

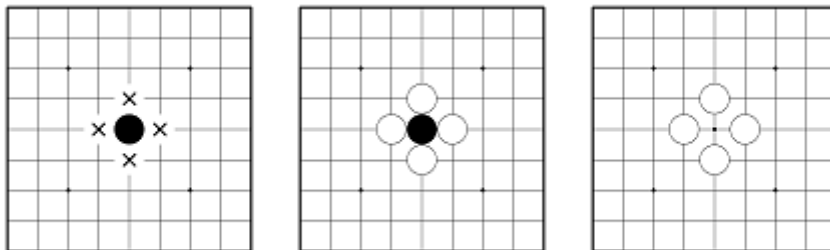
Pravidlá hry **GO** sú veľmi jednoduché a zvládnu sa ich naučiť aj malé deti.

Hráči striedavo pokladajú svoje kamene na dosku, ktorá má tvar štvorcovej siete o 19 x 19 čiarach (pre začiatočnikov sa používajú aj dosky 9 x 9 a 13 x 13 bez toho, aby sa tým zmenili pravidlá). Kamene sa pokladajú na priesečníky. Začína čierny. Po zahraní sa s kameňmi už nehýbe, iba sa za okolností popísaných nižšie môžu vybrať z dosky. Cieľom hry je:

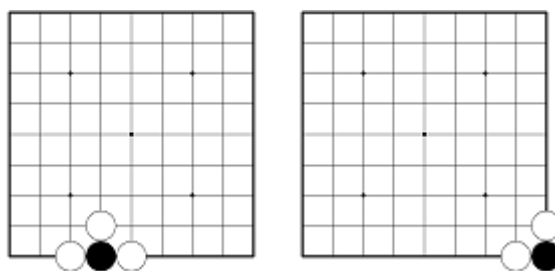
1. Zajať čo najviac kameňov súpera.
2. Ohraničiť si čo najväčšie územie.

Obklúčovanie kameňov

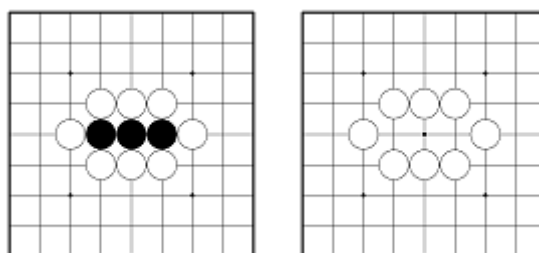
Pokiaľ sa hráčovi podarí obsadiť všetkých susedných priesečníkov kameňa alebo skupiny kameňov súpera, vyberú sa z dosky. Na konci partie hráč dostane za každý zajatý kameň jeden bod.



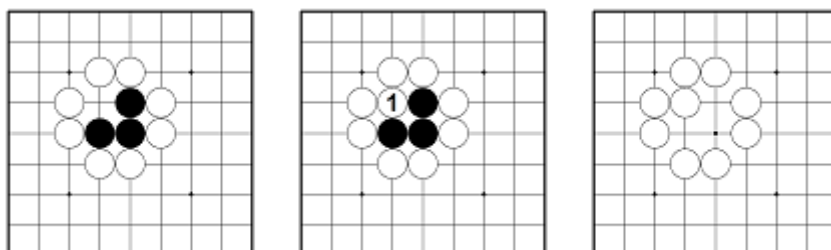
Napríklad čierny kameň uprostred dosky má okolo seba štyri priesečníky, tzv. slobody. Pokiaľ sa bielemu v priebehu hry podarí tieto priesečníky obsadiť, kameň zajme a vyberie ho z dosky.



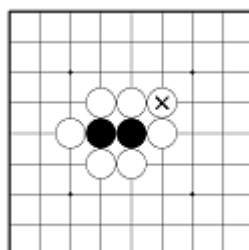
Pri strane dosky stačí na obkľúčenie súperovho kameňa iba tri kamene. V rohu iba dva kamene.



Obkľúčiť je možné aj viac kameňov naraz. Napríklad na týchto obrázkoch biely obkľúčil tri čierne kamene. Tie opäť vyberie z dosky.



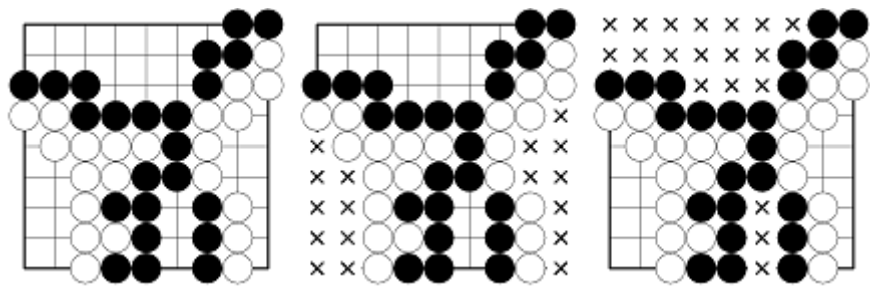
Pri obkľučovaní sú dôležité dve veci: Po prvé kamene musia byť obkľúčené „natesno“. Napríklad tri čierne kamene na prvom obrázku biely zatiaľ z dosky nevyberie, pretože majú ešte jednu slobodu. Až keď biely zahrá ťah 1, kamene vyberie z dosky.



Druhá dôležitá zásada je, že stačí, keď sú kamene obkľúčené „po čiarach“. Nemusia byť obkľúčené aj šikmo. Napríklad na tomto obrázku nemá označený biely kameň na zajatie dvoch čiernych kameňov žiadny vplyv. Boli by obkľúčené aj bez tohto bieleho kameňa.

Ohraničovanie územia

Ako hráči hrajú, bojujú a zaujímajú kamene súpera, postupne sa doska rozdelí na tzv. územie.



Na týchto obrázkoch má biely územie vľavo a vpravo, čierny hore a dole. Každý voľný priesečník vo vnútri územia sa počíta aj za jeden bod. Biely tak má 9 bodov vľavo a 8 bodov vpravo. Čierny má 16 bodov hore a 3 body dole.

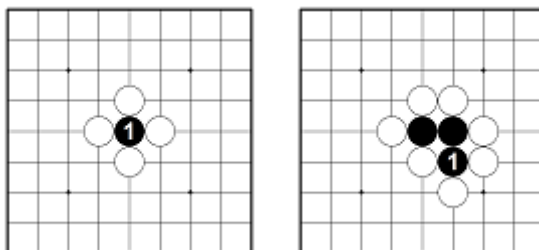
Na konci partie sa sčítajú zajaté kamene a body v území. Kto má viac bodov, zvíťazil.

Zákazy a zvláštne situácie

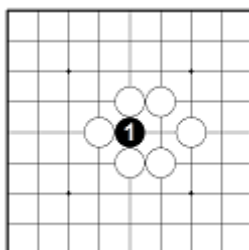
Hrať je v go možné bez obmedzenia na akýkoľvek priesečník. Existujú iba dva zákazy:

1. Zákaz samovraždy

Hráč nesmie zahrať na bod, na ktorom by jeho kameň (skupina kameňov) nemal ani jednu slobodu.



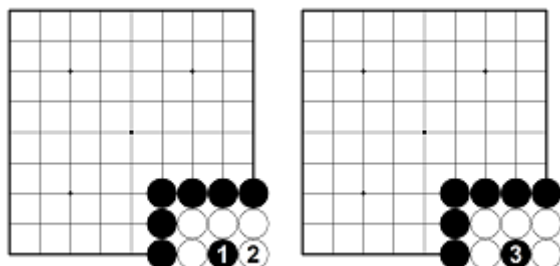
Napríklad na týchto dvoch obrázkoch nesmie čierny zahrať ťah 1. Jeho kamene by boli obkľúčené.



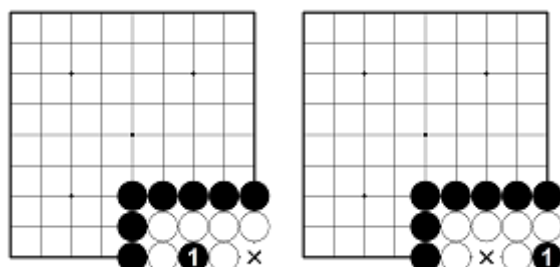
Pozor! V tejto situácii čierny ťah 1 zahrať môže. Jeho kameň má ešte jednu slobodu.

Živé a mŕtve skupiny

Možno vás napadlo, či je možné vytvoriť skupinu kameňov, ktoré vám súper nebude môcť za žiadnych okolností zobrať.

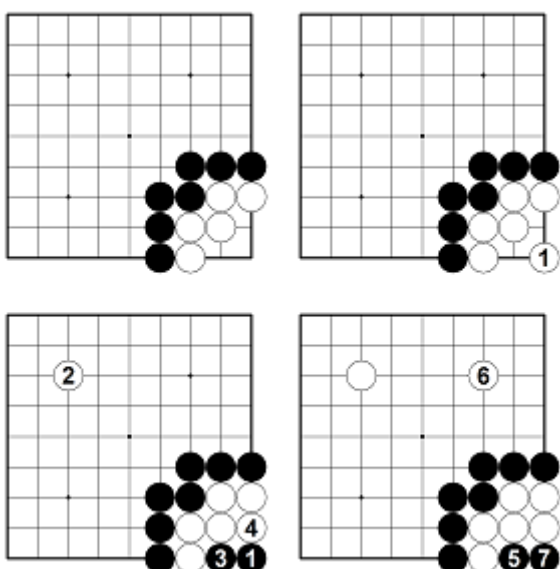


Keď napríklad v tejto pozícii čierny zahrá ťah 1, biely síce môže jeho kameň zajať ťahom 2, ale nebude mu to nič platné, pretože mu čierny ťahom 3 zoberie celú skupinu.

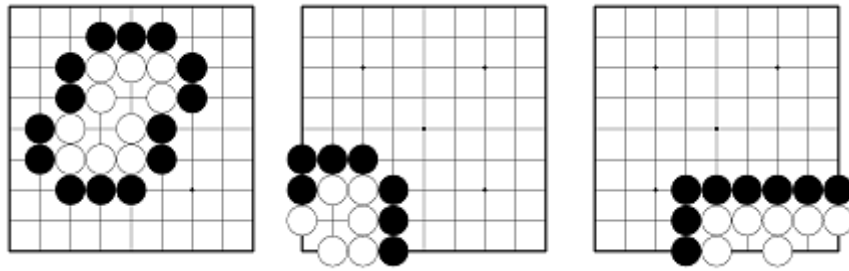


Čo ak má ale biely na doske túto pozíciu? Čierny nemôže zahráť ťah 1, pretože by to bola samovražda - biely má ešte jednu slobodu, takže ho čierny nedoberie. Platí to aj obrátene. Čierny by musel zahráť dva ťahy naraz, ale to samozrejme nie je možné.

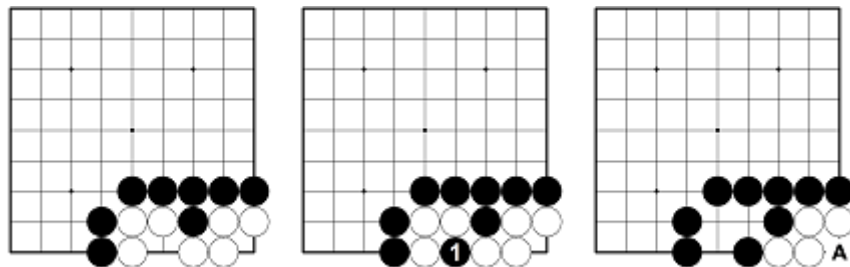
Pokiaľ si priestor vo vnútri svojej skupiny rozdelíte na dve časti, tzv. dve oči, súper túto skupinu nemôže dobrať. O takej skupine sa hovorí, že je živá.



Pozrime sa na túto pozíciu. Pokiaľ bude na ťahu biely, zahrá ťah 1. Rozdelí tak priestor vo vnútri svojej skupiny na dve časti. Čierny už túto skupinu nedoberie. Pokiaľ však bude na ťahu čierny, zahrá ťah 1 sám. A aj napriek obete niekoľkých svojich kameňov nakoniec bielu skupinu doberie.



Skupiny s dvoma okami môžu vyzerať rôzne. Nie je tiež pravidlom, že oko musí tvoriť len jeden priesečník, ako to ukazuje posledný z týchto obrázkov.



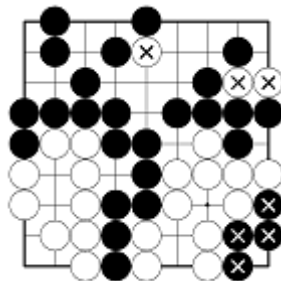
Avšak pozor. Nie vždy je oko skutočným okom. Občas sa môže objaviť tzv. falošné oko, ako je to v tejto pozícii. Čierny môže ťahom 1 zobrať tri biele kamene. Ťahom na bod A potom doberie zvyšok skupiny.

Akonáhle začnete sami hrať, veľmi skoro zistíte, že je potrebné tvoriť skupiny, ktoré majú dve oči, prípadne si ich môžu v prípade núdze vytvoriť.

Koniec partie

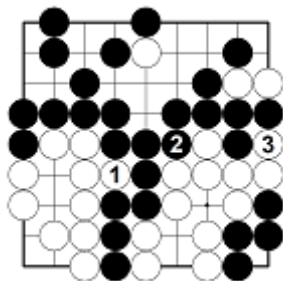
Koniec partie nastáva vo chvíli, keď ani jeden z hráčov nemôže zahrať ťah, ktorým by mohol niečo získať, tzn. zajať kamene súpera, zachrániť svoje kamene, zväčšiť svoje územie či zmenšiť územie súpera. Pokiaľ hráč dôjde k záveru, že taká chvíľa nastala, povie slovo „pas“. Ak slovo „pas“ povie aj súper, partia končí a pristúpi sa k počítaniu výsledku. Súper však môže namiesto toho pokračovať v hraní. V takom prípade partia pokračuje až do doby, kým obaja hráči po sebe povedia „pas“.

Dôležité sú na konci partie dve veci:



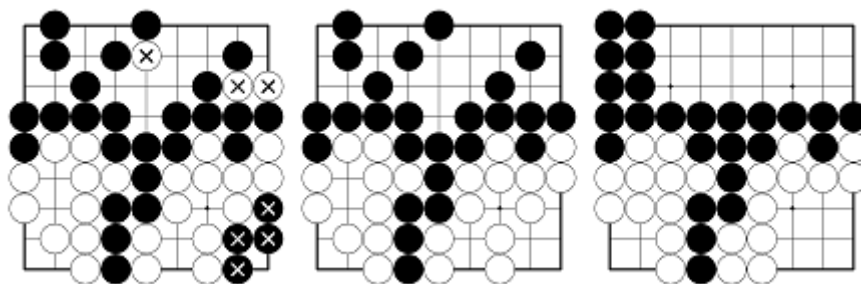
Po prvé: Na tomto obrázku vidíte, že biely môže ľahko zobrať štyri označené čierne kamene vpravo dole. Čierny má zase takú presilu v hornej časti dosky, že bez problémov zajme tri označené biele kamene. Pokiaľ ide o podobne jednoznačné situácie, nie je potrebné tieto kamene doberať (a prichádzať tak o body pokladaním vlastných kameňov do svojho územia). Kamene sa vyberú z dosky až po „odpasovaní“.

V týchto situáciách sa uplatňuje už spomínané pravidlo, že skupina je živá, ak má dve oči alebo si ich môže v prípade núdze vytvoriť. Po odohraní niekoľkých partíí už sami spoznáte, ktoré skupiny sú živé a ktoré mŕtve. Pokiaľ niektorá situácia nie je jednoznačná a nemôžete sa súperom zhodnúť, je vhodné ju dohrať do konca.



Po druhé: Je vhodné pred „odpasovaním“ ešte zaplniť body, ktoré ležia medzi hranicami územia, tzv. neutrálne body, v tomto prípade body 1 až 3. Zahraním týchto ťahov hráči síce nič nezískajú, ale je lepšie tieto body obsadiť, aby sa nepletli pri počítaní.

V tejto chvíli už obaja hráči môžu povedať slovo „pas“.



Čo nasleduje?

Pokiaľ je na doske situácia seki, je vhodné vyplniť voľné body v nej, aby sa nepletli pri počítaní.

Ďalej sa z dosky vyberú mŕtve kamene. Hráči sa musia zhodnúť, aké skupiny sú živé a aké mŕtve (tzn. že nemajú dve oči). V tomto prípade si biely vezme štyri čierne kamene vpravo dole a čierny tri biele kamene hore.

Aby sa výsledok ľahšie spočítal, územie sa prerovná. Je zvykom, že hráč počíta územie súpera.

Čierny má územie 21 bodov. Biely má územie 4 + 9 bodov, tj 13 bodov.

Predstavme si, že biely počas partie zajaľ 4 čierne kamene a čierny zajaľ 3 biele kamene. Navyše biely po „odpasovaní“ vybral z dosky 4 zajatcov, čierny 3 zajatcov. Konečný výsledok teda je:

Čierny: 21 bodov územia + 6 zajatcov = 27 bodov.

Biely: 13 bodov územia + 8 zajatcov = 21 bodov.

Čierny vyhral o 6 bodov.

Aby sa počítanie urýchlilo, býva zvykom, že hráči na začiatku počítania dajú zajatcov, ktorých počas partie získali, do územia súpera. Tým sa územie zmenší a ľahšie sa spočíta (viď ukázková partia).

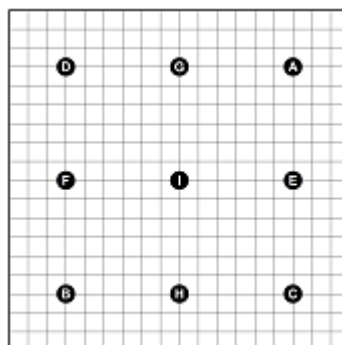
Komi a hendikep

Možno vás napadlo, či nemá čierny výhodu, keď začína. Áno, má. Aby sa táto výhoda eliminovala, pripočíta sa na konci partie k výsledku bieleho 6,5 bodov. (Pri predchádzajúcom počítaní by tak mal biely 21 + 6,5 = 27,5 bodu a v skutočnosti by o 0,5 bodu zvíťazil.)

Tomuto „poplatku“ za prvý ťah sa japonsky hovorí komi. K tomu, že výhoda prvého ťahu má hodnotu okolo šiestich bodov, sa prišlo mnohoročnou skúsenosťou. Polovica bodu potom bola pridaná preto, aby nemohlo dôjsť k remíze.

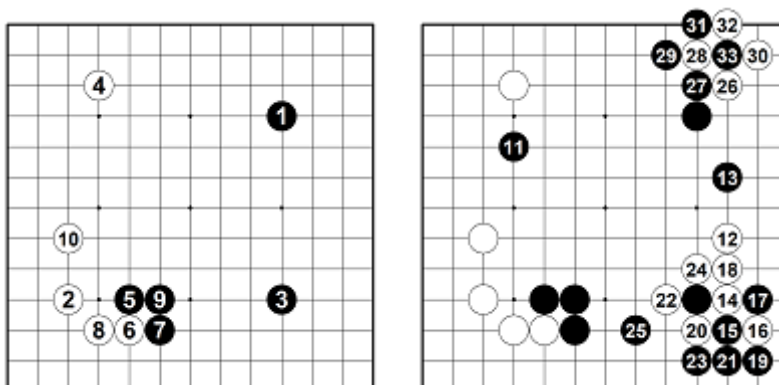
Ďalšou zaujímavosťou pri go je to, že spolu môžu vyrovnanú partiu hrať aj hráči, ktorí nie sú rovnako silní. Umožňuje to systém tzv. hendikepov. Ten spočíva v tom, že slabší hráč si pred partiou podľa rozdielu sily umiestni na dosku určitý počet kameňov. Kamene sa umiestňujú na zvýraznené body na doske. Položenie hendikepových kameňov sa považuje za prvý ťah, preto potom hrá ako prvý biely. Každý rozdiel triedy sa rovná zhruba jednému kameňu. Pri jednohendikepe si slabší hráč vezme čierne kamene, môže zahrať kamkoľvek a na konci partie nedáva bielemu komi. Pri vyšších hendikepoch sa kamene pokladajú na tieto 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

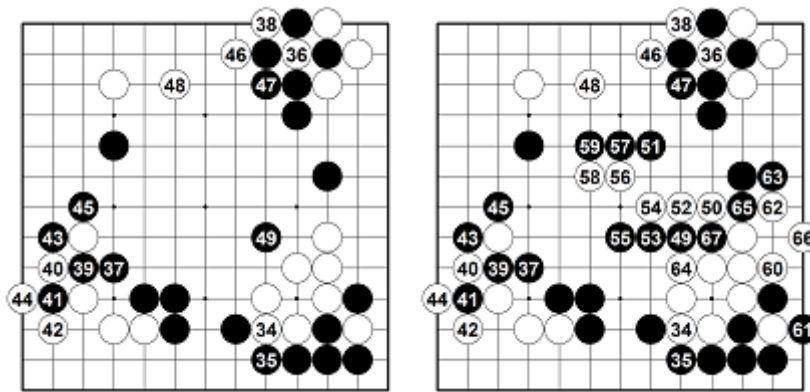


V prípade, že je potreba hendikep ešte vyššia, dáva sa napr. za každú triedu rozdielu nad deväť poplatok 5 bodov. Hendikepové partie sa hrajú bez komi.

Ukážková partia

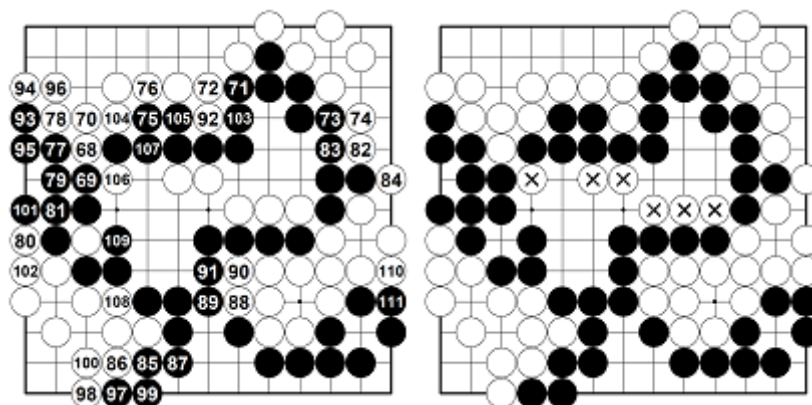


Stratégia hrať prvé ťahy do rohov býva veľmi častá. Teória hovorí, že v rohoch sa najľahšie tvorí územie. Potom hráči pokračujú naznačovaním územia - čierny pri dolnej strane a vpravo, biely vľavo. Mierumilovné rozdeľovanie dosky však hráčom dlho nevydrží. Ťahom 11 čierny vniká do sféry vplyvu bieleho. Naopak ťahom 12 sa biely snaží zničiť potenciál čierneho. Po ťahov 13 vzniká prvý boj. Biely obkľučuje čierny kameň, čierny si naznačuje územie pri dolnej strane. Vo svojej agresívnej stratégii biely pokračuje aj ťahom 26, kedy opäť vniká do sféry vplyvu čierneho. Ťahom 33 vzniká ko.



Biely sa snaží odvieť čierneho pozornosť - ťahom 34 hrá tzv hrozbu na ko. Čierny zodpovedá a biely môže vziať ko naspäť. O to isté sa snaží čierny, ale biely na jeho ťah 37 nezodpovedá. Namiesto toho zoberá ďalší čierny kameň ťahom 38. Čierny tak môže preniknúť do bieleho územia, hoci za cenu obete kameňa 41. Ťahom 49 prechádza čierny do protiútok. Biela skupina vpravo dole sa ocitá v ohrození.

Bielej skupine sa nakoniec podarilo urobiť dve oči. Cena však bola vysoká - čierny ťahy 65 a 67 oddelil päť bielych kameňov v stredu. Tieto kamene už nemajú priestor na vytvorenie dvoch očí.



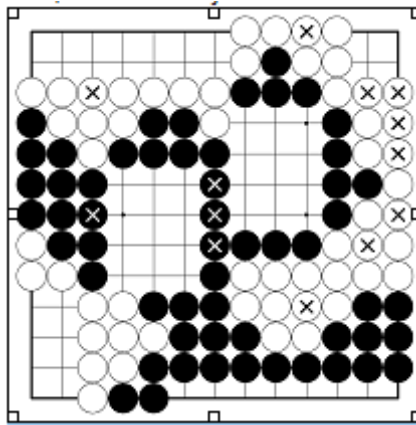
Biely preto radšej kamene obetuje. V tejto chvíli partie pomaly prechádza do koncovky. Územia sú naznačené. Zostáva len dorobiť jasné hranice.

Ťahom 106 sa biely ešte snaží preniknúť do územia čierneho. Po ťahu 108 preto čierny pre istotu zaujíma biely kameň na 109.

Ťahy 110 a 111 hráči zaplňajú posledné neutrálne body na doske.

V tejto chvíli už nie je na doske ťah, ktorý by hráčom mohol priniesť nejaký zisk. Preto obaja hovoria slovo „pas“.

Biely počas partie zajaľ 4 kamene, čierny 3 kamene. Okrem toho čierny teraz vyberie z dosky ešte 6 bielych kameňov uprostred, ktoré nemajú dve oči.



Aby sa partia rýchlejšie spočítala, dajú hráči zajaté kameňmi súperovi do územia, čím zmenšia plochu, ktorú treba sčítať. Potom prerovnajú územie, aby ho bolo možné ľahšie spočítať

Čierny: $12 + 12 + 8 = 32$ bodov

Biely: $8 + 14 + 4 = 26$ bodov

K výsledku bieleho sa ešte musí pripočítať poplatok 6,5 bodu za výhodu prvého ťahu čierneho. V skutočnosti má tak biely 32,5 bodov a o 0,5 bodu zvíťazil.