

Аркадій Бозацький

Основи Го

Великий підручник гри Го

в задачах та розв'язках

Том 2

(Віг 25 до 18 кю)

Київ — 2024

© 2003-2008 Аркадій Богацький
Всі права захищені.
Перше видання українською мовою.

Редактор:	Аркадій Богацький
Оригінал-макет книги:	Аркадій Богацький

Перше видання українською мовою: лютий 2024 г.

Зміст

Передмова до 2 тому	5
Вступ	6
Урок №0	
Розряди в Го	7
Урок № 1	
Початок гри. Перші ходи партії	8
Задачі уроку № 1	9
Відповіді на задачі уроку № 1	15
Урок № 2	
Живі та неживі групи	23
Відповіді на задачі уроку № 2	76
Урок № 3	
Задачі на ко-боротьбу	147
Урок №4	
Задачі на побудову секі	166
Відповіді на задачі уроку № 4	170
Урок №5	
Задачі на визначення статусу групи	174
Відповіді на задачі уроку № 5	182
Урок №6	
Ко-боротьба — 2	192
Відповіді на задачі уроку № 6	196
Урок №7	
Задачі на сітьо	200
Відповіді на задачі уроку № 7	204
Урок №8	
Задачі на гета	208
Відповіді на задачі уроку № 8	213

Урок № 9	
Задачі на заціпку	218
Відповіді на задачі уроку № 9	222
Урок № 10	
Задачі на стискання	227
Відповіді на задачі уроку № 10	231
Урок №11	
Задачі на семеай	236
Відповіді на задачі уроку № 11	248
Урок №12	
Задачі на з'єднання і розрізання	263
Відповіді на задачі уроку № 12	268
Урок №13	
Задачі на захист від нападу	273
Відповіді на задачі уроку № 13	281
Урок № 14	
Дзьосекі	290
Задачі уроку № 14	293
Відповіді на задачі уроку № 14	299
Урок № 15	
Початок гри. Розширення по стороні	301
Задачі уроку № 15	302
Відповіді на задачі уроку № 15	309
Урок № 16	
Форми	314
Задачі уроку № 16	315
Відповіді на задачі уроку № 16	332
Урок № 17	
Задачі на йосе	354
Відповіді на задачі уроку № 17	361
Словник термінів Го	366

Передмова до 2 тому

Ви відкрили другий том багатотомника, який допоможе читачу самостійно розкрити велику кількість таємниць та загадок чудової гри Го.

Якщо ви розв'язали задачі 1-го тому, то матеріал цієї книги не буде для вас занадто складним.

Якщо у вас нема першого тому — біди в цьому нема. Для роботи над цією книгою вам необхідно лише знання правил Го. Бажано, але не обов'язково, мати ще й невеличкий досвід практичної гри.

Книга побудована так само як і 1-й том: тут 17 уроків в яких дуже багато задач та зовсім невелика кількість теоретичного матеріалу. Чергові 1181 прості задачі, які поступово і потроху ускладнюються, допоможуть читачеві подолати ще декілька сходинок на шляху до рівня майстра.

Професіональні вчителі Го не радять початківцям читати книги з теорії Го. За великим рахунком це правильно. Спочатку треба якомога більше грати та засвоювати основи техніки на практиці. Але ми не можемо віднести цю пораду до нашої книги. Як раз теорії тут дуже мало. І процес роботи над книгою дуже схожий на гру: перед читачем постають різноманітні задачі, які він повинен розв'язувати.

Більша частина уроків — це продовження відповідних уроків з 1-го тому, але вже на іншому якісному рівні. Задачі стають важче й більш різноманітними. Два Уроки (3 та 6) розглядають питання ко-боротьби — найскладнішого елементу техніки Го. Досить багато задач в цьому томі присвячені початковій стадії гри (Уроки 1, 14 та 15). Останній Урок тут, як і в першому томі, — про *йосе*.

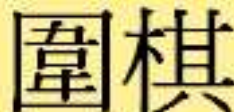
Після того як ви перегорнете останню сторінку цієї книги, ви значно посилите та зробите більш різноманітним не лише свій технічний, але уже й тактичний арсенал.

На обкладинці книги вам обіцяно рівень 18 кю. Ви дійсно будете грати в цю силу, а можливо й ще сильніше, якщо самостійно розберете, а, ще краще, розв'яжете всі задачі, а до цього ще й скористаєтесь отриманими знаннями на практиці та зіграєте одну-дві сотні партій на великій дошці (19x19).

Майже всі задачі, що ви знайдете в цій книзі взяті з корейських збірок тестів для початківців видання Ханкук Ківон — Корейської Асоціації Бадук.



Всгун



Го. Під цією назвою знають цю гру в Західному світі: в Європі, Америці та Австралії. На Сході вона називається по-різному. В Японії це **i-go**, в Китаї більше 30 мільйонів людей грають в **вей-чі** (або **вей-кі**), а в Південній Кореї — більше 10 мільйонів гравців в **бадук** (**падук**). На Тайвані грають в **Го-е**.

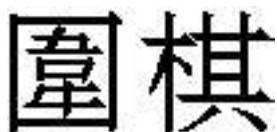
У світі нараховується більше 1000 професійних гравців в Го, для яких ця гра — робота, яка їх годує, причому дуже непогано. А мільйони гравців-любителів просто отримують масу задоволення від гри та спілкування. Адже одна з японських назв гри Го **шудан** — мова рук (або жестів). Хоча партнери повинні мовчати під час гри, але камені, які вони ставлять на дошку дуже добре виражають їх думки та емоції.



Японський ієрогліф, що означає Го (вгорі зліва — повна назва гри японською — *i-go*).



Китайські ієрогліфи, що означають гру *вей-чі* (спрощене написання, яким користуються зараз в Китаї).



Традиційні китайські ієрогліфи, що означають гру *вей-чі* (використовуються в Гонконзі та на Тайвані).



Так пишеться назва гри *бадук* корейською мовою.

Урок №0

Розряди в Го

Ви, мабуть, вже знаєте, що у нас, в європейських країнах, прийнята японська система розрядів Го. Спочатку йдуть учнівські розряди — **кю**, причому 30-й кю — це самий перший розряд гравця-початківця. Для того, щоб отримати 30-й кю достатньо опанувати правила гри.

А потім гравець, як по сходинкам, поступово піднімається спочатку до вершин учнівства: 29, 28, 27, ... 20, ... 10 ... 4, 3, 2 — до 1-го кю, а потім і майстерності.

Зазвичай гравці початкових кю грають спочатку на дошці 9х9, потім 13х13, а приблизно від рівня 21-23 кю можуть переходити на велику стандартну дошку 19х19.

Наступний розряд, який йде після 1-го кю — 1-й дан. Так починаються ще одні сходи — вже данів: від 1-го до 7-го.

У професійних гравців свої дані: знову від 1-го і до 9-го.

Рівень гри найсильніших гравців-любителів приблизно відповідає силі професійних гравців початкових (1-го — 3-го) данів.

Ви знаєте, що в Го можна грати як на рівних, так і на форі (з гандикапом), коли чорні до початку гри виставляють декілька каменів в форові пункти (пункти, відмічені на дошці жирними точками), а потім гру починають білі.

Декілька розрядів різниці в силі гри гравців означає що більш сильний гравець може дати слабкішому стільки каменів форі, якою є ця різниця і грати з ним з рівними шанси на перемогу. Тобто гравець 15 кю повинен давати гравцю 20 кю на дошці 19х19 п'ять фор. А гравець 5 дана може поставити гравцю 5 кю дев'ять фор.

На досках менших розмірів 1 фора — це більше ніж 1 розряд різниці в силі гравців. Наприклад, 5 фор на дошці 13х13 відповідає різниці приблизно в 9 розрядів.

Найсильніші гравці 9-го дану можуть грати з найкращими любителями на 2-х — 3-х каменях форі.

Урок № 1

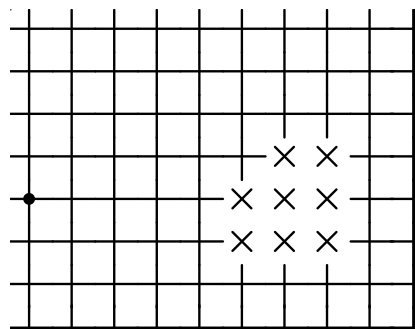
Початок гри. Перші ходи партії

Початкова стадія гри Го називається **фусеки**. На цій стадії гравці, як першопрохідці на нових землях, намагаються застопити найкращі ділянки. В Го найкращі — це частини дошки в кутах. Трошки гірші — це ті, які мають вихід на сторону, а в центрі дошки зовсім погані участки — їх огородити найважче. Тому майже завжди перші ходи роблять в

кутах. На Діа. 1 показані перші ходи в куті, які, в основному, застосовуються в партіях.

Якщо гравець займає один з цих пунктів, то він робить заявку на володіння цим кутом. Але заволодіти всім кутом за один хід практично неможливо. І дуже важливим стає другий хід в куті.

Оскільки на дошці 4 кута, то один гравець може встигнути походити в одному куті 2 рази, поки його супротивник буде ходити в іншому.



Діа. 1

А можливий інший варіант: один гравець зробив хід в порожньому куті. І наступним ходом його партнер по партії ходить в цьому ж куті: немов би пропонує розділити вплив на кут навпіл. Перший гравець може йому відповісти, і так починається боротьба в куті. Дебют в куті, розіграш кута гравцями називається **дзьосеки**. Більш детально деякі основні **дзьосеки** розбираються в Уроці 14, а тут ми розглянемо лише найперші ходи в кутах дошки.

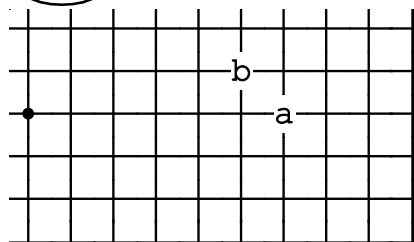
Візьміть на озброєння свою інтуїцію та, нехай поки ще невеликі, знання та досвід гри, і спробуйте розв'язати запропоновані задачі.

В кожній задачі цього уроку ви повинні вибрати вірний з вашої точки зору хід чорних з двох можливостей (**a** або **b**).

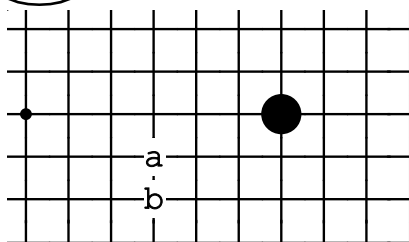
Обов'язково читайте відповіді. З них ви дізнаєтесь багато нового.

Загачі упокы № 1

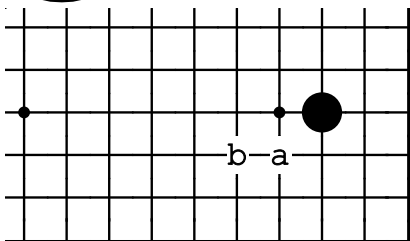
1



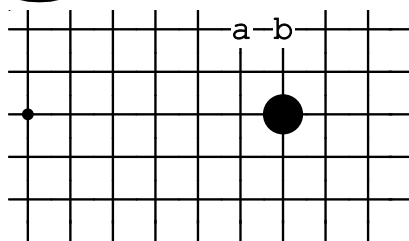
2



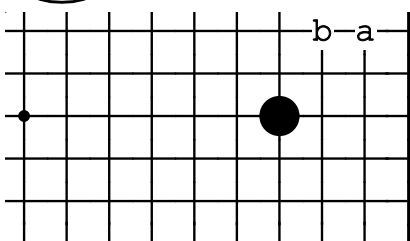
3



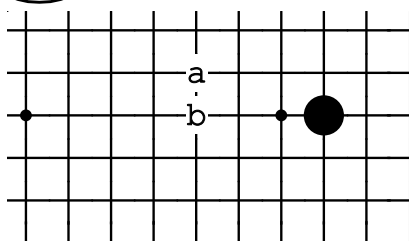
4



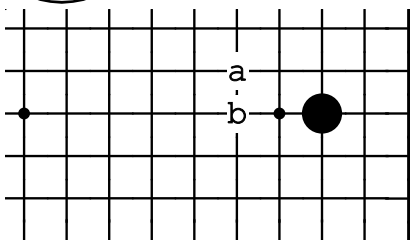
5



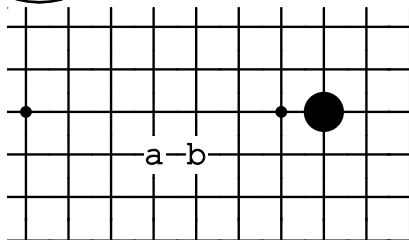
6



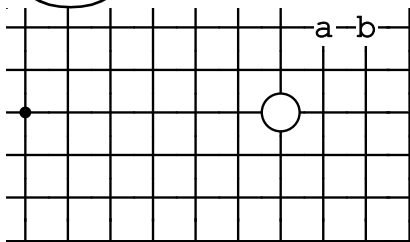
7



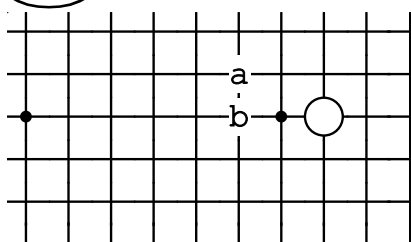
8



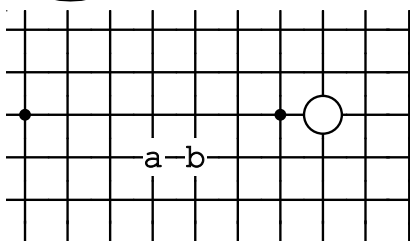
9



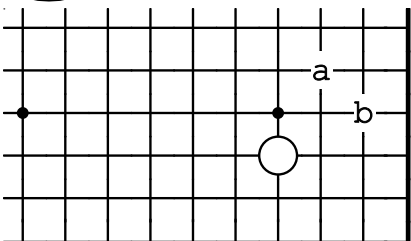
10



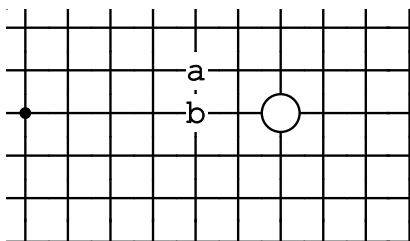
11



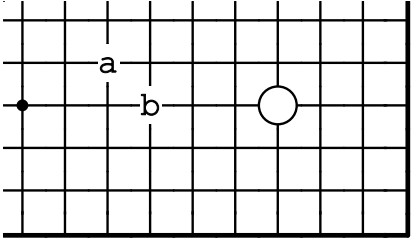
12



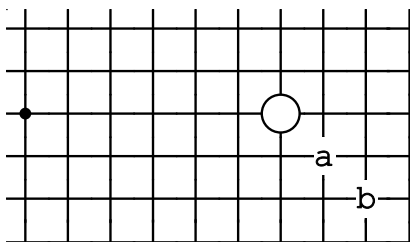
13



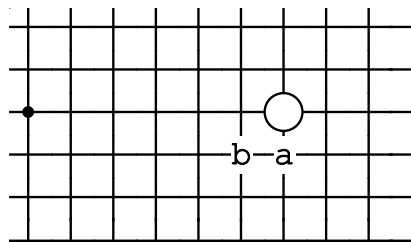
14



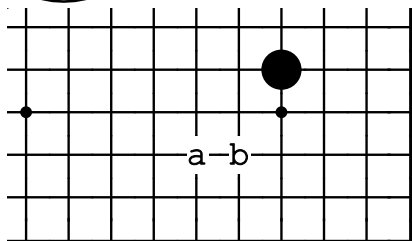
15



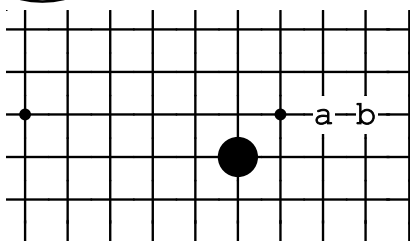
16



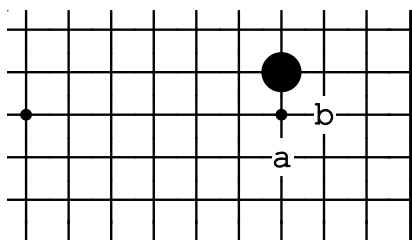
17



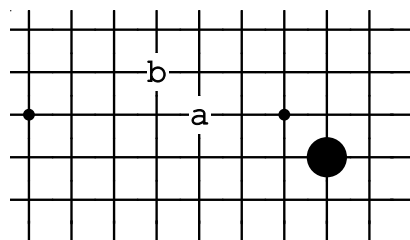
18



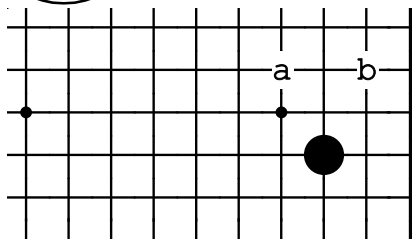
19



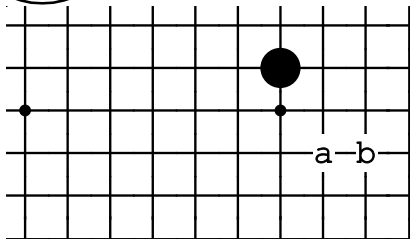
20



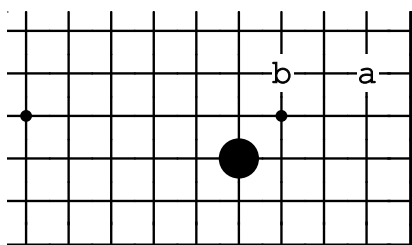
21



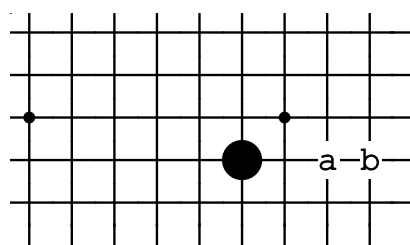
22



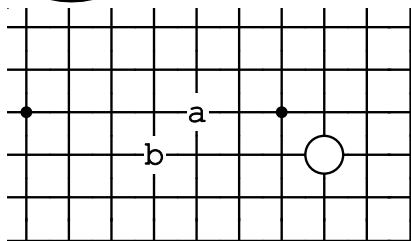
23



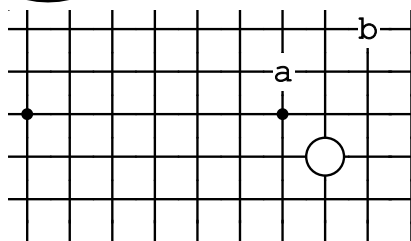
24



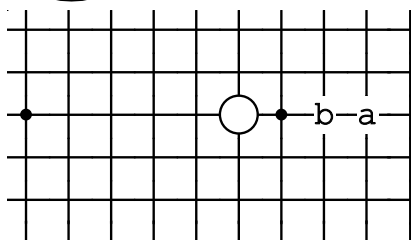
25



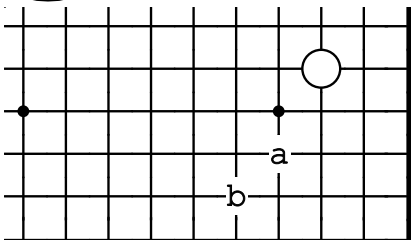
26



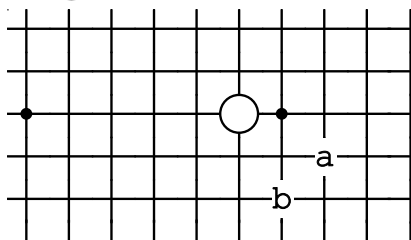
27



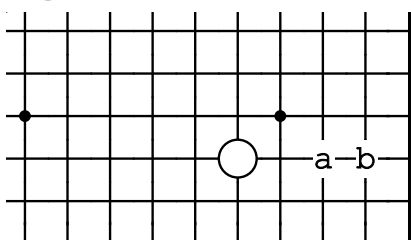
28



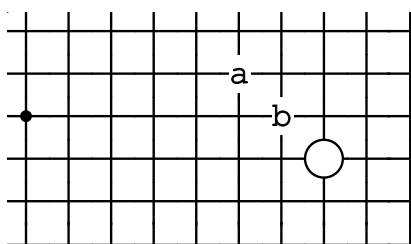
29



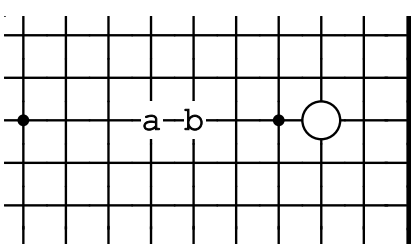
30



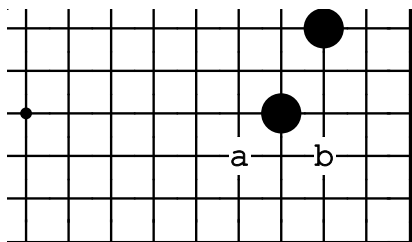
31



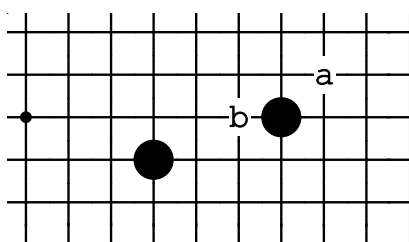
32



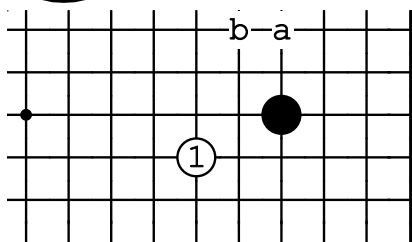
33



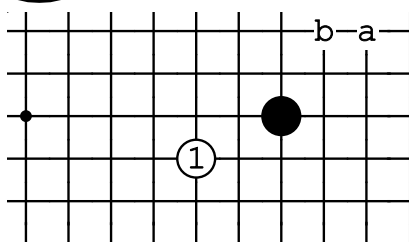
34



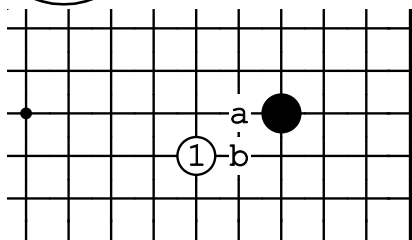
35



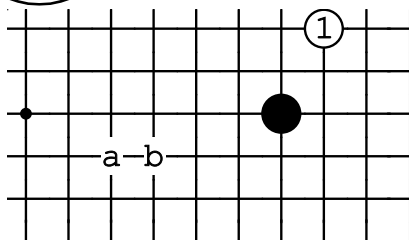
36



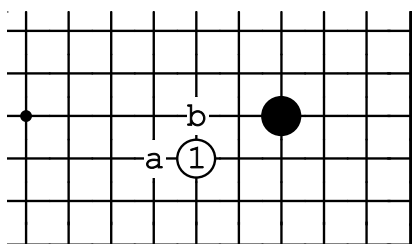
37



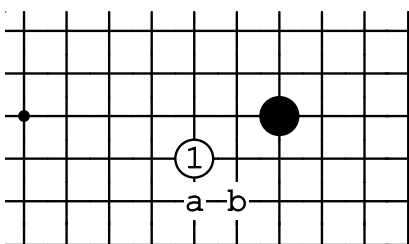
38



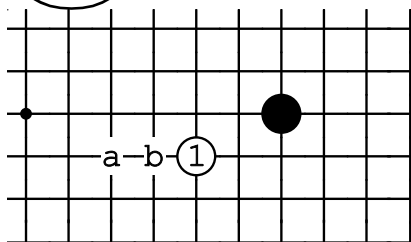
39



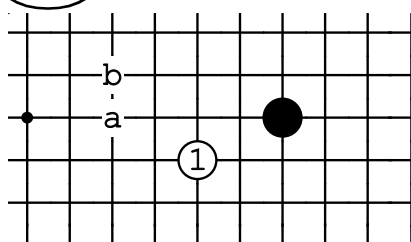
40



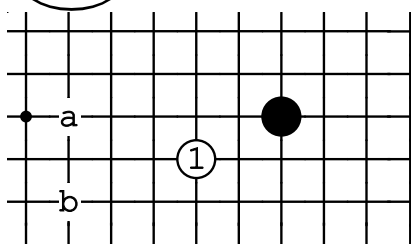
41



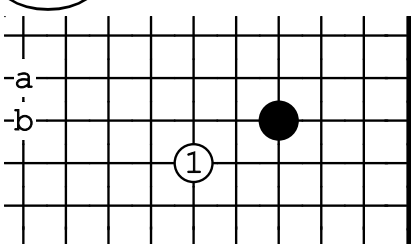
42



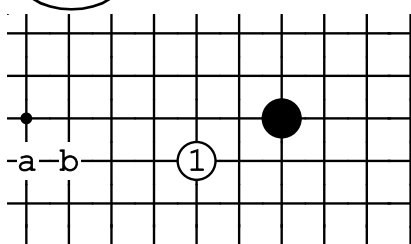
43



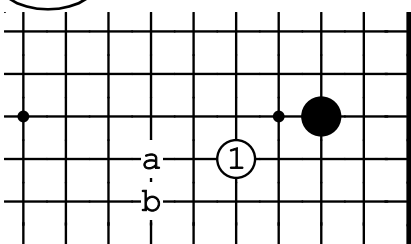
44



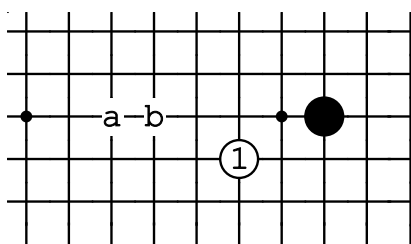
45



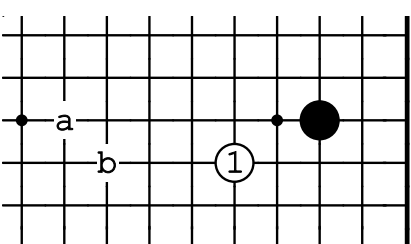
46



47



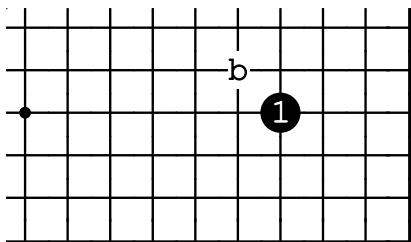
48



Віповіді на задачі уроку № 1

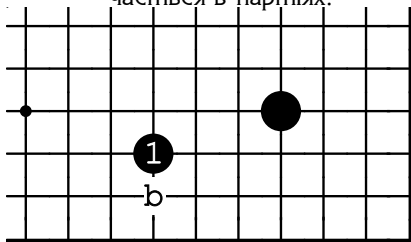
1

Хід **b** в пункт 5-5 роблять вкрай рідко. В наші дні в практичній грі найчастіше зустрічається хід **1** в пункт, який називається *хосі*.



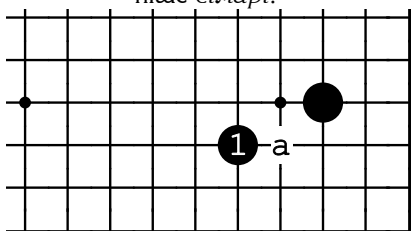
2

Хід **b** на другу лінію. На початку гри — це дуже низько. Два камені одного кольору в районі кута називаються *сімарі*. *Сімарі* на діаграмі іноді зустрічається в партіях.



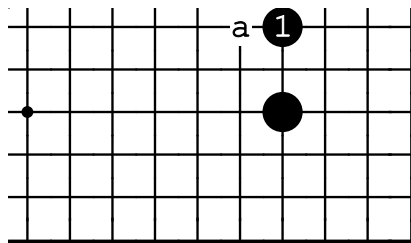
3

Пункт **a** — знаходиться занадто близько від **1**. На початку гри так повільно грати не можна. Хід **1** утворює з **1** найпопулярніше *сімарі*.



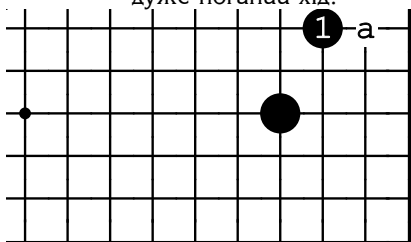
4

Хід **a** на п'яту лінію занадто оптимістичний. Гарну форму з першим каменем утворює камінь **1**.



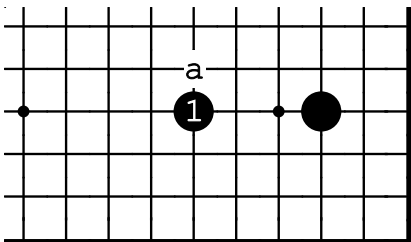
5

Сімарі, що показане тут — найпопулярніше при першому ході в 4-4 (*хосі*). ●**a** — не розглядається. Це дуже поганий хід.



6

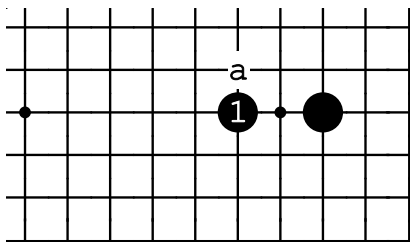
Камінь в *комоку* (4-3) утворює з **1** *сімарі*, яке останнім часом стало досить популярним..



7

Таке *сімарі* дуже популярне.

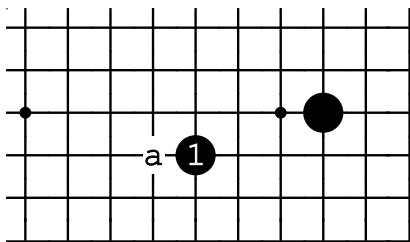
Хід ●а майже не допомагає захистити кут.



8

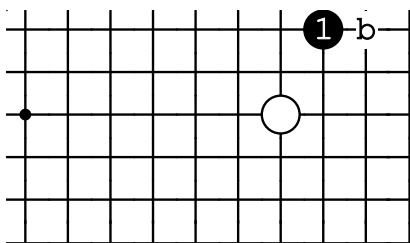
Сімарі ① — це теж гарний хід.

Хід ●а, практично, не зустрічається.



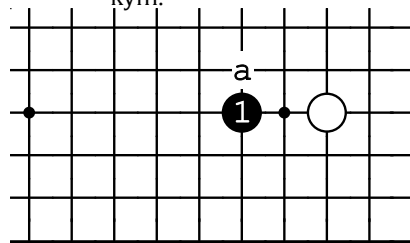
9

Це *какарі* ① зараз зустрічається майже в кожній партії, а іноді і по декілька разів.



10

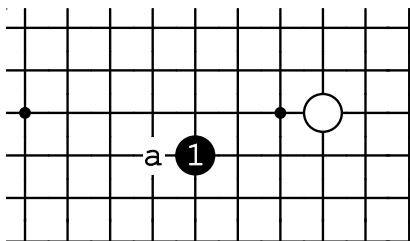
Найкращий хід супротивника — твій найкращий хід. Білі не зробили *сімарі*: то чорні роблять *какарі* ① — пропозиція розділити кут.



11

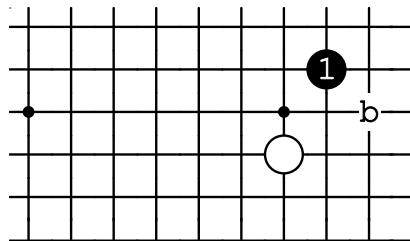
Хід ●а дуже слабо атакує кут. Так не грають.

А ① — це гарне *какарі*.



12

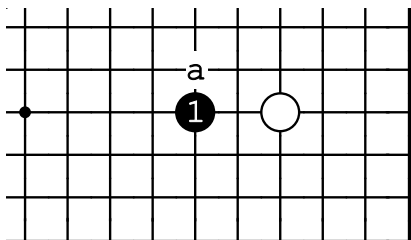
Ці 2 ходи ще недавно були не самими популярними при розіграві кута. А нині так грають досить часто. ●b — не хід.



13

① — какарі не на кожен день, але це дуже непоганий хід.

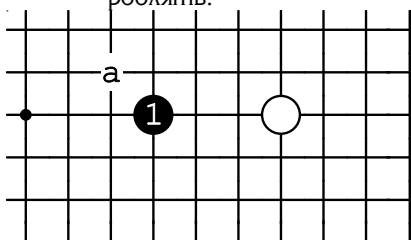
Хід ●а на початку гри не використовується.



14

① — це теж варіант какарі. Трохи далекувато від кута, але все ж можливий хід.

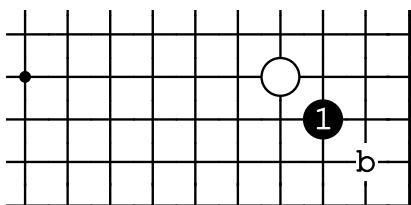
●а — на початку гри не роблять.



15

Хід ① — цілковито стандартне вторгнення в кут, який зараз грають дуже часто. Чорні легко будують живу групу, але білі отримують великий вплив.

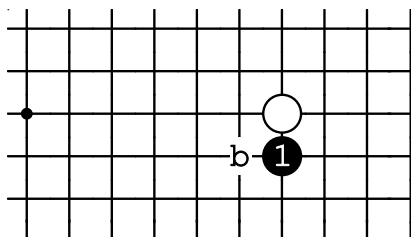
●b — неможливо.



16

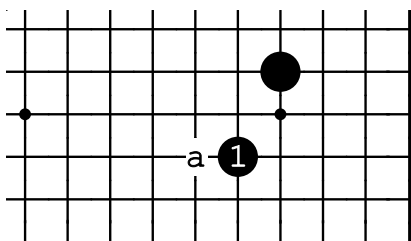
Ще одно стандартне вторгнення в кут. Цей хід грають не так часто.

●b — дуже сумнівний хід.



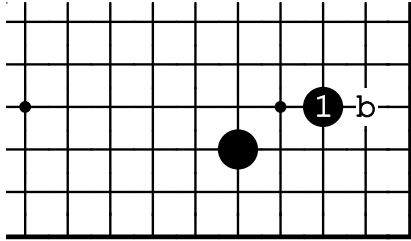
17

Хід ① нешільно закриває кут, але має інші переваги. Хід ●а — не форма, тобто камені чорних не створюють гармонійного поєднання.



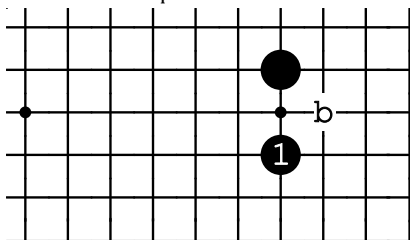
18

Таке *сімарі* ми вже бачили. Хід ●b — занадто низький (на другу лінію), а тому неправильний.



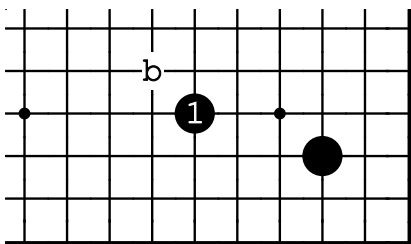
19

Ця *сімарі* ми теж уже бачили. Лише ходи були зроблені в іншому порядку. Хід **●b** буде занадто близько до 1-го каменя, такі 2 камені не дуже добре взаємодіють.



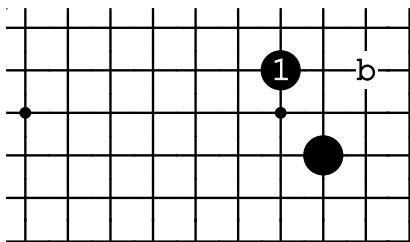
20

Хід **1** утворює з каменем в пункті 3-3 (*сан-сан*) гнучку та досить міцне з'єднання.



21

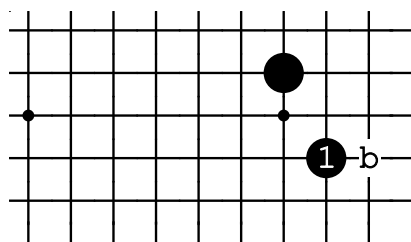
Можно зробити хід і трохи ближче. Це дуже міцне *сімарі*, яке ґрунтується на камені в *сан-сан*.



22

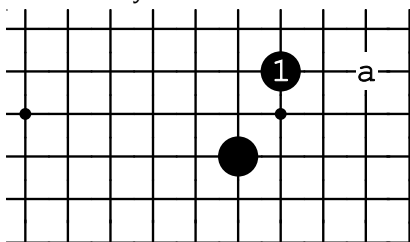
Точно таке ж *сімарі*, як в попередній задачі, але одержано з перестановкою ходів.

●b — поганий хід.



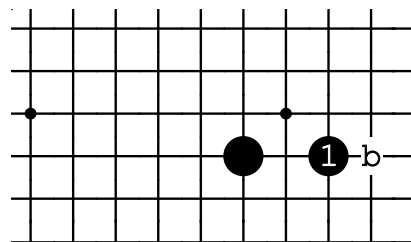
23

1 — дуже оптимістичний хід, але хід **●a** — зовсім поганий. До речі, **●a** після **1** буде гарним ходом, що дуже надійно закриває кут.



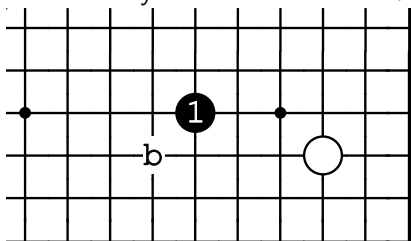
24

1 — не дуже гарний хід, але, **●b** — зовсім погано. Хід **1** — дуже міцний і його все-таки можна собі уявити при деяких обставинах.



25

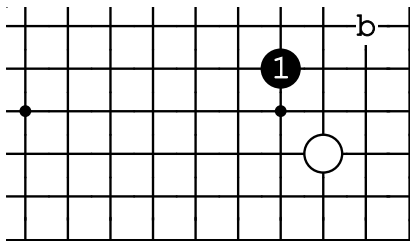
Хід ❶ — стандартна атака кута, зайнятого каменем в пункті *сан-сан*. Хід ❶b, можливо, сам по собі і непоганий, але на кут майже не впливає.



26

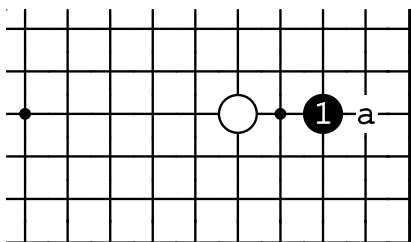
❶ — це теж стандартна атака кута з каменем в *сан-сані*.

Хід ❶b майже ніякої користі чорним не принесе.



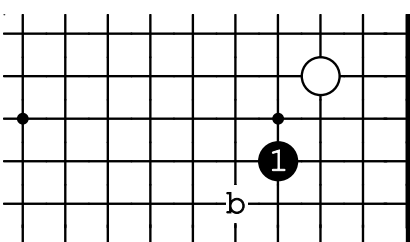
27

❶a — дуже слабкий хід. ❶b, навпаки, — один з кращих ходів в цьому місці.



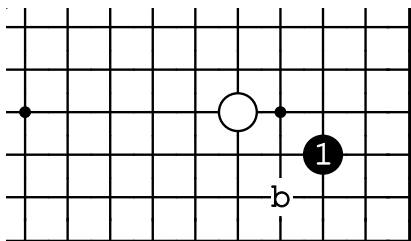
28

Хід ❶ в *комоку* не може бути поганим. Ви вже добре запам'ятали, що на перших ходах гри на другу лінію ходити не можна.



29

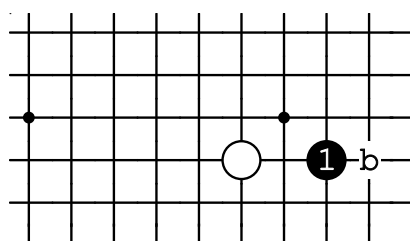
Хід в *сан-сан* — це загальноприйнятий спосіб вторгнення в нешільно закритий кут. Вижити після цього ходу найпростіше.



30

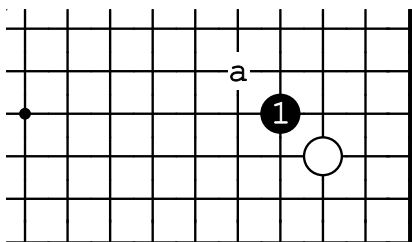
І знову чорні зробили хід в пункт *сан-сан*.

Добре запам'ятайте цей хід. Він вам не раз стане в нагоді.

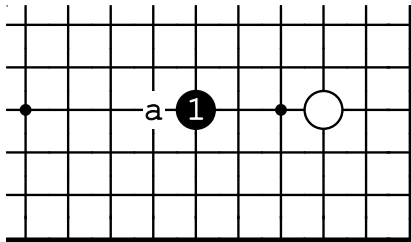


31

Білі зіграли в куті низько — в *сан-сан*. Чорні накривають цей камінь — ❶, щоб отримати вплив.
●**a** — не дуже добре.

**32**

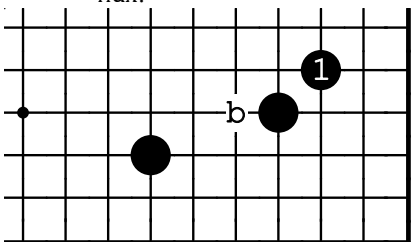
❶ — легкий хід.
Хід в **a**, практично, кут не атакує.

**33**

Якщо у вас є хід для того щоб зробити його в цьому куті, то походить в ❶.
Хід ●**b** — дуже поганий.

34

b — поганенький хід.
А ❶ — відмінний, міцний хід, після якого приблизно 20 пунктів в куті стають майже територією чорних.

**35**

Один з принципів гри на початку: якщо супротивник атакує з однієї сторони — розширюйся в іншу. Головне, щоб ваш хід утворював гарну форму.

36

Такий розвиток ❷ чорні в наші дні використовують навіть частіше ніж ❷ на попередній Діа.
Хід ●**a** — зовсім не добре.

