

Спорядження:

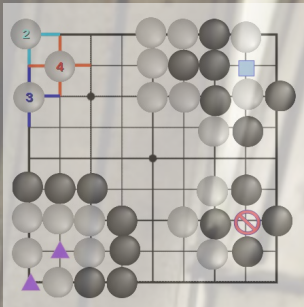
Дошка з лініями 19х19 (9х9, 13х13 для початківців) та по 180 камінців чорного та білого кольору.

Ціль:

Необхідно розподілити камінцями ігрове поле між двома гравцями. В кого загальна площа територій більша, більша кількість очок, той і переможець.

Умови гри:

1. Хід — постановка каменю на будь-яке вільне перехрестя ліній. Ходи можна пропускати. Першими ходять чорні. Початкова позиція відсутня, — гра починається на порожній дошці. Поставлений камінь в подальшому не пересувається.
2. Мінімальний простір однієї окремої групи камінців — дві, відокремлені нею, одиниці площі ("очі").
3. Камінь або група каменів вважаються захопленими й знімаються з дошки, якщо всі сусідні з ними перетини зайняті іншим гравцем. Територія під ними переходить до нього також.
4. Не можна робити захоплюючий камінь хід, який одразу проковує повторення позиції ("ко" або "вічність").
5. Забороняється шкодити собі: робити хід, що веде до захоплення власного каменю, чи цілої своєї групи, якщо при цьому не захоплюється камінь або група каменів суперника.



Термінологія:

Джосекі — варіант розіграшу локальних позицій.
Tsumego — задачі на "життя та смерть" / "очі".
Фусекі — початкова стадія.
Йосе — завершальна стадія.

Хід майстра — всебічний хід, що збільшує власну територію, зменшує вплив іншого гравця, підтримує слабку групу, загрожує вторгненням та розміщений ідеально для всіх варіантів локальної боротьби.

Рівень гравців:

Рейтинг початківців починається від 30 кю до 10 кю та 1 кю, переходячи на 1 дан до 7 дану.

Гра го виникла в Китаї 4 тис років тому. До XIX ст. в го грали лише в Східній Азії. В XX ст. гра поширилася по всьому світу. Зараз, за загальною кількістю гравців, го — одна з найпопулярніших настільних ігор та належить до п'яти базових дисциплін Всесвітніх інтелектуальних ігор. Професійно в го грає лише кілька тисяч гравців, організованих у ліги в Японії, Китаю, Кореї. Україна: М.Захарченко — 1 п. корейський дан, А.Качановський — 1 п. європейський дан. Грою го захоплювались такі визначні особисті як: Ф.У. Андерсон, Д.Х. Конвей, Е.Ласкер, А. Ейнштейн, П.Ердош, Н.Бушнелл та інші:

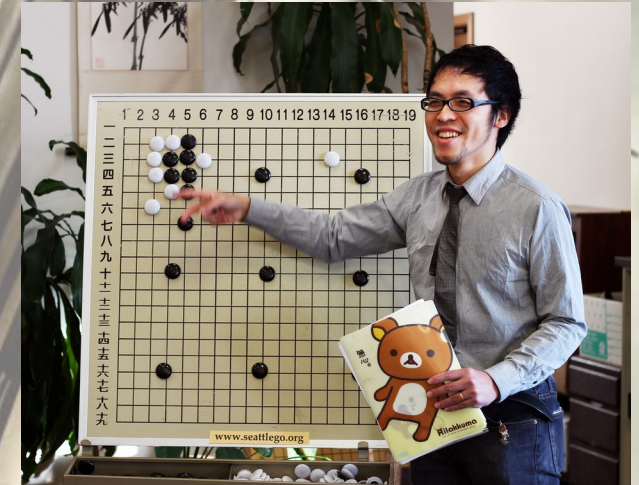
В Китаї гра го належала до "чотирьох чеснот" — умінь, якими мала володіти кожна освічена людина, — поряд з грою на гуцїнь, каліграфією та живописом. Одна із образних назв цієї гри — "діалог рук" або "мова жестів". Адже, в процесі гри можна показати своє ставлення до людини, зрозуміти її, як і — висловити свої ідеї, емоції, пожартувати. За легендою, про гру го стало відомо в Японії завдяки "Великому Міністру Кібі", ще у VII ст. Він прожив в Китаї 18 років, звідки й привіз самі цінні винаходи китайської культури, серед яких була гра го. Розквіт го в Японії припав на XVII-XIX ст. Славені військові діячі та магнати XVI ст. — Ода Нобунага, Тойотомі Хідейосі, Токугава Ієясу, — ставились до гри го з повагою, вважаючи її не тільки дозволяєм, але й засобом тренування, який допомагає керувати військами. Вони та їх воїни займалися го, навчаючись з вчителем.

Здебільшого в го грала знать, військові керівники, самураї. Ченці-буддисти, використовуючи гру як один з видів духовної практики.

Одним з найвідоміших літературних творів, присвяченим го, є історичний роман "Мейдзін" (майстер), нобелівського лауреата Ясунарі Кавабата. Також Го присвячені такі книги як: "Перший кю" Сун-ва Хон, "Сібум" Треваньяна, "Го і східна бізнес-стратегія" Ясуюкі Міури. У фільмах "Камінь", "Хід бога" і серіалі "Місен" показується наскільки гра го присутня в сучасному житті. Аніме-серіал "Хікару но Го", повністю присвячений го також.

Стародавня стратегічна гра,
неординарне дозвілля,
сучасна спортивна інтелектуальна
дисципліна.

Гра Го



інші назви:

Вейці 围棋 Китай
Падук □ □ Корея
Іго 囲碁 Японія

Го оперує базовими концепціями та матеріалами - лінія і коло, дерево і камінь, чорне й біле, комбінуючи їх з простими правилами, дивуючи витонченістю стратегій і комплексністю тактик, —Івамото Каору, 9 дан.

Чим подобається гра го?

Го — це кардинальні відмінності між партіями, їх неповторність, різноманітність ігрових ситуацій, що суттєво впливають на процес гри, збагачуючи його надзвичайною жвавою гамою ігрових елементів, психологічних моментів та роздумів навколо стратегії та тактики взаємодії з іншим гравцем.

Що властиво го-майстрам?

Го сприяє спогляданню, наслідком якого є глибинне розуміння взаємозв'язку речей, феноменів, людей та їх проявів. Завдяки гровому полю, що дає необхідну для мислення зорову опору, де практично відсутня можливість похибок або фізичної загрози, краще, ніж де-інде, тренуватись гармонійно взаємодіяти і розподіляти увагу між з собою й іншим гравцем, дотримуючись помірності. Адже легше відслідковувати, що будь-яка дія, як і ухилення від неї, призводить до того чи іншого результату. І, узгодити зовнішню ситуацію варто, перш за все, змінивши власний підхід до процесу гри.

Відповідно до правил гри, виставлений камінь не можна зрушити, як не можна змінити вже сказане або зроблене; заборонено рухати й каміні іншого гравця, адже це втручання в приватний простір. У цьому сенсі, го вчить приймати інших людей такими, якими вони є та конструктивно ставитись до помилок: розбиратись з наслідками, шукати вирішення нової проблеми, рухатись далі.

Го стимулює рішучість, синхронізує її з відповідальністю. Тобто, гра розвиває вміння приймати цілу низку рішень, а також послідовно їх втілювати; показує, що при ухваленні рішень важливо проявляти рішучість, не робити вибір лише на користь миттєвої вигоди або застарілого плану, а варто виділити саме головне в даний момент, відмовляючись від другорядного, яким би важливим локально і цінним воно не здавалось. До того ж, передбачено, що непринципові речі здатні обтікати одна одну і набувати важливості, остаточності лише в майбутньому.

Отже, гравці тренуються й далекоглядності: передбаченню можливих варіантів подальшого розвитку подій в перспективі, що дозволяє робити поточні ходи ефективніше; робити припущення про подальші плани іншого гравця, щоб мати можливість попередити їх і збалансувати діями.

Які здібності розвиває гра го?

Го навчає правилам, тактиці та стратегії. Більше того, — організовує мислення, надає досвід послідовної, цілеспрямованої, конструктивної діяльності в стані підвищеної небуденної свідомості. Це формує і розвиває розумові здібності гравців. Від простих до — віртуозності проектної діяльності, від філософського свідогляду до

— безпосереднього якісного керівництва різного рівня в реальному житті, в ділових, юридичних справах тощо. Го є психологічною грою. Ті чи інші події викликають у гравців емоції самої різної амплітуди та частоти, деколи протилежні. Внаслідок надмірної інфільтрації емоцій, невмінню справлятися з ними: проживати під час гри або тимчасово відсторонюватись від них, — в залежності від психологічних особливостей та можливостей особистості, когнітивний дисонанс стає причиною програшу дебютантів. Більш досвідчені гравці вміють ефективно використовувати наявні ресурси, власні сили та керувати емоціями на солідному рівні (не виснажуючись та не виснажуючи). Вони грають в го без негативних наслідків для психіки та тіла, а також їх особистісний успіх, задоволення від процесу гри в них стійко домінує над негативною мотивацією. Го відзеркалює характер гравців, вказує як на чесноти так і на вади, допомагає збільшити перші та дезактивувати останні. Бо інший гравець може використати їх собі на користь.

Чесноти:

Вади: боягузтво, жадібність, агресивність, незібраність, розв'язність, суперечливість, пихатість, самоприниження. Вже під час го-ініціації, вчитель аналізує позицію за обох гравців, навчаючи вирішувати конфлікти інтересів, конфронтації грамотно: пропонуючи компроміси один одному, вважаючи, що навряд чи хтось погодиться на невідгідний для себе варіант

Як го може стати в нагоді?

Знайомлячись з го, граючи з такими ж початківцями або більш досвідченими гравцями, приймаючи участь в змаганнях в т.ч. й міжнародних, поступово й Ви набудете знань, досвіду, підвищите свій рівень гри та навіть навчатимете інших.

Гра го — інтерактивний інструмент моделювання власного характеру. Ваша особистість збагатиться новими якостями, удосконаляться моделі поведінки, їх застосування. В свою чергу, якщо Ви будете цілеспрямовано та успішно змінювати свій ігровий стиль, а це стане помітно по на Вашій грі, виборю ходів, загальній стратегії, побудові форм взаємодії і т.д., поступово зміниться й стиль Вашого спілкування, поведінки, прийняття рішень в житті.

А ще, граючи в го, Ви можете відкрити в собі сильні якості, про які раніше й не підозрювали, і Ваше уявлення про власну силу духу, про Вас значно розшириться. Ви зможете оцінити власні особливості і що саме Вам потрібно надалі. Адже го цікава не просто перемогою над іншим гравцем, а перемогою взагалі і в багатьох, розвиваючих людину, контекстах.

Го вчить гармонії, важливості дотримання балансу між конкретним та потенційним ("територією та впливом"), аналітичними розрахунками та інтуїтивною грою, атакою та захистом. Адже, в кінцевому рахунку, саме гармонія, яка дозволяє використовувати її як медитацію і заспокоювати розум.

Чому го — інтелектуальне мистецтво?

Го-гравці володіють такими здібностями, як:

Вміння знаходити рівновагу і тривалий час уникати крайнощів.

Вміння приймати ефективні рішення і знаходити в складних ситуаціях.

Конструктивне ставлення до невдач і помилок: аналізу причин, вміння робити висновки і діяти відповідно.

Комунікативність — вміння спілкуватися з людьми в будь-якому віці, прошарків суспільства, які розмовляють різними мовами, представників різних культур.

Навички управління (собой та іншими), розгляд ситуації з позиції інших людей, усвідомлення їх інтересів і пріоритетів.

Адаптивність — легко дається навчання новому в університеті, при зміні роботи).

Здатність до активного споглядання, володіння техниками розслаблення, зняття стресу.

Го дозволяє зберігати ясність розуму навіть в похилий вік. Практика цієї гри, знижує ймовірність хвороби Альцгеймера, інсульту, допомагає при реабілітації після важкої якості терапії.

Го побудована на принципах життєздатності, а не деструктивності, яку го вчить уникати. Адже при укладненні навмисно на користь гравцю.

Прораховувати механічно ігрову послідовність, запам'ятовувати найкращі способи відповіді — недоцільно, а часто і неможливо, бо кількість можливих відповідей перевершує людські здібності. Застосування їх безконтекстно в іншій партії, може бути також недоречним та програшним. Й навпаки, го вчить грати в ігрові ситуації не шаблонно, а персоналізовано, розмірковуючи, з позиції справнього стратега, переймається, але й не нехтує: обстежує, спостерігає, сприймає адекватно та реагує максимальною