KDO BUDE MISTREM ?

Ano, kdo se vlastně stane Mistrem republiky. To se sice za pár dní dozvíme, ale nyní se pokusím udělat malou prognózu.
Největšími kandidáty jsou dosavadní Mistr Radek Nechanický a exmistr Vláďa Daněk, oba 6-dan. Na loňském mistrovství neměli /kromě Cipry 5D/ prakticky žádnou konkurenci a záleželo jen na jejich vzájemném utkání. Oproti loňskému roku se však mnoho změnilo a do hry vstupuje pár nových faktorů. Tím prvním je přítomnost Tomáše Korandy 4-dan, který se minule nezúčastnil. Tím druhým je objevení dvou nových čtvrtých danů - Petra Valáška a mne. Třetím faktorem, již o něco méně významným je objevení nových třetích danů - Davida Holečka a Karla Dacha, oba jsou nebezpeční. Není možné, aby některý z těchto pěti neporazil některého z šestých danů a nezamíchal tak pořádně pořadím. Jsem přesvědčen, že o prvních místech nebude rozhodovat počet bodů, ale SOS.
Další neznámou je Daniel Konopáč 3-dan, loni čtvrtý na mistrovství. A na spodních místech budou pořádně vařit vodu Jirka Holeček, Martin Cieplý a Slávek Nechanický.
A to ani nevíme, nezúčastní-li se Petr Cipra 5D a Jiří Emmer 5D. To by pak udělalo čáru přes rozpočet mnohým, kteří se těší na dobré umístění.
Přesto dávám největší šance Daňkovi. Ze svých zkušenností vím, že není lehké ho vykmásat /za uplynulý rok s ním mám skóre 6:0, vždy jsem měl bílý/. Je lehké ho přehrát ve fuseki, nadlidský výkon je udržet se ve hře při střední hře a nemožné dotáhnout vítěznou koncovku.
Pokud ale náhodou vyhraju MR já, zvu každýho na pivo!

Zbyněk Dach 4-dan

MAASTRICHT ME 1994

V Maastrichtu jsem nebyl, takže informace, které se zde dozvíte jsou z druhé ruky od Lenky Daňkové. První skončila holanďanka Guo Juan 6D, druhý byl Shen Guanji 6D, třetí Wimmer 6D z Rakouska. Shrnuto a zjednodušeno, dva bývalí profesionálové a jeden neevropan. Čtvrtý byl asi Kai Naoiuki z Japonska, ostatní si už nepamatuji. Naše reprezentace skončila "dost blbě", čili asi nebyly žádné velké úspěchy.

...... konec

No vida! Další Goboy máme přečtenej, ale každému je jasné, že něco tak skvělýho nestačí přečíst jen jednou. Takže hurá zase otočte na první stránku. Do příštího Goboye chystám připravit co nejvíc partií z letošního Mistrovství republiky, komentované co největším množstvím hráčů, které se mi k tomu podaří přemluvit. Neváhejte okomentovat svoji partii a poslat mi ji, jinak uvidíte!
Možná, že další Goboy už bude počítačově zpracován /čímž by se ušetřilo místo/. Počítám, že vyjde někdy na podzim /nevím kdy/ a osmé číslo vyjde jako už tradičně na Bečovském vánočním turnaji.
Během tohoto turnaje /MR/ mi sdělujte své tipy na nejoblíbenější hráče, abych vše do dalších Goboyů připravil včas.

Zatím vás zdraví nejlepší strakonický goista
Zbyněk Dach 4-dan

Goboy 碁 6. číslo
Kontakt: Zbyněk DACH, Holečkova 21, Strakonice, 386 02. Tel: 0342/21664, 0342/22361 (do práce)
Toto číslo vychází 19.8.1994 u příležitosti konání MR v Liberci
Cena 10 Kč (Dobrovolníci i více) Výtisk číslo: 6
Vychází v nákladu 50 výtisků Příspěvky vítány

GOBOY

Časopis hráčů & ctitelů GO, dokonalé hry

V TOMTO ČÍSLE

RIN vs. KATO
RIN vs. FUJISAWA
TAKAO vs. KINO
van ZEIJST vs. MÜLER
LAZAREV vs. JANSSEN
KIM vs. MATEESCU
VALÁŠEK vs. HOLEČEK

ČESKÉ GO

Nymburk 1994
Prognóza MR
Etiketa GO

Teorie: Dvojité ohnutí

začátek....

Ahoj goisti a goboysti !

Od vydání posledního Goboye uplynul přesně čtvrtrok, což je lhůta dosud neviděná /a nečekaná, přestože jste čekali dlouho/. Vsadím se, že vaše staré Goboye se už rozpadají, jak jste s nimi donekonečna listovali s opravdickým nadšením a přehrávali partie. Pokud se vám už nějaký Goboy ošmatal a neustálým prohlížením rozpadl, nezapomente si objednat ho znovu, na staré čísla jsou sice "dokopírovávací" příplatky, ale mít Goboy, to je opravdu lepší než ho nemít, že?

Tento úvodník je sice psán dříve, než celý Goboy, ale jelikož už mám jakous takous představu, co v něm bude, mohu vám to oznámit. Především zde najdete to, co je inzerováno na titulní straně listu plus pár keců redaktora /já/ a šéfredaktora /já/. Najdete zde také článek pro silnější hráče, které vyzývám ke spolupráci na skvělé akci, hlašte se ke mě rovnou na tomto turnaji /MR/.

Co dodat? Snad jen to, abyste si užili při čtení Goboye co nejvíc srandy a bžundy.

Zbyněk Dach, gen. ředitel Goboy & cumpáni.

NYMBURK 1994

/napsal Zbyněk Dach/

Recenzi na tento turnaj mi sice původně slíbil jeden nejmenovaný naštvaný hráč z Plzně, ale časem si to rozmyslel a tak to zůstává zase na mně. Bohužel si z tohoto turnaje po čtvrt roce téměř nic nepamatuji. Za to se omlouvám těm, kteří v Nymburku nebili a rádi by si přečetli, jaké to vlastně bylo.

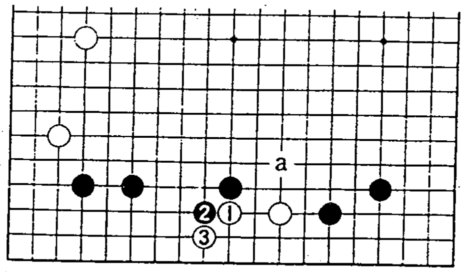
Takže: oba naši šestí danové byli na jiných turnajích, což dávalo zhruba půltuctu 2-4 danů rovnocené šance. Kdo však trochu viděl do situace, spatřil dva největší favority, Petra Valáška 3D++++ a mne 4D. Ovlivnovacími faktory na další místa byli Martin Cieplý 4D, David Holeček 3D, Chonza Měchura 2D a Karel Dach 2D.

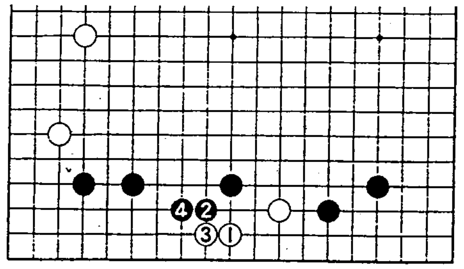
První kolo proti sobě postavilo Petra Valáška a mne, čímž vlastně zahájilo předčasné finále. Po urputných bojích, kdy se štěstěna přikláněla tu na jednu, tu na druhou stranu nakonec zvítězil Petr Valášek. Když jsem partii analyzoval, dospěl jsem k závěru, že jsem prohrál již svým třetím tahem, kdy jsem zvolil san-ren-sei /poprvé na turnaji po 2 letech/, jakobych nevěděl, že právě san-ren-sei patřilo před lety k Petrově specialitě a které hrál s černými vždy. Petr Valášek už neprohrál ani jednou a zajistil si tak první místo /a další křížek/ a i já jsem pokračoval bez zaváhání a skončil druhý. Ostatní si ale fakt nepamatuju. Slibuji, že reportáže z příštích turnajů už budou opravdu pořádné.

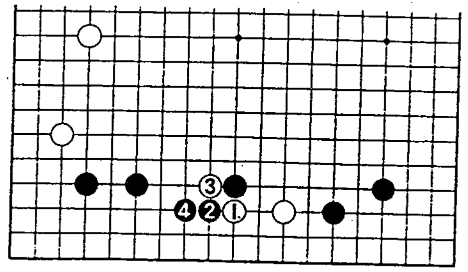
Jedna věc na nymburském turnaji však kalila dobrý dojem z organizace a přípravy turnaje - ceny. Rozhodně neodpovídaly republikovému standartu, což potvrdí každý, kdo nějakou dostal. Pevně věřím, že v příštích letech nastane zlepšení a že to nikoho neodradí od účasti na dalším turnaji.

OSTATNÍ TURNAJE (Bečva, Prostějov, soustředění...)

Tam jsem nebyl a ani od pořadatelů žádné výsledky neobdržel. Tímto vyzývám každého, komu se bude chtít, aby mi poslal recenzi turnaje, na kterém nebudu. Stálý zpravodaj bude odměněn nějakým tím Goboyem zdarma. Pište pište a nepištěte!


Dia. 10:

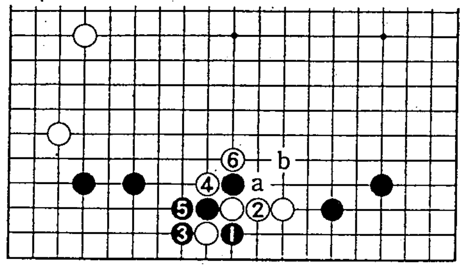

Dia. 11:

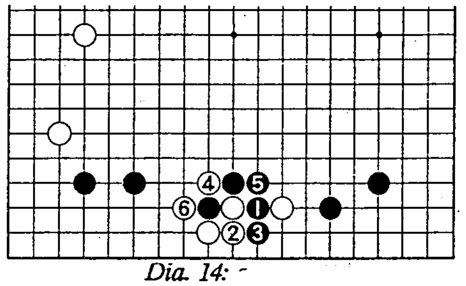

Dia. 12:

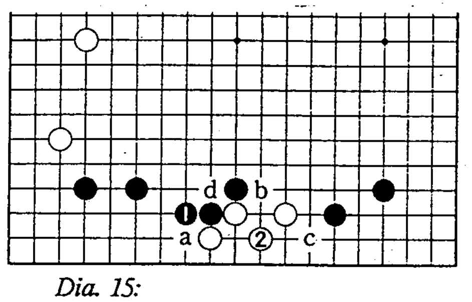
Dia.10 - v těchto pozicích bývá obvyklé skákání na "a", ale když bílý nechce vytvořit slabou skupinu a zdrhat do středu gobanu, může se pokusit stabilizovat kombinací 1-3. Podle odpovědí černého je třeba být připraven na možné varianty.

Dia.11 - důvodem tahu 1 je také rychle ožít, ale po černého 4 to je dosti těžké. Konský skok zde nestačí.

Dia.12 - křížový střih je společně s dvojitým ohnutím základní technikou "sabaki". Musíte se vždy sami rozhodnout, podle pozice, co asi bude fungovat. V tomto případě je po černého 4 bílého pozice nemožná a těžce se mu bude dál cokoli podnikat.


Dia. 13:


Dia. 14:


Dia. 15:

Dia.13 - černý 1 a 3 jsou přímým protiútokem proti dvojitému ohnutí, ale bílá skupina je stabilizována po 4 a 6. I když chodí schody černému, který zahraje na "a", bílý suše obklíčí na "b".

Dia.14 - černého 1 a 3 jsou dalším protiútokem. Následuje furikawari /výměna/. Toto furikawari je podobné tomu v Dia.5.

Dia.15 - černý 1 je mírumilovný tah. Bílý odpoví na 2 a má dobrá pokračování na "a", "b" a "c", takže pro něj bude snadné stabilizovat se. Jestliže bude 1 na "d", bílý stejně odpoví na 2.

Příště bude pokračování o dvojitém ohnutí - nalehnutí na protivníka a vyhnutí se soupeřovu útoku.

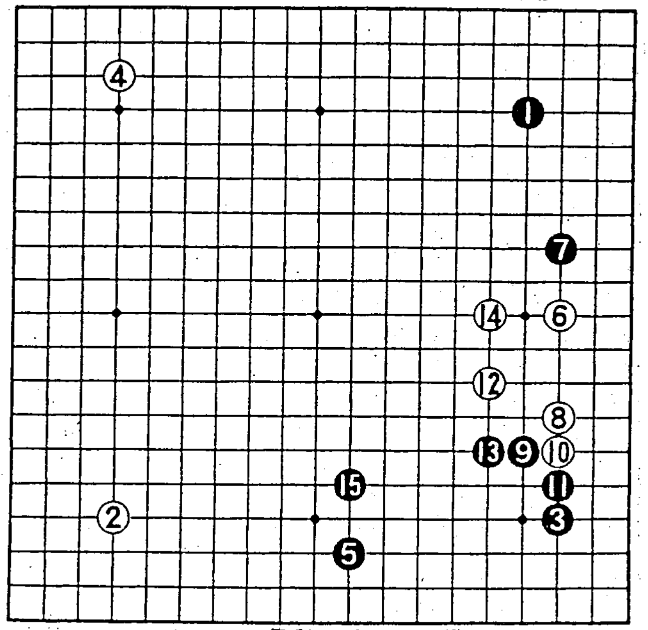
Brána k profesionální kariéře

Stát se profesionálním hráčem go v japonsku není vůbec jednoduché. V Nihon Ki-inu je mezi profesionály přijato asi jen kolem sedmi hráčů ročně. Branou k profi kariéře je turnaj, na kterém se v prosinci každého roku účastní nejlepší inseiové. Následující partie je z roku 1990 a představí se v ní tehdy čtrnáctiletý Takao Shinji, pro něhož znamenalo vítězství na turnaji první profesionální dan.

Černý: Takao Shinji
Bílý: Kino Kazuma

Obrázek 1 /1-15/

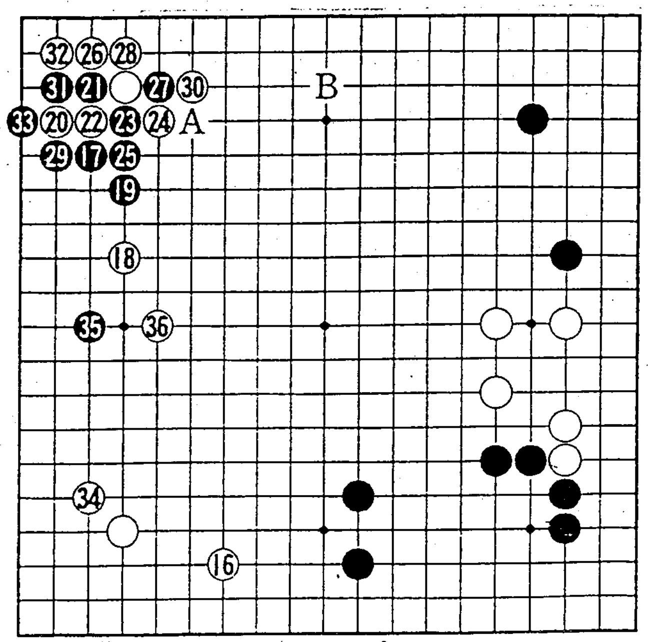
Prvním testem na cestě k profesionální kariéře je tah 15. Pokud by černý zahrál na 1 v Dia.1 či něco podobného, dal by bílému k dispozici tahy 2 a 4, což by bylo pro bílého dost dobré. Pokud by černý pokračoval josekiovými tahy 5 a 7, bílý by zahrál na 8 a prostor dole by se stal do budoucna nezajímavým. Bílý odpověděl na 7 později obranou na 14 - solidní obraný tah, takže obrana za černého na 15 je přirozená. To jest vlastně vše, o čem go je. Kdo v tomhle chybuje, nemůže předpokládat, če se stane velkým hráčem.



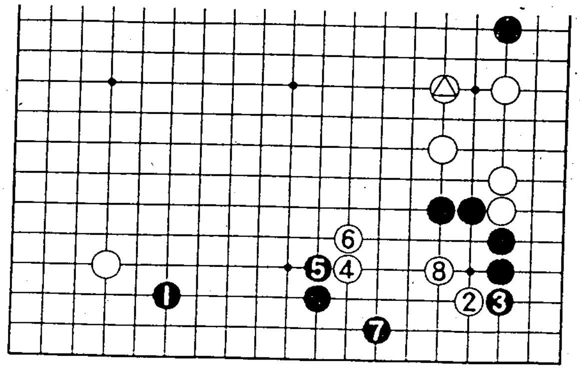
Obrázek 1 (1-15)

Obrázek 2 /16-36/

17 - vede k modernímu joseki.
20 - možné i na A, černý 31, bílý B
Tahy do 34 vypadají rovněž hratelně.
36 - lehká odpověď na invazi. Kam byste hráli dál za černého? Zkuste prověřit svou intuici, než otočíte na další stránku.



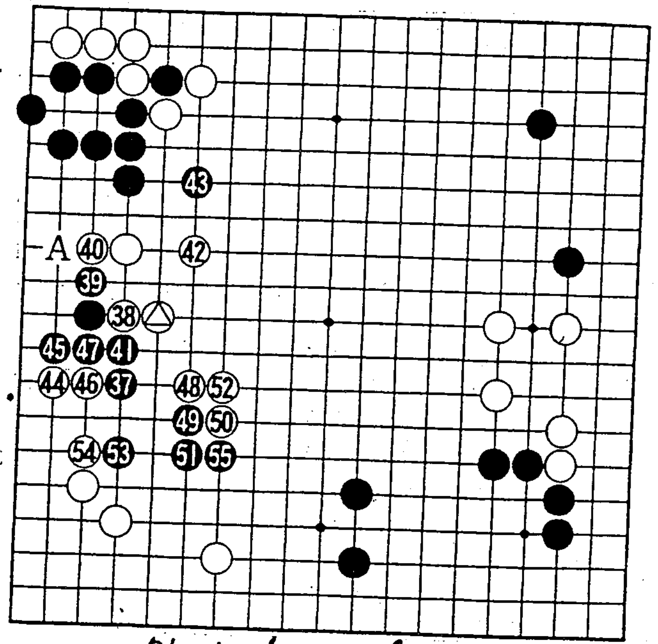
Obrázek 2 (16-36)



Dia. 1

Obrázek 3 /37-55/

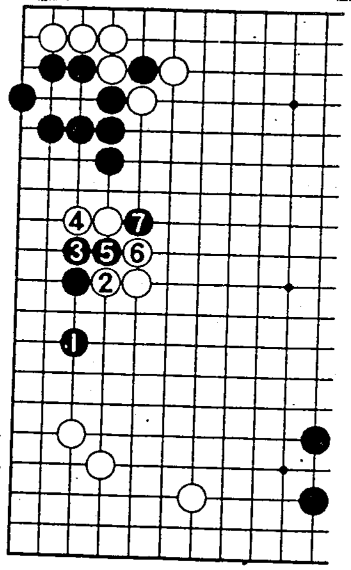
Odpovědět na 36 podpojením na 40 by umožnilo bílému zaútočit na 47, což by bylo potupné. Z toho důvodu zahrál černý koňský skok na 37. Přesto to není dobrý tah.
Dia. 2 - proč nezahrál černý sem? Pokud by pak bílý zaútočil jako v partii tahy 2 a 4, černý suše střihne.
Dia. 3 - pokud by bílý zaútočil tímto způsobem, černý vyleze tahy 3 a 5 a zruší bílého formu, což je satisfakční.
39 - založeno na pečlivé analýze-viz dia4.
Dia.4 - ohnutí na 1 může dělat starosti, ale střih 2 a 4 je dobrá odpověď. I když bílý také střihne na 5 a 7, černý vyhraje semeai po 8. Když pak bílý zahraje na "a", černý jde na "b" a bílý nezíská dokonalý skvíz /squeeze/.
Dia. 5 - bílý by se tedy musel podpojit na 1 a 3. Černý pak bez znepokojení skočí na 4. Protože 6 je sente, dva označené kameny jsou spojeny se skupinou.
44-48 - dobré útočné tahy. Černý může kdykoliv ožít ohnutím na A a spojením, ale nechce, neboť by to ublížilo skupině nahoře.



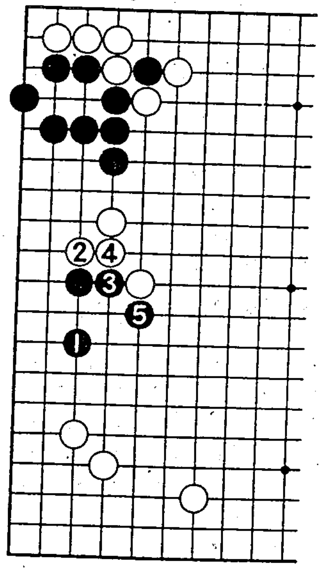
Obrázek 3 (37-55)

Obrázek 4 /56-72/

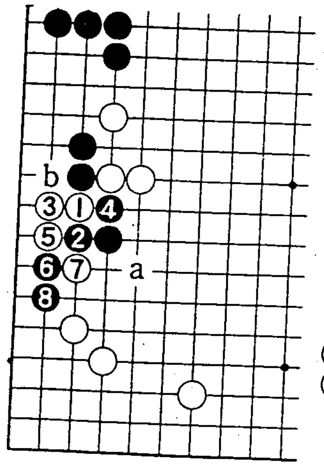
Hra se vyvíjela pro bílého celkem příznivě, pozice byly rovnocené. Vše zničil tah 56. Útok na pravý dolní roh byl asi řízen závistí - nesmím nechat černého udělat tak velké území pomocí pouhých šesti kamenů. Přestože se bílému podaří ožít tahy do 72, zaplatil vysokou cenu - dal černému obrovský vnější vliv.
Například výměna 64-65. Když se podíváte na celkový výsledek, je 64 jasně špatný tah. Bílý patrně předpokládal, že když jednoduše spojí na 66, jeho skupina se může po černého 67 dostat do nebezpečí. Ale - jestliže musíte pro život skupiny provést takovou ponižující výměnu, ve vaší původní strategii musí být chyba.
Dia. 6 - lépe bylo zahrát 1-3. Pokud černý zahraje 4, aby se kryl před střihem na "a", bílý normálně pojistí roh na 5. 1-3 připravují invazi na "b" na později.
V go není dobré spěchat, nejprve je důležité naučit se trpělivosti a pak do hry vložit notnou dávku vychytralosti. Přísloví nám praví: "načasování je nejdůležitější".



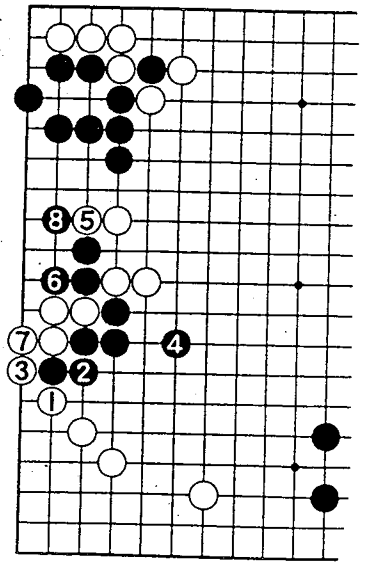
Dia. 2



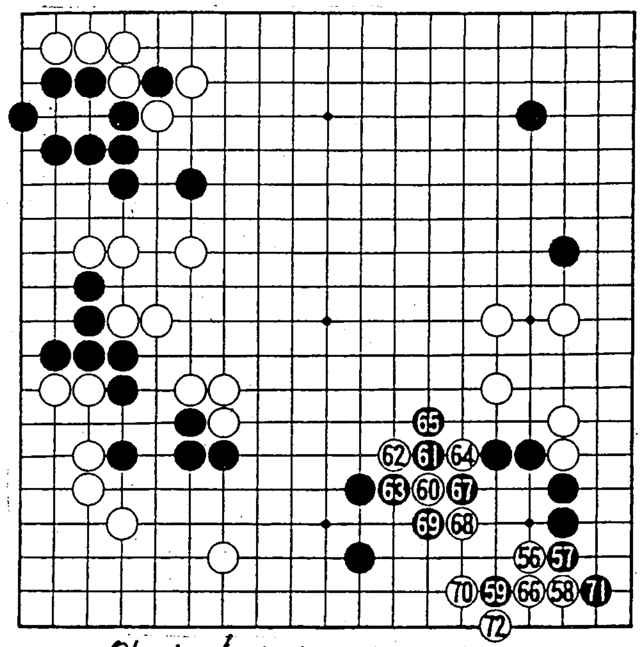
Dia. 3



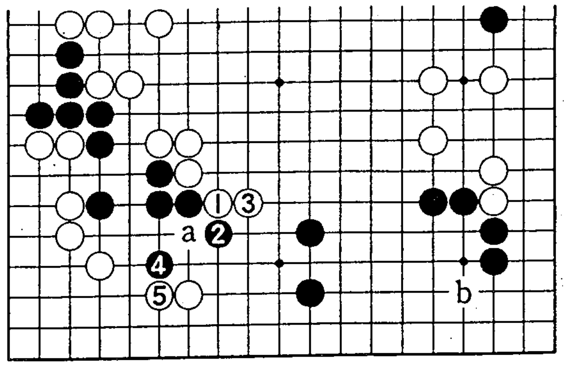
Dia. 4



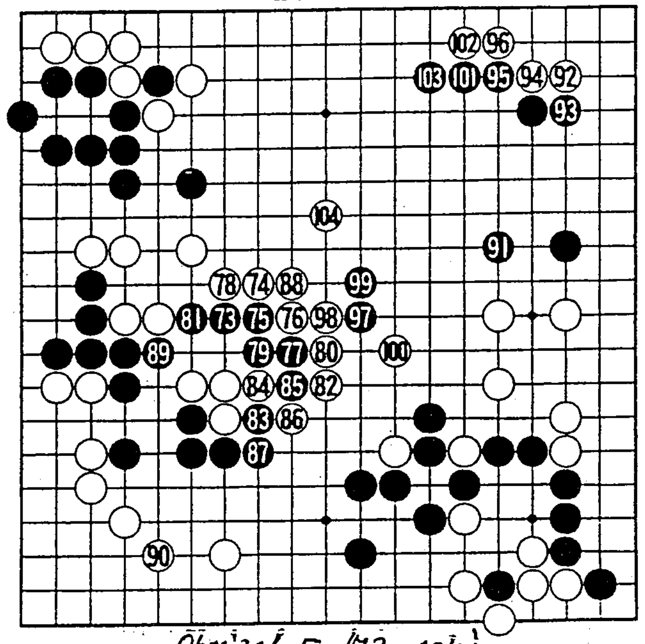
Dia. 5



Obrázek 4 (56-72)



Dia. 6



Obrázek 5 (73-104)

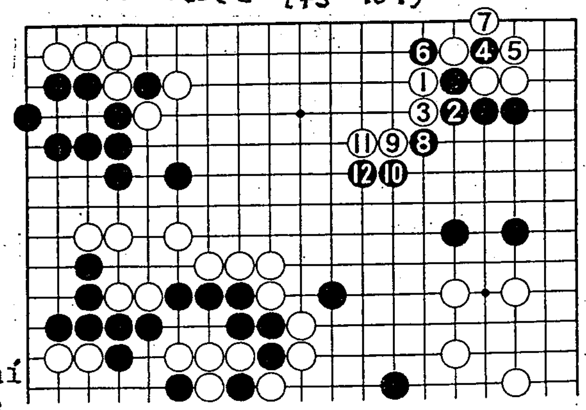
Obrázek 5 /73-104/

Mohutnost získaná černým se okamžitě zpeněžuje v úderu na vital point 73. Takaovův celogobanový judgement je impresivní.

89 - sebrání čtyř kamenů dává černému vedení.

97 - černý vyčkává, jak bílý na tento píp odpoví, předtím, než se rozhodne, jestli natáhnout na 101 nebo dvojitě ohnout na 102.

98 - bílý mohl provést protiútok na 1 v Dia.7 /přestože výsledek do 12 není nijak skvělý/.



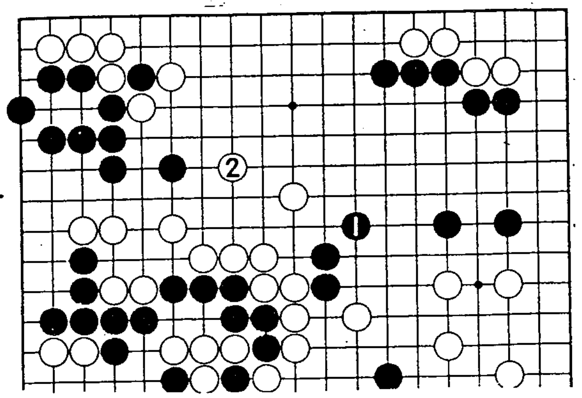
Dia. 7

Obrázek 6 /105-126/

Černého další tah přišel po delším přemýšlení. Pokud by černý zahrál něco jako 1 v Dia.8 a staral by se o své šutry v centru, bílý by odpověděl na 2 a mohl by ohrozit černou skupinu.

Kombinace 5 a 7 je rozumný způsob, jak se stabilizovat v centru. Cílem těchto tahů není boj, obětováním dvou kamenů získá černý více území.

25 - černý má nyní o deset bodů na gobanu více.



Dia. 8

Obrázek 7 a 8

Pro Kina musela být tato porážka velmi nepříjemná, ale i jeho den jednou přijde, vždyť během hry udělal jen jednu vážnou chybu - invazi na 56. Vítězství je sice důležité, ale daleko důležitější je získat správný rozhled.

Černý vyhrál o 4 a půl bodu.

COME TOGETHER !

Abych pozdvihl úroveň a ducha vrcholového go v naší republice, rozhodl jsem se zahájit tuto akci - viz níže.

Vyzývám hráče s třídou 2.dan a vyšší, aby se mi písemně ozvali a přihlásili se k této dobrovolné a bohulibé činnosti. Jedná se o naprosto úplný a dokonalý rozbor jedné partie z minulého století. Mechanismus práce bude následovný: každý, kdo má zájem pošle na moji adresu 20 Kč, za které bude dostávat kopie a z kterých se bude hradit pošta. Nejprve dostane zápis partie. Pak vypracuje její rozbor, nepříliš rozsáhlý, bude se spíše jednat o koment určitých tahů, které uzná za vhodné. Tento rozbor mi nejdéle do 14ti dnů zašle a obratem obdrží rozbory ostatních.

Pak následuje druhá fáze. Porovná rozbory ostatních se svým a napíše nový, ve kterém může obhajovat svá stanoviska a názory, se kterými jiný nesouhlasí, uzná své chyby, pokusí detailněji rozebrat něco, s čím si jiný neví rady a žádá ostatní o jejich názor. Během dalších 14ti dnů zašle znovu na moji adresu. Já všechno namnožím a opět každému zašlu rozbory ostatních. Počítám s tím, že optimální jsou tak 3-4 kola, v posledním už bude rozbor, doplněný detailními možnými sekvencemi, odkazy na povolanou literaturu či jiné partie profesionálů /v tom případě je ale nutno ony partie přiložit/.

Veškeré materiály budou uschovány na mém počítači /takže v každém kole rozborů nebudete muset opakovat a psát jen další věci/ a systematicky setříděny. Partie pak bude vydána /i v anglické verzi/ jako speciální vydání Goboye, případně, pokud bude zájem, ji bude moci vydat Asociace nebo Slávek Nechanický. Každý, kdo se bude na tvorbě rozboru partie podílet, má garantovaný jeden výtisk zdarma.

To, co vám navrhuji je celkem běžné na západě, říkají tomu letterzin.

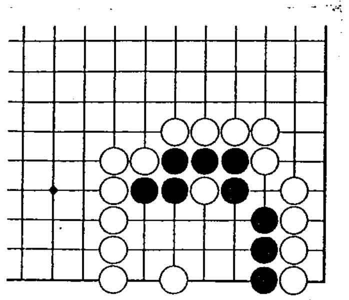
Shrnu tedy základní podmínky:

1. Hráč třídy 2-dan a výše, třídní rozdíly však nehrají roli, názor druhého dana může být kvalitnější než názor pátého, všichni mají přece dost času na rozbor.
2. Rozbory se přijímají zásadně písemnou formou. Na turnaji je sice možné si lecos vyjasnit, vše je však třeba písemně oznámit.
3. Bude s tím dost práce, tudíž se přihlašujte po zralé úvaze a pouze v případě, že jste ochotni se do něčeho takového pustit.
4. Partie je už vybraná, Honinbo Shuei vs. Tamura Hódžu /Shusai/.
5. Finanční náklady ponesou všichni, podle počtu účastníků a kol se samozřejmě zvyšují. Např. 5 lidí a 3 kola budou stát každého dvacku, 9 lidí a 4 kola 25 atd....

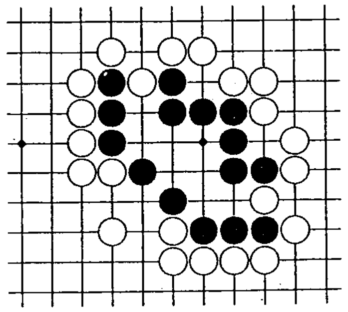
Věřím, že to bude skvělá a hodnotná a přínosná a radostná atd.. práce. Všichni jsou vítáni, come together, right now!

Zbyněk Dach, 4-dan.

A


černý na tahu

B


bílý na tahu

FUJITSU 1994

Evropská kvalifikace na Fujitsu 1994 se hrála v Go centru v Amstelveenu v Holandsku 11.-12. prosince 1993. Turnaje se účastní 16 hráčů, kteří jsou nominováni podle dosti složitých pravidel. Představím vám čtyři z nich, jejichž partie máte čest přehrát si.

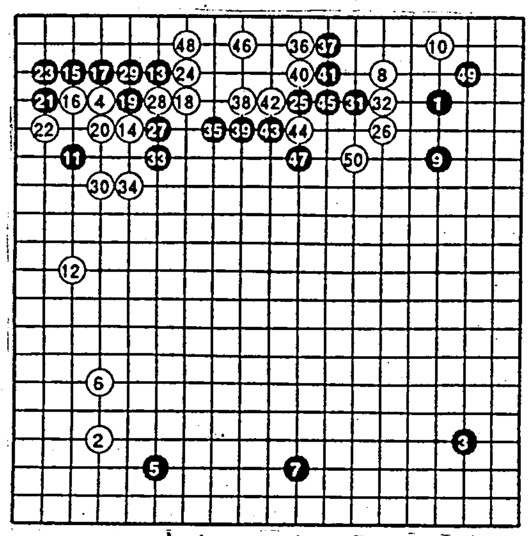
Rob van Zeijst 6-dan, Holandsko
Rob van Zeijst je 32 let starý, žije v Tokiu, kde pracuje jako překladatel. Go hraje od sedmdesátých let. V 1981 Mistr Holandska, Mistr Evropy v letech 1981, 1990, 1993. V roce 1990 vyhrál také první evropský Ing cup. Na Fujitsu Cup se dostal proto, že byl Mistrem Evropy.

Martin Müller 5-dan, Rakousko
Martin Müller je starý 28 let, žije v Curychu, pracuje jako počítačový poradce. Go hraje od 1982, v 1984 shodan. Je autorem programu "Explorer of go". Na Fujitsu se kvalifikoval tím, že skončil v GPE čtvrtý.

Alexej Lazarev 6-dan, Rusko
34 let, učitel matematiky na Petrozavodské univerzitě v Karélii. Go hraje od 1975. Mistr Evropy v letech 1991 a 1992. Od 1989 Mistr Ruska. Na Fujitsu se kvalifikoval, ježto vyhrál Grand Prix Evropy v Rusku.

Frank Janssen 6-dan, Holandsko
33 let, žije v Eindhovenu, kde vyučuje go. Go hraje od 1978, vyhrál GP Praha 1990, Helsinki 1991, v letech 1989 a 1991 Mistrem Holandska. Na GP v Amsterodamu skončil jako nejlepší evropan, čímž se kvalifikoval na Fujitsu.

Černý: Rob van Zeijst 6-dan
Bílý: Martin Müller 5-dan
Komi 5 a půl, komentář: Rob van Zeijst a Guo Juan /a také Hane Yasumasa a já/.



Obrázek 1 (1-50)

19 - tato výměna strašně ubližuje kameni na 11. Pouze v případě, že by už měl bílý kámen na 38 by 19 bylo správně. Černý měl ještě zatlačit dál na 24.

24 - zde je vidět, proč bylo 19 špatné.

26 - Tento tah zahájil bílého problémy. Po výměně 31-32 nemá bílý pořádnou formu. Lépe tedy hrát na 31 či 49.

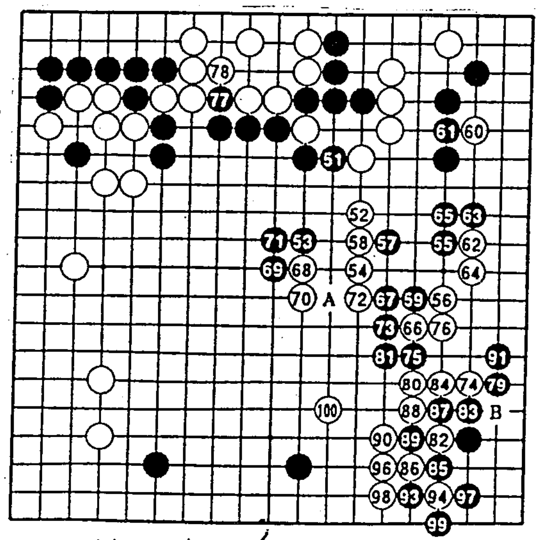
49 - hrozný výsledek pro bílého. Nahoře mu žije jedna skupinka s pár body, zatímco na jeho slabou skupinu v pravém horním rohu vesele čekají kameny 3-5-7.

53 - Podle Hane Yasumasy 9-dan je tento tah špatným směrem hry. Černý je v centru silný, takže by bylo lepší hrát dvoubodový skok na 55. Tím by se ve stejném okamžiku útočilo a bralo území.

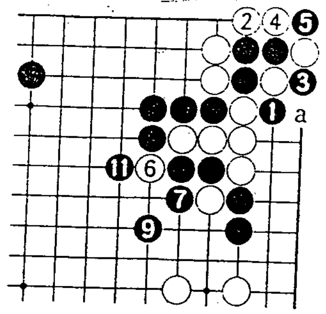
54 - Zajímavější je na 1 v Dia.1. černý nemůže bílého rozdělit, protože A a B jsou miai.

55 - Hane:"lépe na 62. Pokud bílý ve středu zesílí, může černou stranu napadnout.

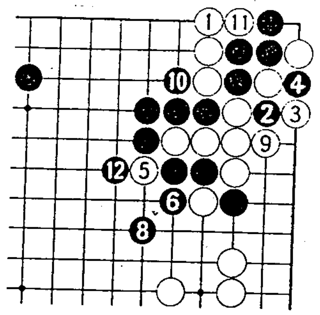
56 - Tento tah si říká o problémy. Asi měl být nejdřív připraven pomocí kosumi na A, pokud by černý odpověděl ve středu, bílý pak skočí na 56.



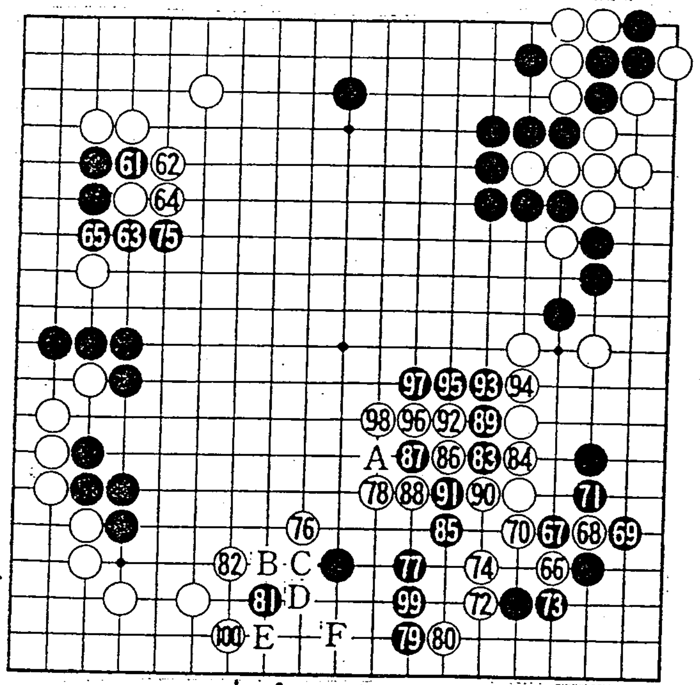
Obrázek 2 (51-100)
92 na 82, 95 na 89



Dia. 3
8: ko; 10: takes



Dia. 4
7: ko



Obrázek 3 (61 - 100)

Obrázek 3 /61-100/

66-68 - moudrá kombinace, která umožní bílému vybudovat zeď.

76 - skvostný shukovský tah. Rin:" Tento tah mne uzemnil. Zdálo se mi, že se nemusím ničeho obávat s takovou ocelovou zdí, jakou jsem vybudoval na levé straně. Ale 76 mne dorazilo.

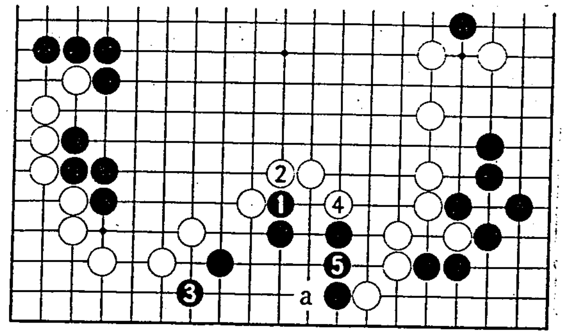
77-81 - pouze po těchto trpělivých tazích je černý schopen zahájit protiúder na 83. Mohl by sice ožít okamžitě podle Dia. 5, ale komu by se chtělo posílit takhle bílého v centru. Bílý 4 by hrozilo na "a", tj. by bylo sente. To už by černý mohl rovnou vzdát partii.

Černého spodní skupina je ttedy rozdělena, ale obratem ruky odstřihává od sebe černý velkou bílou skupinu.

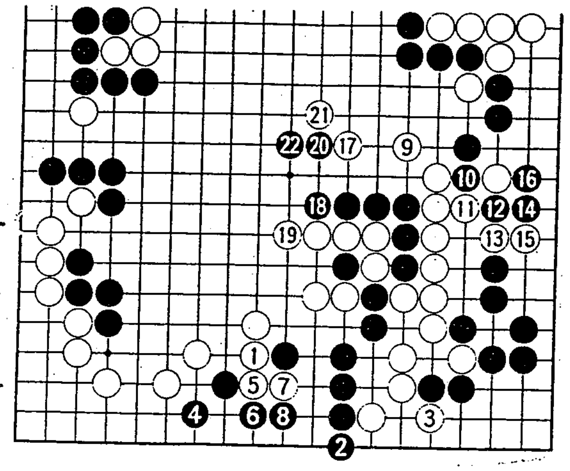
Shuko byl celkem spokojen s touto pozicí, ale okamžitě po přestávce na oběd provedl jednu ze svých pověstných fatálních chyb /poka/.

Předtím, než zahrál 100 měl ještě zatlačit na C. Když to srovnáte s partií, vidíte, že by tak získal celý jeden tah. I kdyby černý odpověděl na D, pak na 100 odpověděl na E, bílý ještě pořád může napadnout jeho oční tvar tahem na F.

Rin:"Nemohu říct, jestli by ta skupina mohla být později zničena. Pokud bílý zatlačí na 1 v Dia.6, ožiju tahy 2-4. Černého forma bude sice zrušena, ale nedá se svítit. Pokud by následovalo 9-19 jako v partii, černý může zahájit rozsáhlý útok s 20-22. Partie by byla pořád horší o trochu pro černého, ale byl by to těžký boj pro oba."



Dia. 5



Dia. 6

Obrázek 4 /101-150/

Černého 3 přeměnilo hru, je to vital point pro obě strany, černý vede.

Rin později uvedl, že byl okouzlen, jak se náhle hra obrátila v jeho prospěch. Možná právě proto byla jeho koncovka tak ledabylá. Namísto tahu 15 měl černý zaútočit na bílou skupinu /Tah 20 v Dia.6/.

17 - po tomto tahu černý žije

21 - není nutné. Černý měl zaútočit na 37. Má pak tah na A s následným vložením na B, takže by bylo pro bílého obtížné dělat oční tvar.

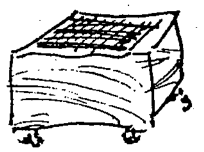
31 - také ledabylé, lépe vyměnit C za D a pak bloknout na 46.

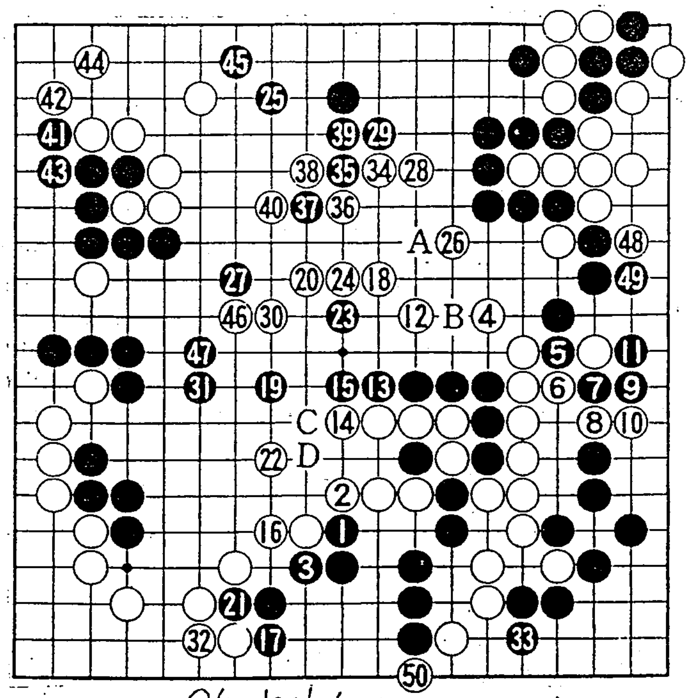
37 - není nutno, není důvod dát bílému ponnuki.

Obrázky 5 a 6 /151-249/

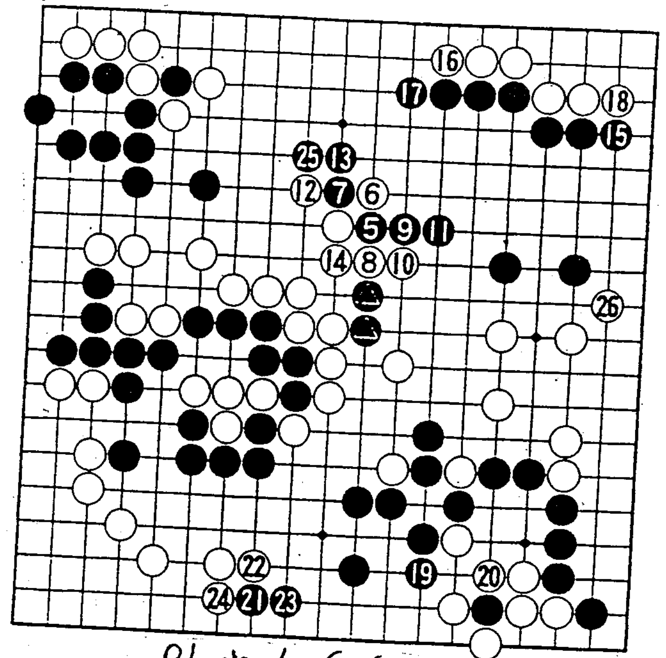
Zatímco udělal Rin v partii mnoho odfláknutých tahů, Shuko udělal pouze jednu chybu, ta však byla rozhodující. 224 - ztrácí jeden bod, lépe 228. Přestože Shuko nedokázal pokračovat bezchybně po své mistrovském fuseki, byl nepochybně v této zajímavé partii důstojným protihráčem.

Černý vyhrál o 2 a půl.

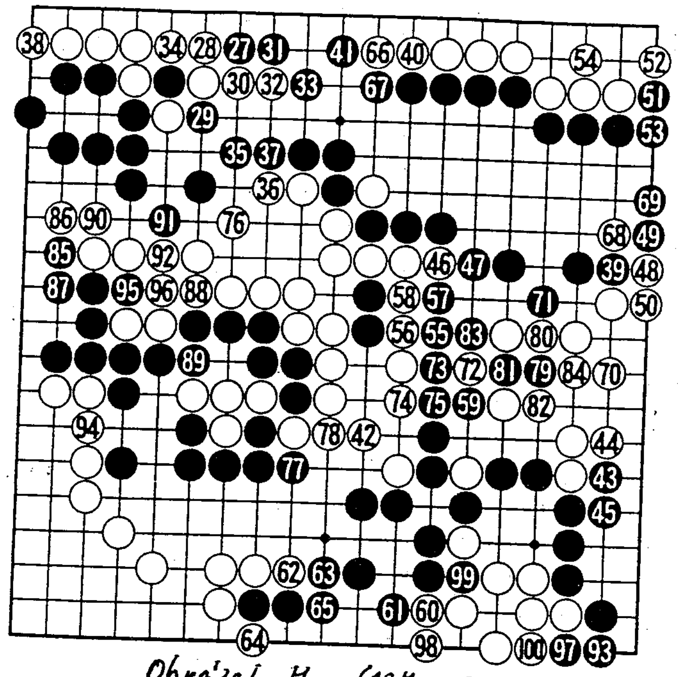




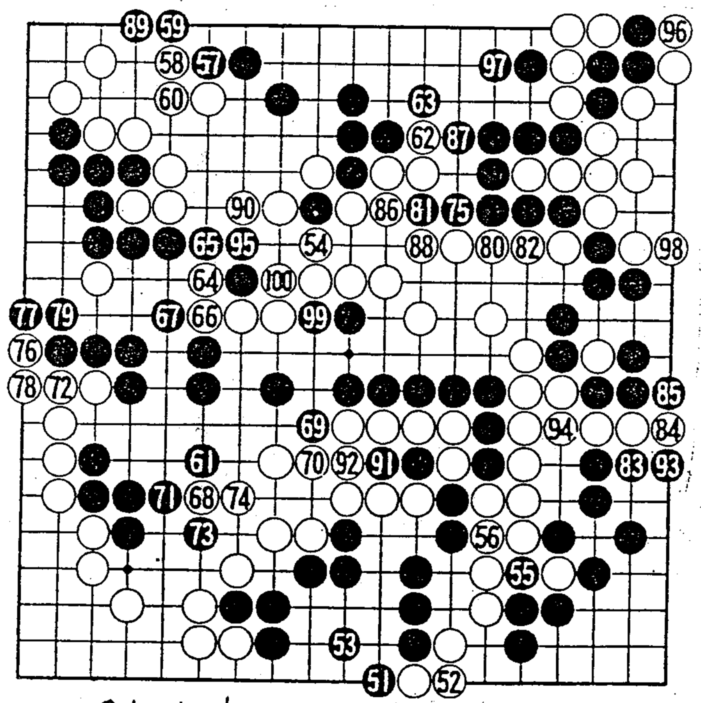
Obrázek 4 (101 - 150)



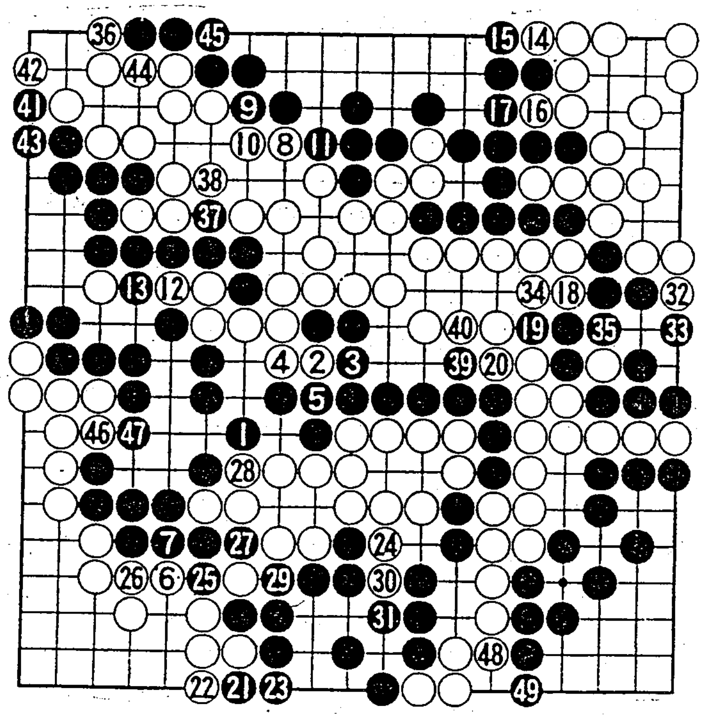
Obrázek 6 (105 - 126)



Obrázek 7 (127 - 200)



Obrázek 5 (151 - 200)



Obrázek 6 (201 - 249)

MAGICKÝ MEČ /pokračování/

162 - tolik známé byoyomiové šílenství. Na 163 by černému zbylo jen mrňavé aji na druhé oko.

165 - po tomto tahu bílý vzdal

Bílý se dostal hned po prvním joseki do nevýhody, avšak bojem ve střední hře se držel stále ve hře. Byl však nucen hrát neustále vabank a tak se nakonec jeho pozice zhroutila. Výsledek se však mohl v samém závěru otočit, protože černého nenapadlo obětovat svoji velkou skupinu.

P.Valášek, 3-dan

ANKETA

Chci se konečně dozvědět, jakých hráčů partie mám tisknout v Goboyi. Dám vám několik tipů, váš výběr mi sdělte laskavě ústně co nejdřív. Každý z vás ať vybere z daného oboru dva, pokud není některý z nich na seznamu, pak to samozřejmě nevadí.

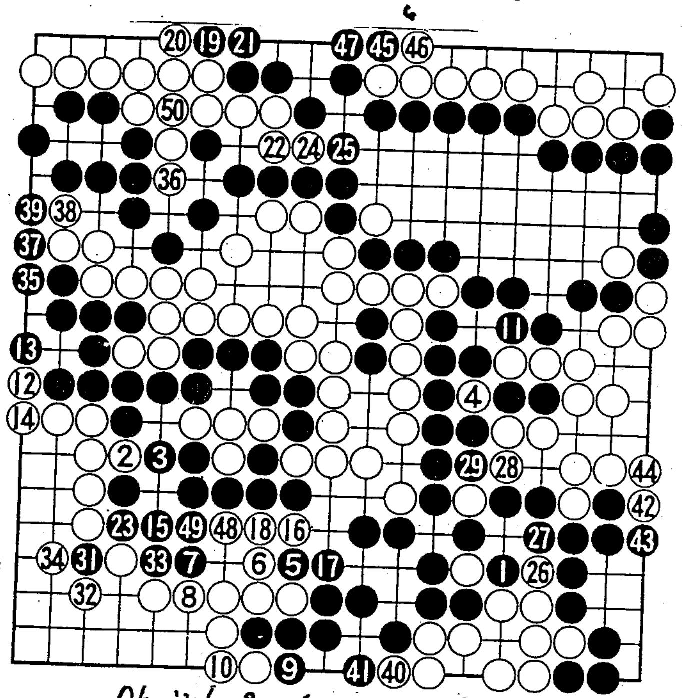
Současní profesionálové-Japonsko
1. Fujisawa Shuko 4. Cho Chikun
2. Sakata Eio 5. Kato Masao
3. Rin Kaiho 6. Kobayashi K.

Současní profesionálové - zbytek
1. Nie Weiping 4. Ma Xiaochun
2. Lee Chang-ho 5. Seo Bongseo
3. Cho Hun-hyun 6. Liu Xiaoguang

Přestárlí nebo mrtví profesionálové
1. Fujisawa Hosai 4. Takagawa Shukaku
2. Go Seigen 5. Hashimoto Utaro
3. Kitani Minoru 6. Sekiyama Riichi

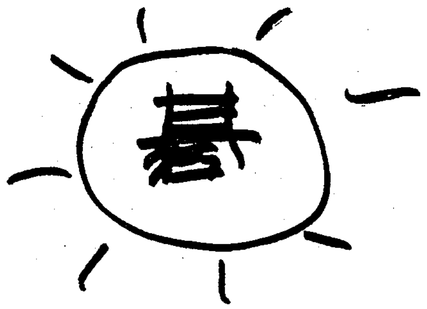
Staří japonští Mistři /také mrtví/
1. Hononbo Shusaku 4. Honinbo Shuei
2. Honinbo Shuwa 5. Honinbo Shusai
3. Honinbo Jowa 6. Honinbo Shuho

Český a slovenský hráči /ještě žijou/
1.-6. - nerad bych někoho urazil, takže si řekněte sami



Obrázek 8 (201 - 250)

30: spojení (u 4)



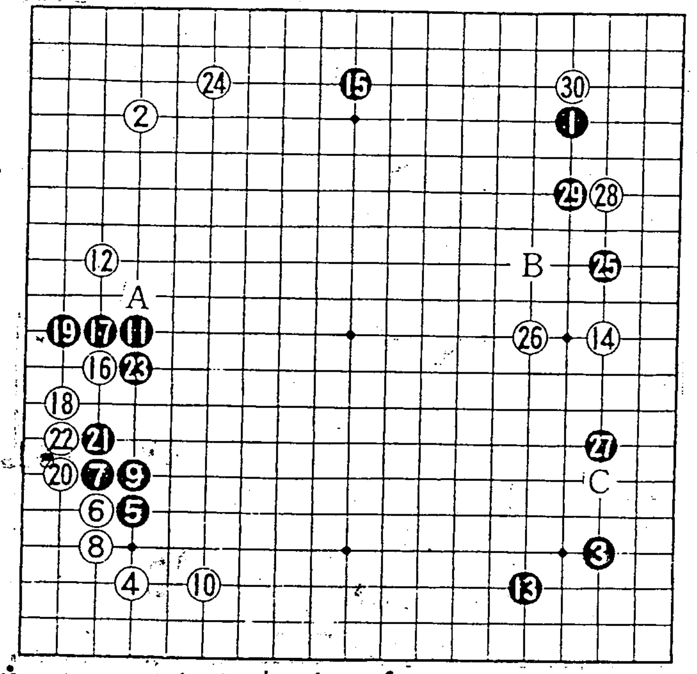
Dvě legendy

Před třemi roky se hrála jedna pěkná partie, ve které se střetli dva velikáni japonského profesionálního go - Rin Kaiho a Fujisawa Shuko. Ani jednoho není třeba zvlášť představovat, přečtěte si starší Goboje.

Černý: Rin Kaiho 9-dan
Bílý: Fujisawa Shuko, čestný Kisei   hráno 28.2. 1991

Obrázek 1 /1-30/

16 - poměrně nová inovace, známá jako "Heisei joseki".
17 - extrémně neobvyklé. Rin:"černého 17 je trochu riskantní. Obvykle černý blokne na 23, bílý 17, černý A. Nechtěl jsem se ale nechat rozdělit jako v Dia.1, i když černý místo tahu na 2 zaútočí na "a", bílý se prokouše na "b".
26 - černý chce, aby bílý hrál na 27, pak by uzamkl roh na 30 a získal tak solidní pozici - pevný roh s křídly. Shuko se však nedá nikam dotlačit a skáče na 26.
27 - nezbytné, černý 30 již dále není dobrý tah /bílý by klopil na B/.

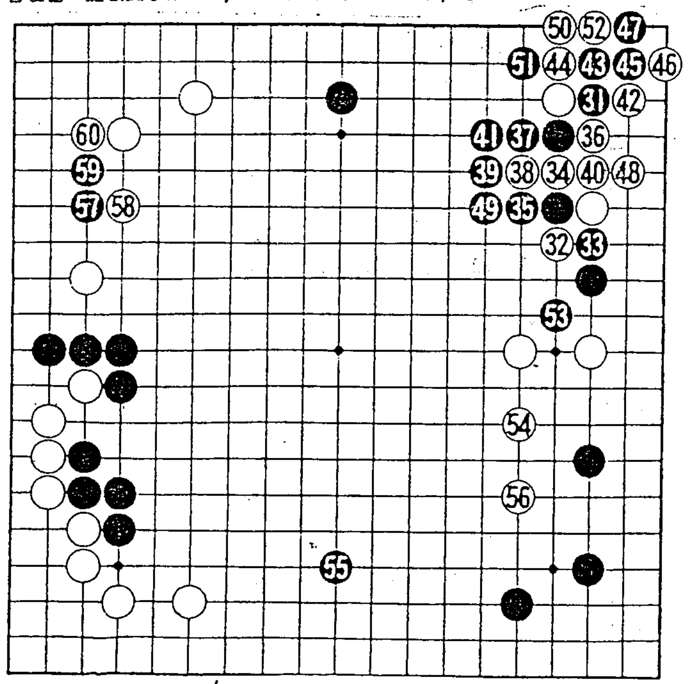


Obrázek 1. (1-30)

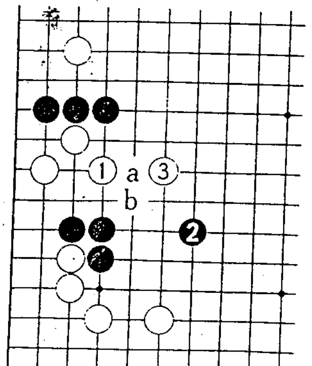
Obrázek 2 /31-60/

32 - bílý zavrhl mírumilovné natažení podle Dia.2. Vytvoření střižních bodů v černého formaci je mnohem zajímavější.
Když černý spojil na 41, pokračování do 52 je ~~a~~ nevyhnutelné. Například černého 47 může vypadat divně, ale je pro ně dobrý důvod. Černý nemá žádné hrozby na ko, které by nebylo obvyklým ko v Dia.3 na "a", ale bílý by tahy 2 a 4 na kraji vytvořil drsnější ko. Bílý má absolutní hrozbu na 6, černý nemá žádnou, takže by musel hrát 9 a 11 a území by bylo otevřené ze strany.
Černého řešením bylo sestoupení na 47, což je rozumný tah. Jestliže bílý odpoví na 1 v Dia.4, vyhraje ko jako předtím, ale s rozdílem černé zdi nahoře /černého 10/.
49 - černý raději buduje sílu než zachraňuje kameny v rohu. Výsledek je stejný jako v Dia.4, ale černý 53 balí bílý kámen více efektivně.(v tempu)
57 - černý sem hraje proto, aby udržel územní rovnováhu.

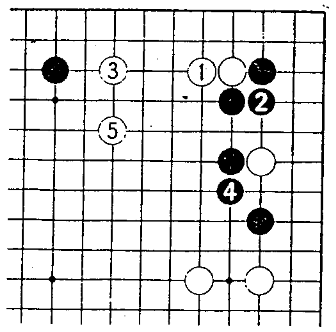
/Dia.3 a Dia.4 na další straně/



Obrázek 2 (31-60)



Dia. 1



Dia. 2

79 - lépe na 88, ale černý asi doufal, že bílý odpoví na 91, počemž by mohl hrát na 84 v tempu.
82 - na 83 dělá lepší tvar - černý na B, bílý 82, černý 85 a bílý 89.
98 - podle mne blbost, protože pak není ko v tempu a 5 šutrů při straně může černý odstřihnout, jak se také stane.
151 - po tomto tahu bílý vzdal

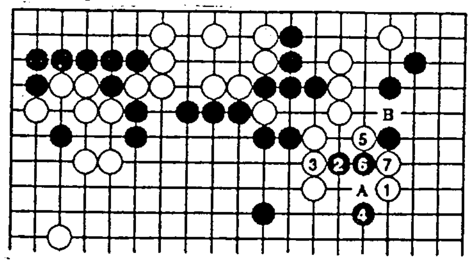
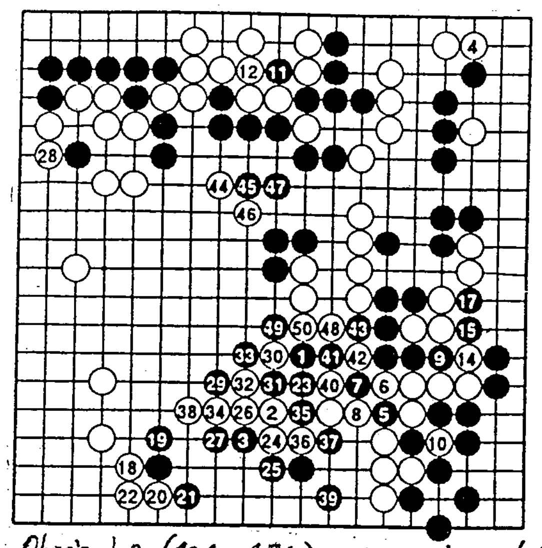


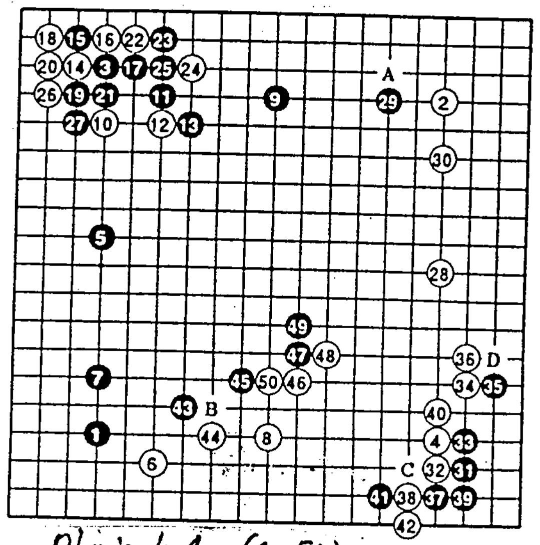
Diagram 1



Obrázek 3 (101-151) 113 - vlevo od 110
116 na 105, 151 na 107

Černý: Alexej Lazarev
Bílý: Frank Janssen
Komi 5 a půl, koment. Hane Yasumasa 9-dan

17 - lze:i na 1 v Dia.1, sekvence 1-8 je "middle game" joseki.
29 - lepší hned na 31. Později by třeba černý mohl zaútočit z druhé strany
32 - Hane Yasumasa by bloknul z druhé strany na 33. V tom případě by totiž výměna 29-30 byla výhodná pro bílého.
42 - když na C, černý musí na D a bílý získá tempo
43 - Má být na B. Diagram 2 dává černému širší rozsah než v partii. Jinou variantou je Dia. 3, ve kterém bílý udrží centrální moyo, ale černý se prokouše po straně.



Obrázek 1 (1-51)

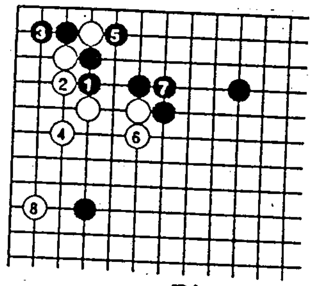


Diagram 1

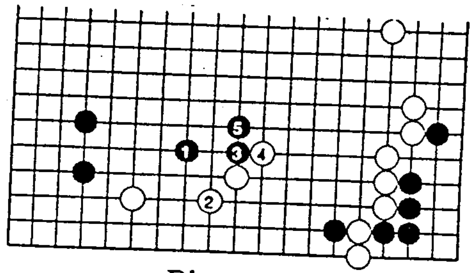


Diagram 2

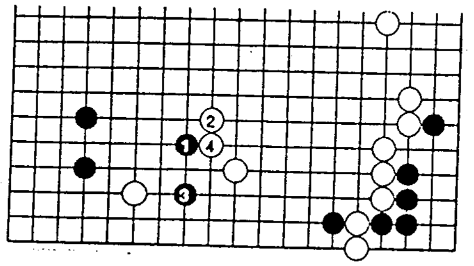


Diagram 3

Obrázek 2 /51-100/

52 - pokud se bílému podaří rychle ožít, získá vedení.
54 - lepší je hrát podle Diagramu 4. Sekvence A-G je přirozená, po F jsou G a H miai.
56 - opět by bylo snažší ožít na 65, černý 60, bílý 62
Černý je sice v překoncentrované pozici, ale oční forma bílého taky není tak dobrá jako v Diagramu 4

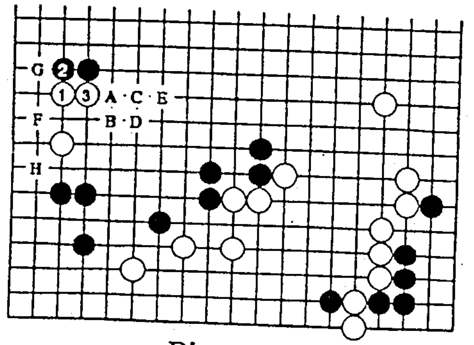
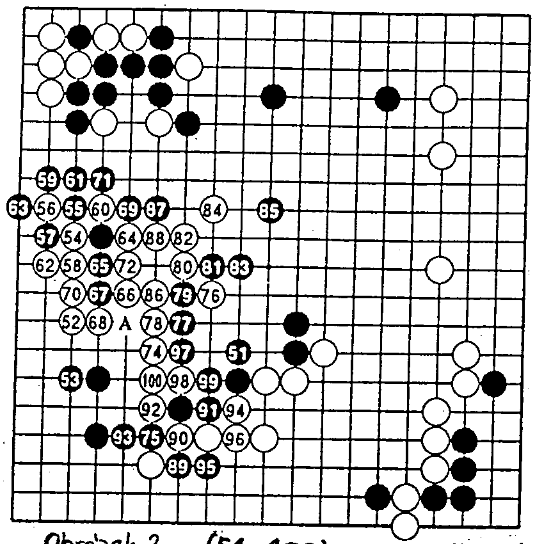


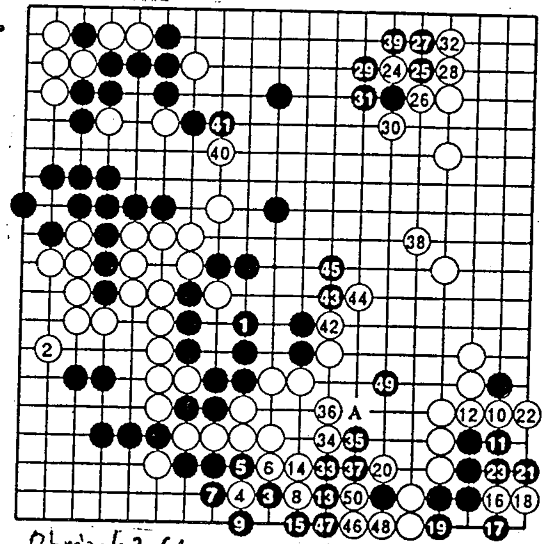
Diagram 4

75 - slabý tah. Lepší je zaútočit na 79 nebo 80. Dia.5 ukazuje, že černý nemá na dolní straně žádné silné pokračování.
76 - hrozný tah. Stačilo by 79,80 nebo 81. Tento tah je skoro jako pass
86 - po tomto tahu bílý žije, ale Diagram 6 ukazuje, že každý tah kolem 15 je tempo.
89 - netěží ze situace dost. Lépe Diagram 7. Po 89 může bílý střihnout černého v tempu než ožije na 102. Bílý stojí pořád o trošičku lépe.
104 - velmi špatný tah, bílý měl hrát podle Diagramu 8. Víc svobod by dalo bílému více tahů v tempu.
113 - v situaci podle Diagramu 8 by tento tah nebyl možný.
116,118 - oběť, aby 120 a 122 bylo v tempu. Černý může zaútočit tahem 121 na 122, počemž černý získá pouze jednostranné ko.
127 - černý si myslí, že teče a začíná boj.
128 - dost pokorná odpověď, lépe je zahájit boj podle Diagramu 9.
138 - poslední prohrávající tah. Bílý měl hrát na 139. To je velmi velký tah a zesílil by bílého natolik, že invaze do strany by byla nemožná.
146 - na A je lepší.

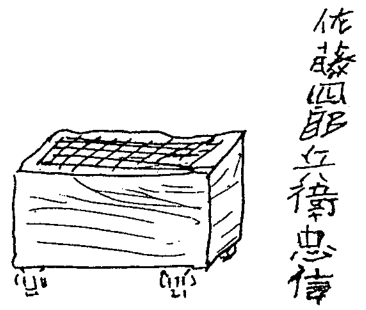
Černý nakonec vyhrál o 8 a půl.

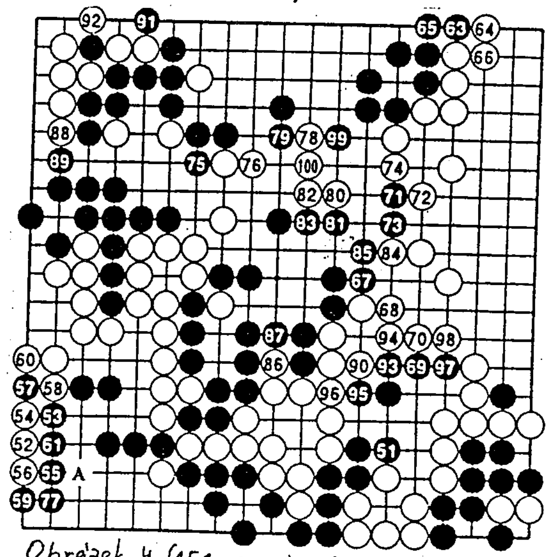


Obrázek 2 (51-100) 73 na 60



Obrázek 3 (101-150)





Obrázek 4 (151-200) 162 na 157

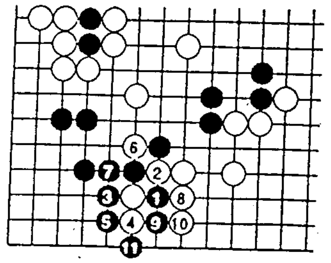


Diagram 5

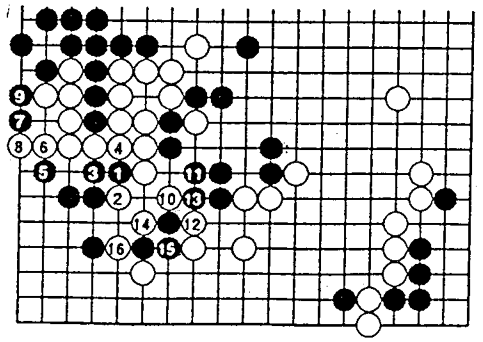


Diagram 6

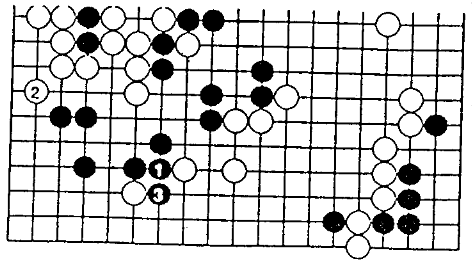


Diagram 7

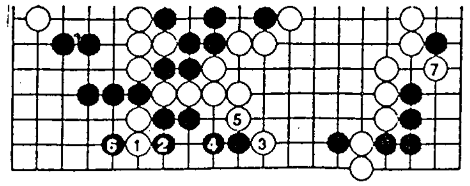


Diagram 8

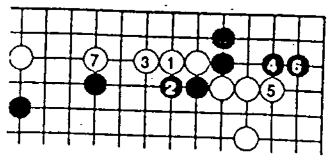
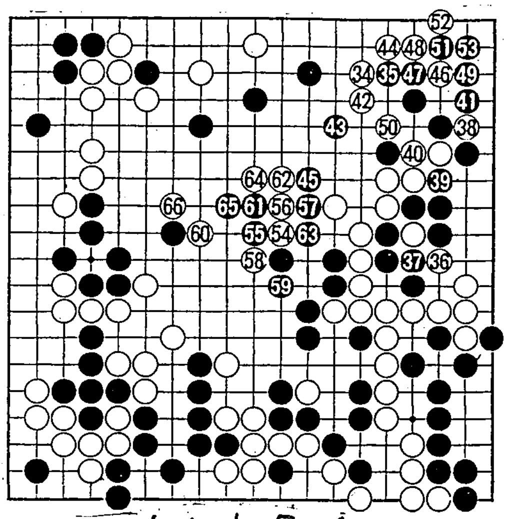


Diagram 9

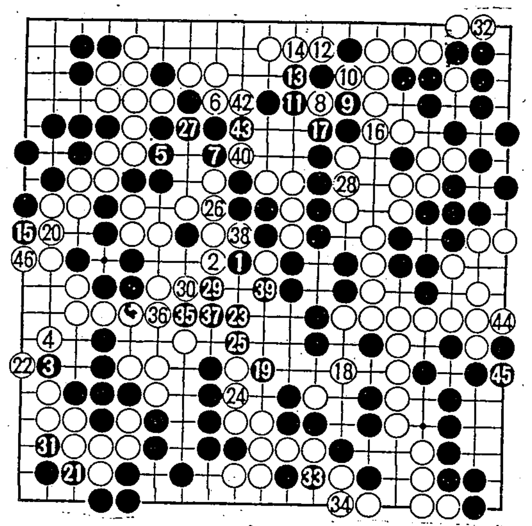
Obrázek 5-7

154 - další tvrdý úder
155 - silná odpověď, ale černý zahajuje další útok tahy 60 a 66, ochotný obětovat své čtyři kameny ve středu.
170 - poslední rána bílého
246 - černý vzdal, prohrává tak o 5 a komi.

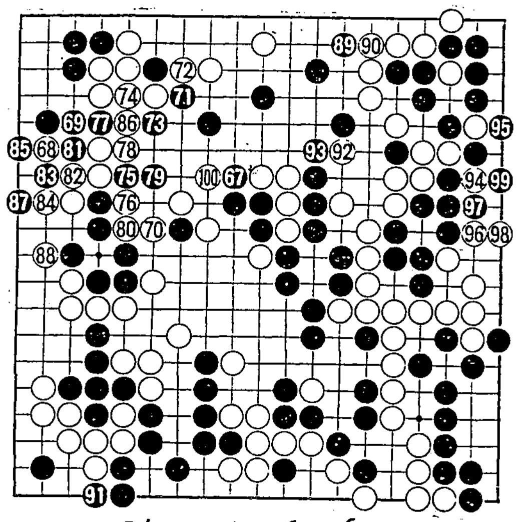
Komu se líbil Katův útočný styl a chtěl by se útočením naučit vyhrávat, tomu doporučuji vypůjčit si z knihovny Asociace knihu Kato's attack and kill. Přesto si ale neodpustím jednu poznámku z I Gingu: "Stálé útočení není vždy dobré, čas od času musí být člověk poražen." I Ging /Kniha Proměn/ je sbírkou nejstarších moudrostí filosofů staré Číny, která ovlivnila Konfucia a Lao-c.



Obrázek 5 (134-166)



Obrázek 7 (201-246)
41 : spojení



Obrázek 6 (167-200)

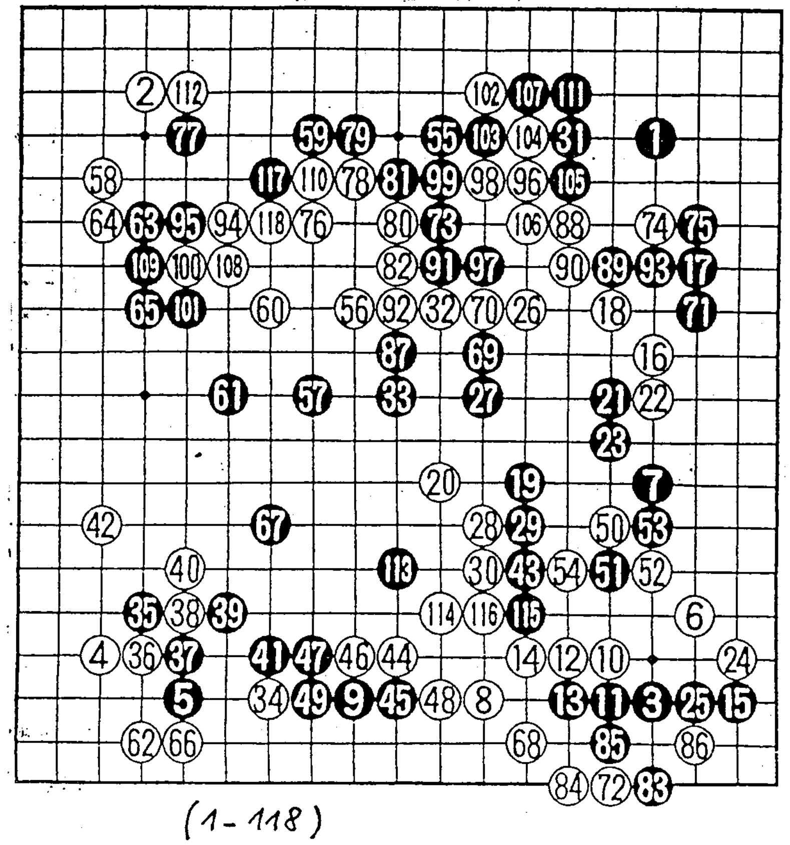
MS 1994 Amatérů

Černý: Sehyuu Kim /Korea/
Bílý: Robert Mateescu /Rumunsko/
118 tahů, bílý vyhrál.

Na MS Amatérů porazil rumun Mateescu korejce Kima, který nakonec skončil čtvrtý /rumun šestý/, což bylo velkým překvapením, kterých je málo. Za tuto partii Goboy děkuje Vl. Daňkovi.

72 - věrný zásadě "big groups never die" chcípá bílý roh
94 - černý už musí cítit, že se chcípnutím bílého nemá šanci
110 bílý žije !
118 - po tomto tahu černý vzdal

Co se týče české reprezentace, slyšl jsem, že Radek Nechanický skončil na 9. místě, což je výsledek velmi dobrý. Do dalšího Goboye se od něj pokusím získat nějakou jeho partii z MS.



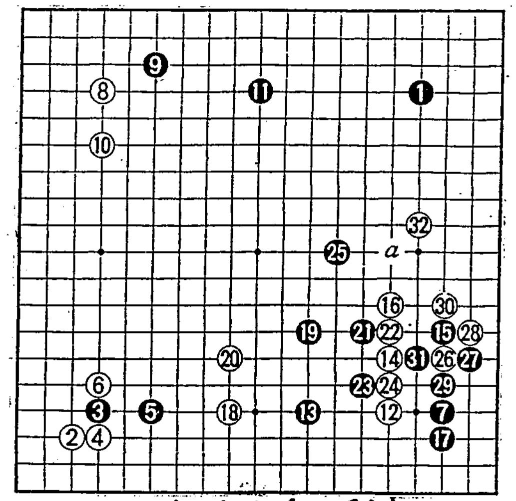
(1-118)

KATO the KILLER

Kato Masao patří bezesporu mezi živoucí legendy japonského go. Společně s Ishidou a Takemiyou začátkem sedmdesátých zazářil na profesionální scéně a dodnes patří mezi obávané soupeře.

Poprvé překvapil svět, když vyzýval Rina o titul Honinbo jako pouhý 4-dan, v letech 1976-79 byl na vrcholu své slávy. Jelikož vyhrál mnoho partií tak, že chcípl soupeři zdánlivě bezpečnou velikou skupinu, získal si přezdívku "killer" /zabiják/. Následující partie je z 32.ligy Honinbo, ve které vymastil Rina Kaiho a je považována za nejzajímavější ze všech partií hraných v lize. Lepší ukázka útočného, agresivního stylu se jen tak nevidí.

Černý: Rin Kaiho 9-dan
Bílý: Kato Masao Judan /tehdy/
Hráno 23.12.1976, komi 5 a půl.



Obrázek 1 (1-32)

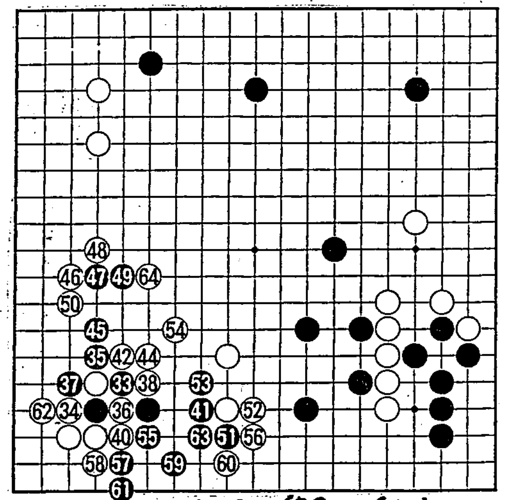
Obrázek 1 /1-32/

21 - tento tah nastolil starou otázku, jestli "pípat" nebo ne. Podle tehdejšího Meijina Otaka by měl černý hrát na "a".

Obrázek 2 /33-64/

46 - tah typický pro Kata - blokování na 53 je příliš měkké
47,49 - i tak zůstává černý v této pozici s těžkopádným tvarem

Rinovi se pravděpodobně ulevilo, když uspěl v zajištění života tahy 55-63 pro svoji skupinu. Neočekával ani náhodou Katův "ďábelský tah" na 64.



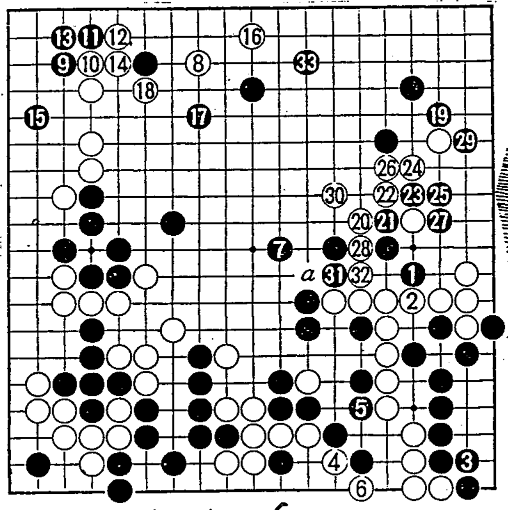
Obrázek 2 (33-64)
33: kó 43: spojení

Obrázek 3 /64-100/

64 - tento tah udivil všechny přihlížející. Standartní tah v této pozici je na "a". Avšak vedle sebrání šesti kamenů si bílý podrží tempo drsnáckými tahy na 72 a 74 a je tak schopen zahrát na 76. Tím se Kato dostává do vedení.

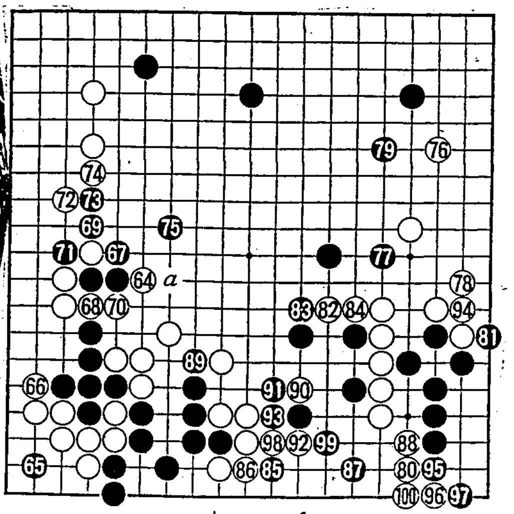
Obrázek 4 /101-133/

7 - předchází tahu bílého na "a".
19 - To nejlepší, co může černý udělat. Potřebuje získat nahoře co nejvíc území, ale bílého není možné zastavit.



Obrázek 4 (101-133)

KATO THE KILLER



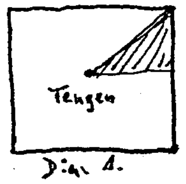
Obrázek 3 (64-100)

ETIKETA GO

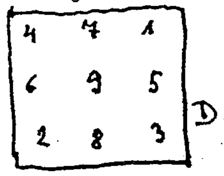
Tak jako mezilidské vztahy, marihuana nebo válka má i GO svoji filosofii, jejíž neodmyslitelnou součástí je etické chování. Nikdy jsem nebyl zastáncem jakýchsi "pseudopravidel", jelikož však GO chápu především jako dokonalé umění, naznačím zde několik nepsaných i psaných pravidel, které by hráči měli dodržovat, aby se jejich požitek ze hry zvýšil a aby nekazili náladu těm, kteří podle nich hrají.

Tak jako se sluší poděkovat za prokázanou službu, k trávě se nepije alkohol a ve válce by se neměly zabíjet ženy a děti, tak i v GO platí následující:

1. Hráči si před zahájením partie podají ruce nebo se pozdraví.
2. Hodiny pustím soupeři až tehdy, když je připraven hrát, nikoli když si před partií odskočí na záchod.
3. Pokud se hraje bez handicapů, černý zahajuje hru v pravém horním rohu soupeře. V tomto chybuje i leckterý čtvrtý dan. Striktně řečeno, zahajuje hru na libovolný z průsečíků vyznačených na Dia.1, protože ne každý začíná hrát do rohu.
4. Pokud se hraje s handicapy, černý pokládá handicapové kameny v takovém pořadí, jak je vyznačeno v Dia.2. Pro bílého pak už není žádné omezení, kam by měl hrát.



Dia 1.

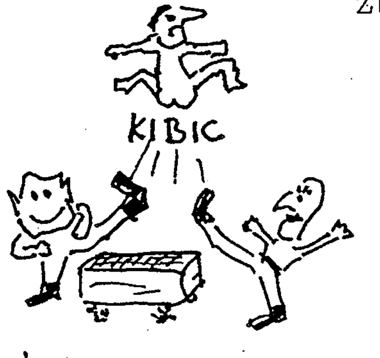


Dia 2.

5. Soupeři nekecáme během hry do jeho stylu. Pokud nám vadí, že hraje pomalu, nemusíme s ním hrát vůbec nebo si vzít hodiny. Neříkáme mu ani, jakou právě zahrál blbost nebo jakej skvělej tah jste právě vymysleli, většinou o to vůbec nestojí.
6. Pokud se soupeř dostane do bjojomi, je slušné mu natáhnout hodiny, když si připravuje kameny a nepřemýšlet nad partií v čase nikoho.
7. Svědčí o morálních kvalitách jedince, když se pokouší hrát prohranou partii a doufá, že vám spadne praporek /trapné zaplňování neutrálů a pokoušení štěstí v cizím území na soupeřovu poslední minutu/.
8. Jednou položený tah leží a nelze vzít zpět. To neplatí jen u turnajových partií.
9. Nestiňte soupeři výhled hlavou přitisklou ke gobanu nebo rukou, nervózně jezdící nad gobanem a hledající volný průsečík.
10. Hodiny se mačkají tou rukou, kterou jsme provedli tah /i v bleskovce/
11. Pokud chci ukončit partii, pak buďto vzdám /a podám soupeři ruku/, nebo řeknu pass. Jsou i tací, kteří pass neříkají.
12. Po skončení partie si hráči podají ruce /případně si poděkují za pěknou hru/.
13. Když hrajete přátelskou partii na turnaji a vedle se ještě hraje turnajová, nemluvte hlasitě, nekřičte a nechrochtejte jako to dělají někteří pražští a němečtí hráči.
14. Nenechte si do partie kecat. Kibice slušně, ale důrazně pošlete do "černé díry".

Věřím a doufám, že si alespoň některé z těchto zásad uchováte, pokud ne všechny. Za těch několik let, co hraju go jsem poznal tolik hráčů, kteří chybují v těch nejzákladnějších bodech, až je to k nevíře. Za nejzákladnější považuju především body 1,3,5,7 a 13.

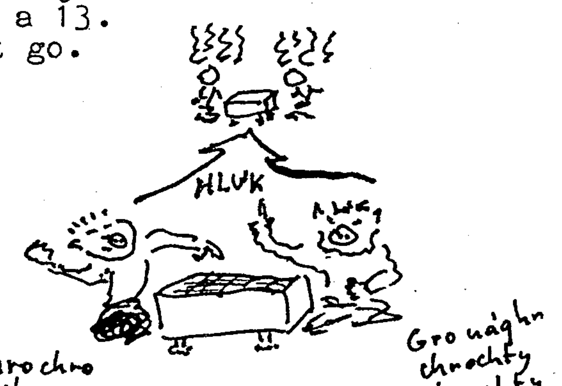
Zbyněk Dach, 4-dan, 7 let go.



bod č. 14.

"mongol" NOGOL

bod č. 8.



bod č. 13

DVOJITÉ OHNUTÍ

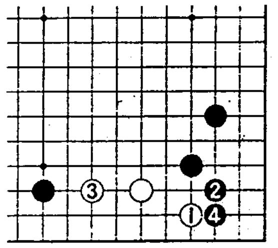
ANEB CO JE TŘEBA SE NAUČIT

Jako šestnácté kyu mne kdosi kdysi v klubu poučil, že až zvládnu techniku dvojitého ohnutí, dosáhnu prvního danu. Pravdou sice je, že při používání této techniky jsem prvního danu dosáhl, ale nemohu tvrdit, že ačkoli dvojité ohnutí používám v partiích ho ovládám. To zvládá jen několik lidí z evropské go špičky a profesionální hráči.
Avšak zdokonalení v double hane /angl.-jap. "dvojité ohnutí"/ může každému bez výjimky pomoci dosáhnout o několik příček dále. Nechť je tedy tento článek pro vás přínosem.

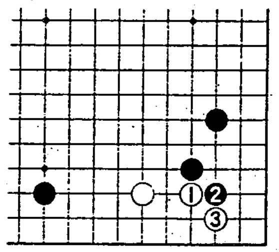
Zbyněk Dach, zatím 4-dan

Rychlé stabilizování skupiny

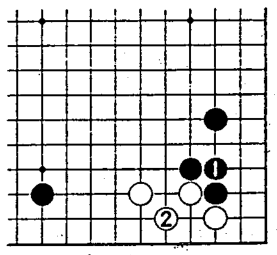
Znáte to - dostanete se do sféry soupeřova vlivu, snažíte se uniknout nebo co, a najednou je vaše skupina příliš těžkopádná a nehezká na pohled. Příliš moc na zanechání soupeři či obětování, příliš málo místa na voči. A právě zde je mnohdy tesuji - dvojité ohnutí.



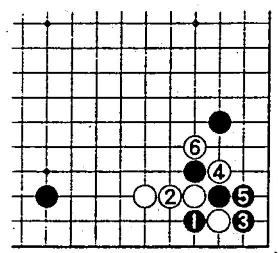
Dia. 1



Dia. 2: tesuji

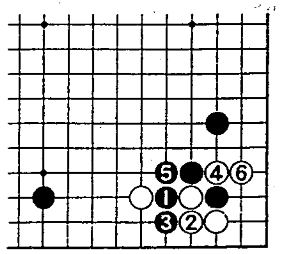


Dia. 3:

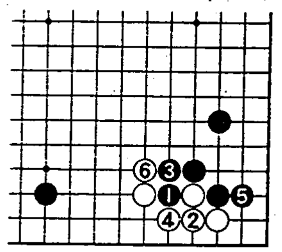


Dia. 4

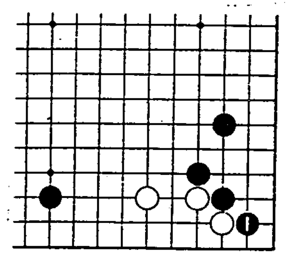
Dia.1 - bílý je v háji. Po černém 4 je skupina ve velkém ohrožení
Dia. 2 - možná vám to přijde riskantní, ale situace přímo volá po dvojitém ohnutí. Bílý bude zabezpečen lépe než v Dia.1.
Dia.3 - Když černý trapně spojí na 1, bílý okamžitě stabilizuje skupinu na 2. Černý tah 1 je špatný.
Dia.4 - co bílý chce. Černý byl nachytán na švestkách a bílý si v této situaci může točit palcema u nohou.



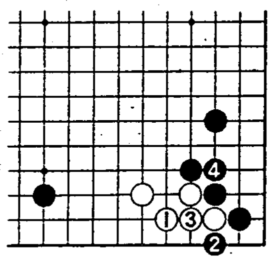
Dia. 5



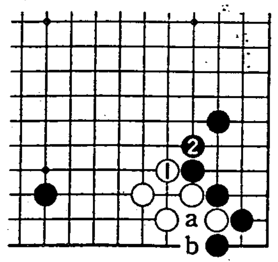
Dia. 6:



Dia. 7: tesuji



Dia. 8:



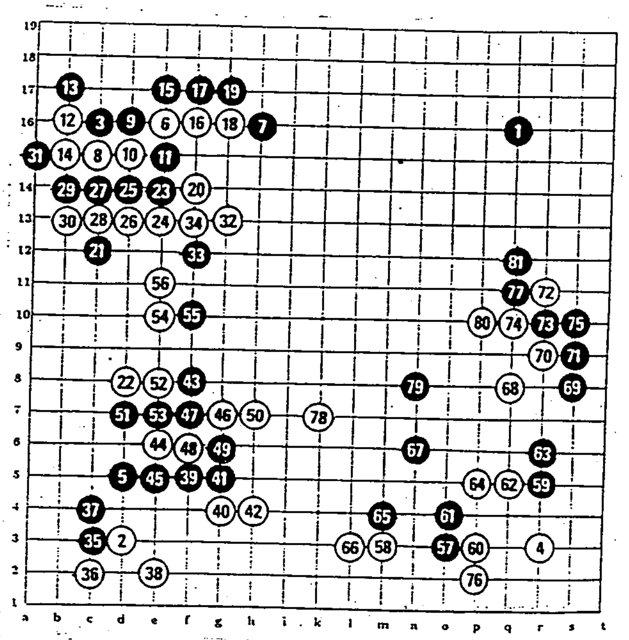
Dia. 9:

Dia.5 - prolezení na 1 a 3 je černého nejsilnější odpověď. Bílý ožije v rohu a černý získá vnější vliv, výsledek je rovnocený.
Dia.6 - černý může také spojit na 3, ale tomuto tahu chybí bojovný duch. Po 6 získá bílý překvapivě solidní tvar.
Dia.7 - 1 je další silný černýho tah. Double hane!
Dia.8 - pokud bílý na 1, černý bez zaváhání zaataruje na 2 a spojí. Tento diagram je výhodný pro černého.
Dia.9 - Více bojovná je odpověď bílého v tomto diagramu. Bílý má dále možnost hrát na "b" ko. Obě strany hrají v tomto diagramu agresivní hru.

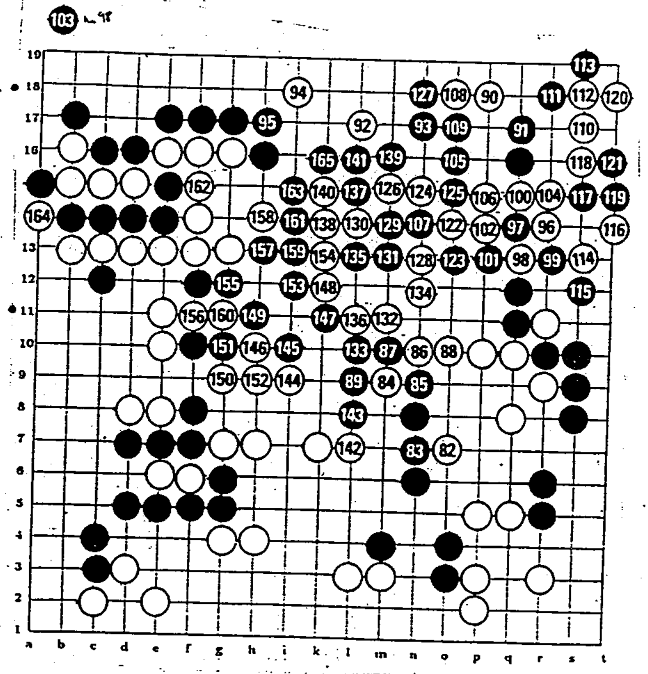
Magický meč

V této partii se střetli dva třetí danové, Valášek a Holeček nejml. Oba patří mezi novou generaci hráčů a jejich síla stále roste. V době, kdy čtete toto číslo Goboye má už Petr čtvrtý dan a jeho ambice na MR jsou jistě veliké. David asi také nezahálel, k jeho největším úspěchům patří 3. místo v Nymburk Open.

Černý: Petr Valášek 3-dan
Bílý: David Holeček 3-dan
Hráno ve Frýdku-Místku 20.3.1994
Komentuje Petr Valášek 3D.



Obrázek 1 (1-81)



8 - tah válečníků
18 - bílý svým tahem 8 připustil velmi obtížné joseki - "magický meč", ale tento experiment nekončí dobře, přestože zajímá černý kámen... Variantou je B G17, Č G16, B F15, Č C18, B E14, ale i tak má černý mírně lepší pozici.
22 - zajímavé "furikawari" brání zjednodušení hry. Pokud na 23, černý by šel na C9, takže zajmutí kamene by mělo za následek horší pozici bílého.
23 - černý je k výměně území víceméně donucen. Pokud by tento bod přenechal bílému, mohl by snadno ztratit vedení.
43 - Tahy černého 35-41 jsou mírně vulgární, černý však chce posilnit svou pozici před "boshi" na 43.
57 - overplay. Černý dává bílému šanci, aby ho v následném boji připravil o vedení. Správně bylo na Q6, B 61 a Černý na 73. Pak by měl bílý co dělat, aby udržel územní rovnováhu.
77,81 - černý je typický shinogista /shinogi - styl zachraňování slabých skupin/. Rovnice vítězství a porážky se nyní zjednodušila na život a smrt černé skupiny ve středu.
96 - jedinou šancí pro bílého je eliminace veškerého území černého vpravo nahoře.
107 - začíná být horko a byoyomi je v plném proudu.
122 - bílý sice neudělal oči, avšak partie ještě není zdaleka u konce, neboť "špatné aji dokáže bejt pěknej prevít".
128 - Černá skupinka vpravo nahoře sice také nemá oči, ale v semeai by byla rychlejší.
134 - strategií bílého je dostat pod útok černého středovou skupinu.
139 - příliš optimistické. Je vidět, že pojem "judgement"/odhad pozice/ černému nic neříká. Lépe Č 154, B 144, Č 161. Po této jednoduché výměně má černý přes 120 jistých bodů, čehož nemůže bílý dosáhnout, ani kdyby udělal příslovečný stoj na hlavě.
154 - právě se rozplynula poslední šance na rozumné obětování skupiny.

pokračování komentáře na straně /najděte si sami/.
/pozn: zapoměl jsem, že stránky nejsou číslované/.