

# Правила настольной игры «Го» (Go)

Перевод правил на русский язык: Шмариович Алексей, ООО Стиль Жизни ©

для 2 игроков от 8 лет и старше, время игры – 60-90 минут

*Го - древняя японская стратегическая игра. Она претендует на звание самой популярной настольной игры.*

## Компоненты:

- Игровая доска, разлинованная на 19\*19 линий, создающих единую сетку.
- Черные и белые камни.

## Подготовка к игре:

Цвета игроков распределяются жребием. Если один из участников сильнее, ему лучше взять белые камни. Черные делают первый ход.

## Фора

Если сила игроков не равна, можно дать фору. Наибольшее возможное значение фора - 9 камней. Эти камни расставляются в отмеченные точки на поле. Если фора дается менее, чем в 8 камней, то камень не ставится в центральную точку.

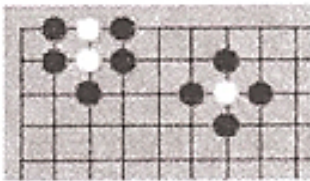
## Цель игры:

Захват территории и захват камней противника.

## Ход игры:

**Размещение камней:** игроки по очереди ставят один свой камень на одно из пересечений на поле. Эти камни остаются на месте во время игры, кроме случая, когда их снимают с доски. Не допускается ставить камни в между линиями или двигать их с места на место.

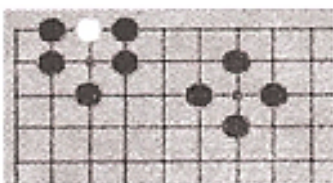
**Захват камней:** камень можно захватить, если все соседние пересечения, непосредственно соединенные линиями с камнем, заняты камнями противника. Таким образом, атакующий игрок получает пустую территорию.



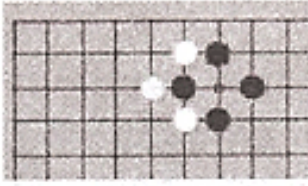
*Белые камни захвачены, поскольку они так окружены черными камнями, что не имеют пустых соседних пересечений. Они снимаются с поля и отдаются противнику (владельцу черных камней).*

## Запрет на самоубийство:

Никто из игроков не может ставить камень в пересечение, полностью окруженное камнями противника. Исключение - случай, когда такой ход приводит к захвату камней оппонента.



*Белые не могут сделать ход в отмеченные пересечения.*



*Здесь белые могут сделать ход в отмеченное пересечение, но с учетом правила "Ко", описанного ниже.*

**Правило "Ко":** правило, запрещающее повторять позицию.

В позиции, показанной на последней иллюстрации, может возникнуть безвыходная, казалось бы, ситуация. Белые снимают черный камень, затем черные могут снять камень противника. Поскольку белые могут опять снять камень черных и это может продолжаться до бесконечности, в силу вступает правило Ко: игрок не может своим ходом повторять позицию, копирующую позицию в его предыдущем ходу. Иными словами, ходы, которые приводят к повторению на доске той же ситуации, запрещены. Таким образом, черным запрещено немедленно делать ход в то же самое место, и вынужден делать другой ход, даря белым возможность защитить свой камень.

### Конец игры:

Игра заканчивается по согласию обоих игроков. Рано или поздно наступает момент, в который один или оба игрока могут сделать только запрещенный ход или выставить камень на свою территорию. В таком случае, игрок может пропустить свой ход, сказав "Пас". Если оба игрока пасуют один за другим, игра окончена.

### Определение победителя:

В основном, считаются пересечения внутри территории, окруженной камнями игрока, а также захваченные камни противника. Подсчет начинается с определения камней, обреченных на гибель, и добавления их к захваченным камням. Теперь подсчитываются пустые пересечения, а также захваченные и окруженные камни - по 1 очку за каждый.

Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков.

### Малая Энциклопедия Го:

#### Дыхание:

Пустые пересечения, непосредственно примыкающие к камням или группам камней.

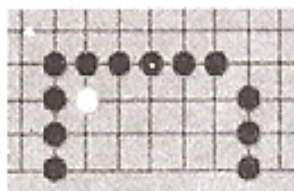
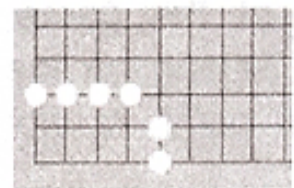
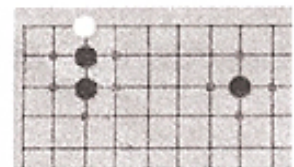
#### Территория:

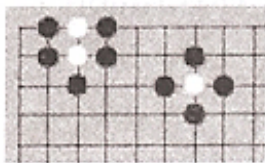
Пустые пересечения, огороженные камнями одного цвета. При этом могут помочь края игровой доски.

#### Пойманные камни:

Камень пойман, если находится на территории противника.

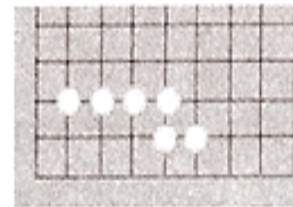
#### Захваченные камни:





### **Группа или стена:**

Несколько камней одного цвета, выстроенные в непрерывную линию (не обязательно прямую).



### **Го-бан**

1. Первый вариант игры - первым выстроить вертикальную, горизонтальную или диагональную линию из 5 камней.

2. Во втором варианте цель та же, но игра становится интереснее благодаря возможности захватывать камни противника.

Два соседних камня противника можно захватить, поставив свои камни в начало и конец линии. Захваченные камни возвращаются в коробку. Они больше не учитываются.