не даючи йому можливості адекватно відповісти на такі дії.

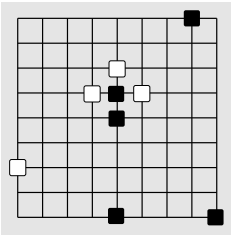
Точного аналога шахової теорії дебюту в Го немає, оскільки величезна кількість варіантів робить неможливим детальний аналіз стану гри на дошці навіть протягом першого десятка ходів. Відповідно до загальних принципів, гравець повинен спочатку закріпитися в кутках, потім поширювати свій вплив на сторони, і тільки потім виходити в центр. Ту ж функцію, що й розроблені шахові дебюти, виконують фусеки — варіанти перших ходів у партії і дзьосеки — типові позиції розіграшу в кутку. Існує дуже багато дзьосеки, розбори їхніх комбінацій становлять важливу частину літератури з Го. Дзьосеки описують розіграші кута, що дають приблизно рівні результати обом гравцям, але оскільки, на відміну від шахових дебютів, дзьосеки описують лише локальне становище в одному із кутів, вони на практиці можуть привести до суттєво відмінних результатів, у залежності від загального становища на дошці. Тому застосування їх

механічно для майбутньої гри не можливо. Підручники з Го рекомендують не займатися дзосекі на початковому рівні, а більше грати.

### **Правила гри Го досить прості й складаються з декількох пунктів.**

1. Два гравці з каменями чорного та білого кольорів по черзі розміщують їх на перетинах сітки з 19 горизонтальних та 19 вертикальних ліній (перетини називають пунктами). Каміні, що вже розміщені на дошці, не пересуваються, але можуть бути зняті з неї (дивіться далі). Першим ходить той, хто грає чорними каменями.

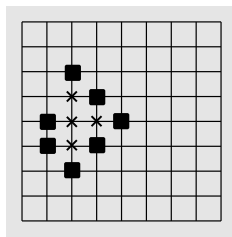
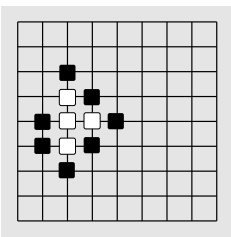
Приклад розміщення каменів на дошці.



2. Кожен камінь повинен мати хоча б одне даме (точку свободи, дихальний пункт) — сусідній по вертикалі або горизонталі незайнятий пункт. Сусідні або пов'язані безперервним ланцюжком каміні утворюють групу і ділять даме між собою, тобто будь-який даме будь-якого каменю в групі належить одночасно до всіх каменів цієї групи.

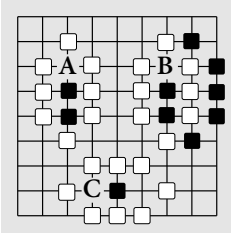
3. Коли камінь або група оточує каменями групу опонента так, що в неї не залишається точки свободи, вона вважається захопленою та знімається з дошки.

Чорний знімає групу білих, позбавляючи її останнього даме.



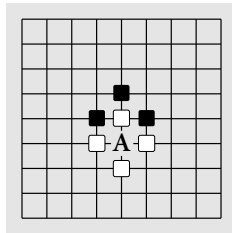
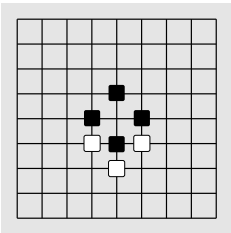
Заборонено робити хід, у результаті якого своя група втрачає останню крапку свободи (хід-самогубство). Винятком є випадок, коли в результаті цього ходу захоплюються камені опонента.

Хід на А чорним заборонено. Хід на В чорним дозволено, він вбиває групу білих. Хід на С чорним дозволено — не самогубство.



4. Правило ко — забороняється робити хід, який призводить до повторення позиції, що раніше зустрічалася в партії.

Чорні не можуть зробити наступний хід на А, тому що це призведе до повторення позиції.

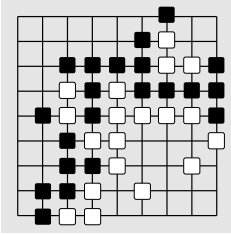


5. Гравець може відмовитися від чергового ходу, сказавши «пас». Коли обидва гравці пасують підряд, гра закінчується. Зазвичай це робиться тоді, коли на дошці не залишається пунктів, ходи на які можуть принести гравцям очки.

6. Група каменів, що не була до кінця партії знаття з дошки, але свідомо приречена на загибель при дограванні, вважається «полоненою». Вона приєднується до каменів, захоплених гравцем.

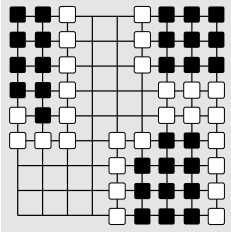
7. Після завершення гри, підраховуються очки, набрані гравцями. Гравець отримує по одному очку за кожен із пунктів дошки, оточених каменями тільки його кольору, і по одному очку за кожен захоплений камінь опонента. Гравець, який набрав більше очок, виграє.

Приклад підрахунку території: 5 білих каменів вважаються полоненими.



На цьому правила Го закінчуються, але залишається ще один важливий принцип, із яким знайомлять усіх початківців.

Погляньте на схему:



Кожна з груп має по два роздільних даме всередині себе. Такі даме називають очима. Білий за правилами не може ходити всередину чорної групи, це — самогубство. Оскільки чорний має два даме, яких його не можна позбавити, то така група — безсмертна.

Цього не можна сказати про групу з одним оком: білий може піти на око, тому що знімає групу чорних.

Це фундаментальний принцип Го: будучи оточеною, група з одним оком мертва, але з двома — жива. Зауважимо, що наявність третього, четвертого і т.д. очей не впливають на статус групи — вона залишається живою.