

**ZÁKLADNÍ
ŠKOLA**



TOMÁŠE GARRIGUA MASARYKA

GO - NEJSTARŠÍ STOLNÍ HRA

Závěrečná práce žákyně 9. ročníku

Školní rok **2022/2023**

Karolína Vachová, 9. C

Annotation

In my final work I'm going to present an interesting traditional Asian board game, in our country known as „go.” This game has its origin in ancient China, and since the game has gained its popularity in the large part of the world. The rules are simple. Even a very young child can learn them in a while, but it is not surprising that to year 2015's computer programmes weren't able to defeat any human professionals. I want to demonstrate especially the basic game principle, the tournament system and my own experience.

Poděkování

Chtěla bych poděkovat paní Mgr. Zemkové za vedení mé závěrečné práce a užitečné rady, Mgr. Ocetkové za vstřícnost a ochotu s kontrolou jazykové stránky, Mgr. Málkové za kontrolu anglické anotace, Bc. Tomáši Slavičkovi za pomoc s formátováním a všem ostatním, kteří mě podpořili.

Obsah

1.Úvod	4
2.Seznámení se hrou	5
3.Historie	7
3.1.Začátky go u nás	8
4.Herní komponenty	8
4.1.Druhy desek	8
4.2.Herní plán	9
4.3.Kameny	9
5.Pravidla hry	9
5.1.Princip	10
5.2.Části partie	11
5.3.Vzdání se tahu	11
6.Třídy pokročilosti hráče	11
6.1.Rating	12
6.2.Handicap	12
7.Obrovské možnosti	12
7.1.Online prostor	13
8.Turnaje	13
8.1.Časový limit na turnaji	14
8.2.Zkušenosti z turnajů	15
9.Několik herních pojmů pocházejících z japonštiny:	15
10.Moje zkušenosti	15
10.1.Náš klub	16
10.2.Můj start	16
10.3.Blanenský turnaj	16

10.3.1.17. ročník turnaje.....	17
11.Závěr	19
12.Zdroje	20
12.1.Knižní zdroje.....	20
12.2.Internetové zdroje.....	20
12.3.Zdroje obrázků	20

1. Úvod

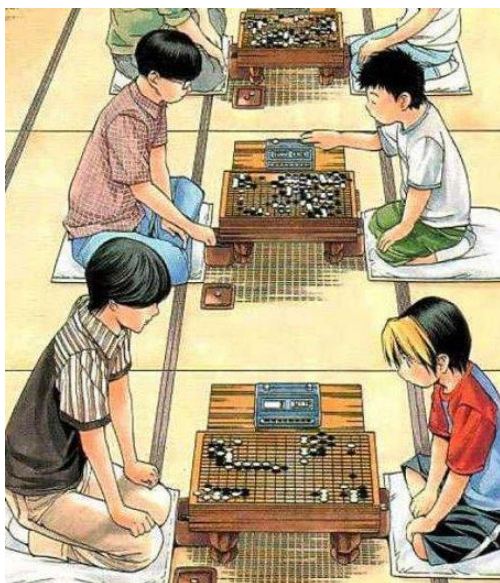
Tak jako v Evropě mentálním sportům vládou šachy, v Asii hraje prim go. V některých ohledech se šachu může podobat, jde o tradiční kratochvíli, kterou člověk může vypilovat až na profesionální úroveň. V partii tahům předchází strategizování a přemýšlení o myšlenkových pochodech protihráče. Obě hry se hrají na dřevěném podkladu, a jejich herní plány tvoří mřížku. Bývalý mistr světa v šachu, Emanuel Lasker, však prohlásil: „Pokud jsou šachy považovány za hru královskou, pak go je hrou císařskou.“ Co je tedy pro go specifické? Téměř všechno ostatní.

Pravidla se i dítě naučí během chvíle, ale teprve v roce 2015 byl v této hře člověk poprvé poražen počítačem. Go totiž od jiných her odlišuje obrovské množství možných tahů, je téměř nemožné sehrát za celý lidský život dvě shodné partie.

V Česku však go není příliš známé. Proto jedním z důvodů, proč jsem si hru vybrala jako téma své závěrečné práce, je přiblížit vám její princip, historii i současnost společně se svými zkušenostmi.

2. Seznámení se hrou

Go (čínsky Wej-čchi, japonsky igo, korejsky Paduk) je jednou z nejstarších stolních her. V Asii je velmi rozšířená, učí se ji už malé děti, turnaje se vysílají v televizi a profesionální hráči získávají nejen nemalé peněžní výhry, ale i slávu. Na motivy této hry dokonce vznikla zajímavá manga, později anime, Hikaru no Go.



Obrázek 1: Hikaru no Go



Obrázek 2: Japonská herní sada

Podle japonské filosofie tzv. Tři hry, tedy go, vrhcáby a šogi (japonská obdoba šachu) ukazují tři různé pohledy na svět. Vrhcáby řídí kostky, které nemůžeme ovlivnit, a můžeme se jen domnívat, co bude dál. Symbolizují tedy osud a rozmary božstev. Podstatu šogi tvoří přísná hierarchie figurek a jejich odlišné možnosti, hra tedy zobrazuje lidskou společnost a její vrstvy. A konečně go, které symbolizuje samotného člověka. Partie je plná vzestupů, ale i chyb a pádů. Hráč nemůže nikdy získat všechno, nesmí se soustředit jen na ničení soupeřových plánů, musí naopak rozvíjet svůj potenciál a posilovat slabá místa. V okamžiku, kdy propadne vzteku, chamtivosti nebo zoufalství, začíná nad hrou ztrácet kontrolu. Často však má možnost svou chybu vyrovnat a zvítězit, byť jen o půl bodu. Všechny kameny mají stejnou hodnotu, kterou může zvýšit nebo snížit až jejich umístění.

3. Historie

Hra vznikla přibližně 2 tisíce let př. n. l. v Číně. K jejímu vzniku se váže legenda o císaři Yaovi, který vymyslel go jako duševní cvičení pro jeho nepříteli bystrého syna. Náprava se však asi nepovedla, protože císař nakonec předal vládu svému rádci Shunovi.

Podle vědeckého pohledu se hra mohla vyvinout z rané formy počítání. To je ale velmi nepravděpodobné, protože Čína odedávna používala desítkovou soustavu, pro kterou se počítadlo o velikosti nejprve 17×17, později 19×19 průsečíků, vůbec nehodí. Nejpravděpodobnější teorie říká, že deska původně mohla sloužit při věštění. Je zajímavé, že na novější verzi herního plánu je 361 průsečíků. Toto číslo se totiž nápadně blíží počtu dní v roce.

Ve 2. století našeho letopočtu se hra rozšířila do Koreje, kde byla určena vrchnosti. Okolo 6. století našeho letopočtu se dostala i do Japonska. Tam se zpočátku rozvíjela jen v kláštrech, ale postupně se zdokonalovala, nejvíce v 17. století. Patřila k uměním, které by měl ovládat každý člen císařské rodiny i dvořan. Byly zřízeny čtyři hlavní školy go: *Honinbó*, *Inoue*, *Jasui* a *Hajaši*. Nejsilnější hráč těchto škol získal titul *Mejdžin* (mistr). Hráči byli motivováni mimo jiné platem od tehdejší japonské vlády, šógunátu.

Od 19. století, kdy se Japonsko otevřelo světu, se hra začala pomalu šířit na západ, tedy i k nám. Proto se v Česku (a obecně v Evropě) hraje podle japonských pravidel.



Obrázek 3: Korejská partie v roce 1910

3.1. Začátky go u nás

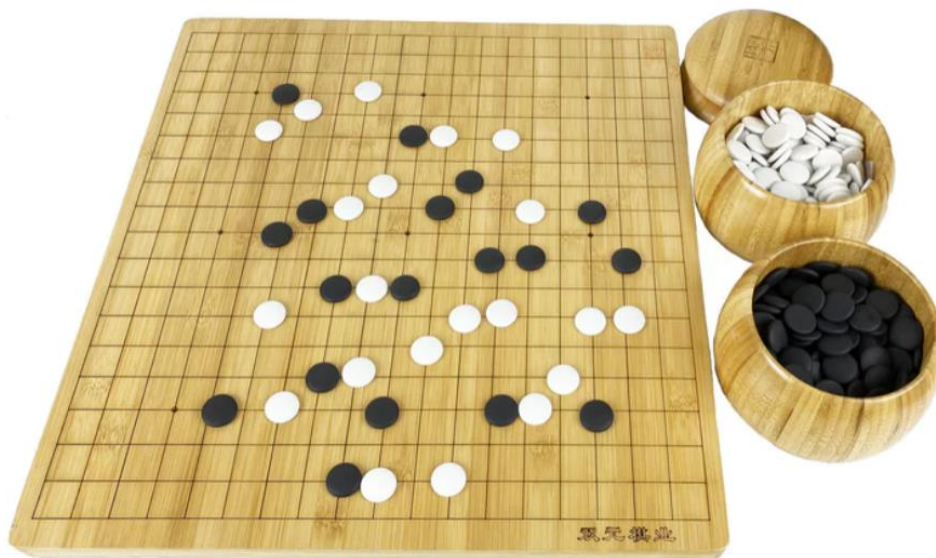
První zmínky o hře se začaly objevovat už ve 30. až 40. letech 20. století, zájemci se však začali scházet v klubech až po roce 1968, kdy byla její pravidla otisknuta v knize Zlatý fond her. Knihu napsal Miloš Zapletal, popularizátor skautingu a spisovatel literatury pro mládež, který sám go nehrál, ale pomohl jeho šíření.

O go se často zajímali aktivní hráči šachu, proto není divu, že přibližně od roku 1962 se typické herní vybavení začalo objevovat i v pražském šachovém klubu Slavia. Jeho předsedou byl Luděk Reimann, díky kterému se v tehdejší Československu roku 1965 konalo první české mistrovství Evropy v Mníšku pod Brdy. Hru propagoval místní ředitel základní školy, K. Burda, který ji dokonce učil jako nepovinný předmět.

4. Herní komponenty

4.1. Druhy desek

Go se tradičně hraje na gobanu, dřevěném stolečku vyrobeném například ze dřeva katsura, kaya nebo smrku sitka. V současnosti nejčastěji narazíte na obdélníkové dřevěné či bambusové desky o výšce několika centimetrů, další možností je kůže či obyčejný papír.



Obrázek 4: Bambusová herní sada

4.2. Herní plán

Samotný herní plán, tvořený obdélníkovou mřížkou, může mít tři velikosti. Nejmenší možná velikost, která má jen devět na devět průsečíků, může sloužit úplným začátečníkům nebo bleskově rychlým partiím. Její nevýhodou pro zkušenější hráče je velmi rychlé rozdělení území a předvídatelnost. Větší strategické možnosti nabízí, dalo by se říct, zlatá střední cesta, kterou je herní plán o velikosti třináct na třináct průsečíků. Když jsem se v listopadu roku 2021 přidala k blanenskému Go klubu, začínala jsem se učit pravidla právě na této velikosti a vůbec jsem nechápala, jak moji kamarádi dokážou hrát partie na klasických, největších a nejčastěji používaných deskách velkých devatenáct na devatenáct průsečíků.

4.3. Kameny

Kameny jsou černé a bílé, kruhového průřezu, jejich průměr bývá zhruba 22,5 milimetru. Černé kameny mívají průměr nepatrně větší, aby vyrovnaly optickou iluzi, bílé kameny

na desce totiž vypadají větší. Tradičním a také nejluxusnějším kamenům se říká „lasturky“, jsou vyrobeny z lastur (bílé) a břidlice (černé). Dostupnější mohou být ze skla a keramiky, ale samozřejmě snadno koupíte i obyčejné plastové. V Číně se můžete setkat i s kameny na jedné straně zploštělými. Ve starém čínském domě můžete najít dokonce i kameny jiných barev, zdobené různými vzory, ty však slouží spíše jako dekorace.

5. Pravidla hry

5.1. Princip

Partii zahajuje černý, bílý mívá „komi“, kompenzaci 6,5 bodu (půlbod na konci hry vylučuje možnost remízy), ale přesto se považuje za slušnost přenechat černé kameny slabšímu. V případě, kdy jsou hráči na stejné úrovni, rozhoduje takzvané nigiri. Jeden z hráčů vezme hrst kamenů a druhý tipuje, zda je jejich počet lichý, nebo sudý. Když uhodne, bere si černé kameny, pokud ne, má bílé. Cílem hry je vytyčit a udržet si pomocí kamenů větší ohraničené území než soupeř. Za každý volný průsečík ve vašem území a za každý kámen zajatý soupeři získáváte bod. V okamžiku, kdy kámen položíte, není cesty zpět. Pokud jej soupeř nezajme, zůstane na desce až do konce hry.

Kámen či skupina kamenů je zajata, pokud přijde o poslední svobodu, v okamžiku, kdy je úplně obklíčena, tzv. nemůže dýchat. Hráč podle japonských (potažmo i českých) pravidel nesmí provést sebevraždu, tedy umístit kámen tam, kde automaticky nebude mít žádnou svobodu. Pokud tímto tahem ovšem nezajme soupeřovu skupinu, protože brání kamenů z desky se považuje za součást tahu.



Obrázek 5: Kresba hráčů go

5.2. Části partie

Průběh partie tvoří tři části: zahájení, střední hra a „koncovka“.

V zahájení se začínají formovat první náznaky budoucího území, nebo alespoň vlivu. Oba hráči obsazují rohové části desky, kde je nejjednodušší vytvořit území. Kameny se pokládají daleko od sebe, tato část partie probíhá svižně.

Střední hra je nejdelší a nejdynamičtější. Oba hráči se snaží své území co nejvíce zvětšit a „pokrýt“, neboli zabezpečit, což vede k řadě „sekaček“, tedy rychlých bojů, ale i k dlouhému přemýšlení nad strategií.

„Koncovka“ začne ve chvíli, kdy jsou všechna území téměř ohraničena a zbývá jen posledních pár šancí, jak své hranice třeba o jeden bod zvětšit. Nenechte se ale zmást, i v koncovce se může objevit příležitost ke krvelačnému souboji, proto se hráč nikdy nesmí spolehnout na zdání, že už ho protivník nemůže ohrozit.

Hra může skončit dvěma způsoby. Buď při časově omezené partii jeden hráč překročí časový limit, takzvaně prohraje na čas, anebo, a to je běžnější, oba hráči po sobě řeknou „pas“.

5.3. Vzdání se tahu

Když se hráč vzdá svého tahu, tedy pasuje, znamená to, že z jeho pohledu už je partie ukončená, není důvod hrát dál. Pokud ale druhý hráč nějakou šanci vidí, může pas ignorovat a hrát dál, získá tedy dva tahy za sebou. Partie poté může pokračovat až do opravdového konce. Na některých turnajích je každý pas penalizován několika body.

6. Třídy pokročilosti hráče

Tak jako se v karate k rozlišení zkušenosti používají barvy pásků, v go se využívá tříd kyu [kju] a danů.

Dle japonských pravidel je kyu třicet, v našich podmínkách se však využívá pouze dvacet kyu. Dvacáté kyu náleží začátečníkům, kteří navštěvují své první turnaje, ale stále často chybují. Mohou volit příliš pomalou strategii, anebo naopak neustále útočit, aniž by se postarali o bezpečí vlastních kamenů. Dvacáté kyu stále patří i mě, přestože go hraji již více než rok.

6.1. Rating

K měření výkonnosti hráče slouží „rating“, tedy skóre bodů získaných na turnajích. Za každou prohru se hráči body odečítají, naopak za každou výhru přičítají. Počet bodů závisí

na síle protivníka. Hráč, který se probouje až k úrovni prvního kyu, pokračuje k mistrovským úrovním, devíti amatérským a devíti profesionálním danům.

6.2. Handicap

V případě, kdy proti sobě mají hrát soupeři rozdílných tříd, využívá se handicapu. Výhodou go například oproti šachům je právě funkční handicapový systém. V šachách by silnějšímu hráči mohlo být odebráno několik figurek, to by ale hru deformovalo. V go stačí slabšímu hráči dát několik kamenů náskok, většinou je počet kamenů stejný jako rozdíl tříd hráčů. Pokud tedy hraji partii proti kamarádovi, který má 16. kyu, mám jako 20. kyu nárok na čtyři handicapové kameny.

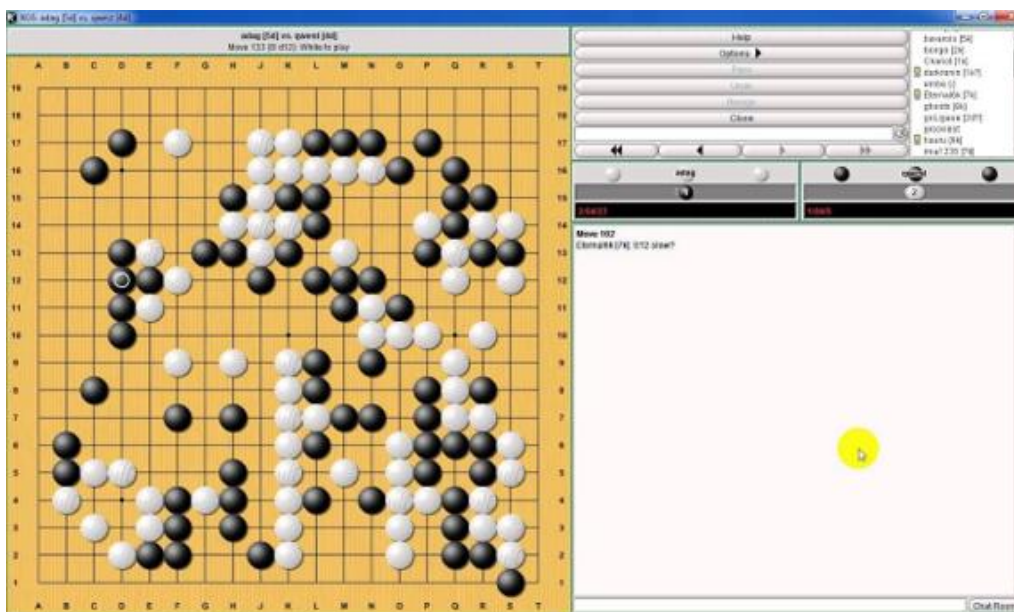
7. Obrovské možnosti

Hra není složitá na pochopení, v Asii se ji učí děti od čtyř let, někdy i dříve. Proto vás možná překvapí, že go bylo poslední klasickou stolní hrou, ve které člověka porazila umělá inteligence. Stalo se tak v roce 2015, kdy program AlphaGo, vytvořen společností Google DeepMind, vyzval jednoho z nejlepších hráčů všech dob, Korejce Lee Sedola, a s převahou nad ním zvítězil 4:1. Pro srovnání, v šachách počítačový program poprvé porazil člověka v roce 1997.

Komplikovanost této hry totiž spočívá v jejích obrovských možnostech. Hráč má velké množství míst, kam může hrát. Musí se proto neustále rozhodovat, kontrolovat celkovou situaci na desce, promítat si v hlavě další kroky svojí strategie a odhadovat budoucí reakce soupeře. Není proto divu, že i relativně krátká partie dokáže člověka úplně vyčerpat. A hráč, který se na turnaji přes dvě hodiny neustále soustředí, a přesto dokáže i na konci hry zasadit soupeři bolestivou ránu, si určitě zaslouží obdiv.

7.1. Online prostor

Tak jako šachy, karty či jiné hry, go můžete hrát i online. Největším serverem, který funguje i u nás, je KGS. Velkou výhodou hraní online je, že můžete velmi rychle získat zkušenost hraním s novými lidmi nebo boty. Boti jsou v podstatě počítačové programy, které mohou mít různé stupně síly, nejsilnější drtí i ty nejzkušenější profesionály. Nejen díky mnoha výpočtům a analýzám provedených v řádu desetin vteřiny, ale také díky faktu, který je v tomto případě výhodou. Boti nemají emoce, jejich úsudek nikdy nemůže zkalit vztek nebo zoufalství a nemají citový vztah k tomu, co už vybudovali. Když je tedy ohrožena některá jejich malá, málo podstatná skupina kamenů, nezkouší ji zachraňovat, dokud se na desce nachází výhodnější tah.



Obrázek 6: Partie na serveru KGS

8. Turnaje

Go se stejně jako dáma nebo šachy řadí mezi duševní sporty, proto se v této hře každoročně konají turnaje nejen v Asii, ale po celém světě. Dvojice hráčů jsou vybírány podle své úrovně, případně se využívá handicapu a barva kamenů pro oba hráče je předem určena. Turnaj v Česku má většinou pět samostatných kol, rozdělených do jednoho víkendu. V sobotu bývá úvod, oficiální zahájení a tři kola, v neděli pak zbývající dvě kola, vyhlášení výsledků a předání cen. Mezi koly jsou samozřejmě přestávky, trvající zhruba dvě hodiny, záleží na přesné délce partie.



Obrázek 7: Moje první partie na turnaji

8.1. Časový limit na turnaji

K měření času se používají šachové hodiny, které měří každému hráči jeho čas zvlášť. Když hráč překročí časový limit, okamžitě prohrává. Existuje několik odlišných systémů:

Absolutní čas – oba hráči mají stejný, přesně daný limit, často 60 minut.

Standardní (japonské) bjó-jomi [biomi] – například 60 minut plus 3×30 sekund. Po vyčerpání základního času má hráč 30 sekund na tah. Těchto 30 sekund smí dvakrát za hru překročit, při třetím prohrává. (Pokud na svůj tah použije 60 až 89 sekund, jedná se už o dvojité překročení bjó-jomi.)

Kanadské bjó-jomi – může být 60 minut plus 5 minut na 15 tahů. Po vyčerpání základní hodiny může hráč na příštích 15 tahů použít maximálně 5 minut; na dalších 15 tahů také 5 minut atd.

Fischerův čas – při každém tahu hráč získá 20 sekund navíc, základních 45 minut tvoří časovou rezervu pro promýšlení složitých situací.

Přikupování času – hráč si může čas přikoupit za body ze svého skóre, například má na hru 60 minut a poté si může dvakrát přikoupit pět minut navíc. Za každé přikoupení jsou mu strženy tři body z výsledného skóre.



Obrázek 8: Časomíra - šachové hodiny

8.2. Zkušenosti z turnajů

Za svůj krátký herní život jsem se už stihla získat důležitý poznatek: nikdy nepodceňuj soupeře. V okamžiku, kdy při tahu spoléháte na to, že si soupeř nevšimne nebezpečí nebo že zareaguje chybně, hrajete špatně a můžete ho dokonce urazit. Taký se nemůžete spoléhat na to, že vaším soupeřem je malé dítě. Jak již bylo řečeno, v Japonsku se děti učí hrát go zhruba

od čtyř let. Ale věřím, že by vám nebylo příjemné, kdyby nad vámi takové dítě zvítězilo, přestože by hrálo déle než vy.

9. Několik herních pojmů pocházejících z japonštiny

Dame - neutrální území, žádná strana zde umístěním kamene nezíská bod. Přesto se tato volná místa na konci hry vyplní, pro zjednodušení počítání bodů.

Hoshi – doslova „hvězda“, název devíti zvýrazněných průsečíků na desce, které slouží k lepší orientaci.

Keima – česky koňský skok, odskok od jiného kamene ve tvaru písmene L, připomíná pohyb figurky koně v šachu.

Kó - situace na desce, kdy oba hráči bojují o dva průsečíky, přičemž dochází k cyklickému braní kamene a opakování tahu. Uplatňuje se pravidlo, které hráči ukládá, aby před tahem do prostoru kó hrál jinam.

Tesudži - technika, něco jako chvat v bojovém umění, chytrý tah, který nebývá patrný na první pohled.

10. Moje zkušenosti

10.1. Náš klub

V Blansku máme jeden Go klub, který funguje již od roku 1999 jednou týdně v prostorách čajovny Ulita. Momentálně má dvanáct členů, setkání trvají zhruba dvě hodiny. Většinou nejdříve probíráme teorii, učíme se, jak hrát v různých složitějších situacích a jak naopak nehrát. Potom se rozdělíme do dvojic a hrajeme mezi sebou. Stává se, že partii nestihneme dohrát, v tom případě jeden z nás vyfotí situaci na desce, na příští lekci poskládáme kameny stejně a pokračujeme. Já klub navštěvuji od listopadu 2021 na pozvání kamaráda.



Obrázek 9: Rozehraná partie z klubu

10.2. Můj start

O go jsem poprvé slyšela náhodou, když o něm mluvila kamarádka ze skautu. Možná mě zaujal název. Není moc her, které mají v názvu jednu slabiku, ale dál jsem tomu nevěnovala pozornost. To se ale změnilo, když jsem se přidala k blanenskému Go klubu. Pravidla jsem pochopila bez problémů, ale dodnes mám problémy s časovým limitem. Občas přemýšlím nad hrou příliš málo, takže nahrávám soupeři, převládají ale chvíle, kdy promýšlím tah až moc dlouho. Když si uvědomím, že už mi nezbývá příliš času, začnu být ve stresu a dělám chyby.

10.3. Blanenský turnaj

Náš klub již řadu let, s přetržkou pouze v letech 2021 a 2022, pořádá go turnaj v prostorách ZŠ TGM Blansko, konkrétně v jižním křídle. Turnaj probíhá podle běžných českých standardů, v sobotu se hrají tři, v neděli dvě kola s přestávkami. První tři nejlepší hráči, stejně jako všichni hráči se čtyřmi výhrami získávají peněžní odměny, ale jsou uděleny i vedlejší ceny. Například je možností na začátku turnaje vytvořit tým, kterému se započítává výhra každého z jeho členů. Tým, který získá nejvíce výher, vítězí.

10.3.1. 17. ročník turnaje

Tento turnaj byl v pořadí třetí, který jsem navštívila, ale první, který jsem pomáhala organizovat, což pro mě byla užitečná zkušenost. Kromě přemísťování lavic a nošení herních

souprav jsem se mimo jiné naučila nastavovat šachové hodiny. Na našem turnaji bývá časový limit dostačující, 75 minut plus třikrát třicet sekund bjó-jomi.

Blanenský turnaj si za necelých dvacet let svojí existence získal slušnou základnu příznivců. Letošního ročníku se zúčastnilo 73 hráčů, z toho 19 danových, národnosti nejen české, ale i slovenské, rakouské, ukrajinské, slovinské, maďarské a polské. Někteří hráči využili příležitost přespat přímo v prostorách dvou vyklizených tříd a malé tělocvičny.

Podářilo se mi vyhrát dvě partie z pěti. Za tři různé turnaje, které jsem zatím navštívila, se mi tedy podařilo vyhrát celkem pětkrát, ale to zatím nestačí na to, abych získala status 19. kyu. Věřím ale, že se to brzy změní.



Obrázek 10: Foto z turnaje, vyšší kyu



Obrázek 11: Blanenský Go klub, pořadatelé turnaje

11. Závěr

Go není vždy zábava. Pravděpodobně vás hra někdy bude frustrovat, a hlavně na turnajích brzy zjistíte, o jak stresovou záležitost se může jednat. Přesto se ke go stále vracím, protože v něm vidím smysluplné využití času. Učím se plánovat, neustále vyhodnocovat svoje možnosti a déle se soustředit. Také lépe snáším poukazování na své chyby, například při cvičné partii se silnějším hráčem, protože vím, že jeho cílem není ponížit mě, ale předat mi své zkušenosti.

Ve své práci jsem se s vámi podělila o svůj zájem o tuto stolní hru. Seznámila jsem vás se stručnou historií této zajímavé hry, vysvětlila její samotný princip a pravidla. Objasnila jsem, jak funguje systém, který určuje úroveň hráče. Také jsem popsala průběh českých turnajů. A v neposlední řadě jsem s vámi sdílela své postřehy a zkušenosti, týkající se mého hobby. Doufám, že pro vás moje práce byla přínosná.

12. Zdroje

12.1. Knižní zdroje

[1] ŽALOUDKOVÁ, Klára. *Paduk: svět korejských mistrů*. [Praha]: Nová vlna, 2017. ISBN 978-80-85845-65-5.

[2] ZAPLETAL, Miloš. *Zlatý fond her*. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0120-2.

12.2. Internetové zdroje

[3] RÁKOSNÍK, Jiří. Go je hra i umění. *Hrejsi.cz* [online]. [cit. 2023-01-16]. Dostupné z: <http://testapp.hrejsi.cz/clanky/go1.html>

[4] Go (desková hra). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-11-18]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Go_\(deskov%C3%A1_hra\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Go_(deskov%C3%A1_hra))

[5] CIEPLÝ, Aleš. *Go Index* [online]. [cit. 2022-11-27]. Dostupné z: <http://gemma.ujf.cas.cz/~cieply/GO/>

[6] Go equipment. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-12-02]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Go_equipment

[7] JIRUŠE, Jaroslav. Česká asociace go, z. s. *Goweb* [online]. [cit. 2023-01-04]. Dostupné z: <https://goweb.cz/cago/>

[8] NEZNÁMÝ. *Hra GO* [online]. [cit. 2022-11-10]. Dostupné z: <http://hra-go.cz/>

[9] NOZAR, Mikuláš. Asijské „šachy“: hra Go je elegantnější a náročnější. *Asiaskop* [online]. 10.07. 2019 [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://www.asiaskop.cz/kultura/asijske-sachy-hra-go-je-elegantnejsi-a-narocnejsi>

[10] NOZAR, Mikuláš. Pravidla strategické hry Go: hraje se jen na vítězství. *Asiaskop* [online]. 16.08. 2019 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: <https://www.asiaskop.cz/kultura/pravidla-strategicke-hry-go-hraje-se-jen-na-vitezstvi>

[11] NEZNÁMÝ. Víte, jak se hraje hra Go?. *Český rozhlas* [online]. 13.05.2013 [cit. 2023-01-10]. Dostupné z: <https://junior.rozhlas.cz/vite-jak-se-hraje-hra-go-8062495>

[12] NEZNÁMÝ. Go? Strategická hra pro děti i manažery. *Novinky* [online]. 12.07.2011 [cit. 2023-01-19]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/clanek/zena-deti-go-strategicka-hra-pro-deti-i-manazery-96912>

12.3.Zdroje obrázků

Obrázek 1: BOYD TAYLOR. Hikaru no Go. In: *S. Boyd Taylor: A Reference Guide for the Rest of Us* [online]. 21. 1. 2018 [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: <https://i2.wp.com/sboydtaylor.com/wp-content/uploads/2018/01/536921d533f59103485cec4a945b7f68-hikaru-no-go-board-games.jpg?w=503>

Obrázek 2: NEZNÁMÝ. Japonská herní sada. In: *Etsy* [online]. [cit. 2023-02-21]. Dostupné z: https://www.etsy.com/listing/1374652828/japanese-wooden-go-board-with-wooden?click_key=6de9b4ab66a6ce511005494d853e5a4e9e5b07c7%3A1374652828&click_sum=ff9424b9&ref=sold_out-15&pro=1&frs=1&sts=1

Obrázek 3: W-RAZORFLAME. Korejská partie v roce 1910. In: *Fandom: Go Wiki* [online]. [cit. 2023-03-21]. Dostupné z: <https://static.wikia.nocookie.net/gowikia/images/a/a9/KGFCC.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/220?cb=20080129232816>

Obrázek 4: NEZNÁMÝ. Bambusová herní sada. In: *House of chess* [online]. [cit. 2023-03-21]. Dostupné z: https://cdn.shopify.com/s/files/1/1689/2207/products/goset_720x.jpg?v=1637489402

Obrázek 5: NEZNÁMÝ. Kresba hráčů go. In: *WikiHow* [online]. 8. 10. 2020 [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://www.wikihow.com/images/thumb/7/77/Score-a-Game-of-Go-Step-5-Version-2.jpg/v4-460px-Score-a-Game-of-Go-Step-5-Version-2.jpg>

Obrázek 6: NEZNÁMÝ. K.G.S.VIDEO. Partie na serveru KGS. In: *YouTube* [online]. 2016 [cit. 2023-03-21]. Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/voozMYdy2OI/maxresdefault.jpg>

Obrázek 7: BRÝL, Tomáš. Moje první partie na turnaji. In: *Korean Ambassador Cup 2022* [online]. 2022 [cit. 2023-02-26]. Dostupné z: https://lh3.googleusercontent.com/pw/AMWts8ABbe9MGnGtkDyDL8Q0vyNL5LyYYTBjp4P5XCr6TRBdiPmLQKNAWIBqfM6a79hhUxOkG_u9LR27WW_DbKFp2vQfoQIJTRcKcm4Pvir056RRdQcaxeSr91v31sY6bCR-vtopmgLUobAG5qfRQce_BU8cDw=w1335-h890-no?authuser=0

Obrázek 8: NEZNÁMÝ. Časomíra - šachové hodiny. In: *Walmart* [online]. [cit. 2023-03-12]. Dostupné z: <https://www.walmart.com/ip/Competition-Game-Electronic-Digital-Chess-Clock-Gifts-Count-Down-Timer-for-I-GO-Chinese-Chess-International-Chess-black/697136145?wmlspartner=wlpa&selectedSellerId=18988>

Obrázek 9: z archivu VACHOVÁ, Karolína

Obrázek 10: JIRUŠE, Jaroslav. Foto z turnaje, vyšší kyu. In: *Goweb* [online]. 5. 3. 2023 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://eu.zonerama.com/JaroslavJiruse/Photo/9527724/372344193>

Obrázek 11: JIRUŠE, Jaroslav. Blanenský Go klub, pořadatelé turnaje. In: *Goweb* [online]. 5. 3. 2023 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://eu.zonerama.com/JaroslavJiruse/Photo/9527724/372344584>