

# Kapitola 1

## Pravidla a první lekce

### **Pravidla**

1. Základní mechanismy
2. Skupiny, svobody
3. Oči; život a smrt
4. Ko
5. Seki
6. Konec hry a počítání skóre

### **První lekce**

1. Mrtvé oči
2. Strategie
3. Dobré tvary
4. Špatné tvary

5. Základní tesudži
6. Úlohy k procvičení
7. Slovníček
8. Odkazy

## Druhá lekce

1. Varianty (hendikepy, rengo, jednobarevné a slepé go)
2. Nigiri
3. Etiketa (fráze, zdvořilý trojúhelník, vzdávání)
4. Pravidla turnajové partie (hodiny a časové systémy, slušné chování, řešení sporů)
5. Třídy a rating

Pravidla go jsou velice jednoduchá a dají se pochopit za krátkou chvíli. Přesto dávají povstat nesmírně hluboké a bohaté hře. V následující kapitole si přiblížíme, jak s go začít.

Existuje více kodifikovaných verzí pravidel, lišících se v drobných nuancích. Uvádíme neformálně popsaná *česká pravidla*, upravenou variantu *japonských pravidel*.

## 1.1 Pravidla

### 1.1.1 Základní mechanismy

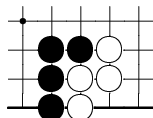
Hraje se na čtvercové desce  $19 \times 19$  průsečíků. Alternativně též na  $9 \times 9$  nebo  $13 \times 13$ . Partie na menších deskách jsou kratší a méně strategické.

Hrají dva hráči, jeden s černými, druhý s bílými kameny. Střídají se na tahu, po jednom pokládají své kameny na volné průsečíky. Položené kameny se po desce dále nijak neposunují. Začíná černý.

### 1.1.2 Skupiny, svobody

Několik kamenů stejné barvy tvoří *skupinu*, pokud spolu těsně sousedí. Z každého lze tedy přejít na libovolný jiný kroky svisle a vodorovně po kamenech vlastní barvy.

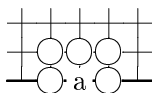
Prázdný průsečík sousedící se skupinou se nazývá *svoboda skupiny*. Pokud hráč svým tahem odejme skupině poslední svobodu, odstraní tuto skupinu z desky a nechá si kameny jako *zajatce*. Na konci partie se mu přičtou ke skóre.



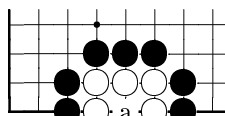
Černá skupina s 5  
a bílá skupina se 4 svobodami

### 1.1.3 Oči; život a smrt

Při volbě tahu nás omezují dva zákazy. Prvním z nich je *sebevražda*. Hráč nesmí po tahu nechat vlastní skupinu bez svobod. Pokud ovšem zároveň zajme soupeřovy kameny, o sebevraždu se nejedná, protože takto jeho skupina nezůstane bez svobod.



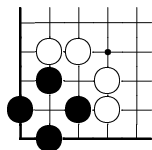
Černý nemůže zahrát *a*



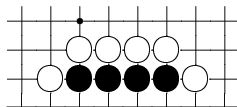
Nyní už ano

Z toho vyplývá jeden z klíčových konceptů go. Na prázdný průsečík obklopený kameny mé barvy může soupeř zahrát pouze tehdy, když předem vyplní všechny ostatní svobody dané skupiny. Takovému průsečíku se říká *oko*. Skupinu se dvěma a více očima nelze podle předchozích pravidel nikdy zajmout a řekne se o ní, že je *živá*. Naopak skupina, které není možno zajistit dvě oči, je *mrtvá*. Oči

mohou sestávat z více průsečíků, stejně jako skupiny sestávají z více kamenů.

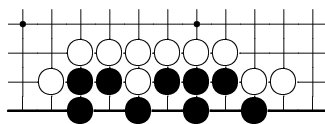


Živá černá skupina



Mrtvá černá skupina

Oko může být *falešné*, pokud soupeř po odebrání vnějších svobod přinutí hráče k zaplnění oka nebo zajme jeho kameny. Takové oko k životu skupiny nepřispívá.



Falešné oči

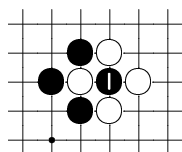
### 1.1.4 Ko<sup>1</sup>

Není obtížné dojít k pozici, kde vezmeme kámen, soupeř nás vezme nazpět, my zase vezmeme jeho atd. v nekonečném cyklu. Proto existuje pravidlo *ko*, zapovídající hráči zopakovat pozici na desce těsně před soupeřovým tahem.

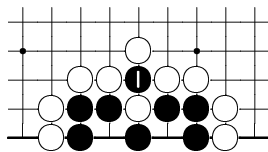
Tím, že musí zahrát jinak, umožňuje soupeři zaplnit *ko* a ukončit opakování. Nicméně při vhodné volbě tento tah funguje jako *ko hrozba* a soupeř je nucen na něj odpovědět (víc, než zaplnit *ko*). Pak následuje typická posloupnost *ko hrozba*, odpověď, vybrání *ko*, *ko hrozba*, odpověď, vybrání, ... dokud nepřijde hrozba bodově menší než *ko*. Tehdy hráč na tahu vyhrál *ko*, ukončí ho a druhý si vezme kompenzaci v podobě nezodpovězené *ko hrozby*.

<sup>1</sup>Správně japonsky *kó*, česky běžně *ko*.

Tato podoba ko nezabraňuje všem cyklům. Vzácně se může objevit *trojité ko*. Taková partie končí remízou. Jiné varianty pravidel řeší i trojité ko.



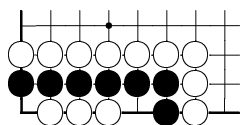
Jednoduché ko



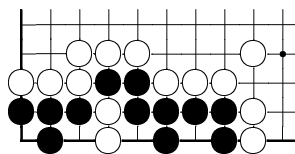
Ko o život černé skupiny

### 1.1.5 Seki

Kameny mohou žít také méně obvyklým způsobem. Když skupina nemá dvě oči, ale ani ji není možné zajmout, například protože soupeřovy kameny by při takovém pokusu byly zajaty první, jedná se o situaci *seki*.



Jednoduché seki



Složitější seki

### 1.1.6 Konec hry a počítání skóre

Kdy partie končí a jak se rozhoduje o vítězi? Deska se postupně zaplňuje a když hráč nemá, jak by zahráním kamene zlepšil svou pozici, může se tahu vzdát slovem *pass*. Jakmile pasují oba hráči hned po sobě, partie končí a přejde se k počítání bodů.

Za prvé se hráči dohodnou, které kameny jsou mrtvé, odeberou je z desky a přidají k zajatcům. Pokud by se neshodli, je možné partii obnovit a spornou situaci vyřešit. Nyní je *území* hráče tvořené

prázdnými průsečíky v očích, sousedících se skupinami pouze jeho barvy. Pokud sousedí s černými i bílými živými kameny, jedná se o neutrální body neboli *dame* a ne o území. Oči v seki se jako území též nepočítají.

Konečně *skóre* hráče tvoří rozdíl počtu průsečíků v jeho území a počtu kamenů v soupeřově zajetí.

V praxi se toto elegantně realizuje tak, že hráč vezme své zajatce, vyskládá je do soupeřova území, bez posouvání hranic přerovná zbylé tvary pro snazší počítání, spočítá a výsledek oznámí soupeři.

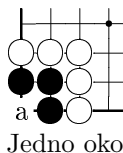
Protože černý hrál první a měl tak výhodu, připočítá se bílému půltahová kompenzace nazývaná *komi* v podobě 6,5 bodu. Kdo má v tuto chvíli více bodů, vyhrává partii.

## 1.2 První lekce

### 1.2.1 Mrtvé oči

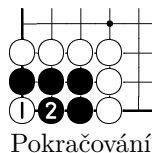
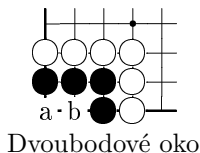
Některé vícebodové oči se dají rozdělit na dvě. Pro některé je toto možné nevyhnutelně a soupeř tomu nemůže zabránit. Skupina s takovým velkým okem je stejně živá, jako by měla dvě oči. Pro jiné záleží, kdo je na tahu. A z dalších nelze udělat dvě oči, ani pokud táhne dotýčný hráč.

Na následujícím diagramu mají tři černé kameny jedinou svobodu (oko) na *a*. Černý tam nemůže zahrát (sebevražda), naopak bílý může zahrát *a* kdykoli a černé kameny sebrat. Tato skupina je mrtvá a na konci partie bude sebrána, aniž by bílý musel vůbec *a* hrát.

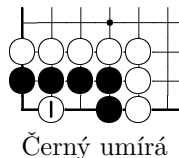
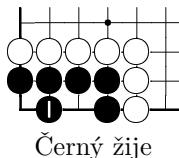
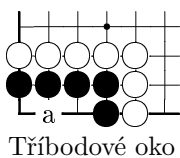


Dvoubodové oko status černé skupiny nijak nemění. Pokud černý zahraje *a* nebo *b*, bílému stačí odpovědět na druhý z nich a černého

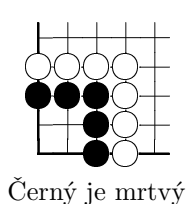
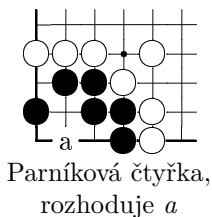
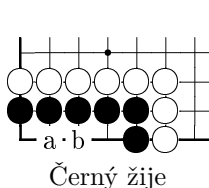
vezme. Pokud bílý zahraje postupně  $a$  i  $b$ , také černého sebere. Pokud se odehraje bílý  $a$ , černý  $b$ , černý vezme ①, ale jeho situace se stejně nezlepší – bílý může opět zahrát na ① a zajme všech pět kamenů.



Skupina s tříbodovým okem žije nebo umírá podle toho, kdo první zahraje  $a$ .



Čím větší a protáhlejší oko, tím snazší život. První černá skupina žije bezpodmínečně – jakmile bílý zahraje  $a$  nebo  $b$ , černý odpoví na druhý z nich. U druhé rozhoduje o životě a smrti bod  $a$ . Třetí je bezpodmínečně mrtvá.



## 1.2.2 Strategie

Živé skupiny body tvoří, mrtvé body trátí. Velká část partie se tedy zabývá tím, jak udržet své skupiny bezpečné (a velké) a soupeřovy

o jejich bezpečí připravit. Nejjednodušší poučka v tomto směru radí spojovat své kameny a rozdělovat soupeřovy. Více o tom ve Tvarech.

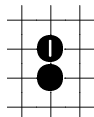
V rozích se oči i území tvoří nejsnáz, protože kraj gobanu představuje přirozenou, už hotovou, hranici. Druhé v pořadí jsou strany. Nejobtížnější se území buduje ve středu. Toto se nejvýrazněji projevuje na velké desce.

### 1.2.3 Dobré tvary

Zahrané kameny neleží jen tak samy o sobě. Tvoří určité tvary s kameny položenými dříve a je užitečné o nich tak přemýšlet. Například často není nutné spojovat kameny doslovně podle definice v pravidlech. Poslouží i skok o několik průsečíků, pokud víme, že soupeř náš tvar stejně nedokáže účinně rozdělit.

Nebudeme zabíhat do detailů, kdy který tvar použít. Pro nováčka stačí vědět, že tyto tvary existují, že své tahy by měl přednostně vybírat z tohoto přehledu, a měl by sám sledovat, kdy se mu který osvědčí.

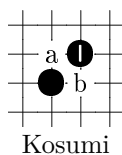
**Natažení** jindy *sloupek* nebo *sestoupení*. Japonsky *nobi*. Tvoří pevné spojení, kameny sdílejí svobody, ale je to nejpomalejší druh šíření.



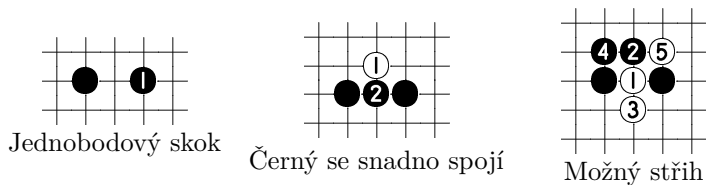
Natažení

**Kosumi** šikmý tah se pořád nedá rozdělit. Když bílý zahraje *a*, černému stačí odpovědět *b* a naopak. Takovým pářům ekvivalentních tahů se říká *miai*.





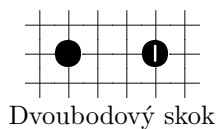
**Jednobodový skok** je rychlejší než předchozí. Dá se rozdělit, ale bez podpory dalších kamenů v okolí budou bílé kameny slabší a v nevýhodě.



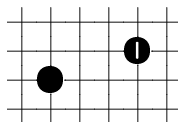
**Keima** neboli koňský skok. Podobá se jednobodovému skoku.



**Dvoubodový skok** je rychlejší a méně bezpečný než jednobodový skok.



**Ogeima** správně japonsky *ógeima* neboli velký koňský skok. Podobná dvoubodovému skoku.

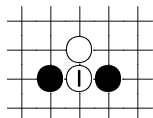


Ogeima

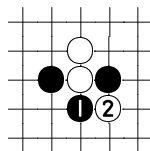
### 1.2.4 Špatné tvary

Existuje naopak i řada tvarů, kterých byste se měli vyvarovat.

**Rozstřížený jednobodový skok** kdo zahraje na ①, znamená ohromný rozdíl. Pokud je to černý, má 3 silné spojené kameny vedle jednoho bílého. Pokud je to bílý, má najednou dva spojené kameny mezi dvěma jednotlivými černými. Druhý diagram zobrazuje obvyklé pokračování, ale výhoda je nyní spíš na straně bílého.

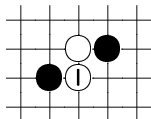


Rozstřížený jednobodový skok



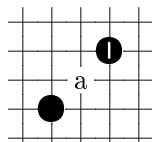
Pokračování

**Rozstřížená keima** je rozdělená ještě dokonaleji než rozstřížený jednobodový skok. Černý může zachraňovat jeden nebo oba své kameny, ale nemá žádné dobré pokračování.

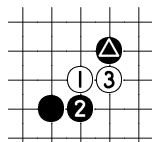


Rozstřížená keima

**Sloní krok** představuje menší krizi než předchozí tvary. Nicméně po bílém *a* se černý bude obtížně spojovat. Přírozené pokračování zobrazené na druhém diagramu vytvoří mezi ❷ a ▲ rozstříženou keimu.



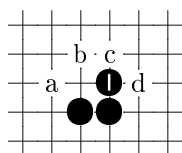
Sloní krok



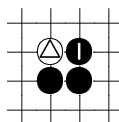
Střih

**Prázdný trojúhelník** proslulý špatný tvar. Často vyžaduje další tah na *a*, *b*, *c* nebo *d*, který by byl stačil i bez ❶. Ten je potom zbytečný. Vzácně je prázdný trojúhelník dobrý tah.

Pozor, plný trojúhelník obtáčející se kolem soupeřova kamene je dobrý tvar! Protože už je „zaplacený“ bílým ▲ a míří na jeho zajištění.



Prázdný trojúhelník



Plný trojúhelník

### 1.2.5 Základní tesudži

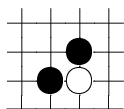
**Zpětné brání** anglicky *snapback*.

**Schody** anglicky *ladder*

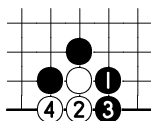
**Hnízdo** anglicky *net*, japonsky *geta*.

**Chytání u strany** některé tvary fungují odlišně ve středu a u strany nebo v rohu. Co jsme v oddíle u běžných tvarů popsali obecně jako nevýhodu, může u strany znamenat jasné chycení kamenů.

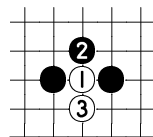
První dva diagramy zobrazují jednu běžnou situaci. Dalším tahem černý sebere tři bílé kameny. Třetí diagram je o linku výš, ale s trochou opatrnosti dokáže černý bílého taky nevyhnutelně zajmout.



Bílý se dá chytit



Pokračování



Bílý se dá chytit

### 1.2.6 Slovníček

**atari** odebrání předposlední svobody skupiny. Dalším tahem ji hráč může zajmout.

**dame**

**gote** opak sente.

**hvězda** tečka vyznačená na desce pro snazší orientaci.

**ko**

**komi**

**miai** mít k dispozici dva ekvivalentní tahy. Když soupeř zahraje jeden, hráč odpoví druhým.

**nakouknutí** anglicky *peek*

**sente** hrát první, mít iniciativu. Opak *gote*. V šachové terminologii *tempo*.

## 1.3 Druhá lekce

### 1.3.1 Varianty

### 1.3.2 Nigiri

Když hráči před rovnou partií rozhodují, kdo bude hrát černými a kdo bílými, provedou *nigiri*. Jeden hráč – ten silnější, starší nebo váženější – vezme do ruky hrst bílých kamenů. Druhý hádá, zda jich je lichý nebo sudý počet – položí na desku jeden nebo dva černé kameny. První rozloží své nabrané kameny a přepočítá, zda černý uhodl, či ne.

Pokud hádal správně, nechává si do partie černé kameny a začíná. V opačném případě si hráči barvy prohodí.