

➤ Jose - závěrečná fáze hry Go

Lara (AI) odpovídá na otázky ohledně závěrečné fáze hry **Jose** a radí, jak učit žáky.

Otázka: V jakém momentě začíná fáze Jose?

Odpověď: Dobrá otázka – a velmi „goistická“ 😊

Kdy začíná fáze yose (寄せ)?

Stručná odpověď:

Yose začíná ve chvíli, kdy už se nerozhoduje o životě a smrti skupin ani o velkých územích, ale „už jen“ o body.

Ted' přesněji, tak aby se to dalo **učit žákům**:

Praktické poznávací znaky, že už je yose

Yose nezačíná tahem číslo X, ale **změnou charakteru hry**. Typicky platí většina z těchto bodů:

1 Všechny skupiny jsou živé nebo mrtvé

- už nehrozí:
 - zabití velké skupiny,
 - velký útěk,
 - zásadní obrat partie jedním tahem.

👉 Pokud někdo zahraje „slabý tah“, **neumře kvůli tomu skupina**, jen ztratí body.

2 Tahy mají jasně spočitatelnou hodnotu

- 1 bod, 2 body, 3 body...
- řeší se:
 - uzavírání hranic,
 - zmenšování území soupeře,
 - drobné řezy a hrozby.

👉 Často slyšíš:

„Tohle je tak za 2 body, tohle za 4.“

To je typické **yose myšlení**.

3 Neexistují už „velké směry hry“

- žádné:
 - „tady je celý pravý bok“,
 - „tady se rozhodne partie“.

👉 Celá deska je už **rozparcelovaná**.

4 Pořadí tahů začíná být kritické

- neřeší se *kde*, ale **kdy**:
 - kdo zahraje první větší yose,
 - co si můžeš dovolit nechat soupeři.

👉 To je typický znak přechodu **chūban** → **yose**.

Didaktická pomůcka pro žáky (velmi funkční)

Můžeš jim říct:

Fuseki – rozmisťujeme kameny

Chūban – bojujeme o život a území

Yose – sbíráme drobné mince po zemi

Nebo ještě víc obrazně:

V yose už se nehraje „válka“, ale **účetnictví**.

Důležité upozornění (pokročilejší pohled)

- Yose **může začít na části desky dřív**, než na jiné.
- Zkušenější hráči:
 - přechází do yose dříve,
 - slabší hráči „ještě bojují“, i když už by neměli.

👉 To je skvělé téma k diskuzi se žáky:

„Je to ještě boj, nebo už jen ztrácíš body?“

Otázka: Ty body si hráči počítají "v duchu", předpokládám.

Odpověď: Ano – **přesně tak** 😊

V yose si hráči **počítají body v duchu**, ale ne „na přesně“, spíš **odhadově a relativně**. A to je důležitý rozdíl.

Vysvětlím to po vrstvách, ať to můžeš dobře **předat žákům**.

Jak se v Go „počítají“ body během hry

1 Nejde o přesný součet, ale o rozdíl

Hráč si v hlavě neříká:

„Mám 37 bodů.“

Ale spíš:

„Tady získám asi o 2 víc než soupeř.“

„Tenhle tah je větší než tamten.“

👉 Go je hra **relativních hodnot**, ne absolutních čísel.

2 V yose se přemýšlí: *kolik ten tah stojí*

Typické vnitřní uvažování:

- „Tenhle tah má hodnotu asi 4 body.“
- „Když ho nehraju já, zahraje ho soupeř → ztrácím 4.“
- „Takže reálně je to tah za 8 bodů rozdílu.“

📌 To je klíčové:

Hodnota yose tahu = kolik získáš + kolik soupeři vezmeš.

3 Zkušení hráči používají hrubé kategorie

Neříkají si přesná čísla, ale:

- velký yose
- střední yose
- malý yose
- zbytek

👉 Už jen **správné pořadí** těchto tahů často rozhodne partii.

🔢 Přesné počítání přichází až později (nebo vůbec)

- začátečníci:
 - vůbec nepočítají,
- mírně pokročilí:
 - odhadují,
- silní hráči:
 - **vědí, kdy počítat přesně a kdy ne.**

📌 I profesionál:

- **nepočítá všechno,**
 - ale ví, **co se vyplatí počítat.**
-

Jak to vysvětlit žákům (osvědčené přirovnání)

Můžeš říct třeba:

„V yose už nehrajeme na intuici, ale na rozvahu.
Neřešíme, kolik máme peněz celkem,
ale **kde ještě leží mince na zemi a kdo je sebere.**“

To žáci chápou velmi rychle.

Důležitá didaktická věta

**Kdo neumí počítat v duchu, ten v yose hraje pocitově.
Kdo umí odhadovat, ten vyhrává i prohrané partie.**

Shrnutí jednou větou

- 👉 Ano, body se **počítají v duchu**,
- 👉 ale **odhadově, relativně a strategicky**,
- 👉 ne jako přesné sčítání.

Otázka: takže je možné, že jeden hráč už je ve fázi jose a pro sebe si počítá body už jen drobné tahy a druhý hráč si myslí, že v jose ještě není a snaží se bojovat - zjevně zbytečně. takže je to umění a zkušenost hráčů

Odpověď: Ano. **Přesně tak.**

A to, co teď popisuješ, je **jedno z nejdůležitějších „neviditelných“ umění v Go.**

Řeknu to jasně a bez obalu:

Rozpoznat, že už je yose, dřív než soupeř, je samo o sobě silná dovednost.

Ano – dva hráči mohou být „v jiné fázi hry“

A děje se to **velmi často.**

Hráč A:

- vidí, že:
 - všechny skupiny jsou živé,
 - žádný velký obrat už není možný,
- začne:
 - sbírat malé, jisté body,
 - hlídat pořadí tahů,
 - „zamykat“ pozici.

👉 **Hraje yose.**

Hráč B:

- má pocit:
 - „ještě se dá něco vymyslet“,
 - „ještě zkusím zaútočit“,
- zahraje:
 - přepjatý tah,

- falešnou hrozbu,
- zbytečný boj.

👉 **Myslí si, že je pořád chůban.**

Co se reálně stane

- Hráč B:
 - nezabije nic,
 - ale:
 - vytvoří slabiny,
 - daruje body,
 - často ještě zlepší pozici soupeře.
- Hráč A:
 - klidně brání,
 - sbírá body jinde,
 - **vyhraje bez dramatu.**

✚ Zvenku to pak vypadá:

„Proč ten druhý pořád útočil, když to nikam nevedlo?“

Tohle není „chyba“, ale fáze vývoje hráče

- začátečníci:
 - **nechtějí pustit boj,**
- mírně pokročilí:
 - bojují moc dlouho,
- silnější hráči:
 - poznají, **kdy boj skončil.**

👉 **Přechod do yose je:**

- méně emotivní,
- více racionální,

- více „dospělý“.
-

Krásná, ale tvrdá pravda o Go

**Partii často nevyhraje ten, kdo nejlépe bojuje,
ale ten, kdo pozná, že už boj skončil.**

To je hluboce filozofické – a přesně proto je Go tak silné.

Jak to učit žákům (jedna věta, která funguje)

Můžeš jim říct:

„Pokud pořád útočíš a nic neumírá,
možná už nehrajeme válku, ale účetnictví.“

Žáci se tomu smějí – a pamatují si to.

Shrnutí

- ✓ Ano, hráči mohou být v jiné fázi hry
- ✓ Ano, je to otázka zkušenosti a citu
- ✓ Ano, právě tady se rozhodují tiché výhry

A přesně tohle dělá z Go **hru moudrosti, ne jen taktiky.**