

GO MANIAC

1.



Historie go

Wangovo zlaté desatero

Ma vs. Ohira

Problémy

Rekordy

Dámy a pánové, ctěný národe goistický!

Rukavice, hozená v prach Zbyňkem Dachem v pátém čísle Goboye, byla zvednuta. Právě držíte v rukou první číslo zbrusu nového časopisu o go, který zdaleka není určen pouze pro maniaky go.

Jestli čekáte, že nyní začnu házet špínu a šlapat po Goboyovi, přesvědčovat vás, aby jste nečetli Goboye, ale "ten můj", tak jste na velkém omylu. Při vši úctě ke všem, kdo se tady kdy pokoušeli vydávat nějaký plátek, se domnívám, že Goboy je pokusem nejzdařilejším. Je to prostě SUPER BEZVA EŇO ŇUŇO EXKLUSIVNÍ ŽRÁDÝLKO, děsně ho miluju, a určitě nejsem sám (pokud si myslíte, že tímto usiluji o celoroční bezplatný přísun Goboye, vězte, že nejde o nic víc, než o první publikované hodnocení tohoto časopisu, nepocházející z pera jeho autora). Stejně jako Zbyňek si uvědomuji, že kvalitu vždy zaručovala konkurence, a proto cílem vydávání Go Maniaca je mimojiné snaha o ještě lepší Goboy.

Otázka z pléna: "Co vlastně v Go Maniacovi bude, čím bude jiný, a proč zrovna maniak ???!"

Správně, tento časopis by měl být jiný, protože jinak by se mohl přicvaknout ke Goboyi za vyšší cenu. Maniac bude zaměřen hlavně na "fajnšmekry", tj. hráče, kteří jen tak do pusy něco nevemou a libují si v goistických lahůdkách všeho druhu. Určitě potěším všechny, kdo se chtějí dozvědět co nejvíce o historii go a také ty, jež si libují v rekordech a kuriozitách.

Název časopisu vychází z faktu, že pro některé lidi se go stává v kladném slova smyslu mání, neúprosnou celoživotní závislostí - dobře jim tak (každý svého štěstí strojuvůdcem, jak říkával můj učitel matematiky).

Už bych asi měl své úvodníkové plácání nějak zakončit. (Pozor, přijde sentiment!!!). Svět go je jako nekonečný a tajemný oceán, v jehož hlubinách se ukrývají neskutečné záhady a poklady ohromné hodnoty. Před časem měla hrstka mořských vlků možnost vydat se za dobrodružstvím na korábu jménem Goboy. Nyní se další loď vydává na plavbu do neznáma. Vítejte na palubě.

Tento úvodník pro vás spáchal a časopis Go Maniac pro vás bude tvořit

Petr Valášek

Historie go

A jsme u první pravidelné rubriky. Na tomto místě bude vycházet historie go. Spočátku spíše čínského (místo vzniku), posléze převážně japonského. Přestože bude popsán jen zlomeček z předlouhé historie této hry, budou zde (snad) zachyceny všechny klíčové momenty, a myslím si, že budete příjemně překvapeni rozsáhlostí této esej.

Díl první

Původ go, asi nejstarší nepřetržitě hrané deskové hry na světě, je hádankou, kterou se asi nikdy nepodaří správně vyřešit. Všeobecně se tvrdí, že hra se objevila v Číně v průběhu druhého tisíciletí př. n. l., ale vše kromě toho jsou spekulace, protože důkazů je málo a je nemožné interpretovat je s velkou spolehlivostí. Hra existovala v dnešní podobě pravděpodobně ještě před prvními zmínkami v dílech dávných kronikářů.

O vzniku go bylo vymyšleno několik hlavních teorií. První a nejstarší z nich staví na čínské legendě, podle které bylo go vynalezeno kolem roku 2250 př. n. l. císařem Yao jako mentální cvičení pro jeho slaboduchého syna. Až do nedávné doby pokládali čínští i japonští historici tento příběh za pravdivý. Dnes se nám to zdá nepravděpodobné, ale přinejmenším to ukazuje na to, jak velkou úctu museli ke hře chovat, dokonce toto datum pokládali za vznik Číny samotné.

Modernější teorie předpokládá, že se go vyvinulo z ranné formy počítání. Tomu však odporuje fakt, že herní plán je systém čar 19 x 19 (nebo ve vyjimečných případech 17 x 17), což se dá špatně přizpůsobit desítkové soustavě, kterou Číňané používali odedávna. Neexistuje důkaz o tom, že by deska a kameny go byly vyvinuty v Číně pro počítání. Ve skutečnosti nejstarší matematické záznamy objasňují metodu, zahrnující tenké proutky dlouhé 5 – 15 cm, jimiž byla vykolíkována mřížka různé velikosti, podle složitosti počítání. Abakus, pocházející z Indie nebo Středního východu, nebyl v Číně znám dříve než ve 3. – 4. století našeho letopočtu, kdy nahradil počítací proutky.

Třetí a teorie říká, že se go vyvinulo z metod věštění, které praktikovali králové a šamani-astrologové v ranné kultuře Chou v povodí řeky Wei - srdci starověké Číny. Jedna z těchto metod

asi obsahovala vrhání černých a bílých žetonů na čtvercovou desku, označenou astrologickými symboly.

Některé odborné termíny v go mají astrologický význam. Například v Japonsku se centrální bod gobanu nazývá *tengen*, 'osa nebes', osmi ostatním označeným bodům se říká *hoshi*, 'hvězdy', a všech devět dohromady tvoří tradičních 'Devět Světél Nebe', tj. sedm hvězd Velkého vozu, středu čínského astronomického systému, plus Slunce a Měsíc. V Číně i v Japonsku jsou čtvrtiny gobanu pojmenovány po čtyřech směrech, z nichž každý má vztah k jednomu ze základních obrazců systému *I-Ching*. Směry jsou následující (od pravého horního rohu ve směru hodinových ručiček): jihozápad (žena, země), severozápad (muž, nebe), severovýchod (tvrdý, hranice), jihovýchod (jemný, povolný). Před začátkem partie každý hráč položil kameny diagonálně na dvě rohové hvězdy, což byl starodávný zahajovací rituál, dodržovaný v Japonsku až do 13. století. Dá se předpokládat, že rozhodující přechod od věštění ke hře nastal transformací kultury *Shang*, zaměřenou na ducha, na dobyvačnou kulturu *Chou* zhruba mezi lety 1300 – 900 př. n. l. Následující ukázka ranného textu je velmi zajímavá:

Pan Chang, hudebník žlutého císaře, přijal křídla a dostal jméno učitel Hung Yai. Na vrcholu hory Chung-nan hrál go.

Zmínka o žlutém císaři je starodávnou historiografickou konvencí, znamenající pouze to, že událost se odehrála ve vzdálené minulosti.

'Přijmout křídla' je taoistické zjemnění výrazu pro umírání a vstup do království nesmrtelnosti. Hung Yai znamená 'Ohromná skalní stěna'. Chung-nan byla posvátná hora poblíž tehdejšího hlavního města Hao a blízko dnešního Sianu, po mnoho století místo kouzelnických praktik. Znaky v jejím průchodu, představující 'hrál go' mohou být rovněž přeloženy jako 'vrhal kousky *ch'i*'. Od určité doby dostal znak *ch'i* význam 'hra go', ale zde je zřejmě popisováno něco více než jen pouhé trávení volného času. Vrhání žetonů nebo kousků všech možných druhů bylo v každé době i zemi běžným způsobem, jak lidé testovali své štěstí nebo smůlu.

Je zde zřejmá příchuť šamanismu, zdá se, že mohlo jít o jakýsi druh rituální extáze. Ša-

mani v severovýchoní Asii používali hudbu a tanec k navození zvláštního stavu, podobného komatu nebo smrti, a^{ve} té chvíli je ovládl nějaký jiný duch a oni 'létali' na vzdálená místa, často vrcholky hor, aby odtud přinesli poselství ze světa duchů. Šamani byli předchůdci zázračných taoistů, známých jako *hsien*, mudrci nebo nesmrtelné bytosti, které tak často můžeme potkat v čínských legendách.

Vývoj od věštění ke hře asi začal se čtvercovou deskou, zvanou 'věštcova tabulka' (*shih*), označenou astrologickými a geomantickými symboly, na niž věstec házel kousky (*ch'i*) různých barev a tvarů, a z jejichž obrazců pak vyvozoval závěry. Dříve byla tabulka kulatá a představovala nebesa, po úpravě na čtvercový tvar měla reprezentovat Zemi.

Ssu-ma Ch'ien, píšící v 1. století př.n.l., popisuje metody věstců takto:

*Za vzor si vzali nebe a zemi, a čtyři roční období jako modely. Řízení laskavostí a spravedlností rozděluje stonek řebříčku a určují hexagramy. Otáčejí věšteckou tabulkou, analyzují *ch'i* (úlomky nebo kameny go). Pak vykládají o nebeském a zemském prospěchu a ztrátě, o úspěchu a nezdaru v lidských záležitostech.*

Kulatá tabulka se vyvinula v tabulku *feng shui*, která se v Číně používala ještě v devatenáctém století. Čtvercová tabulka s předměty z hlíny, kamene nebo ze dřeva různých barev, ale stejných tvarů se vyvinula ve hru go (čínsky *wei ch'i*, 'obkličující kameny'), a deska s kameny různých tvarů se v sedmém nebo v osmém století vyvinula v různé formy šachu, zahrnující i japonské šachy - *shogi*, 'válečné kameny'.

Nechal jsem si v záloze ještě jednu teorii, která se mi jeví velmi zajímavá, nesmrdí tolik pohádkami a okultismem a na stránkách Go Maniaca jí bude věnováno hodně místa.

Podívejme se na krále Yao. Podle nejstarších záznamů byl původním 'civilizátorem' čínské civilizace, přicházejícím uprostřed řady legendárních králů 'Zlatého věku' a přišel z nebe. V různých dobách čínské historie bylo napsáno mnoho verzí o tom, co udělal. Tyto rozdílné verze, napsané pochopitelně na různé motivy, se zakládají na ztracených ranných textech.

Jednou z věcí, které panovník a jeho nástupci

učinili, bylo zabití nebo vyhoštění rádců, kteří pro něj vyvíjeli nebo realizovali věci. Měl také mnoho synů. Jeden z nich, od jeho první ženy, se jmenoval Danju.

Danju nebyl 'idiot' jak tvrdí historikové - přesný výraz, jakým by se dal popsat je 'hašteřivý' nebo 'pomatený'. Asi se hádal se svými nevlastními bratry, kteří také chtěli zdědit trůn. Tak ho moudrý Yao naučil v životě jen jednu věc - 'aby ho utišil', naučil ho hrát go.

Zjevně se to minulo účinkem. Podle jednoho zdroje Danju, poté co se stal dobrým hráčem (nebo možná nejlepším), vymyslel vlastní hru - 'šachy'. Spolu se svými přáteli používali živé slony a nosorožce a zaplňovali velké 'hrací pole', na kterém byly speciálně vypěstované moruše. Unavený Yao vydědil Danju a království předal jeho příteli Shunovi, který založil první čínskou dynastii Hsia. Danju odešel na jih a spojil se s rodem Sanmiao, bojoval Shunovi a nakonec zemřel.

Na tomto příběhu je mnoho divného, nemluvě o tom, že existuje asi půl tuctu verzí. Podle jedné Shun ukradl království a Danju se spravedlivě pokoušel získat ho zpět. Ale podle teorie konfuciánského historika Ssu-Ma Ch'ien z dynastie Han (206 př.n.l. - 220 n.l.), která přetrvávala, Danju nerespektoval svého otce, jemuž nezbylo ho než ho vydědit, ačkoliv to bylo bolestné. A tak vznikl jeden z klasických příběhů, které si číňané, zvláště konfuciáni, předávali z generace na generaci po tisíce let.

Někteří sinologové dlouho zkoumali 'euhemerizaci' čínských mýtů. To znamená, že Řekové prováděli 'euhemerizaci' svojí historie tím, že si za její základ brali svoje mýty. Číňané, částečně konfuciáni dynastie Han, prováděli opak - historizovali svoje mýty. Například jeden z ministrů, kterého Yao zaměstnal kontrolou známých povodní Žluté řeky, se jmenoval Kung Kung. Abychom příběh zbytečně nenatahovali, Kung Kungova metoda neuspěla a on sám byl vyhnán z království. Toto je velmi přímočaré, dokud se skrze etymologickou analýzu (etymologie - nauka o původu slov) nedostaneme k tomu, že 'Yao' je odvozeno od 'hora' a 'Kung Kung' od 'nepořádný' nebo 'hašteřivý', a že posledně jmenované přídatné jméno bylo užíváno speciálně k popsání zuřivých záplav Žluté řeky. Ve skutečnosti jeden z předních sinologů navrhuje verzi, že Kung

Kung byla povodeň a Yao ji zkontroloval. Konfuciáni, kteří tento mýtus napsali, jej předělali z příběhu o dvou spolu bojujících bozích (Kung Kung byl asi původně bůh vody) na byrokratický spor o problémech řízení ve vládě.

Jsou zde další věci k zamyšlení. Kdo by svého syna učil jen jedné věci? Jak by ho go mohlo 'utíšiť'? Proč go? A existovalo už vůbec go v době příběhu o Yao? V listině psané Ssu-Ma Ch'ien se neříká, že by Yao hru vymyslel, takže kdo ho to naučil?

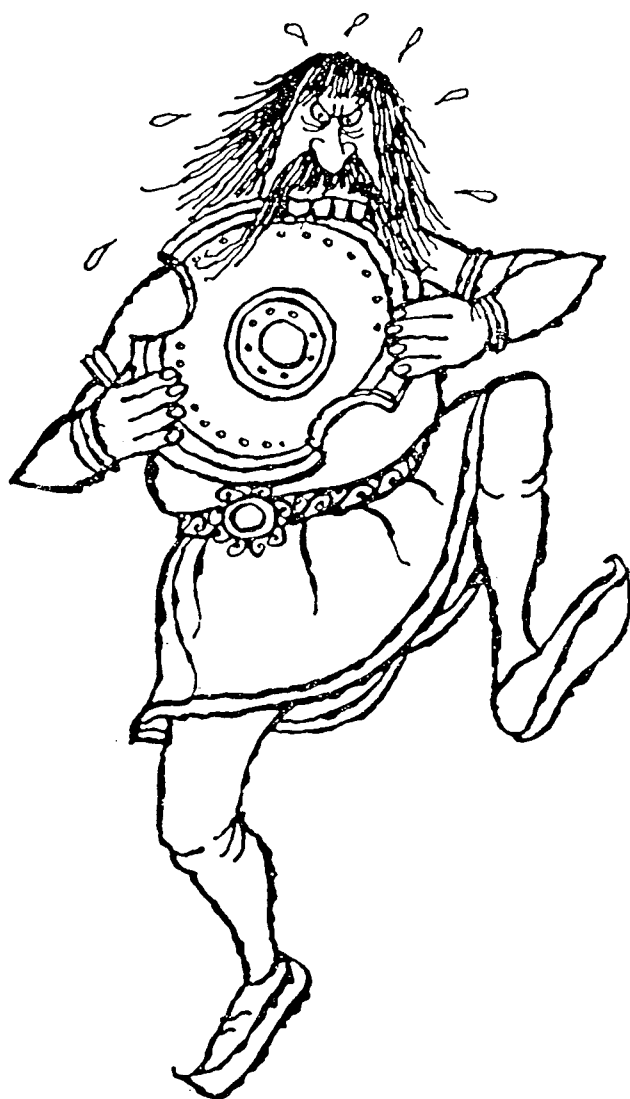
Na příběhu jsou další zvláštnosti. Zatímco Yao přišel z nebe, Danju byl spojený s vodou. Jedna z různých interpretací jeho jména je 'Rudá perla'. Rád se plavil na své lodi, dokonce když povodně skončili - takže rolníci museli tlačit jeho loď napříč vyschlými poli, zatímco on se svými přáteli 'pařili' na gobanu. Když bojoval s Yao, dal svým spojencům ze Sanmiao - jejich potomci byli námořníci - magické potřeby pro chůzi a boj ve vodě. Na druhé straně Shun byl určitě pozemský člověk - měl hodně problémů se svými rodiči a hodně času strávil zemědělstvím před tím, než usedl na trůn.

Musíme mít na paměti, že jakékoli spekulace o tomto období v Číně nejsou nic jiného než - spekulace. Tyto mýty byly po svém vzniku nejen vrstveny a měněny, ale postavy v nich obsažené pocházejí z mnoha různých 'rodů' (tento pojem je v rané Číně nejasný) a představují splynutí skutečných osob, pojmů a rodokmenů. Například Yao byl první 'civilizátor', ale lidé Chou před něj vložili ještě jiné, aby mohli prohlašovat, že jejich rody jsou starší než rody Shang, které si podrobili v roce 1046 př.n.l. V první psané verzi (ne však nutně nejstarší nebo principiální) Yao nebyl králem a neabdikoval. Protože se všechny existující verze v něčem podobají, je navzdory výše uvedeným problémům těžké uniknout závěru, že původní příběh je o 'kontrolě záplav'. Například, v žádné verzi se Danju nestal králem.

Dále je divné, že go figuruje jen v jedné variantě o Yao. Navíc v jiných příbězích je vymyšlení hry přičítáno v jednom případě Shunovi (nebo jednomu z jeho ministrů), v druhém případě pozdějšímu králi. Nicméně, já si myslím, že vznik a následné objevení se go v legendě o Yao, spadá buď do první čínské dynastie Hsia (2100 - 1600 př.n.l.) anebo do následné dynastie Shang (1600-

1046 př.n.l.). Nebylo zavedeno v období Chou (1046-771 př.n.l.) ani v následujících obdobích 'Jaro a podzim' (770-476 př.n.l.) a 'Válečné státy' (476-221 př.n.l.) nebo v období dynastie Han (206 př.n.l. - 230 n.l.).

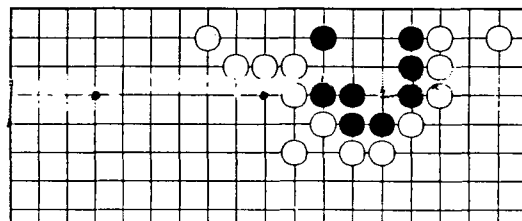
Zdá se, že go je 'posvátná' hra. Bohové pozdějších období žili v nebi mezi hvězdami, ale dřívější záměr prvních dvou dynastií byl na zemi a v prvním Velkém dělení v čínské mytologii: oddělení země od vody. Go je hra 'země' a ne hra nebes.



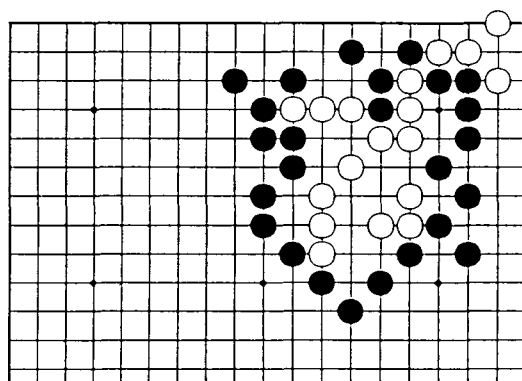
Hráči většinou přijímají porážku s úsměvem na tváři a s klidem v srdci.

Problémy

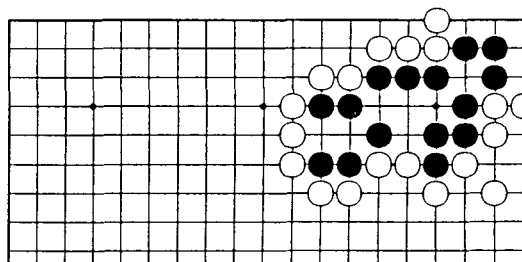
Následující problémy jsou ze slavného sborníku Kansufu. To ovšem zdaleka neznamená, že byste je nemohli vyřešit.



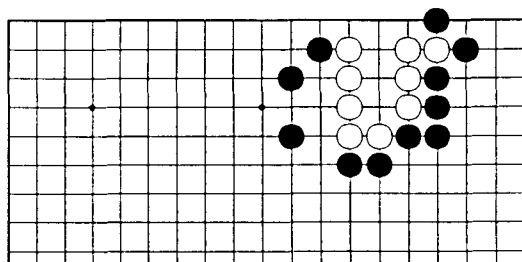
Problém č. 1: Bílý na tahu zmrtní černého



Problém č.2: Bílý na tahu ožije



Problém č.3: Bílý na tahu zmrtní černého



Problém č.4: Bílý na tahu ožije přes ko
(řešení příště)

V goistickém časopise by asi neměla chybět komentovaná partie. Do tohoto čísla jsem pro vás vybral partii z tradičního čínsko-japonského turné z roku 1982. Šlo o desátý ročník přátelských zápasů, v nichž vždy skupina hráčů jedné země sehrála sérii zápasů s různými soupeři v zemi druhé. Na začátku sedmdesátých let se Japonci cítili spíše jako učitelé než jako hráči (v Číně se tehdy ještě go nehrálo profesionálně). V roce 1982 přijeli Číňané do Japonska pouze s jedním profíkem (Nie), ale přesto Japonce smetli : 43-13.

Bílý: Ohira Shuzo 9.dan

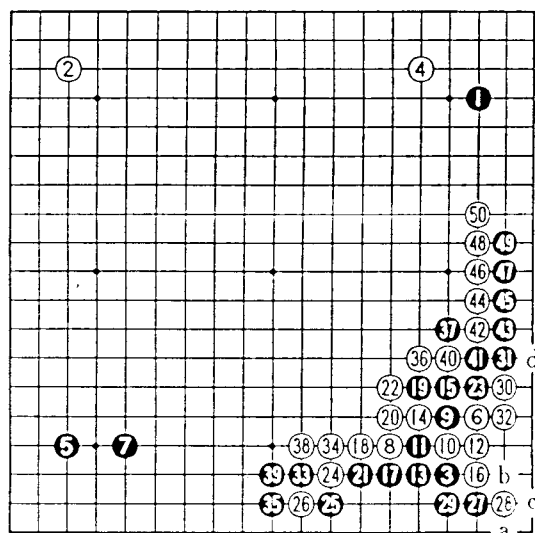
Černý: Ma Xiaochun 7.dan

Hráno 12. června 1982 v Nihon Kiinu

Komentuje Ishida Yoshio

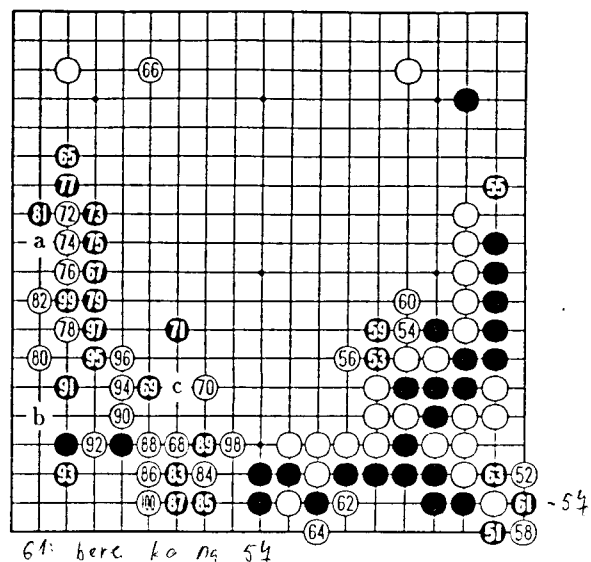
Ma Xiaochun je ve svých sedmnácti letech zázračným dítětem. V roce 1981 skončil druhý na amatérském mistrovství světa, když ve finále prohrál s dalším Číňanem Shao. V kvalifikačním turnaji pro turné po Japonsku se umístil na druhém místě za Nie, ale v dubnu vyhrál mistrovství Číny. Ma stále ještě chodil na střední školu.

Jeho soupeř, Ohira Shuzo (nar. 1930), už měl své nejlepší léta za sebou, ale v šedesátých letech získal sedm titulů.



Obr. 1 (1-50)

Do tahu 48 se jedná o joseki. Černého 49 se obvykle hraje na 'a'; pokud bílý blokuje na 49, černý vyhraje semeai tahy černý 'b', bílý 'c', černý 'd'. Jedno natažení navíc vypadá sporně.

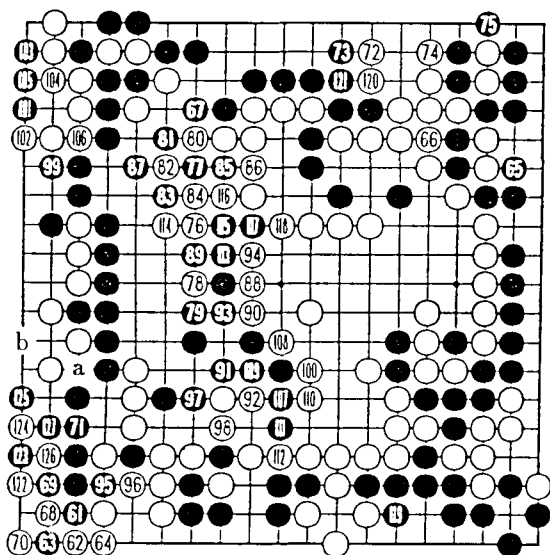


Bílého 4 je dobrý bod: bílý potřebuje velký střed.

Černého 17 je bojovný tah, který vyprovokoval pochybnou odpověď bílého. Místo střihu na 18 měl hrát prostě na 'a'. Bílý zajme čtyři kameny v centru, ale černý má náhradou horní stranu. Černého 25 je dobrý tah.

Černého 39 je velké. Tato výměna je o něco lepší pro černého.

Černého 43. Černého 55 se zdá být větší, ale nelze to tvrdit s jistotou.



Obr. 4 (161-227)

Bílého 88. Bílý hraje 'na doraz', ale navzdory jeho dobré hře v centru to už nestáhne.

Černého 99 velké obrácené tempo. Kdyby se zde povedlo bílému někdy předtím zahrát, znamenalo by to pro něho sedm bodů v tempu, což by vyrovnalo pozici.

Černého 101 atd. - pět bodů v tempu - mu zajišťuje výhru.

Černého 125. Kdyby se černý neopatrně spojil na 126, bílý ožije tahy na 'a' a následně 'b'.

V okamžiku vzdání má bílý o 2.5 bodu méně.

Bílý vzdal po tahu 227.

Wangovo zlaté desatero

A je zde další pochoutka na pokračování. Jedná se o desatero goistických přikázání, jež vám mají pomoci zlepšit vaši hru. Před mnoha a mnoha lety je sepsal Ji Xin Wang, čínská legenda v go. Myslím si, že v těchto pravidlech je skryta velká síla, takže až je přečtete a krapet se nad nimi zamyslíte, dost možná vám pomohou prolomit případnou výkonnostní bariéru.

Následující text nepochází celý od mistra Wanga. Komentář k Wangovým pravidlům částečně z čínštiny přeložil a částečně napsal sám šikovný čínský boy Youyi Chen. Poděkování za existenci tohoto seriálu si zaslouží nejen on, ale i šikovný plzeňský boy Chonza, který tento i jiné články obratně stáhl z počítačové databanky go v Americe.

Pozn. Pokud bude text někde poněkud 'skřípat', mějte porozumění a nedělejte hned z Maniaca vlaštoky, Desatero k vám totiž podniklo celkem dlouhou pouť: čínština - japonština - čínština - angličtina - čeština. Děkuji.

Zlaté pravidlo číslo 1 zní:

"Tan Bu De Sheng"

Tan = Chtivost

Bu = nemůže

De = získat

Sheng = vítězství, úspěch

Vypadá to jednoduše. "Nebýt chamtivý" - to je zřejmé téměř všem hráčům go. Je mnoho čínských přísloví, které lidem připomínají, aby nebyli "Tan". Zajímavé je toto: "Tan Xiao Shi Da", které říká, že kdo se honí za malými zisky, utrpí velké ztráty. Jiné, ještě zřejmější pro partie go, říká: "Ju Si Yi Ying, Li Qiu Jian Min", což znamená, abychom udrželi jednoduchou situaci, pokud jsme ve vyhrané pozici.

Na zlatém pravidlu je zajímavé, že v mnoha

knihách bylo uvedeno jako "Bu De Tan Sheng". Přesunutím "Tan" na třetí pozici ve větě se z "Bu De" stává "Nikdy" a "Tan Sheng" dostává význam "Honit se za vítězstvím". Z této opravené verze možná vyplývá "Člověk by se neměl hnát za vítězstvím". (Překvápko !?)

Výhra je cílem téměř každé hry. Pro mnoho lidí je vítězství prostě smyslem hraní partie go. Nicméně je zde škola, podle jejíž učení by se měl hráč snažit o krásu místo výhry. Výhra by měla být chápána jako důsledek krásy, a ne naopak. (neuvěřitelné !?)

Myslím si, že mezi mistry moderní doby lze zařadit Kitani Minoru za jeho tvrdohlavost a chtivost území, a Fujisawa Hideyuki za jeho nebojácnou a šlechtitou osobnost, mezi hráče orientované na krásu. Na druhé straně se domnívám, že Go Seigen a Nie patří mezi hráče orientované na vítězství.

Nejsem si jist, která z verzí "Tan Bu De Shang" nebo "Bu De Tan Shang" je originální. Ačkoliv se domnívám, že ta druhá. Pro tuto verzi hovoří i následující věc. Hodně starých čínských partií bylo hráno o peníze, a je velký rozdíl prohrát o jeden bod nebo o dvacet. "Bu De Tan Shang" jako by nám radilo, že máme vědět, kdy máme dost.

Zlaté pravidlo číslo 2 zní:

"Ru Jie Yi Huan"

Ru = vstoupit

Jie = hranice

Yi = mělo by být

Huan = pomalý, neuspěchaný

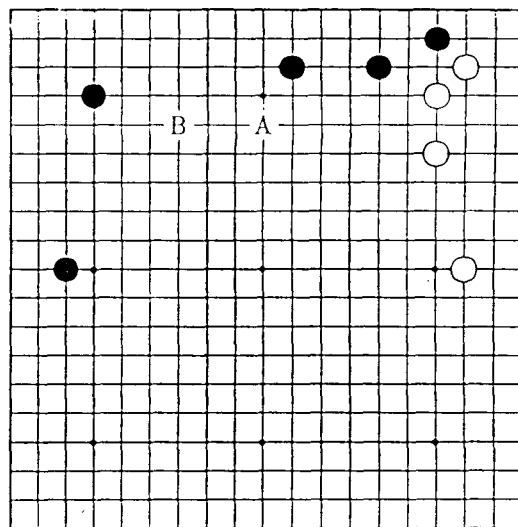
Legenda se nám pokouší sdělit, že bychom si měli dávat pozor, když vstupujeme do území soupeře. Správné pochopení slova *Huan* je zde klíčové. Moderní čínské slovníky navrhuji výrazy "pomalý" a "neuspěchaný". Takže přímočará interpretace této staré formulky je:

Nespěchej do soupeřova území.

Poněkud představivější je interpretace od Otake Hideo:

Vylni se ostrým konfliktům v soupeřově sféře vlivu, nejdí příliš hluboko.

S tímto na mysli není těžké porozumět, proč by si někteří hráči (jako bílý) vybrali bod okolo A (nebo dokonce B) pro vstup do území černého.



Ačkoliv byla tato poučka napsána pro partie go, neobsahuje žádný speciální goistický termín. Vypadá to spíše jako slova filozofa nebo стратега dávnověku, než hráče go. Takže pokud si myslíte, že bychom se na to měli podívat hlouběji a nejen z goistické stránky, použijme několik příkladů z lidské historie.

Nebezpečí !!! Připoutejte se, prosím.

Představte si půlnoc na Manhattanu, a vy kráčíte ulicí v Harlemu. Děláte to, co obvykle, když vstupuje do území druhých lidí:

1. Projdete rychle.

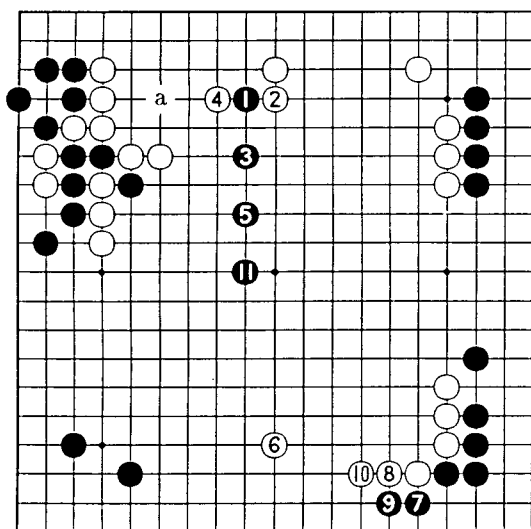
2. Jste připraveni něco zde nechat, pokud o to budete požádáni přívětivým cizincem a netaháte s sebou těžké věci, abyste mohli případně uniknout. Tímto dostáváme dva nové pojmy – *rychlost* a *lehkost*.

"Rychlý" a "pomalý" - to je jednoduché pochopit. "Lehký" a "Těžkopádný" je podobná dvojice jako "silný" a "slabý", což často ignorujeme. Ačkoliv, to není problém jen nás, goistů.

Například korejská válka. Zatímco jedna

strana dosahovala "rychlosti" díky špičkové výzbroji a výstroji, druhá strana měla "lehkost" neboť si musela vystačit s AK47 a rýží. Výsledek: byla to vyrovnaná partie, alespoň podle toho, co psali v Americe. (Nepřejte si vědět, co jsem si přečetl v Číně, ale jedno je pravda, jejich skutečné pušky byly mnohem lehčí a jednodušší než AK47 a dokonce rýže, kterou se tam živili, byl speciální druh zvaný "malé rýže").

OK, snad jsem vás nezmátl natolik, abyste nebyli schopni soustředit se na následující obrázek.



Černého tahu 1,3,5 a 11 jsou skvělou ilustrací "rychlého" a "lehkého". Tah 1 je ve skutečnosti tak lehký, jako něco, co můžeme zanechat v 'nebezpečné bílé ulici'.

Tento tah také dobře vystihuje "Ru Jie Yi Huan". Není jenom "neuspěchaný" a "pomalý", ale umožňuje také zničit bílé území na horní straně.

Byl to právě "pomalý" tah 1, který umožnil pozdější "rychlé" tahy a "lehké" formy. Kdyby černý zahrál ve spěchu hlouběji do horní strany, byla by výsledkem těžkopádná skupina pohlcená v bílém moři. Často není důležité, zda můžeme v soupeřově území udělat oči. Jde o opuštění toho prostoru bleskovou rychlostí v co nejlehčí formě. Černý to má jednodušší a nepřenechal bílému kontrolu nad deskou.

Černými kameny hrál japonský mistr Kitani Minoru (v Číně známý jako Mu Gu Shi), který je spolu s Qing-Yuan Wu (Go Seigen) považován za duchovního otce moderní teorie fuseki (Bu Ju v

čínštině). Otake Hideo uvádí v komentáři, že *Tah 1 vypadá na první pohled příliš hluboko v bílém území, ale není to 'overplay' díky slabině bílého na 'a'.*

O pozici po tahu 11 řekl Otake: *Forma černého je lehká a "Huan".* Já chápu formu černého jako "lehkou a rychlou", ačkoliv vznikla z "Ru" (pomalý, neuspěchaný) a začátku tahu na 1. (Pamatujete si na operaci Pouštní bouře? Zabralo to půl roku plánování a 30 dní bombardování – pomalé a neuspěchané, ale pouze 24 hodin akce pozemních jednotek — rychlé!).

Z několika dalších poznámek se zdá, že Otake chápe čínský znak pro "Ru" spíše jako "uvnitř" než jako "vstoupit". Nu což, zajímalo by mě ale, kdo by chtěl být "Huan", když už je jednou "uvnitř" Harlemu na Manhattanu.



Pokyn pořadatele: zvířata do hrací místnosti nepatří. Ani ochočená.

Rekordy

Následuje několik *nej* z japonského profesionálního go (údaje jsou z roku 1992). Věřím, že rekordy z amatérského go by asi byly zajímavější (počet probdělých nocí nad gobanem, množství alkoholu v krvi, počet přehlédnutí za 1 partii, atd), ale nejsou k dispozici ověřené údaje.

Pro nezasvěcené: slovo *titul* v textu označuje turnaj pro japonské profesionální hráče. Jeho držitel je všemi oslavován a opěvován, což mu většinou dělá dobře, přestože se dnes hraje spíše pro aktualizaci bankovního konta než pro čest a slávu. Nicméně uznejte sami: Pepík Novák, Ki-sei Meijin Honinbo zní určitě lépe než Prof. Ing. MUDr. Pepík Novák, CSc.

Nejvíce titulů

1. Sakata Eio: 64
2. Otake Hideo: 39
3. Cho Chikun: 35
4. Kato Masao: 34
5. Kobayashi Koichi: 33
6. Rin Kaiho: 31
7. Ishida Yoshio: 23
8. Fujisawa Shuko: 22
9. Takemiya Masaki: 19
10. Takagawa Shukaku: 18

Nejvíce titulů v jednom roce

Sakata Eio - 7 (dvakrát). V roce 1961 vyhrál Honinbo, Saikoi, Saikyo, Mistrovství Nihon Kiinu, Oza, Pozice č.1 v Nihon Kiinu a Pohár NHK. V roce 1964 vybojoval Meijin, Honinbo, Mistrovství Nihon Kiinu, Oza, Deset nejlepších profíků, Pozice č.1 v Nihon Kiinu a Pohár NHK. Utekl mu jenom Judan.

Nejvíce titulů (Korea)

Cho Hun-hyun - 116

Nejmladší držitel titulu

Cho Chikun. V roce 1973 vyhrál Cho televizní titul Nové hvězdy ve věku 16-ti let.

Nejmladší držitel otevřeného titulu

Cho Chikun. V roce 1975 vyhrál v turnaji Deset nejlepších profíků (Pro Best Ten). Měl 18 let.

Největší výdělek za jeden rok

Kobayashi Koichi. V roce 1990 Kobayashi vydělal 106,040,000 jenů. Jen pro srovnání, Kataoka Satoshi - desátý v pořadí - vydělal 15,240,000 jenů.

Nejčastější účast ve finálových zápasech na 4 vítězné partie

1. Rin Kaiho: 29. Rin vyhrál Meijin a Honinbo ligu 10 krát respektive 8 krát. Vyhrát ligu je někdy daleko těžší než získat titul.

2. Sakata Eio: 17

3. Fujiwasa Shuko: 16

Nejčastější účast v lize

Sakata - 44

Rin Kaiho - 43

Nejvíce titulů v řadě

Takagawa Kaku: 9 (Honinbo) 1952-60

Kato Masao: 8 (Oza) 1982-89

Sakata Eio: 7 (Nihon Kiin) 1955-61

Kobayashi Koichi: 7 (Kisei) 1986-92

Fujisawa Shuko: 6 (Kisei) 1977-82

Otake Hideo: 6 (Gosei) 1980-85

Nejvíce vyhraných partií v řadě v otevřených titulech

Sakata vyhrál 29 partií v řadě v letech 1963-64

Go Seigen: 26 (1931-32)

Rin Kaiho: 24 (1977, od června do prosince)

Nejvíce výher v řadě v jednom titulu

Sakata: 17 (Honinbo), 1963-67

V titulu Meijin drží rekord Cho Chikun a Kato Masao - oba po 9.

Pozn.: otevřený titul je přístupný všem hráčům Nihon a Kansai Kiinu a jsou to všechny hlavní tituly kromě Goseie.

Nejvíce vítězství v řadě v Oteai

Tak to záleží na interpretaci výrazu 'v řadě'. Cho Chikun vyhrál 33 partií v období od 2.danu v roce 1969 do 5.danu v roce 1973, ale měl také dvě jigo (remíza) a jednu partii bez výsledku. Do té doby držel rekord Ishida Yoshio se třiceti výhrami za sebou.

Ve vyřazovacím turnaji, (hráč nastupuje proti různým soupeřům tak dlouho, dokud neprohraje) sponzorovaném časopisem Jiji Shimpō, vyhrál Kogishi Soji 32 partií v řadě v letech 1918 – 1926.

Nejefektivnější hráč v roce

Sakata - 93.75 % porážky. Prohrál pouze s Shuko ve finále Meijin a Fujisawa Hosaiem v kvalifikaci na vyzyvatele Judan. Posledně jmenovaná porážka ho zbavila možnosti držení osmi titulů v roce.

Nejstarší držitel titulu

Fujisawa Shuko (66). Shuko vyhrál 39. titul Oza v roce 1991, čímž zbavil rekordu Shimamuru Toshihiro, který vyhrál 3. titul Tengen v roce 1977 ve věku 65 let. Hashimoto Uтарo získal titul Judan ve věku 63 let v roce 1971. Sakata Eio vyhrál Pohár NEC rovněž v 63 letech v roce 1983.

Nejstarší aktivní hráč go

Hashimoto Uтарo. 27 února 1992 mu bylo 85 let. (Bohužel již není mezi námi. Zemřel, tuším, vloni). Určitě byl nejstarší aktivní profesionál všech dob. Hayashi Yutarō hrál partii v den své smrti ve věku 82 let. Iwamoto Kaoru (narozen 1902) odešel do důchodu v 81 letech.

Nejmladší profesionál

Cho Chikun, 11 let

Nejmladší 9.dan

Cho Chikun, 24 let

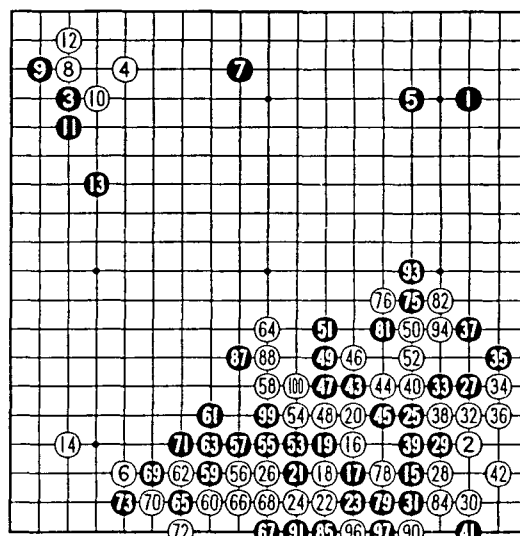
Nejstarší profesionál promováný na 9.dan

Nakamura Yutarō, v 73 letech. Na druhém místě je Hayashi Yutarō (69).

(dokončení příště)

Nejdelší partie

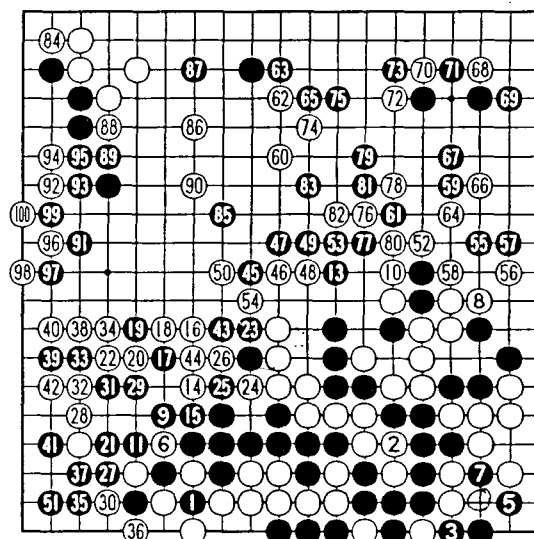
Tato partie má 411 tahů. Byla to dvoudenní partie hraná v Oteai v Nihon Ki-inu 20 - 21. prosince 1950. Černý byl Hoshino Toshi (tehdy 3. dan) a bílé měl Yamabe Toshiro (tehdy 5. dan). Černý vyhrál o dva body. Před touto partií drželi rekord Ito Showa a Yasui Sanchi se 405-ti tahy.



Obr. 1 (1-100)

74: bere ko na 62;

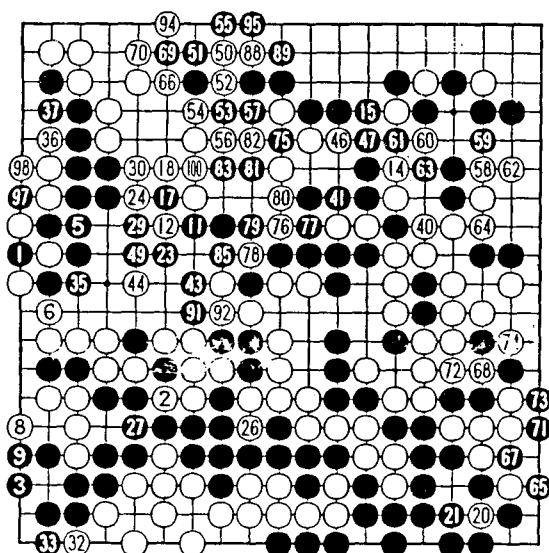
77,80,83,86,89,92,95,98 bere ko



Obr. 2 (101-200)

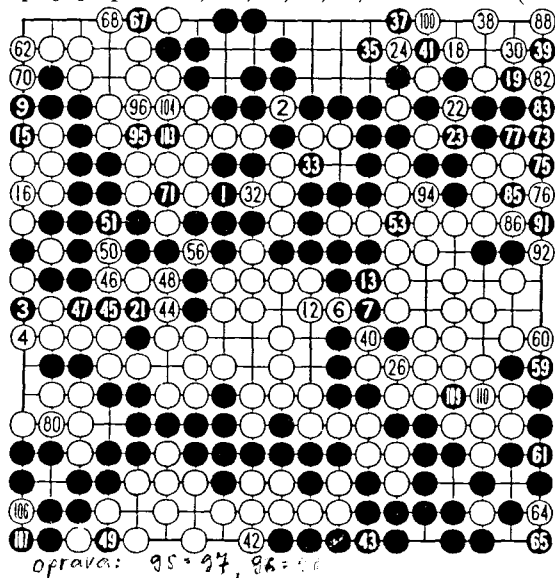
4: bere ko nad 1;

12: spojuje (pod 6)



Obr. 3 (201-300)

4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34: bere ko (vpravo od 1); 38: spojuje (na 1); 39,42,45,48: bere ko (na 17 a 12); 84: bere ko (nad 75); 86: spojuje pod 78; 87,90,93,96,99: bere ko (na 75)



5: bere ko (pod 2); 8: bere zpátky ko; 10: spojuje (na 3); 11: bere ko (pod 2); 14,17,20,25: bere ko (pod 18); 27: bere ko (pod 2); 28 bere ko (na 22); 29: spojuje (na 2); 31: bere ko (pod 18); 34: bere ko; 36: spojuje (pod 18); 52: bere ko (vlevo od 49); 54: zpátky bere ko (vlevo od 53); 55: bere ko (na 49); 57: zpátky bere ko (pod 56); 58: bere ko (vlevo od 49); 63,66,69,72: bere ko; 74: spojuje (na 49); 78: bere ko (pod 71); 79: spojuje na 56; 81: bere ko (na 71); 84,87: bere ko; 89: spojuje (na 82); 90: bere ko (pod 71); 93: bere ko; 95: spojuje (vlevo od 23); 96,99: bere ko; 101: spojuje (na 24); 102: bere ko (pod 71); 105,108: bere ko; 111: spojuje

Oznámení

Minulý měsíc u nás vznikla nová škola go Gaike (kde se vzala, tu se vzala). Nejedná se o klasický nechvalně známý institut, kde by žáci za domácí úkoly řešili neřešitelné problémy a na hodinách by byli zkoušeni z nově nazupaných joseki.

Jde o školu ve stylu Japonsko 17. století (atd...) neboli klan neboli rodina prostě haus (rozuměj House). Po vzoru svých předchůdců (Honinbo, Inoue, Yasui, Hayashi, Kitani dojo) chce škola kromě monopolizace prvních pěti míst na MR, MS, Ing Cupu a Fujitsu Cupu, ovládnutí celosvětového trhu s go materiálem, zavedení go jako hlavního předmětu na všech úrovních škol, obnovení úřadu godokoro (zatím v ČR) a udílení Nobelovy ceny za go rovněž pomáhat vám, všem těm roztomilým a vzděláníprahnoucím goistům. Jak ?

Komentováním vašich partií

za naprosto směšné, symbolické poplatky.

Cena: stručný (ale kvalitní) komentář: 5 Kč

zcela vyčerpávající komentář : 15 Kč

+ případné poštovné

Jistě již hoříte nedočkavostí, kdože je to připraven vyhotovit z vašich záznamů umělecká díla, takže, 'here we are':

Iemoto Dach Zbyněk 4.dan

Dach Kare 3.dan

Holeček David 4.dan

Měchura Jan 3.dan

Valášek Petr 4.dan

Pokud jsem v tomto oznámení uvedl nějaké nepřesnosti, jistě vše rád objasní náš Iemoto Zbyněk, tiskový mluvčí školy.

Slovo na závěr

Dejte mi vědět, jak se vám Go Maniac líbil. Co ano, co stojí za ... a co byste chtěli. U dalšího čísla ahoj !

Cena: 15 Kč Vychází 2.12.1994

Adresa redakce: Petr Valášek,

Majerové 1914, 738 02 FM