

PRAVIDLA GO

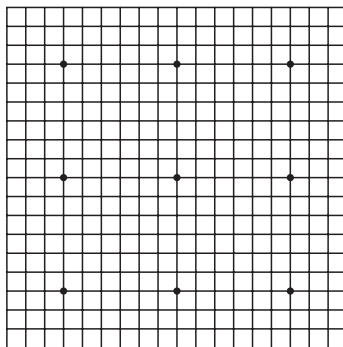
Japonské slovo *go* znamená sílu, tvrdost, protiúder. *GO* je 4000 let stará, původně čínská, stolní hra pro dva hráče. Před více než 1300 lety se rozšířila do Japonska, kde byla její pravidla během dlouhých staletí postupně modifikována a vylepšována, až se ustálila do dnešní podoby. Jen v Japonsku *GO* hraje kolem sedmi milionů lidí.

Hra nabízí prakticky nekonečné množství herních variant. Na dalším východě je podobně oblíbená jako u nás šachy. Hrají ji zde nejen miliony amatérů, ale i množství profesionálů. Velkou předností *GO* je, že si ji díky tzv. handicapům mohou s potěšením zahrát i soupeři velmi různých kvalit.

GO se hraje tak, že dva hráči střídavě pokládají černé a bílé kameny na hrací desku. Cílem hry je ohraničit co největší území, případně zajmout soupeřovi co nejvíce kamenů.

Začínáme hrát

Součástí hry je herní deska (japonsky *goban*) se čtvercovou sítí 19×19 . Pro začátečníky může být vhodnější síť 13×13 . Dále hra obsahuje černé a bílé kameny, kterých má každý z hráčů k dispozici neomezené množství. Zkušenosti ukazují, že hráči vystačí s 2×180 kameny. (Pokud by přece jen došly, je možno si se soupeřem vyměnit zajatce.) Devět zvládnutých průsečíků na hrací desce jsou tzv. handicap (vysvětlení viz str. 8).



Obr. 1: hrací deska (goban).

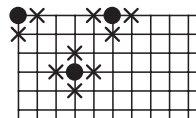
Slabší hráč dostane černé kameny, nebo se o barvu kamenů losuje. První tah provede hráč s černými kameny. Tahem se rozumí položení jednoho kamene na kterýkoli volný průsečík sítě. Kameny se kladou pouze na průsečíky! Hráči se v tazích pravidelně střídají.

Co je cílem hry?

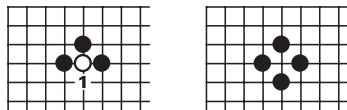
Podstatou *GO* je boj o získání co největšího území. Územím nazýváme volné průsečíky uvnitř oblasti, jejíž hranice je tvořena kameny jedné barvy, případně okrajem desky. Území hráči získávají postupným obsazováním volných průsečíků svými kameny tak, aby spolu sousedily po čáře. Hráč, který získá nejvíce území, vítězí. Abychom pochopili, jak se obsazuje území, musíme nejprve objasnit základní věc: totiž, že kameny, podobně jako vojáky v boji, je možno zajmout. To je základní prvek, který dělá z *GO* zajímavou hru.

Svobody a zajímání kamenů

Kámen položený kdekoli do volného prostoru desky má čtyři svobody, tj. čtyři volné průsečíky sousedící s ním po čáře, nikoliv úhlopříčně. Kámen u strany desky má 3 svobody a kámen v rohu 2 svobody. Na obr. 2 jsou svobody vyznačeny křížky.

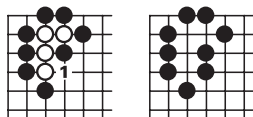


Obr. 2: svobody.



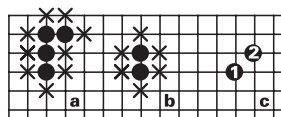
Obr. 3: černý táhne na 1 a zajme bílého.

Hráč, na jehož kameny je útočeno, se samozřejmě může bránit. Přidá-li k vlastnímu kameni další kameny tak, aby spolu sousedily po čáře (nikoli po úhlopříčce), vytváří řetěz. Takový



Obr. 5: položením kamene na 1 černý zajme čtyři kameny bílého.

řetěz má společné svobody a může být zajat pouze jako celek (viz obr. 5). Řetěz **a** na obr. 4 má 9 svobod, **b** má 6 společných svobod. Pozor, kameny **1** a **2** netvoří řetěz a mohou být zajaty každý zvlášť.



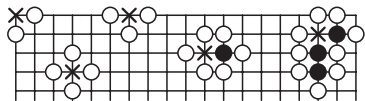
Obr. 4: příklady řetězů.

Omezení volby tahu

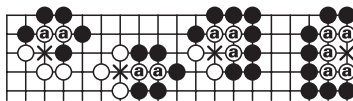
Bylo již řečeno, že hráč může táhnout na kterýkoli volný průsečík na hrací desce. Existují však dvě výjimky, které plynou z logiky hry. První je *zákaz sebevraždy*, druhou je *zákaz opakování pozice*.

Zákaz sebevraždy

Hráč nesmí zahrát tah do „sebevraždy“. To znamená, že nesmí táhnout na pozici, kde by jeho kámen neměl žádnou svobodu (viz obr. 6). Ale pozor! Do sebevraždy může hráč táhnout tehdy, jestliže v důsledku tahu zajme jeden nebo



Obr. 6: černý nesmí táhnout na místa označená křížkem. Černý kámen na těchto místech by neměl žádnou svobodu.



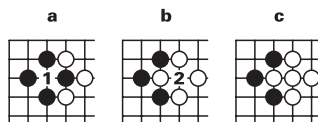
Obr. 7: černý může táhnout na místa označená křížkem. Těmito tahy totiž zajme soupeřovy kameny označené **a**.

více soupeřových kamenů. Tím tedy jeho kámen získá svobodu, a tak vlastně v sebevraždě nestojí (viz obr. 7). Odebrání soupeřových zajatých kamenů je totiž součástí tahu.

Zákaz opakování pozice – pravidlo *ko*

Hráč nesmí táhnout tak, aby se po jeho tahu přesně zopakovala pozice před posledním tahem soupeře (pravidlo *ko* – japonsky nekonečný). Jinak by za jistých okolností bylo možno brát jeden kámen stále dokola a hra by neměla konec.

Příklad takové situace ukazuje obr. 8. Na obr. 8a bílý táhne na **1** a zajme černého. Výsledek jeho tahu je na obr. 8b. Kdyby nyní černý mohl táhnout na **2**, zajmul by bílého a výsledkem by byla opět situace z obr. 8a, neustále dokola. Podle pravidla *ko* však černý nesmí táhnout na **2**. Táhne tedy někde jinde. (Snaží se táhnout tak, aby bílého ohrozil na nějakém jiném místě hrací desky.) Po jeho tahu může bílý táhnout na **2** a tím situaci *ko* ukončit (viz obr. 8c).



Obr. 8: pozice s *ko*.

Kdyby však udělal bílý jiný tah (např. reagoval na hrozbu černého), mohl by nyní černý táhnout na **2** a boj o *ko* by pokračoval. Pozice *ko* jsou důležitým taktickým prvkem a může se stát, že rozhodnou celou hru.

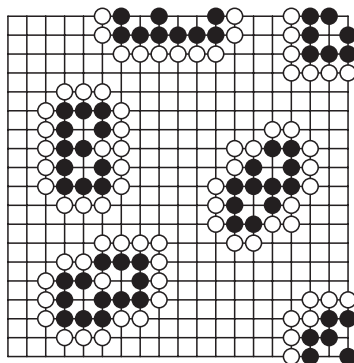
Živé a mrtvé skupiny

Živé skupiny

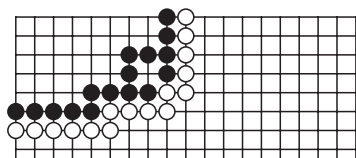
Pro každého hráče je nejdůležitější zabránit soupeři, aby zajímal jeho kameny, a uhájit již získané území. Řešením je vytváření *živých skupin*, tj. takových, které soupeř nedokáže zajmout, ani když je úspěšně obklíčí. Říká se, že si hráč na svém území musí vytvořit tzv. *dvě oka*.

Na obr. 9 je několik příkladů živých skupin. Černé kameny jsou obklíčené bílými, přesto ani v jednom případě nemohou být zajmuty. Všechny černé skupiny mají totiž dvě oddělené části vlastního území, tj. dvě oka. Bílý by musel obsadit oba volné průsečíky, což nemůže. Brání mu v tom pravidlo o zákazu sebevraždy.

Skupiny, které ohraničují větší území, jsou celkem snadno udržitelné živé. Hráč



Obr. 9: příklady živých skupin.



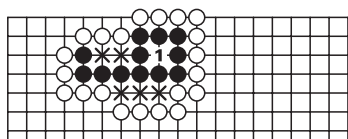
Obr. 10: skupina ohraničující větší území.

má vždy možnost vytvořit uvnitř svého území jedno oko a celý zbytek území slouží za oko druhé (viz obr. 10).

Platí tedy, že skupina je živá, pokud má alespoň dvě oka nebo má možnost je vytvořit.

Mrtvé skupiny

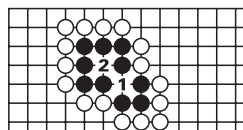
Mrtvé skupiny jsou takové, které nemají žádné oko nebo mají pouze jedno. A tak i když mají větší počet vnějších svobod, hráč je nezachrání, i kdyby se snažil sebevíc.



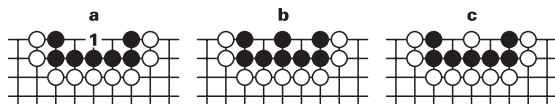
Obr. 11: příklad mrtvé skupiny.

Na obr. 11 může bílý nejdříve odebrat černému všechny vnější svobody označené křížky, nakonec může položit kámen do oka (označeno 1) a tím zajmout všechny černé kameny.

Pozor na falešné oko. Skupina na obr. 12 má jedno oko falešné, bílý hráč může černému tahem na 1 zajmout tři černé kameny a tahem na 2 zbytek. Skupina je tedy mrtvá.



Obr. 12: příklad mrtvé skupiny s falešným okem.



Obr. 13: živé a mrtvé skupiny.

bílý, táhne na 1 a černé kameny se stanou mrtvou skupinou (viz c).

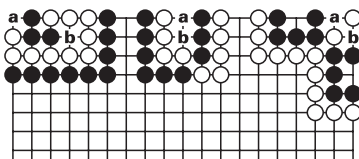
Skupiny bez ok nemusí být nutně ztracené. Pokud se podaří zajmout některé kameny, kterými je mrtvá skupina obklíčována, může se ještě osvobodit. Samozřejmě pouze tehdy, když protivník mrtvou skupinu nezajme a neodstraní z hrací desky. Ale to už je otázka strategie.

Situace *seki*

Občas může dojít k zvláštní situaci zvané *seki*. Žádný z hráčů není na daném místě schopen vytvořit živou skupinu se dvěma oky a současně soupeř není schopen jeho kameny zajmout. Skupina bílých i černých kamenů má totiž dvě společné svobody. Ani jeden z hráčů není schopen zajmout kameny protivníka. Kdyby se o to pokusil, přišel by o vlastní kameny. Pokud by se totiž jeden

Mějme situaci z obr. 13a. Je-li v této situaci na tahu černý, táhne na 1 a vytvoří živou skupinu (viz b). Je-li na tahu

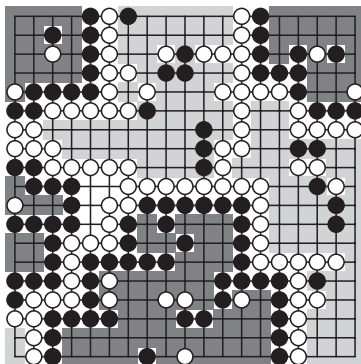
hráč pokusil zajmout soupeřovy kameny obsazením jedné ze dvou společných svobod (**a** nebo **b**), druhý by obsadil svobodu druhou a zajal jeho skupinu. Platí pravidlo, že se body za území v situaci *seki* nepřítají ani jednomu z hráčů.



Obr. 14: příklady situace *seki*.

Ukončení hry

Na hrací desce se postupně vytvoří oblasti ohraničené kameny jedné barvy, případně i okrajem desky. Takto ohraničené oblasti, které tvoří živé skupiny, nazýváme územím. Velikost území je dána počtem volných průsečíků, které tyto kameny obklopují. Na obr. 15 je ukázka gobanu rozděleného na území černého (vyznačeno tmavou barvou) a území bílého (světlou barvou). Za zmínku stojí, že pokud si např. černý hráč ohraničí velké území, může bílý na toto území zaútočit a vybudovat si v této oblasti území vlastní, a tím samozřejmě původní území zlikvidovat. Taková invaze bílého se ovšem nemusí podařit, a v tom případě černý získá řadu bílých zajatců.



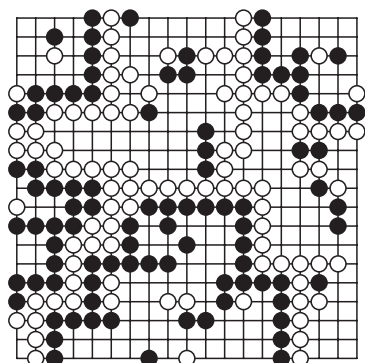
Obr. 15: území černého je zvýrazněno tmavě a bílého světle. Čtyři bílé průsečíky nejsou územím nikoho.

Časem hráči dospějí k tomu, že již není možno získat žádné další území, ani zajmout žádný soupeřův kámen. V tom případě, kdy hráč již nechce hrát, může se tahu vzdát s tím, že řekne „pas“. Pokud oba hráči řeknou „pas“ v tazích následujících po sobě, hra končí. Jestliže „pas“ provede jen první hráč a druhý pokračuje ve hře, může i první hráč znovu ve hře pokračovat.

Před ukončením partie hráči vyřeší všechny sporné situace, zvláště situace *ko*, a zaplní neutrální body – území nikoho mezi hranicemi černých a bílých území. Pokud hráči najdou i po definitivním skončení hry nejasnou situaci, mohou obnovit hru. Hra může samozřejmě končit i tím, že jeden z hráčů partii vzdá.

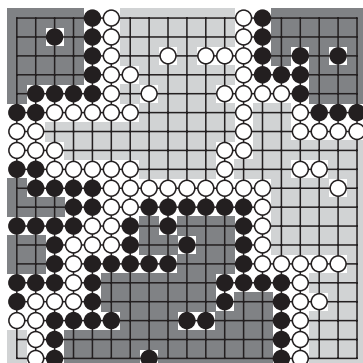
Určení vítěze

Po ukončení hry se mrtvé skupiny kamenů, které leží v soupeřově území a mohly by být případně zajaty, odstraní z hrací desky a přidají se k zajatcům. Není tedy třeba jim odebrat všechny svobody, jako je to nutné při normálním zajmání při hře.



zajatci: 11 ○ 15 ●

Obr. 16: hra právě skončila.

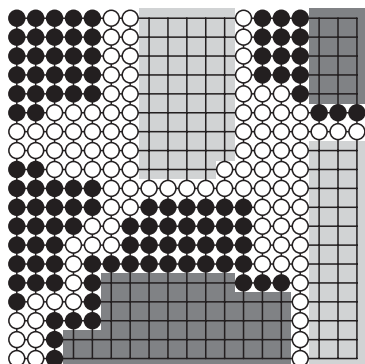


zajatci: 22 ○ 29 ●

Obr. 17: po odstranění mrtvých skupin.

Nakonec si hráči spočítají body. Za každý volný průsečík ve vlastním území náleží hráči jeden bod a za každého zajatce také jeden bod. Hráč s větším počtem bodů vítězí.

Příklad na obr. 16 ukazuje hrací desku na konci hry. Dejme tomu, že černý získal během hry 11 zajatců a bílý 15 zajatců. Nejdříve odstraníme z hrací desky mrtvé skupiny a přidáme je k zajatcům. Černý takto získal dalších 11 zajatců a bílý 14 zajatců. Černý má tedy nyní $11 + 11 = 22$ a bílý $15 + 14 = 29$ zajatců. Stav po odstanění zajatců je na obr. 17. Území černého je označeno tmavou barvou, území bílého světlou. Lze spočítat, že černý získal 95 bodů a bílý 102 bodů za území. Celková bilance: černý získal $22 + 95 = 117$ bodů a bílý $29 + 102 = 131$ bodů. Bílý tedy zvítězil.



Obr. 18: jak zjednodušit určení vítěze.

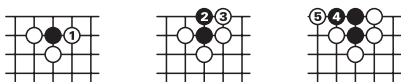
Sčítání bodů se většinou provádí úsporným způsobem. Zajatce umístíme do soupeřova území a tím se mu odpočítají body za volné průsečíky. Území změníme přemístěním některých kamenů tak, aby sčítání bylo jednodušší (viz obr. 18). Po vhodném zaplnění území zajatci a přeskupení území do obdélníkových tvarů je celkem snadné zjistit, které území je větší a kdo je tedy vítěz.

Výhoda prvního tahu je při hře hráčů stejné úrovně někdy kompenzována tzv. *komi*. Bílý si na konci hry přičte 5,5 bodu. Protože *komi* není celé číslo, hra nemůže skončit nerozhodně.

Výhoda prvního tahu je při hře hráčů stejné úrovně někdy kompenzována tzv. *komi*. Bílý si na konci hry přičte 5,5 bodu. Protože *komi* není celé číslo, hra nemůže skončit nerozhodně.

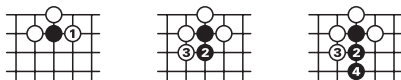
Základní technické obraty

Kámen na druhé lince



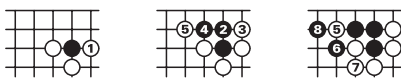
Obr. 19: kámen na druhé lince.

Kámen na 2. lince s jednou svobodou nemůže být zachráněn (viz obr. 19). Platí to ovšem pouze tehdy, když je jeho poslední svoboda směrem k okraji hrací desky. Pokud by byla směrem k centru desky, tak černý svůj kámen snadno zachrání (viz obr. 20). Černý totiž získá každým tahem dvě nové svobody, ale bílý mu svým tahem odebere pouze jednu.



Obr. 20: kámen se svobodou směrem ke středu hrací desky.

Kámen na třetí lince

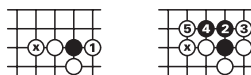


Obr. 21: kámen na třetí lince. Útočník je donucen se bránit.

Pokud použije bílý hráč v případě kamene na třetí lince stejnou taktiku jako na kámen na druhé lince, dopadne to pro něj špatně. (viz obr. 21). Zpočátku vypadá situace obdobně: bílý

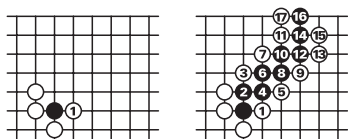
útočí na 3 a 5, ale pozor – černý zaútočí na 6, bílý musí bránit na 7, avšak svůj kámen na 5 už nezachrání.

Pokud však vypadá situace jako na obr. 22, bílý černého snadno chytí. V uplatnění předchozí taktiky mu totiž zabrání bílý kámen na pozici x.



Obr. 22: bílý kámen označený x mění situaci.

Schody

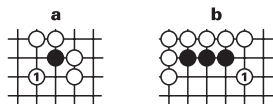


Obr. 23: schody.

Chycení kamene do schodů ukazuje obr. 23. Černý nemůže utéci. Pokud by se o to pokusil, jenom by zvětšoval množství zajatců. Ale pozor. Tuto taktiku lze uplatnit pouze tehdy, když schodům nestojí v cestě žádný kámen černého.

Chytání do sítě

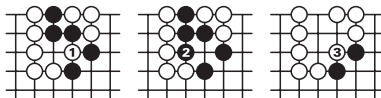
V jistých situacích není možné zajmout soupeřovy kameny přímým obsazováním svobod. Lze však použít takzvané chytání do sítě. Obr. 24 ukazuje dva příklady takových situací.



Obr. 24: chytání do sítě.

Obětování vlastního kamene

Někdy se vyplatí obětovat vlastní kámen (viz obr. 25). Bílý táhne na **1**, černý mu tento kámen zajme (**2**) a bílý potom černému zajme čtyři kameny (**3**).

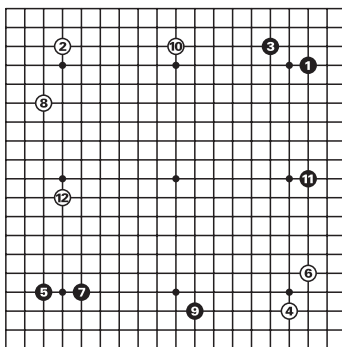


Obr. 25: obětování vlastního kamene.

Základy strategie

Zahájení – *fuseki*

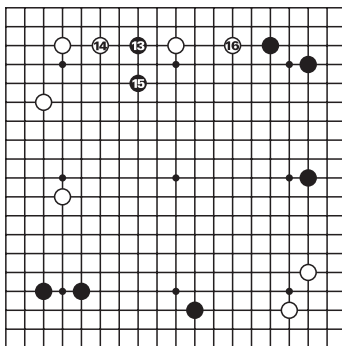
Na začátku hry oba hráči vytyčují svá území spíše umístováním samostatných kamenů, než vytvářením souvislých řad. Na obr. 26 je příklad zahájení. První čtyři kameny položili oba hráči do blízkosti rohů, protože založit území s použitím rohu je ekonomičtější. Po zajištění území v rozích hráči obvykle umísťují kameny na místa jako 9, 10, 11 a 12.



Obr. 26 zahájení.

Střední hra – *chuban*

Obr. 27 navazuje bezprostředně na obr. 26. Černý položí kámen na 13. Chce tím překazit plány bílého na upevnění jeho území. To je signálem k zahájení střední fáze hry, pro kterou je typický boj o území. Vše záleží na strategii obou hráčů. Každý dobrý tah je víceúčelový – sleduje obranu i útok. Vždy je třeba myslet na celou desku a nezábývat se jedním bodem, když jinde je možné získat mnohem více.



Obr. 27: střední hra.

Handicapová hra

Hrají-li spolu dva hráči různě úrovně, může dát silnější hráč slabšímu 2 až 9 tzv. handicapů. Proveďte se to tak, že černý (slabší hráč) na začátku hry položí na vyznačené body 2 až 9 svých kamenů, a bílý potom už normálně pokračuje ve hře. Polohy handicapů jsou ukázány na obr. 1. Pokud se hraje na desce 13 × 13, je počet handicapů 2 až 5. Handicapové body jsou na této menší desce pouze na průsečících 4 × 4 a uprostřed.