

Десять заповедей Го

(вейци, облавных шашек или бадук)

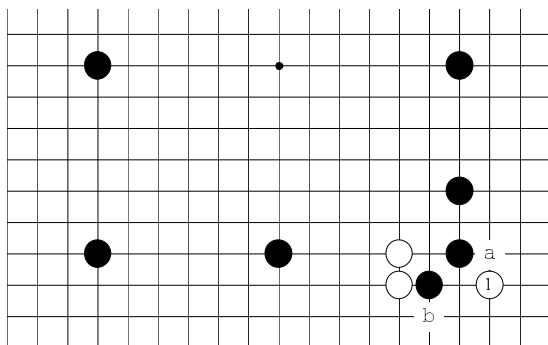
Считается, что «Десять заповедей Го» разработал китайский государственный чиновник высшего ранга эпохи То Осэкинин. Предания, передающие путь Го, которые Осэкинин получил от старой женщины - мастера Го того времени, освящены веками и знамениты. Сюсаку Хонинбо превратил «Десять заповедей» в своё жизненное правило и продиктовал их игроку Го по имени Хиросаку Иситами. Они украсили начало сборника игры в Го «Косе-куеин» мастера Сюсаку, вышедшего в тридцатом году Мейдзи (1897 год). Вот почему «заповеди» стали связывать с именем Сюсаку.

1. Чересчур стремящийся к победе не победит.

Чрезмерные домогательства, претенциозные и жадные ходы, приводят к потере баланса на доске и к проигрышу партии.

Наверное, это не нужно объяснять. У читателя, по-видимому, немало собственного опыта, когда он из-за чрезмерного захвата территории подвергался контратаке, а также терял большую группу из-за того, что вытягивал окруженные камни. Это объясняется тем, что мысль переконцентрирована в одном направлении. Если баланс всей доски в целом будет всегда в центре внимания, то не станет ни претенциозных, ни жадных ходов. Нужно мысленно охватить всю доску в целом.

Диаграмма 1.



бесполезный ход находит отклик, и к чему приводит потеря здравого смысла.

Например, при игре с форой Белые ходом 1 вторглись в угол в самом начале партии. По правде, это говорит о чрезмерном нетерпении Белых. Малодушный игрок, думающий только о территории в углу, делает «оси» ходом в «а» и тем самым позволит белым сыграть в «b». Таким образом, мы видим, как

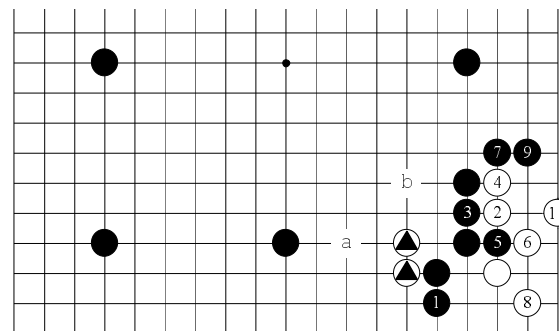


Диаграмма 2.

Сейчас самое важное - будущее двух камней, поэтому проблемой угла в настоящий момент можно пренебречь. Поэтому сделаем сильный ход - «сагари» 1. Пусть даже при этом Белым удастся занять угол после хода 10. Если после этого Чёрные займут

важный пункт в центре «а» или «b», то за ними будет, неоспоримое преимущество. Необоснованная претенциозность, приносящая положительный результат в случае ошибки противника, говорит о том, что правильная дорога ещё не найдена.

2. Если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее.

Избегай острой борьбы в сфере влияния противника, играй высоко.

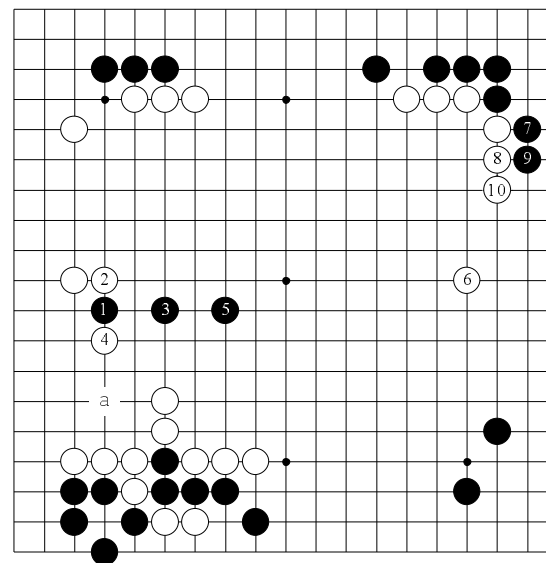


Диаграмма 3.

Обратимся к следующей позиции. Чёрными играл мастер Минору Китани.

В верхней части доски преимущественное положение у Белых, однако Чёрные ходом 1 намереваются лишить их этого. Может показаться что Чёрные зашли слишком далеко, но т.к. у Белых есть слабое место в «а», Чёрные не ошиблись. В ответ на «оси» Белых 2 Чёрные 3 легко делают «тоби». На охват Белыми 4, Чёрный 5 делают опять «тоби», следуя за-

поведи. Чёрные ничего другого не делают, как убегают.

Раз так, Белые 6 занимают крупное пространство внизу доски. Нечего и говорить, что Белые присматриваются издалека к сделанному «тоби» Поэтому Чёрные, сыграв 7 и 9, делают очередное «тоби» ходом 11, и сами Белые попадают под атаку.

Лёгкость и мягкость, продемонстрированные Чёрными, - наглядный пример использования вышеуказанной заповеди. Казалось, что всё делается слишком мягко, но в конечном счёте это не так.

Собственно говоря, если у тебя получилась территория, то у противника создаётся пространство. Если ты взял территорию в 20 очков, то у противника должно появиться 20 очков. Вопрос состоит в том, что делать с этими 20-ю очками противника. Хорошо, если сыграешь так, что эти 20 очков сократишь. Поскольку у тебя с самого начала территория в 20 очков, то этого вполне достаточно, и подсчёт удовлетворительный.

И всё же происходит так, что жадничаешь, и хочется забрать все 20 очков противника. Это типичный пример неводержанности. В Го же, если взял 10 очков, то и противнику отдай 10. Я думаю, что если попробовать играть с таким настроем, Го приобретёт могущество и красоту.

3. Прежде чем атаковать, оглянись на самого себя

Если твои камни слабые, а ты атакуешь, то обязательно навлечёшь на себя беду. Наобум не нападай, сперва убедись в своей безопасности, потом уже действуй. Думаю, что эта заповедь легко воспринимается. Я думаю, вы убедились на своём опыте. Приятно, конечно, атаковать со звоном, но при этом незаметно подрывается собственная позиция.

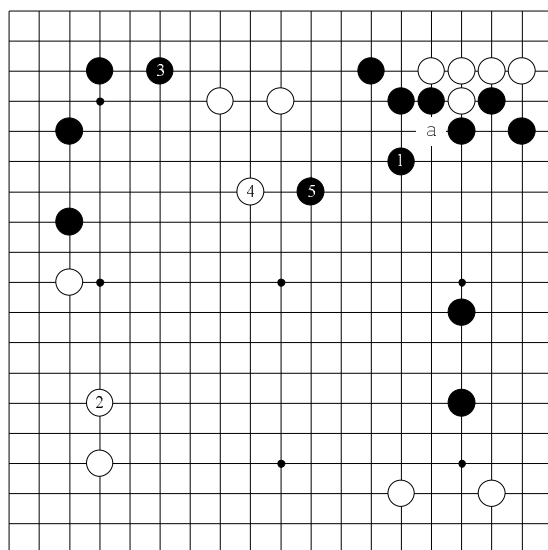


Диаграмма 4

Я играл Чёрными. Похоже, что два Белых камня справа на доске - пример для нашего случая. Так и думая, я укрепился ходом 1. Это прекрасный пункт, не дающий разрезать Чёрных в пункте «а». Когда играешь таким образом, плохого впечатления не должно складываться. Белые занимают большую площадь. Черные ходом 3 поджимают Белых и переходят к нападению. На ход Белых 4

Чёрные занимают важный пункт 5. Поскольку сначала Чёрные 1 укрепили себя, в дальнейшем они могут делать сильные ходы, сколько им будет угодно. Ходы Чёрных 1 и 3 были показателем мастерства.

Итак, защищающий слабое место, выглядит как потеря. Однако, Го - удивительная игра, в которой, если вначале играть медленно, впоследствии, скорость нагонится. По правде говоря, ничего удивительного в этом нет. В нефорсированной игре нет ни малейшего изъяна или слабого места. Если играть быстро, захватывая большие пространства и территории, то обязательно всюду возникнут слабости. Если играть прочно, то когда возникнет время атаковать, можно будет ни о чём не беспокоиться, и шаг за шагом наступать. Есть возможность развить большую активность.

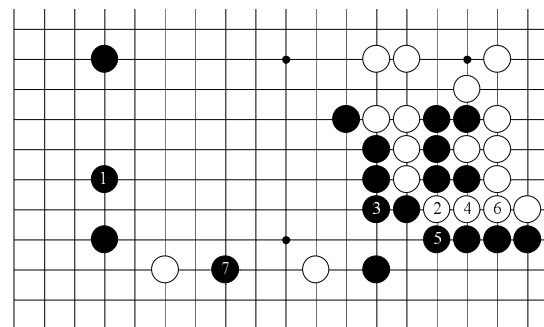
Так называемое «ацуй-го» - это соединение прочих опорных пунктов. Однако сказать, что «ацуй-го» превосходит «хасиру-го» или такой стиль, когда захватывается одна территория за другой, нельзя. «Ацуй-го» проигрывает Го, захватывающему территорию, если не отбирает захваченную часть, поэтому в этом случае необходимо применить технику использования прочности. Прежде, чем атаковать, посмотри на самого себя. Остерегайся и того, что из-за укрепляющего слабые места хода можно и отстать.

4. Отдав камень, борись дальше

Отдав камень, делай следующий ход. Не цепляйся за пожертвованный камень, оцени всю доску в целом и продолжай бороться. Вообще-то, слова - лишь слова. Однако, в партии бывает так, что где-то не доглядишь, и непременно какая-то группа будет захвачена в плен. Например, вот такой случай.

Диаграмма 5.

При игре на четырёх камнях Белые ходом 1 сделали «кири» Чёрной группе. Итак, что же надо делать?



Правильный ответ - отдать пять Чёрных камней и соединиться ходом 2. Отдав камни, Чёрные затем ходом 6 играют «учикоми»! В нашем случае жертва пяти камней не превышает по очкам и десяти, напротив, «учико-ми» внизу доски несёт в себе разрушительную силу.

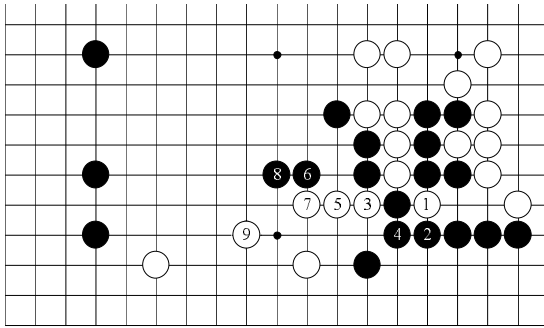


Диаграмма 6.

У тебя окружили лишь одну группу, и ты не хочешь с ней расстаться. Однако, на ход Чёрных 2 Белые умело отвечают 3 и 5 и к ходу 9 завершают защиту нижней части доски. Хотелось бы, чтобы читатель очень хорошо почувствовал разницу между Д.5 и Д.6.

5. Отдай малое, возьми большое

Это само собой разумеется. Однако, основной вопрос в том, как отличить малое от большого.

Возможно, чувство большого и малого приходит с опытом игры.

Проблема не ограничивается «йосэ». И в начале и в середине игры есть моменты, когда большое от малого приходится отличать без конкретного расчёта, и тогда, кроме чувственно восприятия, ничего другого нет. Не будет ошибкой сказать, что Го - это такая игра, где с начала и до конца происходит сравнение большого и малого в самом широком смысле.

Когда можно подсчитать очки только по окружной территории, то разговор тут простой, но если бы все ограничивалось этим, то Го было бы примитивной игрой. Если не принимать во внимание взаимное влияние камней, их силу, форму границ, нападение и защиту, то нельзя правильно оценить ход.

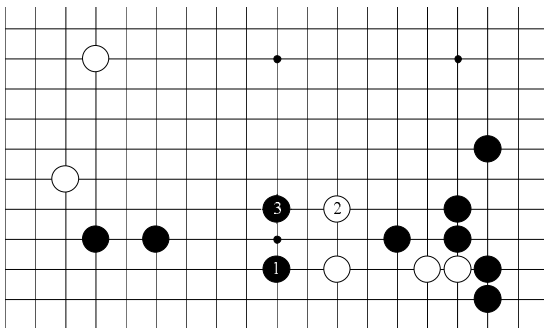


Диаграмма 7.

Чёрные ходом 1 делают «цумэ» близко к Белым. Это крупноочковый ход в начале партии, останавливающий три Белых камня. На ход 2 Чёрные играют 3, отпуская Белых с выгодой для себя. Заповедь «Отдай малое, возьми большое» реализовалась на практике.

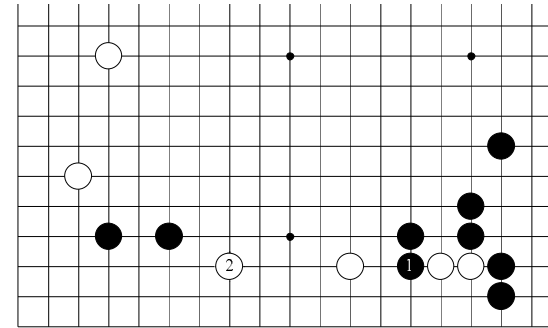


Диаграмма 8.

Ход Чёрных 1, хотя и захватывает всего два камня, однако не так уж и мал, но всё-таки атакующий ход Белых стоит гораздо дороже. На этой диаграмме, отдав большое, взяли малое.

6. Если грозит опасность, не задумываясь, отдавай.

Камень, находящийся в опасности, отдай без сожаления. Вытягиваемая слабая группа увеличивается, что приводит лишь к ослаблению сил по всей доске.

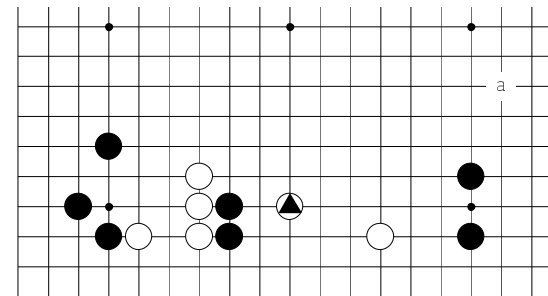


Диаграмма 9.

Сразу видно, что положение двух Чёрных камней безнадежно. В такой ситуации, руководствуясь заповедью, сыграй в другом месте (в «а» или «b»).

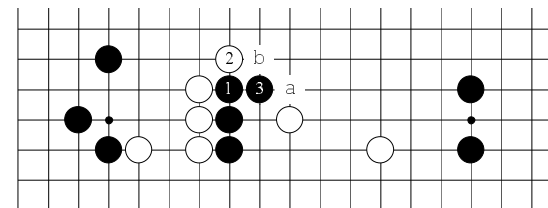


Диаграмма 10.

В данном случае можно и спасти камни. Например, ходами 1 и 3 Чёрные вырываются наружу, но пусть они даже и спасутся, нелепая форма треугольника не украшает их позицию. Вследствие того, что

группа Чёрных имеет плохую форму, Белые получают хорошие возможности для дальнейшей борьбы.

Если Чёрные вместо хода 3 сделают «косуми» в 3, Белые ответят в «а», Чёрные в «b», и в конечном счёте и эту форму удовлетворительной назвать нельзя. В этом положении вижу один парадоксально хороший способ: «Если отдать камни, обязательно будет и плюс. Будешь спасать камни, непременно окажешься в минусе.

Если отказаться от своих камней, в будущем можно будет тонко сыграть на

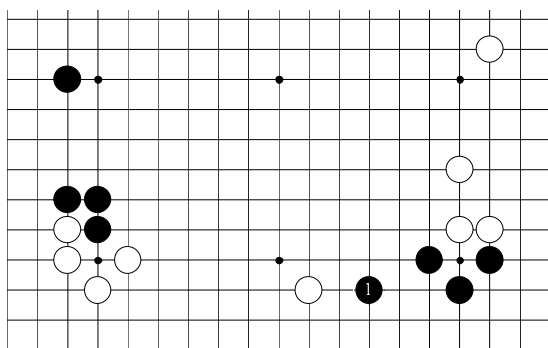
угрозе их спасения. Если будешь тянуть их, то из-за бремени необходимости их спасения обязательно понесёшь потери где-то поблизости. Посему: «Если грозит опасность, не раздумывая отдавай!»

7. Воздержись, не разбрасывайся.

Создавай форму собственным камням не спеша, не порхай вокруг наобум. Пояснение к словам «не разбрасывайся» не простое, и похоже, что толкование их не однозначно, я воспользовался вышеуказанным значением этих слов заповеди Го, рассказывая не только о моральной стороне этой игры, но и о так называемой «форме камней», поэтому слова «не разбрасывайся», наверное, относятся и к камням.

Эти заповеди учат не гоняться по доске там и сям за соблазнительными угощениями, а создавать достоинство камней.

Диаграмма 11.



Чёрные ходом 1 делают «цумэ». Осмотрительно, спокойно и плотно они ставят свой камень. И даже если кажется, буд-то наверху доски есть более крупное место, нет ничего лучшего, чем защищать себя самого. Если бы три Чёрных камня были в безопасности, то «цуме» Чёрных 1 создавало бы застенелую

форму. Но именно, поскольку Чёрные камни слабые, имеются все основания, чтобы укрепить их одним ходом. Среди людей есть и такие, которые думают о серебре, которое есть в благодатной почве, и в нашем случае с формой камней происходит нечто подобное.

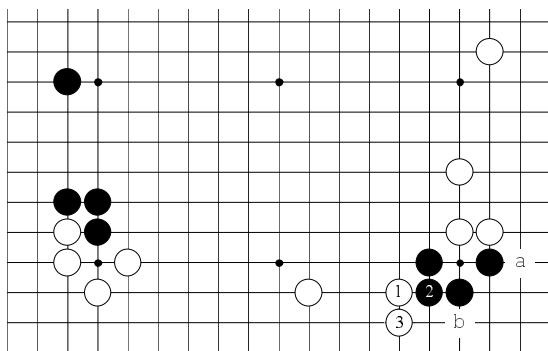


Диаграмма 12

Если Чёрные здесь ни-как не ходят, то Белые ходом 1 занимают важный пункт. Если Чёрные делают ход 2, Белые могут сыграть «сагари», и положение Чёрных всё ещё неспокойно.

Если Чёрные вместо 2 пойдут в «а», у Белых есть возможность сделать

«цукэ» в «b», и в позиции Чёрных столько слабых мест, что она по-прежнему не блестящая.

Если бы вся важность этого положения для читателя прояснилась, это явилось бы доказательством, что он приблизился к уровню мышления игроков с высшим любительским даном. Это чрезвычайно важно.

8. Когда противник атакует, непременно отвечай.

Если противник атакует - сопротивляйся, чтобы не потерпеть десятикратное поражение отвечай так энергично, чтобы переиграть противника.

Эти слова наиболее сложные для истолкования в заповедях, однако я пробовал прочесть их именно так.

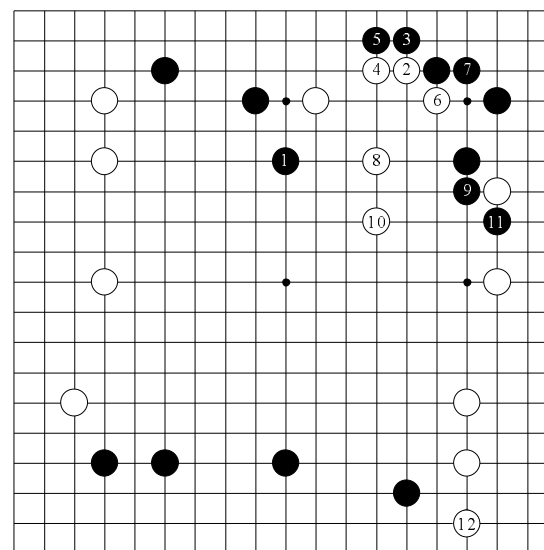


Диаграмма 13

Я играю Чёрными. На вторжение Белых ходом Т Чёрные атакуют 1, Белые ходом 2 благодаря «сабаки» противостоят Чёрным. Если Белые 8 убегают в центр, Чёрные делают «оси» в пункт 9, разрешая Белым убежать дальше 10.

Чёрные компенсируют это ходом 11, разрушающим картину Белого края доски... Белые тоже удовлетворяются тем, что могут напортить Чёрным, и следующим ходом 12 занимают

большое пространство.

Не доказывает ли наглядно случай на диаграмме 13 данную заповедь.

Если начинается где-нибудь ближний бой, то нельзя опускать руки, пока не завершится определённый этап борьбы. Пропусти хоть один ход и ты получишь разгром по всему фронту. Напротив, поскольку борьба на данном этапе окончилась, нельзя больше играть в этом месте доски. В действительности не бывает пепелища, оставшегося от битвы. Посему, когда закончится этот этап борьбы, перейдём в другую часть доски.

Когда противник атакует, непременно отвечай. Поскольку противник бросил вызов, мол, «ну, что там у тебя», - необходимо дать ответ на том уровне, на котором он сам находится. Если не сделаешь этого, получишь второй удар, и тогда тебе придется худо. В Го от одного хода ничего скверного не случается,

а вот от двух подряд становится ужасно. Поэтому подумайте о такой серии из двух ходов.

Посему, если противник затевает битву в важном месте доски, то нужно отвечать, не жалея сил.

9. Если противник усилился. укрепиись и сам.

Если противник усилился, обезопась своё положение, сыграв надёжно. К сильному противнику близко не подходи.

Здравый смысл всяких ссор заключается в том, чтобы не подходить к сильному, а атаковать слабого. Это - и в мире политиков, и в детской ссоре... Поскольку и Го ведет свою родословную от военной игры, то основывается на политической силе. В игре Го нет демократического начала. Напротив, она представляет собой откровенную духовную борьбу и поэтому в наш век обладает обворожительностью.

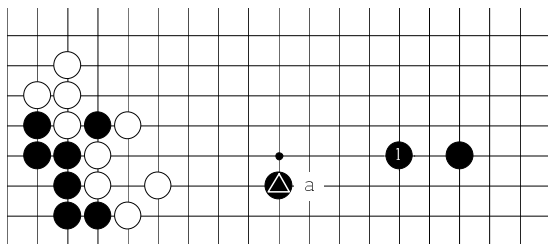


Диаграмма 14.

Если читатель обратит своё внимание на низ доски, то укрепляющий ход 1 будет иллюстрацией данной заповеди. Само по себе такое укрепление хорошо, а в данном случае, поскольку у Белых имеется сильная стена,

ценность этого хода удваивается.

Можно добавить ещё несколько слов для запоминания: если решите расширяться от опорного пункта 1, то надо продвигаться не под «хоси» (4-4), а лучше занять пункт «а». К сильным камням не приближайся.

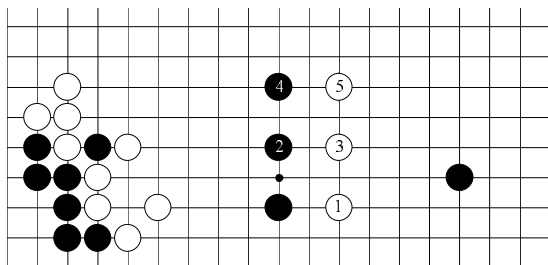


Диаграмма 15

Если вообще здесь не играть, то Белые ходом 1 сделают «учикоми». Чёрный камень под «хоси» атакован, а сильная группа Белых живёт.

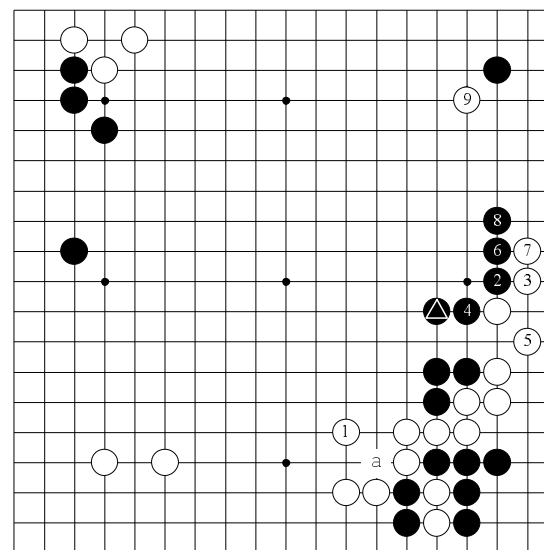


Диаграмма 16.

Я играл Белыми. Только что Чёрные сделали «тоби» в пункт с трег., однако, я следуя правильному чутью укрепился в 1. Лучшее всего это или нет - судить не берусь, но думаю, что всё-таки ход не плох.

Чёрные ходом оказали давление на правую сторону доски и получили там хорошее влияние. Тогда я направил свой взор на слабость в «а» и укрепился. Если противник усилился, укрепиись

и сам. Чёрные ходом 2 потеснили Белых на вторую линию, но ход Белых 9 иллюстрирует заповедь «Если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее». Я спокойно пошёл отнимать территорию Чёрных, поскольку заранее укрепился ходом 1. Если нет слабых камней, «ацуми» противника уценятся в два раза.

10. Если ты безнадежно изолирован, избери мирный путь

Когда твои камни изолированы и находятся в сфере влияния противника, думай о том, чтобы завершить спор полюбовно, не вступая в борьбу. Эта заповедь напоминает по смыслу другую: «Если вторгся в сферу влияния противника, будь снисходительнее».

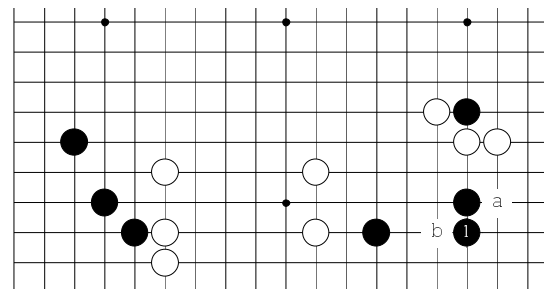


Диаграмма 17

При такой расстановке Чёрные ходом 1 обезопасили свой угол. В этом случае у Белых нет никаких способов для уничтожения. По «джосеки» Чёрные должны играть в «а», но

вокруг сильные Белые камни и они могут сыграть в «b». Поэтому Чёрным так играть нельзя.

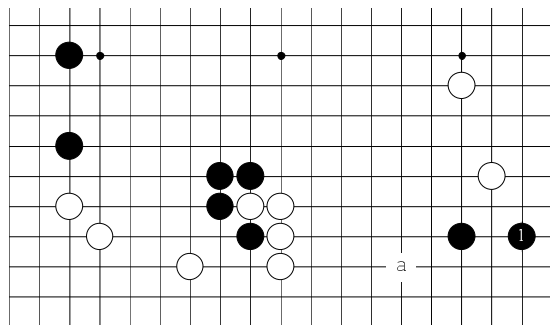


Диаграмма 18.

Чёрный камень в углу выглядит изолированным в сфере влияния Белых, поэтому избери мирный путь. В этом особом случае Чёрные ходом 1 немного поджимают себя. Пока остаётся открытым пункт «сан-сан», сохраняется неустойчи-

вое положение, даже при расширении Чёрных в «a».

Наконец, следует отметить, что завершением заповедей является проблема баланса. Это баланс скорости расстановки камней, предусматривающий равновесие по всей доске в целом, это баланс слабых и сильных камней, баланс территорий и зон влияния.

Жадность в человеке неминуемо сидит глубоко, и даже играя в Го, он никак не может удержать баланс. Хотя сам взял 20 очков, партнёру хочется отдать лишь 10. Если так поступишь, то будь только противник сильнее, сразу даст тебе взбучку. Но здесь я позволю себе изменить направление мыслей и остановлю своё внимание на балансе, присущем самой природе Го, а имен-но, на взаимном обмене, который совершается ход за ходом: это нужно для того, чтобы сделать игру Го мощной и красивой.