

Данго

Роман Гатаулин (Казань)

(Один из сильнейших мастеров Го СССР начала 90-х)

*Статья написана в 1996 году для ежемесячного журнала Игра Го в России, который, к сожалению, прекратил свое существование*

Вначале я вкратце расскажу, как сам познакомился с этой игрой. Впервые я увидел ее на Го-теплоходе, так называемом турнире "Волга-№". Точно не помню когда, но кажется, это был 1991 г. Тогда я этим не заинтересовался, просто был свидетелем того, как немцы мешают какие-то карточки и ставят уже готовые формы, тогда я подумал, что неужели они не нашли других развлечений и маются, бедные, какой-то дурью, но вот настала "Волга-93" и не знаю точно, с кого началось первого, но пошла настоящая эпидемия Го-покера (далее в тексте название игры заменено на Данго) и я тоже с удовольствием играл в эту игру весь турнир (даже чаще чем в обычное Го) и уже не думал, что это "дурь".

Вообще же игра эта достаточно оригинальная и по-своему требует необходимого умения, хотя, конечно, при значительно большей роли случайности или, если хотите, везения (что и придает Данго привлекательность, когда игроки совершенно разного уровня могут играть примерно на равных). Так получилось по стечению обстоятельств, что сразу несколько человек захватили с собой колоды Данго, возможно этим и объясняется к ней такой одновременный интерес большинства игроков. Но, после этого я вернулся в Казань вместе с Васей Ульдановым (Примечание Александра Динерштейна: Василий сейчас отошел от Го, но в то время имел крепкий 4-ый дан. В наши дни Василий Ульданов является одним из сильнейших преферансистов России) и, т.к. ни у него, ни у меня не было своей колоды, нам пришлось искать другой выход. Оказывается, в Данго достаточно удобно играть двумя обычными (36 листов) колодами карт. Просто предварительно на листе бумаги (удобнее на двух, чтобы был у каждого из игроков) написать, что означает каждая карта

Теперь непосредственно о правилах. Они достаточно просты для человека, умеющего играть в Го, но частенько возникают всевозможные нюансы, которые могут привести к спору, поэтому в процессе освоения игры мы сами выработывали свои правила, чтобы в дальнейшем этих споров избежать.

Карты как бы разделяются на две категории: первая это карты, обозначающие какую-либо форму камней (всего их двадцать четыре), которую нужно поставить на доску. Но здесь есть два правила. Во-первых, для форм, которые имеют разные зеркальные отражения (например, кэйма), нужно ставить именно ту, которая указана на рисунке (Примечание Александра Динерштейна: в дальнейшем мы решили отменить это правило и разрешили ставить на доску зеркальные отражения форм, что заметно упрощает игру) и, во-вторых, все камни этой формы должны подчиняться правилам Го, то есть ставиться на свободную точку, но только если этот ход не самоубийственный. И вторая категория - это карты, несущие смысловую нагрузку. Здесь возникает наибольшее количество споров, поэтому о ней поподробнее.

Первая группа карт достаточно простая, это - "три своих камня поставить на доску", "два своих поставить", "три своих убрать", "три чужих убрать" и "три чужих поставить". (Александр Динерштейн: в нашем наборе карт Данго для распечатки используется дополнительная карта "сыграть один ход", что равнозначно обычному ходу в

классическом Го. В описываемом варианте Романа Гатаулина карт только 35 и одну карту стандартной карточной колоды приходится откладывать в сторону, как ненужную)

Свои или чужие камни ставятся на любое поле доски (исключая самоубийственные ходы). Но исходя из логики того, что, допустим, при карте "три своих поставить", все три камня являются одним ходом, можно, к примеру, убить трехглазую(!) группу соперника и хотя каждый из этих ходов по отдельности будет являться самоубийственным, сделанные вместе они имеют право на существование, то же самое относится и к картам-формам, (диаграмма 1 - можно поставить три камня на пункты "А", "В" и "С" и снять белую группу с доски).

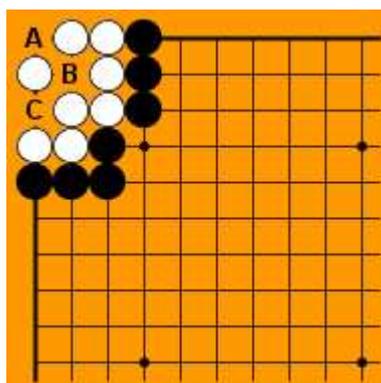


диаграмма 1

Далее вторая группа смысловых карт.

"Пропуск хода" - здесь никаких сложностей нет, просто передай ход партнеру и немного отдохни. "Фри-карт" - когда вы вынимаете ту карту, вы тоже пропускаете ход, но за это можете в будущем в любой момент показать эту карту и сделать два хода подряд, после чего "фри-карт" кладется к уже использованным и больше не действует.

Здесь существует два повода для споров. Во-первых, "фри-карт" вы обязаны использовать до своего первого хода из тех двух подряд, которые вы хотите сделать (т.е. нужно заранее предупредить своего партнера, что вы делаете два хода подряд). И, во-вторых, если к этому моменту ваш партнер тоже имеет на руках "фри-карт", он не имеет права аннулировать ваш "фри-карт" своим, т.е. он может сразу же после вас сходить два раза подряд, но не может помешать тому, что вы сходите два раза подряд.

"Фри-блок" - это свободная блокировка любого хода вашего соперника, который вам особенно не понравился, т.е. попросту аннулирует предыдущий ход партнера. Когда вы его берете, вы также пропускаете ход. Но при том, если партнер показал вам "фри-карт" и делает два хода подряд, то вы можете аннулировать только один из его двух ходов.

Третья группа смысловых карт состоит из "Удвоения" и "Альтернативы".

1. "Удвоение следующей карты" (своей) - когда вы взяли эту карту, вы сразу же берете следующую (без пропуска хода) и выполняете действия этой карты два раза. Т.е. если следующей карты вы, к примеру, подняли "бамбу", то вы ее ходите дважды. Если "три своих сыграть", то ставите шесть камней в любые пункты доски (какой простор для фантазии!). Но при этом эта карта не действует, если следующей картой вы берете:

"Фри-карт";  
"Фри-блок";

"Пропуск хода";  
"Альтернатива".

В этом случае "удвоение" просто пропадает.

2. "Альтернатива предыдущего хода" (соперника). Если соперник предыдущим ходом выставлял на доску свои (чужие) камни, то их меняют наоборот. Т.е. если соперник предыдущим ходом сходил кэйму своими камнями, то на место его камней ставится ваша кэйма, а его камни отправляются обратно к нему в чашу. Или, если предыдущим ходом партнер поставил три ваших камня на доску, то они заменяются уже камнями партнера. При этом так же как и "удвоение", "альтернатива" пропадает, если предыдущим ходом партнер поднял одну из этих карт:

"Фри-карт";  
"Фри-блок";  
"Пропуск хода".

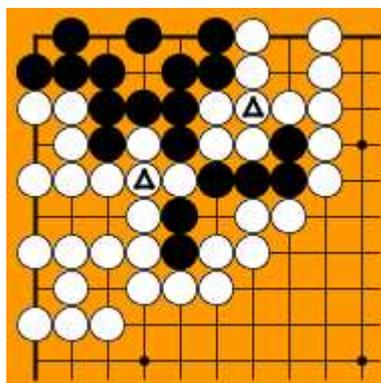


диаграмма 2

Здесь мы тоже выработали одно правило - если предыдущим ходом партнер съел какие-либо ваши камни, то вы заменяете его камни на свои, но при этом съеденные камни обратно на доску не выставляются.

И, наконец, последняя карта, которую можно отнести в первую группу смысловых карт, но все же она стоит особняком - это "Рэплейс" (replace -замена). Она означает следующее. Любые два камня соперника вы заменяете на свои. Это наиболее страшная карта для партнера, несмотря на то, что на первый взгляд, например, сыграть "три свои камня" в любое место кажется выгоднее. Но посмотрите на диаграмму 2. Если мы заменим зачеркнутые два камня белых на черные, то, казалось бы, абсолютно дохлые черные камни съедают пять белых, которые были надежно соединены со своими. Еще "рэплейс" может применяться для отрезания или разрезания групп соперника, присоединения своих групп, подрыва стенки мойо или какой-либо группы и т.д. То есть, основная сила "рэплейса" в том, что вы не просто ставите на доску свои камни или убираете камни соперника, а одновременно убираете камни соперника и на их место ставите свои везде, где хотите. Но здесь нужно добавить, что "рэплейс" силен чаще всего только тогда, когда доске стоит достаточно сформировавшаяся позиция, т.е. когда есть энное количество групп во взаимной борьбе. А если вашему сопернику в подобной позиции приходит "рэплейс" с удвоением, то можете смело считать партию проигранной (хотя в этой игре возможно все!).

Стандартная колода предназначена для партий на доске 13x13, но для большего интереса мы играем на доске 19x19 и "прокручиваем" колоды два раза (естественно, перед вторым

заходом карты перемешиваются заново). Хотя здесь нужно учитывать, что у неопытных игроков партия 19x19 будет длиться, я думаю, не меньше полутора часов.

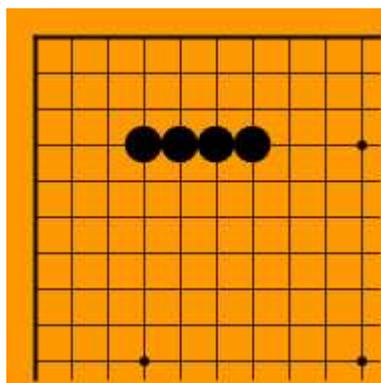


диаграмма 3

Здесь есть еще несколько нюансов: при проходе от первого круга карт ко второму. Если последней картой в колоде оказалось "удвоение", то карта пропадает. Во-первых, потому что ее тоже надо мешать, но тогда она может попасть во второй раз и уже будет учетверение. Представьте, что ваш партнер в любое место доски ставит  $3 \times 4 = 12$  своих камней. Вы же после этого никогда в жизни не подадите ему руки! Или, например, "четыре палки" как на диаграмме 3. Он же перегородит всю доску... Ну и так, далее, "Фри-блок" и "Фри-карт" можно оставлять на второй круг, не используя в первом. Здесь есть минус, в том что ваши карты будут перемешаны уже без них и второй раз они к вам не придут. Но есть и немаловажные плюсы. Это, во-первых, всегда приятно иметь под рукой "фри-блок", вдруг случится что-нибудь страшное, а у вас нет "фри-блока", это же кошмар! Или вы спасаетесь группой и вам позарез нужно сделать два хода подряд, а ведь кто его знает, когда еще придет "фри-карт". После того, как колода закончится второй раз, начинается обычное Го, то есть я хотел сказать йосэ. Частенько в конце можно спасти свою группу или убить группу соперника обычным ходом, но ни одна форма туда не влезает, и тогда очень важным становится момент, у кого первого кончатся карты, и он сможет играть в нормальное Го. И здесь проявляется второй плюс оставления "фри-блока" или "фри-карт" на второй круг. Ведь у вас мешается не тридцать пять, а тридцать три (!) карты, а стало быть вы и ходить сами без карт начнете на два хода раньше соперника. Но частенько все-таки противник просто заставляет своим ходом использовать эти карты и в первом и во втором круге. Кстати, эти карты можно оставлять и на нормальную игру, но такое случается очень редко, только когда они пришли в самом конце и их не имеет большого смысла использовать. Исходя из того, что черные начиная йосэ первыми, получают достаточно большое преимущество, я рекомендую играть на 10,5 очках коми (со стандартной процедурой нигири). Тогда шансы становятся равнее.

Теперь несколько слов о стратегии. Главная заповедь Данго - "Хороший камень - это мертвый камень". Даже по приведенным диаграммам вы видели как кардинально может меняться ситуация после одного единственного хода. В этой игре почти до самого конца нельзя быть уверенным в статусе практически всех своих или чужих групп, а уж в статусе территорий тем более. Поэтому, как правило, больше двух камней нужно стараться доедать (конечно, если есть время и возможность). Далее, следующий совет - играть нужно стараться плотно, причем если в классическом Го в фусэки стремятся разбросать свои камни охватывая как можно больше пространства, то в Данго, как правило, сначала стремятся создать свой "форпост", от которого потом уже можно плясать. Выгодно, когда вначале идут как можно больше форм, потому что чем больше на доске камней, тем с большей пользой можно употребить смысловые карты. Необходимо (по крайней мере очень желательно) помнить какие именно смысловые карты остались еще у партнера "за

пазухой", потому что от этого часто зависят стратегия и ваши ходы на доске. Кроме того, так уж устроена человеческая психика, что если вы не помните какие карты выходили, а какие нет, вам все время будет казаться, что у партнера в колоде два "рэплейса", три "альтернативы" и т.д., а отсюда прямая дорога к инфаркту.

Кроме того, если вы знаете какие формы остались у вас или партнера, вы можете заранее подготовиться, чтобы попытаться убить группу соперника, или правильно построить глаза у своей группы, чтобы ни одна из оставшихся форм к их конфигурации не подходила.

Играть очень часто в Данго я не советую, т.к. после этого и в нормальной партии вы будете действовать слишком безрассудно, надеясь на "рэплейс" в рукаве. Эту игру хорошо сочетать с нормальными партиями, когда захотелось отдохнуть, расслабиться, посмеяться или просто надоело играть в классическое Го. Ну а теперь, если вас заинтересовала эта игра, бегите в киоск за картами! Желаю успеха!