



**МИХАИЛ ЕМЕЛЬЯНОВ**



# **ПРАВИЛА ИГРЫ**



КАФЕДРА  
ГО И СТРАТЕГИИ



УНИВЕРСИТЕТ  
**СИНЕРГИЯ**

*Больше, чем образование*

# Михаил Геннадьевич Емельянов

## Правила игры Го

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=6899817](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=6899817)*

*Правила игры Го / М.Г. Емельянов.: Готовая книга; Москва; 2012*

*ISBN 978-5-4257-0065-0*

### **Аннотация**

Новые правила игры Го составлены в лучших традициях русской и японской школ Го. Соавтор первых российских учебников по игре Го «Мыслить и побеждать: игра Го для начинающих» и «Русский Учитель японского Го» Михаил Емельянов на страницах Правил Го обучает основам игры, раскрывает нюансы подготовки к поединку и поведения за игровой доской, рассказывает малоизвестные факты из истории этой древнейшей игры.

Впервые в России правила игры Го публикуются полностью, без изъятий и сокращений, дополненные описанием традиционного этикета Го. В качестве иллюстраций используются уникальные фотографии, на которых Мастера Русской Школы Го и Стратегии показывают как правильно играть в Го: каким должен быть игровой набор, стиль одежды, дизайн игрового зала, а также точная посадка, положение рук и головы.

Правила игры Го – это самостоятельное, оригинальное издание, не являющееся копией или перепечаткой других книг по игре Го.

# Содержание

I. Введение	12
II. Краткая история Го[2]	15
III. Этикет Го	21
Конец ознакомительного фрагмента.	27

# Михаил Емельянов

## Правила игры Го



Показательная игра Мастеров Русской Школы Го и Стратегии



Чаши с камнями берут двумя руками



Крышку для пленных камней кладут верх дном



Розыгрыш цвета



Первый камень ставят в углу, к сердцу партнёра



Руки держат на подлокотниках, либо на коленях



Следует внимательно осматривать игровую расстановку

*Фотография на передней стороне обложки: И.А. Гришин и М.Г. Емельянов перед началом поединка.*

*Игровой набор: гобан из цельного куска кайи на специальном столике, чаши из кайи, японские камни из базальта и раковины Хамагури.*

*Место проведения поединка – резиденция Русской Школы Го и Стратегии, Остоженка, май 2009.*

# I. Введение

Го – загадочное наследие древних. Это игра, язык и боевое искусство. Го соединило в себе простоту правил и необъятный простор для творчества. С его помощью правители и военные вожди оттачивали свой ум и чутьё.

Го может научить видеть и мыслить, открывая перед нами новые возможности. Но чтобы достичь этого, необходимо дойти до истоков искусства, до его корней и основ.

Выходя за рамки развлечения, игрового азарта или противоборства, мы можем использовать Го по его назначению – развивать новый тип мышления, основанный на Стратегии. Стратегии с большой буквы, а не подменяющих её поведенческих схем.

Несмотря на свою древность, Го – единственная из игр, которая доказывает превосходство человеческого разума над искусственным интеллектом. Из-за астрономического числа игровых положений Го невозможно формализовать. Подобным же образом не формализуема настоящая Стратегия. Она порождается в сознании живого человека и является в первую очередь строем мышления, а не заученным набором типовых схем или шаблонов.

Данная книга открывает перед нами основы Го. В ней собраны не только правила, объясняющие законы и принципы игры. На страницах книги Мастера Русской Школы Го и

Стратегии демонстрируют своё искусство, обучая правильной посадке, постановке руки и головы, то есть обучая целостному искусству.

Именно такой целостный подход позволяет не только изучить правила Го, но и научиться Игре, увидеть скрытые ключи победы.

В основу идеи книги легло издание правил Го, выпущенное в 1939 году в Японии. Оно стало первым японским изданием правил на английском языке.

В фотосъёмках иллюстраций приняли участие лучшие Мастера японского Го того времени: Мэйдзин Сюсай, Кэнсаку Сэгоси и Го Сэйгэн<sup>1</sup>.

Издание включало в себя более тридцати фотографий и иллюстраций с подробным описанием правил, этикета, истории и культуры Го. Интересно, что в последующие годы в Японии правила уже не издавались так обстоятельно и красиво оформленными. Этот выпуск не имел аналогов в последующие годы и является в своём роде уникальным.

Идеи, заложенные в том издании, нашли своё отражение в данном выпуске правил Го. Благодаря фотохудожнику Дмитрию Федотову удалось совместить художественный замысел книги с её визуальным рядом. Вместо диаграмм и зарисовок иллюстрациями к правилам и основам игры служат фо-

---

<sup>1</sup> *Fukumensi Mihori, Japanese Game of «Go». Board of Tourist Industry Japanese government railways, 1939.* Экземпляр книги хранится в библиотеке Русской Школы Го и Стратегии.

тографии игровых положений на доске. Пожалуй, это первый опыт практически полной визуализации Го в печатном издании.

В книгу включён краткий очерк истории Го и впервые на русском языке изложены правила этикета. Этикет Го описывает правила общения.

С древних времён встреча за доской Го была средством обсуждения сложных стратегических или политических проблем между правителями и полководцами. Проблем, которым не удавалось найти приемлемого решения обычными инструментами.

В России этикет Го практически неизвестен широкому кругу любителей. Даже опытные игроки не всегда им владеют и зачастую сводят его только к соревновательной стороне. Данная книга во многом исправляет этот существенный перекос, предлагая читателю познакомиться с этикетом Го в его традиционном понимании.

На форзацах обложки помещены фотографии показательной игры, проведённой для этого издания. По ним можно увидеть, как следует держать себя, как брать камни из чаши и ставить их на доску, как размышлять во время поединка.

Пусть пример данной книги послужит хорошим уроком культуры Го – самой древней и сложной игры в истории человечества.

## II. Краткая история Го<sup>2</sup>

Один из древних смыслов Го – окружение земли и воды. Вода, окружая землю со всех сторон, либо поглощает её без остатка, либо образует остров. Земля, окружая воду с четырёх сторон, либо засыпает её, либо превращает воду в озеро. Остров – это глаз земли. Через него земля дышит, соединяясь с третьей стихией. Озеро – это глаз воды. Через него вода дышит, проходя сквозь земную твердь. В поединке двух стихий древние игроки развивали и оттачивали свои тонкие способности – мышление, умозрение, предвидение. Отголосок этой идеи можно увидеть в игровых комплектах, которые дошли до нашего времени. Самые древние континентальные комплекты состоят из камней двух цветов: синего, символизирующего воду, и красно-коричневого, символизирующего твердь. В игровых комплектах островных цивилизаций за водную стихию отвечают белые камни, вырезанные из морских раковин, за земную – чёрные, сделанные из базальта. Старинные китайские камни, выполненные из фарфора, несут изображения морских и земных обитателей – рыб, драконов, черепах.

Бытуют предания, что игру Го разработал китайский император Яо в III тысячелетии до нашей эры. Разработал или

---

<sup>2</sup> Отрывок из книги «Русский Учитель японского Го», И.А. Гришин, М.Г. Емельянов. М.: Готовая книга, 2009 г.

заказал своим мудрецам, чтобы развивать ум своего сына. Однако эту легенду нельзя воспринимать буквально. Она аллегорически повествует про наследие более древней цивилизации, передающей Игру, чтобы развивать сыновей-потомков.

В легенде о Тот<sup>3</sup>, записанной Плутархом, Тот играет с богиней Луны в кости, и выигрывает у неё от каждого дня 360-дневного года по одной семьдесят второй части. Из этих частей он делает пять дополнительных дней и помещает их в конце года<sup>4</sup>.

Что означает здесь «игра в кости»? Игра в кости означает, что в качестве «игровых фишек» используются кости животных. Именно так увидит наблюдатель незнакомую ему игру – через «фишки».

Здесь мы видим связь с легендой об игровом наборе из рога носорога и бивня слона<sup>5</sup>. В древности не всегда могли резать фишки из твёрдого камня, технологии забывались и открывались вновь. Но мягкие по сравнению с драгоценным камнем кости животных люди могли резать всегда.

---

<sup>3</sup> Тот – бог мудрости и знаний в Древнем Египте.

<sup>4</sup> При абсолютно равной игре в Го результатом дележа доски будет плюс пять за того, кто ставит первым. Ещё точнее – пять целых, пять десятых.

<sup>5</sup> По сведениям китайских историков, император Яо обучал своего сына Дан Жу на доске из тутового дерева камнями из бивня слона и рога носорога. В III веке н. э. Цао Лу отмечал, что существуют игровые наборы с камнями из редких материалов – бивня слона и рога носорога – очень древнего происхождения, ими играли за 1700 лет до его времени.

В древнем Китае игра называлась И. Доской для И могла служить каменная плита с расчерченным игровым полем. Дорожный игровой набор включал шёлковый или кожаный плат и мешочки с камнями.

В знак уважения к мудрости игры камни изготавливали из самых дорогих материалов.

В императорских комплектах И камни были сделаны из белого и тёмно-зелёного нефрита. В древности также играли синими и красными камнями из лазурита и яшмы. Изысканными считались камни из агата. И даже камни из стекла! Ведь стекло в те времена стоило очень дорого.

Камни средневекового Китая (династии Сун, Мин и Цинь) делались из особой керамики с изображением животных и рыб. Традиционная форма камня И – плоское основание и вытянутая вершина. Такой камень не только напоминает гору, но и по сути является маленькой горой.

Постепенно, с течением веков, камни становились все более приплюснутыми, пока не стали почти плоскими в последней китайской династии. Вслед за камнями уменьшались и чаши, в которых камни хранятся.

В средневековом Китае игра И стала называться по-другому: Вейцы. Дословный перевод нового названия – «связывание». Вейцы изучали в императорском дворце и в аристократических домах. Был установлен классический размер игрового поля – 19 × 19 пересечений<sup>6</sup>. Для обучения поль-

зовались известными с древности размерами полей  $13 \times 13$  и  $9 \times 9$ .

Игра была в качестве ценного дара передана императору Кореи, получив в этой стране название Бадук (дословное значение – «игра на сетчатом поле»).

Императорский дом Японии получил набор игры в дар от императора Кореи в VIII веке<sup>7</sup>. Игра стала закрытой практикой императорского дома<sup>8</sup>. С этого времени берёт начало японская версия И – И-Го.

Японцы внесли свои уточнения, в том числе в правила. Был изменён порядок подсчёта результата игры. В Японии стали брать в плен камни, а считать в конце только огороженные пустые пересечения.

По древним же правилам подсчитывали стоящие на доске камни и пустые перекрестья, но пленных не брали, возвращая их в чашу игрока.

---

ке                    19                    ×                    19                    приблизительно                    равно  
но:17408965065903192790718823807056436794660272495026354119482811870  
подсчетам японских исследователей, это число сопоставимо с количеством атомов в трёх галактиках.

<sup>7</sup> В набор, который император Кореи подарил императору Японии, входил резной столик, покрытый чёрным лаком с инкрустацией золотом и золотой разливкой линий. На боковых стенках столика изображения птиц, верблюдов и ланей. В столике – два ящика, в которых хранятся резные чаши-черепахи для камней. Камни синего и красного цвета изготовлены из слоновой кости, на них изображены мифические птицы. На игровом поле согласно корейской традиции отмечены 17 звёзд: 16 звёзд на четвёртой линии и центральная звезда. Фотографии столика и камней приведены на задней стороне обложки Правил.

<sup>8</sup> Запрет на игру вне императорского дворца был снят в XI веке.

Другое новшество, введённое в Японии на рубеже XVI–XVII веков, заключалось в том, что игру стали начинать с пустой доски. До этого в Китае и Корее играли на доске с предустановленными камнями.

История не сохранила причину, по которой в Японии внесли изменения в правила игры и изменили вид набора. Возможно, японские

Мастера И-Го проводили свою реформу, имея на это санкцию, источник которой нам неизвестен.

В XVI–XVII веках искусство И-Го было широко распространено в среде японской аристократии. Самураи изучали И-Го для совершенствования искусства стратегии, тактики и формы. После образования сёгуната Токугава первый сёгун Токугава Иэясу издал эдикт об учреждении четырёх домов И-Го<sup>9</sup>. Задачей домов было сохранение и развитие традиции этого боевого искусства.

Мастера И-Го разработали традиционный для Японии стиль игрового набора. Игровое поле наносили на деревянную доску с ножками. Доски изготавливались из редчайшей древесины 700-летней кайи. Японские камни для И-Го выпуклые с обеих сторон. Традиционный материал: белая раковина Хамагури с отмели Хюга и чёрный базальт. Иероглиф «Го» буквально означает камень из раковины. Из одной ра-

---

<sup>9</sup> Хонимбо, Хаяси, Иноуэ и Ясуи. Названия домов происходят от имён их основателей. К тридцатым годам двадцатого века все дома прекратили своё существование.

ковины может быть вырезан лишь один камень. Чаши для камней вырезают из тутового дерева, хурмы или капа. В наше время стоимость набора И-Го высшего класса может превышать 150 000 евро.

Болгарский исследователь истории Го Константин Байрактаров в своей работе «Золотые Тавлеи или богатырское Го в Древней Руси»<sup>10</sup> выдвигает гипотезу о том, что игра Го была известна на Руси под именем загадочной игры Золотые Тавлеи. «Тавлея» – это сетка, игровое поле; латинский эквивалент этого слова – *tabula*. Во времена Золотой Орды игра Го была частью придворного ритуала, который разработали для хана китайские учёные-конфуцианцы. Русские былины хранят память о том, как князья из Руси состязались с монгольскими ханами в мастерстве игры в Тавлеи.

С течением времени с Го происходили метаморфозы. Менялись формы и цвета камней, даже размерность доски не была постоянной. Изменялись установленные начала игры. Однако фундаментальные принципы игры на протяжении последних пяти тысяч лет оставались неизменными.

---

<sup>10</sup> Статья опубликована в Интернете на сайте «История игры Го в России». Адрес сайта: [www.russia.weiqi.ru](http://www.russia.weiqi.ru). В статье также приводятся интересные факты о следах Го в Европе.

## III. Этикет Го

Что мы знаем о тех, кто занимался искусством Го в древние времена? Не подлежит сомнению, что это были либо те, кто управлял, либо те, кто мог давать стратегические советы. Игра служила им в качестве второго языка. Поэтому у игры есть ещё одно название: Сюдан – «Разговор камнями».

### Подготовка к поединку

С древних времён в среде знатоков Го принято уважительное отношение к неписанным правилам, которые столетиями складывались в этом искусстве.

В данном разделе приведены ключевые правила этикета, соблюдение которых является хорошим тоном у ценителей искусства Го. Согласно им, на игровую доску не кладут посторонние предметы, кроме камней или чаш.

Камни хранят в чашах, а чаши держат закрытыми и открывают только для игры. Камней каждого цвета должно быть по 180 штук. Этого числа достаточно для игры.

Игровую встречу принято называть поединком. Это подчёркивает, что Го – не развлечение, а боевое искусство. Перед началом поединка участники знакомятся друг с другом и выбирают для него подходящее место. Оно должно быть

опрятным, тихим и хорошо освещённым. Жребием разыгрывают цвет камней, а значит и право первой постановки.

Если один из участников – Мастер, а второй – начинающий или ученик, то Мастер обычно уступает право первой постановки или сразу нескольких постановок подряд. Другими словами, Мастер может дать преимущество в несколько камней.

Чтобы определить, кому достанутся чёрные камни, один из участников берёт в руку из чаши с белыми камнями произвольное количество камней. Другой пытается угадать: чётное или нечётное число камней в руке у партнёра. Он ставит один или два чёрных камня на доску, как бы говоря: «чёт» или «нечет» (Фото 1).



Фото 1. Розыгрыш цвета камней

После этого подсчитываются белые камни. Если он угадал чётность белых камней, ему предоставляется право выбирать цвет. Если не угадал, право выбирать цвет переходит к партнёру.

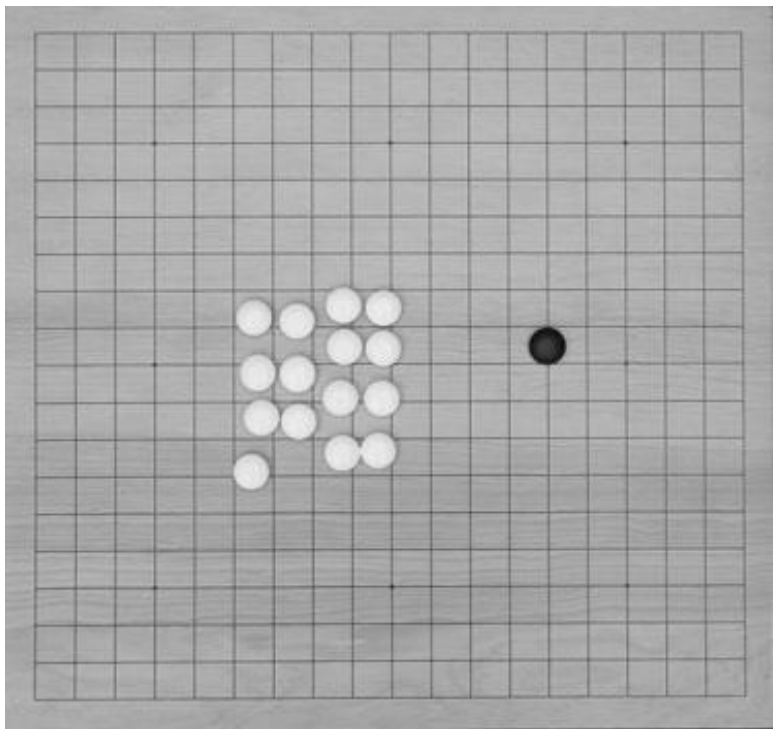


Фото 2. Количество белых камней нечётное

В нашем примере число белых камней – нечётное (Фото

2). Это значит, что цвет будет выбирать тот, кто ставил чёрный камень. В данном случае правильно будет выбрать чёрный цвет. Это признак хорошего тона. Первым на игровую доску ставится чёрный камень. Выбирая чёрный цвет, мы отдаём дань уважения мастерству нашего партнёра по игре.

## **Тонкий хват**

Существует правильный способ брать камни из чаш и ставить их на доску<sup>11</sup>. Мастер выполняет это действие одним движением. Снимаются камни с доски также одним движением.

Камень держат двумя пальцами: указательным и средним. Остальные пальцы руки расправлены, а не поджаты. Камень ставится на доску чётко, с легким стуком. По игровой доске камнем не возят.

Так как наборы Го изготавливают из редких и дорогих материалов, то и звук поставленного на доску камня радует слух своей мелодичностью.

## **Посадка за игровой доской**

Правильная посадка за доской<sup>12</sup> включает в себя точное

---

<sup>11</sup> На задней стороне обложки показан тонкий хват – точная постановка руки, держащей камень.

<sup>12</sup> Обратите внимание на Фото 1: доска расположена так, что волокна древе-

положение головы, положение рук и ног, а также хорошую осанку<sup>13</sup>.

Правильное положение головы означает, что наш подбородок направлен к земле (опирается на землю), а не поднят. Макушка, напротив, тянется к небу. Голова не должна быть выдвинута вперёд или откинута назад.

Представим себе, что у нас на голове шлем, который нужно держать на себе так, чтобы он не был обузой в бою.

Если шея поджата, а голова крепко «нанизана» на позвоночник, то мы выдержим удар противника.

Если же держать голову криво или выпячивать её вперёд, – такую голову сдвинет с места даже ребёнок.

Важно и то, что при правильном положении головы наши глаза смотрят прямо, а не косо, сверху вниз или снизу вверх. При этом они защищены бровями. Точность положения глаз влияет на наше восприятие, а значит и на внимание, и на осмысление. Ведь всю информацию в Го мы получаем с помощью глаз.

В Го человек до предела напрягает свои ментальные способности. Организм потребляет повышенное количество калорий, как при достаточно серьёзной физической нагрузке. Состояние погружённого в игру человека подобно напряже-

---

сины идут вдоль от одного человека к другому. Это правильное положение доски. Разметка поля немного вытянута вдоль по волокнам, с учетом особенностей зрения. Благодаря этому глаз воспринимает разметку как квадрат.

<sup>13</sup> Примеры положения рук, ног и посадки за игровой доской показаны на цветных фотографиях на форзацах обложки.

нию воина, ведущего поединок с опасным противником.

Точное положение головы означает не только хорошее кровообращение и снабжение мозга столь необходимым ему кислородом. Организм лучше защищён энергетически. Ведь удар может быть не только физическим, но и ментальным.

Невнимание к положению головы приводит к повышенной утомляемости, головным болям и эмоциональному истощению после игровой встречи.

Положение ног также важно. Ноги не должны быть поджаты под стул, скрещены под собой или перед собой. Обе ступни должны полностью стоять на поверхности пола. Положение мысков – прямое, не раскрытое и не закрытое. Образ – стойка бойца станкового пулемёта или – посадка правителя на троне. Это тоже пример боевой стойки. Трон формирует правильную посадку правителя, которая помогает концентрировать внимание и выдерживать энергетическое давление своих собеседников.

Поджатые под стул ноги лишают тело устойчивости. В таком положении вместо ног за его равновесие отвечают ягодицы. Так – на задугу – обычно сидят совсем маленькие дети.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.