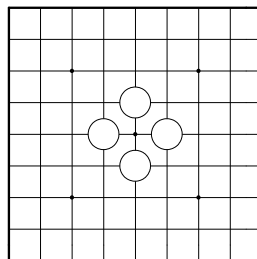
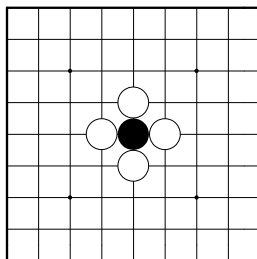
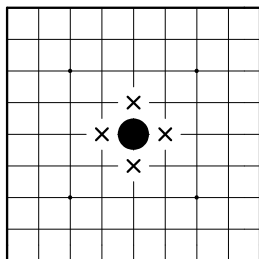


Pravidla hry go jsou velmi jednoduchá a zvládnou se je naučit i malé děti. Hráči střídavě pokládají své kameny na desku, která má tvar čtvercové sítě o 19x19 čarách (pro začátečníky se používají i desky 9x9 a 13x13 aniž by se tím změnila pravidla). Kameny se pokládají na průsečíky. Začíná černý. Po zahrání se s kameny již nehýbe, pouze se za okolností popsaných níže mohou vybrat z desky. Cílem hry je:

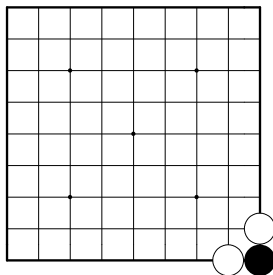
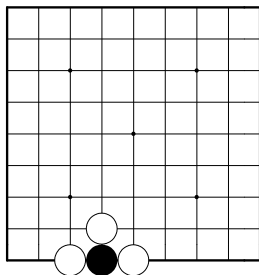
1. Zajmout co nejvíce kamenů soupeře.
2. Ohraničit si co největší území.

Obkličování kamenů

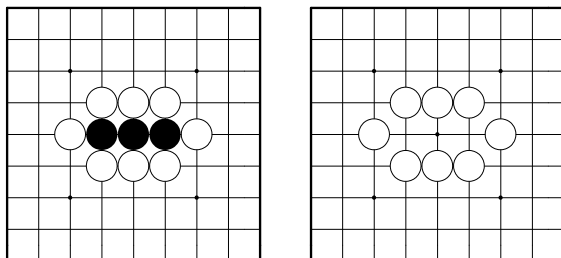
Pokud se hráči podaří obsadit všechny sousední průsečíky kamene nebo skupiny kamenů soupeře, vyberou se z desky. Na konci partie hráč dostane za každý zajatý kámen jeden bod.



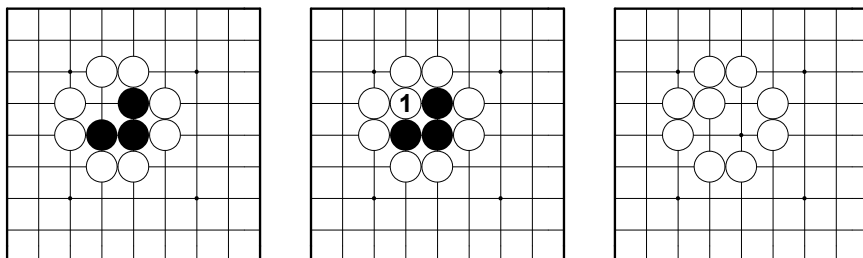
Například černý kámen uprostřed desky má kolem sebe čtyři průsečíky, tzv. svobody. Pokud se bílému v průběhu hry podaří tyto průsečíky obsadit, kámen zajme a vybere ho z desky.



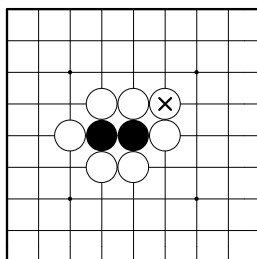
Při straně desky stačí na obklíčení soupeřova kamene pouze tři kameny. V rohu pouze dva kameny.



Obklíčit je možné i více kamenů najednou. Například na těchto obrázcích bílý obklíčil tři černé kameny. Ty opět vybere z desky.



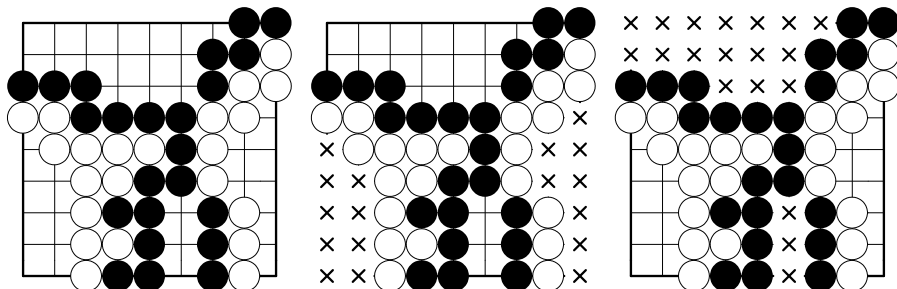
Při obklíčování jsou důležité dvě věci: Zaprvé kameny musí být obklíčeny „natěsno“. Například tři černé kameny na prvním obrázku bílý zatím z desky nevybere, protože mají ještě jednu svobodu. Teprve když bílý zahraje tah 1, kameny vybere z desky.



Druhá důležitá zásada je, že stačí, když jsou kameny obklíčeny „po čarách“. Nemusí být obklíčeny i šikmo. Například na tomto obrázku nemá označený bílý kámen na zajištění dvou černých kamenů žádný vliv. Byly by obklíčeny i bez tohoto bílého kamene.

Ohraničování území

Jak hráči hrají, bojují a zajímají kameny soupeře, postupně se deska rozdělí na tzv. území.



Na těchto obrázcích má bílý území vlevo a vpravo, černý nahoře a dole. Každý volný průsečík uvnitř území se počítá také za jeden bod. Bílý tak má 9 bodů vlevo a 8 bodů vpravo. Černý má 16 bodů nahoře a 3 body dole.

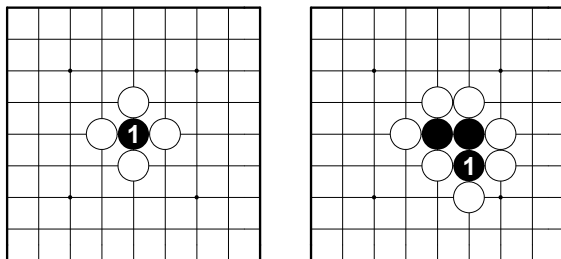
Na konci partie se sečtou zajaté kameny a body v území. Kdo má více bodů, zvítězil.

Zákazy a zvláštní situace

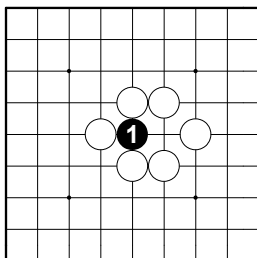
Hrát je v go možné bez omezení na jakýkoliv průsečík. Existují pouze dva zákazy:

1. Zákaz sebevraždy

Hráč nesmí zahrát na bod, na kterém by jeho kámen (skupina kamenů) neměl ani jednu svobodu.

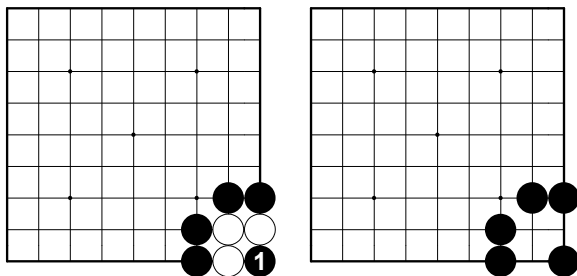


Například na těchto dvou obrázcích nesmí černý zahrát tah 1. Jeho kameny by byly obklíčené.



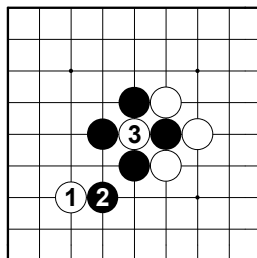
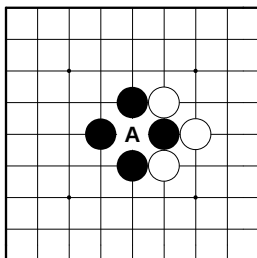
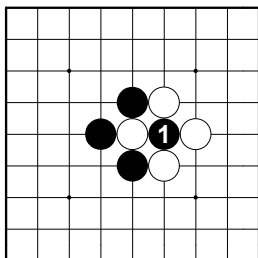
Pozor! V této situaci černý tah 1 zahrát může. Jeho kámen má ještě jednu svobodu.

Z tohoto zákazu existuje výjimka: Hráč může zahrát do sebevraždy, pokud s její pomocí vezme kámen (skupinu kamenů) soupeře a svobody si tak vytvoří.



Například v této situaci černý tah 1 zahrát může, protože zároveň sebere tři bílé kameny. Díky tomu jeho kámen bude mít svobody.

2. Ko

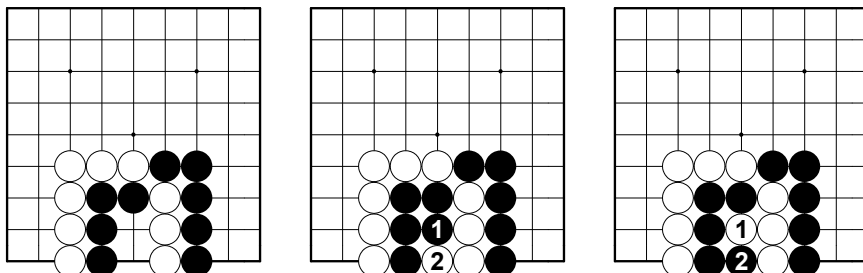


Tah 1 je povolená sebevražda, protože černý sebere bílý kámen a vytvoří si svobodu na bodu A. Jenže bílý může vzít černý kámen hned nazpět tahem na

bod A. A poté by opět černý mohl zajmout bílý kámen a takhle stále donekonečna.

Této situaci se japonsky říká ko. Je pravidlo, že pokud černý sebere tahem 1 bílý kámen, nesmí bílý sebrat černého hned nazpět. Minimálně jednou musí zahrát někam jinam. Teprve poté může bílý vzít černý kámen nazpět. Potom stejný zákaz platí pro černého.

Seki

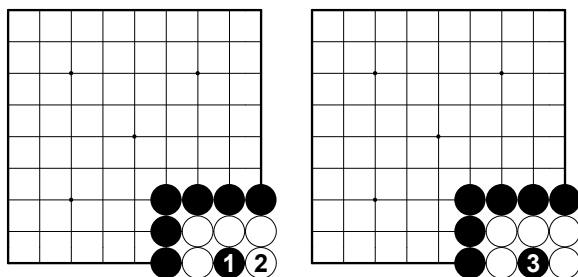


Poslední zvláštní situací je tzv. **seki**. Pokud černý v situaci na obrázcích bude chtít zajmout tři bílé kameny, sám na to doplatí. Udělá-li totiž tah 1, zahraje bílý tah 2 a všech pět černých kamenů zajme. Jenže toto platí i opačně. Pokud se bude snažit zajmout bílý černého tahem 1, černý zahraje 2 a sebere čtyři kameny bílého.

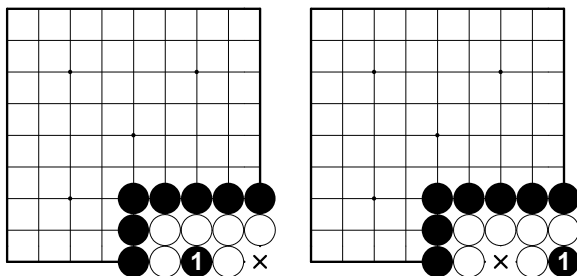
Ani pro jednoho hráče proto není výhodné to této pozice hrát. Tato pozice se řeší tak, že zůstává až do konce partie nezaplňená.

Živé a mrtvé skupiny

Možná vás napadlo, zda je možné vytvořit skupinu kamenů, které vám soupeř nebude moci za žádných okolností sebrat.

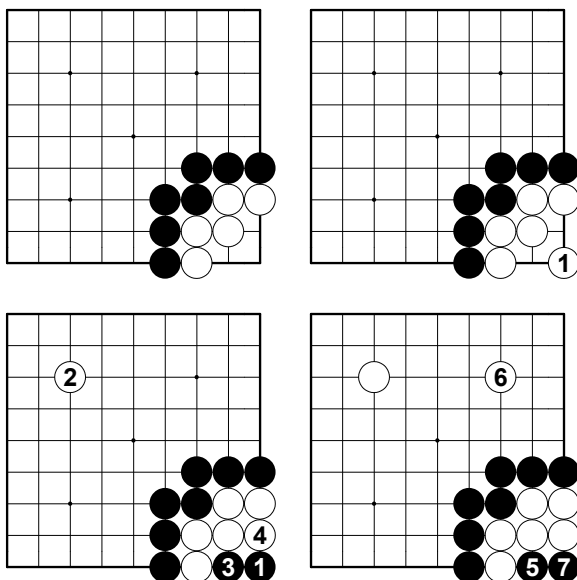


Když například v této pozici černý zahraje tah 1, bílý sice může jeho kámen zajmout tahem 2, ale nebude mu to nic platné, protože mu černý tahem 3 sebere celou skupinu.

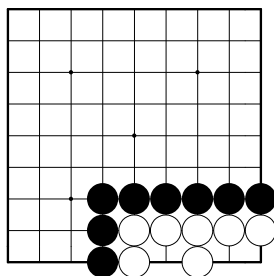
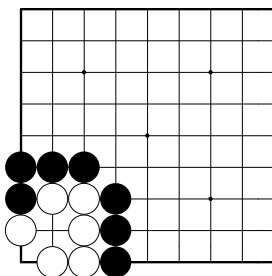
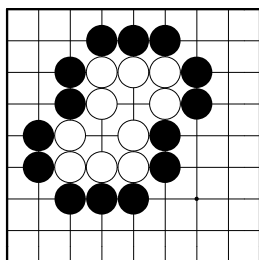


Co když má ale bílý na desce tuto pozici? Černý nemůže zahrát tah 1, protože by to byla sebevražda – bílý má ještě jednu svobodu, takže ho černý nedobere. Platí to i obráceně. Černý by musel zahrát dva tahy najednou, ale to samozřejmě není možné.

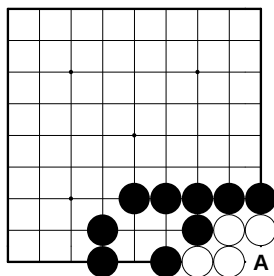
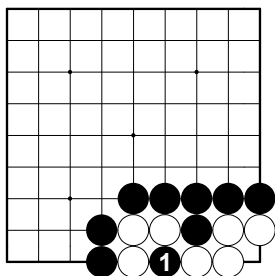
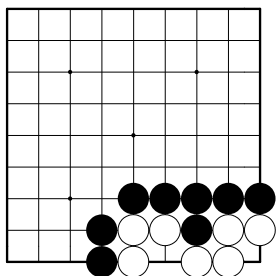
Pokud si prostor uvnitř své skupiny rozdělíte na dvě části, tzv. dvě oči, soupeř tuto skupinu nemůže dobrat. O takové skupině se říká, že je živá.



Podívejme se na tuto pozici. Pokud bude na tahu bílý, zahraje tah 1. Rozdělí tak prostor uvnitř své skupiny na dvě části. Černý už tuto skupinu nedobere. Pokud však bude na tahu černý, zahraje tah 1 sám. A i přes oběť několika svých kamenů nakonec bílou skupinu dobere.



Skupiny se dvěma oky mohou vypadat různě. Není také pravidlem, že oko musí tvořit jen jeden průsečík, jak to ukazuje poslední z těchto obrázků.



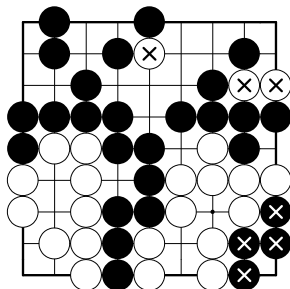
Ovšem pozor. Ne vždy je oko skutečným okem. Občas se může objevit tzv. falešné oko, jako je tomu v této pozici. Černý může tahem 1 sebrat tři bílé kameny. Tahem na bod A pak dobere zbytek skupiny.

Jakmile začnete sami hrát, velmi záhy zjistíte, že je potřeba tvořit skupiny, které mají dvě oči, případně si je mohou v případě nouze vytvořit.

Konec partie

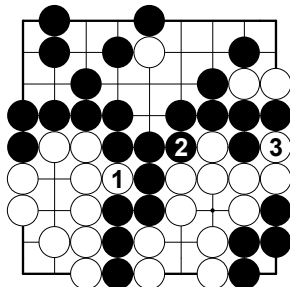
Konec partie nastává ve chvíli, kdy ani jeden z hráčů nemůže zahrát tah, kterým by mohl něco získat, tzn. zajmout kameny soupeře, zachránit své kameny, zvětšit své území či zmenšit území soupeře. Pokud hráč dojde k závěru, že taková chvíle nastala, řekne slovo „pas“. Pokud slovo „pas“ řekne i soupeř, partie končí a přistoupí se k počítání výsledku. Soupeř však může místo toho pokračovat v hraní. V takovém případě partie pokračuje až do doby, než oba hráči po sobě řeknou „pas“.

Důležité jsou na konci partie dvě věci:



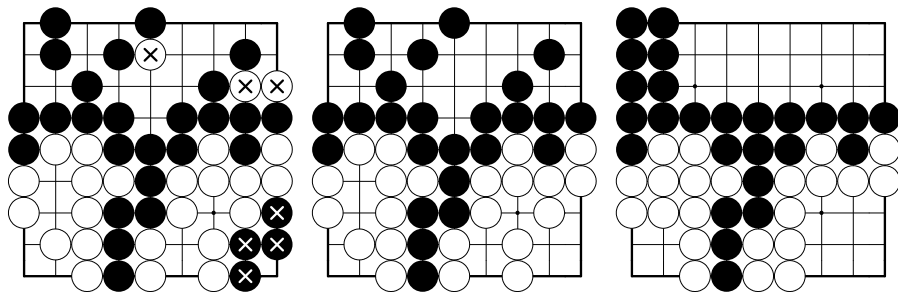
Zaprvé: Na tomto obrázku vidíte, že bílý může snadno sebrat čtyři označené černé kameny vpravo dole. Černý má zase takovou přesilu v horní části desky, že bez problémů zajme tři označené bílé kameny. Pokud jde o podobně jednoznačné situace, není potřeba tyto kameny dobírat (a přicházet tak o body pokládáním vlastních kamenů do svého území). Kameny se vyberou z desky až po „odpasování“.

V těchto situacích se uplatňuje již zmíněné pravidlo, že skupina je živá, pokud má dvě oči nebo si je může v případě nouze vytvořit. Po odehrání několika partií už sami poznáte, které skupiny jsou živé a které mrtvé. Pokud některá situace není jednoznačná a nemůžete se soupeřem shodnout, je vhodné ji dohrát do konce.



Zadruhé: Je vhodné před „odpasováním“ ještě zaplnit body, které leží mezi hranicemi území, tzv. neutrální body, v tomto případě body 1 až 3. Zahráním těchto tahů hráči sice nic nezískají, ale je lepší tyto body obsadit, aby se nepletly při počítání.

V tuto chvíli již oba hráči mohou říct slovo „pas“.



Co následuje?

Pokud je na desce situace sekí, je vhodné vyplnit volné body v ní, aby se nepletly při počítání.

Dále se z desky vyberou mrtvé kameny. Hráči se musí shodnout, jaké skupiny jsou živé a jaké mrtvé (tzn. že nemají dvě oči). V tomto případě si bílý vezme čtyři černé kameny vpravo dole a černý tři bílé kameny nahoře.

Aby se výsledek snadněji spočítal, území se přerovná. Je zvykem, že hráč počítá území soupeře.

Černý má území 21 bodů. Bílý má území 4 + 9 bodů, tj. 13 bodů.

Představme si, že bílý během partie zajal 4 černé kameny a černý zajal 3 bílé kameny. Navíc bílý po „odpasování“ vybral z desky 4 zajatce, černý 3 zajatce. Konečný výsledek tedy je:

Černý: 21 bodů území + 6 zajatců = 27 bodů.

Bílý: 13 bodů území + 8 zajatců = 21 bodů.

Černý vyhrál o 6 bodů.

Aby se počítání urychlilo, bývá zvykem, že hráči na začátku počítání dají zajatce, které během partie získali, do území soupeře. Tím se území zmenší a snadněji se spočítá (viz ukázková partie).

Komi a hendikep

Možná vás napadlo, jestli nemá černý výhodu, když začíná. Ano, má. Aby se tato výhoda eliminovala, přičítá se na konci partie k výsledku bílého 6,5 bodů. (Pří předchozím počítání by tak měl bílý 21 + 6,5 = 27,5 bodu a ve skutečnosti by o 0,5 bodu zvítězil.)

Tomuto „poplatku“ za první tah se japonsky říká komi. K tomu, že výhoda prvního tahu má hodnotu kolem šesti bodů, se došlo mnohaletou zkušeností. Polovina bodu pak byla přidána proto, aby nemohlo dojít k remíze.

Další zajímavostí u go je to, že spolu mohou vyrovnanou partii hrát i hráči, kteří nejsou stejně silní. Umožňuje to systém tzv. hendikepů. Ten spočívá

v tom, že slabší hráč si před partií podle rozdílu síly umístí na desku určitý počet kamenů. Kameny se umísťují na zvýrazněné body na desce. Položení hendikepových kamenů se považuje za první tah, proto poté hraje jako první bílý.

Každý rozdíl třídy se rovná zhruba jednomu kamenu. U jednohendikepu si slabší hráč vezme černé kameny, může zahrát kamkoliv a na konci partie nedává bílému komi. U vyšších hendikepů se kameny pokládají na tyto body:

2 – A, B

3 – A, B, C

4 – A, B, C, D

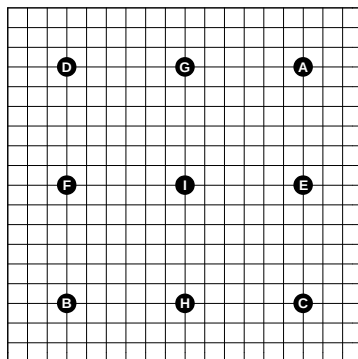
5 – A, B, C, D, I

6 – A, B, C, D, E, F

7 – A, B, C, D, E, F, I

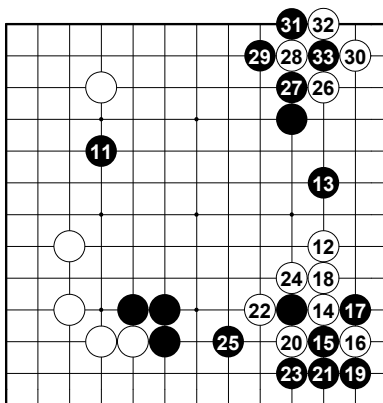
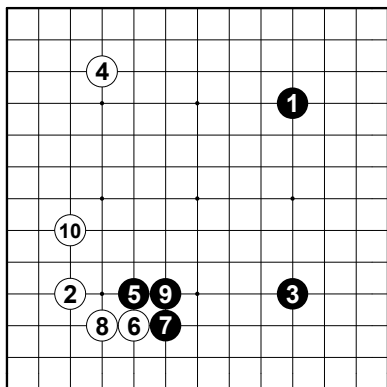
8 – A, B, C, D, E, F, G, H

9 – A, B, C, D, E, F, G, H, I



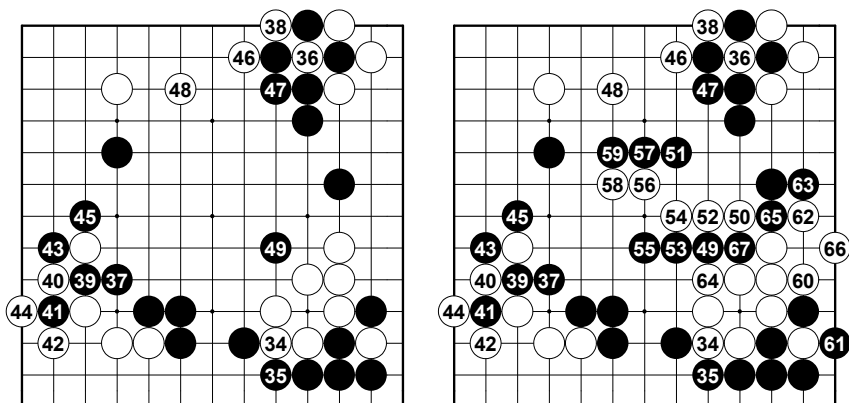
V případě, že je potřeba hendikep ještě vyšší, dává se např. za každou třídu rozdílu nad devět poplatek 5 bodů. Hendikepové partie se hrají bez komi.

Ukázková partie

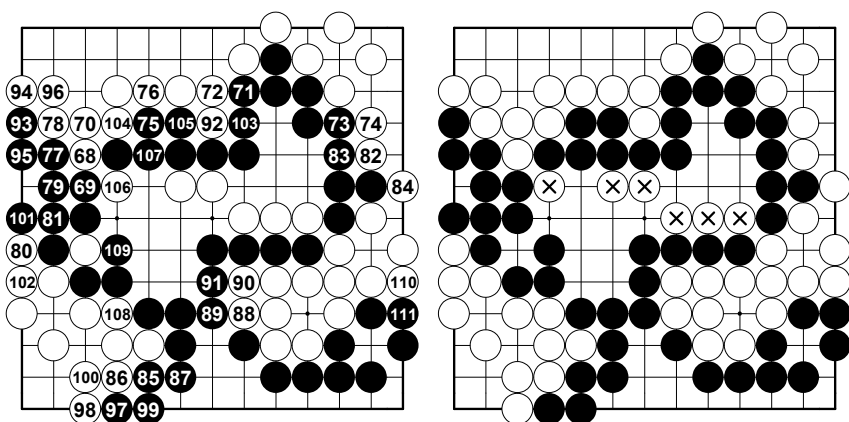


Strategie hrát první tahy do rohů bývá velmi častá. Teorie praví, že v rozích se nejnádhněji tvoří území. Poté hráči pokračují naznačováním území – černý při dolní straně a vpravo, bílý vlevo.

Mírumpilovné rozdělávání desky však hráčům dlouho nevydrží. Tahem 11 černý vniká do sféry vlivu bílého. Naopak tahem 12 se bílý snaží zničit potenciál černého. Po tahů 13 vzniká první boj. Bílý obkličuje černý kámen, černý si naznačuje území při dolní straně. Ve své agresivní strategii bílý pokračuje i tahem 26, kdy opět vniká do sféry vlivu černého. Tahem 33 vzniká ko.



Bílý se snaží odvést černého pozornost – tahem 34 hraje tzv. hrozbu na ko. Černý odpovídá a bílý může vzít ko nazpět. O totéž se snaží černý, ale bílý na jeho tah 37 neodpovídá. Místo toho sebírá další černý kámen tahem 38. Černý tak může proniknout do bílého území, byť za cenu oběti kamene 41. Tahem 49 přechází černý do protiútku. Bílá skupina vpravo dole se ocitá v ohrožení. Bílé skupině se nakonec podařilo udělat dvě oči. Cena však byla vysoká – černý tahy 65 a 67 oddělil pět bílých kamenů ve středu. Tyto kameny už nemají prostor na vytvoření dvou očí.



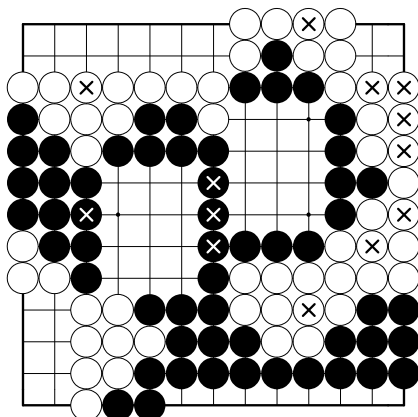
Bílý proto raději kameny obětovává. V tuto chvíli partie pomalu přechází do koncovky. Území jsou naznačená. Zbývá jen dodělat jasné hranice.

Tahem 106 se bílý ještě snaží proniknout do území černého. Po tahu 108 proto černý pro jistotu zajímá bílý kámen na 109.

Tahy 110 a 111 hráči zaplňují poslední neutrální body na desce.

V tuto chvíli už není na desce tah, který by hráčům mohl přinést nějaký zisk. Proto oba říkají slovo „pas“.

Bílý během partie zajal 4 kameny, černý 3 kameny. Kromě toho černý nyní vybere z desky ještě 6 bílých kamenů uprostřed, které nemají dvě oči.



Aby se partie rychleji spočítala, dají hráči zajaté kameny soupeři do území, čímž zmenší plochu, kterou je potřeba sečíst. Poté přerovnájí území, aby ho bylo možné snadněji spočítat

Černý: $12 + 12 + 8 = 32$ bodů

Bílý: $8 + 14 + 4 = 26$ bodů

K výsledku bílého se ještě musí přičíst poplatek 6,5 bodu za výhodu prvního tahu černého. Ve skutečnosti má tak bílý 32,5 bodů a o 0,5 bodu zvítězil.