

Mateusz Surma

Kształty umysłu

Kurs Go dla początkujących

Projekt okładki i skład:
Mateusz Surma

Korekta:
Krzysztof Szymczyk

© Copyright
Mateusz Surma

Wszelkie prawa zastrzeżone

Napisano w Dzimierzy
Opublikowano w 2018 roku

Książka została wydana dzięki:



SPIIS TREŚCI

O AUTORZE.....	4
CZĘŚĆ I.....	5
Rozdział I. Czym jest go.....	6
Ćwiczenia.....	11
Rozdział II. Oddychanie kamieni.....	12
Ćwiczenia.....	16
Rozdział III. Czy wszystkie grupy da się zabić.....	17
Ćwiczenia.....	20
Rozdział IV. Co to jest ko.....	21
Ćwiczenia.....	27
Rozdział V. Kiedy mecz się kończy.....	28
Rozdział VI. Dwa oka = życie.....	35
Ćwiczenia.....	40
Rozdział VII. Co daje łączenie grup.....	42
Ćwiczenia.....	46
Rozdział VIII. Wrzutki.....	48
Ćwiczenia.....	53
Rozdział IX. Psucie ok.....	54
Rozdział X. Drabinka i geta.....	57
Rozdział XI. Inne rodzaje łączeń.....	62
Rozdział XII. Najdłuższy i najtrudniejszy.....	69
ZADANIA.....	77
CZĘŚĆ II.....	97
Rozdział I. Jak tu zacząć.....	98
Rozdział II. Yose.....	100
Rozdział III. Życie bez punktów.....	106
Rozdział IV. Zadania – ważna rzecz.....	109
Rozdział V. Zgięta czwórka.....	114
Rozdział VI. Życie i śmierć.....	118
Rozdział VII. Podwójne ko.....	123
Rozdział VIII. Liczenie punktów.....	126
Rozdział IX. Sente w yose – skomplikowane, ale warte wysiłku.....	132
Rozdział X. Jak grać fuseki.....	142
ZADANIA.....	147
CZĘŚĆ III.....	167
Rozdział I. Joseki.....	168
Rozdział II. Najpopularniejsze otwarcie 2015 roku.....	173
Rozdział III. Chińskie fuseki.....	176
Rozdział IV. Jak atakować.....	180
Rozdział V. Z której strony.....	186
Rozdział VI. Zmniejszanie efektywności kamieni przeciwnika.....	191
Rozdział VII. Słabość grup i psucie kształtów.....	195
Rozdział VIII. Inwazje.....	208
Rozdział IX. Słabość pozycji.....	214
Rozdział X. Kiedy zacząć grać yose.....	218
ZADANIA.....	223
GALERIA.....	244

O autorze

Nazywam się Mateusz Surma. Urodziłem się 3 września 1995 roku w Rydułtowach, na Śląsku. Zacząłem grać w go, gdy miałem sześć i pół roku. Nauczył mnie mój ojciec.

W latach 2009–2013 trenowałem go w Korei Południowej w kilku szkołach: King's Baduk Dojang, Yang Jae-Ho Baduk Dojang, Choong-Am Baduk Dojang. Spędziłem tam w sumie dwa lata i pięć miesięcy.

W Polsce w gimnazjum (Gimnazjum nr 1 w Rydułtowach) i liceum (LO w Rydułtowach) miałem indywidualny tok nauczania. Spędzałem w Korei trzy miesiące, trenując go, później wracałem do Polski i uczyłem się w domu przedmiotów szkolnych. Po każdym semestrze zdawałem egzaminy klasyfikacyjne z każdego przedmiotu.

W 2014 roku po zdaniu matury udało mi się dostać na Politechnikę Rzeszowską na kierunek lotnictwo i kosmonautyka. Chciałem zostać pilotem, ale... coś się wydarzyło. W marcu 2015 roku znalazłem się wśród szesnastu osób zaproszonych na eliminacje do tytułu „pro” do Pizy, do Włoch. Pojechałem – i udało mi się wygrać ten turniej. W ten sposób zostałem pierwszym polskim graczem z tytułem zawodowca.

Skończyłem pierwszy rok studiów. Mimo że miałem jedną z najwyższych średnich na roku i sporą szansę, żeby się dostać na pilotaż, wziąłem rok urlopu dziekańskiego. Zostałem zaproszony do szkoły go – Ge Yuhong Weiqi Daochang w Pekinie. Trenowałem tam przez 8 miesięcy (w latach 2015–2016).

Ze studiów w Polsce już zrezygnowałem, bo doszedłem do wniosku, że zmuszały mnie do uczenia się zbyt wielu zupełnie nieprzydatnych rzeczy – znacznie więcej pożytecznego można się nauczyć, ucząc się samemu w domu. Zaś jeśli chodzi o „ukończenie studiów” – gdy założę własną firmę, nikt nie będzie mnie pytał o dyplom :-)

Moje największe sukcesy:

- 1. miejsce w Mistrzostwach Europy Juniorów (do lat 12 w 2006 roku, do lat 16 w 2010 roku, do lat 16 w 2011 roku)
- 3. miejsce w Mistrzostwach Europy (2013)
- 2. miejsce w Turnieju Jedwabnego Szlaku (2015)
- 2. miejsce w Mistrzostwach Europy (2017)
- 2. miejsce w Mistrzostwach Europy Zawodowców (2016, 2017, 2019, 2020)
- Cztery wygrane partie pod rząd w Chińskiej Lidze Go (2017)
- 1. miejsce w eliminacjach Samsung Cup (2017)
- 1. miejsce w Europejskim Wielkim Szlemie (2019)
- 1. miejsce w Grand Prix Europy (2019)
- 1. miejsce w Finałach Grand Prix Europy (2020)

Część I

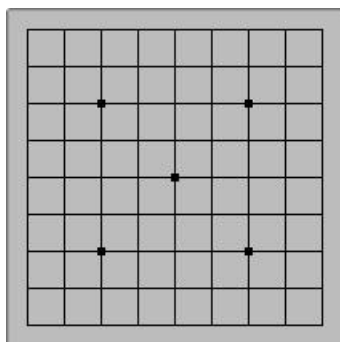
Witaj!

Niniejszy kurs jest przeznaczony dla tych, którzy chcą doskonalić swoje umiejętności gry w go.

Kurs składa się z trzech części.

Pierwsza skierowana jest do osób rozpoczynających przygodę z go. Są w niej wyjaśnione zasady gry oraz najważniejsze dla przyszłego gracza informacje, np. kiedy grupa żyje, a kiedy nie, podstawowe zadania życia i śmierci, liczenie punktów, łączenie grup, wrzutki, drabinki, dobre i złe kształty.

Wszystko na planszy 9×9.



Zaczynamy!

Rozdział I

Czym jest go

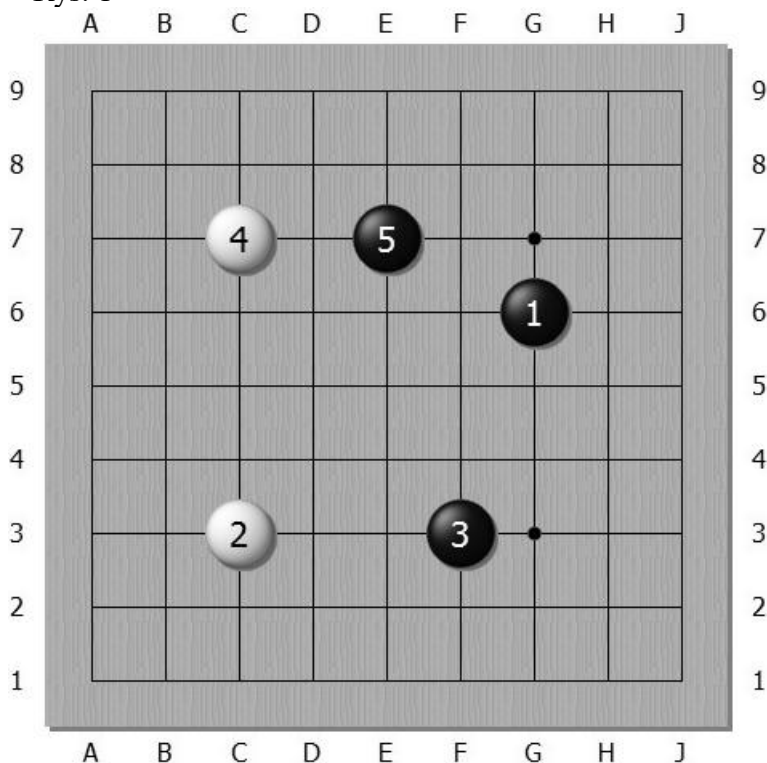
To najstarsza, z bardzo prostymi zasadami, ale zarazem najtrudniejsza gra planszowa świata.

W go partię rozgrywa dwóch zawodników.

Jeden gracz otrzymuje czarne kamienie, drugi białe.

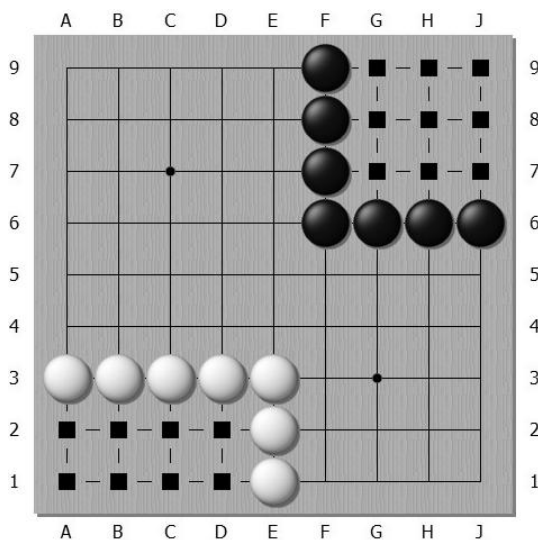
Na pustej planszy gracze stawiają na przemian po jednym kamieniu na przecięciach linii (rys. 1).

Rys. 1



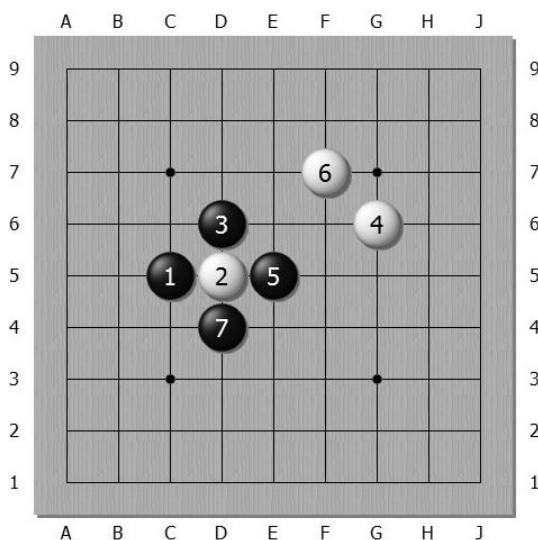
Celem gry jest otoczenie większej liczby wolnych przecięć, niż uczyni to przeciwnik. Każde otoczone przez gracza wolne przecięcie daje mu punkt.

Przykład: Czarny otoczył 9 wolnych przecięć, czyli 9 punktów terytorium, a biały 8 wolnych przecięć, czyli 8 punktów (rys. 2).



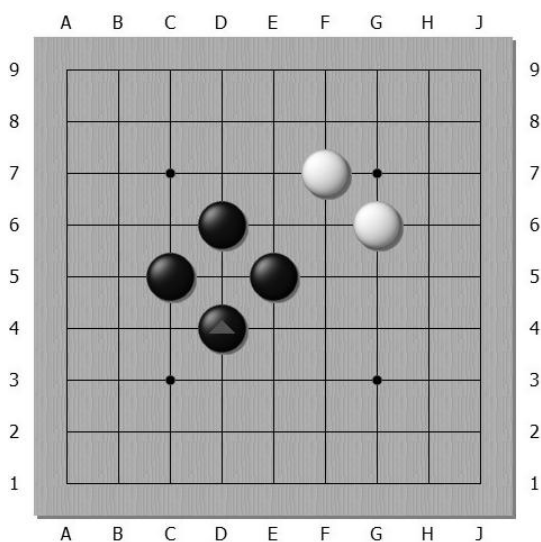
Rys. 2

Jeśli swoimi kamieniami otoczy się ze wszystkich stron (tam gdzie dochodzą linie) kamień przeciwnika, wtedy ten kamień zostaje zbity (zdejmuje się go z planszy) i za każdy taki zbity kamień też się dostaje jeden punkt (rys. 3).



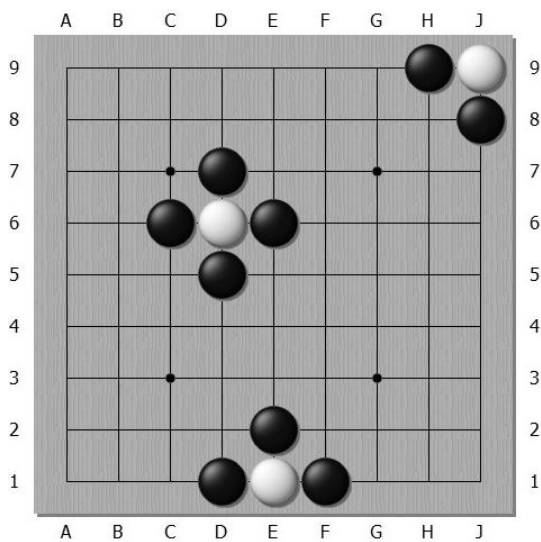
Rys. 3

Tak powinna wyglądać sytuacja na planszy po zdjęciu zbitego kamienia (rys. 4).



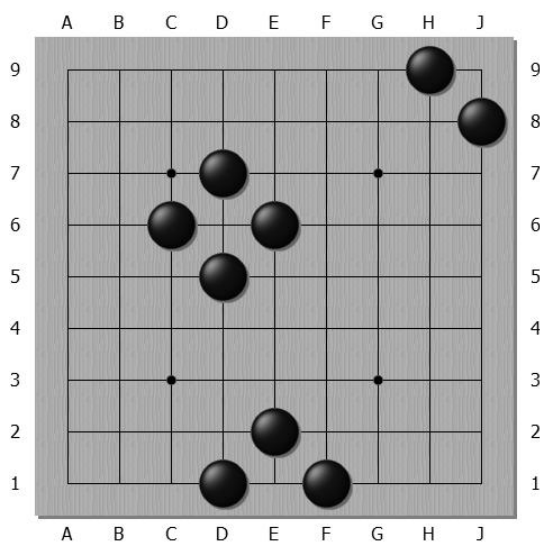
Rys. 4

Żeby otoczyć jeden biały kamień na środku planszy, potrzeba 4 czarnych kamieni, na brzegach – 3, a w rogach – 2 (rys. 5).



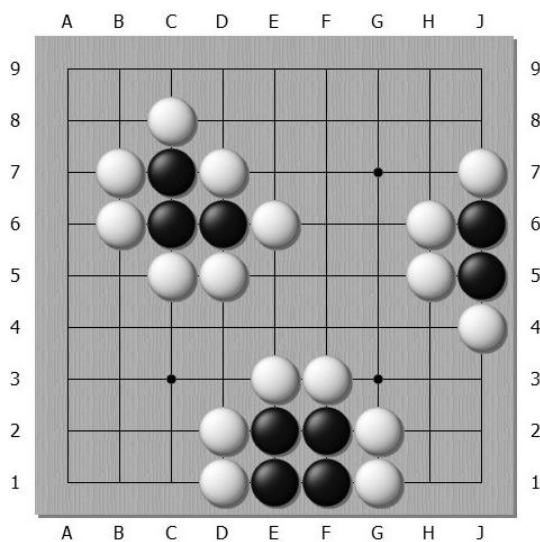
Rys. 5

Tak wygląda plansza po zdjęciu zbitych kamieni (rys. 6).

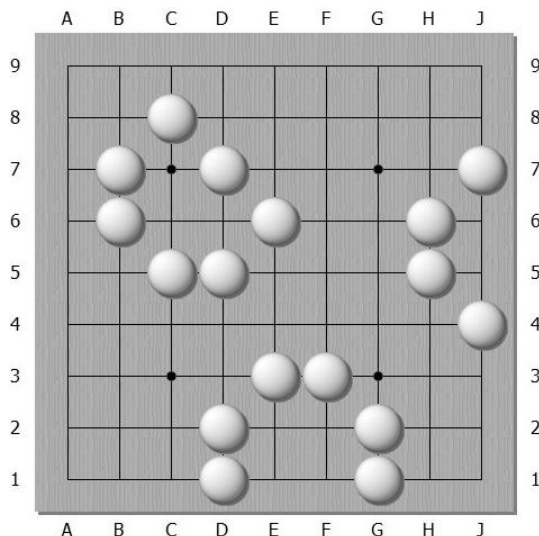


Rys. 6

Można zbić również więcej niż jeden kamień (rys. 7 i rys. 8).



Rys. 7



Rys. 8

Zawodnik, który zdobędzie więcej punktów – wygrywa.

Ale... istnieje pojęcie **komi**. Wynosi ono **6,5 punktu**.

Ponieważ czarny gra jako pierwszy, ma pewną przewagę.

Żeby tę przewagę zniwelować, biały dostaje dodatkowo 6,5 punktu gratis.

Taki bonus :-)

A więc suma punktów czarnego to otoczone terytorium i zbite kamienie.

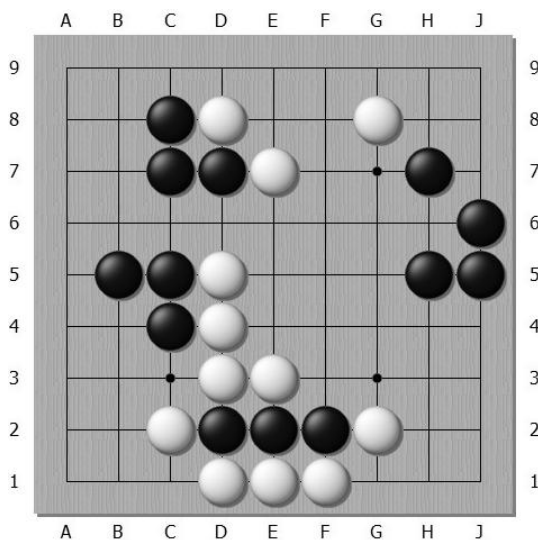
A suma punktów białego to otoczone terytorium, zbite kamienie i 6,5 punktu komi.

UWAGA!

Ponieważ komi wynosi 6,5 punktu, a na planszy najmniejszą jednostką jest jeden punkt, w go nigdy nie ma remisu.

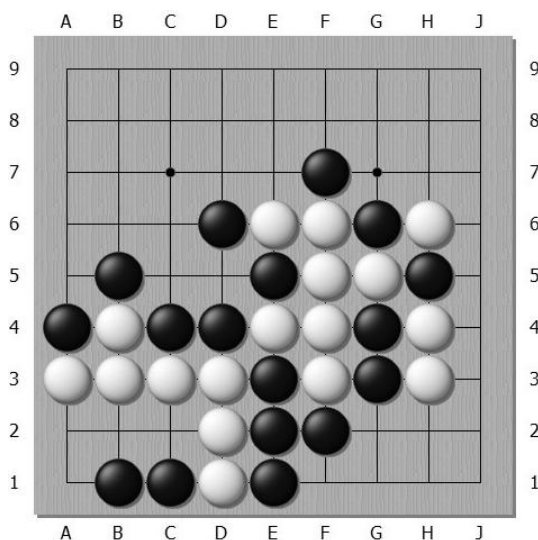
Ćwiczenia

1. Ruch białego, zabij 3 czarne kamienie.



Ćw. 1

2. Ruch czarnego, zabij 7 białych kamieni.



Ćw. 2

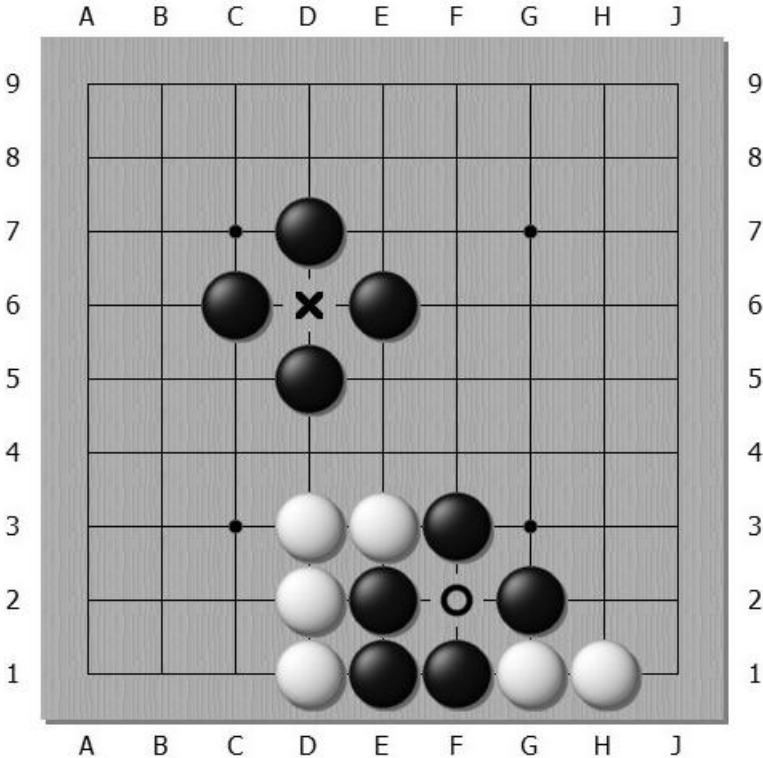
Odpowiedzi do tych i kolejnych ćwiczeń szukaj na str. 76.

Rozdział II

Oddychanie kamieni

Czy można teraz zagrać białym w miejsce zaznaczone krzyżykiem?
Czy można zagrać białym w miejsce zaznaczone kółkiem? (rys. 9)

Rys. 9



Odpowiedź na pierwsze pytanie brzmi: nie. Biały nie może zagrać w miejscu krzyżyka, bo automatycznie byłby otoczony przez sąsiadujące kamienie czarnego.

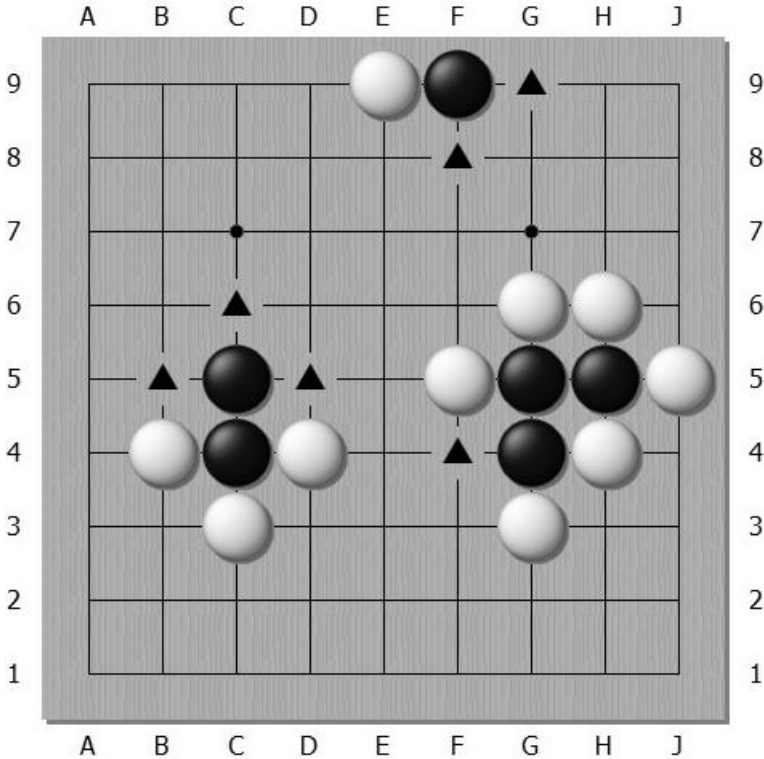
Odpowiedź na drugie pytanie brzmi: tak. Biały może zagrać w miejscu kółka, bo bije się 3 czarne kamienie.

Nie można zagrać w miejscu, w którym byłoby się automatycznie otoczonym, chyba że bije się jakiś kamień bądź kamienie przeciwnika.

Co to są oddechy

Oddechy to liczba ruchów potrzebnych zawodnikowi do zabicia jednego lub więcej kamieni.

Rys. 10



Przykład: Czarny kamień u góry (rys. 10) ma 2 oddechy, bo żeby go zbić, biały będzie musiał jeszcze zagrać w 2 miejsca zaznaczone trójkątami. Dwa kamienie czarnego po lewej stronie mają 3 oddechy. Żeby je zbić, biały musi zagrać jeszcze w 3 miejsca zaznaczone trójkątami.

A ile oddechów mają 3 czarne kamienie po prawej?
Oczywiście – jeden.

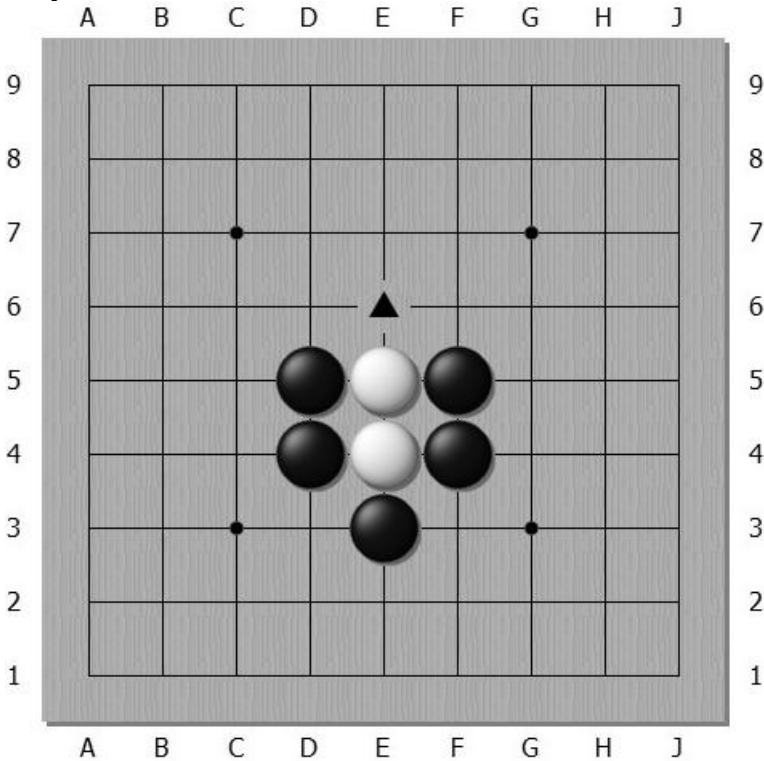
Co to jest atari

Odebranie przedostatniego oddechu jednemu kamieniowi lub grupie kamieni.
Jeżeli jakiejś grupie kamieni został tylko jeden oddech, wtedy mówimy, że ta grupa jest w atari.

Jak zwiększyć liczbę oddechów

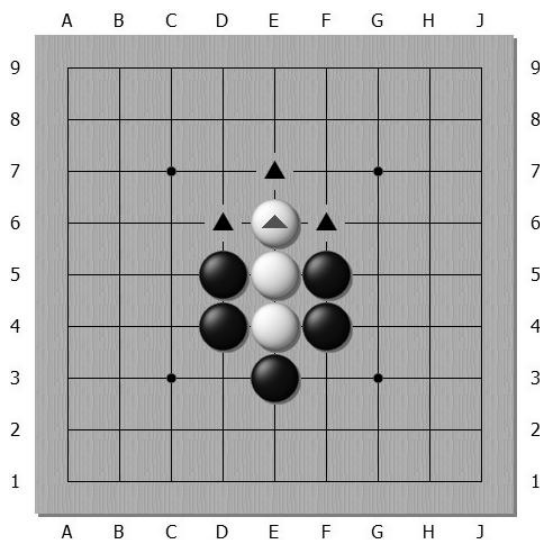
Najprościej: wydłużając się.

Rys. 11



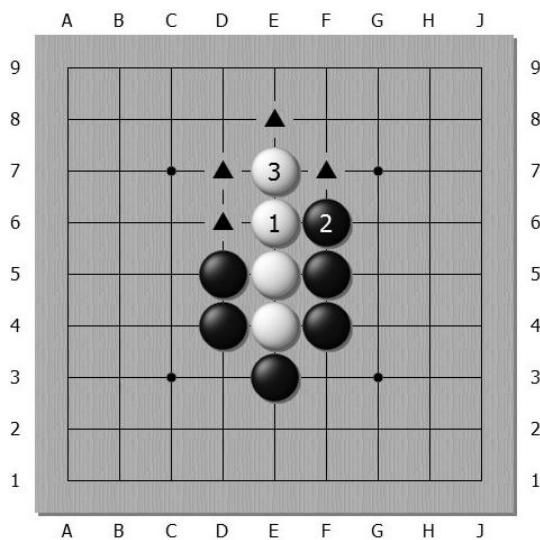
Przykład: Dwa białe kamienie stoją w atari (rys. 11).
Co zrobić, żeby czarny ich nie zabił w następnym ruchu?

Wydłużyć się.
Teraz zamiast jednego oddechu biały ma już 3 oddechy.



Rys. 12

A po odebraniu oddechu przez czarnego i kolejnym wydłużeniu się białego?

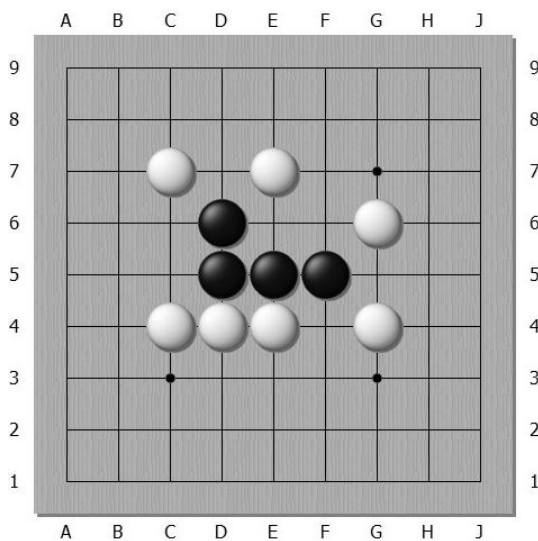


Rys. 13

Biała grupa ma 4 oddechy.

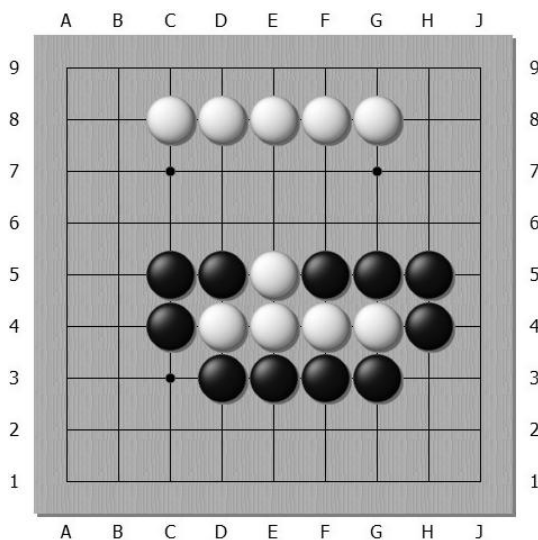
Ćwiczenia

3. Ile oddechów ma grupa czarnego?



Ćw. 3

4. Gdzie zagrać, żeby uratować 5 białych kamieni, które stoją w atari?



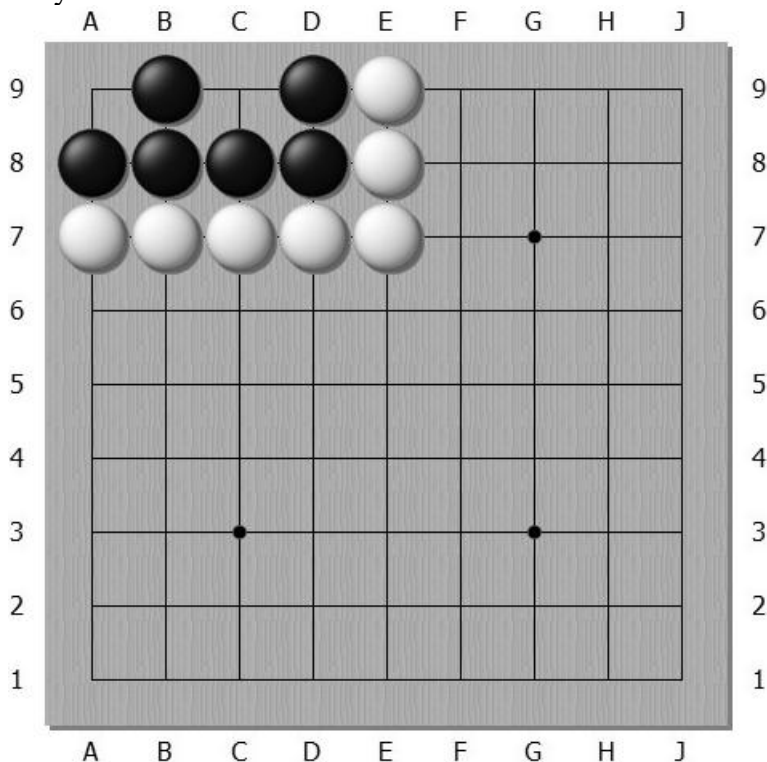
Ćw. 4

Rozdział III

Czy wszystkie grupy da się zabić

Wyobraźmy sobie taką sytuację (patrz rys. 14).

Rys. 14



Grupa czarnego ma tylko dwa oddechy i nie może się nigdzie wydłużyć w celu zwiększenia liczby oddechów. Ale czy można ją zabić?

Otóż nie.

Czy biały może zagrać w A9?

Nie, bo jest automatycznie otoczony, a nie bije.

Czy biały może zagrać w C9?

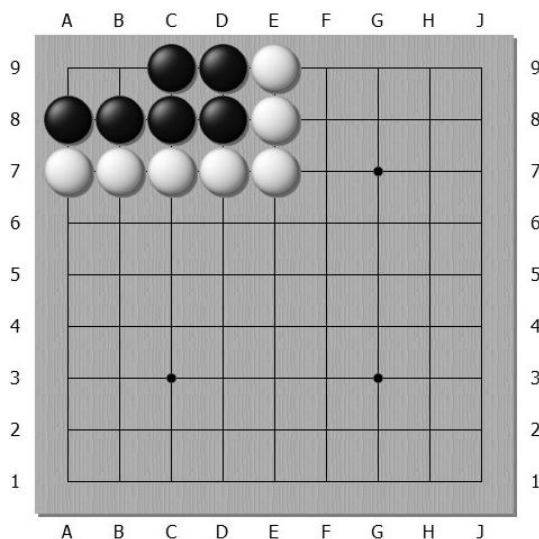
Nie, bo jest automatycznie otoczony, a nie bije.

W związku z tym grupa czarnego żyje, nie da się jej zabić, czarny ma dwa oka i 2 punkty terytorium.

Co to znaczy, że grupa ma dwa oka?

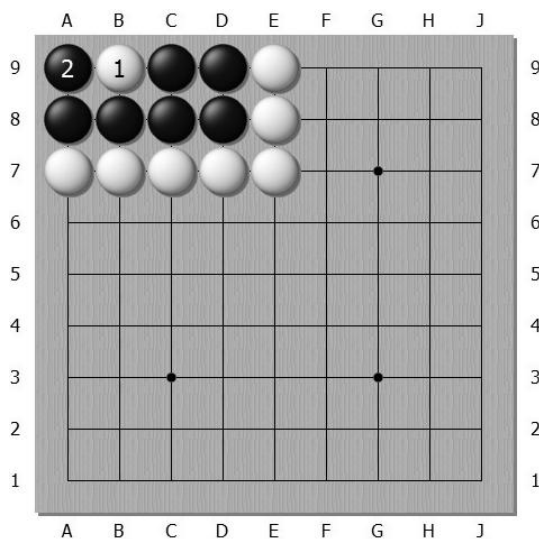
Właśnie to, że grupa ma dwa takie miejsca, w które przeciwnik nie będzie mógł zagrać, żeby ją zbić. Jedno oko to jedno takie miejsce.

Wyobraźmy sobie trochę inną sytuację (patrz rys. 15).
Czy tę grupę da się zabić?

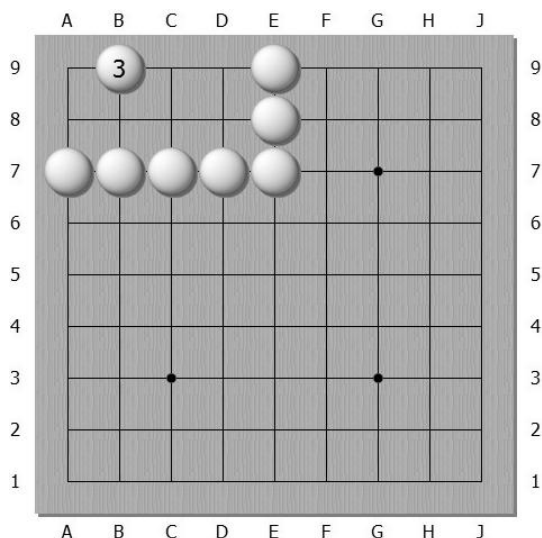


Rys. 15

Odp.: Da się.



Rys. 16



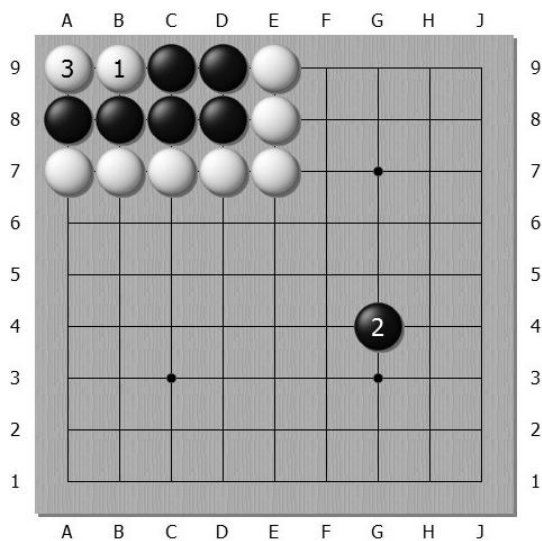
Rys. 17

Jak to wytłumaczyć? Grupa czarnego miała na początku 2 oddechy. Ale... no właśnie, tylko jedno oko.

Pierwszy ruch białego jest dozwolony, bo po zagraniu jeden biały kamień ma jeden oddech (grupa czarnego też).

Po zbiciu tego kamienia grupa czarnego ma ciągle tylko jeden oddech, który biały może odebrać w następnym ruchu.

Gdyby czarny nie zbił tego kamienia (rys. 18), to...

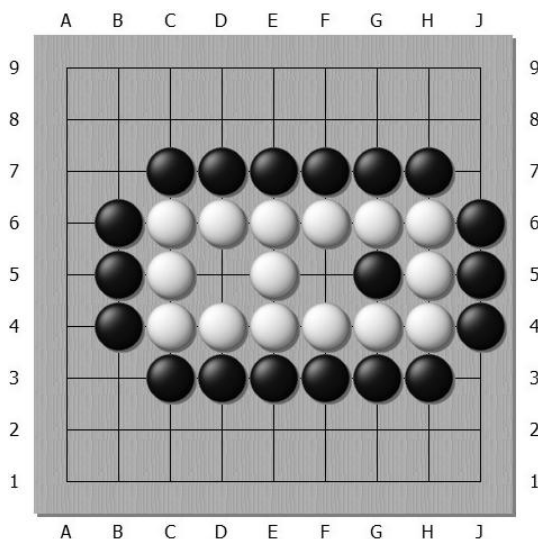


Rys. 18

... to biały może dołożyć jeszcze jeden kamień i zbić grupę czarnego.

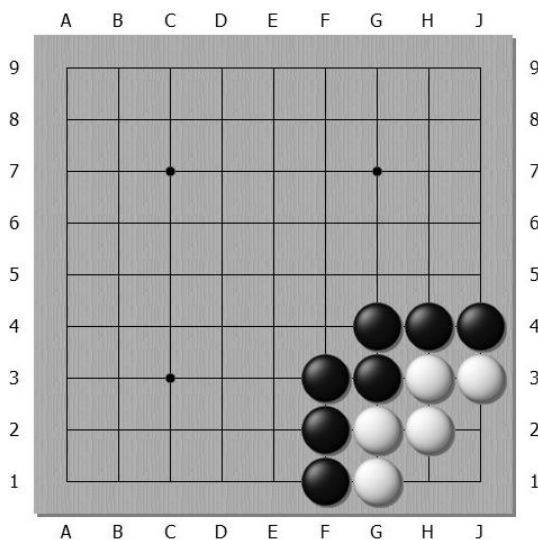
Ćwiczenia

5. Czy grupa białego żyje?



Ćw. 5

6. Czy można zabić grupę białego? Jeżeli tak, to jak?

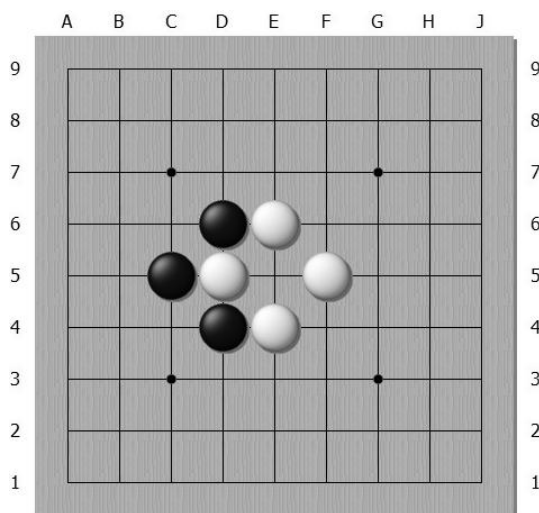


Ćw. 6

Rozdział IV

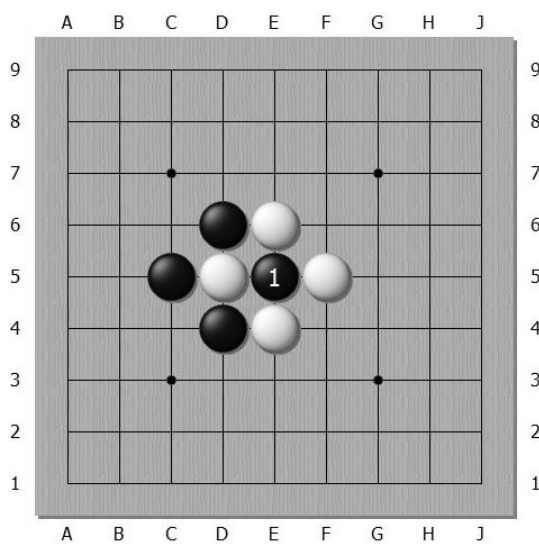
Co to jest ko

Przyjmijmy, że jest taka sytuacja (patrz rys. 19).



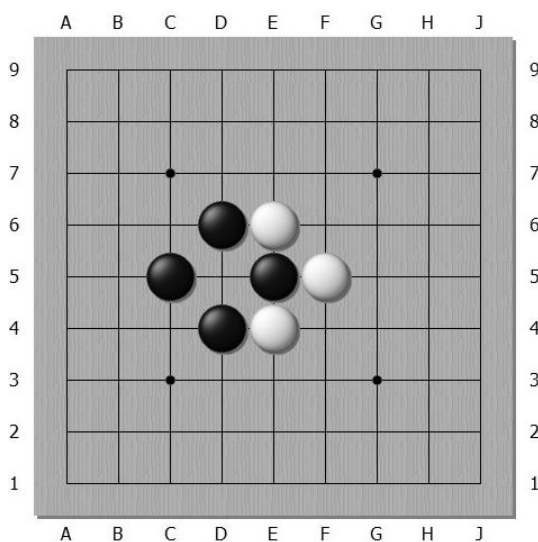
Rys. 19

Czarny zbił biały kamień (rys. 20).



Rys. 20

Czy biały może teraz zbić czarny kamień?



Rys. 21

Odpowiedź brzmi: nie.

Jeżeli biały zbiłby kamień czarnego, to wrócilibyśmy do sytuacji z początkowego pytania w tym rozdziale.

Zbijanie mogłoby trwać w nieskończoność.

W związku z tym istnieje zasada ko.

Tzn.: gdyby ktoś zrobił zdjęcie planszy w pewnym momencie, a po kilku ruchach następne zdjęcie, to te dwa zdjęcia nie mogą być takie same.

Po zbiciu białego kamienia biały nie może od razu odbić i zabić czarnego.

Musi zagrać jakiś inny ruch – w innym miejscu planszy.

Np. – rys. 22: