

Правила настольной игры «Го» (Go)

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 форы - 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.

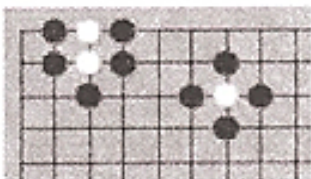
Цель игры:

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.

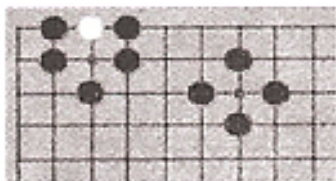
Захват камней: камень можно захватить, если все соседние пересечения, непосредственно соединенные линиями с камнем, заняты камнями противника. Таким образом, атакующий игрок получает пустую территорию.



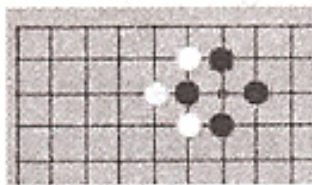
Белые камни захвачены, поскольку они так окружены черными камнями, что не имеют пустых соседних пересечений. Они снимаются с поля и отдаются противнику (владельцу черных камней).

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.

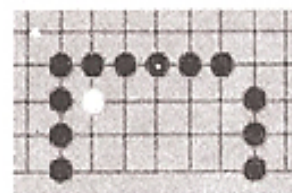
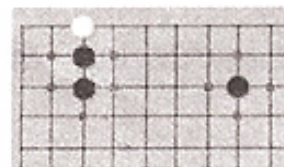
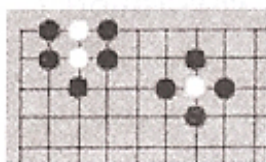
Территория:

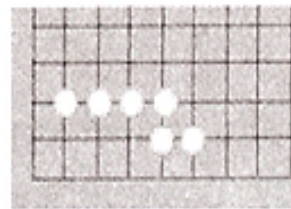
Пустые пересечения, огороженные камнями одного цвета. При этом могут помочь края игровой доски.

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.