

GOBOY



RIN - TAKEMIYA
HONDA - AWAJI
SHUSAKU - SHUWA
SHUEI - SHUHO

DVOJITĚ HANE
TEORIE - KIKASHI
- ATSUMI
- KORIGATACHI
- SABAKI

HISTORIE GO V ČECHÁCH
A NA MORAVĚ
- STRAKONICKÝ KLUB
ING CUP - nové zprávy

SLOVO

Ahoj lidi! Měsíc se sešel s měsícem, rok s rokem a je tu opět váš oblíbený Goboy. Pravda, trvalo to tentokrát trochu déle, asi půl roku, ale znáte to. Vyskytli se dokonce i pochybovači, kteří s podivuhodnou obavou vyslovovali názor, jestli ještě bude? Toto číslo jest odpovědí a buďte si jisti, že až budu chtít přestat, včas to oznámím.

Za tak dlouhý čas se opravdu na goistické scéně událo mnoho velmi významných věcí. Toto číslo dostáváte do rukou v okamžiku velmi podstatného turnaje pro mnoho českých hráčů. Mnoho vody, mnoho turnajů. Největší ívent byl asi pražský turnaj v prosinci, dosud nebývalých rozměrů a cen. Nezbyvá než organizátorům vyslovit pochvalu /chvalme je velikou chválou!/, škoda jen, že skvělé ceny musely být vykoupeny krvavým "kešem".

První Goboy vyšel v roce 1993, dnes se píše 95. Rok a půl je dost na to, aby se začalo sumarizovat a ohlížet se za výsledky, ale nechtějte to po mně. Mne samotného překvapuje spíše drzost, s jakou jsem se jako čerstvý třetí dan vrhl na komentování partií a vůbec. Co se týče starších čísel, nehodlám je už nadále pro nikoho kopírovat, ani teď, ani v budoucnu. Přidělávalo by mi to moc starostí o peníze, záznamy aj. Navíc - co bylo, bylo a je nezdravé pro duši jednotlivce tklivě se obracet za minulostí. Proto si následující čísla raději ohlídejte, bude jich asi vždyčku trošku méně, než zájemců. Mějte se!

ME Juniorů 95

Juniori, pozor!

Mistrovství Evropy juniorů se koná v Linzi (Rakousko) ve dnech 10.-12.3. 95, paralelně s turnajem GP Evropy. Šest prvních postupuje na MS juniorů na Taiwanu.

Asociace doporučuje všem ctižádostivým juniorům, aby se zúčastnili. Platí cestu pro hráče od 6.kyu výše. Pro postup na MS je většinou potřeba síla kolem 1-danu, ale: letos se zúčastníte, příští rok vyhražete. Navíc: pro 10-15 nejlepších plánuje pořadatel Anton Steininger týdenní soustředění v létě zdarma. Na turnaj jede několik aut, např. Daněk, Holeček, ze Zlína a možná i Nymburka, ptejte se u ved. klubů.

Vladimír Daněk

Rád bych k tomu dodal malou poznámku - i v případě, že se necítíte na umístění do 6. místa, neváhejte. Když jsem já jako junior hrál go, byly šance dostat se kamkoliv mizivé. Ti nejsilnější z vás si ale jistě zajistí místo na soustředění, což je dobrá investice do dalšího roku. Za jeden rok není vůbec těžké získat 2-dan nebo i více. Zbyněk Dach

ING's CUP

Letošní kvalifikaci na Ingův Cup vyhrál v Nymburce Vl. Daněk 6-dan /reportáž z turnaje v tomto čísle/. Bude nás reprezentovat na hlavním turnaji v Amsterdamu /držíme palce/, kam odjíždí autem z Prahy ve čtvrtek dopoledne. Zve další hráče k účasti na vedlejším otevřeném turnaji, velmi luxusně dotovaném. Turnaj se koná 3.-5.3. 95 v Evropském Go Centru v Amsterdamu, nádherné budově s barem, která je celá využívána jen pro go. Možnosti nákupů go literatury aj. jsou zde asi nejlepší.

Kdo nepoznal noční Amsterdam,
neumí žít!

Turnaj ve ZLÍNĚ

Když jsem psal o Zlínu naposledy, vypadalo tobledě. Naštěstí však turnaj pokračuje, ve stejných prostorách a se stejně lukrativními podmínkami. Navíc ceny jsou dosud nevídané. Však si na ně také kromě Mistra republiky Nechanického a reprezentanta Ing Cupu Daňka brousí zuby dalších pět hráčů Gaike a dva další nejmenovaní plzeňští silní danoví hráči. Kdo přijede z Hungárie či Polandu se také ještě neví, ale na jejich místě bych si takovou příležitost ujít nenechal.

Největší radost mám však z toho, že se turnaj podařilo uspořádat a bude! Onen vypasený plešoun, který tam šéfoval byl totiž odvolán. Nahradil ho nový, kterému už doufám nebudou vadit běhající děti, lahve od piva a dlouhé vlasy. Ne že bych přál komukoliv něco zlého, ale získal jsem dobrý pocit zadostiučinění, že onen tvor, pro kterého byl Zlín stále ještě Gottwaldovem dělá něco jiného /snad ho proboha nepovýšili/. Skoro bych uronil slzu, že to je právě to, za co jsme zvonili /Chacha/. Doufám, že všichni přijedete popařit do Zlína - 4.-5.3. 1995.

Zbyněk Dach



KAWARA versus MANIAC

Jak mnozí z vás jistě zaregistrovali, objevily se v sklonku roku dva nové časopisy, věnované go. Neodolal jsem pokušení je lehce ohodnotit. Maniac Go je tvořen známým go maniakem Petrem Valáškem. Ačkoliv se v něm dočtíme, že je spíše pro "fajnšmekry", myslím si, že informace v časopise zaujmou každého, byť byl jen 20-kyu a znal go jen týden. Je zpracován velice pečlivě /samozřejmě mne okouzila grafická úprava písma, no, tiše závidím/, překlady článků jsou dobré až na jednu malou pochybnost o Go Seigenovi, ale prý to bylo způsobeno chybou originálu, který sám prošel již několika překlady z různých jazyků. Maniac bude vycházet pravidelně a hodláme se s Petrem navzájem doplňovat jak obsahu, tak i v čase vydávání.

Pokračování samozřejmě na další straně

Obrázek na titulní straně časopisu mne nejprve lehce zarazil, než jsem si uvědomil, odkud pochází. Inu, kdo to nečetl, je u mne o dost v literatuře ochuzen a je vidět, že nezná ani hudbu světově proslulého protestsongara Marigolda. Suma sumárum je Maniac dobrá věc a komu se líbí Goboy, tomu se bude líbit taky. Snad jen bych dal přednost více partiím - podle zaměření časopisu bych uvítal dvě nekomentované partie profi hráčů.

Magazín Kawara Ki-inu /pro nezasevěčené: klubu Karlovy Vary/ se objevil na turnaji v Bečově, kde byl horlivě propagován místní aristokracií, což jsou zároveň tvůrci časopisu /J. Durovič, T. Grosser a V. Dica/. Není mi zatím známo, zda se bude jednat o občasník nebo bude vycházet jen u příležitosti pořádání Bečovského turnaje /mimořádně velice vydařeného, jak už se stalo zvykem/. Zdá se, že byl časopis naplánován pečlivě, i když výroba byla trochu víc narychlo, což se odrazilo na kvalitě tisku mého čísla. Všiml jsem si, že ostatní čísla byla okopírována celkem dobře, takže jsem měl asi smůlu, nicméně mne můj lehce shizovitý mozek upozorňuje na možnost, že mi byla horší kopie záměrně podstrčena - že by odplata za Goboy, který je nevalnou úrovní zpracování proslulý?

Velice mne potěšila historie Varského klubu, jsou to cenné informace a inspirovalo mne to k založení podobné rubriky v Goboyi. Začnu strakonickým klubem a každý mi může napsat článek o svém klubu - rád otisknu. Časopisu bych vytkl jediné - je příliš zahleděný do sebe a do svého klubu. Byl to však možná účel a další čísla zamíří svůj osten dál. Velice bych uvítal zveřejnění nových go písni, složených právě varskými goisty, jedná se totiž o nový směr stylu na turnajích - mafie byla přemožena!

napsal Zbyněk Dach /nekamenujte prvky!/
V

HISTORIE STRAKONICKEHO KLUBU

Informace v tomto článku nebudou úplné, neboť mám jen málo znalostí o klubu v "předdachovském" období.

80. léta - ve strakonických jest založen klub hráčů go. Schází se v domě dětí /dnešní rokáč/ a na hradě /dnešní hradní pajzl/. Jsou to samouci a nadšenci, jezdí na hodně turnajů především do Budějce a Plzně. Nej- silnější z nich dosáhli třídy 9-kyu. Možná si ještě vzpomenete na Vládu Pixu, Karla Štastného či Josefa Kudláčka. Dodnes se s nimi potkávám a ačkoli po pádu komuny začali mít málo času, jsou ochotní někdy znovu začít. Během sklonku osmdesátých se ve Strakonících objevu- ju párkrát i já a hraju s nimi.

1992, prosinec - do Strakonice se stěhuje Zbyněk Dach /já/ 2-dan plný elánu založit klub, obejít školy, sehnat prostory, sponsorsy atd... Pro jistotu však zůstávám členem svého mateřského klubu.

1993 - nějak nic nevychází /hlavně já z domu/ a tak se klub zatím ne- koná. Spojení se čtyřmi mladými maníky se zvrhlo v pařbu Dračí Dupy a později v pařbu jako takovou. Hráči zaznamenávají výrazné úspěchy především na sklonku roku /3-dan/. Idea klubu se navrácí a na Nový rok je opět nadneseno nové přdsevzetí.

1994 - nějak zase nic nevychází. Úspěchy našeho hráče pokračují ještě na začátku roku uhráním 4-danu, leč pak nastává stagnace. Zaměstnání, do té doby neznámá věc, požírá moře času a pár volných víkendů stačí tak akorát na turnaje. V polovině roku se kromě vydávání Goboye za- seklo ve Strakonících i víc věcí a tak je srpen až listopad přežit jen s vypětím všech sil. V prosinci zaznamenali hráči /zase jenom já/ úspěch na pražském turnaji.

1995 - klub má stále ještě jen jednoho hráče, který je navíc stejně členem plzeňského klubu. Není však třeba ještě lámat hůl - ochoty je stále dost, Goboy začal vycházet, založil se kroužek bridge, sekta "Uctívačů Svobodné hory", sekta "Uctívačů Střechy světa", nezávislé sdružení umělců a nadace Made Home.

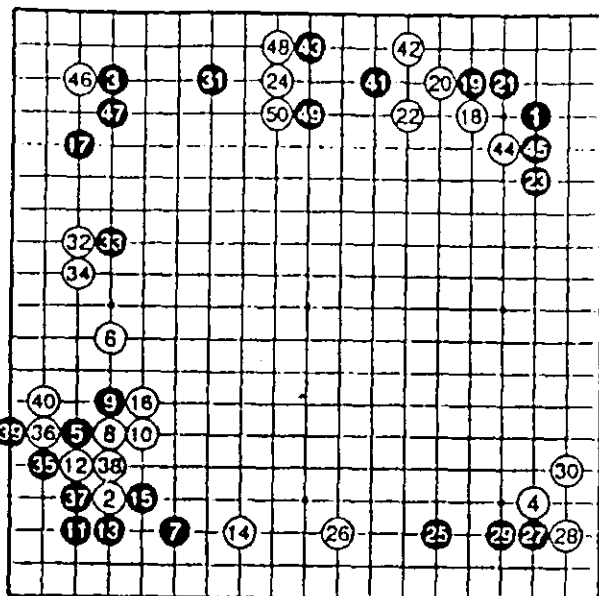
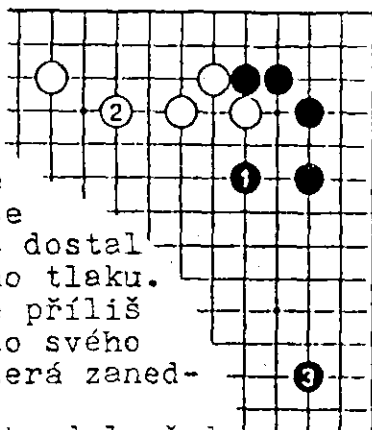
Všechno ještě teprve začne V

NEZDAŘENÁ INVAZE

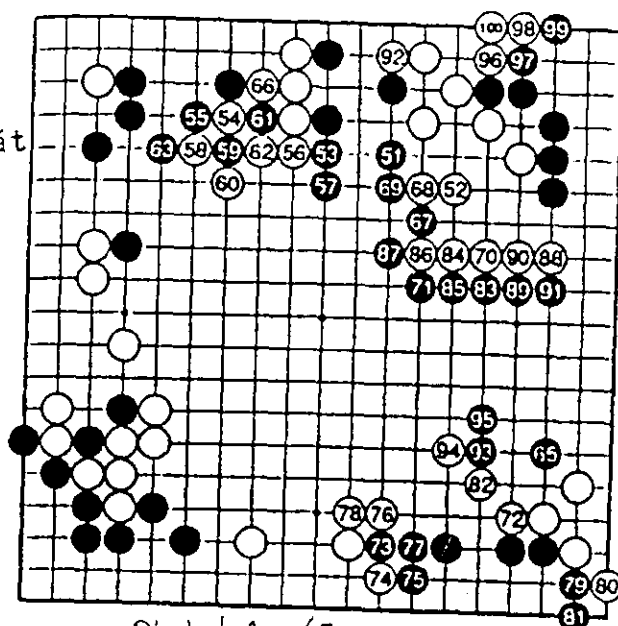
Černý: Honda Kunihiša

Bílý: Awaji Shuzo

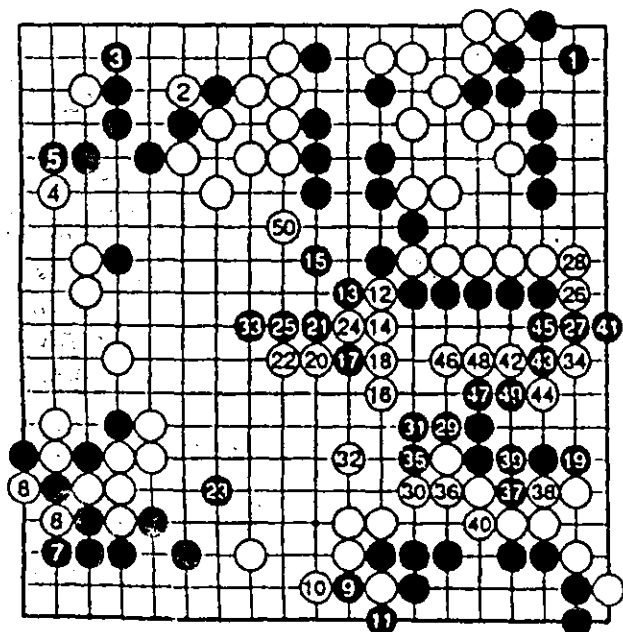
- 14 - vynucuje si černého 15, což činí tah 16 přirozeným.
- 26 - bílý nemůže na 29, protože by se jeho kámen na 14 dostal do příliš silného tlaku.
- 32 - velké, bílý se příliš neobává invaze do svého území nahoře, která zanedlouho přijde.
- 41 - Ishida Yoshio by dal přednost hře podle Diagramu.
- 53 - pravděpodobně prohrávající tah. Bílý nemá vůbec problémy ve stabilizaci obou svých skupin nahoře a ve spojení skupin dole.
- 112 - velmi velké. Dovoluje bílému zahrát množství vynucovacích tahů proti černé skupině vpravo.
- Po dalších sto tazích si bílý udržel malé, ale jisté vedení. Zápis je veden do tahu 200, černý vzdal po tahu 212.



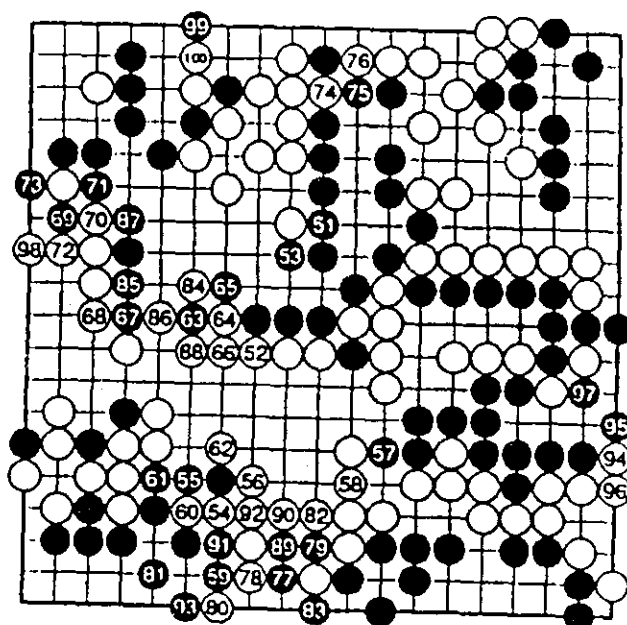
Obrázek 1 (1-50)



Obrázek 2 (50-100)



Obrázek 3 (101-150)



Obrázek 4 (151-200)

CESTA GO

Nedávno se mi podařilo dostat se do zvláštního stavu, ve kterém se mi zdálo všechno jasné. Myšlenky napojily na dokonalost a je jen škoda, že rychle odeplouvaly jínám. Přesto došlo i na go a výsledné poznatky se vám nyní budu snažit zprostředkovat. Teorie je to opravdu zajímavá, sám jsem zvědav, jakých dosáhnu takto výsledků.

První věc, kterou si hráč musí vyjasnit, je jeho vztah k partii. Cíle jsou v podstatě jen dva - buďto vyhrát, nebo, ač to zní jednoduše - zahrát si. Vtisknout hře určitou harmonii /nutně ve spolupráci se soupeřem/ a styl. Neboť styl by se měl odvíjet nikoliv podle protivníka, nýbrž jeho vlastního stylu. Nejde plácát, když soupeř hraje agresivně, nelze hrát honte, když se soupeř rozprostírá po celém gobanu dvakrát rychleji. ~~Styl~~ vyhrát nebo zahrát si není v této teorii důležitý, důležitý je styl. Nejprve se zaměříme na otázku bojovnosti. Ve hře se dá bojovat různými způsoby, plíživě, agresivně, trpělivě nebo ouvrplejsky. Jedno je však důležité - nemít strach. Hraju zásadně proti pozici a kamenům, nikoliv proti soupeři! Toto krédo je podstatné, nebát se hráče, který je papírově, případně /o to je to těžší/ i skutečně silnější. Kdo v tomhle bodě překoná sám sebe, překoná snadněji i soupeřovy kameny.

Z toho tedy budeme vycházet. Uložte si to do paměti, následuje malá odbočka. Každý kámen působí do svého okolí. Nejvíce na sousední průsečíky, neboť tam ubírá potenciální svobodu. Je to čistá fyzika, se vzdáleností klesá síla vlivu. Dva kameny tvořící zeď působí na své okolí silněji, než by byl matematický součet působností dvou jednotlivých kamenů. Atakdale, dva od sebe vzdálené kameny vytváří mezi sebou další zónu vlivu, ideálně rozmístěné kameny se podobají magii - jejich síla vlivu se navzájem tak doplňuje, že jsou nezničitelné. Tomu se říká dobrá forma. Síly bílých a černých kamenů se navzájem ruší, popřípadě vyvolávají napětí, z kterého pochází boj.

A jsme zpátky u bojovnosti. Otázka zní, kdy začít opravdový boj na ostří nože. Naprostá většina hráčů se pouští do boje v okamžiku, kdy cítí, že má mín. Hupne tedy do soupeřova moya, začne provádět sérii invazí, doufaje, že nastalý boj zkomplikuje situaci natolik, že se válečné štěstí přitočí na jejich stranu a jelikož se v těchto bojích hraje o desítky bodů, získají vedení. Goban už bude natolik zaplněn, že obdobná strategie od soupeře už nepřinese žádaný efekt. Pokud je hráč v opravdu špatné situaci, začne doslova prásit. Mnozí z vás jistě namítanou: jak jinak vyhrát, vždyť pokračovat v zajišťování dosavadního území by vedlo ke ztrátě partie? Ale - pokud jste se dostali do takovéhle situace, tak jste vlastně hráli hůř a prohře by byla zasloužená. Hra byla prohrána dříve než tušíte a měli byste vzdát. Do takové situace se totiž nesmíte dostat. Jelikož jsme si už řekli, jak kameny působí na celý goban a že hrajeme proti pozici, vyplývá z toho jediné - bojovat se musí začít nikoli když si stojím hůře, ale když vedu. Pakliže má hráč v dané oblasti více kamenů, je jejich síla vlivu větší než soupeřova a logicky musí vyjít z bitvy vítězně. Tak se dá partie rozhodnout daleko dříve. Jestliže budete v soupeřově svéře vlivu a on nezaútočí patřičně razantně, zatímco vy ho ve své sféře budete stírat, jste vítězem. Soupeř se brzy naučí používat stejnou strategii a hra pak dostane aspekt harmonie - harmonie rituálního souboje, kde jsou v bojovém umění vycvičeni oba mistrně. A z té nejzrušivější partie bude ta, která rozhoduje rozdílem jen jednoho bodu.

Uznávám, že to vyžaduje notnou dávku cviku, zvláště v našich podmínkách limitovaného času. O použití na českých turnajích tedy příště.

Zbyněk Dach, 4-dan

TEORIE NA POKRAČOVÁNÍ

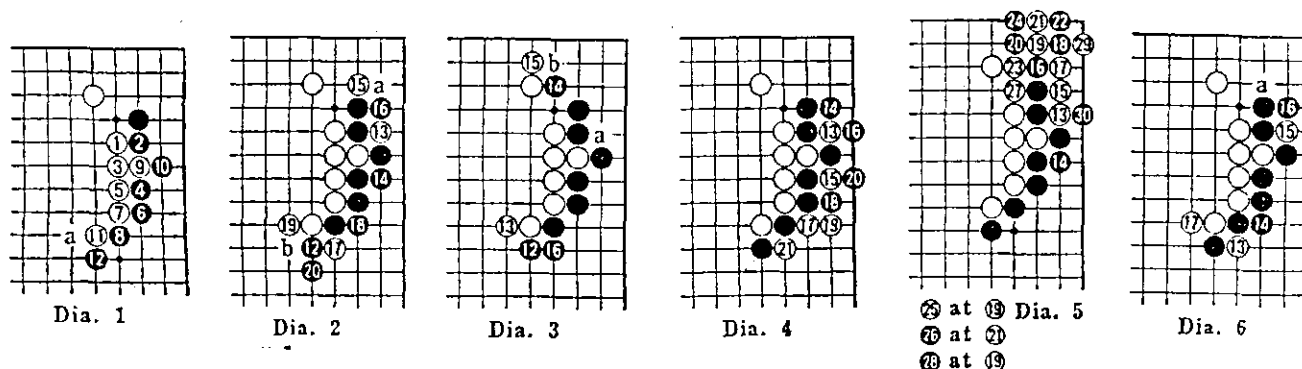
Kapitola 3 KIKASHI

Kikashi /forcing move/ je nátlakový tah, na který musí soupeř obvykle odpovědět jediným možným způsobem. Neučiní-li tak, dojde veliké ztráty, ztráty téměř vždy rozhodující. Až potud se zdá, že kikashi je vlastně sente tah. Avšak podstatné pro kikashi, na rozdíl od běžného sente je, že kikashi v sobě nese skrytý záměr, který sleduje hlavní strategii hry a napomáhá ji. Kikashi má tedy vždy pokračování: vytvoření špatného aji v soupeřově formaci, zrušení schodů, možnost zahrát velký tah v sente a troše jiných.

Pro kikashi je důležitá načasování. Pro maximální účinek kikashi existuje obvykle jediný okamžik. Pokud bráší tento okamžik nevystihne, možnost zahrát kikashi navždy ztratí. Jak se říká: „Kuj železo dokud je horké!“

Pro kikashi je příznačné, že jsou-li jednou kikashi kameny položeny a splnili svůj účel, mohou být ponechány svému osudu bez významější ztráty. Často jsou předem obětovány.

Nejlépe bude objasnit si kikashi na několika příkladech.



Dia.1 - Postupnost do černého 12 je známé joseki. První kikashi je bílého 9. Černý musí odpovědět na 10. Kdyby tak neučinil, byla by jeho ztráta obrovská. Po černého 12 se „a“ stává kritickým bodem. Než však bílý tento bod obsadí, měl by využít špatného aji, které vzniklo v černého formaci po tahu 9. Promarní-li tento okamžik, své možnosti navždy ztratí.

Tah 13 v dia.2 je první kikashi. Černý musí zahrát 14. A nyní využívá bílý aji svého kamene 13 k zahrání dalšího kikashi 15. Černý nemá jinou možnost než pokorně odpovědět na 16. Bílý pokračuje dalším kikashi 17 a černý opět pokorně spojí na 18. Teprve nyní hraje

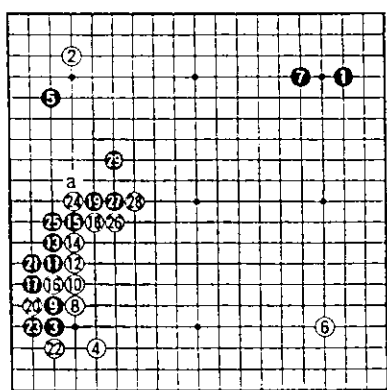
bílý na 16. Protože bílý kámen 17 zanechává špatné aji, nesmí hrát černý na „b“, ale musí natáhnout na 20. V budoucnu bude bílý schopen získat území v rohu takto na „a“, ale i kdyby tak neučinil, kámen na 15 znemožňuje černému účinně v rohu pokračovat. A navíc bílého 17 stále zanechává špatné aji.

Poznamenejme, že černý nesmí na bílého 13 odpovídat s 14 v dia.4, protože by to vedlo ke katastrofě.

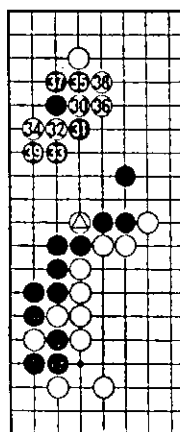
Dia.3 nám ukazuje, co by se stalo, kdyby bílý opoměl zahrát kikashi 13, 15 a 17. Nyní je to černý, který má možnost získat území v rohu. Navíc nemá ve své formaci žádné špatné aji a také střih na „a“ pozbyl jakýkoliv význam.

Snad bychom ještě mohli říci, že po černého spojení na 14, bílý nesmí natáhnout na 15 v dia.5, protože prohraje semeai o jednu svobodu.

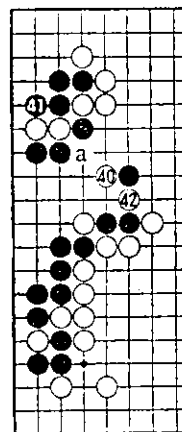
Je-li možnost zahrát více kikashi v jedné pozici je velmi důležitá pořadí tahů. Pokud by bílý zahrál 13 jako v dia.6, tah 15 již nebude kikashi, protože černý může odpovídat na 16.



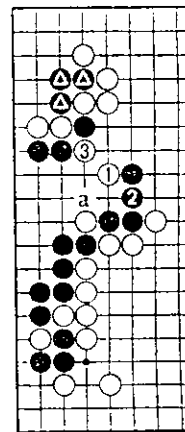
Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9

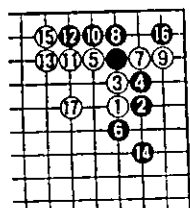


Dia. 10

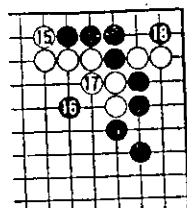
Ukažme si význam všeho, co jsme řekli na skutečné hře, Partii v dia. 7 sehráli dva amatéři. Poté co hráči odehráli naše joseki, černý přitlačil na 27 a vyskočil na 29. Kvůli aji kamene 24 nejsou tyto tahy dobré. Samozřejmě měl černý po bílého 26 hrát jako v dia.2, ale i kdyby po kame bílého 28 zahrál 29 na „a“, byl by špatné aji eliminován.

Hra pokračuje v dia.8. Tahy do 39 vypadají přirozeně, avšak nyní má bílý nádherné tesuji, díky kterému je schopen účinně využít aji svého Δ kamene. Tímto tesuji je tah 40 v dia.9. K tomu jistě není co dodat. Dia.10 to jen potvrzuje.

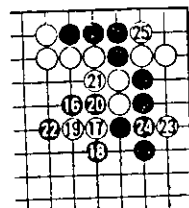
Nyní si ukážeme ještě jeden velice složité aspekt kikashi. V průběhu hry se často naskytne tahy, které se zdají být kikashi, ale ve skutečnosti nejsou. Pokud však hráč na takový tah odpoví jako na kikashi, pak se tento kikashi stane. Uvedme si příklad.



Dia. 12



Dia. 13

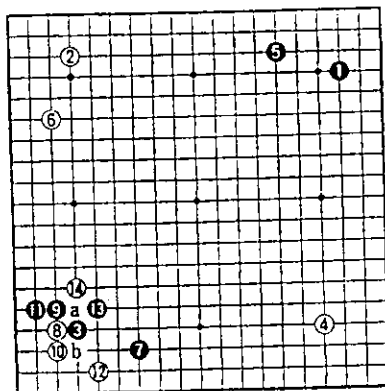


Dia. 14

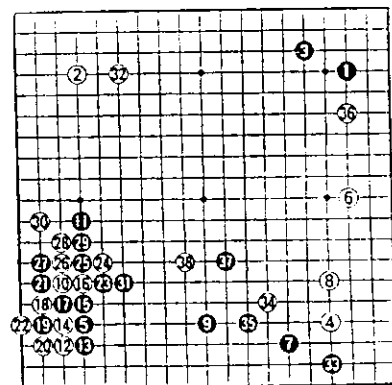
V dia. 12 máme do bílého 17 jednu variantu malého nadare joseki. Bílý 17 je bílého tvar v centru skvřilý. Co kdyby se tomu černý pokusil předejít tahem, který vypadá jako kikashi?

Místo 16 v dia. 12 hraje 16 v dia. 13. Odpoví-li bílý bez přemýšlení na 17, bude 16 kikashi a černý se pohodlně zajistí v rohu s 18.

Jenomže bílý má jinou odpověď a to agresivní tah 17 v dia. 14. Černému nezbyvá nic jiného, než hrát tahy do 22. Nyní zahraje bílý skutečné kikashi 23 a zajistí si roh s 25. Samozřejmě musíme předpokládat, že dva bílé kameny jsou chyceny ve schůleck. I tak ovšem zanechávají v černého pozici špatné aji.



Problém 1



Problém 2

Problém 1: Je to partie dvou amatérů. Po kaketsugi černého 13 zahrál bílý nozoki na 14. Otázka zní zda je či není tento tah kikashi. Když černý spojí na „a“, zřejmě bílého 14 splní svůj cíl a stane se kikashi. Černý však může odpovědět na „b“. Pro který tah se má černý rozhodnout? Na problém se dívejte z pohledu sente a aji.

Problém 2: Toto je čtvrtá partie Honinbo Sen 1968. Bílý byl Rin Kai Ho a černý Sakata Eio, Honinbo. S 37 krocí černý vybudovat chromné území. Bílý hraje 38 aby tento prostor v zárodku redukoval. Jak by měl nyní černý odpovědět? (Omluva Sakata met bílé a Rin odevne)

Řešení 1.

Dia.1 Správnou odpovědí je jednoduché spojení na 1. Bílý nyní musí ožít v rohu tahy 2 až 6.

Dia.2 Bílý nesmí tah 6 v dia.1 opomenout. Kdyby hrál jako v tomto dia., černý jej tahy do 11 zmrtví.

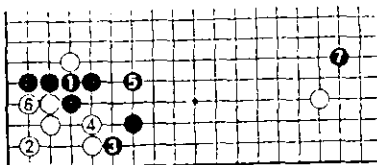
Dia.3 A co černého tahu 1 a 3? Po bílého 2 může černý hrát shibori s 5 a 6 a zdá se, že bílého Δ ztratil svůj význam jako kikashi. Jenže...

Dia.4 Bílý může snadno žít při straně a po nobi černého 13 je tím, který má sente, jenž mu dovolí zahrát na 14.

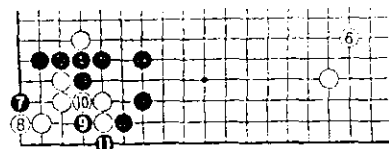
Dia.5 Mohl bys ses zeptat, zda po černého spojení 1 může bílý žít tahy do 6 a získat tak sente pro zahrání ogeima 14.

Dia.6 Mohl, ale ne zcela jednoznačně. Bílého aji v rohu je velmi špatné a černý může rozpoutat těžký boj o kó.

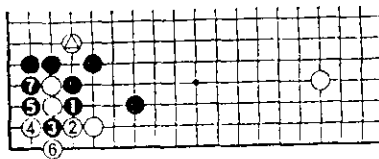
Protože tah Δ v dia.1 vytváří bílému jen potíže, nelze jej označit jako kikashi.



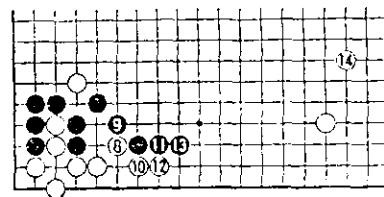
Dia.1



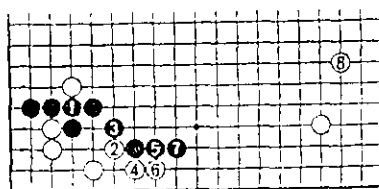
Dia.2



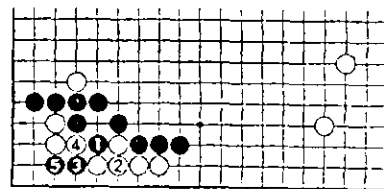
Dia.3



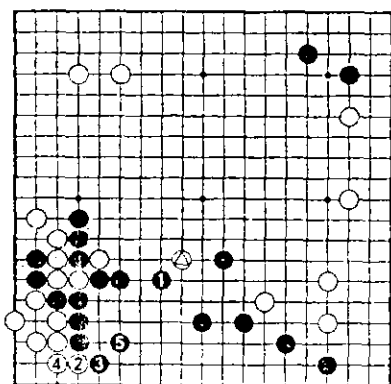
Dia.4



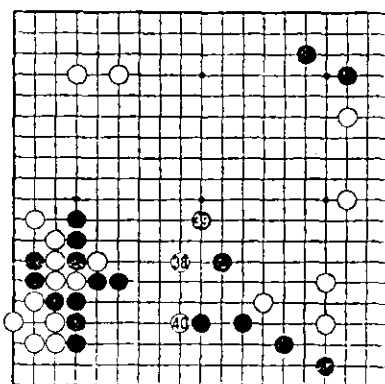
Dia.5



Dia.6



Dia.1



Dia.2

Řešení 2.

Dia.1 Černého 1 je jistě velký tah, který mu dává pěkné území při straně. Ovšem pokud bude černý hrát tímto způsobem, bílého Δ se stane kikashi. Protože invaze do černého

pozice nepřichází v úvahu, hraje bílý 2 a 4 a drží sente.

Dia.2 Ve skutečné hře Rin zaútočil na 39. Je to velice agresivní tah s úmyslem zabrat celý prostor i s kamenem 38. Po bílého tahu 40 nastal těžký boj. Zamysli se nad tahem 39 a pokus se najít hlavní rozdíl mezi jím a tahem 1 v dia.1.

TEORIE NA POKRAČOVÁNÍ

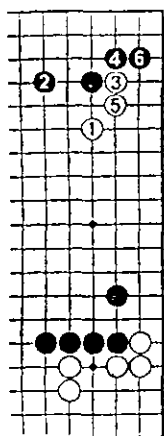
Kapitola 4 ATSUMI

Atsumi /angl. Thickness/ - na toto téma jsem měl jednou rozhovor se Zbyňkem Dachem a neshodli jsme se na českém výrazu. Zato jsme se shodli na tom, co vlastně atsumi znamená.

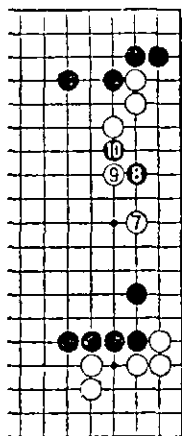
Představme si skupinu kamenů, které ve svém tvaru nemají téměř žádnou slabinu, na kterou by soupeř mohl zaměřit svůj útok. Na okolní prostor bude mít taková skupina jistě velký vliv. Čím pevnější taková skupina bude a čím větší prostor obsáhne její vliv, tím větší bude atsumi.

Hrát v dosahu soupeřova atsumi je velmi obtížné a hráč by měl být opatrný a maximálně pozorný. Stačí totiž malá chybička a může se dostat do velkých problémů. Stejně tak je obtížné vytěžit z vlastního atsumi co největší zisk. Velice nezvy o využití atsumi pojednává kniha Yoshio Ishidy - „All About Thickness“. Hráč síly kyu, který pomýšlí na danovou třídu, by si jistě měl tuto publikaci přečíst.

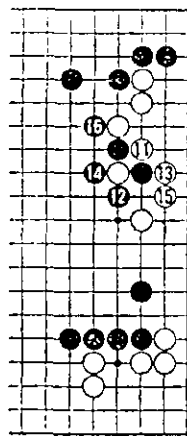
Ukažme si však atsumi na názorném příkladě:



Dia.1



Dia.2



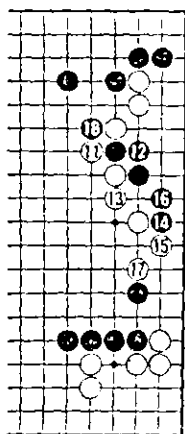
Dia.3

Dia.1 Jedná se o partii mezi profesionálem a silným amatérem. Černý vpravo dole sehrál joseki, kde získal atsumi výměnou za území v rohu. Bílý hraje 1, 3 a 5 aby narušil černého strategii. Kam by měl nyní bílý zahrát svůj tah 7?

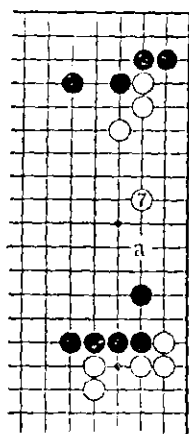
Dia.2 Bez kamenů dole je bílého 7 joseki. V této pozici však může černý vpadnout na 8 s hrozbou zajmout bílého 7. Po bílého 9 a

černého 10 má bílý potíže.

Dia.3 Je sice schopen podpojit se s 11, 13 a 15 ale černého 16 vytváří mohutné atsumi, slibující veliké území nahoře a výhodu v boji o střed. Navíc bílého skupina stále nemá jisté dvě oči.



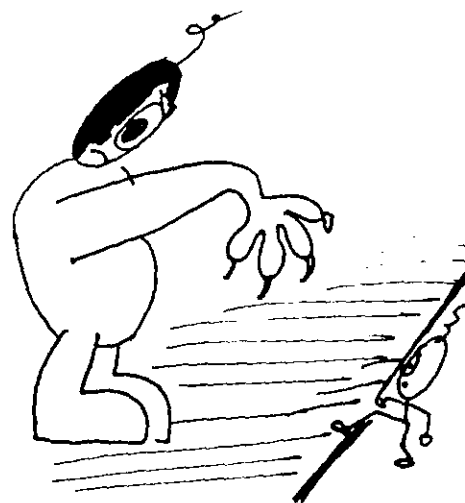
Dia.4



Dia.5

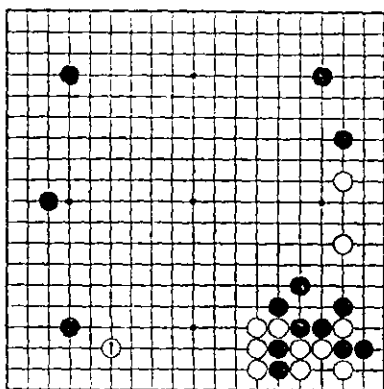
Dia.4 Když zahraje bílý tah 11 zvenčí, ztratí v následném boji některé kameny.

Dia.5 Profesionál /Yoshio Ishida/ vše zvážil a rozšířil se jen na bod 7. Dává mu to bezpečí a možnost přiblížit se příště těsněji k černého atsumi tahem na „a“.

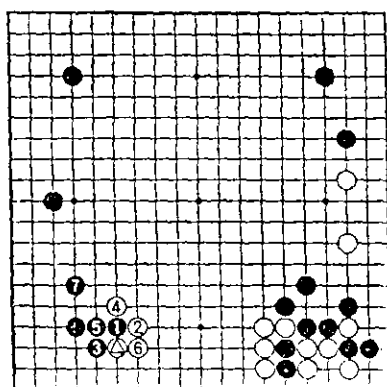


Kapitola 5 KORIGATACHI

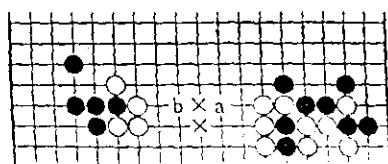
Korigatachi doslova znamená „zmrzlý tvar“. Tímto pojmem lze označit překoncentrovaný tvar kamenů, tedy tvar, který na počet v něm obsažených kamenů, nedokáže plně využít jejich síly. Uvedme si to raději na názorném příkladě:



Dia.1 Bílý právě zahrál kakari s 1. Jak by měl černý odpovědět, aby vnutil bílému korigatachi?



Dia.2 Měl by hrát tsuke-osae s 1 a 3. Do černého tahu 7 to je joseki, které dává černému velký zisk v rohu a bílému atsumi při spodní straně. Jakou má toto atsumi cenu?



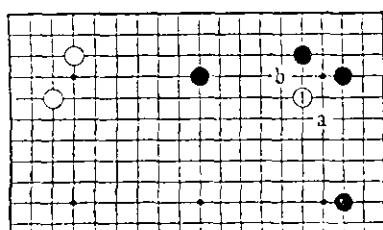
Dia.3 Když vezmeme v úvahu šíření od kamenů vlevo, ideální bod by byl „a“. Od kamenů na pravé straně by byl ideální bod šíření „b“. Sféry vlivu těchto dvou pozic se překrývají v bodech „x“. Bílý tedy může hrát na kterýkoliv z těchto bodů „a“, „b“ nebo „x“ a jistě zabrání soupeřově invazi. Zahraje-li však na některý z těchto bodů, výsledek bude vždy K O R I G A T A C H I – tedy tvar, jehož účinnost je menší než by mohla být.

Kapitola 6 SABAKI

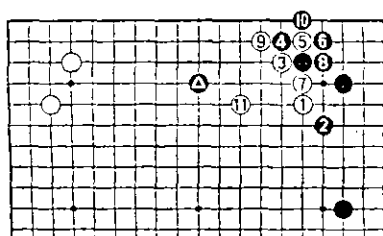
Japonské slovo SABAKI znamená „vývoj“. V IC to znamená vývoj kamenů v nebezpečné situaci rychlým, lehkým a pružným způsobem tak, aby mohly v případě nutnosti uniknout nebo udělat dvě oči. Je nutno říci, že sabaki nepředstavuje tvar ale způsob hry. Ovšem idea tvaru je často vodítkem pro metodu sabaki.

Sabaki se často využívá, když je třeba předejít omoi katachi /těžkopádný tvar/. Těžkopádnou skupinu je obtížné vyvíjet a naopak se na ní snadno útočí.

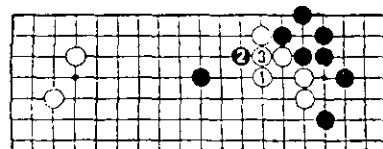
Metoda sabaki, ačkoliv se často vyskytuje v joseki, je podstatou technik ve střední hře. Nejčastěji je aplikována při invazi nebo redukování velkých územních formací.



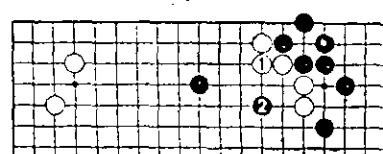
Dia.1



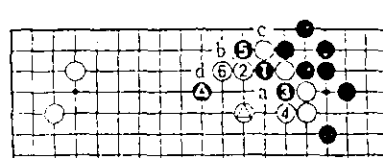
Dia.2



Dia.3



Dia.4



Dia.5

Ukažme si metodu sabaki na téměř ideálním příkladě - redukování dvojkřídlé formace s ko-geima shimaři útokem na životní bod 1 v dia.1. Černý může odpovědět „a“ nebo „b“. V našem případě odpoví na „a“.

Dia.2 Přiložení bílého na 3 a střih na 5 je základní postup. Po černého 6 hraje bílý kikashi 7 a 9, čímž donutí zajmout jeden kámen s 10. Pak lehce odskočí na 11. Pěkný tah, kterým se stabilizoval a navíc oddělil soupeřův osamocенý kámen.

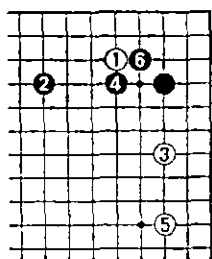
Někdo by se mohl podívat nad bílého tahem 11. Je zde přece mnoho střižných bodů, takže by snad bylo vhodnější bránit přímo s kaketsugi 1, jako v dia.3. Háček je v tom, že když hraje černý nozoki 2 /kikashi/, bílému zůstane těžkopádný tvar. Nepomůže ani pevné spojení 1 v dia.4, protože černý udeří na životní bod bílého formace s 2 a bílého skupina bude bojovat o holý život.

Dia.5 Bílého je podstatou tzv. karui sabaki /lehké sabaki/. Bílý se totiž neobává střihu černého 1. Ve skutečnosti jej přivítá a donutí černého k postupnosti do 6. Podstatou všeho je, že černý se zaměřil pouze na zejímání kamenů, kdežto bílý se tah po tahu posiloval a černého Δ naopak zeslaboval.

Pokud by jste se chtěli podívat na metody sabaki podrobněji doporučuji knížku od Fujisawa Shuko - „Reducing Territorial Framework“.

Kapitola 7 FURIKAWARI

Furikawari znamená „výměna“. Někdy se může ve hře stát, že jeden hráč získá území /skutečné či potenciální/, které patří jeho soupeři a odevzdá nějaké své vlastní. Někdy oba hráči jednoduše otevřou panenské území a rozdělí si jej jako v následujícím příkladě.



Dia.1

Dia.1 Toto je příklad furikawari v joseki. Po níken takabasemi černého 2 hraje bílý proti hasami s 3. Přiložení na 4 je běžné pokračování, ale nyní bílý vyvolá furikawari rozšířením na 5. Kvůli aji bílého kamene 1 nemá černý jinou možnost, než hrát osae 6. Výsledkem je furikawari, ve kterém dává bílý území v rohu, aby se sám stabilizoval podél pravé strany. Protože je získání černého v rohu velký, musí mít pro bílého pravá strana stejně velký význam.

Teorii na pokračování pro vás udělal Evžen Albert 2-dan

Recenze

Kdysi jsem sliboval, že budu recenzovat knihy go, které má v současné době k dispozici Asociace go. Knihovna však díky nepřítomnosti knihovníka /Mirek Javůrek/ na turnajích funguje tak maximálně pro pražské hráče. A to je málo. Když do toho Mirek šel, byl ještě aktivním goistou. Řešení vidím samozřejmě ve výměně. Přesto však mám nyní půjčené dvě knihy, které vám v krátkosti přiblížím.

Komplet partie Go Seigena - jedná se o korejskou verzi veškerých známých partií tohoto nesmrtelného /myslím, že ještě neumřel/ goisty. Partie jsou nekomentované, tudíž bych knihu doporučil hráči aspoň třetí danové třídy. A i tak vyžaduje usilovné studium.

Killer of go - Eio Sakata : knížka napsaná nejlepším japonským hráčem. Najdete zde množství trikových tahů, precizně rozebrané partie včetně několika opravdu detailně rozpitvaných. Nastudování této knihy /je v angličtině/ by mělo kyového hráče zlepšit min. o 4-5 tříd, danového aspoň o jednu třídu. Navíc je v knize mnoho historek ze zákulisí goistické scény v tehdejší Japonsku, profily mnoha hráčů slavných jmen a teoretické zdůvodnění směru hry. Doporučuji tak hráčům 8.kyu a silnějším.

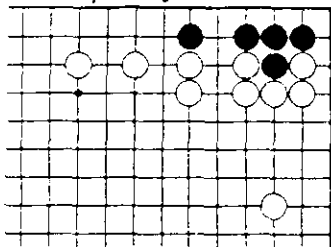


Dobrý & špatný styl

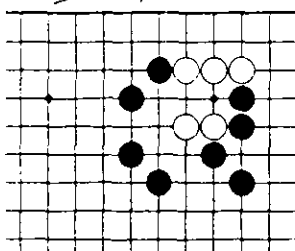
Stále ještě se setkáváme s velmi jednoduchými problémy, které ihned při partii nedokážeme vyřešit. Tyto úlohy by vám měly pomoci získat pro dané okamžiky cit v řešení.

Vždy je černý na tahu. Pod ním je ukázka vulgárního stylu a pod čarou je řešení.

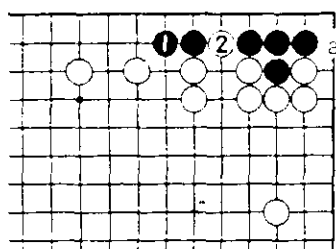
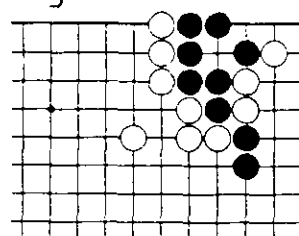
černý ožije



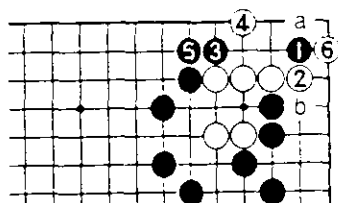
černý chápne bílého



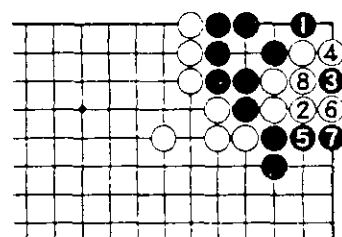
černý sežere bílého



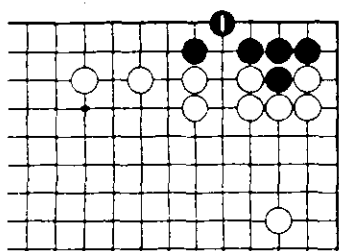
na 1 nebo 'a' je vulgární,
neboť bílý 2 je smrtelné.
Černý na 2 je též chyba, bílý na 'a'.



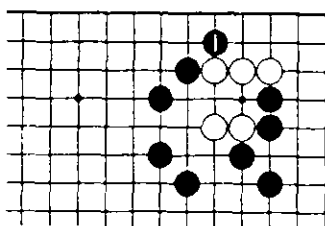
Poslouphost 1 a 3 je
blbá, bílý po 4 hrozí
stříhnout na 5. Po 6
je 'a' a 'b' miai



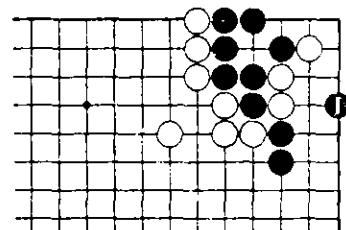
Když černý na 1, bílý na
dobrou odpověď na 2. Výsledek
do tahu 8 je sekí. Když zahraje
černý 3 na 4, bílý odpoví na 3 - kó.



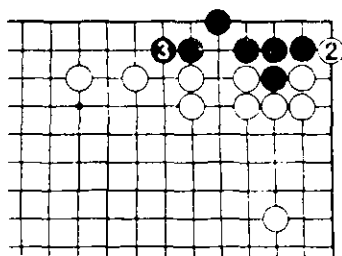
Po tomto tahu je černý v pohode



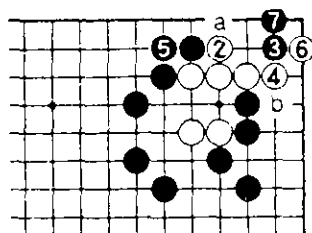
Správné je nejprve ohnutí!



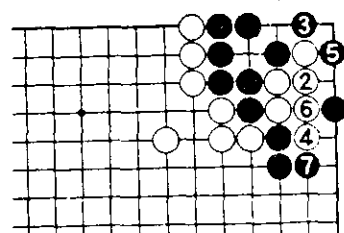
Tesuji - bílý je sežra'n



2 a 3 jsou miai,
zajišťující černému
dvě oči



Černého 4 dělá miai
z 'a' a 'b'. Hrát 4 na 5
také nepomůže.



Jestliže bílý spojí
(nic jiného mu stejně nepomůže),
černý ohne na 3 a bílý nemá
odpověď (viz. 4-7)

SANRENSEI S BÍLÝMI

Černý: Rin Kaiho

Bílý: Takemiya Masaki

6 - neobvyklý tah u Takemiya, který dává většinou přednost stavbě moya

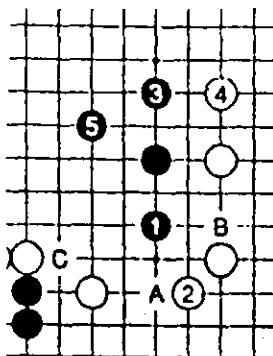
18 - bílý si nakonec našel čas pro své oblíbené sanren-sei, takže moya bude.

34 - všechny bílé kameny spolupracují směrem ke středu.

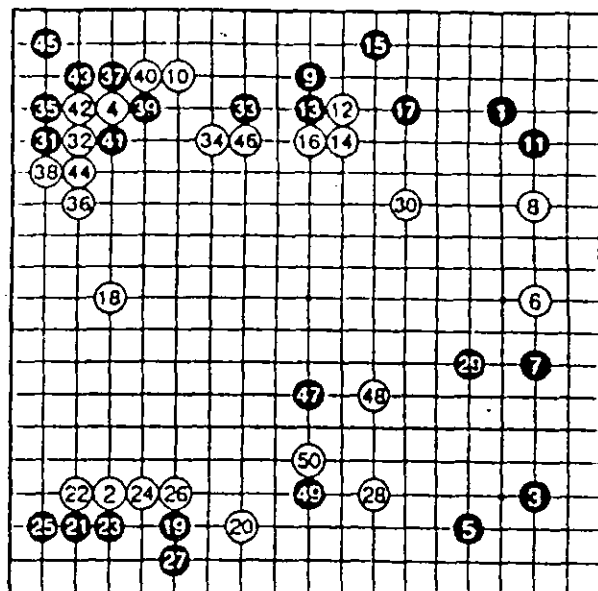
49 - podle Ishidy Yoshio měl hrát černý pouze jednobodový skok na 50. Sekvence v Diagramu se pak zdá být asi nejpravděpodobnější, navíc nechává černému v záloze útočné tahy A a B a střih na C.

V dalším boji je bílý nucen obětovat nějaké šutry, aby zachoval celistvost moya.

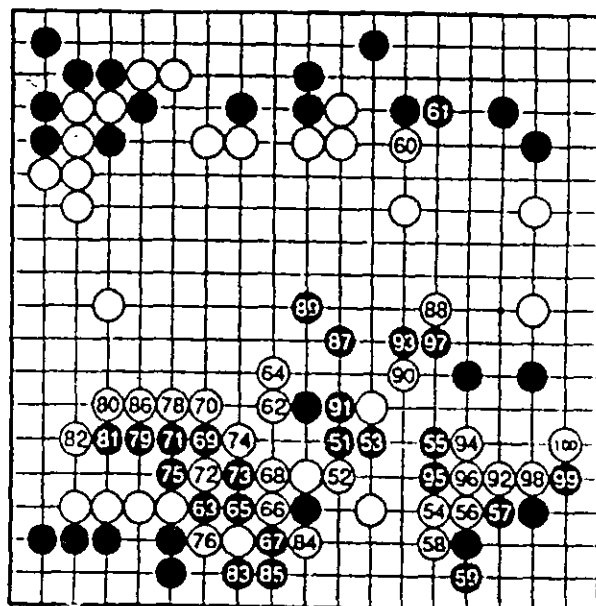
Zápis je do tahu 200. Partie trvala celkem 217 tahů a bílý vyhrál o 3 a půl. Můžete si tedy prověřit svůj skill v mikrokoncovce.



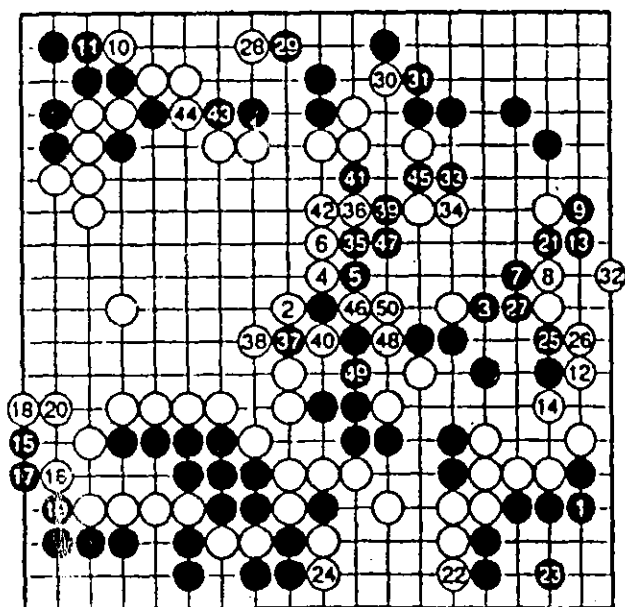
Diagram



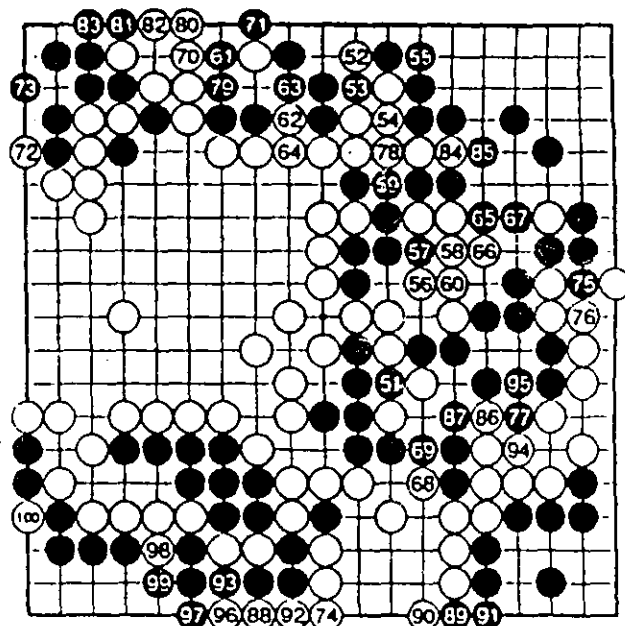
Obrázek 1 (1-50)



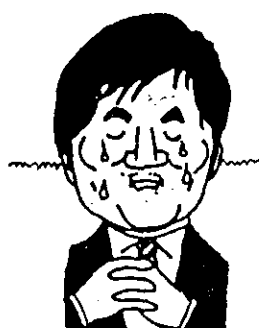
Obrázek 2 (51-100) 74 vs 72



Obrázek 3 (101-150)



Obrázek 4 (151-200)



Smutej

Rin

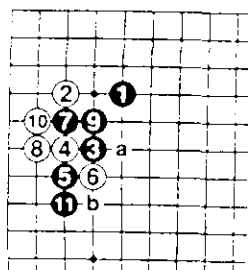


Diagram 27

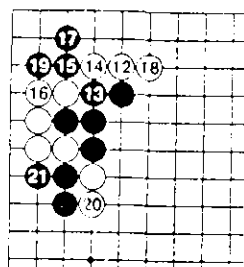
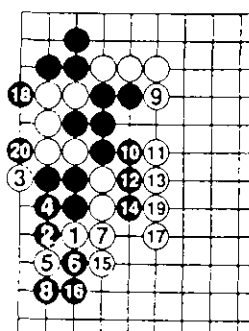


Diagram 28





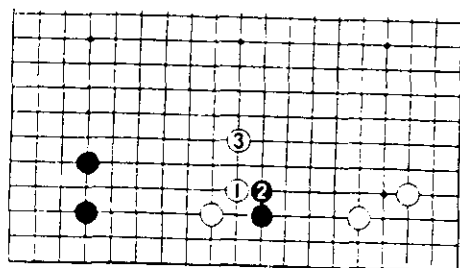
DVOJITÉ OHNUTI'



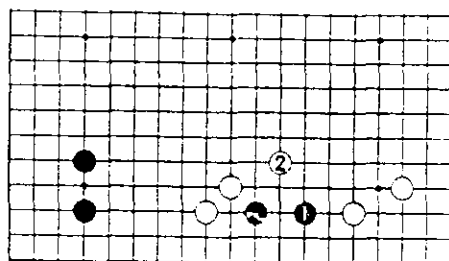
ANEŽ CO JE TŘEBA SE NAUČIT - POKRAČOVÁNÍ

V posledním Goboyi se tento článek setkal s nečekaným úspěchem. Ne že by mi chodily domů děkovné dopisy zmáčené slzami vděčnosti, ale přesto byla odezva natolik příznivá, že musím pokračovat dále.

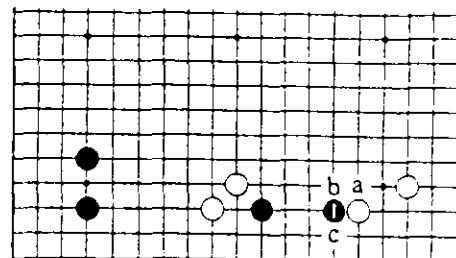
Opření o protivníka



Dia. 16



Dia. 17

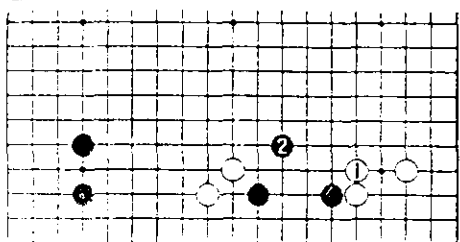


Dia. 18

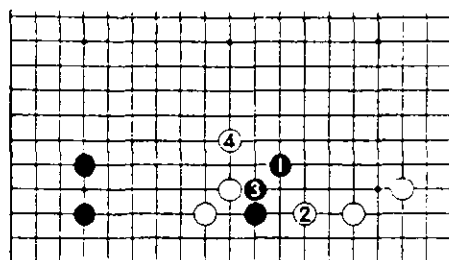
Dia. 16 - bílý zahájil útok na opuštěný černý kámen. Černý se pokouší uniknout na 2, ale jediné, co získá je trapně těžký tvar uvnitř sféry bílého vlivu. Jeho šutry jsou ideálním cílem pro útok.

Dia. 17 - toto šíření je tak malé, že nedá černému prostor pro oči. Bílý zahraje klobouk na 2 a jediné oči, které černému zbydou jsou ty pro pláč, až bude potupně utíkat do středu gobanu.

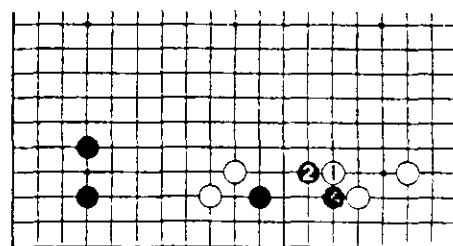
Dia. 18 - Jediná cesta k rychlému a lehkému stabilizování skupiny vede v útoku na nepřátelský kámen. Nazýváme to "opření o protivníka", leč výstižnější je jap. termín "motare". Bílý může odpovědět na "a", "b" či "c", probereme si detailně dva tyto případy.



Dia. 19



Dia. 20



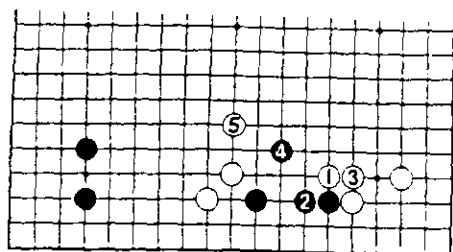
Dia. 21

Dia. 19 - Bílého 1 je nejkolidnější odpovědí, jejím účelem je nikterak nepomáhat při stabilizaci černého. Černý pak skočí na 2. Tím získá odolnou formu. Kdyby však své "motare" vynechal

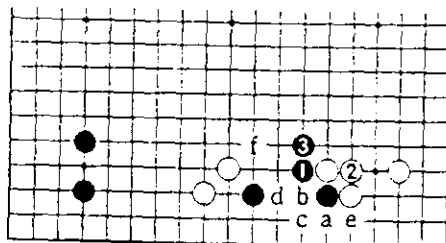
Dia. 20 -tak ho okamžitě bílý zpráská kombinací tahů 2-4. Účelem motare je právě zabránit podobným bílým praktikám.

Dia. 21 - Nejsilnější odpovědí je bílého 1 zde. Černý houževnatě na 2.

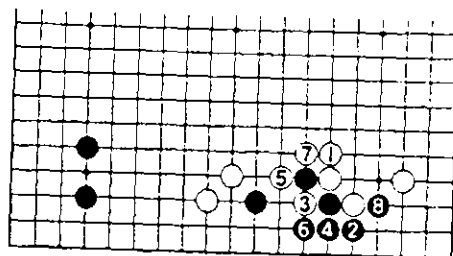




Dia. 22



Dia. 23



Dia. 24

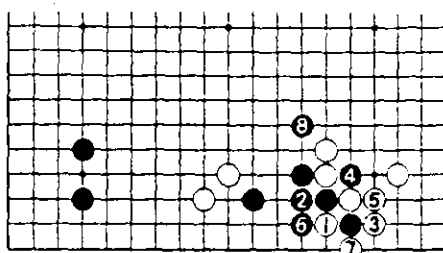
Dia.22 - stáhnutí na 2 je mírumilovné. Pozor - neznamená to, že se jedná o špatný tah. Bílý pak musí spojit na 3 a černý se dostává ven. Fakt je ten, že tahem 5 bílý ve svém útoku pokračuje.

Dia.23 - Pokračujeme z Dia.21. Když bílý spojí na 2, černý popoleze a jeho šutry pracují mnohem lépe než v Dia.22. Tahem na "a" získá černý skvělý tvar, pokud bílý teď stříhne na B, černý na "a", bílý "c", černý "d", bílý "e" a černý "f". To by byla perfektní forma.

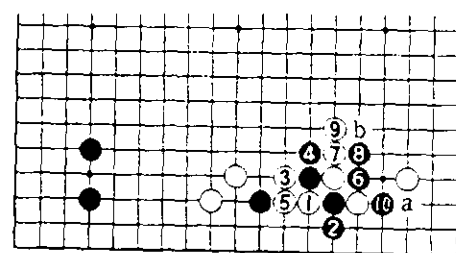
Dia.24 - Když bílý natáhne nahoru, černý blahem zachrochtá na 2 a jeho dvojité ohnutí pracuje perfektně. Když mu bílý sebere kámen tahama 3 a 5, černý se vkiďne do jeho území. Téměř vždy blbě pro bílého.

Dia.25 - pokud bude bílý chtít vzít jiný kámen, černý zahraje 4 a 6 a pak vytvoří na 8 ideální tvar /perfektní sabaki za černého/

Dia.26 - 1 a 3 jsou nejprudším útokem, ale celkem na tři věci. Po stříhu 6 a následné sekvenci je roh v pytli a "a" a "b" jsou miai. Toto je vynikající výsledek čer.



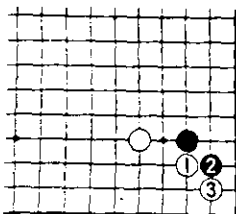
Dia. 25



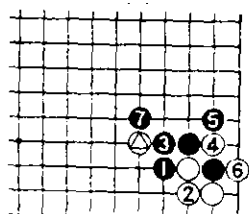
Dia. 26

Vyhnutí se útoku s double hane

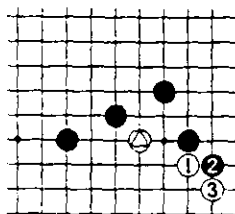
Jednou z nejvyšších priorit při hře jest dbání o spojení svých kamenů. Dvojité hane znamená vždy možnost stříhu a tak jest při útočení nebezpečné. Ukážeme si případy, kdy je lépe se při útoku dvojitému ohnutí vyhnout a kdy jest excelentní.



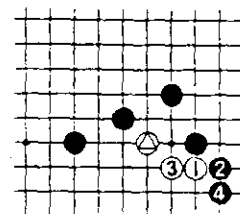
Dia. 27



Dia. 28



Dia. 29



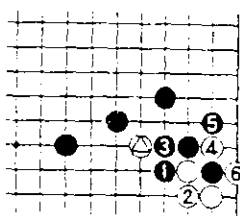
Dia. 30

Dia.27 - kdo v této pozici zahraje na 3, dostane napráskáno.

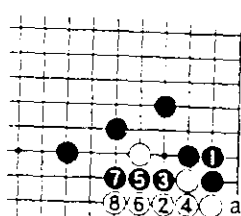
Dia.28 - bílý samozřejmě ožije v rohu, ale celkově vydělal černý.

Dia.29 - zde se jedná o něco jiného. Pro bílého by bylo těžké ožít a tak ožije v rohu. Nyní je dv. ohnutí jediné správné.

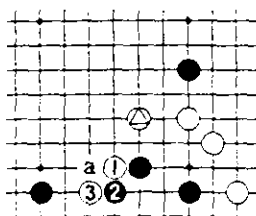
Dia. 30 - kdyby se totiž bílý stáhnul, zahraje černý na 4 a mám takový pocit, jakoby byl bílejší dočista tuhej.



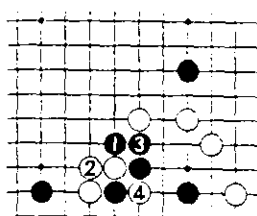
Dia. 31



Dia. 32



Dia. 33

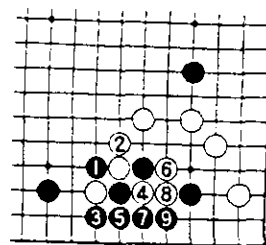


Dia. 34

Komentář k těmto diagramům jest na poslední stránce

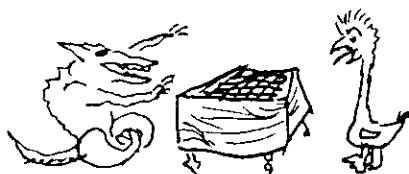
DVOJITE' OHNUTI' - pokračování

- Dia.31 - pokud je černý takový dobrák a bude hrát stejně jako v Dia.28, dopadne otřesně. Bílý si vesele žije a území černého je takřka směšné. Bílý se může na další průběh partie dívat s nadhledem buddhy.
- Dia.32- když černý suše spojí, bílý mu stejně ožije, a to buďto na "a" nebo proskočí do strany. Je to však o něco lepší než Dia.31. Zde je double hane nejlepší.
- Dia.33- pozice vzniklá ze známého joseki. Na bílý otrojůhelníkovaný kámen by měl černý zahrát na "a", aby pokryl to, co si naznačil. Jinak má bílý drsné pokračování 1-3.
- Dia.34- pokud to však bílý blbě načasuje, dostane na budku. Černého tah 3 totiž ubližuje bílému víc, než by chtěl a vlezení do černého strany není dostatečnou kompenzací.
- Dia.35 - černý se sice může podpojit, ale bílý získá funkční pevnost. to je trochu potupné, v tomto případě by dvojité ohnutí slavilo úspěch. Někdy je to však jediná cesta černého, zvláště pokud je bílý silnější všude okolo.



Dia. 35

V příštím Goboyi budeme pokračovat v kapitolách Dvojité hane jako oběť při odrážení útoku a Likvidace plantáží /moyo/.



Najde kurátko tesuji?

ZA VĚREČNÝ STEN

Doufám, že jste se při čtení Goboye bavili aspoň tak, jako já, když jsem ho psal. Protože je sedmička zajímavé číslo /nedá se dělit!!!!/, tak jsem se rozhodl udělat vám radost a zvýšit počet stránek. Také jsem cítil povinnost vůči Evženovi, který pro vás píše Teorii na pokračování. V minulém čísle nebyla a mně se zatím sešly příspěvky dva. Tudiž je máte najednou. Nechci bejt drzej a slibovat další Goboy na nějaký určitý termín, může se stát, že bych to nestíhnul a vy byste mne pak ukamenovali /při velikosti goistickéjch kamenů by to byla opravdu prokletě dlouhá smrt - ale možná by Asociace uvolnila nějaký dobře strážžený Ingovo soupravy/. Za nadprůměrné množství przeklebu se omlouvám, ale nějak jsem vyšel ze cviku. Příště už také budou /fakt!/ nějaké partie českých hráčů, plánuji i více partií a méně teorie, jako to bylo v čísle šest. Doufám, že pochopíte i lehce zvýšenou cenu - má to několik důvodů: nejsou prachy, inflace, číslo je silnější, nejsou prachy, dělá to každej a nejsou peníze. To už je život, řeknete si, ono vám taky nic jinýho nezbyvá. Usmějte se na svět, na mě, do zrcadla se raději nedívejte a hned se vám bude žít lehčeji.

Přeji vám mnoho úspěchů na tomto důležitém turnaji !

/i když ta inflace tříd je šílená/

Zbyněk Dach

Goboy 
7. číslo

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

Tel. 0342/21664
doma

To to číslo vychází 10.2.1995 u příležitosti GPE turnaje
v Praze

0342/22361
práce

Cena 12 Kč

Výtisk číslo: 8

Vychází v nákladu 45 výtisků