

Goboy



Občasník pro hráče GO, dokonalé hry.

1



2x SHUSAKU vs. Shuwa
vs. Shuho

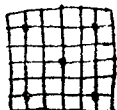
Plzeň, podzim 1993

1. Meijin 1962 Fujisawa Shuko
Sakata^x Eio

! MR-Jesenik 1993!
o Daněk - Nechanický o

ChoChikun x Rin Kai Ho

LILIPUTÁNSI



18. STOLETÍ - Trihandicap

Řádky.....
Sartie.....
Problémy.....

ÚVODNÍ SLOVO

Z

Vážené goistky, vážení goisti !
To, co momentálně držíte ve svých rukách je amatérsky dělaný časopis, který vznikl z nudy a taky z důvodu, že je potřeba. Neboť mi není známa existence jiného fanzinu věnovaného GO a psaného česky. Podoba časopisu bude záležet jen na mě /Goboy není závislý na Asociaci/ a na výhrady k obsahu a formě nebudu brát žádný zřetel.

Distribuce bude výhradně přes moji osobu, popř. někoho mnou určeného a cenu si budu určovat sám. Přesto se budu snažit, aby byla co nejnižší.

Ke každému turnaji v ČR, kam pojedu bude vytisknuto jedno číslo, ve kterém se objeví informace o minulých turnajích, partie profesionálních hráčů z Japonska a Číny, partie starých japonských mistrů, klíčové partie z českých turnajů, které rozhodly o vítězi atd.....

Toť vše, přeji vám dobrou zábavu i poučení.

Zbyněk Dach

Popularita pro 1. Dany

Každý, kdo si od této chvíle uhradí 1.Dan dostane zdarma jeden výtisk Goboye. Navíc bude v Goboyi uveřejněna jedna jeho partie, okomentovaná některým z našich předních hráčů.

-zd-

MR Jeseník 1993

Tento článek je tak trošku subjektivní, protože jsem ztratil výsledky z turnaje a informace o spoustě hráčů si nepamatuji. Takže se budu zmiňovat jen o danových hráčích.

Mistrem republiky se stal Radek Nechanický, i když se v kuloárech spíše uvažovalo o Vládovi Dankovi. Ten však svoji klíčovou partii s Radkem prohrál a tak jedinou jeho šancí bylo, že Radka porazí Aleš Rak nebo David Holeček, leč ani jeden z nich neměl proti Mistrovi šanci. Mám dokonce pocit, že v posledním kole si Radek mohl dovolit prohru a byl by stejně první. Druhým v pořadí se tedy stal Vladimír Daněk, který už ani jednou nezaváhal, i když v posledním kole, kdy hrál se mnou se jednu chvíli zdálo, že bych mohl vyhrát. Leč o 4 dany silnější třída a letité zkušenosti nakonec ukázaly, že mé naděje byly liché. Trochu mne to mrzí, protože výhrou nad Vládou bych si připsal na své konto o 600,- korun více a asi to taky mrzelo Petra Cipru, který by se tak vyšvihl na druhé místo a takhle byl třetí. Zato to asi potěšilo Martina Cieplého, 4D, který by byl šestý a nedostal by nic, zato takhle se umístil pátý. Na čtvrtém místě skončil Daniel Konopáč, 3D, který tak trochu překvapil.

Skupinu 1-2 Dan jsem vyhrál já, se čtyřmi body jsem se umístil sedmý a uhrál si 3, Dan. V prvních dvou kolech jsem totiž porazil Davida Holečka a Vladimíra Dicu, oba o 11 bodů, což bylo moje štěstí, protože mne pak tvrdě stíhali a oba skončili se čtyřmi body na druhém a třetím místě. Mirek Javůrek zaváhal v posledním kole, kdyby vyhrál, byl by první ve skupině, takhle nebyl ani třetí.

Na turnaji se mi líbilo: Kuřácké prostory v budově, mafie, bleskovka.

Na turnaji se mi nelíbilo: Drahé občerstvení v recepci, drahý biliard, malá cena za 3. místo ve skupině. 50 korun je přeci jen trochu málo, viz. Vl. Dicá, který po urputných bojích vyhrál půl kila, zatímco někdo, kdo byl junior nebo žák dostal navíc ještě za skupinu další. Pokud už se vyhlašuje skupina Junior nebo Žák, pak by se taky měla vyhlásit kategorie Omšelých starců, a aby to nikoho neurazilo, vstup do této skupiny by byl dobrovolný, věk min. 40 let.

Můj dojem z turnaje: perfektní, dobrá organizace /až na nedorozumění s počítačem/, dobré prostředí, jen škoda, že nebylo víc hráčů.

Zbyněk Dach, 3-Dan

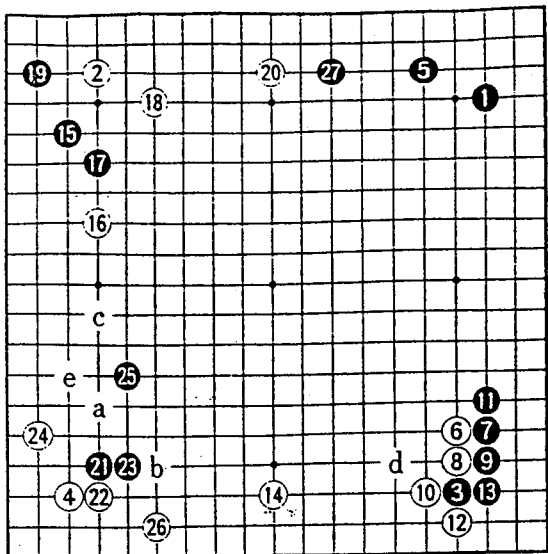
Posledním překvapením turnaje byl Petr Valášek. Proč ? To se ho zeptejte sami.

MEIJIN - 1. turnaj 1962

Černý: Fujisawa Shuko, 8-dan
 Bílý: Sakata Eio, 9-dan

hráno 21-22.2. 1962

Obrázek 1 /1 - 27/



Obrázek 1 (1-27)

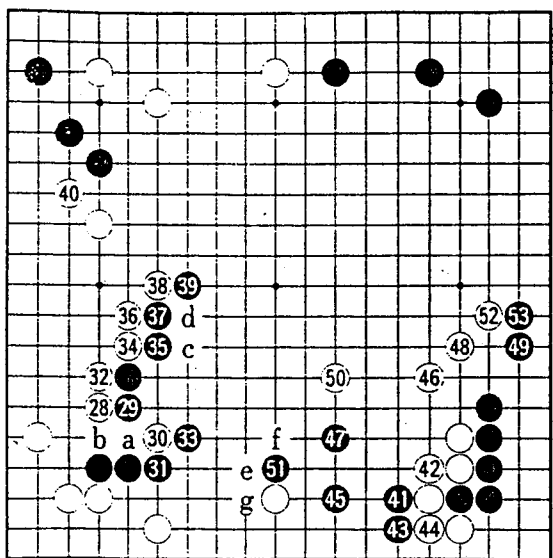
Černý 21 - joseki Č."a", B."b", Č."c" je také možné. Bílý může pokr. na "d".
 Černý 25 - obvyklejší je hrát na 32, ale černý chce hrát volně a na střed.
 Černý 27 - veliké, ale lepší na "e".

Obrázek 2 /28 - 53/

Bílý 30 - silný tah. Když černý spojí na "a", bílý 36 útočí ve velkém měřítku a diktuje směr hry
 Bílý 32 - nelze na "a", černý "b" by vytvořilo dvoje schody
 Bílý 36 - lze i na 37, což je drsnější
 Černý 37 - černý si je vědom, že přijde bílý 40, ale to je pořád lepší než diagram 1, kdy se černý ocitá v
 Bílý 40 - bílý chrochtá blahem
 Černý 41 - černého jediná šance je zahájit boj na tomto místě.
 Černý 47 - honte, ale možná je lepší brát území dle Dia. 2, protože bílý zatím nemá efektní útok /černý uniká na 3/
 Bílý 50 - kombinace útoku a obrany. Následovat diagram 3 by bylo příliš hladové, černý má protiútok na 4
 Bílý 52 - odpovídat 51 na "e" by akorát pomohlo černému, aby se posílil na "f".

Obrázek 3 /54 - 112/

Bílý 54 - bílý přehání. To dává černému příležitost k protiútok. Bílý měl hrát podle Dia. 4
 Černý 59, 61 - skvělé útočné tahy
 Bílý 68 - 72 - tesuji k vylepšení tvaru, černý 72 by zničilo bílého tvar
 Černý 81 - černý nechce hrát podle diagramu 5, protože bílý 4 by zabezpečilo celou bílou skupinu.



Obrázek 2 (28-53)

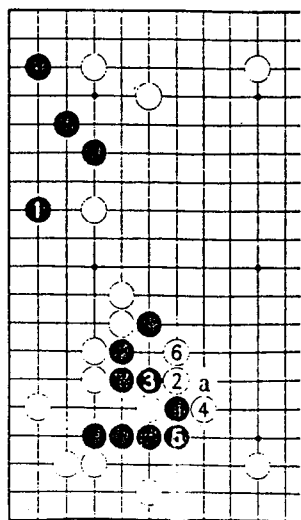


Diagram 1

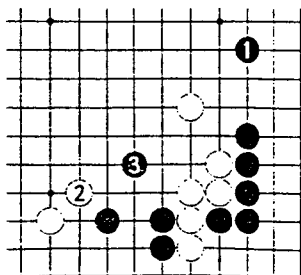


Diagram 2

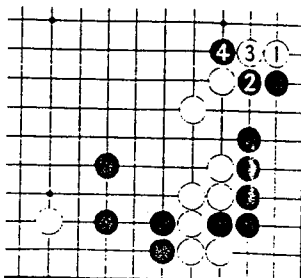


Diagram 3

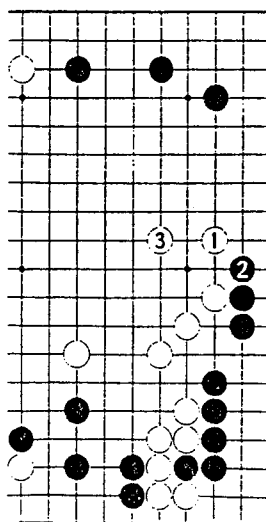


Diagram 4

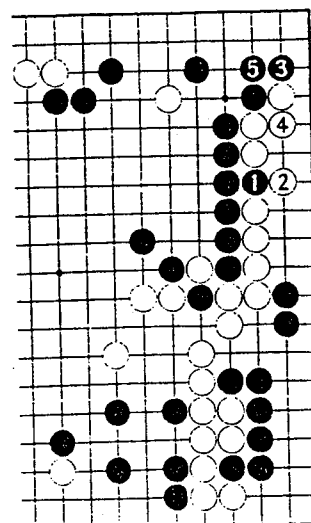
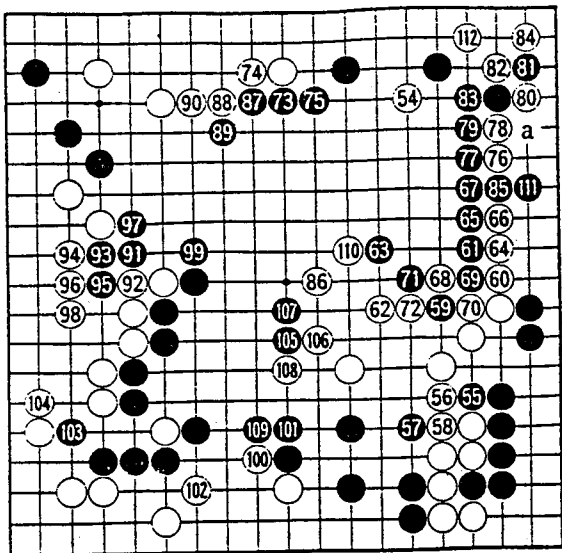


Diagram 5



Obrázek 3 (54-112)

Bílý 84,86 - bílý sbírá body místo aby se nejprve pojistil na "a". Jakmile hraje černý 85, tah 86 je nezbytný.
 Černý 87,89 - zvětšuje sílu opevnění okolo velké bílé skupiny, která je cílem černého úmyslu.

Černý 97 - černý by rád hrál podle Dia.6, ale tím by dal bílému šanci na protiútok 4-12 a dokud má bílý tahy "a,b" v tempu, nemá černá skupina šanci.

Bílý 102 - vypadá to jako hladový tah, zvláště když bílý vede na území. Lepší by bylo asi hrát na 105 nebo 108.

Černý 105- černý nemůže zvítězit na území, tak se pokouší útočit na bílého skupinu, je to jeho jediná naděje.

Bílý 112 - nezbytné, jinak černý bílého chcípne podle Dia. 7

Obrázek 4 /113 - 140/

Černý 17 - černý nemá konkrétní plán jak chytit bílého, ale jestli ho nechcípne, prohraje a tak se snaží držet jeho skupinu bez očí. Pokud zahraje podle Dia. 8, bílý se ohne na 4 a obětuje svých 6 šutrů. Tah 4 nuluje vliv černých zdí a bílý i tak vyhrává.

Bílý 22 - Sakata: "a" nebo 27 by dělalo lepší tvar a lépe zabezpečilo skupinu.

Černý 31 - příliš mnoho možností pro bílého, když zde černý nezahraje

Černý 33 - přehlédnutí. Atari na "a" by definitivně dorazilo bílého. Takhle má bílý stříh na "b" v tempu /na obrázku 5 k tomu dojde/

Bílý 40 - prohrávající tah, po černém 41 nemůže bílý získat dvě oči. Bílý měl hrát podle Dia. 9

Diagram 9 - Bílý hraje 1-7 v tempu a pak blokuje na 9. Černý sice stříhne 10-14, ale tahy 15-17 bílý chce

pá černou skupinu nahoře. Když černý odpoví 17 na "a", bílý se podpojí tahem "b". Když hraje černý 16 na 17, pak bílý "c", černý 16, bílý "d" a dělá miai mezi spojením na "b" a sbalením dvou kamenů na "e".

Obrázek 5 /141 - 183/ - na další straně

Bílý už neudělá oči a vzdává po tahu 183.

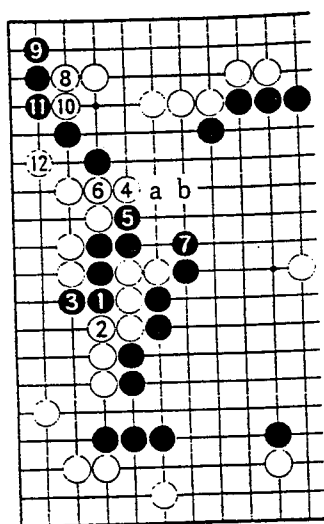


Diagram 6

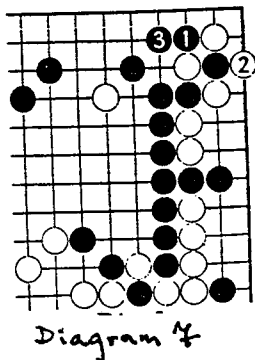
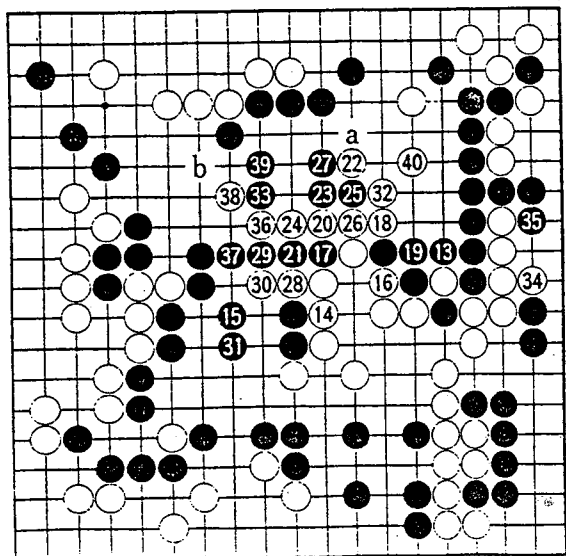


Diagram 7



Obrázek 4 (113-140)

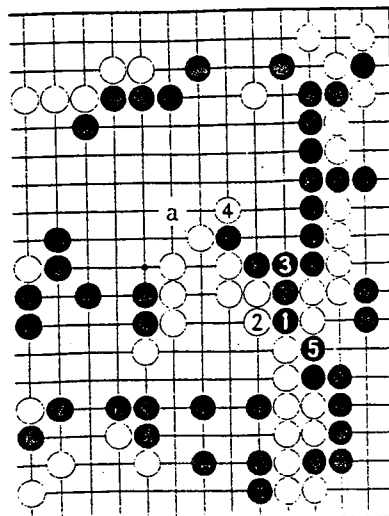
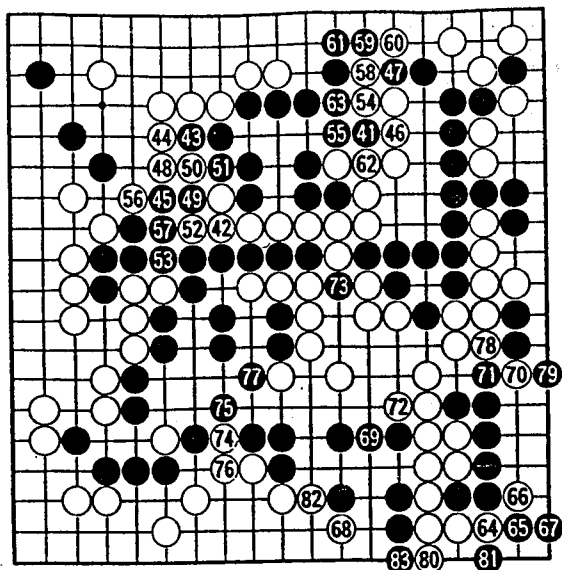


Diagram 9



Obrázek 5 (141-183)

čtvrté místo se podělili 9-dani: Kitani Minoru, Hashimoto Shoji, Handa Dogen /příště přineseme partii Go Seigena s Hashimotem Shojim z tohoto turnaje/ (Možná)

PARTIE NA POKRAČOVÁNÍ

V několika dalších číslech Goboye vám ukážeme partii z doby vrcholícího Tokugawského šogunátu, kdy se hrálo to nejlepší go a z vládnoucích kruhů bylo podporováno. Byla to skvělá doba pro go, doba, kdy goisti byli opravdovými goisty, goistky opravdovými goistkami a malé chlupaté opičky z Bornea opravdovými malými chlupatými opičkami z Bornea /řeceno slovy Stopařova průvodce po Galaxii/.

V této partii se střetl Honinbo Shusaku, jeden z největších hráčů go co kdy žili a budou žít se svým nadějným žákem, pozdějším vůdcem klanu Honinbo Murasem Shuhem.

Černý: Murase Shuho 5-dan
Bílý: Honinbo Shusaku 7-dan

hráno 1.11. 1856

Černý 11 - když na 12, bílý odpoví 26 a to není výhodné. Ale tah 11 se zdá být příliš úzký, zvláště když uvážíme, že 13 je sente /česky v tempu/

Černý 17 - silný, agresivní tah

Černý 31 - není nutné

Černý 33 - za prvé tento tah není potřeba a za druhé je to špatný styl.

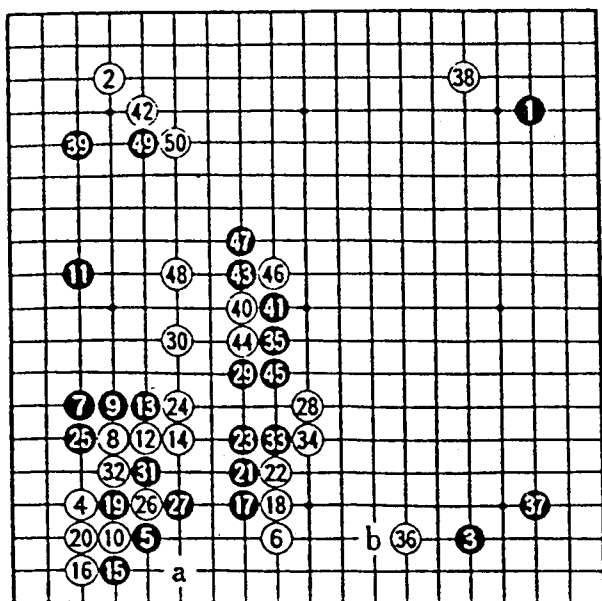
Bílý 36 - jediný tah. Tah na 37 není dobrý, černý bere základnu na "b".

38,39 - miai

Bílý 46 - neobvykle agresivní tah pro Shusaku, pravděpodobně chtěl vědět, jak si Shuho poradí v dalším boji.

Černý 49 - míří ke stříhu na 55 na Obrazku 2, ale dává bílému tempo na 50 a pak rozšíření na 52.

/tyto tahy budete mít čest vidět v příštím čísle/



Obrázek 1 (1-50)

Jak to asi dopadne ???

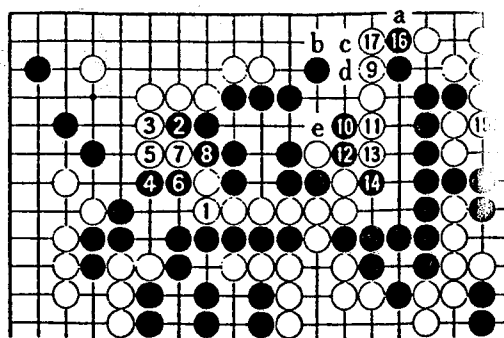


Diagram 9

A JAK TO NAKONEC DOPADLO ?

Plzeňský podzimní turnaj ≡ 1993 ≡

Díky jakémusi zahraničnímu turnaji, na který odjela většina špičkových hráčů z ČR se nejsilnějším hráčem na turnaji stal Zdeněk Červený z Plzně, který měl jako jediný nejvyšší třídu - 3. Dan. Nebyl ale zas tak jasným favoritem, šanci na první místo měli prakticky všichni ze skupiny A, kterou tvořilo 10 hráčů o síle 1.-3. Dan.

Zdeněk Červený překvapivě vytuhnul s Honzou Dánou a tak se po třech kolech stal jasným favoritem Honza Gerner z Varů. Ten však v neděli dvakrát prohrál a tak nezískal ani třetí místo. Do čela se probíjovali David Holeček a Mirek Javůrek, oba z Prahy. Zdeněk Červený však už ani jednou nezaváhal a tak si zajistil první místo, druhý byl David Holeček. Třetím se stal překvapivě Vladimír Dicá z Varů, který měl nejvyšší CUSS nebo co.

Ve skupině B jasně vedl Chonza Měchura a už se zdálo, že vyhraje skupinu, když ho znenadání v posledním kole vyškolil Jindra Dvořáček z Jeseníku. A tak se prvním stal Tomáš Grosser z Varů, který měl také jen jeden výtuh - s Chonzou, který tak skončil na druhém místě. Uhrané 2. kyu však bylo pro Chonzu Měchuru dostatečným zadostiučiněním.

To, že tento plzeňský turnaj byl stále mezinárodní bylo zásluhou polského hráče Kryštofa Podbiola, který však želbohu neuhrál ani jediný bod. Snad přijede příště zas.

Několik hráčů šlo po skončení turnaje na schůzi do Plzeňky, nakonec tam však dorazili jen čtyři žízňiví - já, Zdeněk, Chonza a Evžen. Kryštofa Podbiola jsme ztratili cestou tramvají, kdy jsme prchali před revizoři do předního vozu. Nešťastný Podbiol nevěděl, co se děje, myslel si, že vystupujeme a už nestačil znovu nastoupit. Ani Pepa s Karlem nedorazili, to však na zábavě, která se rozproudila v Plzeňce neubralo. Můj dojem z turnaje: dobrý, ale mohl jsem hrát líp /jen 2 body/.

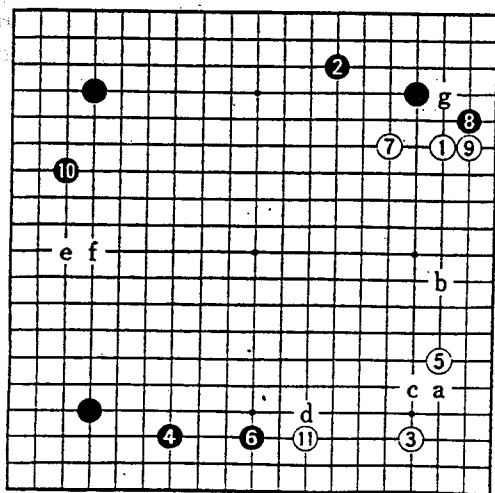
TŘIHANDICAP Z 18. století

●●●● pas ●●●● pas pas

BÍLÝ: Inoue Shunseki Inseki, 6. Inoue /Japan/

ČERNÝ: Tagami Peichin /Rjúkjú/

Hráno 25. 12. 1748 v tokijské rezidenci lorda Matsudaira ze Satsumy.



Obrázek 1 (1-11)

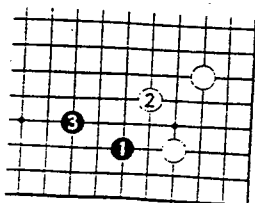
Obrázek 1 /1-11/

Černý 4 - černý nechce hrát na "a", protože bílý "b" by bylo ideální kombinací mezi sevřením a šířením. Dá se taky hrát na "c", ale v té době ještě nebyly vysoká napadení hrána.

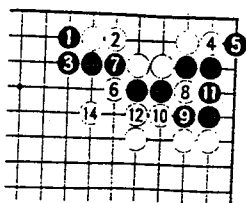
Černý 6 - příliš úzké. Když už chce černý hrát na této straně, je lepší hrát podle Dia. 1. Alternativou může být hraní na "e" nebo "f".

Černý 10 - "e" nebo "f" je pořád lepší.

POKRAČOVÁNÍ NA DALŠÍ STRANĚ

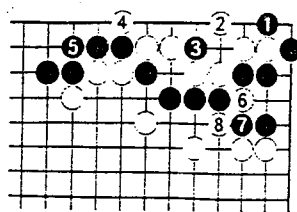


Dia. 1



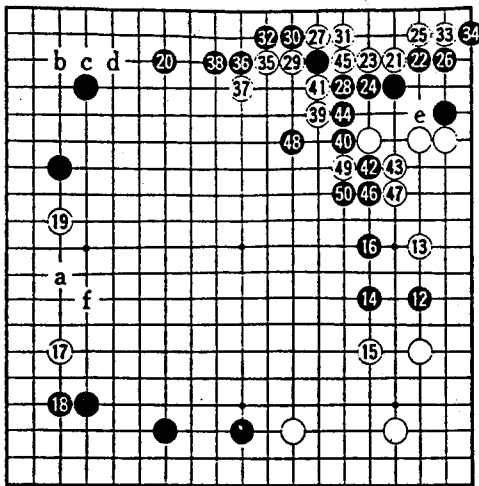
Dia. 2

13: spoji'



Dia. 3

Obrázek 2 /12-50/



Obrázek 2 (12-50)

Černý 12 - dobrý bod pro invazi. Černý 14 dělá míai z 15 a 16, takže černý v bezpečí.
 Černý 20 - dosti špatný tah, protože roh nadále zůstává otevřen na "b". Korektní je "c" či "d", avšak nejlepší je invaze na "a". Z obraných tahů je lepší "e" než obrana levého rohu.

Bílý 21 - drsná invaze

Černý 28 - korektní. Pokud bude hrát černý podle Dia. 2 a pokusí se chycípnout bílého tahem 5, skončí špatně.

Černý 40 - pokud se černý pokusí bílého skupinu zničit, opět neuspěje /Dia. 3/

Černý 42 - nemůže se spojit na 45, protože bílý stříhne na 44 a lapí černého

Bílý 49 - vypadá nepříjemně, ale tady to bílý přehnal. Měl radši hrát na "f" a vyčkávat. Dokud má však skupina bílého jen jedno oko, doufá, že se mu podaří ji stabilizovat během boje.

Bílý 59 - klíčový bod pro zabezpečení očního tvaru. Bílý musí nejprve zabezpečit tuto skupinu, jestli chce bojovat o střed.

Bílý 65 - ochrana před sekvencí černý "a", bílý "b", černý 65. Když pak ještě hraje Bílý "c", černý "d", bílý "e", černý 68.

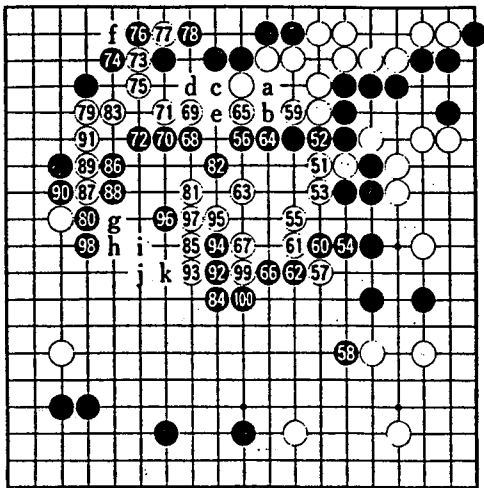
Bílý 69 - pomáhá černému udělat dobrou formu na 70, ale drží ho odděleně.

Černý 80 - nechává bílému atari na "f", ale černý nechce ztratit sente obranou. Útok podle diagramu 4 není moc dobrý, bílý pak krásně útočí na černou skupinu v centru gobanu.

82,83 - po obraně na 82 musí bílý taky bránit

Bílý 87 - přehnané, bílý ztrácí partii. Černý si buduje zeď a útočí 92 atd... Lepší je posílit centrální bílou skupinu. Bílý bude ještě sto tahů bojovat, ale hra je již rozhodnuta.

Po 188. tahu bílý vzdal



Obrázek 3 (51-100)

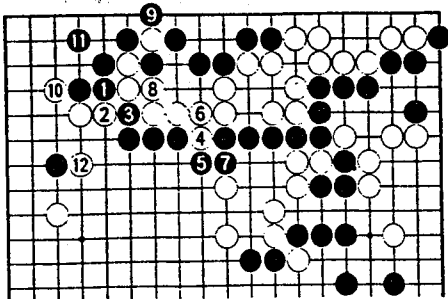
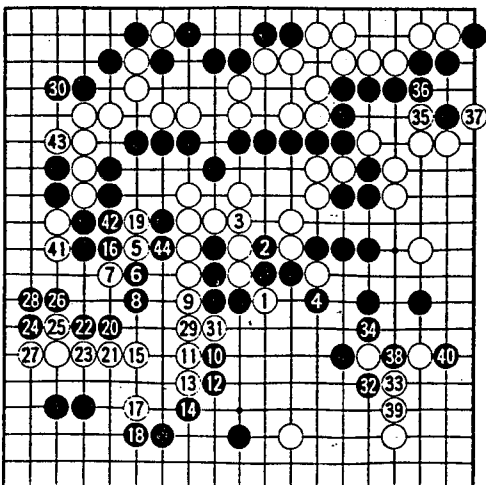
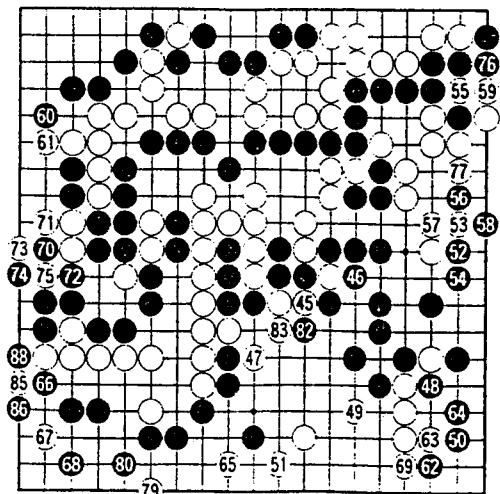


Diagram 4.



Obrázek 4 (101-144)



Obrázek 5 (145-188)

ko: 78, 81, 84, 87

MČR 93, Jeseník

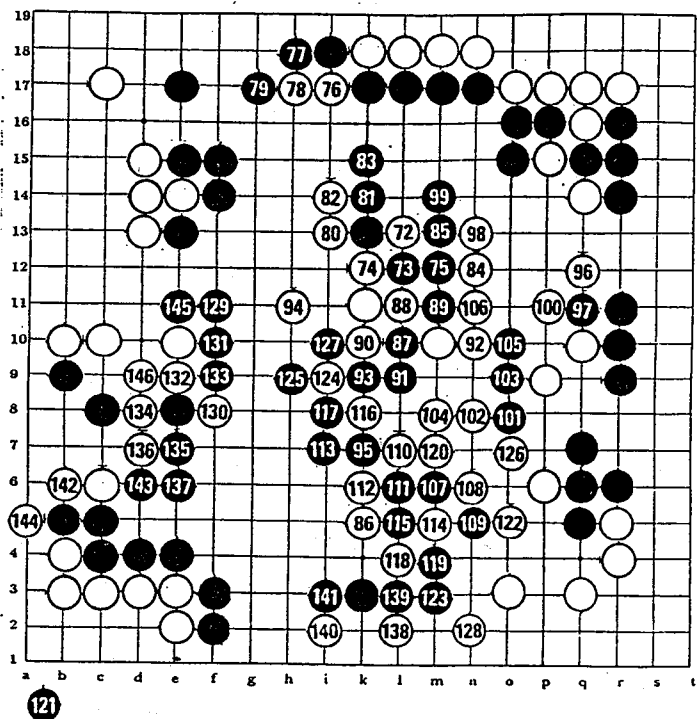
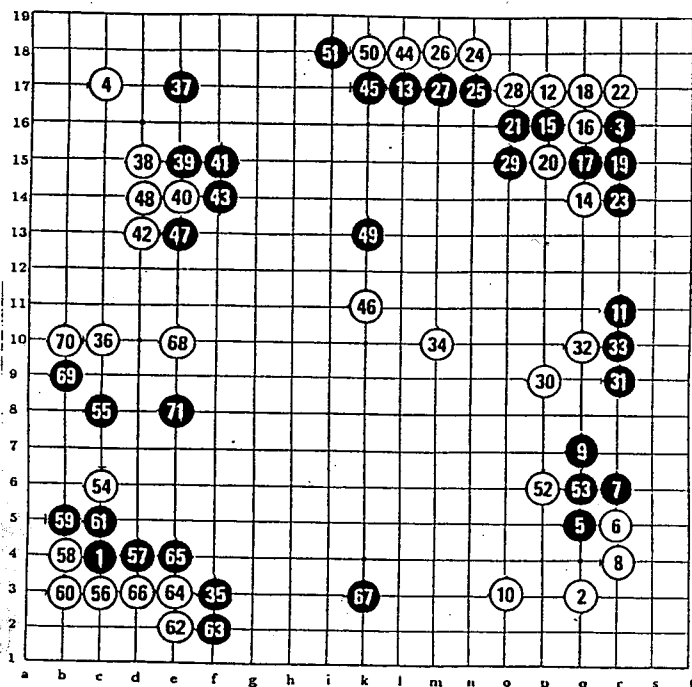
8

Černý: Radek Nechanický, 6-Dan

Bílý: Vladimír Daněk, 6-Dan

Hráno na Mistrovství ČR 1993 v Jeseníku, 5.kolo

Komentuje Vladimír Daněk



121

14 - Nestandardní, bílý chtěl rychle usadit skupinu, samozřejmě se chce vyhnout taishe kvůli kameni na 11.

30-34 - Redukce je důležitá

31 - 4 Černý také mohl zaútočit, např. N8

37 - Špatný směr hry, strana zůstává otevřená.

46 - Bílý si stojí dobře

49 - Malé

54 - Hrubka, se slabou skupinou uprostřed je třeba mít ~~praxý~~ pevný okraj a ne obsazovat roh

72 - Overplay. Když už hrát tam, tak na 75 nebo ještě lépe 86

86 - Střed je nutno pokrýt, ale jak? Asi 89 nebo 90

96 - Není kikashi, nutno bylo N7, ale i tak by měl bílý potíže

101 - A je po partii

127 - Černý mohl partii okamžitě ukončit na P4

Bílý vzdal partii kolem 180. tahu, ale na vzdání byla už dávno.

Vedlejší komentář Vládi Daňka k této partii: "Partie s Radkem je moje nejhorší za posledních několik let."

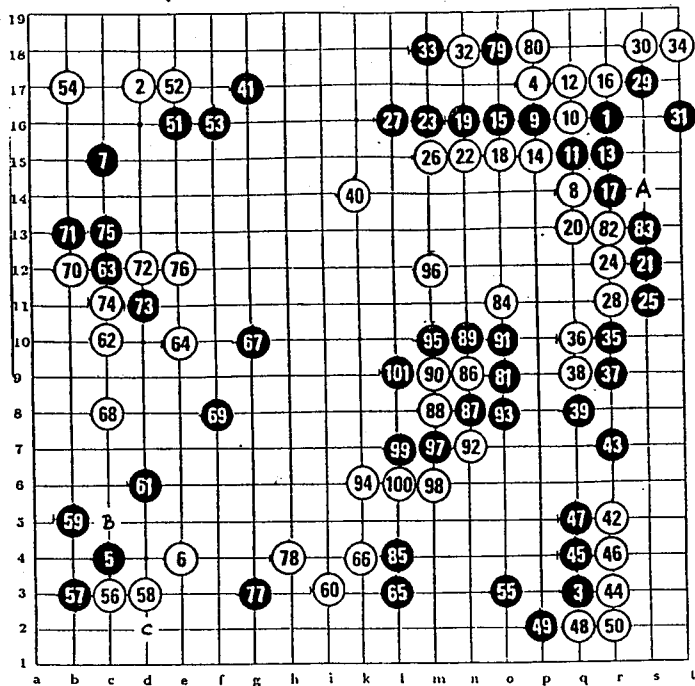
*** INZERCE * 1 inzerát = 4 Kč * INZERCE * 1 inzerát = 4 Kč * INZERCE ***

Komu jsem asi před 2-3 rokama půjčoval knížku *Strategic concepts of go*, ať mi jí laskavě vrátí. Nebyla totiž moje. Zbyněk Dach, adresa níže.

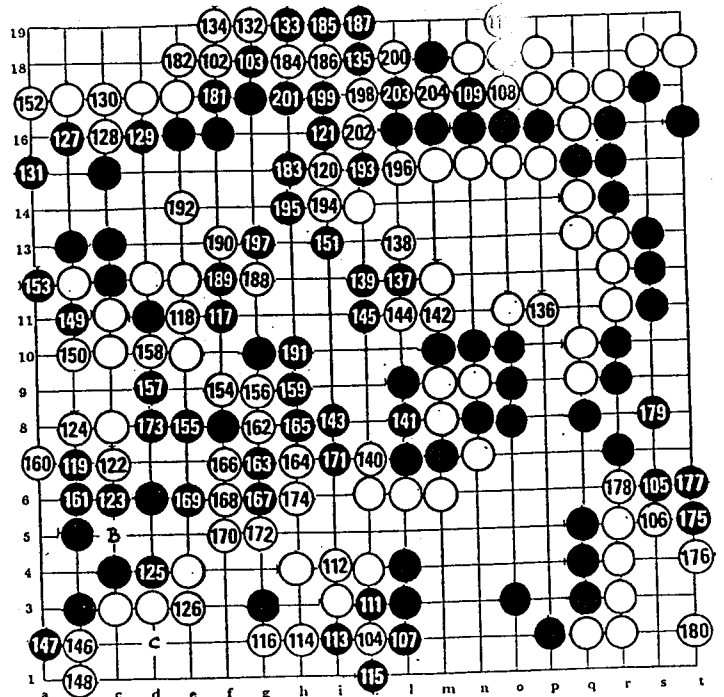
Prodám *Go Moon 1992/24*, cena 50 Kč. Partie z Kiseje, Judanu, INGcupu, NHK, Supermače aj. Mnoho slavných hráčů: Cho Chikun, Takemiya, Kato, Weiping, Kobayashi Koichi, Guo Juan, Rob vanZeijst a mnohých dalších. 18 partií a navíc i článek o historii go a vztahu go s I Tingem.

Zbyněk Dach.

Černý: Dach Zbyněk, 2-Dan
 Bílý: Vladimír Daněk, 6-Dan
 Hráno na Mistrovství ČR 1993 v Jeseníku, 7.kolo
 Koment. Tomáš Koranda 4 Dan



(1-101)



(102 - 204)

- 28 - Lepší hrát na 36, popř. 35
- 41 - Lépe 141 121
- 57 - Chyba, tah na 60 je daleko větší, předpokládaná další sekvence by byla 125, B-C, 68-62.
- 66 - Nestandardní tah, téměř podivný tah
- 69 - Na 76 by bylo lepší
- 73 - Nesmysl, mělo být 75, takhle si bílý dělá oči zadarmo a bez námahy
- 77 - Podivná invaze, navíc jakákoli invaze zde je předčasná
- 81 - Dobrý tah, ale je trestuhodné, že černý nesebral kámen na 32. Pak by mohl chcípnout bílého v rohu přes ko a to si bílý nemůže dovolit. Sebrání kamene 32 by tedy bylo tempo a to dost veliké. Pak by následovalo 81.
- 85 - Střed je daleko důležitější
- 88 - Overplay
- 102 - Výměna 140-141 by se měla hrát hned
- 119 - Malé, lépe na 120
- 121 - Lépe 199
- 137 - Na 152. Bílý buď bude hrát ko, nebo ustoupí a ožije skupinu. Pro černého by to bylo 5 bodů v tempu
- 143 - Černý doufá v alespoň pár bodů ve středu
- 155 - Poslední výzva k boji, jinak je lépe hrát na 156
- 159 - Chyba, černý nesmí lpět na území v centru, když už jednou zahrál na 155. Po tomto tahu už bílý nejde chcípnout. Lépe je hrát 174 a hrát vabank. Ale i tak je situace složitá a jestli bílý chcípne nebo ne je otázkou vypočítání dalších cca 40i tahů.
- 172 - Hrubka, správné je hrát nalevo od 166.
- 197 - Hrabat území a nezabezpečit si své vlastní postavení je výsadou slabších hráčů.
- 200 - Mlask, mlask 203 - Halucinace a šílenství
- 204 - Po tomto tahu černý vzdal.

Tato partie je charakteristická několika věcmi - spoustou nevhodných či úplně špatných tahů černého a množstvím bílého skupinek, což je pro bílého vždy nevýhodné a měl být za to vytrstán

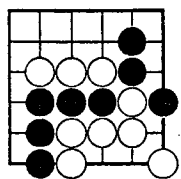
GO v Lilliputu, aneb co Gulliver zatajil.

Při jedné ze svých cest zavítal anglický cestovatel také do Lilliputu, kde ho kromě mrnavosti místních obyvatel zaujala jedna hra, kterou lilliputáni s oblibou hráli. Bylo to go. Tuto hru je naučil jeden tonoucí čínský rybář, který se na ostrově zachránil a měl u sebe jeden goban, kterého se na moři přidržel. Naučil lilliputánce hrát go, ale goban byl pro ně příliš veliký a tak ho rozštípali na desky 6×6. I když se vám možná hra na tak malém gobanu může zdát nudná, není tomu tak. Chybí zde sice fuseki, ve střední hře se odehraje max. 10 tahů a na koncovku zbydou dva, ale pro malé mozečky lilliputánců to bylo až až. A několik zajímavých problémů z ostrova Lilliput si můžete zkusit sami vyřešit. Nejsou všechny tak jednoduché.

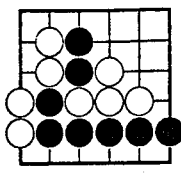
Problém č.1-3 : Černý na tahu vyhraje

Problém č.4-5 : Bílý na tahu vyhraje

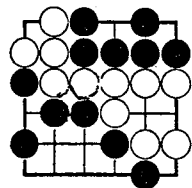
Problém číslo 6 : Bílý na tahu vyhraje, vzít ko je dovoleno.



Problém 1

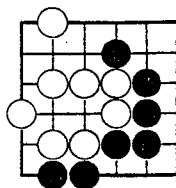


Problém 2



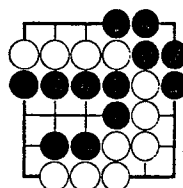
Problém 3

Zajatci: ○

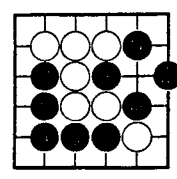


Problém 4

Zajatci: ●



Problém 5



Problém 6

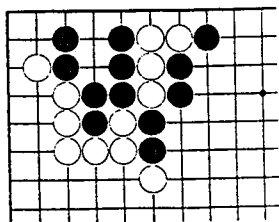
Zajatci: ○

Život nebo smrt. Spojení nebo stříh.

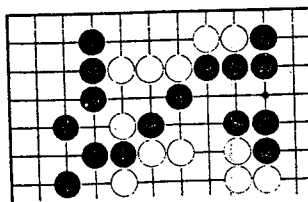
Následující tři problémy jsou tak pro 6-kyu. Kdo je silnější a nedokáže je vyřešit, je ostuda. Kdo je slabší a vyřeší je, je lepší.

Poznámka: tyto úlohy se neřeší tak, že si je přehrajete na gobanu, ve skutečné partii tuto možnost také nemáte, takže řešte jen hlavou. Limit na každý problém je 5 minut.

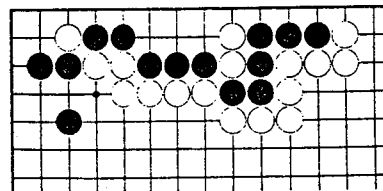
Ve všech třech problémech je bílý na tahu a chce situaci vyřešit tak, aby mu přinesla co největší zisk.



①



②



③

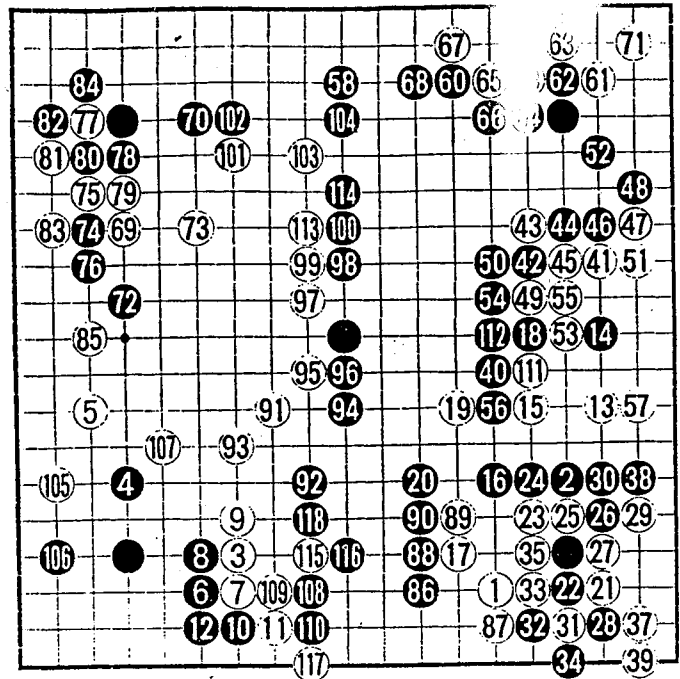
VZKAZY

Pralesí, Mafie je jenom hra a jako hra nejde brát smrtelně vážně. Každý dospělejší člověk by si měl umět tak trochu hrát, jinak se z něj stává suchar. Nakonec GO i Diplomacie jsou také bojové hry, zatímco při Diplomacii posíláš na smrt do války celé armády, při Mafii jen občas někoho odpráskneš.

Slávku, nevidím nic špatného na tom, že Ti pustím hodiny, když jsi svým prvním tahem na řadě a zahajuješ hru. Navíc jsem se Tě předtím zeptal, jestli jsi připraven. Chápu sice, že při bleskovce je každá vteřina drahá, ale bylo to myslím zbytečné extempore.

CHO CHIKUN - Profil hráče 11

Černý: Cho Chikum
 Bílý : Rin Kai Ho, 6-Dan
 Hráno 2.8. 1962
 Bílý vzdal po 118. tahu



(1-118)
 36 : spojení

V této partii si zahrál tehdy šestiletý Cho Chikum s Rinem Kaihoem, tehdy šestým danem. Partie se hrála den po jeho příchodu do Japonska na oslavě 100. hráče profi ze školy Kitani. Na šestileté dítě podal tehdy Cho obdivuhodný výkon. O jeho vlastní kariéře jsem napsal níže několik bodů.

- 1956 - narozen v Soulu, synovec Cho Nantetsua, 8-Dan
- 1962 - příchod do Japonska
- 1968 - Shodan a 2-Dan
- 1969 - 3-Dan, 1970 - 4-Dan, 1971 - 5-Dan
- 1972 - 8. místo v turnaji Pro Best Ten
- 1973 - 6-Dan, vítěz turnaje New Stars
- 1974 - Vyzývá Sakatu v turnaji Nihon Ki-in Championship, prohrál 2-3, vyhrává opět New Stars
- 1975 - 7-Dan, poráží Kata 3-0 a vyhrává 12. turnaj Pro Best Ten
- 1976 - vyhrává Asahi Top Eight, Oza a New Stars
- 1978 - 8-Dan, poráží Otakeho 3-0 a vyhrává Gosei
- 1976-79 - hraje v Meijin lize
- 1980-81 - hraje v Honinbo lize

Poté získává 9. Dan a vyhrává mnoho dalších titulů. Dnes patří mezi nejlepší hráče a účastní se pravidelně lig a soubojů v titulech Meijin, Honinbo, Kisei, Gosei, Oza, Judan, Best Ten

Goboy 碁

Kontaktní adresa: Zbyněk DACH
 Holečkova 21
 Strakonice
 386 02

1. číslo časopisu pro hráče Go

telefon: 0342/21 664

Toto číslo vychází 24. 11. 1993 u příležitosti konání Pražského podzimního turnaje

Cena : 15 Kč

Slevy a přirážky :

Začátečníci	20 - 16 kyu	13 Kč	Nákup nad 9 čísel 14 Kč / kus
Členové plzeňského goklubu		12 Kč	Nákup nad 15 čísel 13 Kč / kus
Asociace 90		20 Kč		
Bohatí hráči (dobrovolně)		20 Kč		
Mládež (do 15 let)		14 Kč		

SOUBOJ MISTRŮ

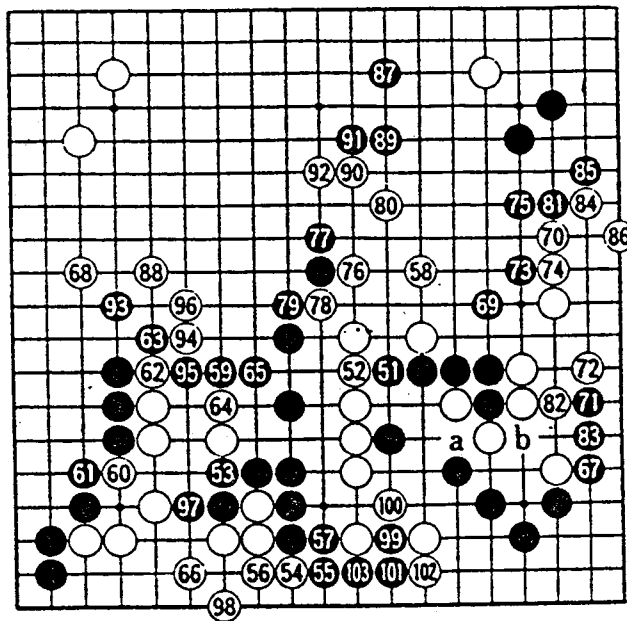
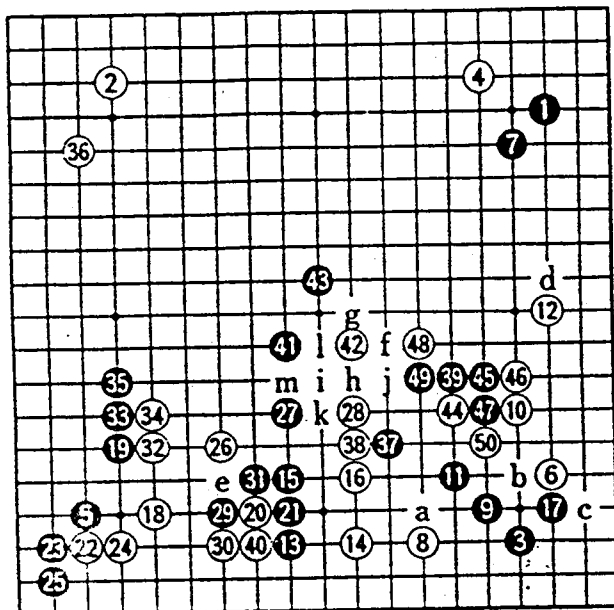
V této partii proti sobě stanuli Honinbo Shuwa, tehdy dvacetisedmiletý a Shusaku, osmnáctiletý nástupce titulu Honinbo. Přestože tato hra není řazena mezi "masterpieces", je v mnoha ohledech zajímavá.

Černý: Kuwahara Shusaku 5-Dan

Bílý: Honinbo Shuwa 7-Dan

Hráno 17.2. 1847. 103 tahů, bílý vzdal.

Komentuje Ishida Yoshio.



Bílý 8 vynucuje černého 9 a 11 a tak může bílý hrát 10 a 12. V dnešní době by se hrálo spíše bílý "a" s pokračováním 9,10,17,b,c,d.

Černý 17 - Když už má bílého skupina základnu, je dobré jí mít taky.

Bílý 18 a dále - Boj se podobá boji v moderním Čínském zahájení.

Černý 29 - Chce zabránit bílému stabilizovat se tahem na 40.

Bílý 44-50 - Těžko poznat, co bílý získal těmito tahy, zvláště pak tahem 50. Bílý měl radši hrát na "e" a zabezpečit si tak skupinu vlevo. Když pak černý zaútočí na "f", bílý bojuje "g" a následuje sekvence "h,i,j,k". Když pak černý stříhne na "l", bílý na "m".

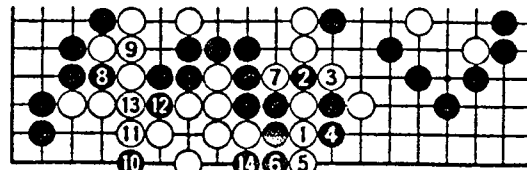
Černý 53 - Klíčový bod. Po zbytek hry je bílý handicapován slabiny této své skupiny. Být donucen k ožívání tahem na 66 je bolestné.

Černý 67 - Po tomto tahu černý prakticky vyhrál. Navíc se už bílý nemůže spojit na "a", jinak černý stříhá na "b".

Bílý 68 - Poslední naděje je útok 94, ale to jsou jen vzdálené sny.

Černý 99 - Razantní úder. Bílý se nemůže bránit tahy 1-7 v Dia.1, protože by ho černý sejmul vlevo tahy 8 a 10.

Po 103. tahu bílý vzdal.



Dia. 1

Závěrečný pass

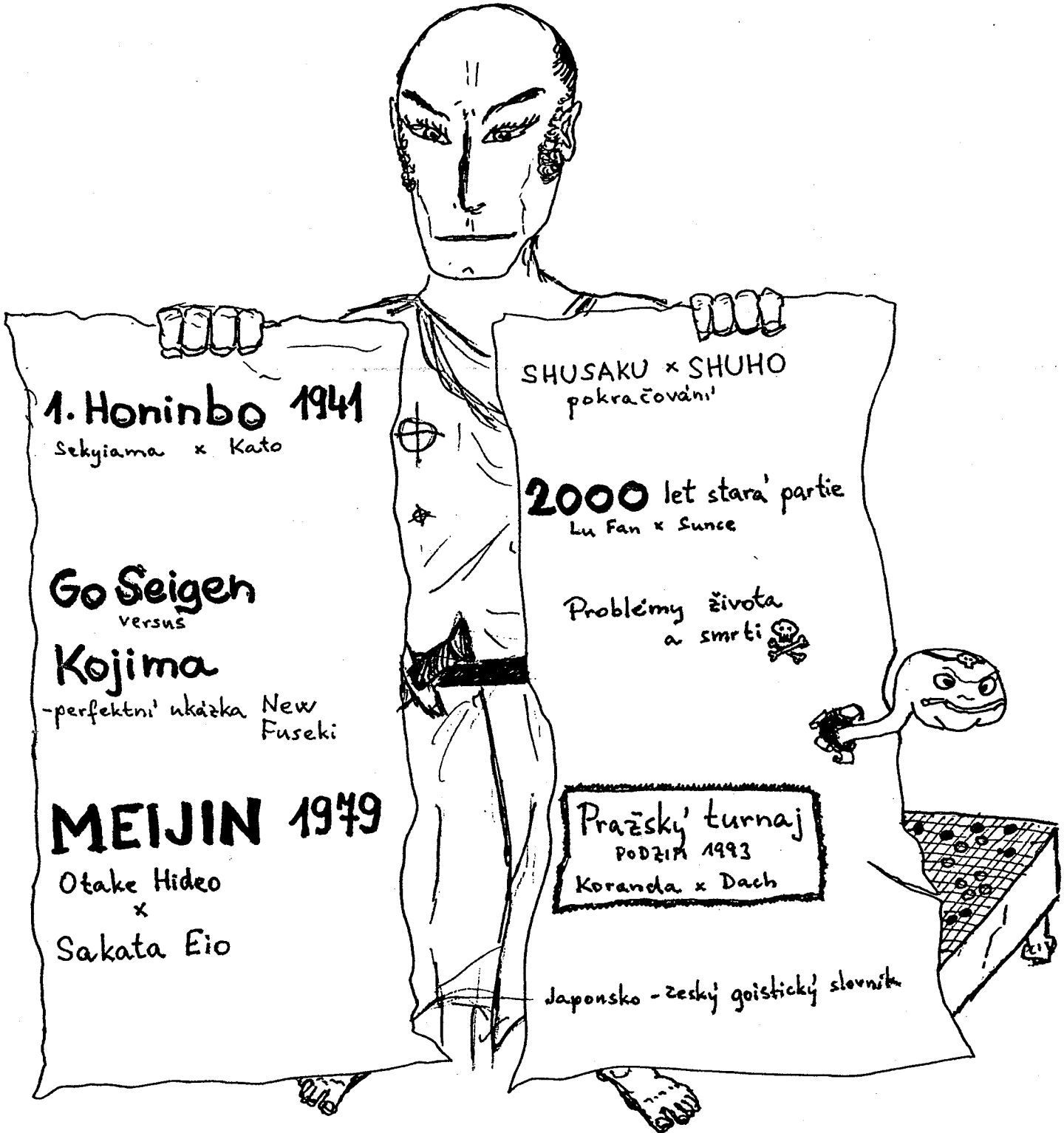
Doufám, že se vám Goboy líbil a že si koupíte i další čísla. Spoustu věcí se chystám ještě v Goboyi změnit, toto číslo bylo děláno moc narychlo. Nejbližší změny jsou asi tyto: lepší tisk, čitelnost diagramů a písmen a nižší cena. Další číslo vyjde asi na prosincovém turnaji v Bečově a budou v něm zajímavé partie z Pražského turnaje. Pro pořadatele turnajů mám zajímavou nabídku - mohu v Goboyi otisknout jejich oslavné ódy na jejich turnaje - proč jsou skvělé a proč by tam měli všichni přijet. Stačí, když sesmolí text a zaplatí trapně symbolický poplatek 10 Kč, možno i v naturáliích /tj. pozvat šéfredaktora na pivo atd.../. Dále chci zavést rubriku inzerce, kde si můžete předávat vzkazy či uveřejňovat co vás zrovna napadne. O ceně inzerce se ještě rozhodně - max. bůra.

Loučím se goistickým pozdravem "pí-ai-ai".

Zbyněk Dach

GOBOY

Občasník pro hráče GO, dokonalé hry



1. Honinbo 1941
Sekiyama x Kato

Go Seigen
VERSUS

Kojima
-perfektní ukáзка New Fuseki

MEIJIN 1979
Otake Hideo x Sakata Eio

SHUSAKU x SHUHO
pokračování

2000 let stará partie
Lu Fan x Sunce

Problémy života a smrti ☠

Pražský turnaj
PODZIM 1993
Koranda x Dach

Japonsko - český goistický slovník

ÚVODNÍ SLOVO

Ahoj goisti a goistky !

Neuplynulo ještě mnoho vody a váš oblíbený Goboy je opět mezi vámi. Musím sám přiznat, že žádnými velkými změnami zatím neprošel, ale myslím, že není důležité co nejlépe vypadat, ale mít určitou vnitřní kvalitu. A to platí nejen u lidí, ale i u časopisu.

Toto úvodní slovo je zvláštní tím, že je psané úplně jako první a to ještě ve chvíli, kdy ani já sám nevím, co bude napsáno na dalších stránkách. Možná, že budu sám překvapen, co všechno do tohoto Goboye přijde.

Zbyněk Dach

Partie z České go scény

Má prvotní myšlenka byla, že v každém čísle Goboye bude několik partií z právě proběhlých turnajů. Měly to být partie, které rozhodly o vítězi turnaje, ale i jiné zajímavé partie hráčů nižších danových tříd a tříd kyu. Goboy je ale má vedlejší záliba, nemohu na turnaji chodit okolo cizích gobanů a zapisovat si cizí partie. Bohužel jsem do tohoto čísla nemohl /vlastně nestihl/ zařadit partie V. Danka a R. Nechanického, kteří patří mezi českou špičku a tak jsem přemýšlel, co sem dám. Nakonec jsem se rozhodl zařadit dvě své partie s velmi stručným komentářem od své vlastní osoby, o kterých se dá samozřejmě diskutovat.

Proč o tom vlastně píšu. Chtěl bych dávat do Goboye i jiné partie než své vlastní. Pokud máte dojem, že vaše partie, kterou jste právě sehráli je něčím zajímavá, přineste mi její zápis a já ji velice rád v Goboyi otiisku. Partie se může stát zajímavou z mnoha důvodů, např. neortodoxní fuseki, složitá joseki či tesuji, bojovná hra či souboj moyoi.

To, jaký bude Goboy záleží také na vás !

SLOVNÍČEK POJMŮ

Tento krátký slovníček je určen pro ty, kteří daná slova ještě neznají. Jsou to slova, která budu běžně při komentování či překladu komentářů používat. Dále připojuji ještě pár slov anglických, která dle mého názoru vystihují danou situaci lépe než česká a občas je použiji.

Výslovnost - v japonštině sh jako š, i jako dž a ch jako č, anglickou výslovnost si můžete najít ve slovníku.

Japonsko - český slovník

sente - tempo

gote - bez tempa

kosumi - diagonální tah

komoku - bod 3-4

san san - bod 3-3

mokuhazushi - bod 3-5

takamoku - bod 4-5

shimari - rohová závora, koňský skok od komoku

kikashi - nakouknutí, "pípnutí" /od slova peep/

aji - potenciál, pozdější možnosti

aji keshi - pokrytí či zničení aji

boshi - "klobouk", přiklopení kamene jednobodovým skokem

ikken tobi - jednobodový skok

hane - ohnutí

ponnuki - formace čtyř kamenů, jež vznikne sebráním jednoho kamene. Říká se, že ponnuki má hodnotu třiceti bodů.

sanrensei - tři hvězdy v řadě

jubango - série 10 partií

honte - velice pevný, leč často pomalý tah

semeai - souboj dvou skupin na svobody až do smrti jedné z nich -

tenuki - ignorování soupeřova tahu a hraní jinde

sabaki - "usazení" skupiny, vytváří flexibilní tvar

shinogi - zachranování skupiny, která je pod tlakem a útokem soupeře

Anglicko - český slovník

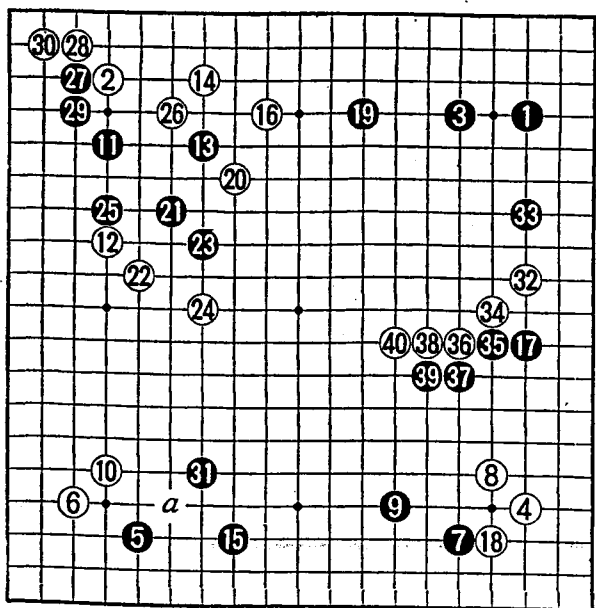
big - velký

overplay - přehnaný

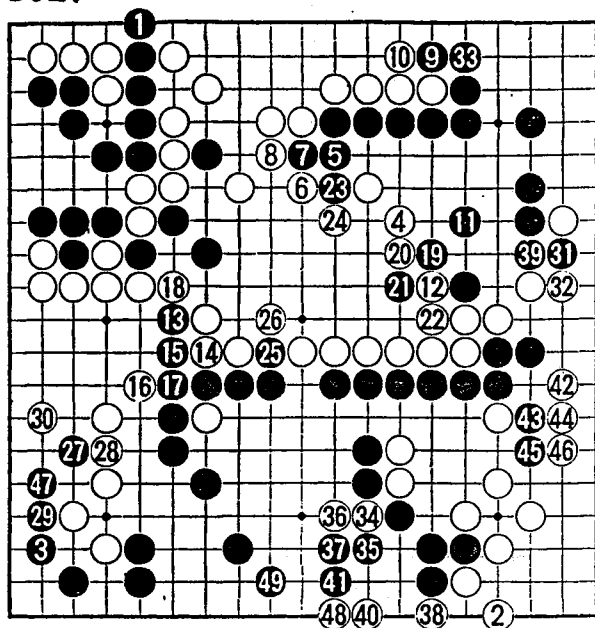
vital point - klíčový tah k oživení či zmrtvení

Když Meijin Shusai, 21. Honinbo a poslední dědičný vůdce Honinbo školy v roce 1938 odstoupil, přenechal titul Honinbo Nihon Ki-inu. Nihon Ki-in společně s deníkem Mainichi založili moderní Honinbo titul, který získá ten nejlepší z profesionálních hráčů Go. První titul začal v roce 1939 a střetlo se v něm 27 účastníků. Osm z nich si vybojovalo cestu do Ligy, kde se hrálo systémem každý s každým. Byli to: Kato Shin, Sekiyama Riichi, Go Seigen, Maeda, Kubomatsu Katsukio, Suzuki Tamejiro, Segoe Kensaku a Kitani Minoru. Sekiyama získal první místo a Kato druhé. Ti spolu hráli šestikolový souboj, který skončil nerozhodně 3-3, což znamenalo, že podle pravidel vyhrál Sekiyama, protože v lize skončil první. Přijal jméno Honinbo Risen a stal se prvním moderním Honinbo.

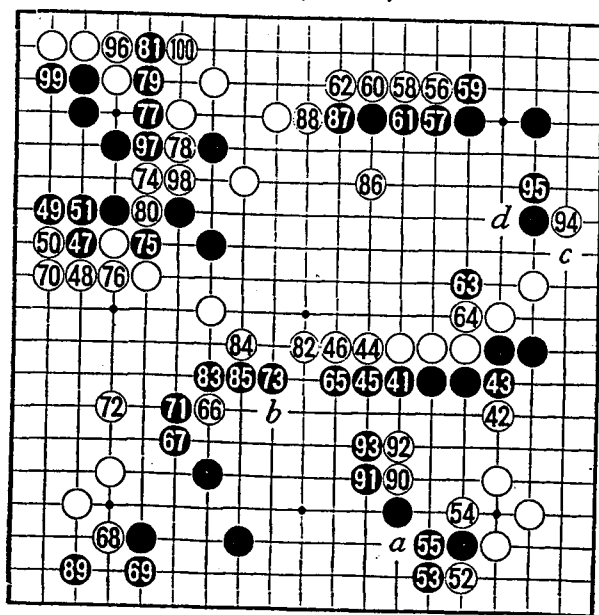
Pozn. Poslední zápas se hrál až v roce 1941 a druhý titul v roce 1943, pak už se o titul Honinbo bojovalo každý rok.



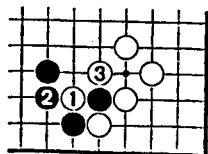
(1-40)



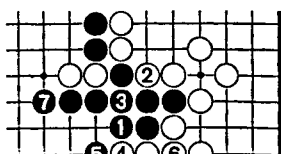
(101-149)



(41-100)



Dia. 1



Dia. 2

Černý: Sekiyama Riichi 6-Dan
 Bílý: Kato Shin 7-Dan /bez komi/

- 17, 19 - velké fuseki body
- 20 - pěkný útočný tah
- 31 - ochrana před "a", důležitý bod
- 53 - silný tah, když bude bílý pokračovat podle Dia. 1, černý hraje na 2 a pak pokračuje na 65
- 54 - tento tah nelze ignorovat, jinak bílý zaútočí na "a"
- 73 - černý tímto tahem získává vedení a proto hraje bílý na 74
- 77 - silný protiútok
- 83 - nezbytné, bílý by měl útok na "b"
- 89 - tah o hodnotě téměř 20 bodů
- 95 - když na "c", potom bílý na "d"
- 134 - příprava na 138
- 139 - černý hraje raději sem než aby podle diagramu 2 skončil v gote.
- 149 - po tomto tahu bílý vzdal, protože má asi o 10 bodů méně.

Sekiyama později onemocněl a v roce 1943 prohrál titul s Hashimoto Utarem. Zemřel v roce 1970. Sekiyama Toshio, 9-Dan z Kansai Ki-inu je jeho syn.

Pražský turnaj - podzim 1993

Pražský podzimní turnaj se hrál 27.-28. 11. 1993 a byl posledním McMahonovým turnajem v roce. Sjelo se na něj 82 hráčů, což je na české poměry dost a je jen škoda, že tolik hráčů nepřijelo na Mistrovství republiky.

Podle rozhození hráčů bylo jasné, že o první místo se porve Daněk s Nechanickým a o zbylá místa se podělí hráči 3.a4. dan.

V sobotu večer už bylo lecos jasné. Daněk porazil Nechanického, Konopáče a mne, takže byl bez porážky, zatímco Radek Nechanický, já, Daniel Konopáč a Tomáš Koranda měli všichni po dvou bodech. Dobře si stál taky Karel Dach 1-Dan, který měl 3 body, ale v neděli dvakrát prohrál a skončil až na třináctém místě, uhrál si ale půlku druhého danu.

V neděli se rozhodlo. Jediný, kdo ještě mohl porazit Daňka byl Koranda, ale nestalo se tak. Radek Nechanický už taky neprohrál a tak se o třetí místo rozhodovalo mezi tříbodovými a nakonec jsem díky SOSu byl třetí já.

Konečné pořadí bylo takovéto:

1. Vladimír Daněk 6-Dan
2. Radek Nechanický 6-Dan
3. Zbyněk Dach 3-Dan
4. Daniel Konopáč 3-Dan
5. Tomáš Koranda 4-Dan

Za zmínku stojí také výkon Vlastislava Januše 1-kyu, který vyhrál čtyřikrát za sebou, přičemž jednou i nad čtvrtým danem /Slávek/, až nakonec prohrál s Petrem Valáškem, který, kdyby prohrál, by se stal opět překvapením turnaje.

Pětibodoví hráči byli tito: Vladimír Daněk 6-Dan
Hrdina Marian 9-kyu
Svec Ivo 14-kyu
Omasta Eduard 18-kyu
Husek Daniel 20-kyu
Šnepová Lenka 20-Kyu

nové třídy

nic
7 kyu
11 kyu
14 kyu
15 kyu
16 kyu

Turnaj byl jeden z nejlepších v roce /subjektivní názor/ a nejpočetnějších v roce /objektivní názor/.

Hodnocení turnaje: Všechno dobrý až na ten zavřenej bufet a bar.
-napsal Zbyněk Dach-

Jeseník 1994

Začátkem ledna / 8. - 9. 1. / začíná turnaj v Jeseníku. Turnajový systém je flexibilní, pokud přijede více hráčů, bude se hrát McMahon, při malém počtu handicap. Takže čím více vás přijede, tím bude turnaj kvalitnější a i ceny budou větší. Těm, kteří byli v Jeseníku na Mistrovství se určitě místní prostředí líbilo. V budouvě je dostatek místností pro kuřáky a společenské místnosti k hraní Mafie, Diplomacie, Mariáše a jiných her, které se poslední dobou stávají nedílnou součástí pátečních a hlavně sobotních večerů.

Turnaj v Jeseníku je prvním turnajem častí máte možnost zajistit si dobrých patnáct míst v Grand Prix oceněno

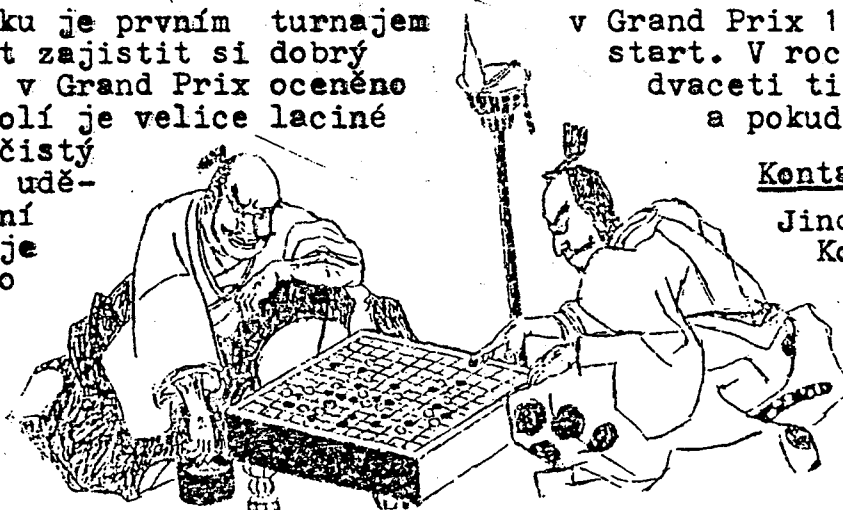
Stravování v okolí je velice laciné zadýchat opravdu čistý vzduch, můžete si udělat výlet na místní rozhlednu, odkud je nádherný výhled do okolí.

Pořadatelé turnaje a místní go klub se těší na vaši účast.

v Grand Prix 1994. Svoji ústart. V roce 94 bude prvdvaceti tisíci korunami. a pokud si chcete

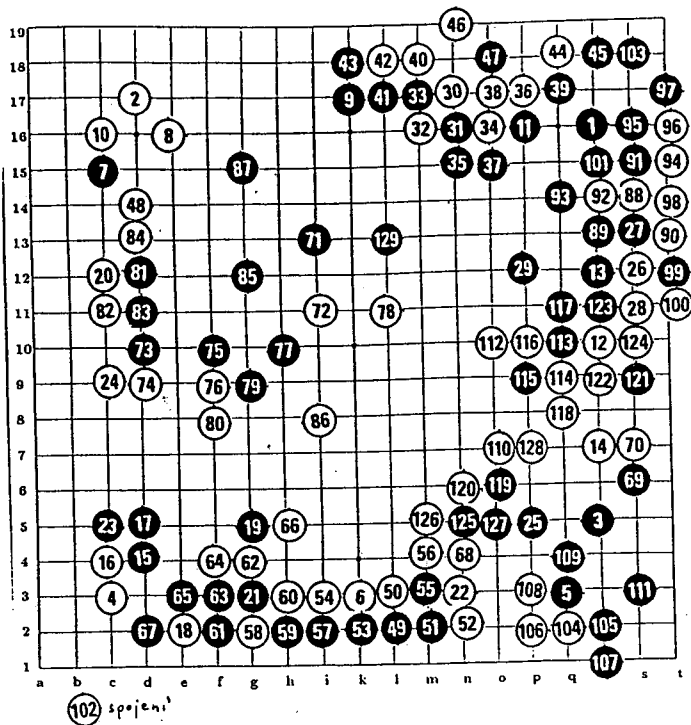
Kontakt:

Jindřich Dvořáček
Kostelní 161
Jeseník
790 01



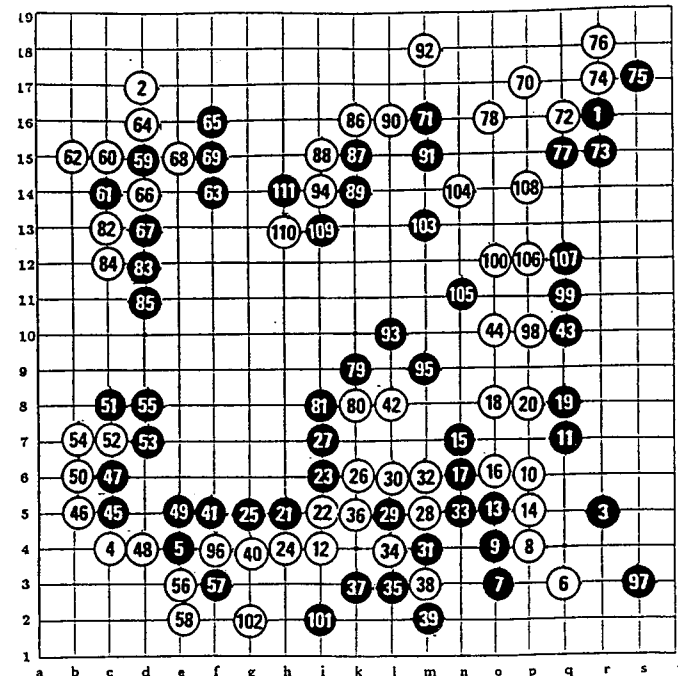
Praha - podzimní turnaj 1993

Černý: Zbyněk Dach 3-Dan
Bílý: Marek Prokop 2-Dan
Zápis do tahu 129
Komentuje Zb.Dach



- 10 - já bych hrál na 20
 - 20 - lépe na B6
 - 29 - 89 je jistější a pevnější
 - 30 - bezpečnější na L16
 - 34 - posloupnost 41,40-L16, 42-35, 34-K16 je lepší než postupně ožívat při straně přes ko.
 - 46 - chyba, na 47 by bílý mohl žít přes ko, ale i tak by byl výsledek skvělý pro černého
 - 47 - nyní je bílý mrtev absolutně
 - 48 - jelikož má teď bílý méně, situace si od něj vyžaduje "drsnější" tah, např. 76
 - 62 - bílý nemůže hrát 63, protože po sekvenci bílý 63, 62-F1, 68 je bílý chycen na svobody
 - 67 - střih na 68 je také veliký
 - 78 - lépe E10
 - 91 - samozřejmě mělo být 92
 - 109 - lépe R3
 - 111 - černý už nechtěl nic riskovat a nebavilo ho počítat kombinace. I bez tohoto tahu je živý.
 - 115 - divné, od tohoto tahu si však nejsem jist správností zápisu.
- Bílý nakonec vzdal.

Černý: Zbyněk Dach 3-Dan
Bílý: Tomáš Koranda 4-Dan
Zápis do tahu 111
Komentuje Zb.Dach



- Výměna 40-41 - tyto dva tahy se odehrály patrně dříve než v zápisu partie.
 - 42 - bílý nehraje Q9, protože, i když získá roh nebo obrovský vliv /obojí pomocí dvojitého hane/, černý ho uzavře tahem na 42. Bílý by pak byl donucen ožívat, což by oslabilo jeho kámen 4 a levý dolní roh by se stal černého územím.
 - 45 - podle Tomáše Korandy je to chybný směr hry, protože bílý se podpojí a zároveň si tak zajistí území. Lepší je zřejmě C3, pak je bílý oslaben a černý může využít své zdi.
 - 63 - na 66 by asi bylo postačující
 - 93 - černý potřebuje oba tahy 94 a 103. Tento tah je však přípravou na střih 95, který umožňuje černému tahu 97 a 103
- Bílý nakonec získal kameny 71 a 91 a černý zajal 110 a prožral se dolů /k horní straně gobanu/.
- Černý vyhrál o 7a1/2 bodu.

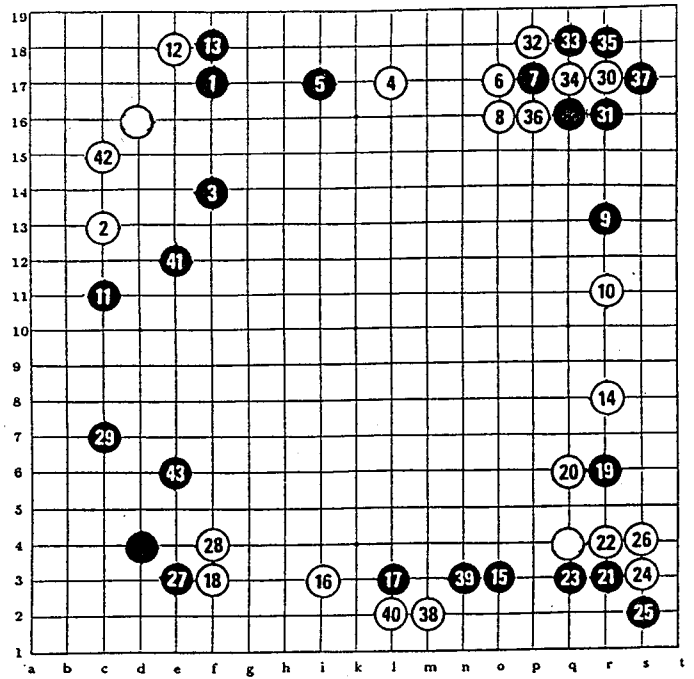
Partie ze staré Číny

Černý: Lu Fan

Bílý: Sunce

Hráno v Číně roku 195 n.l., zápis je znám do tahu 43, výsledek neznámý.

Není stoprocentně jisté, zda je tato partie opravdu tak stará, mohl by to být podvrh, ale pravděpodobně pochází z opravdu starých dob. Byla hrána v době, kdy se na našem území ještě proháněli Markomani, který ani nevěděli, co je to písmo nebo peníze. Povšimněte si, že ve staré Číně se hrálo go tak, že se obsadily protilehlé hvězdy automaticky a pak se teprve začalo hrát. Svůj vliv na fuseki to samozřejmě mělo. Některé tahy také napovídají, jakým stylem se odehrávalo zahájení tehdy a jaké tahy ještě nebyly objeveny.



Problémy

Následujících šest problémů je seřazeno se stoupající obtížností. Problémy 2, 3 a 6 jsou převzaty z profesionálních partií, ostatní jsou z partií amatérských hráčů.

Problém č.1 - Černý na tahu chcípne bílého

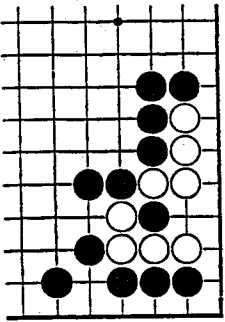
Problém č.2 - Bílý na tahu. Pokouší se stříhnout kameny v centru

Problém č.3 - Bílý na tahu, snaží se zachránit svých 5 šutrů

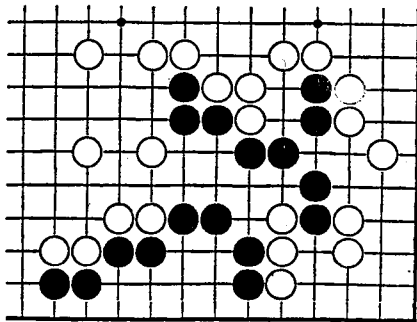
Problém č.4 - Černý na tahu. Jaký je nejlepší koncovkový tah ?

Problém č.5 - Bílý na tahu chcípne černého

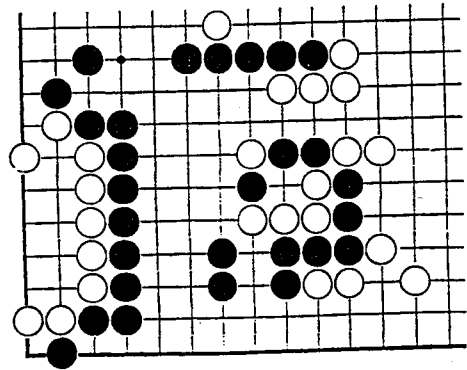
Problém č.6 - Černý na tahu, chce zkusit zničit bílé území v centru



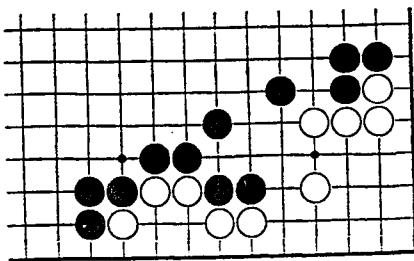
Problém 1



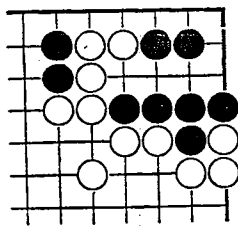
Problém 2



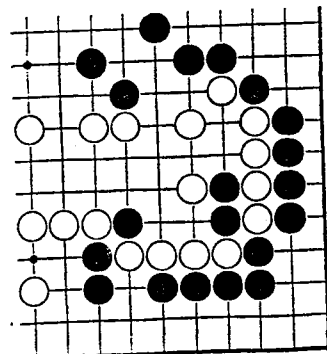
Problém 3



Problém 4



Problém 5



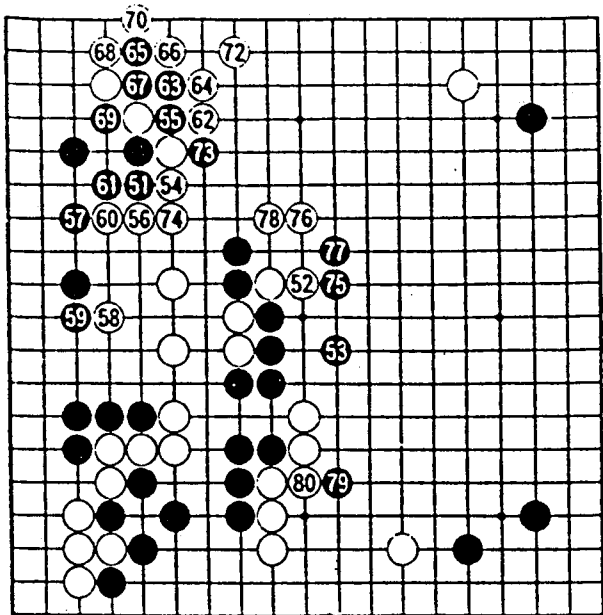
Problém 6

Partie na pokračování

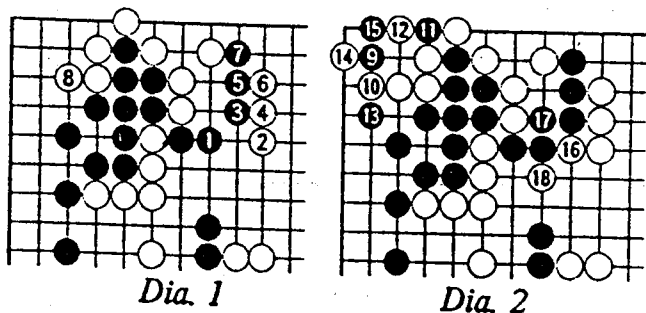
14

Černý: Murase Shuho 5-Dan
 Bílý: Honinbo Shusaku 7-Dan

hráno 1.11. 1856, tahy 1-50: boj č.1
 (no komi)

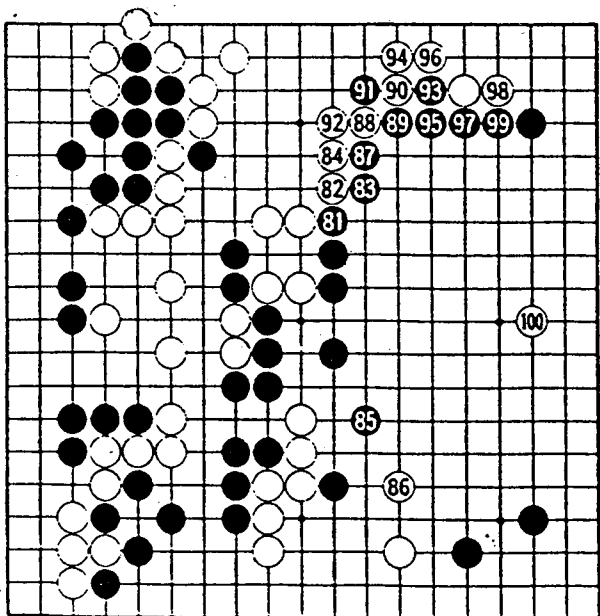


Obrázek 2 (51-80)
 41: spojení



Dia. 1

Dia. 2



Obrázek 3 (81-100)

55-72 - tyto tahy jsou přirozené a zřejmě
 73 - nad tímto tahem by se dalo polemizovat. Výměna 73-74 není dobrá pro černého. Shuho měl pravděpodobně v úmyslu pokračovat podle diagramu 1, ale změnil názor, protože včas odhalil nebezpečí bílého protiútoků na 2 v Dia.1

Dia.1 - bílý si zvyšuje počet svobod natažením na 8, a pak má černý jedinou šanci pokračovat podle Dia.2

Dia.2 - po tahu 18 ztrácí černý semeai o jeden tah

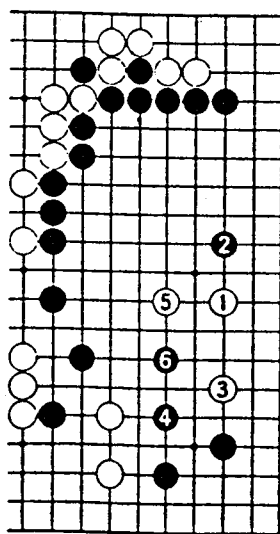
75 - obětování kamenů v centru je výraznou změnou směru hry, ale zdá se to být v daném okamžiku to nejlepší. Černý sice může se svými kameny prchat tahem na 78, ale to by ho činilo příliš "heavy".

Obrázek 3 /81-100/

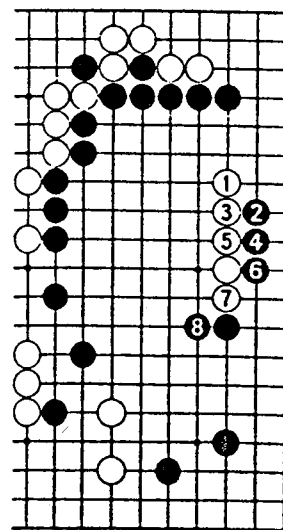
81,83 - tyto tahy jsou nebojácným stylem hraní, který je pro Shuho typický. Jeho obliba v pevných zdech se odráží ve všech jeho hrách.

Až do tahu 99 vybudoval černý velice působivou zeď, stálo ho to však mnoho území, které musel přenechat bílému. Hra je neustále velice vyrovnaná.

100 - korektní bod pro invazi. Jestliže bílý zahraje o bod níže /Dia.3/, černý zaútočí zeshora, což mu dá dost území a jestli pak bílý zahraje na 3, po tahu 6 bude mít problémy s očima.



Dia. 3



Dia. 4

Zkuste si tipnout výsledek. Vyhraje černý nebo bílý?

Pokračování
 v dalším čísle ...

Kdo to asi vyhraje ???

MEIJIN 1979

V tomto roce se odehrálo velice zajímavé střetnutí o titul Meijin. Vy-
zývatelem byl Sakata Eio, držitel titulu Otake Hideo. Oba tito hráči jsou
velmi dobří a styl boje se u obou dvou velice liší.

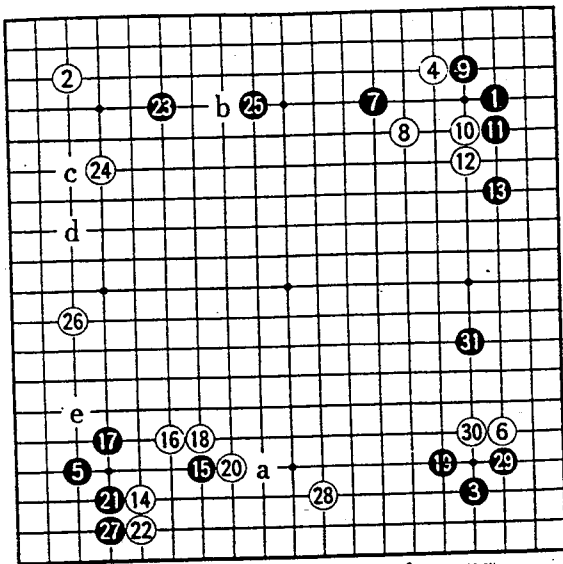
Sakata, považovaný mnoha lidmi za největšího hráče století je ostrý,
agresivní hráč, houževnatý, a jeho schopnost nacházet brilantní tahy
v okamžicích, kdy je zahrán do kouta je legendární.

Otake je asi nejhlavnějším představitelem "estetického" go. Dává před-
nost pevné formě a vlivu před sbíráním území a hraje dobrou formu a ko-
rektní styl.

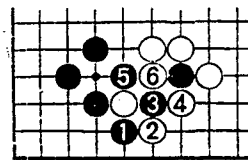
Otake nakonec Sakatu porazil 4:1, ale překvapil mnohé. Nechal se
v několika partiích strhnout Sakatou do prudkých bitev, ale i tam uká-
zal svoji převahu. Sakatovi tedy v roce 1979 štěstí nepřálo, ale ve 3.
partii série znovu ukázal svoji pravou sílu. Tuto partii tedy přinášíme.

Černý: Otake Hideo 9-Dan
Bílý: Sakata Eio 9-Dan

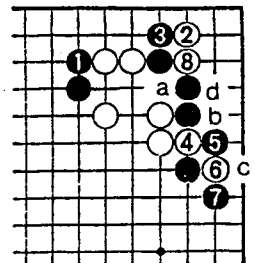
Hráno 3-4.10. 1979 v Izu Nagaoce, 168 tahů, černý vzdal.



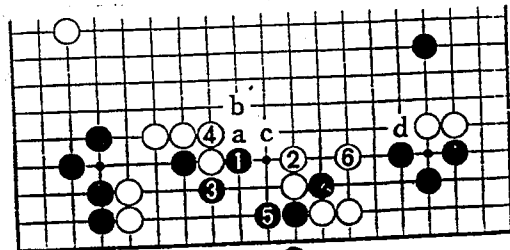
Obrázek 1 (1-31)



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

Obrázek 1 /1-31/ - Těsný začátek

Černý 9 - Trošku pochybný tah,
protože bílého pokračování 10-12 nuluje efekt tahu 7. Lépe 10,12,13

Černý 19 - Na "a" by bylo joseki, ale černý se nechce nechat stlačit do
nízké pozice tahem bílý 19.

Bílý 22 - Lepší na "b". Po černého 22 by následovaly tahy v Diagramu 1.

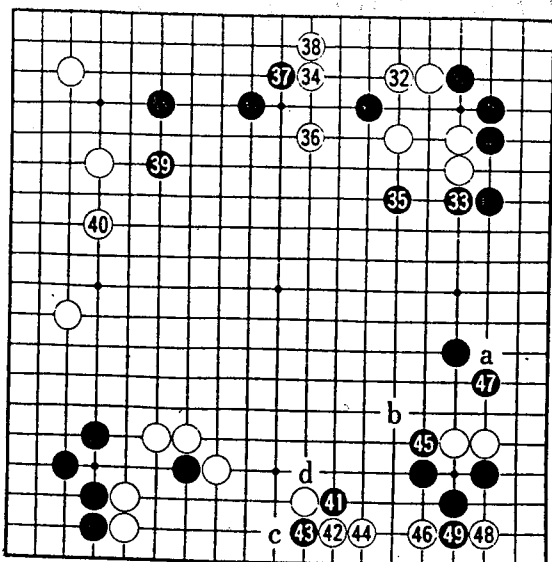
Černý 31 - poslední tah prvního dne. Sakata pečtil další tah a druhý
den tímto tahem každého překvapil

pokračování na další straně →

INZERCE

1 inzerát = 3 Kč

Prodám Go Moon 15/1990 /podtitul Meijin Master Minds/. Cena 50 Kč.
Je sice už trochu ušmudlaný, obsah je však vynikající. Je v něm 25 partií
z celkového počtu 36, které se hrály v roce 1990 v Meijin lize. Každá
partie má své kouzlo a v lize se sešli opravdu ti nejlepší hráči, posuď-
te sami: Takemiya, Kato, Otake, Cho, Rin, Awaji, Honda, Yoda, Shuko. Na
závěr je ještě připojena partie vítěze ligy s Meijinem Kobayashim Koichi.
Je zde spousta partií se zahájením ni-,san-,yon-rensei a gorensei.
O všech hráčích je stručné popovídání, převážně charakteristika jejich
stylů. Zbyněk Dach, adresa na poslední straně Goboye.



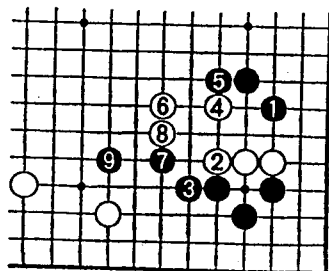
Obrázek 2 (32-49)

Obrázek 3 /32-49/

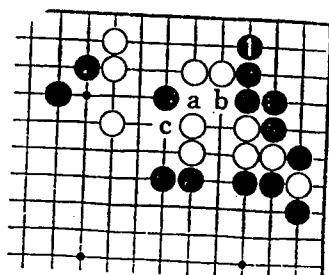
- 32 - většina lidí předpokládala, že bude bílý následovat standartní posloupnost tahů 47, "a"- "b". Avšak Sakata usoudil, že jeho kameny zde nejsou v dosud tak velkém nebezpečí.
- 33 - nutný tah, jinak, hrát podle Dia.2 by nedopadlo dobře. Po tahu 8 v diagramu může následovat sekvence a-b, c-d a bílý vyhraje tuto bitvu. Výsledek do tahu 38 je přijatelný pro oba, bílý si zajistil skupinu a černý zvětšil své moyo na pravé straně.
- 41-45 - boj zde je velmi obtížný. Obvyklá cesta k útoku je v Dia. 4, ale tento výsledek není přitažlivý pro Ōtakeho.
- 44 - hrát na "c" by bylo to nejhorší, protože by to dalo černému tempové tahy na "d" a 44 a pak by hrál na 45.
- 45 - utíkání podle Dia.3 /předchozí strana/ není dobré kvůli bílému tahu na 6. Když pak následuje sekvence a-b,c, bílý hraje na d a je v pohodě
- 46 - rezolutní tah, po tahu 45 se Dia. 3 stává velkou hrozbou
- Černý sice sbalí dva bílé kameny, ale bílý získá území v rohu.

Obrázek 3 /50-80/

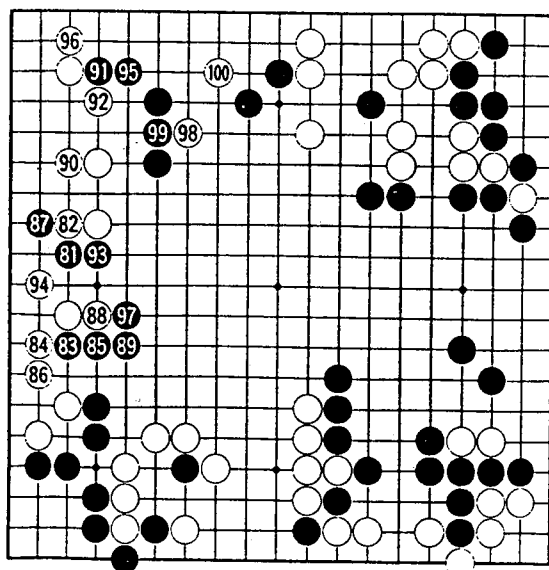
- 57 - nezbytná ochrana před bílým tahem na "a"
- 60,62 - pokud budou tyto tahy opomenuty, černý zahraje 1 v Dia. 5, což je nejen velký tah sám o sobě, ale i hrozba pokračování a-b,c.
- 63 - není důvod spěchat s tímto tahem. Dokud má bílý tah na 74 k dispozici, určitě by nespěchal s ohnutím na "b" a posílením černého v rohu. Shimamura 9-Dan navrhoval tah na "c", kde by černý neměl mít problémy s ožitím v rohu. Takagawa 9-Dan zase navrhl variantu zvětšování černého moyo sekvencí černý 70, bílý "d", černý "e".



Dia. 4



Dia. 5

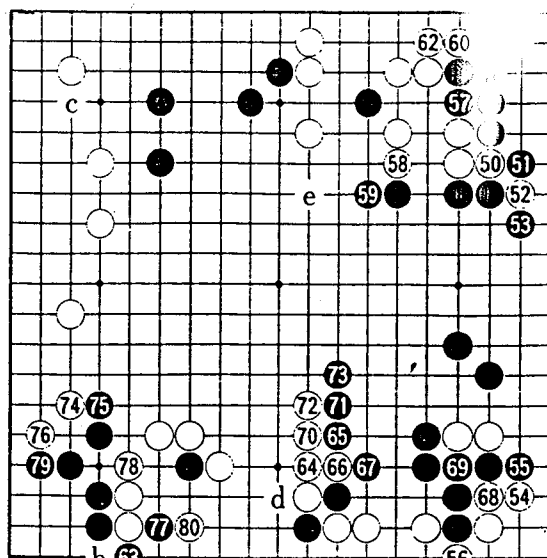


Obrázek 4 (81-100)

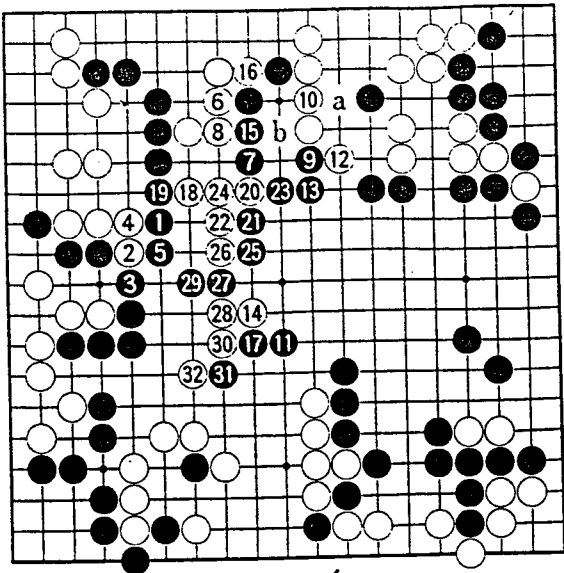
- 74 - poslední velký tah
- 77-78 - tato výměna není dobrá pro černého, protože ztrácí oční tvar v rohu. Lépe hrát 79 ihned.

Obrázek 4 /81-100/

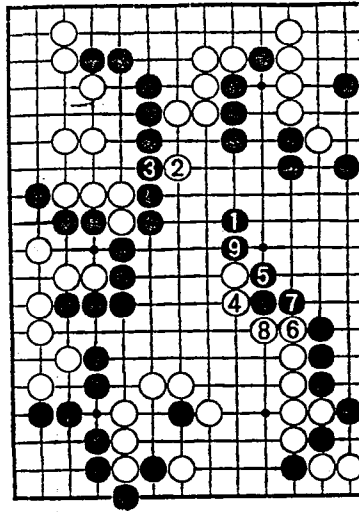
Černý zkomplikoval situaci svými tahy 81 a 83, ale je hendikepován v jakémkoliv boji zde časovanou bombou, jež mu tiká v levém dolním rohu. Prozatím je ale v bezpečí díky síle, kterou si vybudoval až do tahu 97. Na čas je tato slabina zakryta.



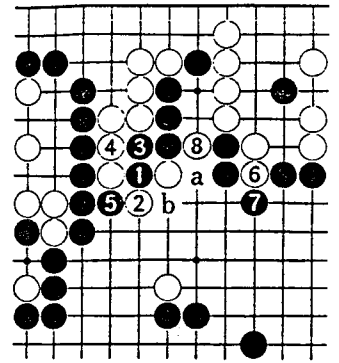
Obrázek 3 (50-80)



Obrázek 5 (101-132)



Dia. 6



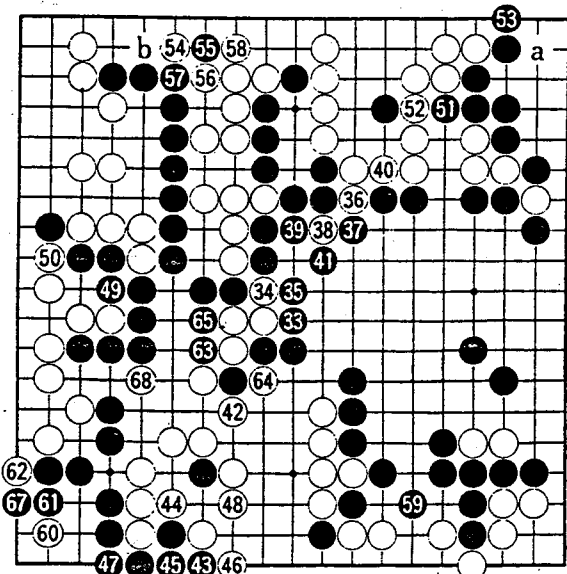
Dia. 7

Obrázek 5 /101-132/

10 - když na 12, černý bude hrát ko: černý 10, bílý "a", černý "b"
 Černý získal tempo k tahu 11 a hra pro něho vypadá velice slibně, ale tento tah jen připravil scénu pro Sakatův brilantní tah na 14. Tento kámen nelze žádným způsobem chytit.
 17 - poté, co uviděl později další tahy Otake řekl, že hraní podle Dia. 6 by bylo bezpečnější. Tak by následovala sekvence 1-9 a černý by měl sice malé, ale jisté vítězství.
 21 - černý nemá na vybranou, hrát podle Dia.7 by znamenalo akorát výběr mezi tahy "a" a "b", což je rozhodování mezi malým a větším zlem.

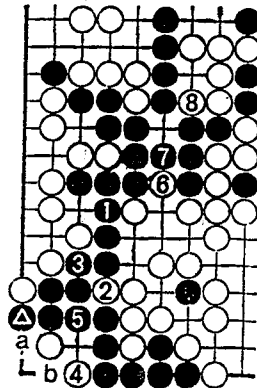
Obrázek 6 /133-168/

53 - ochrana před bílého "a", tento tah dává černému drobné vedení
 59 - první prohrávající tah, mělo být "b" a pak 60, černý by vyhrál o 1 1/2
 60 - Otake vypadal velice překvapeně, když viděl tento tah. Zdá se, že ho neanalyzoval moc do hloubky a tah 61 byl fatální omyl, kterým černý prohrál partii
 68 - po tomto tahu černý vzdal, ani pokračování podle Dia.8 mu nepomůže.
 Po skončení partie ukázal Shimmamura 9-Dan Diagram 9, podle kterého by se mohl černý zachránit po náhlém útoku na 60. Po odehrání všech vynucovacích tahů černý dělá dvě oči tahem 21 a pravděpodobně vyhraje o půl bodu. Oba hráči však už byli dávno v byoyomi /čas byl 9 hodin na hráče + minuta b./

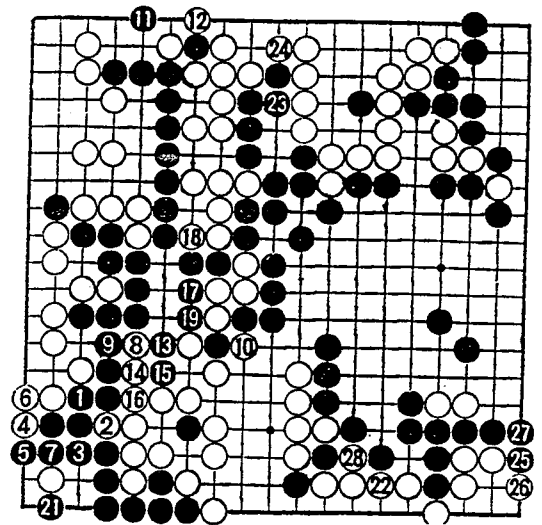


Obrázek 6 (133-168)

66: spojení



Dia. 8



Dia. 9

20: spojení

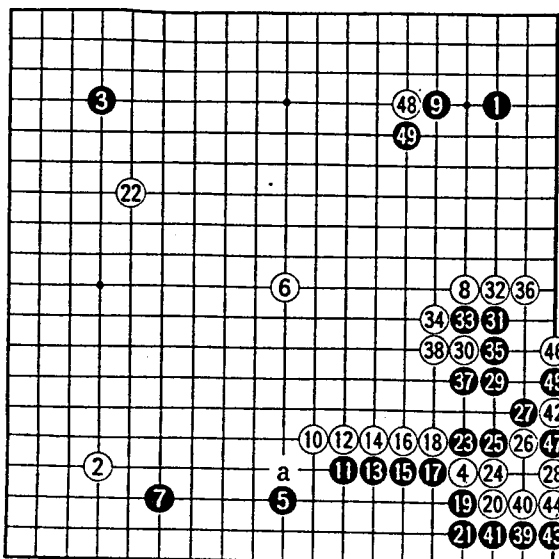
Hlavní průlom v rozvoji moderního go přineslo ve třicátých letech New Fuseki /nové fuseki/. New Fuseki překonalo klasický důraz na zisk území a představilo novou a systematickou teorii centrálního vlivu a rychlého rozvoje v zahájení. Průkopníky tohoto hnutí byli Go Seigen a Kitani Minoru. V tomto období bylo mnoho zajímavých a neobvyklých experimentů. Následující partie se svojí "obětovavací" strategií je toho dobrým příkladem.

Černý: Kojima Shun'ichi 4-Dan

Bílý: Go Seigen 5-Dan

Hráno 17. a 18. 8. 1933, no komi

Obrázek 1 /1-50/



Obrázek 1 (1-50)
50:ko

5 - hráno proto, aby zabránil Go Seigenovi v hraní sanren-sei /na "a"/, jedné z hlavních inovací New Fuseki

10,22 - takto extrémně centralisticky orientované tahy ukazují pravou tvář období nového fuseki. Aby mohl člověk takové tahy hrát, musí opravdu vědět, jaký význam doopravdy mají.

22 - tento tah předznamenává 1. oběť. Černý získal velice příznivé ko, bílý zase vnější zdi.

Obrázek 2 /51-100/

58 - Jako by nestačilo, že bílý obětoval jednu skupinu a už se chystá obětovat další. A získává další zdi.

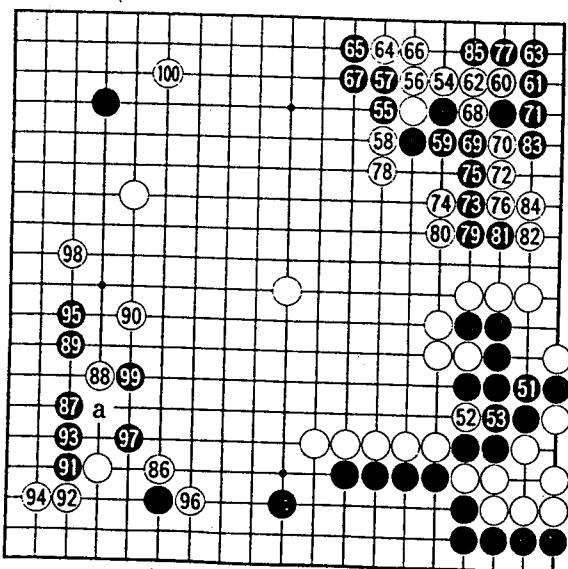
86 - Go Seigen zavrhl později tento tah. Podle jeho názoru by bylo lepší hrát na "a" nebo 97

Obrázek 3 /101-150/

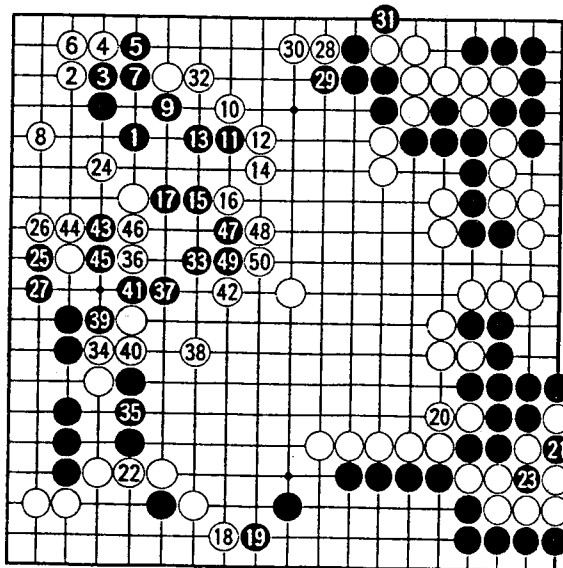
2-8 - téměř to překvapí vidět bílého hrát tahy na ožívání v rohu

19 - téměř prohrávající tah, černý měl raději sebrat kámen tahem 20.

Po tahu 50 má bílý veliké území v centru gobanu a vše záleží jen na tom, jestli zahráje černý správný redukční tah. Zkusíte na správný tah přijít dříve než se podíváte na další stránku.

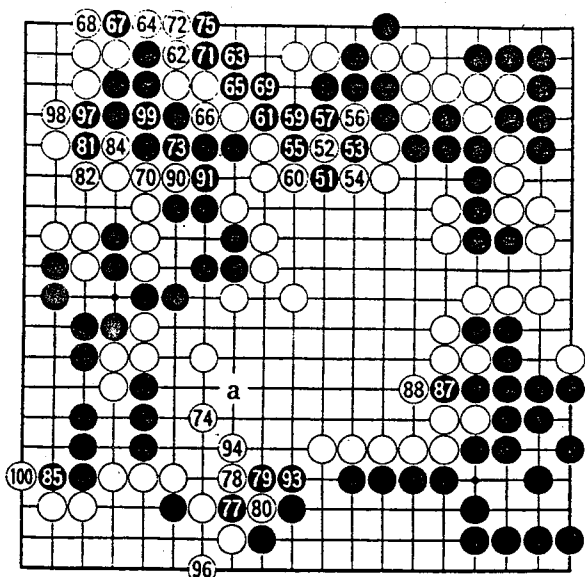


Obrázek 2 (51-100)



Obrázek 3 (101-150)

Chcete zvýšit svoji sílu?
 Chcete poznat partie profilku?
 Chcete být dobrým goistou?
KUPUJTE Goboy!
 Ta nejlepší kvalita za nejnižší cenou
 Bezkonkurenčně nejlepší!



Obrázek 4 (151-200)

58: spojení 75: spojení

ko: 83, 86, 89, 92, 95

Obrázek 4 /151-200/

51 - prohrávající tah. Po tomto tahu následuje boj, ve kterém černý ztratí tempo a tak je bílý schopen zahrát na 74, což brání jeho centrální území. Aby měl černý ještě nějakou šanci vyhrát, musel by hrát svůj tah 51 na "a".

Obrázek 5 /201-259/

Centrální vliv, který bílý získal pomocí svých úžasných rohových obětí mu zajistil solidní vítězství. Na druhou stranu se však nedá říci, že je dobré brát Go Seigenův styl v této hře jako model. Obětování ve fuseki v takovém měřítku je jen zřídka viděno v profesionálních partiích, protože to pokládá člověka do velmi velké územní nevýhody. Když už, tak je asi nejlepší si pozvat samotného Go Seigena, aby vám z takové situace pomohl.

Bílý vyhrál o 5 bodů.

Závěrečný pass

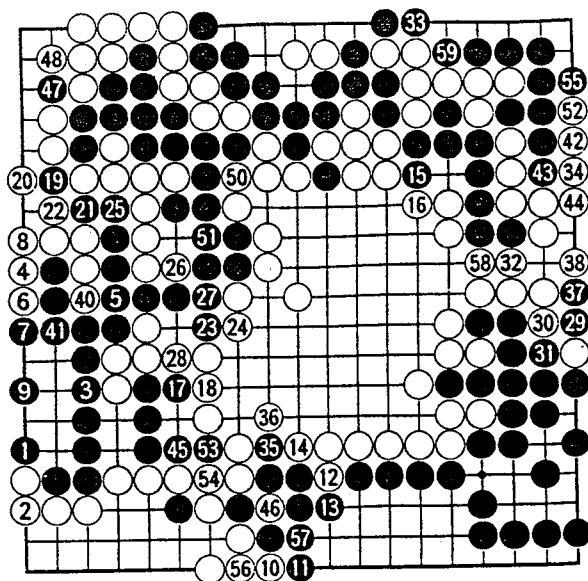
Na závěr bych ještě rád jednou zdůraznil svoji prosbu o záznamy vašich partií. Komentáře k nim se pokusím buďto vypracovat sám /u partií kyu/ anebo si odchytním nějakého silného danového hráče, aby mi pomohl. Mít svoji partií v Goboyi si bude /doufám/ mnoho z vás považovat za čest. Chci, aby se Goboy stal zrcadlem české /a koneckonců i slovenské/ go scény. Vhodný poměr domácích partií a partií profesionálů a starých mistrů odhaduji tak 50 na 50, ale jestli si přejete jiný, stačí říci.

Dále zamýšlím zavést rubriky, které budou představovat jednotlivé hráče z Asie, rubriku o go v období Tokugawského šogonátu a další. Časem plánuji rozšíření Goboye na 16 stran při zachování současné ceny.

Co bude příště: nějaké partie z Bečovského turnaje, další partie s ukázkou obětovací strategie od Jowy, dokončení partie Shusaku-Shuho a nějaké aktuální partie z japonských turnajů. Podařilo se mi navázat kontakt s člověkem, který má přístup k těm nejaktuálnějším partiím dnešních profíků.

To je snad zatím vše, další číslo vyjde buďto na turnaji v Jeseníku nebo až v Praze na turnaji GPE.

Zbyněk



Obrázek 5 (201-259)

39: spojení 49: ko
černý vyhraje ko a spojí ho

Goboy 碁

Kontakt: Zbyněk DACH, Holččkova 21, Strakonice
telefon: 0342/21664

. číslo časopisu pro hráče GO

Toto číslo vychází 16.12. u příležitosti konání Bečovského vánočního turnaje

cena: obvykle 15 Kč, slevy a přirážky různé

碁



G
O
B
O
Y

Časopis pro hráče GO, dokonalé hry

! Větší obsah za stejnou cenu !

3

Jowa x Nagasaka
Art of Sacrifice

Shusaku x Shuho
Dokončení!

Hashimoto x Yamabe
Kansai Kiin versus Nihon Kiin

TURNAJE

Bečov 1993
Jeseník 1994 - CHonza 1D
Ing Cup ČR 1994

Nové Joseki

! TEORIE - 1. díl !
① Miai a Aji ①

Dobry' a špatny' styl
- korektni' a vulgarni' tahy

ÚVODNÍK

Toto číslo Goboye se, jak jste si jistě všimli, podstatně liší od prvních dvou čísel. Podařilo se mi zvětšit obsah a zachovat stejnou cenu. Pevně věřím, že bude zachována i kvalita. Pokud se vám předchozí čísla nelíbila, pak pevně věřím, že se kvalita zvýší.

V Goboyi se od tohoto čísla budou pravidelně objevovat nové rubriky. Jedná se o rubriku Nové joseki, pokaždé bude nějaká zajímavá varianta známého joseki, což doufám přispěje k variabilnosti a imaginativnosti do vašich partií. Velká část českých hráčů totiž neustále omílá jedno a totéž joseki v každé partii, z které se pak stává jen opakování dávno známého a nudného. Což vede jen k tomu, že dobré joseki je obvykle použito na nesprávném místě.

Další obsáhlou rubrikou jsou Strategické pojmy Go. Za zpracování a překlad těchto článků vděčí Goboy budějovickému hráči Evženu Albertovi, který sepsal k těmto článkům předmluvu /Teorie na pokračování/. V dalších číslech se s touto rubrikou budeme /doufám/ i nadále setkávat.

Goboy bude i nadále přinášet partie profesionálních hráčů a starých japonských vel mistrů, problémy a reportáže z turnajů. Partie českých hráčů si zatím musím těžce shánět sám, doufám, že časem to bude lepší. Představoval bych si to asi tak, že na turnaji bude u mého stolku stát fronta lidí a mávat svými partiáři a hádat se, která bude v Goboyi. Vůbec nevádí, že jste partii prohráli a nechcete se s ní chlubit. Ve všem se člověk zlepšuje právě tím, že čerpá zkušenosti a poučení ze svých chyb.

Poslední věc, kterou chci dělat od příštího čísla je zpravodajství ze zahraničních turnajů /především GPE/, informovat vás o umístění českých hráčů na těchto turnajích.

Howgh.

Zbyněk Dach, šéfredaktor.

Bečovský vánoční handicap

18.-19.12. 1993

V sobotu ráno se odstartoval poslední turnaj GP 1992-93. Hrál se ve třech skupinách švýcarským systémem. Smůlu měl hned na začátku Měchura z Plzně, který byl hozen do skupiny B, protože se celou cestu těšil, jak bude porážet danové hráče na velké handicap. Štěstí měl naopak Ondřej Kalný, který se ve skupině B objevil až dole a hrál 3-11 handicap.

Ve skupině C byl zcela jasným favoritem O. Dlouhý 14k, který ani jednou nezaváhal a tím si zajistil první místo. Druhá byla Pavlína Wesselá se čtyřmi body a o třetím místě rozhodl Bucholtz mezi čtyřmi hráči. Byla to Irena Durovičová.

Skupina B byla nesporně nejzajímavější. Po prvních dvou kolech byli jen tři neporažení: Měchura 1k, Černý 6k, Dvořáček 7k, leč jen jednomu z nich bylo souzeno stanout na stupních vítězů. Ve třetím kole porazil Černý Měchuru a Kalný Dvořáčka. Ve čtvrtém kole odpadl Jindra Dvořáček a mezi favority se propracoval T. Grosser 9k. Neporažený byl dosud Miroslav Černý a tři body měli Kalný, Měchura a Grosser. Tito čtyři o sobě rozhodli v posledním kole. Kalný porazil favorita Černého, čímž si zajistil první místo a Grosser kuchnul Měchuru, čímž ho připravil o třetí místo v turnaji, třetí místo v Grand Prix a prvního dana.

Ve skupině A /danovní hráči/ se ve třetím kole střetli dva největší favoriti - Vláška Daněk a já. Už od vídeňského Spielfestu jsem vždy prohlásoval, že nechápu, jak může někdo, kdo má 3. dan prohrát se šestým danem, i kdyby to byl Daněk. Leč po asi dvou velmi nevhodných tazích a nepředloženosti v koncovce jsem to pochopil. Daněk ani já jsme pak už ani jednou neprohráli. O třetí místo se porvali Hentschel s Durovičem.

Konečná pořadí:

		NT		NT
A.	1. Daněk Vl. 6D		B.	Kalný 12k 4k
	2. Dach Zb. 3D			Černý 6k 5k
	3. Hentschel J. 2D		C.	Dlouhý 14k 12k
				Wesselá 13k 12k
				Durovičová 17k 16k

Na turnaji se mi líbilo vše - prostředí, organizace, mafie, ceny, hráči, ubytování, stravování a to, že jsem porazil Zdenka Červeného do žebříčku. Příští rok jedu na 100% zas.

Zbyněk Dach, reportér.

VÝCHOD PROTI ZÁPADU 27

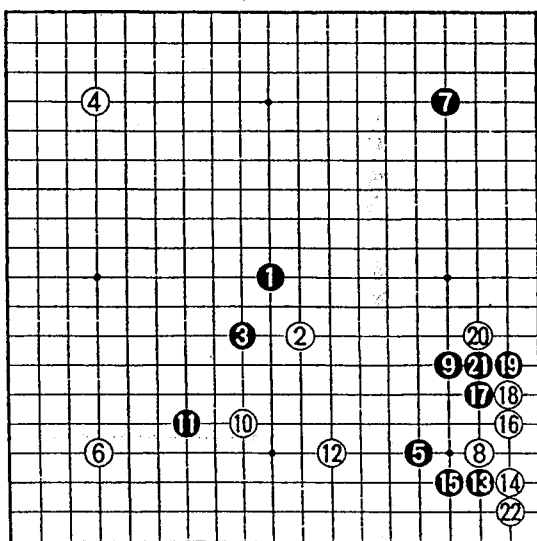
Třináctého září 1950 se Kansai Ki-in, vedený pátým Honinboem Hashimotem odtrhl od Nihon Ki-inu. Už dost dlouho mezi hráči v Kansaijské oblasti /Osaka-Kjóto/ vzrůstala nespokojenost s Nihon Ki-inem, který byl založen v Tokiu. Třenice vznikaly hlavně kvůli administrativním a finančním důvodům, ale svoji roli pravděpodobně sehrála i tradiční rivalita mezi Tokiem na východě a Osakou na západě.

Jedním z příkladů této rivality je i výzva k týmovému zápasu, která byla zaslána hráčům z Nihon Ki-inu. Zápas se odehrál v Nagóji, která leží uprostřed cesty mezi Tokiem a Osakou. Tokijský tým zvítězil 7-5.

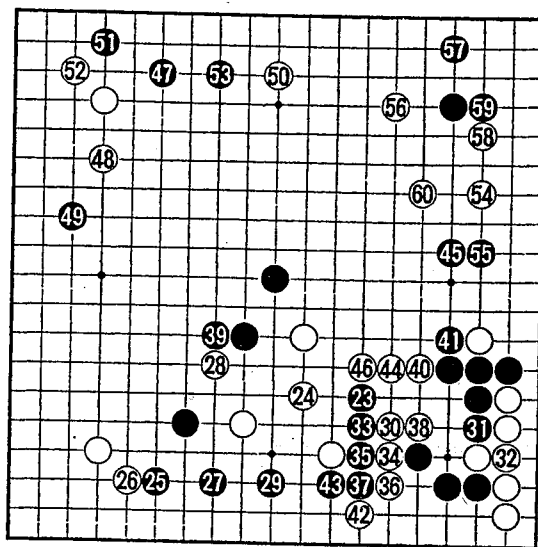
Snad nejvíce diskutovanou partií byl souboj Hashimota s Yamabem, který byl tehdy ve věku 24 let nejmladším členem tokijského týmu.

Černý: Yamabe Toshiro 5-dan
 Bílý: Hashimoto Uтаро 8-dan

Hráno 11.-12.2. 1950.
 No komi.



Obrázek 1 (1-22)



Obrázek 2 (23-60)

Obrázek 1 /1-22/

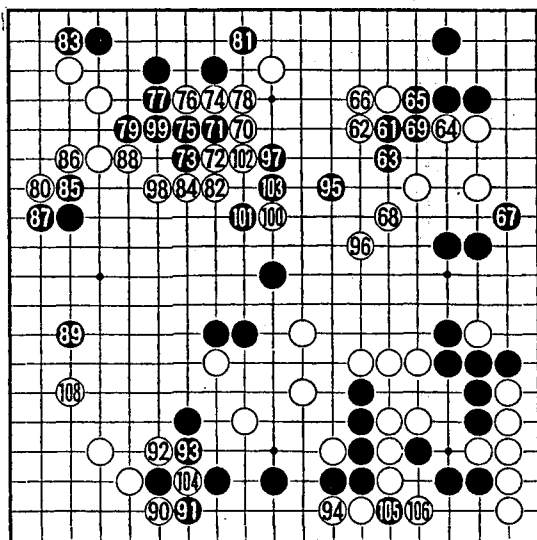
Když Yamabe zahrál první tah na tengen, Hashimoto bez zaváhání odpověděl tahem na 2. Černý pokračoval na 3 a bílý obsadil hvězdy 4 a 6, aby tak vyrovnal černého vliv v centru.

Obrázek 2 /23-60/

Černého 39 je hrubá chyba ve směru hry, černý měl blokovat vpravo od 23. Spojením svých kamenů do centra tahy 40-46 dělá hru pro bílého velmi slibnou.

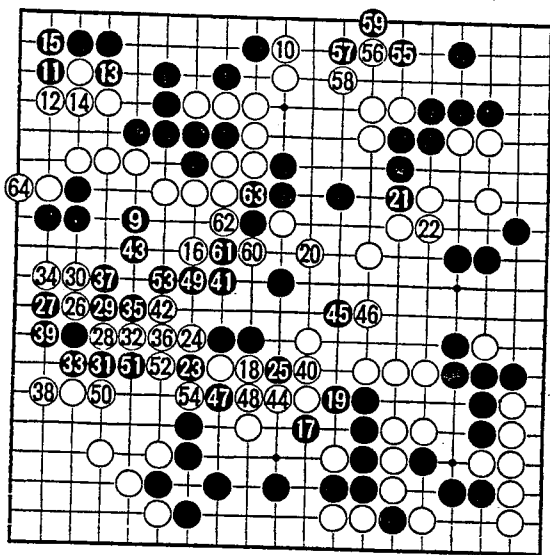
Obrázek 3 /61-108/

Černého tah 69 je další nedbalý tah. Daleko urgentnější je přiblížení do rohu na 108.

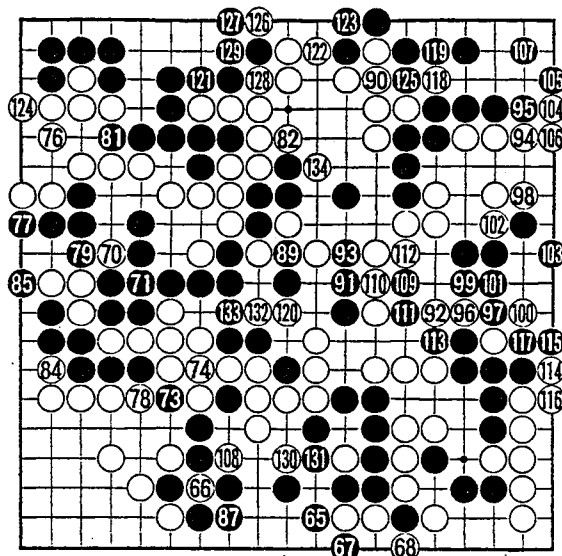


Obrázek 3 (61-108)
 ko: 107

Od té doby, co jsem si koupil
GOBOY mám při každé
 partii větší pocit jistoty,
 bezpečí, čistoty. ▽
 S GOBOYEM jde všechno líp o



Obrázek 4 (109-164)



Obrázek 5 (165-234)

Obrázek 4 /109-164/

Bílého tahu 24 a 26 jsou hezkou kombinací. Bílý v sekvenci do 140 zaznamenává úspěch. Černý není dále schopen vydržet ko dole a tak je beznadějně pozadu.

Obrázek 5 /165-234/

Černý vzdal po tahu 234.

ko: 69, 72, 75, 80, 83, 86

88: spojení ko

VÁNOCE V LIBERCI - Ivan Kopal

28. prosince uspořádal Go klub Liberec "Vánoční přebor Liberce aneb Last move in year 1993". Tento turnaj nebyl zařazen do GP ČR ani do ničeho jiného, a tak se nehrálo o žádné body, ale pro radost.

Dopoledne proběhlo rengo s redukováným handicapem a s mezinárodní účastí.

Výsledky:

1. Paul Admiraal 3k /Nizozemí/ + Michal Hoření 20k
2. Ivan Kopal 8k + Petra Poupová 18k
3. Jindra Doležal 15k + Lenka Huďecová 16k
4. Standa Vaněk 14k + Petra Vlková 17k

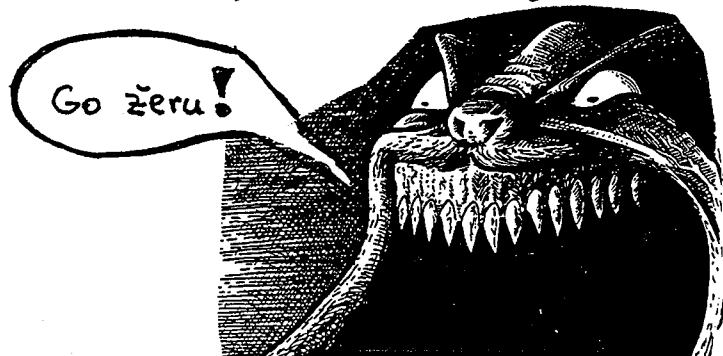
Odpoledne pokračovaly boje jednotlivců o titul Vánočního přeborníka Liberce. Hrál se a konzumovalo se švýcarem na 3 kola, potom play off. Konečné pořadí bylo ovlivněno přibývajícím únavou, někteří turnaj nedohráli, někteří ko ani nezahájili.

1. Ivan Kopal 8k
2. Míra Kliment 13k
3. Jindra Doležal 15k
4. Standa Vaněk 14k
5. Petra Poupová 18k
6. Lenka Huďecová 16k
7. Jaromír Lindauer 7k
8. Michal Hoření 20k
9. Martina Šimůnková 1D
10. Franta Pavlíček 20k

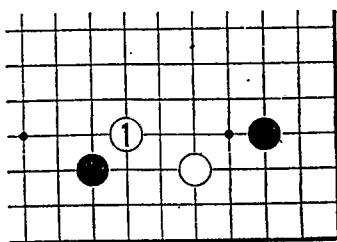
11.-13. Eva Hejduková, Paul Admiraal, Petra Vlková - napomenuti pro neodehrání ani jednoho kola.

Poslední letošní tah byl černý G6.

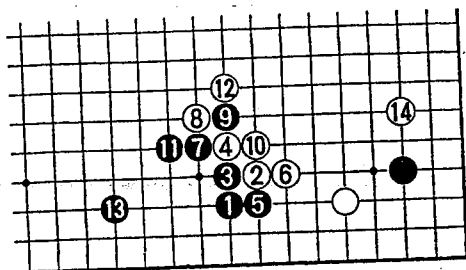
Pozn. redakce Goboye pro méně chápavé: Jde vlastně o loňský poslední tah, tj. tah z roku 1993, jasný? Jasný?!



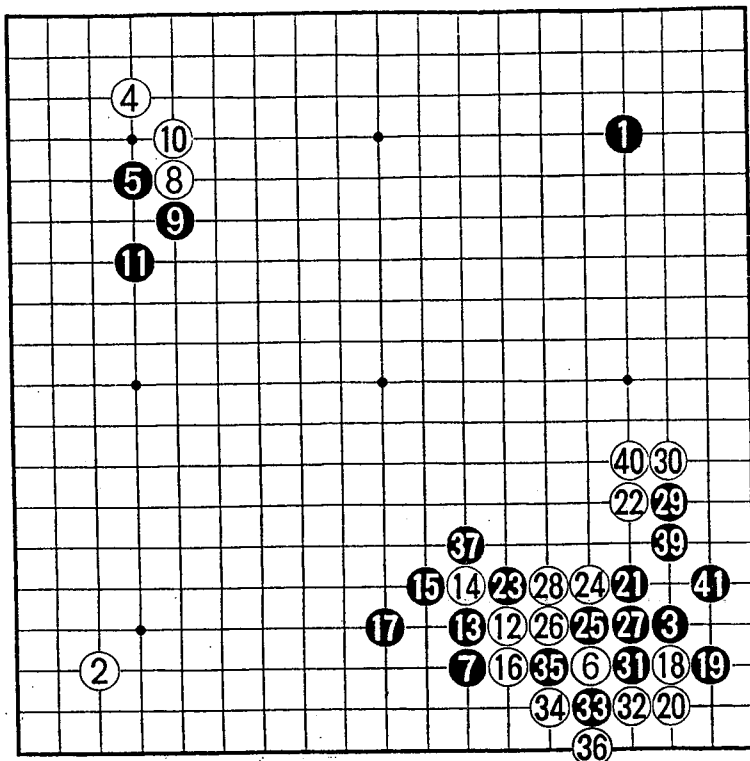
S tímto názvem se na stránkách Goboye setkáváte poprvé. Budete se zde rozebírat nová joseki, která vznikla během partií profesionálů a vynutila si tak mnoho pozornosti. Go je hra s neskutečným množstvím možností a čas od času se v profi partiích objevují tahy, které go dále rozvíjí. Mnohdy jsou tyto nové tahy dopředu pečlivě prozkoumány, aby došlo k přelstění soupeře. Čas, který mu zabere analýza nového tahu je velmi vzácný. Několik nejlepších hráčů dneška se tímto joseki bude zabývat. Dnešní pochází z partie Fujisawy Shuko 9D /bílý/ a Hashimota Utaro 9D /černý/ z titulního souboje o Kisei. Diskutované joseki je na Dia.1, zápis partie je na Obrázku /41 tahů/



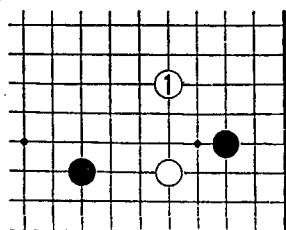
Dia. 1



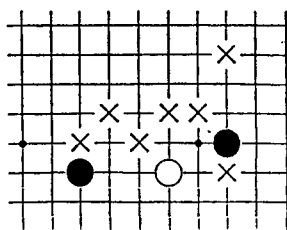
Dia. 2



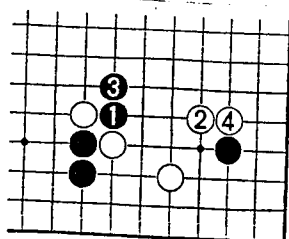
Podobný tah jako v Dia. 1 je i v Dia. 2, kdy černý byl Honinbo Shusaku a bílý Ota Yuzo. Černého sevření bylo o jeden průsečík dále, ale Yuzo zahrál stejný druh úhozu ramenem /což byla tenkrát také inovace/ a získal výsledek takový, jaký ho vidíme v Dia.2. V minulosti, dvoubodové sevření se často střetávalo s odpovědí v Dia.3. Další standartní odpovědi jsou označené křížkem v Dia. 4, ale Fujisawův "shoulder hit" mezi nimi není. Pozn: pokud si chcete přehrát existující joseki, najdete je v knize Ishida s Dictionary of Basic Joseki, díl první, část první, kapitola pátá.



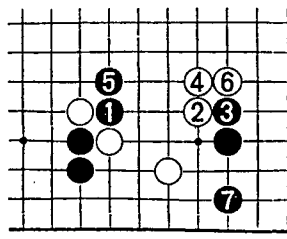
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5



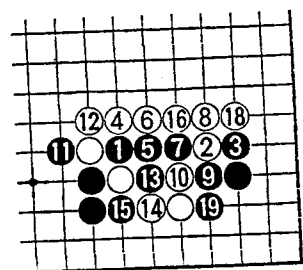
Dia. 6

Otake: "Když černý stříhne na 1 v Dia.5, namísto hraní 15 na obrázku, bílý potlačí na 2, černý šíří na 3 a bílý zablokuje na 4, bílý jasně vede. Ale když černý v Dia.6 nejdříve odpoví na bílého dva tlačení na 3 a až potom se natáhne tahem 5, může žít v rohu tahem černý 7, v případě že bílý blokuje na 6 a pak je výsledek v Dia.6 skvělý pro černého."

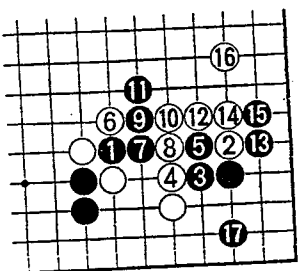


Rozdíl jasné vidíte

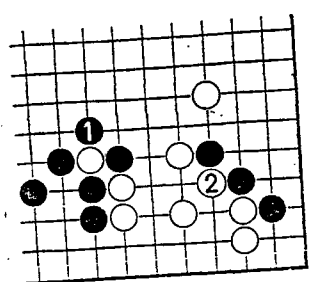
Yamabe: "Když černý zatlačí na 3 v Dia. 7, bílý může dát atari na 4, ale černého zisk je velký natolik, aby alespon částečně vyvážil bílého zed. Stejně tak když bílý hraje kontaktní hru na 2 v Diagramu 8, výsledek do tahu 17 je příznivý pro černého."



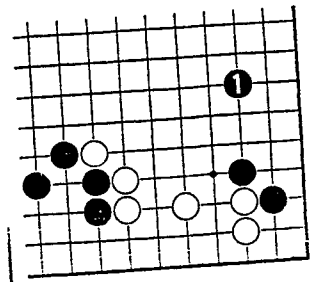
Dia. 7
17 spojení



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

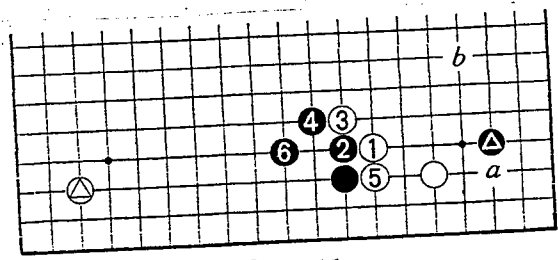
Ishida: "Namísto hraní tahu 25 na obrázku měl černý vzít ponnuki tahem černý 1' v Dia. 9 a pak hrát někde jinde."

Ať se na to díváme jakkoli, výsledek do tahu 41 na obrázku je výhodný pro bílého. Černý měl zřejmě velké problémy s vypracováním této sekvence, ale ke konci se jeho ponnuki stalo přebytečným a byl nucen ožít v rohu bez tempa. Další tah, který je třeba prověřit je černý 21. Lehké dvoubodové šíření v Dia. 10 pracuje výborně a je asi lepší.

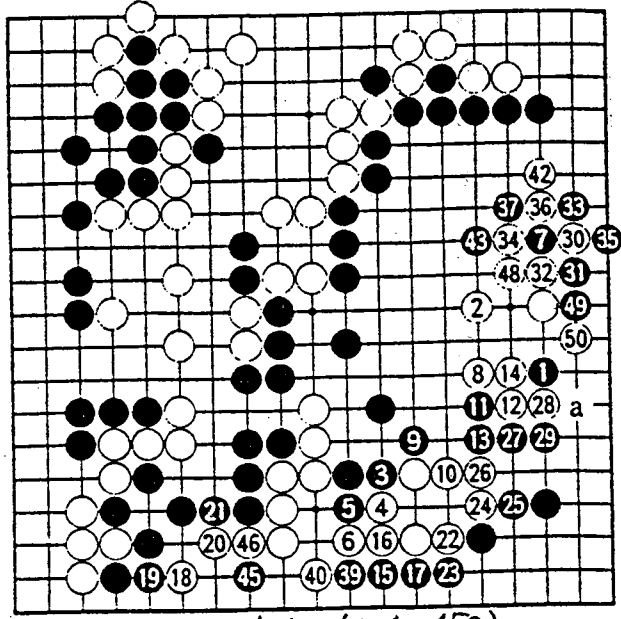
Hlavní shrnutí je na Dia. 11, který opakuje tahy 12-17 na obrázku. Bílý dává černému silnou formu uprostřed dolní strany, ale černého síla je částečně rušena bílým kamenem v levém rohu /san-san/. Na druhou stranu, bílý získal sílu k útoku /sevření/ černého kamene v pravém rohu. Hrát za bílého na "a" není dobré, protože černý získá snadný výsledek stejný jako v Dia. 10. Lépe než na "a" je zahrát sevření někde kolem "b". Toť vše.

Shusaku x Shuho

Partie na pokračování - Dokončení



Dia. 11

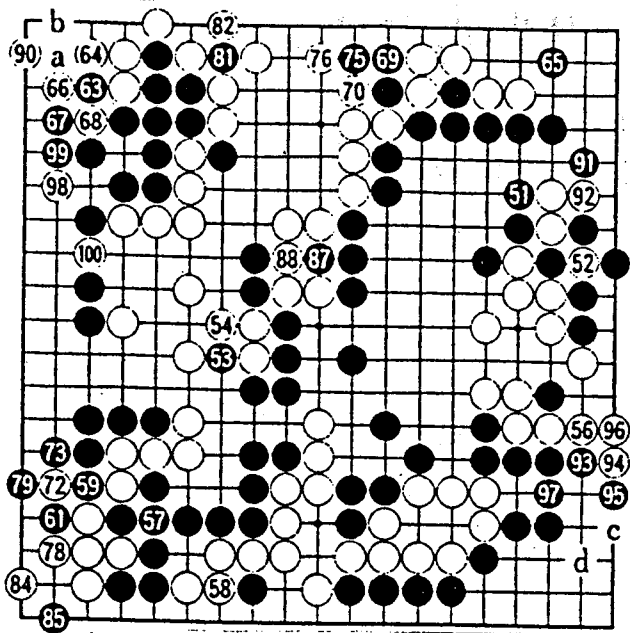


Obrázek 4 (101-150)
ko: 38, 41, 44, 47

Černý: Murase Shuho 5-dan
Bílý: Honinbo Shusaku 7-dan

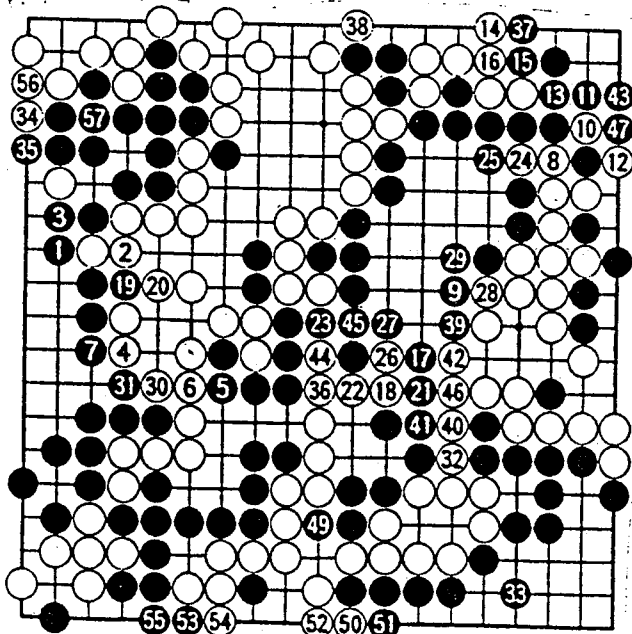
- 2 - odpovídat podle Dia. 4 je velmi nebezpečné. Díky svým zdem v okolí by černý bílého rychle chcipl.
- 3 - černý doufá, že se mu povede rozdělující útok. Kdyby hrál na 8, bílý by odpověděl na 36 a je v pohodě.
- 11, 13 - černý se těžce snaží, aby udržel bílého rozděleného. Nechat ho hrát na 14 je sice bolestné, ale černý získává kompenzaci tahem 15.
- 30 - bílý by měl bránit proti tahu 1 v Dia. 5, ale cítí, že sestoupení na "a" by bylo příliš pomalé.
- 37 - černý vsadil hru na tento boj o kó. Bílý má málo hrozeb a tak je nucen spojit na 48 a hrát na 56 v Obrázku 5.

Obrázek 5 /151-200/



Obrázek 5 (151-200)

ko: 55, 60; 62: spojení
ko (na 63): 71, 74, 77, 80, 83, 86, 89



Obrázek 6 (201-254)

48: spojení (dole pod 10)

Ing Cup ČR 1994

Na Ing Cup do Nymburku se sjelo dvanáct hráčů o síle 2-6 Dan. Hlavními favority byli naši dva šestí danové - Nechanický a Daněk. Zdálo se téměř jisté, že o účasti na Ing Cupu v Miláně se rozhodne právě na jejich gobanu.

Srazili se ve čtvrtém kole a Daněk si opět nechal vyrvat vítězství. Radek pak pokračoval bez porážky a Vláška taky.

Kromě účasti na Ing Cupu se rozhodovalo také o tom, kdo se stane dalším reprezentantem Asociace na zahraničních turnajích. Jeden z horkých kandidátů - Dan Konopáč - překvapivě vykásal Korandu v posledním kole a vyhoupl se tak na třetí místo. Reprezentanty Asociace jsou tedy: Nechanický 6D, Daněk 6D, Koranda 4D, Cieplý 4D a Dach 3D /to jsem já, vivat!/.
Na závěr musím pochválit Slávka za pěknou organizaci, komorní prostředí a ostatní.

59, 61 - sebrání této skupiny se zdá být maličko větší než ko

65 - Tah na "a" vypadá větší. Bílý nemůže hrát 66, protože by ztratil ko, takže by asi následovalo bílý "b", černý 66. Černý zde pravděpodobně promeškal poslední šanci vyhrát.

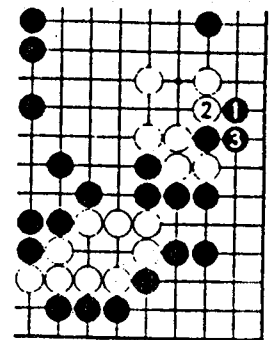
92 - Bílý zmeškal šanci udělat velký opičí skok na "c". Černý by asi těžko spojil na 92 a nechal bílého zahrát na "d". Jak jednou zahrál černý na 93, remíza /jigo/ vypadá nevyhnutelná.

Obrázek 6 /201-257/ "Kdo by to řekl?"
Výsledek - remíza.

A ještě jeden komentář od Ohiry:
"Pokud můžeme posoudit tuto hru, Shuho ještě není velkým soupeřem pro Shusaka, ale v útočení neměl chybu a hrál svůj vlastní styl go. Vedl si velmi dobře na to, že mu bylo teprve osmnáct let."

Najdete
ho v Goboyi
č. 2
Kupte si ho!

Dia. 4



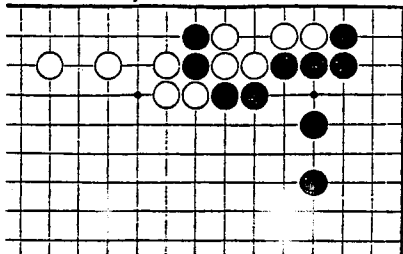
Dia. 5



Dobry' a špatny' styl

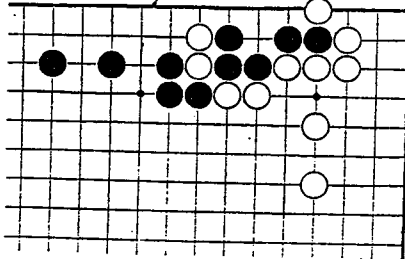
Nesčetněkrát vzniká na gobanu situace, která se dá vyřešit velice lehce a elegantně. Ten správný tah však vyžaduje trochu zamyšlení nebo zkušeností. Máte před sebou tři problémy a u každého i ukázkou vulgárního stylu. Řešení úkolů je připojeno v druhé polovině strany.

Černý na tahu



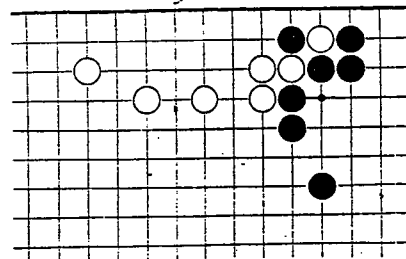
1.

Černý na tahu



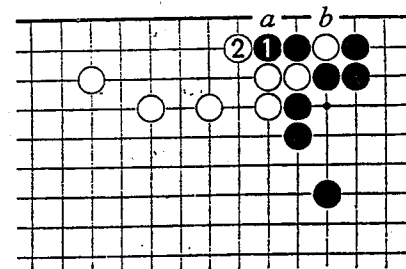
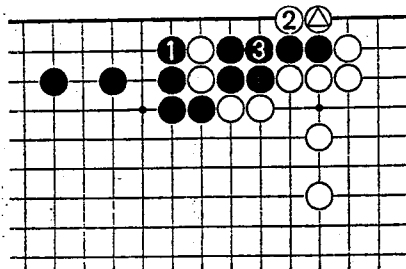
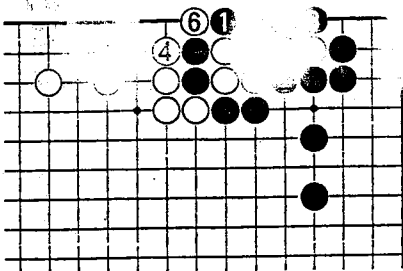
2.

Černý na tahu

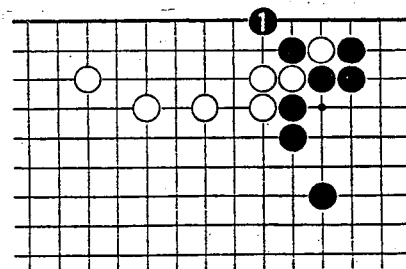
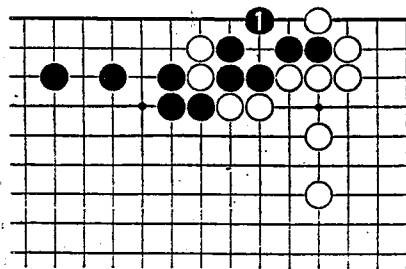
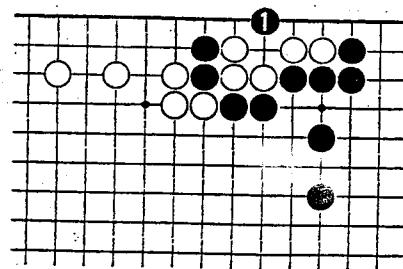


3.

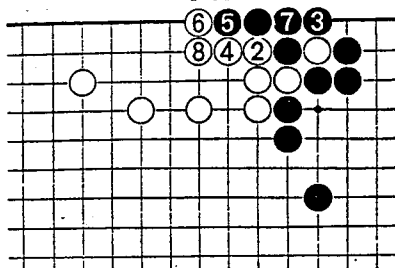
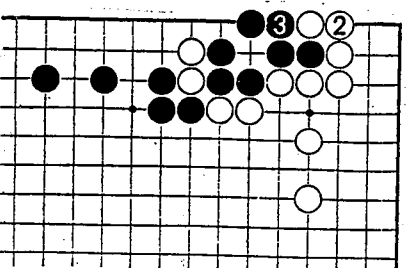
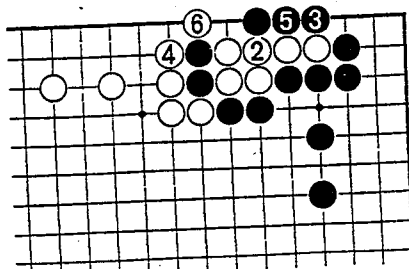
Vulgární styl



Korektní styl



A proč ??



Bílý je nucen hrát tahy 2-6, proti vulgárnímu stylu činí zisk černého 2 body

Po černého tahu 3 jsou bílé šutry už sbalené. Zisk 4 b.

Zde činí rozdíl oproti vulg. stylu 2 body. Když bude bílý hrát 4 na 5, černý stříhne a hraje ko.

TEORIE NA POKRAČOVÁNÍ

Ahoj Goisti!

Na těchto čtyřech stranách budou odteďka vycházet na pokračování překlady zajímavých knížek převážně od japonských autorů. Kdo si bude pravidelně kupovat tento časopis, může tak získat kompletní tituly v českém jazyce.

Knížky překládám já sám a některá zvláštní slova budu používat podle vlastního uvážení, avšak dále je již měnit nebudu. Aby nedocházelo k nedorozumění, každé takové slovo poprvé uvedené bude mít v závorce japonský nebo anglický výraz. Japonská slova budu psát tak, jak jsou uvedena v angličtině.

Aby nebyla předkládána jen suchá teorie, budou na třetí a čtvrté straně tohoto dvojlistu předloženy problémy a jejich řešení, výhradně navazující na probírané téma.

Doufám, že budete nejen spokojeni ale také se něčemu přiučíte.

-EA-

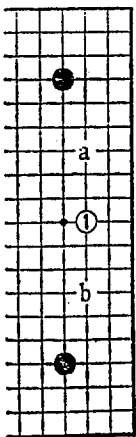
STRATEGICKÉ POJMY GO

Yoshiaki Nagahara 5-dan

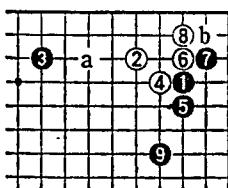
Podstata Go strategie a ve skutečnosti samotná podstata hry Go je založena na osmi pojmech uvedených v této knize. Porozumění těmto pojmům a jejich vzájemnému vztahu hlavním předpokladem k možnosti ocenit půvab hry Go. Většina hráčů „kyu“ si není těchto pojmů vědoma a mnoho hráčů „dan“ má jen nejasnou představu o jejich významu. A co je rozhodující, žádný hráč se nemůže prosadit ve vyšších danových třídách bez jasného a propracovaného pohledu na tyto pojmy. Záměrem této knihy je aby čtenář prohlédl.

Kapitola 1 MIAI

Miai znamená „sledovat současně“. Týká se dvou bodů, které jsou spjaty takovým způsobem, že pokud hráč obsadí jeden, zjahoňsoupeř může vyřešit situaci zabráním toho druhého.



·Dia. 1



Dia. 2

Dia.1 - Tahem 1 hraje bílý na centrální bod mezi dva černé kameny na hoši. Tímto vytváří situaci miai. Takže, když hraje černý tsume na „a“, bílý se šíří na „b“ a naopak, když hraje černý tsume na „b“, bílý se rozšíří na „a“. Dva body „a“ a „b“ se nazývají miai, protože když černý obsadí jeden z nich, bílý musí obsadit ten druhý.

Dia.2 - Postupnost v tomto diagramu je velmi známé joseki. Po černého 9 může bílý zanechat situaci tak jak je, protože o život své skupiny čtyř kamenů se nemusí obávat. Pokud by černý zaútočil na bílou skupinu s tsume na „a“, může bílý žít v rohu tahem na „b“. Na druhou stranu, zaútočí-li černý s osae na „b“, bude bílý žít rozšířením na „a“.

O miai je třeba říci, že oba tahy, kterých se týká, často nejsou urgentní. Jsou v tzv. stavu rovnováhy. Např. v dia.2 se bílý nemusí splasit a v panice zahrát „a“ nebo „b“, protože mu kterýkoliv z těchto bodů dává život. Také pro černého by mohlo být těžké rozhodnout, který z těchto bodů zahrát dříve. Proto by měl černý počkat do doby, kdy se okolní situace vyjasní a dovolí mu racionálnější volbu.

Miai je ve strategii Go důležitým pojmem a funguje velice těsně s dalšími pojmy, zvláště pak s aji, které uvedeme jako pojem druhý.

Kapitola 2 AJI

Aji doslova znamená chuť, chuť ve významu jídla, které může chutnat dobře nebo špatně. Proto jsou v Go takové výrazy, jako „aji ga warui“ /chuť je špatná/ a „aji ga ii“ /chuť je dobrá/.

Příznačná pro chuť je její stálost. Tato trvalá kvalita je skutečnou příčinou, proč se slovo aji v go jako termín užívá.

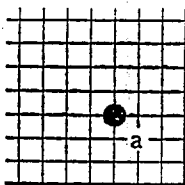
Aji v Go odpovídá stavu, dobrému či špatnému, který je trvale vlastní skupině kamenů a zajišťuje do budoucna jistý potenciál. Tento skrytý potenciál není potřebné/a obvykle ani nebývá/využít ihned, protože by mohl skončit v aji keshi /eliminace aji/. Raději by měla být sledována hra, jak se vyvíjí v okolním prostoru, aby bylo možno využít aji v pravý čas a s největším efektem.

Jinými slovy, aji není přesně definovaný způsob hry, ale je to budoucí potenciál, který může a nemusí být zužitkován. V tomto smyslu je to jako s mohutností /thickness/. Mohutnost není územím, ale může produkovat území svým potenciálem. Avšak i když není mohutnost realizována jako území, bude mít na hru vliv a pro svou přítomnost může být příčinou vytvoření území někde jinde. Stejně tak aji situace, ačkoliv nemusí být nikdy zrealizována, její existence má vždy vliv na směr hry.

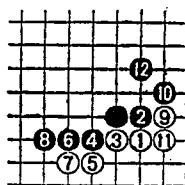
Uděláme-li analogii s válkou, je aji jako rezervní armáda v týlu. I kdyby nebyla nikdy použita ve frontové linii, musí se mít nepřítel na pozoru a počítat s jejím vstupem do boje.

Pro tento trvalý a zneklidňující aspekt se profesionální hráči vystříhají nakažených tahů, které končí v aji keshi. Příklad „Nepal za sebou mosty“ může být v Go využito ve významu ponechání si všech možností otevřených, právě pro případ, kdy jich může být účelně využito někdy v budoucnu.

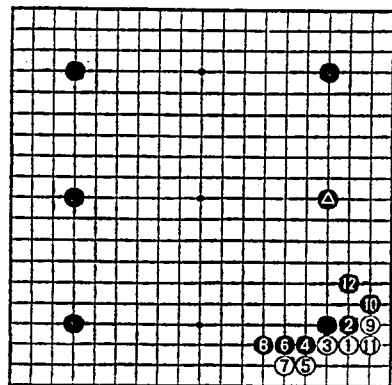
Dia.1 - Má-li černý svůj kámen na hoshi, je přirozené, že přijal strategii, která klade důraz na vývoj do centra. Avšak kámen umístěný na hoshi zanechává aji v podobě invaze na „a“, což dovo-
luje bílému ukrást černého rohový prostor.



Dia. 1



Dia. 2

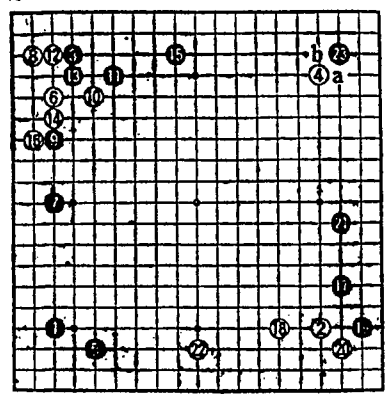


Dia. 3

Dia.2 - Postupnost od bílého 1 do černého 12 ukazuje druh joseki, ve kterém si bílý zajistí život v rohu. Avšak černý byl schopen touto postupností vyrobit pevnou zeď s vnějším vlivem a i když bílý udržel sente, výsledek je pro černého považován za dobrý.

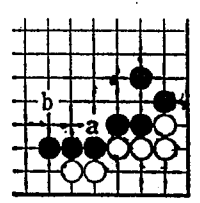
Dia.3 - Proberme si extrémní případ v šestihandicapové hře. Bílý by nikdy nechtěl zahrát postupnost 1 až 12, protože výsledná černého mohutnost společně s jeho Δ kamenem vytváří mnohem větší prostor než je 8 či 9

bodový bílého získá v rohu. Tento diagram ilustruje pošetilou snahu o využití aji tak brzy ve hře. V partiích s velkými handicapy musí hrát bílý více nepřímě. Správný čas pro takovou invazi nastává jen tehdy, když výsledná černého mohutnost bude nulována již dříve zahranými bílého kameny, anebo se jedná o redukování velkého prostoru, který byl již vybudován.

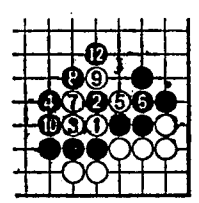


Dia. 4

Dia.4 - V této profesionální partii vnikl černý do rohu na san-san. Zde je to správná strategie, protože ať bílý vybuduje svou zeď z kterékoliv strany tahy „a“ nebo „b“, bude tato nulována černého kameny 15 nebo 21.



Dia. 5



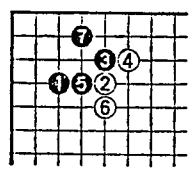
① at ② Dia. 6

Dia.5 - Tento diagram nám dává další případ aji. Bod „a“ je slabinou v černého postavení. V této situaci je pro bílého stříh na „a“ nemožný. Podaří-li se však bílému šikovně dostat svůj kámen na „b“ nebo přilehlý bod, aji, stříh na „a“, se stane kritickým problémem.

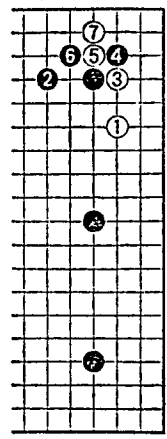
Dia.6 - Tento diagram ukazuje, proč bílý nemůže stříhnout na 1 ihned. I kdyby šicho /schody/ pro černého výhodné nebyly, může zajmout bílého v geta a jakýkoliv odpor bude marný. Zvažujíc tuto situaci, je jasné, že bílý dovolil černému získat nejméně 10 bodů a navíc rozšířil jeho mohutnost dále do centra. Navíc bílý navždy stratil možnost aji, stříh na 1. Nejprve je nutné zahrát bod „b“ v dia.5. a teprve pak začít pomýšlet na využití aji „a“.

Jednou z předností pojmu aji je, že nás učí trpělivosti. Člověk s divokou povahou se nikdy nestane dobrým hráčem Go. Jistě, vždy je tu možnost, aby jeho soupeř zahrál tak, že zruší své vlastní špatné aji. Amatéři mají sklony zkoušet využít soupeřovo špatné aji příliš brzy. Je potřeba si pamatovat, že pro eliminaci špatného aji je spotřebován tah navíc a to bez jakéhokoliv zisku. Proto, když je díky aji možné získat tempo, je to téměř vždy dostatečná kompenzace.

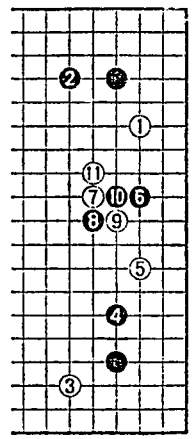
Problémy



Problem 1



Problem 2



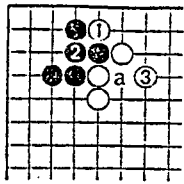
Problem 3

Problém 1 Bílý hraje - Po postupnosti do bílého 6 dělá kaketsugi černého 7 dobrý tvar pro zajištění rohu bez špatného aji. V každém případě musí nyní hrát bílý. Jak by se mělo pokračovat?

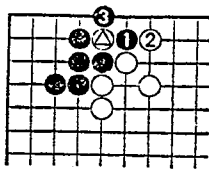
Problém 2 Černý hraje - V odpovědi na osae černého bílý stříhá s 5, načež dává černý ate 6 a bílý dělá sagari s 7. Jak by měl černý nyní pokračovat aby plně této situace využil?

Problém 3 Černý hraje - Postupnost v tomto problému byla převzata ze 4-handicapové hry. V odpovědi na boshi bílého 7 přilpžil černý na 8, načež následovala přirozená výměna 10 a 11. Co by měl černý nyní udělat?

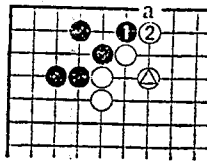
Odpoředi



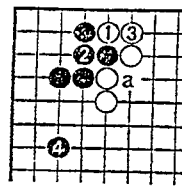
Answer 1a



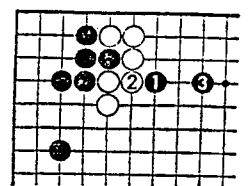
Answer 1b



Answer 1c



Answer 1d



Answer 1e

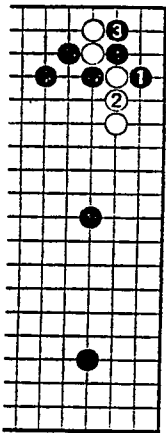
Odpořed 1a /správně/ - Ate bílého 1 je kikashi vynucující si čer-
ného spojení na 2. Poté bílý odstraní svůj kaz "a" s kaketsugi 3 a dos-
tává tak dobrý tvar.

Odpořed 1b - Černý by mohl chtít zahrát na 1, avšak nyní, protože
je již přítomen bílý kámen 4, je bílého 2 sente, jelikož nutí černého
zajmout s 3.

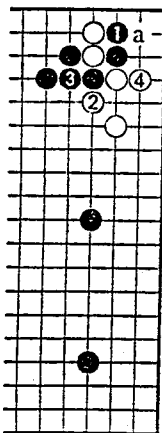
Odpořed 1c - Když bílý vynechá tah 1 v odpoředi 1a a místo toho
jednoduše spojí na Δ, bude černý schopen zahrát 1 a bílý 2 již není sente.

Odpořed 1d - Po spojení černého na 2 nesmí bílý spojit na 3. Černý
se rychle rozšíří na 4 a zanechává střižný bod "a" jako špatné aji.

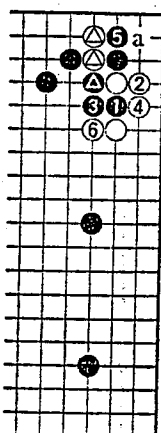
Odpořed 1e - Později bude nozoki černého 1 a následně tobi 3
možným způsobem útoku. Toto dělá bílé kameny těžkopádnými. Je tedy zřej-
mé, že kaketsugi bílého 3 v odpoředi 1a je základem pro vytvoření tvaru.



Answer 2a



Answer 2b



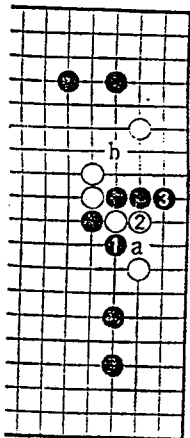
Answer 2c

Odpořed 2a /správně/ - Správnou odpo-
ředi černého je ate s 1. Když bílý
spojí na 2, zajme černý dva bílé ka-
meny s 3. Nyní si ukážeme, jaký byl
účinek černého kikashi 1.

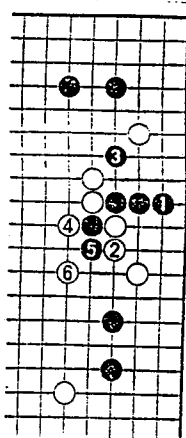
Odpořed 2b - Předpokládejme, že
černý opomene zahrát kikashi jako v
odpoředi 2a a místo toho jednoduše
hraje osae s 1. V tom případě bude
bílý hrát ate s 2 /také kikashi/ a
sagari s 4. Bílého tvar je nyní velmi
dobrý a může snadno žít zahráním
shibori, když předtím přiloží na "a".

Odpořed 2c - Černého 1 a 3
obsahují vulgární tesuji. Po bí-

lého 4 musí černý hrát 5. Dále pak hraje bílý 6 a jeho kameny nemají
žádný problém s únikem, protože černého kameny 1, 3 a Δ jsou damezumari.
Navíc lze snadno udělat oči v rohu s tsuke na "a". Krátce, aji dvou
bílých kamenů Δ zajišťují bezpečnost bílé skupiny na pravé straně.
Kikashi černého 1 v odpoředi 2a brání ve využití tohoto aji, čímž ne-
chává bílému těžkopádnou, nejistou skupinu.



Answer 3a



Answer 3b

Odpořed 3a /správně/ - Opět je pro černého
správné hrát kikashi s ate 1, které nutí bílého
odpoředit s 2. Pak černý hraje sagari s 3. Nyní
se body "a" a "b" stávají miai, což znamená:
Když bílý "a", černý "b" a bílého kameny jsou
nekompromisně rozděleny.

Odpořed 3b - Když černý opomene hrát kika-
shi 1 v odpoředi 3a a místo toho jednoduše
sestoupí na 1 zde, odpoví bílý natažením s 2.
Černý nemá na vybranou, musí skočit na 3, načež
hraje bílý 4 a 6 aby sebral dva černé kameny.
Kikashi černého 1 v odpoředi 3a může být pova-
žován za tah, který brání bílého protiútku.

Do Jeseníku jsme jeli z Plzně tři - Běda, Chonza a já. Všichni jsme se shodli, že první tři místa budou patřit nám, jen jsme se ještě nemohli dohodnout na správném pořadí. Kdyby se mezi nás ve čtvrtém kole nevetřel Petr Valášek, také by se tak stalo, ale o tom později. Po prvních dvou kolech jsme měli dva body jen my tři. Třetí kolo porazil Chonza mne a čtvrté kolo Bědu. Po čtvrtém kole tedy vedl Chonza, za ním tři tříbodoví - Běda, Leo a Petr Valášek, který mne ve čtvrtém kole dorazil. Svou roli zde sehrála i únava z dlouhého dne a já po 200 tazích vyhrané partie zjistil, že musím hrát potupné ko, které jsem opomenul spojit. A jak už to tak bývá, hrozby nebyly. Tehdy jsem také pro nesl strašlivou přísahu, která byla naplněna na Ing Cupu o 14 dní později, kdy jsem to Petrovi vrátil i s chlupama. Leo prohrál s Chonzou i se mnou, Petr porazil Bědu a v posledním kole se střetl s Chonzou v boji o první místo. Chonza však potvrdil svoji formu a nezaváhal, čímž si uhrál svůj první dan.

- Konečné pořadí tedy bylo:
- | | |
|----------------------------|-----------|
| 1. Chonza Měchura 1-kyu | /Plzeň/ |
| 2. Petr Valášek 3-dan | /Frýdek/ |
| 3. Jiří Beran /Běda/ 2-kyu | /Plzeň/ |
| 4. Zbyněk Dach 3-dan | /Plzeň/ |
| 5. Leo Beneš 6-kyu | /Jeseník/ |
- Skupina B:
- | |
|---------------------|
| 1. M. Jagla 9kyu |
| 2. S. Švec 14kyu |
| 3. P. Mazura 12 kyu |

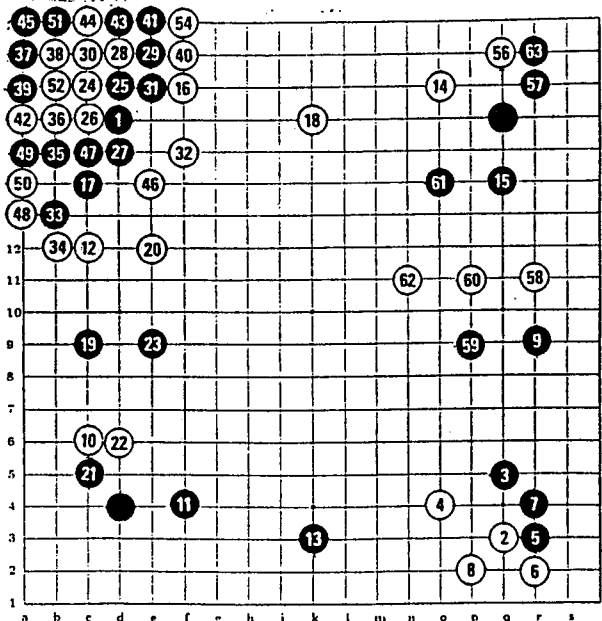
MĚCHURA vs. DACH

Černý: Jan Měchura 1-kyu /3 handicap/
 Bílý: Zbyněk Dach 3-dan

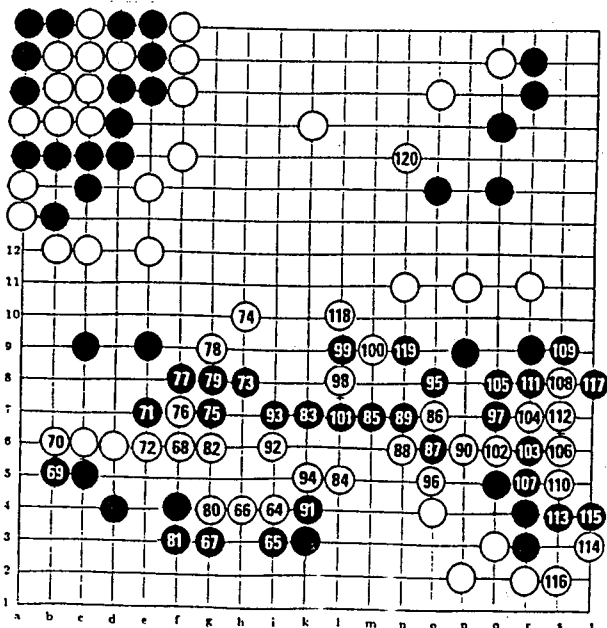
- 26 - lépe hrát podle sekvence 28, 29-30, 31-35, B14-47, 27-D14.
- 32 - chyba, mělo být nejprve 35. Tak by byl černý nucen prchat, což byl bílého prvotní záměr.
- 37 - bílý je mrtev na 98 procent
- 51 - černý má ještě jeden tah rezervu a tak může hrát s klidem jinde.
- 54 - hrát ko na 45 nemá význam
- 55 - to samé co 51
- 64 - normálně je velmi vhodné pojistit na M16, bílý však nemá čas.
- 68 - nejprve je nutno vyměnit 69 za B4. Ale i tak je tento tah dost pomalý vzhledem k bílého situaci. Zajímavější by bylo hrát na 75.
- 69 - černý vrní blahem
- 74-96 - Bílého pokus chytit černou skupinku je zoufalý. Černý nemá nikde problémy
- 102-117 - ani zde bohužel nic bílému nefunguje. Černý je sice donucen bílého dobrat, ale to je jen chabá náplast.
- 120 - tento tah je velmi troufalý. Nejenže nebrání území u horní strany gobanu, ale také netvoří žádné území uprostřed. Černý si s tímto tahem poradil dost dobře.

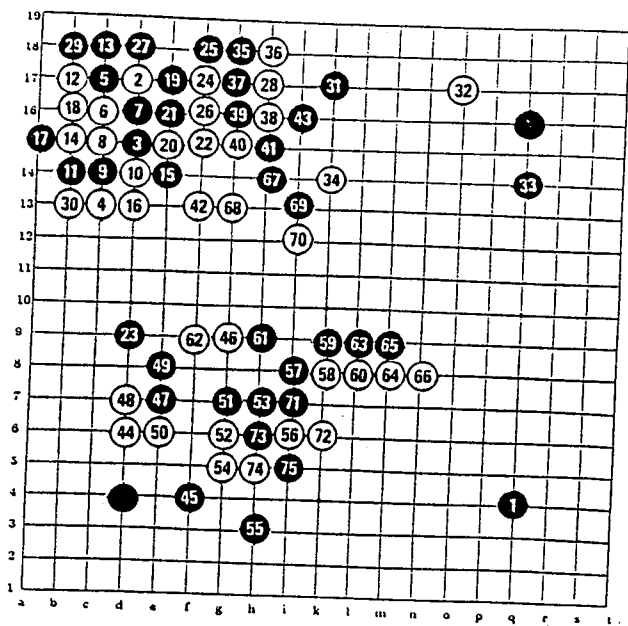
Černý vyhrál o 4 body.

Komentoval Zbyněk Dach 3D, komentátor.

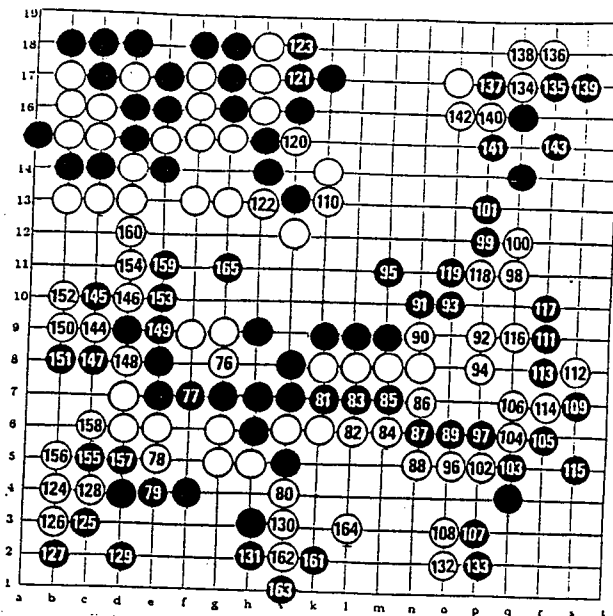


53 na 37 55 na 45





Obrázek 1 (1-75)



Obrázek 2 (76-165)

Černý: Jan Měchura 1-kyu
 Bílý: Petr Valášek 3-dan /tříhandicap/

- 17 - zbytečné
 - 20 - tento střih je nepříjemný, pokud se mu chce černý vyhnout, hraje tah 15 na 19. a dá bílému tempo na 29. Je to věc vkusu a také joseki.
 - 29-30 - tato výměna proběhla pravděpodobně už před tahem 23
 - 23 - lépe 39. Když už hrát na této straně, preferoval bych tah na 48
 - 28 - na 42 je honte
 - 31 - opět příliš blízko soupeřových zdí, v pohodě stačí N17 či Q10.
 - 34 - takovýto "klobouk" je velice neobvyklý, oproti klobouku na K15 dává černému více volnosti.
 - 36 - chyba !!! Mělo být I17 a černý se nemůže podpojit
 - 39 - zde má bílý problémy. Nejlepší by asi bylo hrát na 41. Černý by hrál na 40, bílý na O15 a nechal by černému těch pár šutrů kolem F16
 - 43 - po tomto tahu vede bílý o 50 bodů, ale lepší je ještě vyměnit 67 za 68 hned.
 - 47 - černý kámen se dá také výhodně obětovat tahem F7
 - 57 - lépe výměna 71-72, 60.
 - 58 - overplay, ale jediná bílého naděje.
 - 73, 75 - vulgární styl, stačí hrát rovnou na 81
 - 88 - ??? Tento tah citelně oslabuje kameny uprostřed. Lépe na 130.
 - 91-101 - černý v této fázi vyznává zásadu "safety first".
 - 116 - lépe 117
 - 131, 133 - větší je hrát na 138
 - 149 - černý může vybrat a v klídku ožít uvnitř bílého území.
- Černý vyhrál o 15 bodů.

NESPRAVEDLNOST ??

Pro rok 1994 byl zvolen nový bodovací systém turnajů Grand Prix. Turnaje, na kterých se získává 2 body za účast jsou zvoleny tři - Nymburk, Zlín a Praha. Na Plzeň se jaksi zapomělo. Mám na mysli dubnový plzeňský turnaj, na který vždy jezdilo více než 60 lidí, ať už byl pořádán v Družbě nebo v Bazénu, na Slovanech. Loňský rok tento turnaj nebyl pořádán, neboť v Plzni byl turnaj Grand Prix d'Europe namísto Prahy, kde bylo mistrovství Evropy. Ale i na tomto turnaji GPE bylo více než 60 lidí. Plzeňský klub se právem cítí poškozen, vždyť právě tento handicap do Plzně přiláká méně lidí a pokud jich bude méně než 60, nikdy se z toho dubnový plzeňský turnaj nevyhrabe. Naopak se dá čekat, že jestli bude za dva body, lidí přijede víc než 60. Na pražském turnaji GPE to bude předloženo Asociaci k posouzení. Držte palce!

VELIKÝ JOWA 39

Jowa patří nepochybně mezi největší mistry go co kdy žili ve starém Japonsku. Jeho styl byl velice bojovný, používal velmi často stříhy a jednobodová sevření, což jsou znaky agresivních hráčů. Co se týče těsných soubojů, považují ho za nejlepšího až do doby, kdy začal hrát Sakata. V roce 1827 se stal posledním Meijinem godokoro v období Edo, což byla výsada, která byla dopřána jen nemnohým. Meijin godokoro byl osobním učitelem šóguna ve hře go a nikdy si nemohl dovolit prohrát s jiným goistou. Snad nejslavnější jeho partií byla jeho hra s Akaboshim, nadějným hráčem ze školy Inoue, kterou bych rád uveřejnil v příštím čísle. Je to snad nejznámější a nejkrvavější /a to doslova/ hra v celé historii go.

Dnešní partie je zajímavá především tím, jak Jowa provedl bezchybnou analýzu situace a brilantně obětoval hodně, aby získal ještě víc. Jeho soupeřem byl Nagasaka Inosuke, proslulý amatérský hráč z Tsuruoky. Od školy Yasui obdržel diplom 2 Dan, ale je považován /a byl/ za mnohem silnějšího. Jowa s ním sehrál dvacet jedna partií a tuto sérii vyhrál, čímž si poprvé proslavil své jméno. Následující partie je dvacátá v pořadí.

Černý: Jowa

Bílý: Nagasaka Inosuke

hráno 14.9. 1807

Obrázek 1 /1-20/

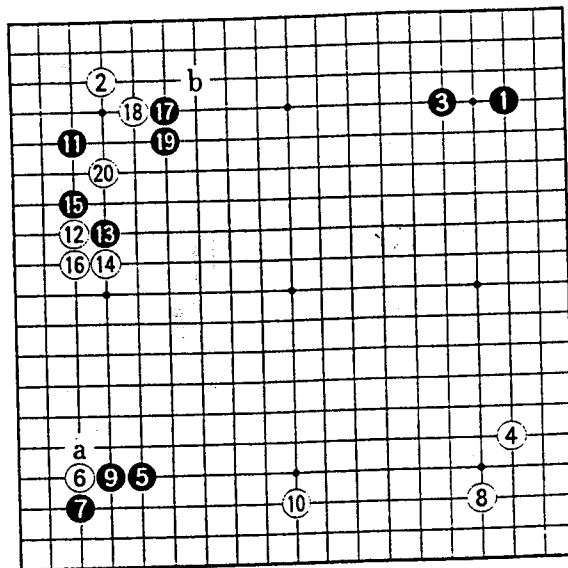
- 10,12 - pro oba tyto tahy se jeví více urgentní tah na "a".
- 13 - modernější styl by bylo zahrát protisevření na "b".

Obrázek 2 /21-66/

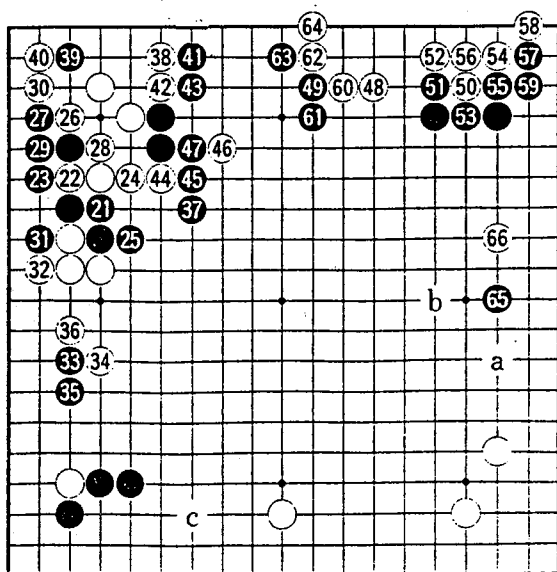
- 25 - špatný tvar, ale efektivní.
- 33 - dobrý bod, dává černému stranu.
- 37 - černý začíná budovat velké moyo.
- 66 - podle tohoto tahu a tahu 48 můžeme usoudit, že Nagasakův styl je nalepit se na soupeře a hnát ho do boje těsně při sobě. Jelikož však uvidíme Jowovu odpověď na tento tah, bylo by asi lepší hrát na "a" s pokračováním černý "b", bílý "c".

Obrázek 3 /66-73/

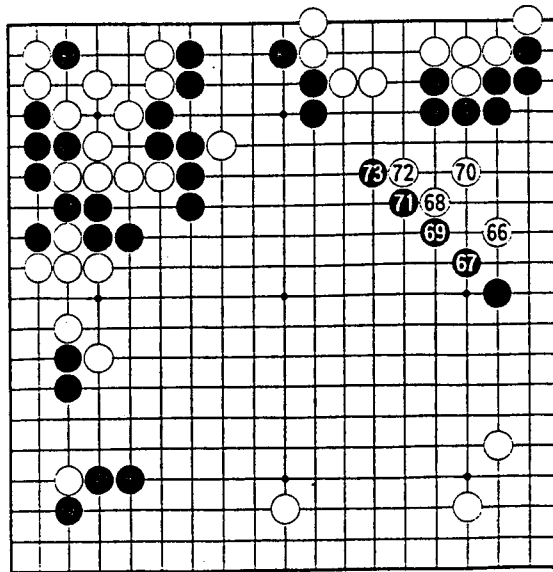
Velkolepá obětovávací sekvence 67-73 je založena na pečlivé anglyze. Jowa je rozhodnut obětovat sedm kamenů v pravém horním rohu.



Obrázek 1 (1-20)

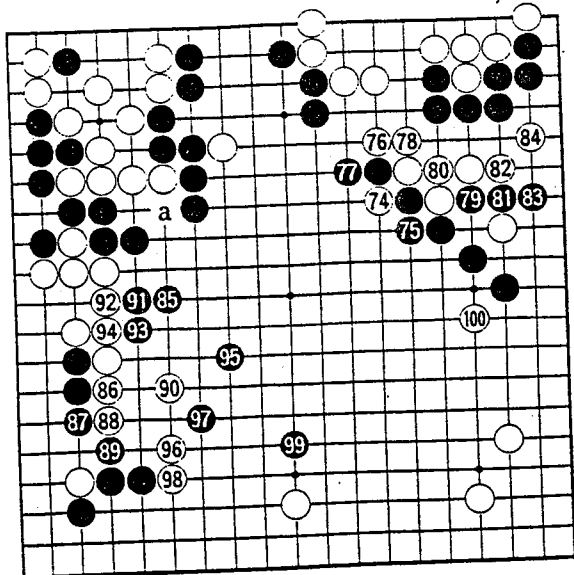


Obrázek 2 (21-66)



Obrázek 3 (66-73)

Obrázek 4 (74-100)



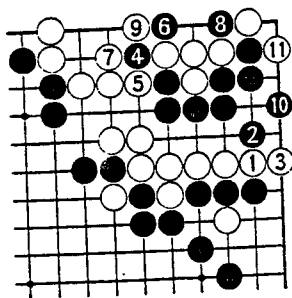
Obrázek 4 (74-100)

- 84 - Když na 1 v Dia. 1, černý získá Ko.
- 85 - pracuje perfektně se silou, kterou černý vybuodoval vpravo a také brání před protiútokem bílého na "a".
- 86 - Pomáhá černému. Na 93 by bylo lepší.

Obrázek 5 /101-159/

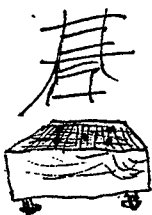
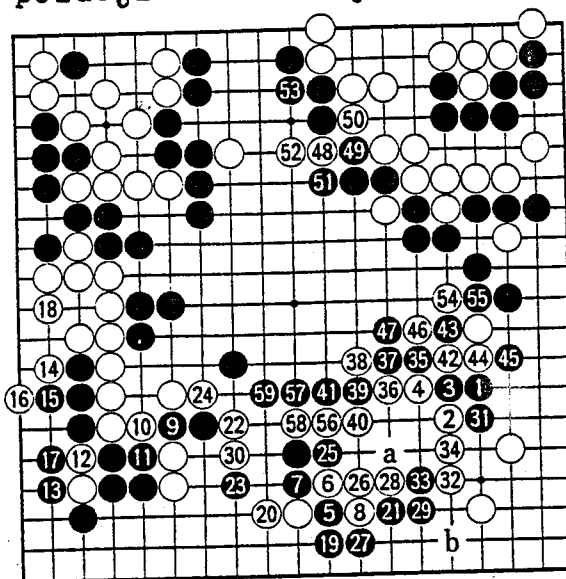
Černý "a" a "b" jsou po tahu 59 miai, které zajišťuje život pro černou skupinu. Po tahu 159 bílý vzdal.

Jak jednou získal Jowa iniciativu svojí obětí v Obrázku 3, dominoval dalšímu průběhu hry. Lehce zničil desperátské pokusy soupeře o protiútok a ukázal tak svoji pravou bojovou sílu, pro kterou se stal později tak slavný.



Dia. 1

Obrázek 5 (101-159)



Konečník

Tak to bychom měli. Další číslo Goboye máme z krku. Už cítíte tu neúprosně se přibližující závislost na Goboyi? Už dostáváte abstrák a nemůžete se dočkat dalšího, čtvrtého čísla? Abyste ho měli co nejdříve, přijďte do Zlína na turnaj, určitě bude k dispozici a s ním i mnoho partií z Pražského GPE.

Redakční šotek /na snímku vpravo dole/, který se mi usadil v pracovně vás všechny zdraví a omlouvá se za všechny slova, která nestačil zkomolit. Ne že bych měl našeho šotka rád, ale občas vypráví dokonale brutální vtipy, třeba ten o tom chlapovi, kterej má **cenzurováno**.

V každém případě bude další podoba Goboye záležet na výsledcích průzkumové ankety, kterou jsem vyhlásil. Anketní lístek by měl být založen v Goboyi, kdyby tam náhodou nebyl, tak si o něj řekněte.

Zvláštní dík za příspěvky do tohoto čísla patří Evženovi Albertovi a dále Ivanovi Kopalovi, a Petrovi Valáškovvi za 'Ten Golden Rules', které se mi sem už bohužel nevešly. Něco snad bude příště i s příslovími o go. Další novinkou bude asi to, že budu zaznamenávat více partií z českých turnajů formou psaného zápisu /viz Almanachy/.

Dále by se mohla objevit rubrika, která by pojednávala o úspěších českých hráčů na turnajích GPE a recenze na nové knížky z knihovny Asociace, abyste měli podle čeho vybírat. Toť vše.

Zbyněk Dach, vydavatel.



Goboy 碁

3. číslo

15 Kč

Kontakt: Zbyněk DACH, Holečkova 21, Strakonice, 386 02

tel. 0342/21 664

Toto číslo vychází 10.2.1994 u příležitosti konání Pražského turnaje GPE

碁



G
O
B
O
Y

MEIJIN 1990

Honda Kunihisa 9D
vs.
Fujisawa Shuko 9D

INOUE vs. HONINBO

Boj o posledniho
Meijina godokoro
Jowa - Akaboshi
Gennan - Shuwa
Shuwa - Matsumoto

Teorie GO

Aji - pokračování!

**GPE
Praha 1994**

Holeček - Červený
Beran - Bratér
Daeh - Daňa
Dach - Gogl

Nové
Joseki

Příслови

Nic

Problémy
ŽIVOT a SMRT

ÚVOD

Nazdarek !

Další Goboy spatřil světlo světa, další drahokam goistické literatury se zrodil, aby zaujal své nepopiratelné čestné místo ve vaší knihovně. Jistě jste si povšimli jedné smutné věci - podražil. Cena 15 Kč, kterou jste platili posledně je totiž neúnosná, výdaje na jeden Goboy činí přibližně 40 Kč, které platím z vlastní kapsy. Aby tato částka byla alespon trochu pokryta, stojí tento Goboy více, při nákladu např. 25 čísel mám zisk 2Kč, což se tak srovná, čas a práci dělám zadarmo, protože mne to zatím baví.

Asociaci patří dík za poskytnutí nalepovacích partiáří, které slouží k zápisu některých partií. Dále bych vás chtěl požádat o odevzdání anketních lístků /vyplněných/, které byly v Goboyi č.3.

Pass.

Zbyněk Dach, šéfredaktor.

Fujitsu Grand Prix d'Europe PRAHA 1994

Konal se 11-13.2 1994 a přijelo na něj hodně přes 160 hráčů, z toho dvaadvacet o síle 6-4 dan.

Dva nejžhavější kandidáty - Shena a Guo proti sobě postavil los ve třetím kole. Shen vyhrál a oba pak pokračovali bez porážky. Z českých hráčů se umístil nejlépe Radek Nechanický, skončil na sedmém místě. Kromě Shena hrál asi nejlépe plzeňský hráč Pepa Hruša, který získal všech šest bodů a uhrál z druhého kyu rovnou první dan /bez záruky/. Inu, opět se potvrdilo, že plzeňská škola je v republice ta nejlepší.

Celkové pořadí:

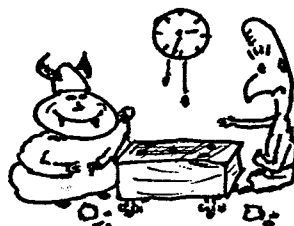
1. Shen GuangJi	6D	/Ch/
2. Guo Juan	6D	/NL/
3. Gerlach Christoph	5D	/D/
4. Schroer Jan	4D	/D/
5. Groenen Geert	5D	/NL/

Na turnaji se kromě go dělo samozřejmě i spousta jiných věcí. Kriegler prodával knížky, na světlo boží vylezla také konečně Knihovna Asociace, proběhla valná hromádka členů, kteří odsouhlasili nezbytné změny. Pořadí umístění nejlepších deseti českých hráčů:

Mechanický Radek	6D	7.místo
Holeček Jiří	4D	13.místo
Dach Zbyněk	3D	15.místo
Cipra Petr	5D	17.místo
Cieplý Martin	4D	19.místo
Konopáč Daniel	3D	20.místo
Valášek Petr	3D	21.místo
Rákosník Jiří	2D	26.místo
Červený Zdeněk	3D	27.místo
Javůrek Jaromír	1D	28.místo

Všem hráčům, kteří si uhráli nové třídy Goboy blahopřeje!!!

Zbyněk Dach, dopisovatel.



Radegast

19.-20.3. bude ve Frýdku-Píšťku turnaj go - handicap, takže vyhrát mohou i hráči s nižší třídou. Šestikolák s finančními cenami, spaní zadarmo ve spacáku, mafie, chlást atd... Z tajných zdrojů mám informaci, že se očekává až 50-60 hráčů /včetně cizích z Polska/, takže turnaj bude opravdu dobře obsazen. Přijďte všichni, jste zváni.

Kontakt: Petr Valášek nebo Ivo Pavlík

Ze všech vrcholových soutěží je nejtěžší dostat se do Meijin ligy. Pokaždé z ní vypadávají jen tři lidé z devíti a tak každý rok mají pouze tři hráči šanci se do této ligy probít. A tam budou hrát proti opravdovým mistrům a člověk musí být opravdovým mistrem, aby se v Meijin lize udržel po několik let.

Posledním Meijinem byl Honinbo Shusai. /Shusaiova poslední partie byla proti Kitanimu Minoru a stala se symbolem pro přechod do nové éry profesionálního hraní go. I s historickým pozadím si tuto partii vzal za inspiraci Kawabata ve své novele Meijin - doporučuji k přečtení/. Shusai na sklonku svého života věnoval titul Honinbo Nihon Ki-inu a asi o 20 let později byl uspořádán také turnaj Meijinu. Vyhrál ho tehdy Fujisawa Shuko /Goboy č.1/ a říká se, že to byl "turnaj století".

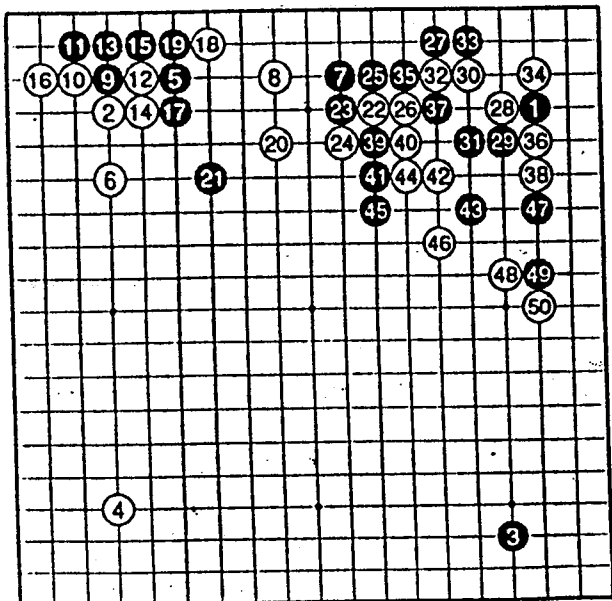
Povězme si něco o hráčích v této partii. Fujisawa Shuko /dnes 68 let/ získal shodan v roce 1940 a 9.dan v roce 1963. Je znám pro svůj pevný styl a své znamenité tahy. Nachází a hraje tahy, které nikdo nikdy neviděl. Výpis jeho úspěchů a kariéry by byl zdlouhavý, v některém dalším Goboyi si o něm povíme více.

Honda Kunihisha /dnes 48 let/ je z Kansai Ki-inu a jeho učitelem byl slavný Hashimoto Uтарo. Shodan v roce 1961, 9-dan v roce 73. S černými hraje většinou dvě komoku, s bílými hvězdu a komoku.

Černý: Honda Kunihisha 9-dan komi 5 1/2
Bílý: Fujisawa Shuko 9-dan

Obrázek 1 /1-50/

28 - hrát na 1 nebo na 4 v Dia.1 by bylo příliš pomalé pro bílého.



Obrázek 1 (1-50)

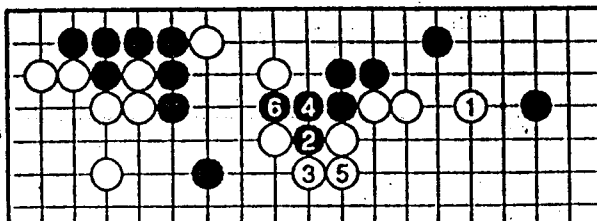


Diagram 1

29 - Honda nechtěl hrát podle Dia.2 a sbírat tak území a dát bílému vliv.
30 - Shuko také přemýšlel hrát na 32 okamžitě, pak by byla sekvence podle Dia.3 pravděpodobná. Hra by se asi zjednodušila, teď začínají boje.

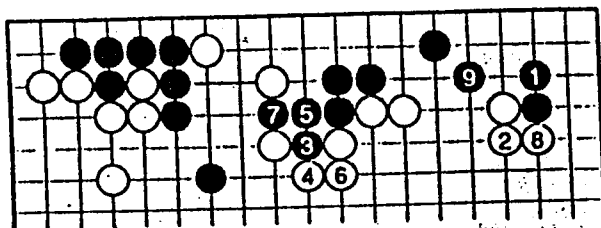


Diagram 2

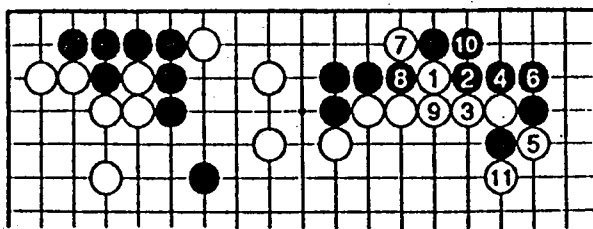


Diagram 3

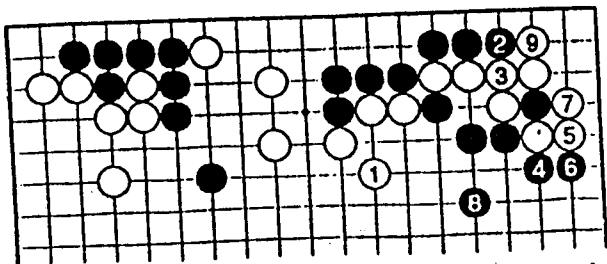
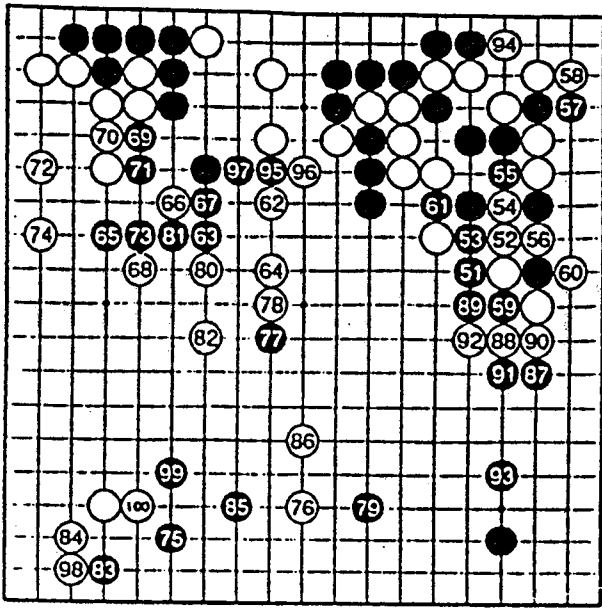


Diagram 4

38 - když na 41, černý si vybuduje sílu /thickness/ směrem k pravé straně v tempu. Dia. 4.

42 - bílý nemůže zatlačit tahem 1 v diagramu 5 /na další straně/. Černý by pak bílého donutil chytit pár kamenů, které by šikovně obětoval a pak by zaútočil ve velkém měřítku ne čtyři bílé kameny, které by tak de facto sežral.



Obrázek 2 (51-100)

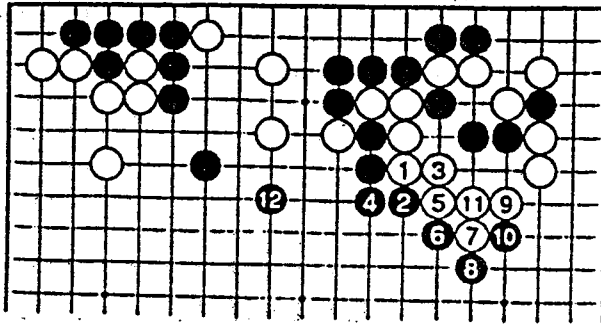


Diagram 5

Obrázek 2 /51-100/

94 - zabranuje před sekvencí 1-7 v diagramu 6, která je výhodná pro černého.

Obrázek 3 /101-150/

109 - když na 110, bílý by stabilizoval svoji skupinu tahy v diagramu 7.

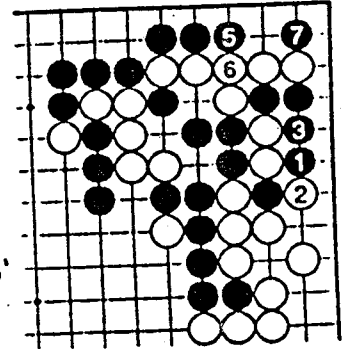
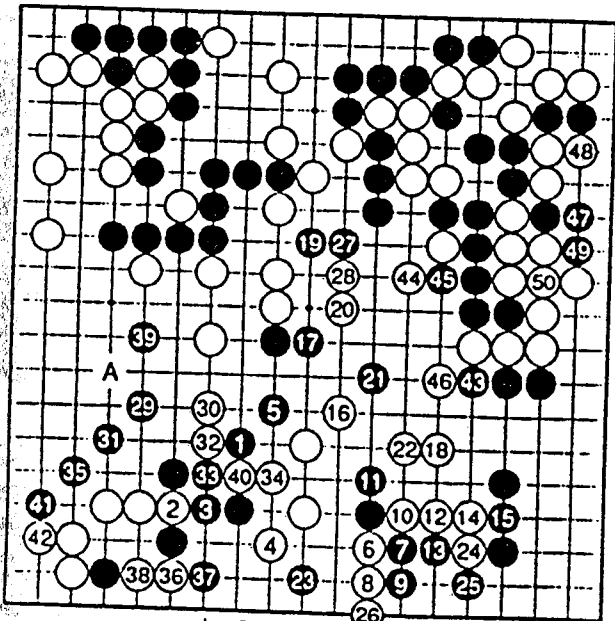


Diagram 6



Obrázek 3 (101-150)

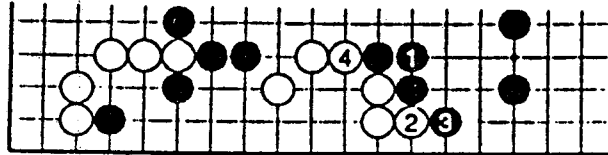
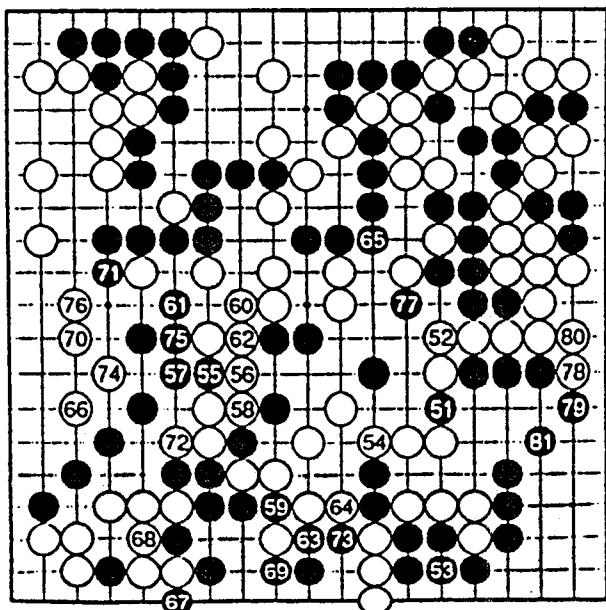
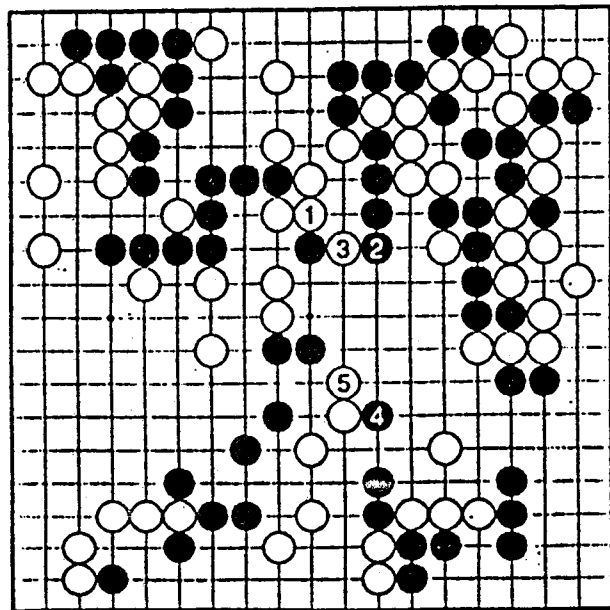


Diagram 7

120 - bílý se měl spojit a pokračovat v útoku podle diagramu 8
 135 - Když černý spojí na 140, bílý zaútočí na "A".

Diagram 8

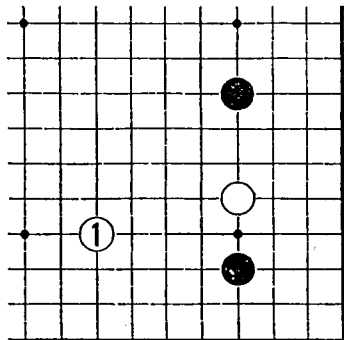


Obrázek 4 (151-181)

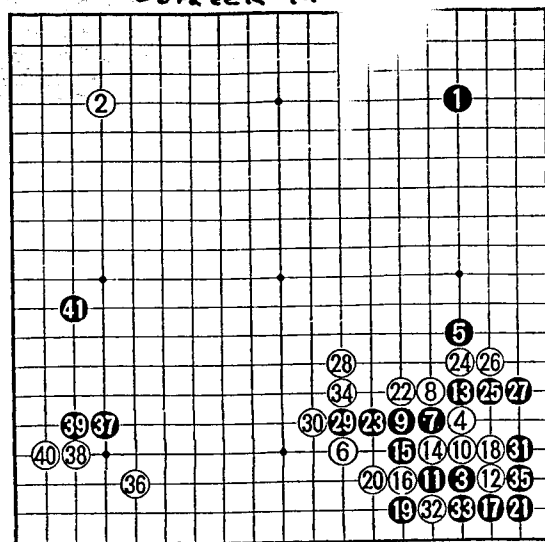
Po 181. tahu bílý vzdal. Černý byl v poslední minutě bjojomi, bílý měl spotřebováno 3 hodiny 11 minut. Pozn.: čas na partii byl 5 hodin, z toho posledních 10 minut na bjojomi, když hráč udělá tah dříve než za 1 minutu, nic se mu nepočítá, jinak se odpočítávají celé minuty.

NOVÉ JOSEKI

Tentokrát se pokusíme o rozbor extra velkého konského skoku v Dia.1. Na obrázku vidíme zápis partie z vyřazovacího kola turnaje Oza. Černý byl Honda 9-dan, bílý Kudo 9-dan.



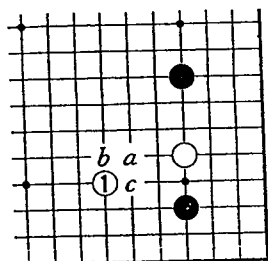
Dia. 1



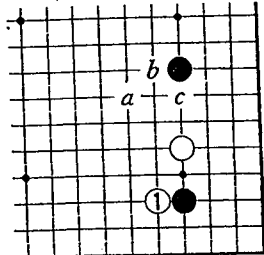
Dia.2: Bílý 1 je velmi obvyklý tah. Dále také tah "a", který je oblíben: zvláště v handicapových hráč a tah "b". Na "c" se většinou nehraje, protože to znamená ztrátu.

Dia.3 - Bílý 1 a tahy "a,b,c" mají mnoho variant a také se často hrají.

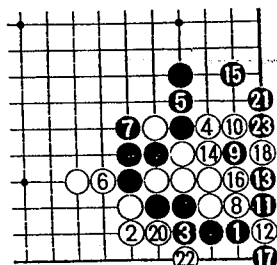
Kudo: "Nemyslím, že bych si vedl špatně v tomto joseki do tahu 35, ale během hry jsem měl obavu, že černý natáhne na 1 v Dia.4 místo atari na 19. Vypadá to, že by z toho bylo kó.
 Kdyby černý odpověděl na 2 v Dia.5, plánoval jsem kontaktní hru na 3. Kdyby černý vložil na 4, pokračování 5-9 vypadá dobře, protože bílému chodí schody. Avšak i zde je mnoho variant.
 Kdyby černý zahrál konský skok na 2 v Diagramu 6, výsledek 3-7 dá výsledek vyrovnaný.
Honda: "Místo střihu 13 v partii jsem měl v úmyslu hrát podle Dia.7, ale nejsem si jistý, jestli je výsledek do tahu 11 nějak dobrý, přestože černý má ještě tah na "a".
Fujisawa Shuko: "Podle mně posloupnost na Obrázku do tahu 35 zvyhodňuje bílého. Ten nakonec zahraje tah v Dia.8 a donutí černého sebrat kameny. To za černého není nijak skvělý výsledek."
Otake: "Vraťme se k tahu 6 v Dia.4. Když bílý místo toho zahraje na 1 v Dia. 9, získá výsledek 1-19, Černý ztratí roh, ale má mnoho hrozeb na kó, a tak stále vypadá, že by mohl vést."
Kudo: "Bílý ale může hrát tah 3 na 12 a udělat dvě oči /v Dia.9/."
Otake: "Ano, to nám dá Dia. 10. Černý žije se čtyřmi body území. Tento výsledek je pro bílého zlý."



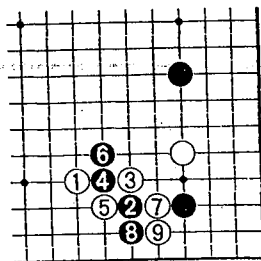
Dia. 2



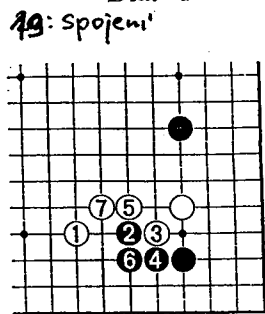
Dia. 3



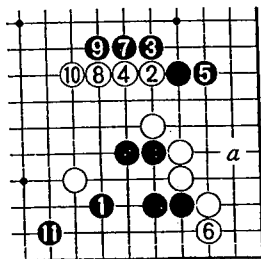
Dia. 4



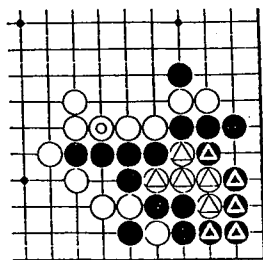
Dia. 5



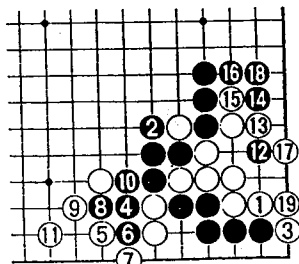
Dia. 6



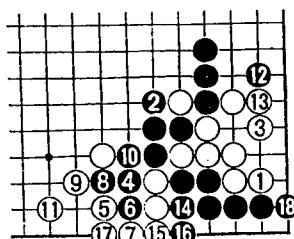
Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

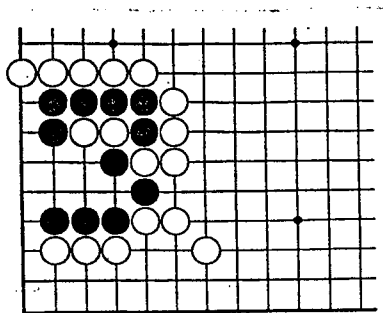
Samozřejmě, zkoumání tohoto tahu je teprve v začátcích a zatím ani nemáme k dispozici komplexní řešení a závěry.

Nejlepší asi bude vyzkoušet si všechny kombinace ve svých vlastních partiích.

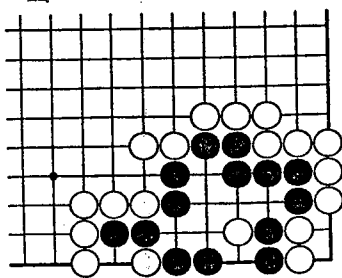
-AY-
-ZD-

PROBLÉMY¹⁰

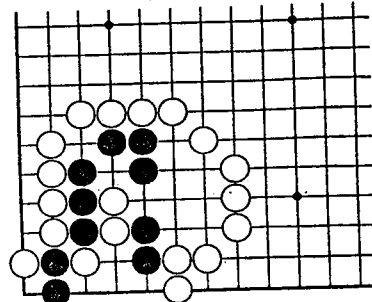
život a smrt



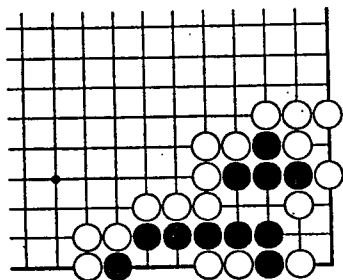
1. Bílý na tahu



2. Bílý na tahu



3. Černý na tahu



4. Černý na tahu
Bílý má víc hrozeb

Máte před sebou čtyři problémy života a smrti. První je celkem jednoduchý, další jsou trochu složitější, zvláště poslední je velmi pikantní. Není snad třeba připomínat, že se tyto problémy řeší v duchu a ne přehráváním na gobanu.

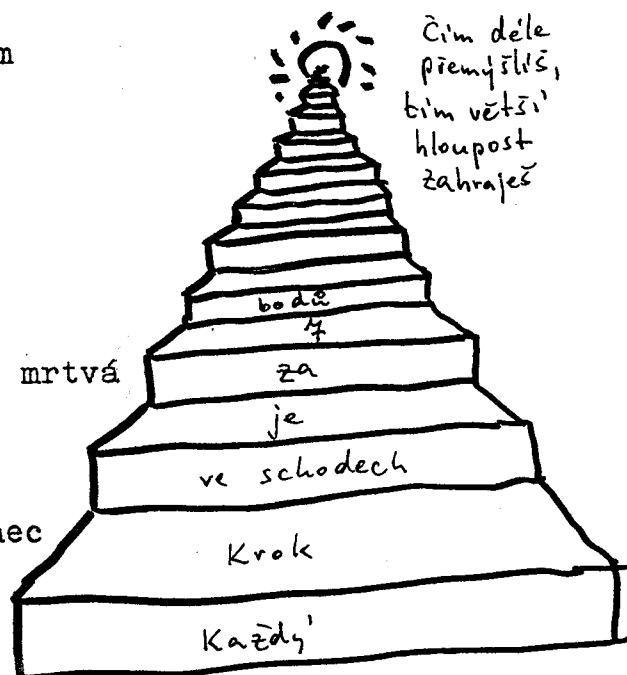
V některých případech může vzniknout kó, pokud tedy neexistuje nic lepšího, je to tím nejlepším řešením. V příštím Goboyi bude uveřejněno řešení, pokud to někdo nebude moci vydržet, ať požádá nějakého silnějšího hráče.

Příслови

V go existuje mnoho přísloví, která nám zachovávají moudrosti mistrů. Jejich znalost může člověku mnohdy pomoci, když váhá nad správným tahem. Na druhou stranu se nedá říct, že platí vždy, natolik go není jednoduché, ale mají obecnou platnost. Takže do toho:

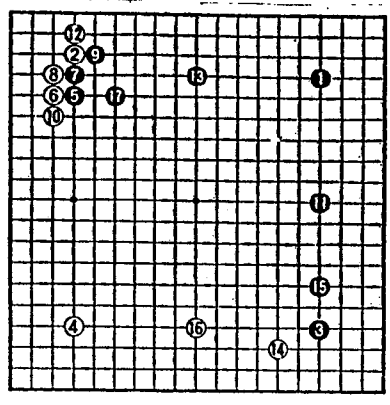
Na druhé čáře: osm žije, šest chcípne
Na druhé čáře v rohu: šest žije, čtyři chcípnou
Na třetí čáře: šest žije, čtyři chcípnou
V ohnutí je smrt
Body 1-2 jsou klíčem k rohu
V symetrické pozici hraj do středu
Soupeřův klíčový bod je mým klíčovým bodem
Nedělej prázdné trojúhelníky
Hraj ohnutí na hlavu dvou i tří kamenů
Vyvaruj se tlačit do konského skoku
Když neumíš spočítat schody, nehraj go
Opičí skok je za 8 bodů
Ponnuki je za 30 bodů
Každý krok ve schodech je za 7 bodů
Na křížový střih se natáhni
Jednobodový skok je zřídka špatný
Jestliže máš šest skupin, jedna z nich je mrtvá
Velké skupiny nikdy nechcípnu
Seber co jsi stříhнул
Nenakukuj do střížních bodů
Když přijdeš o čtyři rohy, vzdej
Je-li uvnitř semeai kó, seber ho až nakonec
Na dvě slabé skupiny útoč současně
Nedělej území v blízkosti zdí
Meijin nepotřebuje žádné joseki

Když nevíš, zahraj tesuji
Každé tesuji je za 37 bodů
5 tesuji a vyhraješ

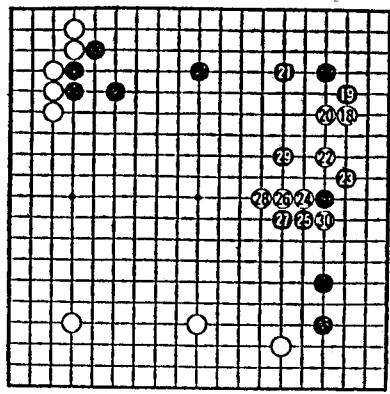


TEORIE NA POKRAČOVÁNÍ

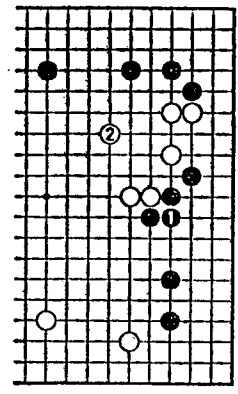
Názorná hra č.1.



Dia. 7 (1-17)



Dia. 8 (18-30)

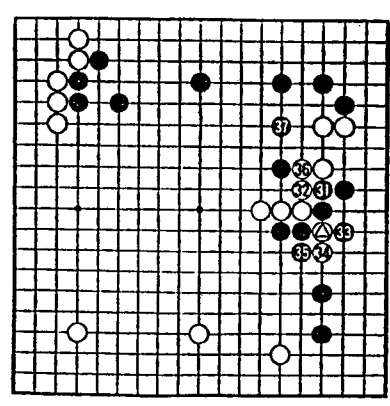


Dia. 9

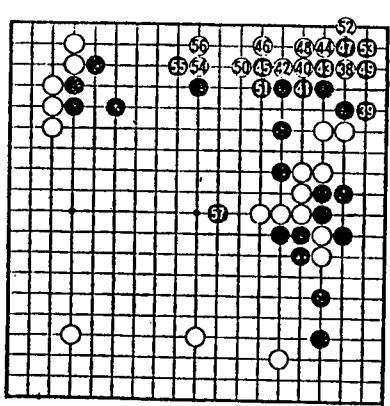
Dia.7 (1-17) Tato hra nám dává příklad aji, které existovalo celou střední hru, avšak nemohlo být ihned zužitkováno. Jedná se o první partii Honinbo Sen 1970. Černými hrál Sakata Eio - 9.dan a bílými hrál Rin Kai Ho - Honinbo, Meijin. Nebudeme se věnovat detailní analýze a místo toho se zaměříme na jeden aspekt této hry - aji, které se objevilo na pravé straně. Postupnost do černého 17 uzavírá fuseki a nyní musí bílý zvážit invazi do horní části desky.

Dia.8 (18-30) Postupnost od bílého 18 do bílého 26 je joseki. Po bílého tahu 28 černý zaútočil na bílé kameny s 29, aby je připravil o oči a mohly se takto stát snadným terčem. Bílý však stříhá na 30 a zajišťuje nám takto téma pro naši analýzu.

Dia.9 - Místo 27 a 29 v dia.8 se v handicapových hrách doporučuje spojení černého 1. Jenomže bílý skáče na 2 a dělá dobrý tvar. Černého 1 je spíše mdlý tah, který dovoluje bílému aby si zajistil kameny bez problémů. Na druhou stranu tento tah pojišťuje prostor na pravé straně bez špatného aji.



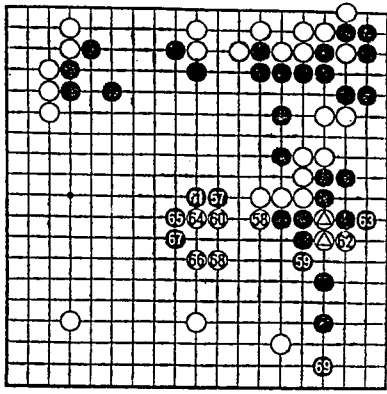
Dia. 10 (31-37)



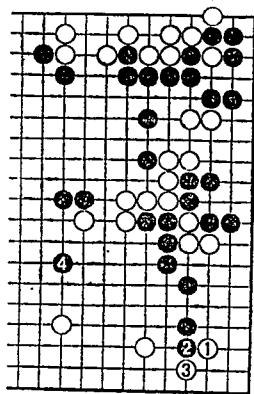
Dia. 11 (38-57)

Dia.10 (31-37) Černý řeší situaci na pravé straně tahy 31 až 35, čímž nutí bílého hrát tahy 32 a 36 zvenčí. Po 37, i když bílý dokáže dostat své kameny do centra, nemají žádné oči a v budoucnu se stanou snadným terčem útoku. Jenže dva bílé kameny, Δ a 34, zanechávají černého na pravé straně se špatným aji a to je pro bílého kompenzace za zbytečné kameny v centru.

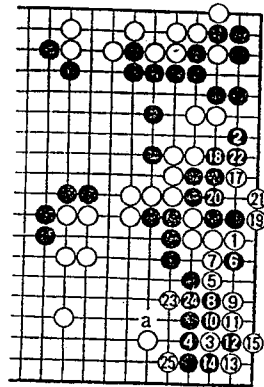
Dia.11 (38-57) Invaze bílého 38 je korektní postup, protože černého mohutnost je vymazaná bílými kameny v centru. Bílý tahy do 56 dělá život, načež černý pokračuje ve svém útoku proti osmi bílým kamenům s 57.



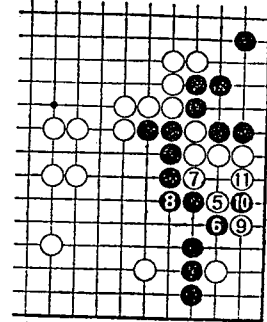
Dia. 12 (57-69)



Dia. 13



Mat 3 Dia. 14



Dia. 15

Dia.12 /57-69/ V odpovědi na černého 57 hraje bílý 58, čímž nutí černého natáhnout se na 59 kvůli aji dvou bílých kamenů. Dále hraje bílý 62 a černý musí odpovědět na 63. Všimněme si, že tento tah dává bílým kamenům další svobodu. Bílý tahy do 68 pokračuje ve svém úniku, načež černý tahem 69 zajistí roh.

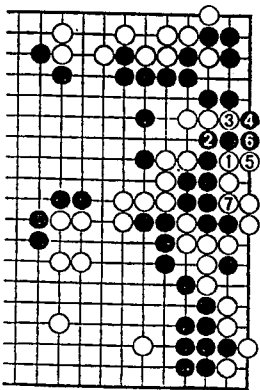
Dia.13 - Když černý zajišťuje svůj roh s 69 v dia.12, může se zdát, že jakékoliv další šance pro využití aji tří bílých kamenů na pravé straně se ztrácejí. V takové chvíli je vhodné vzdát se divokého temperamentu a čekat na vhodnou příležitost kinvazi do rohu. Kdyby po 62 v dia.12 bílý vpadl do rohu s 1 v dia. tomto, vyměnil by černý 2 a 3 a pak by zahrál 4. Ačkoliv je těžké říci co se stane, zdá se, že bílé kameny uvízly v černého síti a mají potíže. Lze tedy říci, že bílého tahy 64,66 a 68 v dia.12 jsou tahy klidné a soustředěné, protože, ač zahrál černý 69, aji na pravé straně je stále špatné.

Dia.14 - Abychom porozuměli aji, které se na pravé straně vyvinulo, prostudujme si tento diagram. Po černého 22 má černá skupina podél strany pouze jedno oko. Zatím však bílý není schopen vybojovat semai ani po tazích 23 a 25. Bílý je příliš slabý a černý nemá potíže získat oko a přidat svobody např. příložením na "a". Avšak, když někdy v budoucnu bílý v tomto sektoru desky zesílí, bude moci toto aji skutečně zužitkovat.

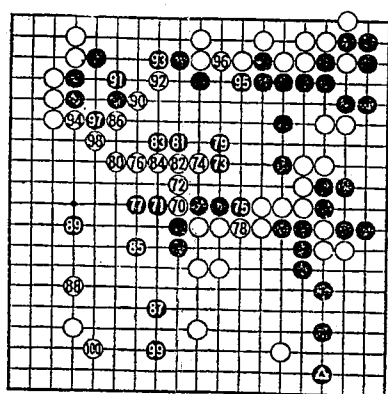
Dia.15 - Poznamenejme, že po bílého 5 musí černý hrát 6 jako v dia.14. Kdyby místo toho zahrál osae 6 jako zde, nastalo by pastupností do bílého 11 ko.

Dia.16 - Kromě toho nesmí černý vynechat tah 22 v dia.14. Kdyby to udělal, bílý by docílil dvou očí tahy do 7.

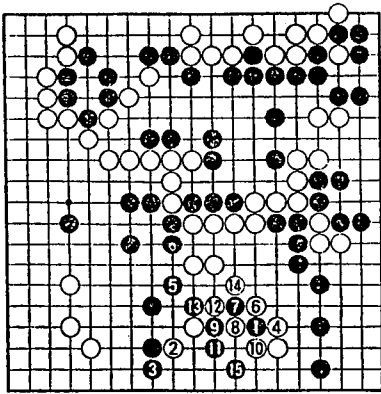
Dia.17 /70-100/ Po černého Δ, lze stříh bílého 70 očekávat a hra pokračuje na horní straně desky. Černého 99 směřuje jak do dolního levého rohu, tak na bílé kameny vpravo.



Dia. 16



Dia. 17 (70-100)

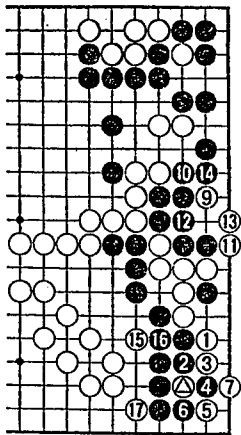


Dia. 18 (101-115)

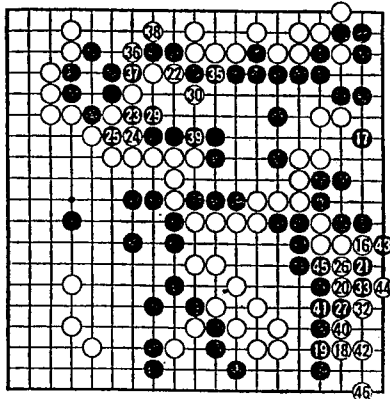
Dia.18 /101-115/ Černý zahajuje svůj útok s kata-cuki 1. V této postupnosti udělali oba hráči chyby, /zvláště 108 a 109/ avšak toto my rozebírat nechceme a jen poznamenejme, že bílé kameny se pojistily a zesílily v této části desky. V důsledku toho se naše aji opět stává skutečným potenciálem.

Dia.19 /116-146/ Bílý začíná tahem 16 manévry aby si vytvořil život v pravém dolním rohu. Avšak ve stejném čase se vyskytl boj o ko na horní straně. V každém případě bílý po tahu 46 v pravém dolním rohu žije.

Dia.20 - V dia.19 zahrál černý 33, a tak dovolil bílému vytvořit dvě oči postupností 40 -46. Co by se bylo stalo, kdyby místo tahu 33 zahrál černý tah 2 zde? Tímto se vracíme k dia 14, avšak nyní, protože je bílý zvenčí silný, se tahy 15 a 17 stávají účinné a černý prohrává výsledné semai o jediný tah. Proto nemá černý jinou možnost než dovolit bílému žít v rohu. Hraje-li tah 33 v dia.19, je alespoň schopen zachránit vlastní kameny a zajmout šest kamenů bílého.



⊗ at ⊙ Dia. 20

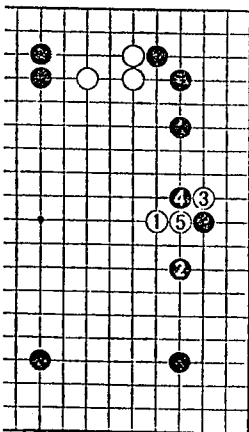


Dia. 19 (116-146)
⊗ ko ⊙ ko ⊗ ko

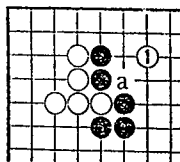
Aji na pravé straně bylo odstraněno a bílý si díky tomu

vytvořil život v pravém dolním rohu. Dalších zajímavých aspektů této hry se dotkneme v jiné části této knihy. Příště si probereme ještě pár příkladů na aji.

Problémy



Problem 4



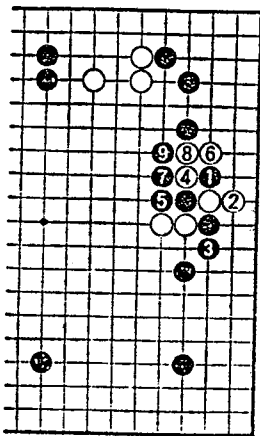
Problem 5

Problém 4 Černý hraje - V odpovědi na boshi bílého 1 hraje černý keima 2. Postupnost pokračující s 3,4 a 5 končí ve stříhu. Na toto se vztahuje přísloví, které říká: "když jsi rozstřížen - natáhni".

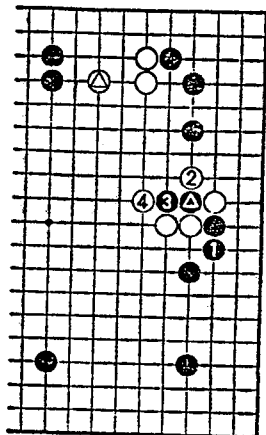
Ovšem v tomto případě se černý nesmí přísloví držet a místo toho najít mnohem agresivnější metodu. Jaký je černého nejlepší tah?

Problém 5 Černý hraje - Bílý právě zahrál nozoki 1 s hrozbou stříhu na "a". Měl by černý předejít tomuto stříhu? Pokud ne, jaký je tedy korektní způsob černého hry?

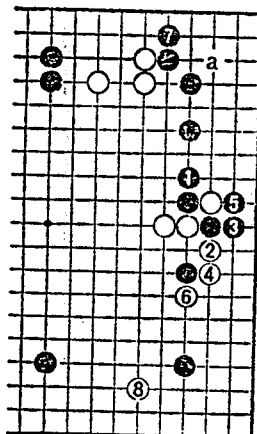
Odpovědi



Answer 4a



Answer 4b

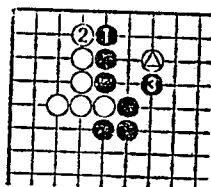


Answer 4c

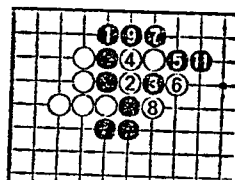
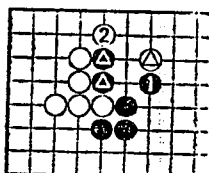
tři bílé kameny na horní straně dostanou pod silný útok, protože černý zde vybudoval silnou mohutnost.

Odpověď 4b - Kdyby černý opomenul zahrát kikashi 1 v odpovědi 4a, a místo toho se přidržel přísloví o stříhu a natažení se, pak bílý může zajmout černého v shicho s 2 a 4 díky svému kameni. Kikashi černého 1 brání využití těchto schodů.

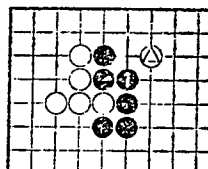
Odpověď 4c - Natažení se černého 1 v této odpovědi také sleduje citované přísloví z minulé odpovědi. Navíc také předchází shicho. Černý je však donucen hrát 3 a 5 a po bílého 6 musí ještě bránit hrozící invazi na „a“ sestoupením na 7. Bílý pak jistě zahraje kakari 8. Ačkoliv tento způsob nelze označit za úplně špatný, odpověď 4a je jak lepší, tak jednodušší.



Answer 5a

Answer 5b
⊗ at ⊕

Answer 5c



Answer 5d

Odpověď 5a /OK/
Sagari černého 1 je korektní odpovědí na bílého . Když bílý pokračuje s 2, hraje černý kaketsugi na 3 a jeho kameny získají

dobrý tvar a zároveň omezují pohyblivost bílého Δ .

Odpověď 5b - Bílého 1 v problému 5 směřuje ke stříhu takže je přirozené zvážit, co by se stalo, kdyby bílý po černého sagari stříhl na 2. V tom případě hraje černý 3 a 5. Nyní, když zahraje bílý ate na 6, hraje černý shibori s 7 a 9. Když bílý spojuje s 10, hraje černý nobi na 11. Bílého konečný tvar se nazývá „dango“ / bezoká hromada kamenů / a černý se může cítit jistý v každém boji, který se v blízkosti takových kamenů rozvine.

Odpověď 5c - Je asi zbytečné se zabývat problémem, co by se stalo, kdyby černý na bílého Δ odpověděl s kaketsugi 1. Po bílého 2 již neexistuje způsob, jak zabránit bílému v podpojení.

Odpověď 5d - Spojení černého 1 zde je taky špatné, protože černého kameny se stanou těžkopádné. Černého 1 je příliš pokorné, díky čemuž se bílého Δ stává kikashi.

Poslední Meijin godokoro

Na začátku 17. století byly založeny čtyři hlavní školy go: Honinbo, Inoue, Yasui a Hayashi. Nešlo o školy v pravém slova smyslu, spíše o "domy" či "klany", budu se však držet termínu škola /angl. term. school/.

Během éry Edo proběhlo mnoho rivalit mezi těmito školami, které se střetávaly jak v zákulisí, tak při palácových hrách /castle games/.

Největším úspěchem jedince však bylo dosažení hodnosti Meijin, který se tak stal zároveň "hlavou vládního úřadu go", což je asi nejpřesnější překlad slova godokoro. Godokoro byl nejvyšší post v go světě a nositel tohoto doživotního titulu se stal osobním učitelem šóguna v go, měl pod palcem udílení danových diplomů všech tříd a zúčastňoval se i partií hraných v přítomnosti samotného císaře.

Meijin odpovídal síle 9-dan, ale tenkrát mohl tento titul mít jen jeden hráč, který musel být tak dobrý, že neměl soupeře, který by ho porazil s černými /pozn.-nebylo komi/. Říká se, že by to bylo asi tak obtížné dosáhnout tohoto titulu jako držet v současnosti tři největší moderní tituly /Kisei, Meijin, Honinbo/ současně celý život, což se zatím nikomu nepodařilo ani na jeden rok. Z toho také vyplývá, že úřad Meijina godokoro byl často prázdný, neboť se nenašel ve své době nikdo tak dobrý.

Ve 30. a 40. letech stáli na špici go hráčů dva: Honinbo Jowa a Inoue Gennan Inseki. Meijinem chtěli být oba, velký boj se rozhořel na gobanu a pokračoval dále v zákulisí, kde se ukázalo, že Jowa je velice dobrý intrikán a tak byl ustanoven do úřadu Godokoro v roce 1831, aniž musel sehrát jedinou partii se soupeři z dalších klanů go. Další akce ze strany školy Inoue byly marné.

V roce 1835 konal Lord Matsudairo večírek, na který pozval všechny špičkové hráče doby. Jowa byl pozván také a Gennanův plán byl vyzvat ho na souboj a porazit ho. Gennanův nejnadějnější žák byl Akaboshi Intetsu, který nedávno získal 7-dan. Přišel s nápadem, že Jowu vyzve on sám, porážka od sedmého dana by byla pro Meijina neúnosná a musel by odstoupit. Jowa sice mohl normálně takovouto výzvu k partii odmítnout, jelikož to bylo právo Meijina, na žádost Lorda Matsudaira však musel vyhovět.

Akaboshi byl geniální hráč, který měl na to stát se v budoucnosti Meijinem. V partii zahrál Jowa ve fuseki velice agresivní tah a Akaboshi zahrál novou variantu taishi, která byla vyvinuta tajně ve škole Inoue právě pro tuto příležitost. Tím získal vedení v rané fázi hry, Jowa se však nedal jen tak zastrážit. Zahrál sérii tří dokonalých tesuji zasebou a kousek po kousku stahoval Akaboshiho vedení. Ke konci partie už toho bylo pro Akaboshiho akorát dost. Měl velmi choré zdraví. Zhroutil se na zem vedle gobanu a začal chrchlat krev a o měsíc později zemřel.

V roce 1839 však byly nakonec Jowovy intriky odhaleny a on musel odstoupit z úřadu godokoro. V tom vycítil Gennan svoji šanci a chtěl se stát Meijinem. Dvakrát však byl poražen mladým žákem školy Honinbo, Shuwou, který ač mladý, hrál již tehdy s černými bezchybně. Tím veškeré Gennanovy šance zhasly a vyvstaly naopak před Shuwou.

Shuwa bezesporu patří mezi ty nejlepší hráče všech dob. Jeho go bylo velice lehké, byl mistrem stylu "amashi" a "jeho partie byly jako proudící řeka, která teče stále vpřed a nikdy zpět". Mezi jeho žáky patřili Shusaku a Shuho, jeho tři synové /Shuetsu, Shugen, Shuei/ se všichni stali šéfy klanu Honinbo a tak se dá říci, že go ke konci 19. století bylo ve znamení Shuwovy rodiny.

Shuwa měl ze všech hráčů, kteří se nestali Meijinem tu největší šanci se jím stát. Bohužel v roce 1861 prohrál palácovou hru s Matsumotem Insekim, hráčem, který na jednu jedinou partii překonal sám sebe, jinak to nebyl žádný soupeř pro Shuwu. Ale i kdyby Shuwa vyhrál, v té době měla vláda Tokugawského šógunátu jiné starosti než úřad godokoro, nastávaly veliké změny. A tak Jowa zůstal posledním Meijinem godokoro.

Pozn: bližší informace o pozadí Jowových intrik viz. Zein Danso /1904/.

(vydáno pouze v japonštině)

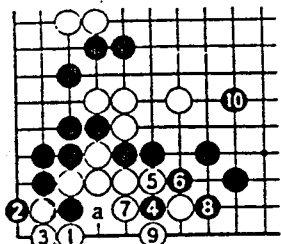
Jowa - Akaboshi

Černý: Akaboshi Intetsu 7-dan

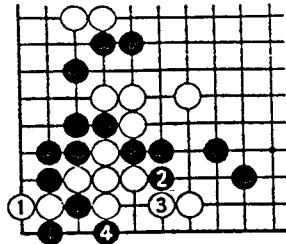
Bílý: Jowa, Meijin godokoro

Hráno 19., 21., 24., 27. července 1835

No komi, 246 tahů, černý vzdal



Dia. 1



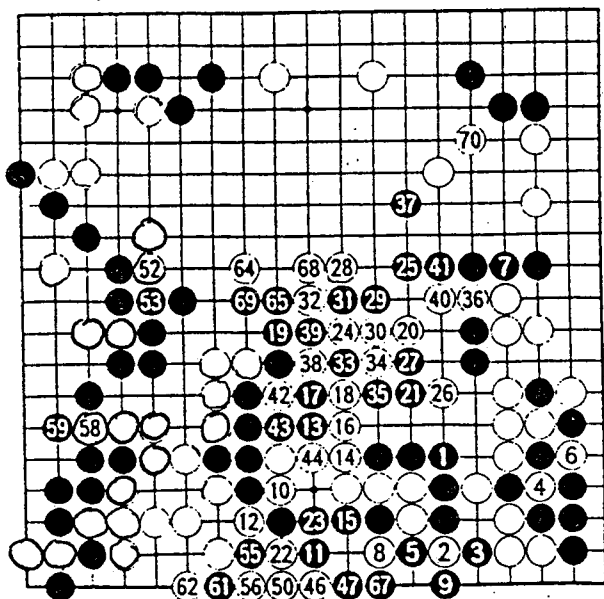
Dia. 2

Obrázek 1 /1-100/

- 28 - drsný tah, typický pro Jowu. Ale jedná se v každém případě o overplay, na čemž se shodují všichni komentátoři současnosti i minulosti.
- 33 - "tajný tah školy Inoue". Když bude hrát bílý tah 34 na 1 v Dia.1, černého 4 funguje perfektně. Kdyby hrál bílý tah 3 na "a", černý hrozí zahrát ko na 3.
- 36 - když na "a", tak černý na 38, když na 1 v Dia.2, pak černého tahy 2 a 4 vyvolají skvělé ko.
- 39 - s tímto ohnutím získal černý vedení
- 63 - černý měl nejdříve udělat sevření na "b", po bílého "c" by následovalo honte na 63
- 68, 70 - dvě brilantní tesuji, které dávají bílému tempo /nemusí odpovídat na tah 67. Díky aji bílého na "d" musí černý odpovídat pevně na 69 a 71 a tak získá bílý tempo k tahu 72.
- 80 - třetí tesuji. Vypadá sice jako špatný tvar, ale je to v této situaci velice silný protiútok.
- 96 - tento tah vypadá nemožně, ale je to opět jeden z drsných tahů, tolik typických pro Jowu.

Obrázek 2 /101-170/

Výměna do tahu 106 je pro černého špatná, ale kdyby zahrál ještě tah 7 na 11, mohl stále trochu vést. Tahy 8 a 10 získal bílý iniciativu.

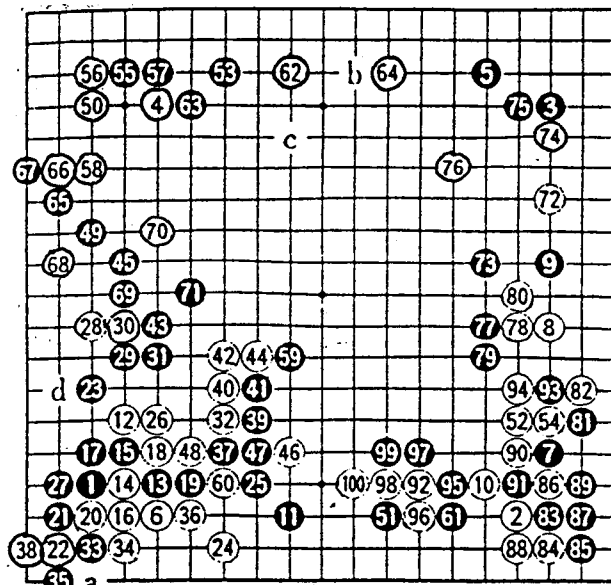


Obrázek 2 (101-140)

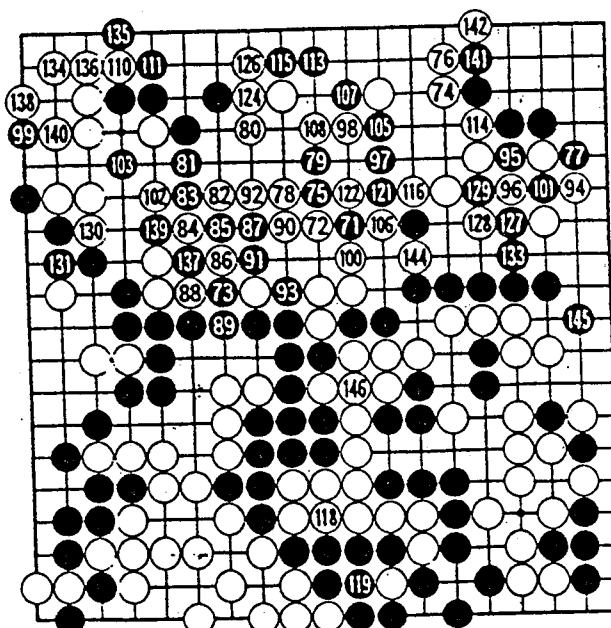
ko: 45, 48.

49: spojení

ko: 51, 54, 57, 60, 63, 66



Obrázek 1 (1-100)



Obrázek 3 (141-246)

ko: 104, 109, 112, 114, 120, 123

125: spojení

ko (na 129): 132, 143

Gennan - Shuwa

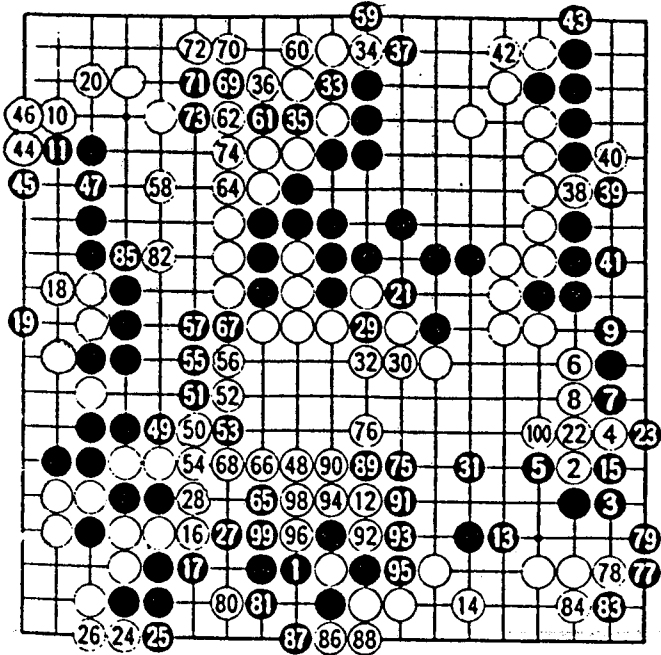
Černý: Honinbo Shuwa 7-dan

Bílý: Inoue Gennan Inseki 8-dan

Hráno s přestávkami od 29.11. do 13.12. 1840

No komi, 264 tahů, černý vyhrál o 4

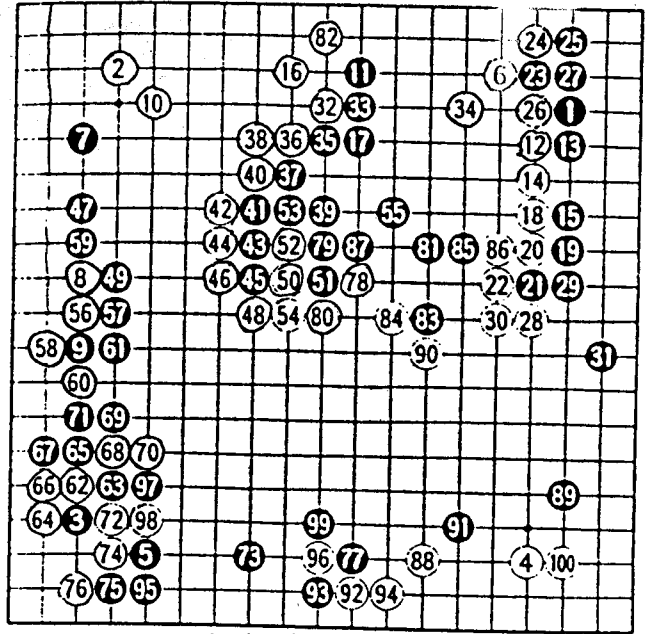
Solidnost stylu černého nedala bílému šanci na útok v žádné fázi hry.



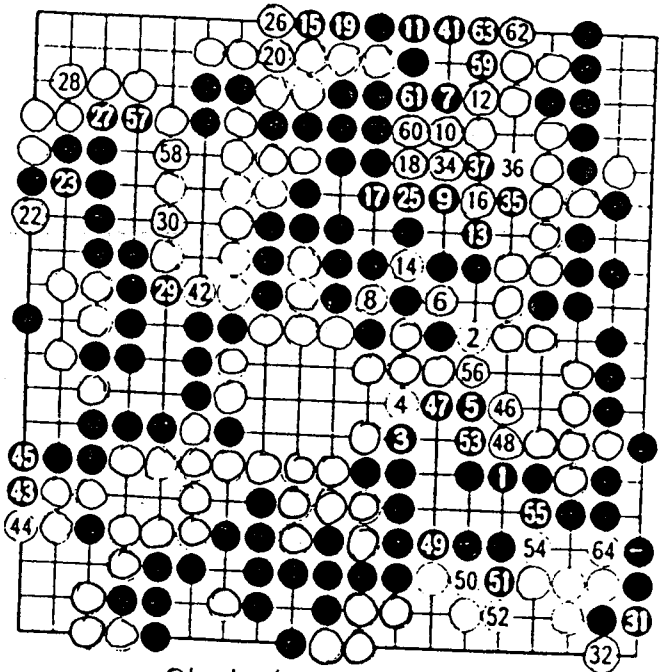
Obrázek 2 (101 - 200)

63: spojení

97: spojení



Obrázek 1 (1 - 100)



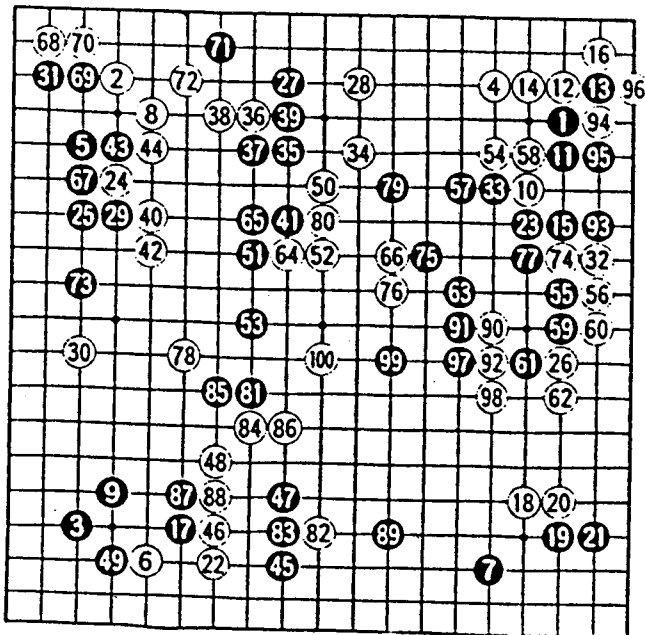
Obrázek 3 (201 - 264)

ko: 21, 24, 33, 38,

39: spojení (na 16)

40: spojení ko

Gennan - Shuwa



Obrázek 1 (1 - 100)

Černý: Honinbo Shuwa 7-dan

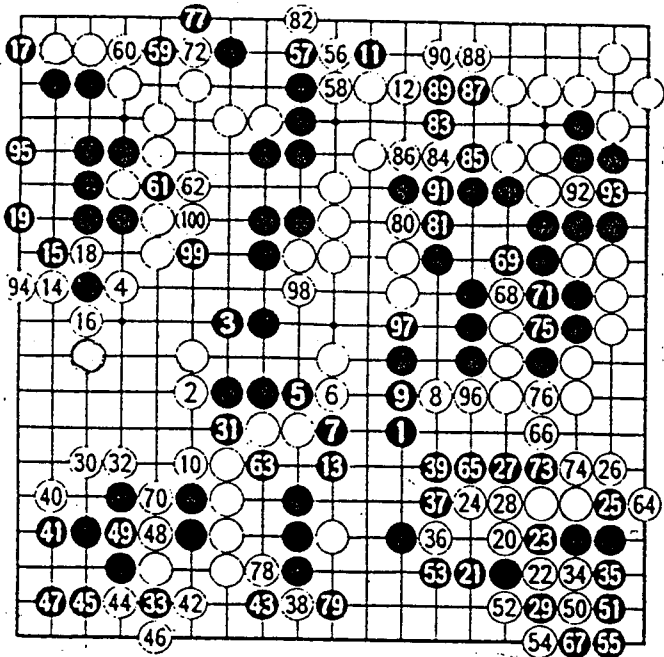
Bílý: Inoue Gennan Inseki 8-dan

Hráno 17-19.11. 1842

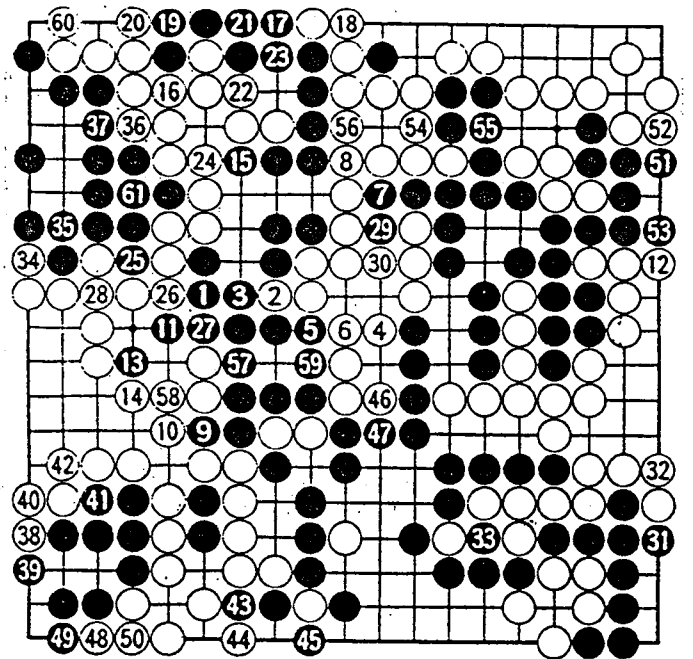
261 tahů, černý vyhrál o 4

Toute partii Gennan prohrál se Shu-wou potřetí za sebou a tak ztratil nejmenší šanci stát se kdy Meijinem godokoro. Dva roky po jeho smrti však jiný vůdce školy Inoue porazil Shuwu a tak byl Gennan pomstěn.

pokračování vedle →



Obrázek 2 (101 - 200)

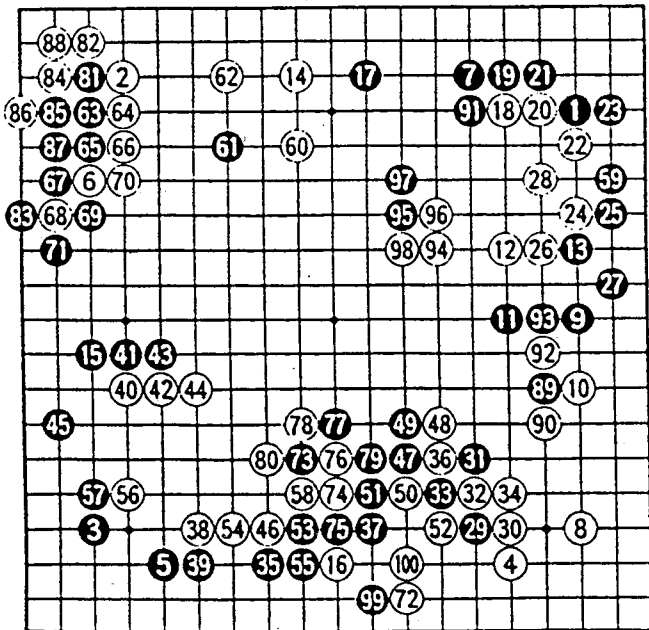


Obrázek 3 (201 - 261)

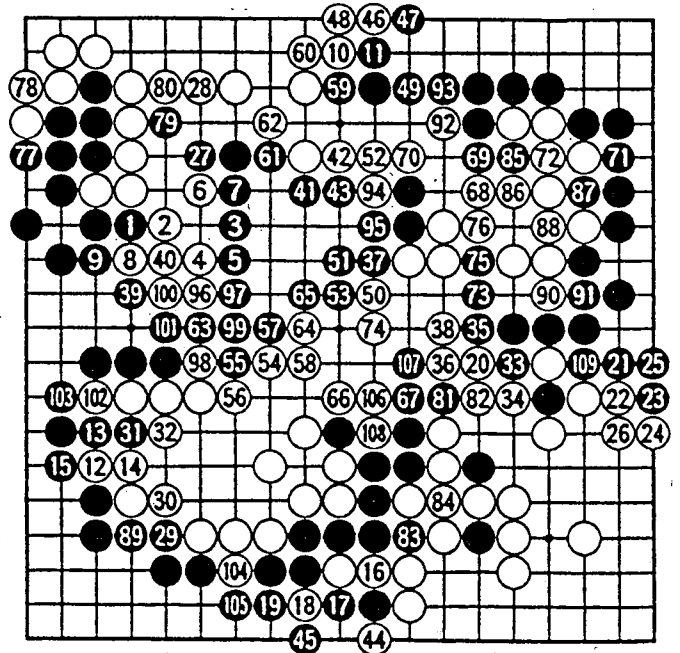
Shuwa - Matsumoto

Černý: Inoue Matsumoto Inseki 6-dan
 Bílý: Honinbo Shuwa 8-dan

Hráno 17.11. 1861 v Edu.
 210 tahů, černý vyhrál o 1 bod

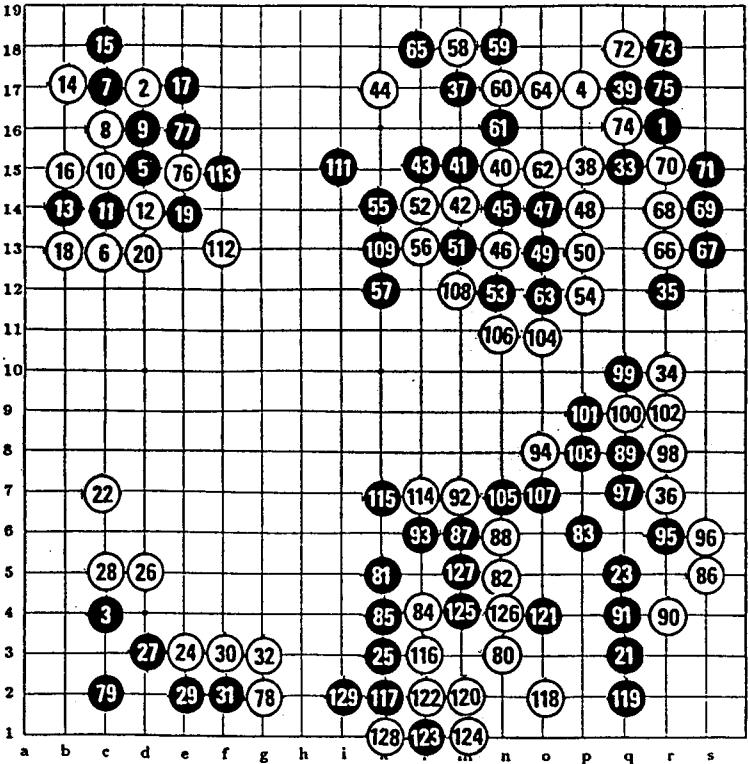


Obrázek 1 (1 - 100)



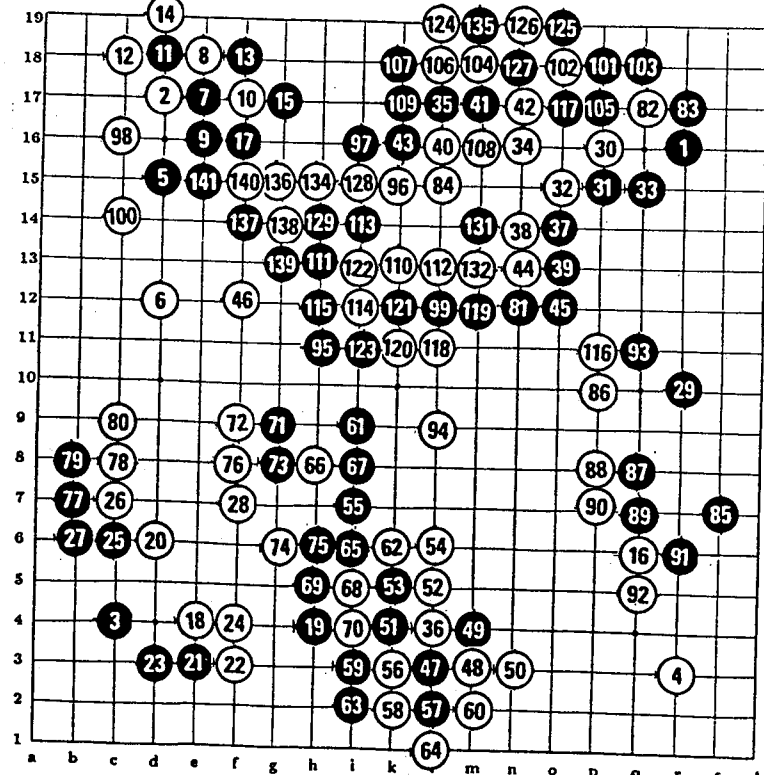
Obrázek 2 (101 - 210)
110 : spojení

Shuwa byl zřejmě příliš sebejistý, protože ve fuseki hrál velice uvolněně a nechal soupeři udělat dvě shimari /rohové závory/. Brzy však zjistil, že Matsumoto klade větší odpor než obvykle a snažil se hru zvrátit ve svůj prospěch, leč Matsumoto bojoval zuby nehty a pro Shuwa už bylo příliš pozdě



- 78 - lépe I3
- 97 - lze i na 98
- 104 - bílý musí pokrýt stříh na 105.

Dach - Daňa



(130) (133)

A pak nejsou schopni ji ani ožít. Mnohé tahy obou hráčů v této sekvenci /cca 25%/ jsou nekomentovatelné.

Černý: Holeček David 2-dan
 Bílý: Červený Zdeněk 3-dan
 Hráno v Praze GPE.

- 6-20 - obligátní joseki
- 22 - špatný směr hry. Lépe na 24 a po černého odpovědi se rozšířit na horní straně nebo napadnout roh.vpravo dole.
- 23 - mělo být E4
- 25 - kosumi na D5 je lepší
- 28 - lépe 29 s možným pokračováním 28-D6, D2-D4, B3
- 33 - na 79 je jistější. Tah bílého na I3 je tempo na chcípnutí rohu.
- 39 - musí být 48
- 40 - lépe P16
- 44 - hrubá chyba, pravděpodobně prohrávající tah. Mělo být P16 nebo 63.
- 51 - lépe 63
- 56 - bílý neviděl hnízdo ???
- 60 - snad na 65 a zkusit ožít na horní straně je lepší
- 65 - od tohoto okamžiku černý vede o hodně.

129 tahů, bílý vzdal

Černý: Karel Dach 1-dan
 Bílý: Martin Daňa 1-dan
 /GPE Praha, 241 tahů, bílý vzdal/

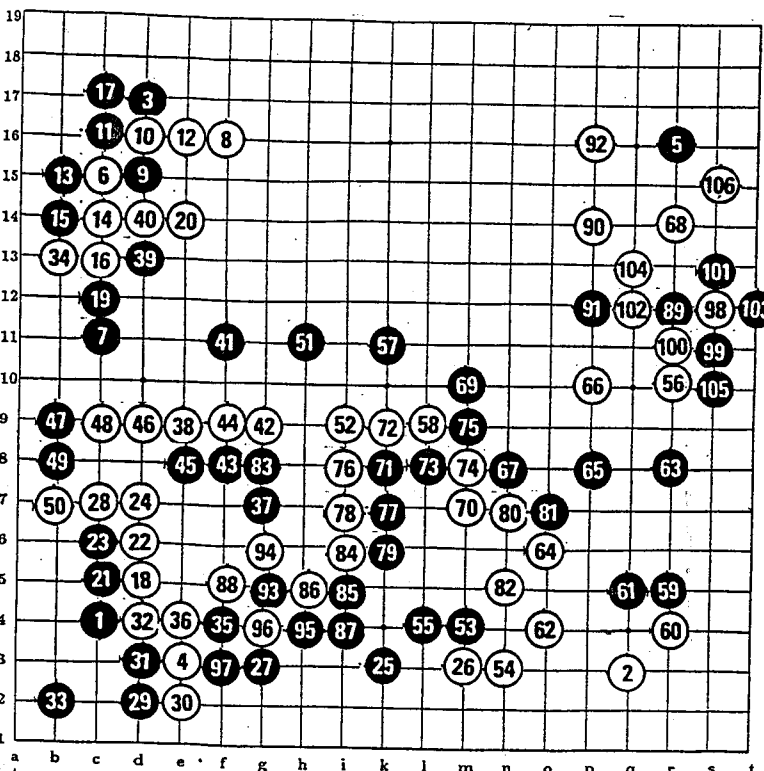
- 21 - mělo být E5
- 25 - na 27 !
- 31 - zde je sevření lepší než příložením
- 35 - teď už je sevření na nic
- 36 - lépe 39
- 57 - musí být 59
- 58 - lépe 59
- 61 - na 62 je zřejmě lepší
- 74 - lépe hned 76, protože v koncovce může bílý hrát G7 v tempu, je tento tah aji keshi.
- 80 - kdyby zahrál na R8, bude bílý vést v pohodě o 15 bodů
- 86 - mělo být asi R7, po tomto tahu /86/ si černý vezme velkou stranu a stahuje náskok.
- 101-141 - to, co se dělo s bílou skupinou je úžasné. Zdá se, že mnozí hráči prvního danu ještě nejsou schopni spočítat partii a spoléhají se na štěstí /např. tah 116/, že jejich skupina ožije.

Beran - Brater

Černý: Brater Christian /NSR/ 2-kyu
Bílý: Beran Jiří 2-kyu
/GPE Praha, 106 tahů záznamu/

- 11 - musí být 12 /taisha/. Tímto tahem černý prohrál
- 45 - blbost
- 56 - mělo být 61
- 62 - lépe P4
- 69 - drsné
- 83 - hloupost /špatná forma/, mělo být 84
- 90 - hrál bych na 102
- 93 - ztráta tempa
- 105 - lépe S14

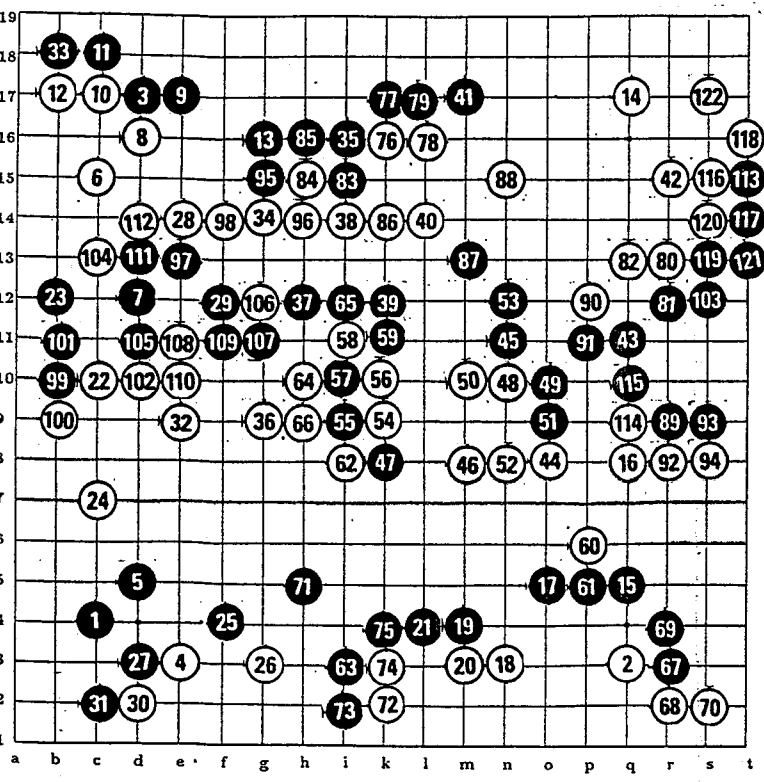
Černý samozřejmě prohrál.



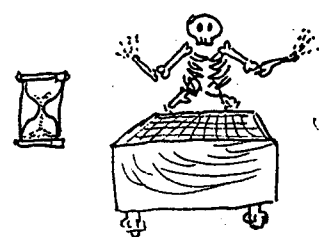
Dach - Gogl

Černý: Gogl Kai 1-dan /NSR/
Bílý: Dach Karel 1-dan
/122 tahů zápisu, černý vyhrál/

- 16 - možné tahy také 25 a 04
- 22 - musí být L3
- 28 - lépe 110, výměna 28-29 je výhodná pro černého
- 42 - lépe klobouk na M12 a pak na Q 15
- 48 - lépe K7, toto posiluje č.
- 60 - aji keshi
- 63 - lépe L3
- 66 - malé, líp 69, 07 nebo G4
- 70 - lépe P2
- 81 - lépe 82
- 86 - lepší hned na 90 s pokračováním na 89
- 98 - lépe 112



Všechny čtyři partie z Pražského turnaje GPE komentoval Zbyněk Dach 3Dan



Závěrečné slovo

Co dodat? Snad jen to, že další Goboy bude mít asi 20 stránek, ale není ještě jisté, kdy vyjde, snad až v Nymburku. Toto číslo bylo děláno v šibeničním termínu a trochu mne to unavilo. Všeho moc škodí a nerad bych zaplavil trh v jediném roce spoustou Goboyů. Vždy platí, že deflace je lepší než inflace a u Goboyů zvláště. Rozšířené číslo bude stát zřejmě 20 Kč, což je opravdu směšný peníz pro goistu.

Zbyněk Dach, nakladatel a vydavatel

Goboy Kontakt: Zbyněk DACH, Holečkova 21, Strakonice, 386 02. Tel. 0342/21664

4. číslo Toto číslo vychází 6.3.1994 u příležitosti konání Zlínského turnaje

Cena 14 Kč (Dobrovolníci 20 Kč) Příspěvky jakéhokoliv druhu vítány.

Beran - Brater

Černý: Brater Christian 2-kyu /NSR/
 Bílý: Beran Jiří 2-kyu
 /GPE Praha, 106 tahů záznamu/

11 - musí být 12 /taisha/. Tímto tahem černý prohrál

45 - blbost

56 - mělo být 61

62 - lépe P4

69 - drsné

83 - hloupost /špatná forma/, mělo být 84

90 - hrál bych na 102

93 - ztráta tempa

105 - lépe S14

Černý samozřejmě prohrál.

Dach - Gogl

Černý: Gogl Kai 1-dan /NSR/
 Bílý: Dach Karel 1-dan
 /122 tahů zápisu, černý vyhrál/

16 - možné tahy také 25 a 04

22 - musí být L3

28 - lépe 110, výměna 28-29 je výhodná pro černého

42 - lépe klobouk na M12 a pak na Q 15

48 - lépe K7, toto posiluje č.

60 - aji keshi

63 - lépe L3

66 - malé, líp 69, ~~07~~ nebo G4

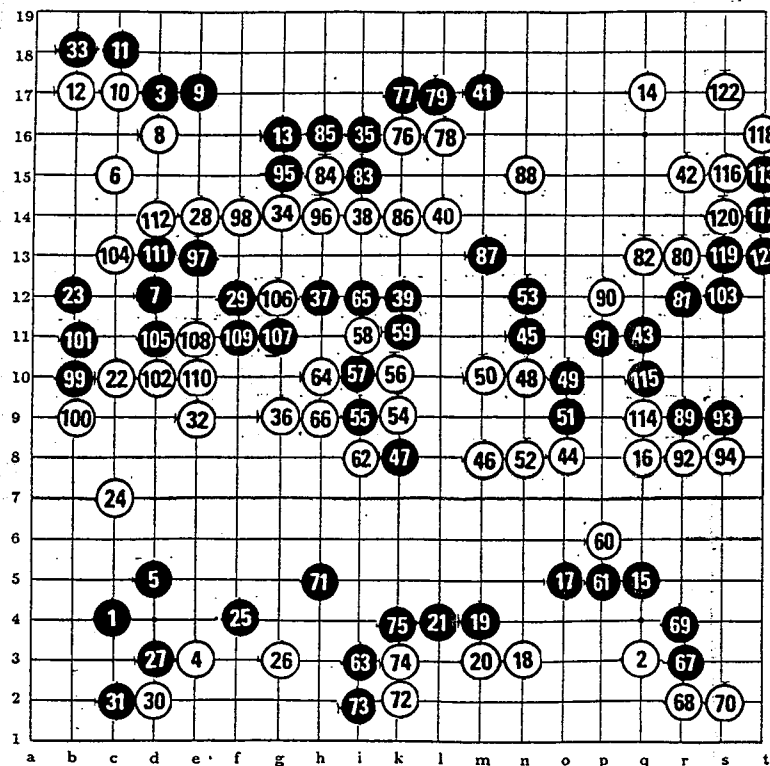
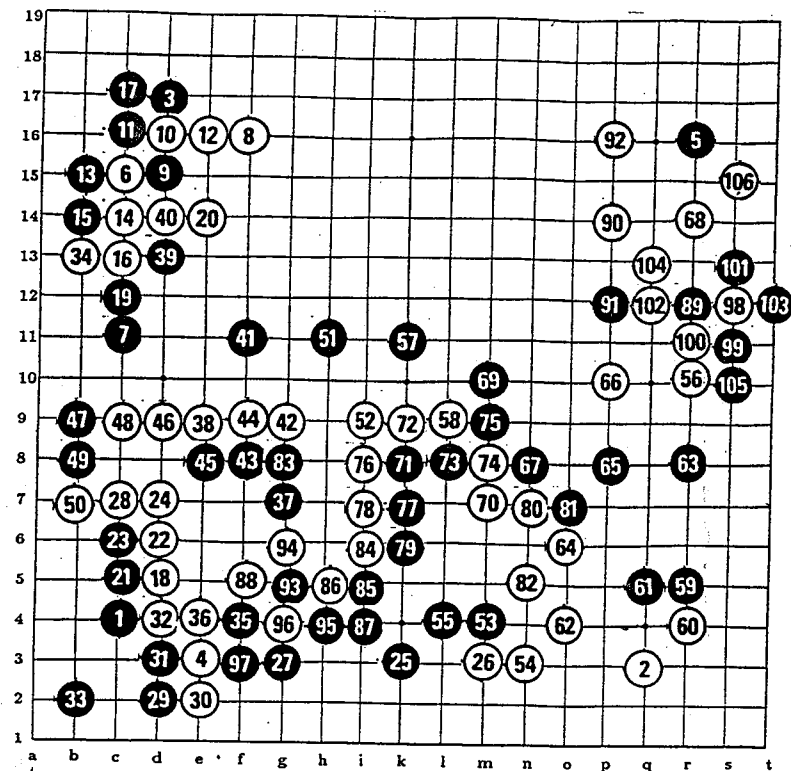
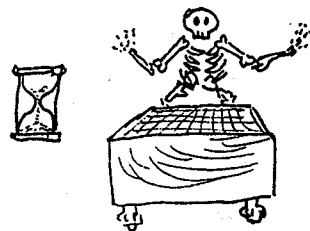
70 - lépe P2

81 - lépe 82

86 - lepší hned na 90 s pokračováním na 89

98 - lépe 112


Všechny čtyři partie z Pražského turnaje GPE komentoval Zbyněk Dach 3Dan



Závěrečné slovo

Co dodat? Snad jen to, že další Goboy bude mít asi 20 stránek, ale není ještě jisté, kdy vyjde, snad až v Nymburku. Toto číslo bylo děláno v šibeničním termínu a trochu mne to unavilo. Všeho moc škodí a nerad bych zaplavil trh v jediném roce spoustou Goboyů. Vždy platí, že deflace je lepší než inflace a u Goboyů zvláště. Rozšířené číslo bude stát zřejmě 20 Kč, což je opravdu směšný peníz pro goistu.

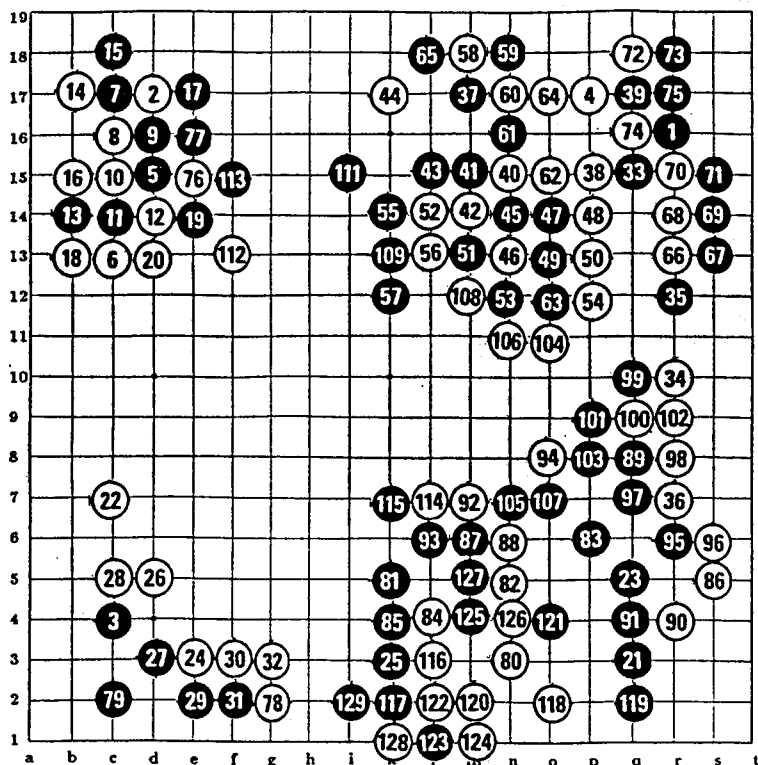
Zbyněk Dach, nakladatel a vydavatel

Goboy  kontakt: Zbyněk DACH, Holečkova 21, Strakonice, 386 02. Tel. 0342/21664

4. číslo Toto číslo vychází 6.3. 1994 u příležitosti konání Zlínského turnaje

Cena 14 Kč (Dobrovolníci 20 Kč)

Přispěvky jakéhokoliv druhu vítány.



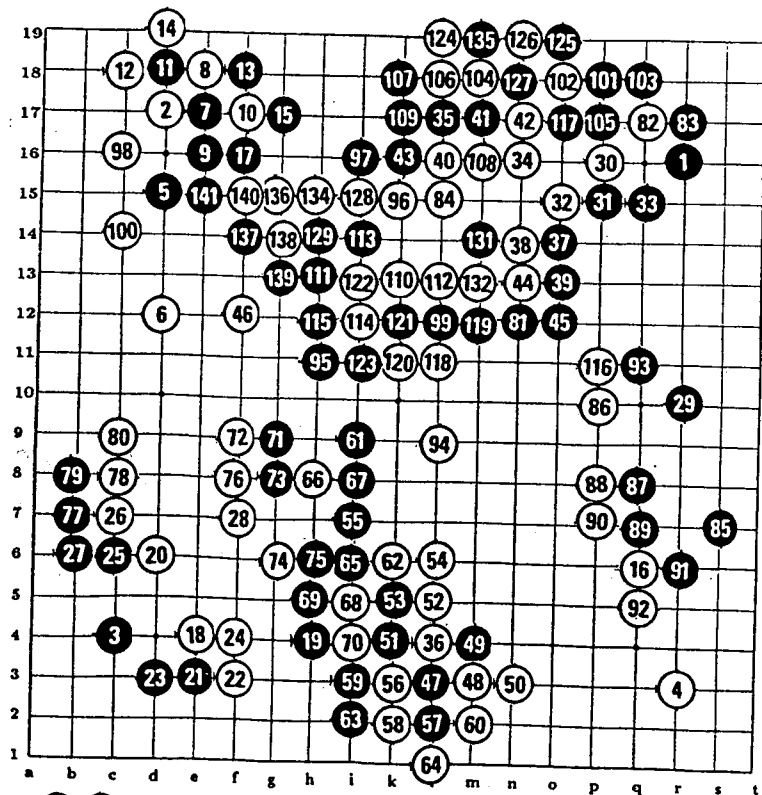
- 78 - lépe I3
- 97 - lze i na 98
- 104 - bílý musí pokrýt střih na 105.

Černý: Holeček David 2-dan
 Bílý: Červený Zdeněk 3-dan
 Hráno v Praze GPE.

- 6-20 - obligátní joseki
- 22 - špatný směr hry. Lépe na 24 a po černého odpovědi se rozšířit na horní straně nebo napadnout roh.vpravo dole.
- 23 - mělo být E4
- 25 - kosumi na D5 je lepší
- 28 - lépe 29 s možným pokračováním 28-D6, D2-D4, B3
- 33 - na 79 je jistější. Tah bílého na I3 je tempo na chci-pnutí rohu.
- 39 - musí být 48
- 40 - lépe P16
- 44 - hrubá chyba, pravděpodobně prohrávající tah. Mělo být P16 nebo 63.
- 51 - lépe 63
- 56 - bílý neviděl hnízdo ???
- 60 - snad na 65 a zkusit ožít na horní straně je lepší
- 65 - od tohoto okamžiku černý vede o hodně.

129 tahů, bílý vzdal

Dach - Dána



Černý: Karel Dach 1-dan
 Bílý: Martin Dána 1-dan
 /GPE Praha, 241 tahů, bílý vzdal/

- 21 - mělo být E5
- 25 - na 27 !
- 31 - zde je sevření lepší než příložení
- 35 - teď už je sevření na nic
- 36 - lépe 39
- 57 - musí být 59
- 58 - lépe 59
- 61 - na 62 je zřejmě lepší
- 74 - lépe hned 76, protože v koncovce může bílý hrát G7 v tempu, je tento tah aji keshi.
- 80 - kdyby zahrál na R8, bude bílý vést v pohodě o 15 bodů
- 86 - mělo být asi R7, po tomto tahu /86/ si černý vezme velkou stranu a stahuje náskok.
- 101-141 - to, co se dělo s bílou skupinou je úžasné. Zdá se, že mnozí hráči prvního danu ještě nejsou schopni spočítat partii a spoléhají se na štěstí /např. tah 116/, že jejich skupina ožije.

130 133

A pak nejsou schopni ji ani ožít. Mnohé tahy obou hráčů v této sekvenci /cca 25%/ jsou nekomentovatelné.

ZLÍN 1994

59

O tom, jak dopadl druhý ročník zlínského McMahonového turnaje se můžete dočíst v Nekrologu na straně 2. Je to velice smutná událost, protože turnaj ve Zlíně nasadil pořadatelům ostatních turnajů značně vysokou latku. Je to už dlouho, co turnaj proběhl a tak se asi nikdo nebude divit, že jsem ztratil výsledkovou listinu. Proto budou mé informace jen velice kusé a stručné.

Pořadí: 1. Vladimír Daněk 6-dan
2. Miro Poliak 4-dan /Slovensko/
3. Martin Cieplý 4-dan
4. Zbyněk Dach 4-dan

Mohlo se stát, že Cieplý byl druhý a Poliak až třetí, teď si to už nepamatuju přesně, ale asi tomu tak bude. No, snad se nic neděje.

Zlínský turnaj byl jako první v řadě s nasazením stejného MM už od druhého danu, což je spekulativní. V každém případě na tomto turnaji nebyl náš druhý šestý dan R.Nech., takže boj o druhé místo planul mezi velkým množstvím ostatních hráčů.

PLZEŇ, jaro 94

Jarní plzeňský McMahon /9-10.4./ obšťastnilo svojí přítomností 66 hráčů z několika zemí /3/. Hrál se opět systémem MM2D, a tak se stalo, že na třetím místě stanul hráč druhého danu, což je svým způsobem historická událost. Na druhé straně je třeba podotknout, že se u dotyčného hráče jedná pouze o "papírovou" třídu, reálnou silou je silnější než většina třetích a dost čtvrtých danů.

Turnaj byl velice hezky obsazen cenově /až do 7. místa finanční ceny/ a to nejen hlavní turnaj, ale i bleskovka /1.cena byl obrovský džbán na velmi mnoho piv/. První dvě místa, stejně jako na turnaji v Liberci obsadili dva, u kterých se to čekalo.

Pořadí: 1. Vladimír Daněk 6-dan
2. Radek Nechanický 6-dan
3. Jan Měchura 2-dan
4. Zbyněk Dach 4-dan
5. David Holeček 3-dan
6. Karel Dach 2-dan
7. Jiří Holeček 4-dan

BLESKOVKA

1. Zbyněk Dach 4-dan
2. Jan Prachař 10-kyu
3. Petr Valášek 3-dan
4. Slávek Nechanický 4-dan

LIBEREC 1994

Po skončení tohoto turnaje jsem odjížděl velice spokojen, v jedné věci však nesouhlasím s pořadatelem. Systém MM2D /stejný McMahon od druhého danu/ je velice nespravedlivý. Dává sice hráčům druhého danu šanci dobře se umístit, ale na pětikolový turnaj je velice nedostatečný, viz příklad: Skončil jsem jako pátý. Tři hráči, kteří skončili nade mnou /Daněk, Valášek, Cieplý/ se mnou vůbec nehráli!!!

Z posledních čtyř turnajů jsem si sice už trochu zvykl, že přede mnou skončí někdo, s kým nebudu hrát, ale tři jsou až příliš. Věřím, že systém MM2D se nestane zvykem.

Pořadí: 1. Vladimír Daněk 6-dan
2. Radek Nechanický 6-dan
3. Petr Valášek 3-dan+++
4. Martin Cieplý 4-dan
5. Zbyněk Dach 4-dan
6. Slávek Nechanický 4-dan

Z posledního kola ještě dva postřehy o dvou zajímavých partiích. V té první jsem porazil Chonzu Měchuru, čímž přišel o 3.dan a 3.místo /600Kč/ V té druhé vyzkoušel Petr Valášek proti R.Nechanickému zrcadlovku, takže ho patřičně zapotil. Je pravdou, že jsem ho nikdy neviděl nervoznějšího, bylo se vsutku na co dívat.

KISEI 1994

Kisei stojí na špičce prestižních japonských profesionálních titulů. Za jeho získání jsou největší prachy, a tak není divu, že se všichni, kteří hrají ligu nebo souboj o titul pořádně snaží. Prvním Kiseiem byl Fujisawa Shuko a protože ho držel šestkrát za sebou, může se nyní pyšnit titulem "honorary Kisei" /čestný Kisei/.

Od poloviny osmdesátých let až do roku 1994 dominuje japonské profesionální go scéně Kobayashi Koishi. Vymlasknul zatím všechny tituly s výjimkou Honinbo, kterýžto držel Cho Chikun. Cho byl schopen v souboji o titul Honinbo prohrávat 3-0 a ještě vyhrát 3-4. V posledních letech byl jedinou Kobayashiho překážkou k tomu, aby se stal držitelem velké trojky Kisei-Meijin-Honinbo.

Letos vyzýval Cho také o Kisei. Vyhrál ligu a zdál se být ve výborné formě. První dvě partie však prohrál, jak je jeho zvykem, nakonec však celý titul vyhrál 4-3 a byl to opravdu těžký zápas. Je to veliké prolovení dlouhého Kobayashiho panování a není se co divit, že to byl právě korejec, který ho porazil. Korejští hráči totiž patří mezi nejlepší na světě /dnes/, oba Ing cupy vyhráli právě korejci a na třetí se už dnes sází na mladého Lee Chang-hoa, sedmnáctiletého borce.

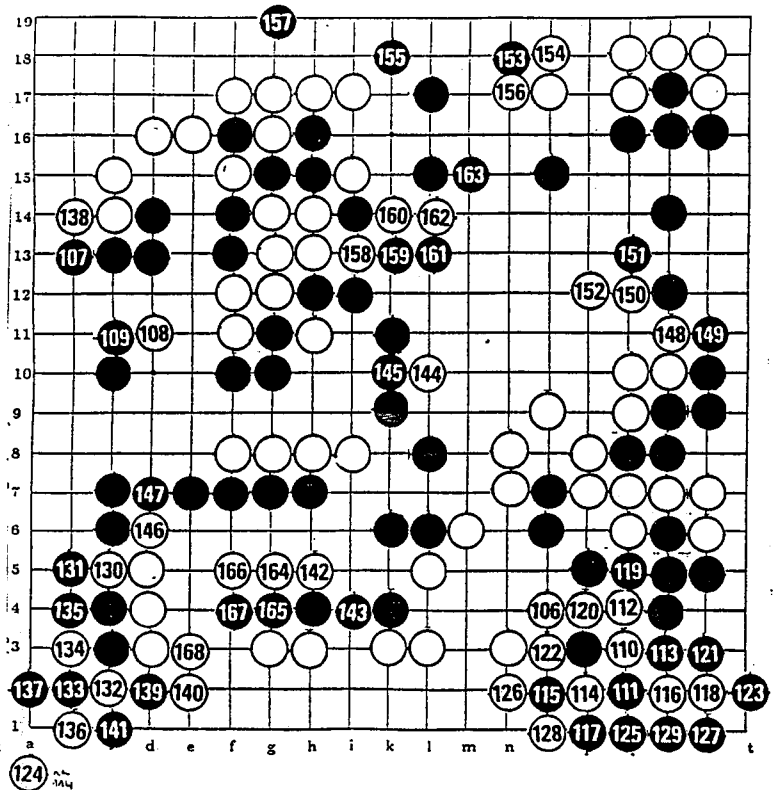
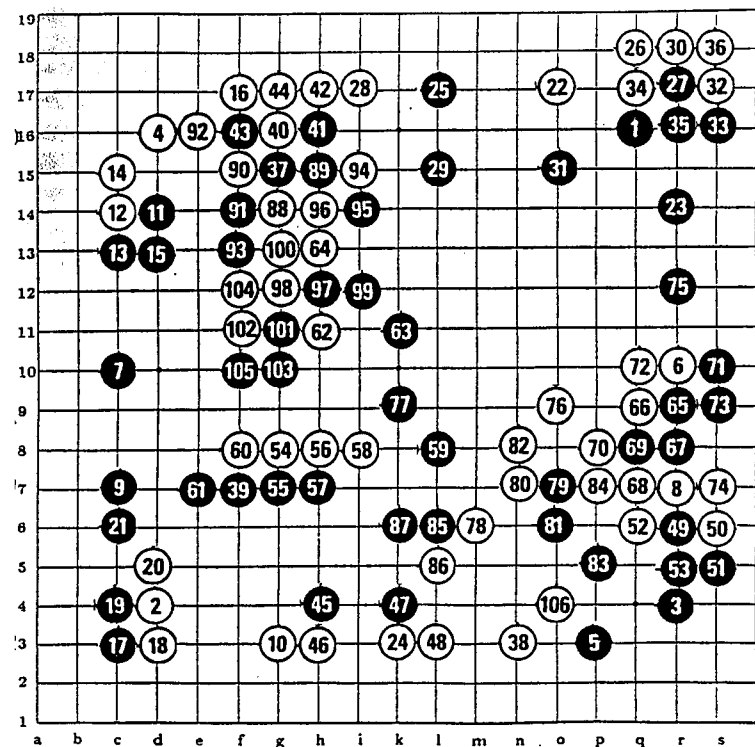
Ale zpět ke Kisei. Dnešní partie jsou ty první dvě, které Cho prohrál. Nejsou opatřeny komentářem, ale myslím, že kvalita těchto partií, i když to nejsou "masterpieces" postačí sama o sobě.

Černý: Kobayashi Koichi Kisei, Meijin, Gosei

Bílý: Cho Chikun Honinbo

Komi: 5,5 Bílý vzdal

①

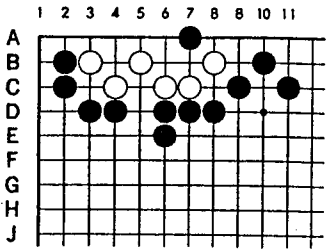


Problemy života & smrti

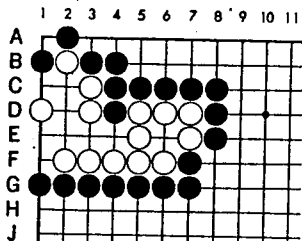


Ve všech čtyřech problémech je na tahu černý. Má za úkol buďto chycnout bílého, anebo ožít. Ve dvou případech vzniká kř, tehdy uvažujeme, že má černý víc hrozeb, v ostatních má víc hrozeb bílý. Kdo vyřeší správně všechny čtyři příklady za 15 minut, je v pohodě první dan.

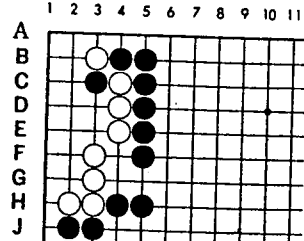
Řešení je na poslední stránce.



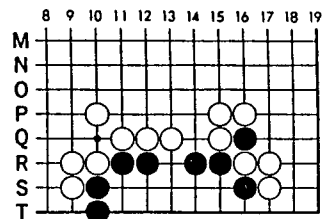
1.



2.



3.

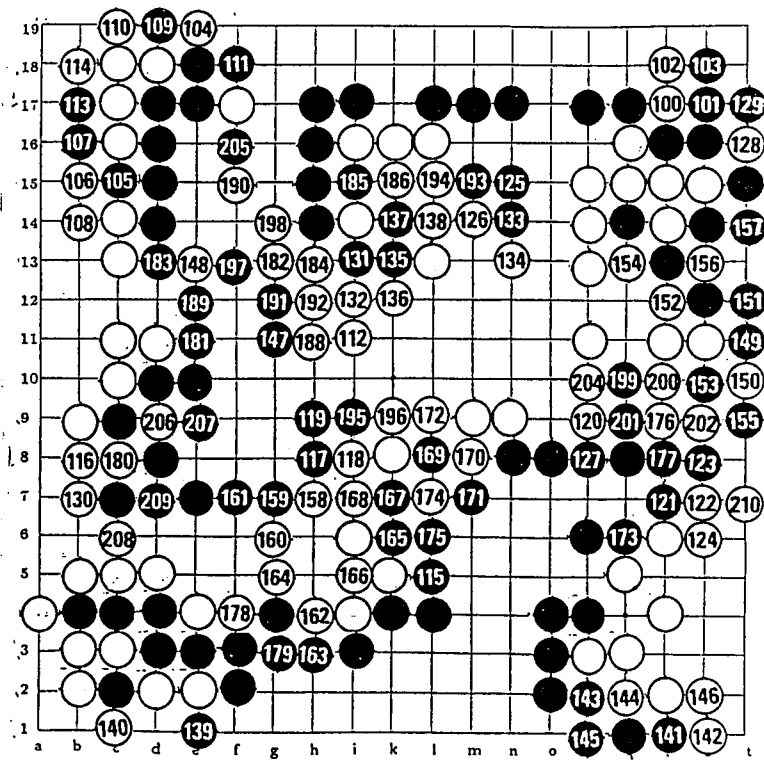
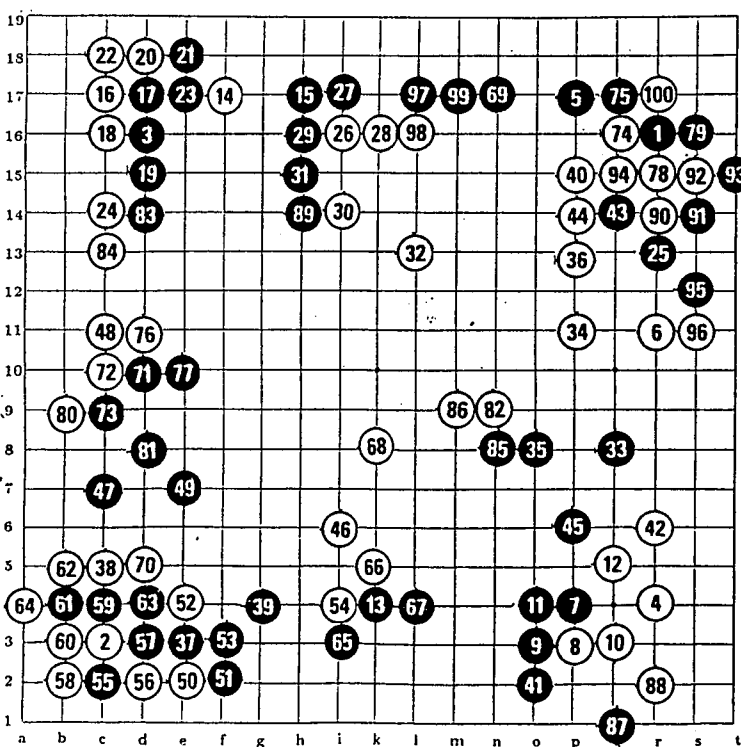


4.

KISEI 1994

②

Černý: Cho Chikun Honinbo
Bílý: Kobayashi Koichi Kisei Meijin Gosei
Komi: 5,5 Bílý vyhrál o půl bodu.



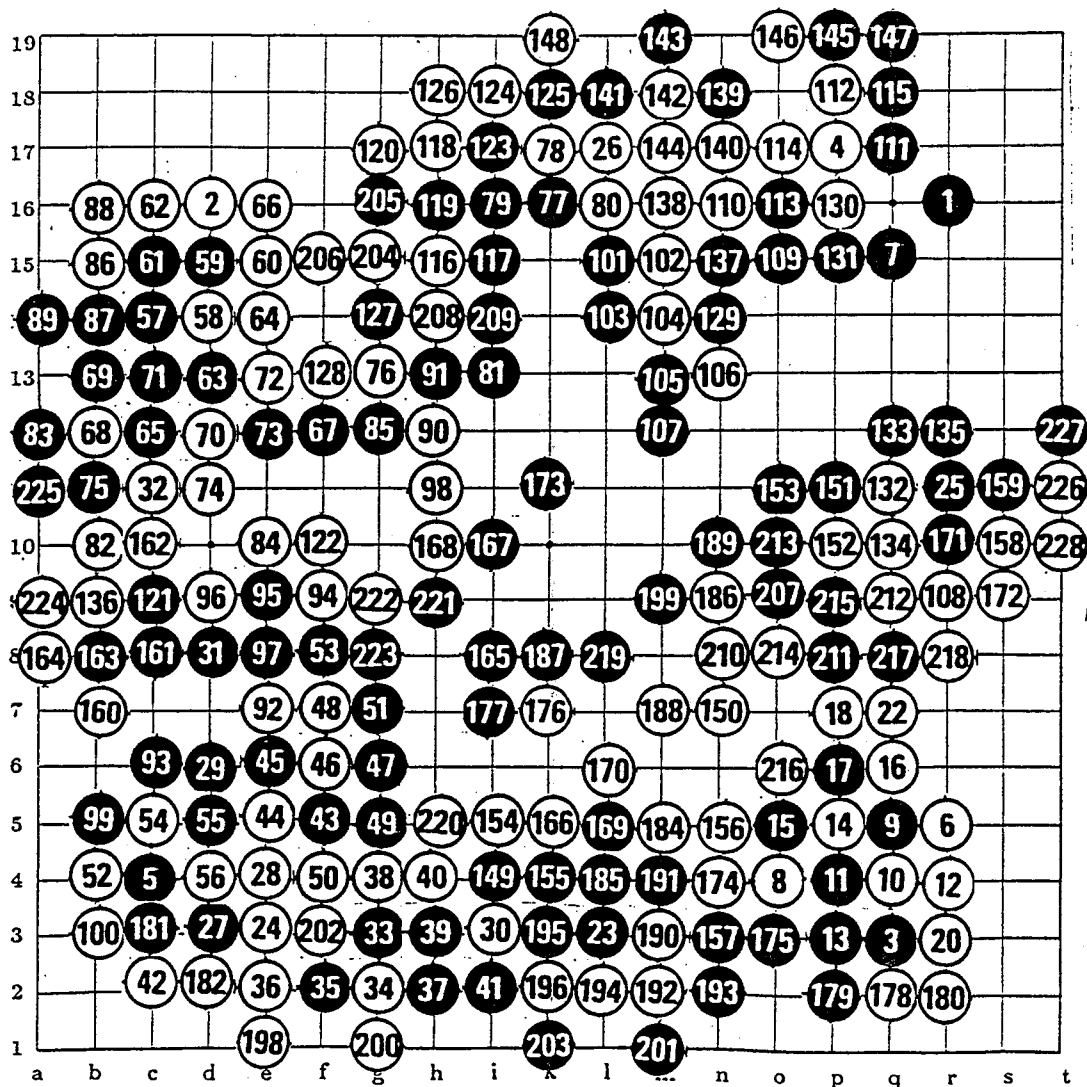
187 spojení 203 na 150

SHUEI vs. SHUSAI

Honinbo Shuei Meijin je mezi evropskými amatéry téměř neznámým pojmem. A přesto ti, kteří ho neřadí jako vůbec nejlepšího hráče všech dob a míst /např. Fujisawa Shuko/ by ho neopomněli zařadit mezi deset nejlepších vedle Go Seigena, Sakaty, Dosaka, Wanga, Shuwa, Jowy, Shuwy, Shusaie a Shusaka. /tyto jména nebyly psány v nějakém absolutním pořadí, protože žádné takové neexistuje a ani existovat nemůže/.

V mládí patřil Shuei mezi velice agresivní hráče, jeho styl byl tak předrsněle agresivní, až to bylo s podivem a tak se jeho otec, Honinbo Shuwa vzdal možnosti stanovit ho svým nástupcem a poslal ho do školy Hajashi a dědicem postu se stal jeho bratr Shugen. Za čas se však Shuei stal vůdcem klanu Honinbo a v té době už byl velkým hráčem, jehož styl se stal vyloženě nádherným. Měl úžasnou schopnost "positional judgement" a většina jeho partií končila rozdílem 1-5 bodů. S bílými hrál téměř bezchybně, necháváje soupeři vždy na výběr jeden ze dvou bodů mít a každým tahem ho stavěl mezi nelehké rozhodování. Zdálo se, že jeho střední hra je pomalá a dalo by se říci až občasně měkká, ale v koncovce se vždy ukázalo, kdo na kolik má. A pokud zahrál soupeř něco jako "over-play", byl ihned náležitě potrestán.

Černý: Shusai 4-dan 228 tahů zápisu, bílý vyhrál o 2, 15.12. 1895
Bílý: Shuei 7-dan



19 na 9 spojemi 21 spojemi 183 spojemi 197 spojemi

Honinbo Shusai Meijin patřil mezi Shueiovy žáky a v oné době byl jediným hráčem /kromě ještě jednoho, se kterým Shuei skoro nehrál/, který nebyl donucen Shueiem k tomu, aby hrál s ním handicapy. Vděčil tomu mimo jiné i svému agresivnímu stylu a schopnosti i touze neprohrávat opravdu důležité partie. Shusai byl posledním Meijinem i posledním z klanu Honinbo, po své smrti ho odkázal Nihon Ki-inu.

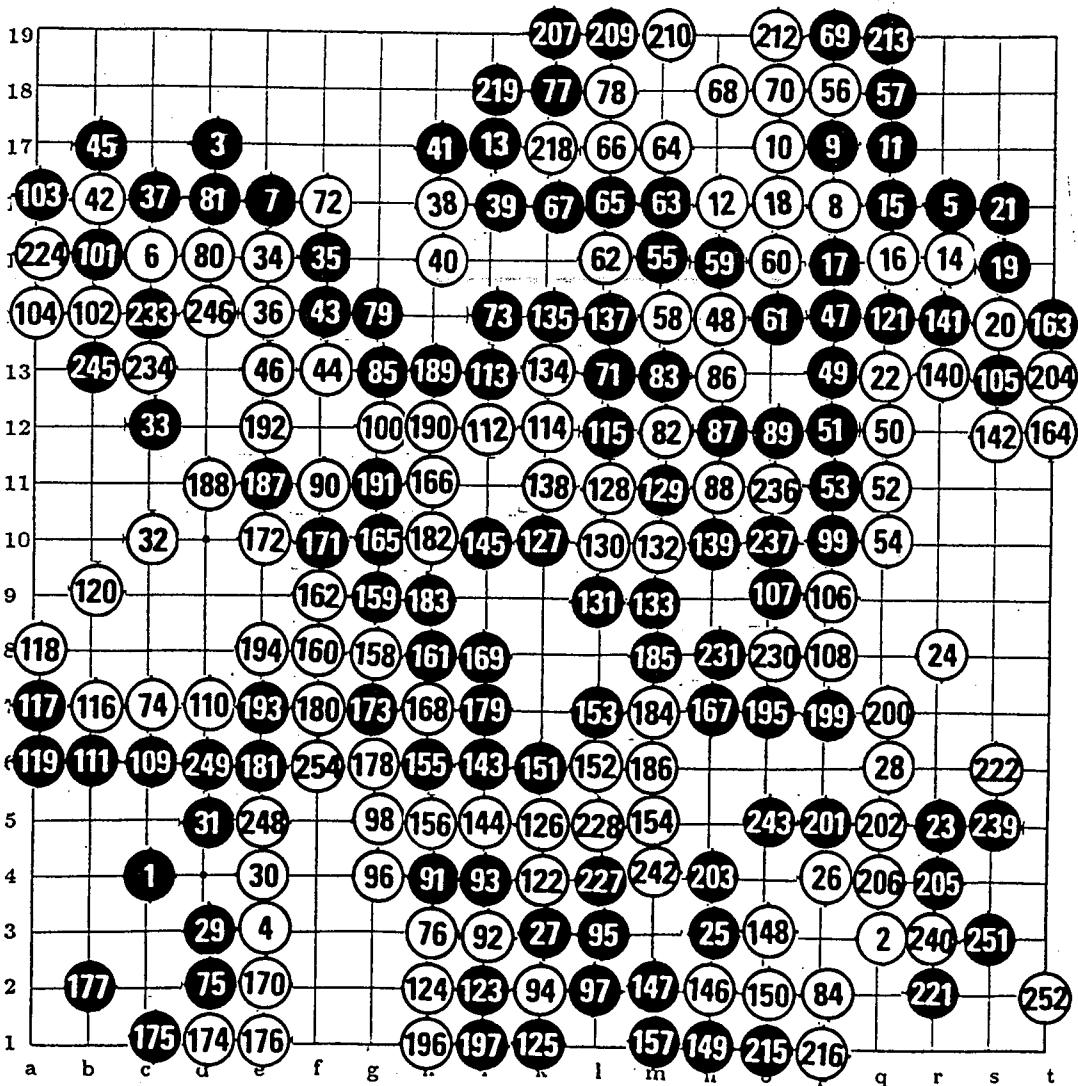
Přestože byl Shusai /tehdy jménem Tamura Hódžu/ nejlepším Shueiovým žákem, je překvapivé, že Shuei ho v oblíbenosti příliš neměl. Jedním z důvodů bylo i to, že Shusai chtěl vždy partii vyhrát za každou cenu, byl velmi zručný v počítání. Později byl přezdíván "neporazitelný Meijin", protože prohrál až ve čtyřicátém roce s Kitanim, krátce před svou smrtí. Shusai byl prostě typem hráče hodně podobnému dnešním profesionálům, bral go především jako profesi narozdíl od Shueie, který ho považoval za umění.

Mezi Shueiovy oblíbence patřil Karigane, o kterém tvrdil, že se časem stane Meijinem. Kariganeho síla rostla pomaleji než Shusaiova a když se řešilo nástupnictví po Shueiovi, byl vybrán Shusai.

Obě dnešní partie se řadí mezi "masterpieces" nejvyššího stupně. Tah 92 v první partii bývá považován za opravdu dokonalé tesuji, hodné Meijina.

Černý: Shusai 6-dan
 Bílý: Shuei 8-dan

255 tahů, bílý vyhrál o 1, 10.7.1904



136^{na} 82 198^{na} 129

208^{ko} (na 20) 211 214 217 220 223 226 229 232 235 238

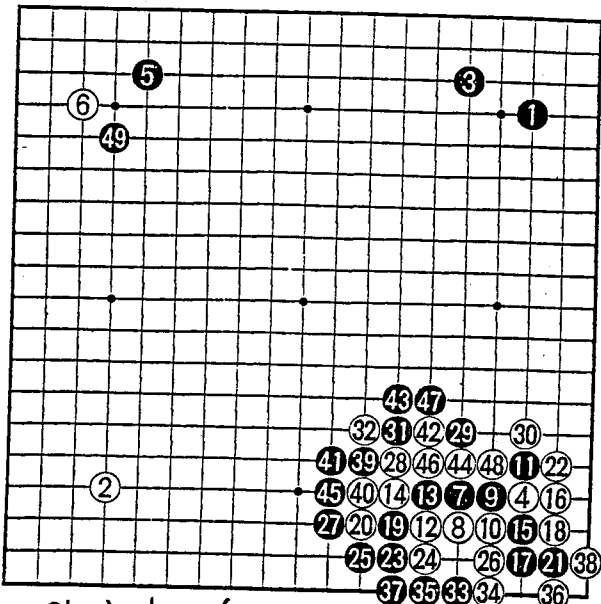
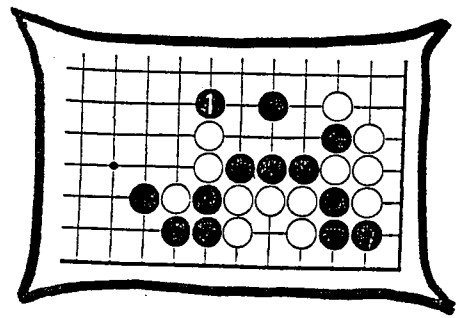
225^{na} 42

241 244 247 250 253 255 Spojeni (20)

Černý vyhrál ko a spojil ko

Nové Joseki ⁶⁴

Joseki nejsou nekonečna a neměnná.
Nové varianty se stále objevují.



Obrázek (1-49)

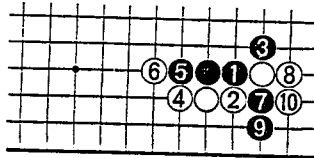
Černý: Hanawa 4-dan
Bílý: Ezura 5-dan

Oteai turnaj

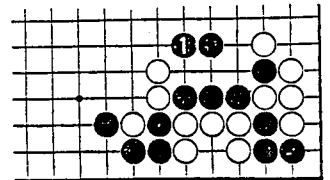
Diagramy 2 a 3 nám ukazují posloupnost jedné z variant velice obtížného joseki - nadare. Toto joseki bývá považováno za druhé nejtěžší a nejsložitější po taishe joseki.

Až do dnešních dnů hrál černý vždy bambusové spojení na 1 v Dia. 4. Tahy 1-4 v Dia. 5 jsou jedním ze způsobů pokračování.

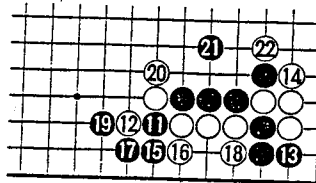
Černého tah 31 na Obrázku je tahem dobré formy. Pokud hrajete bambusové spojení, je jasné, že chcete podržet své tři kameny. Tah na 31 vám dává možnost je obětovat podle toho, co nastane dále. Jelikož černý získal tempo k tahu 49, je jeho výsledek jasně lepší.



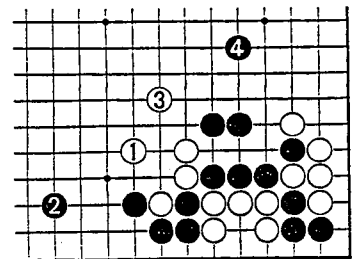
Dia. 2



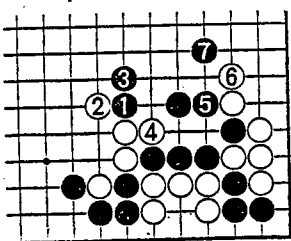
Dia. 4



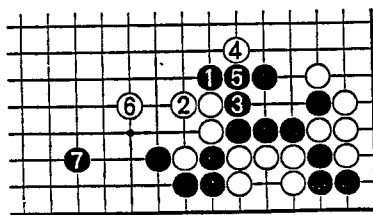
Dia. 3



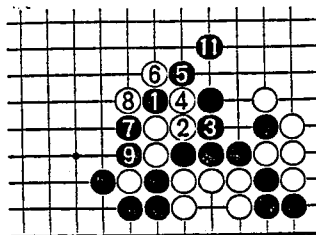
Dia. 5



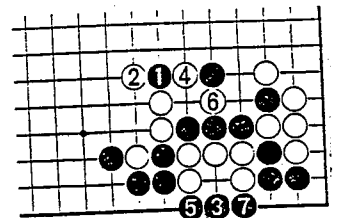
Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8



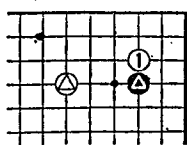
Dia. 9

- Dia. 6 - tato sekvence je hratelná pro oba, černý stojí líp než v Dia. 5
- Dia. 7 - pro bílého daleko horší než joseki v Dia. 5
- Dia. 8 - zatlačit na 2 a nechat se "skvíznout" vypadá také blbě
- Dia. 9 - opět nic moc, ale přijatelné v jistých situacích a za jistých okolností /pokud bude bílého vliv rušen černou zdí apod./

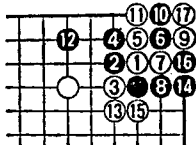
Tento nový tah vypadá tak skvěle, že šokoval profesionály, hrající toto joseki po desetiletí. Proč, opravdu proč nebyl tento tah zahrán nikdy dříve? Dává to lekci všem, kteří hrají určité tahy jen proto, že jsou součástí joseki.

Výsledek v obrázku je takovýto: Bílý získal asi kolem dvaceti bodů v rohu. Černého vnější vliv se tomuto zisku hravě vyrovná a navíc - černý investoval o jeden tah méně. Toto je opravdu příchod nového joseki, které bude hráno čím dál častěji.

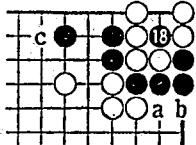
TEORIE NA POKRAČOVÁNÍ



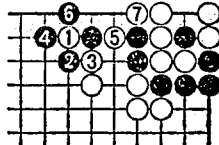
Dia. 21



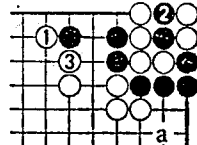
Dia. 22



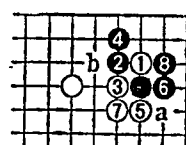
Dia. 23



Dia. 24



Dia. 25



Dia. 26

Dia. 21 Tah bílého Δ proti černému Δ se nazývá niken takagakari. Protože bílého Δ nehrozí prudkým útokem, černý jej často ignoruje a hraje jina. Proto lze často vidět přiložení bílého 1.

Dia. 22 Je zcela přirozené, že černý na bílého přiložení 1 odpoví s 2. Bílý musí strážat na 3 a černý sestupuje na 4. Tahem 5 zahajuje bílý postupnost na vytvoření rohového aji, díky které získá perfektní vnější mohutnost. Tsuke černého 6 je tesuji ~~a~~ bílý vytvoří žádaný tvar postupností do 11. Černého 12 je nyní nezbytné a bílý získává do centra směřovanou pozici natažením na 13. Černý musí hrát dovnitř, aby zajal bílé kameny v rohu, takže se bílý dostane k shibori 15 a vybere dva černé kameny s 17.

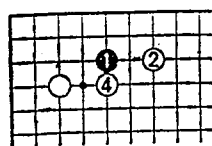
Dia. 23 Nakonec hraje černý 18 a joseki končí. Na první pohled se zdá, že černého zisk je více než bílého mohutnost, ale po podrobnějším zkoumání zjistíme, že aji šesti bílých kamenů v rohu má podivuhodnou účinnost. Nejdříve ze všeho je zde shibori bílého „a“ a „b“. Dále pak má bílý možnost vystavět na horní straně zeď s tsuke „c“. Toto tsuke je však závislé na aji šesti bílých kamenů v rohu. Bílý by neměl hrát „a“ a „b“ příliš brzy, protože by se mohl připravit o tsuke na „c“. Prostudujme toto aji podrobněji.

Dia. 24 Ukáže-li se pro bílého výhodné uzavřít hořejšek, snad aby vytvořil území či zajal skupinu černých kamenů, může přiložit na 1. Pokud nechce být černý zablokovan, může se bránit tahy 2, 4 a 6. Nyní však procítá aji šesti bílých kamenů, bílý své kameny zachrání a tím získá území pravého horního rohu.

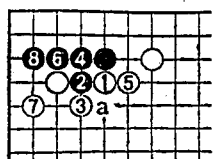
Dia. 25 Přijít o roh jako v dia. 24 je pro černého velká ztráta. Takže černý raději zahraje 2. Bílý hraje 3 a blokuje horní stranu. Teď je černý schopen hrát „a“ a vniknout do pravé strany.

V počáteční části hry, kdy toto joseki bude pravděpodobně hráno, není možné říci na které straně bude bílý chtít vybudovat mohutnost. Zablokuje-li jednu stranu, ztratí možnost zablokovat stranu druhou. Kdyby bílý hrál „a“ a „b“ nebo „c“ v dia. 23 příliš zbrkle, mohlo by to být aji keshi.

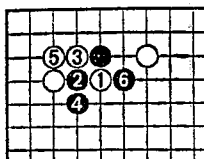
Dia. 26 Abychom zdůraznili význam aji obětovaných kamenů v joseki dia. 21, zvažme situaci, kdy své kameny neobětuje. Na sagari černého 4 odpoví bílý jednoduše s 5 a spojí na 7. Je pravda, že černý nyní musí hrát 8 a dovolit bílému podržet si sente, ale nyní není v rohu žádné špatné aji. Zahraje-li bílý „a“ nebo „b“, nebudou mít tyto tahy vliv na život skupiny v rohu a černý může hrát jina.



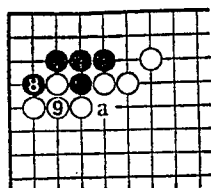
Dia. 27



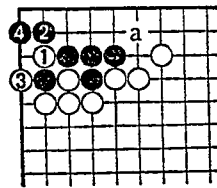
Dia. 28



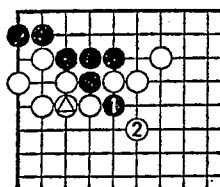
Dia. 29



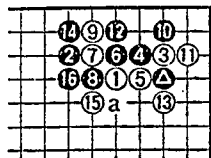
Dia. 30



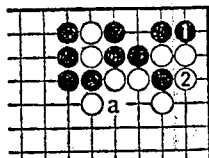
Dia. 31



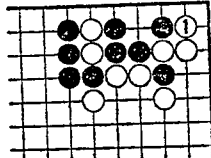
Dia. 32



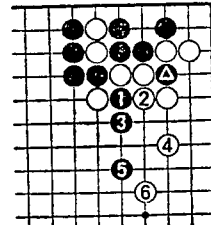
Dia. 33



Dia. 34



Dia. 35



Dia. 36

Dia. 27 Ukažme si další situaci. Když hraje bílý ikken-basami s 2, stává se, že černý hraje jinak. V tomto případě je bílého 4 přirozeným pokračováním.

Dia. 28 Po bílého 1 je hanekomí černého 2 joseki, které pokračuje do černého 8. Bílý získává vnější mohutnost a černý bere roh.

Dia. 29 Pokud hraje černý hanekomí na 2, je nutno ověřit pro koho jsou schody. Předpokládejme, že bílý hraje ates s 3 zdola. Postupnost do 6 končí ve schodech a nejsou-li pro černého, bude to pro něj pohroma.

Dia. 30 V dia. 28 končí černý v gote. Mohl bys namítnout, že tah 8 v tomto diagramu dovolí černému končit v sente. Ano, ale tah 8 je také aji keshi a černý již nebude moci stříhnout na „a“.

Dia. 31 Když hraje bílý 1 a 3, může černý žít s 2 a 4, ale nyní je „a“ velký yose tah, na který musí černý odpovědět a jeho zisk v rohu se zcela vytratí.

Dia. 32 Střihá-li černý na 1 po zahrání bílého Δ může stříhajícím kámen bílý zajmout v geta. Proto nelze černého 8 v dia. 30 doporučit. Je rozumější zahrát 8 v dia. 28, přestože končí v gote. Nejen ponechává aji na „a“, také zisk v rohu je větší. Význam tohoto aji nesmí být podceněn. Navíc hrát tah 8 v gote není nepřijatelné, když si uvědomíme, že černý v tomto rohu již zahrál tenuki, ignorujíc bílého hasami na 2 v dia. 27. Takže je účelné žít v rohu a trpělivě čekat na možnost využití aji na „a“ v dia. 28.

Dia. 33 V tomto diagramu ukážeme joseki, které se hraje velmi často. Černý dostane pevnou a zajištěnou pozici, zatímco bílý má slušnou zeď s vlivem do pravé strany. Protože černý byl v rohu první a bílý vyšel z tohoto střetnutí v sente, lze přirozeně očekávat, že pozice bílého bude mít slabiny. Touto slabinou je aji-střih na „a“, pokud je na desce černého kámen.

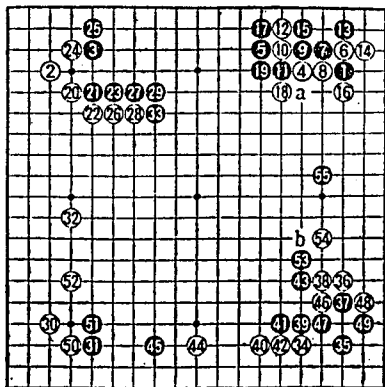
Dia. 34 Černého tah 1 je velký yose tah a odpověď bílého, vybrání kamene, je téměř jistá. Jenomže zbrklé položení tahu 1 by mohlo být aji keshi, protože by zmizelo stříhové aji na „a“. Z toho vyplývá, že takové yose tahy jako černý 1 je nutno používat velmi uvážlivě.

Dia. 35 Další důvod, proč černý nespěchá s tahem 1 je, že magari bílého 1 zde bude gote a černý nemusí odpovědět, snad později v yose. Pozice je pro černého tzv. sete-gote.

Dia. 36 Střihá-li černý na 1, musí bílý odpovědět na 2 a černý začíná budovat zeď na horní straně tahu do 5. Musíme dodat, že bílý bude mít solidní území při straně. Proto, pokud černý stříhá, musí svůj střih, který využívá aji Δ kamene, správně načasovat.

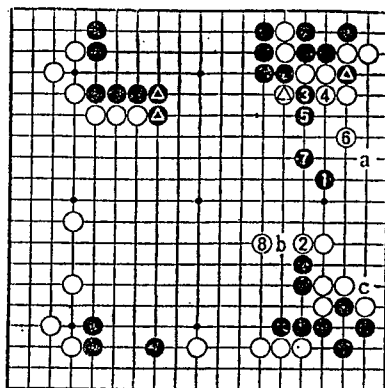
NÁZORNÁ HRA 2

Dia. 37 /1-55/ Toto je partie z boje o titul Meijin, která se hrála 5. a 6. srpna 1966 mezi Sakata Eio /černé/ a Rin Kai Ho /bílý/. Joseki, které jsme probírali, se hrálo v pravém horním rohu. Černý vybuodoval moyo nahoře zatímco bílý obsadil levou stranu a po manévrech dole černý vniká do pravé strany s 55. Tento tah směřuje k „a“, který využívá aji černého kamene 1, a k „b“, čímž ohrozí bílou skupinu na pravé straně. Jinak řečeno, tyto dva body se stávají miai. Rozeberme si význam černého 55 vzhledem k aji v pravém horním rohu.



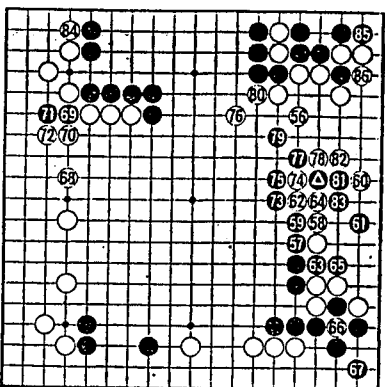
Dia. 37 (1-55)

Dia. 38 Brání-li bílý skupinu dole tahem 2, černý stříhem na 3 využívá aji svého Δ kamene vpravo nahoře. Tahy do černého 7 jsou přirozené a černý vybuodoval zeď, která skvěle pracuje se dvěma Δ kameny v centru. Navíc bude moci černý v budoucnu zahrát „a“, čímž by zredukoval možný bílého zisk na pravé straně na minimum. Porovnej s dia. 36. Bílý pak může hrát „b“ nebo 8 a černý buď vyskočí ven, nebo žije přes ko na „c“. Bílý nemůže být s tímto výsledkem spokojen.



Dia. 38

Dia. 39 /56-86/ Protože se bílému výsledek v dia. 38 nelíbil, zahrál kake cugi 56 a zrušil tak špatné aji. Černý zabral bod 57 a vyvinul se divoký boj. Sekvence pokračuje do 83 a zdá se, že černý zajal polovinu pravé strany, zatímco druhá se stala územím bílého. Protože již černý nemá vpravo nahoře žádné aji, které by využil, zahraje 85 a bílý musí vybrat tahem 86.



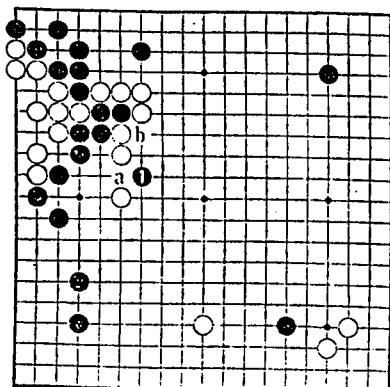
Dia. 39 (56-86)

Toto byl zajímavý příklad, který nám ukázal, jak lze využít aji jako jednoho z bodu miai. Takové situace se v partiích vyskytují velmi často.

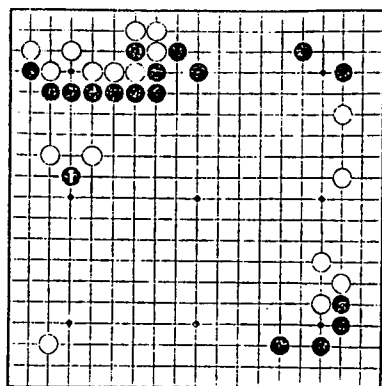
PROBLÉMY

Problém 6 bílý hraje - Né vždy tah, který vypadá jako kikashi, musí kikashi tahem být. Z takového tahu se kikashi stane, pokud se na něj poslušně odpoví. V tomto případě zahrál černý nozoki s 1 v úmyslu protlačit se na „a“. Bílý musí navíc počítat s vadou stříhu na „b“. Jak by měl na černého tah 1 odpovědět?

Problém 7 bílý hraje - Jak by měl bílý odpovědět silné černé zdi nahoře?



Problem 6



Problem 7

na černého nozoki 1, vzhledem k přítomnosti

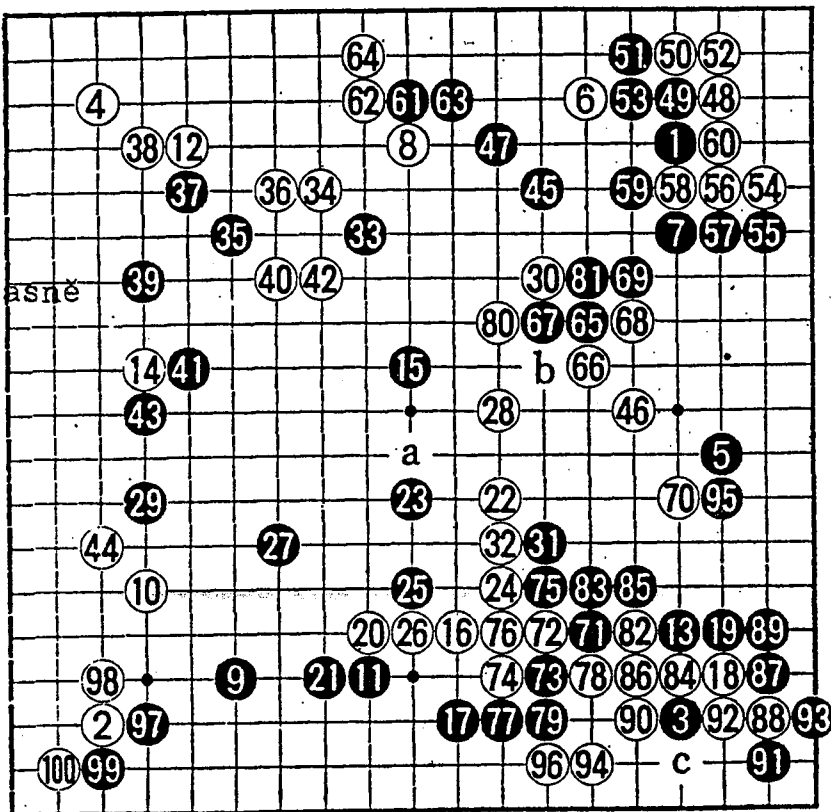
MEIJIN 1976

69

Z tohoto utkání přinášíme dvě asi nejzajímavější partie, které se hráli Ishida, tehdy na vrcholu své slávy a Otake, zatím ještě 8-dan, leč velice obávaný soupeř. O obou hráčích už bylo napsáno tolik, že opravdu jen pár slov. Ishida byl tehdy držitelem titulu Meijin a Honinbo a je proslulý svojí promakanou koncovkou a schopností spočítat hodnoty jakýchkoli tahů s nečekanou přesností. Otake bývá považován za představitele "estetického" go, ve kterém nejsou třeba hrát vulgární tahy a overplays.

Černý: Otake Hideo 8-dan
 Bílý: Ishida Yoshio, Meijin
 Honinbo
 16.-17.9. 1976

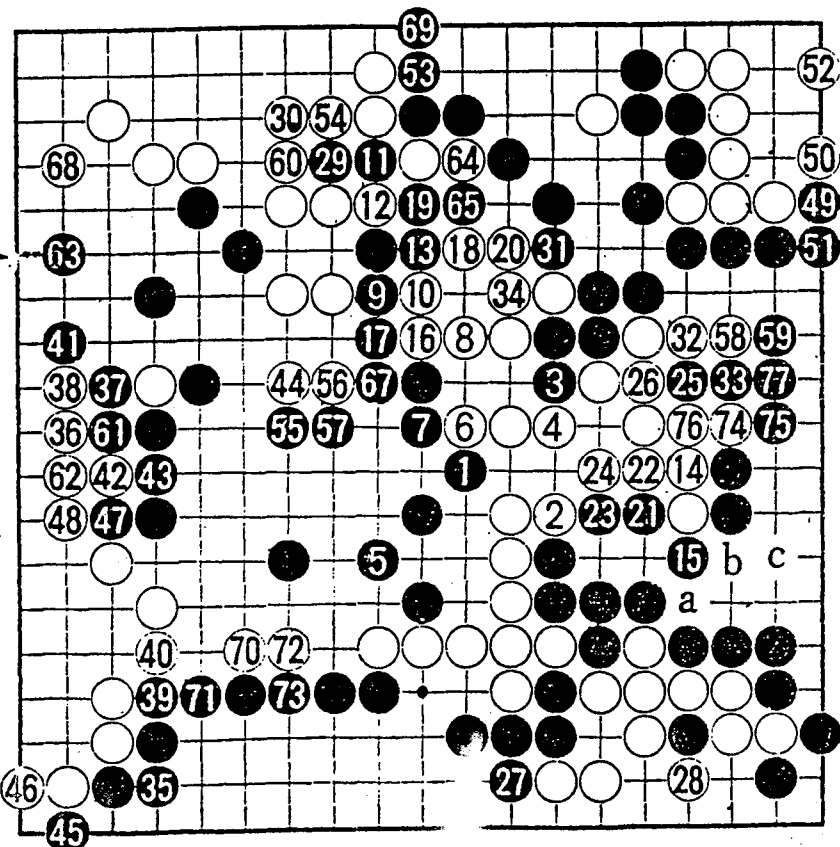
- 15 - po tomto tahu je bílý nucen hrát do velké sféry vlivu černého.
- 18 - zkouškový tah, aby černý odkryl své úmysly
- 27 - izoluje bílé kameny a současně míří na bílého vliv na levém okraji.
- 30 - obdobná strategie.
- 33 - dále tlačí na bílého vliv bez vynucení posílení středové skupiny.
- 46 - možno i na 47 s vyhlídkou na dobrý tah na "a".
- 47 - zvyšuje nebezpečí pro bílého. Bílý se zříká kamene na 6 a dělá skupinu v rohu.
- 65 - přímý útok na střed
- 80 - lze i na "a".
- 96 - na "c" by bylo hontě zajišťující jasný život.



Boj o bílého skupinu přivedl černého do výhody. Bílého 19 na 15 s pokračováním Č"a", B"b", Č"c", B14, Č74 a B24 by bylo pro bílého eventuelně výhodnější /o trochu/.

Tahem 25 přejímá černý iniciativu a systematicky buduje své vítězství.

Černý vyhrál. Bílý vzdal, neboť má aspon o 10 bodů mén.



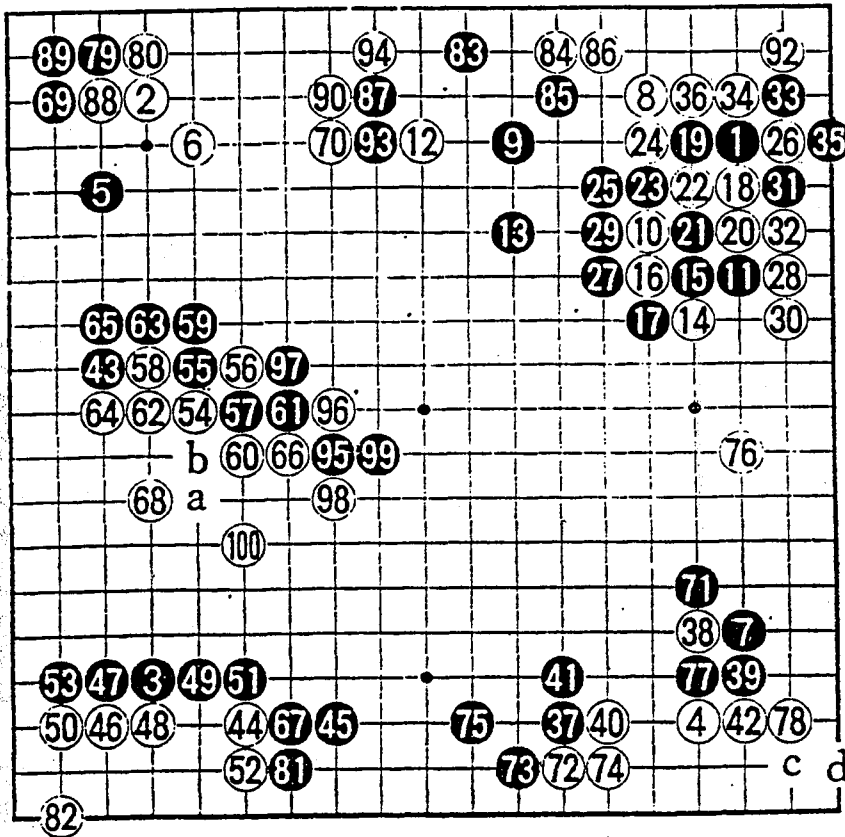
174 tah

166 na 111

Černý: Ishida Yoshio, Meijin-Honinbo
 Bílý: Otake Hideo 8-dan

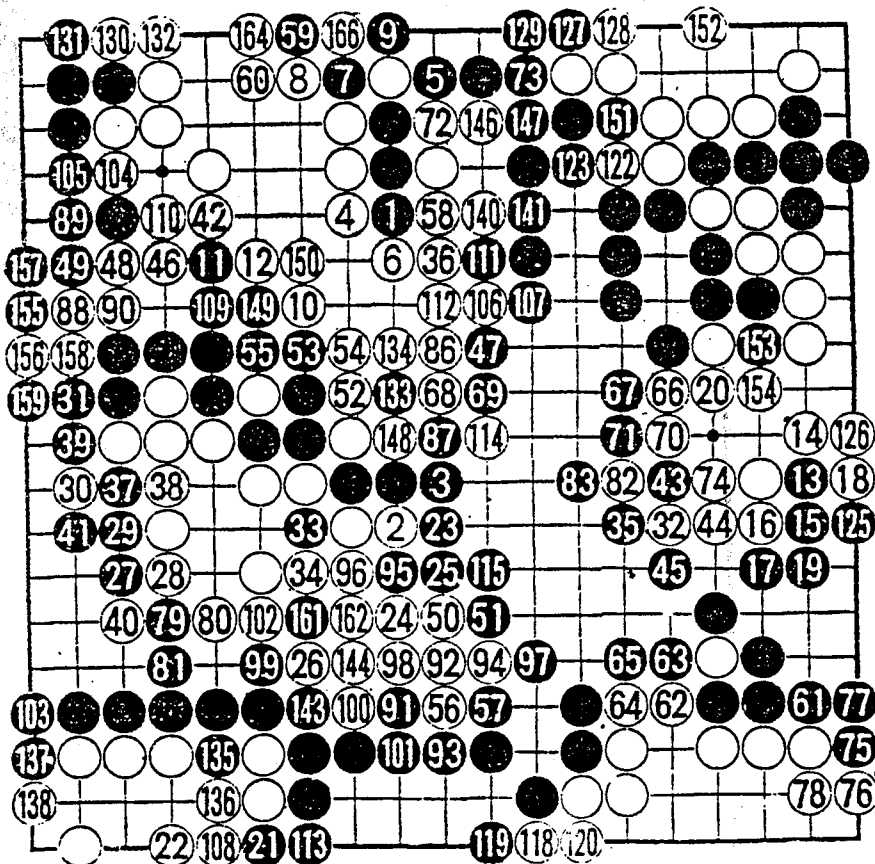
29.-30.9. 1976

Toto je druhá partie střetnutí, podle mého názoru v mnohém ještě zajímavější než ta první.



- 2 - nechává černému volbu mezi paralelním a diagonálním fuseki
 9-36 - komplikované joseki. Bílý ve zvolené variantě obdrží velký roh, zatímco černý má jako ekvivalent silný vliv do středu.
 43 - na 62 by snad o něco lépe odpovídalo černého strategii, která je orientována na vliv.
 53 - lépe na 56. Tahem 54 začíná bílý černému ničit vliv poté, co si zajistil bezpečné území.
 67 - lépe na "a" s pokračováním B"b" a Č68.
 77 - má připravovat Č78, B"c", a Č"d", není ale zcela korektní.
 78 - bílý předchází této sekvenci.

91 na 26



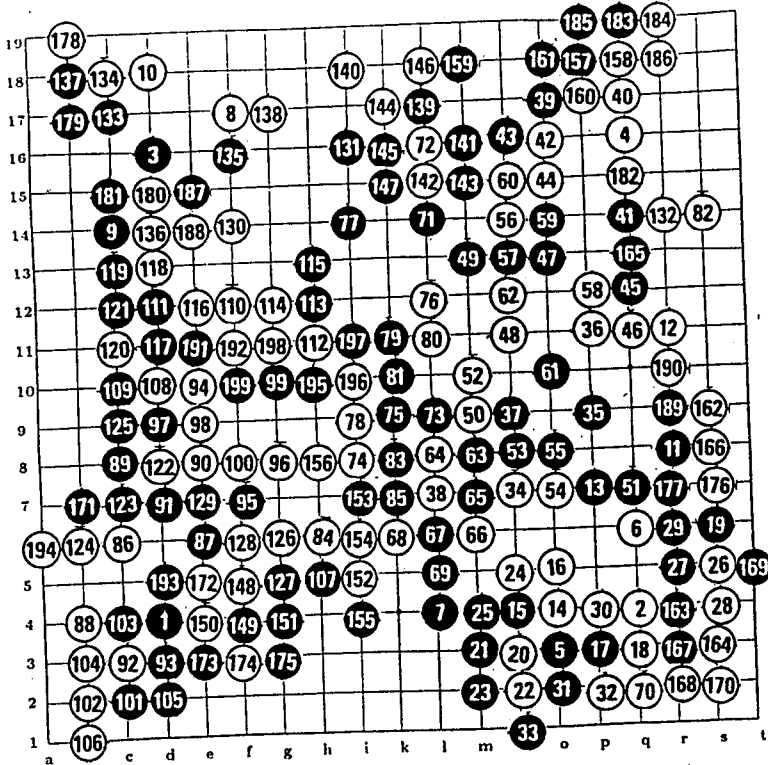
Černý se nyní pokouší realizovat velké území uprostřed. Bílého 10 poprvé překříží tento plán. Jakmile se černý pojistil na straně se ziskem několika bodů, začíná zase tahem 23 svoje úsilí o území ve středu.

- 84-bere 3 kameny na 94 (v Obr.1)
 85-bere zpět
 Bílý hraje na 93 v Obr.1 (116)
 117 je na 94 v Obr.1
 121 bere ko na 43
 ko: 124, 129
 ko: 142, 145
 ko: 160, 163, 165
 165 na 82
 Ko o 59 už černý nehraje, protože nemá dost hrozeb.

Bílý vyhrál o 5 bodů /komi/.

PARTIE ČESKÝCH HRÁČŮ

2x Daněk

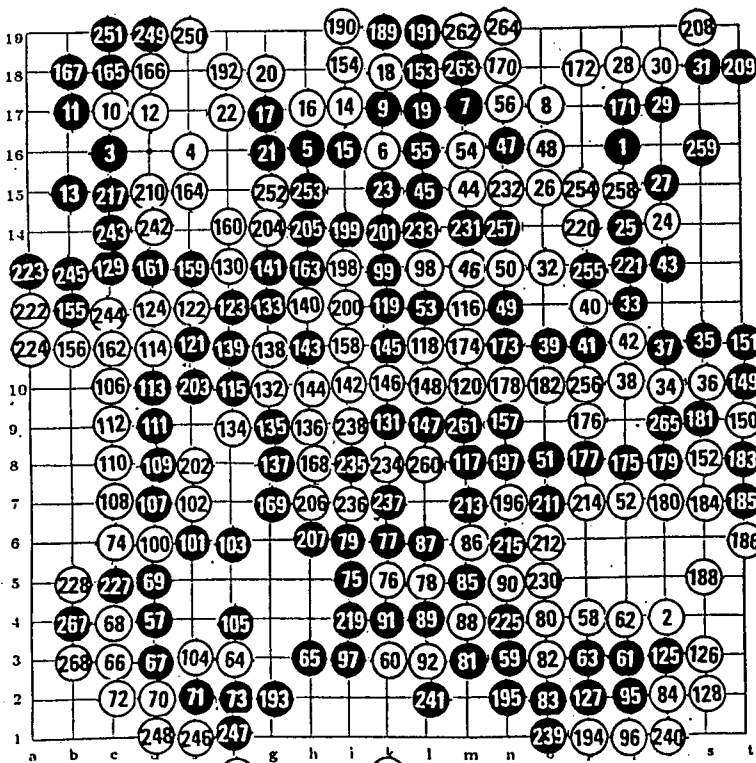


Černý: Shen Guangji 6-dan
 Bílý: Vladimír Daněk 6-dan
 Hráno na turnaji German Open v Essenu, leden 1994.

Daněk: "jedna z partií, kdy jsem měl Shena jasně vykuchaného, kdybych to nepokazil..."
 Stručný komentář je od V. Daňka.

- 11 - chce bojovat, standart je hrát na 12.
- 19 - Shen zvažoval 27, což považoval za asi lepší.
- 14 - silný tah.
- 20 - podivné, tah 7 teď sice stojí špatně, ale černý získal silnou zeď.
- 35 - lépe P10
- 39 - nic moc
- 41 - overplay. Normální je 39, ale po B44 stojí Bílý perfektně.
- 52 - lépe 53, následovalo by 55, Černý spojí, bílý 76 či 80.
- 80 - prohrávající tah, mělo být 81 a "skvíz".

Černý vyhrál.



Černý: Daněk Vladimír 6-dan
 Bílý: Nechanický Radek 6-dan
 Hráno v Plzni 94.

Komentář od Daňka jsem někde založil, a tak jsem partii okomentoval aspon trochu sám, bude li zájem a najde se, otisknu ji jindy. Z.Dach, 4-dan

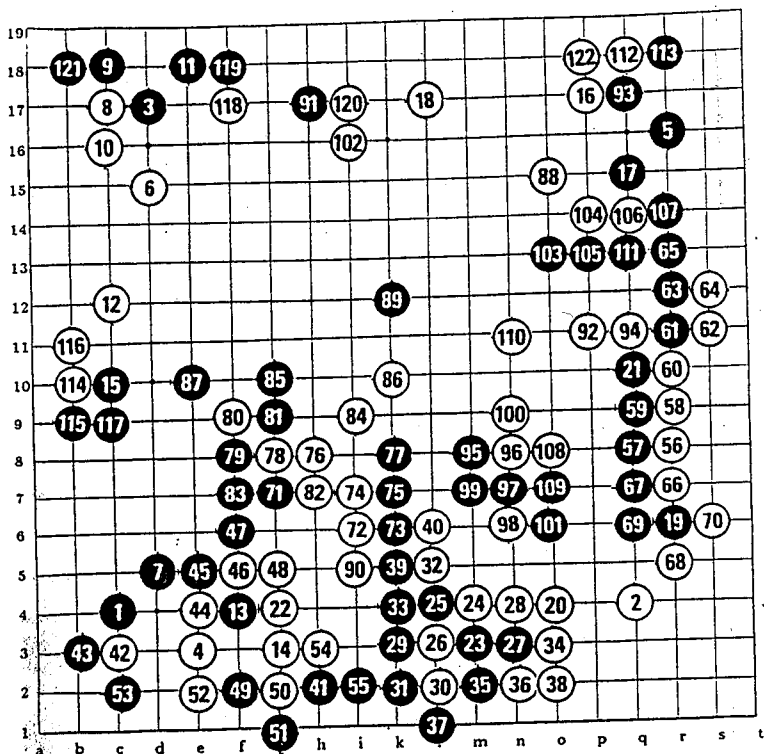
- 6-8 - velmi zajímavé
- 9- lze i 44
- 11 - hrál bych honte na 55
- 24 - dobrý výsledek pro černého
- 47 - zbytečné
- 64 - bílý nemá čas hrát velký tah na 125
- 65 - správně!
- 86 - lépe 87
- 115 - černý vede v klidu o 5 až 10 bodů, neboť má velký potenciál ve středu gobanu.

Černý nakonec vyhrál o 2 a půl.

93 → 94 → 95 → 187 → 216 → 218
 226 → 196 → 269

Vladimír Daněk už potřetí nebo počtvrté za sebou porazil Radka, takže se zdá, že už mu nehodlá nadále pouštět důležité turnaje. Uvidíme na Mistrovství ČR, jestli mu jeho forma vydrží.

Měchura - Holeček



Černý: Měchura 2-dan
 Bílý: Holeček D. 3-dan
 1-handicap, hráno ve Frýdku ⁹⁴ Míst
 122 tahů zápisu v Jeseníku
 Komentář: Z. D. 4-dan

13, 15 - "slepé" sledování Shusakova fuseki. Tah 15 je nyní jen šíření, nikoli už kombinace šíření a sevření.

16 - nyní jsou pozice vyrovnané, bílý dohnal ztrátu černého výhody prvního tahu.

26 - totální overplay, lépe M5

38 - lépe 46

41 - tesuji je na 50 !

53 - černý stojí o dost lépe

55 - lépe I3

87 - černý stojí o malinko lépe.

89 - skvělý klobouk

93 - lépe N17

111 - lépe M13

Nevím už kdo vyhrál o 2 body.

Mladí hráči

Na tomto místě měla být partie Valášek-Holeček z Frýdku, ale nestihl jsem ji včas zkopírovat, bude příště /komentář od Petra Valáška/. Dále je z partií českých hráčů připravena partie /devítihvězdná/ Albert - Dach s komentářem od J. Emmera.

Volné místo tedy využívám k představení několika mladých hráčů, kteří se začínají pomalu, ale jistě drát do špičky čs. GO.

Zbyněk Dach 4-dan : Všichni mne znáte.

Chonza Měchura 2-dan : Mladý plzenák, který zatím na každém turnaji uhrává třídy. Je to takový náš plzeňský "sakata". Je dosti nepřijemný v takomoku joseki a na svém štítě má už několik skalpů třetích a čtvrtých danů.

David Holeček 3-dan: Pražský goista, který začal hrát silněji na začátku tohoto roku, kdy si uhrál 3-dan. Mám ho zafixovaného jako houževnatého hráče, který i velice prohranou partii nevzdává a lstivě číhá na svoji příležitost. Jeho noční turnajovou měrou jsem já.

Petr Valášek 3-dan : Je nositelem třetího danu už dost dlouho a poslední dobou stagnoval. Ve Frýdku však vyhrál turnaj a začíná do toho opět šlapat. Až si uhraje čtvrtý dan, tak si prý oholí knírek, na což se všichni velice těšíme.

Karel Dach 2-dan: Můj bratr. Ačkoliv zatím nedosáhl na turnajích nikdy třetího místa, jeho styl by se dal porovnat s mým, což znamená, že nemůže hrát špatně. V našem "bratrském" jubangu vede 1-0.

Evžen Albert 1-dan: Zkušený teoretik, ač sice nepatří mezi ty úplně nejmladší, očekává se stále jeho růst. Patří mezi hráče-optimisty a narozdíl ode mne vymyslí vždy dobrý tah, když si jde zapálit.

Pokud se příště objeví další naděje, představíme ho /ji/. Pokud jsem na někoho zapoměl, nedá se svítit, není místo. Pokud jsem se někoho dotkl, ať si to nechá pro sebe.

22

RIN vs. TAKEMIYA, MEIJIN LIGA 1991

Jestliže nějaký hráč dominuje turnaji Meijin, pak je to Rin Kaiho. Vyhrál titul celkem 8 krát, hrál 14 zápasů o titul a hrál v Meijin lize /popř. držel titul/ přes třicet let. Rin pochází z Tchajwanu a v dětském věku se stal žákem Go Seigena. Patří mezi velice vyrovnané hráče a směle bych ho zařadil mezi deset nejlepších současníků.

Takemiya Masaki je také velice silným hráčem, proslulým svojí orientací na tvorbu velkých moyí, takže bývá přezdíván "Mega-moyo Masaki". Občas se ale stane, že zahráje tah, který se od něho očekává, než ten, který by mohl být lepší. Nevyplácí se vždy specializovat se jen na jednu věc, ať už to je stavba Moya, území nebo dobré formy.

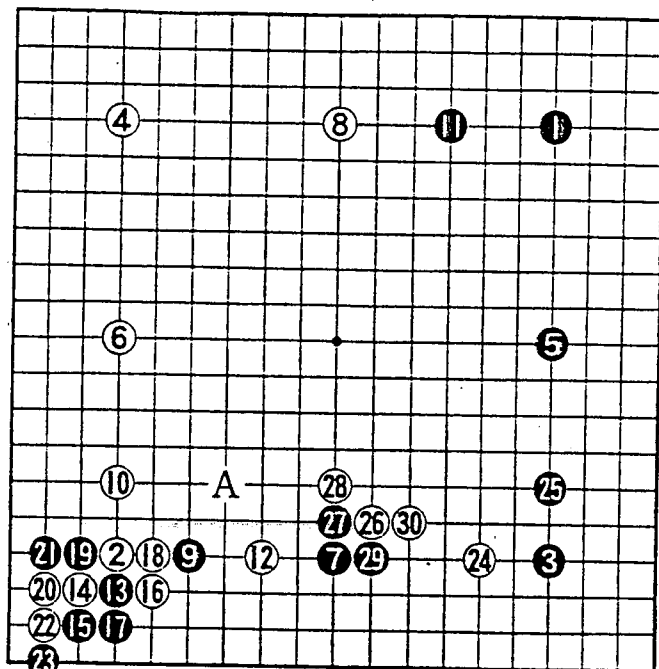
Černý: Rin Kaiho 9-dan
 Bílý: Takemiya Masaki Judan
 Komí: 5 1/2, čas: 5 hodin
 Hráno 10.1.1991

Obrázek 1 /1-30/

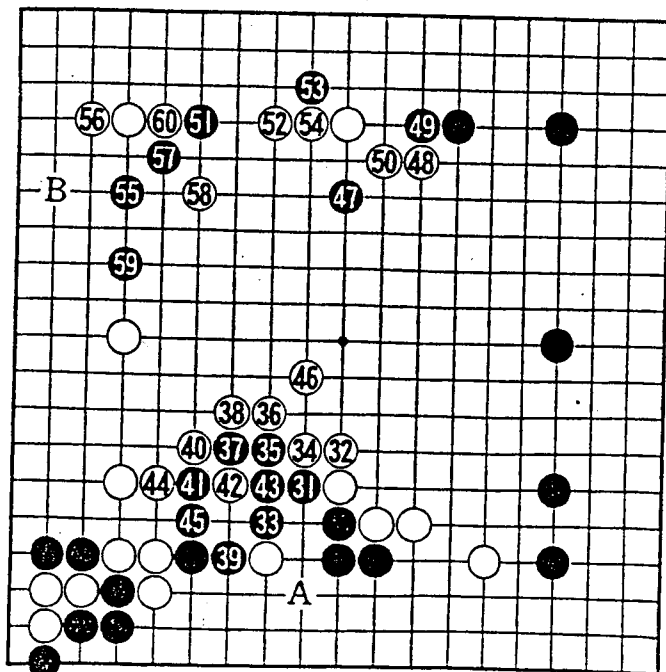
- 13 - Rin později poznamenal, že měl raději hrát na A, nežli brát území tahy 13 a 15.
- 16 - první rozhodný okamžik. Bílý mohl také hrát na území po straně spojení na 19, ale Takemiya se rozhodl pro vnější sílu a je uspokojen tím, že získal tempo k útoku na 24.

Obrázek 2 /31-60/

- Takemiya pokračuje v budování mohutnosti do středu.
- 39 - obezřetný tah. Černý by velice rád natáhl na 40, ale pak by se musel obávat bílého tahu na A, zvláště když má bílý tahy v tempu na obou stranách rohu.
 - 40 - dobrý tah /ostatně to bývá ohnutí na šutry vždy/, ale bílý skončil v gote tahem 46. Černého i bílého pozice zde jsou rovnocenné.
 - 47- Černý už nemůže s redukcí bílého moya váhat ani vteřinku.
 - 57 - špatný tvar, ale nedá se svítit.
 - 58 - "vital point", životně důležitý bod
 - 60 - pochybný tah, daleko lépe by se děl na místě tahu 62, takže výměna 60-61 je zjevně pro černého výhodná.
- Rin: velmi jsem se obával tahu na B, kterým by bílý vyžral černému základnu.



obrázek 1 (1-30)

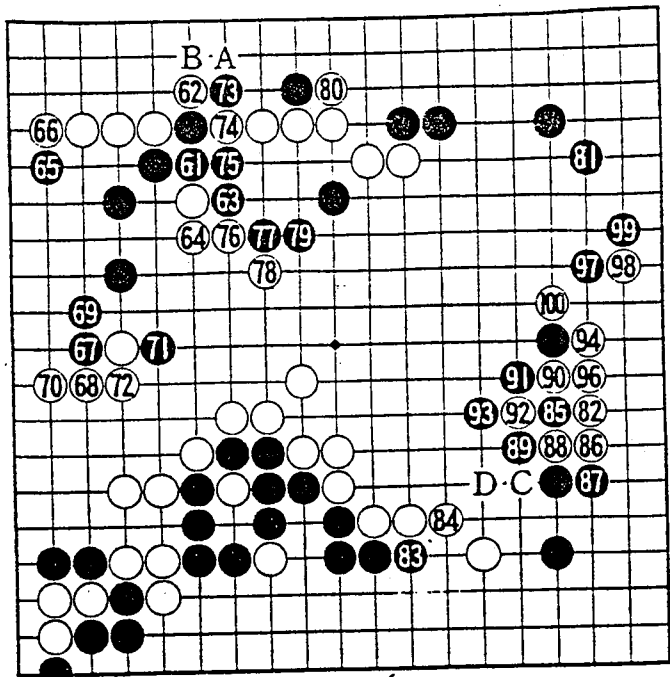


Obrázek 2 (31-60)



Obrázek 3 /61-100/

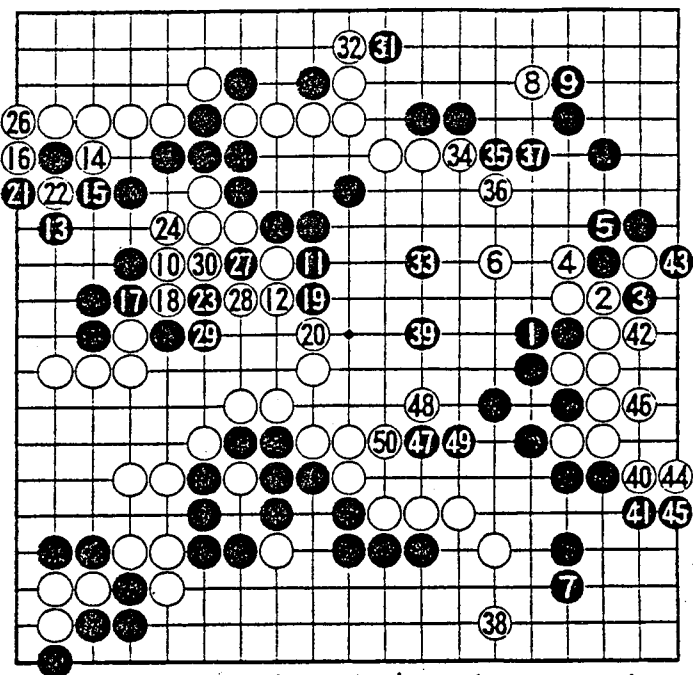
- 64 - začíná silný útok. Černý z něho sice vyvázne tahy do 79, ale jeho skupina ještě stále není zajištěna
- 80 - přirozená ochrana před sekvencí Č'A, B'B, Č 80.
- 81 - další přirozený tah. Hra by byla na vzdání, kdyby bílý zahrál přibližovací tah pod 81.
- 82 - teď je řada na bílém, aby ničil soupeřovo území.
- 93 - díky tomuto kameni teď není za bílého možné stříhnout na C, protože černý odpoví na D.



Obrázek 3 (61-100)
95: ko'

Obrázek 4 /101-150/

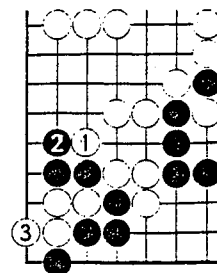
- 10 - tento tah měl rozhodující efekt na celou hru. Po zahrání Ko tahem na 21 hraje Rin na 23, což je velice dobrý tah.
- 29 - umožňuje skvíz /squeeze/, což je pojistka pro jeho skupinu, a tak může černý obsadit velký bod 31.
- 33, 37 - těmito tahy získává černý definitivní vedení.
- Takemiya: přehlédl jsem ohnutí na 23. Bývalo by bylo lepší hrát místo tahu 10 na 18.
- 49 - lépe sebrat 48 tahem /ohnutím/ na průsečík vlevo od 48.



Obrázek 4 (101-150)
25: ko'



Rin Kai Ho, 9-dan



Dia. 1
(k Obrázku 3.5)

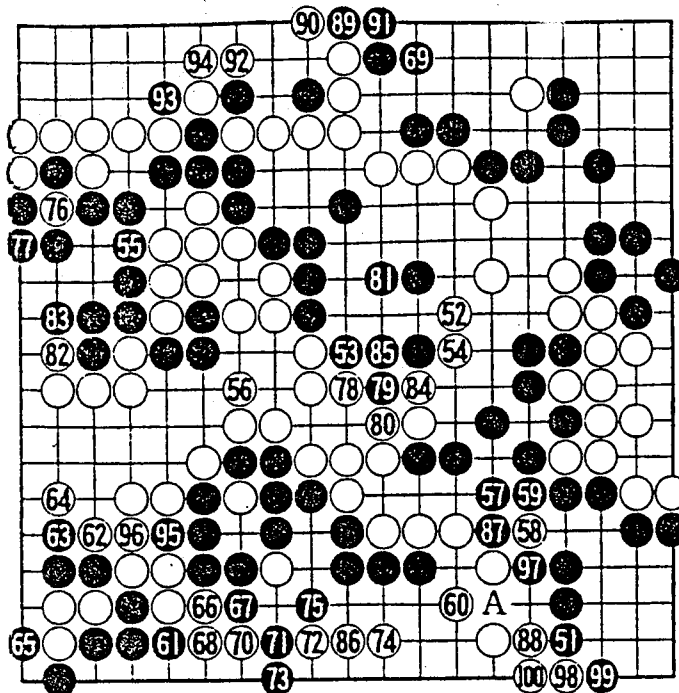
Obrázek 5 /151-200/

- 51 - umežňuje směruje k tahu na A
- 61 - velký tah, bez kterého by černý nemohl odpovědět na bílého 1 v Dia.1 tahem na 2 kvůli tahu 3.
- 75 - černý chybil v tesuji, měl hrát na 86 /varianty si vypracujte sami/. Naštěstí pro Rina už st i tak má černý bezpečné vedení.

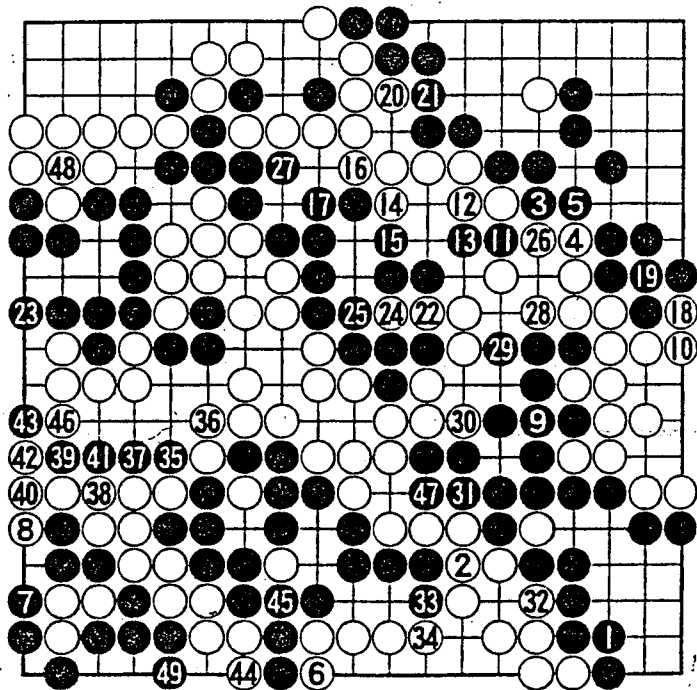
Obrázek 6 /201-249/

Koncovka proběhla bez nutnosti komentáře.

Černý vyhrál o 2 a půl bodu.



Obrázek 5 (151-200)



← Obrázek 6 (201-249)

CO BY NEMĚLO CHYBĚT NA TURNAJI

Ne, že bych chtěl tímto krátkým šotem nějak kecat organizátorům do pořádání turnajů, ale chci, aby znali můj názor na tuto věc. Pokud kdokoli cítí potřebu si také postěžovat či pochválit nějaký turnaj, může se klidně tato rubrika stát v Goboyi pravidelnou.

Takže nejprve propozice: mapka či orientační plán okolí hracího místa s označením obchodů, hospod a kulečníků, dále od jaké třídy se bude nasazovat McMahon, ceny za první tři místa či aspon garantovaný cenový fond turnaje a inf. o možnosti nočních aktivit.

Noclehy: dnes už je dost nutné mít možnost zajistit spaní zdarma se spacákem na zemi nebo matracích.

Hrací místnost: kuřácké prostory, nástěnky, oddělit první stoly od ostatních, alespon 8-10 dřevěných gobanů.

System: u velkých turnajů zajistit partiáře pro danové hráče od Asociace, jako to bylo na MR 93 v Jeseníku.

Občerstvení: mobilní nápojový a sušenkový bufet /i cigarety/.

Noclehy a hrací místnost jsou optimální v jediné budově, nebo aspon v dosahu akčního rádiusu pěšáka /do 300 metrů/.

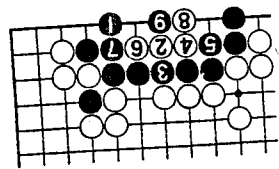
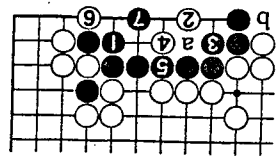
Zbyněk Dach

ŘEŠENÍ PROBLÉMU

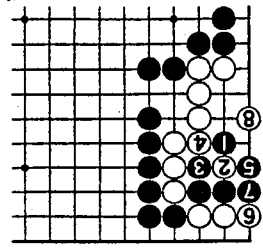


AMAHON URHURU

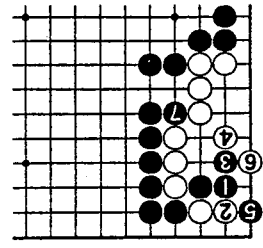
Sek: když 3 na "a",
tak bílý vynechá 4-5 a
hráče na "B" a černý chce pone
černý žije.



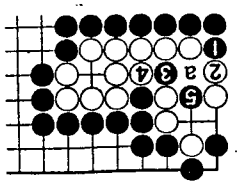
Tak 1 je chyba.
Bílý žije se získkem.



Testuj! je tah 3.
Bílý je mrtv.

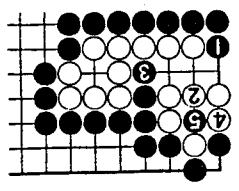


Bílý se spleť.
Je chci'pnut.



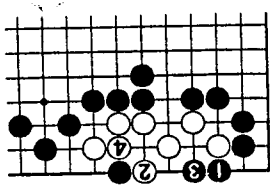
4.

Vznika' ko'.
Bílý se brání' dobře.



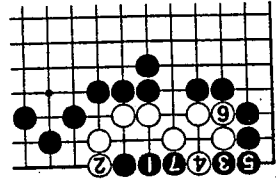
2.

Černý minul klíčový
bod. Bílý žije.



3.

Vznika' ko'.
Bílý se brání' dobře.



1.

INZERCE * Ocena 1 inzeratu: 1 kusovka šéfredaktorovi *

Koupím pro klub magnetické GO ve slušném stavu, nejlépe s potvrzením o zaplacení, jinak taky ale hodně levně. Pavel Skalka, Zlín.

Mám zájem o koupi, popř. zapůjčení časopisů GO Review.
Tomáš Koranda, Vlastina 17, Plzeň, 300 00, tel: 019/ 52 06 52

ZAVĚŘEČNÝ SKŘEK

Nový Goboy - to teda byla síla, co? A to se mi sem ani náhodou nevešlo všechno, co jsem chtěl. Příště tedy bude více partií českých hráčů, z profesionálních určitě skvělá partie Shuko-Rin a partie jednoho velmi slibného začínajícího profíka.

Ještě jednou díky Asociaci, chvalte ji velikou chválou. Za to, že váš Goboy je tak obsáhlý a tak levný.

Letos plánuji ještě asi dvě čísla, na konec prázdnin a na zimu, i když nevylučuji, že jich bude o něco více. Chybí však čas.

Uvítal bych existenci konkurence, takže kdo máte chuť, zkuste vydat aspon jedno číslo /třeba při příležitosti konání turnaje ve vašem městě nebo prostě jen tak/ Toť vše.

Zbyněk Dach, distributor.

GOBOY 碁 5

Cena 10 Kč
Vychází u příležitosti konání
Nymburského turnaje 20.5.1994

Náklad: 50 kusů

Výtisk číslo: 5

KONTAKT

0342/21 664
Holečkova 21
Strakonice 386 01