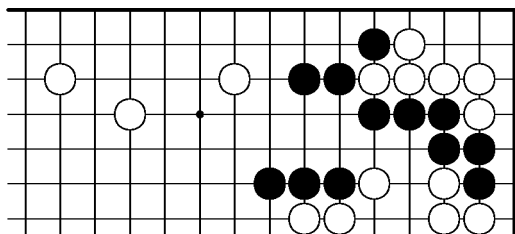


Překlad Slávek Zmek z GW 7–9
Sazba Slávek Zmek programem \TeX
GO klub Brno 2002 (<http://www.czech-go.net/clubs/brno>)
Určeno pro vnitřní potřebu

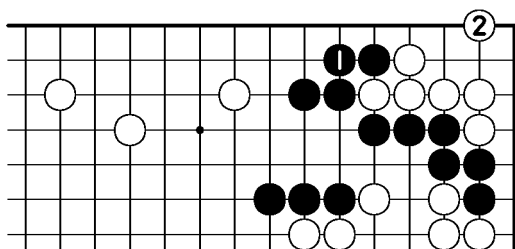
Aji-keshi: Zrušení potenciálu

Ve vzájemné zuřivé bitvě se často udělají tahy, kterými získá více soupeř než vy. Musí se zejména dát pozor na odehrání takových tahů jen proto, že jsou sente a získávají několik bodů. Skutečnost, že takový tah je sente, by měla být signálem k úvaze, jestli se nemůže tato výhoda lépe využít.



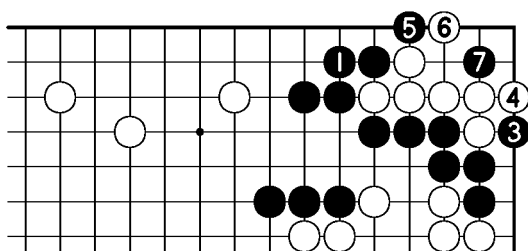
Obr.1: Černý na tahu

Obr.1. Tato pozice se vyskytuje neustále –



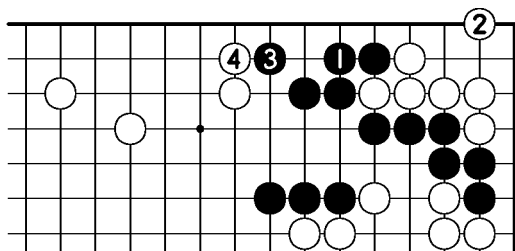
Obr.2

Obr.2. Nejčastěji je vidět hrát bez váhání tah 1. Zřejmě proto, že je sente.



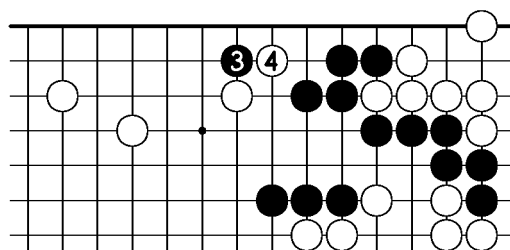
Obr.3

Obr.3. Tuto pozici života a smrti byste měli všichni znát. Pokud bílý ignoruje tah 1, černý ho umrtví sekvencí do 7. Bílý nemá žádnou odpověď na smrtelné hane 3.



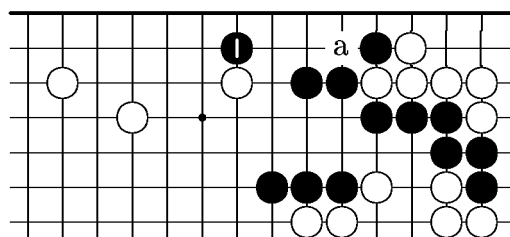
Obr.4

Obr.4. Je smutnou pravdou, že výměna 1–2 ruší případný potenciál, který zde černý má. Po tahu 2 to nejlepší, co může černý dělat, je výměna 3–4. Ale pak již není o čem psát.



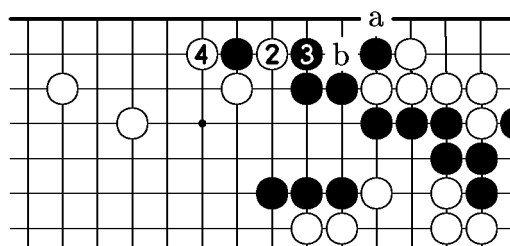
Obr.5

Obr.5. Pokud černý přiloží tahem 3, bílý ho zajme tahem 4.



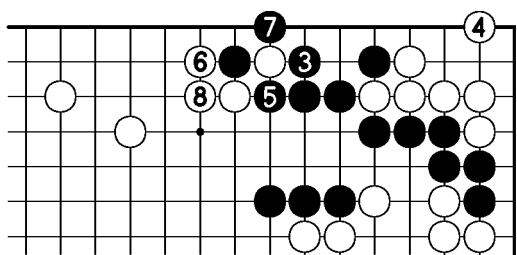
Obr.6

Obr.6. Správným postupem je začít s přiložením, a nechat si tah na „a“ v rezervě.



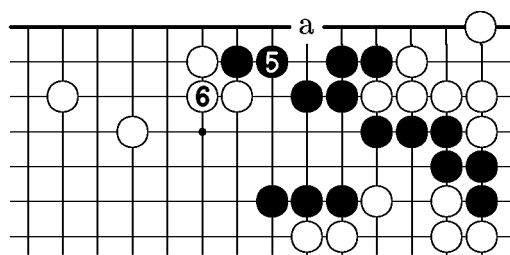
Obr.7

Obr.7. Pokud nyní bílý zahraje na 2, černý udeří tahem 3. Odpoví-li bílý na 4, černý mrtví roh tahem 5 stejně jako v Dia.3. Nic na tom nezmění ani případné atari bílého na „a“, kdy černý odpoví na „b“.



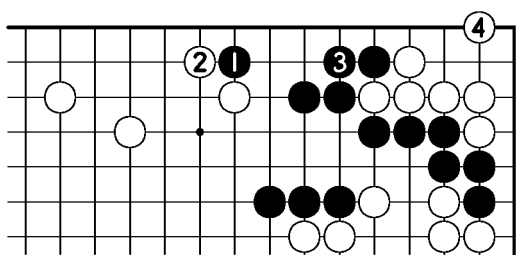
Obr. 8

Obr. 8. Bílý proto musí zahrát tah 4, aby si zajistil život. Černý tak dosáhne velkého úspěchu zajmutím bílého kamene v sente.



Obr. 10

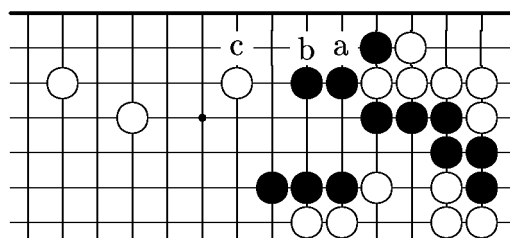
kdykoliv to bude nutné. Ve srovnání s Dia.4. dopadl ve všem lépe.



Obr. 9

Obr. 9. Z předchozího diagramu plyne, že bílý nemá na výběr a na tah černého 1 musí odpovědět na 2. Černý nyní zatlačí tahem 3 –

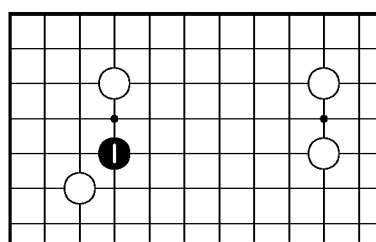
Obr. 10. Pak se stáhne na 5 a donutí bílého k tahu 6. Porovnejme tento výsledek s Obr.4. – černý ukrojl trochu bílého území, a také si vytvořil podmínky pro vytvoření dvou očí na „a“



Obr. 11

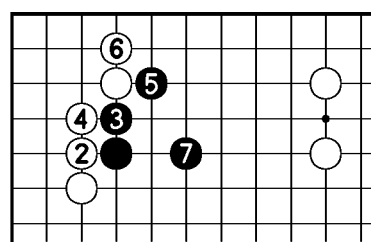
Obr. 11. Abychom to tedy shrnuli – v této pozici jsou oba tahy na „a“ i „b“ sente vůči bílému rohu. Proto je ve správném stylu využít tuto výhodu jednoduše přiložením na „c“. Zrušení této možnosti spojením na „a“ v sente, je prvotřídním příkladem aji-keshi.

II.část



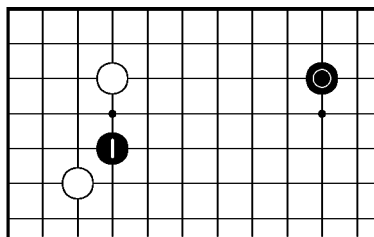
Obr. 1

Dia.1. Pokud si bílý vystaví moyo jako v této pozici, je dobrým způsobem redukce jeho potenciálu ramenní tah 1.



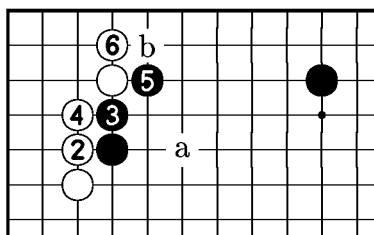
Obr. 2

Dia.2. Jestliže bílý odpoví tahem 2, černý vytvoří dobrý tvar tahy 3 až 7, klín ve středu bílého moyo. V tomto případě lze považovat tahy černého 1, 3 a 5 za vynucující tahy (kikashi).



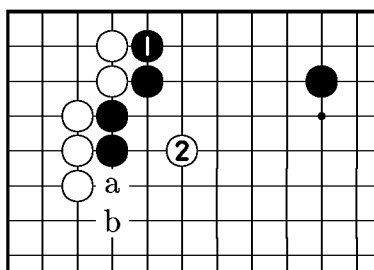
Obr. 3

Dia.3. Jaký je však rozdíl, pokud má nahoře černý označený kámen?



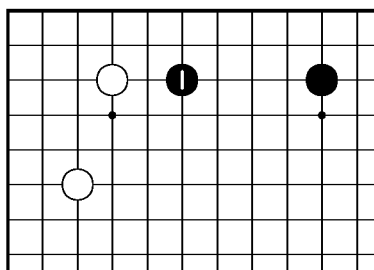
Obr. 4

Dia.4. Sekvence tahů do 6 je stejná jako v Dia.2, ale nyní je výsledek pro černého velmi špatný. Tentokrát jsou tři tahy černého aji-keshi: pomohly soupeři zpevnit sama sebe. Pokračovat tahem na bod "a" není pro černého přitažlivé, neboť jeho pozice na okraji je ještě otevřená na "b".



Obr. 5

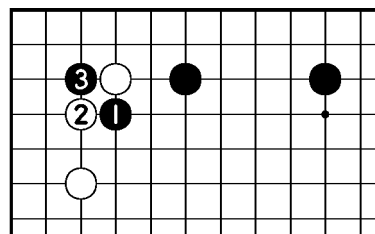
Dia.5. Pokud černý blokuje na 1, bílý udeří tahem 2 na životně důležitý bod. Pokračuje-li černý na "a", bílý se ohne na "b", a černý získává velmi špatný tvar.



Obr. 6

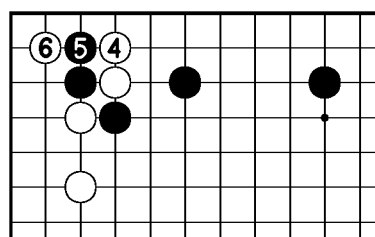
Uvedený příklad objasňuje, že jedna a tatáž sekvence může být jak kikashi (vynucující) tah, tak aji-keshi. Záleží to na okolní situaci. V postavení na Dia. 3 –

Dia.6. Klíčovým tahem je rozšíření 1. Jeho cílem jsou aji všeho druhu v rohu bílého. Například –

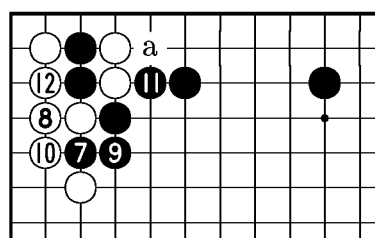


Obr. 7

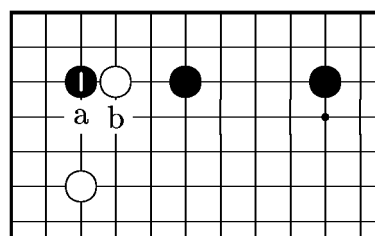
Dia.7. Černý by mohl zaútočit kombinací 1–3. Existuje mnoho pokračování – diagramy 8 a 9 ukazují pouze jeden příklad. Po tahu 12 v Dia.9 je tah černého na "a" v sente. Toto je pro černého mnohem, mnohem lepší než výsledek v Dia.4.



Obr. 8

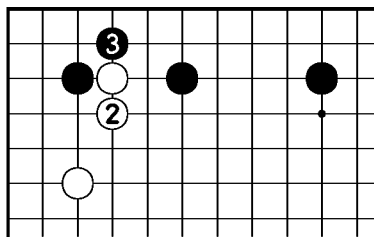


Obr. 9



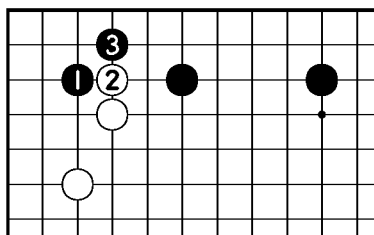
Obr. 10

Dia.10. Černý může také uskutečnit invazi na bod 3–3. Zahraje-li bílý na "a" a černý na "b", sekvence se mění na Dia.7.



Obr.11

Dia.11. Po tahu bílého 2 se černý ohne na 3. Všimněte si, že tento výsledek –

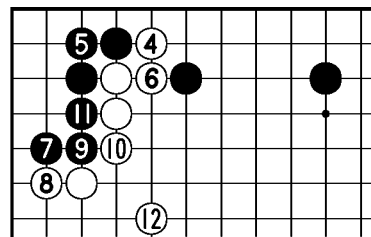


Obr.12

Dia.12. Je stejný, jako kdyby černý uskutečnil invazi v této pozici.

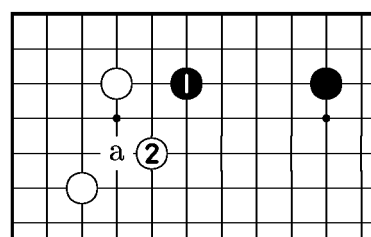
Dia.13. Pokračování do tahu 13 je jedním ze standardních postupů. Černý získává území v rohu v sente.

Toto ukazuje, že závora velkým koňským skokem je mnohem tenčí (= slabší) než závora ma-



Obr.13

lým koňským skokem. Přidání černého kamene 1 v Dia.6 vytváří různé druhy aji v rohu. Sekvence v diagramech 3 a 4, ačkoliv si udržují sente, jsou aji-keshi a pro černého představují ztrátu. Je to v kontrastu se stejnou posloupností tahů v diagramech 1 a 2.

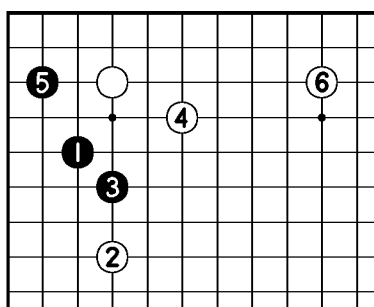


Obr.14

Dia.14. Pokud bude chtít bílý po tahu černého na 1 zpevnit roh, jsou standardními tahy body 2 a "a".

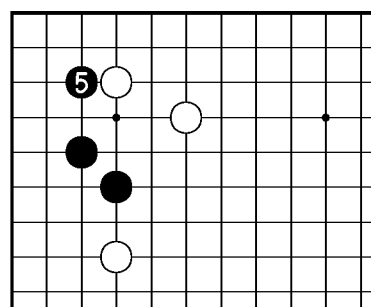
III.část

Otázka jak nejlépe využít slabiny v postavení soupeře, je jedním z nejdůležitějších aspektů strategie GO. Pokud je zahrán ve správný čas, může tah v sente pracovat perfektně k zesílení své vlastní pozice. Jeho odehrání v nesprávné době může být mnohem více užitečné pro soupeře než pro původce. Každý hráč by měl rozvíjet vnímavost pro tyto maličkosti vyskytující se v průběhu hry.



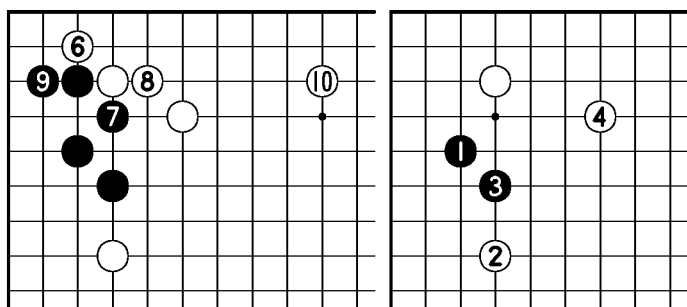
Obr.1

Dia.1. Sekvence do tahu 6 je základní joseki.



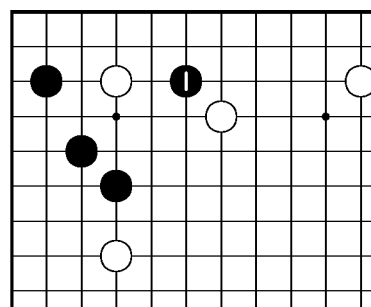
Obr.2

Dia.2. Příložení tahem 5 je také možné.



Obr.3

Obr.4

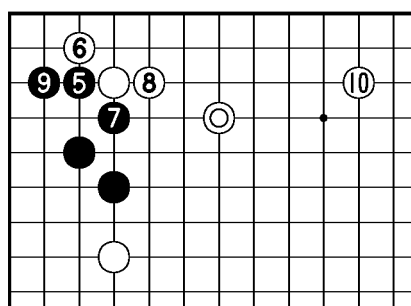


Obr.7

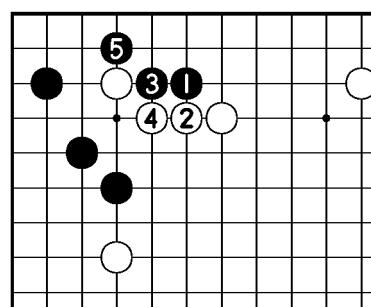
Dia.3. Tahy pokračují až do 10, a černý získává pevnou pozici. Toto je joseki.

Dia.4. Předpokládejme však, že bílý zahraje tah 4 o jednu čáru dále.

je to, že pomáhá bílému eliminovat tento slabý bod.



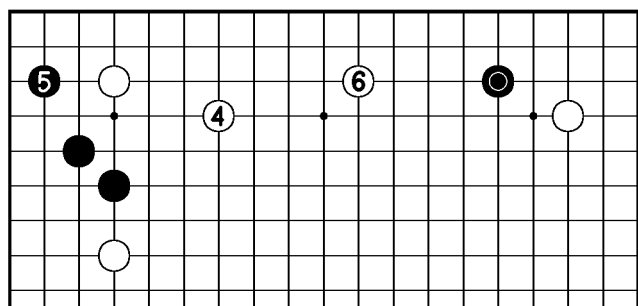
Obr.5



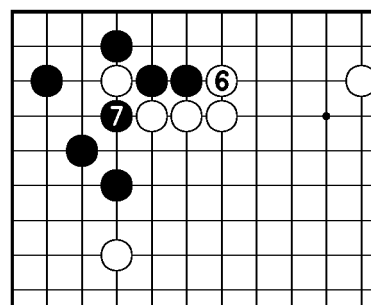
Obr.8

Dia.5. Tentokrát je příložený 5 špatný tah, který ruší některá možná aji budoucího potenciálu. Navíc širší rozšíření označeným kamenem a tah 10 dávají bílému účinnější výsledek než v Dia.3.

Dia.8. Bílý obvykle blokuje shora tahem 2, takže černý se podpojí tahy 3 a 5.



Obr.6

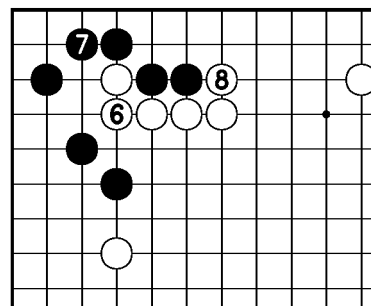


Obr.9

Dia.6. Ve většině případů zahraje bílý tah 4 tehdy, chce-li sevřít označený černý kámen tahem 6. Pro černého je důležité jednoduše obsadit roh tahem 5.

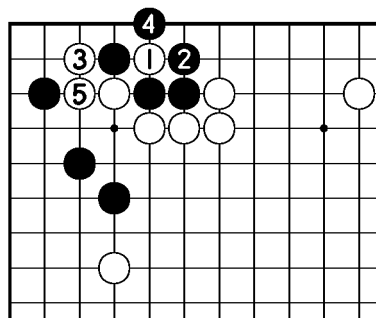
Dia.7. Důvodem je to, že může později podniknout invazi na bod 1. Nevýhodou tahu 5 v Dia.5

Dia.9. Pokračuje-li bílý tahem 6, černý stříhne na 7.



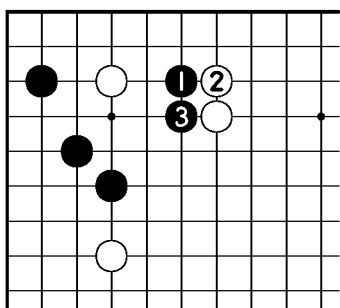
Obr.10

Dia.10. Často můžeme vidět spojení bílého na 6. Všimněte si však, že bílý končí v gote, neboť nemůže po černého na 7 vypustit tah 8. Pokud černý ignoruje bílého tah 6 v Dia.9 –



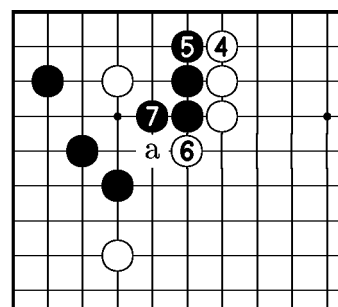
Obr.11

Dia.11. Bílý ho může rozdělit na dvě části sekvencí 1 až 5.



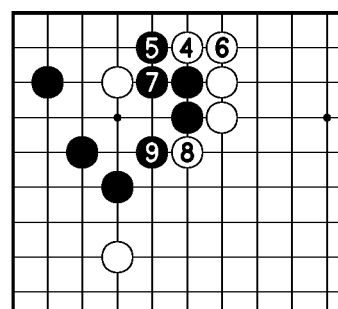
Obr.12

Dia.12. Bílý má také možnost blokovat tahem 2.



Obr.13

Dia.13. Standardní pokračování do tahu 7. Bílý je spokojený, že donutil černého udělat špatný tvar tahem 7 (pokud by černý zahrál tah 7 na "a", bílý ho stříhne na bodě 7). Místo tahu 4 –

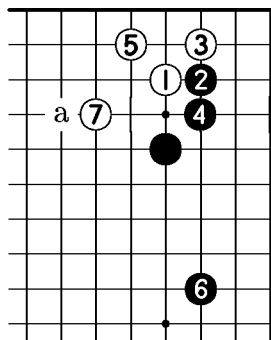


Obr.14

Dia.14. Bílý může zatlačit tahy 4 a 6, ale černý odpoví na 8 a 9.

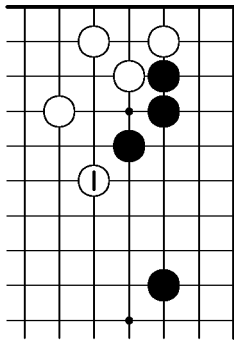
IV.část

Otázka jak nejlépe využít slabiny v postavení soupeře, je jedním z nejdůležitějších aspektů strategie GO. Pokud je zahrán ve správný čas, může tah v sente pracovat perfektně k zesílení své vlastní pozice. Jeho odehrání v nesprávné době může být mnohem více užitečné pro soupeře než pro původce. Skutečnost, že tah je sente, by měla být signálem pro bližší pohled na postavení. Měli bychom se podívat, jestli nemůžeme tuto výhodu nějak využít.



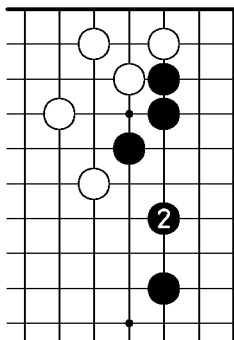
Obr.1

Dia.1. ukazuje jedno ze standardních takamoku (bod 5–4) joseki. Bílý si závěrečným tahem 7 vystavěl vysoké postavení. V minulosti byl považován jako správný tvar tah na "a". Třetí možností je tenuki: bílý často nechá tři kameny na straně tak jak jsou, a tah 7 zahraje na jiné místo.



Obr. 2

Dia. 2. Později může bílý zamýšlet zahrát silné pokračování tahem 1.

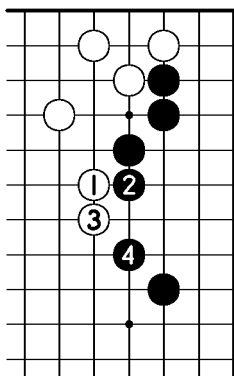


Obr. 3

Dia. 3. Černý obvykle odpovídá tahem 2.

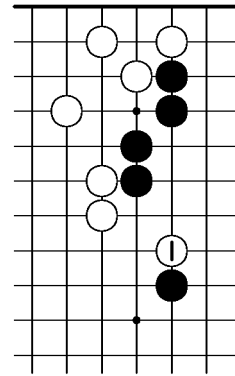
Je obtížné zjistit, jestli výměna v diagramech 2 a 3 je za bílého nátlakový tah, nebo jestli to je aji-keshi. Lokálně je tah bílého 1 v Dia. 2 jeho privilegium. Jestliže černý odpoví jako v Dia. 3., může být tento tah téměř jistě považován za nutící. Šlo by však o tom přemýšlet jako o případu aji-keshi.

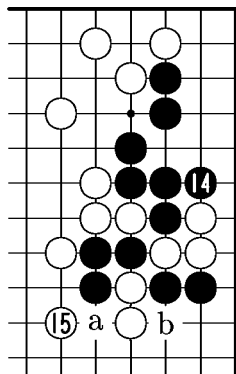
Před tím, než to zanalyzujeme, podívejme se na jiné odpovědi černého na tah 1 bílého v Dia. 2.



Obr. 4

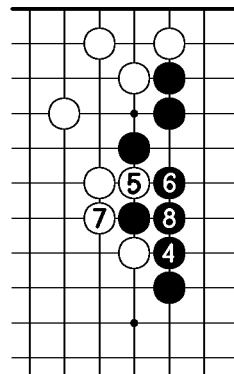
Dia. 4. Černý může odpovědět na 2, ale to dává bílému další nutící tah na 3. Obecně tedy černý nebude spokojený. Pokud ale vynechá tah 4 –





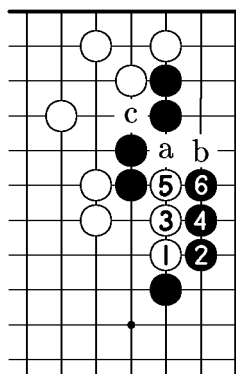
Obr. 8

Dia.8. Černý může zajmout tři kameny tahem 14. Bílý však zahráje v sente skvívz tahem 15, a vybuduje si vliv do středu. Tento výsledek je tedy pro černého špatný (černý nemůže hrát tah 14 na "a", neboť bílý by zahrál na "b").



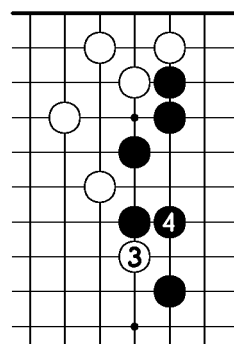
Obr. 11

Dia.11. Po tahu černého na 4 bílý pokračuje tlačěním 5 a 7.



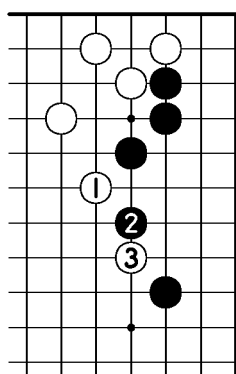
Obr. 9

Dia.9. Černý by pravděpodobně měl udělat kompromis, i když výsledek také nebude pro něho dobrý. Po tahu černého na 6 může bílý zajmout dva kameny po bílý "a", černý "b" a bílý "c".



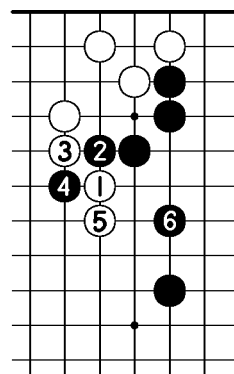
Obr. 12

Dia.12. Vypadá to, že pro černého je výhodnější odpovědět mírně na 4 – tahem, který vylučuje všechny další nutící tahy bílého.



Obr. 10

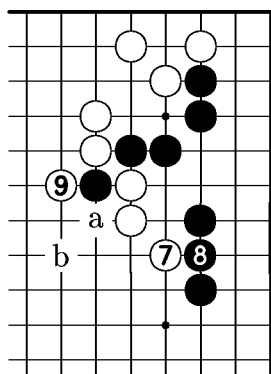
Dia.10. Jestliže černý odpoví na 2, bílý nyní může pomýšlet na příložení 3.



Obr. 13

Dia.13. Černý také může odpovědět útokem stříhy 2 a 4. Jeho cílem je využít černý kámen 4 jako oběť pro získání sente. Po tahu bílého na 5 černý pouze brání tahem 6.

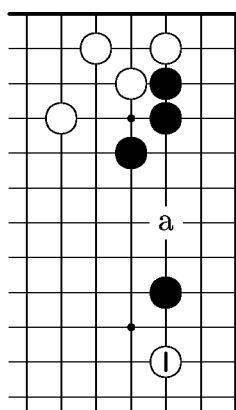
Dia.14. Bílý může zajmout černý kámen tahy 7 a 9 (jestliže zahráje černý na "a", bílý odpoví



Obr.14

na "b"), ale černý získává sente pro tah na jiném místě.

Sekvence v diagramech 13 a 14 dovolují černému vyhnout se poddajné odpovědi na 2 v Dia.3, ale umožňuje bílému mít zisk. Ve skutečnosti oběť, kterou dělá černý, je velmi velká pokud není nějaký skutečný důvod. Výměna v diagramech 2 a 3 je základním schématem.

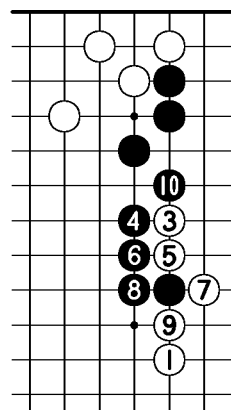


Obr.15

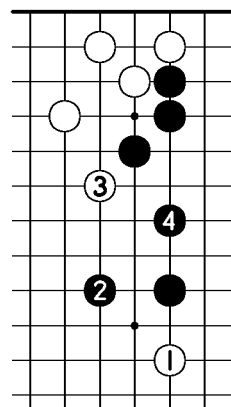
Dia.15. V některých pozicích může dát bílý přednost tahu 1. Chce totiž sám zahrát tento tah, v tom případě bude tah bílého 1 v Dia.2 aji-keshi. Tah má za účel invazi na bodě "a".

Dia.16. Po invazi bílého na 3, je standardním pokračováním sekvence do tahu 10.

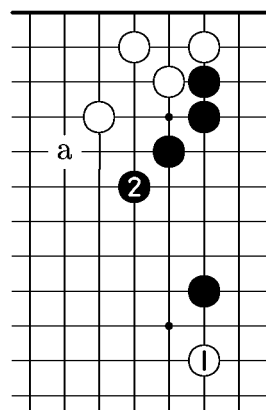
Dia.17. Pokud se černý brání proti invazi tahem 2, bílý zahraje tah 3. Zahraje-li černý tah 4, je to úspěch pro bílého, neboť zahrál dva nutící tahy. To je pro černého poněkud bolestné, proto –



Obr.16: tah 2 na jiné místo



Obr.17



Obr.18

Dia.18. Černý může dát přednost bránit invazi tahem 2. Je to efektivnější tah, neboť vytváří hrozbu tlačení na "a".

