

«Китайская интеллектуальная игра Го».



Го - настольная логическая игра. Как и в шахматах, в ней все зависит от способности игрока предвидеть ход игры, составить и воплотить в партии оптимальный план действий.

Древние китайские легенды приписывают ее изобретение Яо и Шуню, первым из упоминающихся в летописях китайских правителей (XXVI-XXIII вв. до н. э.). Другие легенды называют автором Вей ци (одно из китайских названий игры) князя Ву, изобретателя иероглифической письменности и игральных карт. Существуют версии, которые связывают игру с гаданиями и космологией древних китайцев, считавших жизнь - противоборством двух начал. Некоторые современные историки предполагают, что игра была придумана математиками Центральной Азии в III тысячелетии до н. э. и уже из Индии проникла в Китай.

Так или иначе в Китае семена игры упали на благодатную почву. В исторических хрониках можно найти упоминания о ней как о достойном времяпрепровождении. Поэты называли ее игрой политиков и дипломатов. "Вей ци учит человека жить" - так выразил свое отношение к игре знаменитый мыслитель Конфуций.

В народе мастеров игры называли Ци-сей (в японском произношении Кисеи). "Ци" - название игры, "сей" - "святой, чародей, волшебник". В наше время титул Кисеи является одним из самых престижных.



основном разбору тактических и технических приемов. Историки отмечают, что и шахматы, и го переживали период расцвета в эпохи бурного развития литературы и искусства.

В середине I тысячелетия н. э. игра через Корею проникла в Японию, где обрела свою вторую родину и современный вид. Ниже приводится описание модификации игры, известной всему миру под японским названием "го".

В Японии в VIII веке занятие ею было приравнено к упражнениям на музыкальных инструментах.

Чуть позже были введены ограничения на атрибуты игры: простолюдникам разрешалось играть только галькой на грубых, необструганных досках. Затем игра почти на три века стала исключительной привилегией императорского двора. В музее древних национальных сокровищ в городе Нара хранится комплект, изготовленный для императора. Особым великолепием поражает доска, выполненная из древесины драгоценных пород и богато инкрустированная изображениями птиц и животных, а камни - из драгоценных камней красного и белого цветов.

Начиная с XII века го распространяется по всей стране, ею увлекаются феодалы и воины, монахи и ремесленники, причем за высокий уровень игры можно было получить денежное вознаграждение, титул или повышение по службе, что способствовало развитию теории и практики, появлению профессиональных игроков и преподавателей.

В конце XVI века сильнейшим игроком Японии был Хонимбо Санся. Когда в 1603 году была учреждена Государственная академия го, возглавил ее Хонимбо. В рамках академии были сформированы четыре школы, представители которых разрабатывали теорию игры, воспитывали учеников, участвовали в регулярно проводившихся матчах и турнирах, консультировали любителей. Мастер, глава школы, выбирал среди лучших учеников преемника, который как бы по наследству получал его фамилию. Так, на смену Хонинбо I пришел Хонинбо II и так далее.

Тогда же была принята квалификационная система, существующая и сегодня, по которой игрок получает определенный разряд - дан: от первого - низшего, до девятого - высшего. Система базируется на форовом принципе. Так, игрок, имеющий 9-й дан, чтобы партнеры находились в равных условиях, дает игроку 7-го дана один камень форы (ход), 4-го дана - два камня форы, 1-го - три камня. Заметим, что по оценке специалистов, каждый ход в начале партии "стоит" около 10 очков.

Даны давались очень скупой, лишь на основе больших и стабильных успехов. Сильнейшему игроку страны присваивался титул "мэйдзин", что можно перевести как "виртуоз", "мастер", "избранный". За 300 лет звания мэйдзин удостоивались только 9 человек, сейчас этот титул разыгрывается в турнирах

У истоков европейского го стояли экс-чемпион мира по шахматам Эммануил Ласкер и его однофамилец Эдвард Ласкер, международный мастер по шахматам, создавшие первый в Европе клуб любителей го. Впоследствии Ласкером пришлось покинуть Германию, но они не забыли своего увлечения. Эдварда Ласкера, автора книги "Го и го-моку", считают "отцом" американского Го.

После второй мировой войны игра стала развиваться в Европе бурными темпами, резко возросло число клубов, начали проводиться соревнования, образовались национальные ассоциации в Англии, ФРГ, Австрии и Голландии. В 1956 году была создана Европейская федерация го, которая ныне объединяет федерации 22 стран, с 1957 года ежегодно проводятся чемпионаты Европы. С 1979 года проводятся личные чемпионаты мира среди любителей, а в 1982 году образована Международная федерация Го.

На русском языке первая брошюра по го вышла в Петербурге в 1914 году, но большого распространения игра не получила. В начале 60х годов интерес к Го возродился: в 1962 году правила игры напечатал журнал "Юный техник", в 1965-м - "Техника - молодежи". В 1965 году группа энтузиастов создала в Ленинграде первую в стране секцию. В 1975-1976 годах журнал "Наука и жизнь" опубликовал серии статей "Школа Го". Активисты го в 70 городах страны образовали секции, в которых проводят работу по пропаганде игры и обучению новичков. А в 1988 году команда России в составе Валерия Соловьева, Алексея Лазарева, Виктора Богданова и Георгия Нилова стала чемпионом Европы. И наконец, в 1989 году была создана федерация Го СССР; игра была официально признана в стране как ви

Сборная России на Чемпионате Европы в г. Гамбург (1988 г.): (слева-направо) Богданов В.И., Лазарев А.В., Соловьев В.Д., Нилор Г.И.



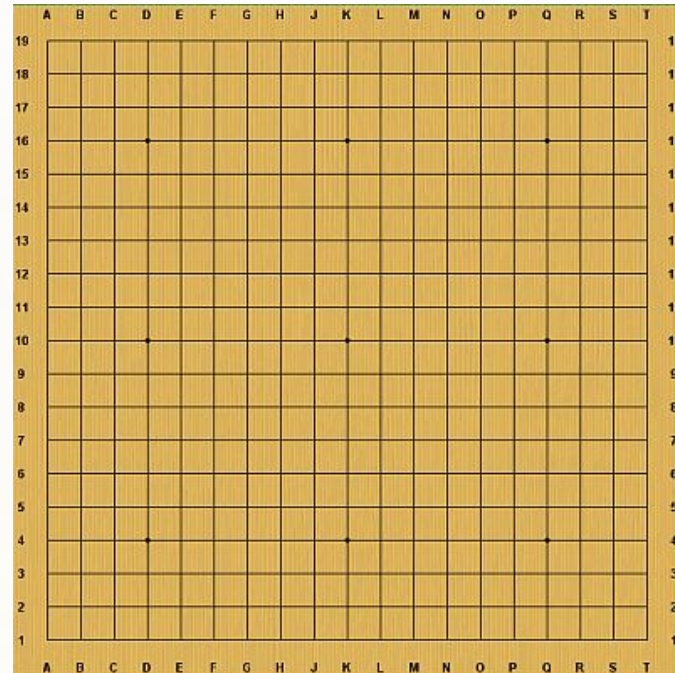
На исторической родине эту игру называют по-разному:

- 1) «вэйци» (围棋), в рунете зачастую можно встретить это название, как вейчи, что означает «окружающие шашки»;**
- 2) второй, более древний, вариант названия — «И»;**
- 3) ну а самое красивое название — шоу тань, что значит «разговор руками». Оно в какой-то мере отражает суть игры — диалог между соперниками по игре через свои руки, опускающие на игровую доску камни.**

В Южной Корее игра называется «падук» (바둑), в рунете распространен вариант этого названия — Бадук. В стране восходящего солнца игра имеет название «и-го» (碁), от него и пошло название в англоязычный мир — Го (с заглавной буквы, чтобы не путать с английским глаголом go) и в Россию — го. Пишут по-русски, как с заглавной, так и со строчной буквы. В интернете часто игру ищут под названием китайский го.



В го играют на прямоугольном поле, называемом доска или гобан, расчерченном вертикальными и горизонтальными линиями. Доска для го не имеет квадратную форму; стороны соотносятся в пропорции 15:14, поскольку в такой пропорции под углом зрения игрока доска находится в идеальной перспективе. Удлиненная сторона компенсирует неизбежное искривление перспективы, мешающее игрокам отчетливо видеть позицию. Стандартная доска имеет разлиновку 19x19 линий, для обучения и коротких неофициальных игр могут применяться доски меньших размеров: обычно 13x13 или 9x9 линий, намного реже - 11x11, 15x15, 17x17 линий, но, теоретически, ничто не мешает использовать произвольную прямоугольную доску. Обычно доска изготавливается из дерева.



Также для игры в го необходимы камни - специальные фишки двух контрастных цветов, чаще всего - чёрные и белые. В японской традиции камни имеют линзообразную (двоояковыпуклую, чечевичную) форму (наиболее распространённый вариант), в китайской - плоско-выпуклую. Полный комплект для игры должен содержать 361 камень - 180 белых и 181 чёрный (реальные наборы чаще содержат по 180 камней каждого цвета, в продаже есть также наборы по 160 камней - для большинства партий этого достаточно). Камни могут быть изготовлены из пластмассы, стекла, керамики, раковин, обычных, полудрагоценных или драгоценных камней.



Традиционно в комплект для игры входят чаши - сосуды с крышками, чаще всего изготовленные из дерева. Они служат для хранения камней, а в крышки, снятые с чаш, во время партии игроки складывают захваченные камни противника

Наборы для игры в Го



В начале партии доска пустая. Один игрок берёт чёрные камни, второй белые.

Чёрные делают первый ход. Ход – это выставление камня в точку пересечения линий доски. Можно ходить на любое незанятое пересечение, но в начале партии первые ходы обычно делают ближе к точкам хоси в углах доски. Ходят по очереди. Камень, выставленный на доску, не перемещается.

Он может быть снят с доски в случае взятия.

Правила игры в Го:

-Игра начинается на пустой доске

-Первыми ходят черные, ставя камень на пересечение линий в любую точку доски. Затем ходы делаются по очереди. Однажды поставленные камни не передвигаются.

-Цель игры – обрести контроль над большей частью незанятых пересечений (территории), чем у противника.

-Камень, все пункты дыхания (дамэ) которого заняты камнями противоположного цвета, считается захваченным и снимается с доски. Группа камней, у которой все внешние и внутренние пункты дыхания заняты камнями противоположного цвета, считается захваченной и снимается с доски.

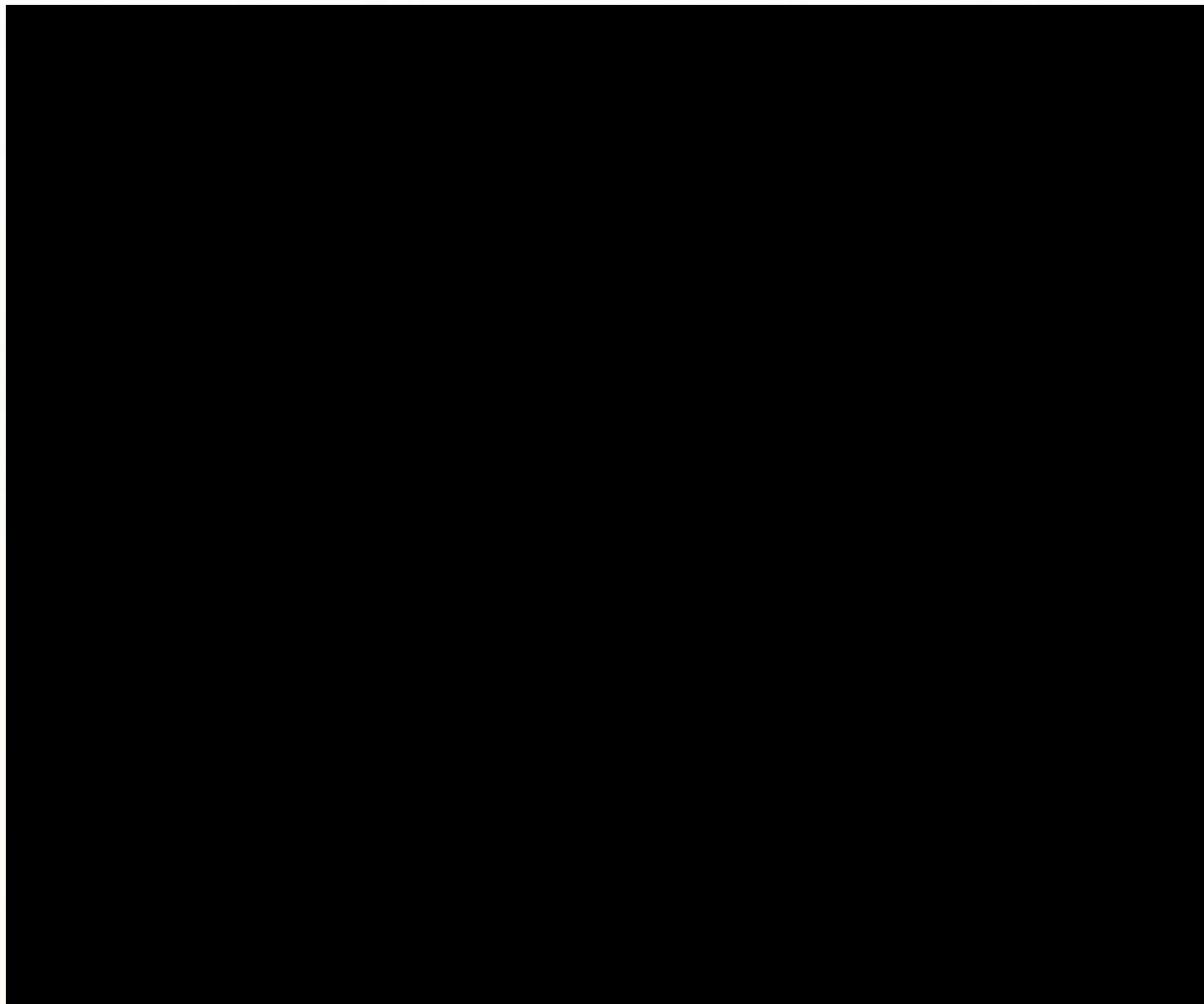
-Нельзя совершать самоубийство, то есть нельзя делать ход, лишаящий собственную группу камней последней степени свободы (дамэ). Можно делать ход, который оставляет собственную группу без степеней свободы, если этим ходом захватывается камень или группа противника.

-Не разрешается делать ход, ведущий к повторению позиции (правило Ко).

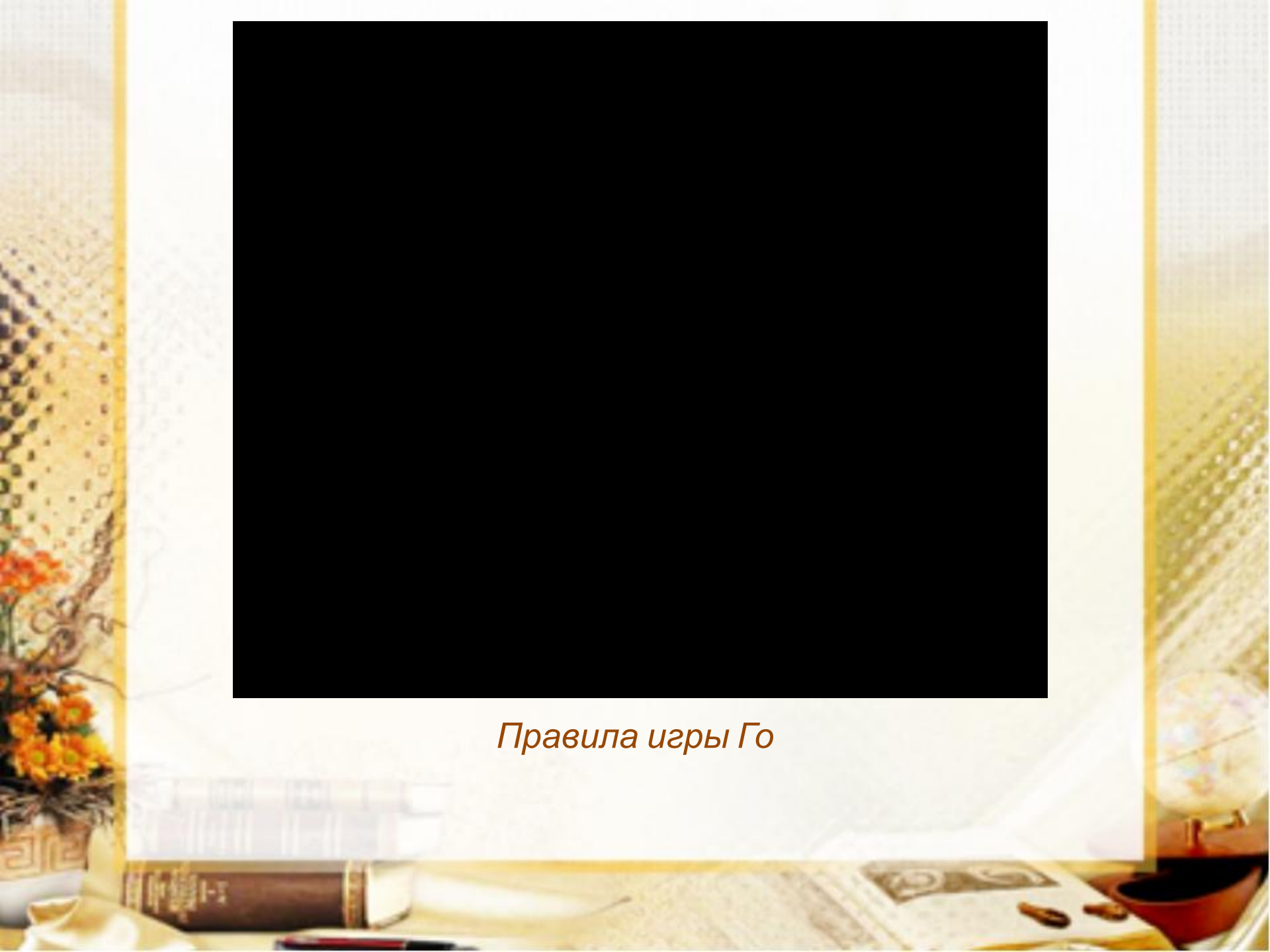
-Игра заканчивается тогда, когда на доске не осталось ни одного хода, который бы вел либо к увеличению, либо к уменьшению чьей-то территории.

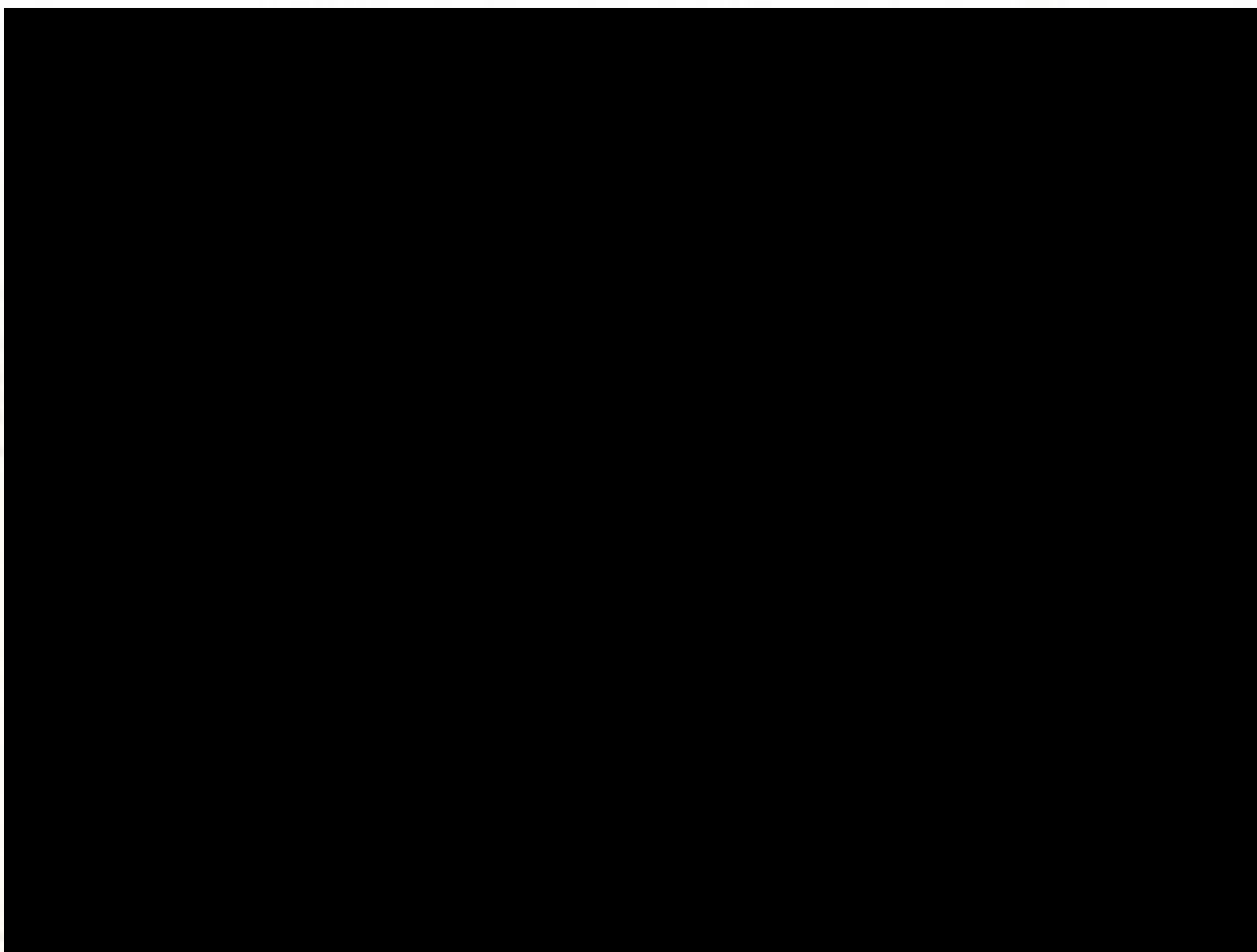
-В любой момент игрок белыми и черными камнями может пропускать ход (пасовать), а также признать свое поражение (сдаться). После двух пасов подряд игра заканчивается.

-В конце партии захваченные каждым игроком камни выставляются на территорию противника, уменьшая ее.



Правила игры Го





Учебная партия игры Го.



Спасибо за внимание!

