

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. Etiketa (fráze, zdvořilý trojúhelník, vzdávání)
3. Pravidla turnajové partie (hodiny a časové systémy, slušné chování, řešení sporů)
4. 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. Následují neformálně popsaná *česká pravidla*, upravená varianta *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 spolu tvoří *skupinu*, pokud spolu těsně sousedí. Z každého lze tedy přejít na libovolný jiný kroky svisele 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.

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.

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.

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 (víc, než zaplnit *ko*).

¹Správně japonsky *kó*, česky běžně *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.

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

1.1.5 Seki

Kameny mohou žít také méně obvyklým způsobem. Když spolu sousedí skupiny bez dvou očí, kde ale ani jedna nejde zajmout, protože kdokoli z hráčů by se o to pokusil, byl by zajat první, jedná se o situaci *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

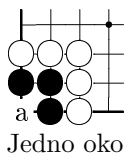
v tuto chvíli více bodů, vyhrává partii.

1.2 První lekce

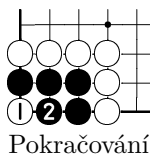
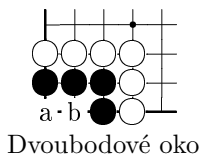
1.2.1 Mrtvé oči

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 dotyčný hráč.

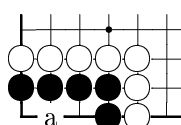
Na následujícím diagramu mají tři černé kameny jedinou svobodu (oko) na *a*. Černý tam nemůže zahrát (sebevražda), naopak bílý může zahrát *a* kdykoli a černé kameny sebrat. Tato skupina je mrtvá a na konci partie bude sebrána, aniž by bílý musel vůbec *a* hrát.



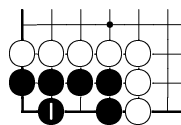
Dvoubodové oko status černé skupiny nijak nemění. Pokud černý zahraje *a* nebo *b*, bílému stačí odpovědět na druhý z nich a černého vezme. Pokud bílý zahraje postupně *a* i *b*, také černého sebere. Pokud se odehraje bílý *a*, černý *b*, černý vezme ①, ale jeho situace se stejně nezlepší – bílý může opět zahrát na ① a zajme všech pět kamenů.



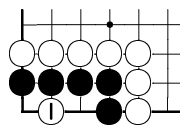
Skupina s tříbodovým okem žije nebo umírá podle toho, kdo první zahraje *a*.



Tříbodové oko

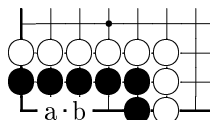


Černý žije

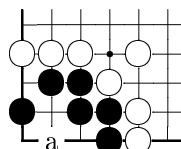
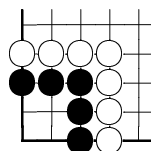


Černý umírá

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 kameny 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 nejsnaz, 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.

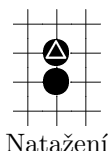
1.2.3 Dobré tvary

Zahrané kameny neleží jen tak samy o sobě. Tvoří určité tvary s kameny položenými dříve a je užitečné o nich tak přemýšlet. Například

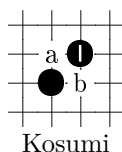
často není nutné spojovat kameny doslovně podle definice v pravidlech. Poslouží i skok o několik průsečíků, pokud víme, že soupeř náš tvar stejně nedokáže účinně rozdělit.

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.

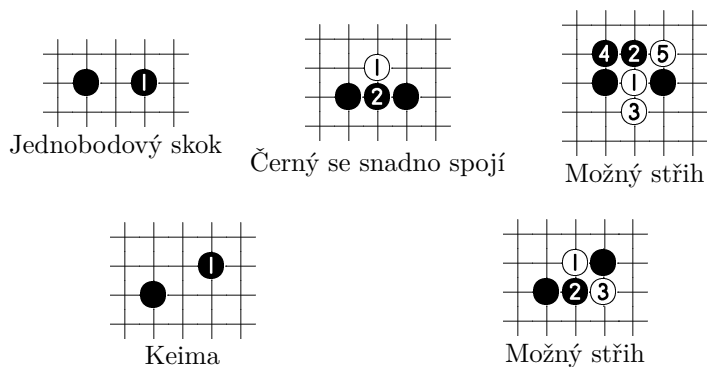


Kosumi šikmý tah se pořád nedá rozdělit. Když bílý zahraje *a*, černému stačí odpovědět *b* a naopak. Takovým pářům ekvivalentních tahů se říká *miai*.

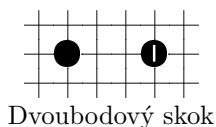


Jednobodový skok je rychlejší než předchozí. Dá se rozdělit, ale bez podpory dalších kamenů v okolí budou bílé kameny slabší a v nevhodě.

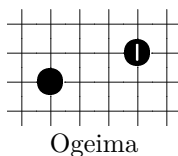
Keima neboli koňský skok. Podobná jednobodovému skoku.



Dvoubodový skok je rychlejší a méně bezpečný než jednobodový skok.



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

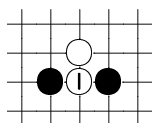


1.2.4 Špatné tvary

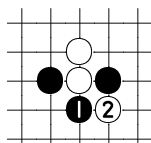
Existuje naopak i sada tvarů, kterých je lepší se vyvarovat.

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.

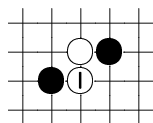


Rozstřižený jednobodový skok



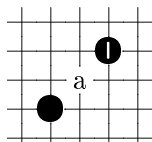
Pokračování

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

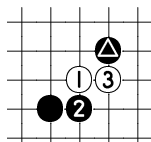


Rozstřižená keima

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 ② a ▲ rozstřiženou keimu.



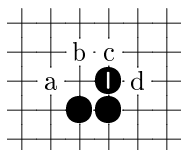
Sloní krok



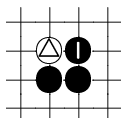
Střih

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 obtáčejíci 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

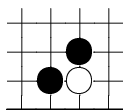
Zpětné brání anglicky *snapback*.

Schody anglicky *ladder*

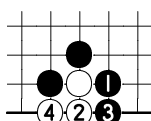
Hnízdo anglicky *net*, japonsky *geta*.

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.

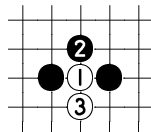
První dva diagramy zobrazují jednu běžnou situaci. Dalším tahem černý sebere tři bílé kameny. Třetí diagram je o linku výš, ale s trochou opatrnosti dokáže černý bílého taky nevyhnutelně zajmout.



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*.