



# ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

ГО · АТАРИ-ГО · ПЕНТЕ · РЭНДЗЮ

# Содержание

Предисловие . . . . .	3
Общие правила для всех игр . . . . .	4
1 Рэндзю . . . . .	5
2 Пенте . . . . .	6
3 Атари-го . . . . .	8
4 Го . . . . .	13
Никагу по Го . . . . .	19
Го в интернете . . . . .	19

# Предисловие

Японские интеллектуальные игры — известный термин, обозначающий множество разных игр, от судоку, сеги и реверси до рэндзю и Го. Как ни странно, не все они были изобретены в Японии. Однако, именно в этой стране они были доведены до совершенства, так что некоторые возведены в ранг искусства. Игры различаются по сложности и популярны не только среди японских игроков, но и во всем мире.

Предлагаемым игровым комплектом можно играть в разные игры, но здесь будут рассмотрены только традиционные японские логические игры:

1. Рэндзю (5 в ряд)
2. Пенте (5 в ряд с захватами)
3. Атари-го
4. Го

Приведенных правил достаточно, чтобы начать играть самостоятельно.

Игры расположены от простого к сложному.

## Общие правила для всех игр

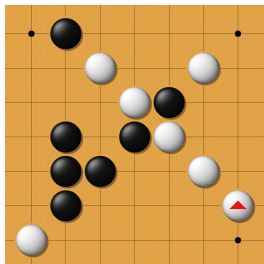
1. Играют двое: у одного черные камни, у другого — белые.
2. Игра начинается с пустой доски.
3. Первый ход делают черные, далее по очереди.
4. За ход каждый раз ставится один новый камень в любую точку доски, расположенную на пересечении линий.
5. Однажды поставленный камень никогда не передвигается.
6. Во всех партиях можно сдаться, признав победу другого игрока.

Дополнительные правила для каждой из игр описаны ниже.

# 1 Рэндзю («нитка жемчуга»)

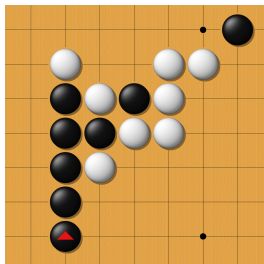
**Цель игры:** первым построить непрерывный ряд из 5 камней своего цвета (по вертикали, горизонтали или диагонали).

**Дополнительных правил нет.**



Пример 1.

В этой партии выиграли белые, первыми построившие диагональный ряд из 5 камней.



Пример 2.

В этой партии выиграли черные, первыми построившие вертикальный ряд из 5 камней.

Также эта игра известна под названием гомоку.

## 2 Пенте

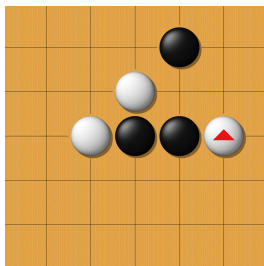
**Цель игры:** первым построить непрерывный ряд из 5 камней или захватить 5 пар камней.

### Дополнительные правила:

1. Захватом называется такая ситуация, когда удастся закрыть два камня соперника с обеих сторон своими камнями. В этом случае вражеские камни снимаются с доски и объявляются добычей.

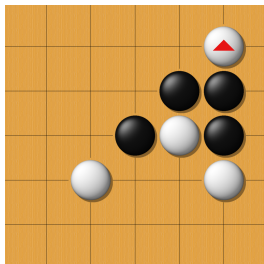
**Важно:** захватить можно только два камня — не один, не три, а именно два (пару). В некоторых случаях возможно захватить две пары одновременно. Захват производится только при своем ходе (самоубийство невозможно).

2. В начале игры, в качестве компенсации за право первого хода, белые получают одну захваченную пару черных камней (правило коми).



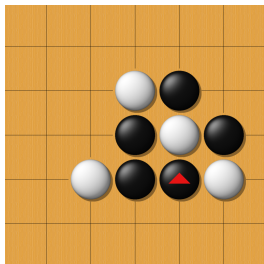
Пример 1.

Отмеченным ходом белые захватывают одну пару черных камней.



Пример 2.

В этом случае белые захватывают одним ходом сразу две пары.



Пример 3.

Обратите внимание — это разрешенный ход черных, и камни не снимаются, несмотря на то, что образуется пара, закрытая с двух сторон. Эту пару белые могут захватить только при своем ходе.

## 3 Атари-го

**Цель** — первым захватить один или несколько камней. Количество захваченных камней, необходимых для победы, оговаривается перед началом игры.

### **Дополнительные правила:**

#### 1. Правило захвата камней

Камень или группа камней могут быть захвачены и сняты с доски, если перекрыть все соседние пункты по вертикали и горизонтали (см. примеры 1 и 2). Такие пункты называются пунктами дыхания (по-японски — дамэ). Камни, у которых перекрыты все пункты дыхания должны быть немедленно сняты с доски.

#### 2. Запрещенные ходы

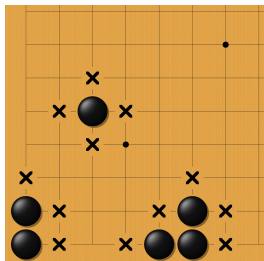
Запрещен ход, приводящий к захвату своих же камней. Иными словами, запрещено самоубийство.

Запрещен ход, приводящий к повторению позиции на доске (правило ко).

#### 3. Всегда можно пропустить ход, сказав «пас».

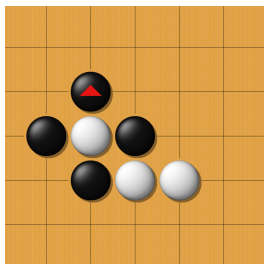


Ситуация, когда до захвата камня или группы остается один ход, называется атари, отсюда и название — атари-го. Игра является упрощенной версией Го, поэтому может использоваться в качестве вводного этапа при освоении игры Го.



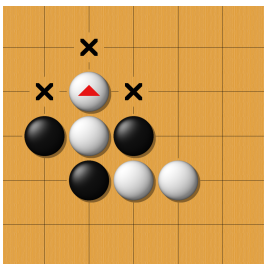
Пример 1.

Пункты дыхания (дамэ) отмечены крестиком.



Пример 2.

Черные захватили один белый камень, перекрыв последний пункт дыхания. Камень немедленно снимается с доски.

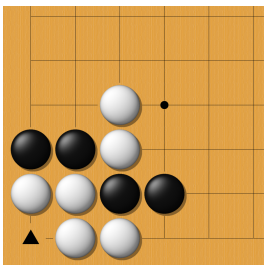


### Пример 3.

В такой же позиции, но при ходе белых, камень можно спасти. Белые могут поставить камень рядом и «вытянуться». При этом образуется группа из двух белых камней с 3 пунктами дыхания.

Камни, вплотную соединенные по вертикальным и горизонтальным линиям, образуют группу, которую можно захватить только целиком.

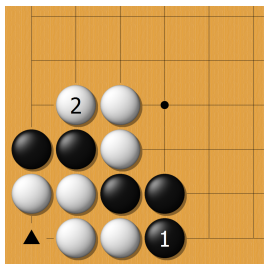
**Важно:** по диагонали камни не соединяются.



### Пример 4.

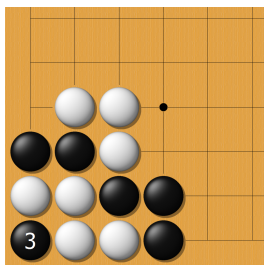
Четыре белых камня окружены и им некуда отступить. Однако, у них еще осталось 2 пункта дыхания.

Важно понимать, что черные сейчас не могут сделать ход в пункт, отмеченный треугольником, потому что это запрещенный ход (самоубийство).



Пример 5.

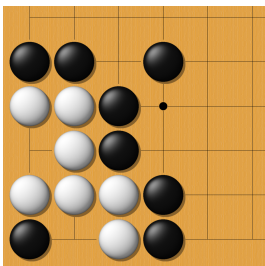
Но, когда черные закроют внешний пункт дыхания ходом 1, после ответа белых (ход 2), угловые камни можно захватить.



Пример 6.

Все четыре камня после этого хода необходимо снять с доски.

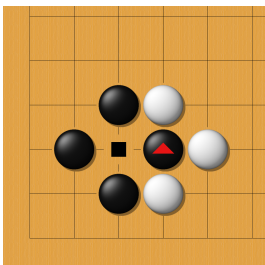
Если у группы есть два или более недоступных для противника пункта, то ее нельзя захватить даже при полном окружении. Такую группу называют живой или двухглазой, а свободные пункты внутри называют глазами.



Пример 7.

Двуглазая группа. Несмотря на то, что группа белых камней полностью окружена, любой ход внутрь этой группы будет самоубийством для черных.

Последнее правило — правило ко, введено чтобы исключить заикливание в партии. Его легко объяснить следующим примером.



Пример 8.

Отмеченным ходом черные захватили белый камень. Если белые в ответ захватывают камень, повторяется позиция предыдущего хода и возникает заикливание.

Согласно правилу ко, белым нужно сыграть в другом месте и только после можно захватить камень обратно. Иными словами, при возникновении ко захват возможен только через ход.

## 4 Го

Го, общепризнанно, является самой сложной логической игрой, не только из японских, но из всех известных человечеству игр.

**Цель** — окружить как можно больше территории и захватить как можно больше камней противника. Выигрывает тот, у кого в конце партии сумма пунктов территории и захваченных камней будет больше.

Перед освоением Го, рекомендуется научиться уверенно играть в атари-го (стр. 8).

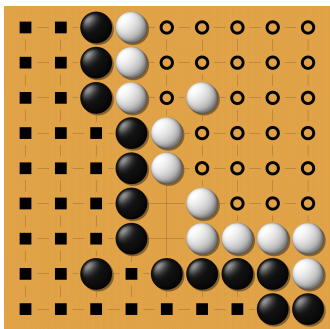
### **Дополнительные правила:**

1. Те же правила, что и в атари-го.
2. Партия заканчивается, когда оба игрока пропустят ход. Такая ситуация возникает, когда нет ни одного хода, приносящего выгоду.
3. Камни, которые не выживают (не строят два глаза) и находятся в территории противника, считаются пленными и после окончания партии снимаются с доски наравне с захваченными.
4. Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки — это окруженная территория плюс захваченные (пленные) камни.

5. При игре на равных белым в качестве компенсации добавляется 6.5 очков (правило коми).

### Пояснения к правилам

Территория — это *свободные* пункты доски, которые оцеплены камнями одного цвета так, чтобы не допустить вторжения со стороны противника.



Пример 1.

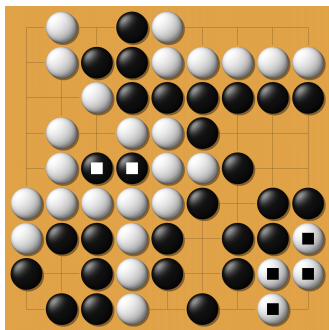
Простейшая завершенная партия в Го. Территория черных отмечена квадратами (28 очков), территория белых — кружками (25 очков).

Два свободных пункта на границе черных и белых камней никем не окружены, и поэтому считаются нейтральными. По правилу коми белым необходимо добавить 6.5 очков, в результате у белых  $25 + 6.5 = 31.5$  очко. У черных — 28. Значит в этой партии победили белые, набрав на 3.5 очка больше.

Правила не запрещают совершать ход в территорию противника, однако, если игрок не будет допус-

кать грубых ошибок, то легко сможет захватить вражеские камни на своей территории. Иными словами, внутри чужой территории невозможно построить живую группу с двумя глазами.

Камни, которые не строят два глаза и находятся на территории противника, захватывать не обязательно, более того — это делать невыгодно, так как при этом придется делать ходы в собственную территорию. В конце партии такие камни считаются пленными и снимаются с доски наравне с захваченными.



Пример 2.

Доска полностью разделена и игроки готовы подсчитывать очки. В процессе игры черным удалось захватить 2 камня, а белым — 3.

Камни, отмеченные квадратами — пленные, их нужно снять с доски и положить к захваченным. Итого у черных  $2 + 4 = 6$  захваченных камней, а у белых  $3 + 2 = 5$  захваченных камней.

Считаем территорию. Внимание — на доске есть

нейтральные пункты, они в подсчете не участвуют. Рекомендуется закрывать их камнями любого цвета, до подсчета очков. Территория под пленными камнями также учитывается. У черных — 14 очков территории, у белых — 13. Суммируем, добавляем белым коми и получаем: всего у черных  $14 + 6 = 20$  очков, у белых  $13 + 5 + 6.5 = 25.5$  очков. Белые выиграли с перевесом в 5.5 очков.

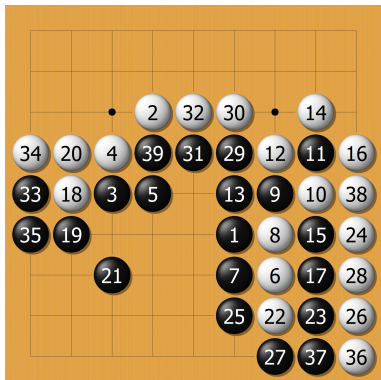
Для упрощения подсчета очков, захваченные и пленные камни можно выставлять в территорию противника, тем самым сокращая ее.

Интересный момент — коми в виде неровного числа было введено специально, чтобы предотвратить равный результат игры. Поэтому в Го не бывает ничьих. В партиях сильных противников выигрыш 0.5 очка является образцом красиво сыгранной партии и часто считается признаком высокого мастерства.

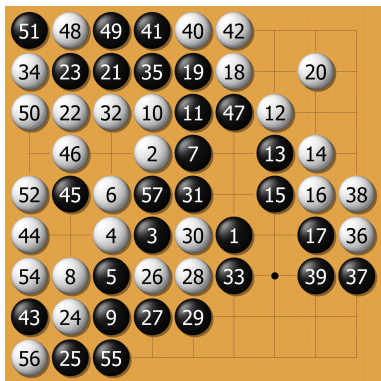
В наборе представлено два игровых поля: размером 9x9 и 13x13. Рекомендуется начать осваивать Го с доски 9x9, затем перейти к полю 13x13. Однако традиционно в Го играют на доске размером 19x19.



Попробуйте расставить приведенные ниже партии на доске и понять ход игры.



Пример 3.  
Белые выиграли 7.5 очков.



Пример 4.  
53 → 48,  
58 → 43.  
Черные выиграли 2.5 очка.

Игра Го является самой популярной игрой в мире, вопреки распространенному мнению о шахматах. На Земле насчитывается около 40 миллионов игроков, ежегодно проводятся Чемпионаты Мира среди любителей, ведутся переговоры о включении Го в программу Олимпийских игр. Постепенно Го становится популярно и в России, клубы Го есть в каждом крупном городе.

Если и вы заинтересовались игрой — присоединяйтесь. Найдите клуб в вашем городе, любители Го всегда готовы сыграть партию и поделиться своим опытом.

В Калининграде Школа Го находится в центре города, по адресу Сергеева 2, оф. 332.

Сайт — [GOSCHOOL39.RU](http://GOSCHOOL39.RU).

Ждем вас!

# Никару по Го

В 2001 году в Японии был выпущен очень удачный многосерийный анимационный фильм *Никару по Го* (Хикару и Го). Этот мультфильм, одинаково интересный и взрослым и детям, чрезвычайно увлекательно знакомит зрителя с культурой, философией, жизнью Японии и, конечно, с игрой Го. Сегодня его легко можно найти в интернете. Очень рекомендуем к просмотру!

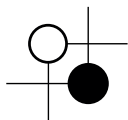
## Го в интернете

[nikoraido.ru](http://nikoraido.ru) — сайт клуба Nikorai do, содержит множество обучающих материалов по Го

[gofederation.ru](http://gofederation.ru) — сайт Российской Федерации Го

[wars.fm/go9](http://wars.fm/go9) — GoQuest, сервер для игры в Го на маленькой доске (9x9 и 13x13), есть удобные приложения на смартфон

[gokgs.com](http://gokgs.com) — KGS, сервер для игры в Го на большой доске (19x19)



Школа Го  
и логических игр  
в Калининграде



goschool39

GOSCHOOL39.RU