

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

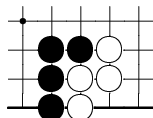
Hraje se na čtvercové desce 19×19 průsečíků. Alternativně též na 9×9 nebo 13×13 . Partie na menších deskách jsou kratší a méně strategické.

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 *řetěz*, pokud spolu těsně sousedí. Z každého lze tedy přejít na libovolný jiný kroky svisle a vodorovně po kamenech vlastní barvy. Častějším pojmem je *skupina*, která se ale používá pro kameny logicky související, ne nutně pevně spojené.

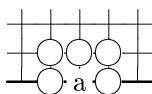
Prázdný průsečík sousedící s řetězem se nazývá *svoboda*. Kameny s poslední svobodou jsou v *atari*. Pokud hráč svým tahem odejme soupeřovým kamenům poslední svobodu, odstraní tento řetěz z desky a nechá si kameny jako *zajatce*. Na konci partie se mu přičtou ke skóre.



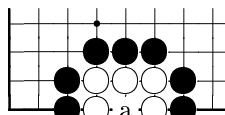
Černá skupina s 5
a bílá skupina se 4 svobodami

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.



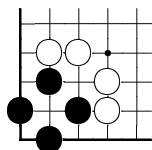
Černý nemůže zahrát *a*



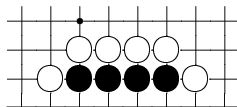
Nyní už ano

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.

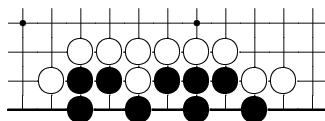


Živá černá skupina



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

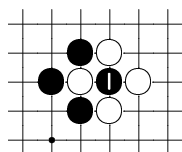
1.1.4 Ko¹

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.

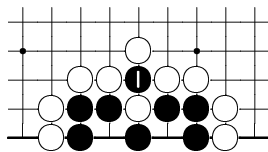
Tím, že musí zahrát jinam, umožňuje soupeři zaplnit *ko* a ukončit opakování. Nicméně při vhodné volbě tento tah funguje jako *ko hrozba* a soupeř je nucen na něj odpovědět (více, než zaplnit *ko*). Pak následuje typická posloupnost *ko hrozba*, *odpověď*, *vybrání ko*, *hrozba*, *odpověď*, *vybrání*, ... 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*.

¹Správně 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.



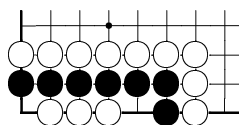
Jednoduché ko



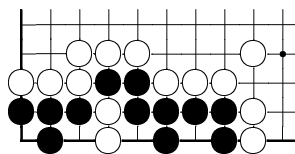
Ko o život černé skupiny

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.

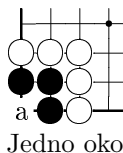
Protože černý hrál první a měl tak výhodu, připočítá se bílému půltahová kompenzace nazývaná *komi* v podobě 6,5 bodu. Kdo má v tuto chvíli více bodů, vyhrává partii.

1.2 První lekce

1.2.1 Mrtvé oči

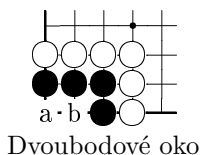
Některé vícebodové oči se dají rozdělit na dvě. Pro některé je toto možné nevyhnutelně a soupeř tomu nemůže zabránit. Skupina s takovým velkým okem je stejně živá, jako by měla dvě oči. Pro jiné záleží, kdo je na tahu. A z dalších nelze udělat dvě oči, ani pokud táhne dotýčný hráč.

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.

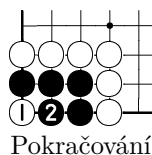


Dvoubodové oko status černé skupiny nijak nemění. Pokud černý zahraje *a* nebo *b*, bílému stačí odpovědět na druhý z nich a černého

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.

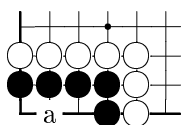


Dvoubodové oko

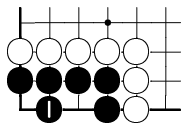


Pokračování

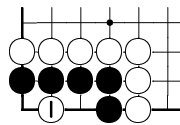
Skupina s tříbodovým okem žije nebo umírá podle toho, kdo první zahraje a .



Tříbodové oko

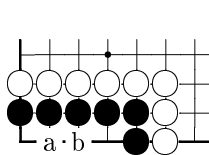


Černý žije

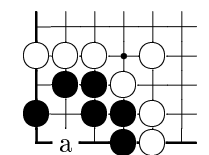
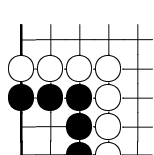


Černý umírá

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.



Černý žije

Parníková čtyřka,
rozhoduje a 

Černý je mrtvý

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.

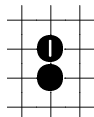
V rozích se oči i území tvoří nejsnáz, protože kraj gobanu představuje přirozenou, už hotovou, hranici. Druhé v pořadí jsou strany. Nejobtížnější se území buduje ve středu. Toto se nejvýrazněji projevuje na velké desce.

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.

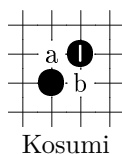
Nebudeme zabíhat do detailů, kdy který tvar použít. Pro nováčka stačí vědět, že tyto tvary existují, že své tahy by měl přednostně vybírat z tohoto přehledu, a měl by sám sledovat, kdy se mu který osvědčí.

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

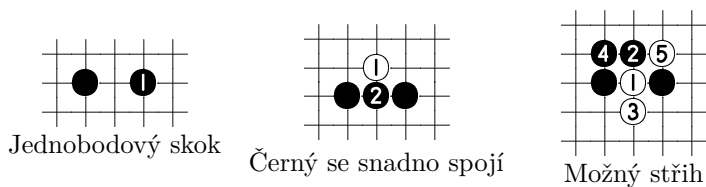


Natažení

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



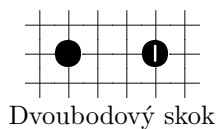
Jednobodový skok je rychlejší než předchozí. Dá se rozdělit, ale bez podpory dalších kamenů v okolí budou bílé kameny slabší a v nevýhodě.



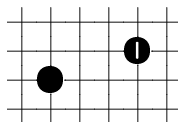
Keima neboli koňský skok. Podobá se jednobodovému skoku.



Dvoubodový skok je rychlejší a méně bezpečný než jednobodový skok.



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

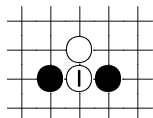


Ogeima

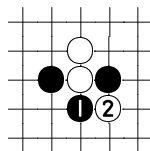
1.2.4 Špatné tvary

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.

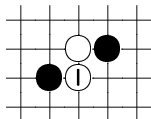


Rozstřížený jednobodový skok



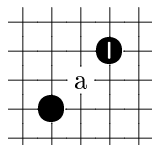
Pokračování

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

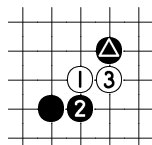


Rozstřížená keima

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.



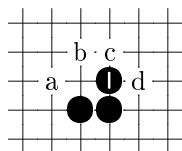
Sloní krok



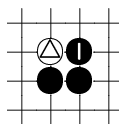
Střih

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

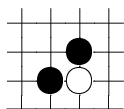
Zpětné brání anglicky *snapback*.

Schody anglicky *ladder*

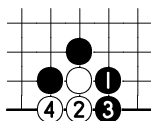
Hnízdo anglicky *net*, japonsky *geta*.

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.

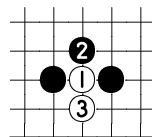
První dva diagramy zobrazují jednu běžnou situaci. Dalším tahem černý sebere tři bílé kameny. Třetí diagram je o linku výš, ale s trochou opatrnosti dokáže černý bílého taky nevyhnutelně zajmout.



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

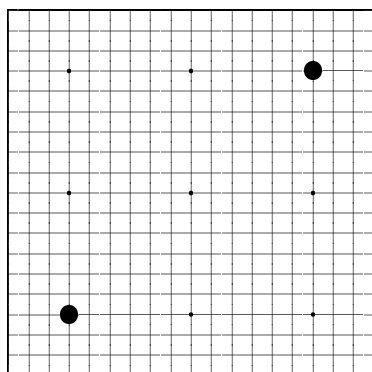
Druhá lekce se nezabývá tím, jak hrát, ale všeobecným přehledem některých dalších záležitostí pro orientaci mezi goisty.

1.3.1 Varianty

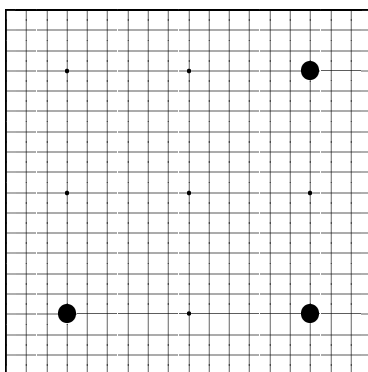
Hendikepy Go umožňuje nastavit na začátku partie hendikep, takže si mohou zahrát vyrovnanou partii i hráči značně odlišné výkonnosti. Černému si může před začátkem partie umístit na desku několik svých kamenů. Obvyklý počet je od dvou do devíti. To umožňuje plynule nastavitelné zvýšení obtížnosti pro bílého, aniž by to příliš narušilo charakter hry.

Obvyklý je japonský hendikep, který se pokládá na pevně předepsaná místa na desce. Čínský hendikep dovoluje černému umístit hendikepové kameny na libovolné průsečíky. První tah v hendikepové partii hraje bílý.

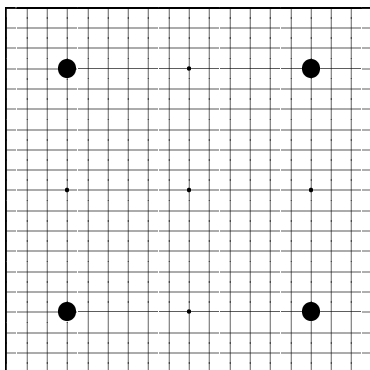
Japonské hendikepy (všechny desky z pohledu černého):



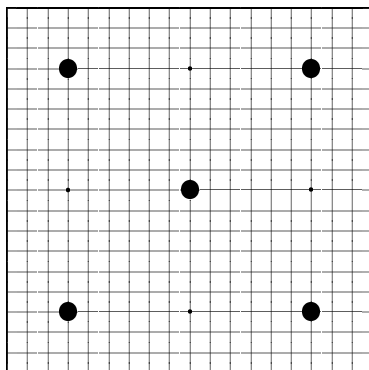
2



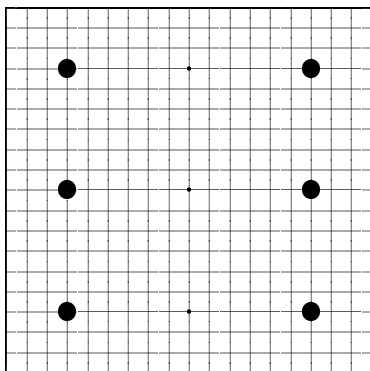
3



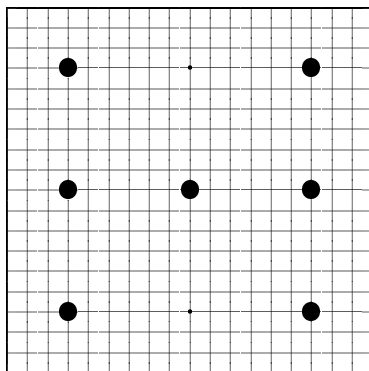
4



5



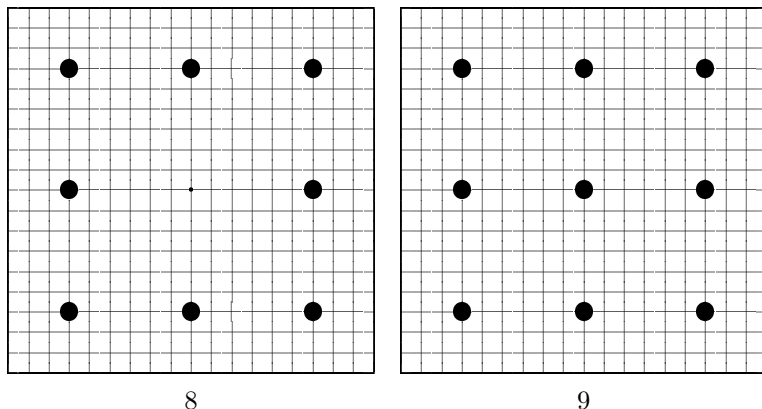
6



7

Reverzní komi Šance v go se dají upravit také změnou komi. Nejnižší je „jednohendipec“ či hra „bez komi“, kdy bílý dostává místo komi 6,5 pouze půl bodu. Černému se tak zachovává výhoda prvního tahu. Stejně tak v běžných hendikepech se komi redukuje na půlbod.

Nebo je možné v partii hrané bez hendikepových kamenů připo-



číst body pro černého (komi je v tom případě oproti běžnému stavu obrácené). Jeden osvědčený přepočet používá 10 bodů za každý hendikepový kámen. Alternativně se dá vyjít ze spravedlivého komi 6,5, které kompenzuje půl tahu. Pak jeden kámen – celý tah – odpovídá 13 bodům.

Rengo Rengo je populární varianta go pro čtyři hráče. Hraje se jako dva proti dvěma. Jeden pár se střídá na tahu za černé, druhý za bílé. Začíná dáma nebo slabší hráč.

Na turnajích se obvykle vyžadují smíšené páry a hra se pak nazývá *párové go*. Je zakázáno se v páru domlouvat na strategii. Povolená komunikace se omezuje na „Kdo je na tahu?“, „Vzdáme?“ a příslušné odpovědi. V přátelských partiích záleží na domluvě, kolik komentářů chcete tolerovat.

Pokud někdo táhne mimo správné pořadí a soupeři na to upozorní před vlastním tahem, platí provinilec tři zajatce jako pokutu. Hra pak pokračuje jako obvykle.

Např. se hraje v pořadí ●A, ○B, ●C, ○D, ●A, ... Na tahu je A. C ho omylem přeskočí a zahraje sám. Jako další pak pokračuje D (nikoli B).

Jednobarevné go Pro cvičení paměti je možné nechat černého i bílého pokládat kameny téže barvy. Zajímání kamenů a přehled o partii pak závisí na tom, aby si hráč vybavil, které kameny jsou které. Aby se předešlo sporům, partii často sleduje třetí hráč, který si tahy pamatuje, zapisuje nebo přehrává stranou na druhou desku.

Čím větší goban, tím je samozřejmě těžší udržet celou desku v paměti.

Slepé go Když není ani jednobarevné go dost těžké, následuje slepé go. Tam už hráči nepotřebují desku a kameny vůbec a pouze si sdělují souřadnice svých tahů.

K úspěšnému odehrání celé partie slepého go na 19×19 potřebuje hráč být přinejmenším silný amatér.

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. V opačném případě si hráči barvy prohodí.

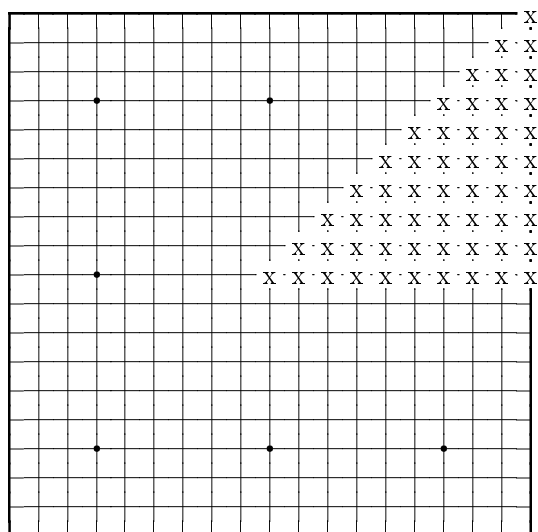
1.3.3 Etiketa

Fráze Na začátku partie si oba hráči vzájemně popřejí „Pěknou hru.“. Když dohrají, končí frází „Díky za hru.“. Poté často následuje rozbor partie, který zpravidla vede silnější hráč nebo vítěz. Hráči při něm projdou klíčové momenty partie a ujasní si své hodnocení situací a tahů.

Nakonec uklidí kameny z desky a okolí zpět do dóz.

První tah První tah se hraje do „zdvořilého trojúhelníku“ v pravém horním rohu desky. Tento zvyk pochází ze starého Japonska, kde by obvyklá odpověď následovala do levého horního rohu.

Když si představíme soupeře sedícího u horní strany desky a hrajícího pravou rukou, levý horní roh je pro něj nejpohodlněji přístupný. Tahem doprava nahoru mu tak zdvořile umožníme zahájit partii tahem, který se mu bude příjemně hrát.



Zdvořilý trojúhelník pro první tah

1.3.4 Pravidla turnajové partie

1.3.5 Třídy a rating

Go používá systém tříd kjú a dan, který v osmnáctém století zavedl Honinbó Dósaku a později ho převzala také bojová umění. Nový hráč začíná zpravidla na 20. kjú, na základě turnajových výsledků získává (a někdy též ztrácí) třídy, dokud se nedostane k 1. kjú. Pak

následují mistrovské třídy, počínaje 1. danem, až po 7. dan. V moderním go se oddělily ještě profesionální třídy, pro hráče, kteří obdrží certifikaci od některé z profesionálních asociací. Těm se pak otevírá další postup od 1. profesionálního danu po 9. profesionální dan.

Pro amatérské třídy přibližně platí, že sousední třídy jsou od sebe jeden hendikep. Čili pro vyrovnanou partii spolu hráči použijí tolik hendikepů, kolik je jejich rozdíl tříd.

Evropské třídy jsou podloženy ratingem, vycházejícím z šachového ELO ratingu. Pro každou turnajovou partii se podle ratingu odhadne, jakou šanci měl hráč na výhru a podle této pravděpodobnosti v kombinaci s výsledkem získává (či ztrácí) větší nebo menší obnos ratingových bodů.

České třídy se vážou na vývoj hráčova ratingu. Přesná pravidla v různých zemích se liší.

Nováček →

| | | | | | | | | |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| rating | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 |
| třída | 20k | 19k | 18k | 17k | 16k | 15k | 14k | 13k |

| | | | | | | | |
|--------|-----|------|------|------|------|------|------|
| rating | 900 | 1000 | 1100 | 1200 | 1300 | 1400 | 1500 |
| třída | 12k | 11k | 10k | 9k | 8k | 7k | 6k |

| | | | | | | | |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|
| rating | 1600 | 1700 | 1800 | 1900 | 2000 | 2100 | 2200 |
| třída | 5k | 4k | 3k | 2k | 1k | 1d | 2d |

| | | | | | | | |
|--------|------|------|------|------|------|----|----|
| rating | 2300 | 2400 | 2500 | 2600 | 2700 | | |
| třída | 3d | 4d | 5d | 6d | 7d | 1p | 2p |

→ *Mistr*

| | | | | | | | |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|
| třída | 3p | 4p | 5p | 6p | 7p | 8p | 9p |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|