



Просто одна из лучших игр в истории



Суть игры



На расчерченном в клетку поле игроки ставят точки 2-х разных цветов (в черно-белом варианте — крестики и нолики), стремясь окружить точки соперника и создать «крепости» (в настольном варианте, связки камней). Кто захватил большее пространство, тот и победил.



Гравюра 16 века, Аристократы династии Мин за игрой в Го.

Хотя «Точки» и являются вариантом Го, они проще классической версии, потому что на бумаге в настоящее Го играть можно только с ластиком — и стирать придется немало. Мы расскажем про обе игры.

История



Го зародилось в древнем Китае (тогда оно называлось Вэй-чи). Точную дату возникновения установить невозможно, но известно, что это одна из древнейших игр как, например, Рэндзю. В отличие от последней, правила Го оставались практически неизменными на протяжении тысячелетий. В 6 веке до н.э. зафиксированы первые упоминания об игре и описания правил.

В конце 7 века н.э. Го добралось до Японии, и там ее ждал настоящий расцвет. В Средние века умение играть в Го считалось одним из признаков цивилизованного, образованного человека — и совершенно не напрасно, потому что игра оказывает комплексное позитивное воздействие на мышление.

В Европе Го появилось только к 19 веку, отсюда распространилось на весь мир. Сейчас Го является одной из популярнейших игр, по ней проводятся регулярные турниры, существуют Федерации, в т.ч. и международные, игрокам присваиваются разряды (**даны**), чемпионские титулы.

Бонус: статья о Го http://printfun.ru/12_1, список полезных ссылок: http://printfun.ru/12_2, целый роман, посвященный игре: http://printfun.ru/12_3, лучший интерактивный курс для начинающих http://printfun.ru/12_4.

Рис. 1 — «Точки»

1. Ходят на пересечения линий.
2. Пересечение, помеченное квадратом, следующим ходом будет окружено.
3. Окруженное пересечение становится крепостью. За такую крепость окруживший получает 1 очко.
4. Крепость с окруженными точками противника. Эта крепость приносит владельцу 4 очка — 2 за пространство, 2 за окруженные точки врага.
5. Пере игрой решите, можно ли окружать точки у стенок. Лучше давать эту возможность.

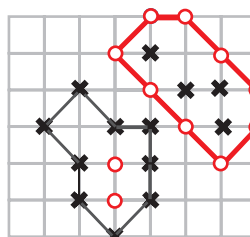
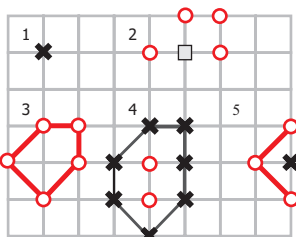


Рис. 2 — Подсчет очков: крестики получают 3 за пространство + 2 за окруженные точки врага, всего 5. Нолики получают 5 + 4 = 9.

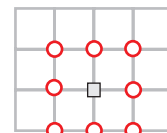


Рис. 3 — у центральной точки отсутствует «дамз», точки дыхания. Поэтому в центр этой группы ходить нельзя.

«Точки»



На расчерченном в клеточку поле 19x19 игроки делают по 1 ходу, выставляя камни своего цвета на пересечение линий. В нашем случае, первый игрок рисует жирную точку, а второй — крестик

Задача каждого — построить связанную линию точек, которая охватит минимум 1 пустую клетку (можно больше). Связанными считаются точки, которые стоят на соседних позициях, по вертикали, горизонтали или диагонали друг от друга (рис. 1).

Когда игрок связал какой-то отрезок поля, он соединяет точки одной ломаной линией, окружая его окончательно, и получается крепость. В крепости вполне могут быть окруженные точки другого игрока: они выходят из игры, т.е. перестают считаться. Если захвачена чужая крепость, она также перестает считаться крепостью хозяина, а становится собственностью захватившего. Пример подсчета очков — рис. 2.

Игроки создают свои построения в борьбе за пространство, мешая друг другу, окружая блоки точек друг друга, захватывая точки и крепости соперника. А по окончании игры, если победитель не очевиден с первого взгляда, подсчитывается количество захваченного пространства плюс кол-во захваченных точек врага, и побеждает тот, кто захватил больше.

При этой уникальной простоте правил, игра обладает невероятно глубокой стратегией, причем сразу во многих аспектах. Она, пожалуй, является королевой комбинаторики среди всех известных человечеству игр.

Го, в отличие от «Точек», гораздо более многогранно и сложно. В нем, точки соперника должны «сниматься с доски», т.е., если речь идет о бумажном варианте — стираться ластиком. Зато и «крепостей» никаких нет — а на свободное пространство можно ставить точки снова. Нередко окружая таким образом тех, кто только что сам праздновал окружение.

В связи с этим важным отличием, есть несколько правил для игры. Попробуйте вооружиться ластиком и следовать им.

Точка дамз: нельзя ставить точку на такую позицию, у которой нет ни одного свободного пространства по соседству (рис. 3).

Правило ко: нельзя делать ход, приводящий к повторению предыдущей ситуации (зацикливать игру). Подробнее: http://printfun.ru/12_5.

Отказ: игрок может отказаться от очередного хода, сказав «пас». Но если оба игрока пасуют подряд, игра заканчивается.

Подсчет: каждый игрок получает количество очков, равное количеству пустых пересечений доски, окруженных камнями его цвета — плюс количество его камней, которое осталось на доске к концу игры (т.е. не было захвачено врагом). Игрок, набравший больше очков, выигрывает. Один камень или одно захваченное пересечение равно 1 очку. Такой подсчет очков более корректен.

Коми: это компенсация игроку, который ходит вторым. К той сумме очков, которую игрок наберет в конце игры, плюсуется 5,5 очков (0,5 для того, чтобы не было ничьей).

