

Китайские правила Го

Джеймс Дэвис

James Davis, *The Chinese Rules of Go*, Go World, No. 5, pp.30–40 (January–February, 1978)*

Часто утверждают, что у игры го простые правила. В основном это может быть и верно, однако, полный набор японских правил является кошмаром, поэтому, когда возникла необходимость написать упрощенное введение для доски го малого размера я, размышляя о китайских правилах, пришел к заключению, что они будут значительно лучше, особенно для начинающих.

Что такое китайские правила? У меня была основная идея, но детали отсутствовали. Визит в Нихон Киин не оправдал ожиданий на получение специальной информации о правилах материкового Китая, однако, здесь были копии на трех языках официальной ROC (Тайвань) версии, которые обладали наибольшей компактностью и логической завершенностью среди правил, найденных мною. Лишенные несущественного, они таковы.

1 Правила

1. В начале игры доска пуста.
2. Первый ход делают черные, после чего ходы черных и белых чередуются.
3. Ход заключается в постановке одного камня на доску, в пункт пересечения линий доски.
4. Игрок может в любой момент пропустить свой ход за исключением случая, оговоренного в правиле 10.
5. Камень, или группа камней одного цвета со сплошным соединением являются пленными и снимаются с доски когда все ближайшие пункты заняты противником. Если такая ситуация возникает одновременно для групп разного цвета,

то группа, только что сделавшего ход игрока, сохраняется, группа другого цвета пленяется.

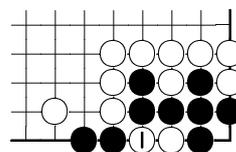
6. Не может быть сделан ход, приводящий к повторению позиции на доске.
7. Два последовательно пропущенных хода заканчивают партию.
8. Территория игрока состоит из всех пунктов, которые он занял или окружил.
9. Игрок с большей территорией выигрывает.
10. Если дается фора, то белые пропускают свои первые n ходов. Черные не должны пропускать ни один из своих $n + 1$ ходов.

2 Сравнение с японскими правилами

■ *Правила с 1 по 3* такие же, что и соответствующие японские, однако, у остальных имеются отличия. Давайте последовательно их рассмотрим.

■ *Правило 4.* Официальные японские правила гласят, что игрок не должен пропускать ход, кроме определенных случаев в конце партии. Игрок не может, например, пропустить ход для того, чтобы выразить свое мнение о последнем ходе противника. Случаи, в которых допускается пропустить ход, описаны ниже.

■ *Правило 5* допускает самоокружающий ход типа хода белых 1 на *Диаг. 1*, в то время как японские правила его запрещают. Самоокружающий ход может быть использован в качестве ко угрозы и это дает игрокам большую свободу наряду с более компактной формулировкой правила.



Диаг. 1

* Перевод на русский язык: март 2005 г. Николай А. Немов (email: nine@che.nsk.su)

■ *Правило 6.* Японские правила запрещают немедленное взятие ко. Правило 6 наряду с этим не допускает повторения и в более сложных позициях, таких как тройное и четверное ко. В соответствии с японским правилом, если в таких позициях оба игрока согласны с установившимся обычаем, то игра заканчивается как «мусобу» (*mushobu*), дословно «безрезультатно» — ни победа, ни поражение, ни ничья. Это случается примерно в одной партии японских профессионалов в году. В турнире такая партия переигрывается. В 1963 году Ассоциация Нихон Киин выработала проект улучшения правила 6, но еще не утвердила его.

■ *Правило 7* дает четкое определение конца партии. Японские правила гласят, что игра закончилась, если оба противника согласились с этим. Когда они не приходят к соглашению, то игрок, считающий что игра окончена, может пропустить ход и позволить противнику сделать следующий ход, оставляя за собой право на ответные ходы. И это единственная ситуация, когда можно пропускать ход.

Согласно японским правилам соглашению о том, что игра окончена, предшествует заполнение нейтральных пунктов (дамэ) и снятие мертвых камней, так что в период между окончанием партии и подсчетом территории выполняются эти две задачи. По китайским правилам этот же период становится частью действительной игры, поскольку нейтральные пункты уже не являются нейтральными, и если игрок пасует, в то время как на доске имеются мертвые камни внутри его территории, то он рискует тем, что эти камни могут быть засчитаны как территория его противника.

Означает ли это, что по китайским правилам после занятия нейтральных пунктов каждый из игроков должен окружить и снять с доски мертвые камни? Да это так, если строго следовать правилам, однако игроки, рассматривающие это как некоторое неудобство, при отсутствии разногласий относительно мертвых камней, заканчивают партию аналогично японцам. Я предположу ситуацию, в которой игрок, только что заполнивший последний нейтральный пункт, уступает свои мертвые камни и если его оппонент поступает также, то можно забрать свои мертвые камни назад, затем пасовать и приступить к подсчету очков. Приятно то, что уступка является добровольной а не принудительной и в соответствии с китайским определением территории уступка мертвых камней не изменяет счет.

■ *Правило 8.* Здесь правила различаются наиболее сильно. Японские правила определяют территорию не как занятые и окруженные пункты, а как «свободные пункты, окруженные независимо жизнеспособными группами». Я полагаю, что китайское определение обладает двумя преимуществами.

Во-первых, оно проще и более естественно. Это аналогично ведению боевых действий; ваша терри-

тория та, которую вы контролируете как непосредственно заняв пункты камнями, так и окружив таким образом, что противник не может вторгнуться и укрепиться. На первый взгляд учет занятых пунктов не является естественным для тех, кто пользуется японским определением территории, однако, с точки зрения беспристрастности, что должно быть более сильным доказательством территориальных владений как не действительное занятие пункта доски камнем? Японское определение не является неприемлемым, однако, овладеть определением жизнеспособных групп, т.е. изучить все, что касается жизни, смерти и секи групп, прежде чем освоиться с понятием территории является препятствием, из-за чего, вероятно, многие потенциальные игроки отступают. Особенно трудно объяснить слово «независимо». Почему не должна учитываться территория, входящая в ситуацию секи?

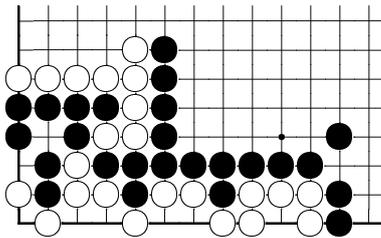
Второе преимущество китайского определения в том, что можно играть внутри своей собственной территории без какого-либо ущерба. Это прекращает все споры о мертвых группах. По японским правилам, если я заявляю, что группа мертва, а вы утверждаете обратное, и если я хочу доказать это реальным ее уничтожением а вы при этом пасуете, то я теряю территорию по очку за ход. Проблема не является академической. С начинающими это случается постоянно. Японские правила разрешают ее определенным утверждением, какая группа жива, а какая мертва, однако, некоторые из этих положений, например, четыре камня в углу всегда мертвы, или прямое ко должно быть устранено, а с косвенным это делать не обязательно, являются логически сомнительными. По китайским правилам таких проблем не возникает. Если я хочу, то сниму с доски вашу мертвую группу и ничего не потеряю в результате этого процесса.

■ *Правило 9.* По этому правилу, в отличие от японских, пленные камни не включаются в подсчет очков. Поэтому по японским правилам их следует держать отдельно, в то время как по китайским правилам камни могут быть брошены назад в чаши. Это еще одно преимущество китайских правил. Вам нет необходимости обмениваться пленными камнями для завершения длинной партии, и нет опасности неточного восстановления позиции при смещении камней игроком за соседней доской, что иногда случается в переполненных го клубах.

При таких разных определениях территории и подсчета очков можно было бы ожидать, что японские и китайские правила приводят к сильно отличающимся результатам, в действительности же разница обычно не превышает одного очка. Пусть N число камней, выставленных черными, T число свободных пунктов территории окруженных ими и P число пленных камней, которые они потеряли. Пусть n , t и p соответствующие числа для белых. По китайским правилам

у черных $N - P$ (число черных камней на доске) плюс T очков, а у белых $n - p + t$, в то время как по японским правилам у черных $T - P$, а у белых $t - p$ очков. Разница в счете между черными и белыми дает $(N - n) + (T - t) + (p - P)$ по китайским, и $(T - t) + (p - P)$ по японским правилам. Результат счета отличается на $N - n$ очков, но из-за того, что противники делают ходы по очереди, значения N и n либо совпадают, либо различаются на единицу (когда последний ход сделан черными, значение N на 1 больше чем n).

Случается, однако, что числа N и n различаются значительно. При игре с форой девять камней значение N будет обычно на 8 или 9 превышать n и в соответствии с китайскими правилами это значительно лучше для черных. Бывают также случаи, когда одна из сторон несколько раз пропускает ход в конце игры. На *Диаг. 2*, например, после заполнения нейтральных пунктов белые могут соединиться в пяти пунктах по нижней стороне, черные же пасуют, чтобы не делать бесполезных ходов в собственную территорию. В этой ситуации подсчет территории по китайским правилам дает белым на четыре или пять очков больше. Что рассматривать в качестве точного результата зависит от концепции территории, которую вы предпочитаете — китайскую или японскую.



Диаг. 2

■ **Правило 10.** Позволяет черным сыграть форовыми камнями в любые пункты доски, в отличие от традиционной форовой расстановки. Благодаря этому игра с форой становится более интересной для обоих игроков, а для игры на доске малого размера, где нет очевидного общепринятого расположения форовых камней, в этом правиле есть особая необходимость.

3 Примеры на малой доске

Хорошим способом увидеть действие этих правил является рассмотрение партий на очень малых досках. (Для наглядности на *Диаг. 1–3* позиция воспроизводится после снятия пленных камней.)



Диаг. 1

Диаг. 1. На доске 2×2 черные начинают ходом 1, после чего приведены лучшие ответы белых. Не расположенные к ничьей, черные упорно продолжают 3.

Если белые пропускают ход, то черные также пасуют и выигрывают, два занятых пункта против одного, поэтому белые съедают черных ходом 4. Черные продолжают 5 и теперь у белых есть две возможности.



Диаг. 2

Диаг. 2. Если белые уничтожают 6, черные берут 7. Ход белых 8 вынужден, и черные играют 9. Теперь белые должны пропустить ход, поскольку взятие черных камней приведет к повторению позиции после 4 хода. Черные также пропускают ход и выигрывают, два против одного.

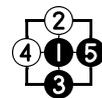


Диаг. 3

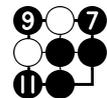
Диаг. 3. Предположим теперь, что белые пасуют вместо хода 6. Они могут это сделать, поскольку опережают черных по очкам. Черные съедают 7, белые играют 8, черные пасуют, и опять белые вынуждены пропускать ход, поскольку взятие камней повторит позицию после хода 4. Черные по-прежнему выиграли.

В соответствии с японскими правилами игра закончится ничьей после хода 2 или будет продолжаться, циклически повторяя позиции, с результатом «мусобу». В любом случае вряд ли имеет смысл играть. Здесь нет аргументов против японских правил, однако интересно, что китайские правила для доски 2×2 вполне работоспособны, если такая малоразмерная доска требует искусства для победы, в частности хода 5.

Не рассмотрит ли теперь читатель обязательство черных не пропускать ходы из 10-го правила?



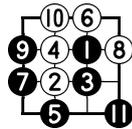
Диаг. 4
⑥ — пас



Диаг. 5
⑧, ⑩ — пас

Диаг. 4 и 5. На доске 3×3 черные могут сыграть еще лучше, захватывая все камни противника и выигрывая девять—ноль.

По японским правилам игра закончится позицией на *Диаг. 4*, черные авторитетно доказывают, что камни белых мертвы. Поэтому они снимут белые камни с доски и выиграют восемь очков, 6 плюс 2. Всего лишь восемь очков? Разве у них не вся доска? К сожалению, они потеряли одно очко, заняв пункт своей территории ходом 1.

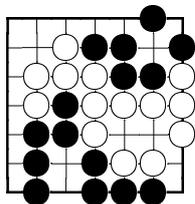


Диаг. 6

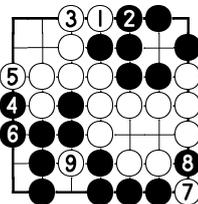
Диаг. 6. На доске 4 × 4 правильная игра приводит черных к выигрышу двух очков. Они заняли 6 пунктов и окружили 2, белые же заняли 5 и окружили 1. По японским правилам это будет ничья со счетом ноль—ноль.

Иногда можно прочесть, что китайские правила принижают в го искусство игры, незаслуженно позволяя черным занять свободный пункт последним ходом. Доля справедливости в этом есть, однако только что мы рассмотрели два случая, в которых именно китайские правила вознаграждают искусную игру, чего нельзя сказать о японских. Результат на досках 2 × 2 и 4 × 4 может быть не очень существенен для обычной доски, однако не трудно найти и более реалистичные примеры.

Диаг. 7. Ход белых (пленных камней нет). Сыграете вы ханэ на верхней стороне или на левой? По японским правилам нет разницы — игра завершается ничьей шесть—шесть, однако, по китайским правилам белые выигрывают или проигрывают в зависимости от своего следующего хода.



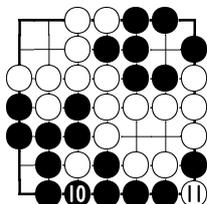
Диаг. 7



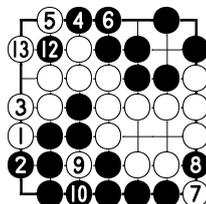
Диаг. 8

Диаг. 8. Ходы белых 1 и 7 выигрывают партию.

Диаг. 9. У черных нет ко угроз, поэтому белые занимают оба пункта в нижнем правом углу и выигрывают одно очко, двадцать пять—двадцать четыре. Белые могут как пасовать, так и соединиться ходом 13.



Диаг. 9
⑫ — пас



Диаг. 10
⑩, ⑫ — ко; ⑮ — пас

Диаг. 10. Если белые сыграют 1 на левой стороне, они проигрывают, как ко борьбу, так и партию со счетом три очка, двадцать три — двадцать шесть. Соответственно они должны играть 7 в пункт 8, но все равно проигрывают одно очко.

4 Подсчет очков

Правила 8 и 9 определяют что такое очки, но не объясняют как их подсчитывать практически. На очень малых досках типа рассмотренных выше не очень трудно произвести подсчет, однако это не практично на доске полного размера. Давайте посмотрим, как китайцы решают эту проблему.

Начнем с того, что в большинстве партий каждый пункт доски становится территорией одной или другой стороны, поэтому суммарная территория черных и белых равна 361. Назовем это законом сохранения территории. Зная очки черных, вы можете вычесть их из 361 и получить очки белых, что освобождает вас от забот подсчета очков белых, подсчитывая их только для черных.

Китайская процедура начинается с подсчета свободной территории черных и превращения ее в удобную форму, аналогично японской методике. Переставляются также черные камни на доске для получения круглых чисел. Это очевидно допустимо, поскольку занятая и свободная территория эквивалентны. Каждый игрок занимается территорией черных на своей стороне доски, и руки игроков не мешают друг другу. После этого они объявляют результат и суммируют свою работу; типичное значение свободной территории 80 очков. Поскольку вся процедура проходит быстро и легко, китайский метод выглядит привлекательным.

Однако, на следующем шаге энтузиазм падает, теперь все черные камни на доске должны быть пересчитаны. Собирают их в кучки по десять и стараются ни одного не уронить. Не забывайте, у вас всегда есть возможность бросить их назад в чаши. Или, возможно, вы предпочтете вначале убрать белые камни, а затем рассредоточить черные по кучкам из десяти штук. Когда вы закончите, суммируйте результат, скажем 103, со свободной территорией черных — 80, получаете очки черных — 183. Это дает очки белых $361 - 183 = 178$, черные выиграли 5 очков.

Вскоре обучаешься упрощению последнего шага в этой процедуре. Действительно, $361 = 180 + 181$, поэтому если у черных 180, то они проиграли 1 очко; если у них 181, они выиграли 1 очко; со 182 они выиграли 3 очка; со 183 они выиграли 5 очков и т.д., $2(b - 180\frac{1}{2})$ является общей формулой.

Как быть, если возникла ситуация секи, ведь некоторые пункты остаются не разыгранными и в конце игры; закон сохранения территории нарушается? В большинстве случаев секи имеется только два пункта, которые невозможно занять. Можно изменить вычисления заменой 361 на 359, но практически, после завершения партии, китайцы изменяют свои территории, занимая каждый по одному пункту недоступной территории. Поэтому 181 по—прежнему победа, а 180

— поражение, и подсчет очков может быть сделан так, как описано выше.

Теперь предположим, что при наличии секи у каждой из сторон по одному глазу и только один пункт недоступной территории. Оставим его незанятым и проведем подсчет таким же способом. По—прежнему, 181 — победа, но 180 указывает на ничью, а 179 на поражение; общая формула для расчета выглядит так $2(b - 180)$.

Китайский метод используется миллионами китайских игроков и можно полагать, что он вполне работоспособен, однако, если он вам не нравится, то есть две или три возможности. Во—первых, японский способ можно изменить так, чтобы он соответствовал китайским правилам. Игроки играют по обычным китайским правилам, но пленные камни держат отдельно. Кроме этого, каждый раз, когда игрок пасует, он отдает камень в качестве пленника. Можно сказать, что при каждом ходе игрок берет один камень из своей чаши и ставит его на доску или помещает в коробку для пленников. Поскольку предполагается, что использовано равное число камней белыми и черными, это правило применимо как к началу форовой игры, когда пасуют, так и к пасам в конце игры, когда белые пасуют последними, но не к пасам в конце игры черных. Подсчет очков затем ведется по обычным японским правилам, с выставлением пленных камней и добавлением свободной территории. Поскольку у противников будет одинаковое число камней на доске, счет будет точным.

Во—вторых, имеется метод полного выставления камней, официальный способ подсчета в Тайване. Черные и белые начинают игру с чашами, содержащими равное число камней. В конце игры игроки используют камни, оставшиеся в чашах, включая пленников, для заполнения своих территорий. Побеждает игрок с большей незаполненной территорией. Проигравший обычно ее не имеет, и не может выставить все камни внутрь своей территории. Здесь подсчитывается территория каждого игрока и сравнивается с начальным числом камней в чашах.

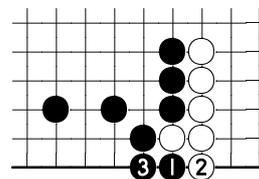
У метода полного заполнения есть недостатки, он может быть чуть медленнее других методов, камни могут потеряться во время игры или при процедуре заполнения, однако, имеется большое преимущество — это метод с самопроверкой. Если игроки стартуют с чашами по 180 камней, нет секи, и у черных три пункта незаполненной территории, то у белых либо осталось 2 камня, либо где—то ошибка. Если в начале игры у каждого по 171 камню, то незаполненная территория и территория, которую невозможно занять должна быть 19 очков. Из—за свойств самопроверки метод заполнения рекомендуется для ответственных турнирных игр.

Наконец, можно играть на компьютере, где подсчет очков автоматически запрограммирован. Это предпо-

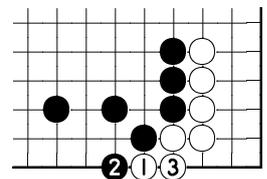
ложение серьезно. Действительно, популярность игр по телевидению приводит к мыслям о коммерческих возможностях.

5 Расчет во время игры

Из—за того, что китайские и японские правила обычно приводят, с точностью до одного очка, к одинаковому результату, применение китайских правил не изменит тактику и стратегию игры, но, вероятно, изменит метод определения ценности хода. Давайте посмотрим что происходит с известными ходами в конце игры с китайской точки зрения.



Диаг. 1

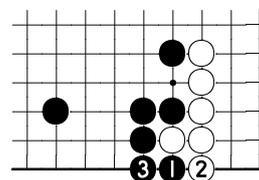


Диаг. 2

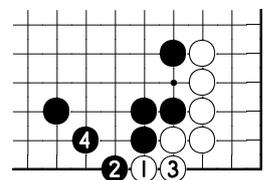
Диаг. 1 и 2. С обеих сторон ханэ по первой линии в готэ, и читатель, вероятно, знает, что японская ценность игры в этом месте два очка.

При китайском расчете на *Диаг. 1* черные заняли два пункта 1 и 3, которые захвачены белыми на *Диаг. 2*, а незатронутая территория осталась такой же. На *Диаг. 1* территория черных на два очка больше, чем на *Диаг. 2*.

Более того, из упомянутого выше закона сохранения территории, следует, что любое приобретение черных для белых является потерей, и нет дополнительных очков, увеличивающих проигрыш белых за счет выигрыша черных, при подсчете полного значения как это делают японцы. Выигрыш черных отражает всю историю. Китайская ценность ходов на *Диаг. 1* и *Диаг. 2* равна двум очкам.

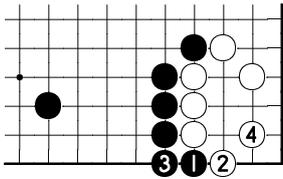


Диаг. 3

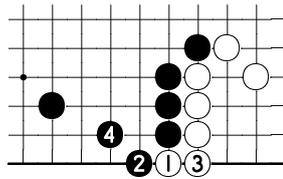


Диаг. 4

Диаг. 3 и 4. Ханэ по первой линии при одностороннем сентэ имеет ценность три очка в японском, однако, по—прежнему два в китайском методе расчета. Территория черных на *Диаг. 3* возрастает на два очка по сравнению с *Диаг. 4*; на два пункта, которые заняты ходами 1 и 3.



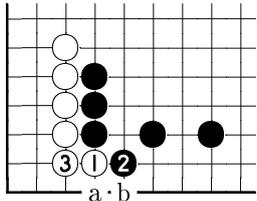
Диаг. 5



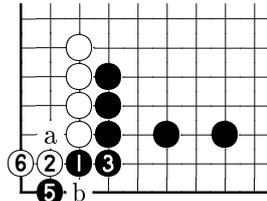
Диаг. 6

Диаг. 5 и 6. Ханэ по первой линии при двойном сентэ имеет ценность четыре очка в японском методе подсчета, однако, китайское значение остается два, только пункты, занятые ходами 1 и 3, изменяют счет.

Японская ценность рассмотренных ходов ханэ меняется в зависимости от соотношения сентэ—готэ, китайское значение всегда два.



Диаг. 7



Диаг. 8

Диаг. 7 и 8. Ханэ и соединение по второй линии. На Диаг. 7 предполагается продолжение белые «а», черные «b». На Диаг. 8 предполагается продолжение черные 5, белые 6, после чего ходы белые «а», черные «b» следуют автоматически, а кто займет последний угловой пункт определит воля случая.

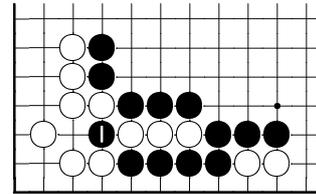
На сколько территория черных на Диаг. 8 больше, чем на Диаг. 7? Это просто: черные 3, пункт ниже 3, черные 1, черные «b», черные 5 и 50%—ая вероятность занять угловой пункт, всего $5\frac{1}{2}$ очков. Это китайская ценность хода. Читателю предлагается, глядя на Диаг. 7, повторить вычисления с точки зрения белых и убедиться, что результат будет такой же. Затем вы можете вычислить японскую ценность хода.

Тот факт, что китайская ценность хода получена рассмотрением только одной из территорий, в то время как для японского метода нужны обе, говорит о быстроте и простоте китайского способа и вы иногда можете использовать его. Не учитывая некоторых усложнений, вызванных ситуациями секи и ко, можно удостовериться в следующих соотношениях ценности хода, определенного китайским и японским методами.

	Китайская ценность хода	Японская ценность хода
Двойное готэ	n	$2n - 2$
Сентэ-готэ	n	$2n - 1$
Двойное сентэ	n	$2n$

Запомнив эту таблицу, можно использовать китайский метод расчета для определения японского значения ценности хода. Например, одним взглядом можно определить, что китайское значение ценности хода черных 1 на Диаг. 9 равно четырем очкам. Ход в этот

пункт двойное готэ, поэтому после удвоения вычитаем двойку и получаем правильное значение японской ценности хода — шесть.



Диаг. 9

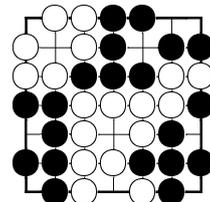
С другой стороны, оценить счет партии во время игры китайским методом кажется довольно трудно. Вам по-прежнему нужно рассмотреть только свою собственную территорию, однако, ее размер близок к 180. Я считаю, что японский метод подсчета, в котором у черных и белых вместе имеется обычно около 130 очков, проще.

6 Особые позиции

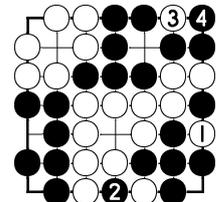
Подшло время рассмотреть двойное ко, тройное ко и другие ситуации, когда действуют китайские правила.

6.1 Двойное ко

Диаг. 1. Японские правила ясно определяют позицию внизу справа — это секи. Китайские правила оставляют игрокам свободу выбора того, что они желают, однако, наконец один из них обнаруживает, что он, начавший ко борьбу, использовал все ко угрозы, тогда он, вероятно, пасует и реализуется секи.



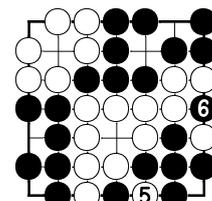
Диаг. 1



Диаг. 2

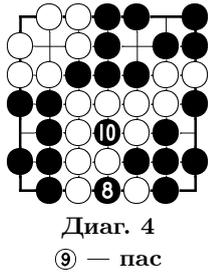
Диаг. 2. Предположим, что белые, проигрывающие в этой партии, решают использовать свой последний шанс и забирают камень ходом 1. Черные отвечают 2, белые наносят ко угрозу 3, и черные отвечают 4.

Диаг. 3. Белые 5, черные 6 и вновь белым нужно искать ко угрозу. Ко угроз больше нет, остались только самоубийственные разрешенные ходы — заполнение собственных глаз. Белые пасуют.



Диаг. 3

⑦ — пас



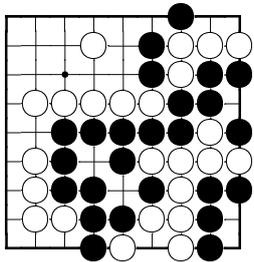
Диаг. 4
⑨ — пас

Диаг. 4. Теперь черные забирают 8 и белые опять не могут взять камень на правой стороне, поскольку повторится позиция, возникшая в конце варианта на Диаг. 2. Белые вновь пасуют и черные 10 забирают группу. Очевидно, белые должны были пасовать в позиции на Диаг. 1, или (и это их единственный повторный шанс) после позиции на Диаг. 2.

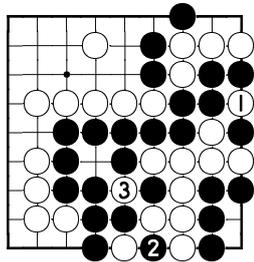
В этих и остальных позициях с двойным ко японские правила согласуются с результатом разумного доигрывания по китайским правилам.

6.2 Тройное ко

Диаг. 1. Ход белых. В нижнем правом углу ситуация тройного ко, поэтому, какой бы игрок не начал его, по японским правилам результатом является мусобу — никакого результата вообще.



Диаг. 1

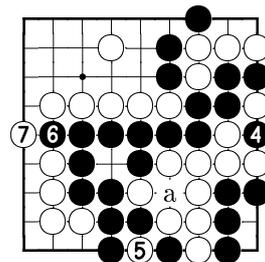


Диаг. 2

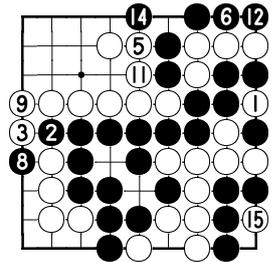
Диаг. 2. По китайским правилам игроки доигрывают партию до конца.

Диаг. 3. До хода белых 5 после каждого хода возникает новая позиция, однако, у черных возникает проблема сделать ход 6 в пункт «а», поскольку после него повторилась бы позиция Диаг. 1, поэтому они наносят ко угрозу. Белые не могут ее проигнорировать. После белых 7 черные могут взять камень ходом «а» (или взять камень белых 5) и начать цикл заново. Теперь белым придется искать ко угрозу. Тройное ко похоже на обычное ко, разница в том, что между ко угрозами делается еще пять промежуточных ходов, в обычном ко — промежуточный ход только один.

Последними четырьмя из пяти промежуточных ходов ни для одного из игроков не достигается ничего существенного, увеличивается лишь время игры и поэтому эти ходы могут быть пропущены; тройное ко таким образом становится точно похожим на обычное ко.



Диаг. 3



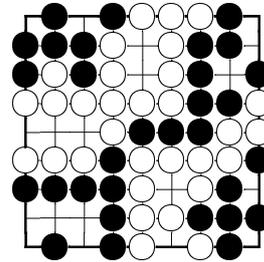
Диаг. 4
④, ⑦, ⑩, ⑬ — ко

Диаг. 4. Вместо этого черные, после хода черных 4, наносят ко угрозу немедленно. У черных заканчиваются эффективные ко угрозы на ходе 14 и белые выигрывают партию.

Позиции, известные как круговые ко (по японски — дзюнкан ко, junkan ko) и вечная жизнь (тосэй, chosēi) разрешается таким же путем как тройное ко. Единственная разница в числе ходов, возможных между ко угрозами.

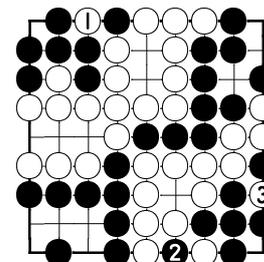
6.3 Жизнь при лунном свете

Диаг. 1. В левом верхнем углу мертвая черная группа, но чтобы снять ее с доски, белым нужно выиграть ко, в правом нижнем углу ситуация двойного ко — неистощимый источник ко угроз. Знает ли читатель японское правило, разрешающее такую позицию?

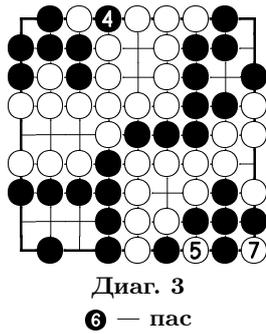


Диаг. 1

Диаг. 2. Рассмотрим захват черных камней, когда он должен быть сделан по китайским правилам. Белые начинают 1 но должны ответить на ход черных 2.



Диаг. 2

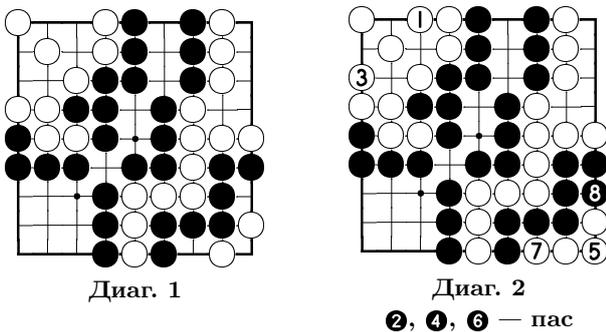


Диалог 3. Черные берут ко ходом 4 и сталкиваются с неожиданностью. После хода белых 5 они не могут взять ко на правой стороне, т.к. повторится позиция Диалог 1. Теперь им действительно нужна реальная ко угроза. Поскольку ее нет, черные проигрывают свою группу в правом нижнем углу. Не сохраняется группа черных и в левом верхнем углу, двумя ходами позже белые также снимают ее с доски.

Лучшее что могут сделать черные, это пропустить ход на Диалог 2 и позволить белым забрать левую верхнюю группу, выживая в секи в правом нижнем углу. Такой же результат будет и при японских правилах, в соответствии с которыми вопросы жизни и смерти групп решаются независимо друг от друга. Группа черных в левом верхнем углу мертва, так как имеет всего один глаз, а у окружающей ее белой группы два глаза, в нижнем правом углу секи. Почему японцы называют такую ситуацию «жизнь при лунном свете», я не знаю.

6.4 Изогнутая четверка в углу

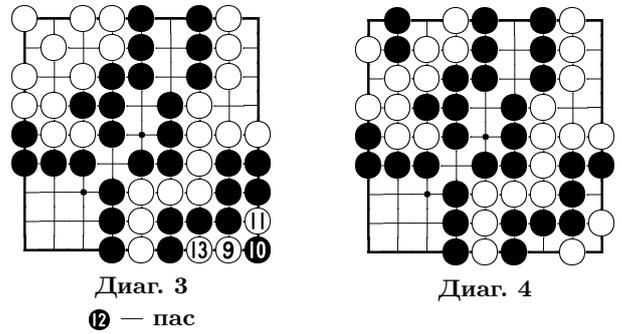
Диалог 1. Специальное японское правило гласит, что черная группа в правом нижнем углу мертва, однако, по китайским правилам белые должны доказать, что они могут захватить ее, реально сделав это.



Диалог 2. Белые начинают с уничтожения всех ко угроз черных, затем ходами 5 и 7 ставят черную группу в атаку.

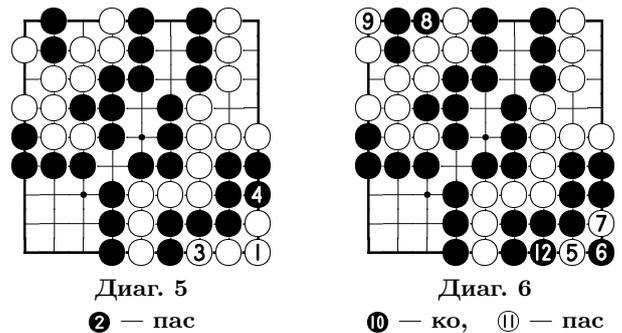
Диалог 3. Черным ничего не остается как при ходе 12 сказать пас и наблюдать за гибелью своей группы. Белые установили несколько камней в свою собственную территорию, но это не влияет на китайский счет, так

что результат такой же, как если бы черных убедили в том, что их группа на Диалог 1 мертва. Китайские и японские правила дают одинаковый результат.



Диалог 4. Результаты различны в позициях похожих на эту, где у черных есть ко угроза, которую нельзя ликвидировать (в левом верхнем углу). По японским правилам черные по-прежнему мертвы и белые выигрывают партию с большим запасом.

Диалог 5. Каков результат при китайских правилах, когда черные сопротивляются?



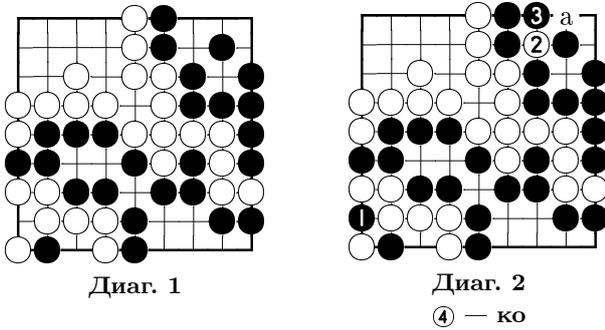
Диалог 6. Левый верхний угол больше, чем правый нижний, поэтому белые отвечают 9 и проигрывают ко борьбу. Они получают небольшую компенсацию в левом верхнем углу, однако, приобретения черных значительно больше. Белым было бы лучше ограничиться Диалог 4, оставляя изогнутую четверку в ситуации секи. Во всяком случае, ответственность за то, какая позиция будет работать лежит на самих игроках. Если будет сыгран вариант на Диалог 5 и 6, то результатом является Диалог 6. Если оба игрока пасуют в позиции на Диалог 4, то Диалог 4 результат партии. Черные выигрывают в обоих случаях. Если белые неосведомленно пасуют в позиции на Диалог 1, то Диалог 1 является результатом партии. Правила не требуют ничего относительно этого выбора.

Что будет, если изогнутая четверка соседствует с двойным ко? Читатель должен быть удовлетворен тем, что если белые атакуют, черные проигрывают одну из групп.

6.5 Устранение ко

Диалог 1. Допустим, что эта позиция возникла в конце партии, игранный по японским правилам. Оба против-

ника использовали по двадцать шесть камней, пленников нет. Если считать черный камень в левом нижнем углу мертвым без реального снятия с доски, белые выигрывают одно очко.



Диаг. 1

Диаг. 2

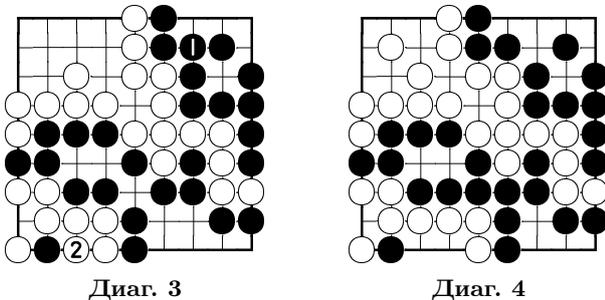
④ — ко

Диаг. 2. И есть достаточное оправдание для этого. Если черные берут ко, у белых есть ко угроза 2, с угрозой хода «а». Когда белые берут ко, черные ничего не могут сделать.

Диаг. 3. Если черные сыграют внутри собственной территории, ликвидируя ко угрозу, белые забирают камень ходом 2, по-прежнему выигрывая одно очко.

Японские правила, однако, требуют ликвидацию всех прямых ко в конце игры, поэтому черным нет необходимости делать ход 1, но белые должны взять черный камень ходом 2. Результатом является ничья.

По китайским правилам, когда ход в свою собственную территорию не изменяет общий счет, победа с перевесом в одно очко белым обеспечена.



Диаг. 3

Диаг. 4

Диаг. 4. Здесь ко, которое черные угрожают начать в левом нижнем углу, не является прямым, и японские правила гласят, что белым нет необходимости реально снимать с доски черный камень. Как поступит в этой ситуации читатель? При китайских правилах белые, вероятно, возьмут камень ради примирения разных мнений, если конечно нет других причин. Это не изменит общий счет.

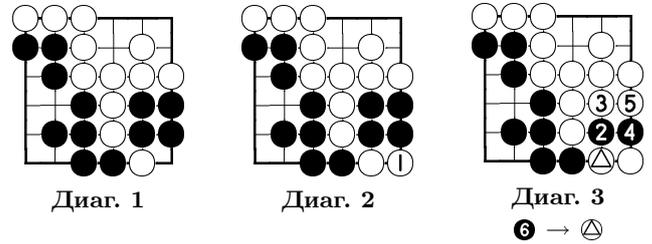
Проблема соединения в тысячелетнем ко для создания секи тема еще одного японского правила. В рамках китайских правил она также разрешается.

6.6 Три очка без взятия камней

Диаг. 1. Наконец, рассмотрим позицию в правом нижнем углу. Японские правила заявляют, что белые могут претендовать на три очка без реального взятия

камней. При китайских правилах белые еще должны заработать эти три очка правильной игрой.

Отметим, что белые проигрывают одно очко если пасуют (каждый игрок выставил двенадцать камней на доску).



Диаг. 1

Диаг. 2

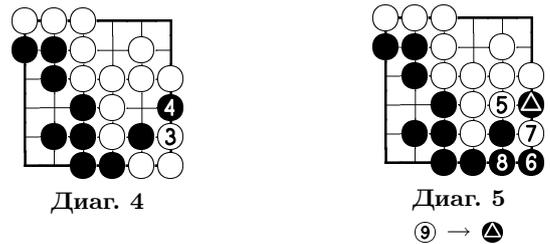
Диаг. 3

⑥ → △

Диаг. 2. Поэтому белые берут камни ходом 1.

Диаг. 3. Черные играют 2 и посредственный игрок за белых, вероятно, продолжит 3 и 5. По сравнению с Диаг. 1 белые приобрели два очка 3 и 5, но потеряли одно △, территория черных не изменилась. Результатом является ничья. Ход белых 5 в пункт △ не изменяет счет.

Диаг. 4. У белых, однако, есть выигрывающая партия жертва 3, которую найдет хороший игрок.



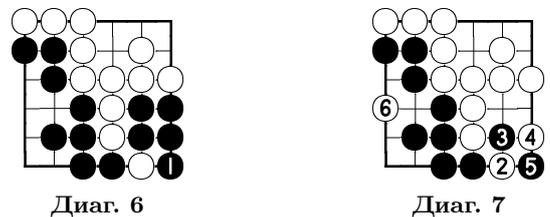
Диаг. 4

Диаг. 5

⑨ → △

Диаг. 5. У черных нет ко угроз, поэтому они не могут помешать белым соединиться 9. Территория белых на одно очко больше, чем на Диаг. 3, и белые выигрывают два очка. Результат совпадает с результатом японских правил.

Диаг. 6. Ради любопытства рассмотрим могут ли черные переиграть белых ходом 1?



Диаг. 6

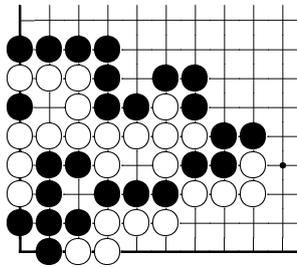
Диаг. 7

Диаг. 7. Ходом 2 белые съедают пять камней, черные отвечают 3 и, я полагаю, читатель видит как все закончится. Вывод таков, лучше хода «пас» на Диаг. 1 у черных нет.

Жаль, что эта интересная позиция редко встречается в реальной игре. Японские правила справедливы к оценке позиции, рассмотренной выше, но не честно будет оценивать ее так же в том случае, когда у черных будет на две ко угрозы больше, чем у белых.

7 Заключительные замечания

Было бы приятно играть в го по одним правилам, однако, ни китайцы, ни японцы скорее всего не откажутся в ближайшем будущем от своих национальных привычек. В странах Запада изучают японские правила, однако, западным игрокам, интересующимся такими вопросами, обычно не нравится большое число произвольных условий. Предложены различные новые наборы правил. Большинство из них сочетает японское понятие территории с китайской философией «когда сомневаешься, играй снаружи в другом месте». Поскольку нельзя играть внутри своей собственной территории совершенно свободно, иногда требуется разрешить вопросы жизни и смерти в конце игры. По мнению автора вполне достаточно двух наборов правил. Нет необходимости усложнять правила, вводя гибриды.



Диаг. 1

В данной статье были отмечены многие преимущества китайских правил. Основное же достоинство японских правил заключается в быстром и более точном способе подсчета очков, но этот аргумент теряет свою силу если учесть, что японский метод может быть приспособлен для китайских правил. Реальным аргументом в пользу японских правил на Западе, вероятно, является их использование большим числом игроков.

Мне кажется, что самым большим преимуществом китайских правил является большая простота изучения для начинающих. От японских и западноевропейских начинающих игроков чаще всего можно услышать вопросы типа: «Игра закончена?», «Жива или мертва эта группа?», «Этот пункт территория, или он должен быть занят камнем?» Я вспоминаю позицию типа *Диаг. 1* в одном из японских журналов для начинающих в разделе вопросов и ответов. Читатель спрашивал о статусе белой группы, она мертва или это секи. Далее он хотел бы знать, нужно ли съесть белым черный камень на левой стороне.

Понятно как возникают такие недоразумения. Возникает ощущение, что у черной группы два глаза — белые не могут заставить черных ликвидировать ни один из них. Что касается камня черных на левой стороне, то не японские ли правила гласят «нет территории в секи», и нет территории от пленников?

Конечно, официальные японские правила содержат ответы на оба вопроса, но с позиции китайских правил таких вопросов просто не возникает. Ответить на них игроки смогут самостоятельно.