
碁 Igo

Časopis České asociace go

ČÍSLO 29

LÉTO 2006



Ondra Fidrmuc bude reprezentovat Evropu na MS juniorů!!!

Slovo úvodem

Vážené goistky, vážení goisti,

Po době delší než krátké je zde další číslo časopisu IGO. Pesimisti již jej nečekali a optimisti asi tipovali, že by jej mohli spatřit pod vánočním stromečkem. Moc se omlouvám všem čekatelům a rovněž příspěvatelům, kteří museli tak dlouho čekat na zveřejnění svých příspěvků. Číslo bylo přichystáno na ostravský jarní turnaj, ale holt když se nedaří, tak se nedaří, jsem bohatší o zkušenost, že zálohování dat a antivirové ochrany není nikdy dost.

Co se týče náplně čísla, tak ubylo reportů, neboť skvělý blog egoban pokrývá tuto oblast dokonale a přibyly příspěvky výukové.

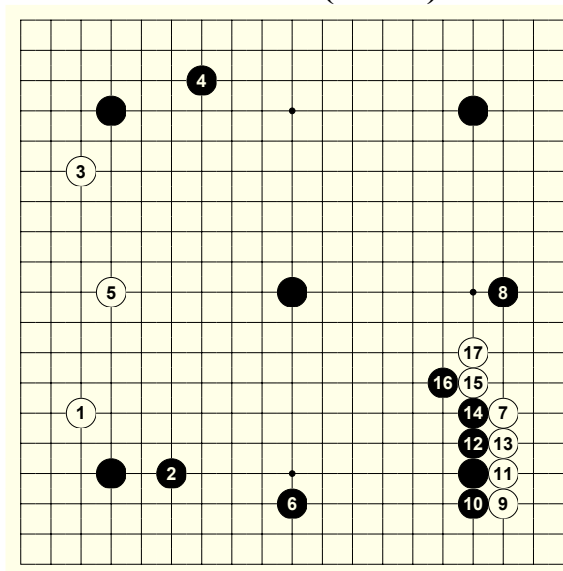
Ústředním tématem tohoto čísla je handicapové go. Při hře s vysokým handicapem jsme zvyklí na velké množství chyb černého a málokdy záznam partie s vysokým handicapem slouží jako kvalitní studijní materiál. V obou handicapových partiích z tohoto čísla hráli s černými kameny velmi silní hráči a proto bude doufám pro vás zajímavé sledovat tyto netypické souboje špičkových hráčů.

Japonská profesionální hráčka rozdrtila inseie

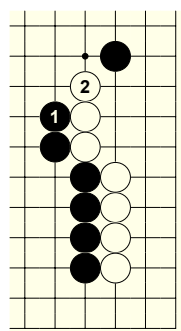
Jak asi mnozí z Vás ví, insei je žákem školy go, který usiluje o to, stát se profesionálem. Přestože se to podaří jen malému počtu odeptů, průměrný insei se podle mého názoru pohybuje silou někde mezi amatérským 6.danem a profesionálním 1.danem. Dokladem toho jsou výborné evropské výsledky bývalých inseiů. Proto mě velmi překvapilo, když jsem objevil starší partii, ve které inseiovi nestačilo ani 5 handicapů, aby odvrátil drtivou porážku z rukou japonské hráčky s 4.profi danem.

Bílý: Honda Sachiko 4-dan
Černý (5H): Endo Keiko insei

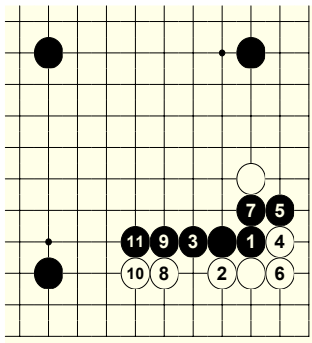
Obrázek 1 (1 – 17)



První chybné tahy byly černého 8 a 10. Tah černého 10 má zcela očividně špatný směr hry. Po sekvenci do tahu bílého 17 se černý ocitá v nevýhodě kvůli rozdělení svých kamenů 8 a 16, což vidíme zcela jasně na Dia.1, kde tah černého 1 pouze nutí bílého vykouknout na 2. Problému šlo předejít, kdyby tah černého 8 byl umístěný o jeden průsečík výše jako na levé straně.

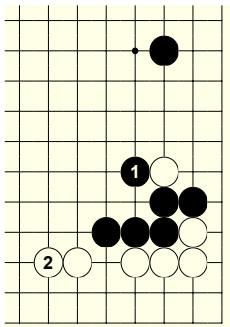


Dia.1



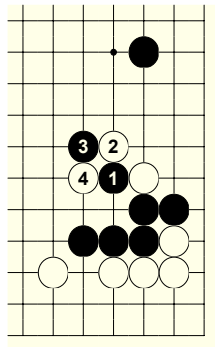
Dia.2

Černého 1 nahrazuje tah 10 v partii a černý má všechny důvody k tomu být spokojený s touto sekvencí do tahu 11.



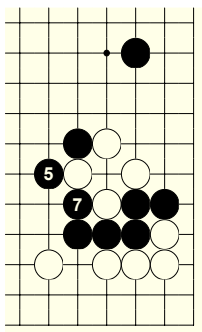
Dia.3

Černého 1, které nahrazuje tah 9 v Dia.1, je rovněž v této situaci považováno za joseki.

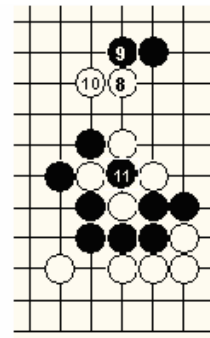


Dia.4

Někteří z Vás by mohli mít obavy z tahu bílého 2 ihned po černého 1. Černého 3 a 5 v dalším diagramu představují tesuji na získání dobrého tvaru.



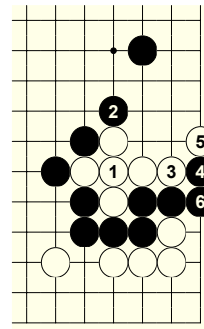
Dia.5



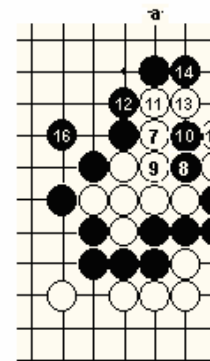
Dia.6

Bílý může hrát nanejvýš tahy 8 a 10 a černý by se neměl cítit nepříjemně po zajištění dvou kamenů a sledování jak se bílý bude dostávat ven.

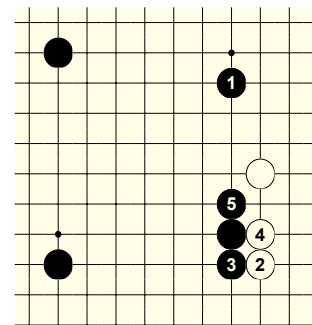
Co se stane, když se bílý místo tahu 8 spojí na 1? Odpověď je v Dia. 7 a 8.



Dia.7

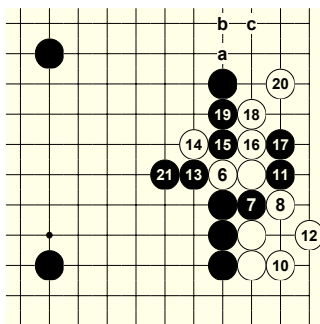


Dia.8



Dia.9

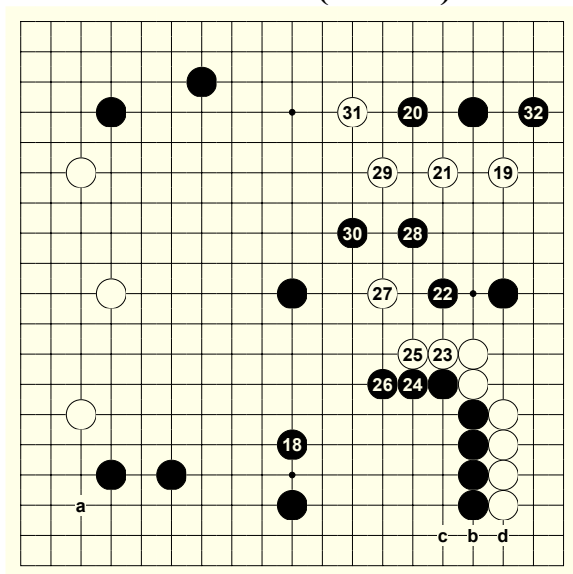
Černý hraje 1 místo tahu 8 v Obrázku 1. Tentokrát je úplně v pořádku odpovědět na bílého 2 tahem na 3. Sekvence do tahu černého 21 v Dia. 10 vytváří poměrně komplikované joseki.



Dia.10

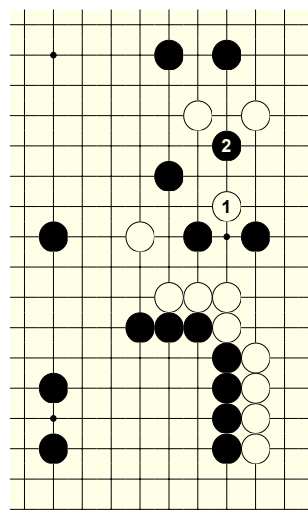
Není třeba zdržovat se u každého z tahů tohoto joseki, stačí když si zapamatujete, že body **a**, **b** a **c** může černý využít pro rozšíření svého vlivu, pokud bílý nechá pozici takto stát.

Obrázek 2 (18 – 32)



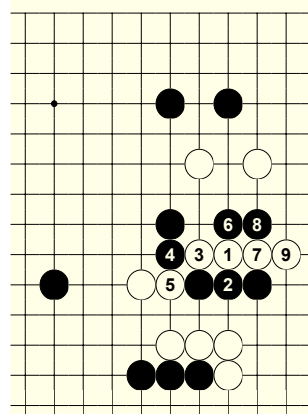
Sekvence do tahu černého 26 je zcela přirozená. Nicméně hráč nesmí přeceňovat rozsah černého území na dolní straně. Bílý může nejenom kdykoliv provést invazi do rohu na bod **a**, ale rovněž hane-tsugi kombinace (bílý **b**, černý **c**, bílý **d**) přinese zisk nejméně 15 bodů.

Bílý nemůže dělat nic jiného než tahem 27 věci zkusit zkomplikovat.



Dia.11

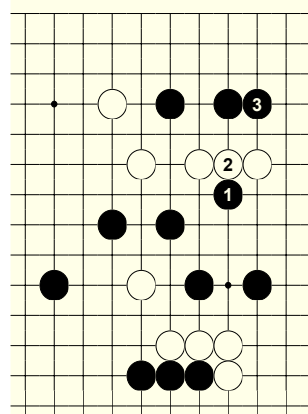
Černý pravděpodobně zahraje tah na 2. Pokud se bílý spojí nad bodem 2, černý se spojí pod bodem 1. Když bílý půjde skrze dva černé kameny, bílý udělá to samé.



Dia.12

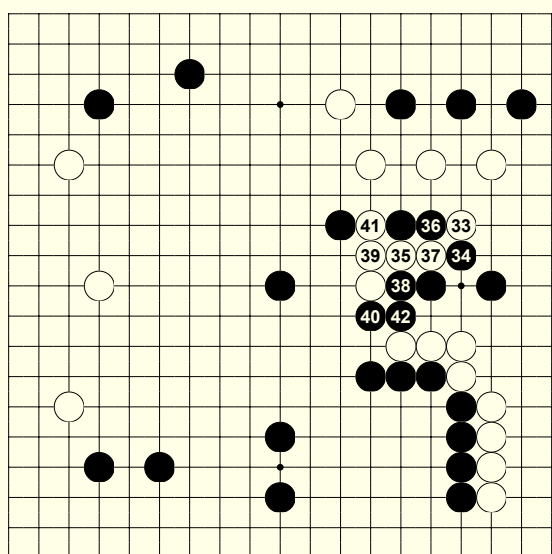
Kdyby se černý spojil okamžitě, nevěděl by co s pozicí po tahu bílého 9.

Černý prokazuje obdivuhodnou duchapřítomnost při odpovědi na 32 v Obrázku 1. Nicméně kdyby černý zahrál tahy 1 a 3 v Dia.13, odstranil by nepříjemnosti ze strany bílého, které jsou ukázány v dalším obrázku.

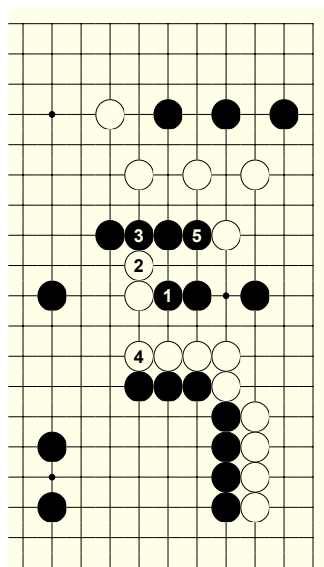


Dia.13

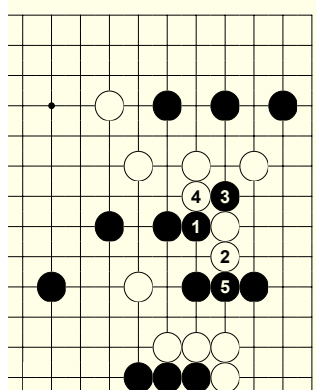
Obrázek 3 (33 – 42)



Černý se po tahu bílého 33 nechává trochu vyvést z míry. Patrně měl raději místo tahu 34 zahrát tah 1 v Dia.14 a nemusel by se bát odpovídat tahy 3 a 5.

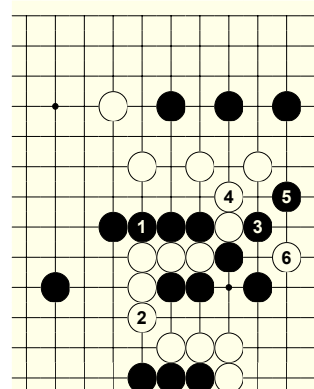


Dia.14



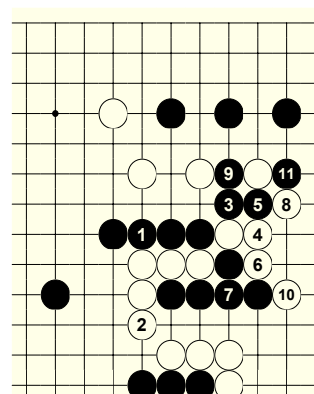
Dia.15

Černého 1 a 3 jsou uvedeny jako další alternativa, zdůvodnění je ponecháno na Vašem studiu.



Dia.16

Černý nemůže zabránit tomu, aby bílý vystrčil hlavu na 41. Kdyby se černý spojil na 1 v Dia.16, nevěděl by co dělat s tahem bílého 6.

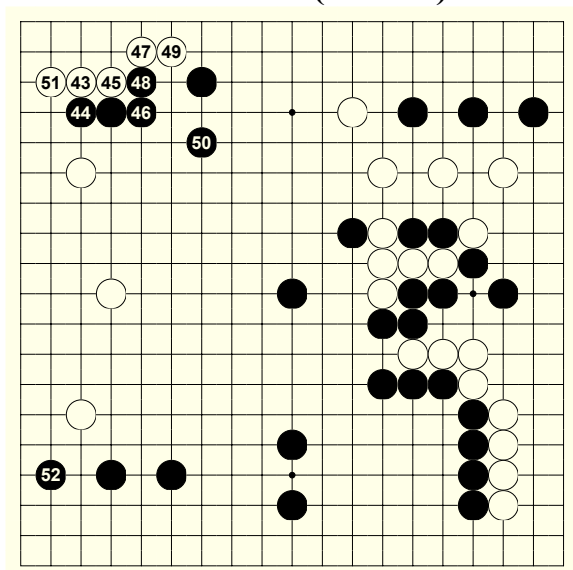


Dia.17

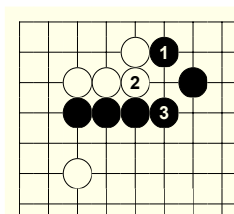
Pro černého by bylo o dost lepší vzdát se svých čtyř kamenů a pokračovat v sekvenci ukázané zde. Bílý je přinucen skončit bez tempa.

Nelze popřít, že černý má v partii neohrabaný tvar a navíc skončil bez tempa.

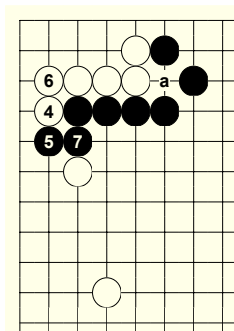
Obrázek 4 (43 – 52)



Černý byl při svém tahu 48 zcela zmatený. Tah měl být zahráný na 1 v Dia. 18.

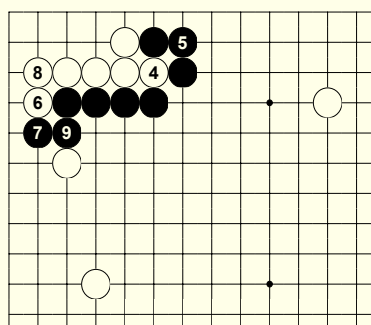


Dia.18



Dia.19

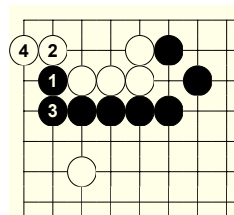
Po tazích 4 a 6 bílý pošilhává po bodu **a**.



Dia.20

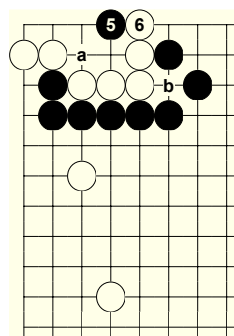
Tentokrát bílý nejprve zahrál tah 4, aby se ujistil, že černý odpoví na 5 a pak

hrál tahy 6 a 8. Nemyslíte, že to háže na černou skupinu stín nejistoty, když už bílý vytvořil sílu na pravé straně v minulém obrázku?



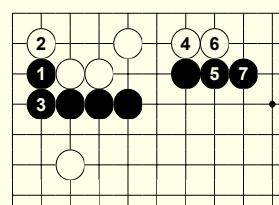
Dia.21

Pokud bílý nechá stát Dia. 18 tak jak je, může černý zahrát tahy 1 a 3 v tempu. Nemusí se obávat díry zmíněné výše.



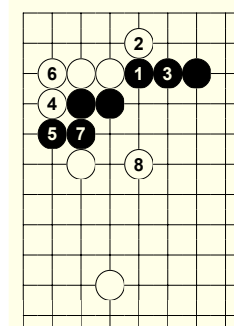
Dia.22

Černá skupina žije (černý nemůže po výměně černý 5 bílý 6 zahrát na **a**), ale potřebuje k tomu svobodu na **b**.



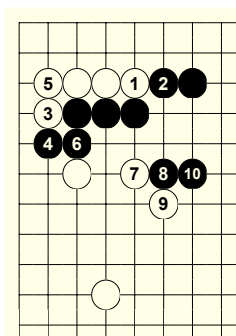
Dia.23

Černého 1 a další tahy jsou rovněž používané jako joseki, zvýrazňují však slabost bílého na levé straně.



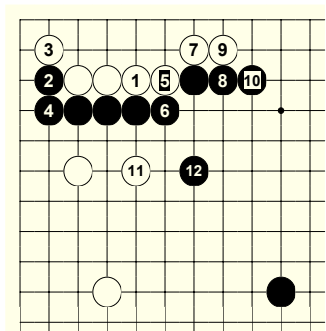
Dia.24

Na rozdíl od toho sekvence uvedená zde má pomoci bílému zajistit se na levé straně a zároveň vnutit černému poněkud neohraný tvar.



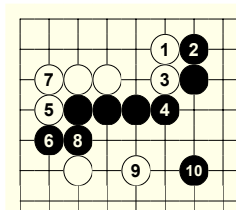
Dia.25

Bílého 1 je varianta tahu 47 v obrázku 4 a sekvence do tahu 10 vytváří další joseki.



Dia.26

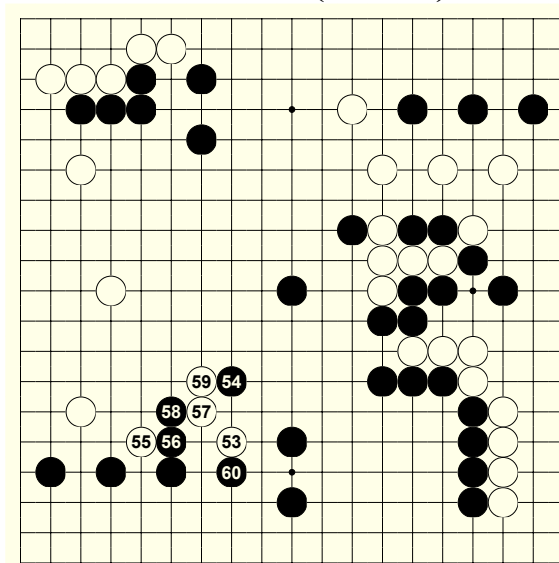
Tah černého 2 a další tahy mohou být použity pro oslabení vlivu bílého vpravo nahoře.



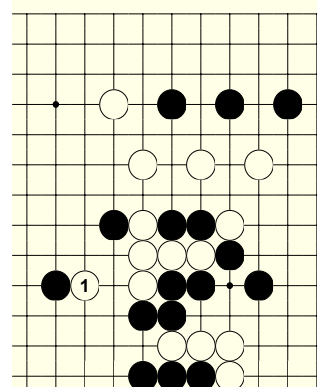
Dia.27

Dia.27 připomíná dva předchozí diagramy. V každém případě je tah 48 v obrázku 4 nelogický. Nicméně černý si udržuje výhodu v partii po posílení rohu tahem 52.

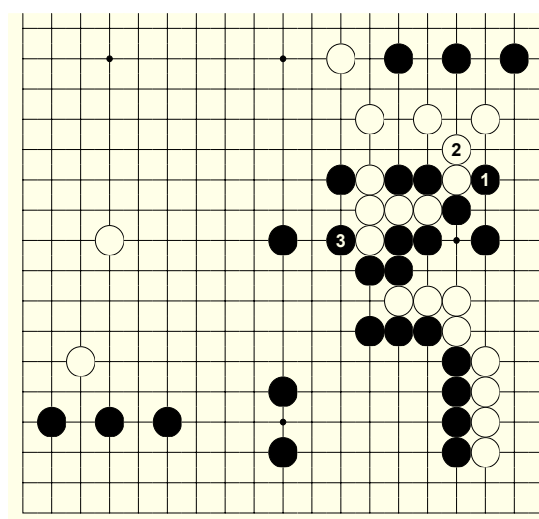
Obrázek 5 (53 – 60)



Bílý hrál tah 53 s výhledem na tah 1 v Dia. 28, pokud by černý odpověděl mírně dva průsečíky pod bodem 53.

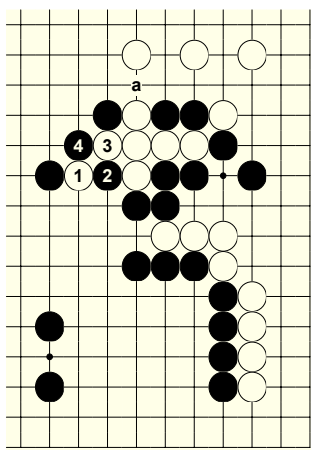


Dia.28



Dia.29

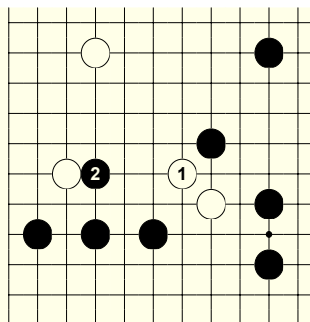
Černý mohl rozvinout sílu nebo vnější vliv ve středu tahy 1 a 3 v Dia. 29.



Dia.30

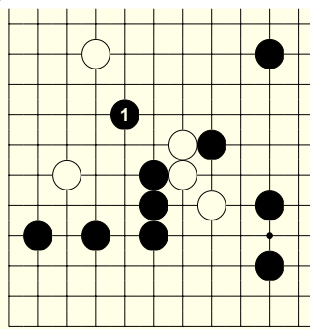
Kdyby bílý pohlcený frontálním průlomem unáhleně zahrál tah 1, byl by rozdrčen tahy 2 a 4. A co když bílý vezme černý kámen na 2? Tah černého na a vytvoří schody. Bílý tomuto věnoval velkou pozornost při tahu 53 a doufal v pasivní odpověď černého.

Avšak oproti očekávání bílého černý provedl drsný protiútok a měl tak trochu štěstí, protože si při tom neuvědomoval Dia.30.



Dia.31

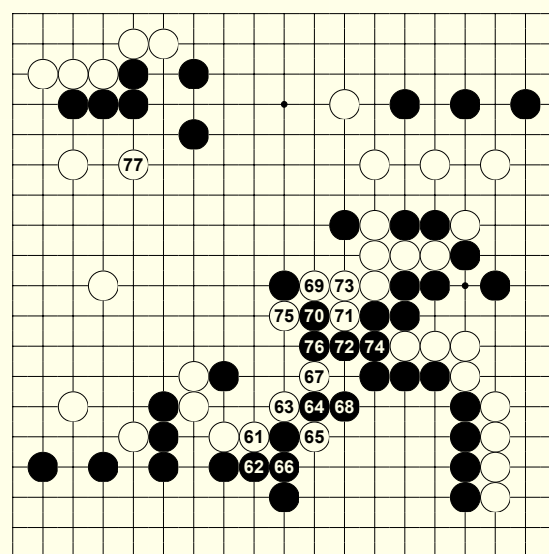
Tah bílého 55 v obrázku 5 má vztah k tahu 57. Kdyby bílý jednoduše stříhнул na 57, černý by mazaně kladl odpor tahem 3 v Dia. 31.



Dia.32

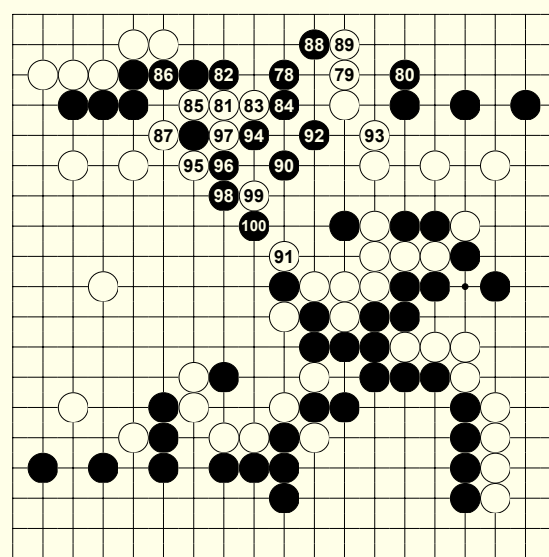
Tah černého 60 je pomalý. Měl bez čekání postupovat do středu viz. Dia.32.

Obrázek 6 (61 – 77)

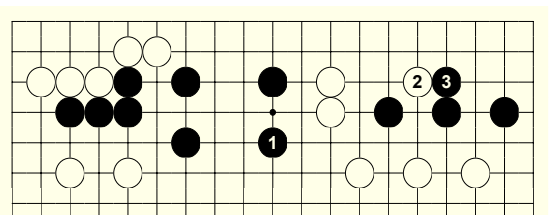


Otázka středu se zamícháním schodů se rozřešila sama, když černý pohlcený obranou dolní strany se bránil až do tahu 76. Černý navíc neprohlédl úmysly bílého, který zahrál tah 77.

Obrázek 7 (78 – 100)

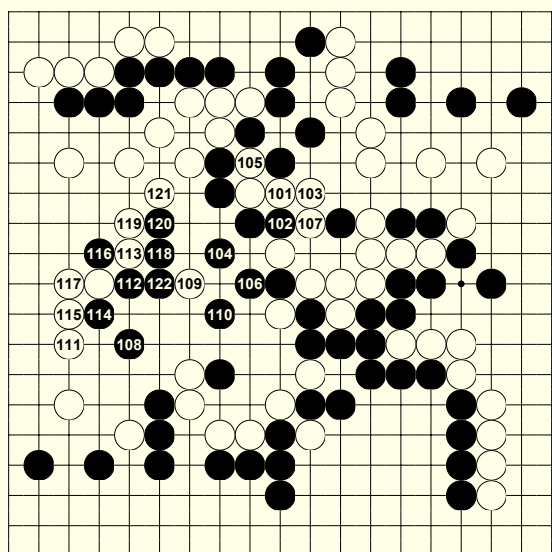


Černý měl odpovědět na bílého 79 za každou cenu na 1 v Dia. 33. Pouze musí na bílého 2 odpovědět na 3. Po tahu bílého 81 je černá skupina dost v nebezpečí.



Dia.33

Obrázek 8 (101 – 122)



Černá skupina je zajata jako celek. Tahy po černý 122 nejsou uvedeny. Černý po 30 tazích vzdal.

Připravil: Petr Valášek

Pro-Pro handicap

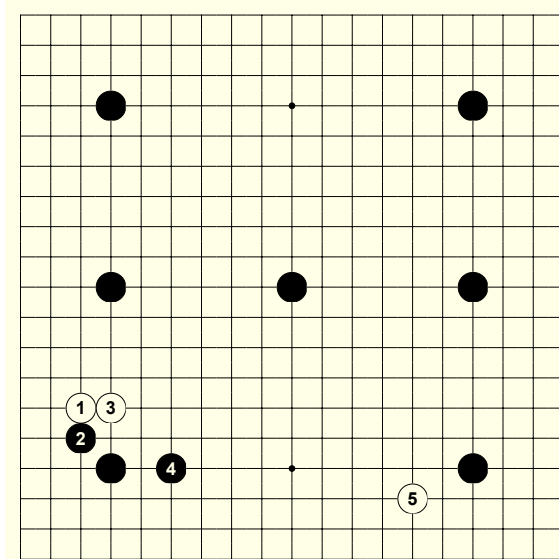
Představujeme handicapovou partii mezi dvěma silnými profesionály, abychom demonstrovali nejlepší využití handicapových kamenů. Napříč všemi fázemi partie bylo rozmístěno 20 problémů, na kterých si čtenáři mohou otestovat své dovednosti a na konci partie se nachází tabulka porovnávající skóre s odpovídající amatérskou třídou.

Účastníci této partie jsou:

Miyamoto Yoshihisa, 8-dan (bílé kameny)

Shiraishi Tutaka, 7-dan (7 handicapů)

Obrázek 1 (1 – 5)



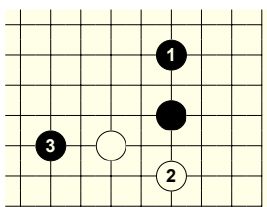
Miyamoto Yoshihisa je mladší bratr od Miyamoto Naoki, autora tohoto článku. Je velmi neobvyklé, aby dva bratři dosáhli oba třídy 8-dan. Yoshihisův styl je velmi pevný, téměř konzervativní a silnými stránkami jsou střední hra a koncovka.

Shiraishi Yutaka 7-dan je oblíbeným žákem Sekiyamy Riichi, 9-dan a právě začíná ukazovat svůj skutečný potenciál.

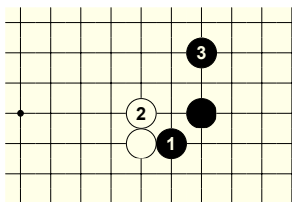
Černý hraje 2, kosumi-tsuke, jako odpověď na kakari bílého 1 a pak se rozšiřuje na 4. Může si dovolit takto vytvořit bílému těžkopádný tvar, protože už má kámen na hvězdě na levé straně.

Problém 1.

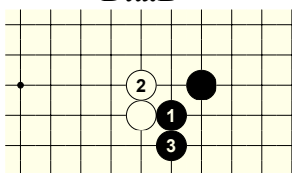
Kdyby jste byli černým, kterou z následujících sekvencí ukázaných v Dia. A, B, a C byste si vybrali po kakari bílého na 5? (2 min)



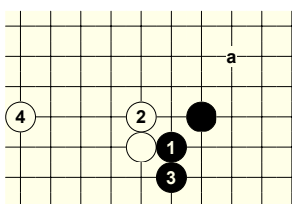
Dia.A



Dia.B

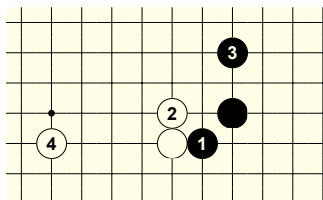


Dia.C



Dia.1 Odpověď Dia.C: 5 bodů

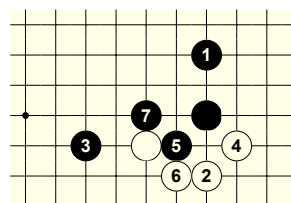
Ve fuseki neexistují skutečně špatné tahy, protože všechny mají nějaké výhody, avšak když se náležitě zamyslíte, můžete posuzovat relativní hodnotu každého tahu. Odpověď v Dia.C není špatná, ale černému se nedoporučuje hrát na druhou linku takto brzo v partii. Po rozšíření na 4 bude bílý schopen později zahrát na a. V partii se 7 handicapu je pro černého vždy rozumné vyvíjet se do vyšších pozic.



Dia.2 Odpověď Dia.B: 10 bodů

Vyvíjet se na levé straně pomocí kosumi-tsuke a tobi tahy 1 a 3 je za černého diskutabilní, protože v tomto případě má bílý dost prostoru na perfektní rozšíření na

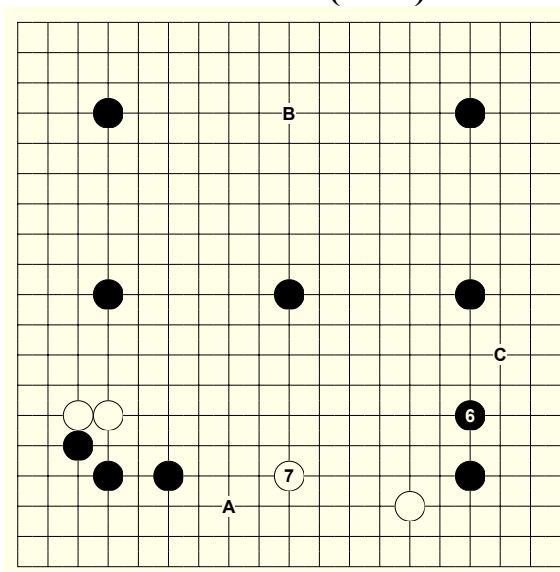
4. Zapamatujte si pravidlo pro rozšíření: výška zdi plus 1. Jako vždy samozřejmě platí, že kvalitu tahů určují okolní pozice.



Dia.3 Odpověď Dia.A: 15 bodů

Je lepší, když černý přijme útok bílého jednobodovým skokem na 1. Po bílého 2 má černý drsnou odpověď na 3, která bílého celkem skřípne. Proto se bílý zpravidla vyhýbá tahu na 2, který by umožnil černému docela jednoduchou hru a bílé kameny by padly do léčky. V handicapovém go je lepší zpočátku hrát na sílu spíše než se příliš mnoho soustředit na území.

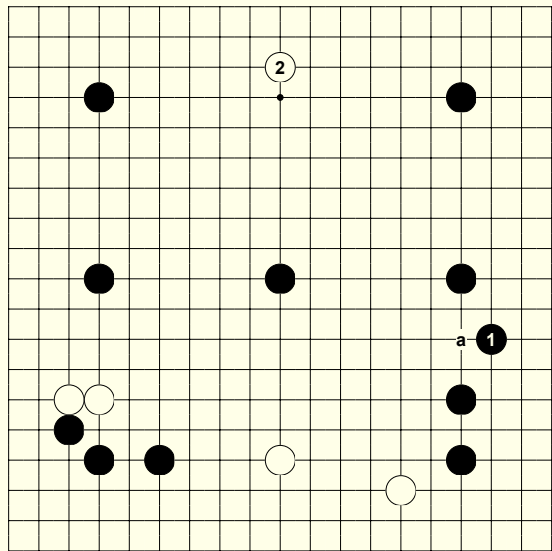
Obrázek 2 (6 – 7)



Miyamoto, 8-dan, se nyní rozšiřuje na 7, což je přímočaré a zabraňuje předčasnému ustálení tvaru.

Problém 2.

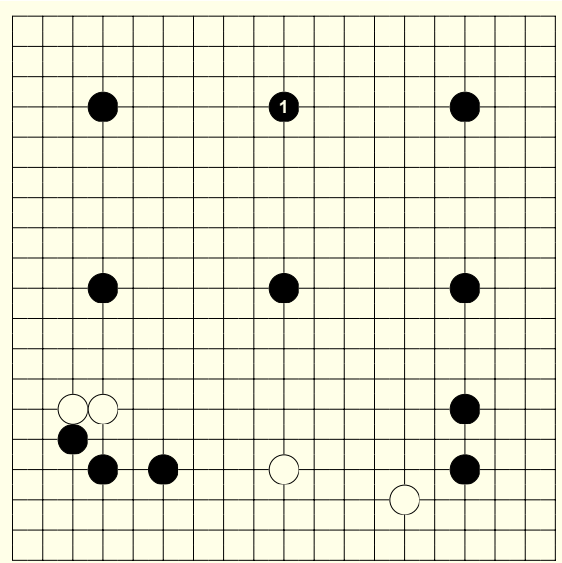
Který z tahů si vybral černý jako odpověď na bílého 7; A, B, nebo C? (3 min)



Dia.1 Odpověď C: 5 bodů

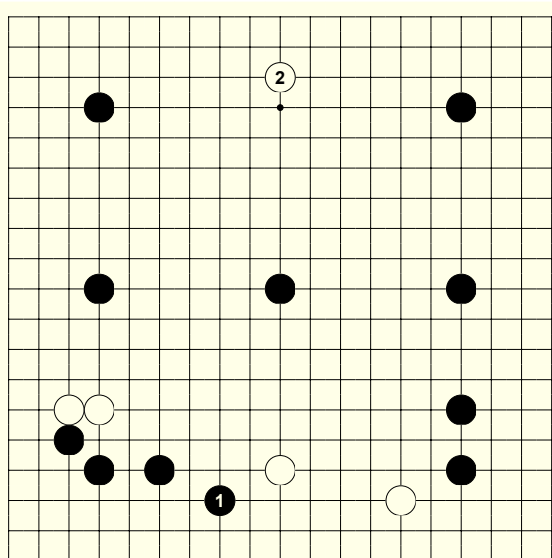
Rozšíření černého na 1 se brání před hrozící invazí na a a zajišťuje území na pravé straně, avšak v této fázi hry je příliš malé a umožňuje bílému obsadit velký bod na 2.

tahem nutí černého, aby pojistil jednu ze svých hvězd.



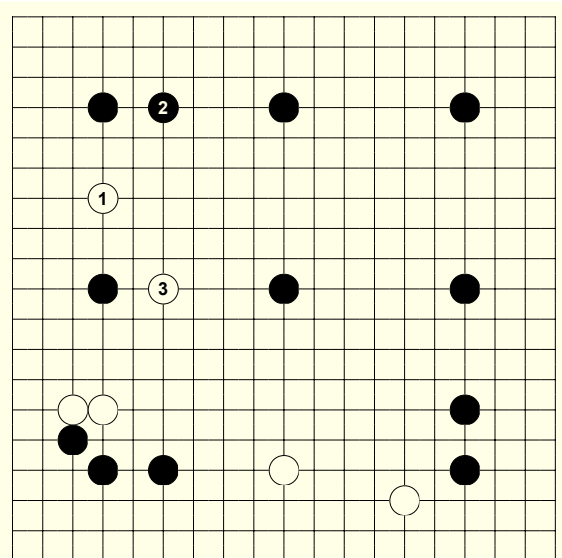
Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

Nyní byste už měli plně chápat hodnotu tahu černého 1. Černé moyo na horní straně je nyní velmi působivé.



Dia.2 Odpověď A: 10 bodů

Toto je lepší, protože to má přímý dopad na bílé kameny v porovnání s předchozím diagramem. Černého 1 obsazuje životně důležitý bod pro formaci bílého v dolní části desky a směřuje k následné invazi. Nicméně bílý je stále schopen obsadit velký bod tahem 2, který má rovnocenný efekt na obě strany, prozatím bílý není pod útokem a tímto

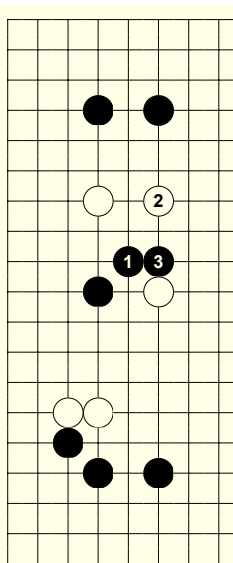


Referenční diagram

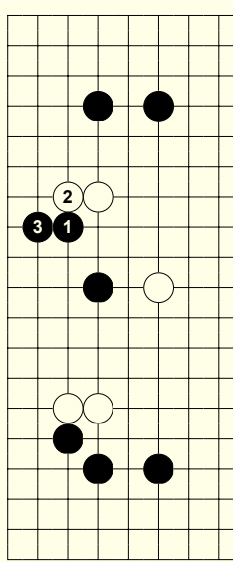
Nyní budeme chtít zvolit jedno z mnoha možných pokračování v této fázi partie. Po výsledku z Dia.3 je pro bílého běžnou sekvencí tah 1 a pak klobouk na 3 v tomto diagramu. Mnoho z Vás se do této pozice již hodněkrát dostalo.

Problém 3.

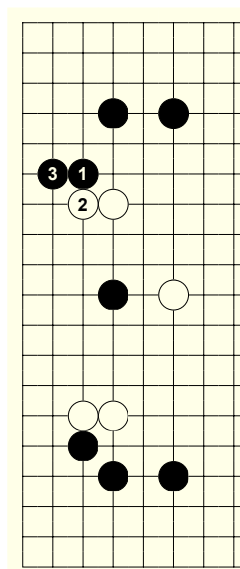
Když vznikne tato situace, kterou sekvenci byste vybrali pro černého? Dia. A, B nebo C? (5 min)



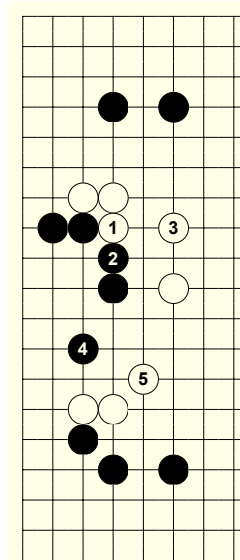
Dia.A



Dia.B



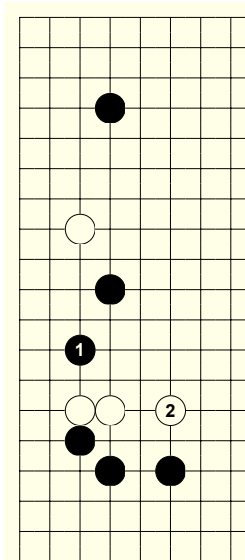
Dia.C



Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

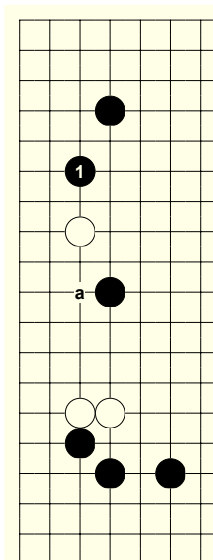
Tento diagram představuje nejhorší způsob myšlení. Obranný přístup černého jako reakce na klobouk představuje příliš bázlivou hru. Tahy bílého 1, 3 a 5 snadno černého obklíčí, bílý se zároveň stane silný, což uškodí horní a levé pozici černého. Nikdy se nasazte ožívat tak brzo v partii!

nějaký špatný tah. Ve skutečnosti je tento tah špatný pouze když ho porovnáme s nejlepší odpovědí, potom vypadá tah černého 1 poněkud slabě, protože umožňuje bílému elegantně vyskočit na 2, zatímco černé kameny vlevo stále plavou uprostřed.



Dia.2 Odpověď B: 10 bodů

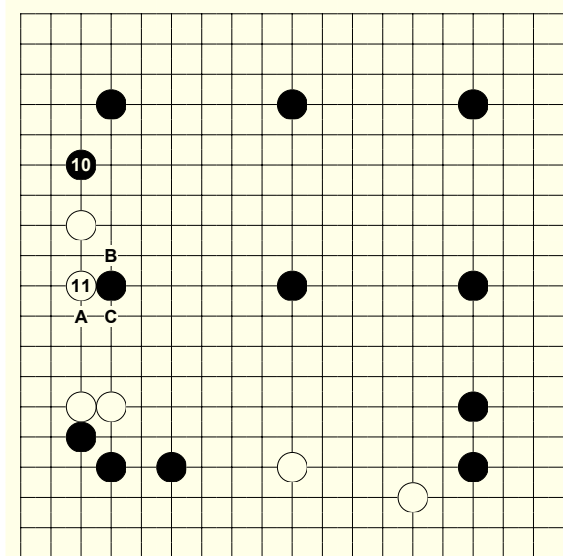
Toto je trochu odlišné od minulého případu, protože brání bílému v podpojení a ničí jeho základnu. Opět je možný tah bílého 2.



Dia.3 Odpověď A: 15 bodů

Tsune černého 1, které se přibližuje k bílému je velmi drsné a bílému nejméně příjemné. Další užitečný tah by bylo sestoupení na a.

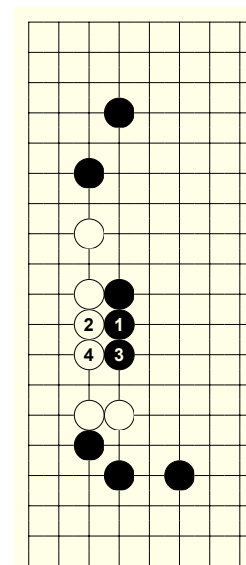
Obrázek 4 (10 – 11)



Nyní bílý hraje nezbytné přiložení na 1.

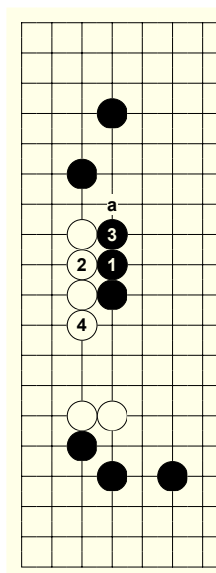
Problém 5.

Který tah je nejlepší pro černého 12 - A, B nebo C? (2 min)



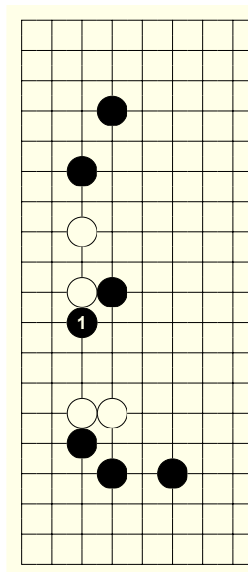
Dia.1 Odpověď C: 5 bodů

Nepoužitelné pro posílení černého a zároveň vytváří bílému dobrý tvar a spojení.



Dia.2 Odpověď B: 10 bodů

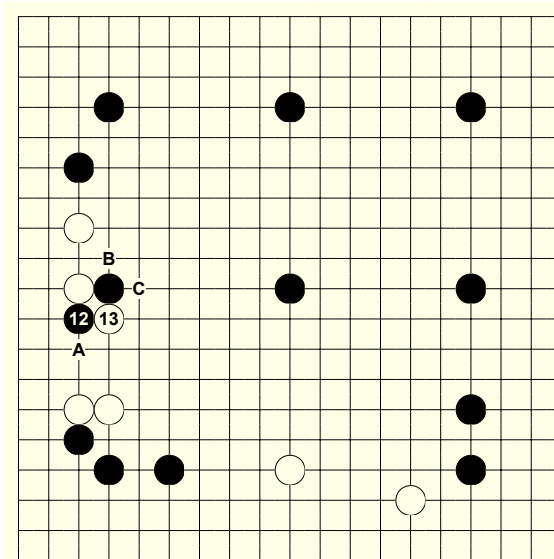
Je to lepší než Dia.1, protože černého 1 a 3 jsou užitečné při budování moya na horní straně. Avšak zůstává zde ohnutí na a a vůbec neubližuje bílému, takže to není moc uspokojivý tvar.



Dia.3 Odpověď A: 15 bodů

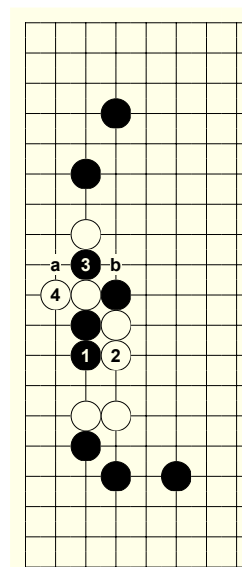
Pro takovouto partii na vrcholné úrovni se může zdát nezodpovědné okamžitě takto bez přemýšlení blokovat, ale ve skutečnosti se tento tah nese v duchu partie. I kdyby černý ztratil svůj kámen na 1, nebude to znamenat ztrátu z celkového hlediska, tento způsob uvažování musíte mít na zřeteli.

Obrázek 5 (12 – 13)



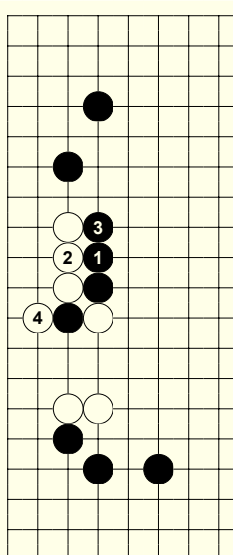
Problém 6.

Pro bílého je zcela nezbytné stříhnout na 13 po tahu černého na 12. Kam budete hrát tah černého 14, s myšlenkou na přísloví „z křížového stříhu se vždy natáhni“ – na A, B nebo C? (3 min)



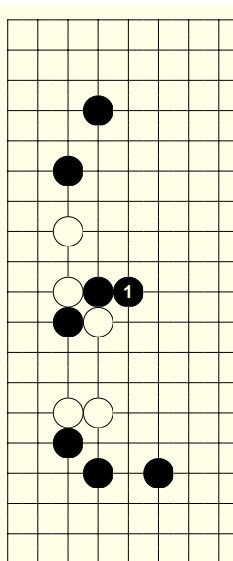
Dia.1 Odpověď A: 5 bodů

Natažení na této straně není dobré kvůli blokování bílého 2. Po výměně černý 3 bílý 4 budou dva černé kameny zajaty. Skutečným problémem není být zajmutý, ale spíše způsob zajetí a tento způsob není ani trochu dobrý.



Dia.2 Odpověď B: 10 bodů

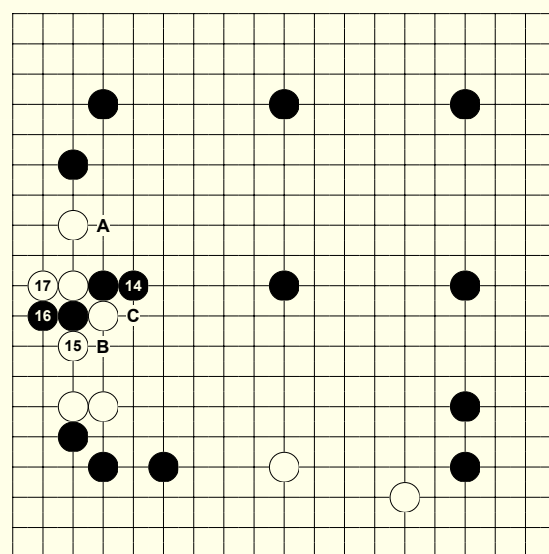
Natažení na této straně je rovněž chybná technika. Bílý vytváří tahy do 4 velmi hezký tvar a potom vzniká možnost tahu hane-dashi na a. Jediné vylepšení v porovnání s minulým diagramem tkví v tom, že tahy černého 1 a 3 mají nějaký vliv na moyo na horní straně.



Dia.3 Odpověď C: 15 bodů

Skutečné tesuji spočívá v natažení do této strany. Toto řešení může být použito také v mnoha dalších pozicích.

Obrázek 6 (14 – 17)

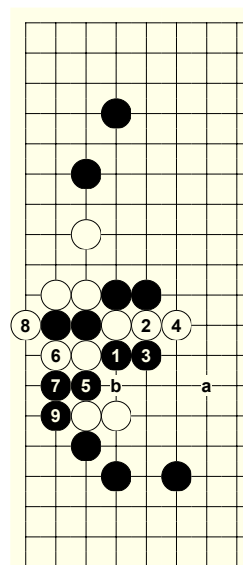


Může Vám připadat, že je černý k bílému příliš štědrý, když hraje sestoupení na 16 po atari černého 15. Nicméně musíte mít na paměti další přísloví: „s kamenem na třetí čáře se natáhni a pak oba obětuj“.

Problém 7.

Tento problém začíná po natažení bílého na 17. Černý se nyní zcela jasně rozhodnul obětovat dva kameny, ale to učinit co nejefektivněji – A, B nebo C?

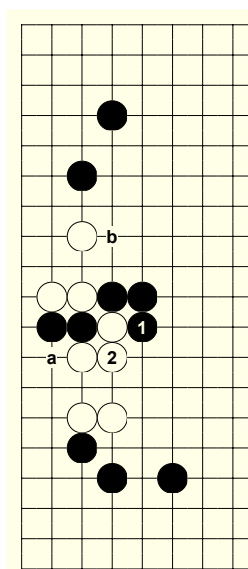
(10 min)



Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

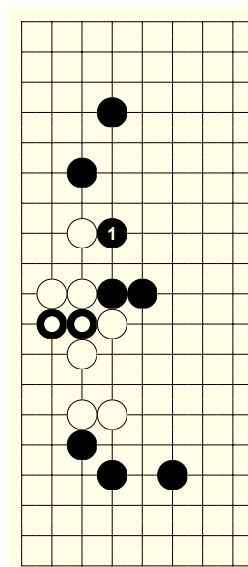
Zde vidíme amatérský přístup. Černý má v plánu udržet tlak pomocí atari až do tahu 9, ale to se ukáže jako neúspěšné. Po zajištění dvou kamenů v „želví formaci“ má

bílý velmi silný tvar. Bílý má rovněž kikashi na **a** a stejně tak i střih na **b**. Pro černého je velmi špatné okamžitě dopustit takovéto zajetí se 4 body.



Dia.2 Odpověď C: 10 bodů

Také je nevkusné hrát atari černého 1 z této strany. Měli byste si nechat nějaké aji v hrozbě magari na **a**, které se ovšem rozplyne okamžitě po tahu bílého na 2. Je to však lepší než minulý diagram, protože to nechává černému volné ruce pro techniku přiložení na **b** později.

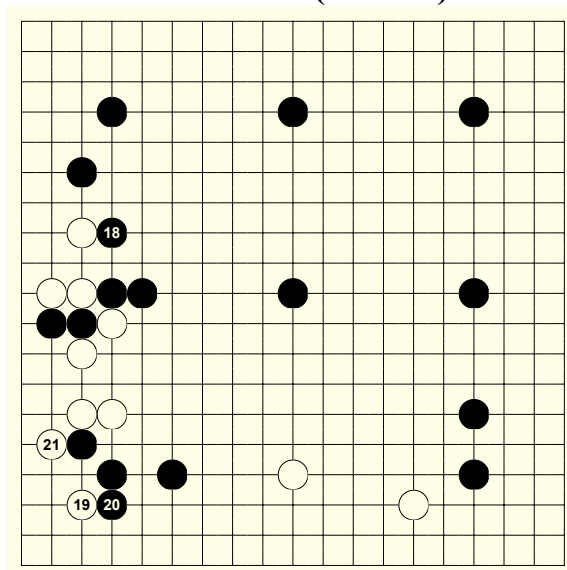


Dia.3 Odpověď A: 15 bodů

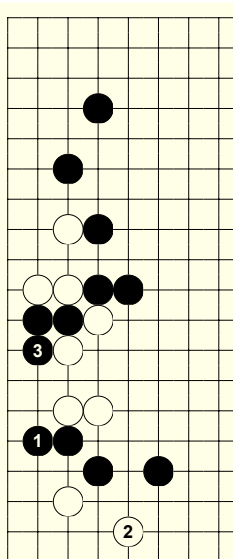
Toto je bezesporu nejlepší přiložení černého 1. Jde o nejužitečnější způsob odevzdání dvou označených kamenů. Nyní narostlo moyo černého na horní straně do

ještě větších rozměrů, i když černý musí zanechat levou stranu v nevýhodě.

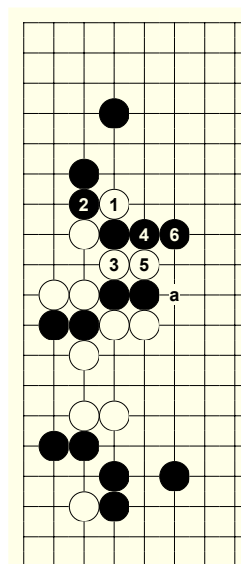
Obrázek 7 (18 – 21)



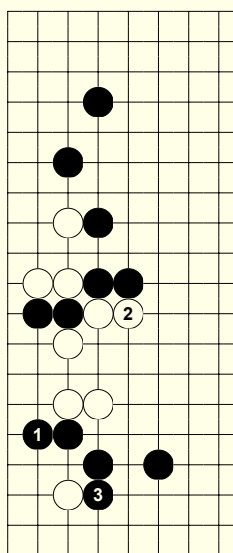
Bílý se před tahem 19 na chvíli zamyslel. Šlo o zkoušku na otestování odpovědi černého. Shiraishi zahrál tah 20 protože se nechtěl nechat bílým vytrikovat. Při hraní tohoto tahu musel zvážit možnost zahrát sestoupení na bod 21. Referenční Dia.1 zobrazuje přirozený sled událostí. Po černého 1 následuje bílého 2 a černého 3. Jenže v této pozici by bílý mohl blokovat na 2 jako v Referenčním Dia.2, na což černý odpoví na 3. Bílý hraje trnuli na horní straně desky. V Referenčním Dia.3 jednu z možností pokračování bílého, tj. s hanedashi na 1 až 5, po čemž se černý natáhne na 6. Když potom bílý zajme na **a**, nepředstavuje to pro černého žádný problém, protože má dobrou kompenzaci v ohromné síle a dobrém tvaru jak na horní tak na dolní straně.



Referenční Dia.1

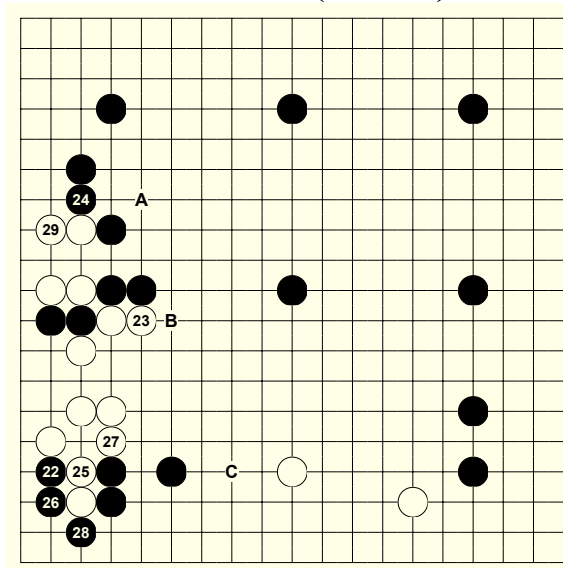


Referenční Dia.3



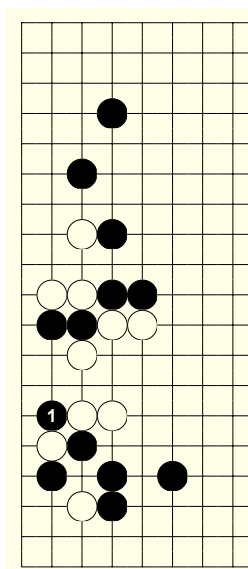
Referenční Dia.2

Obrázek 8 (22 – 29)

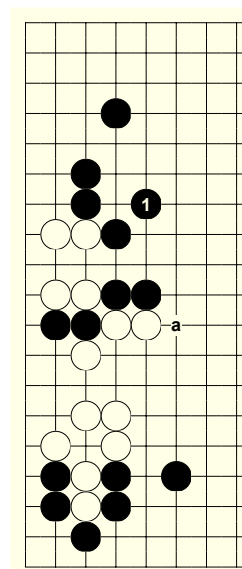


Ve skutečné partii bílý nyní hraje oshi na 23 a černý vytváří dobrý tvar tahem 24. Černý rovněž mohl dát atari jako v Referenčním Dia.

V sekvenci do tahu bílého 29 je sice roh černého vyhlodaný, nicméně tah černého 24 je velmi silný, takže to nevadí.



Referenční Dia.

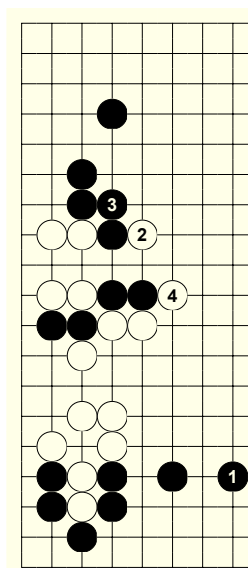


Dia.2 Odpověď A: 10 bodů

Problém 8.

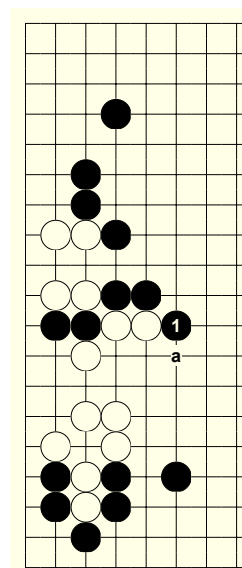
Jaké je nejlepší pokračování černého
– A, B nebo C? (1 min)

Černého 1 je trochu pomalé, spíš byste měli hrát na **a**. Avšak má nějaký dopad na celkovou sílu černého na horní straně, což z něj dělá lepší tah než v Dia.1.



Dia.1 Odpověď C: 5 bodů

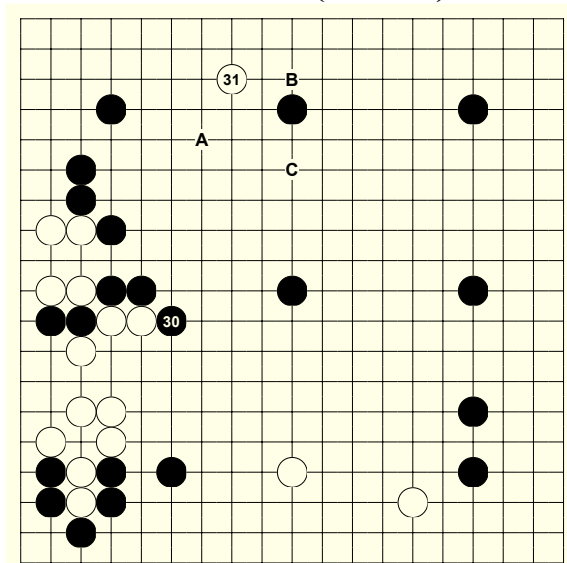
Po černého 1 má bílý příležitost zahrát tah 2 s útokem na dva černé kameny a je velmi bolestné. Kromě toho je tah černého 1 skutečně malý.



Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

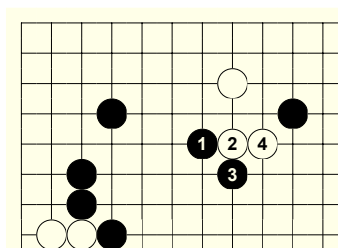
Pro černého jde o životně důležitý bod, protože se drží zásady: „vždy se ohni na hlavu dvou kamenů“. Rovněž dává černému možnost později se natáhnout na **a**. Moyo na horní straně je nyní extrémně velké.

Obrázek 9 (30 – 31)



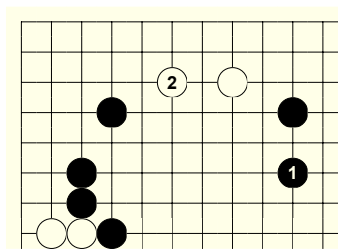
Problém 9.

Bílý hraje invazi na 31. V 7-handicapu má většina tahů bílého charakter invazních technik. Jak může černý nejlépe na tento kámen zaútočit? Vyberte z A, B a C. (5 min)



Dia.1 Odpověď A: 5 bodů

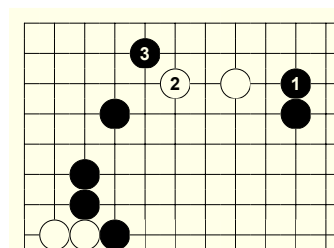
Černý bílému nabízí možnost pro techniku příložení a natažení tahu 2 a 4. Nyní je pro bílého velmi snadné získat sabaki (silný a odolný tvar). Černého 1 je chybná technika a nejhorší způsob útoku.



Dia.2 Odpověď C: 10 bodů

Po černého 1 hraje bílý 2 a pozice je pro něj docela jednoduchá. Ale v tomto případě je moyo na pravé straně o hodně

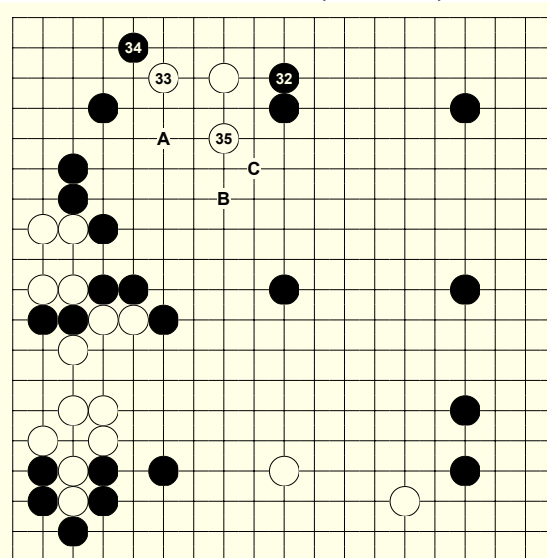
větší než v minulém diagramu, takže to máme za 10 bodů.



Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

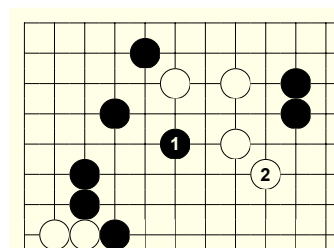
Sestoupení černého 1 je pravý bojovný tah. Jde o nejméně příjemný typ tahu z pohledu bílého. Musíte útočit na základnu bílého a na bílého tah 2 má černý odpověď na 3. Nyní má bílý jen jednu možnost jak hrát a to je pokusit se vytvořit oči ve středu.

Obrázek 10 (32 – 35)



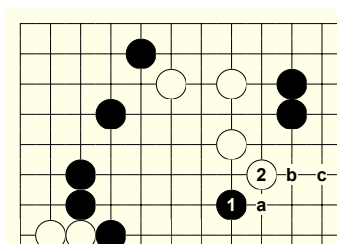
Problém 10.

Tah bílého 35 je celkem pochopitelný, jelikož černý přinutil bílého vyutíkat do středu. Jaký je správný tah černého – A, B nebo C? (5 min)



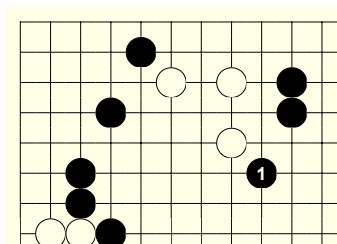
Dia.1 Odpověď A: 5 bodů

Tento tah černého 1 není dobrý, protože má za následek kosumi bílého 2 směrem do černého moya. Představuje to špatnou analýzu situace a také je to špatný tvar.



Dia.2 Odpověď B: 10 bodů

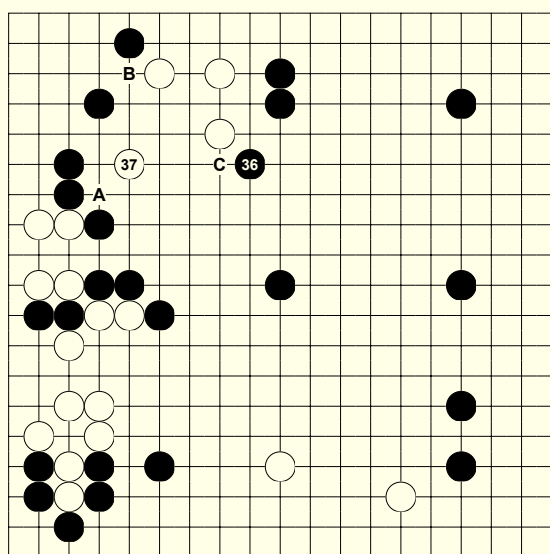
Klobouk černého 1 je životně důležitý bod pro útok, ale v tomto případě bílý opět hraje tahem 2 kosumi do černého moya. Když nyní černý hraje na a, bílý bude hrát na b a výsledek se čím dál víc zhoršuje. Ale pokud černý zahraje tah 3 na c, tak je to o něco lepší.

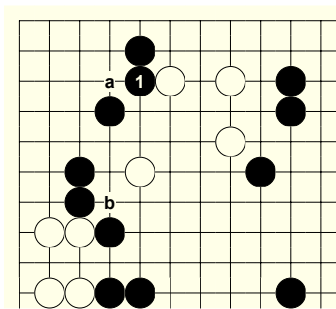


Dia.3 Odpověď C: 15 bodů

Černého 1 zručně buduje moya na pravé straně v průběhu útoku.

Obrázek 11 (36 – 37)

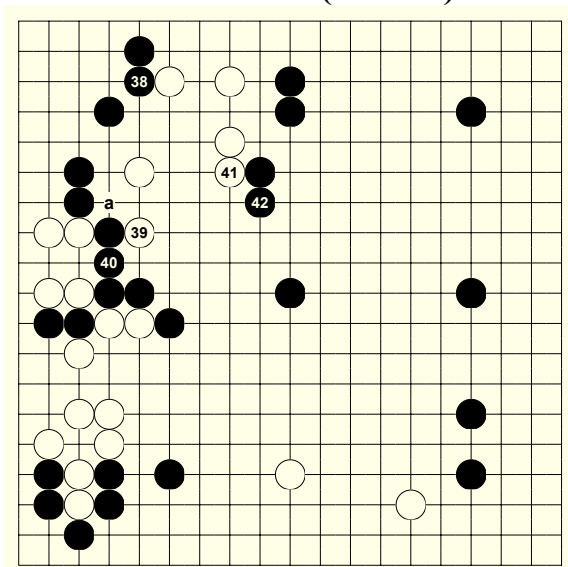




Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

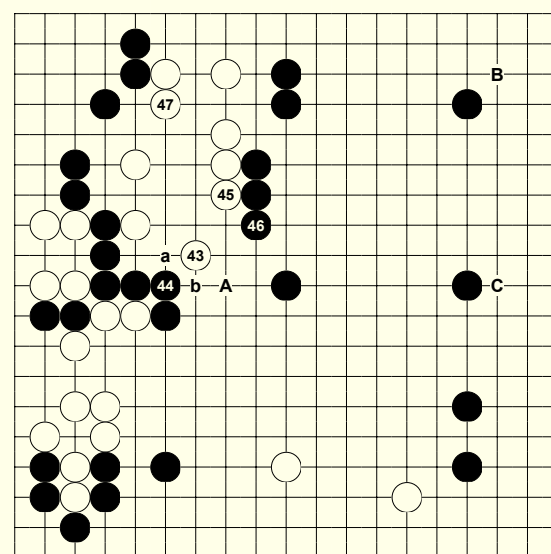
Černého 1 je velmi dobrý tah, protože se nebrání pouze proti přílození na **a**, ale také proti stříhu na **b**. Bílý nyní již nekontroluje další vývoj událostí, takže je pro něj obtížné vytvořit sabaki.

Obrázek 12 (38 – 42)



Bílý hraje 39 a pokračuje ve využívání slabiny černého. Na stříh na **a** by černý odpověděl na 39 a bílý by se okamžitě ocitnul v obtížích. Pro černého je lepší spojit na se 40 než na **a**. Bílý tlačí na 41 pro vytvoření tvaru a nyní je pro černého nesmyslné usilovat o zmrtnění bílé skupiny. Černý by se místo toho měl koncentrovat na vytvoření moya na pravé straně a potom co si nejdříve pojistí slabé místa bude mít lepší pozici pro útok.

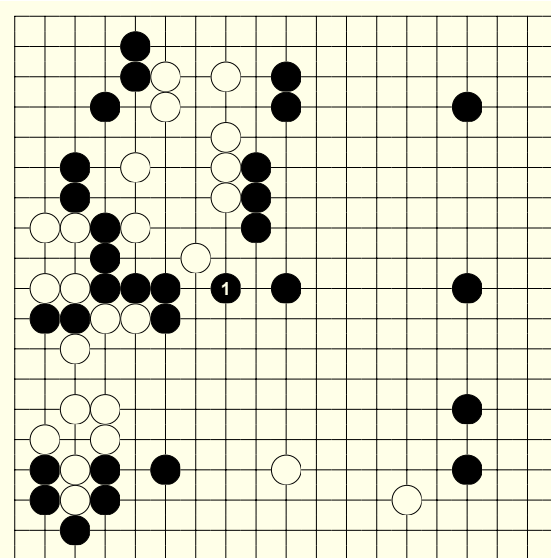
Obrázek 13 (43 – 47)



Stejně jako u tahu 37 se bílý u tah 43 řídí příslovím: „diagonální nakouknutí je tesuji“. Vytváří to lepší tvar než jednoduché nakouknutí na **a**. Černý se musí spojit napevno na 44, protože kdyby se spojil na **b**, tak potom se z bílého **a** stane vynucovací tah. Bílý nakonec vytváří dobrý tvar tahy 45 a 47 a je téměř jistě živý.

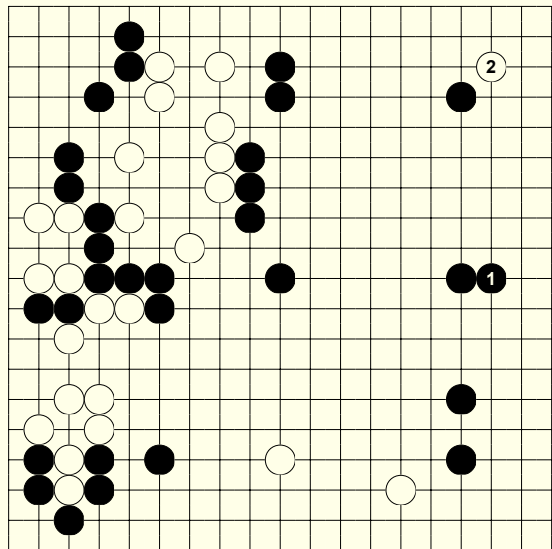
Problém 12.

Co si černý vybere dále – A, B nebo C?
A vytváří sílu ve středu, B posiluje pravý horní roh a C obsazuje životně důležitý bod na pravé straně. (10 min)



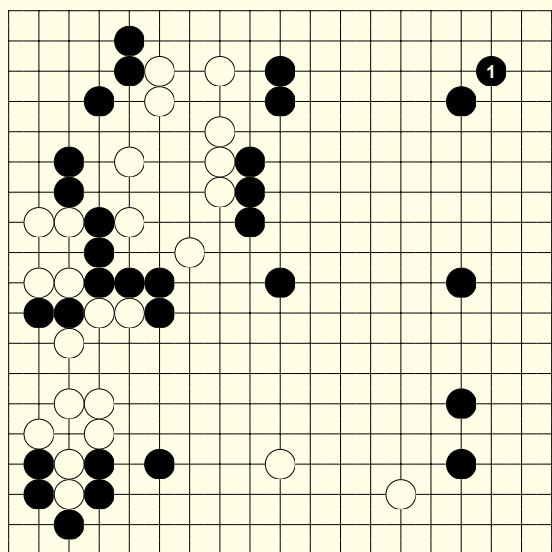
Dia.1 Odpověď A: 5 bodů

Černého 1 má pouze jediný význam a tím je uzavření bílé skupiny na horní straně. Protože má nyní bílá skupina zajištěný život, je to skutečně neúčinný tah. Samozřejmě pokud si věříte, že můžete bílou skupinu zmrtnit, rozhodněte si to zkuste zahrát.



Dia.2 Odpověď C: 10 bodů

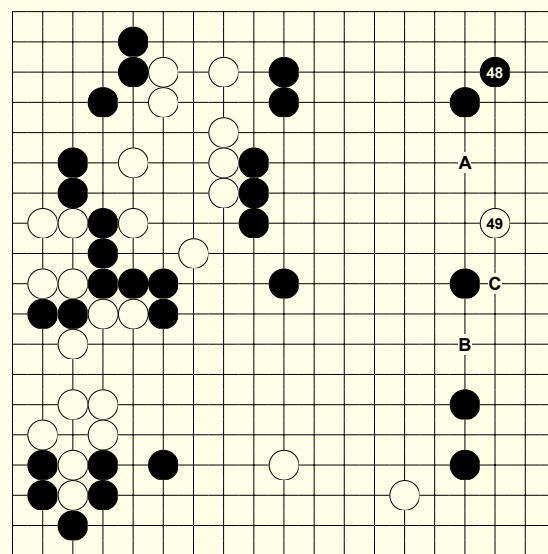
Železný pilíř černého 1 je skutečně velmi dobrý bod, ale bílý nyní může provést invazi na san-san, což je bezesporu největší bod. Kdyby černý už měl kámen na san-sanu, tak černého 1 by byl perfektní tah, ale zde tomu tak není.



Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

Černého 1 obsazuje klíčový bod pro zajištění území vpravo nahoře a dělá to jedním tahem.

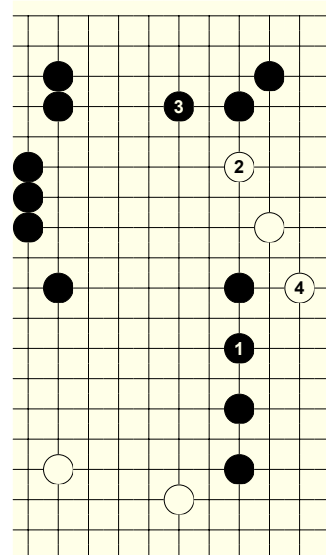
Obrázek 14 (48 – 49)



Invaze bílého na 49 tím co právě teď potřebuje. Měl by beznadějnou pozici kdyby dovolil černému vytvořit z celé pravé strany území a na druhou stranu útok na horní stranu bez přípravy by byl příliš riskantní. Bílého 49 představuje pro bílého nejlepší způsob jak získat na pravé straně odrazový můstek.

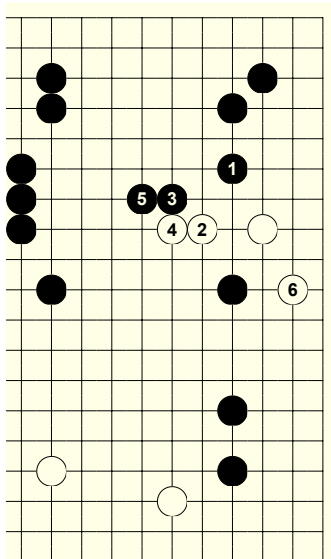
Problém 13.

Jak by měl černý odpovědět na tah bílého 49 – na A, B nebo C? (2 min)



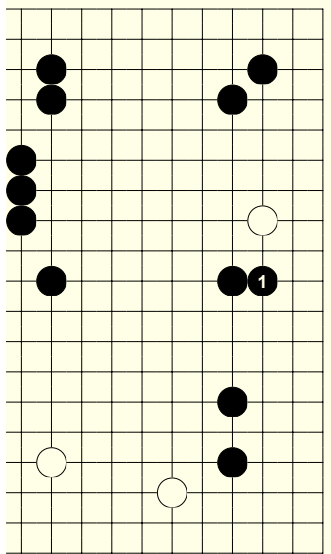
Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

Černého 1 nemá absolutně žádný účinek na bílého agresora, bílý může beztrestně hrát 2 a 4 a snadno získá život.



Dia.2 Odpověď A: 10 bodů

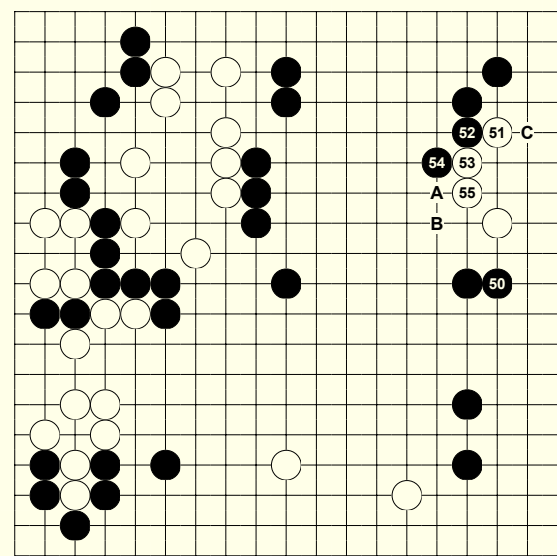
Černého 1 zde je zahráno ze špatné strany. Po jednobodovém skoku bílého na 2 následuje tah 4 a podklouznutí na 6 a bílý snadno žije. Při tahu z této strany černý posiluje horní stranu ale škodí pravé dolní straně.



Dia.3 Odpověď C: 15 bodů

Betonový pilíř černého 1 má stejný význam jako ten na horní straně. Útok na bílého spočívá v tom, že se mu nedovolí získat převahu v žádné fázi a zde se to nadměru vydařilo.

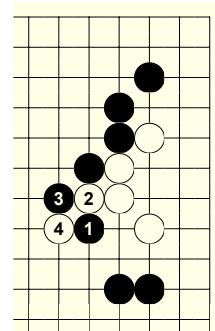
Obrázek 15 (50 – 55)



Bílého 51 je nevyhnutelné, protože bílý musí získat základnu na straně, ze které se vyvíjí. Černého 52 je také nezbytné. To, že se bílý nechává tlačit, mu přináší rychlé uspořádání pozice, takže bílého 53 a 55 jsou přirozené.

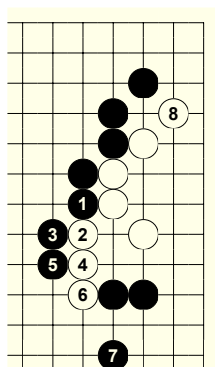
Problém 14.

Jaký bude další tah černého – A, B nebo C?
(5 min)



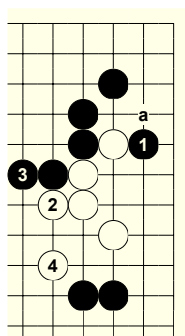
Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

Černého 1 nemá požadovaný účinek, protože bílý okamžitě zahraje na 2. Po bílého 2 je střih na 4 zřejmý. Kdyby černý hrál tah 3 na 4, pak by se bílý protlačil na 3 a pokud se černému nepodaří zmrtnit bílou skupinu, ukáže se tento tah jako obrovská chyba. V každém případě to za ten risk nestojí.



Dia.2 Odpověď A: 10 bodů

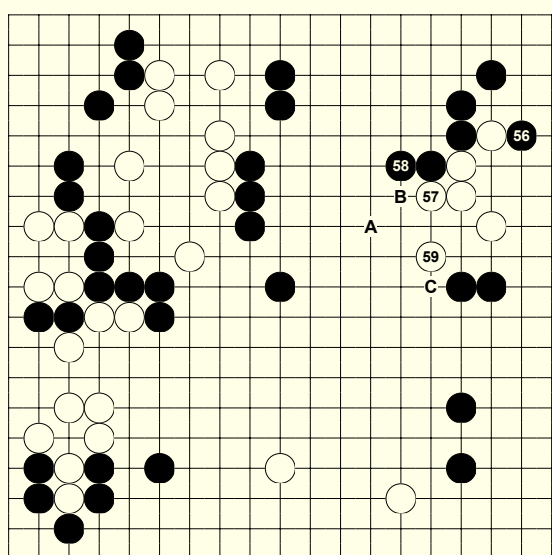
Tahy černého 1 až 5 zajišťují horní stranu a černý následně pojišťuje pravou stranu tahem 7, jenže nyní již černému nezbylo žádné aji a to je považováno za poněkud suchopárný herní styl.



Dia.3 Odpověď C: 15 bodů

Přiložení černého 1 je velmi dobré, protože ho zbavuje základny a útočí na něj. V porovnání s tahem bílého a je černého 1 značně ziskový bod. Pokud si hráč vytváří území útokem na soupeře, pak se jedná o velmi dobrý způsob hry.

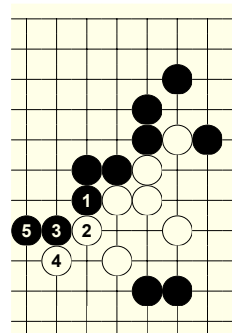
Obrázek 16 (56 – 59)



Bílý hraje 57 a 59 a úzkostlivě se snaží vytvořit oči, avšak nalézt bezpečí je pro něj velmi obtížné.

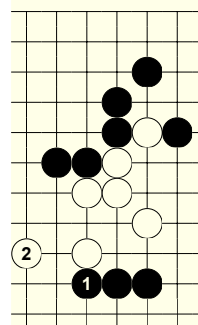
Problém 15.

Vyberte další tah z možností A, B a C. (5 min)



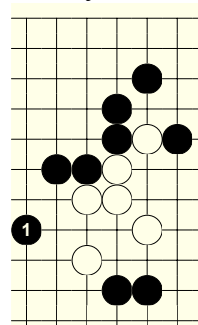
Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

Magari černého 1 dává bílému příležitost zahrát velmi účinný tvar na 2. Jde o velmi dobrý tah a po tahu 5 je pozice bílého považována za velmi silnou.



Dia.2 Odpověď C: 10 bodů

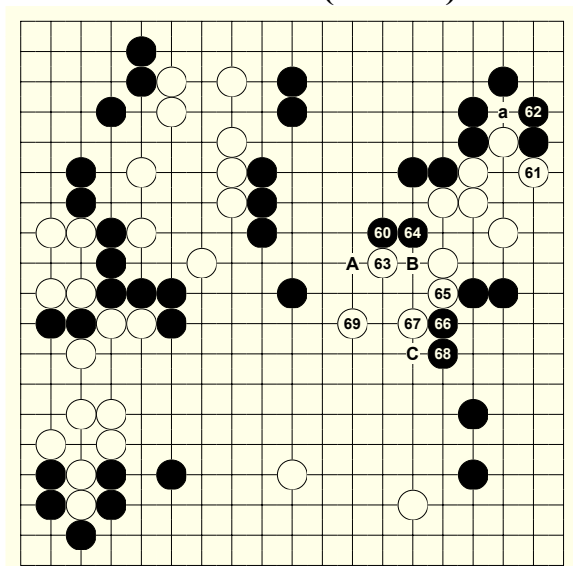
Po blokování černého 1 bílý hraje tvar katachi a několik dalších tahů bude pro černého docela obtížných. Všimněte si v porovnání s Dia.3, že pokud zde bílý ožije, bude schopen proniknout do černého území, takže černý je v nevýhodě.



Dia.3 Odpověď A: 15 bodů

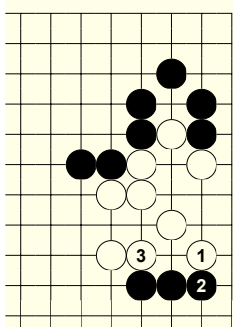
Toto je podobné jako Dia.1, ale s tím rozdílem, že černý bílému nepomáhá.

Obrázek 17 (60 – 69)



Černého 62 představuje jedinou možnou odpověď na bílého 61. Není dobré hrát atari na **a**, které by dovolilo bílému vytvořit oči. Bílý dále příkládá na 63 atalčí se ven na 65. Za zvážení stojí tah bílého 63 na 1 v Referenčním Dia. A následný tah 3 pro zajištění bezpečí skupiny.

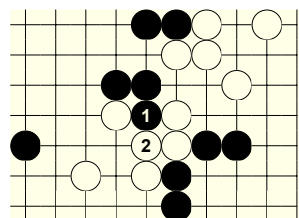
Nyní byste si již měli začít uvědomovat, jak je pro hráče nepříjemné mít skupinu bez očí. Černý bere zisk tahy 66 a 68 a bílý s tím nemůže nic dělat, potřebuje zahrát tah 69 a vytvořit dobrý tvar katachi. Bílý byl v celé této sekvenci donucen dělat malé tahy, aby zajistil svou slabou skupinu.



Referenční Dia.

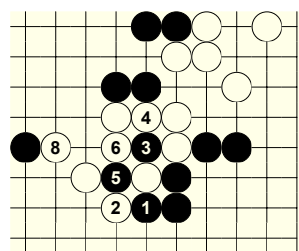
Problém 16.

Zvolte tah pro černého 70 z bodů A, B a C.
(3 min)



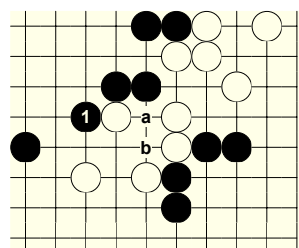
Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

Černého 1 je amatérský tah, protože tlačit se skrz příliš brzo není nikdy dobré. Je lepší nechat si tento tah jako aji na později. Za pár minut si zjistíte, jak je to důležité.



Dia.2 Odpověď C: 10 bodů

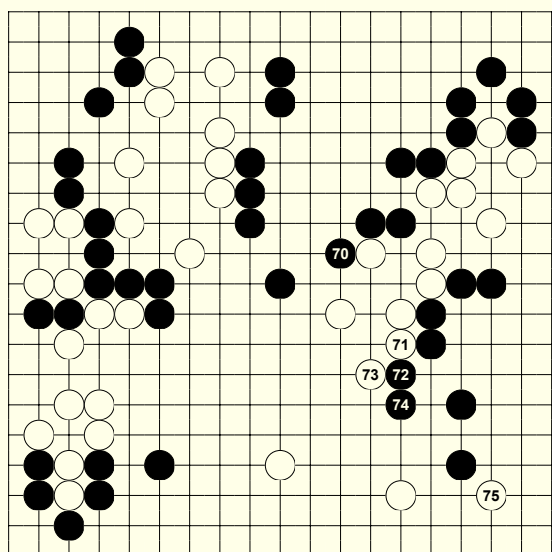
Po magari černého 1 má bílý příležitost zahrát fukure na 2. Stříh černého 3 je velmi špatný, protože bílý obětuje jeden kámen a po tahu 8 bude mít dobrý tvar (kdyby bílý zahrál tah 2 na 5, pak by kámen černého 1 stál dobře).



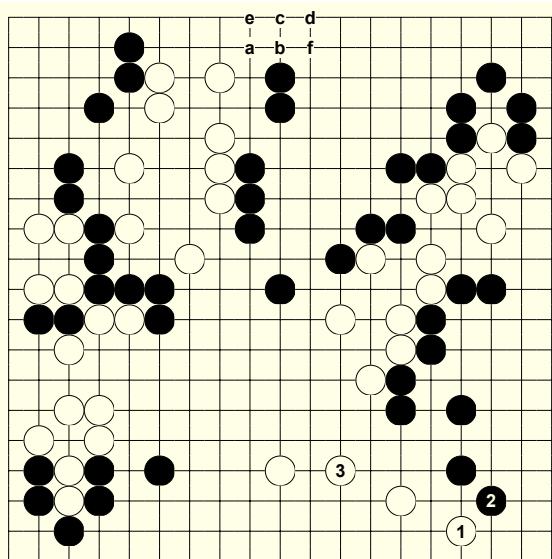
Dia.3 Odpověď A: 15 bodů

Je velmi dobré automaticky zahrát na 1. S výměnou černý **a** – bílý **b** by černému zmizelo aji stříhu na **b**.

Obrázek 18 (70 – 75)



Tah bílého 75 odhaluje Miyamotova bojového ducha. Nyní partie dostává bouřlivější tón a směřuje k divokému finále, ale než budeme dále pokračovat v partii, zamysleme se na chvíli nad jiným koncem této partie.



Referenční Dia.

Pojďme určit relativní skóre na desce, pokud by si bílý vybral přímočaré tahy 1 a 3.

Černé území:

Horní strana (musíte si představit sekvenci bílý a až černý f v koncovce):	46 bodů
Pravá strana:	25 bodů
Levý horní roh:	15 bodů
Levý dolní roh:	10 bodů
Celkem:	96 bodů

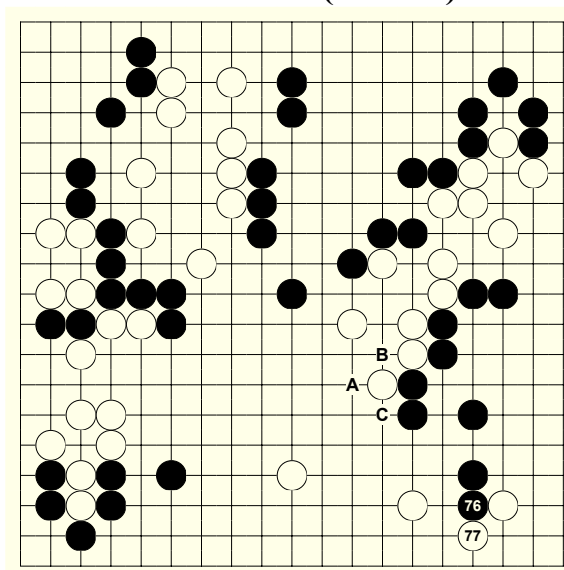
Bílé území:

Levá strana:	12 bodů
Dolní strana:	10 bodů
Pravá strana:	2 body
Horní strana:	6 bodů

Celkem: 30 bodů

Rozdíl nyní činí 66 bodů. Toto je docela reprezentativní na to, jak by bílý měl hrát proti 7 handicapům. Avšak Miyamoto 8-dan není s výsledkem spokojený a chce rozdíl zmenšit.

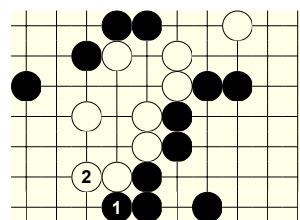
Obrázek 19 (76 – 77)



Černého 76 a bílého 77 představují přirozenou výměnu, ale nyní se Shiraishi 7-dan rozhodl zahrát raději ve středu než na dolní straně. Šlo o velmi drsný tah a následný boj se stal velmi komplexním.

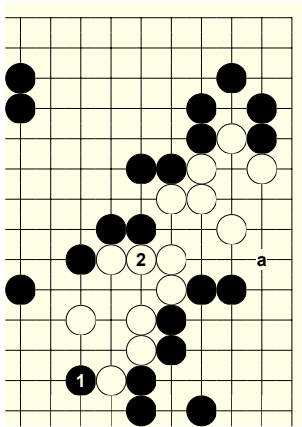
Problém 17.

Který tah černý zahrál – A, B nebo C?



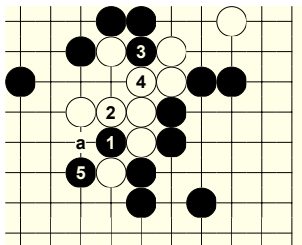
Dia.1 Odpověď C: 5 bodů

Černého 1 je velmi obyčejné, bílý se nyní natáhne na 2 a pozice je pak pro něj velmi snadná. Měli byste přemýšlet o drsnější akci než je tato.



Dia.2 Odpověď A: 10 bodů

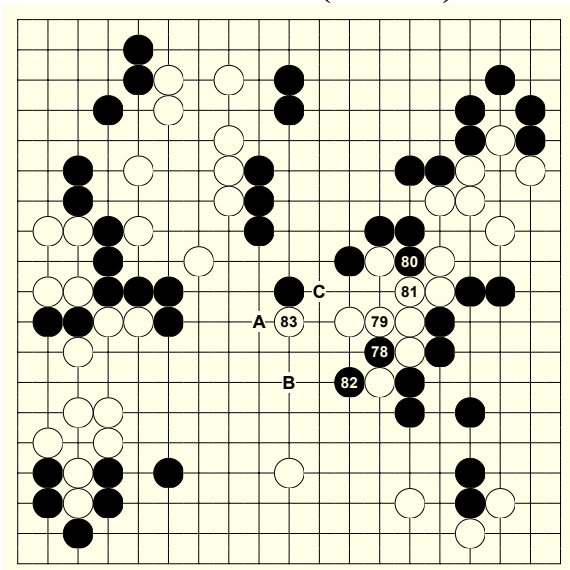
Hasami-tsuke černého 1 je tesuji, ale v tomto případě se bílý pojistí na 2 a bez potíží může hrát na a pro vytvoření očí.



Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

Kirikomi černého 1 je vynikající tesuji a bílý je nucen odpovědět na 2. Kdyby bílý hrál tah 2 na a, černý má stříh na 4 a pokud by se bílý tahem 2 ihned spojil na 3, černý dalším tahem zatlačí na 2. Proto je tah bílého 2 jediný možný. Po tazích 3 a 4 je ohnutí černého 5 velmi silné. Bílému zbývá nyní malá šance na vytvoření dvou očí na pravé straně.

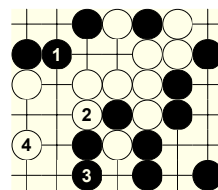
Obrázek 20 (78 – 83)



Je velmi obtížné určit správné načasování výměny černý 80-bílý 81, ale když se nyní vrátíte k Dia.1 v Problému 16, vidíte, že kdyby tato výměna už v tom diagramu byla provedena, nebylo by možné zahrát stříh černý 78. Bílý si trochu nevěděl rady s dalším tahem, ale nakonec zahrál tah bílý 83.

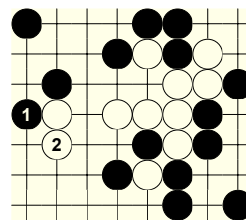
Problém 18.

Jak by měl černý odpovědět na tah bílého 83 – na A, B nebo C? (5 min)



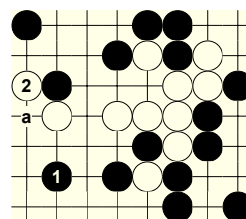
Dia.1 Odpověď C: 5 bodů

Stažení černého 1 dovoluje bílému snadno zahrát 2 a 4. Není důvod útočit ze silné strany černého.



Dia.2 Odpověď A: 10 bodů

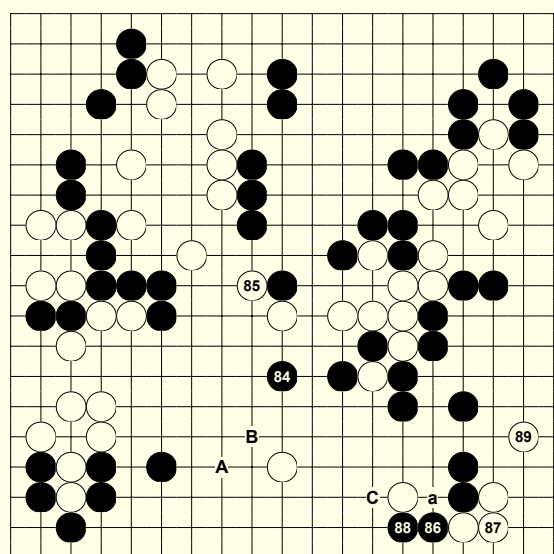
Tento tah trpí tím samým jako minulá odpověď, tzn. že útočí ze špatného směru. Nezvětšuje horní stranu černého a tahem 2 se bílý stává silnějším, takže jde o pochybný tah.



Dia.3 Odpověď B: 15 bodů

Tah černého 1 je zahráný ze správného směru a nyní po bílého 2 zůstává hrozba stříhu na a, takže je ten pravý okamžik pro blokování pravého dolního rohu.

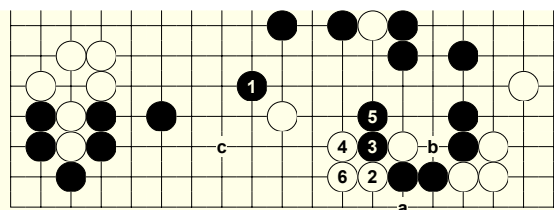
Obrázek 21 (84 – 89)



Po útoku tahy černého 78 až 84 se boj přesouvá do pravého dolního rohu tahy 86 a 88. Jde o velmi dobrou ukázkou profesionálního oki-go (handicapového go), kde černý útočí na slabiny bílého. V této situaci je lepší zahrát 88 než na **a**. Černého 88 pojišťuje stříh a usnadňuje černému sabaki na dolní straně.

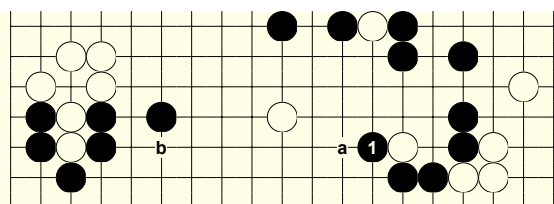
Problém 19.

Co je pro černého nejlepší – A, B nebo C?
(10 min)



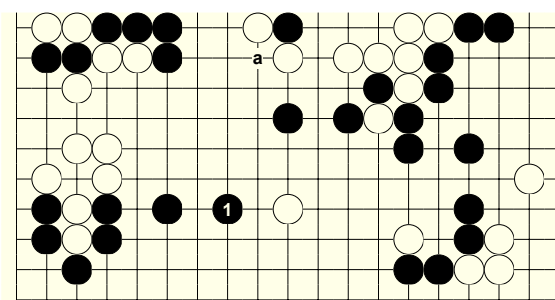
Dia.1 Odpověď B: 5 bodů

Po černého 1 může bílý ožít velmi snadno blokování na 2. Po stříhu černého 3 hraje bílý 4 a 6. Pak jsou miai hane-watari na **a** tah na **b**. Pokud černý nehraje tah na 3, pak body **b** a **c** mají stejnou hodnotu.



Dia.2 Odpověď C: 10 bodů

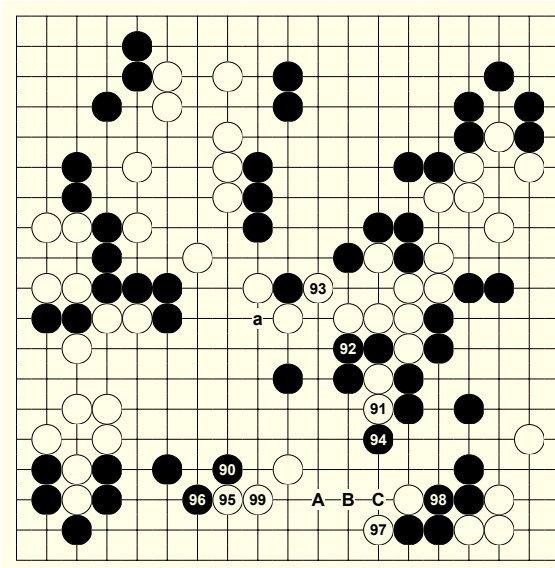
Pokud se černý ohne na 1 na pravé straně, pak má bílý dvě možnosti na vytvoření sabaki, a to přiložení na **a** a **b**. Zajetí bílého je nyní nemožné.



Dia.3 Odpověď A: 15 bodů

Musíte zahrát tsume černého 1 z této strany. Bílý stále musí myslet na stříh na **a**, takže je pro něj velmi obtížné vytvořit dole život a zároveň pojistit stříh.

Obrázek 22 (90 – 99)

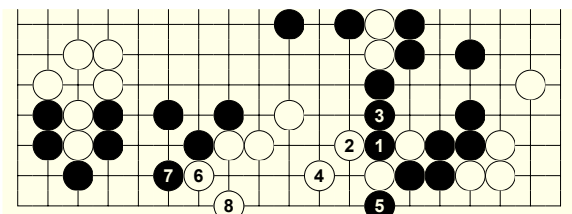


Ted' je dobrý nápad vyutíkat s tahem 91, protože černého 92 je nutné a bílý dostane příležitost zahrát tah 93 ve středu. Bílého 93 ničí stříh na **a**. Tah 91 v tempu umožnil bílému zajistit si ve středu život. Bílý hraje dále přiložení 95 pro život na dolní straně. Žije bílý nebo nežije?

Po blokování bílého na 97 černý spojuje bez váhání na 98 a nedovoluje tak bílému dosáhnout potřebné rovnováhy. Bílý se stahuje na 99.

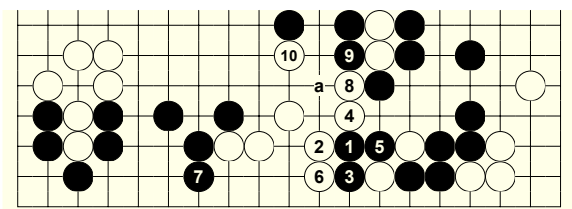
Problém 20.

Závěrečný problém se týká životně důležitého bodu této formace. Jaká je nejdrsnější možnost pro tah černého 100 – A, B nebo C? (5 min)



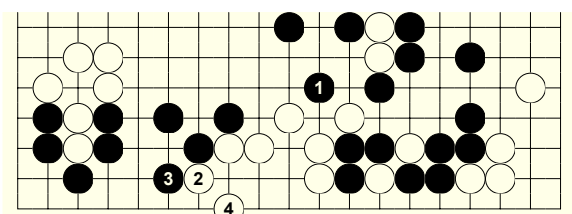
Dia.1 Odpověď C: 5 bodů

Proti černého 1 může hrát bílý atari na 2 a kaketsugi 4. Po ohnutí černého na 5 se bílý ohne na 6 a spojí na 8 a bez problémů ožije.

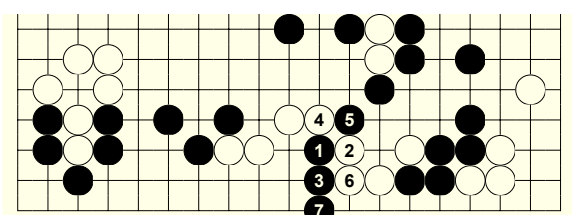


Dia.2 Odpověď B: 10 bodů

Oki černého 1 obsazuje nesprávný klíčový bod. Tahy bílého 4 a 6 vytváří tvar kolem černého kamenu na 3. Po sestoupení černého 7 bílý hraje 8 a 10 a žije. Když černý hraje na 1 v Referenčním Dia., pak bílý jednoduše zahraje hane-tsugi tahy 2 a 4 a opět žije.



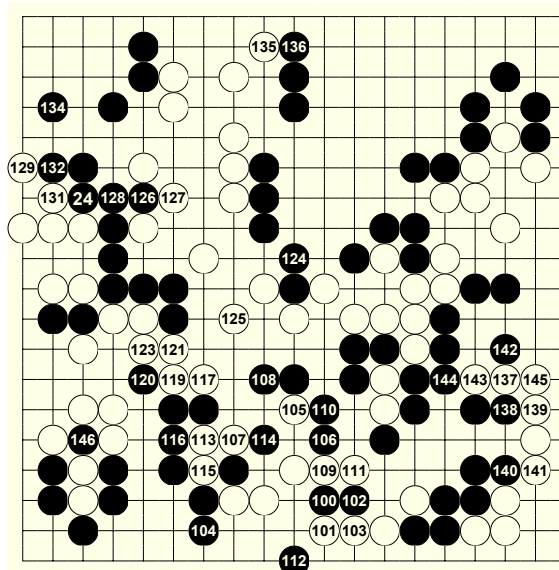
Referenční Dia.



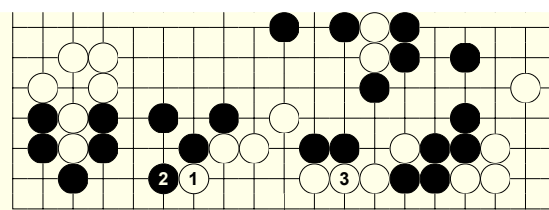
Dia.3 Odpověď C: 15 bodů

Černého 1 je perfektní bod. Žádný jiný tah neexistuje. Není jasné zda bílý ožije či nikoliv, ale v každém případě to bude obtížnější. Sestoupení černého 3 je dobrou odpovědí na bílého 2 a v sekvenci do tahu 7 bílý ještě nemá vůbec žádné oči. Avšak nejobtížnější postup pro bílého představuje tah 2 na bod 3 a protože k tomu ve skutečnosti došlo, budeme se tím zabývat v dalším diagramu.

Obrázek 23 (100 – 146)



Bílého 101 je pěkný způsob jak vytvořit sabaki, ale černý kontruje sestoupením na 104. Shiraishi 7-dan je velmi silný v tsume-go a nyní je ve svém živlu. Miyamoto litoval tahu bílý 103. Kdyby zahrál ohnutí na 1 v Referenčním diagramu před spojením na 3, možná by to změnilo výsledek boje. Samozřejmě není možné dokázat, že by bílý ožil bezpodmínečně, ale přinejmenším by šance byly větší. Kdyby k tomu došlo, bílý by mohl být schopen vytvořit dole oko v tempu, což by pozici ještě více zkomplikovalo. Sestoupení na 104 je při mrtvení bílé skupiny rozhodující.

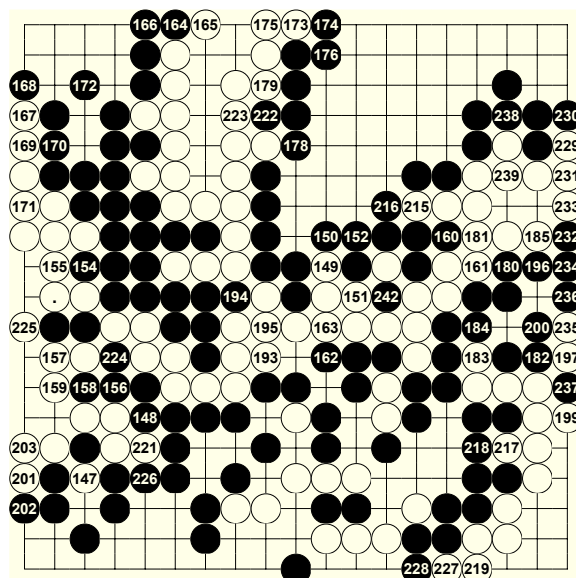


Referenční Dia.

Černého 106 je dobrá odpověď na bílého 105 a po bílého 107 černý opět obsazuje klíčový bod tahem 108. Později Miyamoto vyjádřil názor, že možná měl hrát na 107 dříve svým tahem 101, s čímž Shiraishi souhlasil.

Černého 114 je po bílého 113 dobrá odpověď a nyní již zde bílý nemůže nic získat. Černého 116 je velmi drsný způsob jak se vypořádat s tahem bílého 115. Černý následně zajímá celou dolní stranu tahem 122 a začíná koncovka.

Bílého 129 je velmi velké stejně jako bílého 135 a 137. Avšak protože bílý ztratil dolní stranu, stále bude nepřírozně velký rozdíl mezi body bílého a černého.



110 – spojuje, 137 – spojuje na 98

Obrázek 24 (147 – 242)

Tento diagram ukazuje závěrečné koncovkové tahy. Možná by Vám posloužily jako dobrý materiál pro studium koncovky. Partie končí spojením půlbodového ko na 242 a černý vítězí o 92 bodů. Miyamotoův dojem z této partie byl, že 7-handicap nechává málo prostoru pro útok, takže 5-handicap by mohl být zajímavější.

VYHODNOCENÍ

Do následující tabulky si můžete značit bodové zisky z jednotlivých problémů. Celkovému součtu pak odpovídá třída podle dvou dalších tabulek. Jestli se Váš výsledek bude rozcházet s Vaší skutečnou třídou o více než 3 stupínky, nahlašte to směle klasifikační komisi :)

Problém č.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	CELKEM
Body											
Problém č.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	CELKEM
Body											

Celkové skóre	150 a méně	155-160	165-170	175-180	185-190	195-200	205-210	215-220
Třída	10-kyu a níže	9-kyu	8-kyu	7-kyu	6-kyu	5-kyu	4-kyu	3-kyu

Celkové skóre	225-230	235-240	245-250	255-260	265-270	275-280	285-290	295-300
Třída	2-kyu	1-kyu	1-dan	2-dan	3-dan	4-dan	5-dan	6-dan

Připravil: Petr Valášek

Report z Petrohradu

Připravil: Fido

Náš tým se skládal ze čtyř lidí, já a Janek Prokop 3.danové, kategorie do 18ti let, Lukášek Podpěra 2.kyu do 12ti let a náš team leader Miloš Podpěra. První boje začali už v předvečer odletu, když Lukáškoví večer naměřili 39,6 stupně. Ráno bylo rozhodnuto, že Lukášek přece jenom pojede, a tak jsme odlétali ve čtyřech jak bylo plánováno. Připojil se k nám ještě slovenský tým s Pavolem Lisým 7k do 12ti let a jeho otec Pavol.

V Petrohradu byla ruská zima ale po počásí u nás jsme se docela rychle adaptovali. Dvěma taxíky jsme dorazili do univerzitního komplexu v Petrodvorcích a po registraci jsme zakotvili na pokoji, který vypadal víceméně přátelsky a na sprchy, které už se tak neusmívaly, se dalo zvyknout. Zbytek dne jsme strávili poleháváním a poznáváním místa.

Druhého dne jsme vyrazili já s Jankem a Slováky na výlet do Petrohradu. První naší zastávkou byl Petergof, jenže zlaté sochy byly zabeďněné, takže nejhezčí věc co jsme viděli byla veverka, která kolem nás pobíhala. Následná cesta do centra Petrohradu byla pro mě i dobrodružná, jelikož se mi po čtyřiceti minutách cesty začalo špatně dýchat, následně špatně vidět a pak už mě chytal Pavol Lisý, že jsem prý šel k zemi. Po chvíli rozkoukávání na čerstvém vzduchu jsme se prošli historickým centrem a dorazili jsme akorát na slavnostní zahájení.

První kolo náš tým rozdrtil soupeře, já dostal Izraelce Fragamana 1d, který bez většího odporu dopočítal svoji prohru více než o 30. Janek si suverénně poradil s maličkým Francouzem Debarrem, který ve dvanácti letech drží francouzský rekord za nejmladšího prvního dana a Lukášek se stále zvýšenou teplotou rozdrtil Rusa Vašurova 7k.

Druhý den už tak úspěšný nebyl. Janek dostal velmi silného soupeře, Fina Anttiho Tormanena, na kterého nestačil. Já dostal moji noční mūru, Ukrajince Kachanovského

1d, který minulý rok ukončil veškeré mé postupové naděje. Na tento moment sem si opět vzpomněl, když jsem po totálně zkaženém prvním joseki zpytoval svědomí. Neměl jsem jinou možnost než hrát velmi agresivně a čekat na jeho zaváhání, které přišlo na konci střední hry, kdy si nechal přimrtvit rohovou závoru, se kterou po útěku přes půl desky neutekl. Ani Lukášek neměl jednoznačné vítězství proti Ukrajinci Michajlukovi 6k, ale na konci stál na té šťastnější straně o půl bodu.

Třetí kolo mě konečně los vynesl výše a dostal jsem Ritu Pocsai 4d z Maďarska, které jsem bez většího boje podlehl. Janek prohrál s Kravcem 2d a Lukášek s Joshuou Chao, takže po posledním kole byla nálada slabší. Na prohry jsme se snažili zapomenout večer s Osadníky z Katanu.

Třetího dne šlo do tuhého, čtvrté a páté kolo mělo hodně napovědět kdo z nás bude hrát další den o postup a kdo o rating. První kolo jsme vyhráli všichni, já a Janek se slabšími soupeři, ale Lukášek porazil o 3,5 bodu obávaného asiata Woo 3k. V odpoledním kole jsem dostal Ilju Šikšina, který měl v boji probíhajícím od začátku partie navrch a při vstupu do koncovky jsem vzdal. Janek prohrál s Ukrajincem Lopatjukem 2d ale Lukáš z vítězil i po druhé a připsal si cenné vítězství nad Rusem Matuškinem. V posledním kole jsem tedy potřeboval já vyhrát abych losoval, Lukáškoví výhra zaručovala přímý postup. Program večera byl Petrohradský cirkus, který jsem takticky vynechal a psychicky jsem se připravoval na zítřejší veledůležitou partii.

Poslední den se vstávalo nejhůř. Po příchodu do hrací místnosti se mi zamlželo před očima jak v ruském autobuse. Dostal jsem Anttiho Tormanena, který je můj kamarád a podle mě byl na turnaji po Šikšinovi druhý nejlepší hráč. Průběh partie si můžete prohlédnout sami, zbývá dodat, že jsem nakonec vyhrál o pět bodů. Lukášek hrál podle očekávání se Surmou. Po rychlé partii ovšem zůstal na čtyřech výhrách, při počítání měl Surma o 11 bodů víc, a tak to byl on, kdo se radoval z postupu. My s Lukášem jsme museli počkat na večer a na tahání obálek, i když Lukáš, jak jsme zjistili až později, losoval už jen o pořadí

náhradníka.

Janek si lehce poradil s mým soupeřem z prvního kola Fragmanem a tak skončil se třemi body.

Atmosféra odpoledne by se dala krájet, já losoval s Lopatjukem a Debarrem o dvě postupová místa, Lukáš s Matuškinem, Lisým a Chun Yinem o pořadí náhradníka. Nejšťastnější ruku jsem do 18ti let měl já, když jsem vytáhl obálku číslo 3, tedy třetí hráč na mistrovství světa. Spolu se mnou pojede Ukrajinec Lopatjuk.

Do 12ti let Rus Matuškin okamžitě chňapnul po obálce a suverénně si vytáhl taky trojku, tedy první náhradník. Nedožvíme se jestli mu ji ruští organizátoři nachystali, ale celá událost vrhá špatné světlo na celé losování.

Ve zbytku odpoledne jsme si udělali výlet do Petrohradu a druhý den brzo ráno jsme svištěli na letiště a domů.

Z mého pohledu byla výprava do Ruska úspěšná, jen velká škoda poslední Lukášovi prohry, která ho stála mistrovství světa, konající se tento rok v čínském Shenzhenu.

Poslední větou bych chtěl poděkovat našemu teamleaderovi Milošovi a taky všem co nás podporovali na eGobanu a KGS.

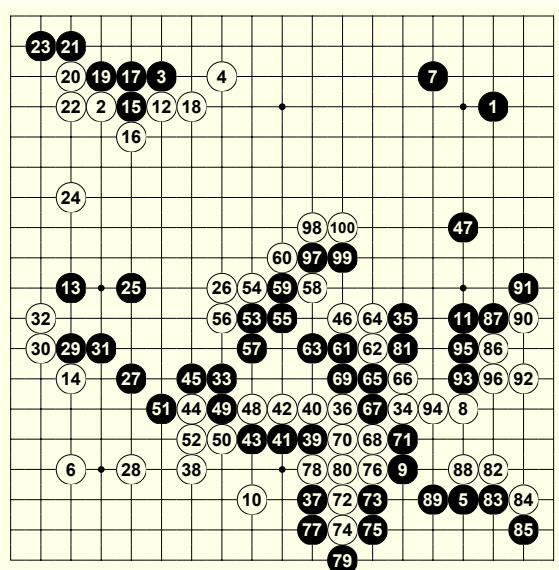
Klíčová partie s finským talentem.

Černý: Ondřej Fidrmuc, 3-dan

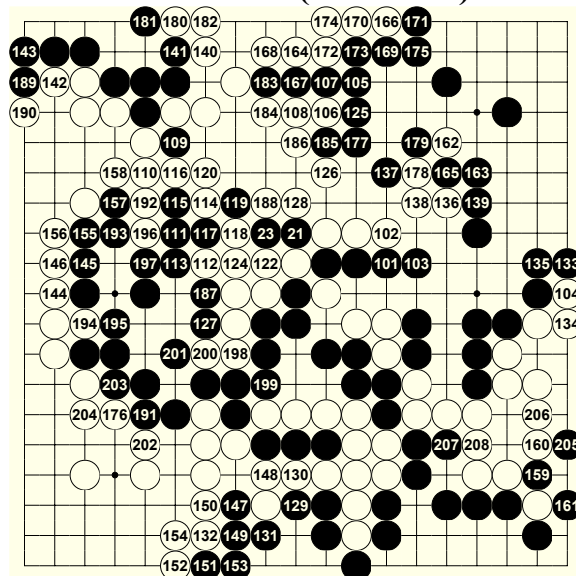
Bílý: Antti Tormanen, 4-dan

Černý vyhrál vzdáním soupeře.

Obrázek 1 (1 – 100)



Obrázek 2 (101 – 208)



Report z Plzně: Daši doma řádili

Připravil: Ondřej Kruml

Velmi silná konkurence se sjela do Plzně. Turnaj nakonec neměl jasného vítěze - hned čtyři hráči získali 4 body. Jediný sos rozhodl, že vítězem se stal Jan Hora, jehož útok na šestý dan se zdá být nezadržitelný. Zaváhal pouze s Radkem Nechanickým, který skončil druhý se stejným sosem jako Zbyněk Dach. Tomu ani vítězství nad oběma přítomnými šestými dany nestačila na lepší než třetí místo. Bramborový byl Kája Dach, získal také 4 body a skalp Vládi Daňka, kterému se tak vzdaluje účast na mistrovství republiky. Pochválit musíme také Písu, který si dal předsevzetí, že bude méně trikovat, a výsledek v podobě 2 danu se hned dostavil. Janisska s Mamutíkem pak oživily turnaj nejen svým vzhledem, ale i výkony.

Němečtí hráči byli velmi příjemnými soupeři; bez velkého odporu rozdávali své ratingové body a navíc několikrát ukázali ducha fair-play (vzdání partie, kde soupeřka udělala chybu v koncovce a čekání na soupeře hodně přes časový limit). Možná by organizátoři turnajů mohli v takových případech udělit i cenu fair play, anebo alespoň podobná gesta ocenit při závěrečném vyhlásování. Gerd und Carsten - bravo!

Nemůžeme říct, že by večerní zábava na turnaji chyběla. Budova, ve které se turnaj odehrával, sousedila s hospodou. Hráči se hned rozdělili do dvou skupin: ti co půjdou pít a hrát zároveň go, a ti co půjdou pít a hrát poker. Nejspokojeněji odcházel určitě Půlčík, kterému v pokeru chodily samé dobré karty a navíc našel spoluhráče v Bróňovi, který se svým stylem „hrají vše když nemám nic“ převedl všechny peníze na Půlču. Jediná nepřijemná věc večera byla ta, že na společném účtu zbyla astronomická nezaplacená částka, ke které se nikdo nehlásil a kterou nakonec dobrovolně vyrovnal Jakub Mirka. K vidění byla také celá knihovnička Čago, protože dlouholetý knihovník David Holeček odchází do knihovnického důchodu.

Vzpomínka na Olomouc

Připravil: Půlčík

25.ledna 2003 se uskutečnil turnaj v Olomouci a tehdy jsem ještě netušil, že na dlouhou dobu poslední. Stále mě bolí u srdíčka, když vidím v turnajovém kalendáři prázdné místo (případně Prahu) v měsíci lednu. Právě v tu dobu se každoročně konal tento jedinečný a nepřekonatelný turnaj, který pořádal olomoucký klub v čele s rodinou Göblovou.

Nevynikal obrovským finančním fondem, perfektním hracím materiálem či luxusními prostory. Ba spíše naopak. Hrál se v prostorách obyčejné základní školy a spalo v tělocvičně nebo přilehlé ubytovně. Hrací materiál byl z velké části přivezen z jiných klubů a ceny byly průměrné. Přesto si turnaj získal nebývalou oblibu mezi goistickou veřejností. Největší podíl na tom určitě měla opravdová rodinná atmosféra (která se velice těžce popisuje), jejíž epicentrum se nacházelo v dnes už legendárním bufetu. V něm vládlo něžnější pohlaví rodiny Göblovy. Ještě teď mám sliny na krajíčku, když si vzpomenu na lahůdky, které jsem tam „baštil“, s kratšími přestávkami na partie go, od rána do večera. Někdy musel člověk čekat, než se mu

uvolnilo místečko v celkem prostorné místnosti bufetu. Tak tam bylo narváno! Samozřejmě se člověk nevydrží neustále nácipávat jídlem, v tu dobu se pila káva, čaj, pivo a klábosilo. Těm pohyblivějším posloužila prostorná tělocvična, kde se mohli dosyta vydovádět a zbavit se nastřádané energie. Pamatuji si, že ještě v době kdy nebylo „povinností“ navštívit nějakou hospodu, ale hrálo se třeba na kytaru, magic nebo mafie, jsem přijel na turnaj v pátek vpoledne a budovu opouštěl až v neděli odpoledne. To je dnes jaksi nepředstavitelné a hlavně taková atmosféra se už nevyskytuje na žádném tuzemském turnaji. Bohužel. Nějaké zbytky této jedinečnosti se ještě uchovaly v Mikulově či povstaly na vánočním turnaji v Karlových Varech, ale tam je to jaksi uměle stimulováno večerní zábavou (sklípek či zabijačková hostina). Taky v Nymburku se o to snaží rodina Nechanických, zachovat něco z předešlých časů, ale nic naplat, Olomouc je (byla) pouze jedna.

Vzpomínám si, že ještě jako mladíček a kyuový hráč jsem chtěl partie odehrát co nejdříve, abych už mohl běžet do bufetu, a pak hned do tělocvičny. Všem okolo jsem hrozně záviděl, pokud odehráli svou partii dříve a já se musel ještě mořit nad gobanem. Tato prchlivost od hry ve mně v menší míře přetrvala až dodnes. Váže se k tomu také jedna příhoda, kdy jsem hrál partii s Fíšou (Vladimír Fišer) a celkem bez problému jsem směřoval hru k vítězství. Už jsem se viděl, jak si kroužkuji výhru a pod stolem jsem si netrpělivě cvakal s propisovačkou. Osud tomu však nepřál. Při neutrálech jsem přehlédl kameny dané do atari a zakroužkovat se šel Fíša. A pokud se nepletu, tak v Olomouci se něco podobného přihodilo i Ivovi Pavlíkovi. Hlavní úlohu hrál opět Fíša, ale tentokrát Ivoš na rozdíl ode mne vyhrál, avšak místo sebe zakroužkoval svého soupeře.

Krásně se vzpomíná na olomoucký turnaj! Přál bych si, abych mohl vrátit čas a znovu si v Olomouci zahrát. Nikde naplatilo olympijské heslo, „není důležité vyhrát, ale zúčastnit se“, víc jako právě tam.

Na závěr nezbyvá než poděkovat celé rodině Göblově za úsilí, které věnovali pořádání

všech ročníků turnaje v Olomouci. Kdo ví, možná se ještě někdy dočkáme obnovení tradice ...

Murphyho zákony o schodech

Připravila: Lenka Kladiwová

- pro 9 z 10 očních lékařů je záhadou neobyčejně vysoké procento šilhajících mezi goisty

- desátý oční lékař je aktivním hráčem go a zakladatelem progresivní metody počítání schodů ukazovákem

- když zrovna počítáte schody, vždy vás něco vyruší zrovna ve chvíli, kdy už jste téměř u konce

- pokud schody poctivě počítáte, je téměř jisté, že uděláte chybu

- pravděpodobnost, že se zmýlí váš líný soupeř, který se pečlivým počítáním schodů vůbec nezatěžuje, je minimální

- pokud hrajete schody, které nefungují, určitě na to přijdete až po mnoha tazích

- když se spletete ve schodech, nikdy to není v přátelské partii, ale vždy v turnajové partii vysokého významu; s velkým množstvím diváků

- pokud vaše fiasko nerozšíří na goistickou veřejnost výše zmínění diváci; neradujte se předčasně a buďte si jistí, že podrobný zápis partie vyjde v příštím čísle Iga

- když zkazí schody váš soupeř, připadají v úvahu jedině následující možnosti:

a) jeho ztráta není příliš veliká, partii zvrátí ve svůj prospěch a zvítězí o ½ bodu

b) jeho ztráta je sice veliká, ale vy svojí nemožnou hrou partii stejně prohrajete a nad touto katastrofální prohrou zveřejněnou v Igu se budou bavit další dvě generace goistů

- pokud nutně potřebujete s vaším kamenem utéct, vždy existuje možnost, jak ho soupeř může zajmout

- když je váš kámen pro vás nedůležitý, pak vycházejí schody obvykle ve váš prospěch

Území a sféry vlivu

- pokud si bláhově myslíte, že určitě území je už vaše, většinou tam soupeř ještě vmáčkne svou skupinku nebo zmrtní tu vaši

- když se o totéž pokoušíte v soupeřově sféře vlivu vy, je jisté, že pohoříte

- když počítáte vaše území, řiďte se nejlépe následujícím vzorcem:

(váš propočet minus 1/3) minus jedna vaše zmrtnená skupina (ta největší)

-pokud se váš soupeř usmívá, odečtete ještě jednu zmrtněnou skupinu (druhou největší)

- když se soupeř mračí, znamená to, že zatím nepřišel na způsob, jak další skupinu zmrtnit (to ale neznamená, že na to ještě nepříjde)

- výše uvedený vzorec mám samozřejmě patentovaný a při každém jeho použití musíte poukázat *Kč 10,- na můj účet, jehož číslo je v příloze. Každé 10. použití vzorce je zdarma! A to se vyplatí!

Zlaté pravidlo o počítání území:

a) nepočítejte napevno s žádným vaším územím

b) pokud má soupeř jen zlehka naznačené území, buďte si jistí, že veškeré body v dané oblasti připadnou jemu

*bez DPH

VZÁJEMNÉ ZÁPASY 2004

Podívejme se na tabulku vzájemných zápasů naší špičky v roce 2004. Zahrnuty byly zápasy ze všech českých turnajů 2004, které byly započteny do ratingu, a dále vzájemná střetnutí našich borců ze sérií European Cup, Toyota – IGS – PandaNet Tournaments a také z ME 2004.

Ve složení dvanáctičlenné skupiny došlo oproti roku 2003 (Igo č.27) pouze k jediné změně a tou je nahrazení Martina Cieplého, který v roce 2004 nebyl příliš aktivní, současnou českou jedničkou Ondrou Šiltem, který již byl ve dvanáctce v letech 2000 a 2001.

V rámci dvanáctky bylo odehráno 215 partií, což je sice srovnatelné s loňskými (rok 2003) 212 partiiemi, ale nutno podotknout, že letos (rok 2004) byl nezanedbatelný počet partií sehrán za hranicemi České republiky, což by loni celkový počet partií podstatně navýšilo. Rekord 220 partií z roku 2001 však stále překonán nebyl.

O nejvyšší výherní úspěšnost bojovali Radek Nechanický s Ondřejem Šiltem a Radek vyhrál doslova o prsa. Podařilo se jim odehrát rekordních 13 vzájemných partií (7:6 pro Ondru), přičemž Radek vyhrával většinu partií doma a Ondra v zahraničí. Třetí místo patřilo po právu Vladimíru Daňkovi, který sice na první dva

nestačil ve vzájemných zápasech, ale s ostatními prohrál pouze 2 partie. Na pěkném čtvrtém místě se objevil nenápadný Ivan Kostka a tak se loni třetí Jan Hora propadnul o dvě příčky na páté. O šest příček nahoru si naopak polepšil Vítek Brunner, který dosáhl solidních 46%. Další hráči se již museli spokojit s výherní úspěšností pouhých 25-37%. Své pozice obhájili Zbyněk Dach (7.místo), Tomáš Grosser (9.místo) a Martin Jurek (11.místo). Dolů se posunuli David Holeček (o 4 příčky), Petr Cipra (o 5 příček) a Martin Kužela (o 6 příček).

Bylo dosaženo mnoha úctyhodných ba rekordních výsledků. O nejaktivnější dvojici Radek-Ondřej již jsem se zmínil, mimochodem jejich 13 vzájemných partií je také historickým rekordem. Nejaktivnější v tabulce vzájemných zápasů je Radek Nechanický s 61 partiiemi, což je opět dlouhodobý rekord. Následují Ondřej Šilt (52 partií) a Tomáš Grosser (48 partií). Z dalších rekordních vzájemných zápasů jmenujme skóre 7x2 Radka Nechanického proti Vladimíru Daňkovi a 7x1 Ondry Šilta rovněž proti Vladimíru Daňkovi. Vysoké a čisté skóre 7x0 dosáhl Radek Nechanický proti Vítku Brunnerovi a za nejpřekvapivější bych označil rovněž čisté skóre 5x0 Vítka Brunnera proti Janu Horovi.

Připravil: David Holeček

2004	R.N.	O.Š.	V.D.	I.K.	J.H.	V.B.	Z.D.	D.H.	T.G.	P.C.	M.J.	M.K.	Celkem	%
R.Nechanický	*	6 x 7	7 x 2	3 x 0	5 x 2	7 x 0	3 x 0	2 x 0	5 x 2	3 x 1	3 x 0	3 x 0	47 x 14	77,0%
Šilt	7 x 6	*	7 x 1	3 x 1	4 x 2	2 x 1	3 x 1	1 x 0	4 x 0	3 x 0	4 x 0	2 x 0	40 x 12	76,9%
Daněk	2 x 7	1 x 7	*	1 x 1	1 x 1	2 x 0	3 x 0	2 x 0	4 x 0	2 x 0	2 x 0	2 x 0	22 x 16	57,9%
Kostka	0 x 3	1 x 3	1 x 1	*	1 x 2	3 x 2	2 x 1	0 x 0	2 x 1	3 x 0	2 x 2	2 x 0	17 x 15	53,1%
Hora	2 x 5	2 x 4	1 x 1	2 x 1	*	0 x 5	4 x 0	1 x 0	3 x 2	3 x 0	0 x 2	2 x 0	20 x 20	50,0%
Brunner	0 x 7	1 x 2	0 x 2	2 x 3	5 x 0	*	0 x 1	0 x 0	3 x 1	1 x 1	3 x 0	0 x 1	15 x 18	45,5%
Z.Dach	0 x 3	1 x 3	0 x 3	1 x 2	0 x 4	1 x 0	*	2 x 0	3 x 1	1 x 1	1 x 0	0 x 0	10 x 17	37,0%
D.Holeček	0 x 2	0 x 1	0 x 2	0 x 0	0 x 1	0 x 0	0 x 2	*	3 x 1	2 x 1	1 x 1	1 x 1	7 x 12	36,8%
Grosser	2 x 5	0 x 4	0 x 4	1 x 2	2 x 3	1 x 3	1 x 3	1 x 3	*	5 x 2	1 x 2	2 x 1	16 x 32	33,3%
Cipra	1 x 3	0 x 3	0 x 2	0 x 3	0 x 3	1 x 1	1 x 1	1 x 2	2 x 5	*	2 x 0	1 x 1	9 x 24	27,3%
M.Jurek	0 x 3	0 x 4	0 x 2	2 x 2	2 x 0	0 x 3	0 x 1	1 x 1	2 x 1	0 x 2	*	0 x 1	7 x 20	25,9%
Kužela	0 x 3	0 x 2	0 x 2	0 x 2	0 x 2	1 x 0	0 x 0	1 x 1	1 x 2	1 x 1	1 x 0	*	5 x 15	25,0%

VZÁJEMNÉ ZÁPASY 2005

Do jubilejní desáté tabulky vzájemných zápasů české špičky v roce 2005 byla zahrnuta střetnutí ze všech českých turnajů započtených do ratingu a z „cupových“ evroských turnajů 2005.

Ve složení dvanáctičlenné skupiny došlo oproti roku 2004 k nahrazení Martina Kužely, který kvůli nižší aktivitě musel dvanáctku po 8 letech opustit, velice nadějným juniorem Ondrou Fidrmucem, který je zde nováčkem.

V rámci dvanáctky bylo odehráno 181 partií, což je nejméně za poslední 3 roky. V porovnání s rokem 2004 bylo sehráno méně vzájemných partií jak v Čechách tak za hranicemi České republiky.

Nejvyšší výherní úspěšnosti dosáhl Ondřej Šilt. Poprvé v desetileté historii této analýzy tak nevyhrál Radek Nechanický (druhé místo) nebo Vláďa Daněk (třetí místo). Ondra prohrál celkově 6 partií, z toho 4 s oběma 6.dany a s ostatními pouhé 2 partie. Radek stejně jako v roce 2004 sehrál nejvyšší počet partií s českou špičkou. Jeho zápasový účet se vyrovnal loňské rekordní cifře 61. Utrpěl celkem 16 proher, z toho 8 s 6.dany a 8 s papírově slabšími soupeři. Vláďa překvapivě lehce uhájil

loňské třetí místo před Honzou Horou (čtvrté místo), který se před něj v ratingu dostal v říjnu 2005. Vláďa prohrál s oběma 6.dany 9 partií a s Honzou Horou 4 ze svých zbývajících 5 proher. Honza Hora byl posledním, kdo získal nad 50% výher. Hráči na 5.-12. místě společně trpěli pod nadvládou první čtveřice. Překvapivě nejúspěšnější ve vzájemných zápasech s těmito čtyřmi borci byl Ondřej Fidrmuc (šesté místo), který z 5 partií 2 vyhrál. Zbyněk Dach (páté místo) sehrál nejméně vzájemných zápasů, ale nejen jeho dlouhodobý rating ale i výsledky z předchozích let jasně ukazují, že si páté místo právem zaslouží. Veliký propad v umístění (o 7 příček) oproti loňsku se přihodil Ivanu Kostkovi, který doplatil na vysoký počet 18 vzájemných partií se 6.dany. Propad v umístění oproti loňsku zaznamenali také Vítek Brunner (o 3 příčky), Petr Cipra (o 2 příčky) a Tomáš Grosser (o 1 příčku). Růst o 3 příčky se povedl Martinu Jurkovi, o 2 příčky Zbyňku Dachovi a o 1 příčku Davidu Holečkovi.

Z rekordních vzájemných zápasů jmenujme skóre Radka Nechanického 8x1 proti Vítkovi Brunnerovi a skóre 3x6 proti Ondřeji Šiltovi.

Připravil: David Holeček

2005	O.Š.	R.N.	V.D.	J.H.	Z.D.	O.F.	D.H.	M.J.	V.B.	T.G.	I.K.	P.C.	Celkem	%
Šilt	*	6 x 3	5 x 1	7 x 1	2 x 0	1 x 0	3 x 0	1 x 0	3 x 0	4 x 0	4 x 1	2 x 0	38 x 6	86,4%
R.Nechanický	3 x 6	*	4 x 2	4 x 2	2 x 0	1 x 1	4 x 1	3 x 1	8 x 1	4 x 0	7 x 1	5 x 1	45 x 16	73,8%
Daněk	1 x 5	2 x 4	*	3 x 4	0 x 1	1 x 0	1 x 0	1 x 0	3 x 0	3 x 0	5 x 0	2 x 0	22 x 14	61,1%
Hora	1 x 7	2 x 4	4 x 3	*	0 x 0	2 x 1	1 x 1	2 x 0	3 x 0	1 x 0	1 x 0	2 x 0	19 x 16	54,3%
Z.Dach	0 x 2	0 x 2	1 x 0	0 x 0	*	1 x 0	0 x 0	1 x 1	0 x 0	0 x 1	0 x 0	1 x 0	4 x 6	40,0%
Fidrmuc	0 x 1	1 x 1	0 x 1	1 x 2	0 x 1	*	1 x 0	1 x 1	1 x 3	0 x 3	2 x 1	1 x 0	8 x 14	36,4%
D.Holeček	0 x 3	1 x 4	0 x 1	1 x 1	0 x 0	0 x 1	*	1 x 1	0 x 0	2 x 2	2 x 0	0 x 0	7 x 13	35,0%
M.Jurek	0 x 1	1 x 3	0 x 1	0 x 2	1 x 1	1 x 1	1 x 1	*	1 x 1	1 x 1	0 x 2	0 x 0	6 x 14	30,0%
Brunner	0 x 3	1 x 8	0 x 3	0 x 3	0 x 0	3 x 1	0 x 0	1 x 1	*	2 x 0	2 x 3	1 x 2	10 x 24	29,4%
Grosser	0 x 4	0 x 4	0 x 3	0 x 1	1 x 0	3 x 0	2 x 2	1 x 1	0 x 2	*	0 x 1	1 x 2	8 x 20	28,6%
Kostka	1 x 4	1 x 7	0 x 5	0 x 1	0 x 0	1 x 2	0 x 2	2 x 0	3 x 2	1 x 0	*	0 x 0	9 x 23	28,1%
Cipra	0 x 2	1 x 5	0 x 2	0 x 2	0 x 1	0 x 1	0 x 0	0 x 0	2 x 1	2 x 1	0 x 0	*	5 x 15	25,0%

Přehledy z knihovny ČAGo

Od roku 2000 vedu záznamy o půjčených knihách v elektronické formě, a tak je možné poměrně pohodlně získat nejruznější přehledy o půjčovaných knihách. Tabulka 1 ukazuje přehled 12 nejpůjčovanějších knih v 6 letém období tj. od počátku roku 2000 do konce roku 2005. Veliký zájem je o knihy pojednávající o zahájení (fuseki) a joseki. Ještě větší zájem je však o knihy mapující problematiku střední hry. Ta má ale mnoho aspektů a nelze ji vtěsnat do knihy pojednávající o jednom tematu. Tesuji, Life and Death (život a smrt), Attack and Defense (útok a obrana), invaze - to vše patří do střední hry, která je považována za nejobtížnější fázi hry.

Za zmínku stojí, že v přehledu se objevují oba díly japonské knihy Tesuji Dictionary (slovník tesuji) a mezi čtenáři je velice úspěšná také edice Get Strong at...(staň se silný v...), která je průřezem snad všech pojmenovatelných částí hry.

Tabulka 2 ukazuje aktivitu českých go hráčů v knihovně ČAGo za desetileté období. Nejsilnější rok z hlediska počtu hráčů se zaplaceným příspěvkem do knihovny byl rok 2003. Rok, ve kterém bylo v knihovně přihlášeno nejméně čtenářů, byl loňský rok 2005. Knihovnou prošlo za deset let 120 čtenářů a průměrně každý z nich zaplatil zhruba 3x. 53 ze 120 čtenářů bylo v knihovně přihlášeno pouze 1 rok, 15 čtenářů naopak bylo v knihovně aktivních 6 let a více.

Tabulka 1

Nejpůjčovanější knihy 2000 - 2005	počet
Life and Death	18
Tesuji Dictionary I	18
Get Strong at Opening	17
Winning a Won Game	15
Attack and Defense	14
Get Strong at Tesuji	14
Proverbs	14
Opening Theory Made Easy	13
Fuseki – Small Encyclopedia	12
Get Strong at Invading	12
Get Strong at Joseki I	12
Tesuji Dictionary II	12

Tabulka2

Počty uživatelů ČAGo knihovny 1996 - 2005	
1996	36
1997	32
1998	32
1999	28
2000	27
2001	35
2002	33
2003	39
2004	32
2005	25
Celkem zaplacených příspěvků	319
Celkem jednotlivců	120

Připravil: David Holeček

Wangovo zlaté desatero

Wangovo zlaté desatero je unikátní studijní materiál, kterému bych dal asi podtitul "příslaví pro pokročilé". Před mnoha a mnoha lety je sepsal Ji Xin Wang, čínská legenda v go.

Následující text nepochází celý od mistra Wanga. Nejprve desatero okomentoval známý japonský profesionál Otake Hideo a poté co tyto komentáře vyšly opět v čínštině je do angličtiny přeložil a roztomilým povídáním a zajímavými úvahami opatřil čínský hráč Youyi Chen.

Takže pokud bude text někde trochu skřípat, mějte prosím porozumění, desatero k vám totiž podniklo dlouho jazykovou pouť: čínština – japonština – čínština – angličtina – čeština.

Prvních pět zlatých pravidel vyšlo před léty v časopise Go Maniac, proto zde začínáme až od pravidla šestého.

Zlaté pravidlo číslo 6 zní:

„Feng Wei Xu Qi“

Feng = setkat se

Wei = nebezpečí

Xu = muset

Qi = obětovat, zanechat

Nezávazný výklad tohoto zlatého pravidla by mohl znít:

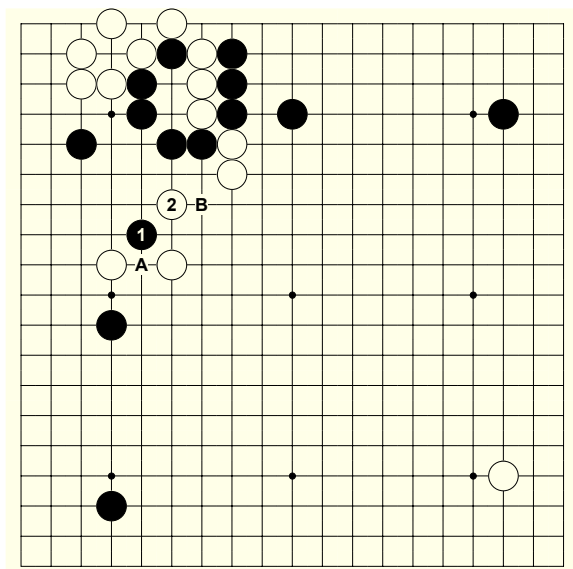
Po obětování třech kamenů na horní straně a nakopnutí tahem bílého 9 má bílý najednou dobrý tvar.

Zdá se, že čínští hráči jsou dobře vybaveni tajnou zbraní – „Qi“. Možná je to díky vlivu legendě moderního čínského go Ti Sheng Guo, který s oblibou říká: "Který tah tě vyděsí? Není to tah, který zajímá tvůj kámen, ale tah který ti umožňuje zajmout.“ Zdá se, že tento druh logiky pobláznil mnoho čínských hráčů. Jeden čínský profesionál napsal: „Qi je speciální go termín, který znamená posílání (všimněte si rozdílů od *zanechání*) kamenů soupeři.

Pokud poslední ukázka nebyla dostatečně vzrušující, dovolte ať vám nabídku ještě jednu. Jde o partii čínského a japonského hráče, přičemž japonský hráč byl polapen do „Qi“ čínského hráče.

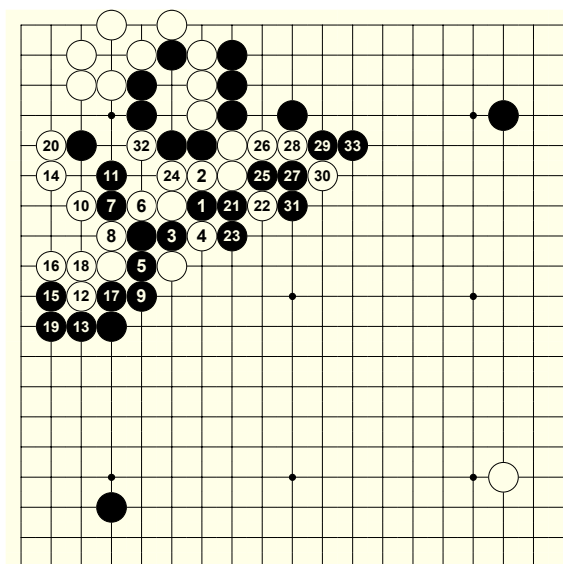
Černý: Liu Xiao-Guan, 7-dan
Bílý: Shan Tai Pin Xiu, 9-dan

Černý na tahu.



Dia.4

Černý po tahu 1 očekává bílého **A**, který by umožnilo černému uniknout na **B**. Avšak tah bílého 2 černého překvapil a ohrozil všechny černé kameny vlevo nahoře. V Dia.5 je ukázáno, jak Liu demonstroval speciální druh „Feng Wei Xu Qi“.



Dia.5

Zlaté pravidlo číslo 7 zní:

„Shen Wu Qing Su“

Shen = opatrný, pozorný
Wu = zabránit, vyhnout se, nedělat
Qing = lehký
Su = rychlý, ukvapený

!!!! Pozor!!!! Staré čínské texty je třeba chápat spíše jako prezentaci umění než přímočarý komunikační prostředek. Porozumění umění vyžaduje představivost.

„Qing Su“ připomíná „Qing Shuai“, čemuž odpovídá „spěchat“ a „být ukvapený“. „Qing Su“ se dá rovněž přeložit jako „lehký“ a „rychlý“. S vědomím těchto faktů dostaneme následující přímočarou interpretaci: "hřejte pevné tvary, vyvarujte se uspěchaných tahů", kde uspěchané tahy někdy vzniknou z příliš „lehkých“ a „rychlých“ tahů, tzn. „Qing Su“.

Po zdůraznění faktu, že porozumět termínu "Qing Su" je těžké, nabízí Otake Hideo svůj následující výklad: „Hřejte dobré tvary, nebojujte slepě o tempo“. Měli bychom si uvědomit, že být „silný“ často znamená skončit bez tempa. Dobrý tvar neznámá nutně silný tvar. Zdá se správné nahradit "dobrý" "silným", aby to souhlasilo s „tempem“ ve výkladu Otake Hidea. Hrát „silně“ není pouze otázkou stylu. Ve skutečnosti se jedná o jednu z nejobtížnější

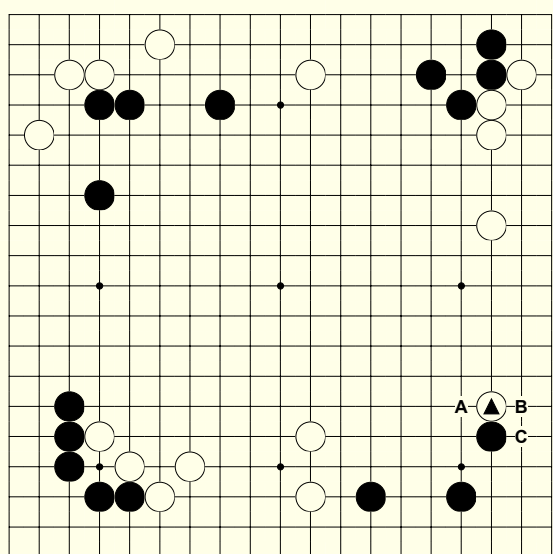
zvládnutelných technik. Mnoho vyhraných partií se na konci obrátilo jen kvůli nedostatečné pevnosti hry.

Podívejme se na následující zajímavou ukázkou, která je převzata z knihy „Rád hraji tímto způsobem“ od Fujisawy Hideyuki

Černý: Otake Hideo, 9.dan

Bílý: Si Tian Zhang, 7.dan

Černý na tahu.



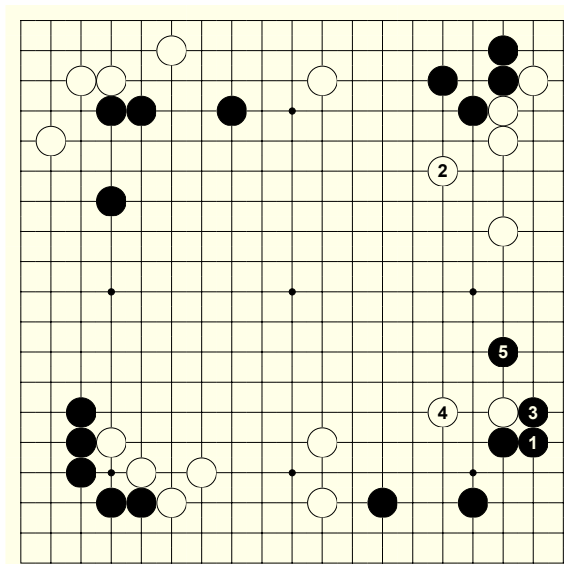
Dia. 1

Bílý zahrál jako poslední tah kámen označený trojúhelníkem a běžné odpovědi černého jsou tahy A a B. Avšak Otake Hideo si se svým stylem, který je nazývaný „silný“ a „krásný“ vybral tah na C. Následovala krátká sekvence, jejíž výsledek je znázorněn v Dia.2.

Sekvence tahů černého 1, 3 a 5 v Dia.2 je tak silná, že každý tah vypadá pevný jako kulka. Výhoda tohoto druhu tahů je zřejmá. Nenechávají bílému žádný prostor pro manévrování a mají obrovský potenciál v koncovce.

Překvapivě další hráč se „silným“ stylem, Fujisawa Hideyuki, kritizoval tah černého 1 a uvedl, že jediný tah pro černého je tah 3 v Dia. 2. Nechci se dostat do rozebírání detailů mezi tahy černého 1 a 3. Nicméně argumenty Fujisawy Hideyuki lze shrnout zhruba takto: černý je již velmi silný po celé desce a na tomto místě je třeba získat výhodu využitím síly.

Jinak může vzniknout až příliš silná a nevyvážená pozice. Na závěr bych chtěl zmínit, že věta „hrají silně, nikdy se neženou slepě za tempem“ je často používaná při charakteristice různých hráčů. Fujisawa Hideyuki a Otake Hideo jsou pouze dva z mnoha hráčů tohoto stylu.

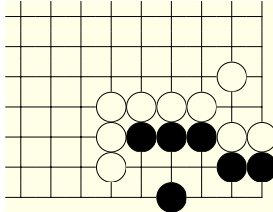


Dia. 2

Na závěr pár problémů života a smrti

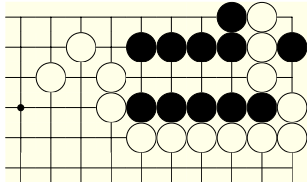
Snažil jsem se vybrat problémy zajímavé a seřadit je podle obtížnosti. Řešení bude v dalším čísle časopisu.

Problém č.1



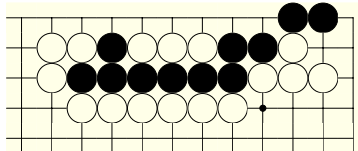
Bílý na tahu

Problém č.2



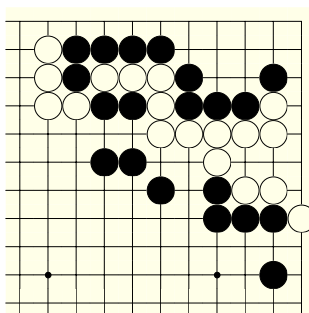
Bílý na tahu

Problém č.3



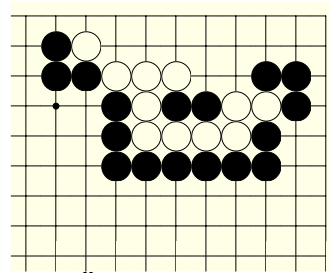
Černý na tahu

Problém č.4



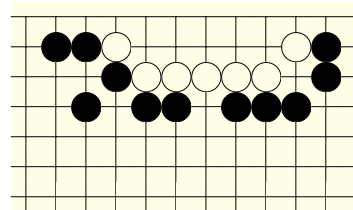
Bílý na tahu

Problém č.5



Černý na tahu

Problém č.6



Černý na tahu

Připravil: Petr Valášek