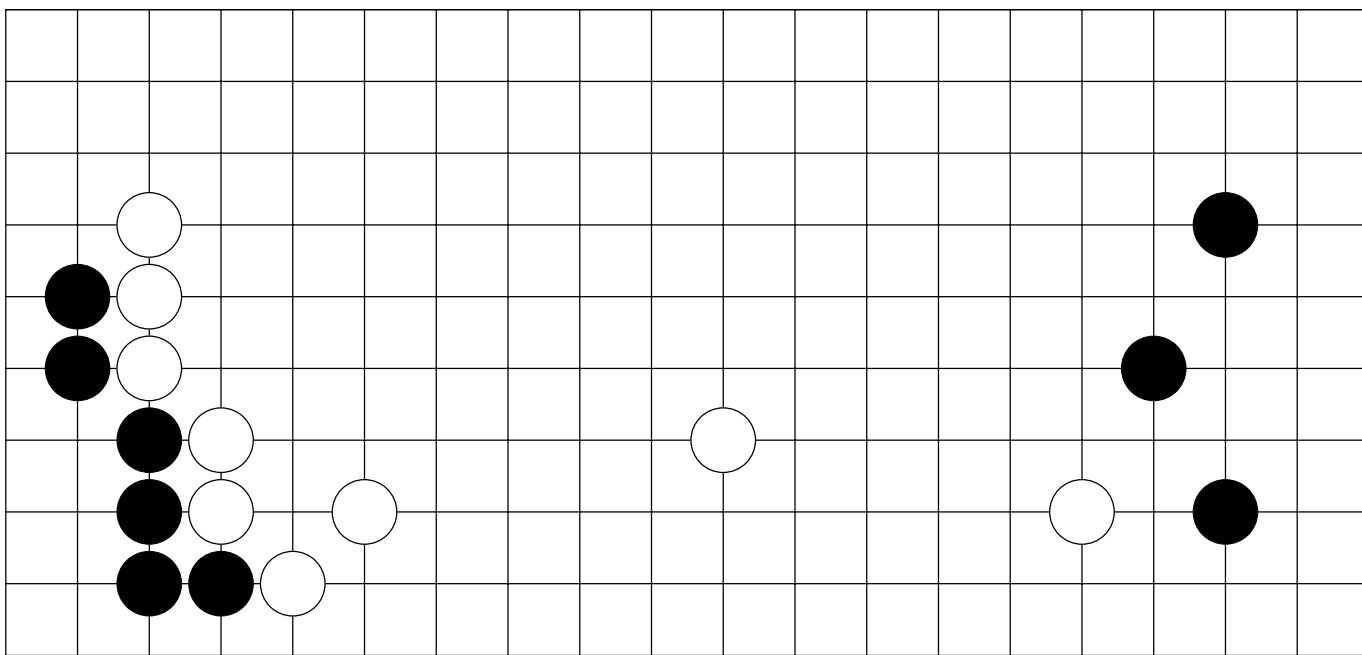


Vše o dvojitém hane



GO knihovnička č. 3



Překlad Jarek Jiruše z GW 60–62
Sazba Slávek Zmek programem T_EX
GO klub Brno 2002 (<http://www.czech-go.net/clubs/brno>)

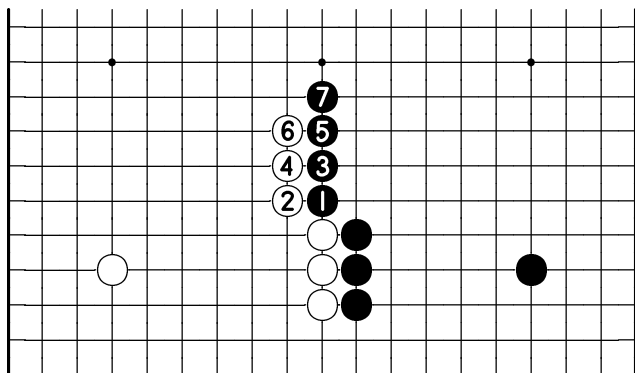
Úvod

Tato kniha dává přehled o nidan-bane neboli dvojitém hane. Je to jedna ze základních technik hry go, kterou musí zvládnout všichni hráči chtějí-li dosáhnout mistrovské úrovně. Často vidíme, jak hráči řídy kyu nevyužijí příležitost jej zahrát nebo je zahrají chybně. Problém spočívá v tom, že dvojitě hane často vyžaduje spočítat pět šest tahů dopředu. Cílem tohoto přehledu je pomoci vám tím, že vysvětlíme základní formace a ukážeme vám, jak může dvojitě hane pozvednout úroveň vaší hry.

Vše o dvojitém hane

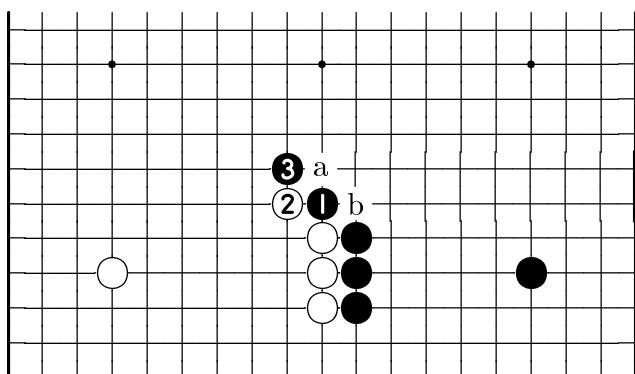
Část I. Neobávejte se dvojitého hane

Začátečníci se často zdráhají zahrát dvojitě ohnutí – hane – hlavně z toho důvodu, že tato formace má dva střížné body. Vypadá to, jako byste dávali soupeři příležitost, aby nad vámi získal výhodu. Pravdou ovšem je, že zaváhání zahrát dvojitě hane spíše pomáhá druhé straně. Jestliže se naučíte, jak správně používat tuto techniku, nebudete se muset ničeho obávat.



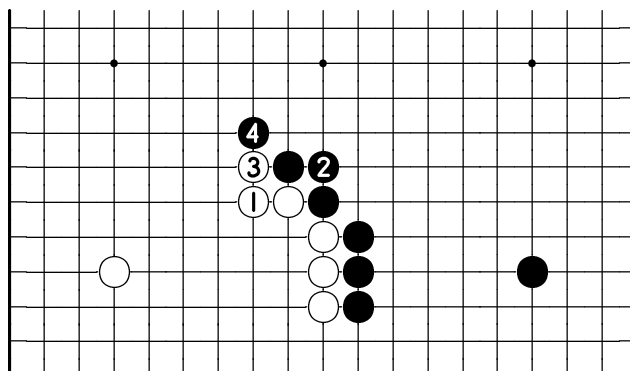
Obr.1: měkké

Obr.1. Ohnutí – hane – černého 1 je velmi účinné. Většina hráčů by tak hrála bez dlouhého přemýšlení. Ale mnoho hráčů tříd kyu bude pokračovat natáhnutím na 3. To samozřejmě není špatný tah, protože černý jde do centra o krok před bílým, jenomže to není nejlepším pokračováním prvního hane.



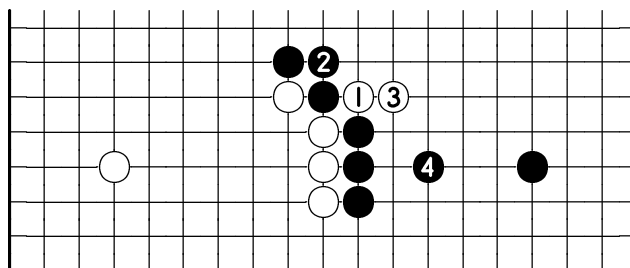
Obr.2: účinnější

Obr.2. Zahrát druhé hane na 3 je nejlepší. To-muto se říká *nidan-bane* čili dvojitě hane. Možná se vám nelíbí vytváření střížných bodů na 'a' a 'b', ale jak ukážeme dále, není se čeho bát.



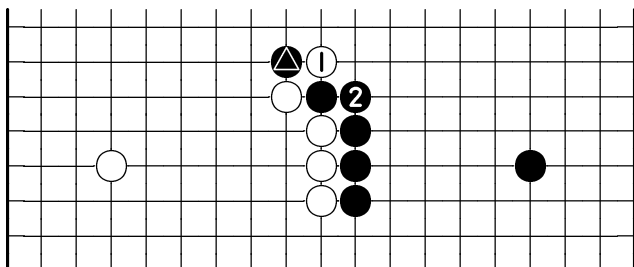
Obr.3: ovládání středu

Obr.3. Bílý obvykle odpoví natažením na 1 a černý udělá pevný tvar spojením na 2. Srovnejte jeho tvar zde s tvarem na obr.1. Černého středová síla je zde skvělá a ještě bílému omezil přístup do centra. Jestliže se bílý ohýbá na 3, černý má dobrou odpověď na 4.



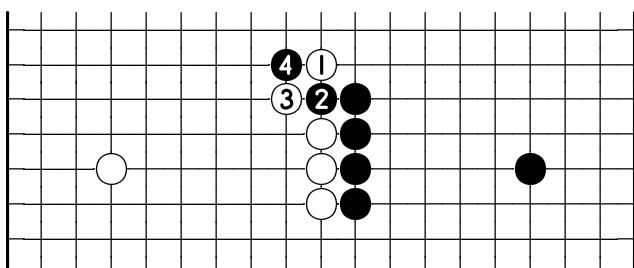
Obr.4: snadný boj pro černého

Obr. 4. Dobrá, a co se stane, když bílý stříhne? Jistě rozdělí černého tahy 1 a 3, ale ten může v klidu bránit spodní stranu tahem 4. Jeho tři kameny v centru nejsou v nebezpečí. Měl by být schopen zvládnout jakýkoliv boj, který se zde vyvine.



Obr. 5: druhý stříh

Obr. 5. Druhou možností pro bílého je stříhnout na 1. Označený černý kámen je oddělen, ale černý by neměl mít žádné potíže v nadcházejícím boji (všimněte si také, jak silným dělá černého na spodní straně tah 2). Stejně jako na obr. 4, nemůžeme ukázat nějaké pokračování, neboť je zde příliš mnoho možností. Jestliže se čtenář obává těchto stříhů, potřebuje zřejmě získat zkušenost v boji. To, co chceme zdůraznit, je, že bílý nemá v těchto bojích v centru výhodu.

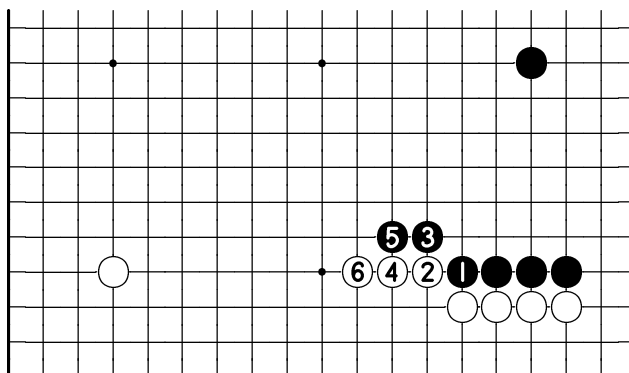


Obr. 6: jiný pohled na věc

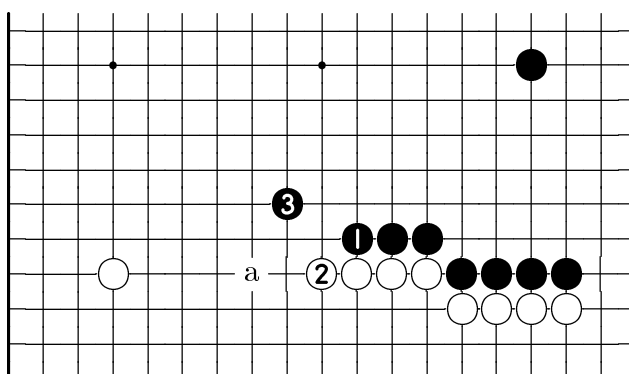
Obr. 6. Pro vysvětlení, představme si, že bílý zahrál slabý tah 1. Černý by samozřejmě s chutí využil příležitost stříhnout tahy 2 a 4. Samozřejmě je to černý, kdo jde do ofenzívy. Tvar je tentýž jako na obr. 5, což by mělo vyjasnit, proč se černý nemusí obávat bílého stříhu.

Obr. 7. Tlačit na 1 není příliš dobrý tah - černý by měl hrát 1 na 3. Bílý rád zahraje hane na 2. Jestliže pokračuje na 4 a 6, dostává dobrý výsledek, ale ...

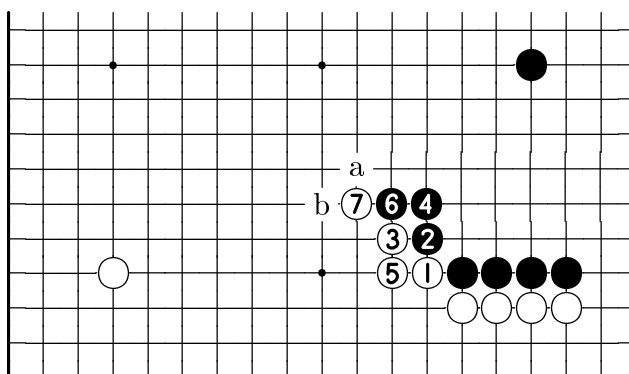
Obr. 8. V určitých pozicích může černého 1 a 3 fungovat dobře při budování moya. Bílý může od-



Obr. 7: dobré pro bílého, ale...



Obr. 8: přijatelné pro černého

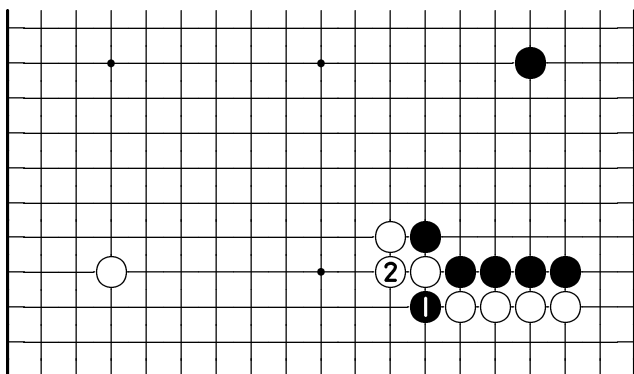


Obr. 9: lepší pro bílého

povědět na 'a', což zajišťuje území pod čtvrtou linkou, ale v porovnání s černého vnějším vlivem má bílý důvod být nespokojen.

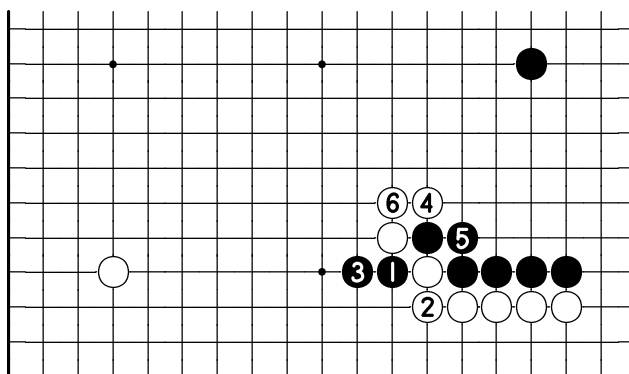
Obr. 9. Ve většině případů bude pro bílého dvojitě hane na 3 mnohem lepší. Po 6 se může bílý opět ohnout na 7. Když dále černého 'a', bílý bere území s 'b'. Srovnejte tento výsledek s obr. 8.

Obr.10. Podívejme se, nakolik je bílého dvojitě hane riskantní. Předně, stříh na 1 jasně není žádnou hrozbou pro bílého.



Obr.10: žádná hrozba

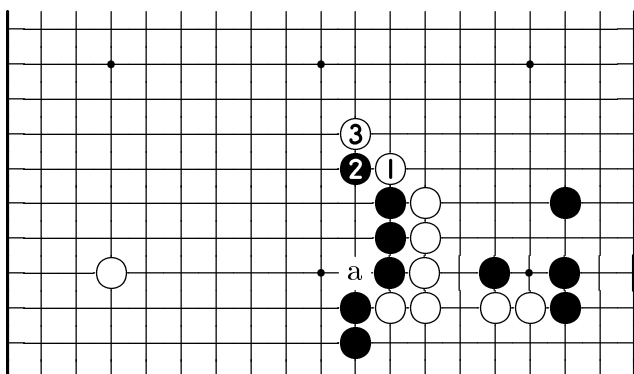
Obr.11. Stříh na 1 je pro černého schůdnější, ale atari na 4 je skvělé. Bílý by neměl mít žádné problémy v boji po 6. (Samozřejmě, že toto hodnocení se změní, pokud bude okolní černá pozice jiná.)



Obr.11: schůdný boj

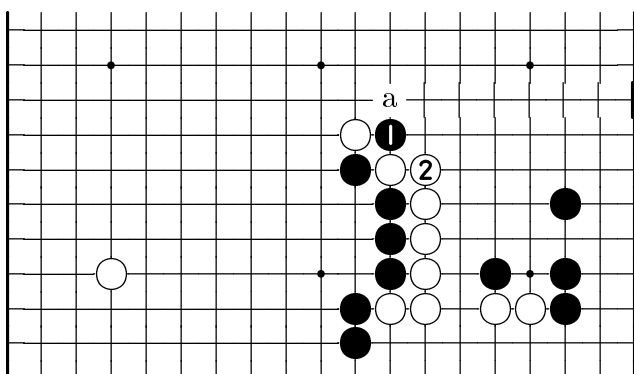
Využij výhod soupeřových slabín

Doufáme, že jsme vás přesvědčili, že není třeba se obávat dvojitě hane. Je to vlastně útočný tah. Spíše než obavy o vlastní střížné body, zaměřte se na slabiny, které dvojitě hane vytváří v soupeřově pozici.



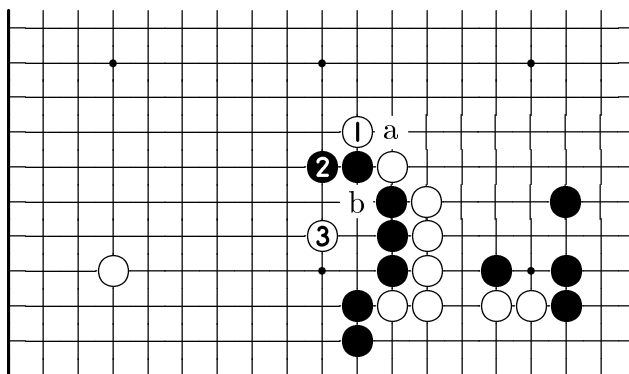
Obr.12: ideální pro bílého

Obr.12. Toto je situace, ve které dvojitě hane funguje bezvadně kvůli slabinám v černém tvaru. Bílého 1 je přirozené a jestliže černý odpoví na 2, tak bílého 3 využívá slabý bod na 'a'.



Obr.13: nikam nevedoucí

Obr.13. Přítomnost slabiny v černé pozici mu nedává šanci na účinný protiútok. I když stříhne na 1, nemůže se dále natáhnout na 'a', takže jeho útok nikam nevede.

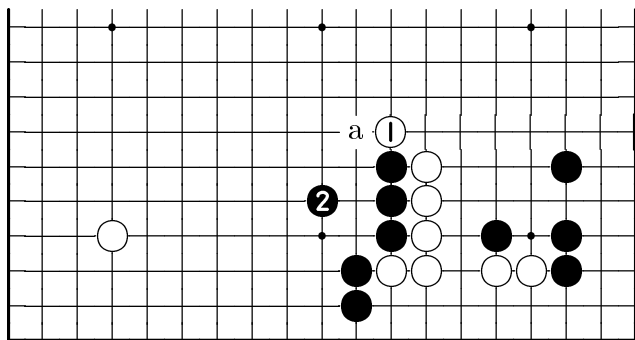


Obr.14: vitální bod

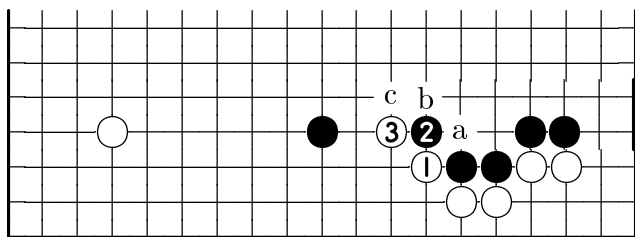
Obr.14. Černý se pravděpodobně natáhne na 2. Ačkoliv se při dvojitě hane bílý obvykle spojuje na 'a', v tomto případě má velmi drsný útok: nahlédnutí na 3 je vitálním bodem tří černých kamenů. Černý nemá dobrou odpověď. Když se například spojí na 'b', bílý se může vrátit a spojit na 'a'.

Obr.15. Dvojitě hane je tak dobré, že je pro černého lepší zahrát klidněji. Spíše než 'a',

správný tah je černého 2 podle přísloví „hrej proti středu tří kamenů“.

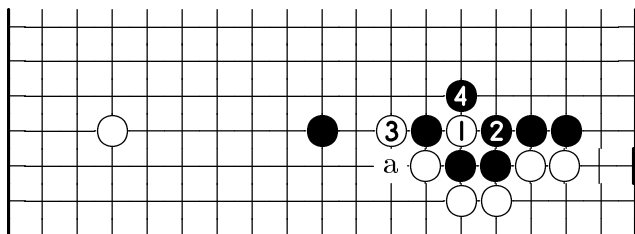


Obr.15: správný tah



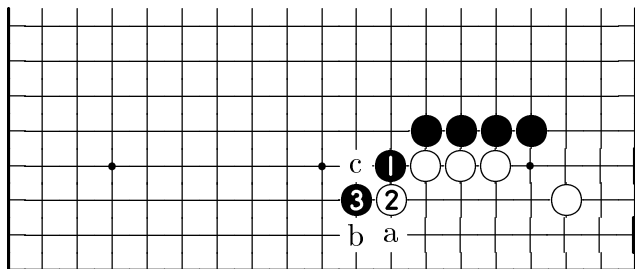
Obr.16: potíže pro černého

Obr.16. Bílého 1 je dobrý tah, ale nebude k němu, pokud po tahu 2 nebude pokračovat bílým 3. Černý nemůže oponovat kvůli slabíně na 'a'. Když černého 'b', bílý hraje 'c'.



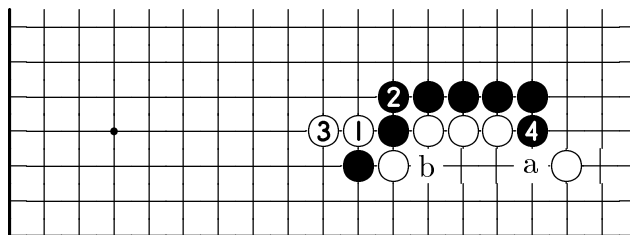
Obr.17: násilný styl

Obr.17. Zahrát nejprve atari na 1 je násilné: ponnuki černého jen posílí. Bílého 1 na 'a' dává černému dobrý tah na 3, s čímž se bílý nemůže spokojit.



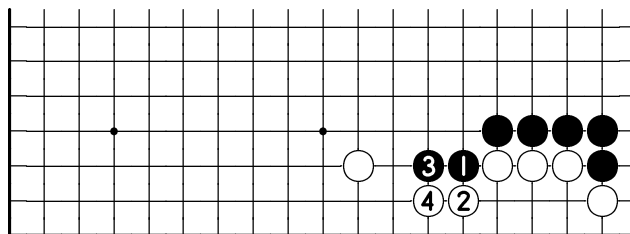
Obr.18: tah na branku

Obr.18. Bílého tvar je defektní, takže dvojité hane 1 a 3 je velmi tvrdé. Když bílý odpoví 3 na 'a', může černý bloknout na 'b', ale mohl by i jednoduše spojit na 'c' a být velmi spokojený s výsledkem.



Obr.19: marný protiútok

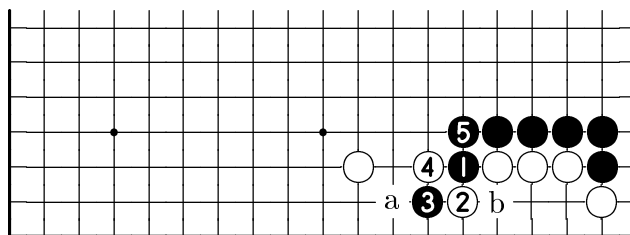
Obr.19. Chce-li bílý spustit protiútok na dvojité hane, může zkusit 1 a 3, jenže černého 4 ho pak zničí. Bílý samozřejmě nemůže blokovat



Obr.20: velmi slabé

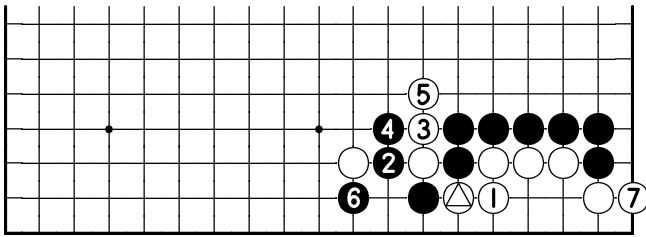
na 'a' kvůli černému 'b'. To je fatální slabina v bílé pozici.

Obr.20. Toto je další situace. Černého 1 je silné, ale šíření na 3 nevyužívá bílého slabiny. Je to velmi slabý tah: černého 1 se stalo zbytečným.



Obr.21: slabiny v rohu

Obr.21. Černý musí udělat dvojité hane 3. Po bílém 4 se černý spojí na 5 a kámen 3 zůstává bílému trnem v patě. Když bílého 'a', černý napadá na 'b'.

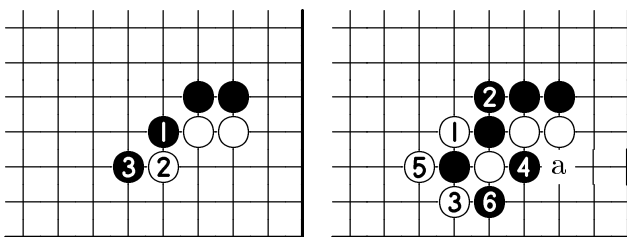


Obr. 22: velký úspěch

Obr. 22. Když bílý zachrání roh tahem 1, černý odřízne ostatní kameny tahy 2 až 6. Bílý nyní musí přidat kámen na 7, aby ožil, takže černý získává další tah navíc, aby útočil na vnější kameny. To je strašné pro bílého: ukazuje to, jak účinné je dvojité hane.

Ohnutí na čtvrté řadě

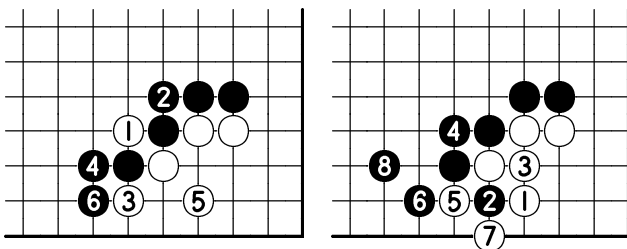
Již jsme viděli, jakou útočnou zbraní je dvojité hane. Nyní bychom se zaměřili na jedno jeho použití, kde působí obzvláště dobře: zahrazení soupeřovy cesty po čtvrté řadě.



Obr. 23: získání převahy Obr. 24: zajetí rohu

Obr. 23. Zahrát dvojité hane v situaci, jako je tato, dává černému jasně lepší hru. Jsme si jistí, že teď už by žádný čtenář neváhal ohnout se na 3.

Obr. 24. Odpoví-li bílý 1 a 3, může si černý vzít roh. Na bílého spojení po 6 odpoví černý na 'a'.

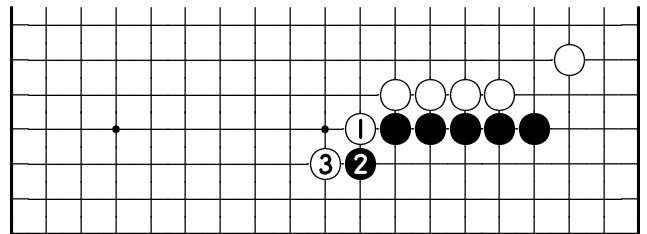


Obr. 25: vnější vliv Obr. 26: správné

Obr. 25. Černý nemusí nutně přijmout nabídku obchodu, když bílý dává atari na 3. Natáhnutí na 4 je také skvělý tah. Černý může být zcela spokojen s výsledkem do 6.

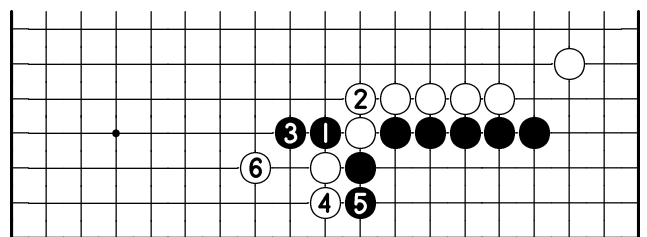
Obr. 26. Správným tahem pro bílého je odpovědět na dvojité hane diagonálním spojením 1. Tímto způsobem se může bílý stabilizovat pomocí zajmutí kamene, až se černý spojí na 4. Samozřejmě, že tento výsledek je stále výhodný pro černého. Bílý ovšem nemůže očekávat více,

jakmile jednou dovolí černému zahrát původní dvojité hane.



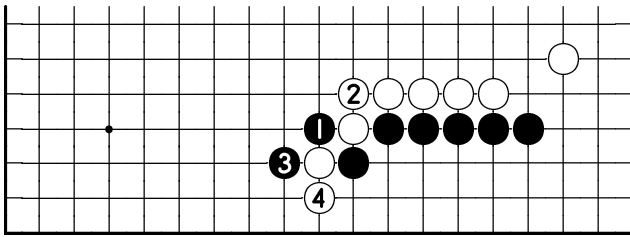
Obr. 27: hlavní téma

Obr. 27. Zde měl černý dlouhou řádku svých kamenů bez nějakých křiklavých slabín. I tak je dvojité hane 1 a 3 účinnou kombinací. Chtěli bychom teď prozkoumat všechny možnosti dané pozice.



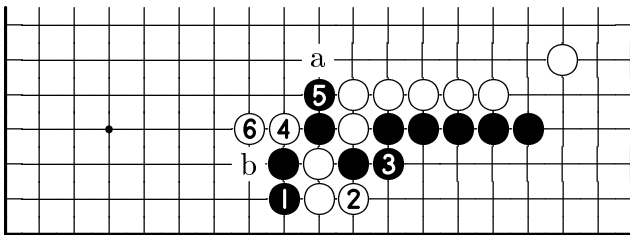
Obr. 28: boj v centru

Obr. 28. První otázkou je, jaké protiútoky má černý k dispozici. Co udělá bílý po střihu 1 a natažení 3? Bílého 4 je sente a pak přijde skok na 6 započínající boj. Je zbytečné zdůrazňovat, že kdo bude mít v boji výhodu, to rozhodne postavení v levém dolním rohu.



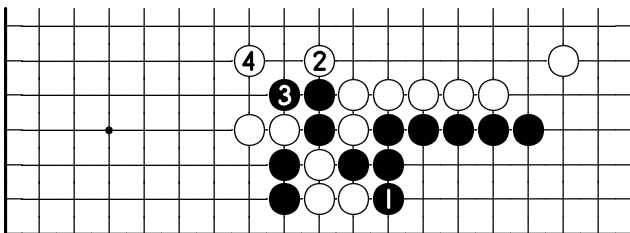
Obr.29: silná odpověď

Obr.29. Nejsilnější odpovědí za černého je kombinace 1–3. Pokud chce hrát dvojité hane, musí se bílý naučit, jak ji zvládnout.



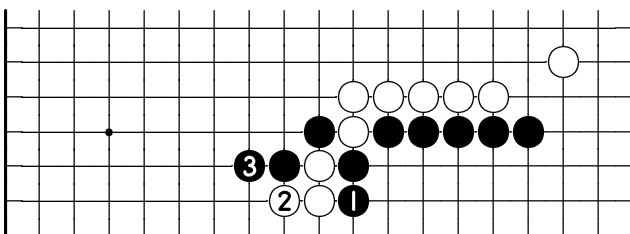
Obr.30: miai

Obr.30. Sestoupí-li černý zvnějšku, bílý zatlačí na 2 a stáhne na 4. Bílého 6 činí z bodů 'a' a 'b' miai. To znamená, že černý protiútok selhal.



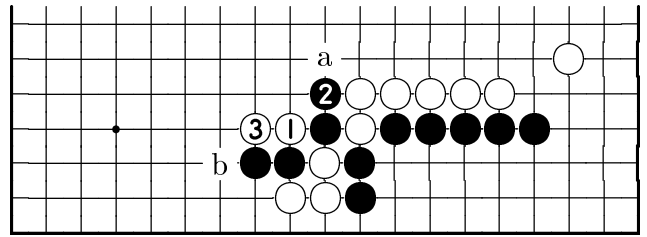
Obr.31: skvíz

Obr.31. Jestliže schody jsou příznivé pro černého, může zajmout tři kameny tahem 1, ale bílý stáhne smyčku 2 a 4. I to je pro bílého uspokojivé. Závěr tedy je, že blokování z vnějšku (1 na obr.30) není dobré pro černého.



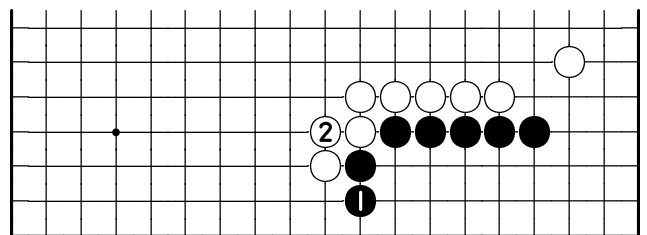
Obr.32: sestoupení zevnitř

Obr.32. Druhou možností je blokovat zevnitř. To vypadá po 3 na potíže pro bílého, ale ten může použít standardní tesudži.



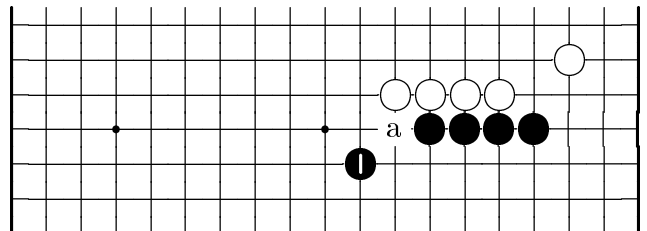
Obr.33: schody

Obr.33. Bílý stáhne na 1 a zatlačí na 3, čímž vytvoří miai dvojích schodů na 'a' a 'b'. Bílý ovšem bude mít potíže, pokud by schody na 'a' nefungovaly, takže v takovém případě by neměl hrát dvojité hane anebo použít tah 1 jako rušič schodů.



Obr.34: ústup

Obr.34. Jak jsme viděli, ve většině případů černý protiútok nefunguje, a proto černému nezůstane, než se boji vyhnout sestoupením na 1. Bílý se pak spojí na 2, spokojen, že dvojité hane dosáhlo svého cíle.

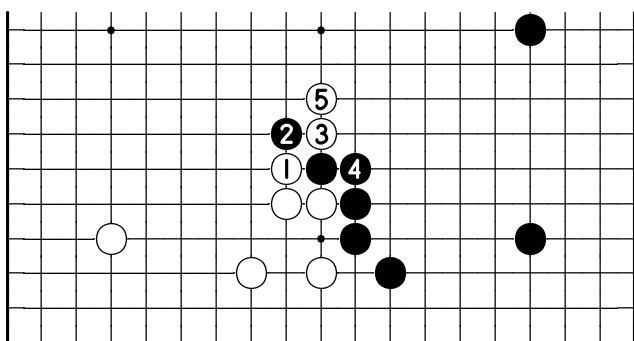


Obr.35: správné pro černého

Obr.35. V této pozici je černého 'a' těžkopádné a jenom dává bílému příležitost k dvojitému hane, a proto skok na 1 je nejlepším pokračováním. To je dobré si zapamatovat v takovýchto postavech.

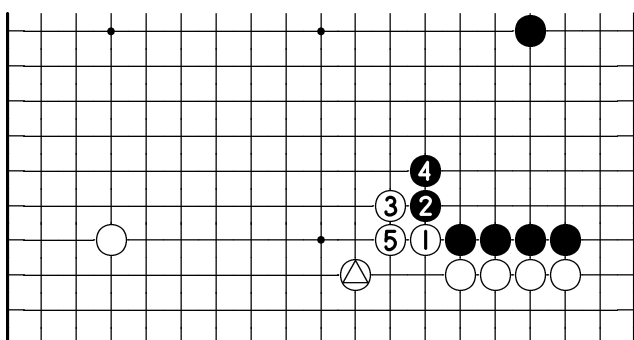
Kdy je dvojitě hane chybou

Jsou hráči, kteří natolik věří v užitečnost dvojitě hane, že tak hrají za všech okolností, aniž se přesvědčí, zda funguje či ne. Není žádná náhrada za pečlivý rozbor každého postavení dříve než učiníme rozhodnutí.



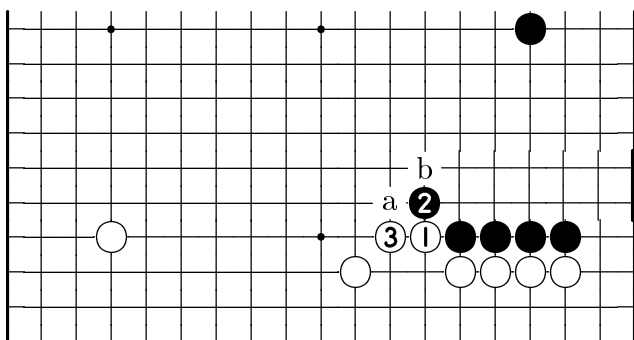
Obr. 36: útok na silné kameny

Obr. 36. Dvojitě hane je velmi dobré proti slabým soupeřovým kamenům, ale odhaluje vlastní slabiny, pokud se použije proti silným postavením soupeře. Černého 2 je zde dobrým příkladem. Bílé kameny jsou velmi silné a protiútok 3 a 5 mu okamžitě dává iniciativu. Černého 2 je chybné: měl se jednoduše natáhnout na 3.



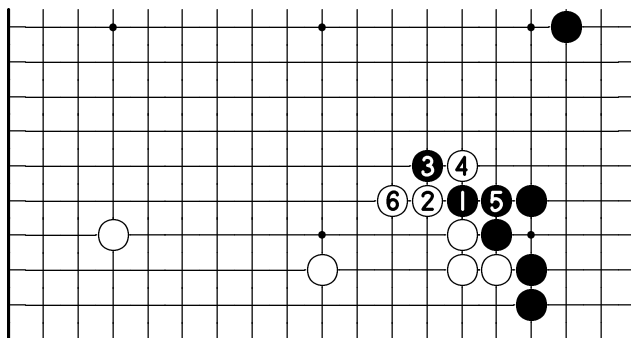
Obr. 37: překoncentrovaný

Obr. 37. Klíčem v tomto postavení je označený bílý kámen. Cílem bílého 1 a 3 je vybudovat vliv, ale když se spojí na 5, je příliš blízko označenému kameni. Je překoncentrovaný.



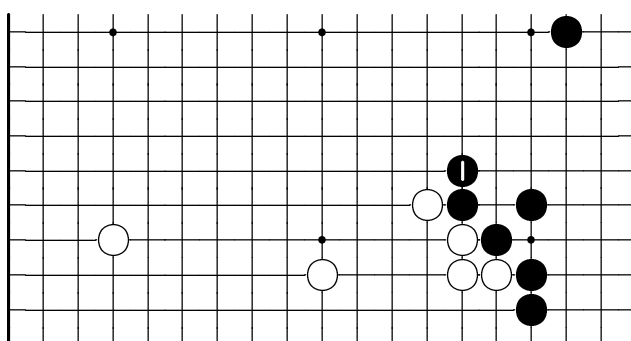
Obr. 38: správné

Obr. 38. Bílý se měl jednoduše natáhnout na 3. Po tomto tahu je zřejmé, že se bílý nebude chtít dále ohýbat na 'a', jako by budoval další střechu na vršku svého domu. Černý by se jen rád posílil na 'b'. Jinými slovy, odvrácenou tváří dvojitě hane je, že pomáhá soupeři se posílit, což musíme vzít v úvahu dříve než jej zahrajeme.



Obr. 39: poničený tvar

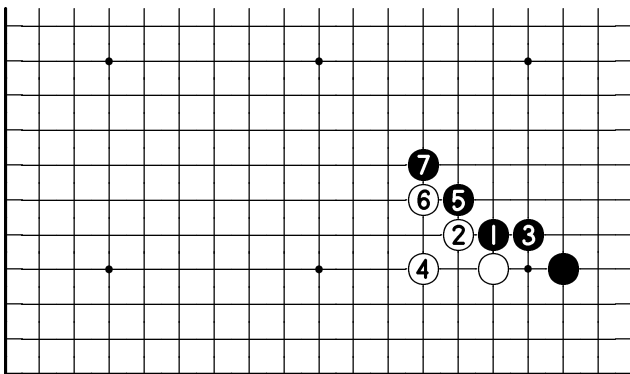
Obr. 39. Díváte-li se zde jen na tvar bílého, je pochopitelné, že černý může být pokoušen zahrát dvojitě hane. Avšak je nutné také zvážit vlastní tvar. Atari na 4 nutí černého ke špatnému tvaru tahem 5 (prázdný trojúhelník), čímž bílý hodně získává. Výsledek po 6 není pro černého příliš uspokojivý.



Obr. 40: dobrá forma

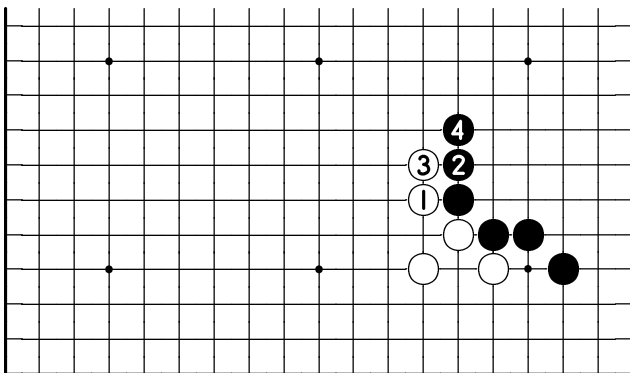
Obr. 40. Natáhnutí na 1 vytváří bezvadný tvar. Nestojí za to ničit si vlastní formace jenom proto, abychom hráli dvojitě hane.

Část II. Boj o vliv



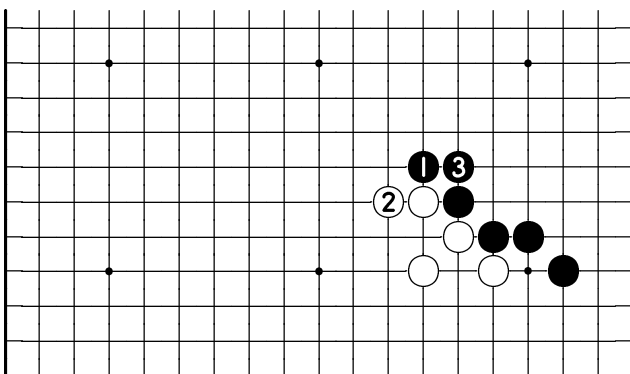
Obr.1: joseki

Obr.1. Tahy 1 až 4 vytvářejí běžné džoseki. Dále lze pokračovat tahy 5 a 7, ale chápete, proč se hane na 7 považuje za nezbytné? Pro hráč nižších tříd kyū se může černého 7 jevit jako přehnané.



Obr.2: mírné, ale ...

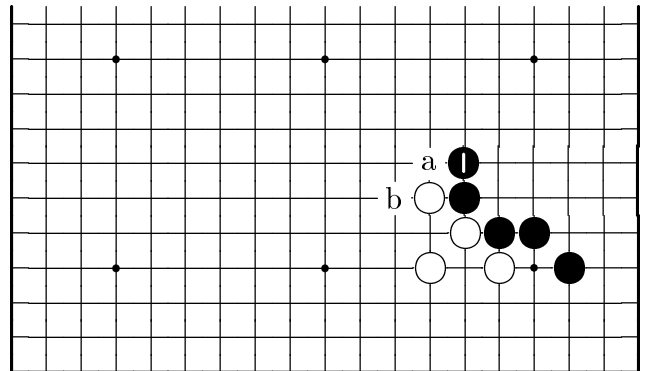
Obr.2. Natáhnutí na 2 je mírnější, ale průměrné. Navíc umožňuje černému tlačit na 3. Právě nespokojenost s dovolením tahu 3 motivuje k dvojitému hane.



Obr.3: zisk pro černého

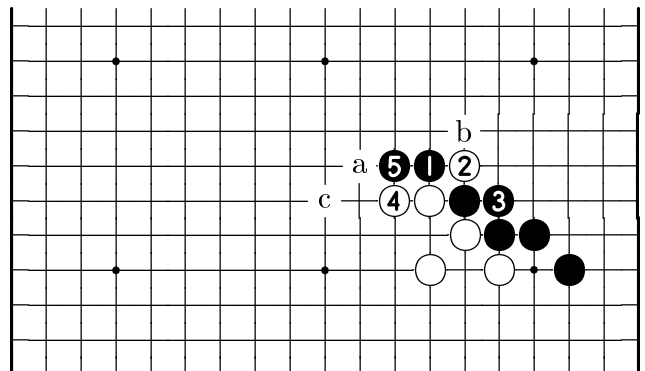
Obr.3. To je nejjednodušší varianta, když černý hraje dvojitě hane. Výsledek kontrastuje s před-

chozím obrázkem. Černý uspěl v zabezpečení většího vlivu na střed.



Obr.4: srovnání

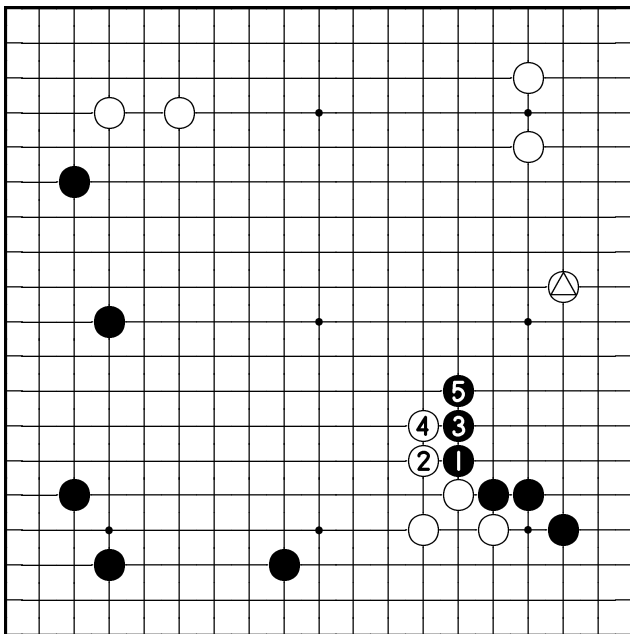
Obr.4. Abychom ozřejmili rozdíl, představme si, že černý hraje 1 a bílý hraje jinak, i když by měl zřejmě tlačit na 'a'. Teď bude moci černý zahrát na 'a', což bílého nutí k 'b'. Z toho plyne, že výsledek na obr.3 je pro černého lepší než na obr.2.



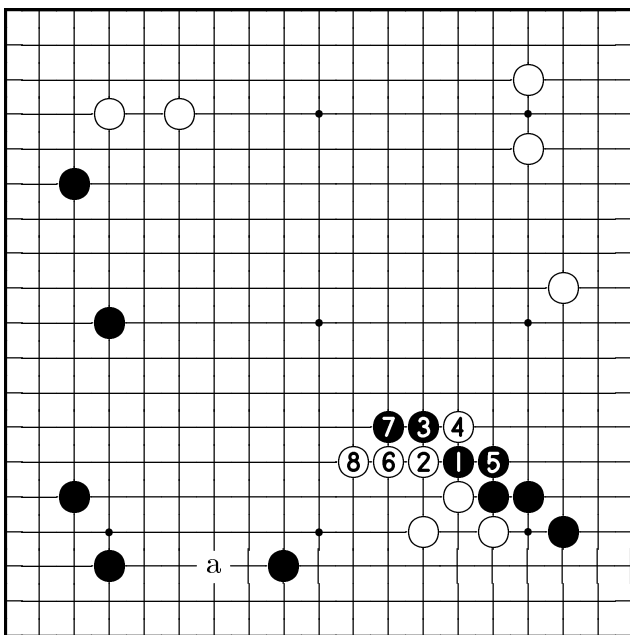
Obr.5: když bílý bojuje

Obr.5. Během partie to samozřejmě nebude tak jednoduché. Po černém 1 může bílý stříhnout 2 a pak je zde prostor pro různé varianty. Po tahu černého 5 je mírným pokračováním bílý 'a', černý 'b', bílý 'c', ovšem zápletka může pokračovat i jinak. Protože je černého 1 útočnějším tahem, jsou možná pokračování přirozeně obtížnější.

Obr.6. V takovéto situaci, kdy má bílý na pravé straně označený kámen, je zbytečné dělat si problémy s budováním vlivu vpravo uprostřed. Zde stačí jenom nakukovat do středu. Natáhnutí na 3 je dobrý, usebraný tah.

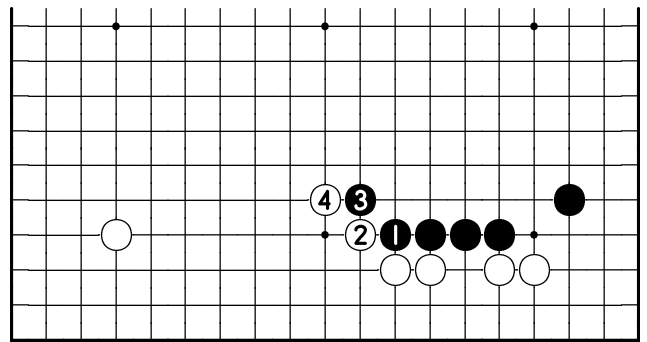


Obr. 6: v závislosti na fuseki



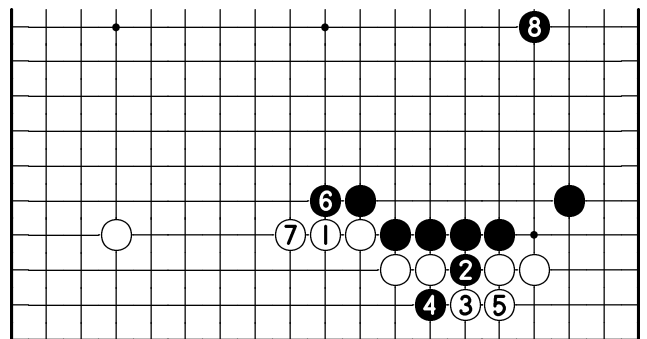
Obr. 7: pomáhá bílému

Obr. 7. Při dvojitém hane tady bílý spokojeně odpoví 2 až 8, neboť postup v tomto směru oslabuje černého moyo na levé straně. Například bílého 'a' se stává okamžitou hrozbou. Musíme mít na paměti, že dvojitě hane posiluje soupeřovu formaci.



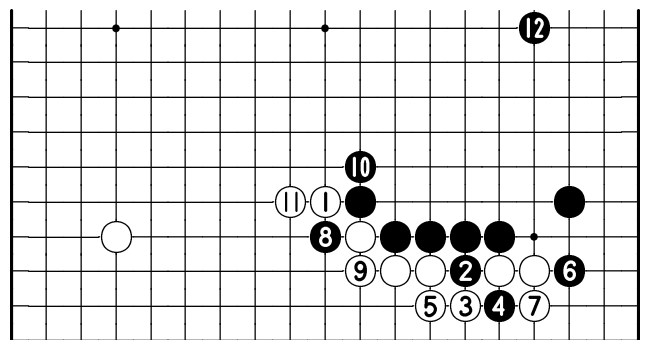
Obr. 8: 5-3 joseki

Obr. 8. V tomto džoseki hraje bílý dvojitě hane na 4, aby s černým bojoval o vliv na střed. Zahrajete-li tento tah, musíte něco vědět o možných pokračováních.



Obr. 9: dobré pro černého

Obr. 9. Bílého 1 je mírumilovné. Problém je, že se černý může natáhnout na 6 v sente poté, co vynutí 2 a 4. Má-li černý široké moyo na pravé straně, tah 6 se ukáže být velmi účinným.

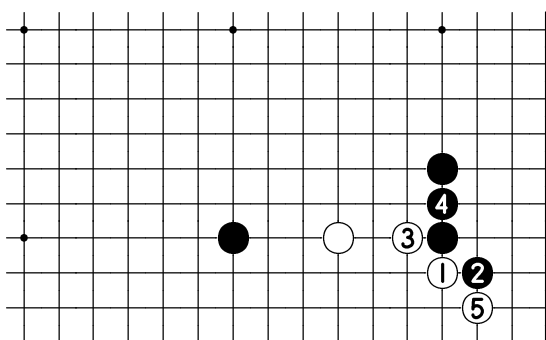


Obr. 10: pokračování

Obr. 10. Zde je možné pokračování obr. 8. Výměna končí mírně, ale není to jediný způsob. Bílý by mohl hrát atari na 10 místo 7, což může černého překvapit. Na podrobnosti odkazujeme k příslušným přehledným knihám o džoseki.

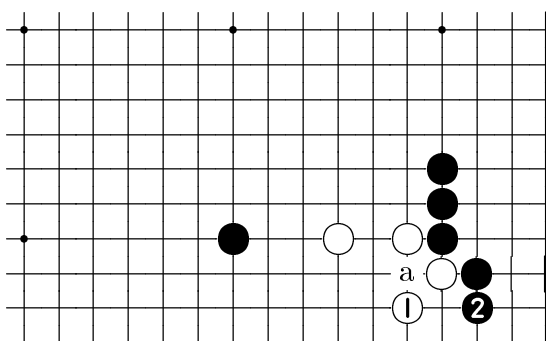
Nutící tahy a oběti

Dvojitě hane je velmi účinné jako oběť k tomu, abychom získali vynucující tahy. Jde o taktiku v malém měřítku, která by ale neměla být podceňována: malé nutící tahy vám umožní převzít celkovou iniciativu v partii.



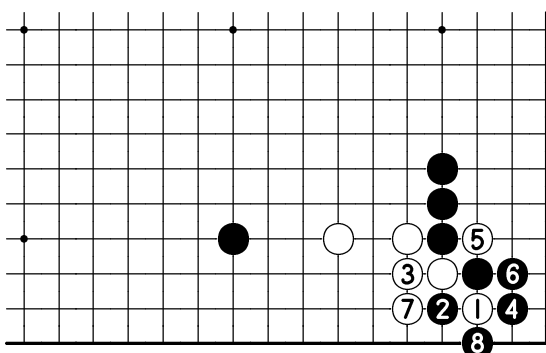
Obr.11: sabaki

Obr.11. Bílého 1 a 3 jsou sabaki, tj. bílý se spíše než o územní zisk snaží zajistit si život jakýmkoliv způsobem. Když černý odpoví pevně na 4, bílého 5 je dobrá forma. Nezkoušený hráč to možná neocení. Vypadá to, jakoby bílý jenom ztrácel kameny, ale právě 5 je hlavním cílem.



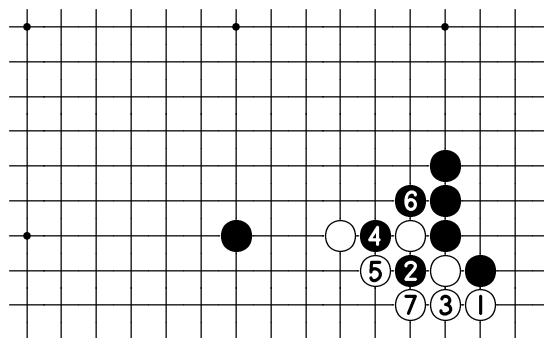
Obr.12: těžkopádné

Obr.12. „Normálním“ tahem by bylo bílého 1 či 'a', ale oba dva dovolují černému sestoupit na 2. Bílý pak má těžkou skupinu, o kterou se musí starat.



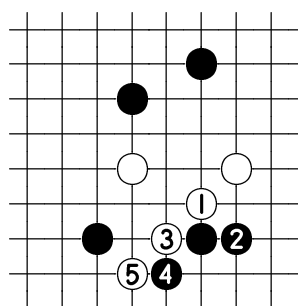
Obr.13: lepší tvar

Obr.13. Po dvojitě hane bílého budou následovat tahy do 8. Bílý získává z nutícího tahu 5, který bude možná schopen využít později. A s kameny 3 a 7 má také lepší tvar.

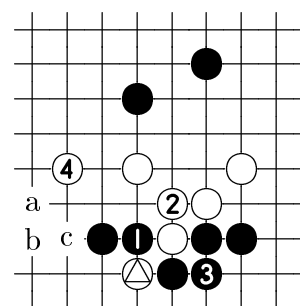


Obr.14: skvíz

Obr.14. Když černý místo toho dá atari na 2, bílý zajistí svou skupinu tahy 5 a 7.



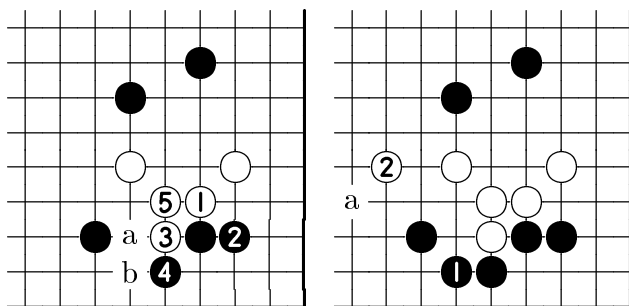
Obr.15: oběť



Obr.16: posílení

Obr.15. Toto je příklad z džoseki, jak může být dvojitě hane použito k posílení slabé pozice. Kvůli černým kamenům po obou stranách je bílý dvoubodový skok docela slabý, a tak obětuje kámen tahem 5.

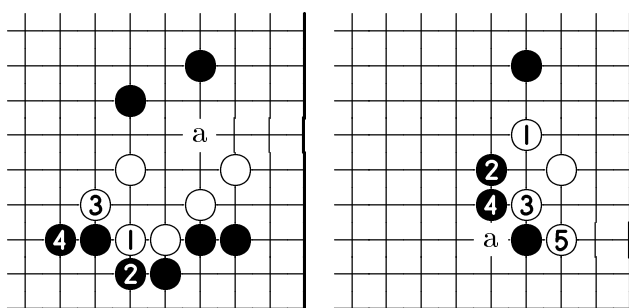
Obr.16. Po černého 1 hraje bílý 2 a zbaví se slabin dvoubodového skoku v sente. Když vyskočí na 4, musí černý odpovědět na 'a' nebo 'b', aby zabránil bílému přiložit na 'c' v sente. Teď je vidět, jak užitečný je označený kámen.



Obr.17: chyba Obr.18: černý získal

Obr.17. Jaký je v tom rozdíl, když se bílý prostě spojí na 5 bez dalšího hane? Jestliže černý hraje 'a', bílý může 'b', což dává stejný výsledek, ale –

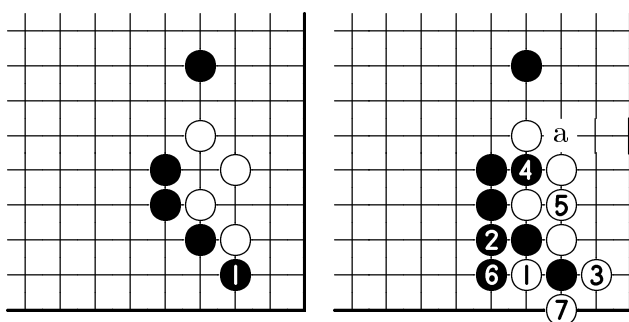
Obr.18. Když se černý v klidu natáhne na 1, nemá bílý už žádné nutící tahy. Po bílého skoku na 2 už černý nemusí hrát na 'a' (samozřejmě, že tam může hrát z jiných důvodů), protože nemá slabiny ve svém tvaru. To znamená, že bílý ztratil tempo.



Obr.19: násilné Obr.20: jak se spojit?

Obr.19. Hráč tříd kyu často hraje tahy jako 1 a 3, ale to nemůžeme schvalovat. Černého to jenom posiluje a bílému nevytváří opravdu silný tvar. Tak například černý získal skvělý nutící tah na 'a'.

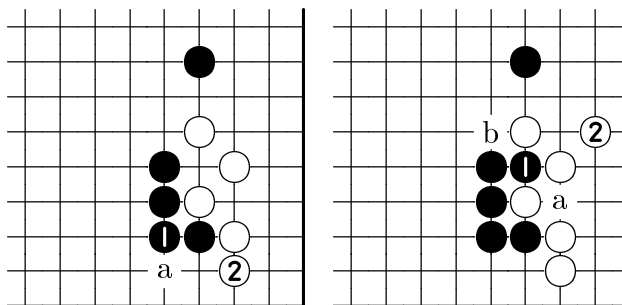
Obr.20. Sekvence 1–5 není vidět příliš často, ale je to džoseki. Problém nyní spočívá v nalezení nejlepšího způsobu krytí stříhu na 'a'.



Obr.21: nejlepší Obr.22: správné načasování

Obr.21. Ačkoliv pořadí tahů je jiné, černého 1 je dvojitě hane. Toto je správný tah: naleznete proč?

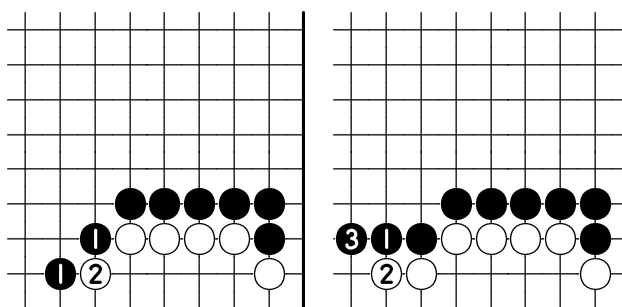
Obr.22. Bílý přirozeně zajme kámen tahy 1 a 3, ale to je součástí černého plánu. Jeho náhradou je, že může hrát atari na 4 v absolutním sente a dokončit svou zeď dalším sente na 6. Hlavním výsledkem dvojitě hane je vytvoření slabiny v bílé formaci na 'a'.



Obr.23: podřadné Obr.24: lepší pro bílého

Obr.23. Spojení na 1 je bez představivosti. Bílý sestoupí na 2 a hrozí černého základně. Diagonální spojení na 'a' je jen trochu lepší (bílý může útočit na celou skupinu nahlédnutím z druhé strany). Dále –

Obr.24. Když dá teď černý atari na 1, bílý může odpovědět na 2 místo na 'a'. To znamená, že tlačení na 'b' se stává silnějším než by bylo na obr.22. Tak či tak, bílý bude s tímto výsledkem šťastnější.

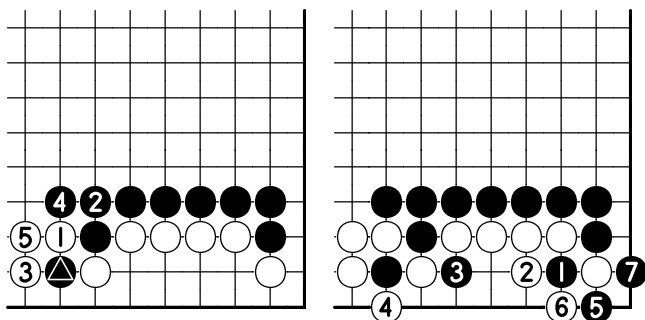


Obr.25: úmysl černého? Obr.26: silné ale...

Obr.25. V tomto případě se může zdát dvojitě hane nesprávným, protože bílý řetěz kamenů na třetí řadě má svobodu navíc, ale černý má pádný důvod, proč takto zahrát.

Obr.26. Nejprve se podívejme, co se stane, když se černý prostě natáhne na 1. Do tahu 3 získává sílu, ale – což je klíčové – v gote.

Obr.27. Po dvojitě hane bude bílý přirozeně pokračovat zajetím kamene. Černý využije sente 4. Můžete se divit, zda sente má cenu tolika

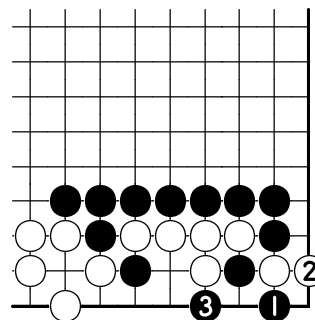


Obr. 27: sente a ... Obr. 28: koncovkové tesuji

bodů po straně, ale označený kámen má v sobě ještě trochu života.

Obr. 28. V koncovce může černý zahrát kombinaci 1–3. Klíčový tah je 5: pokud bílého 6, černý

získává velké ko tahem 7. Všimněte si, že bílý nemůže odpovědět na 7 spojením na 1. Místo 6 –

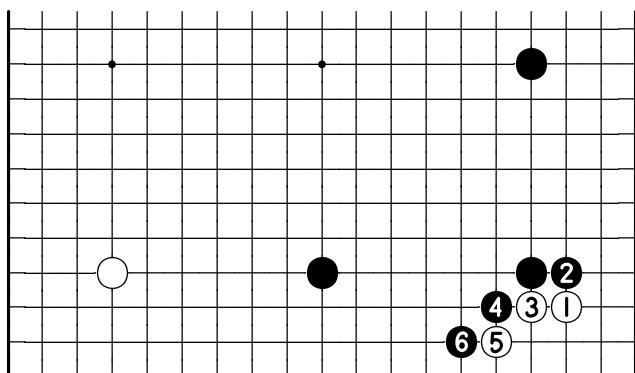


Obr. 29: hrubka

Obr. 29. Natáhnutí na 2 by bylo těžkou chybou: černý dostane obrovské ko po 3.

Invaze na bodě 3–3

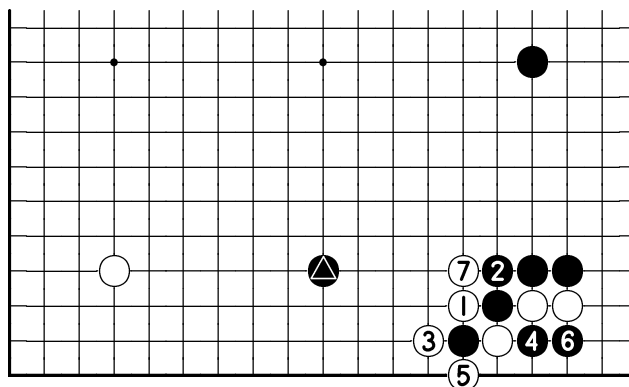
Když má černý dvoukřídlou formaci, tj. rozšíření od hvězdy v obou směrech, jsou dva způsoby jak může odpovědět na invazi na bod 3–3. Je důležité uvědomit si strategické rozdíly mezi nimi.



Obr. 30: invaze

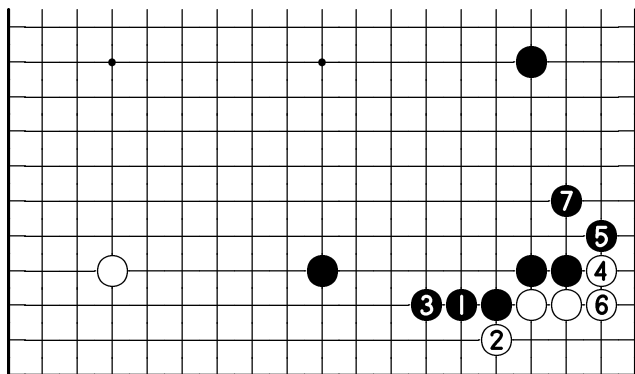
Obr. 30. Otázkou je, jak odpovědět na invazi 1. Jedním ze způsobů je dvojitě hane na 4 a 6. Porovnejme ho s druhou standardní sekvencí.

Obr. 31. Jednoduché natáhnutí na 1 je nejběžnější. Bílý se může ohnout na 4 v sente a žije tedy v tempu, což je na tomto džoseki to hlavní.

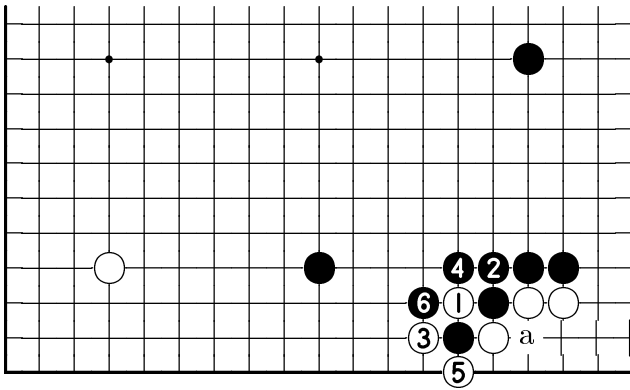


Obr. 32: nejednotná strategie

Obr. 32. Abychom se vrátili k dvojitému hane, bílý zajme kámen pomocí 1 a 3. Jedno z pokračování pro černého je vzít si roh po 4 a 6. Avšak pokud sleduje strategii velkého moya, nemůže být tato varianta doporučena. Po 6 bude bílý tlačit na 7 a přerušit spojení mezi označeným kamenem a moyem napravo. Tento výsledek tedy nemůže být vzat pro naše porovnání.

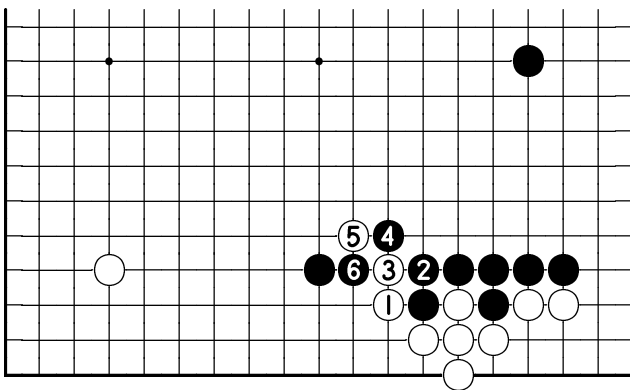


Obr. 31: sente pro bílého



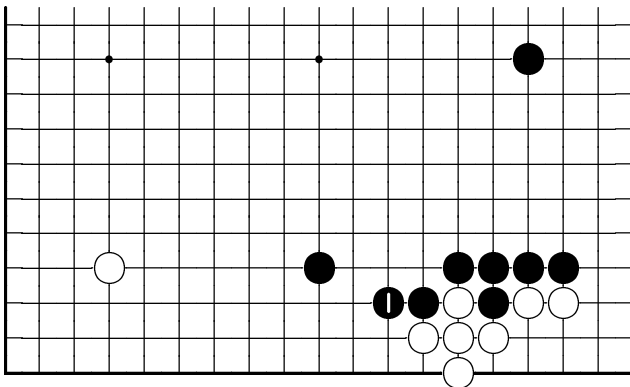
Obr.33: sente pro černého; 7 spojí

Obr.33. Černého 4 je v souladu se strategií velkého moya. Bílý přirozeně zajímá kámen tahem 5 – kdyby hrál na 6, černý by si teď rád vzal roh tahem 'a', neboť získal jeden nutící tah navíc v porovnání s obr.32. Po černém atari 6 bílý musí spojit 7, protože boj o ko by byl příliš nevýhodný. Černý tedy získal sente, což je velký rozdíl oproti obr.31. Na druhé straně jeho síla není tak velká.



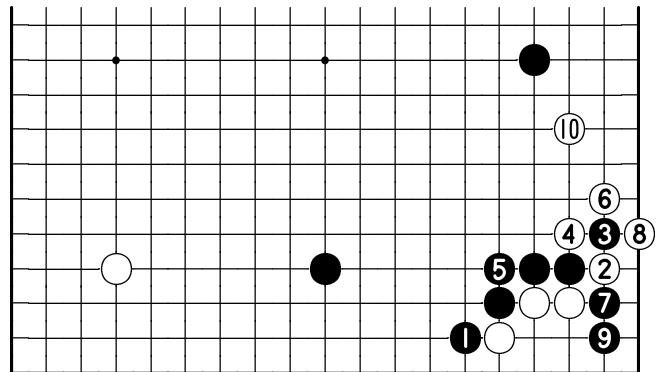
Obr.34: připravený k boji

Obr.34. Hraje-li pak černý jinam, bílý může útočit tahy 1 a 3, ovšem černý stříhne 4 a 6 a uvítá boj.



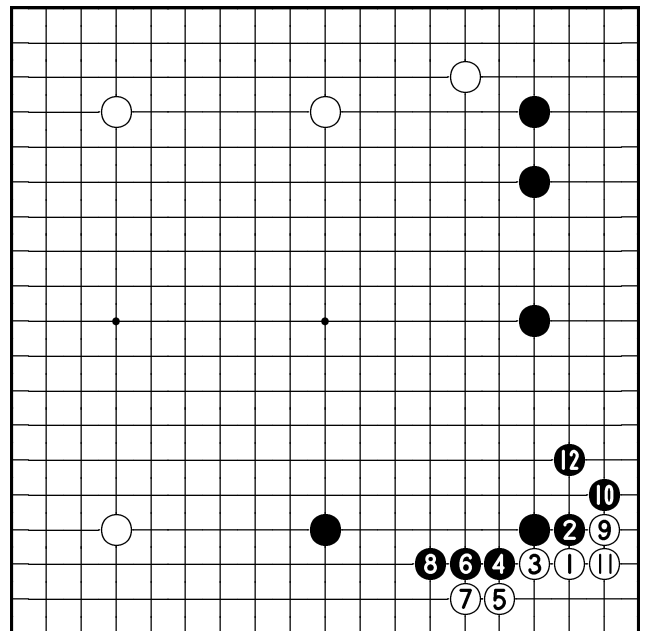
Obr.35: krásný tah

Obr.35. Chce-li černý zdokonalit svůj vnější vliv, stojí za to investovat jeden tah do natáhnutí na 1. V porovnání s obr.31 jsou zde některé drobné rozdíly, ale celkový výsledek je podobný a nelze říci, co je lepší.



Obr.36: jiná varianta pro bílého

Obr.36. Dalším důležitým rozdílem je, že džoseki na obr.31 nemá žádné varianty: pořadí tahů je pevné a nepřehoditelné. Naproti tomu v džoseki s dvojitým hane, má bílý k dispozici různé varianty. Mohl by například na tah 1 odpovědět kombinací 2–4. V následujících tazích do 10 dává černému zisk v rohu a za to se usazuje po straně uvnitř moya.

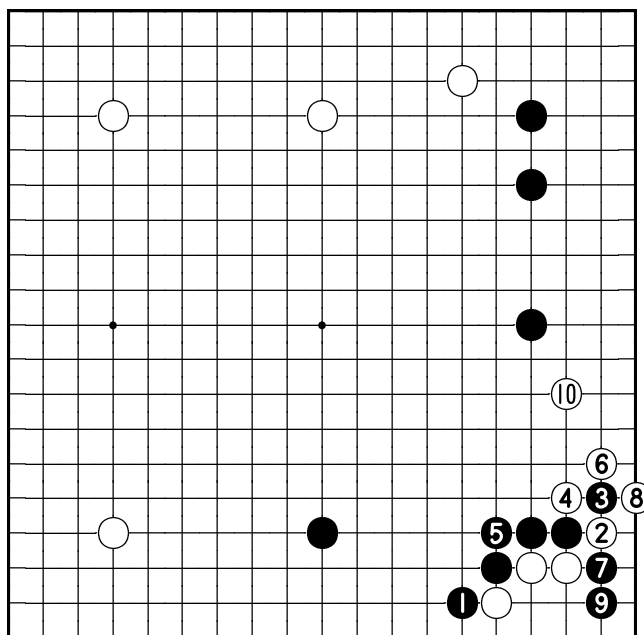


Obr.37: předčasná invaze

Obr.37. Zde je extrémní příklad. Můžeme říci, že invaze 1 je v tomto případě trochu předčasná. Černý blokuje na 2 a z pravé strany dělá velké

moyo. Černého 6 nedovoluje žádnou jinou variantu. Černý končí v gote, ale měl by být spokojen.

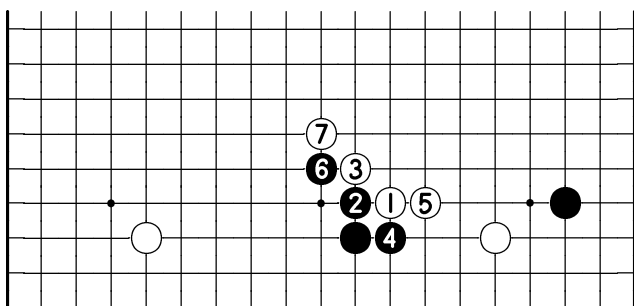
Obr.38. Co když černý zkusí dvojité hane? Jeho cílem je získat sente jako na obr.33, ale bílý se pravděpodobně chopí příležitosti a zahraje variantu podle obr.36. Po tahu 10 černé moyo na pravé straně mizí. V tomto případě byla hra na dvojité hane koledováním si o problémy.



Obr.38: dobré pro bílého

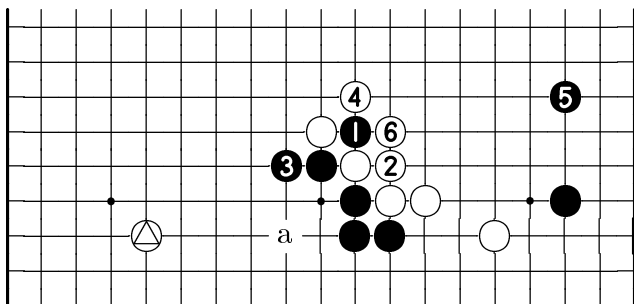
Udržování tlaku

Dvojitě hane je drsný tah, který udržuje protivníka pod tlakem a brání mu zjednodušit hru. Cílem je vyvést ho z rovnováhy a využít jeho zmatku.



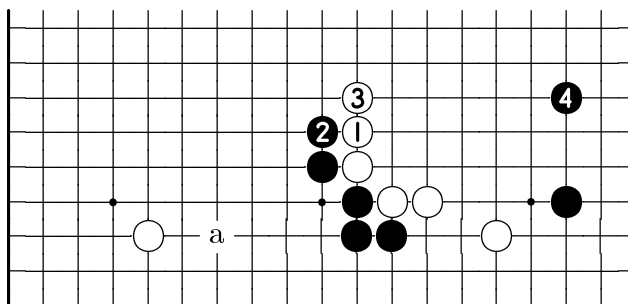
Obr.39: zvláštní strategie

Obr.39. Ramenní tah 1 je zvláštní strategií proti tříbodovému sevření. Cílem tahu 7 je získat iniciativu. Dále –



Obr.40: budování síly

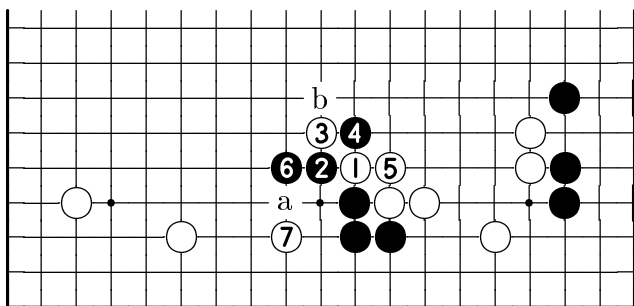
Obr.40. Střih 1 a natažení zpět vytvářejí černému dobrý tvar, zatímco bílý dosahuje svého cíle a buduje sílu tahu 4 a 6. Kdyby chtěl bílý uplatnit více tlaku, mohl by užít 4 jako sevření na 5. Pokud hraje černý přímo 1 na 3, bílý se spojí na 1 a po černého 5 zaútočí na vitální bod 'a'. Všimněte si, že při této strategii bílého se černý posiluje na spodní straně, takže je vhodné takto začít, pokud má bílý označený kámen na desce.



Obr.41: dává černému volnou ruku

Obr.41. Bílého 1 je příliš krotké, dává černému volnou ruku ve výběru strategie. Může například zatlačit na 2 a pak bránit na 4, nebo může zkusit něco úplně jiného, jako třeba hrát 2 na 'a'.

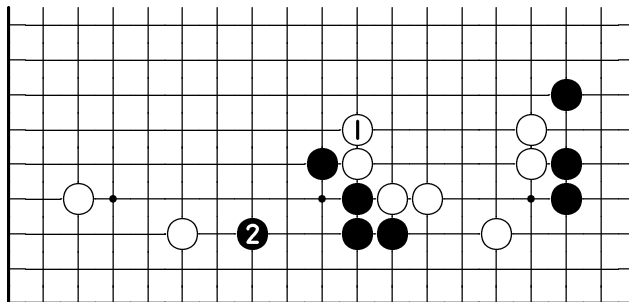
Odložíme-li stranou kvalitu tahu 1 jako takového, rozhodně můžeme říci, že dává černému mnoho možností jakou zvolit strategii.



Obr.42: pohotovový útok

Obr.42. V této pozici funguje dvojitě hane bezvadně jako útočná technika. Po 4 a 6 může bílý nakouknout na vitální bod 7. Když potom čer-

ného 'a', bílý se natáhne na 'b' spokojen s tím, že tah 7 se stal nutícím tahem.

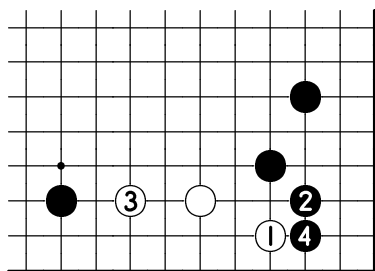


Obr.43: příliš pomalé

Obr.43. Bílého 1 by bylo slabé. Černý se rozšířil na 2 a nemá žádné starosti o svou skupinu. Bílého 1 je příliš obyčejné: promarňuje příležitost k útoku, což jasně vidíme ve srovnání s obr.42.

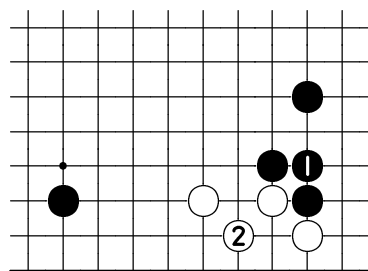
Část III. Rychlé zabezpečení skupiny

Jsou-li vaše kameny přečísleny soupeřovými a bojujete v soupeřově sféře vlivu, jejich zabezpečení obvyklým způsobem vám může vytvořit těžkou skupinu, která se stane velkým závazkem: příliš velká k obětování, příliš malá k zajištění očí. V těchto případech jsou rychlost a pružnost dvojitě hane nedocenitelné.



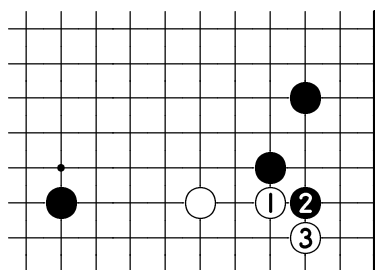
Obr.1: nezajištěné

Obr.1. Bílý je na odstřel. Mírné tahy jako 1 a 3 nestačí na zajištění skupiny. Po černé blokáde na 4 je skupina stále nestabilní.



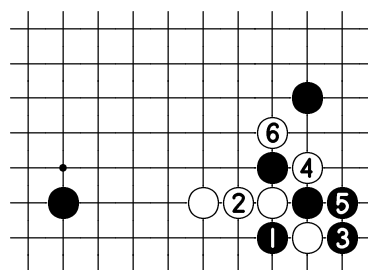
Obr.3: špatné pro černého

Obr.3. Když černý brání na 1, bílý hraje diagonální spojení 2. To vytvoří dobrý tvar a okamžitě zabezpečuje skupinu. Černého 1 vypadá slabě.



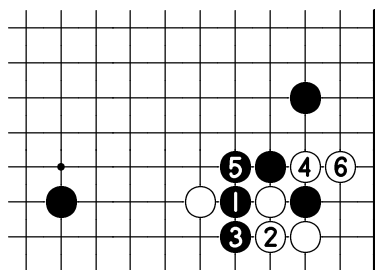
Obr.2: tesuji

Obr.2. Pozice si žádá dvojitě hane. To může vypadat riskantní, ale takové tahy spíše zajistí příznivý výsledek než tahy na obr.1.



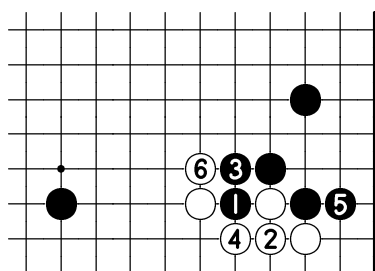
Obr.4: co bílý chce

Obr.4. Když černý odpoví 1 a 3, jeho útok vyprchá po bílém 4 a 6. Zajmutí kamene jen pomáhá bílému.



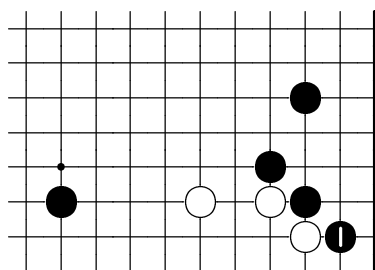
Obr. 5: rovne

Obr. 5. Tlačit dolů tahy 1 a 3 je černého nejsilnější odpověď. Bílý žije v rohu a černý dostane vnější sílu. To je přijatelný výsledek pro obě strany.



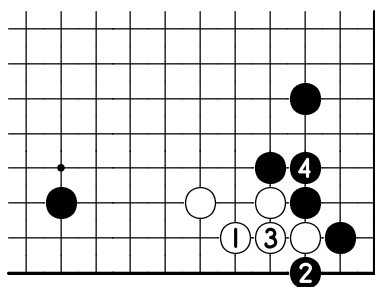
Obr. 6: nepřijatelné

Obr. 6. Po bílém 2 by černý mohl spojit na 3, ale to postrádá bojovného ducha. Po tahu 5 bílý tlačí na 6 a získává překvapivě pevný tvar.



Obr. 7: tesuji

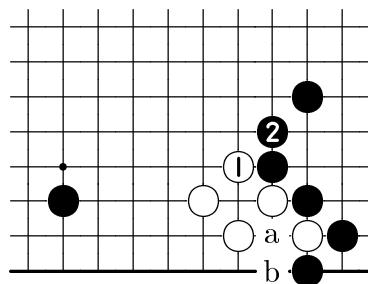
Obr. 7. Černého 7 je jiný silný tah. Je v něm vše, o čem je dvojitě hane.



Obr. 8: dobré pro černého

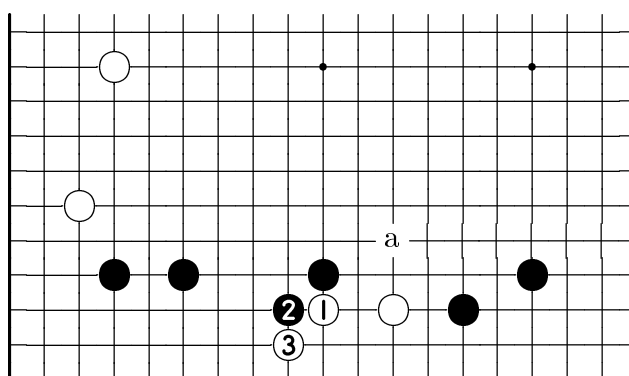
Obr. 8. Po bílého 1 dává černý bez váhání atari 2. To je černého zisk z dvojitého hane.

Když bílý hraje na 3, černý spojí na 4: jeho dvojitě hane uspělo více než hane bílého.



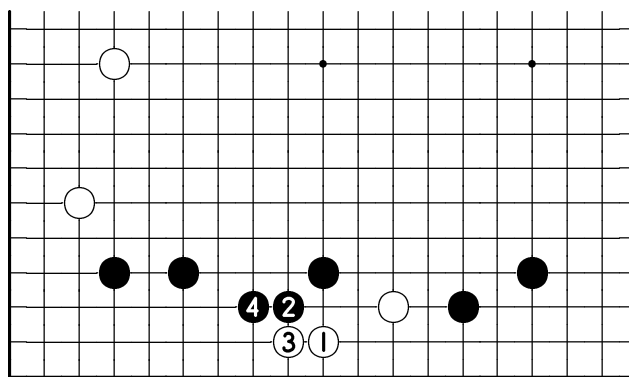
Obr. 9: joseki

Obr. 9. Tah 1 je bojovnější než poslušná odpověď na 'a'. Bílý zamýšlí bojovat později o ko na 'b'. Obě strany zde hrají agresivně.



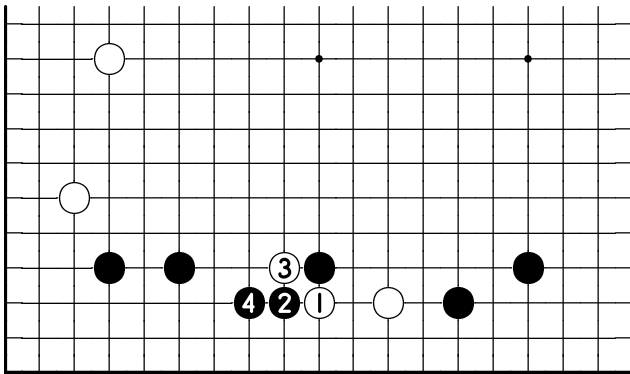
Obr. 10: zkouší rychle ožít

Obr. 10. V takové pozici je skok na 'a' obvyklý, ale pokud bílý raději nechce vytvářet slabou skupinu prchající do středu, může se zkusit rychle usadit kombinací 1-3. Podmínkou je, že musí být připraven přizpůsobivě měnit svůj plán podle odpovědi černého.



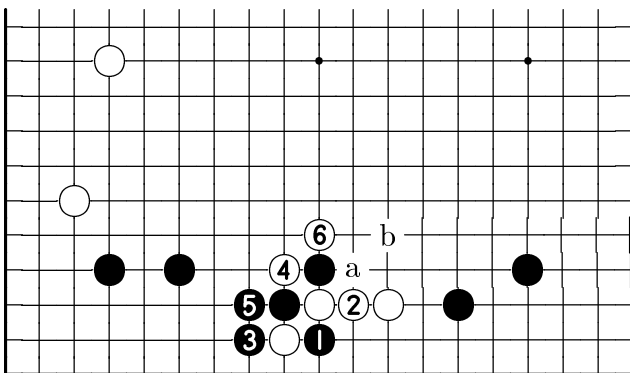
Obr. 11: těžší práce pro bílého

Obr. 11. Cílem bílého 1 je také rychle ožít, ale po tazích do 4 nelze říct, že jeho skupina je bezpečná. Stručně řečeno koňský skok není dost dobrý.



Obr.12: přidružená technika

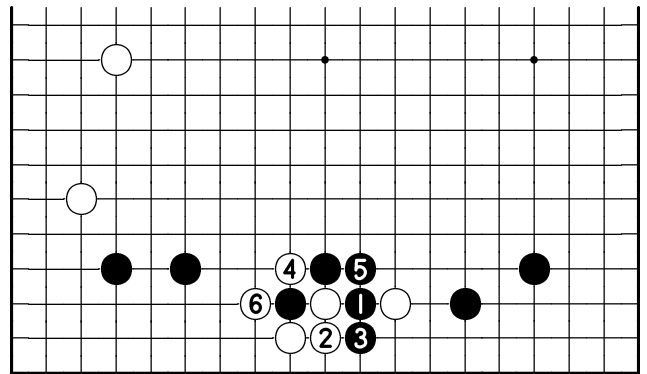
Obr.12. Spolu s dvojitým hane slouží jako sabaki také křížový stříh. Musíte se sami rozhodnout, co bude lepší v té–které pozici. V tomto případě bychom řekli, že bílý bude mít určité potíže po černém 4.



Obr.13: snadné pro bílého

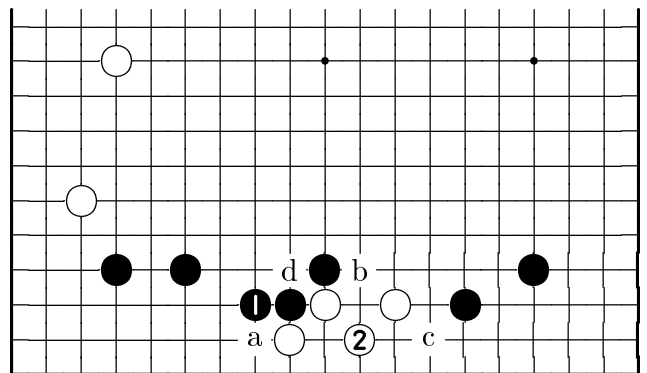
Obr.13. Černého 1 a 3 jsou přímým útokem proti dvojitému hane, ale bílá skupina je zajištěná po 4 a 6. I kdyby byly schody pro bílého ne-

příznivé a černý mohl utéci na 'a', bílý zatlačí na 'b' a nebude mít problémy s postupem do středu.



Obr.14: výměna

Obr.14. Černého 1 a 3 jsou jiným přímým útokem. V tomto případě nastane po 4 a 5 furikawari (výměna). Je podobná výměně na obr.5.

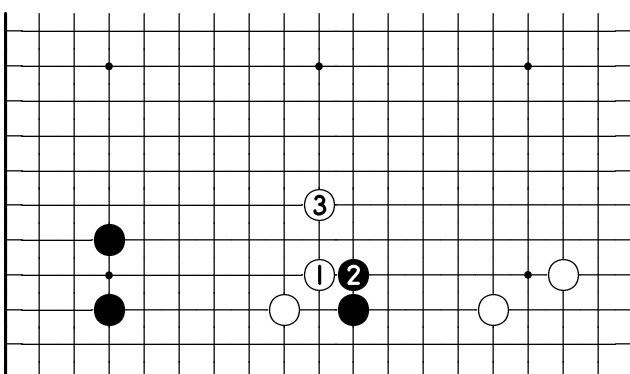


Obr.15: diagonální spojení

Obr.15. Černého 1 je mírný tah. Bílý odpoví na 2. Má dobrá pokračování na 'a', 'b' a 'c', a měl by tedy snadno zabezpečit svou skupinu. Hraje–li černý 1 na 'd', bílý opět odpoví na 2.

Nalehnutí na soupeřovy kameny

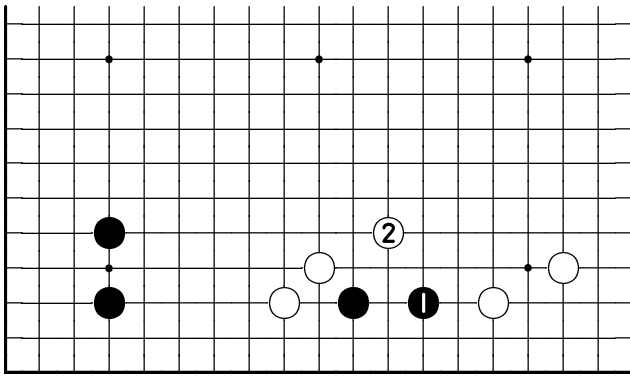
Ve většině případů je dvojitě hane použito k zabezpečení slabého kamene či skupiny. Předpokladem k tomu je porozumění koncepci „těžkých“ a „lehkých“ kamenů.



Obr.16: cíl pro útok

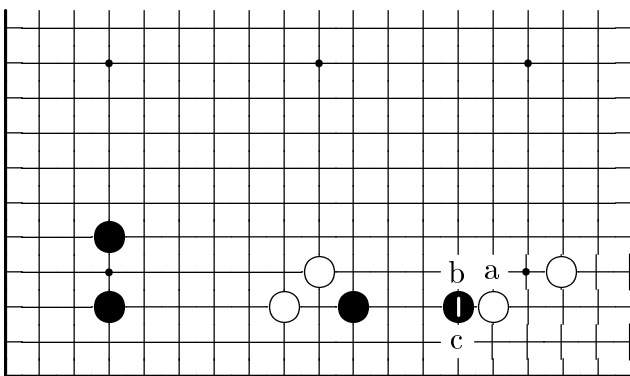
Obr.16. Bílý právě zaútočil tahem 1 na osamělý černý kámen. Černý usiluje o okamžitý útek tahem 2, ale zvážíme–li, že jsme ve sféře vlivu bílého, nemůžeme se zbavit pocitu, že černé kameny jsou těžké. Jinými slovy, černý daruje bílému ideální cíl pro útok.

Obr.17. Co takhle rozšíření na 1? Bohužel, to není dostatečně prostorné, aby zajistilo černému život podél strany. Když bílý pokračuje v útoku



Obr.17: není dost místa

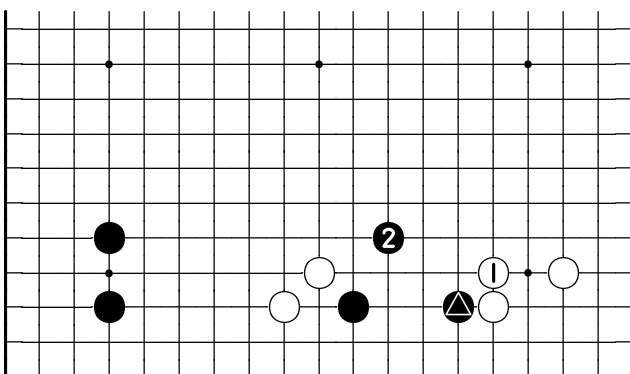
tahem 2, černý bude hnán do středu. Černého 1 je příliš málo duchaplné.



Obr.18: využití soupeřova pohybu

Obr.18. Cestou k rychlému a lehkému zabezpečení je přiložení k nepřátelskému kameni. Je označován jako útok s nalehnutím neboli motare. Využijete pohyb soupeřova protiútku k zabezpečení vlastní skupiny.

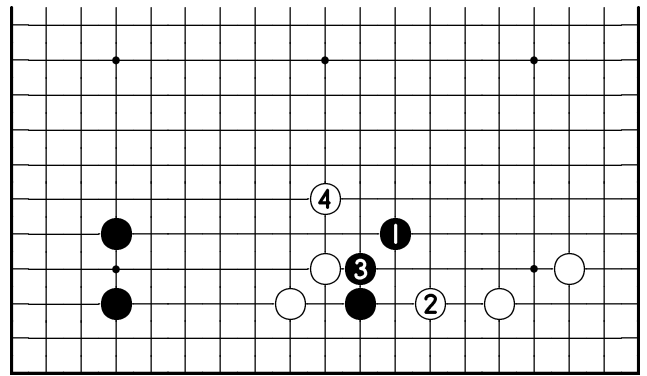
Bílý může odpovědět na 'a', 'b' nebo 'c'. Projdeme podrobně dvě z těchto odpovědí.



Obr.19: mírumilovné

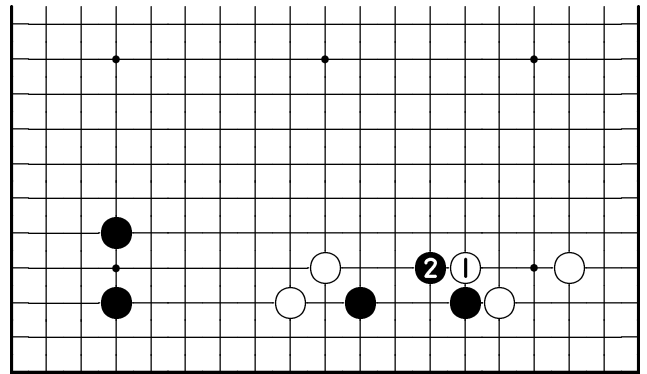
Obr.19. Cílem bílého tahu 1 je nedat černému žádnou pomoc v zabezpečení skupiny. V tomto smyslu ho můžeme nazvat nejtišší odpovědí. Černý by měl pokračovat koňským skokem 2.

Výsledkem je, že označený kámen se stal nutícím tahem, který dodal černému tvaru na pružnosti.



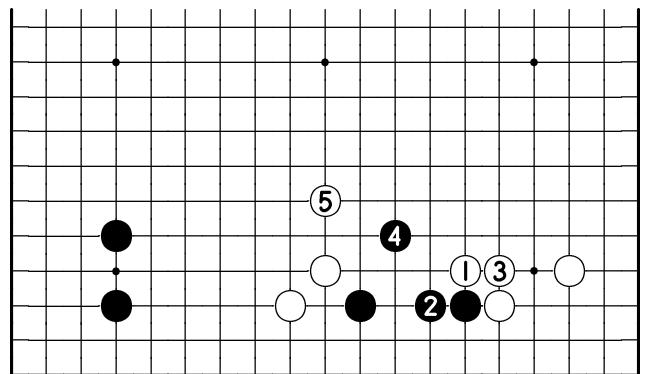
Obr.20: hodnota nutícího tahu

Obr.20. Srovnejte výsledek, když černý hraje 1 okamžitě. Bílý vyvíjí pěkný útok kombinací 2-4. Předností nutícího tahu (1 na obr.18) je, že předchází této kombinaci.



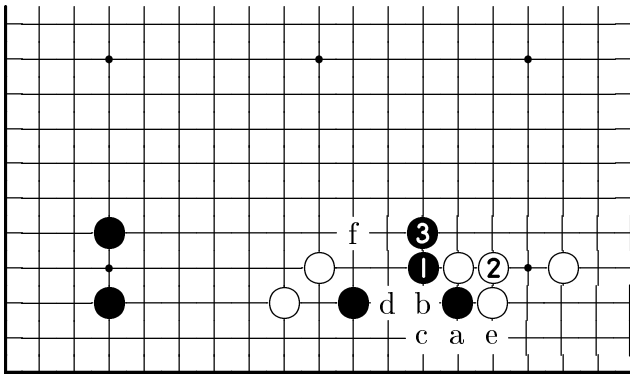
Obr.21: nejsilnější tahy pro obě strany

Obr.21. Pokud jde o tvar, bílého 1 je nejsilnější odpovědí. Černý odpoví houževnatě dvojitým hane.



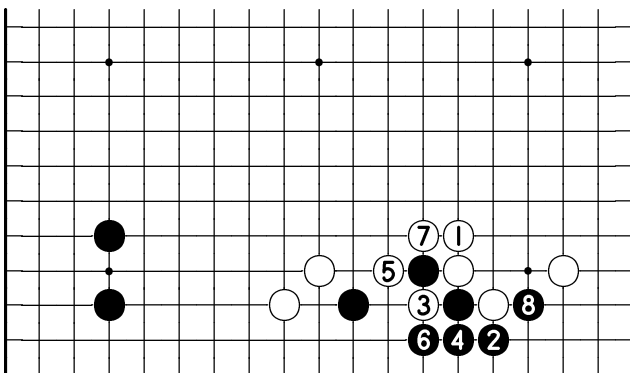
Obr.22: mírné

Obr.22. Natažení zpět na 2 je pokojnou odpovědí na tah 1. To je také skvělý tah. Jeho myšlenkou je vyskočit na 4 po bílém spojení na 3. Bílý bude zkoušet pokračovat v útoku tahem 5.



Obr.23: maximálně účinné

Obr.23. Jako pokračování obr.21, když bílý spojí na 2, černý by se měl pevně natáhnout na 3. Černé kameny zde mají určitě těžší postavení než na obr.22. V dalším tahu by černého 'a' vytvořilo výborný tvar a pokud bílý stříhne na 'b', černý vytvoří tvar tahy na 'a', bílý 'c', černý 'd', bílý 'e', černý 'f'.

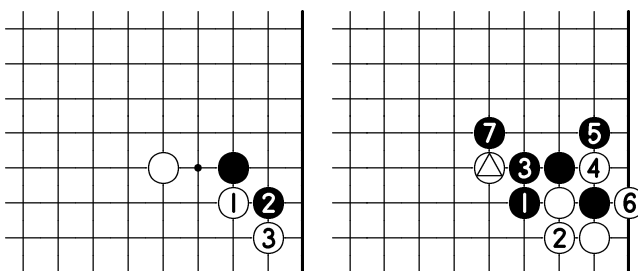


Obr.24: zničení území

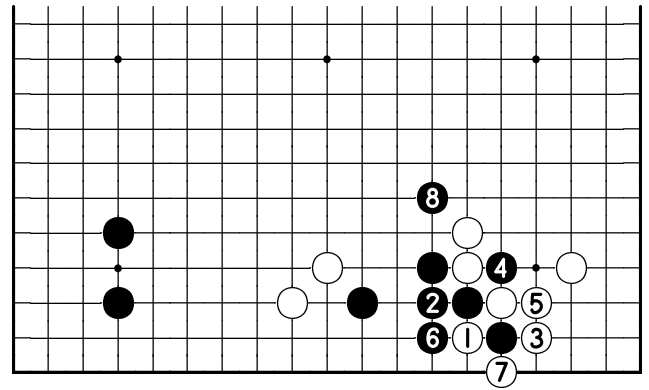
Obr.24. Když se bílý natáhne na 1, tak dvojitě hane na 2 funguje dokonale. Zajme-li bílý kámen tahy 3 a 5, černý se usadí v jeho území. To bude ve většině situací pro bílého bolestné. Místo 3 –

Vyhnutí se soupeřovu útoku

Udržení spojení mezi vašimi kameny je jedna z nejpřednějších věcí v go, ale někdy je vyhnutí se soupeřovu útoku ještě důležitější.

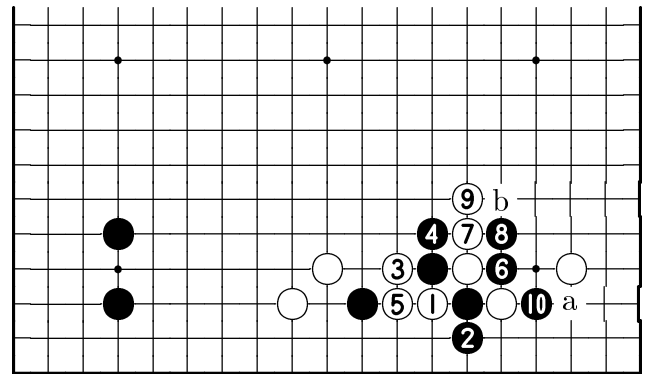


Obr.27: zbytečné Obr.28: dobré pro černého



Obr.25: ideální tvar

Obr.25. Rozhodne-li se bílý zajmout druhý kámen, černý zatlačí 4 a pak zablokuje 6. Na to udělá stylový tvar tahem 8, který využívá přítomnosti 4. To je pro černého ideální sabaki.

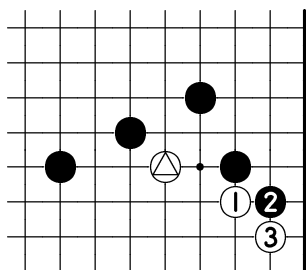


Obr.26: násilný protiútok

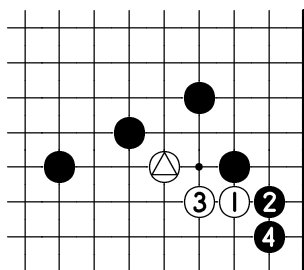
Obr.26. Bílého 1 a 3 jsou nejnásilnějším protiútokem, ale dávají černému stříh 6. Dále když bílého 'a', tak černého 'b' a naopak. Ve většině situací by toto byl příznivý výsledek pro černého.

Obr.27. Dosud jsme zdůrazňovali účinnost dvojitě hane, ale nedoporučujeme jej hrát v pozicích jako je tato. Důvod?

Obr.28. Černý pomocí 1 a 3 odřízne označený bílý kámen. Bílý může ožít v rohu, ale do 7 černý vybuduje skvělou vnější sílu.



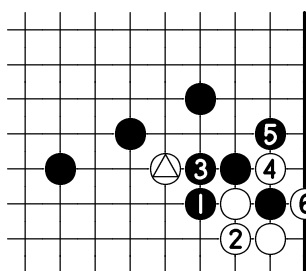
Obr. 29: vhodné



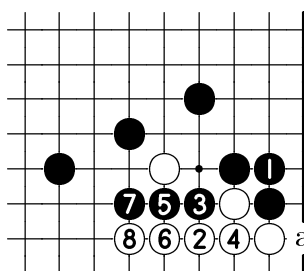
Obr. 30: riskantní

Obr. 29. Tato pozice je odlišná: bílého 3 je teď výborný tah. Velký rozdíl oproti obr.27 spočívá v tom, že označený bílý kámen je obklíčen černými kameny, takže bude velmi těžké s ním ožít.

Obr. 30. Jestliže bílý lpí na označeném kameni, může se natahovat zpět na 3, ale bude se mu těžce ožít po černém vstupu na 4. Bílého 3 je příliš pomalé, pokud potřebujete rychle ožít v soupeřově sféře vlivu.



Obr. 31: dobré pro bílého

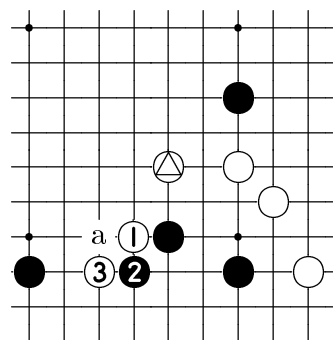


Obr. 32: živý

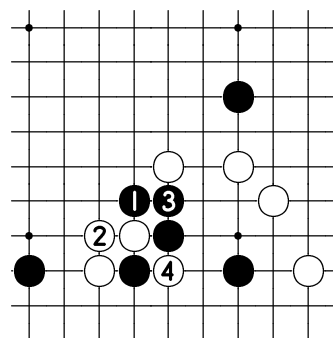
Obr. 31. Je-li černý tak laskavý a hraje tutéž sekvenci jako na obr.28, jeho zisk je zanedbatelný: jeho vnější síla se nijak nezvětšila. Bílý se docela rád vzdá označeného kamene, aby ožil v rohu.

Obr. 32. Jestliže černý jednoduše spojí na 1, bílý se spojí diagonálně na 2. Po černém 3 se bílý propláží podél strany. Po 8 může bílý žít sestupem na 'a', takže černý nemůže doufat, že by ho zajmul.

Obr. 33. Tato pozice pochází z džoseki s dvoubodovým vysokým sevřením. Když bílý vyskočí (označený kámen), černý musí bránit na 'a', aby vytvořil správný tvar. Jestliže tak neučiní, bílý má tvrdé pokračování 1 a 3.

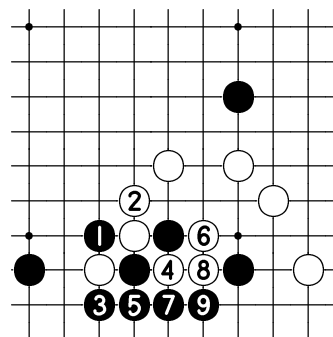


Obr. 33: tvrdé



Obr. 34: poraněný

Obr. 34. Černý může bílého rozdělit tahy 1 a 3, ale když bílý strihne 4, zdá se, že černý je poraněn více.

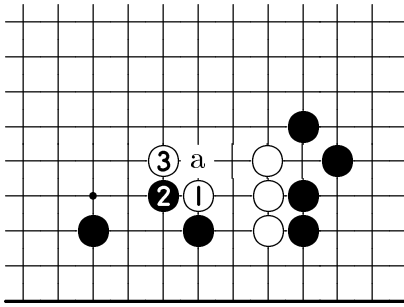


Obr. 35: nízká pozice

Obr. 35. Černého 1 a 3 jsou mírnější odpovědi, ale bílý zajme kámen v sente a sníží černou pozici. Bílý uspěl v postavení užitečné síly.

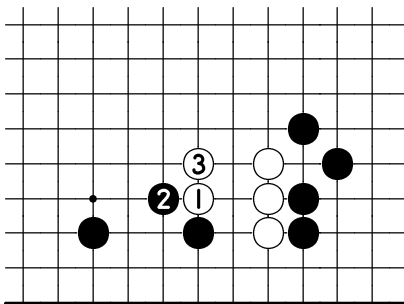
Oběť pro odražení útoku

Když se zdá, že skupina kamenů se dostává pod útok, je důležité vytvořit lehký tvar a uprchnout z nebezpečí. Dvojitě hane se často používá jako oběť ke splnění těchto cílů.



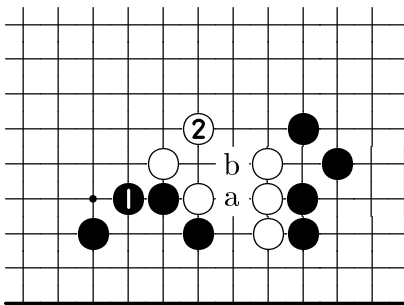
Obr.36: lehké tahy

Obr.36. Obvyklý způsob, jak se bílý postará o své tři kameny, je vyskočit na 'a', ale v situacích, když bílý cítí, že 'a' je příliš pomalé, může přijít s kombinací 1–3.



Obr.37: těžkopádné

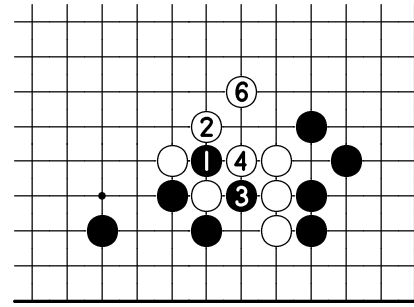
Obr.37. Bílého 1 a 3 jsou pevné tahy, ale příliš pomalé. Hodlá-li bílý zahrát 3, může už vynechat výměnu 1–2.



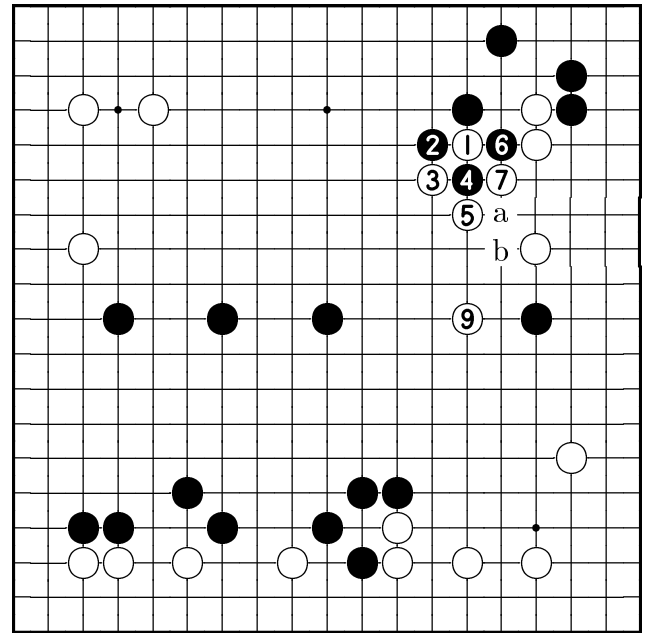
Obr.38: přizpůsobivé

Obr.38. Pokračujeme z obr.36, drží-li se černý zpět na 1, bílého 2 tvoří pružný a přizpůsobivý tvar. Když pak černý 'a', bílý 'b'.

Obr.39. Když černý stříhne na 1, odpovědět dalším atari je klíčové. Bílý obětuje kámen a vytvoří na vnějšku výborný tvar tahy 2 až 6. Spojení na 3 místo tahu 2 by dělalo špatný tvar a dalo černému dobrý tah na 2.

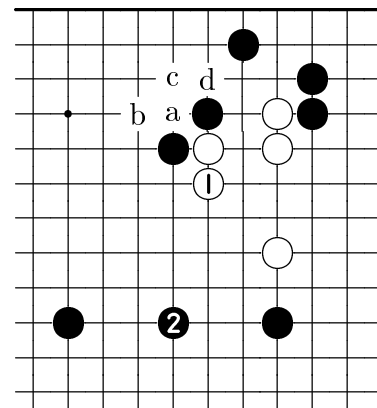


Obr.39: rychlý postup do středu; 5 spojuje



Obr.40: příprava protiútok; 8 spojuje

Obr.40. Zde je příklad této metody z profesionální partie¹. Bílého 1 a 3 jsou dobré a lehké tahy. Na stříh 4 odpovídá bílý vytvořením stylového tvaru 5 a 7. Poté, co černý spojí na 8, bílý útočí na 9. Dá-li černý později atari na 'a', bílý dá sám atari z vnějšku na 'b'.

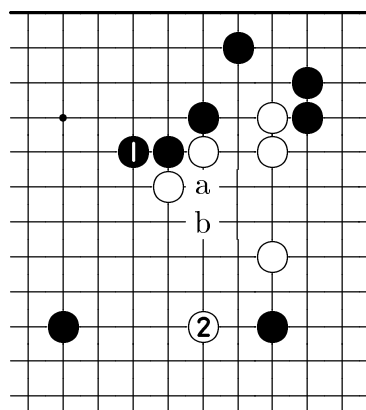


Obr.41: těžkopádné

¹ Jedná se o pozici z „partie století“ z roku 1933 mezi Go Seigenem (černý) a Honinbo Shusaiem, posledním starodobým Meijinem. (pozn.překl.)

Obr.41. Pokud se bílý natáhne na 1, dostane těžký tvar. Černý se posílí tahem 2 a bílý bude zatlačen do defenzivy. Střih na 'a' nemůže být doporučen: černý odpovídá 'b', bílý 'c', černý 'd'. Vývoj na tomto obrázku je naprosto odlišný od obr.40, kde bílý pěkně udržuje iniciativu.

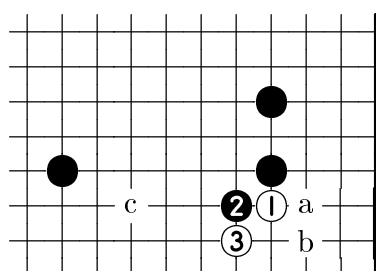
Obr.42. Hraje-li černý na 1, bílý opět udělá útočný klobouk na 2. Střihá-li černý později na 'a', bílý dá samozřejmě atari na 'b'. Toto je dobrý příklad „nalehnutí“ na kameny jakožto diverzního útoku.



Obr.42: stejná strategie

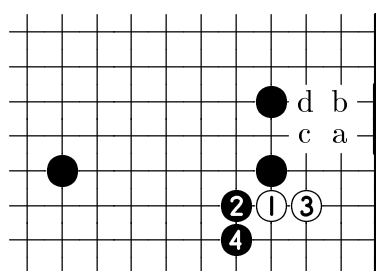
Zničení moya

Nakonec bychom se rádi podívali na roli, jakou hraje dvojité hane při invazi do soupeřova moya. Je velmi užitečné pro jednoduché útoky, kdy nemáte v okolí žádné podpůrné kameny – tedy pokud reagujete na soupeřovy tahy pružně.



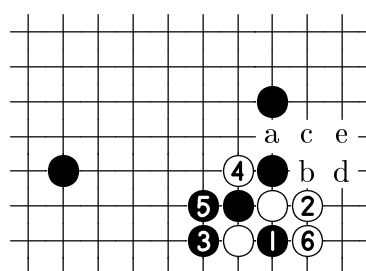
Obr.43: tesuji

Obr.43. Dvojité hane je velmi užitečné při útoku na moya založené na jednobodovém skoku od hvězdy. Pro uspokojivý výsledek je klíčové ohnutí na 3. Kdyby místo 2 hrál černý na 'a', bílý hraje 2, černý 'b', bílý 'c'.



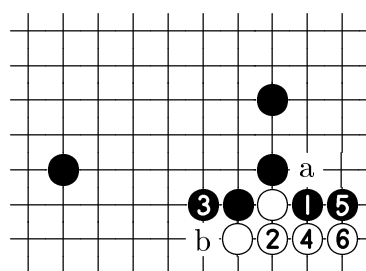
Obr.44: sevřený

Obr.44. Bílého 3 je trochu těžkopádné: po černém sestupu 4 je bílý příliš sevřený pro vytvoření prostoru na ožití. Může sice získat živý tvar po 'a', černý 'b', bílý 'c', černý 'd', ale za cenu velkého zesílení černého na vnějšku.



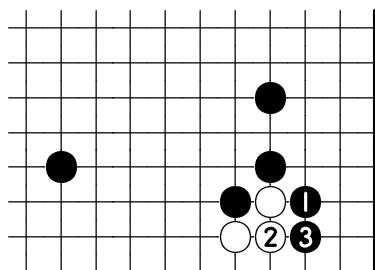
Obr.45: chybné

Obr.45. Odpoví-li černý zajetím kamene 1 a 3, bílý nemá potíže. Po 4 a 6 je jeho cílem zajmout kámen v sekvenci 'a' až 'e'. Černého 1 a 3 je chybné.



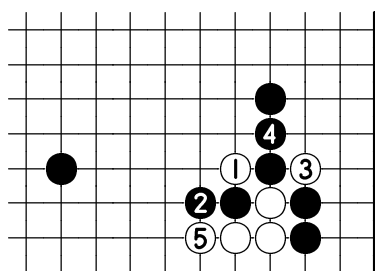
Obr.46: snadné ožití

Obr.46. Ani černého 1 a 3 nejsou ohrožující tahy. Po 4 a 6 může bílý buď stříhnout na 'a' nebo se tlačit na 'b', takže jeho skupina žije.



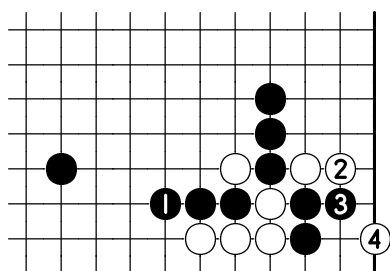
Obr.47: obtížné

Obr.47. Při invazi je nezbytné vědět, jak odpovědět na černého zablokování na 3 v rohu.



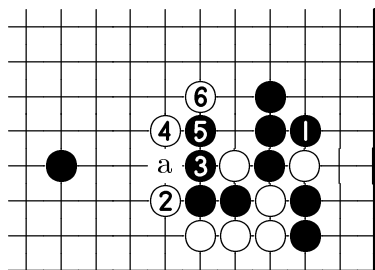
Obr.48: stříh

Obr.48. Stříhnutí na 1 a 3 před tlačáním na 5 je chytrou odpovědí.



Obr.49: nerozumné

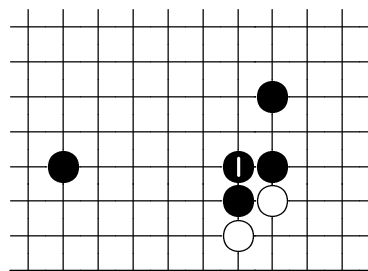
Obr.49. Natáhne-li se černý na 1, bílý chytne rohové kameny tahy 2 a 4. Černého 1 je nerozumné.



Obr.50: do středu

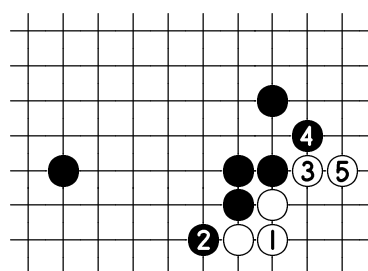
Obr.50. To znamená, že černý nemá jinou možnost než zajmout 1 a nechat bílého utéci do středu

po 2 a 4. Tah 4 je stylový. Jednoduché atari na 'a' by také splnilo bílého cíl, zničit moyo.



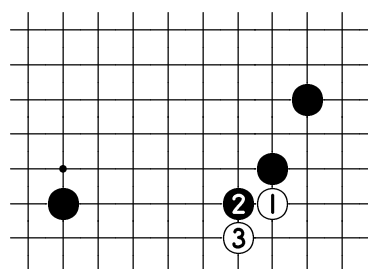
Obr.51: řádný tah

Obr.51. Řádný tah pro černého je spojení 1. Může se zdát jako pomalé, ale je to překvapivě tvrdý tah, neboť bílému nijak nepomáhá v ožítí.



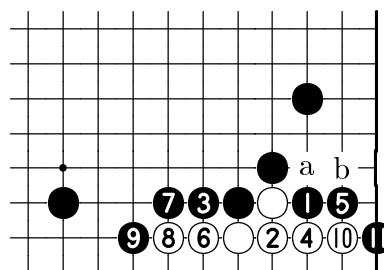
Obr.52: standardní

Obr.52. Když černý spojí, bílý obvykle také spojí na 1. Blokuje-li pak černý na 2, bílý hraje 3 a 5. Toto je standardní postup po dvojitě hane.



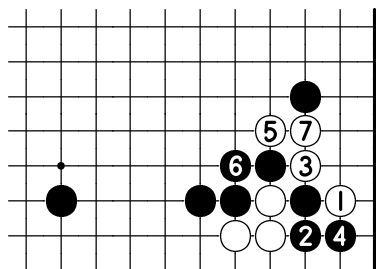
Obr.53: nutná opatrnost

Obr.53. Když má černý závoru s koňským skokem, je dvojitě hane pořád dobrou strategií, ale je zde jedna věc, na kterou musí dát bílý pozor.



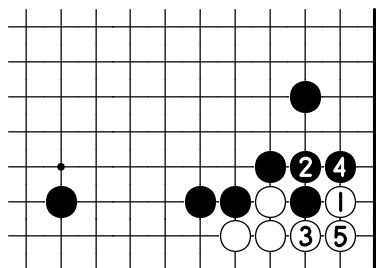
Obr.54: mrtvý

Obr.54. Když černý útočí 1 a 3, bílý nemůže ožít stejně, jako při závoře s jednobodovým skokem. Po 10 je bílého stříh na 'a' zneškodněn černým 'b', takže černý se může ohnout na 11 a zabíjí celou skupinu. Namísto 4 –



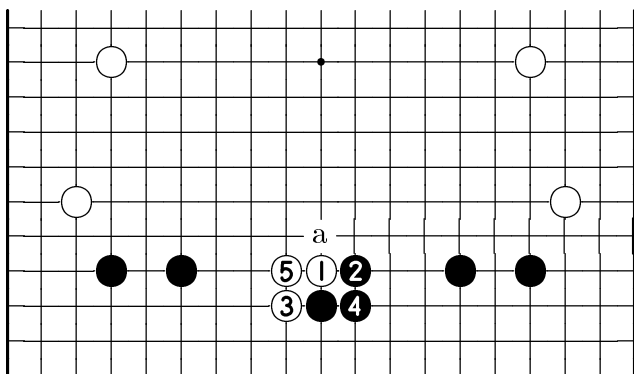
Obr.55: tesuji

Obr.55. Přiložení na 1 je skvělé tesuji, které bílého dostává z potíží. Po černého 2 bílý stříhne na 3 a spokojí se s prolomením černé pozice na tomto místě. To stačí.



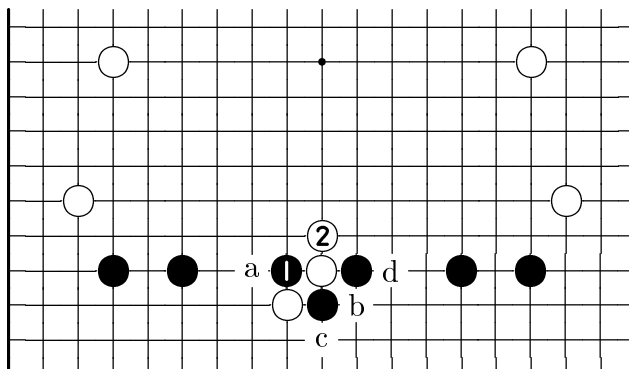
Obr.56: žije

Obr.56. Spojí-li se černý na 2, bílý žije bezpečně pomocí 3 a 5.



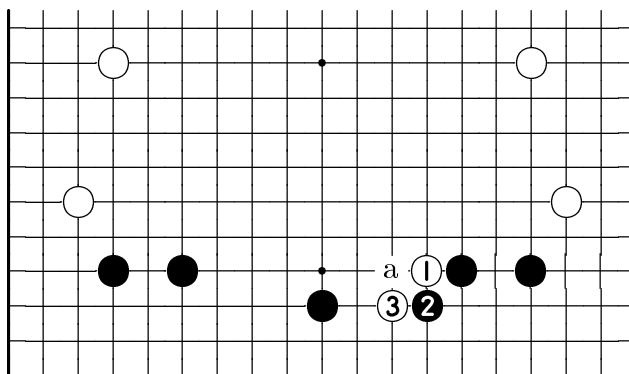
Obr.57: přiložení shora

Obr.57. Bílého 'a' je standardní tah pro redukcí takového moya, ale přiložení na 1 je rovněž velmi zajímavá strategie. Po černém 2 učiní bílý dvojité hane na 3. Po 5 bílý uspěl v rozdělení černého moya v půli.



Obr.58: pomáhá bílému

Obr.58. Jestliže černý stříhne na 1, bílý se natáhne na 2 a černý náhle zjistí, že bílému jenom pomohl. Bílého 'a' a postup bílý 'b', černý 'c', bílý 'd' jsou nyní miai.



Obr.59: standardní tah

Obr.59. Pravděpodobně jste viděli docela často kontaktní tah 1 „na břicho“. Po černém 2 hraje bílý dvojité hane. Rádi bychom, abyste si varianty po černém 'a' prostudovali sami.

Doufáme, že vám tento text přinesl dostatek inspirace, jak zacházet s dvojitým hane, aby vám tuto úlohu usnadnil.

Poznámky:

