
► Od początkującego dla początkujących

Czuję, że powinienem wytłumaczyć się z motywacji do napisania tej książki. Dla wersji angielskiej powodem jest przede wszystkim brak innych książek o Go pisanych z perspektywy początkującego gracza.

Zasady Go są niezwykle proste do zrozumienia i zapamiętania, ale złożoność samej rozgrywki jest wprost oszałamiająca. Podobnie do początkującego artysty przytłoczonego możliwościami skrytymi w pustym płótnie, **niedoświadczony goista może czuć się przytłoczony patrząc na pustą planszę**. My - amatorzy - często odczuwamy brak jasno określonej strategii czy powodu stojących za niektórymi ruchami. Wiemy również, brak nam biegłości w grze, umiejętności analizy i zdolności do zagrania „wielkiego ruchu”, który rozbrzmiewałby w harmonii z planem całej planszy. Każdy nowy ruch, który napotykamy (a jest ich tak wiele) wywołuje u nas nerwowość. Czujemy się zagubieni i choć chcielibyśmy być silniejsi, odczuwamy, że nauka jest ciężka, a co gorsza zdaje się nie wystarczać do polepszenia naszych wyników, w momencie gdy ludzie silniejsi od nas wydają się rozumieć znacznie więcej niż my.

Ogromna wiedza profesjonalisty lub gracza o sile dan wydaje się być dla nas nieosiągalna i wielu z nas „rozpacza” lub „wypala się” próbując brutalnie wmusić w siebie kolejne fakty o grze. Ale Go nie jest na (nie)szczęście grą, która wymaga tak forsownego podejścia, więc może powinniśmy od czasu do czasu cofnąć się o krok i przyrzeć się podstawom gry z prostszej / innej perspektywy. Mając to na względzie, w tej książce postaramy się omówić jak najwięcej zagadnień, a także postaramy się, aby były one wytłumaczone tak prosto i jasno, jak to tylko możliwe. Zatem, dlaczego powinieneś przeczytać tę książkę? Jest ona skierowana do dwóch typów ludzi:

a) czytelników, którzy chcą zainteresować Go swoich jeszcze niewtajemniczonych przyjaciół i przedstawić im podejście przyjazne dla początkujących, które nie zniechęci ich do grania i eksperymentowania z różnymi ruchami i stylami gry;

b) dwucyfrowych graczy kyu, którzy znajdą w tej książce kilka podstawowych idei, dzięki którym będą mogli wzrosnąć w siłę, napisanych z poziomu zbliżonego do ich własnego, a przez to łatwiejszych do przyswojenia.

Drugim powodem jest to, że według mojej aktualnej wiedzy nie wydaje się, aby istniała bezpłatna książka, którą moglibyśmy legalnie udostępniać w każdym kraju, jeśli chcemy rozpowszechnić wiedzę o grze wśród nowych graczy. Chciałem zapewnić coś, czym można by się łatwo i legalnie dzielić. Książkę, która nie wymagałaby negocjacji i koordynacji wydawców w celu tłumaczenia i dystrybucji.

Europę tworzy mnogość krajów i tyle samo języków, a nie każdy jej mieszkaniec zna wystarczająco angielski, aby faktycznie przestudiować materiały napisane w obcym dla siebie języku. Artykuły i książki w lokalnych językach nie są łatwo dostępne, więc poczułem, że trzeba coś zrobić. Niniejsza książka jest częścią projektu, który ma na celu wypełnienie wspomnianej luki. **Moim marzeniem jest udostępnienie jej jak największej liczbie osób w jak największej liczbie języków.**

Muszę przyznać, że ta książka jest, o ile wiem, jedyną napisaną przez osobę, która nie jest zawodowym graczem w Go ani amatorem na wysokim poziomie dan. Nie trzeba jednak być profesjonalistą, żeby napisać przewodnik dla początkujących. Mam nadzieję, że dla wszystkich wcześniej wymienionych grup czytelników będzie ona przydatna i wiele innych osób spróbuje dołączyć do mnie i pomoże w realizacji tego pomysłu / projektu.

Sytuacja Go w moim rodzinnym kraju, Grecji, miała decydujące znaczenie dla stworzenia tego projektu. Kiedy piszę te słowa, w Grecji nie ma formalnego „stowarzyszenia” Go, ani nawet jednego formalnego klubu Go w kraju. To, co istnieje, to 20-30 osób, które w ciągu roku faktycznie ze sobą grają i robią wszystko co mogą by reprezentować ją w swoim kraju i poza nim.

Potrzebujemy materiałów do nauki. Pomysłu na to, by więcej ludzi doceniło tę grę i wzięło w niej udział. Uważam, że najlepszym narzędziem aby osiągnąć ten cel jest książka. Postanowiłem ją napisać, ponieważ uważam, że to najlepszy sposób na wspomoczenie wysiłków w propagowaniu Go. **Bez tego kontekstu książka może wyglądać na akt próżności, a nawet ociera się o bluźnierstwo**, ale nigdy nie była kwestią próżności. Dla rozwoju Go w naszym kraju była po prostu koniecznością. A być może inne języki i kraje również potrzebują podobnej książki? Zauważyłem zespoły biorące udział w drużynowych mistrzostwach Europy Pandanet Go. Wydaje się, że sporo drużyn w krajach takich jak nasz ma niewielu młodych zawodników. **Zapewnienie młodym ludziom książki w ich własnym języku może bardzo pomóc w rozwoju dyscypliny.**

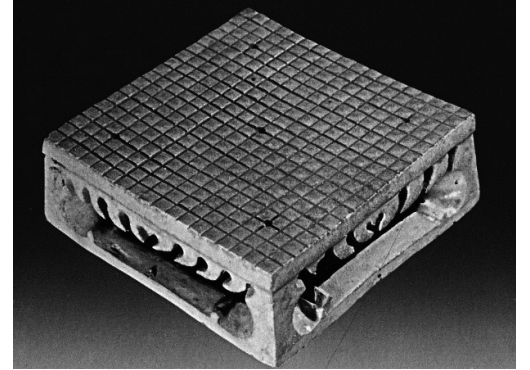
Jeszcze jedna rzecz, zanim przejdziesz do właściwej treści książki. W mojej pracy jako nauczyciel programowania dla dzieci w wieku szkolnym zauważyłem pewną prawidłowość: dzieci łatwo się nudzą, kiedy mówisz o czymś nowym, nie wyjaśniając, dlaczego ta nowa rzecz jest ważna, przydatna i ekscytująca. Uważają ją wtedy za uciążliwą lub bezużyteczną. Myślą, że to dla nich po prostu „więcej pracy”. Moim rozwiązaniem tego problemu była demonstracja **praktycznego zastosowania** w prawdziwym programie każdej nowej idei którą wyjaśniałem. Oczywiście oznacza to, że **w danym momencie** nie mogą w pełni pojąć, co dokładnie się dzieje. Jednak, co jest znacznie ważniejsze, ich ciekawość zostaje natychmiast pobudzona. Zdają sobie sprawę, że to, czego właśnie je nauczono, jest rzeczywiście przydatne, a nie mętne i nudne. Wykorzystałem więc ten sam koncept w niniejszej książce i kiedy przedstawiam coś nowego, staram się od razu podać przykład z prawdziwej gry oraz przedstawić przemyślenia i decyzje, które stały za wykonaniem konkretnych ruchów. Zachęcam wszystkich, by bardziej złożone przykłady przedstawione na diagramach spróbowali rozegrać na prawdziwej planszy (gobanie) lub w komputerowym edytorze Go. Mam nadzieję, że przyniesie to Wam równie korzystny efekt, jak moim uczniom. Jeśli nie zrozumiesz wszystkiego od razu, **nie martw się**. Pod koniec tej książki, podobnie jak pod koniec semestru, wszystko stanie się znacznie jaśniejsze.

Dziękuję za poświęcony czas i wiarę w tę książkę,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

► Przeszłość i terażniejszość

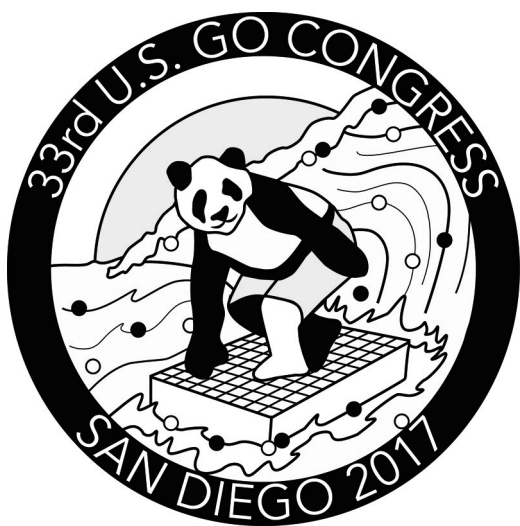
Go / Igo (po Japońsku) / Weiqi (po Chińsku) / Baduk (po Koreańsku), znana również jako “gra w otaczanie” (ang. the surrounding game), jest strategiczną grą planszową pochodzącą z Chin o historii sięgającej ponad 2500 lat, co czyni ją prawdopodobnie najstarszą aktywnie graną w dzisiejszych czasach grą planszową.

Legenda głosi, że została stworzona przez starożytnego chińskiego cesarza Yao lub jego doradcę, aby uczyć następcę cesarza zasad rządzących światem oraz dyscypliny i umiejętności zachowania równowagi. Inni twierdzą, że gra wyewoluowała od starożytnych wodzów i ich map, na których używali kamieni do budowania swojej strategii. Niezależnie od prawdy o jej pochodzeniu, faktem jest, że gra Go była na tyle ważna, że w starożytnych Chinach była uważana za jedną z czterech sztuk pięknych - obok kaligrafii, malarstwa i gry na instrumencie muzycznym guqin.



Plansza do Go (Goban)
z czasów antycznych

Go, jako gra, osiągnęła również wysoki status w Japonii, gdzie w okresie Edo (1603–1868) Szogunat ustanowił urząd ministra Go („Godokoro”) i cztery domy, w których uczono gry w Go. Współczesna wersja gry jest w większości oparta na tamtym okresie i dlatego, aby uprościć przyswojenie reguł nowym graczom, w tej książce skupimy się głównie na zasadach pochodzących z Japonii. W dzisiejszych czasach nie ma już oczywiście ministrów Go, jednak gra jest nadal bardzo wysoko ceniona oraz traktowana jako forma sztuki, a posiadacze tytułów mistrzowskich w Go są powszechnie szanowani.



USA zorganizowało ponad
trzydzieści Kongresów Go

W Chinach, Japonii i Korei istnieje wiele tytułów i pucharów, wokół których toczy się świat profesjonalnych graczy w Go, jak również rozgrywa się wiele międzynarodowych konkursów dla profesjonalistów i amatorów. W 2008 roku oszacowano liczbę graczy na ponad 40 milionów ludzi, głównie mieszkających w Azji Wschodniej. Niemniej od tego czasu gra szybko rozwija się poza swoim tradycyjnym centrum, zwłaszcza zaś w Stanach Zjednoczonych Ameryki, gdzie Amerykańskie Stowarzyszenie Go zaczęło certyfikować zawodowych graczy od 2012 roku.

Sama gra znalazła się w świetle jupiterów, gdy specjalnie wytrenowany system sztucznej inteligencji, nazwany AlphaGo, zdołał pokonać dwóch najlepszych graczy Go tej dekady - Lee Sedola i Ke Jie. Wywołało to znaczne poruszenie zarówno w społeczności graczy Go, jak i w świecie informatyki, które rozprzestrzeniło słowo o grze na całym globie.

▶▶ Ale dlaczego powinniśmy się tą grą interesować?



Yasutoshi Yasuda 9p:
pionier w promowaniu
nauczania Go w szkołach

Cóż, dlaczego w ogóle powinniśmy przejmować się jakąkolwiek grą? Myślę, że to jest pytanie, na które musimy odpowiedzieć najpierw. W wielu krajach współczesnego świata gry zostały zdegradowane do rozrywki zarezerwowanej dla małych dzieci i nastolatków, podczas gdy grający w nie dorośli postrzegani są jako niedojrzali lub tandetni. Nawet w przypadku dzieci, większość rodziców traktuje gry jako coś, czym można zająć uwagę dziecka aby zapewnić sobie chwilę spokoju lub coś czym bawią się ze swoimi pociechami, aby nawiązać z nimi więź i chwilę odetchnąć. Ale czy gry naprawdę służą tylko rozrywce?

Zanim przejdziemy do teorii gier, warto zauważyć, że zabawy w przyrodzie są nadal jednym z głównych sposobów przekazywania wiedzy młodszemu potomstwu. Nawet bez naukowego wsparcia obserwacje empiryczne powinny nam podpowiedzieć, że gry są zagadnieniem poważniejszym, niż wyobraża to sobie większość ludzi i przypisane są im znacznie większe zasługi. Wprowadzając do równania naukę należy zauważyć, że badania wykazują, że gry mogą faktycznie poprawić zachowanie, pamięć, koncentrację, intuicję, samokontrolę i ogólną inteligencję dzieci. Oczywiście nie wszystkie gry to robią, ale Go jest bardzo blisko zapewnienia większości tych korzyści jednocześnie. Treningiem umysłu kieruje ta sama podstawowa zasada, co treningiem ciała. W ten sam sposób, w który pobudzasz rozwój fizyczny poprzez napinanie określonych mięśni, gry napinają twoje „mięśnie mentalne”. Zróbmy więc mały przegląd wpływu wywieranego przez Go:

- Skłania do refleksji nad swoim zachowaniem i charakterem, ponieważ jest to gra, która aktywnie karze chciwość, zazdrość, złość i lekkomyślność;
- Poprawia pamięć, ponieważ ostatecznie zmusza Cię do zapamiętania kształtów, które doprowadziły Cię do wygrania walki i te, które sprawiły, że ją przegrałeś;
- Poprawia koncentrację i intuicję, ponieważ plansza Go i sytuacje, które się na niej pojawiają, są często złożone i niepowtarzalne;
- Pobudza wyobraźnię, ponieważ musisz myśleć z wyprzedzeniem;
- Go nie jest grą, w której możesz wygrać przez przypadek, musisz opracować krótko- i długoterminową strategię, aby osiągnąć swoje cele;
- Jest wyzwaniem dla Twojej inteligencji, ponieważ wyznaczenie wyżej wymienionych celów nie jest łatwym zadaniem;
- Poprawia zmysł oceny sytuacji, ponieważ gama możliwości na planszy jest niezmiernie szeroka, a każdą z nich trzeba nieustannie poddawać ponownej ocenie.

Możesz się zapytać “W jaki sposób Go sprawia to wszystko?”. Cóż, za niedługo sam się przekonasz. Obiecuję, że droga do odpowiedzi będzie niezwykle interesująca. Ale czekaj, czy te wspaniałości są zarezerwowane wyłącznie dla dzieci? **Też ich chcemy!**

Dlaczego niby my - dorośli - nie moglibyśmy również skorzystać z tych dobrodziejstw? Społeczeństwo próbuje nam powiedzieć, że gry są dobre tylko dla dzieci, ale nie jest to prawda. Jest to tylko awatar skrzywionego poczucia co wypada a czego nie dorosłemu człowiekowi. Co więcej zdaje się, że społeczeństwo wierzy również, iż człowiek skończywszy swoje dzieciństwo kończy ostatecznie swój rozwój i prawo do dobrej zabawy. Prawda, nie jesteśmy w stanie wzrastać w tempie i z efektywnością dorównującą dzieciom, wciąż możemy się jednak rozwijać, a w ostateczności zadbać o zachowanie tego co już osiągnęliśmy.

Jeżeli zwykła krzyżówka uważana jest za ćwiczenie umysłowe pozwalające utrzymywać mentalną sprawność, dlaczego gra tak złożona i wymagająca jak Go miałaby się sprawdzić gorzej?

Istotnie dlaczego by nie. Lecz skończmy już ten przydługi wstęp! Przyjrzyjmy się w jaki sposób grać w Go.

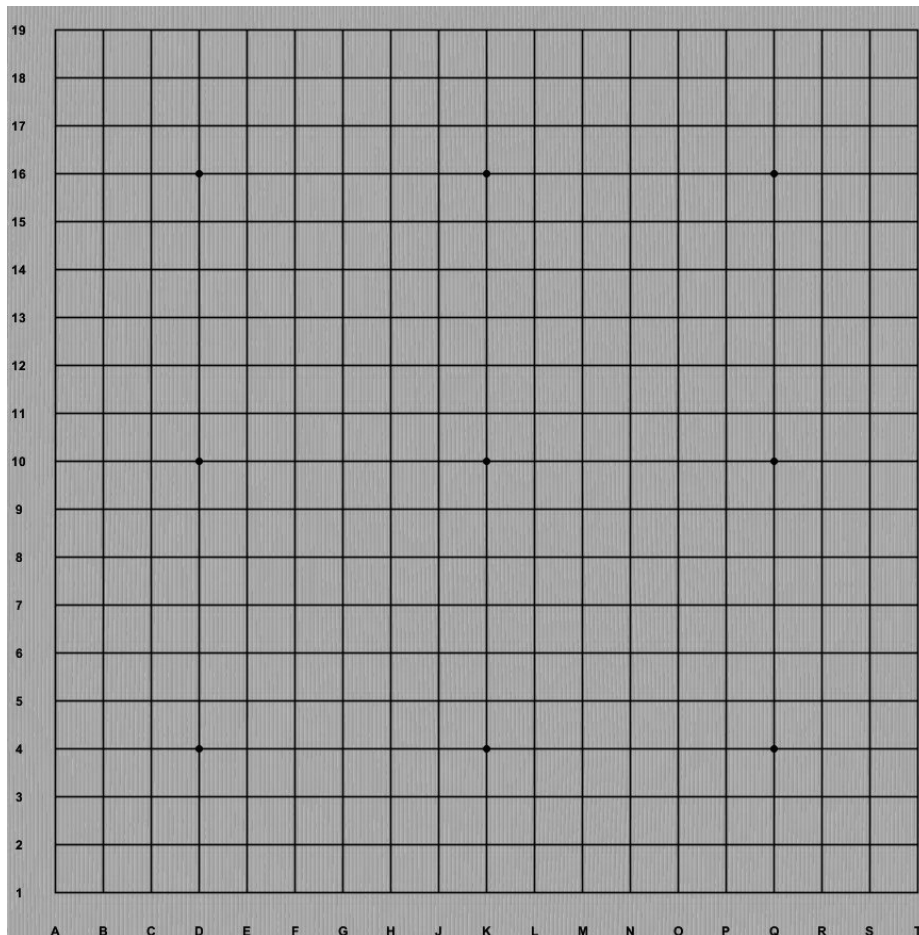


Go podróżuje i może być grane wszędzie.

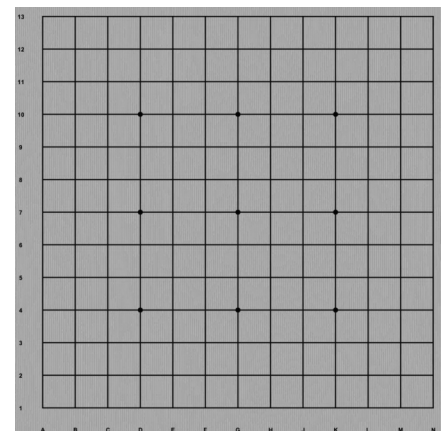
Źródło: Ailin Hsiao (Taiwanese 2p)

►► Plansze oraz kamienie

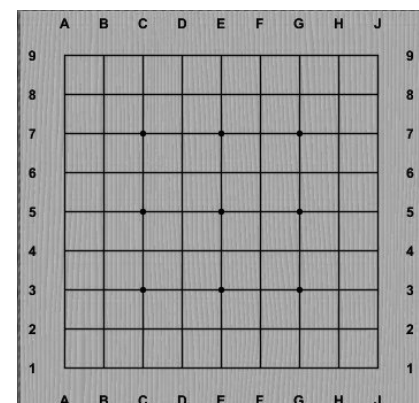
Go rozgrywane jest na płaskiej powierzchni (najczęściej drewnianej) podzielonej prostokątną siatką o wymiarach 9x9, 13x13, 17x17 lub 19x19 przecięć (która to ostatnia jest współcześnie najpopularniejszą wersją). Pozioma współrzędna jest najczęściej opisywana literami alfabetu, pionowa zaś liczbami.



Pusta plansza 19x19

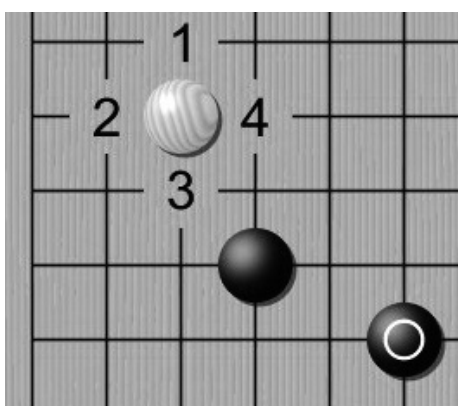


Pusta plansza 13x13

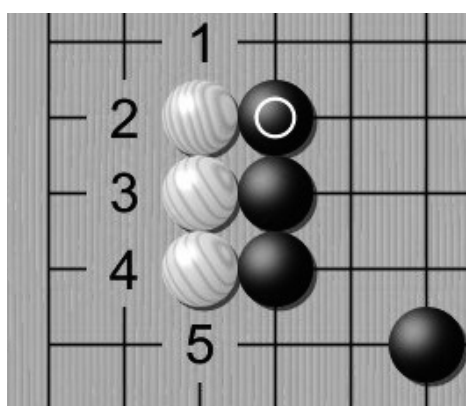


Pusta plansza 9x9

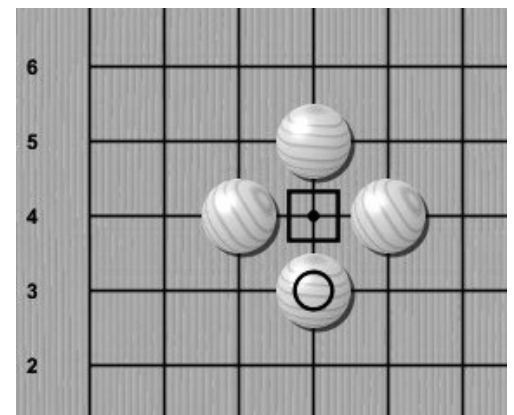
Czarne oraz Białe pionki, których gracze używają do gry, mają kształt zbliżony do dysków i zwane są “kamieniami”. Kamień zagrywa się kolejno na przecięciach siatki. Wolne przecięcie sąsiadujące z pozycją danego kamienia nazywa się jego “**oddechem**”. Ponadto, kamień raz położony na planszy nie może zmienić swojego położenia, nie może być także zagrany w miejscu w którym nie posiadałby oddechów. Kamienie połączone bezpośrednio liniami siatki stanowią “**grupe**” oraz dzielą ze sobą swoje oddechy.



Pojedynczy kamień może mieć maksymalnie cztery oddechy



Grupa kamieni dzieli swoje oddechy

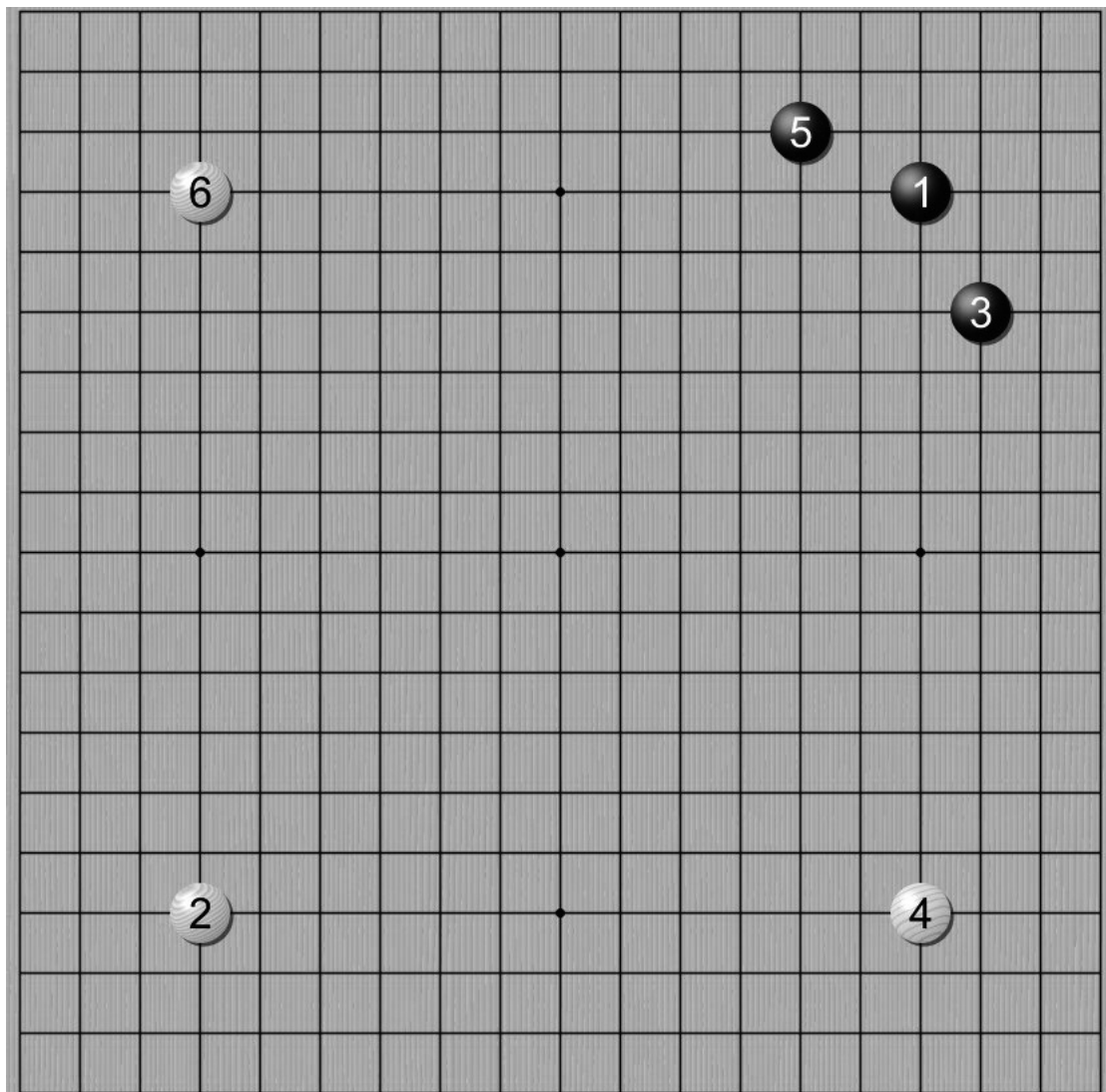


Black cannot play there

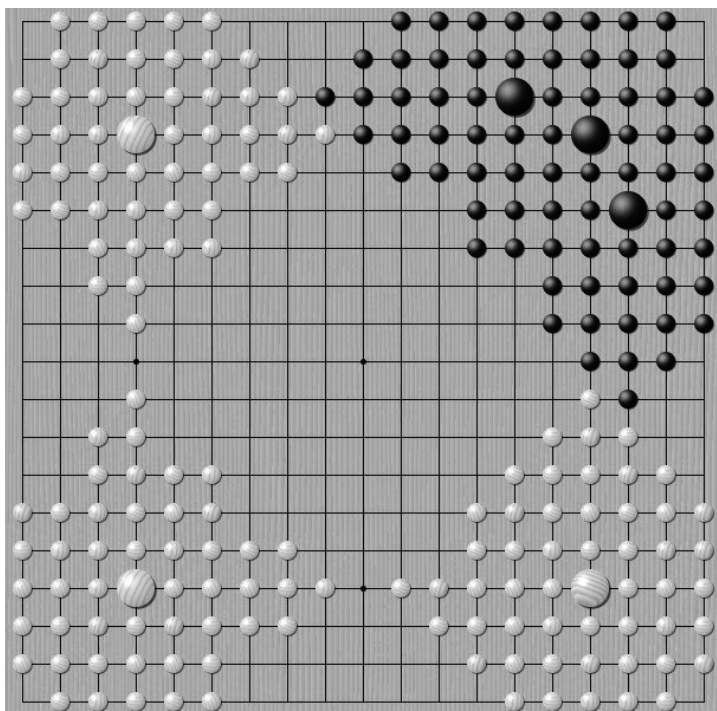
W Go nie ma żadnych specjalnych pionków poza kamieniami, co sprawia, że zasady są niezwykle proste do nauczenia. Każdy kamień można jednak położyć w praktycznie dowolnym miejscu planszy, co z kolei wpływa na oszałamiającą głębię gry. Gracze zagrywając na zmianę po jednym kamieniu o przypisanym im kolorze, starają się otoczyć jak największe terytorium (liczone jako puste przecięcia planszy lub po prostu **punkty**).

W przypadku równej gry, rozgrywka rozpoczyna się od pustej planszy. W takim przypadku pierwszy ruch należy do gracza grającego Czarnymi kamieniami. Ponieważ pierwszy ruch uznawany jest za przewagę, gracz Biały otrzymuje rekompensatę punktową (zwaną **komi**). Wysokość komi ustalana jest przez graczy przed rozpoczęciem gry i zazwyczaj waha się między 5,5 a 7,5 punkta, gdzie pół punkta dodaje się celem uniknięcia remisu (zwanego **jigo**).

Podsumowując: możemy kłaść kamienie w praktycznie dowolnym miejscu na planszy, a celem gry jest otoczyć maksymalnie duży teren. W następnych rozdziałach rozwiniemy temat w jaki sposób grać w kolejnych momentach partii aby sięgnąć upragnionego celu. Na początku skupmy się jednak na naturalnym spostrzeżeniu mówiącym, że chcemy aby nasze kamienie były bezpieczne i otaczały największy teren w najmniejszej liczbie ruchów. Spójrzmy na przykład.



Klasyczny przykład nieefektywnych ruchów Czarnego. Powinniśmy rozwijać nasze skrzydła niczym Biały. Zabezpieczenie małej części planszy daje gorszy wynik, niż położenie pierwszego kamienia w większej liczbie rejonów.

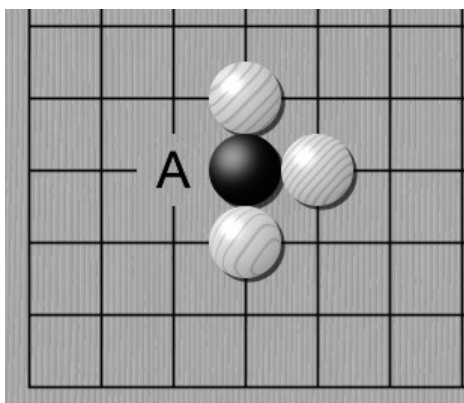


Przybliżony wynik punktowy i wpływów

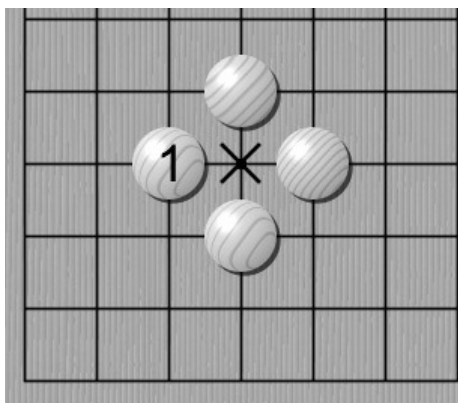
Obaj gracze zegrali po 3 kamienie i ruch należy do Czarnego. Który z graczy efektywniej wykorzystał swoje zagrania? Wydaje się jakby Czarny solidnie zabezpieczył jeden z rogów planszy. Biały tymczasem zaznaczył swoją obecność na planszy na większą skalę, upewniając się jednocześnie, że Czarny będzie zmuszony do ciężkiej walki przy próbie odebrania któregokolwiek z rogów Białemu. Oczywiście Biały nie zachowa na koniec gry wszystkich zaznaczonych na biało punktów. Jednak przewaga jaką niesie zagranie pierwszego ruchu w trzech rogach planszy będzie mu pomagać przez resztę gry.

► Zbijanie kamieni

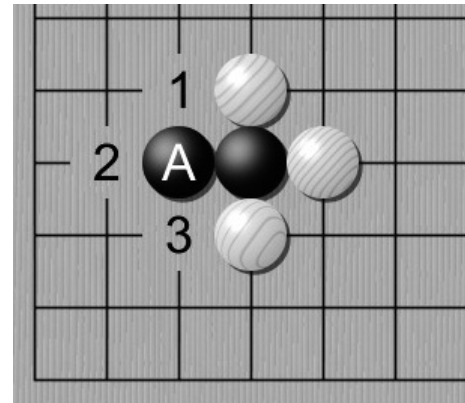
Kolejną zasadą jest zbijanie kamieni przeciwnika. Dokonujemy tego poprzez otoczenie kamieni przeciwnika i zajęcie wszystkich posiadanych przezeń oddechów. W momencie zbitia grupy kamieni zdejmowana jest ona z planszy, a liczba kamieni w grupie dodawana jest na koniec do wyniku gracza zbijającego. Moment w którym nasze kamieni mają tylko jeden wolny oddech i są o ruch przeciwnika od zostania zbitymi nazywamy **“atari”**.



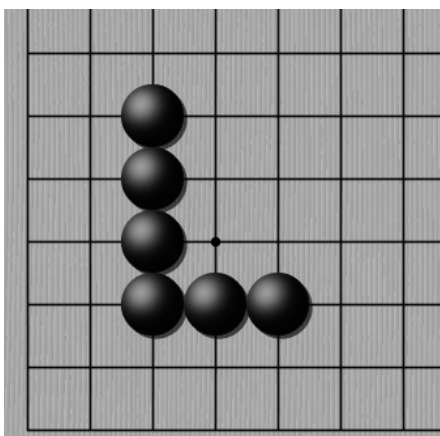
Czarny kamień ma tylko jeden oddech w A (atari)



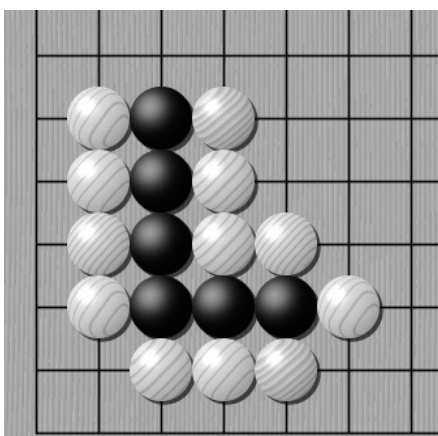
Gdy Biały tu zagra, czarny kamień zostaje zbity i zdjęty z planszy



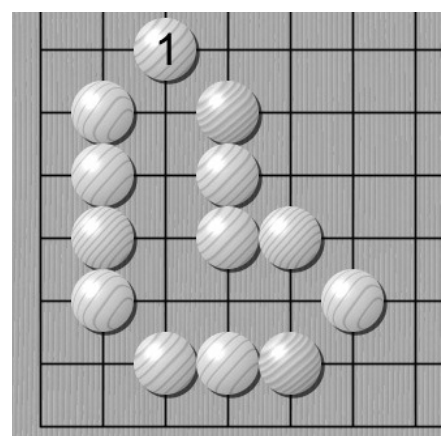
Więc zazwyczaj Czarny stawia opór wydłużając i kończąc ruch z trzema oddechami



Duże grupy współdzielą oddechy...

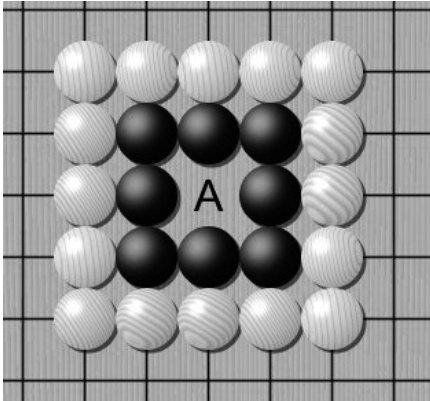


lecz wciąż mogą zostać zbite...



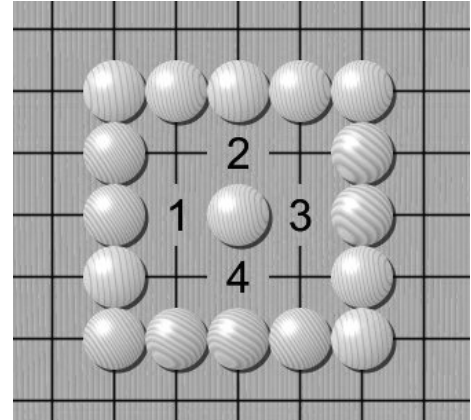
...i zdjęte z planszy!

Wspomnieliśmy wcześniej, że Japońskie reguły zabraniają zagrać kamień w miejscu w którym nie posiadałby oddechów. Ponieważ nie znaleźliśmy jeszcze wtedy zasady zbijania kamieni, nie mogliśmy jednak wytłumaczyć dlaczego. Teraz jest już jasne, że tego typu ruch byłby “samobójczy” świeżo postawionego kamienia lub grupy kamieni do której został dołączony i należałoby go automatycznie zdjąć. Efektywnie zagranie tego typu ruchu nie ma nic do zaoferowania (z pominięciem pewnych skomplikowanych sytuacji) i jako takie jest zakazane w większości wariantów gry.



Czarny grając w **A** pozbawiłby swoją grupę ostatniego oddechu, Czarny nie może więc wykonać tego ruchu...

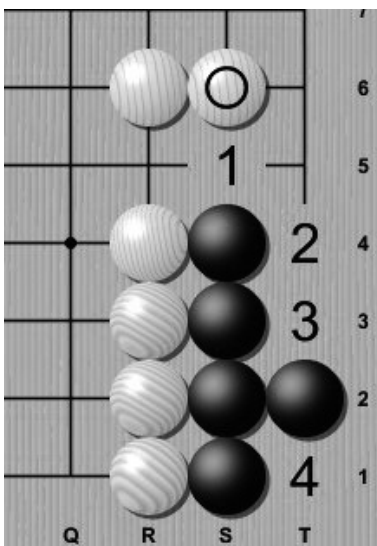
Zasada ta mówi również, że możemy zagrać kamień który zbijając przeciwnika **dostaje co najmniej jeden oddech**.



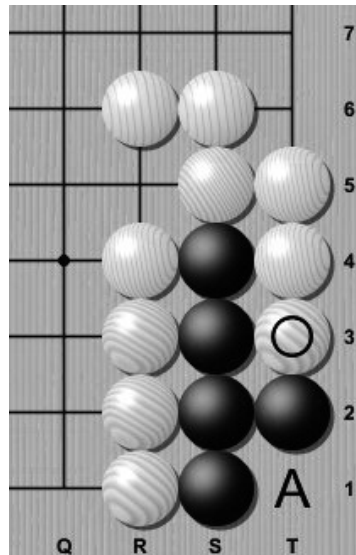
...ale Biały **MOŻE!** Jego kamień zbija grupę Czarnego i zdobywa oddechy. Zbicie jest jedyną możliwością zagrania kamienia w podobnym miejscu.

►► Jedno oko to za mało...

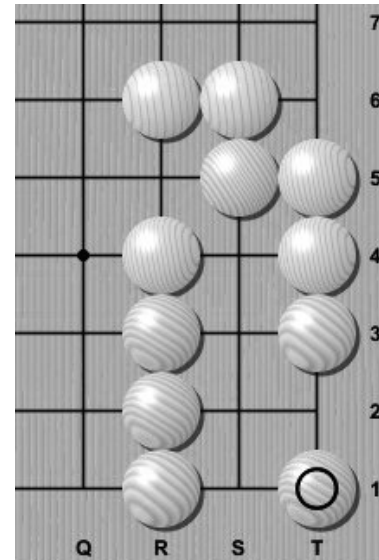
Jeden oddech którego przeciwnik nie może wypełnić w sposób przedstawiony przed chwilą nazywamy “**okiem**”. Posiadanie oka nie chroni jednak naszych grup przed z biciem. Posiadanie oka daje nam pewną przewagę, jednak gdy nasza grupa zostaje kompletnie otoczona i postawiona w **atari**, przeciwnik może zagrać w oko i zbić całą grupę. W wielu sytuacjach obecność oka lub potencjał na stworzenie jednego, daje nam złudne poczucie bezpieczeństwa, które, jeżeli nie będziemy ostrożni, może prowadzić do zbijania (lub “**śmierci**”) naszej grupy.



Nasza Czarna grupa wygląda na bezpieczną wraz z czterema oddechami i okiem w **4**. Biały nie może zagrać w **4** ... na razie!



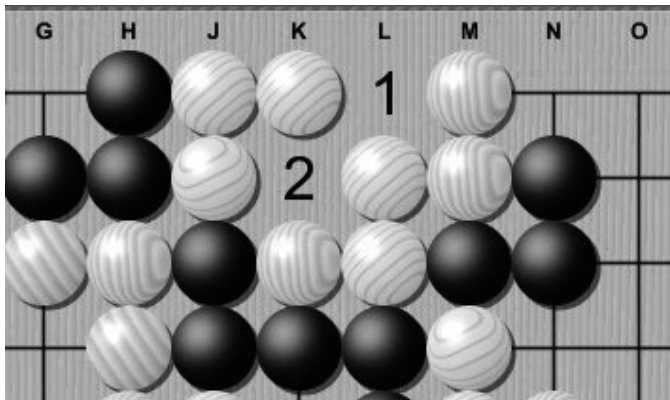
Jeżeli zaniedbamy naszą grupę, może ona zostać otoczona. Po zredukowania oddechów do jednego, Biały może zagrać w oko...



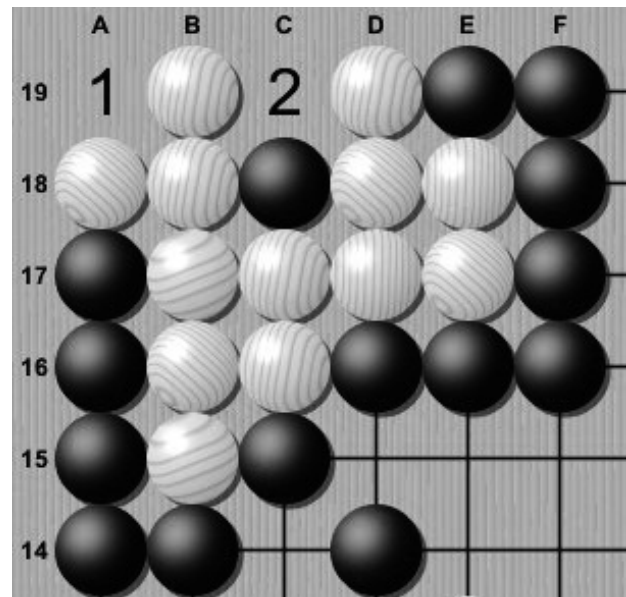
...i zbić naszą grupę.

►► ...potrzebna jest para oczu!

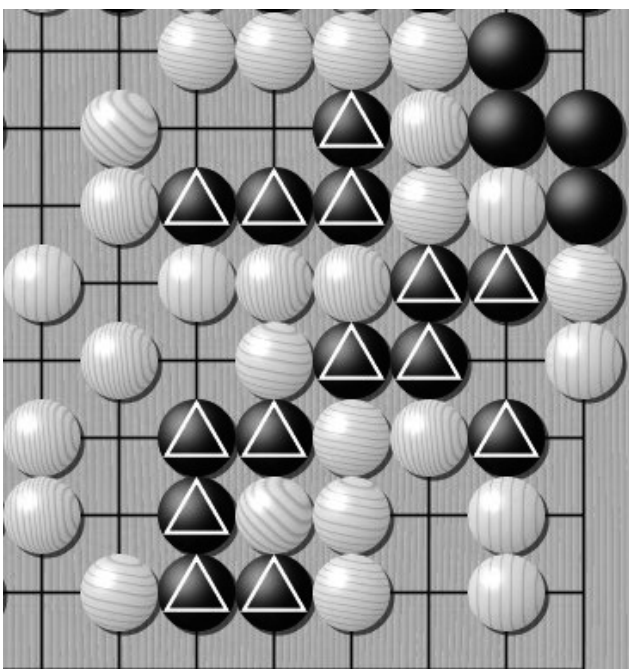
Aby grupa kamieni była bezpieczna nawet będąc otoczoną, musi więc zabezpieczyć dwa oddechy których przeciwnik nie będzie w stanie wypełnić. W ten sposób staje się odporna na zabicie pojedynczym kamieniem. **Grupy z pojedynczym okiem mogą zostać zbite natomiast tych z dwoma zbić się nie da.** Grupy, których nie dają się zbić nazywamy „żywymi”.



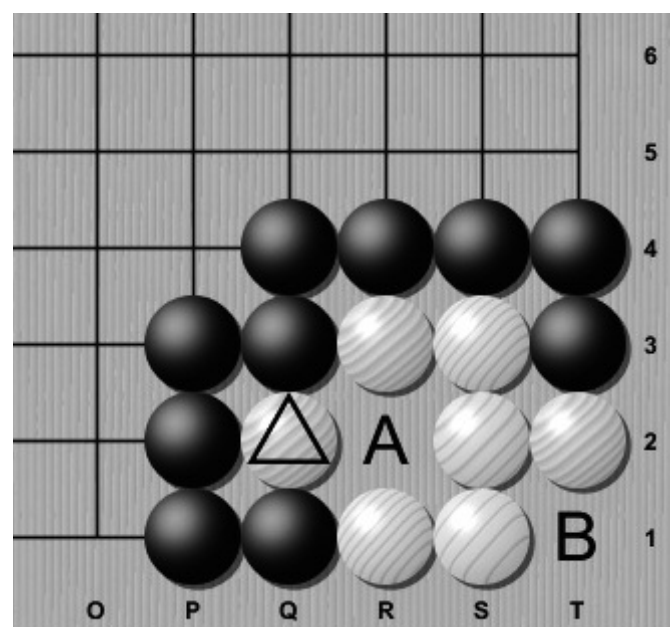
Rysunki po lewej i prawej: Typowe przykłady grup z dwoma oczami. Zauważmy, że Czarny nie może zająć żadnego z oddechów w punktach **1** i **2**. Biała grupa nigdy więc nie zostanie położona w atari i jest **żywa**.



Zasady podwójnego oka oraz zbijania kamieni prowadzą do niezmiernie ciekawych sytuacji i walk. W miarę rozwoju partii, tereny obu graczy nieuchronnie się zetną, zaś w zależności od położenia poszczególnych kamieni graczy, niektóre z nich zostaną zbite i zdjęte z planszy. Szczególnie interesujące są formacje kamieni przypominające oczy, posiadające jednak defekt pozwalający na ich złapanie. Formacje tego typu nazywamy „**falszywymi oczami**”, pochylimy się nad nimi głębiej w następnym, bardziej zaawansowanym, rozdziale.

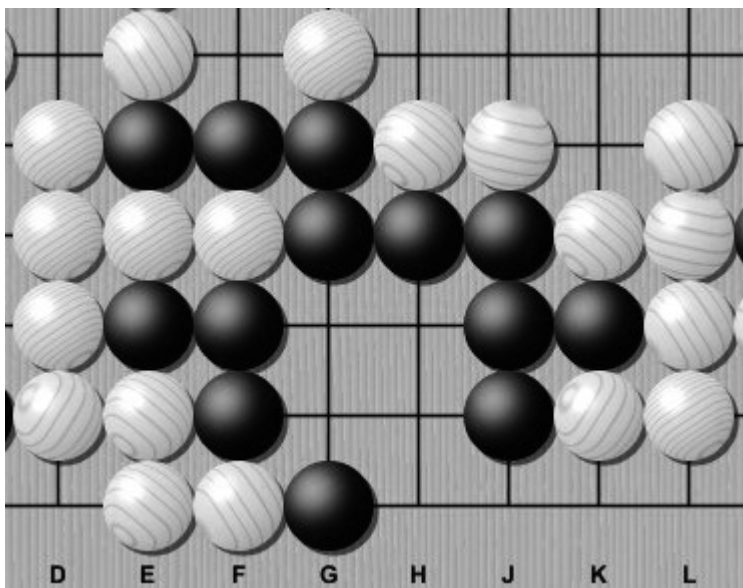


Ostateczny rezultat walki w rogu. Zaznaczone kamienie Czarnego są martwe ponieważ nie mają gdzie stworzyć dwójki oczu.

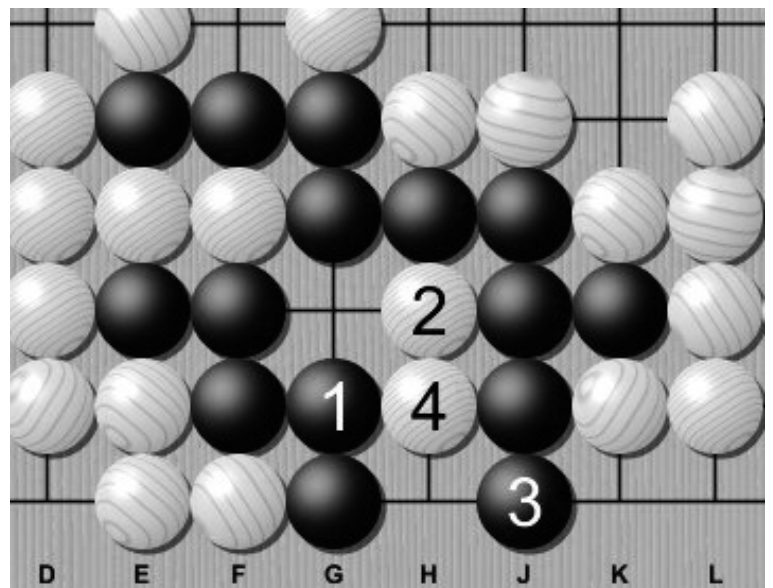


Punkt **A** wygląda jak oko, jest jednak **falszywym**. Gdy zaznaczony kamień zostanie zbity, reszta grupy znajdzie się w atari. Punkt **B** jest prawdziwym okiem, jednak pojedyncze oko nie daje życia.

Zbijanie grup przeciwnika nazywane jest również **“zabijaniem grupy”**. Często proces zabijania grupy pozostawia się niedokończony, jeżeli zabijana grupa nie ma już żadnych szans na ratunek. Zdarza się, że w toku gry “martwe” grupy udaje się ożywić na nowo. Nie jest to jednak zabieg łatwy do zaplanowania, a najlepszą praktyką jest jednak zatroszczenie się zawczasu, aby los naszych grup nigdy nie był tak niepewny.



Ruch należy do Białego, czarna grupa jest martwa. W żaden sposób nie jest w stanie stworzyć dwójki oczu...

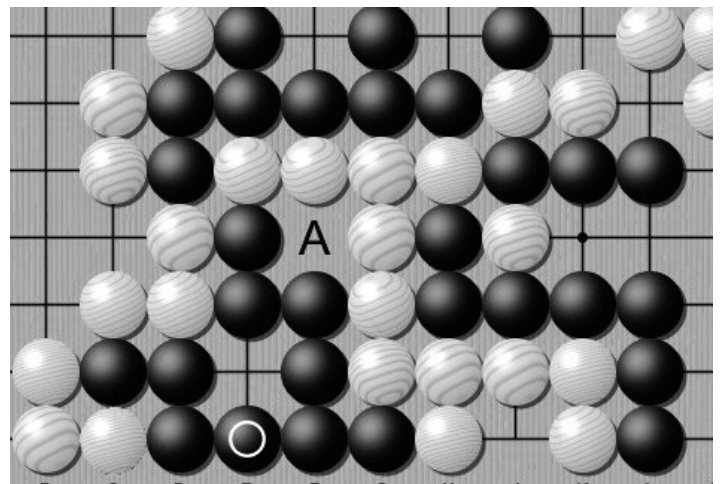


...Nawet jeżeli ruch należałby do Czarnego. Czarny może próbować innych ruchów, żaden jednak nie zagwarantuje mu życia.

Grupy których nie można uratować nawet posiadając pierwszy ruch uznawane są za martwe i nie jest warto inwestować więcej ruchów i wysiłku na próby ich ratowania, skoro wiemy, że i tak padną łupem przeciwnika. Z drugiej strony nie powinniśmy także marnować ruchów próbując zabić grupy które nie mogą zostać złapane nawet przy inicjatywie z naszej strony. Grupy takie, jak już wcześniej wytłumaczyliśmy, uznawane są za żywe.

► Rzadki przypadek “podwójnego życia”

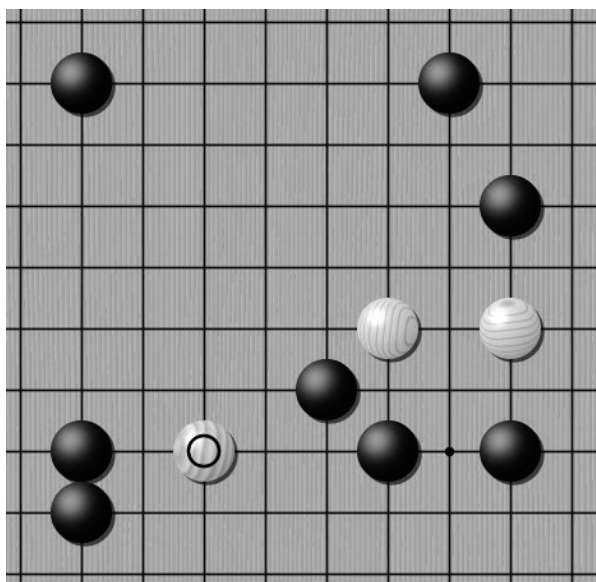
Zdarza się, że grupy obu graczy dzielą dwa ostatnie oddechy i zagranie w dowolny z nich wypełnia również naszą pulę oddechów. W rezultacie to nasza grupa, a nie przeciwnika, naraża się na złapanie w następnym ruchu. Taka sytuacja, w której żaden z graczy nie może kontynuować próby zabicia grupy przeciwnika, nazywa się **“podwójnym życiem”** lub **“seki”**. Stworzenie podobnego układu w prawdziwej grze zdarza się jednak rzadko, zwłaszcza jeżeli obaj gracze są świadomi takiej możliwości i aktywnie próbują jej zapobiec.



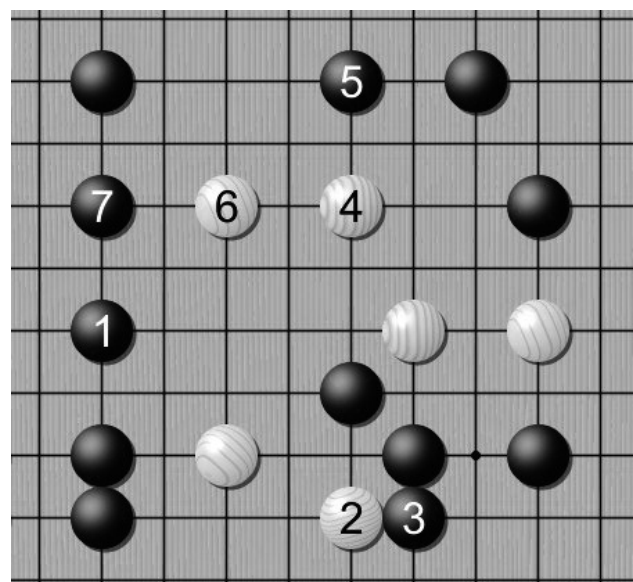
Pierwszy gracz który zagra w **A** Postawi własną grupę kamieni w atari. Żaden z graczy nie będzie więc skory do wypełnienia tego oddechu i obie grupy przeżyją

► Zbijanie jest dobre lecz...

Pomimo wszystkiego o czym wspomnieliśmy, głównym celem Go nie jest zabicie kamieni przeciwnika, lecz zabezpieczenie (lub otoczenie) jak największego terenu. Zazwyczaj więc, bardziej owocnym okazuje się nękanie i grożenie zabicim grup przeciwnika niż faktyczne ich zabicie. Jest to nieco bardziej zaawansowana strategia, którą rozwiniemy później. Ważne jednak pamiętać o niej nawet teraz, gdyż chciwa i agresywna postawa dążąca do zagarnięcia wszystkiego co posiada przeciwnik jest najczęstszym z możliwych błędów.



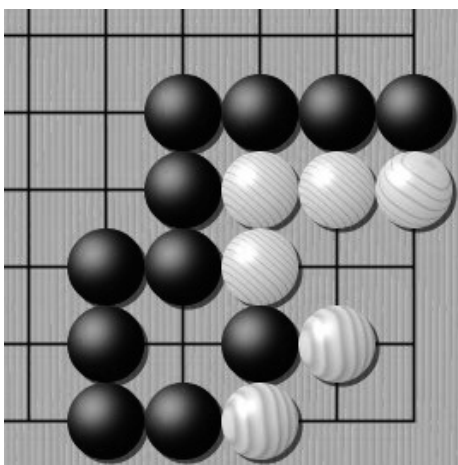
Instynkt może skłaniać nas do bezpośredniej walki z kamieniami przeciwnika samotnymi w naszym terenie, często jednak atak z dystansu okazuje się bardziej korzystny.



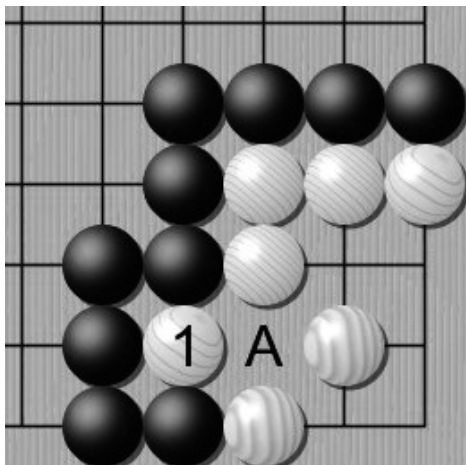
To wspaniały rezultat dla Czarnego. Biała grupa NIE jest jeszcze w pełni żywa, zaś Czarny dostaje w międzyczasie darmowe ruchy na zewnątrz.

► Omijanie pętli

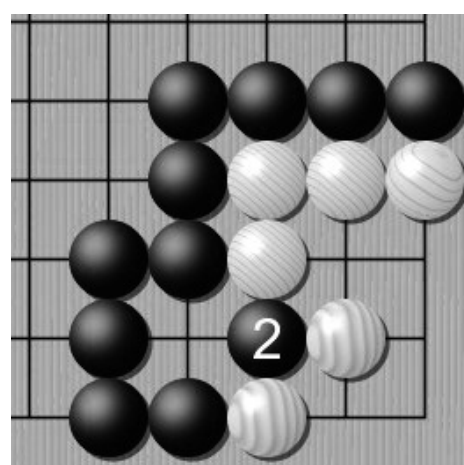
Ostatnia z zasad gry mówi, że nie możemy zagrać kamienia, który powtórzyłby pozycję na planszy. Dotyczy ona specyficznej sytuacji zwanej "ko", w której kamienie mogłyby hipotetycznie zbić się w nieskończoność.



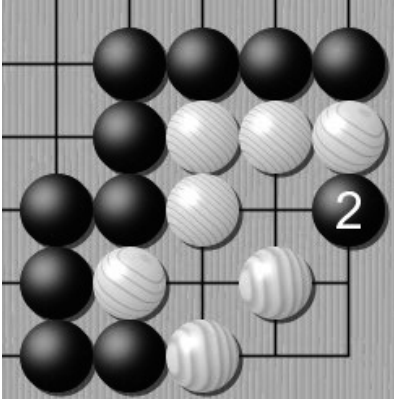
Jest ruch Białego i może on zbić jeden kamień...



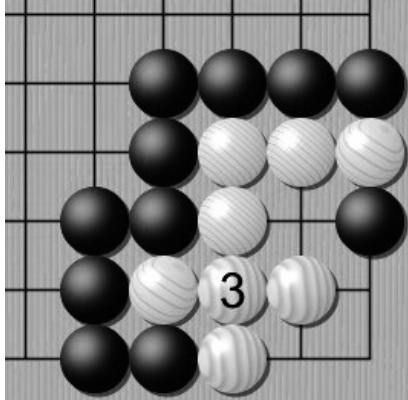
ale po zбиciu to jego kamień znajduje się w atari. Zgodnie z zasadą jednak nie może być zбиты natychmiast...



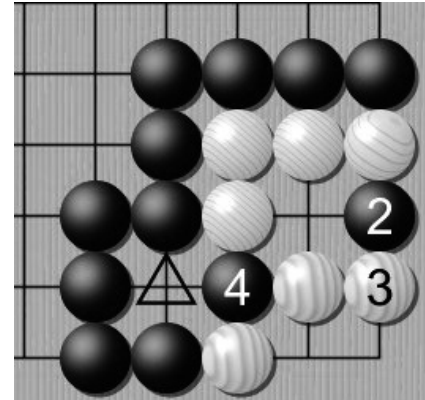
ponieważ prowadziłoby to do wcześniejszej sytuacji i zbijanie mogłoby się nigdy nie skończyć. Więc...



Czarny zmuszony jest najpierw zagrać gdzie indziej...

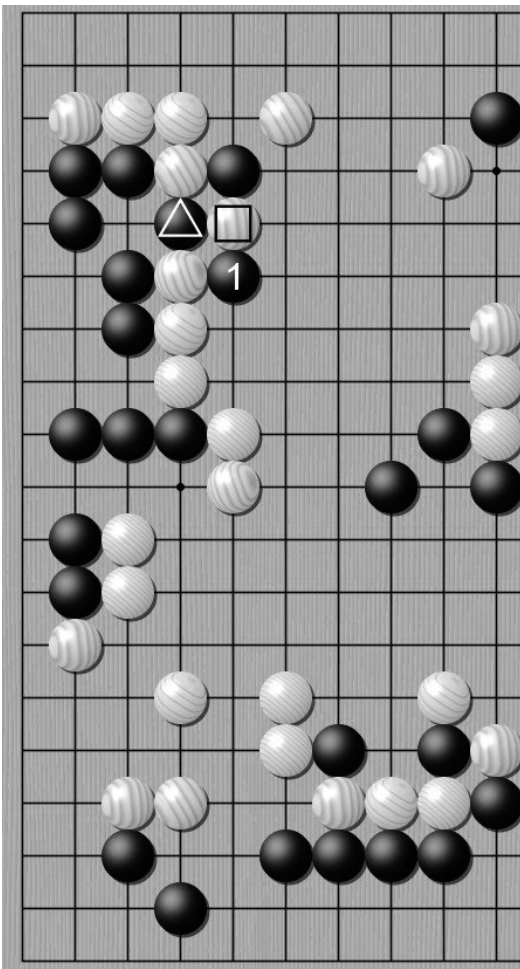


Biały może teraz zignorować ten ruch i wypełnić oddech wygrywając ko...

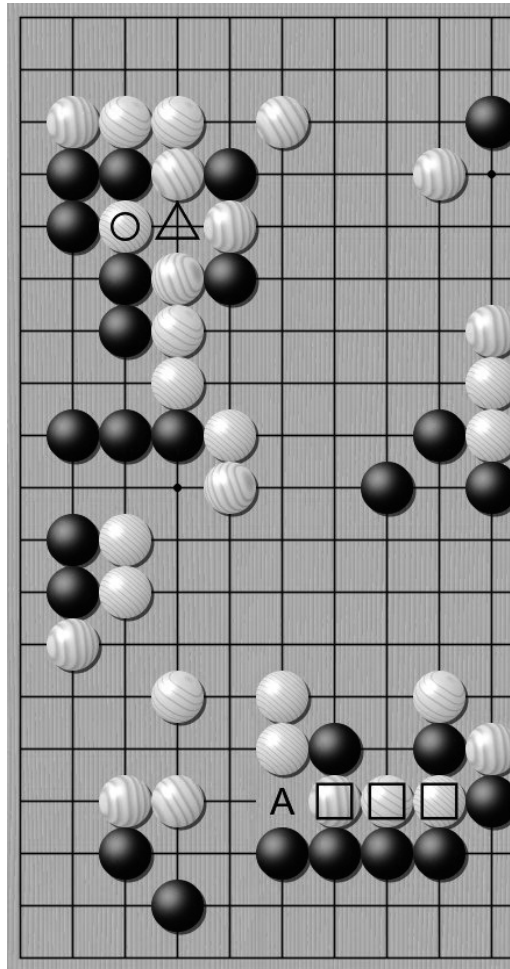


Lub odpowiedzieć Czarnemu, umożliwiając mu zabicie jednego kamienia. Teraz to Biały musi zagrać ruch gdzie indziej przed ponownym z biciem.

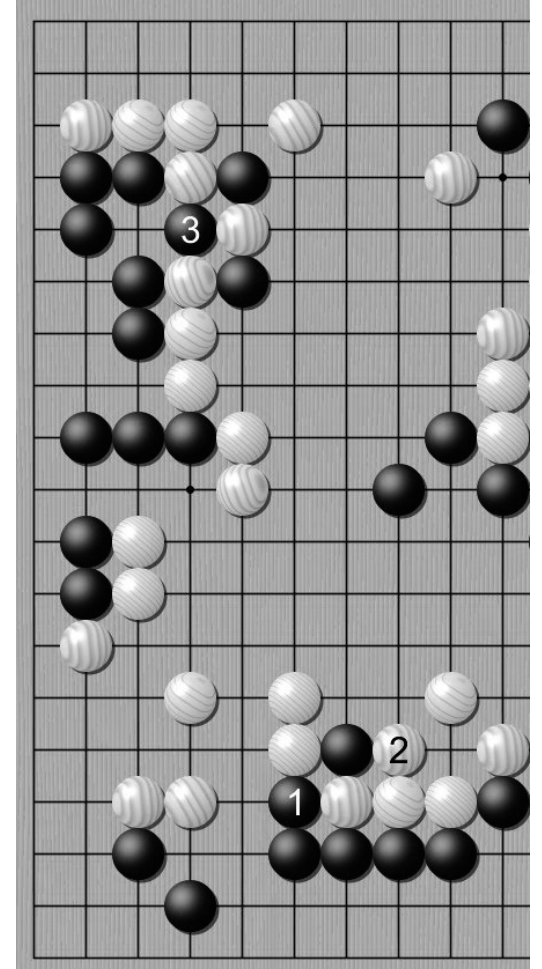
Wspomniana zasada prowadzi do rozwiązania tego typu sytuacji. Tworzy również strategiczny problem znalezienia w innym rejonie planszy odpowiednio groźnego ruchu (zwanego "**groźbą ko**") , który powstrzymałby przeciwnika od wypełnienia miejsca po zbitym kamieniu. Określenie wartości punktowej ko, oraz groźby z nim związanej to zaawansowany problem, który rzadko kiedy jest prosty do rozwiązania. Aby zrozumieć przynajmniej ideę groźby ko, spróbujmy zilustrować ją na przykładzie z prawdziwej gry.



Czarny gra **1** i tworzy ko, którego stawką jest życie dwóch zaznaczonych kamieni. Jeżeli Czarny zbije zaznaczony kamień, wejdzie w teren Białego po prawej...

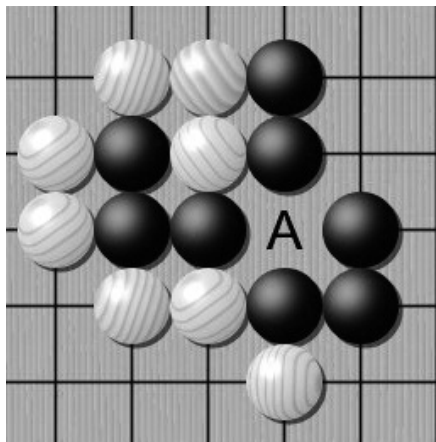


Biały zbija więc kamień i zaczyna ko. Czarny nie może zagrać w pole oznaczone trójkątem, musi więc znaleźć ruch na który Biały będzie skłonny odpowiedzieć. Ruch w **A** grozi odebraniem mnóstwa punktów.

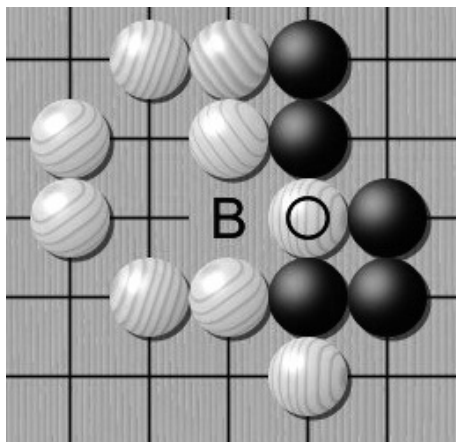


Czarny wybiera więc to zagranie. Z pewnością Biały odpowiada pozwalając Czarnemu na zabicie ruchem w **3**. Teraz to Biały musi znaleźć odpowiednią groźbę. Tak toczy się walka ko.

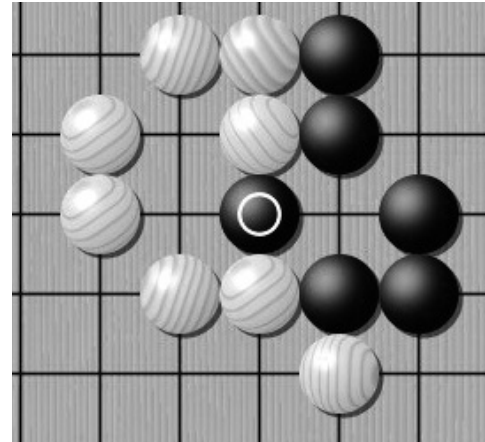
Należy pamiętać, że zasada ko zapobiega powtarzaniu się sytuacji na planszy i nie stosuje się jej, kiedy zbijamy więcej niż jeden kamień. W takim przypadku odbicie zagranych kamienia przez drugiego gracza nie spowoduje odtworzenia wcześniejszego układu.



Zagrane w A może wyglądać jak ko, ale...



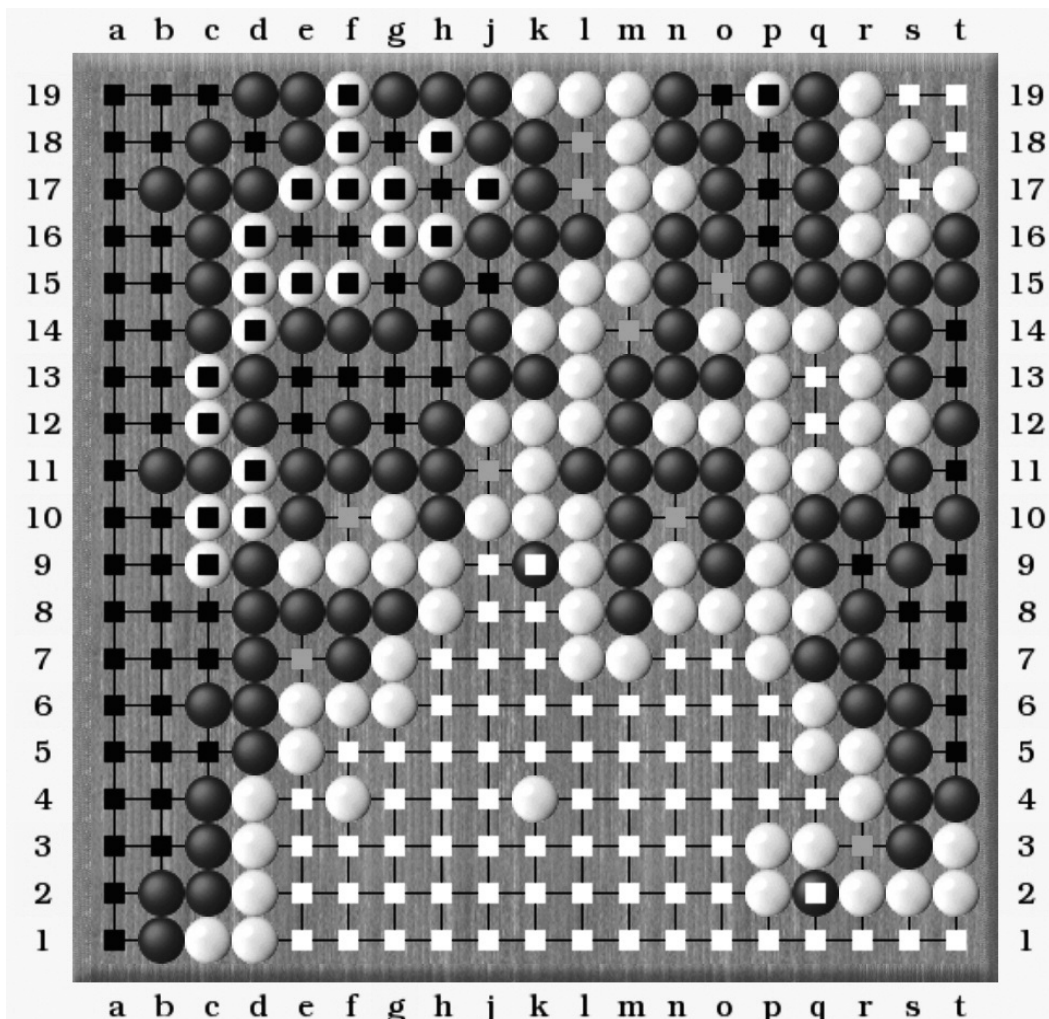
...Czarny może natychmiast odpowiedzieć w B...



...ponieważ w ten sposób nie powtórzy sytuacji z pierwszego diagramu.

► Liczenie punktów i określenie zwycięzcy

Ostatnią, ale wcale nie najmniej ważną kwestią jest liczenie punktów. Kiedy jeden z graczy uważa, że nie może już wykonać więcej ruchów, może pominąć swój ruch (lub inaczej: spasować). Kiedy obaj przeciwnicy spasują, gra kończy się, a gracz z większą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Jak już pisaliśmy, głównym celem gry jest zdobycie większego terytorium, liczonego jako liczba przecięć, jakie dany gracz otoczył. Do tych punktów dodajemy liczbę zdobytych oraz martwych kamieni, a także komi.

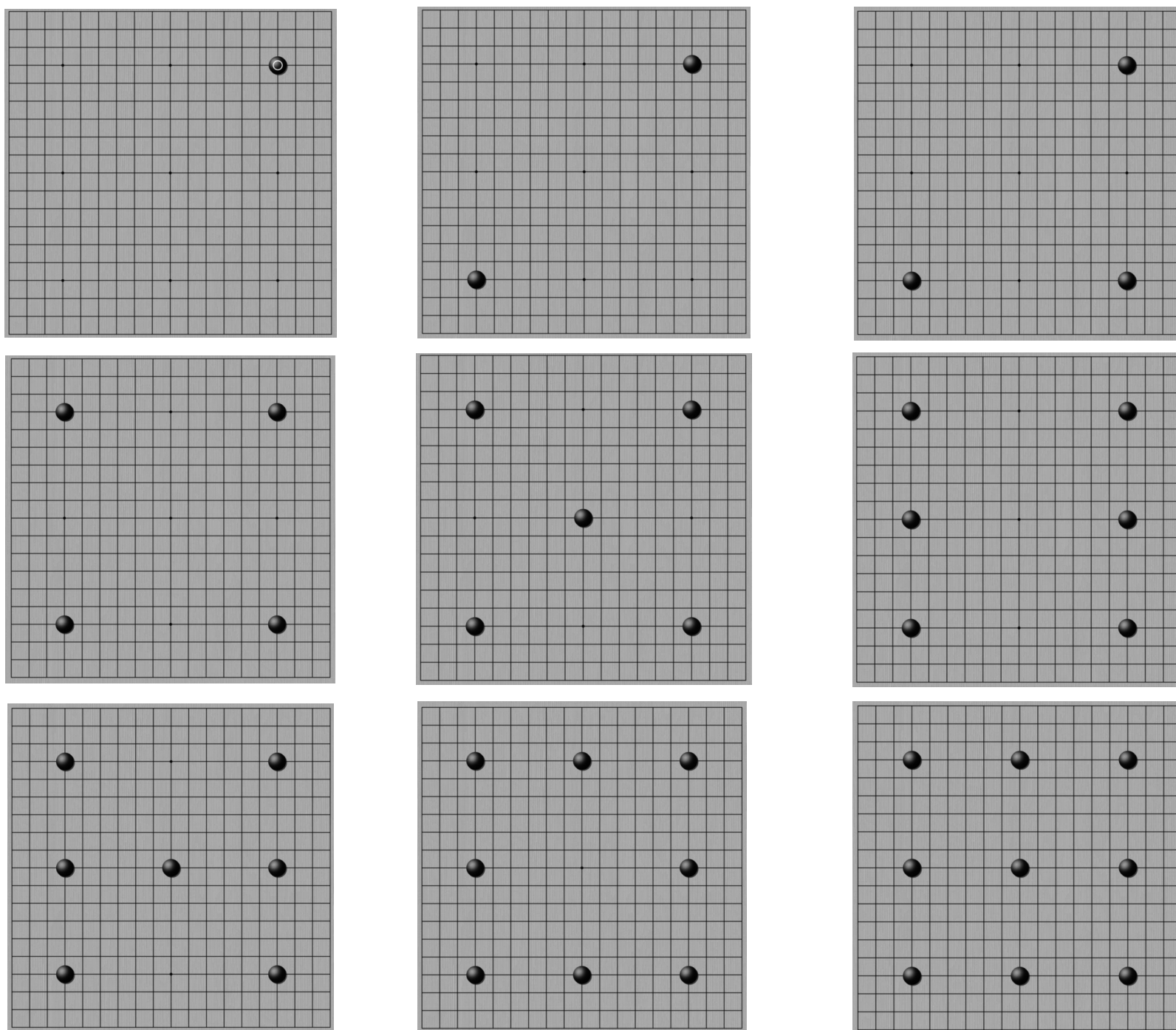


Scoring information Japanese ruleset (Territory scoring)		
	●	○
Territory	+68	+77
Dead stones	(2) +2*21	(21) +2*2
Prisoners	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Score	113	88
Result	B+25	

Oto typowy przykład z gry. Czarne i białe kwadraty oznaczają punkty otoczone przez każdego z graczy. Kamienie oznaczone kolorem przeciwnika są uznane za martwe. Szare kwadraty oznaczają przecięcia neutralne, nie otoczone przez żadnego z graczy. Kiedy podliczymy i dodamy wszystkie punkty, zwycięzcą zostanie Czarny gracz z przewagą 25 punktów.

► Stopnie i gry handicapowe

W przeciwieństwie do wielu innych gier, gdzie doświadczony gracz z łatwością wygrywa z graczem słabszym, Go posiada ciekawy mechanizm wyrównywania różnic w umiejętnościach graczy. Słabszy z nich otrzymuje czarne kamienie oraz może wykonać kilka pierwszych “darmowych” ruchów. Biały gracz może wykonać swój pierwszy ruch dopiero po umieszczeniu wszystkich darmowych kamieni przeciwnika. Takie gry nazywamy grami handicapowymi, a liczbę darmowych ruchów określa różnica w stopniach graczy. Za każdy stopień różnicy między nimi słabszy gracz otrzymuje jeden darmowy kamień, ale zazwyczaj nie więcej niż 9.



Typowe rozmieszczenie początkowe kamieni w grach handicapowych dla różnicy stopni od 1 do 9

Stopnie graczy amatorów tradycyjnie podzielone są na “**kyu**” (stopnie uczniowskie) i “**dan**” (stopnie mistrzowskie). Natomiast zawodowi gracze posiadają odrębny ranking profesjonalnych stopni dan. Stopnie kyu są numerowane malejąco, a stopnie dan rosnąco. Najniższym stopniem jest 30 kyu, zaś najwyższym 7 dan wśród amatorów oraz 9 dan wśród graczy profesjonalnych.

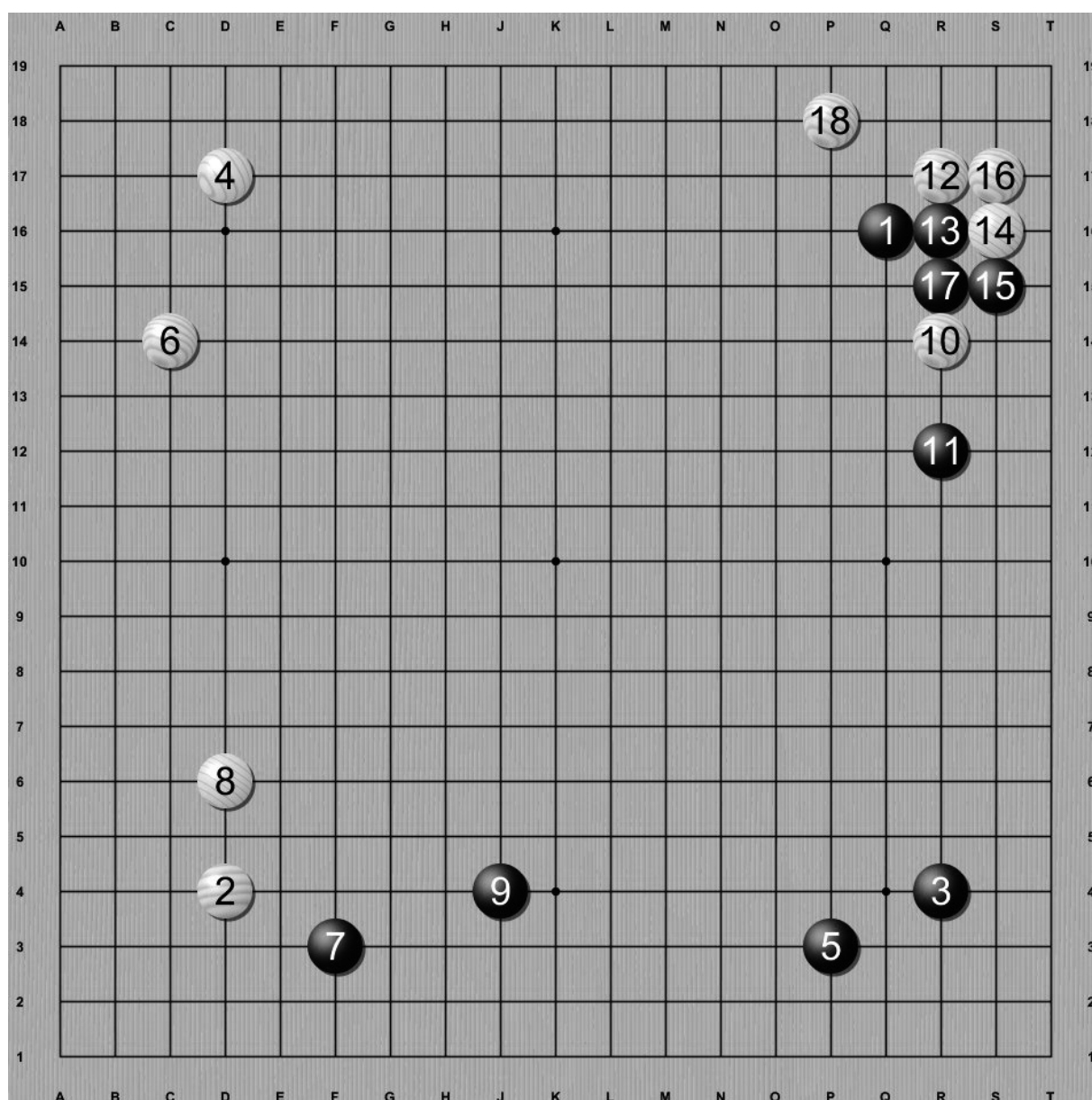
30-20 kyu	w tej grupie zazwyczaj znajdują się początkujący gracze. Gracz na tym poziomie zazwyczaj zapoznał się z zasadami Go oraz zdobył trochę praktycznego doświadczenia w grze.
19-10 kyu	to przygodni gracze, którzy spędzili trochę czasu na czytaniu o podstawach gry lub rozegrali wystarczająco dużo gier, by zdobyć wiedzę praktyczną.
9-1 kyu	to gracze, którzy rozpoczęli poważniejszą naukę i zaczęli odkrywać zawłości gry. To właśnie 9-8 kyu jest poziomem, który, mamy nadzieję, osiągnie początkujący gracz po przestudiowaniu tej książki.
Amatorski 1-7 dan	osiągają osoby, które przestały być okazjonalnymi graczami i podchodzą do zgłębiania Go dużo poważniej.
Profesjonalny 1-9 dan	to klasyfikacja powyżej stopni amatorskich. Profesjonalne stopnie oraz prawo do uczestnictwa w profesjonalnych turniejach są nadawane przez narodowe organizacje zawodnikom, którzy przejdą specjalne egzaminy lub zwyciężą w odpowiednich turniejach.

Możemy się spotkać także z popularnym rozróżnieniem stopni kyu na “dwucyfrowe kyu” (double-digit kyu, DDK) czyli stopnie 30-10 kyu oraz “jednocyfrowe kyu” (single-digit kyu, SDK) czyli stopnie 9-1 kyu.

W trakcie gier pomiędzy graczami kyu i amatorskimi graczami dan, różnica ich stopni równa się liczbie kamieni, które powinien otrzymać słabszy gracz, aby zapewnić bardziej wyrównaną rozgrywkę. Z kolei różnice w umiejętnościach wśród profesjonalnych zawodników z różnymi stopniami dan nie są aż tak wyraźne i zazwyczaj wynoszą 1 kamień na 3-4 stopnie różnicy.

►► Co dalej?

W grach planszowych zazwyczaj najtrudniejszym pytaniem jest “jak powinienem teraz zagrać?”. Mała liczba zasad go w połączeniu z dużym rozmiarem planszy powodują paradoksalnie, że jest to pytanie szczególnie trudne i ważne. Podczas gry pojawiają się pytania takie jak: “Gdzie i dlaczego należy zagrać na pustej planszy?”, “Dlaczego przeciwnik zagrał tak a nie inaczej i w jaki sposób odpowiedzieć na jego ruch?”, “Który rejon planszy jest aktualnie najważniejszy i jak dużo kamieni powinienem tam postawić?”, “Co chcę osiągnąć na planszy, jakie są moja strategia i cel?” oraz wiele innych. Oto przykładowy stan gry po kilkunastu ruchach:

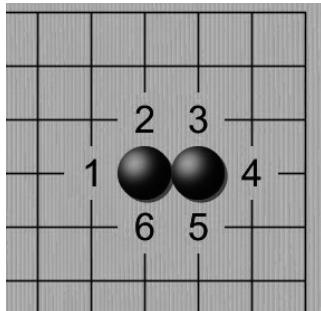


Tak wiele miejsc na planszy... Jak wybrać następny ruch?

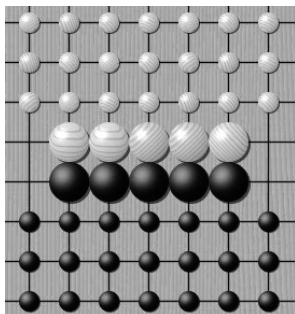
W go istnieją pewne ogólne **wskazówki**, **kształty** oraz **zależności** między kamieniami, które powinniśmy pamiętać i stosować w zależności od sytuacji i celów, jakie chcemy osiągnąć. Wciąż jesteśmy na wczesnym etapie nauki, więc na razie przedstawimy **kształty** i sposób ich działania. Bądź pewny, że wkrótce zobaczysz ich zastosowanie w różnych sytuacjach, dzięki czemu poznasz ich zalety i wady. Ale najpierw zobaczmy jak one wyglądają.

►► Zależności między dwoma kamieniami

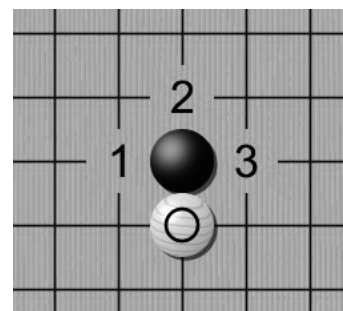
Podstawowe narzędzie w naszych rękach stanowią najbardziej powszechne i najtrwalsze powiązania między **dwoma kamieniami**. W pobliżu położonego na planszy kamienia istnieje sześć szczególnie interesujących miejsc, w których mogą zagrać obydwaj gracze. W każdej z pozycji dwa kamienie tego samego koloru będą się wspierać i współpracować. Natomiast kamienie kolorów przeciwnych będą się wzajemnie osłabiać i atakować. Pierwszym ruchem któremu się przyjrzymy jest **bezpośrednie połączenie**:



Bezpośrednie połączenie dwóch kamieni jest najsolidniejszym ale i najwolniejszym ruchem w grze

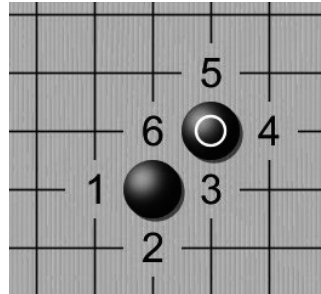


Zazwyczaj wykorzystuje się je do budowania ścian roztaczających wpływ lub otaczania terenu

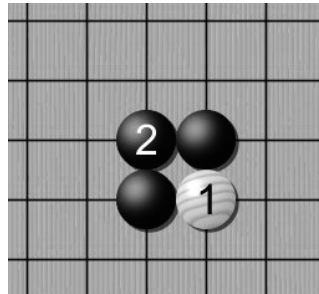


Ruch przeciwnika bezpośrednio koło naszego kamienia nazywamy **zagranie kontaktowym**.

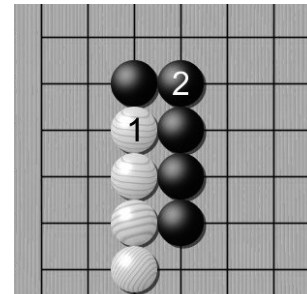
Drugim jest **kosumi**⁽¹⁾:



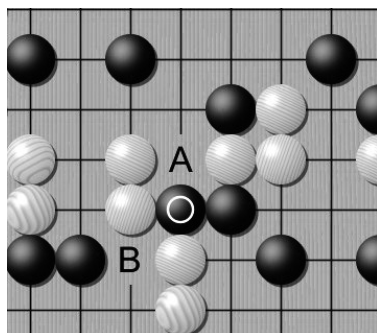
Dwa kamienie położone po skosie względem siebie uważa się za połączone...



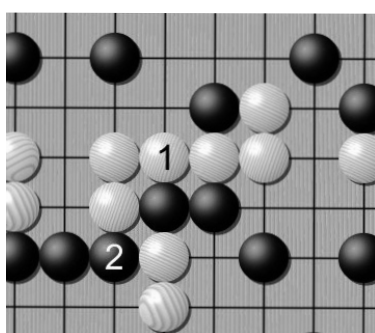
ponieważ przeciwnik nie może ich tak naprawdę rozciąć...



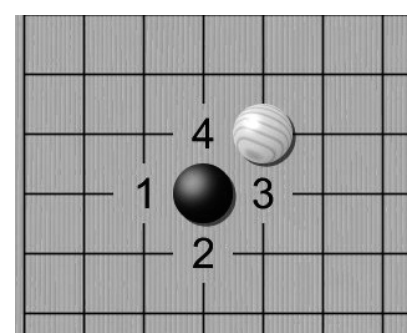
...gdy kamienie są odseparowane od innych pozycji. Ale...



w przypadkach kiedy jeden ruch grozi dwóm pozycjom jednocześnie...



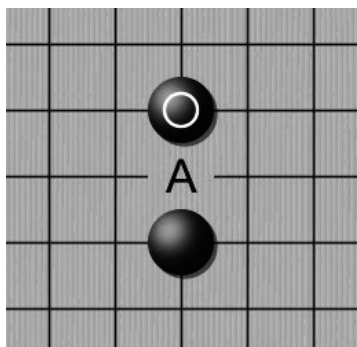
kosumi może zostać rozcięte. Sytuacje, w których wybieramy między dwoma ruchami prowadzącymi do równych wyników, nazywamy **miai**.



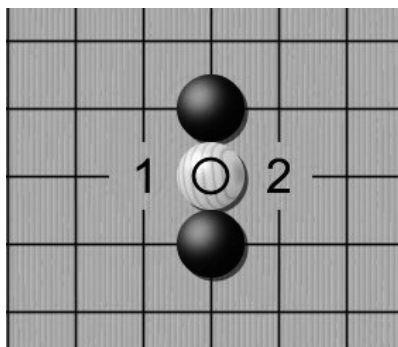
Takie podejście kamieniem przeciwnika nazywamy **uderzeniem w bark** (shoulder hit).

1. Polskie nazewnictwo kształtów, o ile istnieje, jest wśród goistów o wiele rzadziej spotykane niż japońskie terminy od których się wywodzi. W dalszej części książki dla każdego z kształtów stosować będziemy wersję najbardziej rozpowszechnioną w Polskiej społeczności Go.

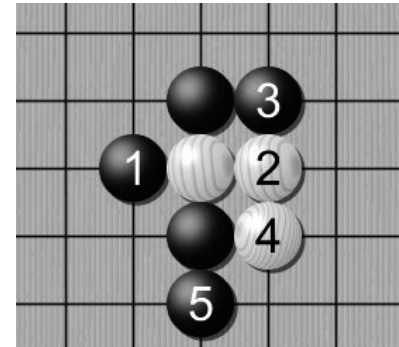
Trzecim jest **mały skok** (ikken tobi), który jest rozwinięciem od kamienia przez zostawienie jednego pustego przecięcia. W odróżnieniu od poprzednich dwóch kształtów, które są niemożliwe albo bardzo trudne do przecięcia, ten (oraz kolejne) jest możliwy do rozdzielenia, co często staje się ważnym aspektem partii. Próba rozseparowania kamieni może zostać podjęta natychmiast po zagranie kształtu, albo pozostawiona jako słabość do wykorzystania w późniejszej części gry.



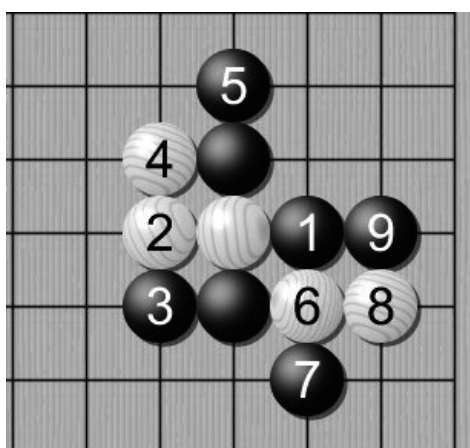
Mały skok wydaje się być bardzo solidny z tylko jednym punktem cięcia w A...



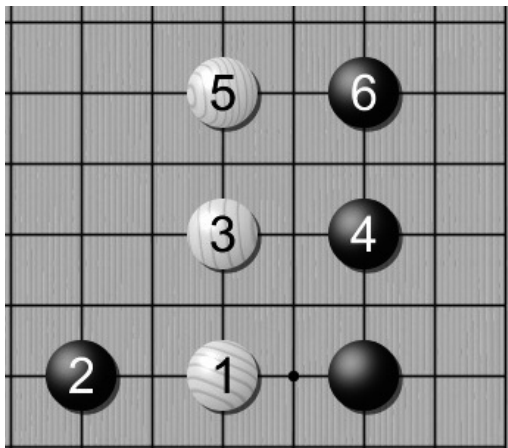
nie ma tu za dużo miejsca, przez co nie śpieszy nam się z dogranie połączenia...



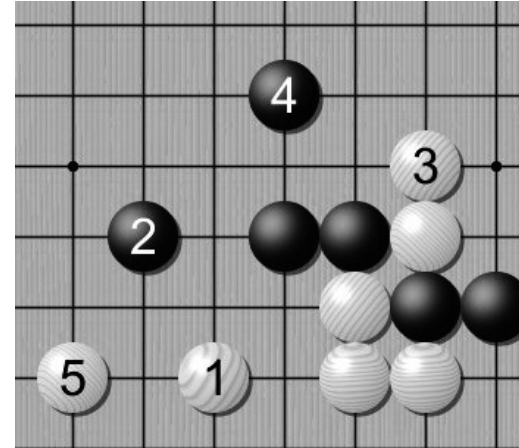
gdyż większość rozegrań prowadzi do złego rezultatu dla atakującego, jak pokazuje przykład na rysunku.



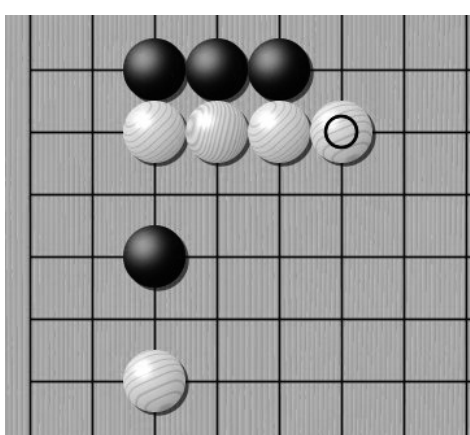
Tutaj: kolejny przykład próby cięcia bez wsparcia kamieni dookoła.



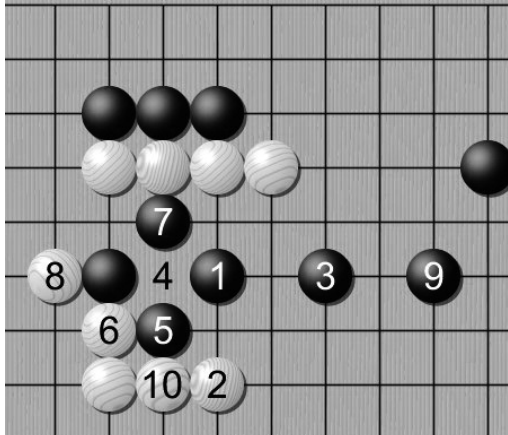
Często gracze ścigają się nawzajem naprzemiennie grając mały skok.



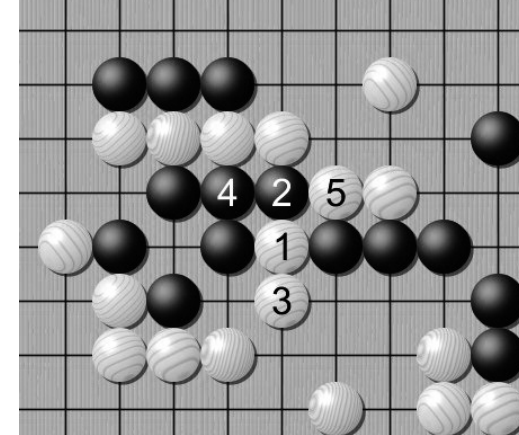
Ikken tobi może być użyte wielokrotnie w celu szybszego rozbudowania się na planszy.



Mały skok pomaga również uratować kamienie, które znalazły się w trudnej sytuacji.

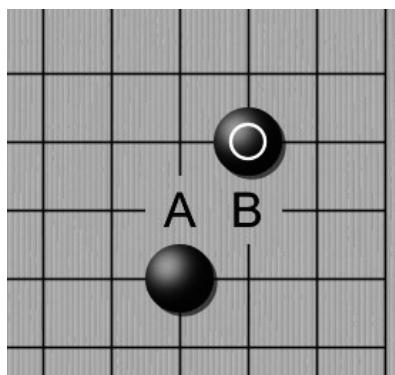


Czarny kamień jest w opałach i musi uciekać. Mały skok jest idealnym wyjściem z sytuacji...

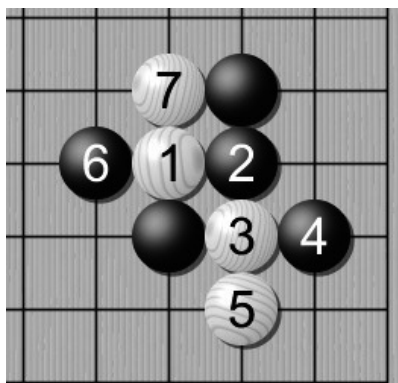


ale powinniśmy pamiętać, że w przyszłości może zostać rozcięty jeśli w okolicy znajdują się kamienie przeciwnika.

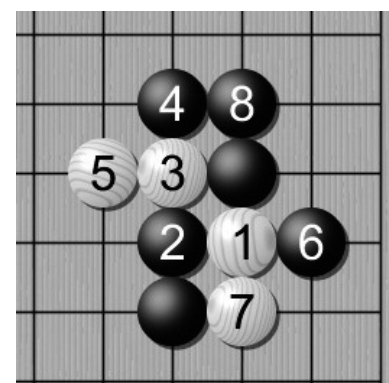
Czwartym jest **ruch skoczka** (keima), który swoją nazwę zawdzięcza szachowemu odpowiednikowi. Jest podobny do ikken tobi, ale lekko asymetryczny. W przeciwieństwie do ikken tobi, keima ma dwa punkty cięcia. Choć zazwyczaj jeden z nich jest groźniejszy od drugiego, zagranie **każdego** z nich prowadzi do ciężkiej walki. Powinniśmy więc dobrze przemyśleć kiedy i jak chcemy przeciąć kształt.



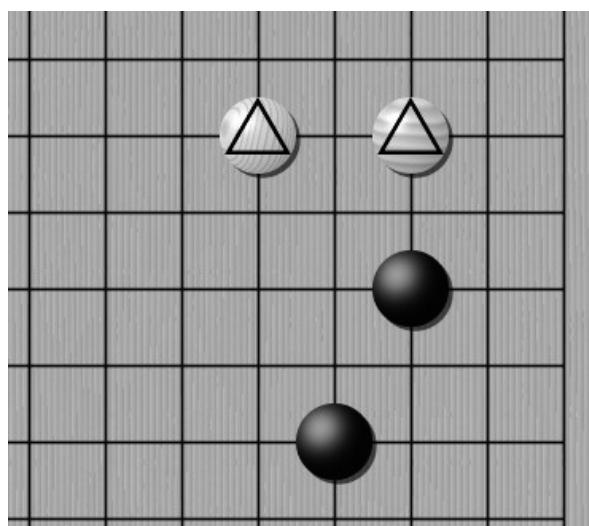
Keima ma dwa punkty cięcia w A i B.



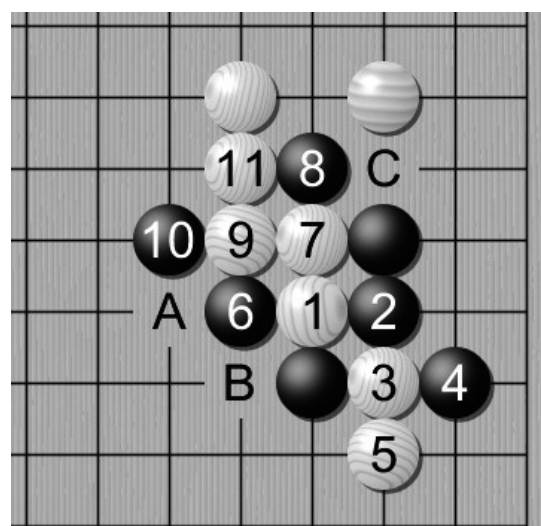
Sytuacja po każdym z tych cięć będzie różna. Tu przecięliśmy w A...



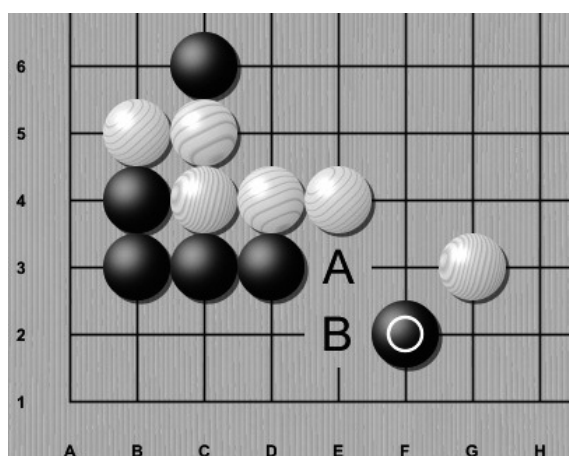
...a tutaj w B. To, które cięcie jest lepsze, zależy od sąsiadujących kamieni.



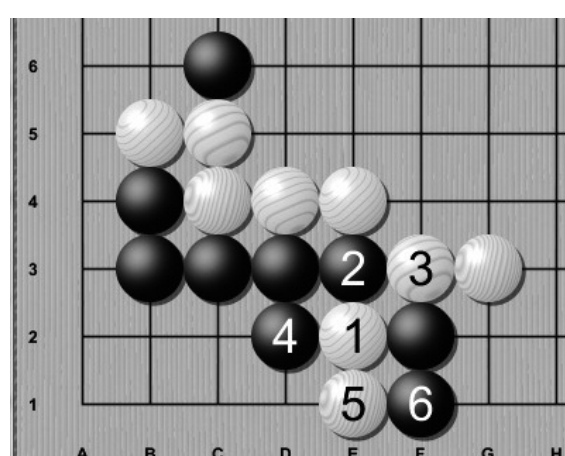
Rysunek po lewej: Poprzednie wyniki nie były dobre dla Białych, dlatego na cięcie decydujemy się dopiero przy wsparciu dookoła. Dwa zaznaczone kamienie zupełnie zmieniają sytuację...



Rysunek po prawej: Po cięciu kamienie Białych się połączyły, a Czarny musi bronić trzech punktów cięcia w A, B i C. Ponieważ nie może zająć się nimi wszystkimi jednocześnie, Biały jest zadowolony z rezultatu.

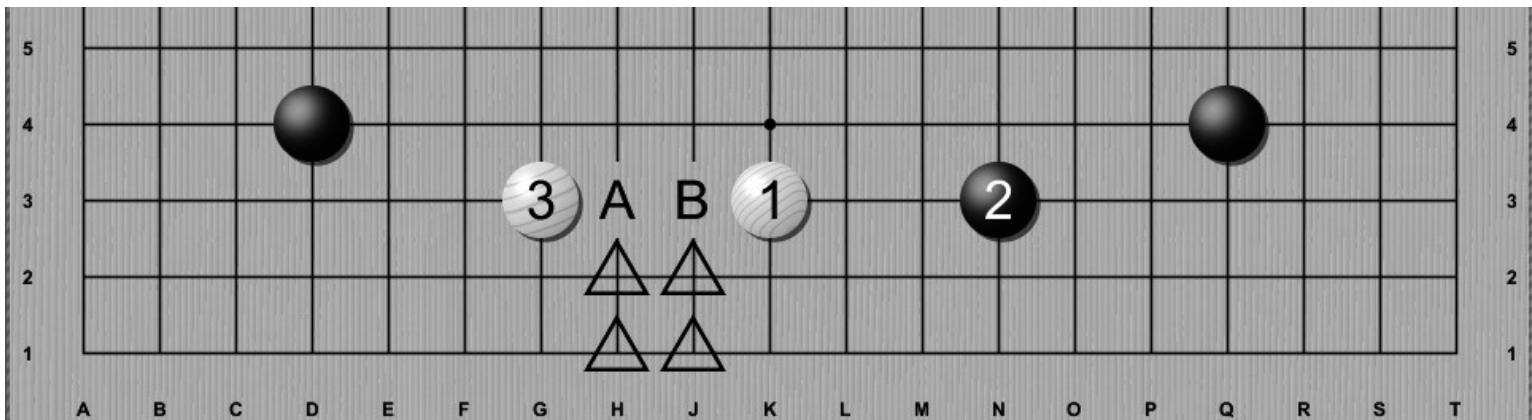


Rysunek po lewej: W wielu przypadkach nie możemy rozciąć ruchu skoczka. Między innymi gdy znajduje się przy brzegu planszy. Tutaj Czarny zagrał keimę. Jeśli Biały zagra w A, Czarny z łatwością zablokuje w B...

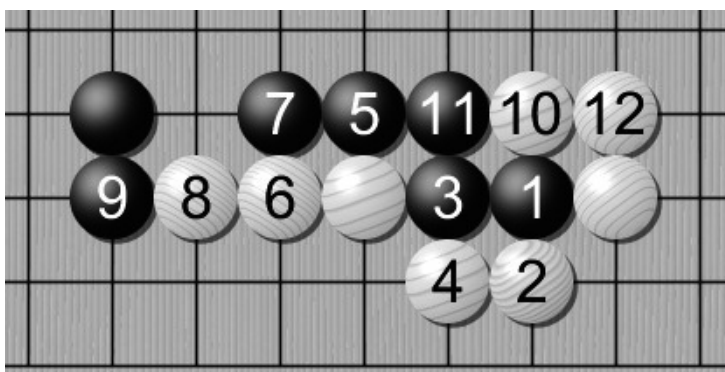
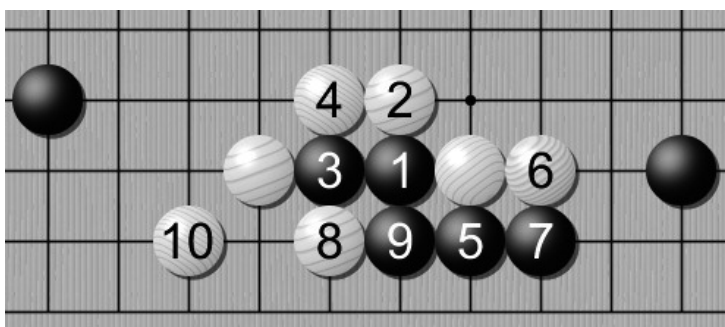


Rysunek po prawej: Próba wykorzystania drugiego punktu cięcia również jest nieskuteczna. Białe kamienie są złapane, przez co czarna grupa jest bezpieczna. W przyszłości dowiemy się w jaki sposób oceniać, czy i w jaki sposób powinniśmy ciąć.

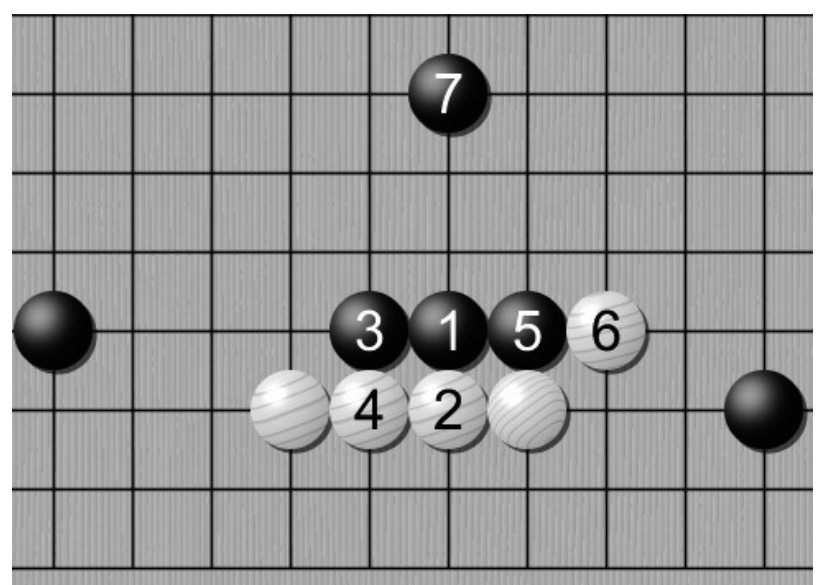
Piątym kształtem jest **duży skok** (niken tobi). Powstaje on po zostawieniu dwóch wolnych przecięć między kamieniami. Ruch ten jest przede wszystkim używany aby otoczyć teren i w rezultacie umożliwić zrobienie dwojga oczu (nazywa się to **robieniem bazy**). Używany jest także jako rozszerzenie od postawionych wcześniej kamieni, zazwyczaj gdy chcemy uciec do centrum szybciej niż przy pomocy ikken tobi. Duży skok jest łatwiejszy do przecięcia niż mały skok, ale rekompensuje to swoją szybkością. W wielu przypadkach, nawet gdy nasze kamienie zostaną rozdzielone, sama obrona połączenia pozwoli nam uzyskać korzystny rezultat.



Oto najczęściej widywany przypadek niken tobi. Biały grając 1 uniemożliwia czarnym zagranie w tym samym miejscu i przekształca dolną bandę w potencjalne terytorium. Czarny **grajac 2** maksymalizuje bezpieczne zyski z sytuacji. Biały odpowiada grając niken tobi, otaczając teren zaznaczony trójkątami i przygotowując się do zrobienia dwojga oczu. Zauważmy, że choć istnieją słabości w **A** i **B**, to w obecnej sytuacji czarne nie mają dostatecznie dużego wsparcia aby od razu próbować cięcia. Będziemy tę sytuację rozważać dokładniej w rozdziałach poświęconych atakowaniu i bronieniu, a na razie spójrzmy na przykład...

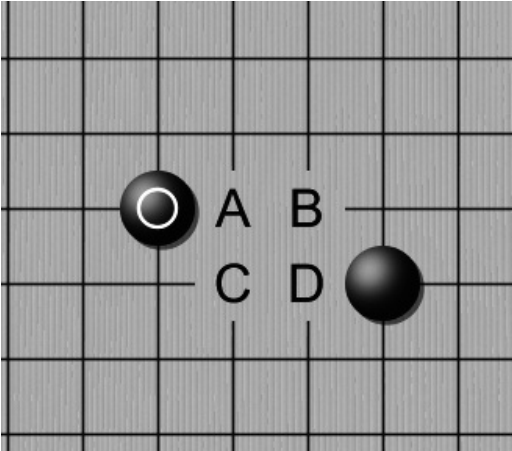


Jeśli czarny spróbuje ciąć w ten sposób, rezultat nie będzie dla niego korzystny. Biały może zablokować z góry, dzięki czemu zyska wpływ na zewnątrz, lub z dołu, co pozwoli mu zachować połączenie kamieni i otoczyć teren na bandzie.

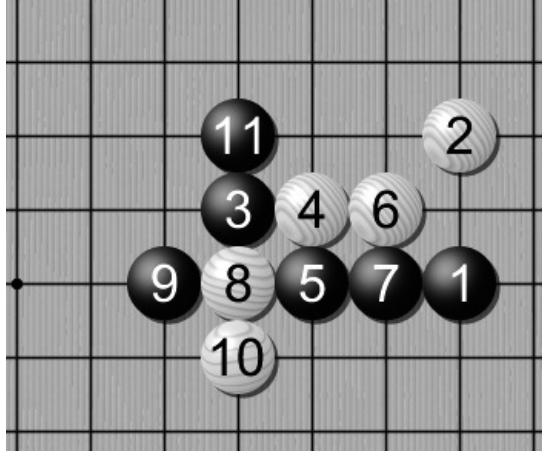


Zazwyczaj Czarne zostawią te kamienie w spokoju by wrócić do nich w późniejszej fazie gry gdy zdobędzie dodatkowe kamienie wspomagające jego atak. Możliwy jest też shoulder hit Czarnego, celujący w zdobycie kamieni na zewnątrz a następnie szybki skok o dwa do centrum.

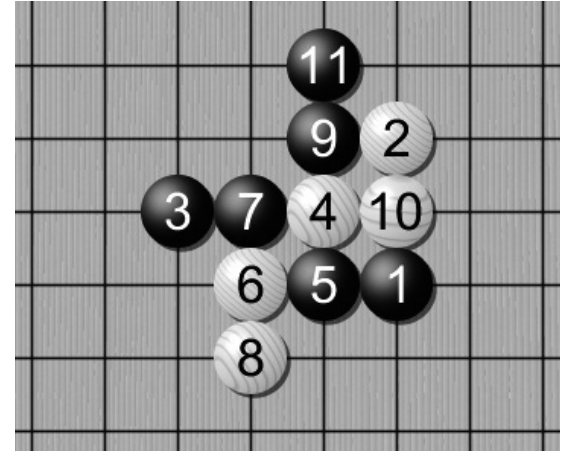
Szóstym jest **daleki skoczek** (ogeima), który jest podobny do keimy, przy czym tworzące go kamienie są o jedno przecięcie dalej od siebie. Ze wszystkich omawianych kształtów, ten ma najslabsze połączenie i najwięcej punktów cięcia. Mimo to wciąż jest użyteczny, szczególnie jako rozwinięcie na bandzie, albo gdy próbujemy połączyć dwie grupy kamieni. Mimo że nasz przeciwnik może nie być w stanie od razu rozciąć tego kształtu, może się to zmienić w czasie trwania gry.



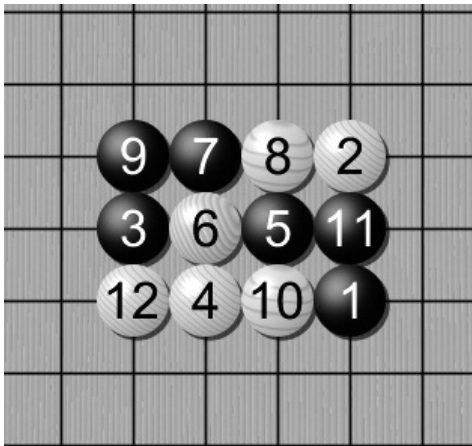
Ogeima ma 4 punkty cięcia, które zależą od sytuacji na planszy.



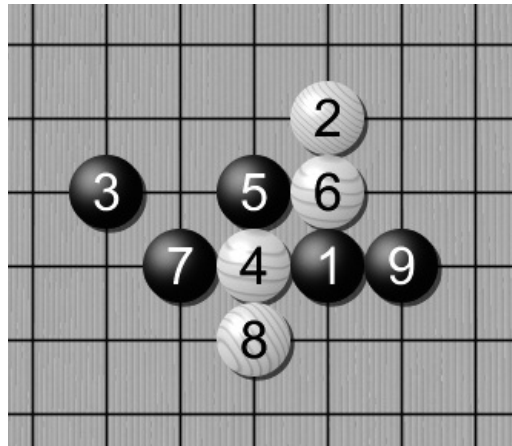
Prawie zawsze może zostać rozcięty. Czasem też przeciwnik wykorzysta groźbę cięcia do uzyskania dobrego rezultatu (tutaj cięcie w **A**)...



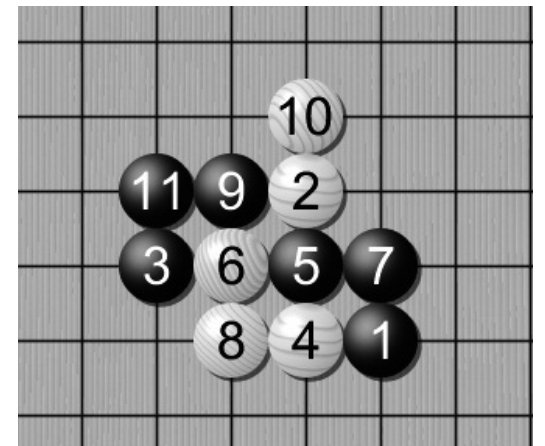
zatem w zależności od sytuacji na planszy lepszym może okazać się jeden ze wcześniejszych kształtów (cięcie w **B**).



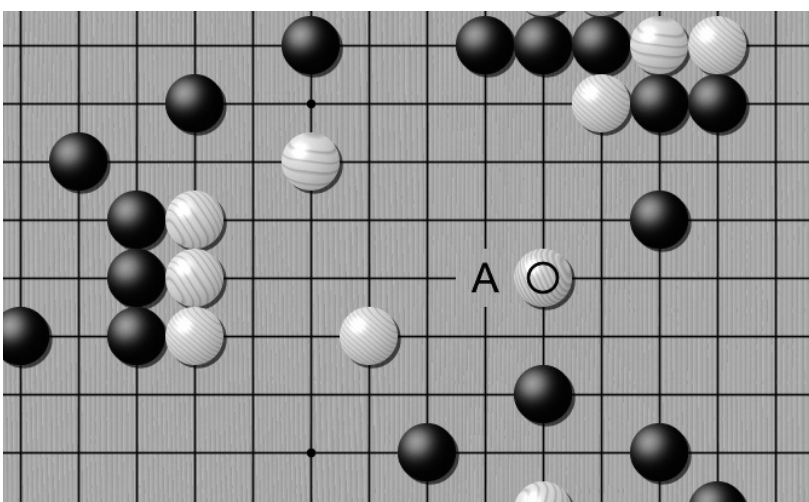
Podobnie możliwe jest cięcie w **C**...



i cięcie w **D**...



istnieje wiele innych możliwości, szczególnie jeśli Biały ma w pobliżu wspierające kamienie.



Rysunek po lewej: Ogeima może zatem być ryzykowna. Bardziej zachowawczy ruch, jak keima w **A**, może okazać się lepszym wyborem w wielu sytuacjach.

Rysunek po prawej: W tym przypadku jeśli mimo wszystko zagramy ogeimę, nie będziemy w stanie przeszkodzić Czarnemu w rozcięciu naszych kamieni. Nagle każda z naszych podzielonych i bezocznych grup znalazła się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.

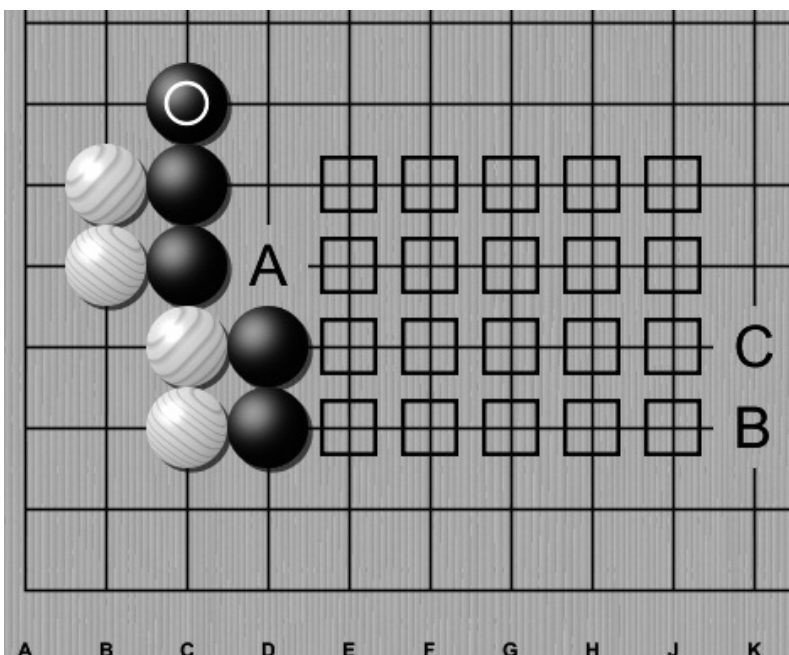
► Zależności pomiędzy wieloma kamieniami

Ustaliwszy najważniejsze kształty wiążące parę kamieni, możemy wykorzystać je do tworzenia bardziej skomplikowanych formacji składających się z większej liczby kamieni. Każdy z poniższych kształtów ma swoje silne i słabe punkty. Wybór pomiędzy nimi powinien odzwierciedlać nie tylko wymogi lokalnej sytuacji ale także pozycję całej planszy a także cele które chcemy osiągnąć.

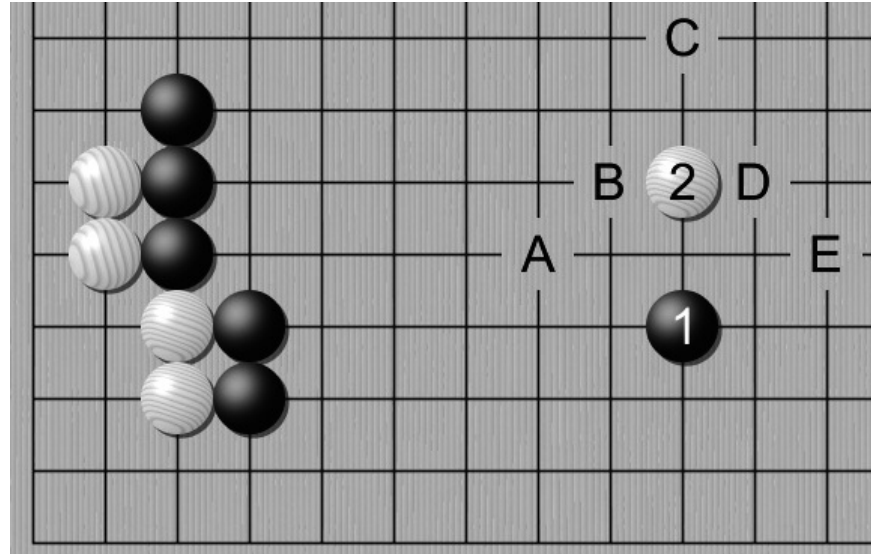
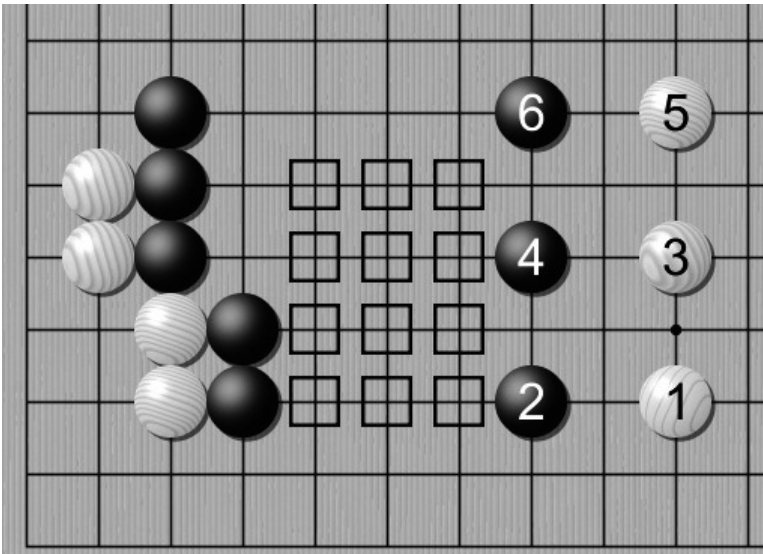
Zacznijmy od najbardziej oczywistego kształtu: **Ściany**.

Pierwszym obrazem przychodzącym na myśl po usłyszeniu słowa **ściana** jest ściśle połączony rząd kamieni. Faktycznie, w zakresie trwałości połączenia jest to ściana wręcz idealna. W większości przypadków jednak, stworzenie takiej formacji byłoby boleśnie powolne. W większości gier ściany mają więc słabe punkty a nawet dziury. Celem przeciwnika mierzącym się z naszą ścianą jest wykorzystanie owych słabości podczas manewrów swoimi kamieniami, naszym zaś nie pozwolenie mu na to. Niezależnie od strony konfliktu, zagadnienie zachowania balansu pomiędzy solidnością a szybkością budowy ścian jest jednym z podstawowych aspektów gry, który zawsze należy mieć na szczególnym względzie. Aby zgłębić temat wprowadzimy teraz pojęcie **wpływów**.

Zauważyliśmy już, że terytorium tworzą punkty które zostały przez nas otoczone i których w normalnych warunkach przeciwnik nie jest w stanie nam odebrać. Terytorium jest przeważnie łatwe do wskazania na planszy, niestety z wpływami sprawa ma się zgoła inaczej. **Wpływy to promieniująca od naszych kamieni i kształtów przestrzeń w której łatwiej nam kontrolować przebieg gry.** Im solidniejsze i szersze są nasze kształty tym więcej wpływów rozciągają. Zazwyczaj, aby uzyskać wpływy na planszy, musimy oddać przeciwnikowi pewną ilość terytorium. Zaś odpowiedź na pytanie o opłacalność takiej wymiany często nie jest oczywista. Idealne spożytkowanie wpływów nie powinno bowiem opierać się na prostym przekształceniu ich w teren, lecz raczej na powstrzymaniu ekspansji przeciwnika i na krzyżowaniu jego planów.



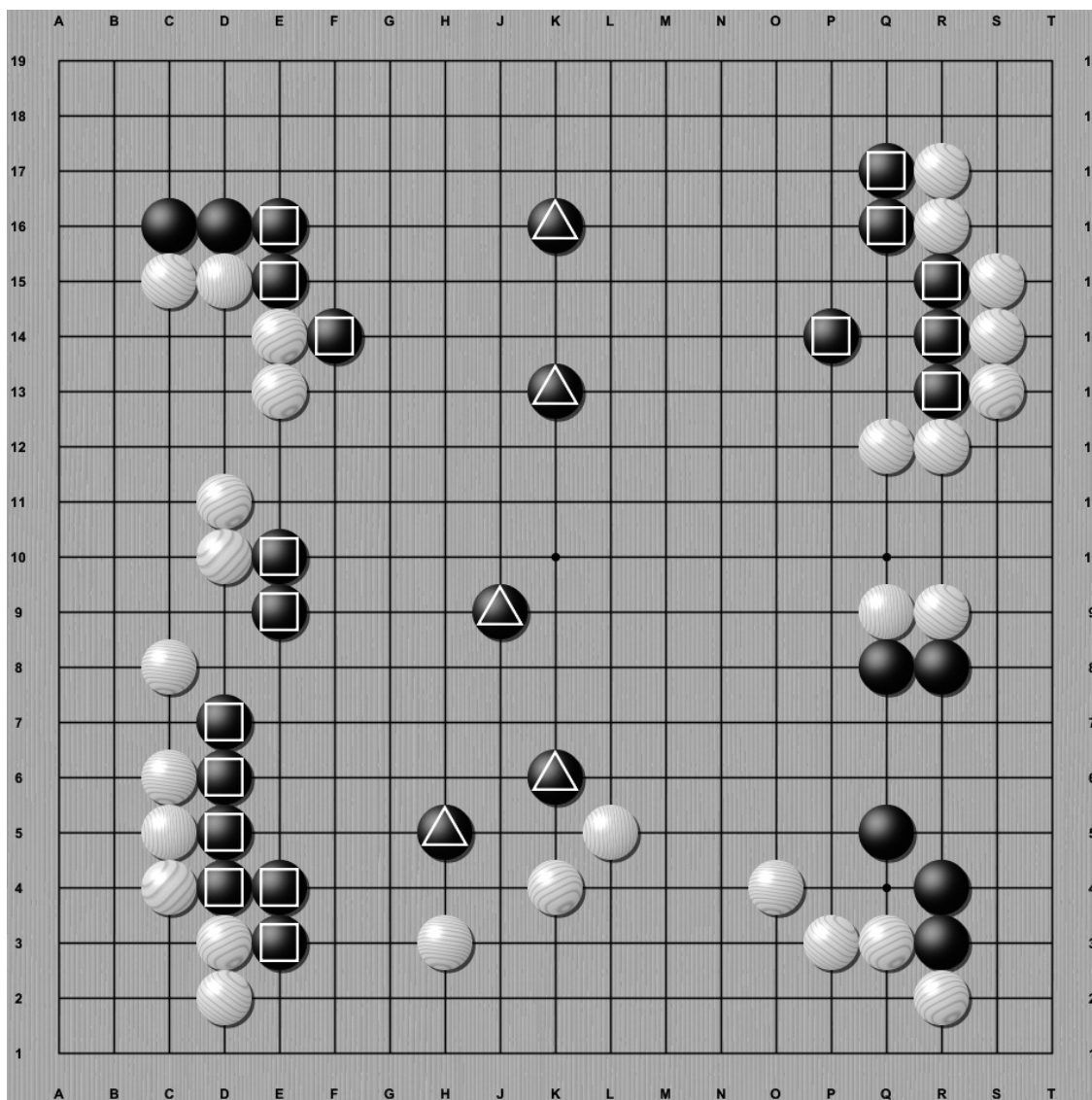
Widzimy tutaj ścianę posiadającą punkt cięcia w **A**. Główny kierunek w którym promieniują wpływy ściany nie pokrywa się z kierunkiem w którym rozwijają się kamienie (z dołu do góry) lecz jest doń prostopadły i skierowany ku pustej przestrzeni na planszy (w tym przypadku w prawo). Uproszczona zasada mówi, że wpływy ściany rozciągają się mniej więcej na odległość równą jej wysokości (w tym przypadku pięciu przecięć zaznaczonych kwadratami). Oczywistym staje się więc w tej sytuacji kluczowy ruch Czarne. Jeżeli zagra w okolicy **B** lub **C** będzie na najlepszej drodze do zbudowania zarysu terenu, który Biały będzie musiał następnie zredukować. W związku z tym, Biały po sekwencji w rogu powinien wyprzedzić Czarne i samemu zająć jeden z kluczowych punktów **B** lub **C**. Tym samym zdobyłby zarówno terytorium w rogu jak i uniemożliwiłby na efektywne wykorzystanie zbudowanych przez Czarne wpływów.



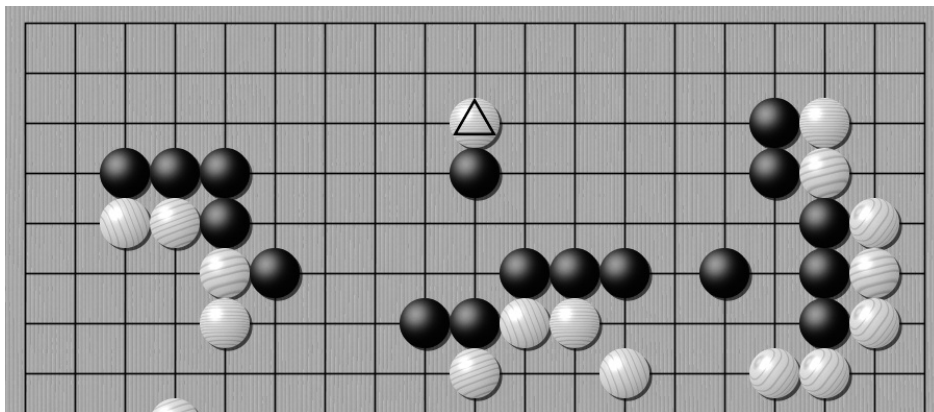
Rysunek po lewej: Oto prawdopodobny i bezpieczny wynik. Biały redukuje wpływ czarnych i ich potencjalny zysk, przy okazji budując swoją ścianę.

Rysunek po prawej: Jeżeli Biały przegapił swoją szansę, Czarny zajmuje kluczowy punkt. Teraz Biały musi zredukować wpływ Czarnego, za to Czarny w zależności od sytuacji na reszcie planszy ma co najmniej pięć możliwych ruchów by zaatakować kamień Białego.

Musimy być wyjątkowo wyczuleni na podobne sytuacje i w żadnym wypadku nie powinniśmy ich przegapić. W przeciwnym razie nasz przeciwnik może dostać zbyt dużo wpływów, które później w całości zamieni na terytorium, nie dając nam nic w zamian. Jak w przykładzie poniżej:

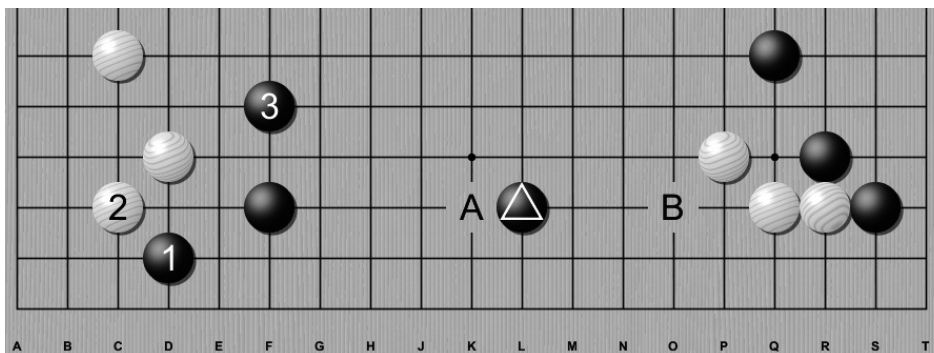


Jest to niemal idealny scenariusz dla Czarnego. Oddał terytorium w narożnikach i na bandach, tworząc trzy ściany (oznaczone kwadratami). W połączeniu z pięcioma kamieniami oznaczonymi trójkątem tworzą one terytorium, które znacznie przewyższa podjęte wcześniej ryzyko. Jeżeli Biały zagrałby w te miejsca jako pierwszy, Czarny zostałby zdruzgotany. Opieranie gry na wpływach jest ryzykownym wyborem, gdyż nie zawsze się zwraca.

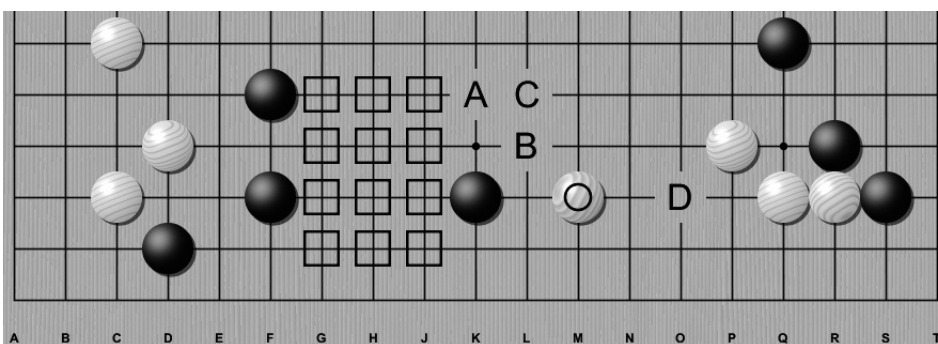


W końcu Biały będzie chciał odebrać część poświęconego terytorium, jednak w miarę rozwoju gry, gdy na planszę przybywać będą kamienie, będzie to coraz trudniejsze. Zagranie wykonane przez Białego, nie zadziała, chyba że Czarny popełni błąd. Pojedynczy kamień rzadko ma szansę na przeżycie w obliczu tak wielkiej grupy przeciwnika.

Często patrzymy na dużą ścianę jak na połowę pudełka, które możemy zmienić w terytorium. Czujemy wtedy, że wytworzony przez nas wpływ musi być chroniony, by w końcu zamienić go w terytorium. Zaczynamy więc grać zbyt blisko naszej ściany, bądź też tracimy ruchy by odepchnąć od niej naszego rywala. Jest to jednak niewłaściwe podejście do efektywnego używania wpływów. Nie jest łatwo zmienić te przyzwyczajenia i zacząć używać wpływy poprawnie. Ostatecznie jednak właściwym wykorzystaniem ścian i wpływów nie jest ich ochrona, lecz rozwijanie się, wabienie naszego przeciwnika i wsparcie ataków w innych miejscach planszy. Jest to jednak bardziej zaawansowany temat, który rozwiniemy później. Teraz spójrzmy na przykład:

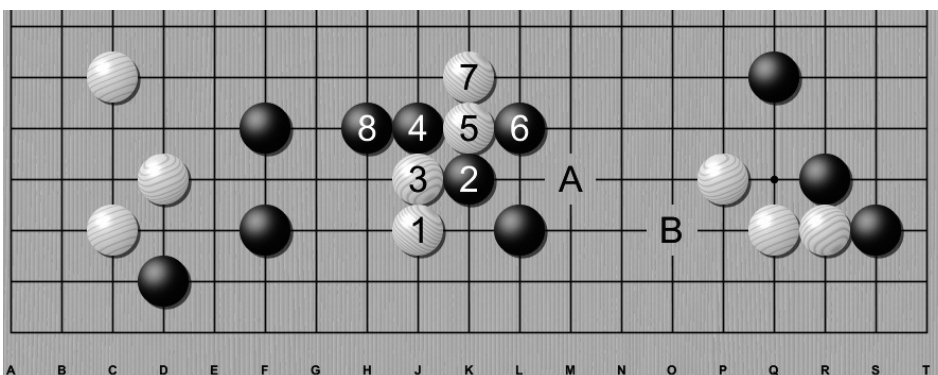


Czarny zagrywa **1** i **3** tworząc małą ścianę, ledwie wystarczającą by współpracowała z zaznaczonym kamieniem. Gdyby kamień ten stał w punkcie **A**, byłby on bezpieczniejszy, jednak nie współpracowałby ze ścianą w zamierzony sposób. Teraz znajduje się w idealnym miejscu by zwabić białe do środka oraz zagrozić kamieniom Białego po zagranie w **B**.



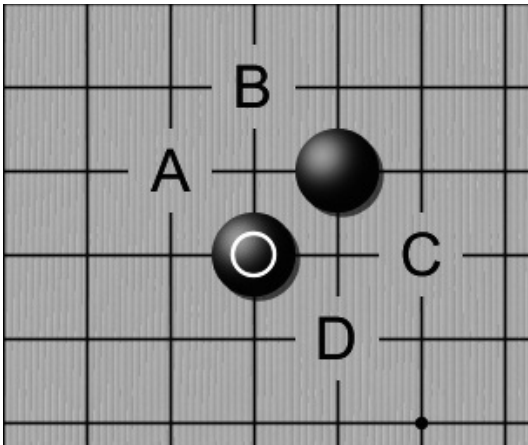
Tak mogłaby wyglądać plansza, gdyby czarny kamień stał w **A**.

W odpowiedzi białe natychmiast rozszerzają swoją pozycję, pozwalając czarnym jedynie na zagrania w **A**, **B**, bądź **C**. Niezależnie od dalszego wyboru Czarnego, jego potencjał został skutecznie ograniczony. Cięcie przez zagranie w **D** nadal jest możliwe, jest teraz jednak trudniejsze do wykonania i nie niesie za sobą tak dużej groźby jak wcześniej.

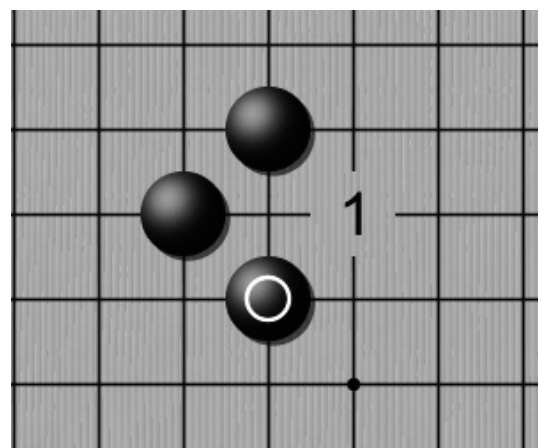
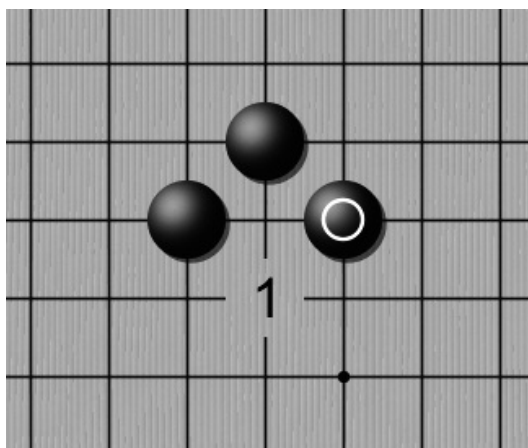
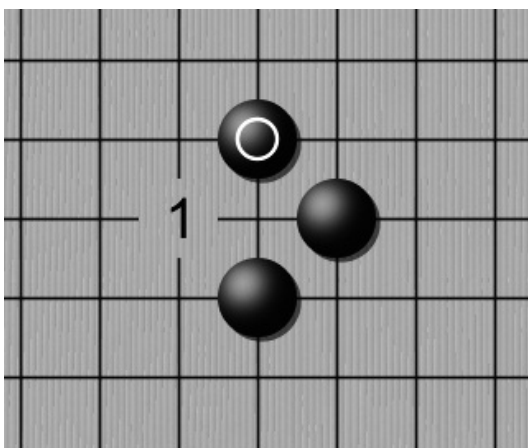
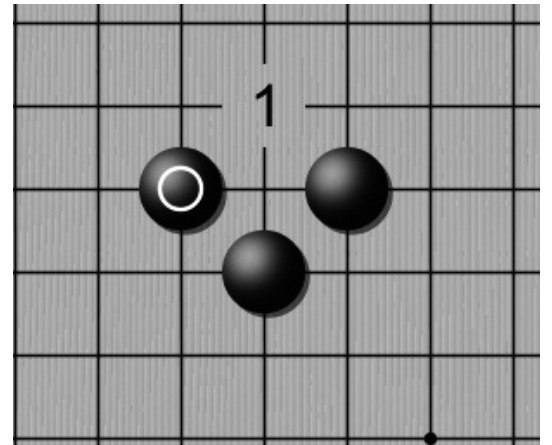


Oto przykład z prawdziwej gry. Biały chciał dokonać inwazji w strefie oddziaływania Czarnego. Poskutkowało to rozcięciem białych kamieni na dwie grupy. Ściana czarnych była wystarczająco silna by Czarny mógł grać agresywnie. Dodatkowo jeżeli Biały pominął zagranie w **A**, Czarny wyprowadzi bardzo poważną groźbę w **B** oddzielając od siebie trzy grupy białych kamieni.

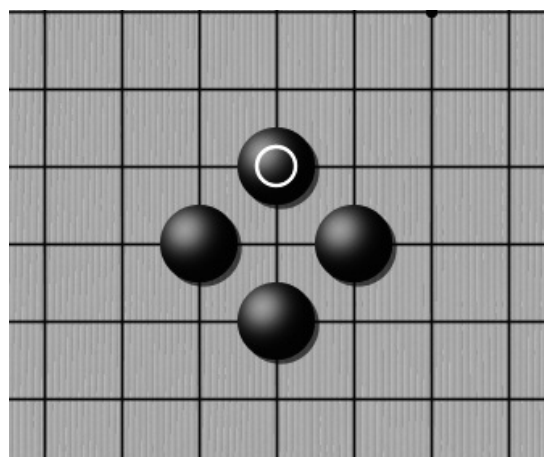
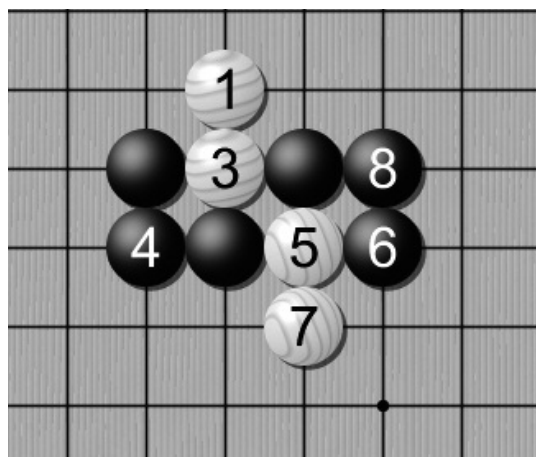
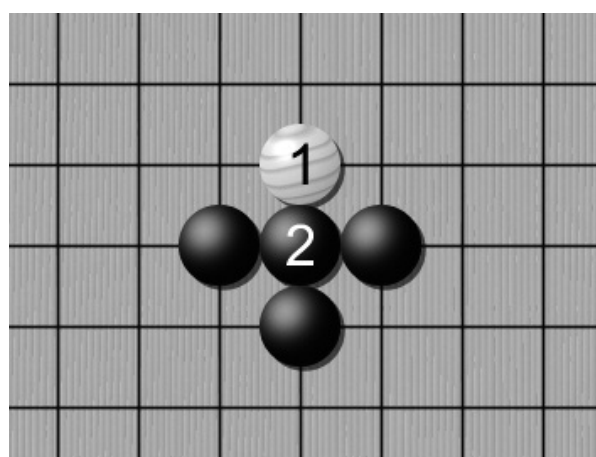
Dlaczego zatem zagranie w A na poprzednim diagramie jest dobrym ruchem? Odpowiedź na to pytanie związana jest z naszym drugim złożonym kształtem: **Tygrysią Paszczą** (Tiger's Mouth).



Rysunek po lewej: Tygrysia paszcza to kształt powstały przy pomocy dwóch kamieni połączonych po skosie i dodatkowego kamienia połączonego też na ukos w punkcie **A**, **B**, **C**, bądź **D**. Na pozostałych czterech obrazkach widzimy skończony kształt wraz z jego słabym punktem w **1**. Takie zagranie nazywamy **peep**.



Jedno z przysłów goistycznych brzmi "Słaby punkt naszego przeciwnika jest naszym silnym punktem". Przysłowie to jest prawdziwie także w kontekście tygryziej paszczy. Oczywiście tworzenie kształtów pokroju tygryziej paszczy nie jest celem samym w sobie. Każdy kształt powinien naturalnie wynikać z ruchów wykonywanych przez obu graczy oraz pasować do kontekstu planszy. Dlatego też znajomość słabych punktów kształtu ma zasadnicze znaczenie przy ocenie jego przydatności.

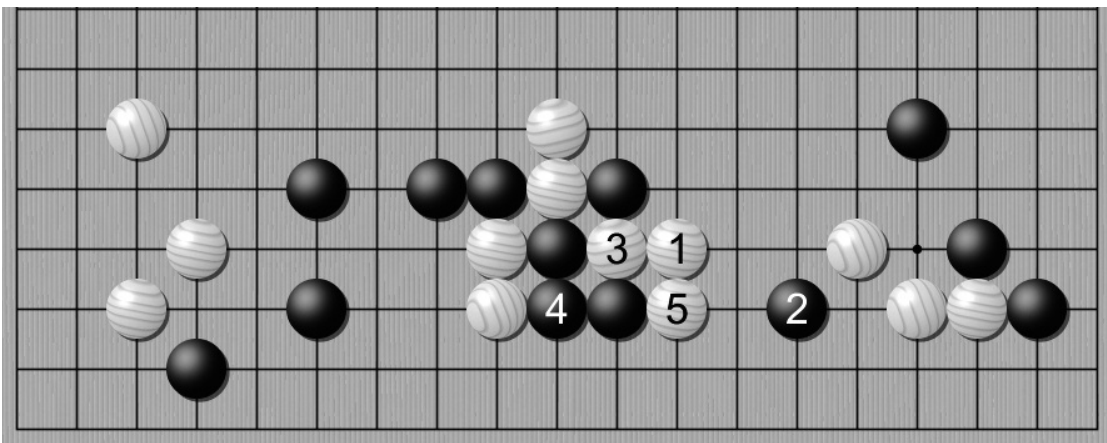


Rysunek po lewej: W przypadku zagrania Białego w słaby punkt, Czarny niemal zawsze musi odpowiedzieć poprzez połączenie swoich kamieni. Zawsze warto się zastanowić jak wykorzystać **wymuszające zagrania** pokroju 1 Białych. Z drugiej strony, grając w analogicznej sytuacji czarnymi musimy być przygotowani na podobne ewentualności.

Rysunek środkowy: Gdyby Czarny zignorował groźbę i zagrał **2** gdzie indziej to gra dalej mogłaby potoczyć się w ten sposób i Czarny skończyłby ze swoją grupą rozciętą na dwie części. Zakładając, że zwykle taki kształt otaczają inne kamienie, jedna z czarnych grup może zginąć.

Rysunek po prawej: Jeśli Czarny zagra w swój słaby punkt, stworzy kształt nazywany **ponnuki**. Zaznaczam jeszcze raz by nie tworzyć bezmyślnie tego kształtu na całej planszy. Ponnuki stanie się efektywne jedynie jako wynik wymiany ruchów.

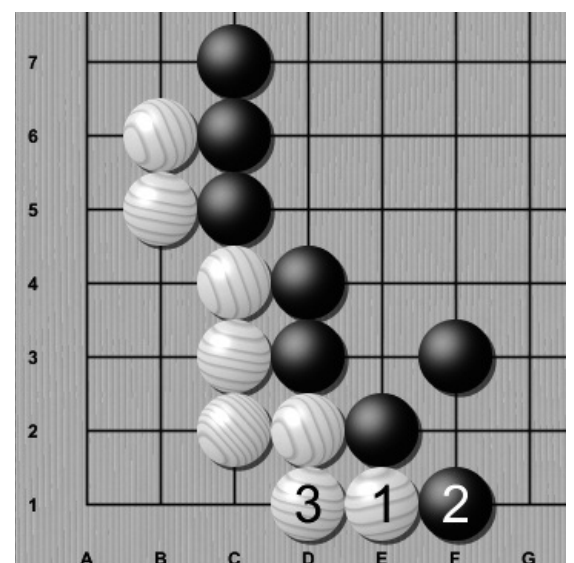
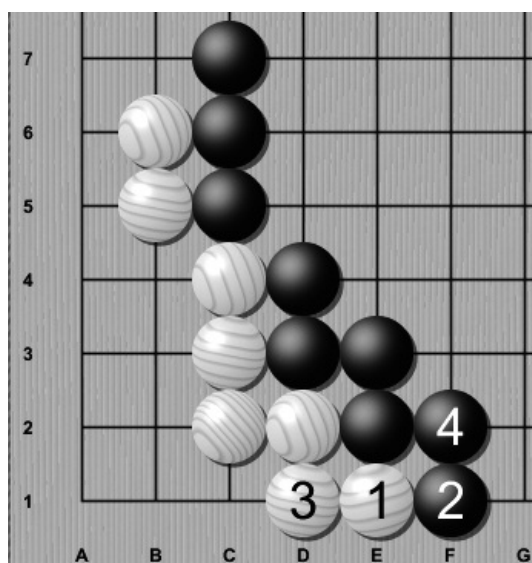
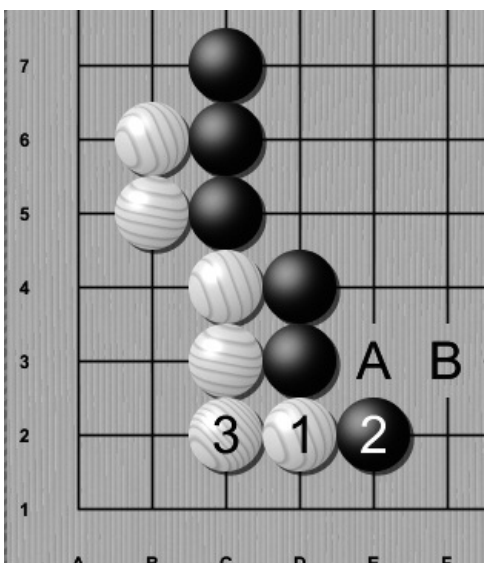
Przypuśćmy, że w przykładzie z poprzedniej gry Biały zagra peep w tygrysią paszczę Czarnego, a Czarny ignoruje tę groźbę.



Gdy Czarny zagra **2** gdzie indziej, nawet jeżeli zagrał blisko, Biały natychmiast spełnia groźbę atakując kamienie Czarnego.

Ruchy w **4** i **5** są nieuniknione i kończą się rozdzieleniem trzech Czarnych kamieni i wpędzeniem ich w wielkie niebezpieczeństwo.

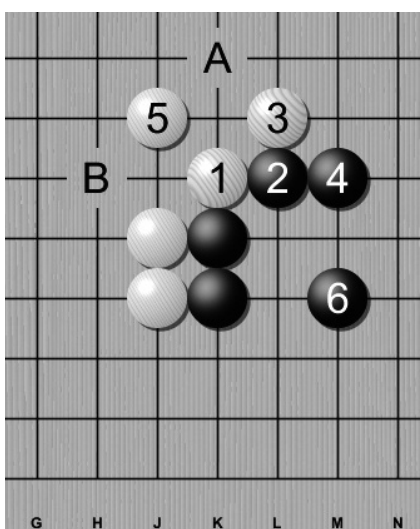
Dlatego tygrysię paszczę używamy, gdy możemy bezpiecznie połączyć nasze kamienie w niebezpośredni sposób, a grając lekko chronimy więcej słabości, niż powstaje w wyniku użycia tego kształtu. Najczęściej używamy tygrysię paszczę w narożnikach, gdzie ciężko jest naszemu przeciwnikowi połączyć forsujący kamień z resztą swoich grup.



Rysunek po lewej: Częsta sytuacja, którą widzieliśmy już wcześniej. Biały zagrywa ruch po skosie (zagranie to zwie się **hane**). Czarny blokuje, a Biały łączy. Teraz Czarny ma dwie możliwości: zagrać w **A** lub **B**.

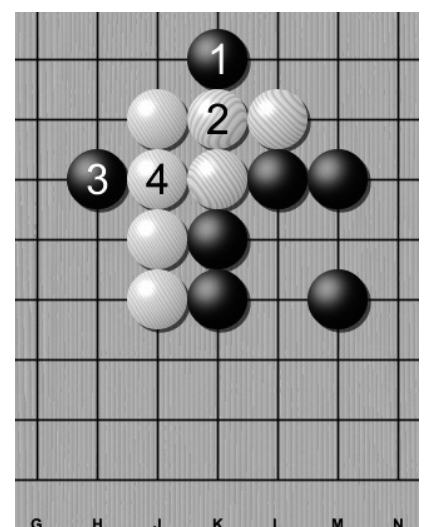
Rysunek środkowy: Bezpośrednie połączenie w **A** daje nam taki rezultat. Czarny jest bezpieczny jednak potrzebuje dwóch ruchów by osiągnąć dobry kształt. Dzięki temu Biały przejmuje inicjatywę i może zagrać gdzie indziej.

Rysunek po prawej: Spróbujmy Czarnym zagrać w **B**, tworząc przy okazji kształt tygrysię paszczę. Następnym kamieniem tworzymy kolejną tygrysię paszczę, zachowując inicjatywę po swojej stronie. Może wydawać się to mało istotne, ale posiadanie inicjatywy jest bardzo ważne.



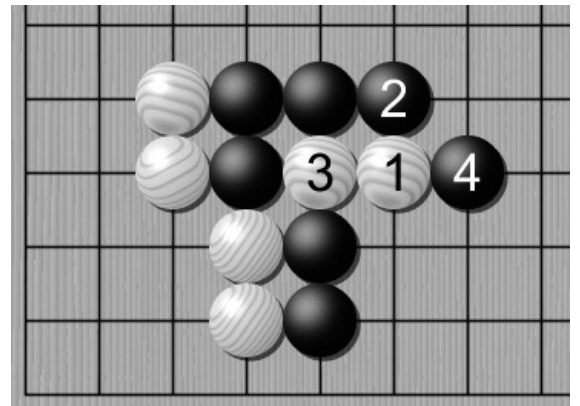
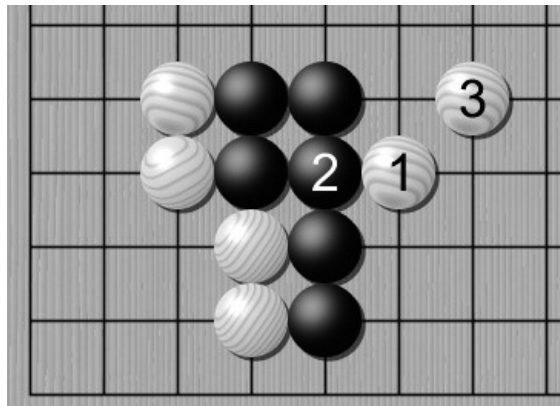
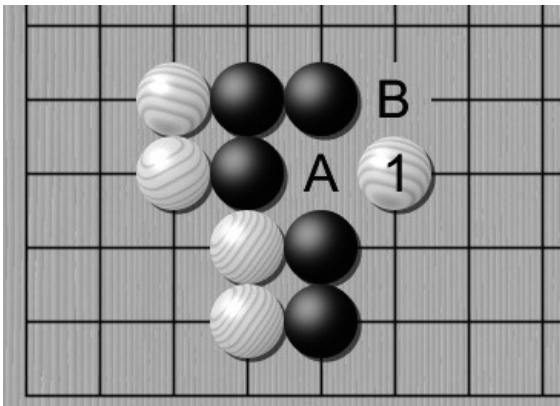
Tworzenie tygrysię paszczę w stronę centrum jest mniej użyteczne, ponieważ daje darmowe ruchy przeciwnikowi. W kolejnym przykładzie Biały zagrywa **podwójne hane** w **1** i **3**, na koniec tworząc dwie tygrysię paszczę zagraniem w **5**. W ten sposób tworzy dwa słabe punkty w **A** i **B**, które Czarny prędzej czy później wykorzysta by zniszczyć Białemu kształt.

W odróżnieniu od przykładów z narożnika te dwa czarne kamienie skierowane są do środka planszy i w zależności od sytuacji na planszy mogą połączyć się z innymi czarnymi grupami.



Połączenie kamieni wewnątrz tygryziej paszczy to nie jedyne zagranie obronne. Czasami wystarczy wydłużyć jedną ze “szczęk” tygryziej paszczy. W ten sposób bronimy się tworząc **drabinkę**.

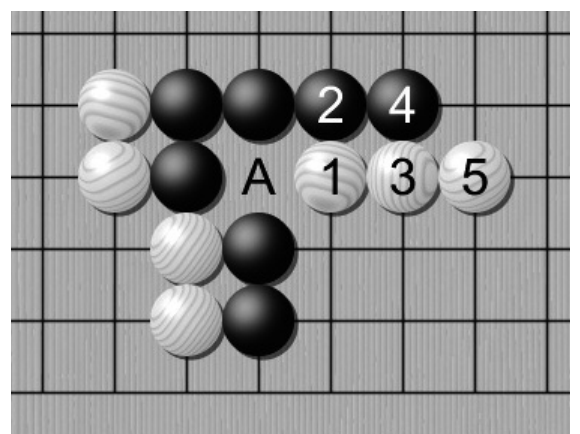
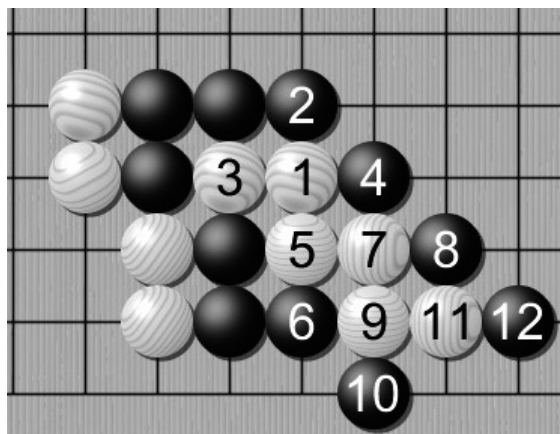
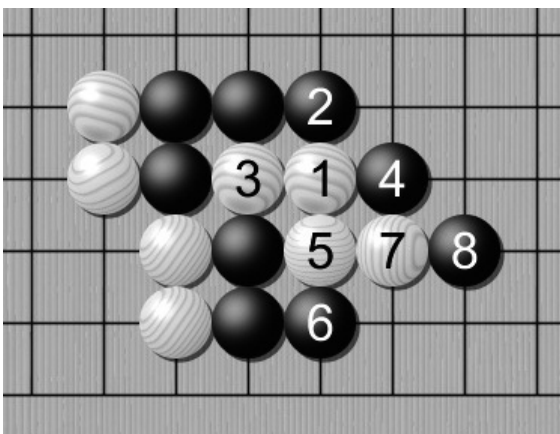
Drabinka nie jest jednym ustalonym szczególnym kształtem, jest za to pułapką, w której kamienie przeciwnika nie mogą uciec przed ciągłym stawianiem całej grupy w atari. No chyba, że po drodze spotkają przyjazny kamień, nazywany **łamaczem drabinki**. Spójrzmy na przykłady by lepiej zrozumieć koncepcję drabinki:



Rysunek po lewej: Białe grożą rozcięciem czarnej grupy. Oczywiście odpowiedzią Czarnego jest połączenie w **A**, ale Czarny może też zagrać w **B** i stworzyć drabinkę po cięciu Białych w **A**.

Rysunek środkowy: Tak kończy się połączenie Czarnych. Czarna grupa zostaje z mało eleganckim bryłowym kształtem, natomiast Białe swobodnie rozbudowuje się w stronę środka lub bandy, nie pozostawiając szansy na złapanie go.

Rysunek po prawej: A co jeżeli Czarny się nie połączy a Białe przetną? Zagranie w **4** rozpoczyna drabinkę stawiając grupę Białego w Atari...



Rysunek po lewej: Białe próbują się bronić, jednak zagranie w **8** jest tylko kolejnym krokiem w drabince i sytuacja Białego nie ulega zmianie. Jego grupa nadal pozostaje w atari.

Rysunek środkowy: Białe uparcie próbują się bronić ale ruch w **12** znowu stawia całą grupę w atari, pokazując, że nie ma on sposobu na ucieczkę.

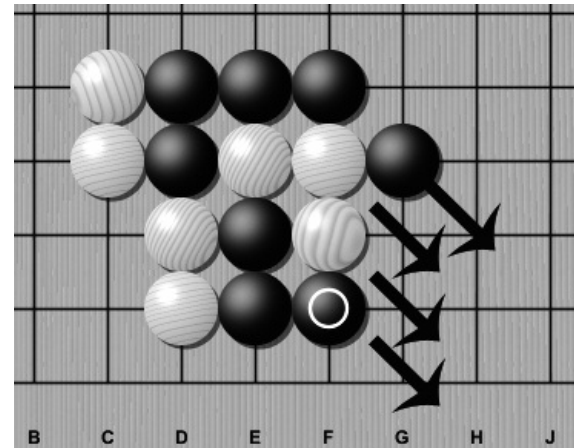
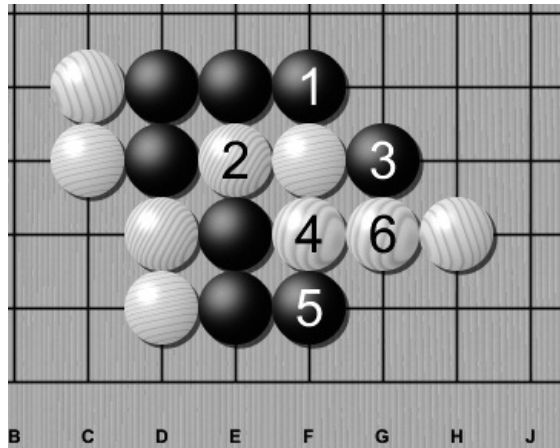
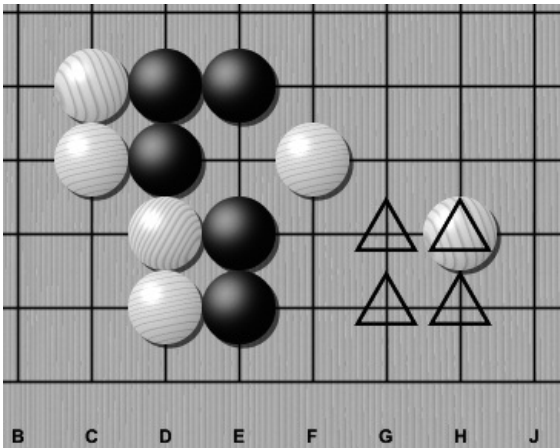
Rysunek po prawej: Białe zdecydował się na ucieczkę. Czarny może się połączyć ruchem **6** w **A**, jednak teraz jego kształt jest zdecydowanie lepszy a Białe zmuszony jest do dalszej ucieczki.

Drabinkę tworzymy zatem rozgrywając sekwencję, w której kamienie nie mają szans na ucieczkę przed stawianiem co ruch w atari.

W Go wyszukiwanie drabinek jest niezwykle ważne, ponieważ możliwość złapania przeciwnika w drabinkę pozwala nam wykonywać bardzo silne i ryzykowne zagrania. Z drugiej strony groźba postawienia kamienia na drodze przeciwnej drabinki i wyłamanie w niej szczebla daje nam możliwość rozwinięcia się lub zdobycia przewagi w innym miejscu na planszy.

Przejdźmy do następnej strony, gdzie zobaczymy kolejny przykład i sytuację z prawdziwej gry.

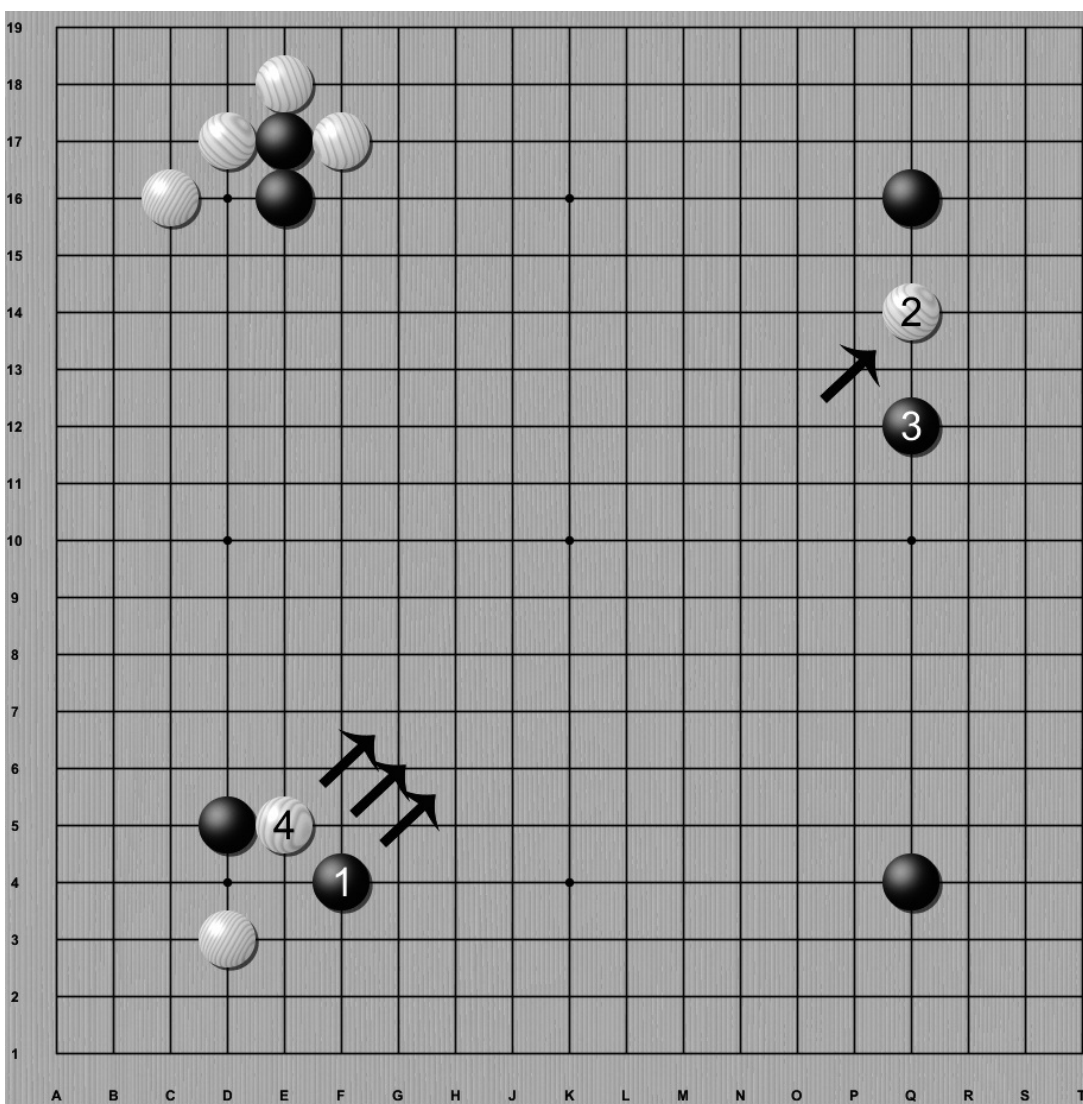
Na początku spójrzmy na lokalną sytuację wyjaśniającą jak wygląda i działa łamacz drabinki. Rozwińmy pomysł z poprzedniego przykładu tym razem dodając dodatkowy biały kamień.



Rysunek po lewej: Jakikolwiek biały kamień postawiony na drodze drabinki sprawi, że wynik będzie inny niż ten zaobserwowany na poprzedniej stronie. Wybierzmy jedno z zaznaczonych miejsc.

Rysunek środkowy: Drabinka rzeczywiście przestała działać. Pomimo grania tych samych ruchów, Biały znalazł sojusznika. Dzięki niemu biała grupa dostała dodatkowe oddechy i drabinka została przerwana.

Rysunek po prawej: Generalna zasada mówi: Jeśli kamień przeciwnika stoi na drodze ukośnego rozwinięcia jednego z czterech kamieni drabinki, będzie on jej łamaczem.

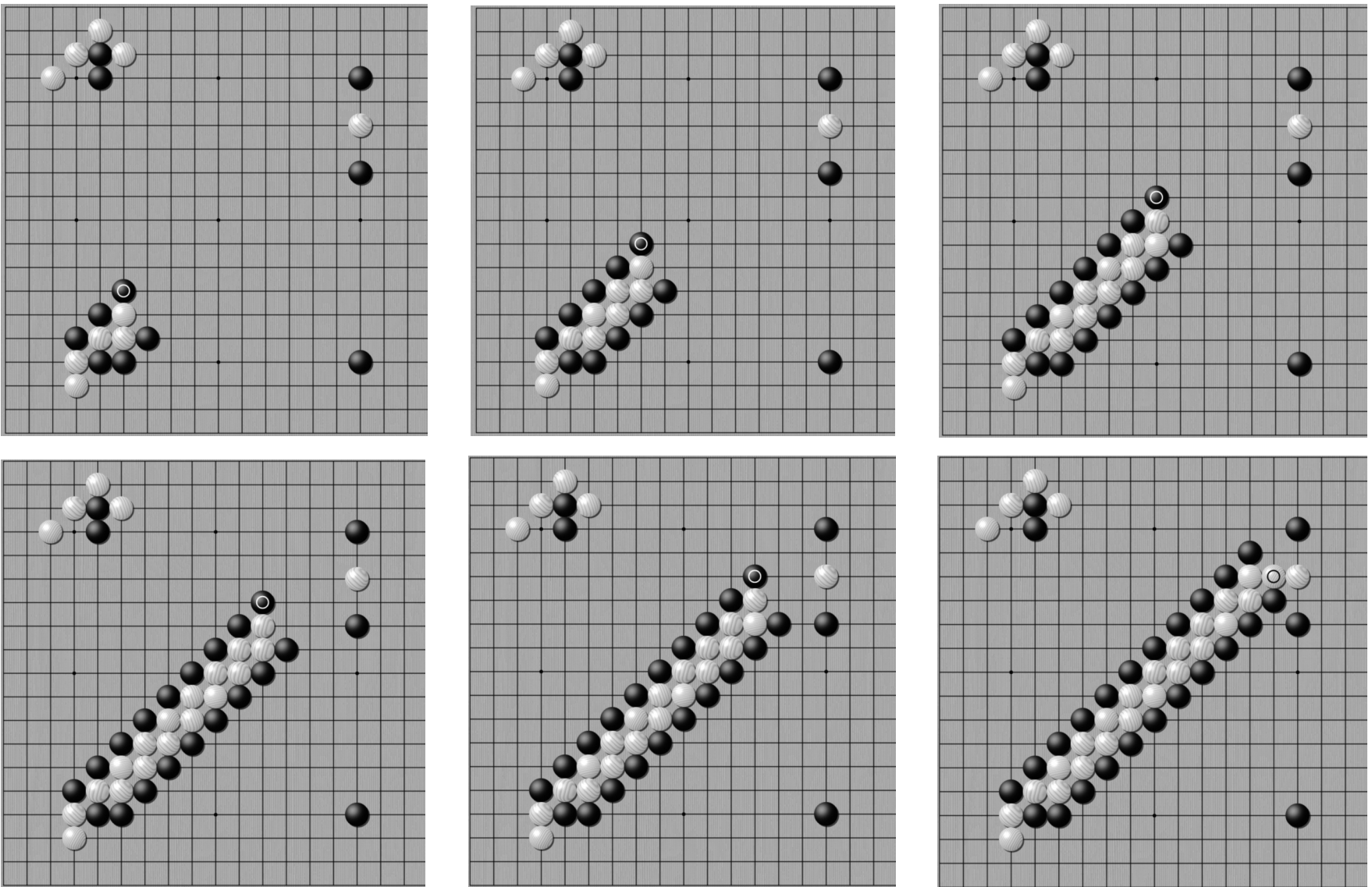


Przyjrzyjmy się teraz następnemu przykładowi z prawdziwej gry. Czarne grają keimę by wyrzucić presję na biały kamień. Biały ze stoickim spokojem ignoruje ten atak i przed odpowiedzią na zagranie Czarne w **1** gra **2** w innej części planszy (zagranie w innej części planszy nazywamy **tenuki**), grożąc Czarnemu inwazją.

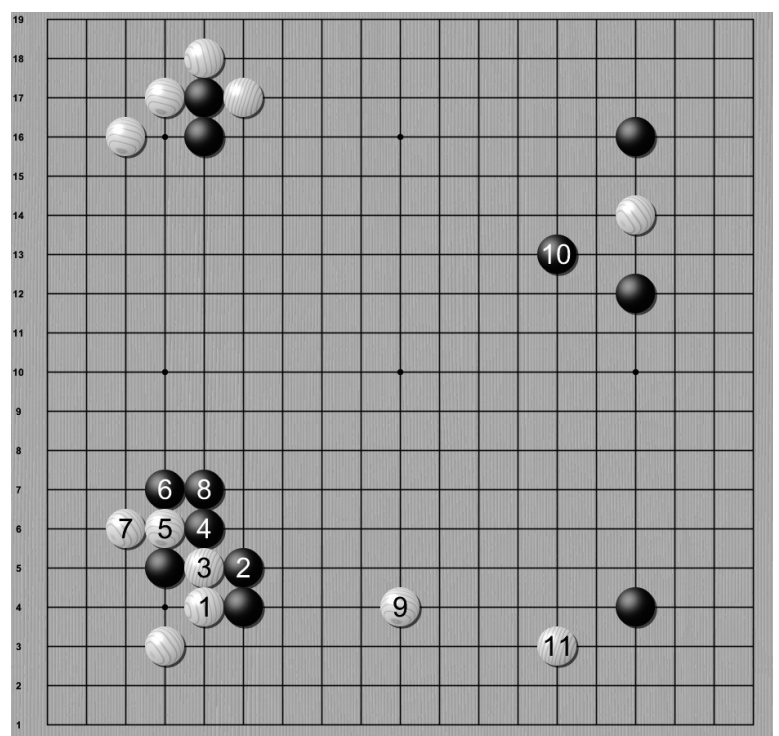
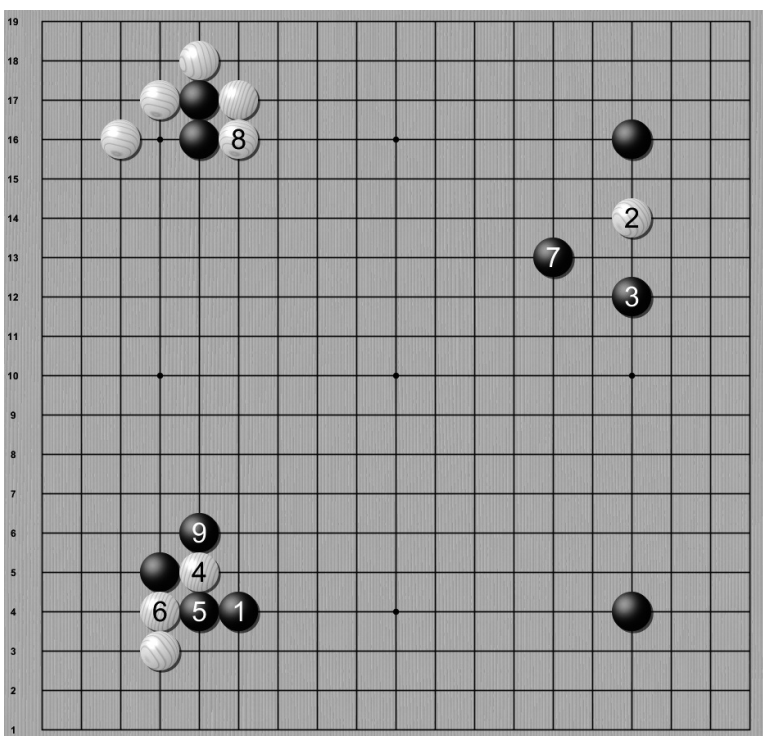
Czarny nie zauważa, że zagranie w **2** było łamaczem drabinki i błędnie odpowiada zagranie w **3**.

Biały zgodnie ze swoim planem gra w **4**. Strzałki pokazują nam, co by się stało przy próbie złapania białego kamienia przez Czarnego. Czarny zostałby zablokowany kamieniem w **2**. Wartym odnotowania jest fakt, że autor niniejszej publikacji wiedząc o drabinkach popełnił błąd i dał się zwieść na manowce. To jest właśnie piękno angażowania się w gry. Pamiętaj: Każdy popełniony błąd, jest szansą by nauczyć się grać lepiej.

Nie przejmuj się więc, jeżeli nie do końca rozumiesz kształty, które zaprezentowałem w tym rozdziale. Naszym celem póki co było dowiedzenie się, że w ogóle istnieją. Oczywiście w miarę postępów staniemy się bardziej szczegółowi, ale tym, co ostatecznie najlepiej pokaże nam mocne i słabe strony oraz pewne zależności między kształtami, będą kolejne gry. Doświadczenie pozwoli nam lepiej wykorzystać poznane kształty i łatwiej dostrzegać je w czasie partii.

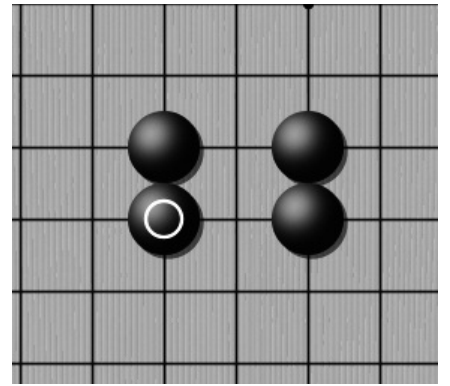


Jednakże samo wspomnienie o łamaczu drabinki to za mało. Zobaczmy, dlaczego tak naprawdę ta drabinka nie działa. Czarny zignorował obecność łamacza i w następstwie nie był w stanie złapać tnącego kamienia, oraz naraził całą swoją formację na niebezpieczeństwo. Biały może zagrywać podwójne atari i zbić wiele kamieni Białego. Dlatego właśnie prawie nikt w prawdziwych grach nie gra drabinek, które mogą być złamane. A przynajmniej nie do końca, jak w powyższym przykładzie.

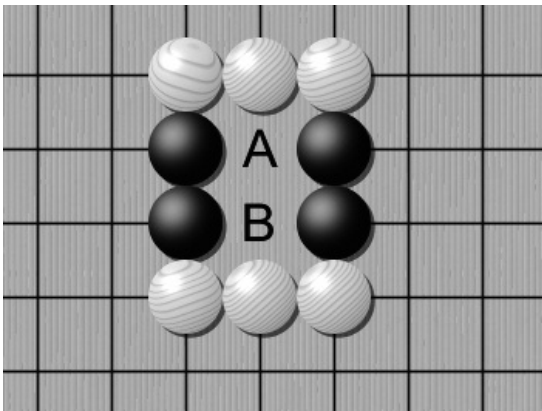


Co się zatem stało? **Rysunek po lewej:** To jest rzeczywisty przebieg gry. Czarny zaatakował biały kamień by drabinka znów mogła zadziałać, Biały zagrał w innym miejscu (tenuki), wzmacniając lewy górny róg, a Czarny pospiesznie zamknął kamień po lewej na dole. Nie jestem pewien, czy wybór Białego był właściwy. **Rysunek po prawej:** Oto inny możliwy rozwój wypadków na planszy, wyglądający korzystniej dla Białego. To właśnie czyni Go tak ekscytującą grą - pojedyncza decyzja tworzy nową sytuację i szereg całkiem nowych możliwości.

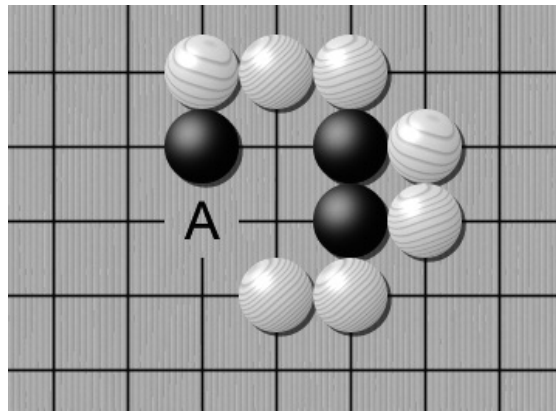
Kolejnym ważnym i często spotykanym kształtem jest **bambus**. Bambus jest połączeniem złożonym z dwóch równoległych par kamieni i jest jednym z najbardziej stabilnych kształtów. Raz powstały, jest niezwykle trudny rozcięcia. Istnieje wiele sytuacji, w których używamy bambusa zamiast wprost połączyć kamienie. Kierujemy się wtedy ideą zbudowania bardziej wszechstronnej i wpływowej formacji na planszy. Spójrzmy jak kształt bambusa działa w praktyce.



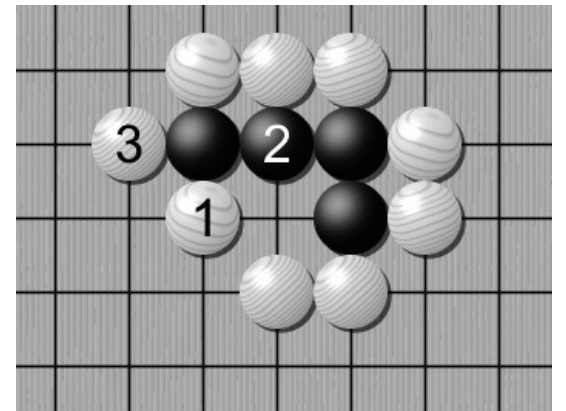
Bambus



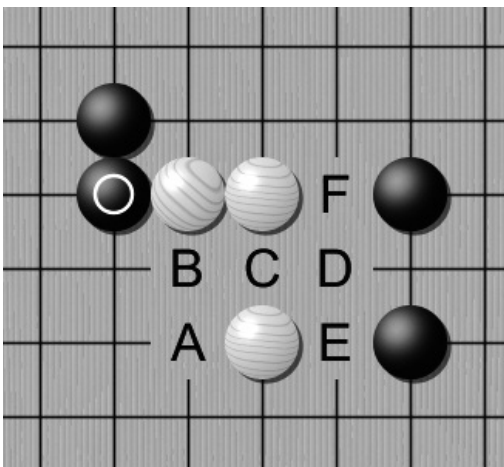
Po utworzeniu, bambus nie może być rozcięty. **A** i **B** są **miai**. Jeśli Biały zagra w **A**, czarny gra w **B** i odwrotnie.



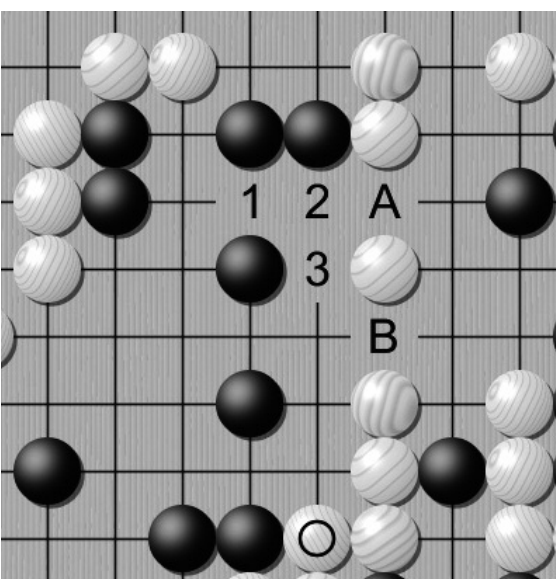
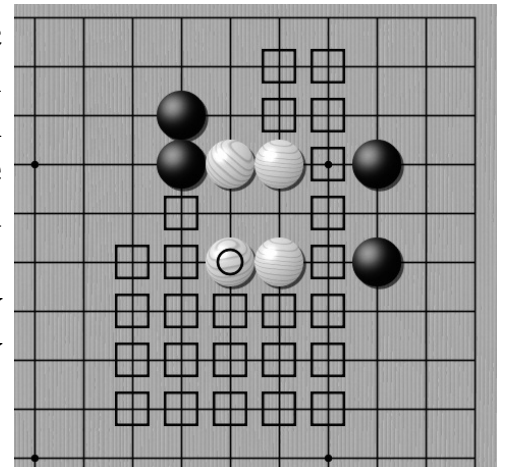
Jednakże bambus ma słabość w **A**, jeśli nie jest zbudowany do końca...



Jeśli kamienie zostaną otoczone przez Białego, Czarny nie będzie mógł ich uratować przed zbićciem.



Rysunek po lewej: Biały chce połączyć swoje kamienie. W zależności od sytuacji każdy ruch od **A** do **F** jest możliwy. Ruchem najstabilniejszym, uniemożliwiającym cięcie i emanującym wpływem w każdym kierunku jest utworzenie bambusa przez zagranie w **A**. **Rysunek po prawej:** Po **A** każdy ruch w punkty oznaczone kwadratami jest możliwy i trudny do odpowiedzi dla Czarnego.



Spójrzmy na zastosowanie praktyczne. Kiedy szukamy kolejnego ruchu, zawsze próbujemy zagrać w sposób, który pozwala nam osiągnąć **więcej niż jeden cel jednocześnie**. Spójrzmy na niektóre opcje Czarnego, który łączy swoje kamienie na ilustracji po lewej. Zagranie w **1** łączy czarne kamienie, ale nie osiąga nic więcej. Biały może zignorować ten ruch i przejąć inicjatywę grając gdzie indziej i nabrać impetu w innej części planszy.

Taka zmiana inicjatywy jest nazywana **przejęciem sente**.

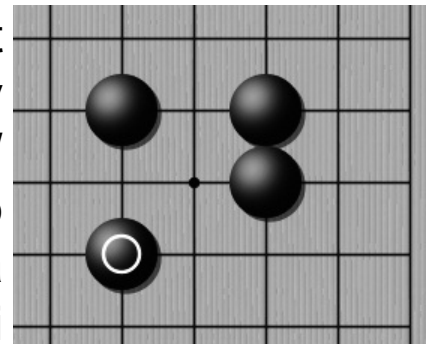
Ruch, na który musimy odpowiedzieć, jest także **nazywany sente**.

Natomiast ruch, który można zignorować, jest nazywany **gote**.

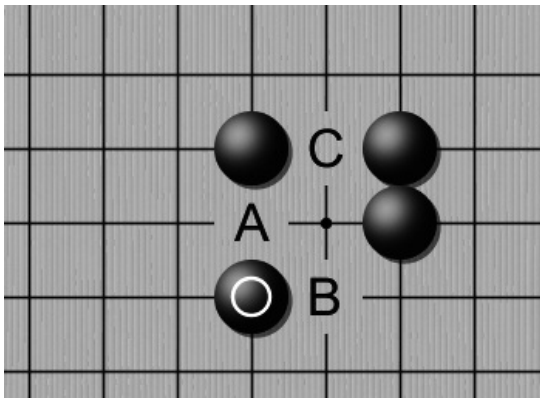
Zagranie 2 łączy kamienie i zagląda w przeszłość między skokiem o jeden Białego, zostawia jednak Białemu **potencjalną słabość** (zwaną **aji**), pozwalającą na późniejszy atak i redukcję miejsca na oko.

Zagranie w **3** osiąga trzy cele. Solidnie łączy, zapewnia miejsce na oko oraz zagraża kontynuacją zarówno w **A** jak i **B**. Zatem, jako że generuje znaczące zagrożenie, Biały zmuszony jest nań odpowiedzieć, przez co Czarny utrzymuje inicjatywę (**sente**) zagrania kolejnego zagrającego Białym ruchu w innym miejscu.

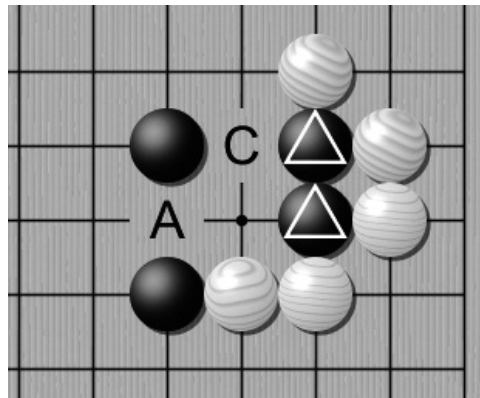
Pewną bardziej wszechstronną modyfikacją bambusa jest **stolik**. Dzięki swej stabilności oraz naturalności, z jaką tworzy się na planszy, pojawia się dużo częściej niż bambus. W przeciwieństwie do bambusa jednak stolik może być rozcięty lub zagrożony rozcięciem, ale tylko wówczas, gdy przeciwnik ma wiele kamieni dookoła lub jeśli ma możliwość dać podwójne atari na dwóch częściach kształtu.



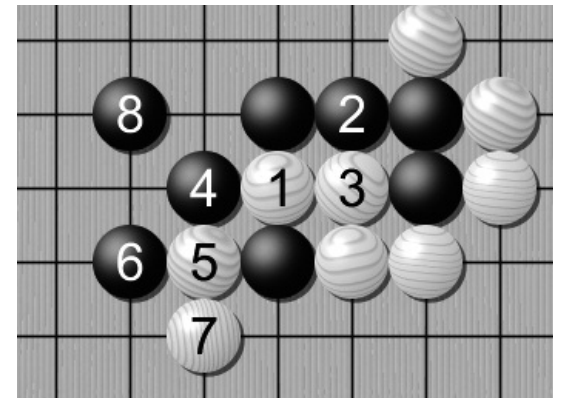
Kształt stołu



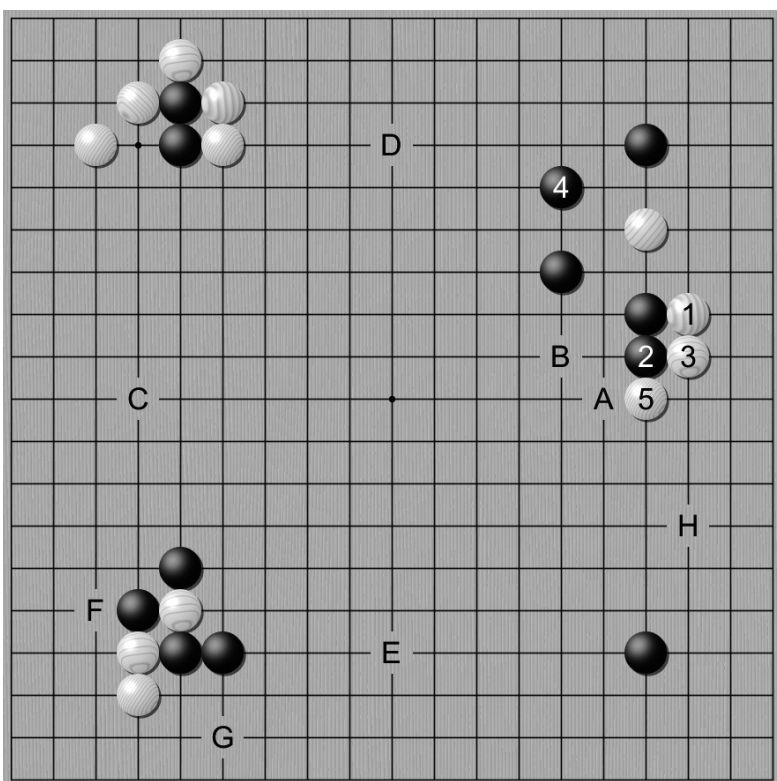
Stolik ma trzy słabości, z czego największe są w **A** i **B**, ale bardzo trudno je wykorzystać...



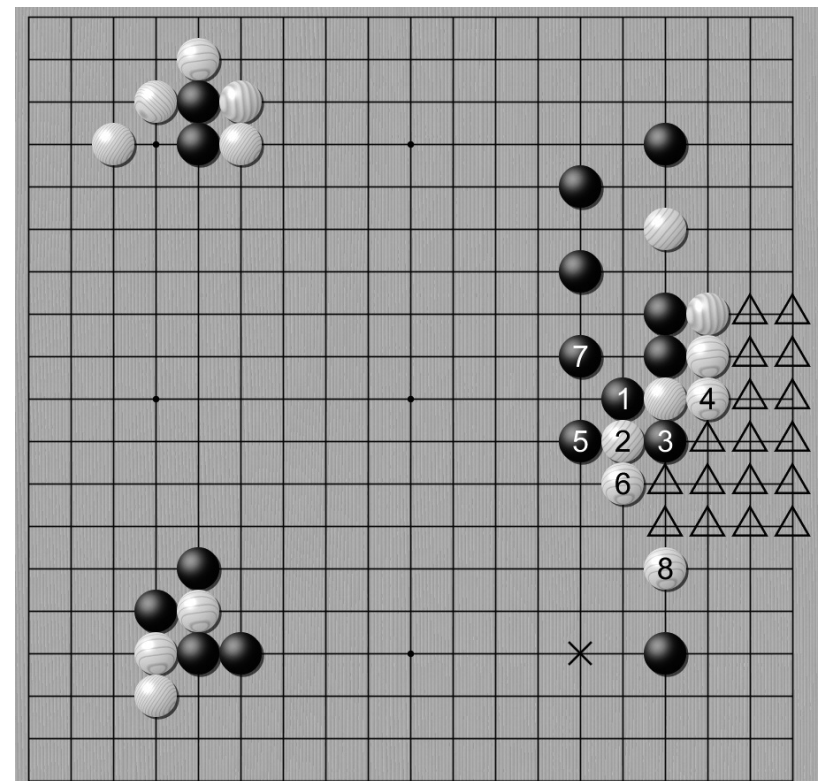
ponieważ przynajmniej połowa kształtu musi być otoczona aby cięcia zadziałały. Zagranie w **C** zбивa dwa zaznaczone kamienie...



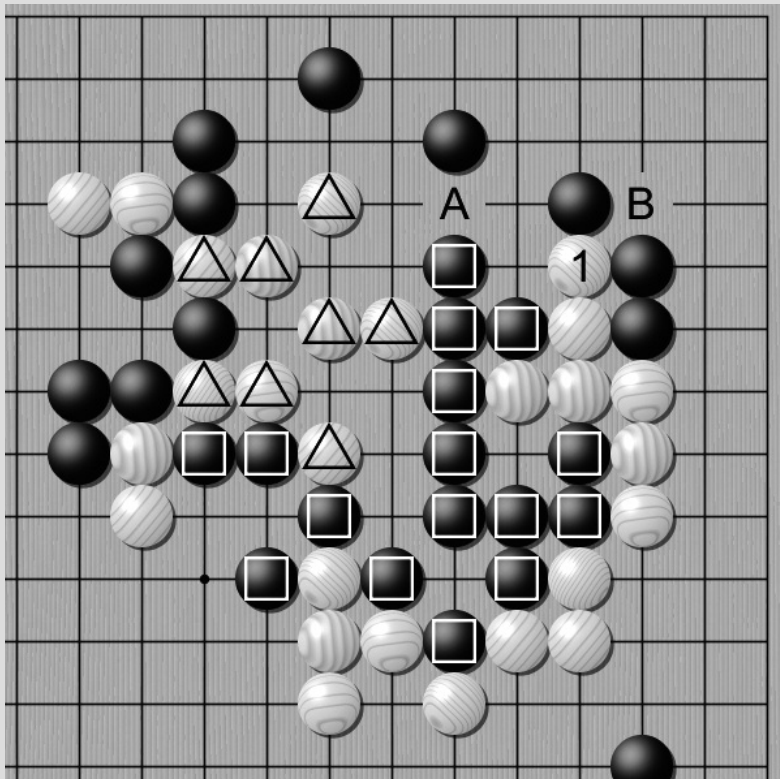
a zagranie w **A** prowadzi do sytuacji, w której kamienie Czarne są oddzielone.



Rysunek po lewej: Oto co się stało w grze omawianej na **stronie 30**. Biały próbuje przeżyć po prawej i gra hane pod dwoma kamieniami Czarne. Jest wiele dobrych opcji dla **6** Czarne, od **A** do **G**, większość z nich zakłada zagranie w innym miejscu (tenuki). Kamienie Czarne nie są w bezpośrednim niebezpieczeństwie, może on więc zagrać duży ruch gdzie indziej. Jeśli jednak Czarny chce zagrać lokalnie, kamień w **B** stworzy kształt stołu i da mu pewniejszą pozycję. Zagranie w **A**...

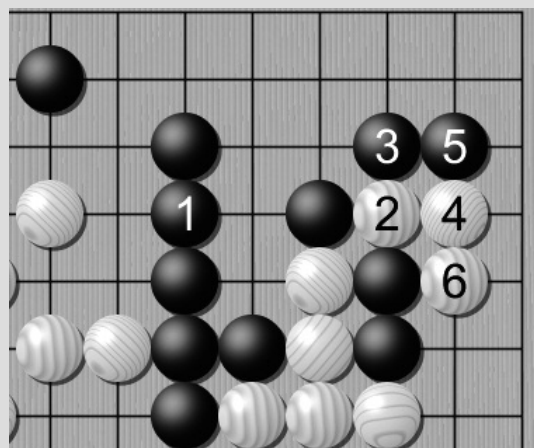
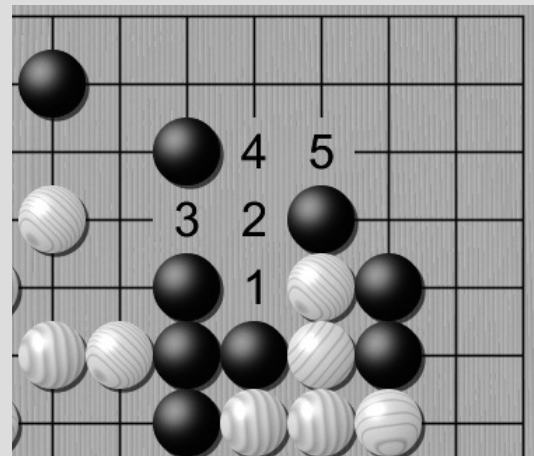


Rysunek po prawej: ... może prowadzić do komplikacji. To niekoniecznie gorszy ruch niż kształt stołu (**ruch 7** również prowadzi do wytworzenia tego kształtu), ale w niektórych przypadkach osłabia pozycję Czarne. Wytłumaczmy te ruchy szczegółowo na **stronie 35**, ale oto jeden z najbardziej prawdopodobnych wyników. Sytuacja wygląda na równą. Czarny ma dużą formację skierowaną do centrum, ale w zamian oddał sporo terytorium (punkty oznaczone trójkątami) i nadal musi się bronić przed **ruchem w 8** Białego, prawdopodobnie grając w **X**.

Dodatkowy materiał na przyszłość

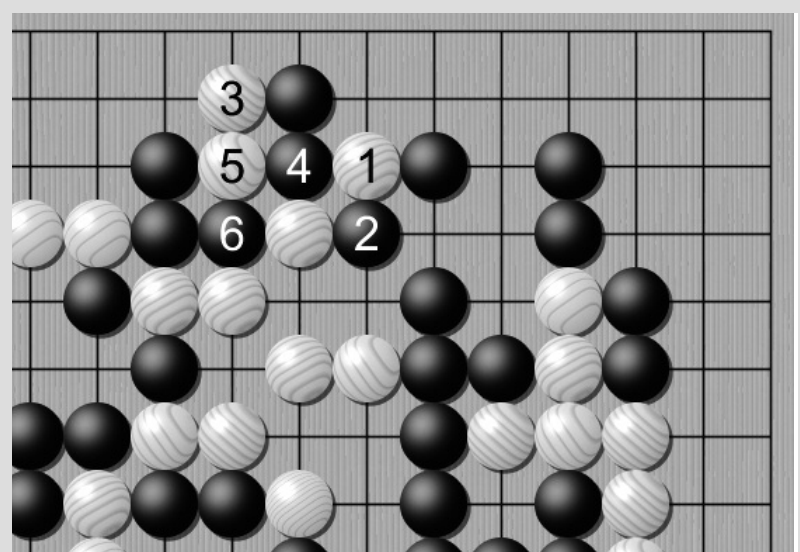
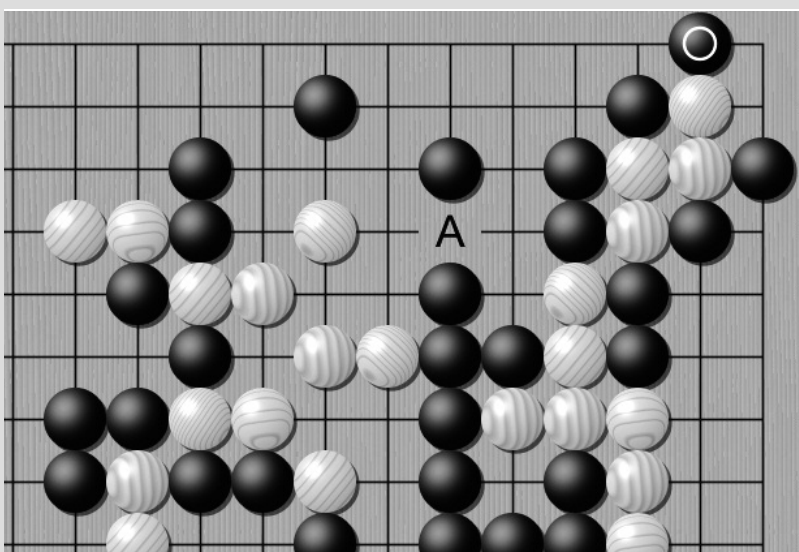
W grze Czarny zagrał kształt stołu i uznał swoje kamienie za stabilne. Doprowadziło to do złożonej sytuacji, w której Biały próbował otoczyć Czarnego i teraz obaj gracze walczą by oddzielić i zabić jedną z oznaczonych grup.

Jeśli Biały zdoła przeciąć Czarnego w **A**, wygra walkę, więc gra w **1** by zagrozić dwoma cięciami: w **A** oraz w **B**. Cięcie w **A** jest trudne do realizacji, więc Biały zgodzi się oddać środkową grupę, jeśli uzyska rekompensatę w postaci przejścia rogu Czarnego...



Rysunek na górze: Biały znalazł zatem jeden z tych upragnionych ruchów, które realizują kilka celów jednocześnie, przez co Czarny musi znaleźć ruch broniący obu miejsc cięcia naraz. Czarny ma pięć możliwości obrony, ale większość z nich kończy się jakąś stratą.

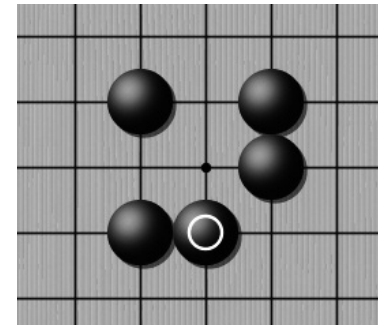
Rysunek na dole: Na przykład zagranie w **3** nie działa i Czarny traci wiele punktów...



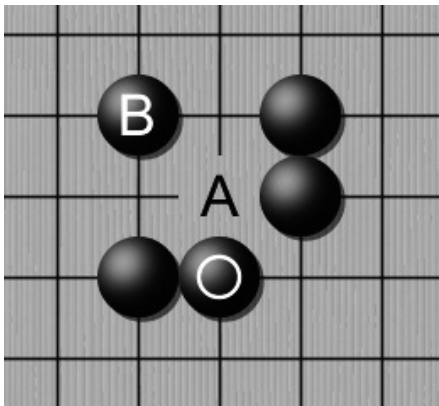
Left Image: Ale zagranie **kształtu stołu** w **5** działa. Nie tylko punkt **A** jest wzmocniony i przestaje być punktem cięcia, ale również cięcie w **B** prowadzi do drabinki na korzyść Czarnego. Czarny odpowiedział na podwójną groźbę Białego znajdując ruch, który broni oba punkty jednocześnie, przez co Biały nie może zagrać żadnego z tych ruchów. Więc...

Right Image: próbuje ostatniej deski ratunku, jaką jest groźba cięcia, ale Czarny tworzy tygrysią paszczę grając w **2**. Biały próbuje zabić małą czarną grupę na górze, lecz nie udaje mu się to przez tygrysią paszczę i ostatecznie Biały się poddaje. To był nieco zbyt złożony przykład jak na początek książki, ale płynie z niego ważna lekcja: **Tworzenie i utrzymywanie dobrych kształtów ma znaczenie. Zawsze szukaj zagrań dających dobry kształt.**

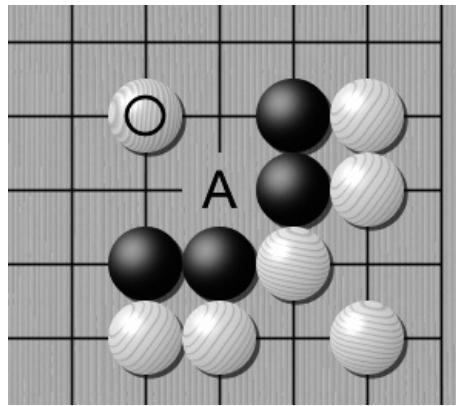
Inną wariacją kształtu stołu jest **Paszczka Smoka**. Tak jak w przypadku innych kształtów, nie próbujemy ułożyć go “na siłę” a raczej musi on być wynikiem rozsądnej sekwencji ruchów. Przewagą paszczki smoka jest to, że zazwyczaj gwarantuje nam jedno oko co pozwala grupie swobodniej walczyć w sytuacji w której nasze kamienie starają się przeżyć.



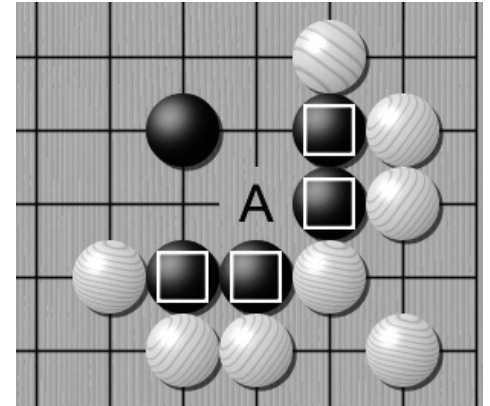
Smocza Paszcza



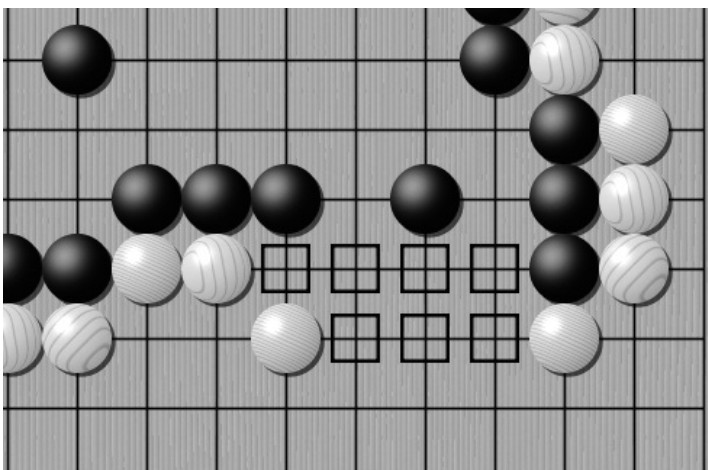
Oko powstaje zwykle w **A**. **B** jest głównym słabym punktem kształtu gdy brakuje Czarnego kamienia...



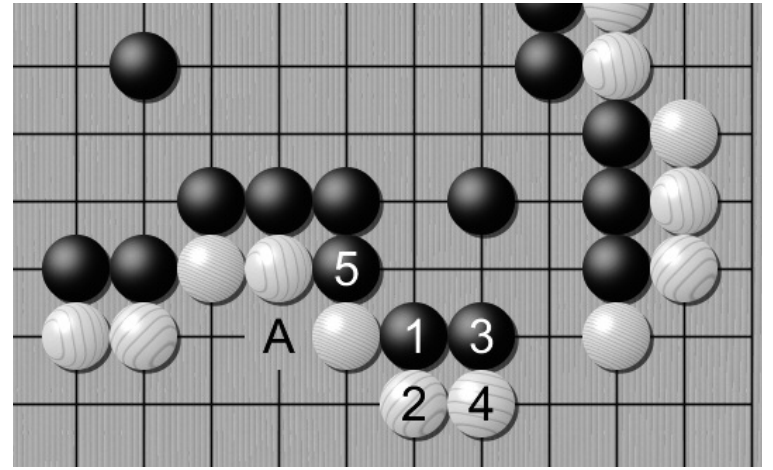
Jeżeli Biały zagra tam pierwszy, kamienie Czarnego mogą zostać przecięte, więc musi on łączyć w **A**.



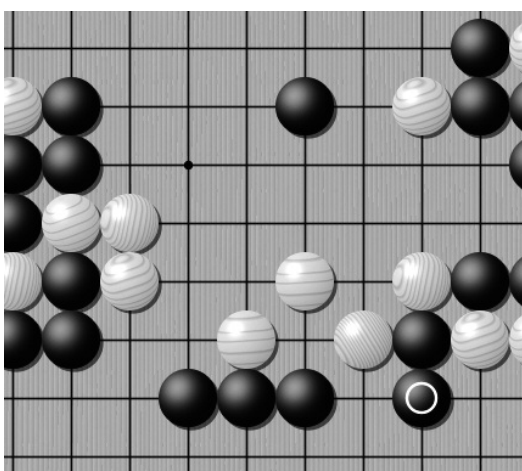
Musimy uważać by nie dać się otoczyć inaczej nasz przeciwnik wydlubie nasze oko podwójnym atari w **A**.



Rysunek po lewej: Załóżmy, że Czarny chce ustabilizować swój kształt w oznaczonym miejscu. Najprostszym sposobem będzie spróbować utworzyć kształt smoczej paszczki.

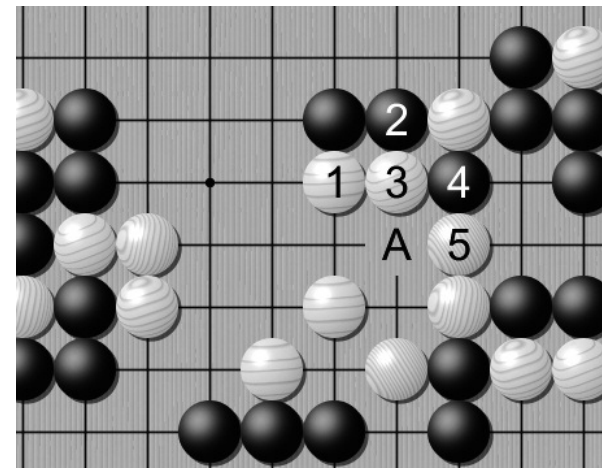


Rysunek po prawej: Czarny gra w **1** i Biały musi zadbać o swój kształt oraz bronić terenu. Ruchy **3** i **4** kierują się tą samą logiką, a ruch **5** tworzy Smoczą Paszczę i grozi podwójnym atari w **A**, więc Biały musi odpowiedzieć.



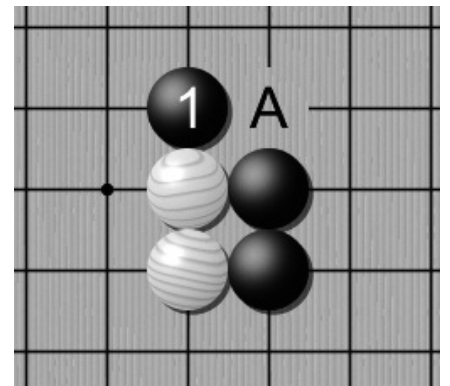
Rysunek po lewej: Biały jest otoczony i musi przeżyć.

Rysunek po prawej: Biały gra **kontaktowo** do czarnego kamienia grożąc, że połączy się ze swoim pojedynczym kamieniem wyżej po prawej stronie. Czarny się broni i ruchami aż do **5** daje Białemu przynajmniej jedno oko w paszczki smoka w **A**, dzięki czemu Biały może śmiało dalej walczyć o drugie oko i życie.

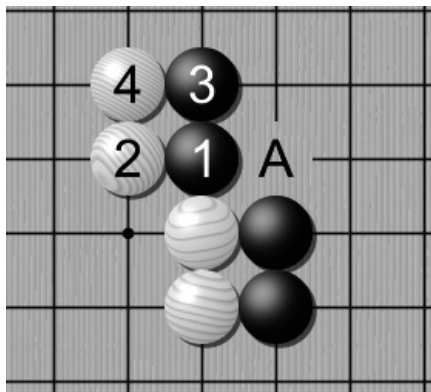


Wróćmy do bardziej podstawowych koncepcji. Widzieliśmy już **hane** będące zagranem kamienia po skosie od naszego na kamień przeciwnika. **Podwójne hane** będzie zatem oczywiście zagranem dwóch hane z rzędu. Wielu początkujących obawia się zagrania któregośkolwiek z nich z uwagi na pozostawienie oczywistej możliwości cięcia (szczególnie przy podwójnym hane). Jednak nie ma się czego obawiać i jak niedługo się przekonamy, w zamian za rozcięcie naszych kamieni jesteśmy w stanie otrzymać wystarczająco satysfakcjonującą rekompensatę.

Gdy gramy hane na dwa lub trzy kamienie mówimy, że **uderzamy głowę** tych kamieni. Kontynuując możemy albo grać dalej pasywnie albo dla maksymalizacji korzyści zagrać podwójne hane. Zobaczmy jak działają oba zagrania.

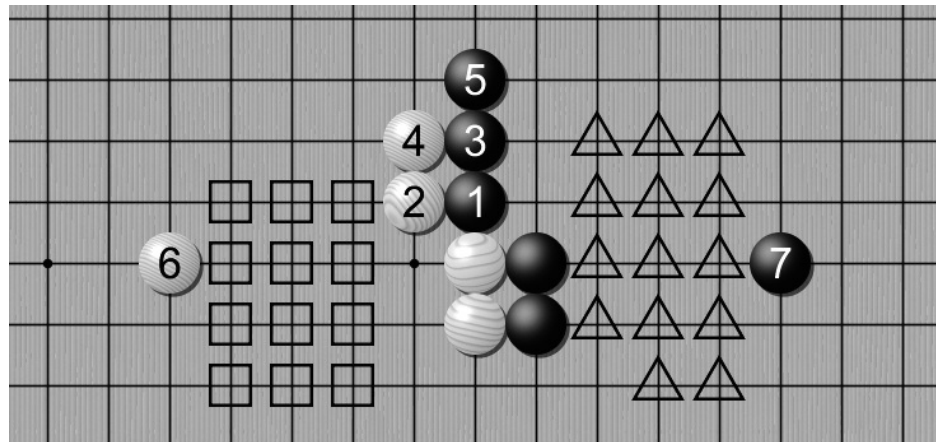


Czarny grając hane uderza głowę dwóch kamieni. **A** jest oczywistym punktem cięcia.

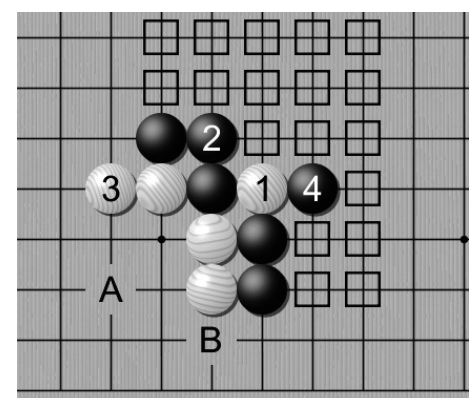
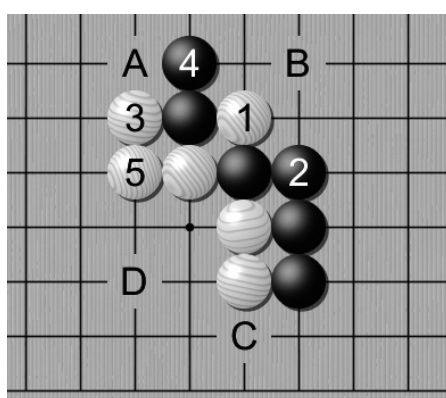
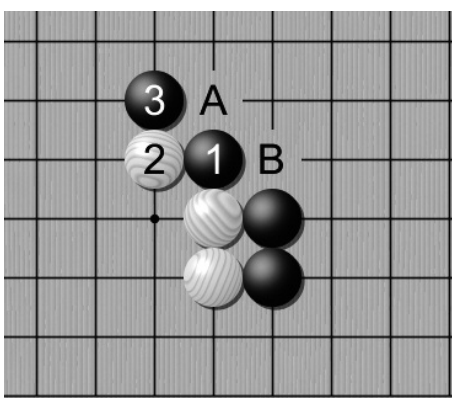


Tu mamy zagranie pasywne.

Czarny boi się cięcia w **A** więc się wydłuża by bronić się i powiększać teren jednocześnie. Jak widzieliśmy na **stronie 27**, jest to w porządku gdy kamienie są blisko rogów planszy.



Lecz gdy wydarzy się to na otwartej przestrzeni Biały jest zadowolony z rezultatu ponieważ zyskał niewiele tylko mniejszą niż Czarny ścianę od której może się rozbudowywać. W zależności od sytuacji na całej planszy, Czarny może nie zyskać wiele grając w tak bezpieczny sposób.



Rysunek po lewej: tak wygląda **podwójne hane**. Są tu dwa możliwe punkty cięcia jednak dopóki Biały nie ma znaczącej pomocy kamieni w pobliżu, żadne z tych cięć nie przyniesie mu zadowalających rezultatów.

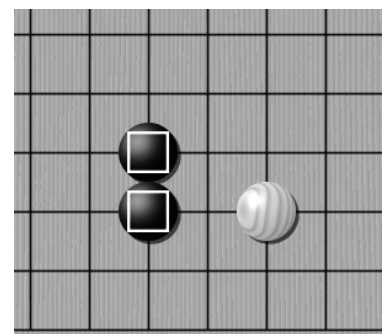
Rysunek środkowy: pierwsze cięcie zwykle prowadzi do następującej sekwencji. Czarny jest prawie zupełnie bezpieczny zaś kamień Białego **1** - prawie martwy. Ruchy od **A** do **D** są kluczowe dla ataku i obrony dla obu graczy i w zależności od sytuacji, Czarny dostanie dobrą ścianę i wiele potencjalnych **aji**.

Rysunek po prawej: drugie cięcie jest bardziej dotkliwe ponieważ kamień Białego w **1** jest martwy tylko wtedy gdy drabinka działa dla Czarnego. Jednak nawet jeżeli drabinka nie działa to Czarny ma punkty **A** i **B**, w których może w przyszłości zaatakować oraz otrzymać znacznie większy wpływ niż w "bezpiecznej" wersji powyżej.

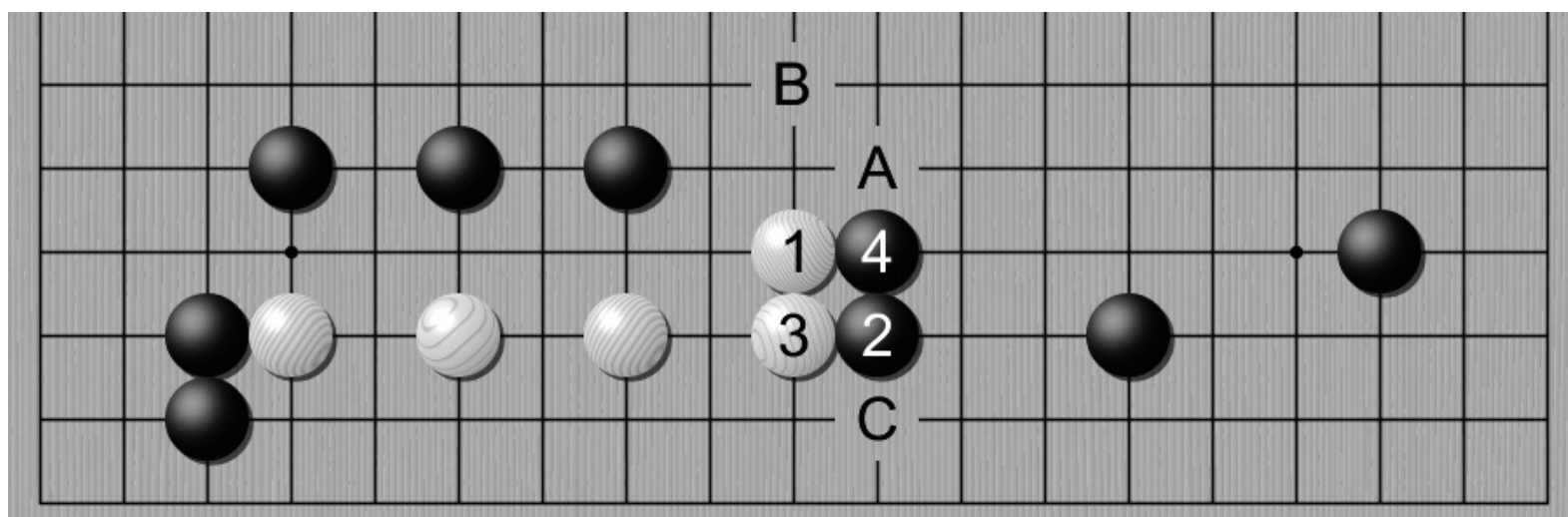
Podwójne hane jest potężną bronią w naszym arsenale ruchów.

Na zakończenie rozdziału przyjrzymy się kilku kształtom które często występują w grach. Nie będziemy się zagłębiać dokładnie w ich mocne i słabe strony, w tej części książki. W kolejnych rozdziałach omówimy kiedy i gdzie należy ich używać.

Jednym z nich jest **żółw**. Mimo imponującej nazwy są to tylko dwa połączone ze sobą kamienie. Główną zaletą tego kształtu jest jego siła (nie można go przeciąć) oraz to, że może skutecznie bronić bandy planszy. Oczwistą wadą jest to, że jest to ruch bardzo powolny. Wciąż jest to jednak bardzo przydatny ruch, pozwalający na wykonywanie silnych kontynuacji takich jak wspomniane wcześniej podwójne hane.

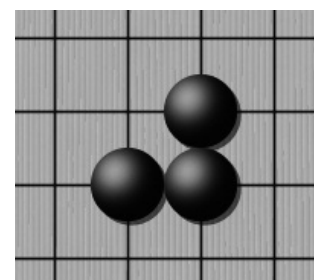


Żółw

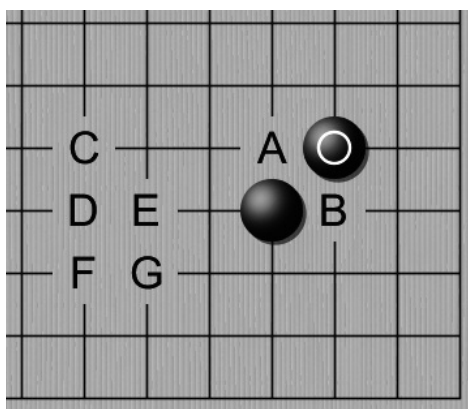


Biały gra w **1** próbując uciec lub rozszerzyć się ku bandzie. Czarny odpowiada ruchem **2** by zabrać bok planszy osłabić kamienie Białego. Biały gra **żółwia** w **3** by obronić swoje rozszerzenie oraz bazę, po czym Czarny także gra **żółwia** w **4**. Teraz ruch Białego, a ponieważ żółw jest bardzo stabilnym kształtem, może on spróbować zagrać hane w **A** lub **C** lub wyskoczyć w **B**.

Następny jest **pusty trójkąt**. Jest to generalnie zły kształt którego staramy się unikać, ponieważ jest bardzo nieefektywnym wykorzystaniem naszych kamieni. Zazwyczaj tworzenie go jest po prostu stratą ruchu i używamy go tylko wtedy gdy jest on jedyną bezpieczną opcją zagrania.



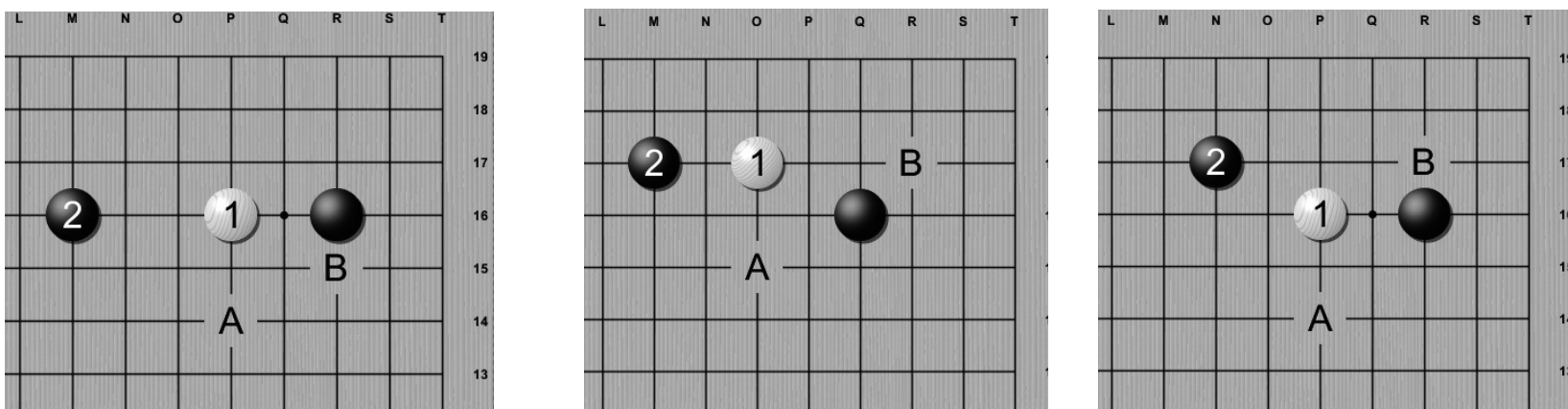
Pusty trójkąt



Pusty trójkąt uznaje się za zły kształt ponieważ nie wnosi do kształtu grupy kamieni nic więcej niż dwa kamienie położone po przekątnej. Zagranie kamienia w **A** lub **B** tworzy pusty trójkąt jednak samotne kamienie w hane są połączone nawet bez niego, jak widzieliśmy na **stronie 18**. Zatem pusty trójkąt jest zarezerwowany tylko dla sytuacji, w których musimy bronić naszych kamieni, a żaden inny ruch nie działa.

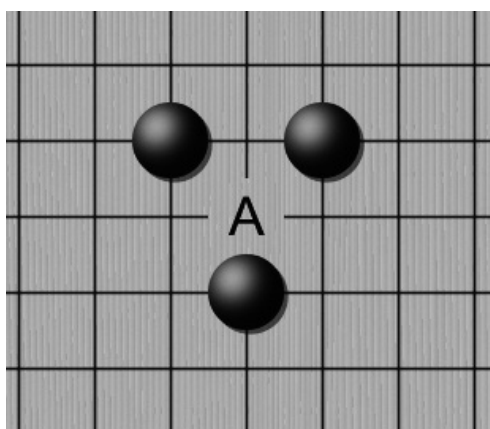
Innym poważnym problemem pustego trójkąta jest to, że jest to bardzo powolny ruch. Na diagramie przedstawiono możliwe ruchy od **C** do **G** z których każdy jest szybszy i bardziej wydajny.

Następnym ruchem jest **hasami** (ang. pincer, pl. nożyce). Ideą tego ruchu jest naciskanie słabego kamienia z dwóch stron i próba pozbawienia go miejsca do stworzenia bazy a w konsekwencji życia tam gdzie się znajduje. Celem hasami jest zmuszenie przeciwnika do ucieczki i czerpanie korzyści z następującej pogoni. Hasami jest grane najczęściej na początku gry (w otwarciu) i przyjrzymy mu się dokładniej w dalszej części niniejszej książki, na ten moment zobaczymy jednak jak wyglądają 3 podstawowe hasami.

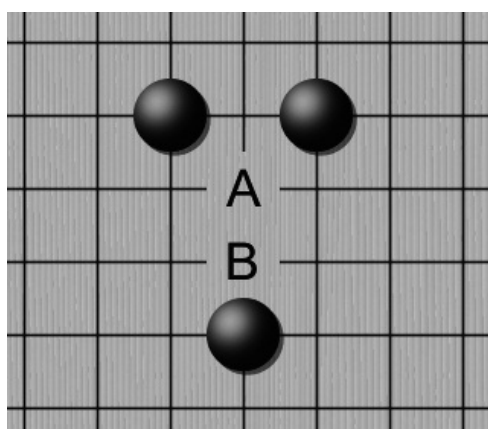


W każdym z diagramów ruch **2** to hasami na Białego, przy użyciu już istniejącego czarnego kamienia. Biały zazwyczaj chce grać w okolicy **2** aby stworzyć miejsce na bazę, jednak Czarny grając hasami pozbawia Białego takiej możliwości. Dlatego też Biały ma **2** opcje: może albo uciekać (ruch **A**) albo walczyć (ruch **B**). To oczywiście tylko kilka przykładów ruchów bo zależnie od sytuacji, zwykle istnieje więcej niż jedna możliwość zarówno ataku jak ucieczki.

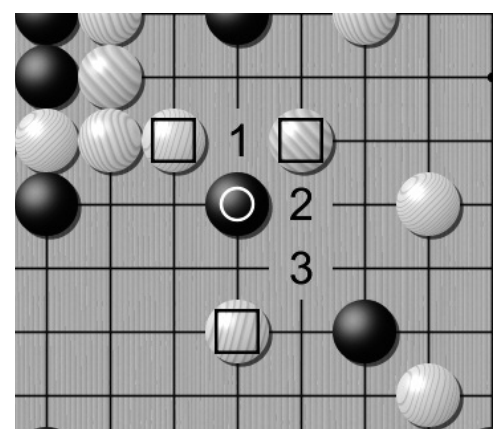
Ostatnimi kształtami na ten moment będą kombinacje dwóch **ruchów skoczka** oraz dwóch **dalekich skoczków**. Są one w oczywisty sposób silniejsze niż pojedyncze warianty, ale wciąż mogą zostać przecięte. W większości, słabości kształtów to albo ich środki symetrii albo punkty w gdzie brakuje kamieni kończących dany kształt. Przywołane już wcześniej przysłowie mówi "Słabe punkty naszego przeciwnika to nasze silne ruchy" (i należy pamiętać, że działa to także w drugą stronę).



Dwa połączone ruchy skoczka
Słabość w **A** grozi rozcięciem kształtu na pół w dowolnym kierunku, w zależności od kamieni dookoła.



Dwa połączone ruchy dalekich skoczków
Ten kształt ma słabości w **A** i **B** które można użyć przeciwko nam. Także i w tym przypadku, kamienie dookoła decydują skąd nadejdzie niebezpieczeństwo.



Przykładem może być ta sytuacja. Gdy Czarny zagra w słabość kształtu, Biały musi obronić trzy punkty jednocześnie, co jest niemożliwe. Zatem Biały może być przecięty zaś Czarny może połączyć swoje kamienie z jedną z pobliskich grup.

Jak dotąd jest nieźle ale czy trochę tego nie za dużo? Kiedy przejdziemy już do gry? Nauczyliśmy się już wystarczająco wiele by zrozumieć podstawy więc nadszedł czas by przyrzeć się prawdziwej grze i poznać choć część piękna Go. Przed przejściem do kolejnego rozdziału zamieszczam krótki słowniczek pojęć które już się pojawiły, tak by nie było potrzeby szukania poszczególnych terminów na wcześniejszych stronach. Pozwoli nam to zaoszczędzić czas i pozwoli skupić się na istotniejszych sprawach.

Oddechy	Liczba kamieni potrzebnych do zbitia grupy. Również wolne przecięcia planszy przylegające do grupy kamieni.
Terytorium	Punkty (przecięcia linii) otoczone kamieniami.
Wpływy	Przestrzeń w okolicy naszych kamieni którą potencjalnie można zamienić w terytorium lub użyć do atakowania przeciwnika. Wpływy są zazwyczaj generowane przez ściany lub silne grupy kamieni dające potencjał na zdobycie w przyszłości punktów w ich okolicy.
Komi	Punkty, które Białe otrzymują na początku gry jako rekompensatę za granie jako drugi.
Atari	Sytuacja w której kamień lub grupa kamieni ma tylko jeden oddech. Innymi słowy jest to sytuacja gdy wystarczy tylko jeden ruch by zbić grupę kamieni.
Oko	Oddech w który przeciwnik nie może zagrać (ze względu na zakaz ruchów samobójczych) chyba, że jest to ostatni oddech grupy (grupa jest w atari).
Martwa grupa	Grupa kamieni, która nie może utworzyć dwóch oczu lub uciec do innej żywej grupy.
Żywa grupa	Grupa, która ma lub może utworzyć (przynajmniej) dwa oka lub uciec do innej, żywej grupy.
Seki	Stosunkowo rzadka sytuacja gdy dwie grupy kamieni dzielą ostatnie dwa oddechy, uniemożliwiając sobie tym samym bezpieczne postawienie drugiej z nich w atari
Tenuki	Zignorowanie ostatniego ruchu przeciwnika i zagranie gdzie indziej.
Sente	Ruch, który nie może być zignorowany pod groźbą istotnych strat na planszy. W ten sposób określa się także "inicjatywę" - gracz który "ma sente" czasowo przejmuje w grze inicjatywę.
Gote	Ruch, który może być zignorowany bez poważnych strat. W ten sposób mówi się także, że "ruchy gote" oddają inicjatywę (sente) przeciwnikowi.
Miai	Dwa równoważne ruchy dające bardzo podobny rezultat (niezależnie, który z nich się zagra).
Ko	Sytuacja, w której kamień, który zbił kamień przeciwnika, po biciu sam natychmiast znajduje się w atari.
Groźba ko	Ruch zmuszający przeciwnika do odpowiedzi, uniemożliwiający mu połączenie kamienia będącego częścią ko.
Zagranie kontaktowe (tsuke)	Zagranie kamienia bezpośrednio obok kamienia przeciwnika; zagranie w oddech kamienia przeciwnika.
Uderzenie w bark (shoulder hit)	Ruch ukośny względem kamienia lub grupy kamieni przeciwnika.
Łamacz drabinki	kamień stojący na drodze drabinki, który sprawia, że drabinka nie działa dla atakującego.