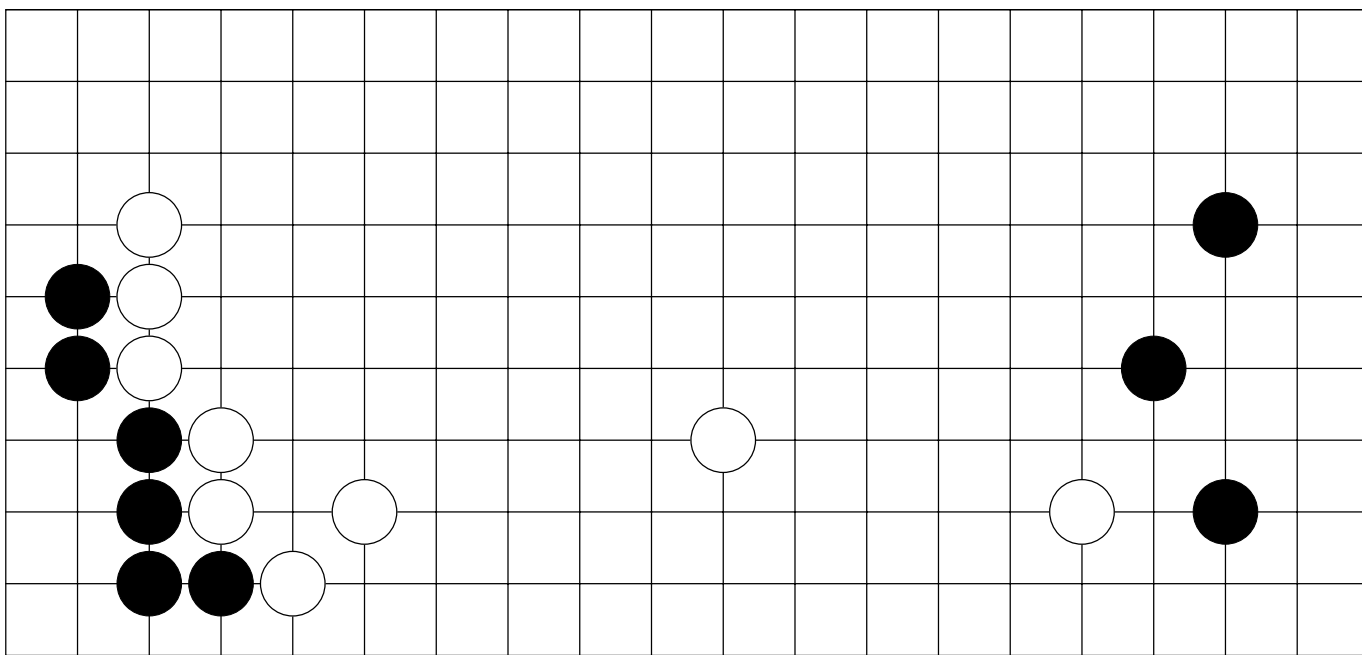


Pravidla GO a úvod do hry



GO knihovnička č. 4



Slávek Zmek 2002
Sazba Slávek Zmek programem \TeX
GO klub Brno 2002 (<http://www.czech-go.net/clubs/brno>)

Pravidla GO

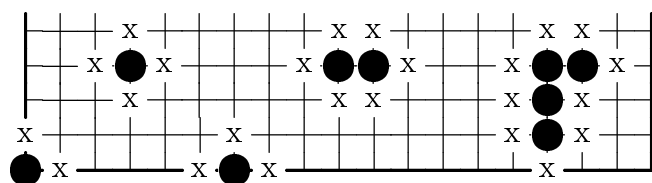
Všeobecná pravidla

- Go hrají 2 hráči na čtvercové síti, bílými a černými kameny čočkovitého tvaru. První tah učiní černý na prázdnou desku a dále se v tazích hráči střídají.
- Tahem se rozumí položení jednoho kamene na volný průsečík. Případně zajmutí a vybrání soupeřových kamenů je součástí tahu. Tahem může být i 'pas', tj. vzdání se tahu.
- Cílem hry je ohraničit území a případně zajímat soupeřovy kameny. Oba cíle se ohodnocují body: jeden bod za každý průsečík území, jeden bod za každého zajatce. Vítězem je hráč s větším součtem těchto bodů.
- Soutěžní go se hraje na desce 19x19, začátečníkům se doporučuje hrát na menších deskách, např. 13x13, hra je pak přehlednější. Soupravy obsahují 180+180 nebo 90+90 kamenů. Při hře však platí, že hráč má počet kamenů 'neomezený'. Pokud mu nestačí, požádá soupeře o výměnu zajatců.

V dalších odstavcích najdete konkrétní pravidla pro zajímání soupeřových kamenů, pro omezení volby tahu, definování území, pravidla pro konec hry.

Zajímání kamenů, spojování kamenů do skupin

Základním pojmem v tomto odstavci je 'svoboda'.



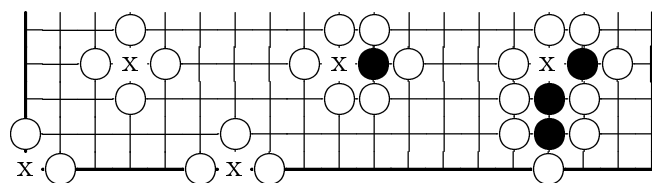
Obr.1

a) Kámen položený do volného prostoru do středu desky má 4 svobody, tj. volné průsečíky sousedící s ním po čáře. Kámen u strany desky má 3 svobody, kámen v rohu pouze 2 svobody.

b) Obsadí-li jeden hráč postupně svými kameny všechny svobody kamene druhé barvy, kámen je zajat. Po ztrátě poslední svobody musí být okamžitě odstraněn z desky. Zajímající hráč si zajatce shromažďuje pro pozdější počítání skóre.

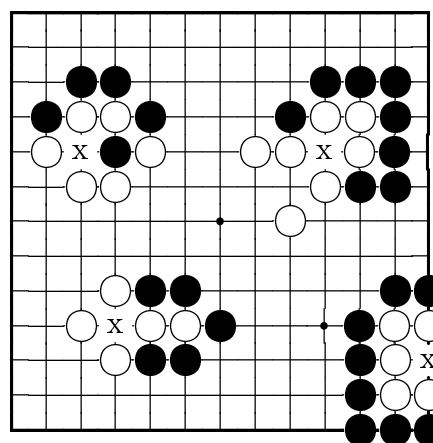
c) Hráč, na jehož kameny je útočeno, se samozřejmě může bránit. Přidáváním kamenů k vlastnímu kameni, tak aby spolu sousedily po čáře, vytváří řetěz. Řetěz pevně spojených kamenů může být zajat pouze jako celek. Svobody řetězů jsou opět všechny volné průsečíky sousedící s ním po čáře, a po obsazení poslední svobody je řetěz zajat (a ihned odstraněn z desky).

Kam můžeme a kam nesmíme táhnout?



Obr.2

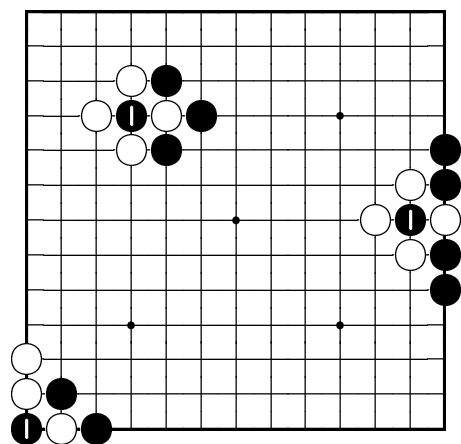
Táhnout můžeme na libovolný volný průsečík, při respektování dvou přirozených zákazů.



Obr.3

a) ZÁKAZ SEBEVRAŽDY. Hráč nesmí zahrát takový tah, aby jeho kámen, případně řetěz kamenů, neměl po tahu žádnou svobodu. Do 'sebevraždy' hráč může táhnout, pokud tímto tahem zajme jeden nebo více soupeřových kamenů. Tím jeho kámen získá svobody a tak vlastně nestojí v sebevraždě.

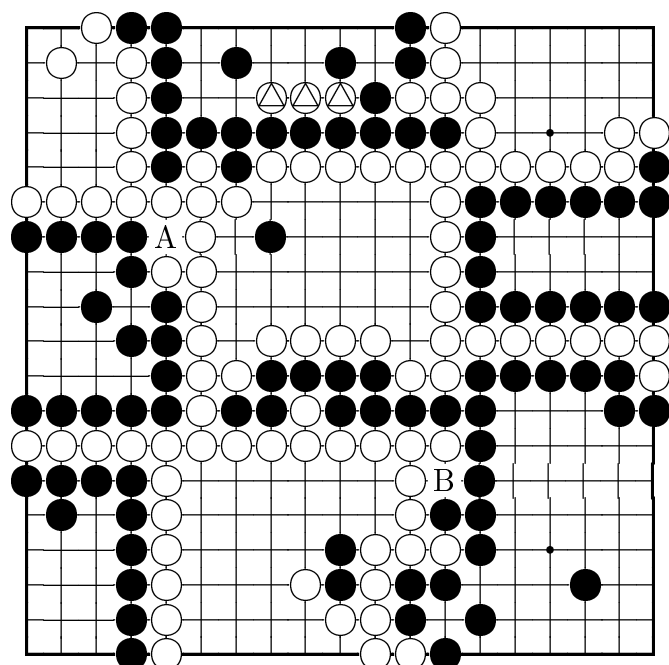
Pamatujme, že braní je součástí tahu a že na desce nesmí zůstat kameny nemající alespoň 1 svobodu. Černý tak smí zahrát na body x v obr. 3.



Obr.4

b) ZÁKAZ OPAKOVÁNÍ POZICE, tj. pravidlo 'KO' (japonsky nekonečný). Hráč nesmí táhnout tak, aby se po jeho tahu přesně zopakovala pozice před posledním tahem soupeře. Toto pravidlo se týká situací zobrazených na obr. 4, kde by jinak bylo možno brát jeden kámen stále dokola a tak znemožnit konec hry. Po tahu černého 1 nesmí bílý okamžitě tento kámen vzít zpět, musí vyčkat alespoň 1 tah. Pozice s ko jsou často důležitým taktickým prvkem a jejich význam je rozebrán později.

Území



Obr.5

Deska je postupem hry rozdělena na řadu oblastí, kde dominují kameny jedné barvy. Volné průsečíky uvnitř hranice tvořené kameny jedné barvy (a případně okrajem desky) nazýváme území. Na obr.5 vidíme desku po skončení partie, rozdělenou na 4 území bílého a 5 území černého. Pro přesné pochopení pojmu území je důležité si uvědomit, že soupeř může do 'mého' území hrát. Pokud je území opravdu moje, dokážu jeho kameny chytit a tím své území uhájit. Pokud to nedokážu, soupeř si vybuduje v ' mém ' území svou skupinu se svým územím, současně tím ' mé ' území zničí.

Konec hry

Pokud hráč dojde k závěru, že již nemůže nic získat ani způsobit ztrátu soupeři, vzdá se tahu slovem 'pas'. Partie končí, pasují-li po sobě oba hráči. Jestliže druhý hráč nepasuje, ale pokračuje ve hře, může i první hráč dále hrát. Před ukončením partie je nutné vyřešit všechny sporné situace na desce včetně všech situací 'ko', a vyplnit neutrální body (body nikoho mezi hranicemi bílých a černých území). Jestliže hráči najdou po oboustranném pasování nejasnou situaci, obnoví hru. Kameny, které leží v soupeřově území a mohly by být kdykoliv zajmuty (tzv. mrtvé kameny), jsou po skončení hry z desky odstraněny a přidány k zajatcům. Tedy není třeba jim vlastními tahy do vlastního území brát všechny svobody, jako to je nutné při normálním zajímání ve hře.

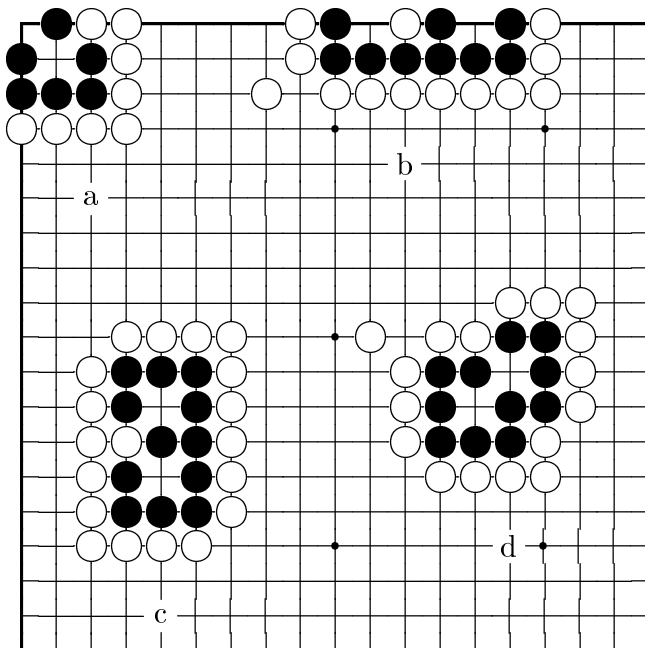
Spočítání výsledku

Každý hráč si spočte všechny body vlastních území (volné průsečíky) a k nim připočte body za zajatce. Hráč s větším součtem vítězí. V praxi se to většinou provádí trochu odlišně, abychom si ušetřili práci: Zajatce naskládáme do soupeřova území (tedy místo přičítání ke svému skóre je odečítáme od soupeřova, na výsledku se nic nemění), a území můžeme přemístěním některých kamenů změnit na obdélníky, nejlépe po desítkách bodů. Sčítání jde pak lehce.

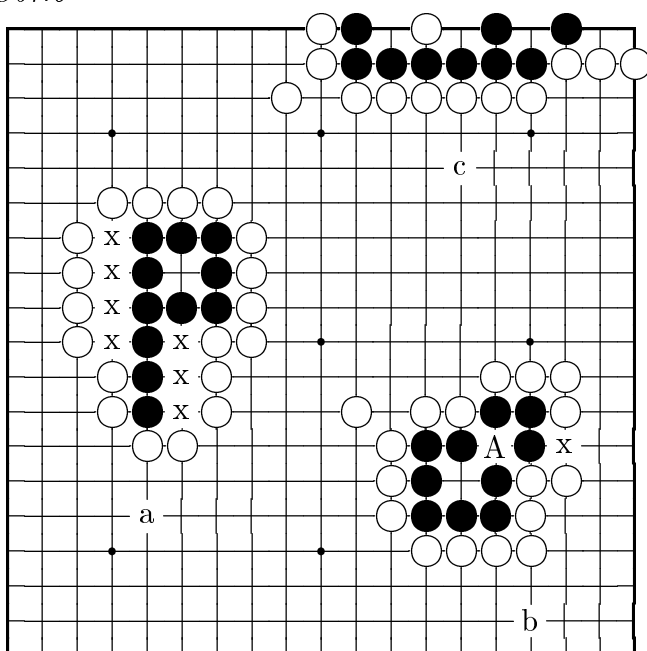
Výklad pravidel a jejich důsledků, návod k úspěšné hře

Se znalostí výše uvedených pravidel můžete začít hrát. Tato jednoduchá pravidla mají ale hluboké důsledky, a doporučujeme proto každému přečíst si ještě další odstavce.

Živé a mrtvé skupiny



Obr.6



Obr.7

Skupiny ohraničující velké území jsou většinou živé bez problému - vždy mají možnost vytvořit jedno oko, a celý zbytek území slouží za druhé oko.

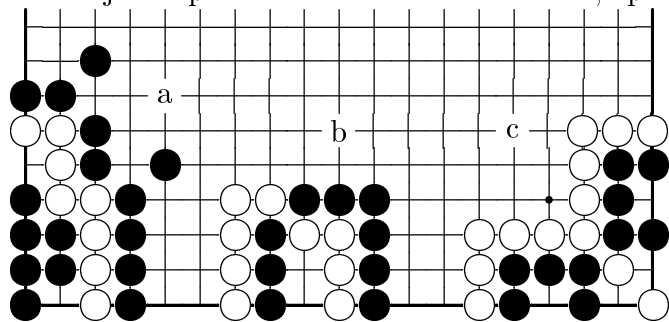
Základním problémem, který řeší každý hráč, je úkol zabránit soupeři, aby zajal jeho skupiny kamenů. Existuje poměrně jednoduchý návod, jak vytvářet skupiny živé, tj. takové, které soupeř nedokáže zajmout, ani když je úspěšně obklíčí. Klíčem je pravidlo o zákazu sebevraždy.

Na obr.6 vidíme příklady živých černých skupin. Všechny jsou úplně obklíčené, a přesto je bílý nemůže zajmout. Mají totiž dvě oči, tj. dvě oddělené části vlastního území. K zajmutí by potřeboval bílý postupně položit na oba body, ale žádný z těchto tahů nesmí učinit. Do sebevraždy nesmí, pokud nic nebere. Říkáme, že skupina je živá, pokud má alespoň 2 pravé oči (nebo možnost je vytvořit).

Obrázek 7 ukazuje příklady mrtvých skupin, tj. skupin, které černý nezachrání ani při sebelepší hře. Jedno oko nám nestačí ani při velkém počtu vnějších svobod. Bílý sice nesmí hrát do oka ihned, ale nic mu nezabrání v postupném odebrání všech vnějších svobod x, a potom již smí zahrát do oka - tímto tahem bere všechny černé kameny.

Skupina 7b vypadá podobně jako 6d, je tu ale podstatný rozdíl - jedno oko má falešné (nepravé), a proto je mrtvá. Bílý kdykoli může odebrat vnější svobodu x, a hrozit zajmout 3 černé kameny tahem na A. Pokud je černý spojí, celá jeho skupina má jen jedno oko a je proto mrtvá.

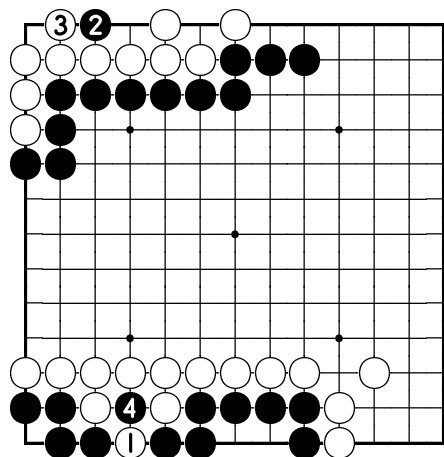
Skupina bez očí také přežije, když zajme některé ze soupeřových kamenů, kterými ji obkličuje. Nevrhujte se proto bezhlavě do obkličování, způsobíte si jen vlastní ztráty.



Obr. 8

Doplňkové pravidlo k seki říká, že žádné skupině žijící v seki se nepočítá území (ani černý v 8c nemá 2 body za své 'dvě' oči).

Situace s 'ko'



Obr. 9

Boj o ko často rozhoduje partii. Z obr. 4 by se mohlo zdát, že jde pouze o 1 kámen, tedy jeden bod. Skutečná hodnota ko může být mnohem větší. Představme si pozici z obr. 9. Bílý vzal ko tahem 1. Pokud by ho dokázal spojit, zmrtil by tím obě černé skupiny (každá by měla je 1 oko). Černý nesmí vzít hned zpět, hraje proto tzv. hrozbu jinde. Např. pohrozí zmrtil bílou skupinu tahem 2. Jestliže bílý odpoví na 3, může černý vzít ko na 4 a boj pokračuje. Kdyby bílý tahem 3 spojil ko na bodě 4, zmrtil tím černého, ale zaplatí za to svou skupinou nahoře.

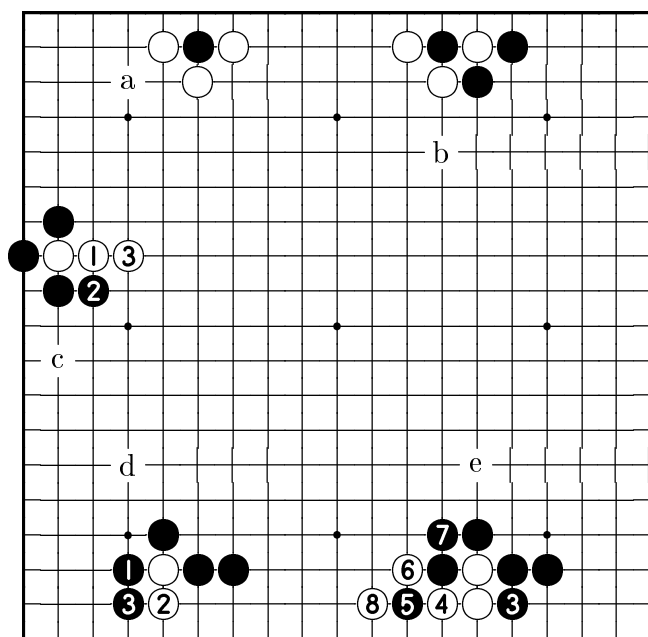
Základní strategické rady

Je lepší si území nejprve naznačovat, a jeho hranice dokončovat později. Území se většinou začíná budovat tahy na 3. a 4. linku, a to nejdříve v rozích, kde to jde nejjednodušší. Myslete na celou desku. Není nejchytřejší bojovat o 1 bod, když na druhé straně desky na vás čekají desítky bodů. Každý tah by měl být víceúčelový. Útok a obrana, zvětšování svého území a zmenšování soupeřova. Pokud tah splňuje tři z těchto požadavků, je to určitě dobrý tah. Méně je někdy více. Ohraničíte-li si příliš mnoho, soupeř provede invazi a vy ho nechytíte. Nezbyde vám pak nic.

(Pozn.: V partiích silných hráčů lze naopak často vidět velká území, která jsou invazí soupeře zničena. To je ale vospělá strategie: Tlakem na invazní skupinu se vlastní kameny posílí, a tuto sílu pak využijeme pro útok na soupeře nebo k vytvoření velkého území jinde.)

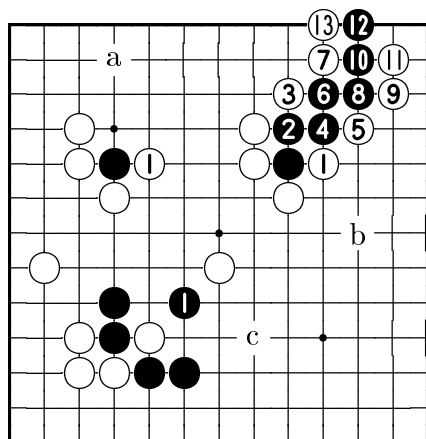
Základní technické obraty

Z nekonečného bohatství technik pro boj zblízka uvedeme jen několik elementárních.



Obr.10

Kámen na 2.lince s 1 svobodou nemůže utéci (obr.10a). Často jsou v takové situaci oba hráči (obr.10b). Kdo je potom na tahu, může vzetím soupeřova kamene zachránit svůj. To platí ale pouze u okraje desky. Na obr.10c má bílý 1 svobodu směrem do centra. Lehce zachrání svůj kámen tahy 1, 3 atd. Všimněte si, že každým tahem získává 2 svobody, zatímco černý může obsadit vždy jen jednu. Kámen na 3.lince v pozici 10d lze chytit. Po tazích 1 a 3 má bílý jen 2 svobody a nemá žádnou možnost si jejich počet zvětšit nebo zajmout soupeře. Chybou by byl tah černého 3 podle obr.10e. Po tahu 5 má bílý sice jen 2 svobody, ale zachrání se. Napadne na 6, černý spojí, bílý tahem 8 chytí černý kámen.



Obr.11

Chycení kamene 'do schodů' je možné tahem 1 na obr.11a. Černý nemůže utéci. Pokud by se o to pokusil, ztratil by mnoho kamenů, viz obr.11b. Předpokladem je, že schodům nestojí v cestě žádný kámen černého.

Často nemůžeme chytit kameny přímým obsazováním svobod, ale lze je chytit 'zdálky', do 'sítě' (japonsky geta). Příkladem sítě je tah 1 na obr.11c.

Další informace

Síla a třídy hráčů, handicapová hra, komi. V go si mohou zahrát zajímavou partii s otevřeným výsledkem i hráči velmi rozdílné výkonnosti. V amatérském go existují třídy kju a dan, od 20.kju (nejslabší) až po 1.kju, nad nimi je 1. až 7.dan. Rozdíl ve výkonnosti dvou po sobě jdoucích tříd je 10 bodů. Hodnota tahu na začátku partie je také 10 bodů. Z toho plyne možnost handicapových partií: slabší hráč (černý) položí na začátku partie několik kamenů po sobě na zvýrazněné (handicapové) body, pak teprve hraje bílý. Normální počet handicapů je 2 až 9 na desce 19x19, 2 až 5 na desce 13x13. Výhoda prvního tahu je v rovných partiích kompenzována tzv. komi, které si bílý hráč na konci partie přičte ke svému skóre. Komi je obvykle 5,5 bodu.

Kvalitní hrací soupravy

Mnoho hráčů na go oceňuje estetické kvality. Pěkné obrazce vytvářené z bílých a černých kamenů mohou být zvýrazněny kvalitním materiálem. Originální luxusní soupravy tvoří masivní deska z ušlechtilého dřeva, černé kameny vybroušené z břidlice, bílé kameny z lasturoviny. Kameny jsou uloženy v nádherných dřevěných dózách.

Literatura

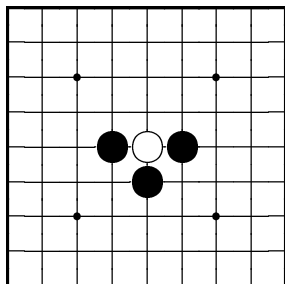
Existuje nepřehledné množství studijní literatury, jak teoretické práce (zahájení, střední hra, koncovka), tak sbírky partií (především profesionálů). Naštěstí však nemůže existovat encyklopedie zahájení šachového typu. Na začátku partie má hráč 361 možností, z toho více než 50 rozumných, a strom variant se zvětšuje astronomicky. Zpracovány však jsou varianty v rozích (džoseki) i principy zahájení (fuseki). Hra se ale vyvíjí a prostor pro stále nové varianty se zdá nekonečný.

Jak dál...

Pokud se budete o hru GO dále zajímat, určitě stojí za to navštívit některý klub. Možná ho najdete v místě bydliště. Hrát můžete také na Internetu, kde existuje několik hracích serverů. Pokud máte na síť přístup, podívejte se na

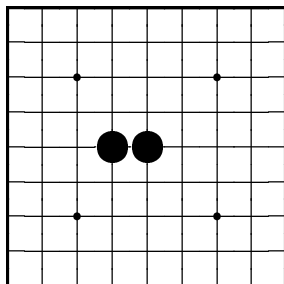
www.czech-go.net

Problém 1



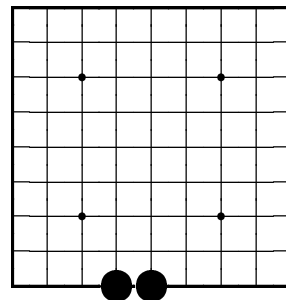
Jak černý zajme bílý kámen?

Problém 2



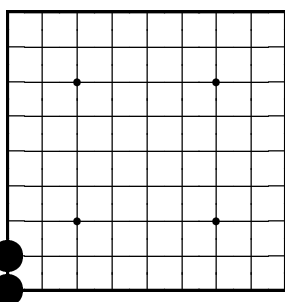
Kolik svobod má skupina dvou černých kamenů?

Problém 3



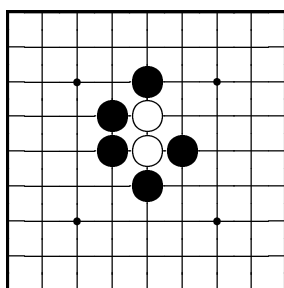
Kolik svobod má skupina dvou černých kamenů?

Problém 4



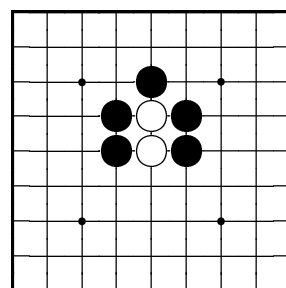
Kolik svobod má skupina dvou černých kamenů?

Problém 5



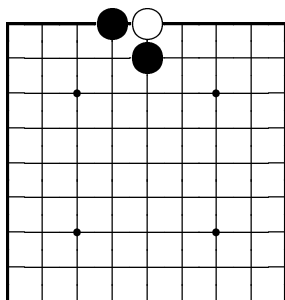
Jak černý zajme dva bílé kameny?

Problém 6



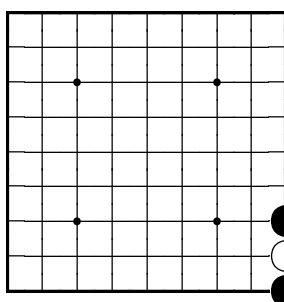
Jak černý zajme dva bílé kameny?

Problém 7



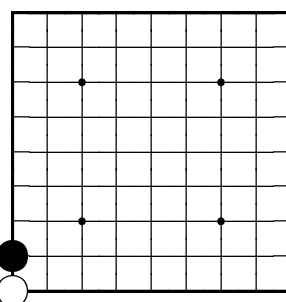
Jak černý zajme bílý kámen?

Problém 8



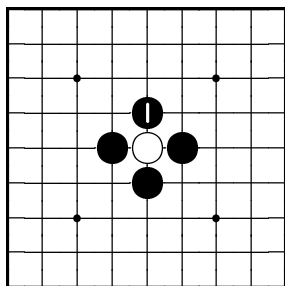
Jak černý zajme bílý kámen?

Problém 9



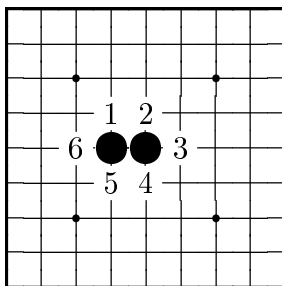
Jak černý zajme bílý kámen?

Odpověď 1



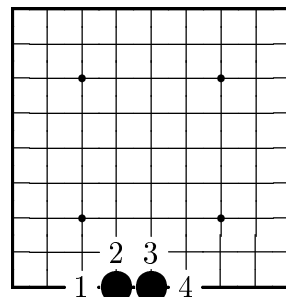
Černý zajme bílý kámen tahem 1.

Odpověď 2



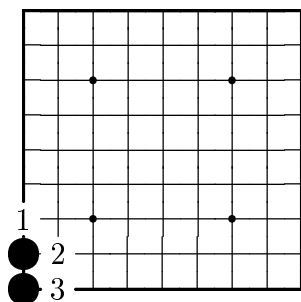
Skupina dvou kamenů má šest svobody.

Odpověď 3



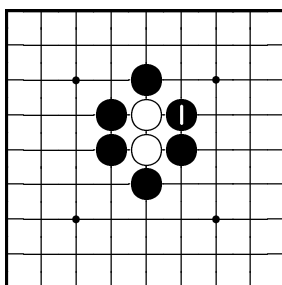
Skupina dvou černých kamenů má čtyři svobody.

Odpověď 4



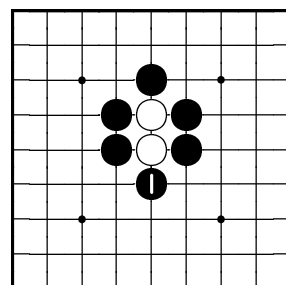
Skupina dvou černých kamenů má tři svobody.

Odpověď 5



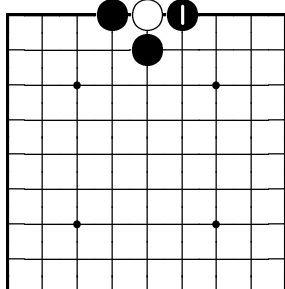
Černý zajme dva bílé kameny tahem 1.

Odpověď 6



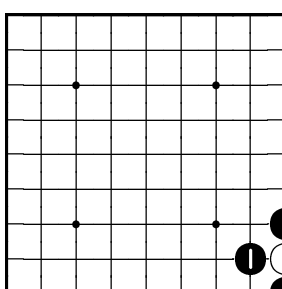
Černý zajme dva bílé kameny tahem 1.

Odpověď 7



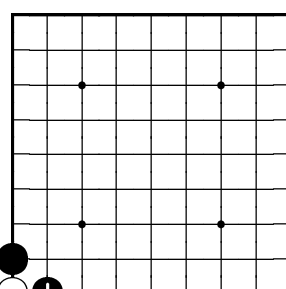
Černý zajme bílý kámen tahem 1.

Odpověď 8



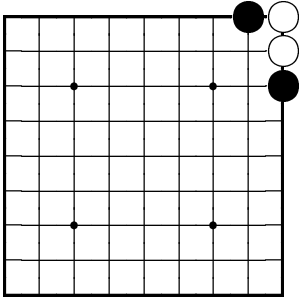
Černý zajme bílý kámen tahem 1.

Odpověď 9



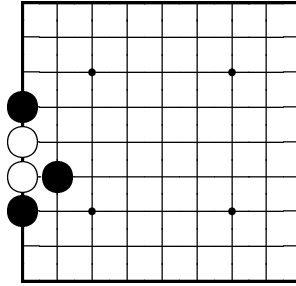
Černý zajme bílý kámen tahem 1.

Problém 10



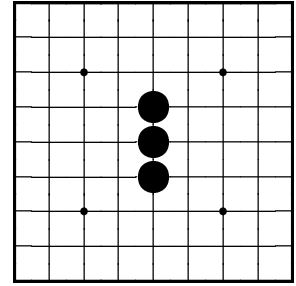
Jak černý zajme dva bílé kameny?

Problém 11



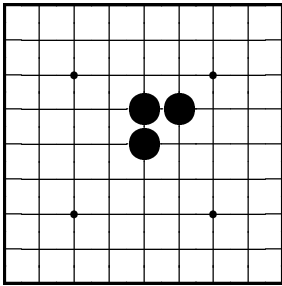
Jak černý zajme dva bílé kameny?

Problém 12



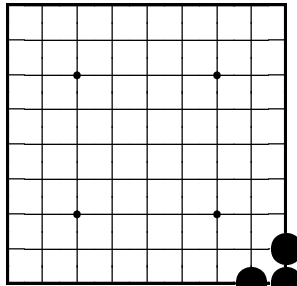
Kolik svobod má skupina tři černých kamenů?

Problém 13



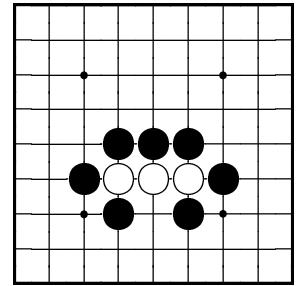
Kolik svobod má skupina tři černých kamenů?

Problém 14



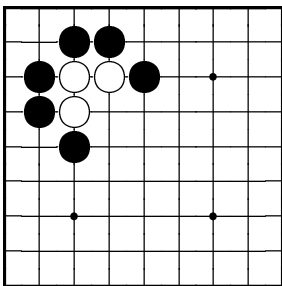
Kolik svobod má skupina tři černých kamenů?

Problém 15



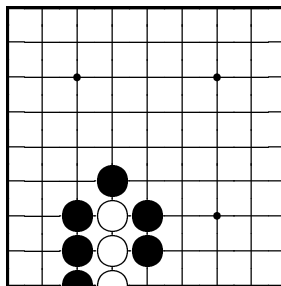
Jak černý zajme tři bílé kameny?

Problém 16



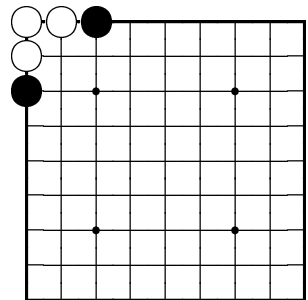
Jak černý zajme tři bílé kameny?

Problém 17



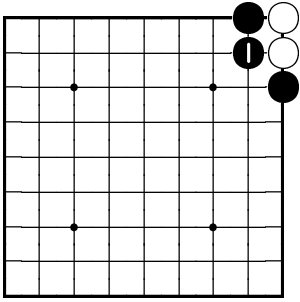
Jak černý zajme tři bílé kameny?

Problém 18



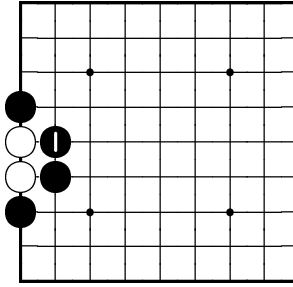
Jak černý zajme tři bílé kameny?

Odpověď 10



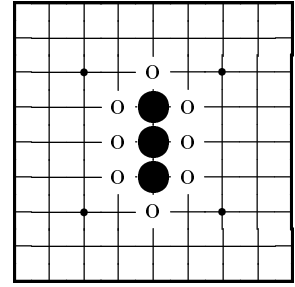
Černý zajme dva bílé kameny tahem 1.

Odpověď 11



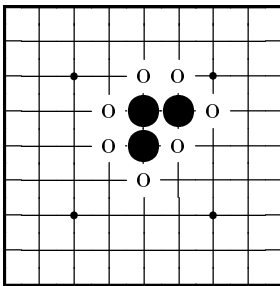
Černý zajme dva bílé kameny tahem 1.

Odpověď 12



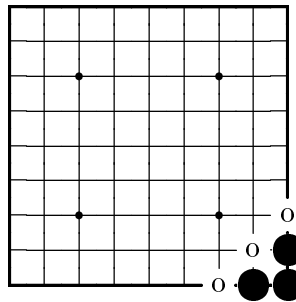
Skupina tří černých kamenů má osm svobod.

Odpověď 13



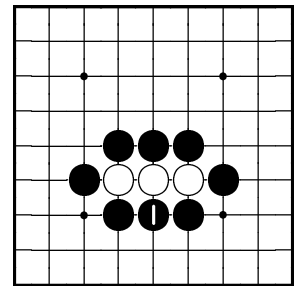
Skupina tří černých kamenů má sedm svobod.

Odpověď 14



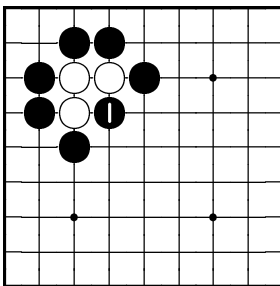
Skupina tří černých kamenů má tři svobody.

Odpověď 15



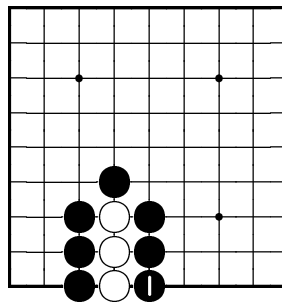
Černý zajme tři bílé kameny tahem 1.

Odpověď 16



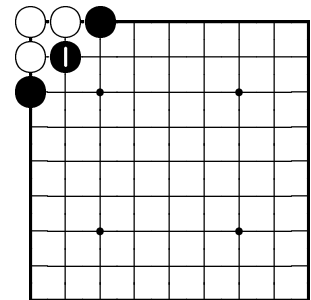
Černý zajme tři bílé kameny tahem 1.

Odpověď 17



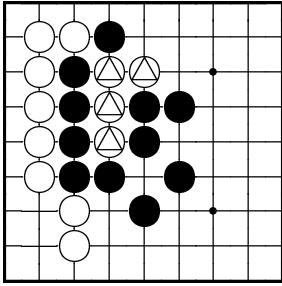
Černý zajme tři bílé kameny tahem 1.

Odpověď 18



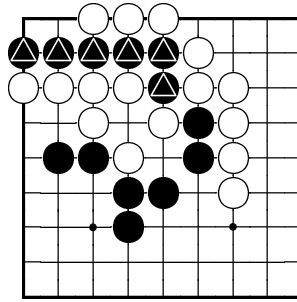
Černý zajme tři bílé kameny tahem 1.

Problém 19



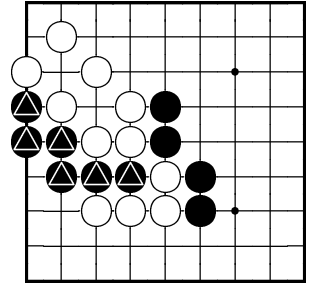
Jak černý zajme čtyři označené bílé kameny?

Problém 20



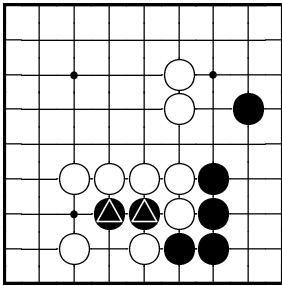
Jak černý zachrání své označené kameny?

Problém 21



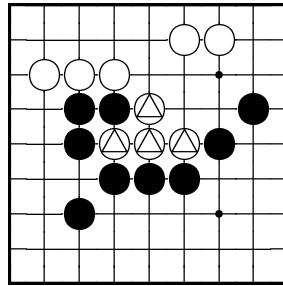
Jak černý zachrání své označené kameny?

Problém 22



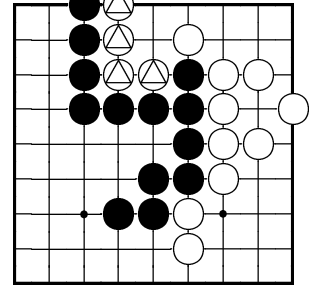
Jak černý zachrání své označené kameny?

Problém 23



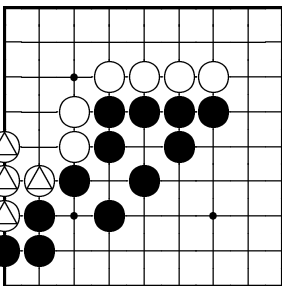
Jak černý zajme čtyři označené bílé kameny?

Problém 24



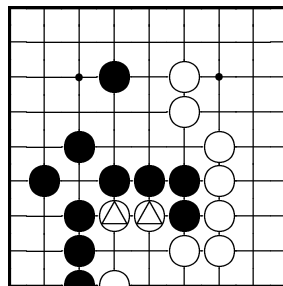
Jak černý zajme čtyři označené bílé kameny?

Problém 25



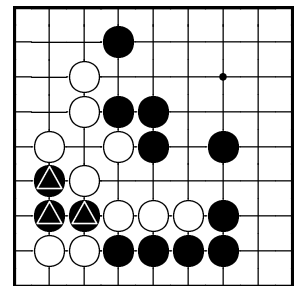
Jak černý zajme čtyři označené bílé kameny?

Problém 26



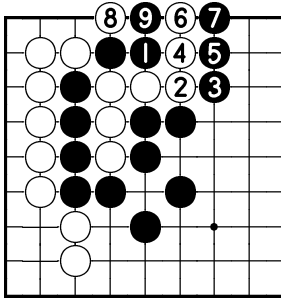
Jak černý zajme dva označené bílé kameny?

Problém 27



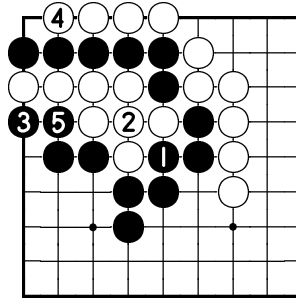
Jak černý zachrání své označené kameny?

Odpověď 19



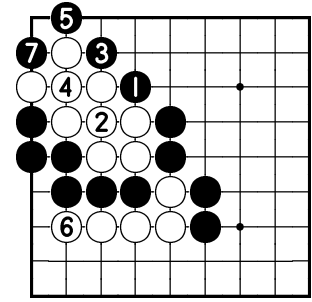
Černý zajme čtyři bílé kameny tahy 1 až 9.

Odpověď 20



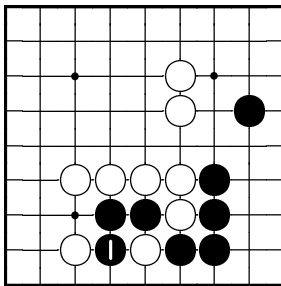
Černý zachrání své kameny tahy 1 až 5.

Odpověď 21



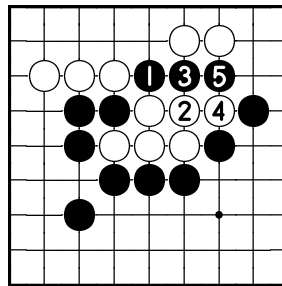
Černý zachrání své kameny tahy 1 až 7.

Odpověď 22



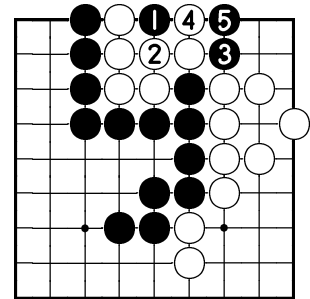
Černý zachrání své kameny tahem 1.

Odpověď 23



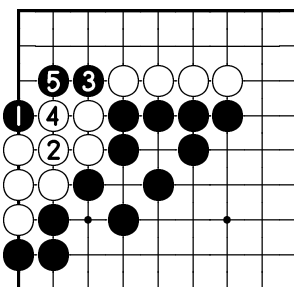
Černý zajme čtyři bílé kameny tahy 1 až 5.

Odpověď 24



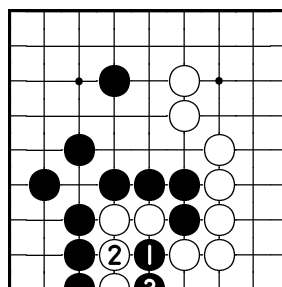
Černý zajme čtyři bílé kameny tahy 1 až 5.

Odpověď 25



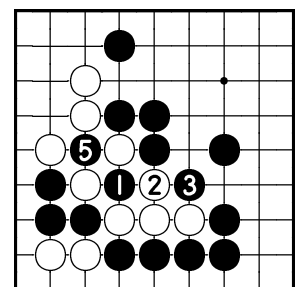
Černý zajme čtyři bílé kameny tahy 1 až 5.

Odpověď 26



Černý zajme dva bílé kameny tahy 1 a 3.

Odpověď 27



Černý zachrání své kameny tahy 1 až 5.
(4 na 1)

Poznámky:

