

Japonská pravidla hry go

Vydáno 10. dubna 1989, platné od 15. května 1989

Přeložil Jaroslav Jiruše podle anglického překladu Jamese Daviese

Využito diagramů Jonathana Cano

Profesionální organizace Nihon Kiin a Kansai Kiin tímto revidují *Pravidla Nihon Kiin hry go* vydaná v říjnu 1949 a definují *Japonská pravidla hry go*. Tato pravidla musí být používána v duchu čestnosti a vzájemné důvěry mezi hráči.

Článek 1. Partie go

Go je hra, ve které dva hráči soupeří v dovednosti na hrací desce, od počátku partie až do ukončení partie podle článku 9, v tom, kdo získá více území. "*Partii*" se rozumí tahy zahrané až do "*konce partie*."

Článek 2. Tah

Hráči hrají střídavě po jednom tahu, jeden hráč hraje černými kameny, jeho soupeř bílými kameny.

Článek 3. Hraný bod

Hrací deskou je síť 19 vodorovných a 19 svislých čar tvořících 361 průsečíků. Kámen může být zahrán na jakýkoliv neobsazený průsečík (nazývaný "*prázdný bod*"), pokud na něm po ukončení tahu může zůstat podle článku 4. Bod, na který je kámen zahrán, se nazývá jeho "*hraným bodem*."

Článek 4. Kameny, které mohou být na hrací desce

Poté, co je tah dokončen, skupina jednoho či více kamenů patřících jednomu hráči může zůstat na hrací desce pouze tehdy, pokud sousedí vodorovně nebo svisle s některým prázdným bodem, který se nazývá "*svoboda*." Na hrací desce nemůže být žádná skupina kamenů bez svobody.

Článek 5. Zajmutí

Pokud následkem hráčova tahu jeden nebo více soupeřových kamenů nemůže zůstat na hrací desce podle předchozího článku, musí hráč všechny tyto soupeřovy kameny odstranit. Takové kameny se nazývají "*zajatci*" a tah je v tomto případě dokončen teprve tehdy, když jsou kameny odstraněny.

Článek 6. Ko

Tvar, ve kterém mohou hráči střídavě zajímat jeden soupeřův kámen, se nazývá "*ko*." Hráč, jehož kámen byl právě zajmut v ko, nemůže svým příštím tahem zpětně zajmout soupeřův kámen v témže ko.

Článek 7. Život a smrt

1. Kameny jsou nazývány "*živé*," pokud nemohou být soupeřem zajmuty nebo pokud by jejich zajmutí umožnilo zahrát další kámen, který už soupeř vzít nemůže. Kameny, které nejsou živé, se nazývají "*mrtvé*."

2. Při potvrzování života a smrti poté, co je partie zastavena podle článku 9, je zakázáno zpětné zajmutí v témže ko. Hráč, jehož kámen byl v ko zajat, může ale v témže ko opět zajmout poté, co nejprve jednou pasuje pro toto zajmutí v daném ko.

Článek 8. Území

Prázdné body ohraničené živými kameny právě jednoho hráče se nazývají "*body očí*." Ostatní prázdné body se nazývají "*dame*." Živé kameny, které mají dame, jsou v "*seki*." Body očí ohraničené živými kameny, které nejsou v seki, se nazývají "*území*" a každý takový bod očí je počítán jako jeden bod území.

Článek 9. Konec partie

1. Když jeden hráč svým tahem pasuje a jeho soupeř následně také pasuje, je partie zastavena.
2. Po zastavení končí partie potvrzením a souhlasem obou hráčů o životě a smrti kamenů a území. To je nazýváno "*koncem partie*."
3. Jestliže hráč požaduje obnovení zastavené hry, jeho soupeř je povinen tak učinit a má právo hrát první.

Článek 10. Určení výsledku

1. Po odsouhlasení, že partie je u konce, každý hráč odstraní soupeřovy mrtvé kameny ze svého území a přidá je ke svým zajatcům.
2. Zajatci jsou pak vloženi do soupeřova území a body území jsou spočteny a porovnány. Hráč s více body území vyhrává. Mají-li oba hráči stejně bodů území, je partie nerozhodná, což se nazývá "*jigo*" (čti džigo).
3. Jestliže jeden hráč přednese stížnost vůči výsledku, oba hráči musí znovu výsledek potvrdit, například přehráním celé partie.
4. Poté, co oba hráči potvrdili výsledek, nelze ho již za žádných okolností změnit.

Článek 11. Vzdání partie

Partii může hráč v jejím průběhu ukončit uznáním své porážky. To se nazývá "*vzdání se*." Říkáme, že jeho protivník "*vyhrál vzdáním soupeře*."

Článek 12. Bez výsledku

Jestliže se v průběhu partie pozice na celé hrací desce opakuje a jestliže s tím hráči souhlasí, pak partie končí bez výsledku.

Článek 13. Oba hráči prohrávají

1. Pokud po zastavení partie podle článku 9 najdou hráči nějaký účinný tah, který by ovlivnil výsledek partie, a nemohou z tohoto důvodu odsouhlasit konec partie, pak oba hráči prohrávají.
2. Pokud bylo v průběhu partie pohnuto některým z kamenů a partie se dále vyvíjela, pokračuje se s kamenem navráceným na jeho původní hraný bod. Pokud se hráči nemohou shodnout, oba prohrávají.

Článek 14. Prohra kontumací

Překročení výše uvedených pravidel má za následek okamžitou prohru partie za předpokladu, že výsledek ještě nebyl potvrzen oběma hráči.

KOMENTÁŘ K JAPONSKÝM PRAVIDLŮM HRY GO

Komentář ke článku 1, Partie go

Pokud není obnovena, partie trvá, dokud není zastavena oběma hráči po sobě jdoucím pasováním (detaily viz články 2, 9, a 10).

Komentář ke článku 2, Tah

1. Hráči mají právo hrát střídavě.
2. Aby oznámil, že by partie měla být přerušena, hráč pasuje. Pokud následně pasuje i jeho soupeř, je partie zastavena a žádný z hráčů nemůže dále hrát (viz článek 9, bod 1).

Komentář ke článku 3, Hraný bod

1. Pro profesionální hráče tyto pravidla vyhrazují hrací desku 19 x 19.

Hráči samozřejmě mohou se vzájemným souhlasem použít další hrací desky, jako např. začátečnickou 9 x 9 nebo hrací desku 13 x 13 nebo (do budoucna) 21 x 21.

2. Průsečík, prázdný bod a hraný bod

Je 361 průsečíků jako na 1 v diagramu 1. Průsečík, na kterém není žádný kámen, se nazývá prázdný bod. Průsečík, na kterém je kámen jako 1, je nazýván hraným bodem.

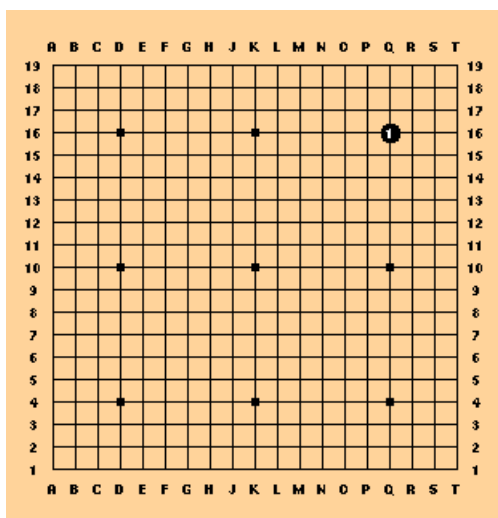


Diagram 1. Průsečíky na hrací desce.

3. Prázdné body, na které nemůže být zahráno kvůli článku 4

Hráč nemůže hrát tah, který by připravil jeho kameny o svobody, takže by nemohly zůstat na hrací desce. Například černý nemůže hrát na žádný z bodů označených x v diagramu 2. Všimněte si, že černý může hrát na A, protože výsledná černá skupina by měla jednu svobodu.

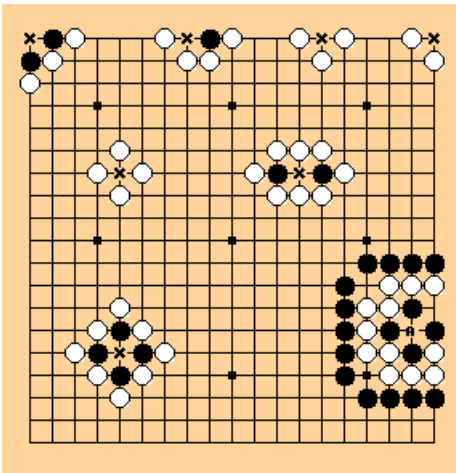


Diagram 2. Černý nemůže hrát na x, ale může hrát na A.

Komentář ke článku 4, Kameny, které mohou být na hrací desce

Kameny, které nemohou být na hrací desce: bílé kameny v diagramu 3 nemají ani vodorovně ani svisle žádnou svobodu, takže nemohou být na hrací desce.

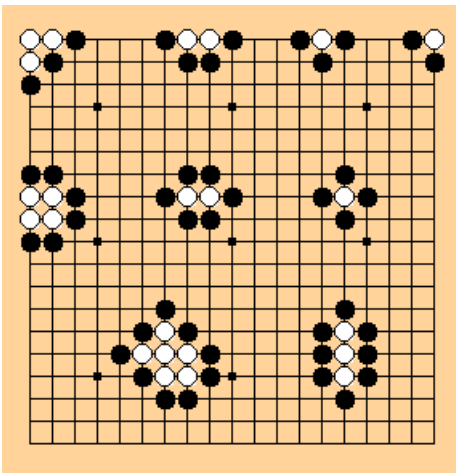


Diagram 3. Kameny, které nemohou být na hrací desce.

Komentář ke článku 5, Zajmutí

Zajmuté kameny:

Černý musí odstranit všechny bílé kameny v diagramu 4, protože jakmile je zahráno černého 1, bílé kameny již nemají vodorovně ani svisle žádnou svobodu a nemohou proto být na hrací desce. Odstraněním těchto kamenů se dokončí tah.

Odstraněním kamenů označených trojúhelníkem při ukončení tahu se vytvoří svobody, což podle článku 4 umožňuje zahrát černého 1.

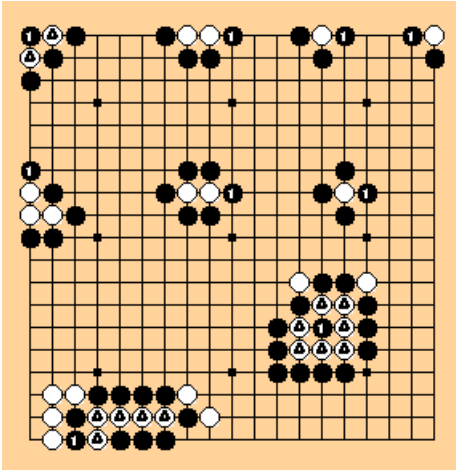


Diagram 4. Černého 1 zajímá bílé kameny.

Komentář ke článku 6, Ko

1. Tvary, ve kterých mohou hráči střídavě zajímat jeden soupeřův kámen

V diagramu 5a může černý tahem 1 zajmout bílé kameny označené trojúhelníkem a bílý může zpětně zajmout černý kámen 1.

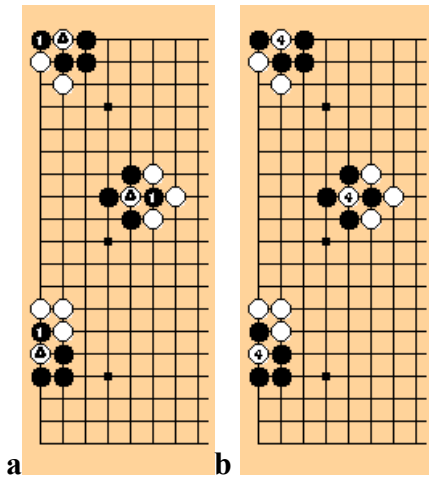


Diagram 5. Různá ko.

2. Zákaz zpětného zajmutí v příštím tahu

Po černého 1 v diagramu 5a nemůže bílý hrát na 4 v diagramu 5b ihned, ale až poté, co zahraje alespoň jednou jinam. Tah zahraný jinam za tímto účelem se nazývá "hrozba na ko."

3. Jestliže hráč zpětně zajme v dalším tahu, aniž by provedl hrozbu na ko, prohrává partii kontumačně (článek 14).

Komentář ke článku 7, Život a smrt

1. Příklady kamenů, které jsou živé, protože nemohou být soupeřem zajmuty

Všechny kameny v diagramu 6 jsou živé.

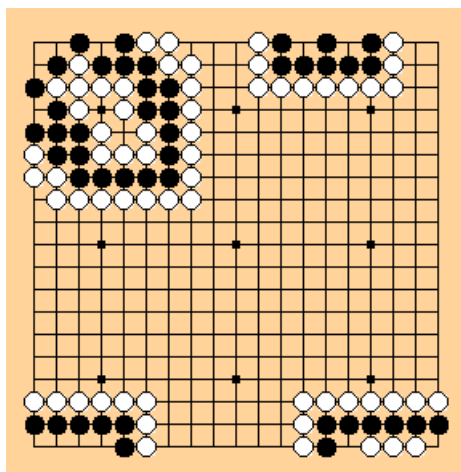


Diagram 6. Živé kameny. (Kameny vpravo dole žijí v seki, viz článek 8.)

2. Příklady kamenů, které jsou živé, protože jejich zajmutí by umožňovalo zahrát další kámen, který už soupeř vzít nemůže

V diagramu 7 může bílý zajmout černého tahem na některý z bodů x, ale černý pak může zahrát kámen, který již bílý nezajme. Toto je známé jako *zpětné braní*. Černé kameny jsou proto živé.

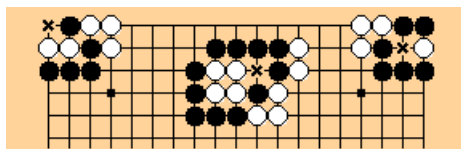


Diagram 7. Příklady zpětného braní.

(Povšimněte si, že definice "kameny, které nemohou být zajmuty" je rekursivní. Dva černé kameny vpravo jsou živé, protože jejich zajmutí bílým umožňuje černému zahrát tak, jak je ukázáno v pozici vlevo. Černý kámen vlevo je živý, protože po jeho zajmutí bílým může černý zajmout zpět.)

3. Příklady mrtvých kamenů

Černé kameny v diagramu 8 jsou všechny mrtvé.

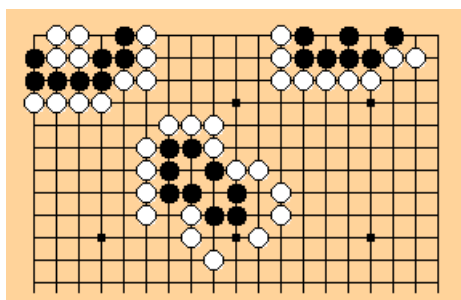


Diagram 8. Mrtvé kameny. Černé kameny jsou všechny mrtvé.

Komentář ke článku 7, Život a smrt, bod 2

Bod 2 článku 7 určuje, jak rozhodnout nejasné otázky o životě a smrti skupin obsahujících ko poté, co je partie přerušena (viz článek 9, bod 1).

1. Když je partie zastavena, zpětné braní ko je také zastaveno

I kdyby měl hráč nekonečný počet hrozeb na ko (např. při seki s dvojitým ko), nemůže je použít, aby zpětně vzal ko. Diagram 9 je příkladem zákazu zpětného braní v přímém ko.

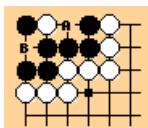


Diagram 9.

Černý nehraje na A a chce ukončit partii. Co se stane? Jestliže partie skončí tímto způsobem, jsou černá skupina i bílý kámen mrtví. Viz příklad života a smrti 9 níže. Je jasné, že bílý kámen je mrtvý, protože černý jej může zajmout zahráním na A. Černé kameny jsou také mrtvé, protože když bílý zajme zahráním na B, černý musí pasovat pro toto ko a bílý pak zajme šest zbývajících kamenů tahem na A.

2. Pokud hráč, jehož kámen byl vzat v ko, pasoval pro toto ko

– pak je situace stejná, jako kdyby byla hra obnovena: tento hráč nyní smí v daném ko opět zajmout.

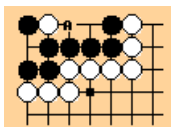


Diagram 10. Ko s přibližovacím tahem: příklad zajmutí po pasování.

Otázkou v diagramu 10 je zda partie může skončit bez zahrání černého A. Odpověď zní: Pokud bílý nebojuje o ko a partie skončí v této pozici, je osm černých kamenů živých a bílý kámen mrtvý. Černý nemusí přidávat tah na A, viz příklad života a smrti 10.

3. Ko s přibližovacím tahem spolu se seki s dvojitým ko (příklad odvetného vzetí po pasování pro dané ko)

Předpokládejme, že na hrací desce se nachází obě pozice v diagramu 11. Otázkou je, zda partie může skončit bez zahrání černého na A. Odpověď zní: Pokud partie skončila tímto způsobem, je bílý kámen mrtvý bez ohledu na dvojitě ko v pozici vpravo. Černý nemusí přidávat kámen na A.

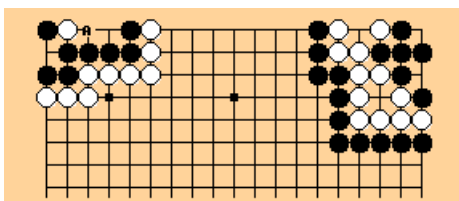
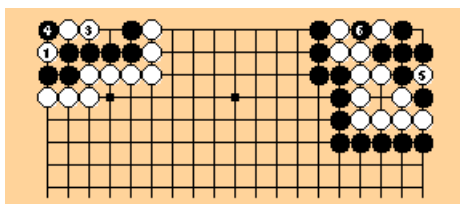
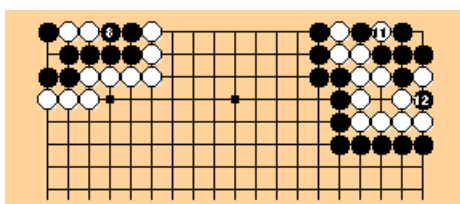


Diagram 11.

Důvod, proč je bílý kámen mrtvý, spočívá v následujícím:



Bílého 1 vezme ko nalevo a černý tahem 2 pasuje, neboť odvetné zajmutí je zakázáno, ledaže se nejdříve pasuje. Bílého 3 hrozí zajmutím (atari). Černého 4 zajímá ko, což je nyní legální tah, protože černý předtím pro toto ko pasoval. Bílého 5 vezme ko napravo a černého 6 bere druhé ko. Bílého 7 pasuje pro levé ko, protože odvetné brání bez předešlého pasování je zakázáno.



Černého 8 zajme dva bílé kameny vlevo. Bílého 9 a černého 10 pasují pro dvě ko napravo. Bílého 11 bere ko, což je přípustné, neboť bílý pasoval tahem 9. Černého 12 bere ko, i toto je přípustné, neboť černý pasoval tahem 10.

Komentář ke článku 8, Území

Základním principem je, že území je tvořeno body obklopených zcela nezávislými živými skupinami. Kameny s dame, které žijí v seki, nežijí nezávisle, a proto body, které ohraničují, nejsou územím.

1. Oči a území

Body **a** až **d** v diagramu 12 jsou body očí. Černá skupina, která je obklopuje, je zcela živá, a proto jsou územím.

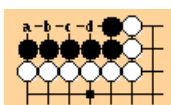


Diagram 12. Body očí.

2. Seki a dame

Bod **a** v diagramu 13 je dame. Devět černých kamenů a čtyři bílé jsou živé s dame, jsou tedy v seki. Body označené **x** jsou body očí, ale nikoli území, protože ohraničující skupiny jsou živé v seki.

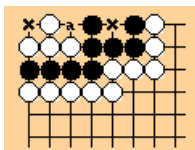


Diagram 13. Seki and Dame.

3. Seki s dvojitým ko

V diagramu 14 jsou body **a** a **b** dame, protože nejsou ohrazeny živými kameny právě jednoho hráče. Šest černých a dvanáct bílých kamenů je živých s dame, jsou tedy živé v seki (podrobnosti viz příklad života a smrti 25). Body označené **x** nejsou územím, protože jsou ohrazeny kameny živými v seki.

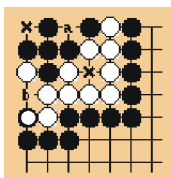


Diagram 14. Seki s dvojitým ko.

4. Zaplňování dame pro potvrzení území

V pozici v diagramu 15 jsou černá i bílá skupina živé, ale v seki kvůli dame na **A**, takže žádná strana nemá území. Tah na **A** je zapotřebí pro vytvoření území z černých a bílých očí.

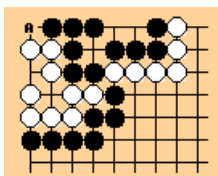


Diagram 15.

Komentář ke článku 9, Konec partie, bod 1

Pas vyhláší, že partie může být zastavena. K zastavení dojde, když oba hráči pasují ihned po sobě. Partie je tedy zastavena, pokud oba hráči naznačí, že si přejí pasovat.

Komentář ke článku 9, Konec partie, bod 2

1. Potvrzení života a smrti kamenů a území vyžaduje, aby hráči zaplnili dame a přidali nezbytné kameny do svého území v souladu s článkem 8.

2. Pokud hráči souhlasí, mohou vyplnit dame a přidat další nezbytné kameny po zastavení partie, v tomto případě ovšem tyto tahy nejsou definovány pravidly a nemusí být hrány podle pravidel.

Komentář ke článku 9, Konec partie, bod 3

1. "Jestliže hráč požaduje obnovení hry..."

Partie je obnovena ze stavu zastavení a hra pokračuje.

2. "...jeho soupeř...má právo hrát první."

a. Jestliže je partie zastavena, všechny tahy nezahrané v souladu s pravidly během doby, kdy byla partie zastavena, jsou neplatné.

b. Soupeř hráče, jenž požadoval obnovení hry, smí hrát první.

3. "...jeho soupeř je povinen tak učinit..." (obnovit hru)

Jestliže soupeř nepovažuje za potřebné hrát, může pasovat.

Komentář ke článku 10, Určení výsledku, bod 1

Hráč nemusí odstranit soupeřovy mrtvé kameny ze svého území zaplněním všech jejich svobod jako v článku 5. Může je odstranit jako takové, bez dalších tahů.

1. Příklad kamene, který může být odstraněn, tak jak je, na konci partie

Bílý kámen v černém území v diagramu 16 je mrtvý, a proto ho může černý na konci partie odstranit bez dalšího tahu.

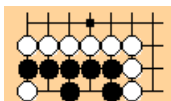


Diagram 16.

2. Příklad kamenů, které nemohou být, tak jak jsou, odstraněny na konci partie

Černé kameny označené trojúhelníkem v diagramu 17 jsou mrtvé, ale bílý žije v seki, takže body nejsou jeho územím. Bílý proto nemůže odstranit tyto černé kameny.

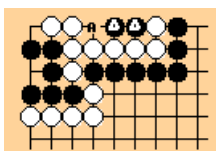


Diagram 17.

Poznámka: Před koncem partie mohl bílý hrát na A a zajmout dva černé kameny a pak ještě další kámen, který by černý musel vhodit.

Komentář ke článku 10, Určení výsledku, bod 2

Pokud je více zajatců než soupeřova území, jsou přebývající zajatci bráni jako body území.

Komentář ke článku 10, Určení výsledku, bod 3

Hráči mají povinnost znovu potvrdit výsledek partie, například jejím přehráním od počátku. Nemohou odmítnout potvrzení výsledku.

Komentář ke článku 10, Určení výsledku, bod 4

Jakmile je výsledek potvrzen, nemůže být změněn, i když se najdou další zajatci nebo při rozboru zápisu partie se zjistí, že jeden hráč hrál dvakrát po sobě, vzal zpětně ko bez hrozby na ko nebo zahrál jiný neplatný tah (který by před potvrzením výsledku znamenal podle článku 14 okamžitou prohru kontumačně).

Články 1, 2, 9, a 10 jsou zobrazeny níže



Komentář ke článku 12, Bez výsledku

1. Příklady opakování téže pozice na celé hrací desce

To může nastat při trojitém či vyšším ko, cyklickém ko, věčném životě atd., viz diagram 18.

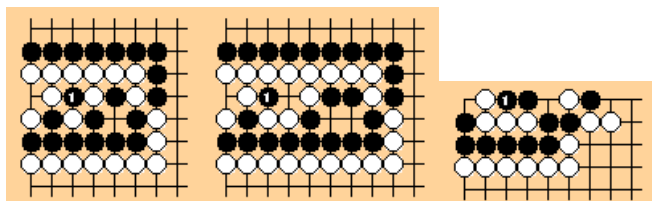


Diagram 18. Trojité ko, cyklické ko a věčný život .

2. "...jestliže hráči souhlasí, pak partie končí bez výsledku"

Vzhledem k obtížnosti ověření cyklu opakování, partie končí bez výsledku, pokud oba hráči souhlasí.

Komentář ke článku 13, Oba hráči prohrávají, bod 1

Jestliže je objeven účinný tah poté, co oba hráči pasovali, a žádný z hráčů si nemůže dovolit, aby tento tah zahrál soupeř, a tudíž žádný z hráčů nepožaduje obnovení partie, ale hráči nesouhlasí s ukončením partie, pak oba prohrávají.

V pozicích v diagramu 19 objevili po zastavení partie oba hráči účinný tah na **A**. Předpokládejme, že by oba hráči prohráli, kdyby jejich soupeř na **A** zahrál, takže žádný z nich nepožaduje obnovení hry. Jestliže pak hráči nesouhlasí s ukončením partie, oba prohrávají.

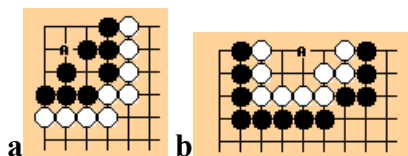


Diagram 19.

Komentář ke článku 13, Oba hráči prohrávají, bod 2

Jestliže se hráči nemohou shodnout ohledně navrácení posunutého kamene na původní zahrané místo, jestliže další kámen již byl na tento bod zahrán, jestliže by tento kámen nemohl dále být na hrací desce na tomto bodě nebo jestliže z nějakého dalšího důvodu nemůže být kámen vrácen na své původní místo v souladu s pravidly, pak oba hráči nesou odpovědnost a oba prohrávají.

1. Povšimněte si, že pokud by partie takto pokračovala, nebylo by možné vytvořit její zápis.
2. Povšimněte si, že důvod pro prohru obou hráčů spočívá v tom, že pokud by partie byla prohlášena za ukončenou bez výsledku, hráč, který prohrával, by mohl pohnout kameny úmyslně.

Komentář ke článku 14, Prohra kontumací

1. Pokud byl zahrán nemožný tah

a výsledek partie ještě nebyl potvrzen, je partie kontumována v okamžiku zahrání nemožného tahu.

Poznámka: Jestliže je překročení pravidel objeveno až po potvrzení výsledku partie, není tento výsledek podle článku 10, bodu 4 změněn.

2. Příklady nemožných tahů:

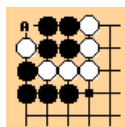
zahrání dvakrát za sebou; zpětné zajmutí ko bez provedení hrozby na ko.

PŘÍKLADY POTVRZENÍ ŽIVOTA A SMRTI

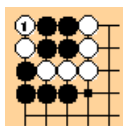
Výsledky v následujících příkladech by byly dosaženy přezkoumáním života a smrti, kdyby partie byla zastavena v pozicích ukázaných na diagramech. *Nebrání však tomu, aby tyto pozice byly vyřešeny během vlastní hry před zastavením partie.*

1. Pozice vztahující se k článku 7, bod 1

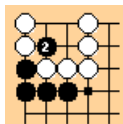
Příklad života a smrti 1: tři body bez zajmutí



Skončí-li partie tak, jak je ukázáno na diagramu, jeden bílý a čtyři černé kameny jsou živé. Podle článku 8 je pozice seki. Černé kameny jsou živé v potvrzovací fázi, jak následuje:

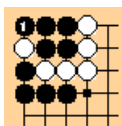


Bílý hraje 1, aby zajmul čtyři černé kameny.

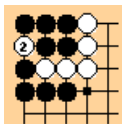


Nyní může hrát černý 2 a tento kámen nemůže být zajmut.

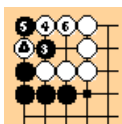
Čtyři černé kameny jsou živé, protože jejich zajmutí umožňuje zahrát kámen (2), který je živý (nemůže být zajmut). Bílý kámen je živý v potvrzovací fázi, jak následuje:



Černého 1 zajímá bílý kámen.



Bílého 2 bere zpět.

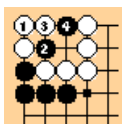


Černý hraje 3 a bílý 4. Černý zajímá tahem 5. Bílý může hrát 6.

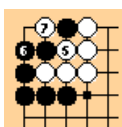
Zajetí jednoho bílého kamene umožňuje zahrát dva bílé kameny na 4 a 6, které nemohou být zajmuty, takže původní kámen je živý.

Před koncem partie může buď bílý nebo černý hrát na A a rozhodnout pozici během hry.

Hraje-li první bílý na A se zajetím čtyř kamenů:



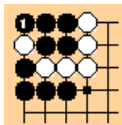
Černý hraje 2. Bílý hraje 3. Černého 4 zajímá tři bílé kameny.



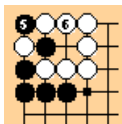
Bílý hraje 5. Černého 6 spojuje vlevo od 2 (nebo hraje vlevo od 3 na ko). Bílého 7 zajímá černý kámen (nebo začíná boj o ko).

Bílý zjal 5 černých kamenů; černý zjal 3 bílé kameny; bílý získal 2 body. (Pokud černý hraje ko a vyhraje jej, získá bílý pouze 1 bod.)

Hraje-li první černý na A (zajímá jeden kámen):



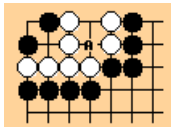
Bílý hraje 2 a zajme pět černých kamenů. Černý hraje 3 a bílý 4.



Černý hraje 5 a zajme jeden bílý kámen. Bílého 6 spojuje (nebo začne hrát bílý ko). Černého 7 zaplňuje na 2 (nebo zahraje hrozbu na ko).

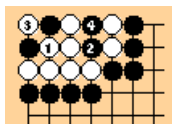
Bílý zajal 5 kamenů a černý zajal 2 kameny; bílý získal 3 body. (Pokud bílý hraje ko a vyhraje jej, získá bílý 7 bodů.)

Příklad života a smrti 2



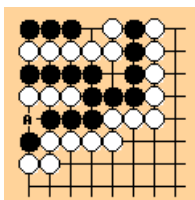
Tato pozice je seki. Černý nemusí hrát na A.

Důvod, proč jsou dva černé kameny živé:



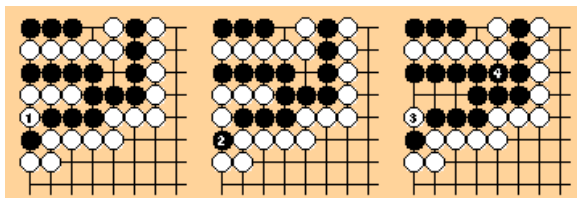
Zajme-li bílý dva černé kameny, může černý hrát dva nové (na 2 a 4), které nemohou být zajaty. Protože je zde dame, pozice je seki.

Příklad života a smrti 3: hane-seki



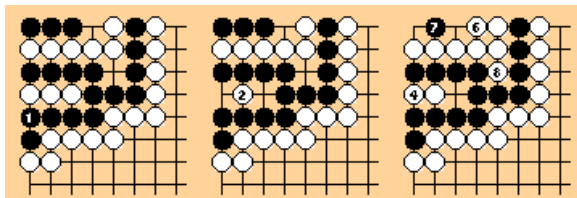
Černý i bílý jsou oba živí. Podle článku 8 je pozice seki. Žádný kráč nebude hrát na A.

Když bílý zajme zahráním na A,



černý zajme celý roh.

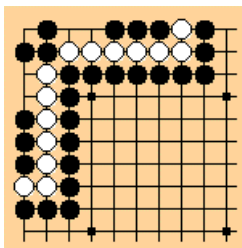
Nebo když černý zajme zahráním na A,



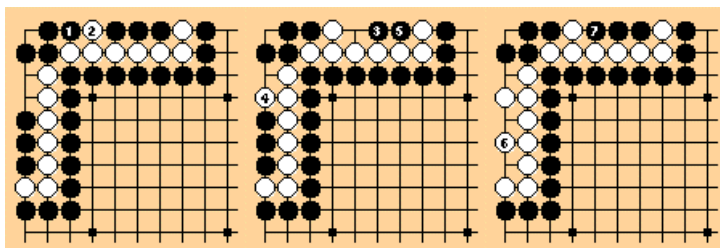
nemůže černý zabránit ztrátě celého rohu (odpovědi na 2 a 4 nic nezlepší).

Protože žádný hráč nehraje A, pozice zůstává v původním diagramu. Je seki, protože je zde dame.

Příklad života a smrti 4

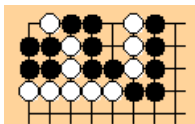


Černý i bílý jsou oba živí. Podle článku 8 je pozice seki. Černý může získat 9 bodů zajmutím jedné z bílých skupin před přerušением partie namísto ponechání pozice jako seki.



Černý získává 8 zajatců a 9 bodů území, zatímco bílý 6 zajatců a 2 body území.

Příklad života a smrti 5



Uzavřené bílé a černé kameny jsou všechny živé. Podle článku 8 je pozice seki.

Pokud černý zkusí zajmout bílého před zastavením partie, ztrácí jeden bod: černý získává 5 zajatců a 3 body území, zatímco bílý 7 zajatců a 2 body území (pokud pomineme možnost ko). Pokud začíná bílý, může získat jeden bod: dostane 7 zajatců a 3 body území, zatímco černý 6 zajatců a 3 body území.

Příklad života a smrti 6: pozice před věčným životem

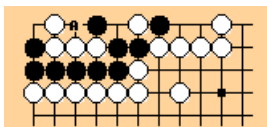


Diagram ukazuje pozici těsně před začátkem věčného života. Černého **A** by vytvořilo věčný život (*cho sei*) mající za následek ukončení partie bez výsledku. Předpokládejme, že by bílý těsně prohrál, kdyby hrál na **A**. Otázkou je, co se stane, když hra skončí a nikdo na **A** nezahraje.

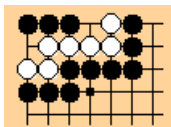
Deset černých kamenů je mrtvých, neboť zemřou po bílého **A**. Čtyři bílé kameny jsou živé, protože i když černý zahraje na **A**, přežijí v nadcházejícím věčném životě. Deset černých kamenů je tedy mrtvých v území obklopeném živými bílými kameny. Jestliže hra takto skončí, bílý může odstranit deset černých kamenů tak, jak jsou, aniž by musel hrát na **A**.

2. Pozice vztahující se k článku 7, body 1 a 2

Tyto příklady ukazují použití pravidla o ko během potvrzovací fáze poté, co oba hráči po sobě pasovali. Toto pravidlo umožňuje vzít ko až poté, co se nejprve pro dané ko pasuje. Například pokud černý zajmul dvě ko a bílý ještě pro žádné nepasoval, musí bílý nejprve pasovat pro jedno ko

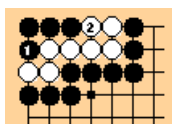
a pak znovu pro druhé. První ko může vzít před nebo po pasování pro druhé ko, může to být i po vzetí onoho druhého ko. Příklad 7-2 ukáže, proč musí každý pas určovat, pro které ko se vztahuje.

Příklad života a smrti 7-1: ohnutá čtyřka v rohu

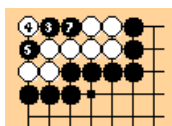


Tři černé kameny jsou živé a sedm bílých je mrtvých.

Takto může černý ukázat zajetí bílých kamenů během fáze potvrzování:

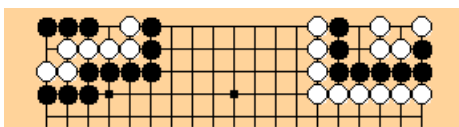


Černý hraje 1. Bílý tahem na 2 zajímá čtyři kameny.

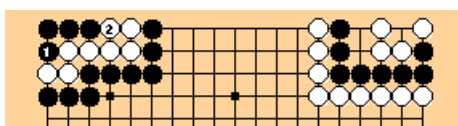


Černý hraje 3. Bílý 4. Černý 5 vezme ko. Bílý 6 pasuje (pas je nutný před vzetím). Černého 7 zajme osm bílých kamenů.

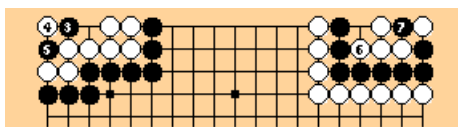
Příklad života a smrti 7-2: ohnutá čtyřka v rohu a tisícileté ko



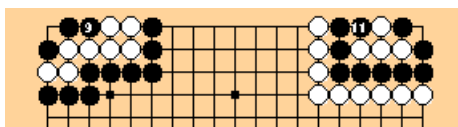
Příklad života a smrti 7-1 ohnutá čtyřka v rohu je stejně tak mrtvá, i když je na hrací desce přítomno navíc tisícileté ko, jak je ukázáno vpravo v diagramu. Černý může ukázat zajetí bílých kamenů během fáze potvrzování takto:



Černý 1 a bílý 2 (zajímá čtyři kameny).

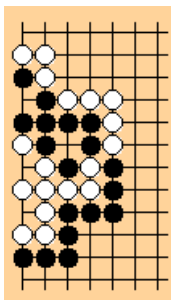


Černý 3, bílý 4 a černý bere ko 5. Bílého 6 je hrozba na tisícileté ko. Černý vezme pravé ko 7.

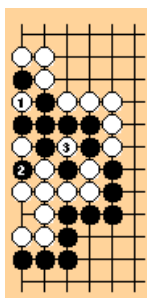


Bílého 8 pasuje na levé ko a 9 bere osm bílých kamenů. Bílého 10 pasuje pro pravé ko a černého 11 bere čtyři bílé kameny. (Kdyby bílý místo 8 pasoval pro ko napravo, černý by hrál 9 na 11.)

Příklad života a smrti 8: trojité ko s okem na straně

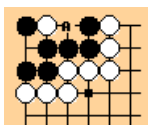


Černých devět kamenů je mrtvých a deset bílých živých.
Během potvrzovací fáze mohou být černé kameny zajmuty následujícím způsobem.



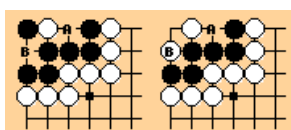
Bílého 1 bere "vnější" ko. Černého 2 bere vnitřní ko. Bílého 3 bere druhé vnitřní ko.
Černého 4 pasuje (buď pro ko na 1 nebo na 3). Bílého 5 zajímá devět černých kamenů.

Příklad života a smrti 9: rozřešení přímého ko



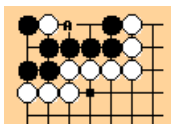
V partii zakončené takto jsou černé i bílé kameny mrtvé, ale žádný z kamenů nemůže být odstraněn.
Podle článku 8 zde není žádné území. V porovnání s tahem na **A** ztratil černý 3 body.

Bílý kámen je jasně mrtvý, protože ho černý může zajmout na **A**. Důvod, proč je mrtvých sedm černých kamenů, je následující.



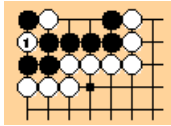
V levé části diagramu bílý vezme ko na **B**, černý pasuje (nemůže odvetně vzít před pasováním) a bílého **A** pak zajme šest černých kamenů.

Příklad života a smrti 10: ko s jedním přibližujícím tahem

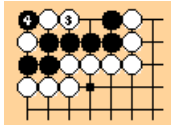


Otázkou je, zda černý musí hrát na **A** před ukončením partie. Odpověď je, že pokud bílý nehraje ko a partie je ukončena jako v diagramu, je bílý kámen mrtvý a osm černých živých, černý tedy nemusí hrát na **A**.

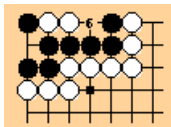
Černých osm kamenů je živých z následujícího důvodu:



Bílého 1 vezme ko. Černý 2 pasuje (zpětné zajmutí bez předešlého pasování je zakázáno).

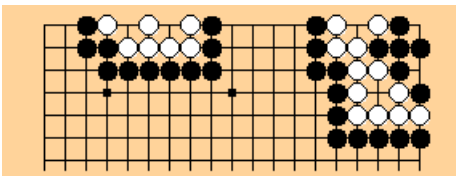


Bílý hraje 3. Černého 4 bere ko (možné, protože černý přetím pasoval).



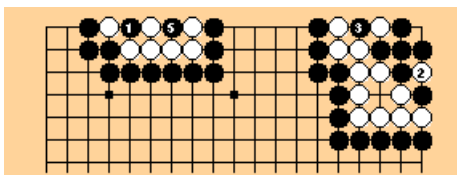
Bílý 5 pasuje (zpětné zajmutí bez předešlého pasování je zakázáno). Černého 6 zajímá dva bílé kameny.

Příklad života a smrti 11: falešné oko s dvojitým ko



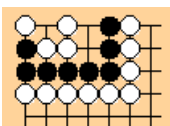
Pokud se obě tyto pozice nacházejí na hrací desce, je sedm bílých kamenů vlevo mrtvých a vzájemně zaklesnuté skupiny bílého a černého vpravo jsou živé v seki s dvojitým ko.

Proč je sedm bílých kamenů mrtvých:



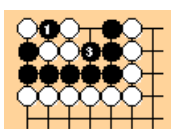
Černého 1 vezme ko vlevo. Bílého 2 vezme ko vpravo. Černého 3 vezme druhé ko vpravo. Bílého 4 pasuje pro ko vlevo. Černého 5 zajímá sedm bílých kamenů vlevo. Bílého 6 pasuje vpravo a černého 7 taktéž pro druhé ko vpravo.

Příklad života a smrti 12: tisícileté ko

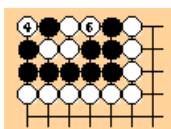


Jestliže partie skončí v takovéto pozici na hrací desce, jsou bílý i černý živí v seki. Pozice je podle článku 8 seki.

Proč černý nemůže zabít bílé kameny:

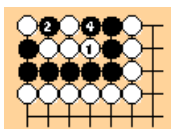


Černého 1 bere ko. Bílého 2 pasuje (není na výběr). Černý hraje 3.



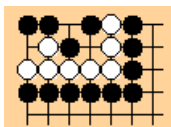
Bílého 4 bere ko. Černého 5 pasuje (není na výběr). Bílého 6 zajímá devět černých kamenů.

Výsledek do bílého 6 ukazuje, že bílý je živý, pokud hraje první černý. Jestliže hraje první bílý a zkusí zabít černou skupinu, černý žije v tazích do 4.



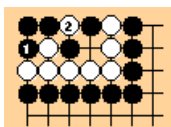
Bílý hraje 1. Černého 2 bere ko. Bílého 3 pasuje (zpětné zajmutí bez předešlého pasování je zakázáno). Černého 4 zajímá čtyři bílé kameny.

Příklad života a smrti 13

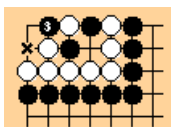


Bílý i černý jsou oba živí. Podle článku 8 je pozice seki.

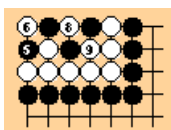
Proč nemůže černý zajmout bílého:



Černý hraje 1. Bílého 2 zajímá tři černé kameny.

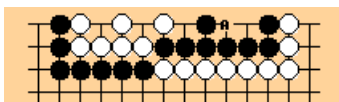


Černého 3 zpětně bere. Bílého 4 pasuje (nebo hraje na x.)



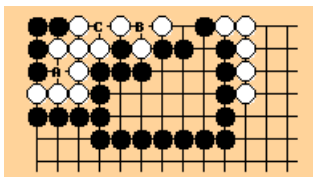
Černý hraje 5, což *není* zajmutí ko. Bílý bere ko 6. Černý pasuje 7. Bílého 8 bere další ko. Na 9 musí černý pasovat pro druhé ko. Bílého 10 pak zajme poslední dva černé kameny.

Příklad života a smrti 14



Osm černých kamenů je živých a sedm bílých mrtvých. Aby utvořil seki, musí bílý hrát na A.

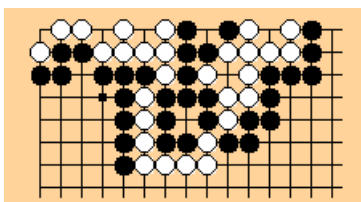
Příklad života a smrti 15



Čtyři černé kameny jsou živé a jedenáct bílých je mrtvých.

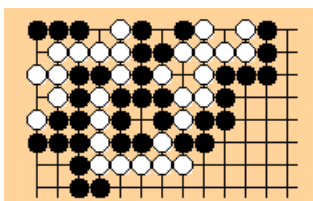
Poznámka: Tento problém vzniká, když bílý nemá žádné hrozby na ko a partie končí, aniž by jeden z hráčů zahrál další tah. Bílý nehraje na A, aby začal ko, protože by prohrál. Černý nehraje B a C, protože by ho to stálo dva body.

Příklad života a smrti 16



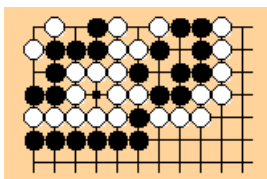
Deset bílých kamenů v levém rohu je mrtvých. Jedenáct bílých kamenů vpravo také umírá, protože se seki zhroutí.

Příklad života a smrti 17



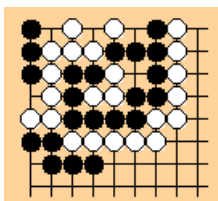
Tři černé kameny v rohu jsou živé. Deset bílých, které je obklopuje, je mrtvých. Jedenáct bílých kamenů vpravo také zemře kvůli zhroucení seki.

Příklad života a smrti 18



Sedm černých kamenů v rohu je mrtvých. Černá skupina v centru zemře kvůli zhroucení seki.

Příklad života a smrti 19

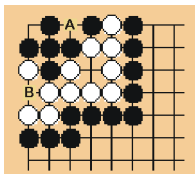


Bílý je živý a černý mrtvý.

kámen označený trojúhelníkem mrtvý a kámen označený čtverečkem živý a tak bod **B** je dame a **C** je oko.

c. I když je dame na **A** zaplněno, bílý žije v seki kvůli dame na **B** a bílého dvě oči proto nejsou územím. Aby získal dva body území, musí bílý hrát na **B** a **C**.

Příklad života a smrti 25: seki s dvojitým ko



a. Černá pětikamenná a bílá jedenáctikamenná skupina jsou živé, ale mají dame na **A** a **B**. Podle článku 8 jsou živé v seki.

b. Důvod, proč jsou **A** a **B** dame, je následující:

(1) Poté, co jsou bílý a černý kámen v ko zajmuty, mohou být zahrány nové bílé a černé kameny, ale tyto nejsou nezajmutelné. Jeden bílý a jeden černý kámen v ko jsou tedy mrtvé.

(2) Ačkoliv jsou **A** a **B** prázdné body obklopené kameny právě jednoho hráče, obsahují tyto obklopující kameny jak živé, tak mrtvé kameny. Podle článku 8 jsou tedy **A** a **B** dame a nikoliv body očí.

c. Jeden černý a jeden bílý kámen nemohou být odstraněny z hrací desky z následujícího důvodu. I když jsou oba mrtvé, článek 10 je nedovoluje odstranit jako takové, protože nejsou položeny uvnitř nějakého území (body **A** a **B** jsou dame). Daná pozice je ponechána tak, jak je ukázáno, jako seki.