

РОМИР
...

АЛЕКСЕЙ НЕЧАЕВ

ПОНЯТИЯ ГО

**ПУТЬ ОТ НОВИЧКА
ДО МАСТЕРА**

Москва
2025

理解 理角牛

Понятия Го

путь от новичка до мастера

Школа Го
Алексея Нечаева

Оглавление

Предисловие	5
Введение	8

Основные Игры

Краткая история Го	9
Правила Го	13
Дыхания (даме)	17
Запрещенные ходы	21
Лесенка (шичо или сите)	24
Ловушка (гета)	25
Направление развития	27
Дырки	30

Форма камней

Форма (катачи): 1 камень в углу	31
Форма: два камня, хорошие и плохие формы	32
Форма: от стенок	40
Большие глаза	41

Этапы парти

Угловые дебюты (джосеки)	44
Начало партии (фусеки)	47
Середина партии (тюбан)	49
Конец партии (йосе)	52

Сила игры, задачи

Разряды ученик и мастер (кю и дан)	53
Задачи (тсумего)	55

Простые понятия

Что такое...	57
Простые термины	58
Группа (оиши)	63
Базовая форма на стороне	67
ТERRитория (джи)	69
Влияние (если не понятно, не страшно)	71
Почти территория (мойо)	74
Граница сфер влияния	76
Сила (ацуми)	81

Легкие формы (сабаки)	83
Статус группы	86
Срочный ход (киюба)	90
Большой ход (оба)	92
Маленький ход и перебор	96
Сложные понятия	
Угроза и гашение угрозы (адзи и адзикеши)	98
Ход вопрос (йосе-ми)	100
Вынуждающий ход (кикаси)	101
Ко	105
Инициатива и ее передача (сенте и готе)	109
Лучший ход (суджи и тесуджи)	112
Обмен (фурикавари)	114
Соединение и разрезание (кири и цуги)	116
Хитрый ход (хамете)	117
Эвристический анализ ходов (тевари)	119
Вторжение (утикоми)	120
Уменьшение	121
Атака	122
Вокруг Го	
ИИ	127
Контроль времени на турнирах и серверах	129
© Всё ☺	130
Словарь японских терминов	131

Предисловие

Люблю учиться, читать, размышлять. Так ты собираешь интеллектуальные и творческие фундаментальные камни, погружаешься в миры других людей, участвуешь в создании будущего, ведь оно лишь то, что кто-то придумал. Венец этому для меня писать предисловия. Ты точно должен внимательно прочитать книгу, критично осмыслить, высказать своё, обязательно позитивное отношение. Очевидно, что, прожив уже много и имея такую страсть, мне довелось написать ни один десяток предисловий и рецензий на темы от психологии до маркетинга. Но это необычный текст, я сам напросился его написать, собственно, как и издать эту книгу. Почему? Напишу ответы на возникающие у меня же вопросы. Так как первый научный метод познания мира была интроспекция, т. е. самонаблюдение. Он же наиболее честный, позиция пишущего изначально субъективна, и он это даже не скрывает.

Игра

Собственно Игра – это первый вид деятельности, посредством которой человек становится из животного существом социальным. Не стесняйся играть, но игры бывают разные. Есть много классификаций игр, но у меня она предельно жесткая – игра учит убивать (все равно что, фигуры, противника, время) или строить (формы, миры, гармонии). В первом случае самая бессмыслица для меня убивать время, это единственный бесценный и абсолютно невосполнимый ресурс. Но даже в очень популярных играх типа покера ты изучаешь психологию соперников и закаливаешь свою чтобы что-то отнять, добить, абсолютно доминировать. Шахматы, видимо венец подобных игр, изначально боевой индийский тренажер. Особенно важно во втором случае, когда ты, играя ищешь опору в себе, учитываешь силы природы и жизнь других людей. Могу сейчас свалиться на гольф, но книга про Го.

Го

Интересно, что самые древние игры (следы в истории более ранних пока не нашли), африканский Калах или Венци по-китайски, Го уже в Японии были играми «строительными». Но в Калах это гонка на время, а вот в Го это на создание гармонии пространства. Го – это

удивительная модель описания Человека, с его страстями и мечтами, в Пространстве и Времени. А вот это ощущение, когда ты начинаешь видеть и строить формы граничит с экстазом творца. Пусть для кого-то это крепости, кому-то острова, кто-то видит животных, в целом это новые тобою созданные миры. Меня заманила в Го жена и семья, подарив не только простейший инвентарь, гобану и две корзины черных и белых камней (ведь и в цветах какой символизм), а и несколько книжек про эту игру.

Книги

Лучше начинать с «Книги Перемен». Шучу, на этом можно даже имея Учителя и оставаться до конца жизни. Можно начинать с главы про Го в моей книге «Трудно жить миллионеру», но я ее уже 11 лет пишу и переписываю, но пока конца не видно. Став приобщенным к миру Го, сразу вспоминается книга великого спортивного журналиста Ясунари Кавабата «Мастер игры в го». Но это произведение надо читать, когда ты понимаешь хотя бы основы игры. Описание Атомной партии является уникальным, хочется верить в буквальном смысле, явлением. Но и здесь скорее про психологию японцев, а не дух игры. Я бы рекомендовал начать с Дэвида Митчелла «Тысяча осеней Якоба де Зута». Это исторический детектив актуальный как никогда сегодня, когда запад пытается разобраться с собой через призму превосходства над Востоком. Го там штрихами и внутри повествования. В целом, как и любая игра не должна заменить реальную жизнь. Осторожно рекомендую «Играющая в го» Шань Са. Про ..., хотел написать что-то конкретное, но это Про Всё. Точно не для детей. Пускай они учатся жизни играя в Го.

Учебник

Странно, зачем еще один. Литературы по Го просто море, но она придумана/написана иероглифами. Перевод на другую форму языка, без учета философского подтекста и исторических основ, доступно очень ограниченному кругу сильно озабоченных людей. Да и все эти ротапринтные брошюры не дают ощущения Книги. Попытки писать, по-русски замешивая Го и бизнес, мне не понравились. Допускаю, что я мало знаю про Го и занимаюсь очень специфическим научным предпринимательством, но как есть. В темном царстве учебной литературы по игре в Го есть лучик света Алексея Кожунко-

ва «Научитесь играть в Го». Замечательный учебник, но для детей. Это другой период сензитивности (восприимчивости к обучению). Так вот по моему любительскому в Го и профессиональному профессорскому мнению Вы держите в руках первый авторский учебник по Го на русском для взрослых.

Автор

У меня с ним сразу не сложилось. Во-первых, несмотря на разницу в поколение, он говорит мне Ты. Во-вторых, я лирик по профессии и практик по жизни, а он физик по образованию и лирик в Го. Но противоположности притягиваются. Я очень ценю искренность и профессионализм, уважение к Учителям и веру в светлое будущее. Это все про него. Как и выше, не буду пересказывать обложку и собственно содержание книги. Сразу перейду к послесловию, если это возможно в предисловии.

РОМИР

Почему Мы издаем первое издание этой книги (верю, что не последнее). Ответ прост – команда РОМИР любит читать, писать и дарить книги. Мы всю нашу профессиональную деятельность честно описываем Человека в Пространстве и Времени. У нас много друзей, партнеров, клиентов. Давайте удивляться, учиться и созидать вместе.

Андрей Милёхин, начинающий играть в Го.

Введение

Эта книга написана потому, что я хочу рассказать как вижу Го, как я считаю правильно видеть эту игру. Конечно, для начинающих игроков она будет сложной. Я был бы рад прочитать конструктивную критику на тему содержания и подачи материала.

Цель каждой главы – дать определение понятию, которое используется в игре. Тем самым открыть для читателя возможность увидеть новые возможности или глубже понять уже известные.

По возможности к главам прилагаются ссылки на материалы по теме: задачи, иногда книги.



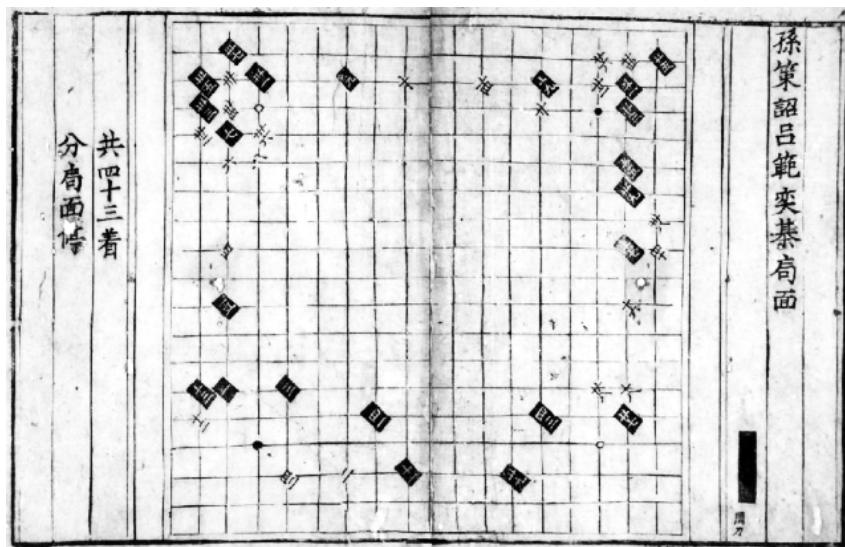
Краткая история Го

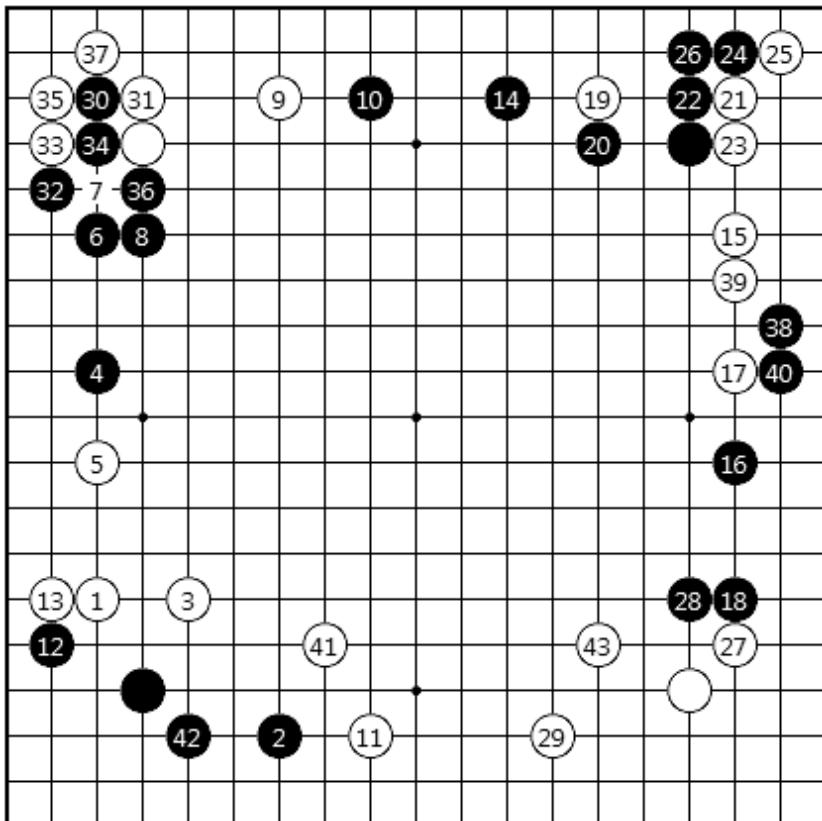
Все началось около 5000-3500 лет назад...

Император Яо 姧 и его первый министр Чун (возможно кто-то один из них) придумали игру для сына императора Даньчжу, чтобы тот смог развить ум и способность к концентрации внимания. Древнее название игры и 弈, что буквально означает “игра”. Современное название игры в Китае ВейЧи 围棋, что означает дословно “окружные шашки”.

С момента своего появления Го в Китае входило в число «четырёх добродетелей» – умений, необходимых для всякого достойного человека, – наряду с музыкой, каллиграфией и живописью. В Го играли знатные люди, военачальники, мудрецы. Сильнейшие игроки были известны лично императору.

Первая известная запись партии относится к 196 году – это партия между принцем Сунь Цэ и его генералом Люй Фанем.





В VII веке игра попала в Японию, а из азиатского региона по миру игра стала распространяться уже в XX веке. Название игры в Японии стало ИГо 囲碁, от него и пошло название игры во всем мире Го, поскольку именно Япония содействовала активному распространению игры. Именно в Японии заменили традиционный первый ход белых, как играли в Китае, на первый ход черных. По одной версии это случилось, когда в Японии начали изготавливать камни для Го из базальта и ракушки Хамагури. Белые дорогие камни брал себе более сильный игрок, а черными дешевыми играл менее сильный, ему же и предлагалось сделать первый ход, чтобы уравнять шансы (правила коми тогда еще не было).

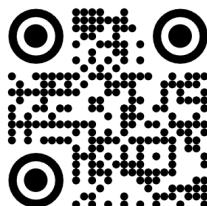
В самой Японии существует легенда, согласно которой Го привёз из Китая министр Киби-но Макиби. По заданию дочери императора Сёму, он прожил 18 лет в Китае. По возвращении Киби привёз с собой наиболее впечатляющие творения китайской культуры, в числе которых было и Го. Как считают современные исследователи, игра Го была известна в Японии и до Киби, а его заслуга состоит в том, что он поднял статус этой игры, представив её как занятие, достойное императора и его приближенных.

Началом развития Го в СССР считают 1965 год. В этом году в Ленинграде, в ДК имени Ленсовета появилась секция Го под руководством Юрия Филатова и был проведён первый турнир. В 1975 году в журнале «Наука и жизнь» (№ 8-12 за 1975, № 1-8 за 1976) опубликовали серию статей об игре и провели конкурс решения задач. Публикации в столь массовом журнале привели к появлению любителей Го по всей стране. В 1977 году проведён многоэтапный турнир на звание сильнейшего игрока Го страны (сокращённо «СИГО»), ставший первым неофициальным чемпионатом СССР. В нём победил Валерий Асташкин.

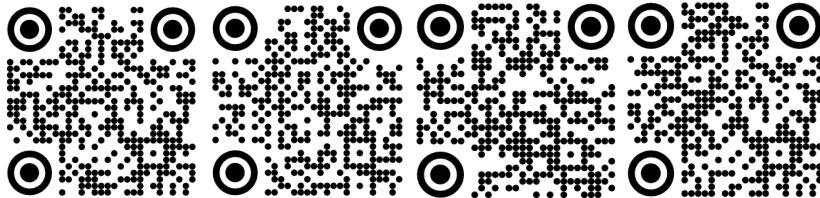
К 1980 году волна первоначального энтузиазма схлынула, Го-движение в СССР пошло на спад. Лишь в 1984 году была создана Всероссийская секция Го при Комитете по физкультуре и спорту РСФСР. Начали проводиться официальные турниры, а в 1985 проведены Кубок России и Чемпионат России. В 1989 году, наконец, появилась Федерация Го СССР, первым её президентом стал Валерий Асташкин. С этого момента Го стало признанным видом спорта.

В настоящее время Российская Федерация Го является официальной организацией, ведающей развитием игры Го как спорта. Проводятся регулярные турниры.

Очень интересно об истории Го пишет Дмитрий Скирюк, знаток многих игр.
<https://skyruk.livejournal.com/347488.html>
<https://skyruk.livejournal.com/347869.html>
<https://skyruk.livejournal.com/348765.html>



<https://skyruk.livejournal.com/349129.html>



Статья в википедии об истории Го.

Видео “СЁГИ и ГО. История проникновения японских игр в наши края (Историческое расследование)”.



Интересная книга Сюй Цзялян "История настольных игр в Китае".

Кстати... Тут столько QR-кодов.

Первые QR-коды появились в 1994 году, как способ отслеживания выпускаемых автомобилей и деталей к ним на японском предприятии Denso – одной из дочерних компаний Toyota. Сотрудники автоконцерна жаловались на то, что обычные штрих-коды, которыми маркировались детали, считывались медленно и вмешали мало информации. В ответ на это с 1992 года сотрудник по имени Масахиро Хара начал работу над таким кодом, который был бы заметным, считывался с любого угла и хранил больше информации. Он объяснил, что выбрал именно такую форму, так как очень любил играть в Го.

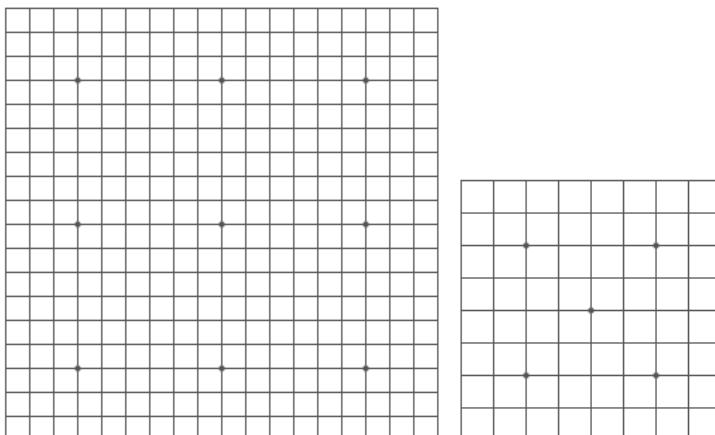
Правила Го

Интересно то, что первый свод правил Го был издан лишь в начале XX века в Японии. Традиционно правила передавались устно.

Древние правила носили описательный характер.

Книга, конечно не для совсем новичков, но как же без правил игры?

Доска для игры Го называется гобан, 361 перекресток, 19x19 линий.
Для изучения правил часто используют специальное поле размером 9x9.

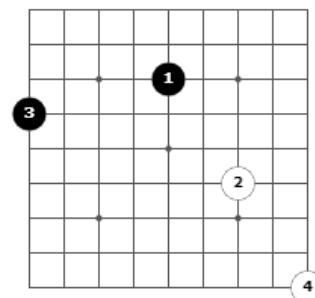


Цель игры – окружить своими камнями как можно больше территории.

ТERRитория – это пустые перекрестки, окруженные вашими камнями (пример ниже).

- 1) Камни ставят на пустые перекрестки, кроме запрещенных (см. п.3). Камни не двигают, для следующего хода из чаши берут новый камень. Первыми ходят черные. На край поля камни тоже можно ставить.

Куда их нужно ставить в правилах не говорится – это вы выясните сами ;)



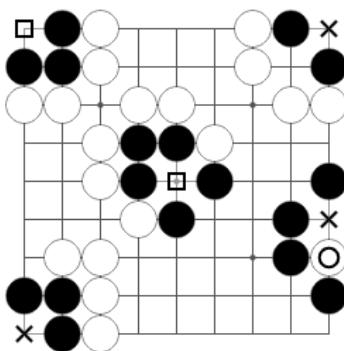
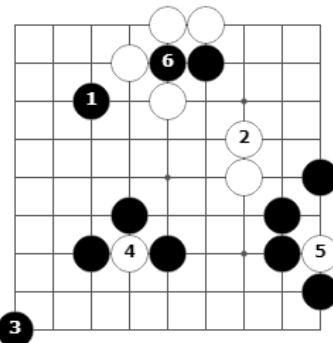
2) Рядом с камнями есть пустые перекрестки – это дыхания. Пока есть дыхания, камень стоит на поле! Если во время игры камень или камни окружены и остались без дыханий – их снимают с поля и берут в плен до конца партии.

1 – четыре дыхания. 2 – соединились и у них теперь шесть дыханий. 3 – стоит на краю и у него два дыхания. 4 – одно дыхание, еще один ход черных и его могут захватить в плен. 5 – одно дыхание. 6 – два дыхания.

3) Запрещено ставить камень так, что он попадает в плен (крестики для белых).

Разрешено захватывать камни с одним дыханием в любой позиции (квадратики для белых).

По частым вопросам: Захват камней такой же ход, после него очередь переходит к противнику. Ставить камни на месте захваченных можно.



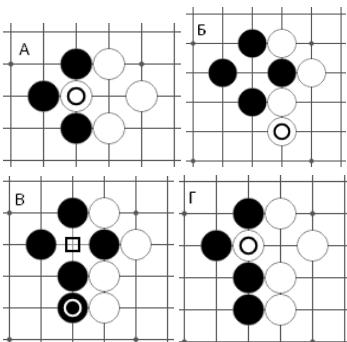
4) Ко-борьба (самое сложное и последнее правило).

А: Черные могут захватить белый камень

Б: Если белые захватят черный камень, то позиция вернется “на ход назад”. Белым запрещено это делать до следующего хода. Они ходят в другое место.

В: Черные могут соединиться в квадратик и закончить борьбу, а могут оставить как есть, и тогда белые смогут захватить черный камень.

Г: Теперь черные не могут захватить белый камень...



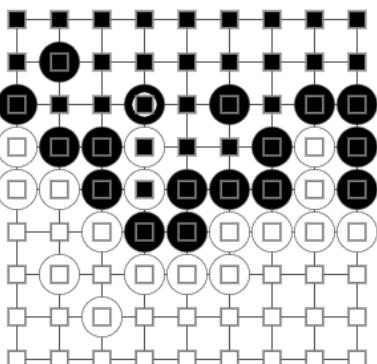
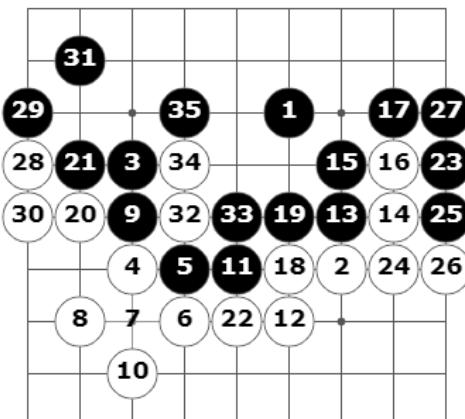
В конце партии, когда никто не может увеличить свою территорию или уменьшить чужую, игроки по очереди говорят “ПАС” и приступают к подсчету очков. За каждый пустой перекресток одно очко и за каждого пленника одно очко. Пленниками также считаются камни, которые невозможно спасти.

По правилам белым добавляют 6,5 очков за то, что они ходят вторыми. Это называется правило коми. Правило коми одинаково для всех размеров досок, от 9x9 до 19x19.

При игре на равных вживую, перед началом партии, игроки определяют за какой цвет играть с помощью небольшого ритуала. Нигири¹ – это розыгрыш цвета перед началом партии: один из партнёров (старший по возрасту или разряду) берёт горсть белых камней, а его соперник должен угадать чётность, выставив на доску один или два чёрных камня.

¹ Нигири яп. 握り - с кит. 猜先 cāi xiān предварительно угадать

А теперь пример партии на доске 9x9 и подсчет очков!



Ходы 1-4 готовят позиции, черный вкладывает в развитие верхней позиции, белые в развитие нижней. Черные камни ближе – позиция надежнее, но белые быстрее развиваются. Выбор первых ходов сильно влияет на развитие игры.

5-10 черные атаковали позиции белых, но решили отступить и перегруппироваться.

11-22 оба игрока усиливают свои позиции, не пытаясь играть агрессивно (разрезать и захватывать).

23-27 “доиграли” правую сторону, полностью определив границу.

28-31 “доиграли” левую сторону, полностью определив границу.

32-35 белые пошли в атаку, но черные смогли защититься.

Играть внутри окруженных территорий игроки не стали, согласившись с тем, что шансов на борьбу у них там нет. В конце игры оба игрока сказали “пас”, обозначая, что полезных ходов больше нет.

Белый выиграл 3,5 очка!

Спасибо за игру!

