

Серия «Ключ к победе»

Михаил Емельянов
Александр Динерштейн

ИГРА ГО
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

● ○

СЕКРЕТЫ МАСТЕРОВ

Издательство АСТ
Москва

УДК 794.2
ББК 77.056я92
Е60

Емельянов, Михаил Геннадьевич. Динерштейн, Александр Григорьевич.
Е60 Игра го для начинающих. Секреты мастеров / Михаил Емельянов, Александр Динерштейн. — Москва : Издательство АСТ, 2026. — 304 с. : ил. — (Ключ к победе).

ISBN 978-5-17-180898-3

Михаил Емельянов и Александр Динерштейн — ведущие российские эксперты и популяризаторы игры го. Емельянов известен как директор 41-го чемпионата мира по игре го, один из самых востребованных преподавателей в России, а Динерштейн является многократным чемпионом Европы и России, обладателем 3-го профессионального дана.

В своем пособии они поделились хитростями и приемами для победы в игре го, которыми пользуются настоящие мастера. Обучение игроков построено на погружении в теорию через практику. Это позволяет даже новичкам за короткое время освоить сложные правила древнейшей стратегической игры.

Книга рассчитана на широкий круг читателей.

УДК 794.2
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-17-180898-3

© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2026
© Емельянов М., иллюстрации, фото, 2026

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Рады представить нашу совместную книгу по игре го. Каждый из авторов занимается ею больше двадцати лет. Коротко расскажем о себе.

Александр начинал обучение в Казани, у одного из самых успешных российских тренеров В.Д. Шикшина. Показав выдающиеся успехи, Александр первым из россиян уехал изучать игру в Сеул, который в те времена был столицей мирового го. За свою спортивную карьеру Александр завоевал множество золотых медалей, семь раз становился чемпионом Европы по го. Кроме того, он получил 3-й профессиональный дан по го по версии Корейской ассоциации бадук. Сегодня Александр обучает людей по всему миру.

Михаил познакомился с игрой в студенческие годы в московском клубе го «Восхождение». Пройдя стажировку в харбинском отделении Китайской академии игр «Циюань» у тренера У Гуанси, он разработал авторский курс развития стратегического мышления и стал одним из самых востребованных экспертов по теме го и стратегии в России. Михаил написал несколько книг, ставших бестселлерами, и посвятил себя организаторской работе в сфере развития го, выступив директором 41-го чемпионата мира, который в 2021 году (впервые за свою 40-летнюю историю!) прошел вне Юго-Восточной Азии — в нашей стране.

В чем преимущество книги, которую вы держите в руках? Мы вложили в нее богатый преподавательский опыт и уникальные знания, накопленные за годы занятий игрой го. Это не только навигатор по теории и технике игры, но и сборник задач. Мы подобрали более 80 упражнений разного уровня сложности на ключевые темы книги. Это позволит читателю на практике осваивать описанные на страницах теоретические концепции, помогая разобраться в тонкостях го.

Среди задач есть достаточно сложные, которые даны, как говорится, на вырост. Го — непростая игра, и мы решили показать не только простые примеры, но и ситуации, которые могут поставить в тупик даже опытного игрока.

Надеемся, что нам удалось приоткрыть перед читателями секреты мастеров топ-уровня. Конечно, в нашей книге рассказана лишь малая часть огромного массива знаний, накопленных за века. Мы не могли обойти вниманием тему ИИ-программ, которые демонстрируют сверхчеловеческий уровень игры и сегодня превратились в тьюторов сильнейших игроков.

Иногда жизнь человека сравнивают с игрой в квест с открытым миром. В такой игре вы — главный герой. Каждый из нас проживает ситуации, наполненные выбором, решениями, эмоциями. Иногда эти эмоции вдохновляют

и заряжают, а порой у человека опускаются руки. Го — это такая игра, которая помогает найти равновесие внутри себя и научиться видеть возможности даже в самой трудной ситуации. Это зеркало, отражающее наш характер, сильные и слабые стороны. Попробуйте посмотреть на себя через его непривычную оптику — оптику стратегии.

Стратегия предлагает особый подход к поиску решений, основанный на интеллекте, осмотре и расчете, а не импульсе и эмоциях. Она не всегда дает прямой ответ на заданный вопрос. Она помогает формулировать верные вопросы, задает направление мысли и действий.

Мы уверены, что знакомство с древней и мудрой игрой го не только подарит вам приятные часы интеллектуального досуга, но и поможет добиться успеха в самой главной игре — игре под названием «Жизнь».

Истоки го теряются в тумане прошлого. В китайской традиции изобретение го связывали с мифическим императором Яо, который искал средства для воспитания наследника престола, отличавшегося буйным нравом. Однако письменные свидетельства этой легенды появляются лишь в I–II веках н. э.

Историки датируют первые упоминания неизвестной стратегической игры под названием *и*¹ эпохой Весен и Осеней (VIII–V века до н. э.). Философ и последователь Конфуция по имени Мэн-цзы, живший в начале периода Сражающихся царств в IV веке до н. э., говорил об *и*, как о занятии праздных людей. Досуг и свободное время — это удел знати и образованного класса.

Что это была за игра? Иероглиф обозначает игру с фишками или камнями. До наших дней не дошли ни описание комплекта, ни ее правила. Можно лишь гадать, была ли упомянутая Конфуцием и Мэн-цзы игра прародительницей го. Однако в более поздних текстах этим иероглифом называют протOVERСИЮ го.

В 1974 году в сторожевой башне мавзолея Хань Янлин в Китае был обнаружен фрагмент доски го из обожженной глины. Это самая ранняя находка, связанная с го. Она относится к эпохе Западная Хань (206 год до н. э. — 9 год н. э.). Сейчас фрагмент хранится в Историческом музее провинции Шэньси в Сиане.

В том же году были найдены самые древние из известных камней для игры го: 103 камня из темной гальки и 129 — из желтого песчаника или кварцита нерегулярной формы были сложены в керамическую чашу в могиле генерала Лю Бао (похоронен в 301 году н. э.). Диаметр камней всего 10–15 мм — почти в два раза меньше, чем у современных, которых должно быть в комплекте по 180 штук каждого цвета. Ученые предполагают, что комплект генерала предназначен для игры на доске с разметкой 17 × 17 линий.

В Древнем Китае го оставалось элитарным занятием для узкого круга образованных людей, в первую очередь аристократов, военных и ученых-чиновников. Игра считалась военно-стратегической, с ее помощью познавали тонкости стратегии и исследовали принципы ведения сражений. Со временем го стало предметом утонченного досуга императоров. Так, при дворе династии Тан (VII–X века) устраивались партии мастеров.

Постепенно го распространилось и среди более широких слоев общества. В средневековом Китае игра вошла в число четырех благородных искусств,

¹ *yi*, 弈.

обязательных для образованного человека той эпохи. В монастырской среде тоже играли в го: сохранились буддистские сутры, где игра выступает в роли метафоры для иллюзии ума и борьбы с собственным эго.

Цитаты о го в китайских источниках

«Сытый, без дела проводишь весь день — и ум твой без пользы. Разве нет игр вроде **бо** и **и**? Лучше уж в них играть, чем совсем ничего не делать».

Конфуций. Лунь юй

«Кто искусен в го², тот умеет вести войска».

Сыма Цянь. Исторические записки

«Игрок в го³ расставляет камни и наблюдает за ши [ши — потенциал позиции, стратегическая мощь]».

«И цзин», комментарии эпохи Хань

«Сидим друг против друга за доской го⁴, ведем чистые беседы⁵, забыв о хитростях и уловках⁶».

Поэт и философ Цзи Кан, один из «Семи мудрецов из бамбуковой рощи»

«Увлеченные го⁷ сидят целый день за игрой, забыв о пище».

Сутра из Дуньхуанского свитка

В Музее провинции Хэбэй находится самая древняя целая доска для го с архаичной разметкой 17 × 17 линий. Она была обнаружена в 1952 году⁸ в гробнице эпохи Восточная Хань (25–220 годы н. э.) в Ванду. Доска представляет собой каменный гобан на массивных, приземистых ножках. Высота гобана 14 см, а ширина его квадратного поля около 69 см, что больше современных досок, размер которых обычно не превышает 45 см. На лицевой поверхности доски в пунктах 4 × 4 и в центре изображены «четы-

² В оригинале стоит иероглиф 弈.

³ В оригинале стоит иероглиф 弈.

⁴ В оригинале стоят иероглифы 围棋 — вэйци.

⁵ Термин *цинтань* обозначает возвышенные беседы на философские темы даосизма.

⁶ Речь здесь идет о мелких трюках и обмане ради выигрыша, а не о стратагемах или тонких расчетах.

⁷ В оригинале стоят иероглифы 围棋.

⁸ По другим данным — в 1954 году.

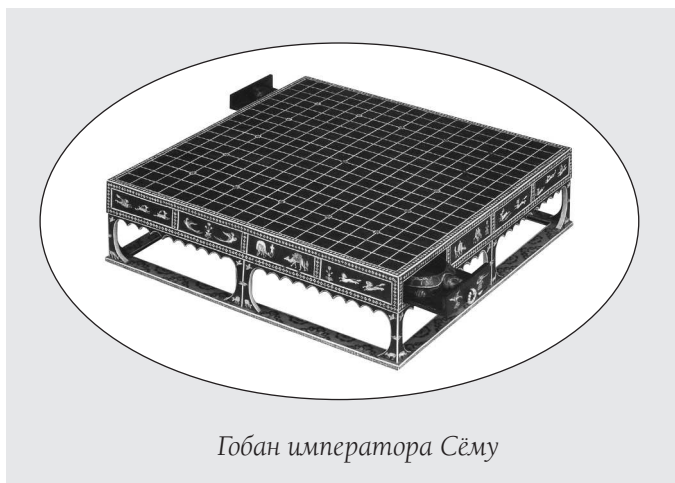
рехлистные» орнаменты в качестве звезд. Всего звезд пять, а не девять, как принято сейчас.

Мы не знаем, кем и когда была выбрана разметка поля 17×17 линий и почему произошел переход к разметке 19×19 линий. Некоторые исследователи связывают доску 17×17 с циклом 64 гексаграмм Книги Перемен, так как крайняя линия доски включает 64 пересечения — сакральное число в древности.

Поле 19×19 образовано сеткой из 361 перекрестка, что очень близко к числу дней в году. Линии на доске го в китайских текстах называют дорогами. Это превращает поле для игры в модель Поднебесной и одновременно делает символом «круга небес»: годового цикла, включающего 24 сезона.

Считается, что переход к общепринятому стандарту доски 19×19 линий окончательно произошел в эпоху династий Суй и Тан, то есть к VII веку н. э. Например, хранящийся в императорской сокровищнице Нара (Сёсоин, Япония) комплект го разлинован сеткой 19×19 линий, но камней в нем — красных и синих — по 150 штук каждого цвета. Такого числа не хватит для полноценной партии на большой доске, но вполне достаточно для игры на поле 17×17 .

Этот уникальный по своей красоте и богатству комплект передала в дар Будде в храм Тодайдзи вдовствующая императрица в память о своем почившем муже, императоре Сёму, в 754 году. Доска инкрустирована 17 звездными пунктами в виде миниатюрных цветков. Это корейский стандарт разметки звезд, что указывает на вероятное место создания гобана.



Гобан императора Сёму

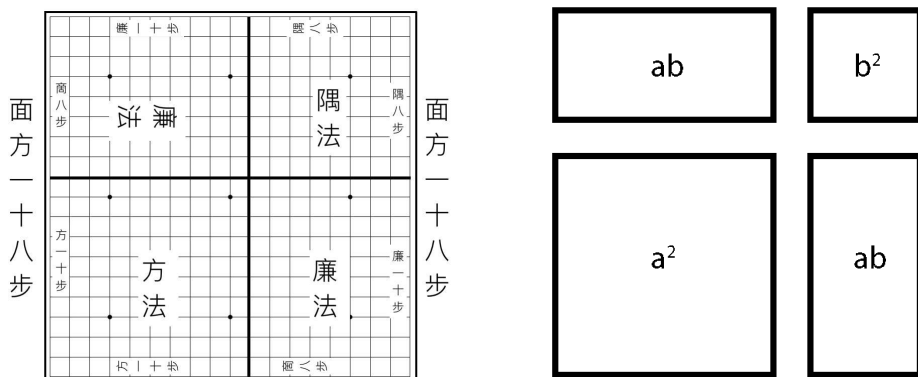
В 1900 году в пещере Могао в китайской провинции Ганьсу был обнаружен манускрипт «Ци цзин»⁹, который ныне хранится в Британском музее. Текст

⁹ 棋經 — «Классика игры».

датируется серединой VI века н. э. В нем приведено самое раннее из известных описаний правил игры.

Любопытно, что в манускрипте использован иероглиф 碁, который дал название для игры в Японии — го (囲碁). Он образован соединением иероглифа 棋 (чи, фишка) с иероглифом «камень», который заменил собой элемент «дерево», что подчеркивает отличие го от других игр: одинаковые каменные фишки, а не фигуры.

На протяжении веков игра го вдохновляла ученых и исследователей. Китайский математик Ян Хуэй, живший в XIII веке, использовал доску го в качестве иллюстрации биномиального тождества $(a + b)^2 = (a^2 + 2ab + b^2)$.



Геометрическое изображение биннома приводится в трактате ученого под названием «Подробные объяснения Девяти книг математического искусства».

Джон Конвей, математик из Великобритании, в 1970 году изобрел игру «Жизнь» — клеточный автомат на бесконечной сетке, с простыми правилами. Чтобы вручную экспериментировать с паттернами, он использовал доску и камни го. Вероятно, именно на гобане были найдены устойчивые фигуры и движущиеся объекты вроде глайдера, которые вы можете наблюдать в динамических симуляциях клеточных автоматов.

Сегодня название го признается в качестве международного. Хотя у игры свое имя в Китае — вэйци, а в Корее — бадук. Кстати, в Кунсткамере в Санкт-Петербурге хранится столик для игры в палук — именно так (по правилам общепринятой транслитерации) перевели корейское название в XIX веке. Нередко в названии турниров, которые спонсируются китайскими компаниями, указано вэйци, а там, где организаторами выступают корейские корпора-

ции, используют бадук. В России мы традиционно называем игру японским именем — го, так как именно из Японии игра пришла в СССР. С 1970-х годов к нам приезжали делегации японских профессионалов, они привозили с собой книги и комплекты, вручали сертификаты данов сильнейшим мастерам.

В такой своеобразной борьбе названий: го, вэйци и бадук — проявляется конкуренция между азиатскими странами, которые гордятся достижениями в одной из старейших стратегических игр на Земле.

По актуальным данным, в мире в 2025 году насчитывается более 100 миллионов игроков в го. Только в Китае, по информации Китайской ассоциации вэйци, их около 60 миллионов. По приблизительным оценкам, на Западе в го играет несколько миллионов человек.

Го интересовался еще Лейбниц, увидев в абстрактной игре с черно-белыми камнями подобие своей бинарной арифметики, но широко в Европе заговорили об игре только в конце XIX — начале XX века. Немецкий инженер-химик Оскар Коршелът в 1870-е познакомился с го в Японии. Вернувшись в Германию, он опубликовал серию статей под заглавием «Японо-китайская игра го, соперница шахмат»¹⁰, откуда затем информация об игре попала в популярный шахматный журнал *Deutsche Schachzeitung*.

Набольший интерес к го проявили в интеллектуальной среде, ну и, конечно, среди шахматистов. Второй чемпион мира по шахматам Эммануил Ласкер играл в го на хорошем любительском уровне.

По словам Александра Кобленца¹¹, Ласкер заинтересовался го еще в юности. Когда молодой Кобленц посетил Эммануила Ласкера в его лондонском доме в январе 1935 года, он обнаружил доску го с камнями на маленьком круглом столике.

Кобленц начал свое интервью с вопроса: «Вы играете в го?» В ответ Ласкер признался: «В течение 50 лет я пытаюсь проникнуть в тайны этой игры. Я в определенной степени овладел тактикой; стратегия, однако, все еще остается для меня загадкой. Вероятно, мне понадобится еще 50 лет, чтобы разгадать ее». Затем он добавил: «Если бы я познакомился с го раньше, я вероятно, не стал бы чемпионом мира по шахматам».

Любопытную историю рассказывает в воспоминаниях родственник Эммануила Ласкера — Эдвард¹². После года занятий Эммануил и Эдвард научились

¹⁰ Статьи вышли в Известиях Немецкого общества естествознания и народоведения Восточной Азии.

¹¹ А. Н. Кобленц — мастер спорта СССР по шахматам, тренер-секундант Михаила Таля.

¹² Эдвард Ласкер — дальний родственник и близкий друг второго чемпиона мира по шахматам Эммануила Ласкера. Эдвард пять раз выигрывал чемпионаты США по шахматам и считался одним из сильнейших шахматистов в мире. В 1930-е годы он

побеждать своего наставника, японского студента Китабатакэ, даже без форы. Им захотелось найти противника посильнее.

Однажды Китабатакэ сообщил, что через Берлин по пути в Лондон проезжает японский математик, сильный игрок в го, и если они хотят, то могут сыграть с ним партию в Японском клубе. Эммануил и Эдвард договорились, что будут играть против японца вдвоем с возможностью обсуждать друг с другом стратегию игры и попросили фору.

Далее цитата из воспоминаний Эдварда:

— Сколько же камней, по-твоему, он нам даст? — спросил Ласкер.

— Девять камней, разумеется, — ответил Китабатакэ.

— Невозможно! — воскликнул Ласкер. — Не существует на свете человека, который мог бы дать мне фору в девять камней. Я уже год изучаю игру и прекрасно понимаю, как в нее играют.

Китабатакэ лишь улыбнулся.

— Вы сами увидите, — сказал он.

Настал великий день, когда нас пригласили в Японский клуб и мы встретились с мастером. Я до сих пор помню, какое впечатление произвела на меня его техника. Он действительно дал нам фору в девять камней, и мы совещались над каждым ходом, играя очень внимательно.

Но нас несколько смутила скорость, с которой японец отвечал на наши глубокомысленные комбинации. Он никогда не тратил на ход больше доли секунды. В итоге мы проиграли настолько разгромно, что Эммануил Ласкер был совершенно убит этим поражением¹³.

Считается, что среди известных ученых го увлекались нобелевские лауреаты Альберт Эйнштейн и Джон Нэш, математики Алан Тьюринг и Пал Эрдеш. А среди политиков стоит упомянуть американского дипломата Генри Киссинджера, основателя КНР Мао Цзэдуна, а также председателя КНР Си Цзиньпина.

По имеющимся данным, самая ранняя статья про го на русском языке появилась в журнале «Нива»¹⁴ еще в XIX веке. А первая публикация о го в СССР

практически отошел от этой игры, став главным популяризатором го в США: проводил соревнования, долгое время возглавлял Американскую ассоциацию го (AGA), рассказывал про го на страницах своих книг. В 1934 году он опубликовал книгу «Го и гомоку», которая стала первой в истории книгой по го на английском языке.

¹³ Dr. Edward Lasker. *My Go Career*.

¹⁴ Небольшая заметка под названием «Японо-китайская игра го» размещена в № 4 журнала «Нива» за 1882 год в разделе «Игры и загадки». В статье есть ссылка на публикации Оскара Коршельта.

вышла в 1943 году в июньском журнале «Огонек» под названием «Бой на окружение. Игра, которая учит воевать». Эта статья является практически дословной перепечаткой американской статьи о го в журнале LIFE за май 1942 года. Вот такой культурный обмен.

В 2025 году исполняется 60 лет со дня проведения первого официального турнира по го в нашей стране, который прошел в Ленинграде в 1965 году.

Как и в Германии, расцвет го в СССР начался со статей. В 1970-е публикации «Школы го» в популярном журнале «Наука и жизнь» с миллионными тиражами привлекли внимание тысяч читателей. И сегодня «Школа го» под авторством Валерия Асташкина и Георгия Нилова может стать отличным учебником для начинающего.

Го в те времена работало как уникальный культурный мост. При установлении контактов с игроками в Лондоне у Валерия Асташкина родилась смелая идея провести телефонный турнир по го «Ленинград — Лондон»: в 1978 году было практически невозможно встретиться лично с игроками из Европы.

Асташкин сам договаривался с телефонной станцией на звонки в Лондон и заплатил за несколько часов. В ходе турнира стало ясно, что оплаченного времени не хватит. Игроки скинулись деньгами, и Валерий помчался продлевать звонки.

Любопытная деталь: англичане пригласили в качестве спонсора Japan Air Lines, которая покрыла расходы на оплату международного звонка. Стоит отметить, что на протяжении многих лет компания JAL спонсировала развитие го как в Японии, так и по всему миру, предоставляя игрокам бесплатные авиабилеты для перелетов на турниры.

Турнир проходил в квартире брата Валерия — Анатолия Асташкина. Из одной комнаты была вынесена мебель. Молодой игрок Александр быстро переклеил обои в комнате для турнира. Туда встали четыре стола, так как играли по четыре человека с каждой стороны. Ходы диктовал по телефону Олег Гаврилов, сообщая координаты поставленных камней и принимая координаты ходов англичан. Матч окончился со счетом 2:2.

В современной России го — это вид спорта, по которому проводятся крупные турниры (всего более 650 официальных турниров в 2024 году). Сообщество любителей го насчитывает более 10 тысяч игроков, а клубы го есть в 70 регионах страны. С начала участия в чемпионатах Европы по го россияне завоевывали золотые медали 17 раз.

Подобно тому, как в Азии развитие го поддерживают крупные банки: китайский CITIC, корейский Hana bank и японский Daiwa Securities, — у российского го есть свой спонсор. Это золотодобывающая компания «Полиметалл», без участия которой последние годы не проводится ни одно крупное соревнование по го в России. В 2021 году благодаря поддержке компании во Владивостоке состоялся 41-й чемпионат мира по го, на который в условиях пандемии приехали игроки из 19 стран. А всего, включая тех, кто играл удаленно через Интернет, турнир собрал представителей 57 стран.

Если вы хотите найти клуб в своем городе или записаться на турнир по го — зайдите на сайт Федерации го России www.gofederation.ru, где публикуется актуальная информация по клубам и расписание турниров.

ПЯТЬ ПРИЧИН НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ГО

Простые правила и безграничная вариативность стратегий

В го достаточно простые правила: ставишь камни на перекрестки и захватываешь территорию, но число возможных позиций огромно (больше атомов в видимой части Вселенной). Это выгодно отличает го от многих настольных игр с ограниченным числом вариаций и делает стратегию игры бесконечно глубокой.

Победа зависит только от силы твоего ума

Го — это игра с открытой информацией, в ней нет кубиков и скрытых от посторонних глаз карт. Конечно, игры с элементом случайности и неполной информацией обладают своим шармом. Но именно в го вы можете протестировать свои когнитивные способности в ситуации, когда все действительно в ваших руках.

Го — это игра баланса и гармонии

Все камни одинаковы по своей силе, на доске нет фигур или «персонажей» с уникальными способностями. Го характеризуется динамическим балансом симметрии и асимметрии: одинаковые камни в изначально равных условиях постепенно создают уникальные, непредсказуемо развивающиеся структуры на всей доске.

Долгосрочная стратегия и гибкость

В го невозможно победить, полагаясь только на краткосрочные решения. Игроки должны думать на десятки, а иногда и на сотни ходов вперед, планируя атаку или накопление территории. В го не поможет умение «перекликать» соперника. Высокая скорость постановок камней на гобан пригодится, лишь когда вы играете блиц.

Гобан как зеркало сознания

Го ценят не только как игру, но и как искусство развития мышления. Го развивает усидчивость и внимание, стратегическое планирование в сочетании с гибкостью решений, чувство баланса и понимание влияния малых действий на глобальные процессы. В отличие от многих современных игр, где сделан акцент на скорость и реакцию, го требует осознанного мышления и эмоционального контроля.

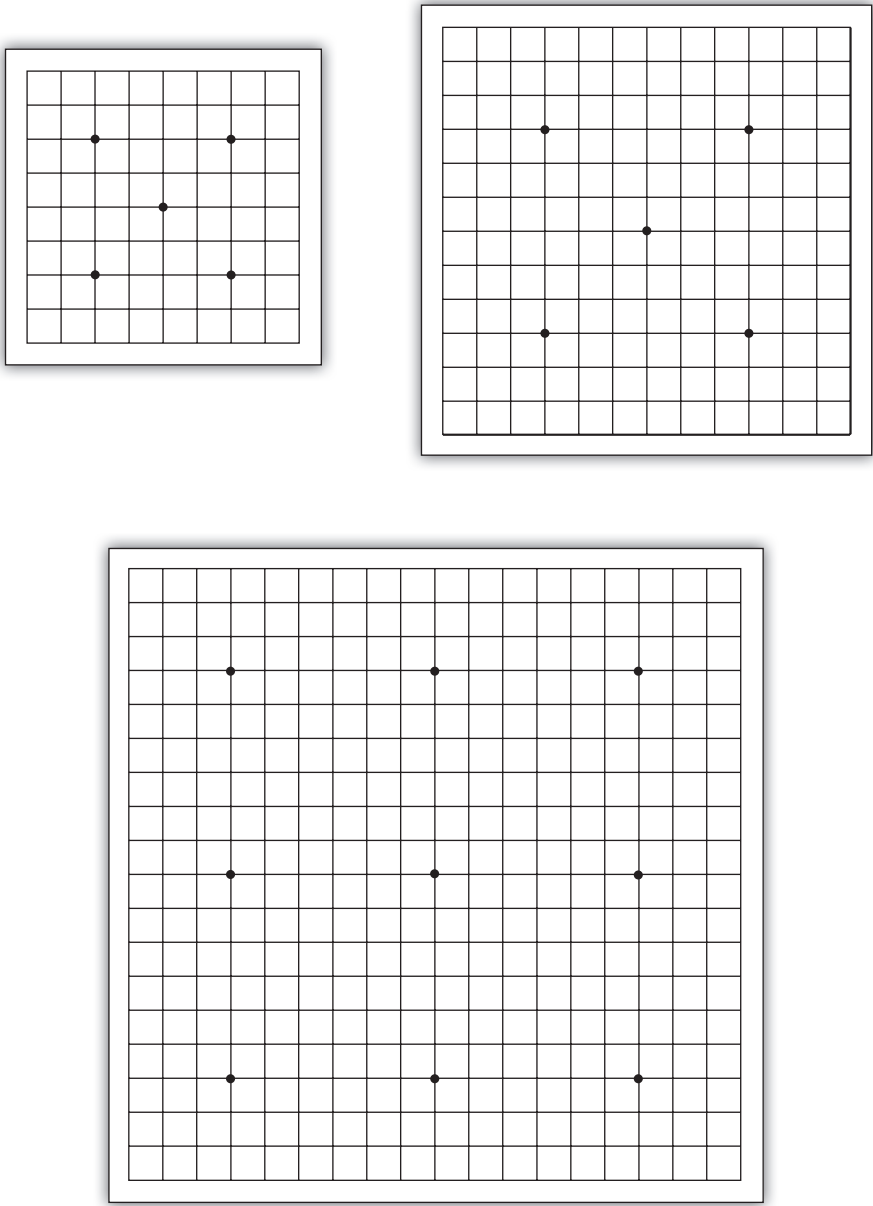


Рис. 1. Размеры досок 9×9 , 13×13 и 19×19

Для игры на первом этапе вы можете выбрать один из учебных форматов доски: 9×9 или 13×13 пересечений линий. Чтобы сыграть полноценную партию, вам нужна большая доска — 19×19 линий. На ней же проводится основная часть турниров и играют опытные ценители го. На рис. 1 вы увидите, что на досках проставлены жирные точки. Их называют «звезды» (хоси по-японски). Отмечать звездами пункты в вершинах углов и центральную точку на гобане — древняя традиция.

Когда мы начнем разбирать партии на большой доске, вы заметите, что в начале игры мастера ставят камни как раз в районах жирных точек. Кроме того, камни форы обычно ставят на звезды. Отметим, что в китайском варианте правил практикуется свободная расстановка форы по желанию игрока. В прошлые эпохи человек ориентировался по звездам, прокладывая свой маршрут по земле или морю, а звезды на гобане помогают игрокам го находить выгодные решения на пути к победе.

Перед началом партии игроки определяют, кто будет играть черными камнями, а кто белыми. Обычно белый цвет берет более сильный игрок. В равном поединке цвет разыгрывают с помощью *нигири*, что на японском языке означает «сжимать» (название популярных суши — Нигири — происходит от этого же глагола). Для этого один игрок берет горсть белых камней и молча кладет руку на доску, не разжимая кулак. Второй игрок должен угадать четность белых камней — в ответ он ставит на доску один либо два черных камня. Затем первый игрок разжимает кулак, чтобы посчитать белые камни. Если второй игрок угадал, то он играет черным цветом. Если нет, то игроки меняются камнями.

Зачем разыгрывать цвет? Черный имеет небольшое преимущество в партии благодаря первому ходу в игре. Правило *коми* позволяет уравнивать шансы на победу: белые получают компенсацию в несколько очков за то, что они вступают в игру вторыми. При подсчете очков белые добавляют к своему счету 6,5 очка¹. Разница в пол-очка позволяет избежать ничейного исхода. При игре на форе белые получают только 0,5 очка. Было бы странно давать белым компенсацию в ситуации, когда они сами дают сопернику несколько камней форы.

Выгодно ли играть белыми? По оценке сильнейших нейросетевых программ KataGo и Leela Zero, коми 6,5 очка делает игру достаточно сбалансированной. На учебных досках 9×9 и 13×13 используется такое же коми 6,5 очка, как и на большой доске 19×19 . По мнению программ, этого даже мало — настолько большое преимущество имеет первый ход на маленьком поле для игры.

¹ Из-за особенности правил подсчета итога игры в Китае используют коми в 7,5 очка.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ЭТИКЕТА ГО

Существует негласное правило: не класть на доску го посторонние предметы. На гобан можно поставить чаши с камнями, положить книгу или тетрадку для записи игр. Если у вас деревянная доска, берегите ее и не превращайте в подставку для кружки с чаем или для телефона.

Перед началом игры с незнакомым человеком вежливо поинтересуйтесь, какой у него уровень игры и есть ли у него рейтинг (кю или дан). Так вам будет проще понять, нужно ли дать ему фору или фора необходима вам. Впрочем, всегда можно сыграть дружескую партию на равных.

Традиционно нигири белым цветом делает старший по возрасту игрок. Он берет 10–20 белых камней. Затем, после выставления соперником одного или двух черных камней, белые подсчитываются парами. Их откладывают в сторону, чтобы сформировать прямоугольник: пара за парой.

Камни го берут из чаши по одному указательным и средним пальцем, как это показано на рисунке. Не набирайте камни в руки и не трясите ими перед лицом соперника. Шуршать камнями в чаше, запустив туда пальцы, также считается невежливым. Сначала определитесь с ходом, только затем берите камень и ставьте его на гобан.

Первый ход черные по этикету ставят к сердцу игрока белыми — в верхний правый угол от игрока черным цветом. Белые в ответ могут поставить камень туда, куда посчитают нужным.

Если вы сделали ход, пока вашего противника не было, покажите ему, куда вы поставили камень. Не нужно заставлять соперника искать его.

Нельзя снимать с доски уже поставленный камень или передвигать его. Камню — место. Если камень случайно выпал из вашей руки и покотился по доске, извинитесь и уберите его с доски. Позиция, разрушенная из-за падения камня на доску, должна быть восстановлена вами и за ваше игровое время.

При игре на серверах есть кнопка для запроса хода назад. Но не злоупотребляйте ею. Она существует не для того, чтобы отматывать назад ошибочно просчитанные варианты, а для того, чтобы избежать мискликов. В любом случае решение всегда остается за соперником — он имеет право запретить вам отменить ход.



Хват камня