

NEJSTARŠÍ DESKOVÁ HRA na světě

GO



a jiné zajímavé hry

PRAVIDLA - návod ke hře

- ♣ PIŠKVORKY - GOMOKU A NINUKI
- ♣ REVERSI - ČTYŘIAŠEDESÁT
- ♣ MEZINÁRODNÍ DĀMA
- ♣ ČESKÁ DĀMA
- ♣ GO S KARTAMI
- ♣ GO ZĀBAVNĚ
- ♣ VLK A OVEČKY
- ♣ ŘADA - HALMA
- ♣ OVČINEC - ŽABKA
- ♣ OBRANA PEVNOSTI
- ♣ SÍGA - TABLUT



Motto:

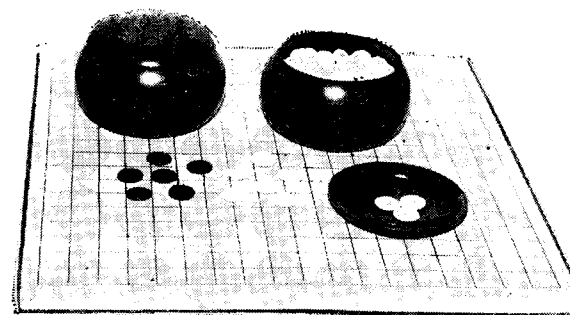
„Jsou-li šachy hra královská, je go hra císařská.“

Výklad základních pravidel hry go je v podstatě návodem ke hře. Neklade si za cíl vychovat mistry (k tomu slouží jiné, odborné knihy), ale chce seznámit širokou veřejnost se zajímavou, vysoce logickou hrou, která v mnohém předčí i šachy a plně uspokojí jako zábava doma i ve školních družinách a klubech i jako soutěžní či závodní hra.

Druhé, rozšířené vydání obsahuje také pravidla dalších deskových her včetně zábavných variant hry go.

Poněkud více o historii go ve světě i u nás, přehled československých turnajů, seznam klubů s adresami i jiné zajímavosti uvádí GO MAGAZÍN, který vydal k 15. výročí svého založení GO KLUB NYMBURK.

Vítězslav Nechanický



Originální japonská deska a dózy s kameny

Víte, co je go?

Go je desková hra pro dva hráče. Tak jako šachy a mezinárodní dáma patří mezi tzv. velké deskové hry. Počet možných variant má go mnohonásobně vyšší, ale jeho pravidla jsou jednodušší a snadno se zapamatují. Možnost dávání náskoku (handicapu) slabšímu umožňuje vyrovnanou hru i různě silným hráčům. O co jednodušší pravidla go má, o to větší zůstává prostor pro rozvinutí kombinačních schopností hráčů.

Go pochází z Dálného východu, jeho stáří se odhaduje na 4-5 tisíc let a je tedy nejstarší deskovou hrou na světě. Dnes se hraje prakticky na celém světě. Kromě mnoha mezinárodních turnajů se hrají i mistrovství Evropy a amatérské i profesionální mistrovství světa a rovněž amatérské mistrovství světa juniorů.

Go je boj o území a zajatce. Hrací deska (gojovnice, goban) je síť pravoúhlých linií vytvářející pro hru důležité průsečíky. Kameny jsou černé a bílé a při hře je hráči střídavě pokládají na průsečíky desky, popřípadě je odebírají.

Go hraje více než 40 miliónů příznivců na světě. Členem Evropské federace go (EGF) i světové federace (IGF) je také Československá asociace go (ČSAG), jejíž hráči kromě účasti na MS a ME hrají každoročně mistrovství republiky seniorů i juniorů. Členství je dobrovolné, do 15 let bezpříspěvkové.

Go kultivuje sílu myšlení a sílu ducha. Partie je možno zapisovat a dále studovat. Většina pořádaných turnajů u nás i v zahraničí je 2 - 3denních, hraje se o víkendech a k účasti na nich většinou není třeba mimořádného volna.

Go se hraje v klubech po celé republice, ale aktivně se na činnosti podílí i řada jednotlivců z míst, kde kluby dosud nevznikly. Kluby i jednotliví hráči se sdružují v ČSAG koordinující především turnaje, mezistátní utkání i účast předních hráčů na vrcholných soutěžích MR, ME a MS seniorů i juniorů.

Go se hraje při turnajích „na čas“. Používají se šachové hodiny, čas je určován podle kvality turnaje v rozmezí od 40 minut do 3 hodin pro každého hráče na celou partii. Po spotřebování stanoveného času však hráč neprohrává, ale další tahy musí hrát již v určeném limitu (30-60 s.) na každý tah. Časový limit odpočítává rozhodčí a hráč je při nedodržení tohoto limitu diskvalifikován.

Go partie lze zapisovat a to podle notace (označení průsečíků) např. D4, M16, C8 ap., nebo graficky, zapsáním pořadového čísla tahu na příslušný průsečík (viz str. 16) na předtištěný formulář, příp. na čtverečkovaný papír. Čísluje se každý tah, resp. položení každého černého i bílého kamene.

Go se hraje na celém světě dnes na deskách 19X19 linií při průměru kamenů cca 20 - 22 mm, kterých je ke hře zapotřebí asi 160 černých a 160 bílých. Průsečíků je sice 361, ale řada z nich po skončení utvoří území a tudíž zůstane neobsazena. Dojde-li přesto k použití všech kamenů, hráči si mezi sebou vymění zajatce a mohou pokračovat.

Go lze hrát i na desce menší. Pro děti a začátečníky je to dokonce vhodnější. Partie na desce 13X13 je podstatně kratší a začátečník při ní neztrácí celkový přehled tak snadno, jako na desce 19X19. Lépe se na ní pochopí i princip hry a základní strategie a taktika hry.

Go 13X13 (mini go, dámské go) se liší pouze ve strategii a taktice celkového pojetí boje. Výklad pravidel i pojmů je naprosto shodný. I toto „mini go“ má své samostatné turnaje včetně mistrovství Evropy.

Go pravidla jsou velmi jednoduchá. Dovoleno je téměř vše. Hra má prakticky pouze 2 zákazy a 1 výjimku. Základy lze pochopit za půl hodiny, radost ze hry můžete mít za hodinu a první (handicapový) turnaj můžete vyhrát třeba už za týden.

Go lze nejrychleji pochopit při praktické ukázce zkušenějšího hráče, nejlépe v klubu či při turnaji. Go vás nemusí zaujmout ihned. S hrou go se rovněž hrají „piškvorky“, které jistě potěší i ty nejmladší. Orientální názvy „gomoku“ (běžné, obyčejné piškvorky) nebo „ninuki“ (piškvorky s braním) se zdají složitější, než je vlastní hra. Go vás jistě zaujme později.

Go MAGAZÍN vydaný k 15. výročí založení nymburského klubu obsahuje m. j. řadu zajímavostí a informací o hře go, klubech, turnajích i předních čsl. hráčích. Hry 19X19 i 13X13 a omezený počet odborné literatury lze objednat na adrese:
GO KLUB NYMBURK, PSČ 288 02, tel. 0325/2701.

Go zájemci o členství v ČSAG (předsedou je MUDr. Jiří Emmer - Plzeň, tel. 019/34776) obdrží přihlášky k registraci na adresa: Jana Hricová, 140 00 Praha 4, U družstva 14, t. 6430460.

Go se těší, že i vy se stanete jedním či jednou z těch, kterým se hra zalíbí a že rozšíříte řady jejich příznivců.

Go - pravidla hry

Hru hrají dva hráči, jeden má černé, druhý bílé kameny.

Slovem „tah“ rozumíme při hře go položení kamene na libovolný volný průsečík desky. Kameny se tedy „netahá“, ale pokládají se, nebo se po těsném obklíčení zajímají a z desky odebírají.

Partii go začíná černý položením kamene na libovolný průsečík neobsazené desky.

Při handicapové hře si slabší hráč (vždy černý) rozmís-tí na zvýrazněné body desky příslušný počet handicapových kamenů, potom hraje svůj první tah bílý.

Handicapová hra je především zábava, ale pořádá se i řada handicapových turnajů. Při rozdílné síle soupeřů umožňuje handicapová hra vyrovnanou hru i různě silným hráčům.

Počet kamenů náskoku při handicapových turnajích je určen rozdílem klasifikačních tříd soupeřů. Základní třída 20. kjú se propůjčuje či uděluje novým hráčům, další třídy „žákovské“ 19. kjú — 1. kjú se získávají v turnajích, rovněž tak mistrovské třídy 1. Dan — 6. Dan, přičemž 6. Dan je nejvyšší amatérská třída.

Následují profesionální třídy 1. Dan — 9. Dan.

Jak poznáme rozdíl u dosud neklasifikovaných soupeřů?

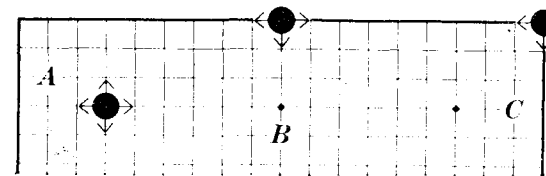
Jeden kámen náskoku má cenu asi 10 bodů. Bude-li tedy při rovné hře pravidelně jeden ze soupeřů vyhrávat např. o 25-35 bodů, měl by dát soupeři při handicapové hře náskok 3 handicapové kameny. Lze říci, že rozdíl síly hráčů jsou 3 klasifikační třídy.

Při handicapové hře se obsazují zvýrazněné handicapové body, „hvězdy“, v určeném pořadí. Z pohledu černého následovně:

1. pravý horní roh, 2. levý dolní roh, 3. pravý dolní roh, 4. levý horní roh, 5. střed (tengen). Při 6. handicapu se neobsadí tengen, ale oba body na svislých stranách, jako 7. opět tengen, při 8. se neobsadí tengen, ale horní a dolní strana, při obvykle maximálním 9 handicapu si černý obsadí všechny „hvězdy“.

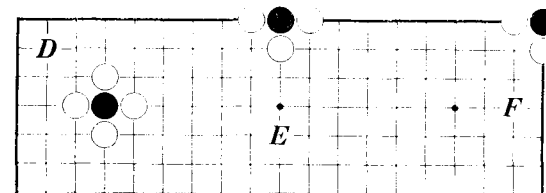
Je-li rozdíl větší než 9 tříd, vyrovnává bílý každou další třídu odevzdáním 5 svých kamenů (zajatců) černému.

Hráči se při pokládání kamenů na průsečíky desky střídají. Cílem hry je ohraničit si svými kameny území větší, než soupeř. Samozřejmě se hráči mohou rozhodnout každý pro „svou“ část desky, ale... co když budou chtít oba získat totéž území?



obr. 1

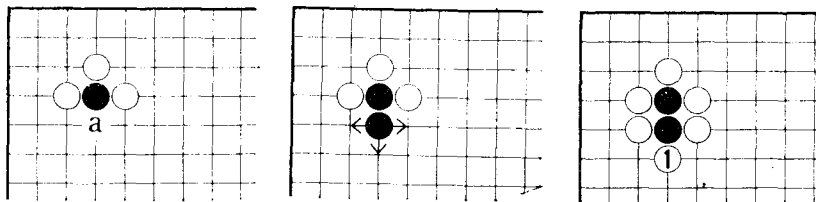
Každý kámen položený do volného prostoru desky má 4 svobody (volnosti — nejbližší volné průsečíky po čáře, nikoliv diagonálně). Kámen na straně má jen 3 a v rohu pouze 2 svobody. Na obr. 1 jsou svobody označeny šipkami.



obr. 2

Jestliže nejbližší volné průsečíky kamene obsadí svými kameny soupeř (kámen obklíčí), kámen zajme jako zajatce, t. j. odstraní ho z desky a uloží ho do své misky, resp. jejího víčka. Jeden kámen má pro závěrečné hodnocení partie tutéž cenu, jako jeden bod vlastního území, t. j. 1 bod.

Je samozřejmě, že černý nebude čekat, až jeho kámen bude obklíčen, jako na obr. 2.



obr. 3

obr. 4

obr. 5

Ještě v okamžiku, kdy má černý už jen jednu svobodu „a“ v obr. 3, může k ohroženému kamenu připojit další kámen, jako na obr. 4. Oba kameny nyní tvoří jeden celek a získané 3 svobody dávají možnost k útěku a záchraně nyní již obou kamenů.

Kdyby ale bílý mohl zahrát další 3 tahy, jako na obr. 5, ztratil by černý oba své kameny a bílý by kromě 2 bodů za zajaté kameny získal i další 2 body území, které lze považovat za „oko“.

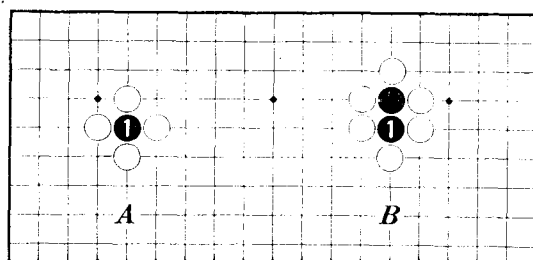
POZOR! Vybírání zajatých kamenů je součástí tahu!

Zakázané tahy

V go je omezena volba tahu na volný průsečík pouze dvěma zákazy s jednou výjimkou.

A. První zákaz: „zákaz sebevraždy“ (s jednou výjimkou)

Je zakázáno položením svého kamene dosáhnout těsného obklíčení svého kamene či skupiny kamenů (ztráta poslední svobody).

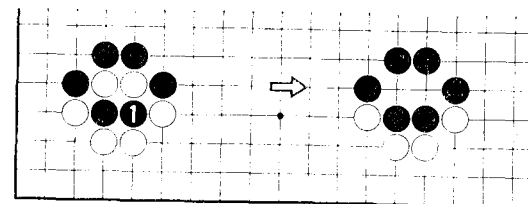


obr. 6

Tahy 1 v obou částech diagramu nesmí být černým zahrány!

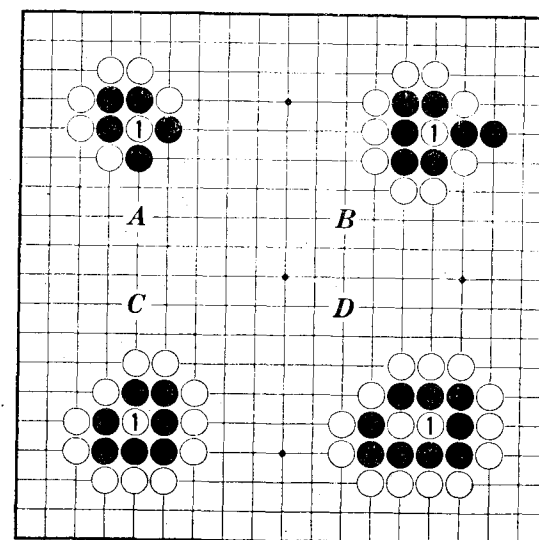
Pozor — výjimka!!!

„Sebevražedný tah“ lze zahrát v průběhu partie kdykoliv, když tímto tahem zajímá hráč alespoň 1 kámen soupeře.



obr. 7

Černý tahem 1 „utěsnil“ sice dvojici svých kamenů, ale také dva kameny bílého. Protože je na tahu, vybere dva bílé kameny (brání soupeřových kamenů je součástí tahu) a pro své kameny tím získá potřebné svobody. Vše je tedy v pořádku a tah 1 na obr. 7 je podle pravidel možný.

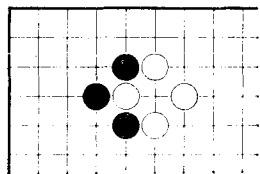


obr. 8

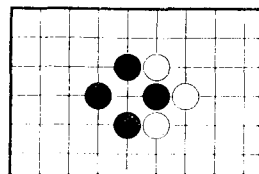
Rovněž tak mohou být zahrány všechny tahy 1 v obr. 8, protože bílý zajímá těmito tahy vždy skupinu černých kamenů.

B. Druhý zákaz — pravidlo o „kó“ (bez výjimky)

Je zakázáno na desce položením kamene dosáhnout téhož postavení, které bylo před posledním tahem soupeře.

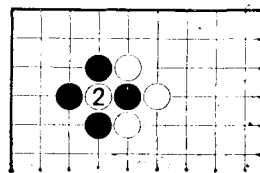


obr. 9

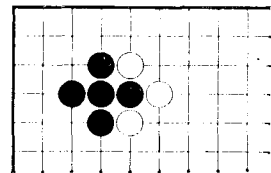


obr. 10

V obr. 9 může černý zajmout jeden kámen bílého, čímž dosáhne po odebrání zajatého kamene postavení na obr. 10.



obr. 11



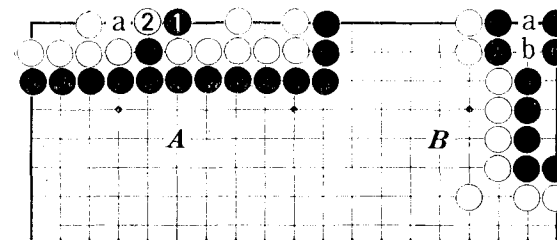
obr. 12

Zákaz!!! Bílý nyní nesmí ihned zajmout zpět černý kámen tahem 2 na obr. 11, ale musí nejméně jednou hrát jinde, eventuálně se může zdržet tahu (této možnosti se využívá pouze v závěru hry, když je hra již prakticky skončena). Teprve jestliže se soupeř nespojí, jako na obr. 12, může bílý boj o kó v dalším tahu obnovit. Totéž platí potom pro soupeře.

Velký význam pravidla o „kó“ lze lépe pochopit na dalším obr. 13A, ve kterém jsou přes „kó“ spojeny dvě jednooké (a tedy neživé) skupiny. Vyhraje-li bílý „kó“, obě své jednooké skupiny spojí v jednu dvouokou a tedy živou skupinu, ve které mu zůstane 5 volných průsečíků — bodů. V opačném případě získá černý tyto body pro sebe, navíc zajme 12 bílých kamenů. Celkový rozdíl v obou případech bude tedy více, než 30 bodů.

Kó — hrozby

Hráči při boji o důležité „kó“ využívají hrozeb k tomu, aby protihráčem sebrané „kó“ mohli opětovně získat pro sebe. Hrozba musí být přiměřená zisku (či ztrátě) z vyhraného „kó“. Kdo má těchto rovnocenných, nebo větších hrozeb více, má větší naději.



obr. 13

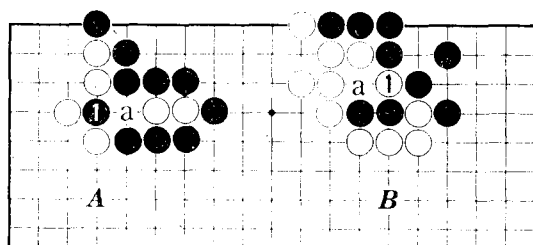
V obr. 13 A černý tahem na 2 mohl rozdělit bílou skupinu na dvě části a levou část zničit. Bílý by však tahem na 1 zachránil pravou část skupiny vytvořením druhého oka. Po černého tahu na 1 vede jediná cesta k záchraně bílého přes „kó“, které vytvoří tahem 2. Po zajmutí bílého kamene 2 tahem černého na „a“ musí následující tah hrát bílý jinde. Nebude-li muset černý odpovědět, spojí na 2 a obě části bílé skupiny budou navždy ztraceny a přes 30 bodů rovněž.

Jako mezitah, resp. „kó hrozbu“, bílý zvolí tah „a“ v sousední skupině B, kterým hrozí, že zlikviduje skupinu černého. Odpověď černého na „b“ umožní bílému opět vzít „kó“ tahem na 2. Hledání hrozby bude čekat černého. Nenajde-li odpovídající hrozbu, bílý zajmutím černého kamene 1 definitivně ukončí boj o „kó“ a skupina bílého bude žít.

Boji o „kó“ je věnována větší pozornost proto, že podle stručného výkladu v dříve vydaných pravidlech někteří začátečníci nedocenili význam „kó“, smysl „kó“ hrozeb či možnost okamžitého braní v pozici na obr. 14, kde „kó“ nevzniká.

Zpětné braní

V pozici na obr. 14 A bílý tahem na „a“ zajímá kámen „1“ černého. Po jeho odebrání z desky černý svým druhým tahem, t. j. položením na místo kamene „1“, může zpět zajmout 3 bílé kameny. Bílý svým následujícím tahem opět na „a“ zajme jeden kámen černého a ukončí „místní“ boj bez vzniku „kó“.

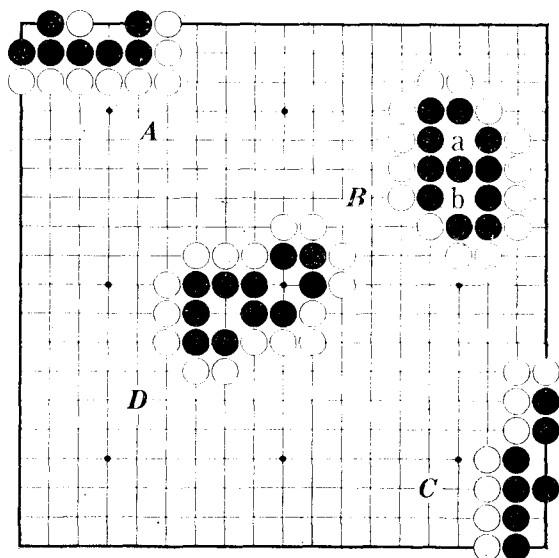


obr. 14

Na obr. 14 B bílý zdánlivě daroval černému kámen 1. Když černý kámen zajme tahem na „a“, vloží bílý opět svůj kámen na uvolněný průsečík po svém kamenu 1 a získá 3 černé kameny. Ani v tomto případě nevzniklo „kó“, ale zpětné brání. Okamžité brání bílého kamene „1“ není taktické, lze použít jako hrozba při případném „kó“.

Oči pravé a nepravé — živé a neživé skupiny

Území se tvoří ze živých skupin. Živá skupina je ta, která ani při úplném obklíčení nemůže být soupeřem zničena. Musí mít nejméně 2 pravé oči nebo možnost je vytvořit.



obr. 15

Skupiny A a B v obr. 15 mají podmínku života splněnou. Obě mají dvě pravé oči a mohou žít i v těsném nepřátelském obklíčení.

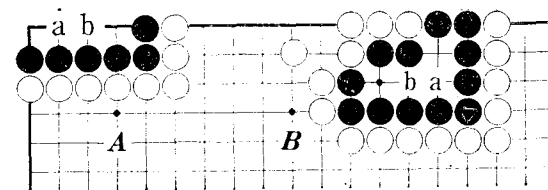
Proč? Položením kamene do oka „a“ („b“) by došlo ke ztrátě všech jeho svobod. Skupina by však zcela utěsněna nebyla, neboť by i po tomto tahu zůstala jedna svoboda na „b“ („a“). Protože by po tahu nedošlo současně k zajmutí soupeřovy skupiny, je tento tah proti pravidlům a tedy zakázaný. Skupiny A i B budou žít a zůstanou na desce až do konce partie.

Jiná situace je v pozicích C a D. Tyto skupiny jsou neživé, protože mají jen jedno pravé oko. Bílý může např. u skupiny D zajmout tři kameny v horní části skupiny a zničit tak nepravé oko. Zbytek skupiny má již pouze jedno pravé oko, takže lze rovněž zajmout.

I když tyto tahy bílý neprovede v průběhu partie, budou skupiny hodnoceny jako neživé a po skončení partie před počítáním výsledku budou z desky odstraněny jako zajatci.

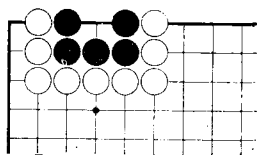
Kameny připojené k živé skupině pravým řetězem (nepravý řetěz — po diagonálách — lze přerušit) budou rovněž živé. Výhodnější je však budovat území větší, které umožní vytvoření 2 očí kdykoliv při napadení.

Skupiny na obr. 16 jsou živé i když mají jen jedno oko. Druhé oko lze totiž kdykoliv při napadení vytvořit. Při tahu bílého na „a“ odpoví černý „b“ a skupina má dvě oči. Při tahu bílého na „b“ bude po odpovědi černého na „a“ výsledek stejný.

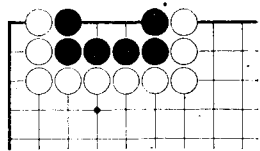


obr. 16

Jestliže by ale u skupiny na obr. 16 B místo černého kamene Δ byl kámen bílý, tah bílého na „a“ by byl zničující. Po spojení napadenutých 4 černých kamenů by bílý zahrál na „b“ a černá skupina by byla „jednooká“.

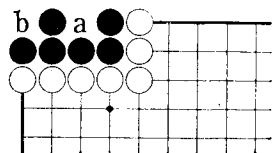


obr. 17

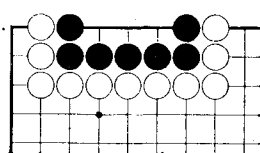


obr. 18

Skupiny na obr. 17 a 18 nemohou být již živé.



obr. 19



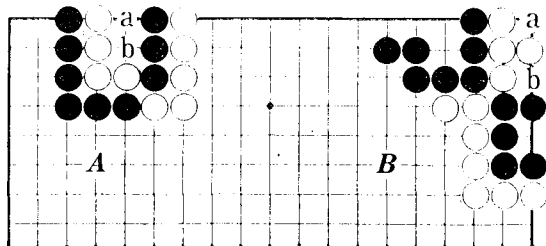
obr. 20

Skupina černého na obr. 19 je živá, má dvě oči „a“ a „b“. (samostatným výrazem „oči“ se rozumí vždy „pravé oči“).

Skupina na obr. 20 může být zachráněna, je-li černý na tahu a svým tahem do středu skupiny vytvoří dvě oči. Hraje-li však tentýž tah bílý, černý je ztracen, neboť již nikdy dvě oči nemůže vytvořit.

Seki — zvláštní případ života

V praktické hře se občas vyskytnou situace, kdy žádná z nepřátelských vzájemně oddělených skupin nestačí získat převahu (např. vytvořit dvě oči proti soupeřově jednomu, či jedno oko proti skupině soupeře bez oka). Spokojí se tedy se „seki“.



obr. 21

Na obr. 21 A vzájemně obklíčené 4 kameny bílého ani 3 kameny černého nemohou utéci. Ten z hráčů, který by chtěl druhého zajmout, by po tahu na „a“ („b“) byl sám soupeřem zlikvidován.

Na obr. 21 B dvě jednooké (normálně neživé) skupiny jsou těsně obklíčené. Který z hráčů by chtěl druhého zajmout, musel by nejdříve zaplnit společnou svobodu „b“. Následujícím tahem by však byl soupeřem zničen položením kamene do jediného oka skupiny.

V obou případech se tedy žádný ze soupeřů nebude do boje pouštět a vzájemná pozice zůstane na desce do konce hry. Po skončení hry se body v pozicích „seki“ nezapočítávají žádnému z hráčů (tvoří-li jednookou skupinu dvoubodové oko s jedním uvnitř vloženým zajatcem, musí být tento kámen „sebrán“ v průběhu hry, před závěrečným „pas“, jinak zůstává neutrálním kamenem).

Jestliže ztráta „seki“ představuje menší ztrátu, lze „seki“ i obětovat jako hrozbu při důležitém boji o „kó“.

Ukončení partie

Když hráči dojdou k závěru, že již nemohou zvětšit území svá ani zmenšit území soupeře, vyplní neutrální body (body mezi živými skupinami soupeřů, které se nepočítají nikomu). Na obr. 22 jsou to body 1, 2, 3 a 4. Potom slovem „pas“ oznámí, že se zdržují dalšího tahu (tohoto práva lze použít v partii kdykoli, ale smysl to má až na jejím konci). Pasuje-li jen jeden hráč a druhý ve hře pokračuje, partie nekončí a i první hráč může opět hrát.

Partie končí až tehdy, když pasují po sobě oba hráči. Samozřejmě, pokud některý z hráčů neuzná své postavení za beznadějně a nevzdá partii již v průběhu hry.

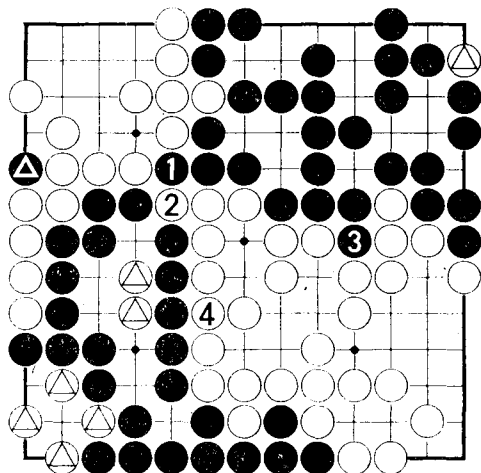
Po skončení hry se hráči dohodnou o svých živých či neživých kamenech, vyjmenují soupeřovy neživé kameny či skupiny (v obr. 22 kameny označené Δ) a vloží je spolu s kameny získanými v průběhu hry do území soupeře. Hráči srovnají území soupeře tak, aby se dalo lépe spočítat — obvykle po deseti. Komu zůstane větší území po vyrovnání „komi“, vyhrává.

Komi

Výhoda prvního tahu černého je příliš velká (10-11 bodů) a ani při oboustranně správné hře ji nelze vyrovnat (jako v šachu). Proto se vyrovnává pomocí bodů („komi“), které černý odpočítá ze svého území. „Komi“ je 5 nebo 5,5 bodu podle toho, zda se nerozhodný výsledek připouští či nikoliv (u 13X13 8 resp. 8,5 b.).

Území

Za území se počítají všechny volné průsečíky ohraničené kameny stejné barvy. Na obr. 22 je území bílého 14 bodů v horní levé části a 22 v pravé dolní. S jedním zajatcem Δ získal bílý celkem 37 bodů. Černý má 18 bodů území vpravo nahoře a 15 bodů v levé části desky. Se 7 zajatci Δ získal celkem 40 bodů.



obr. 22

Černý má o 3 body území více. Při stejném počtu v průběhu hry zajatých kamenů by však po odpočítání „komí“ partii prohrál.

Obnovení hry

Především začátečníci se občas neshodnou v názoru na živé či neživé skupiny. Za tímto účelem lze obnovit hru. Začíná hráč, který byl na řadě, dokazování končí tahem jeho soupeř.

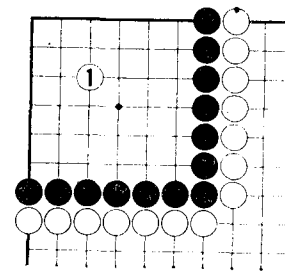
Jestliže chce např. dokázat, že soupeřova skupina není živá, pokračuje ve hře. Jestliže soupeř nemusí na tah reagovat, musí odevzdat za každý tah protivníka jeden svůj kámen jako zajatce. Tímto způsobem se pokračuje až do vzájemného vyjasnění situace na desce, případně až do úplného zajmutí skupiny.

Hráč prokazující neživost soupeřovy skupiny sice svými tahy do vlastního území si toto území zmenšuje, soupeř mu však za každý tah přidává zajatce, takže výsledek je neustále stejný, jako před obnovením hry.

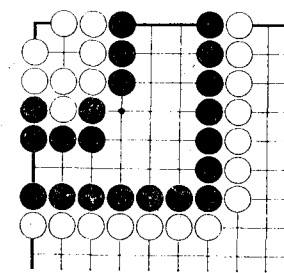
V případě, že brání se hráč (např. po chybě soupeře) svoji skupinu zachránit, vyplní se neutrální body a výsledek partie určí nově vzniklý konečný bodový stav.

Taktické rady

V go platí známé pravidlo, že méně je někdy více. Větší území je přínosem jen v případě, že je ho možno ubránit. Na obr. 23 si černý zabral příliš mnoho. Po tahu 1 si bílý při oboustranně správné hře vytvořil uvnitř černého území živou skupinu a původní území černého zmenšil na polovinu (obr. 24).

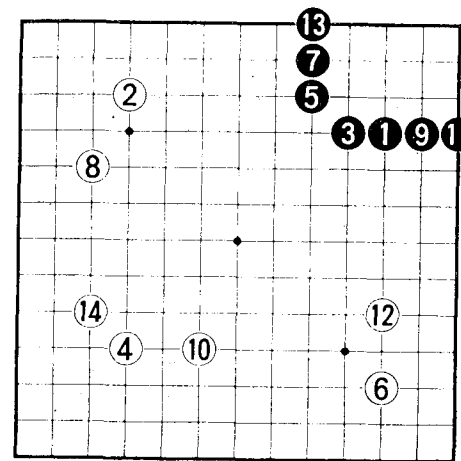


obr. 23



obr. 24

Rovněž obr. 25 ukazuje špatnou taktiku černého. Po 14 tazích má území sice pevné, ale partii prohranou. Bílý ovládl zbytek desky a černý prohraje o mnoho bodů.



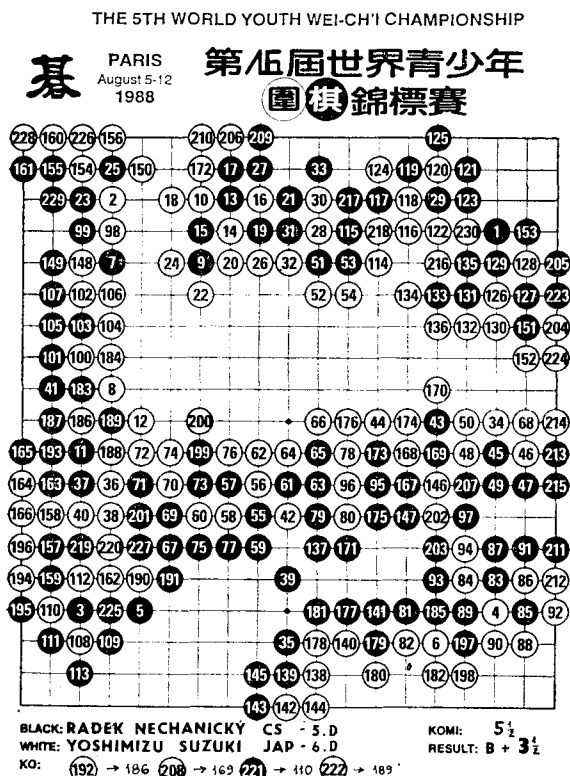
obr. 25

Budování příliš pevných pozic je na závalu stejně, jako ponechávat nezajištěná příliš velká území. Nejvhodnější je „zlatá střední cesta“.

Ukázková partie — grafický zápis (s pomocí samolepek)

Grafický zápis partie umožňuje přehled i po řadě tahů.

Uvedená partie je z mistrovství světa juniorů 1988 v Paříži a zvítězil v ní československý sedminásobný juniorský přeborník Radek Nechanický (Nymburk — 5. D). Soupeřem v partii mu byl japonský reprezentant Y. Suzuki (6. D).



Vítězstvím o 3 1/2 bodu po 230 tazích vybojoval na MS Radek Nechanický 3. místo. Že nešlo o náhodu potvrdil i o rok později svým čtvrtým místem na MS v Singapuru.

Tyto výsledky dokazují, že hru go i na vysoké úrovni mohou hrát nejen dospělí, ale i žáci či junioři. Nezbytným předpokladem však je vůle vytrvat a nenechat se odradit případnými neúspěchy. To však ale platí u každé činnosti, u sportu zvlášť.

Příjemné studium základů a brzké zařazení mezi hráče.

Go jako zábava a jiné deskové hry

Aby bylo možno studium go si zpříjemnit, jsou v druhé části uvedeny některé další deskové hry.

Hru go, resp. kameny pro tuto hru, lze samozřejmě použít i pro jiné, obdobné hry, z nichž některé je možno hrát přímo na desce určené pro go, pro jiné si zájemci podle předlohy musí hrací plán či desku sami zhotovit.

Pro ty zájemce, kteří si chtějí svoji hru go vylepšit např. zhotovením dřevěného gobanu je třeba připomenout, že deska není čtvercová, ale obdélníková. Velikost desky, resp. velikost na desce zobrazené sítě, odpovídající běžným kamenům o průměru cca 21 mm je 40 x 42 cm, síla desky bývá od 2 do 5 cm. Z důvodu perspektivního zkrácení se pokládá tak, aby delší strana byla mezi soupeři.

V současné době je možno zakoupit kameny go a plastické desky pro „mini go“ 13 x 13 i pro závodní hru 19 x 19. Časem se však jistě najde i výrobce dřevěných desek a dóz na kameny.

Hru go lze využít také k zábavě a to v různých variantách. Některé slouží jen pro pobavení, jiné lze použít i pro výuku. Zábavné varianty go však lze doporučit až po zvládnutí základních pravidel hry.

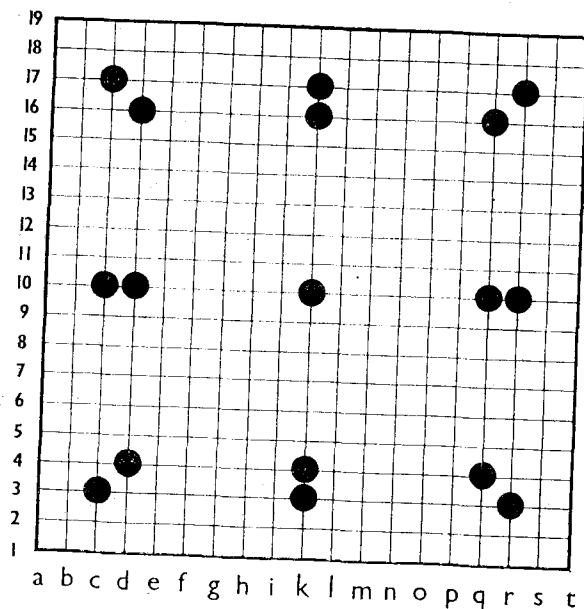
Život v obklíčení

A. Černý obsadí všech 9 handicapových bodů a zesílí je na třetí linii, jak je vidět na obrázku. Bílý na tahu má za úkol kdekoliv na desce vytvořit živou skupinu. Při správné hře černého však žít nebude. Rozmístění černých kamenů je vidět na následujícím diagramu.

B. Při druhé variantě obsadí černý svými kameny všechny čtyři okrajové linie. Úkol je stejný a rovněž v tomto případě by bílý neměl živou skupinu vytvořit.

C. Zmenšená a kratší varianta vznikne po ohraničení jednoho rohu desky o velikosti 8 x 8 linií, v kterém lze žít. Jiná situace je na obr. 23 v „Pravidlech“, kde černého velké území je obklíčeno bílými kameny. Bílý na tahu i v tomto případě živou skupinu při oboustranně správné hře vytvoří.

Na diagramu je také vidět u nás často používané označení desky písmeny (sloupce) a čísla (řady), obdobně jako u šachovnice, ale z pohledu černého.

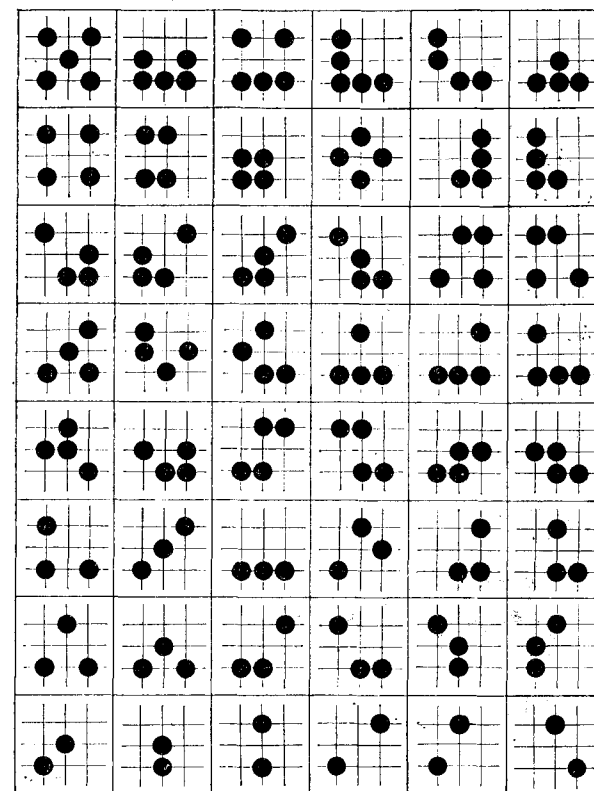


Dvoutahové (třítahové) go

Hra se hraje podle normálních pravidel s výjimkou, že každý hráč hraje 2 (3) tahy namísto jednoho. Hra pomáhá rozvíjet myšlení na více tahů dopředu ve stylu „coby - kdyby“, t.j. vytváří předpoklad pro propočítávání více tahů dopředu. Živé skupiny musí mít vždy nejméně o jedno pravé oko více, než kolikatahové go se hraje. Při „dvoutahovém go“ lze např. do dvou jednobodových očí vložit dva kameny a skupinu zajmout.

Kombinované go - s kartami

Tato hra je kombinací normální hry go se štěstím. Před hrou se nakreslí kartičky stejné velikosti s různými pozicemi (viz vzor). Kartičky se zamíchají a položí vedle desky.



Volba pozic na kartách je libovolná, vhodné je zařadit i karty „rizikové“, t.j. prázdné a karty, jejichž „bonus“ se přičte ke konečnému výsledku. Hráči hrají vždy dva tahy normálně, potom si hráč na tahu vezme horní kartičku, otočí ji a podle kresby na ní si příslušnou pozici kamenů umístí na desku tak, aby po skončení tahu byla pozice na desce v souladu s normálními pravidly. Pokračuje opět soupeř normálním tahem.

Postup tahů tedy bude následující: černý, bílý, černý podle karty, bílý, černý, bílý podle karty, . . . a opět znovu.

Nemůže-li v závěru hráč kameny podle karty nikam umístit, musí pasovat a hraje soupeř.

Zábavné go

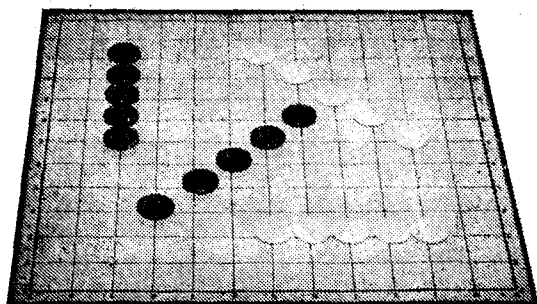
Existuje řada různých desek, mnohdy bizarních tvarů, souměrných i nesouměrných, které lze pro hru použít. Tento způsob zábavy používají často zahraniční hráči. Hrací desku si podle svého uvážení může zhotovit každý. Platí běžná pravidla.

GOMOKU - (piškvorky - běžné)

Velmi jednoduchá, převážně dětmi oblíbená hra gomoku, známá pod názvem „piškvorky“, pochází rovněž jako ninuki z Japonska. V překladu znamená:

gomoku = pět kamenů ninuki = dva zajatci

Pro svá jednoduchá pravidla je zvláště první hra vhodná i pro děti předškolního věku. Cílem hry gomoku je vytvořit z kamenů své barvy souvislou řadu 5 kamenů a to vodorovně, svisle nebo úhlopříčně, jak ukazuje obrázek. Kdo řetěz vytvoří dříve, vyhrává.



Dojde-li k vytvoření řady 6 kamenů, nic se neděje a hra pokračuje dále. Jestliže se do zaplnění desky o vítězi nerozhodne (zvláště při použití desky 13 x 13), končí hra nerozhodně, t.j. remis.

Protože výhoda prvního tahu je značná, je vhodné hrát vždy sudý počet partií a barvu kamenů (a tím i výhodu prvního tahu) střídat.

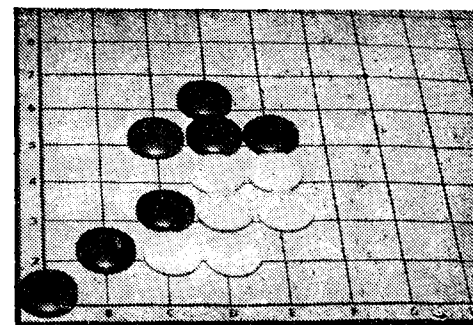
Hra není náročná na čas, jedna partie trvá většinou 2 - 5 minut. Tak jako i v ostatních hrách není vítězství dílem náhody, ale výsledkem umění a kombinačních schopností.

NINUKI - (piškvorky s braním)

Základ hry je stejný jako u piškvorek běžných. Pro zpestření a zvýšení počtu kombinací je zde použita možnost „zajímání kamenů“ obdobně jako u hry REVERSI („64“).

Hráč při položení kamene na volný průsečík těsně za dvojici kamenů soupeře tyto kameny zajme a odebere z desky. Podmínkou je, aby na druhé straně soupeřovy dvojice však již jeho kámen byl položen předtím. Odebrané (zajaté) kameny soupeře si hráči ponechávají odděleně.

Vítězem se stává hráč, který dříve získá 10 zajatců nebo vytvoří řetěz 5 kamenů jako v předešlé hře. Rovněž při této hře platí doporučení hrát sudý počet partií a barvy kamenů střídat.



Na obrázku mohou být zajaty bílé i černé dvojice, podle toho, který hráč je na tahu.

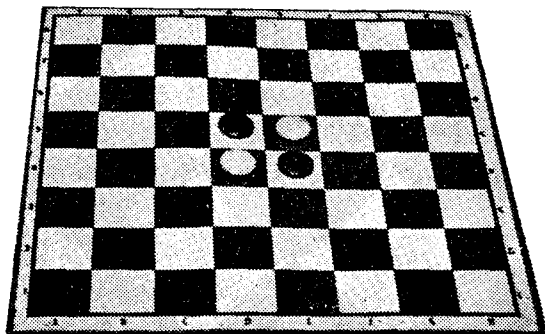
Bílý: polčí na f3 a vezme kameny d3 a e3,
Černý: položí na d7 a vezme kameny d5 a d6
(nebo) položí na f2 a vezme kameny d4 a e3,
(nebo) položí na e2 a vezme kameny c2 a d2
a též kameny e3 a e4.

Braní kamenů nemusí však být vždy taktické. Vždy je třeba myslet nejméně o 1 - 2 tahy dopředu.

REVERSI - (čtyřiašedesát)

Hra má jen 60 tahů při použití šachovnice, na gobanu podle toho, jak velké pole si vyznačíme resp. ohraničíme.

Při této hře se pokládají kameny do polí jako při dámě, nikoli na průsečíky. Před začátkem hry se na střední čtyři pole položí 2 černé a 2 bílé kameny křížem (při obměně vedle sebe). Hráči musí každým svým tahem vzít nejméně 1 kámen soupeře, přičemž odebraný kámen nahradí kamenem své barvy.



Na obrázku je základní postavení. Začíná-li bílý, může položit na jedno z polí d6, f4, c5, e3! Začíná-li černý, může položit na d3, f5, c4, e6.

Hráč musí vždy položit kámen své barvy na takové místo, aby těsně uzavřel mezi své kameny jeden nebo více kamenů soupeře. Kameny soupeře po zajmutí nahradí kameny své barvy.

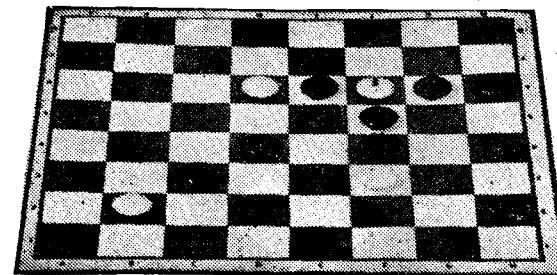
Obdobně pokračuje protihráč. Vítězem se stane hráč, který po skončení hry bude mít obsazen svými kameny větší počet polí.

Braní (resp. nahrazování) v každém tahu je povinné. Jen v případě, že hráč nemůže zahrát žádný tah, kterým by bral, pokračuje soupeř (v některých počítačových programech je možnost braní hodnocena jako prohra).

Stane-li se, že žádný ze soupeřů nemůže brát žádný kámen soupeře, platí stav na desce.

Dojde-li k uzavření kamenů soupeře v několika směrech, zaměňují se tyto kameny ve všech směrech, ve kterých k uzavření došlo.

Na obrázku měl černý převahu 8:3. Po tahu bílého na f6 (1) došlo k uzavření ve směrech:



1. vodorovně: mezi 1 a bílým d6 (mění 1 kámen)
2. svisle: mezi 1 a bílým f3 (mění 2 kameny)
3. úhlopříčně: mezi 1 a bílým b2 (mění 3 kameny)

Bílý po tomto tahu vymění 6 kamenů černých za své a protože navíc tahem 1 jeden svůj kámen přidal, bude poměr sil po tomto tahu 10:2 pro bílého!

Při hře se situace a okamžitý stav neustále mění. Rozhodující je většinou závěr, i když strategie a taktika střední části hry je neméně důležitá.

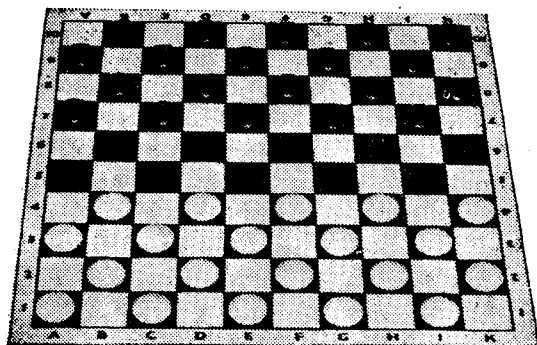
Partie trvá většinou 5 - 10 minut a rovněž u této hry platí známé: „Méně je někdy více“. Také výsledek hry není dílem náhody, ale umění.

Poznámka: Kdyby se někdo domníval, že bílý měl ještě zaměnit dva černé kameny na g6 a h6, necht' si uvědomí výraz „... mezi své kameny...“. Protože vpravo od bílého kamene 1 není žádný bílý kámen, ale okraj desky, kameny g6 a h6 tedy zajmout nelze.

Mezinárodní dáma

Dáma je rozšířena po celém světě, její pravidla se však různí. Francouzi hrají na bílých polích, v ruské dámě kameny mohou skákat i dozadu, v italské kamen nesmí přeskočit dámu a v Severní Americe zase při skákání stavějí kámen na místo, kde stál kámen soupeře. U nás se hrají především dáma „česká obyčejná“ a „česká žravá“ případně „přemísťovaná“ či „záměnná“, a to na šachovnici 8 x 8 polí většinou s 12 kameny ve 3 řadách na každé straně.

Mezi tzv. velké deskové hry však patří vedle go a šachu dáma mezinárodní, která se hraje na šachovnici 10 x 10 polí s 20 kameny na každé straně. Na obrázku je základní postavení ve čtyřech řadách.



Pro označení polí se užívá číselná notace. Čísloují se jen černá pole od 1 do 50, a to v řadách odleva doprava počínaje horní řadou. Tahy se zapisují tak, že se uvede nejprve číslo pole, ze kterého kámen vyšel a pak číslo pole, na kterém tah ukončil. Mezi čísla se vloží pomlčka v případě obvyčejného tahu, nebo znak „x“ v případě skoku (braní). V zápisu se nerozlišují tahy kamenů a dam.

Kameny se pohybují tahem z jednoho pole na druhé jen dopředu. Skákat však mohou i dozadu.

Když kámen vstoupí na poslední řadu, stane se dámou. Jestliže se tam dostane skokem je nutné, aby neměl další možnost skákání zpět, jinak zůstává kamenem. Dáma může táhnout dopředu i dozadu na libovolné pole diagonál, na jejichž průsečíku stojí. Při skoku může být od figury opačné barvy, přes níž skáče, oddělena i více volnými polí a skok může být na libovolném poli za skočenou figurou.

Jeden tah kamene i dámy může být kombinací několika skoků dopředu i dozadu. V případě několikanásobného skoku může figura skočit několikrát přes stejné volné pole, nikdy ale více, než jednou, přes stejnou figuru. Dáma nemá při braní přednost před kamenem; při možnosti braní více figurami musí hráč zvolit tu, kterou sebere největší počet figur soupeře. Teprve v případě rovnosti maximálního počtu skákaných figur si může vybrat libovolné braní.

Skákání je povinné. Každý tah, který není podle pravidel (zapomenutí skoku nebo neúplný skok), je promlčen následujícím tahem soupeře. Ten má právo uchovat hraný tah nebo požadovat zahrání tahu podle pravidel.

Účelem hry je sebrat všechny figury protivníka. Vítězství dosáhne hráč v tomto případě, nebo když se soupeř vzdá, nebo je-li v patu (t.j. nemá žádný tah podle pravidel), nebo překročí stanovený čas na partii.

Nerozhodně partie končí po dohodě soupeřů, vyskytne-li se třikrát stejná pozice, přičemž je vždy stejný hráč na tahu a remis reklamuje, jestliže během 15 tahů nedošlo ke skákání nebo tahu kamene a jestliže při hře jedné dámy proti třem je osamocená dáma na diagonále 5 - 46 a do pěti tahů nedojde k výhře.

DĀMA ČESKĀ - „obyčejná“

Nejznámější dámou u nás je „česká obyčejná“. Hraje se na šachovnici, velmi často šachovými figurkami, někdy na dvě, jindy na tři řady při obdobném základním rozestavení jako u mezinárodní dámy. Též pravidla jsou užívána různá.

Kameny se posunují o jedno volné pole dopředu po černých polích. Dostane-li se těsně před kámen hráče kámen soupeře a je-li za tímto kamenem volné pole, má hráč povinnost jej přeskočit a z další hry vyřadit. Je-li vzápětí možnost skákat podruhé (potřetí...), má hráč povinnost skákat dále, což se považuje za jeden tah. Zapomene-li skákat (nebo z taktických důvodů nechce), soupeř mu kámen, který tuto povinnost nesplnil, může z další hry vyřadit. Rovněž tak může být vyřazen kámen, který skočil např. jedenkrát, ačkoliv mohl skákat vícekrát. Vyřazení kamene je součástí tahu.

Dostane-li se kámen na poslední řadu ve svém směru, stává se z něho „DĀMA“ (kámen odlišený od ostatních kamenů - při použití kamenů pro go např. barvou či samolepkou a podobně).

Dáma se pohybuje ve všech směrech po černých diagonálách, je-li volno, o libovolný počet polí. Přeskakuje jednotlivé kameny a platí pro ni též povinnost skákat vícekrát, je-li to možné. Za porušení této povinnosti i ona může být soupeřem ze hry vyřazena, rovněž jako za nedodržení „přednosti“.

Může-li skákat dáma i kámen, má vždy přednost dáma. Dámu může vyřadit i obyčejný kámen. Vítězí hráč, který soupeři vyřadil všechny figury. Nemůže-li žádný z hráčů vynutit výhru (např. při poměru dam 1:3), partie končí nerozhodně - remis.

DĀMA ČESKĀ - „žravá“

Princip hry je shodný s dámou „obyčejnou“. Skákat se ale musí, na což dohlíží soupeř, v případě chyby se tah vrací. Rovněž přednost při skákání většího počtu i větší kvality se musí dodržovat.

Pro hodnocení přednosti platí skákání v pořadí: více dam + kameny, dáma + kámen, dáma, kameny, kámen.

Vítězem se stává hráč, kterému nezůstane žádný kámen ani dáma.

DĀMA ZĀMĚNNĀ

Snahou je co nejmenším počtem tahů dostat své kameny na místa kamenů soupeře. Hraje se bez dam a přeskočené kameny se ze hry neodstraňují, zůstávají na svých místech. Přeskakovat se mohou jen kameny soupeře.

Jestliže hráč, který nezačínal, dokončí přemístění kamenů následujícím tahem po začínajícím hráči, končí partie nerozhodně, t.j. remis. Nemůže-li hráč táhnout, prohrává.

ŘADA - HALMA

Goban 13 x 13 lze výhodně využít i pro hru „řada“ resp. halma. Na základní řadu se do všech polí vloží kameny bílé, na protilehlou stranu kameny černé. Lze použít i goban 19 x 19, hra je delší a více se uplatní kombinační schopnosti.

Hráči hrají střídavě a snaží se přemístit své kameny do základního postavení soupeře. Komu se to podaří rychleji vyhrává. Partie končí po tahu hráče, který nezačínal a může být tedy nerozhodná.

Princip hry je stejný jako při hře HALMA.

Kameny je možné:

- posunovat o jedno pole vpřed, vlevo i vpravo,
- přeskakovat kameny své i soupeřovy (jako v dámě) dopředu, do strany i úhlopříčně dopředu.

Přeskočení několika kamenů za sebou se počítá za jeden tah, kameny se neberou. Skákat ani táhnout dozadu se nesmí.

VLK a OVEČKY

Hra je vhodná i pro děti předškolního věku. Černá pole základní řady šachovnice obsadí ovečky (4 bílé kameny) a jedno pole protilehlé základní řady obsadí vlk (černý kámen).

Ovečky se pohybují po černých polích pouze dopředu, vlk může též dozadu. Kameny se pohybují o jedno pole a nepřeskakují se.

Dojde-li vlk k ovečce a nemůže dopředu, musí zpět. Je-li takto zahrán ovečkami zpět ke své základní linii nebo ke straně a obklíčen (nemůže již táhnout), prohrává.

Proklouzne-li vlk mezi ovečkami a dostane se k opačné základní řadě, vítězí vlk.

ŽABKA

Velmi populární stará anglická hra se může s úspěchem hrát na gobanu 19 x 19 s kameny pro go. Černé i bílé kameny se rozmístí do všech 324 polí (nikoliv na průsečíky). Hrátky mohou dva i více hráčů.

První hráč odebere libovolný kámen, další hráč již musí brát skokem. Skákat je dovoleno vodorovně i svisle. Je-li to možné, lze skákat i vícenásobně, což se považuje za jeden tah. Při tom je možno i měnit směr skákání.

Hráči se po tahu střídají, vítězem se stává hráč, který bráním nashromáždil nejvíce kamenů.

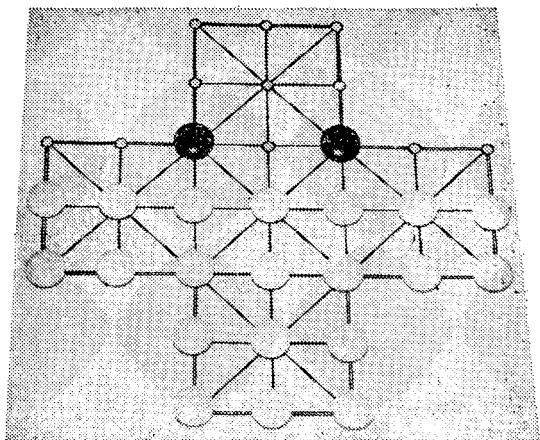
Základní princip hry lze obohatit o další vlastní doplňující pravidla. Lze stanovit, že např. bílý kámen bude mít hodnotu 1 bod, černý bude za 2 body, případně je možno před zahájením mezi kameny zamíchat „prémiové“ (označené) kameny s dohodnutou hodnotou 5 či 10 bodů ap.

Hru je možno hrát i na desce 13 x 13. Hra končí, jestliže již nelze skákat.

Hra předpokládá neustálé sledování stavu, neboť znemožnění dalšího skákání může být i taktickou zbraní toho hráče, který má v daném okamžiku více sebraných kamenů.

OVČINEC

Pro tuto hru je třeba podle obrázku zhotovit hrací plán. Základní rozmístění oveček (20 bílých kamenů) i vlků (20 černých kamenů) je rovněž vidět.



Ovečky, které hru začínají, se mohou pohybovat o jedno pole do stran nebo kupředu ve směru ovčince, t.j. prázdného zvýrazněného čtverce, hlídaného vlky. Vlci se mohou pohybovat navíc i úhlopříčně a dozadu, též o jedno pole. Má-li však vlk možnost ovečku „přeskočit“ (jako v dámě), musí skákat, je-li to možné, i vícekrát, jinak je vyřazen z další hry. Přeskočené ovečky se vyřazují.

Snahou vlků je nedopustit obsazení 9 polí ovčince ovečkami. Jestli se to ovečkám podaří a všech 9 polí obsadí, vítězí. Rovněž tak zvítězí, když vlky uzavrou tak, že žádný z vlků nemá tah podle pravidel.

OBRANA PEVNOSTI

Obrana pevnosti je stará, v celé Evropě populární desková hra pro dva hráče. Jeden hráč má obránce (2 kameny) pevnosti, druhý má vojáky (24 kamenů). Ke hře se použije stejný hrací plán jako pro předchozí „ovčinec“, pravidla hry jsou rovněž obdobná.

Pevnost tvoří 9 bodů horního čtverce v horní části kříže. Na počátku hry z nich obránce obsadí libovolné dva body. Zbývající body mimo pevnost obsadí vojáci. První táhne voják, dále se hráči střídají po jednom tahu. Vojáci se pohybují pouze kolmo vpřed nebo vodorovně vlevo či vpravo. Obránce se mohou ale posunout pouze na nejbližší volný bod.

Stojí-li na sousedním bodu vedle obránce voják, který není kryt, tj. bod za ním je volný, obránce ho přeskočí a vezme. Jestliže na bodě doskoku je situace stejná, obránce pokračuje ve skákání jedním tahem, a to i jiným směrem, než byl předchozí skok. Jestliže obránce přehlédne brání, mohou ho vojáci zajmout, tj. odstranit z desky. Má-li obránce v jednom tahu více možností brání, může si zvolit tah, který pokládá za nejvýhodnější.

Hra končí vítězstvím obránců, když zajmou 16 vojáků, nebo výhrou vojáků, když zaberou všech 9 bodů pevnosti či znemožní obráncům tah.

K dobytí pevnosti je třeba umu, ubránit ji je ale ještě těžší. Dodejme, že obránce nemohou jen vyčkávat, ale musí bránit aktivně a podnikat zajištěné výpady. Naopak útočící strana se nesmí bát obětovat několik vojáků, aby vylákala obránce z pevnosti.

SIGA

Hra pochází z Egypta, kde je považována za lidovou hru, zejména ve své nejmenší formě, tj. na desce 5 x 5 polí. Lze ji hrát i na desce 7 x 7 či 9 x 9 polí. Na malé desce má každý hráč 12 kamenů, na střední desce 24, na velké mají oba hráči po 40 kamenech. Nakreslit hrací pole je jednoduché, lze rovněž použít desku pro go zmenšenou (ohraničenou) na příslušnou velikost. Střední pole je vhodné odlišit.

Černý začíná položením svých dvou kamenů na kterákoli volná pole, kromě středního. Totéž pak učiní bílý a dále se oba hráči střídají v pokládání vždy dvou kamenů. Lze samozřejmě dohodnout i jinou variantu, např. pokládat pouze po jednom kameni.

Po položení všech svých kamenů následuje druhá část hry. Začíná bílý, případně (podle dohody) hráč, který je na tahu.

V každém případě má tímto svým tahem obsadit centrální pole tím, že na ně posune ze sousedního pole svůj kámen. Dále hráči posunují střídavě své kameny na volná pole ve všech směrech. Jestliže hráč svým tahem sevře kámen soupeře mezi své dva kameny, odebere jej z desky a pokračuje ve hře dalším tahem, pokud jím též bere, a to i vícekrát za sebou.

Hráč může položit svůj kámen mezi dva kameny soupeře (vstoupit do jejich sevření), aniž by mohl být sebrán. Jestliže hráč zapomene brát, ztrácí tah. Nemůže-li hráč táhnout (je zablokován), musí mu soupeř svým tahem uvolnit někde pole pro tah. Hra končí prohrou hráče, kterému zůstane poslední kámen.

Hru lze hrát s různými odchylkami. Např. centrální pole nemá předchozí význam a v tom případě se bere již v první etapě. Potom i strategie je různá: v prvním případě je dobré obsadit prvními tahy pole v blízkosti centra, v druhém je výhodnější začít v rozích či na okraji. Podle některých variant jsou zase omezeny tahy pouze na svislý nebo vodorovný směr, případně má hráč právo na tahy navíc, i když jimi nebere. Před začátkem partie je proto třeba se na přesných pravidlech dohodnout.

TABLUT

Hra severského a dosti starého původu má některé prvky společně s jinými hrami (boj o centurii, hasami šogi, ale i s dámou a šachem), ale zároveň i některé prvky zcela originální. V každém případě stojí za zmínku.

Hru hrají dva hráči. Jeden si bere krále a 8 vojáků (Švédů či mušketýrů), bílých kamenů. Soupeř má k dispozici 16 vojáků, cizinců, černých kamenů, ale bez krále. Král se liší od ostatních (např. barvou ap.) a postaví se na střední pole desky s 9 x 9 jednobarevnými poli. Centrální pole (trůn) je možné rovněž barevně či jinak odlišit.

```

      x x x
        x
        o
      o
x   x   o   o   o   x   x
x   o   o   o   o   x   x
      o
      o
      x
      x x x

```

Kolem krále (O) se do kříže postaví 8 mušketýrů (o), cizinci (x) se rozestaví po čtyřech na každé straně (výchozí postavení je vidět na obrázku). Začíná hráč, který má krále. Dále se pak hráči střídají po jednom tahu.

Všechny figurky včetně krále se pohybují po desce vodorovně či svisle o libovolný počet volných polí. Také pole, na němž tah ukončí, musí být volné. Šikmo hrát nelze. Kromě krále nikdo nesmí vstoupit na střední pole - trůn.

Sevřeme-li soupeřovu figuru těsně ze dvou stran, svisle nebo vodorovně, bereme ji. Figura však může beztréstně vstoupit do takového sevření. Jedním tahem lze zajmout i více figur. Krále zajmout nelze. Je však možné jej těsně obklíčit ze všech čtyř stran nebo i ze tří stran, tvoří-li čtvrtou stranu volný trůn. V těchto případech hra končí prohrou strany krále.

Ta může naopak vyhrát, když pronikne na kterékoli volné pole na okraji desky. Jestliže se k takovému poli uvolňuje cesta, t.j. možnost dostat se na ně v příštím tahu, musí to hráč prý soupeři ohlásit slovem „rajči“ (volná cesta). Jestliže jsou volné dvě takové cesty, ohlásí to slovem „tujči“ a hra končí, protože soupeř nemůže jedním tahem zablokovat oba směry.



Souprava hry go umožňuje hrát i řadu dalších her, které v této publikaci nejsou uvedeny, ale jsou všeobecně známé (mlýn, halma), nebo jsou k nalezení v různých knížkách či publikacích věnovaných hrám (most, výměna stráží, maharádža a sipahiové, pentomino, othello, princezny a drak, do guti, samotář, alquerque, ko-no aneb kdo dřívě, boj o centurii ap.).

Jistě si každý najde „ty své“, které ho nejvíce zaujmou. Kameny pro hru go uspokojí při všech hrách, hrací plány pro některé hry je vhodnější nakreslit, pro většinu však postačí potřebnou velikost sítě vytvořit omezením desky pro go např. sešitem či papírem.

Hry go i GO MAGAZÍN si zájemci mohou objednat písemně i telefonicky též na adrese nymburského klubu. Při odběru 10 a více kusů bude poskytnuta 10% sleva.

Příjemnou zábavu při go i při ostatních logických i zábavných deskových hrách přeje

autor



Mezinárodní turnaje Grand Prix Československa,
které pořádá
GO KLUB NYMBURK



International Tournament
5 kol Mac Mahon

XV.	23.—24. 5. 1992
XVI.	22.—23. 5. 1993
XVII.	21.—22. 5. 1994
XVIII.	20.—21. 5. 1995
XIX.	18.—19. 5. 1996
XX.	17.—18. 5. 1997



Mistrovství Československa
8 kol a 5 kol [2 turnaje]

XVIII.	18.—23. 8. 1992
XXIII.	19.—24. 8. 1997

Startovat ve všech turnajích mohou všichni hráči bez omezení. Dosud neklasifikovaným bude propůjčena třída 20. kjú.

Ubytování, stravování i hrací prostory jsou v internátě SOUŽ 100 m od hlavního nádraží.

GO KLUB NYMBURK

obchod, služby, propagace

VÍTĚZSLAV NECHANICKÝ

Palackého 76, tel. {0325} 2701

CS - 288 02 N Y M B U R K

Očekáváte-li odpověď, přiložte poštovní známku!

(c) Vítězslav Nechanický 1981, 1991

Tiskárna Kirchner Nymburk