

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Koreanistika

Diplomová práce

Bc. Klára Žaloudková

Historie a proměny paduku

History and Development of Paduk

Praha 2015

Vedoucí práce: Mgr. Vladimír Glomb, Ph.D

Poděkování

Chtěla bych poděkovat vedoucímu mé diplomové práce panu Mgr. Vladimíru Glombovi, Ph.D. za cenné akademické rady při tvorbě textu.

Dále bych chtěla poděkovat odborníkovi na paduk Honzovi Horovi, 6d za pomoc a inspiraci při tvorbě technických aspektů práce.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 7. června 2015

.....Klára Žaloudková.....

Klíčová slova (česky)

paduk, sundžang paduk, Korea, deskové hry, historie paduku, Čosŏn, hráči paduku, organizace paduku

Klíčová slova (anglicky):

paduk, sunjang paduk, Korea, board games, history of paduk, Chosŏn, paduk players, paduk organizations

Abstrakt (česky)

Práce představuje tradiční korejskou hru *paduk* z hlediska jejích pravidel, historie a současné situace co do organizace hráčů a rozvoje *paduku* jak na korejském, tak i mezinárodním poli. V úvodní části je hra představena z hlediska jejích oficiálních pravidel a v základním přehledu je poskytnuta možnost seznámit s odbornou terminologií a hlavní pojmy spojenými s touto hrou. Navazující kapitoly popisují základní strategie a průběh hry včetně praktických ukázek. V historické části se práce zabývá popisem importu *paduku* na Korejský poloostrov a jeho rozvojem v jednotlivých historických obdobích od Tří království až po moderní dobu a současnost. Zvláštní pozornost je věnována transformaci *paduku* v Koloniálním období (1910-1945) kdy se v Koreji prosadila, nebo byla prosazena, japonská varianta hry, která je dominantní i v současné době. Formování moderního korejského *paduku* je popsáno na konkrétních příkladech vzniku *padukových* organizací, příbězích slavných mistrů a charakteristice postavení současného korejské *paduku* na mezinárodní scéně. Pozornost je věnována i málo známé problematice postavení *paduku* v KLDR a otázce rozvoje této hry v severokorejské společnosti. Závěr práce shrnuje základní charakteristiku distinktivních rysů korejského *paduku* (zejména v porovnání s Japonskem).

Abstract (in English):

The thesis introduces traditional Korean game of *paduk*, it concerns at its rules, history and nowadays situation with all the players organizations and development of *paduk* in Korea and internationally as well. *Paduk* rules are explained in the first part which follows by the list of the most important and necessary technical and theoretical terms. The next part describes basic strategy and flow of the game, visual demonstrations are included. In the part of Korean historical development the thesis describes the import to Korean Peninsula and its development in all the historical parts of Korean history from the Three kingdoms to the modern age. There is a special attention on the transformation of the game in the Colonial period (1910 – 1945). During this time the traditional Korean version of the game was left and forgotten, or forced to be forgotten and players have been playing the modern version since then. The modern *paduk* is shown with foundations of *paduk* organizations, story of famous masters and the characteristic of Korean *paduk* in the international field.

The focus is also on the almost unknown situation of *paduk* in DPRK and how it stands in the its society. The conclusion summarizes the basic characteristic of distinctive aspects of Korean *paduk* (especially in the confrontation with Japan).

OBSAH

1	ÚVOD	10
2	PRAVIDLA PADUKU	11
2.1	ZNĚNÍ PRAVIDEL	11
2.1.1	<i>Základní pravidla</i>	11
2.1.2	<i>Přidaná pravidla</i>	17
2.1.3	<i>Soutěžní pravidla</i>	18
2.2	VÝVOJ PRAVIDEL	19
2.2.1	<i>Tibetský a čínský paduk</i>	19
2.2.2	<i>Japonský vliv</i>	21
2.2.3	<i>Sundžang paduk</i>	22
2.2.4	<i>Kompenzace prvního tahu tům</i>	23
2.3	ROZDÍLNÉ VERZE PRAVIDEL – VARIANTY V RŮZNÝCH ZEMÍCH	23
2.3.1	<i>Čínská pravidla</i>	24
2.3.2	<i>Rozdíly v pravidlech</i>	24
3	ETIKETA	25
4	TERMINOLOGIE	27
5	ČÁSTI PARTIE	39
5.1	ZAHÁJENÍ	39
5.2	STŘEDNÍ HRA	45
5.3	KONCOVKA	46
6	ZÁKLADNÍ STRATEGIE A TAKTIKY	48
6.1	STRATEGIE	48
6.1.1	<i>Poziční úsudek (hjöngsepchandan, 形勢判斷)</i>	48
6.1.2	<i>Víceznačné tahy</i>	49
6.1.3	<i>Vliv a síla kamenů</i>	50
6.1.4	<i>Útok a obrana</i>	52
6.1.5	<i>Sönsu a husu</i>	54
6.2	TAKTIKA A TECHNIKA	55

6.2.1	<i>Slabé a silné skupiny</i>	55
6.2.2	<i>Matpogi</i>	56
6.2.3	<i>Čögsu, tütmat a sonppäm</i>	57
6.2.4	<i>Život a smrt</i>	59
6.2.5	<i>Invaze a redukce</i>	60
6.3	HERNÍ STYLY	62
6.3.1	<i>Šinogi</i>	62
6.3.2	<i>Kosmický paduk vs. pragmatický územní styl</i>	63
6.3.3	<i>Pevná hra</i>	65
7	DĚJINY PADUKU PŘED OBDOBÍM ČOSŎN	67
7.1	PŮVOD NA ÚZEMÍ ČÍNY	67
7.2	PADUK V OBDOBÍ TŘÍ KRÁLOVSTVÍ (三國時代, 57 PŘ. N. L. – 668) A SJEDNOCENÉ SILLY (統一新羅, 668 – 935)	68
7.3	OBDOBÍ KORJŎ, 高麗 (918 – 1392)	74
8	PADUK V OBDOBÍ ČOSŎN, 朝鮮, 1392 – 1897	78
8.1	OSOBNOSTI A PŘÍBĚHY PADUKU	79
8.1.1	<i>Elegantní záliby prince Anpchjŏnga</i>	79
8.1.2	<i>Padukový král Sedžo</i>	81
8.1.3	<i>I Hjŏnbo, 李賢輔 (1467 – 1555)</i>	83
8.1.4	<i>Ministr Ju Sŏngrjong, 柳成龍 (1542 – 1607) a paduk</i>	84
8.1.5	<i>I Jaksa, 李祿史 a jeho návštěva Japonska</i>	86
8.1.6	<i>Tasanŭv pohled na paduk</i>	87
8.1.7	<i>Kim Okkjun, 金玉均 (1851 – 1894) a paduk</i>	88
8.2	SUNDŽANG PADUK	97
8.3	KUKSU V OBDOBÍ ČOSŎN	98
9	PŘÍCHOD MODERNÍHO PADUKU	106
9.1	FORMOVÁNÍ KOREJSKÉHO PADUKU V OBDOBÍ JAPONSKÉ OKUPACE	107
9.2	ZROD PROFESIONÁLNÍHO PADUKU	111
9.2.1	<i>Otec zakladatel Čo Namčchŏl</i>	111
9.2.2	<i>Období Kim Ina, 金寅 (nar. 1943)</i>	114
9.2.3	<i>Čo Hunhjŏn</i>	116

9.2.4	<i>I Čchangho</i>	117
9.2.5	<i>I Sedol, 李世石 (nar. 1983)</i>	117
9.3	KOREJSKÝ PROFESIONÁLNÍ PADUK NA MEZINÁRODNÍ SCÉNĚ	118
9.4	AMATÉRSKÝ PADUK	120
9.4.1	<i>Amatérská mistrovství světa</i>	122
10	KLDR	125
10.1	MEDAILONKY ÚČASTNÍKŮ SVĚTOVÝCH HER DUŠEVNÍCH SPORTŮ	128
10.1.1	<i>Čo Tawŏn, 7d</i>	128
10.1.2	<i>Mun Jŏngsam, 7d</i>	128
10.1.3	<i>Čchŏ Ŭna, 5d</i>	128
10.1.4	<i>Ri Pongil, 7d</i>	129
10.1.5	<i>Čo Säbjŏl, 7d</i>	129
10.1.6	<i>Pak Hokil</i>	129
10.2	Z DĚJIN SEVEROKOREJSKÉHO PADUKU	130
10.2.1	<i>Pohled na účast reprezentantů KLDR na Mistrovství světa amatérů</i>	130
10.2.2	<i>Paduk jako tradiční lidová hra, minsoknori, 民俗nori pod záštitou tchäkwŏnda</i>	131
10.3	JUNIORSKÝ A ŽÁKOVSKÝ PADUK V KLDR	132
10.3.1	<i>Zpráva ze zpravodaje Padukové společnosti Severokorejců žijících v Japonsku o turnaji pro mládež z roku 2008</i>	133
11	ZÁVĚR	136
12	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:	139
12.1	INTERNETOVÉ ZDROJE	141
13	SEZNAM OBRÁZKŮ:	142

1 Úvod

Cílem této práce bylo postihnout *paduk* jako svébytnou součást tradiční i moderní korejské kultury. Co se týká hry samé, práce popisuje současná korejská pravidla, ale sleduje i jejich vývoj a různost na základě času a místa od nejstarších období až po současnost. Součástí výkladu pravidel je i nezbytný slovníček pojmů, který slouží nejen jako slovník termínů, ale i objasňuje některé jevy hry, které se již do pravidel nevešly. Zařazení pravidel na začátek práce jsem zvolila i přes jejich obtížnost z důvodu srozumitelnosti popisu jednotlivých okolností hry v pozdějších kapitolách. Pro snazší orientaci v systému hry jsou uvedeny názorné diagramy ukazující specifické herní situace popisované v textu. Jejich seznam je umístěn na konci práce v příloze. Po základním uvedení do pravidel a terminologie hry je možné se kvalifikovaně zabývat jejími dalšími detaily a historickým popisem. Kromě základních pravidel a strategií hry jsem se v úvodních částech pokusila představit i základní terminologii v pokud možno srozumitelném českém překladu a vysvětlení. Otázka *padukové* terminologie je velmi komplexní, vzhledem k častému přejímání termínů z japonštiny a často velmi specifickému obsahu, pro který lze těžko nalézt české ekvivalenty. Historické kapitoly popisují vývoj *paduku* a osudy jeho protagonistů na pokud možno co nejširší bázi původních dokumentů. Pro dokreslení historického pozadí vývoje hry jsou uvedeny dobové ilustrace a fotografie. Postavení *paduku* v současné korejské společnosti i na mezinárodní scéně tvoří závěr práce. Důležitým tématem je i představení *paduku* v Korejské lidově demokratické republice. Ač země uzavřená s minimem kontaktů s okolním světem, přesto má silné *padukové* hráče, kteří svou zemi velmi úspěšně již několikrát reprezentovali na mistrovství světa a jiných mezinárodních soutěžích.

2 Pravidla *paduku*

2.1 Znění pravidel¹

2.1.1 Základní pravidla

Pravidlo 1: Co je *paduk*

Paduk je hra pro dva hráče, kteří pokládají na průsečíky hrací desky černé a bílé kameny podle pravidel a obsazují území a zajímají kameny. Množství obsazeného území a zajatých kamenů rozhoduje o vítězství a prohře v partii.

Komentář: *Partie pokračuje do té doby, než oba hráči následně po sobě řeknou „pas“ (tj. vzdají se tahu).*

Pravidlo 2: Hrací souprava, aneb co je potřeba ke hře

oddíl 2a: Hrací kameny

Jsou dva druhy kamenů (*padukal/paduktol*), černé a bílé, které se v průběhu partie pokládají na hrací desku (*padukpchan*). Standardně je černých kamenů 181 a bílých 180.

oddíl 2b: Hrací deska

Hrací desku vytváří síť 19 vodorovných a 19 svislých čar. Délka vodorovných je 42,5cm a svislých 45,5cm. Deska je většinou ze dřeva².



Obrázek 1 Tradiční hrací deska ze dřeva s hracími kameny – černými z břidlice a bílými z lastur.

Pravidlo 3: Partie (*täguk*, 對局)

oddíl 3a: Zápasu v *paduku* se říká partie.

oddíl 3b: Pokud jde o oficiální partie, tak ty jsou schválené *Hanguk Kiwõnem*³, nebo se v něm přímo hrají.

¹ Při popisu pravidel je použito jejich znění z 2009 *Tähanminguk padukbäksõ: A white paper of Korean paduk*. Sõul: Hangukkiwõn, 2009.

² Viz Obrázek 1. K výrobě hracích desek je používáno dřeva z toreji japonské (*Torreya nucifera*), kor. *pidža namu*, jap. *kaja*, tradičně psané znakem 枰.

oddíl 3c: Základním principem *paduku* je, že hráči mají při hraní rovné podmínky.

Pravidlo 4: Tah (*čchaksu*, 着手)

Začíná se položením hracího kamene na průsečík⁴.



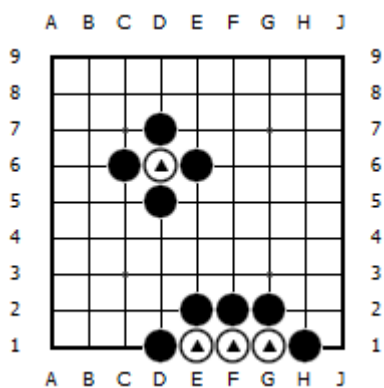
Obrázek 2 Kameny se střídavě pokládají na průsečíky.

Pravidlo 5: Principy tahu

Tahem se myslí pravidelné střídání pokládání kamenů (tj. černý, bílý, černý, atd.), pokládají se vždy po jednom. Když se dosáhne konce a není již žádné místo pro tah, je možné se tahu vzdát, tzv. pasovat⁵.

Pravidlo 6: Vybírání

oddíl 6a: Když okolo sebe nemá kámen volné místo, z desky se vyjme⁶.



Obrázek 3 Protože žádný ze sousedících bodů označených bílých kamenů není volný, kameny se z desky vyberou.

Komentář⁷: Pokud po položení kamene na desku (tj. po dokončení tahu) nemají některé kameny vertikálně nebo horizontálně okolo sebe ani jedno prázdné místo (těmto

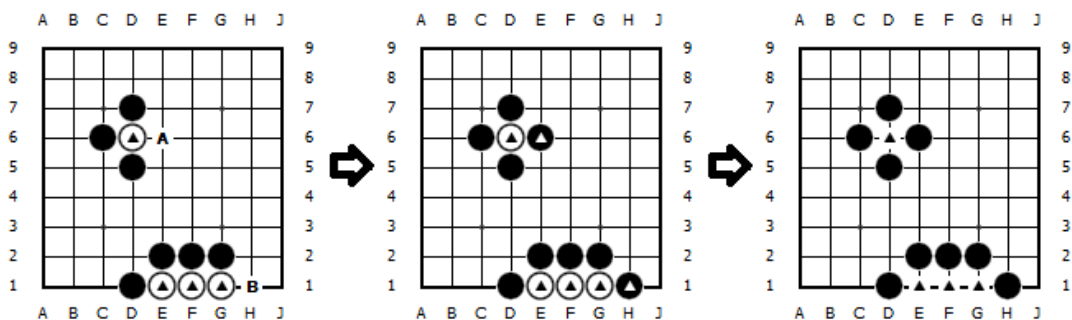
³ Nebo jinou organizací, která turnaj zaštiťuje. *Hanguk Kiwŏn*, 韓國棋院 je Korejská asociace *paduku*.

⁴ Viz Obrázek 2.

⁵ Viz Ukončení hry.

⁶ Vybere; Viz Obrázek 3.

prázdným místům se říká svobody (doslova „aktivní cesta“ hwallo, 活路), na tento termín ale pravidla neodkazují, leč v korejské terminologii existuje), kámen nebo skupina kamenů je „zajata“ a z desky musí být vyjmuta. Takto vybraným kamenům se říká zajatci.

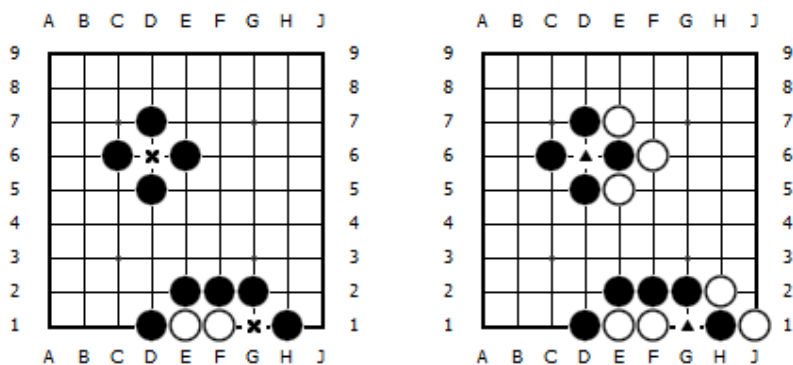


Obrázek 4 První pozice zachycuje situaci před zjetím bílých kamenů. Ve druhé pozici je již černý kámen dovršující zjetí položen. V poslední pozici jsou již zajaté bílé kameny vyjmuty z hrací desky (vyjmutí zajatých kamenů je nedílnou součástí tahu).

oddíl 6b: Tahu Δ na Obrázek 4 se říká vybrání kamene. V obou situacích černý svým tahem na 1 bílého zajímá (a vybírá z desky).

Pravidlo 7: Zakázané tahy

Pokud jsou okolo průsečíku blokovány všechny okolní průsečíky (svobody), na toto místo se hrát nesmí. Druhý hráč do tohoto místa po vybrání kamenů hrát může⁸.



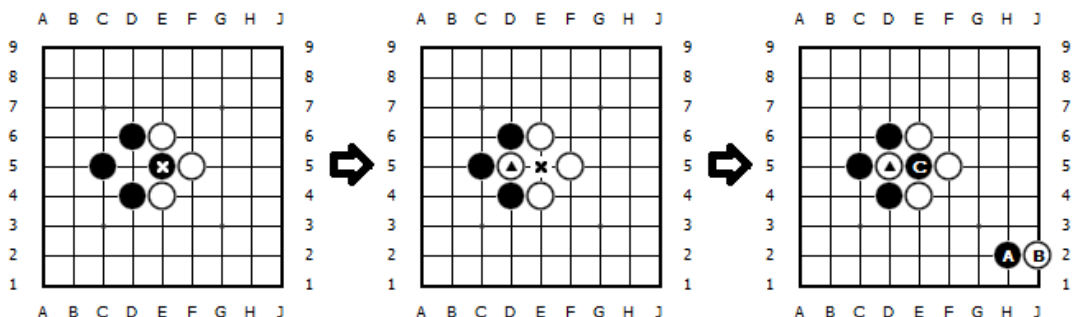
Obrázek 5 Na průsečíky označené x bílý hrát nesmí. Naopak na průsečíky Δ ano.

⁷ Viz Obrázek 4.

⁸ Viz Obrázek 5.

Pravidlo 8: Omezení tahu

Když si vzájemně hráči po tazích berou kameny, této situaci se říká *pchä*, 霸⁹. V situaci, kdy jeden hráč vybere kámen, musí druhý nejdříve zahrát na jiné místo a až poté se může vrátit ke zpětnému vybrání kamene¹⁰.



Obrázek 6 První diagram zachycuje úvodní pozici. Bílý tahem na Δ mohl vybrat černý kámen x. Na posledním diagramu může ale černý vybrat bílého až poté, co zahraje nejdříve na jiné místo.

Komentář¹¹: Tomuto postupu se říká boj o pchä a technice zahrání na jiné místo tak, aby soupeř odpověděl (naznačeno tahy A a B) a pak se vrátit k pchä (tah C) a vybrat ho znovu se říká hrozit na pchä a tahu pchä (tah A) hrozba (pchägam).

Pravidlo 9: Území (čip, 家)

Prázdné body obklíčené živými kameny¹² se nazývají území. Každý jeden obklíčený průsečík je jeden bod území¹³.

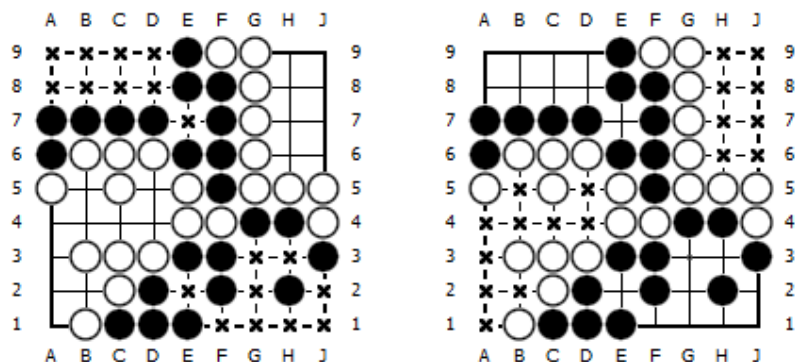
⁹ Situace *pchä* (uzurpace) je pravidlo, kdy se v zájmu zabránění nekonečného opakování stejného tahu nesmí žádný tah ve stejné pozici opakovat tak, aby došlo k obnově této pozice. Prakticky je situace řešena jiným tahem, který situaci nezopakuje. Tento tah je nazýván *pchägam*. Etymologicky termín *pchä* odkazuje na staročínský pojem hegemona *ba* 霸 tj. osobu, která si přisvojuje autoritu na základě úskoku a moci a nikoli práva.

¹⁰ Viz Obrázek 6.

¹¹ Viz Obrázek 6.

¹² Stejně barvy, pozn. překl.

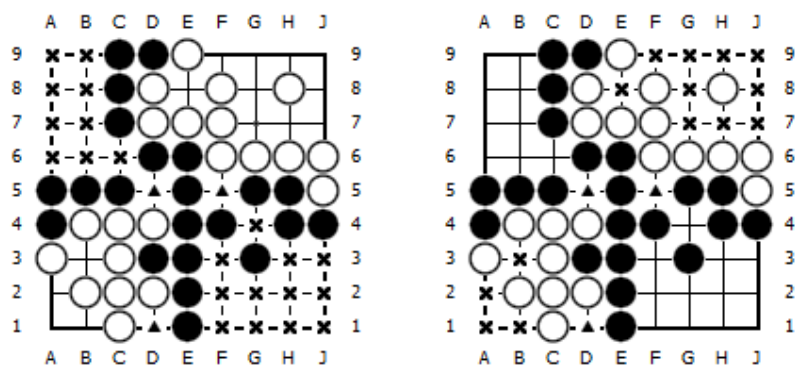
¹³ Viz Obrázek 7.



Obrázek 7 Průsečíky označené x jsou územím. Nalevo černého, napravo bílého.

Pravidlo 10: Neutrál (kongpā, 空排)

Prázdné body mimo území se nazývají neutrály¹⁴.



Obrázek 8 Průsečíky označené Δ jsou neutrály a průsečíky označené x jsou území.

Pravidlo 11: Pik¹⁵

Situace, ve které je více než jedno prázdné místo a tvar černého a bílého je svázaný dohromady a ani jeden z hráčů na prázdná místa nemůže ani nechce zahrát¹⁶, tak tato situace se nazývá *pik*¹⁷.

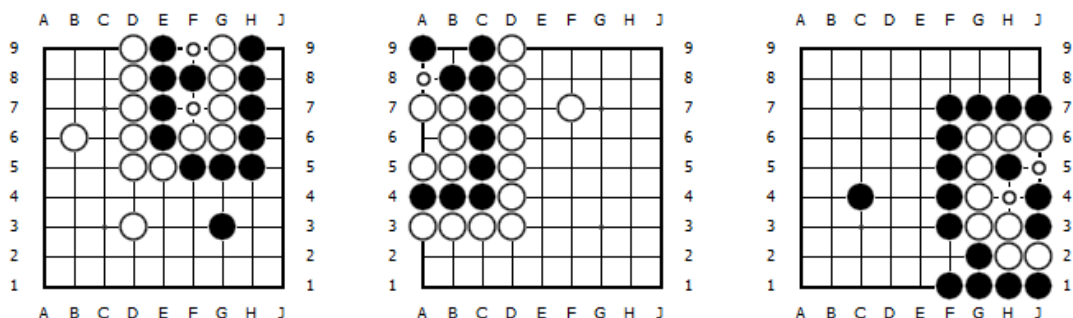
Prázdná místa se jako území nepočítají.

¹⁴ Viz Obrázek 8.

¹⁵ Výraz *pik*, je etymologicky odvozen z výrazu remíza *pigam*. V terminologii KLDR je používán původní výraz *pigam*.

¹⁶ Kdo do této pozice zahraje první, prodělá na tom. Proto je lepší ji nechat tak, jak je.

¹⁷ Viz Obrázek 9.



Obrázek 9 Situace 1, 2, 3 jsou všechny situace *pik*.

Pravidlo 12: Ukončení hry

oddíl 12a: Po jednom se vyplní neutrály¹⁸.

oddíl 12b: Když si hráč myslí, že už není místa k zahrání tahu, svého tahu se vzdá. Když se objeví vzdání se tahu¹⁹, oponent má vždy na svůj tah právo²⁰. Když se objeví situace vzdání se tahu, hráč pouze zmáčkne²¹ hodiny²².

oddíl 12c: Když nastane to, že se oba hráči po sobě vzdají tahu²³, je třeba se domluvit na životě a smrti skupin (4 zahnuté v rohu, tisícileté *pchā* atd. – *speciální případy, které se občas mohou vyskytnout, jejich řešení se liší podle toho, podle jakých pravidel se partie hrála*).

oddíl 12d: Když nastanou nějaké nejasné tvary, které neumožňují situaci rozhodnout, tak jsou části označeny jako *pik*²⁴.

Pravidlo 13: Počítání území (*kjega*, 計家)

Po ukončení partie se vyberou mrtvé kameny²⁵ a dají se dohromady s chycenými (již vybranými) kameny, vyplní se jimi soupeřovo území a poté se zbývající území spočítá a porovnají se výsledky. Tomu se říká počítání území.

Pravidlo 14: Rozhodnutí o vítězství a porážce

¹⁸ Již nezůstávají žádné body na desce, hráči se střídají v zaplňování neutrálů. Např. v japonských pravidle se neutrální body vyplňují až po odpasování.

¹⁹ Pas.

²⁰ Pokud nejsou dva po sobě jdoucí.

²¹ Zmáčknutím přepne hodiny na soupeřův čas.

²² Samozřejmě jedná-li se o oficiální partii.

²³ Pasují.

²⁴ Nepatří nikomu, jako kdyby v dané pozici nastala remíza. Nestává se.

²⁵ Ty, které se mohou vybrat.

Ten, kdo má po spočítání více území, stává se vítězem, pokud je počet území stejný, nastává remíza²⁶.

V partiích, kde je *tōm*²⁷, se připočítá ještě k území²⁸.

Pravidlo 15: Výhra o „hodně“ (s velkým rozdílem)

Když si hráč myslí již v průběhu partie, že prohraje, je možné ji ukončit²⁹. Spolu s vypršením časového limitu, kdy též nedojde k počítání území, se takovému případu říká *pulkjesūng*, 不計勝.

Pravidlo 16: Remíza, nebo-li partie bez výsledku

Pokud vznikne během partie situace, kdy dojde k opakování stejné pozice na desce a hráči se nedokážou dohodnout, tak nastává remíza, respektive partie končí bez výsledku.

Pravidlo 17: Porušení pravidel

Pokud se poruší pravidla, následuje diskvalifikace (případ, kdy se ignorují pravidla 5, 6, 7 a 8).

Kvůli tomu, aby se zvládaly tyto situace, tak jsou ještě přidána a soutěžní pravidla (viz níže).

2.1.2 Přidaná pravidla

Přídavné pravidlo 1: Prohra na základě pravidel

oddíl 1a: Když se nedodrží pravidlo 5, 7, 8 (princip střídání tahu, zakázané tahy, omezení tahu).

oddíl 1b: Když se vybere kámen, který má ještě svobodu (pravidlo 6).

oddíl 1c: Když se objeví během partie posunutý kámen, kámen se přesune zpět na původní místo. Když se kámen přesunout na původní místo nemůže³⁰, v partii je dovoleno pokračovat, ale pokud se hráči na situaci nedohodnou, partie končí a prohráli oba dva hráči.

oddíl 1d: Když vyprší čas při vyplňování neutrálů, je to též porušení pravidel.

oddíl 1e: Pokud nastane situace na základě přídavného pravidla 2.

²⁶ V tomto odstavci je využit termín *musūngpu*, 無勝負, což je doslova, že „nikdo nenese výhru“, pro remízu je možné uvést i termín *pik*. In NAM, Čihjōng. *Contemporary Go Terms*. Oromedia, 2004.

²⁷ Kompenzace pro bílého za to, že hraje až druhý.

²⁸ Bílého.

²⁹ Vzdát se.

³⁰ Pokud už je např. bod již obsazen jiným kamenem.

Přídavné pravidlo 2: Trestné body

oddíl 2a: Situace, při níž zůstanou na desce nevybrané kameny (pravidlo 6). Penalizace pro hráče je 2 body území a pokud se to stane po druhé, je to prohra na základě porušení pravidel.

oddíl 2b: Protivník může požádat o to pokračovat v partii dál bez ohledu na to, že již tato situace nastala.

Přídavné pravidlo 3: Konec hry

oddíl 3a: Pokud při vyplňování neutrálů vyprší čas na hodinách, je to porušení pravidel. Protože partie ještě neskončila.

oddíl 3b: Když už po vyplnění neutrálů není kam hrát, je třeba dát to najevo protivníkovi zmáčknutím hodin³¹. Když už nejsou v partii možné žádné další smysluplné tahy, partie se spočítá.

oddíl 3c: Počítání partie má též své principy.

Přídavné pravidlo 4: Ostatní

Hráč musí proti porušení pravidel ihned protestovat. Pokud se pokračuje dál, považuje se příčin za tolerovaný.

Výjimkou je situace přídavného pravidla 2a (penalizace).

2.1.3 Soutěžní pravidla³²

Soutěžní pravidlo 1: Chování vůči protivníkovi

oddíl 1a: Pravidla týkající se mobilních telefonů

Když poprvé zazvoní a v hrací místnosti ho hráč vezme, je to prohra na základě porušení pravidel. Když pouze zazvoní, je z toho penalizace 2 body.

Když zazvoní podruhé, tak je z toho prohra na základě porušení pravidel.

Když je telefon nastavený pouze na vibrační mód, tak pokud hráč netelefonuje, neruší to.

oddíl 1b: Rušení pomocí vějíře, hracích kamenů, ořechů apod.

Při prvním porušení: varování.

³¹ Nezahrát tah, pouze zmáčknout hodiny.

³² Mimo pravidel hry.

Při druhém porušení: rozhodčí dá inkriminovanou věc do úschovy a penalizace je 2 body.

oddíl 1c: Tyto problémy, které vyvstanou během partií, řeší rozhodčí a jsou za to zodpovědní.

Soutěžní pravidlo 2: Užívání hodin

oddíl 2a: Hodiny se nesmí držet rukou³³.

oddíl 2b: Počítání vteřin (*čchoilggi*)

Při vybírání většího množství kamenů je možné hodiny zastavit.

Při odchodu na toaletu je možné hodiny po tahu zastavit.

oddíl 2c: Zmáčknutí hodin bez zahrání tahu je porušením pravidel.

2.2 Vývoj pravidel

O tom, že by se během dlouhých dějin *paduku* měnila pravidla, je málo, resp. žádné záznamy. Ale to neznamená, že hra vypadala po celou dobu své existence stejně.

Změnila se především velikost hrací desky. Dnes je ustálená velikost *padukpchanu* 19x19 průsečíků. Velikost se ustálila až kolem 8. století³⁴. Přesto deska o velikosti 17x17³⁵ přetrvala v Tibetu.

2.2.1 Tibetský³⁶ a čínský *paduk*

Tibetský paduk

Neliší se pouze velikostí hrací desky, ale též začátkem partie a některými pravidly. Počáteční pozicí na desce připomíná korejský *sundžang paduk*³⁷. Po 3. lince jsou rozmístěné černé a bílé kameny s tří průsečíkovým rozestupem³⁸.

³³ Pouze zmáčknout.

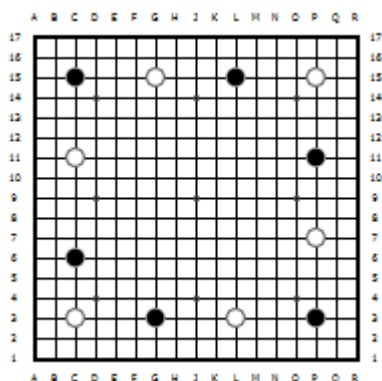
³⁴ V raných literárních pramenech je zmiňována právě tato velikost, In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 51.

³⁵ Tamtéž.

³⁶ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kōrōon). Hjōnhjōngakjangči. 2010, str. 29.

³⁷ Viz níže.

³⁸ Viz Obrázek 10.



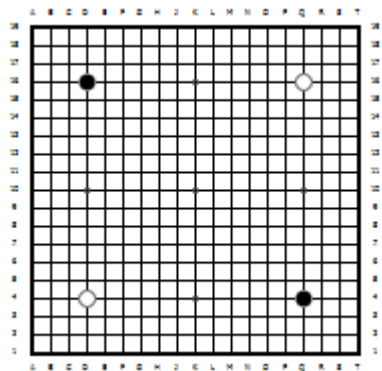
Obrázek 10 Základní rozmístění kamenů v tibetském paduku.

Další odlišností je první tah bílého hráče³⁹.

U této varianty se liší i pravidlo o *pchā*⁴⁰, některé průsečíky mají větší hodnotu než jiné⁴¹.

Čínský paduk

Nejen, že se v Číně často hrávalo na menším *padukpchanu*⁴², ale i se začínala partie se 4 obsazenými rohy⁴³.



Obrázek 11 Původní rozmístění kamenů čínského paduku.

Hrávalo se tak až do počátku 20. století. Není známo, proč tomu tak bylo. Jedna z teorií říká, že to bylo kvůli *feng shui*⁴⁴. Partie byla zahajována rituálním položením 4

³⁹ Na rozdíl od *sundžang paduku* ale není první tah určený, tj. bílý může zahrát svůj tah dle svého uvážení.

⁴⁰ Je zakázáno hrát na průsečík, z kterého soupeř předchozím tahem vybral kámen. Toto mění nejen ko, ale i např. zpětné brání.

⁴¹ 20 bodů bonus za kontrolu nad bodem 1-1, 5 bodů bonus za kontrolu nad středem.

⁴² Tato tzv. „čínská menší varianta“ byla známa i v Koreji období Tří království a období Korjō.

⁴³ Viz Obrázek 11.

kamenů na vyznačené body. Každá čtvrtina desky byla pojmenovaná podle jednoho ze čtyř směrů, všechny v souladu se základními trigramy systému *Knihy proměn* (*Yijingu*, kor. *Jōkkjōng*, 易經). Začíná se v pravém horním rohu a pokračuje se ve směru hodinových ručiček, jihozápad (žena, země), severozápad (muž, nebe), severovýchod (tvrdý, omezený) a jihovýchod (jemný, povolný)⁴⁵.

2.2.2 Japonský vliv

Tento čínský způsob se definitivně změnil až na počátku 20. století. Souviselo to s cestou japonského profesionálního hráče Takabe Doheje, 高部 道平 (1882 – 1951) do Číny v roce 1910⁴⁶. Během svého pobytu v Číně se věnoval hraní *paduku*. S jedním z nejlepších čínských hráčů, Zhang Leshanem⁴⁷, sehrál dokonce 72 partií s velmi pozitivním skóre 59:13 a dostali se dokonce až na 5 hendikepů⁴⁸. Bylo jasné, že čínské hráče velmi převyšuje, a to ani nebyl nejsilnějším hráčem v Japonsku⁴⁹. Když se vydal do Číny po druhé, hodně cestoval a sehrál stovky partií s mnoha různými hráči a rovněž jim představil japonskou *padukovou* teorii. Byly vydány sbírky jejich partií s čínskými hráči⁵⁰ a jeho vliv byl obrovský. Pravděpodobně inspiroval čínské hráče k tomu, aby přešli na japonský model *paduku*, tradiční čínský *paduk* se vytratil kolem roku 1930⁵¹.

V Japonsku se hrálo s prázdným *padukpchanem* na začátku partie již v 17. století. Již první představený školy *Honinbo Sansa* 本因坊 算砂 (1559 – 1623) hrál *paduk* tímto způsobem⁵². Přestože sem nedosáhl vliv čínského *paduku*⁵³, byl zde patrný vliv korejského stylu⁵⁴. Pokud tuto variantu také znali, neudržela se příliš dlouho. Další dvě nalezené desky

⁴⁴ „Pro čínské hráče mohla prázdná deska bez feng shui znamenat to samé jako pro středověké křesťany člověk bez duše“ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 54.

⁴⁵ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001.

⁴⁶ Projížděl přes Koreu a Mandžusko, ale o tom nejsou žádné zprávy.

⁴⁷ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 253.

⁴⁸ Ale Takabe diplomatically hendikep snížil na 2 nebo 3.

⁴⁹ Měl třídu 4d, po návratu 1913 5d, In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 253.

⁵⁰ Wenquiuyinshe Yiping – Commentaries on games of the Wenquiuyin go society, Zhong-ren weiqi duiju – China-Japan go games. In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 253.

⁵¹ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 255.

⁵² In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 201.

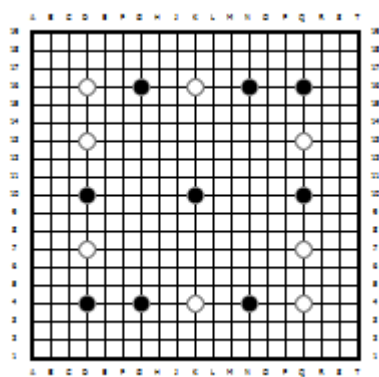
⁵³ Nebo se od něj upustilo, není známo kdy.

⁵⁴ Nález korejského *padukpchanu* se 17 hvězdami (květinami), který by mohl ukazovat na *sundžang paduk*.

z pozdního období Nara, 奈良 (710 – 794) měly vyznačených 9 hvězd⁵⁵, což není přejaté z čínských zvyklostí, v Číně se na *padukpchanech* vyznačovaly pouze 4 nebo 5 hvězd⁵⁶. Je tedy možné, že se japonský styl (začínání partie s prázdným *padukpchanem*) v Japonsku rozvinul několik století před Sansou.

2.2.3 Sundžang paduk⁵⁷

Sundžang paduk je korejská varianta *paduku*. Prakticky by se dalo říci, že je to rozvinutější čínský *paduk*, tj. před začátkem partie je položeno více kamenů, dokonce 16 a první tah černého je povinně na *čchönwön*⁵⁸.



Obrázek 12 Původní rozmístění kamenů *sundžang paduku*.

V korejské historii je *sundžang paduk* kontroverzním bodem, zahalený tajemstvím. Záznamy neříkají, kdy se objevuje, zmínky o něm nejsou četné. Nejčastější názor je, že se začal hrát s příchodem 16. století, protože tehdy se objevují první písemné zmínky⁵⁹. Ale proti tomu stojí skutečnost, že se v Naře našel korejský *padukpchan* se 17 hvězdami, což by na *sundžang paduk* mohlo ukazovat⁶⁰.

Podstatou tohoto typu *paduku* je, že partie začíná rovnou ve střední hře, tudíž odpadá zahájení a hráči se rovnou pouští do nelítostných bojů. Typická bojovnost dnešních korejských hráčů může pocházet právě z této tradice.

⁵⁵ Tak, jak je to v současném *paduku*.

⁵⁶ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 202.

⁵⁷ Má dvě varianty psaní znaků, 巡將 a 順丈.

⁵⁸ Viz Obrázek 12. V případě hendikepové partie s jedním hendikepem má černý kámen uprostřed a hraje první tah jinam.

⁵⁹ I, Čchöng. *Sahökirim*. Hjönhjönkak jangdži, 2011.

⁶⁰ Viz kap. Dějiny.

Další odlišností je počítání skóre na konci partie. Po zaplnění všech neutrálních bodů se kromě zajatých kamenů z území vyjímají i ty, které jsou pro jeho hranice zbytečné. Počítá se pouze území, nikoli zajatci. Otázkou je, jak by se lišil výsledek partie od dnešního způsobu počítání.

Tato varianta se dnes již nehraje, i když v povědomí hráčů stále zůstává. *Sundžang paduk* se v Koreji hrál až do první poloviny 20. století, kdy převládl *paduk* dnešní⁶¹.

2.2.4 Kompenzace prvního tahu *tōm*

Vývojem prošla i kompenzace prvního tahu černého. Začala se postupně zavádět v průběhu 20. století⁶² a v současné době má v korejských pravidlech⁶³ hodnotu 6,5 bodu⁶⁴. Tento nový *tōm* se na profesionálním turnaji objevil poprvé v roce 1997, na korejském 4. LG Cupu⁶⁵. Převzetím iniciativy v tomto ohledu doložil tento akt převahu korejského *paduku* v 90. letech 20. století⁶⁶.

V roce 2005 provedl *Nihon Kiin* statistiku výsledků černých a bílých kamenů a s *tōm* 6,5 bylo 50,51% výher pro černého⁶⁷.

S vývojem *tōmu* souvisí i vývoj v zahájení a *čōngsōků*, některé pomalejší černého tahu⁶⁸ se již díky zvyšující se kompenzaci pro bílého nepovažují za dostačující a ve strategii za černého se upřednostňuje aktivnější styl hry.

2.3 Rozdílné verze pravidel – varianty v různých zemích

V současné době se hraje *paduk* podle dvou základních větví pravidel. Liší se hlavně v počítání výsledku partie, určování skóre je zcela odlišné, ale výsledky dává skoro stejné.

V korejských, které vznikly z japonských, se počítá území, které hráč obklíčil, a zajatci⁶⁹. Tato pravidla se z Japonska rozšířila skoro do celého světa.

⁶¹ Tamtéž.

⁶² Jeho počátek je v Japonsku, záznam o jeho prvním použití je z období Horeki, 宝曆 (1751 – 64) v partii mezi dvěma silnými amatéry, jeho hodnota byla 3 body. In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 23.

⁶³ A dalších pravidlech, která pro určení výsledku partie užívají metodu počítání území, v pravidlech čínského typu je hodnota *tōmu* 3,75).

⁶⁴ Po dlouhé období se udrželo *tōm* na hodnotě 5,5 bodu – od 3. turnaje o titul Oza roku 1955.

⁶⁵ *Hanguk Kiwōn* přebíral od svého založení hodnotu japonského *tōm*, nejdříve 4,5, poté 5,5 bodu.

⁶⁶ Japonský *Nihon Kiin* zavedl toto nové *tōm* v roce 2003, prvním turnajem byl 10. Agon-Kiryama Cup.

⁶⁷ Poslední statistika pro *tōm* 5,5 byla 52,42% výher pro černého, In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 29

⁶⁸ Pojišťovací, zabezpečující, vytvářející solidní pozici.

Podle odlišných pravidel se hraje v Číně, na Tchaj-wanu a na Novém Zélandu. V těchto pravidlech se počítá nejen území, jenž hráč obklíčil, ale i průsečíky, jež svými kameny obsadil. Naopak zajatci se nepočítají⁷⁰.

2.3.1 Čínská pravidla

Základní myšlenkou čínských pravidel je, že si hráči rozdělí desku na dvě části a kdo z hráčů zabere více než půlku, stává se vítězem. Deska má 19x19 průsečíků, tudíž 361 polí. Ten, kdo obsadí více než 180,5, vyhrává. Pro zjištění výsledku na konci partie stačí spočítat pouze skóre jednoho z hráčů. Jako kompenzaci prvního tahu se počítá 3,75 bodu⁷¹.

V praxi to funguje tak, že se počítají nejen ohraničené průsečíky⁷², ale i průsečíky, na kterých stojí kameny. Zajatci se v potaz neberou a vrací se do misky s kameny, aniž by se zaznamenávalo, kolik jich je.

Oproti tomu v územních pravidlech, jako jsou např. korejská, tak se počítají ohraničené průsečíky a zajatci.

2.3.2 Rozdíly v pravidlech

V situaci, kdy hráč potřebuje zahrát do svého území⁷³, tento tah v čínských pravidlech body neubírá, ale oproti tomu v korejských (a japonských) pravidlech je v území o bod méně).

V případě hendikepové hry se v korejských pravidlech hendikepové kameny pokládají na hvězdy, v čínských pravidlech má hráč možnost kameny rozložit na desce dle svého vlastního uvážení.

Existují další rozdíly týkající se situací, které se nevyskytují v partiích příliš často. V podstatných aspektech hry se pravidla neliší.

⁶⁹ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 173.

⁷⁰ Tamtéž.

⁷¹ Černý vyhraje, když bude mít více než 180,5+3,75 a bílý 180,5-3,75.

⁷² Území.

⁷³ Např. pojistit slabinu.

3 Etiketa

K *paduku* patří neodmyslitelně též etiketa. Jako u ostatních her je důležitá fair play, není to ale všechno. Hráči by si měli projevovat vzájemnou úctu, před partií se pozdravit, popřát si pěknou hru, po skončení partie si poděkovat.

Prvním ze zvyků je umístění prvního tahu. Není jisté, z jaké doby tato zvyklost pochází. Nicméně svůj první tah by černý měl podle etikety zahrát do spodní výseče pravého horního rohu (ze svého pohledu). Tímto dává hráč najevo, že je znalý *padukových* tradic a respektuje je.

S umístěním prvního tahu souvisí i pořadí položení hendikepových kamenů. Pokládá si je sám černý hráč. Prvním hendikepový kámen se vždy umísťuje do stejného rohu jako první tah partie. Položení dalších hendikepových kamenů se řídí 3 principy: zachovávat symetrii, dříve dále nežli blíže a dříve vpravo nežli vlevo.

Velkou otázkou je vzdání partie. Když je situace na *padukpchanu* taková, že se již nedá zvrátit v hráčův prospěch, měl by partii vzdát a uznat, že soupeř byl lepší. Je těžké najít ten správný okamžik. Není nejlepší vzdávat se hned po zkažené situaci, lepší je chvíli počkat, zklidnit emoce a smutek, až poté si vytvořit skutečný úsudek o partii a podle něj se rozhodnout. Není ale vhodné čekat se vzdáním příliš dlouho, např. dohrát partii až skoro do konce, vyzkoušet, jestli soupeř někde neudělá chybu a pak teprve se vzdát.

Partii lze vzdát různými způsoby. Položením dvou kamenů na *padukpchan*⁷⁴, říci „vzdávám se“, podat soupeři ruku, zmáčknout hodiny a u toho říci „vzdávám se“. Způsobů je mnoho. Mají společné to, že hráč dá najevo svému soupeři, že se vzdává a že soupeř vyhrál. Rozhodně není zdvořilé prudkým gestem partii zbořit, začít uklízet kameny beze slova, nebo odejít od partie a již se nevrátit.

Hráč by neměl hrát takové tahy, které by byly účinné pouze v případě, že by druhý hráč udělal chybu. Vždy by se měla respektovat herní síla hráče. Není příliš vhodné se hráče snažit nachytat na jednoduchých kombinacích, spoléhat na to, že si něčeho nevšimne.

Je nutné vyhnout se špatným návykům, jako je vzetí kamene z misky před tím, než se hráč rozhodne, kam chce zahrát. Z toho pak vzniká hraní si s kameny během partie, což není vhodné, protože to vydává rušivé zvuky⁷⁵.

⁷⁴ Tj. udělat ilegální tah.

⁷⁵ Přesto toto dělá většina hráčů.

V případě pravidel korejského typu je vhodné, aby zajaté kameny byly na viditelném místě, aby měl soupeř snadný přehled o tom, kolik jich je.

Další praktickým zvykem je uklízení kamenů po skončení partie. Je neodmyslitelné odejít od partie dříve, než hráč uklidí všechny hrací kameny do misky. Je zvykem, že každý z hráčů uklízí kameny své barvy, soupeřovy dává na stranu. Pravděpodobně je důvod praktický, aby nevzniklo překřížování rukou nad *padukpchanem*.

Nad *padukpchanem* není zvykem dělat jinou činnost než hrát *paduk*, není vhodné na něj pokládat jiné věci než kameny nebo misky s kameny. Hráč bude pobuřovat ostatní, když začne během partie jíst⁷⁶.

Pokud hráči losují barvy kamenů⁷⁷, starší a váženější vezme do ruky hrst bílých kamenů a mladší hráč hádá pomocí 1 nebo 2 černých kamenů, je-li v hrsti sudý nebo lichý počet⁷⁸.

⁷⁶ Pítí je v pořádku. I cigarety, pokud se hráči nachází v kuřáckém prostoru či venku.

⁷⁷ *Tolkarigi*, v češtině se běžně užívá japonského termínu *nigiri* 握り).

⁷⁸ Zde se mírně odlišují pravidla. Pravidla korejského typu říkají, že pokud černý uhodne, bere černé, čínská pravidla říkají, že si černý v případě uhodnutí může barvu vybrat. In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 174.

4 Terminologie

Pro porozumění textu je nutné vysvětlit alespoň základní herní termíny.

Většina *padukových* termínů existuje ve 3 variantách, tj. korejsky, japonsky a čínsky. Většina z těchto variant se shodují ve znakovém zápisu a liší se pouze jejich čtení, někdy je termín pojmenován jinak. Vzhledem k tématu práce jsou za hlavní termíny považovány korejské, i když v českém prostředí zní nepřírozně. Důvodem je fakt, že *paduk* se do světa rozšířil z Japonska i spolu s terminologií a v případě, že neexistuje český překlad, běžně se užívá termínu převzatého z japonštiny.

Zahájení (*pchosök*, 布石)

První část hry, v které hráči obsazují strategické body a připravují si pozice do bojů střední hry. V zahájení je též nejvíce ustálených sekvencí.

Střední hra (*čungban*, 中盤)

Část hry mezi zahájením a koncovkou. Strategické body jsou již obsazeny, hráči útočí, provádějí invaze do soupeřova území, redukují jej, nebo se naopak brání.

Je to obvyčejně nejdelší část hry a nejvíce se zde projeví síla a výkonnost hráče. Existují zde též nějaké ustálené sekvence, ale není jich tolik jako v zahájení a jedná se převážně o lokální situace a boj zblízka.

Koncovka (*kkütnägi*)

Poslední část partie. Území je již rozděleno a dokončují se jeho hranice. Je to též velmi důležitá část hry, především v partiích, které jsou vyrovnané. Koncovkové tahy se dají hrát i dříve, než je území rozděleno, ale nebývá to dobré, bere to možnosti do budoucna a navíc soupeř takové tahy může ignorovat a obsadit důležitější bod na desce.

V této části hry silní hráči vědí, za kolik přesně bodů je který tah, je to část hry, která již není intuitivní a je možné spočítat ideální variantu až do konce partie.

Ustálené sekvence (*čöngsök*, 定石)⁷⁹

⁷⁹ V češtině se užívá japonského termínu *džóseki*, 定石.

Sekvence tahů, jež dává oběma hráčům rovný výsledek. Existují slovníky těchto *čōngsōkū*, s pokračujícím výzkumem se vyvíjejí – existuje mnoho starých *čōngsōkū*, která jsou již překonaná a nepovažují se za výhodná pro obě strany⁸⁰.

Většina těchto sekvencí se hraje v zahájení, převážně v rozích.

Tempo (*sōnsu*, 先手) a bez tempa (*husu*, 後手)

Jedny z nejdůležitějších pojmů v *paduku*. Jde totiž o to, kdo má iniciativu. Mít tempo znamená, že na zahraný tah soupeř (musí) odpovědět a já mohu pokračovat dále, tj. hráč si udržuje iniciativu ve hře a určuje, kde se bude hrát. Naproti tomu tah bez tempa je takový, na který soupeř odpovídat nemusí a přebírá iniciativu.

Tansu, 單手⁸¹

Jde o situaci, v níž se kámen nebo skupina kamenů ocitne v situaci, že má jednu poslední svobodu a dalším tahem na místo poslední svobody by došlo k vybrání kamene (skupiny kamenů).

Svoboda (*hwallo*, 活路)

Prázdný průsečík vedle kamene. Každý kámen položený uprostřed desky má 4 svobody, na straně 3 svobody a v rohu 2 svobody. Pokud jde o řetězec kamenů, své svobody sdílí. Je důležité si svobody hlídat, pokud kámen nemá žádnou svobodu, je z desky vyjmut a stává se zajatcem.

*Pchä*⁸²

Jedna z nejsložitějších záležitostí, co se v *paduku* vyskytují. Jedná se o situaci, v které je kámen v *tansu* hned v momentě, jakmile vybere kámen soupeřův. Takováto situace by se mohla donekonečna opakovat a proto je ošetřena pravidlem o *pchä*, které říká, že se žádná situace na *padukpchanu* nesmí opakovat.

Pchä hrozba (*pchägam*)

⁸⁰ Jedním z důvodů, proč jsou dnes již mnohé překonané, je právě zavedení a zvyšování kompenzace prvního tahu.

⁸¹ V češtině není ekvivalent, běžně se užívá japonský termín *atari*, 当て.

⁸² V češtině není ekvivalent, běžně se užívá japonský termín *kó*, 劫

Tato situace úzce souvisí s *pchä*. Aby se vyhnulo věčnému opakování, je nutné zahrát tempo kdekoli na desce, které donutí soupeře odpovědět místo toho, aby *pchä* ukončil.

Boje o *pchä* mohou velmi prodloužit partii, je to jedna z nejsložitějších věcí při hraní *paduku*.

Spojení (*jöngjöl*, 連結)

Dva kameny (řetězce kamenů) se propojí.

Střih (*kküntcha*)

Za pomoci střihu se oddělují ještě nespojené kameny (řetězce kamenů).

Život (*salm*, 活)

Živá je taková skupina kamenů, která nemůže být zabita. Musí splňovat jeden z následujících stavů:

Mít dostatečně místa na to, aby přežila invazi.

Mít dvě oddělené oči.

Být v tzv. sdíleném životě (*pik*).

Pouze živé skupiny kamenů mohou tvořit území.

Pik

Jedná se o speciální situaci živých skupin. Skupiny jsou propletené takovým způsobem, že ani jeden hráč není schopen tomu druhému zaplnit všechny svobody a zajmout ho.

Korejský termín je odvozen od slova *pigam*⁸³, doslova remíza.

Smrt (*čugŭm*, 死)

Stav kamene, nebo skupiny kamenů, který není živý.

Kameny nespĺňují ani jedu z podmínek pro život. Takové kameny se stávají zajatci. Z desky se vyberou buď po vyplnění všech svobod, nebo na konci partie, podle situace.

Oko (*nun*)

⁸³ Jako termín pro *pik* se užívá v KLDK.

Prázdný průsečík, na který soupeř nemůže sám zahrát ani nemůže druhého donutit hrát. Kameny mající dvě oddělené oči jsou živé a mohou tvořit území.

Problémy života a smrti (*sahwalmundže*, 死活問題)

Jedná se o problémy⁸⁴, ve kterých se řeší *život a smrt skupin*. Tyto problémy jsou jednou z oblíbených pomůcek při studiu paduku. Hráč si jejich pomocí zlepšuje schopnost počítání tahů dopředu.

Jedním z nejslavnějších souborů všech dob je čínská sbírka *Xuan xuan qi jing*, 玄玄棋經 z roku 1349.

*Mäk*⁸⁵, 脈

V některé české literatuře se používá „boj zblízka“⁸⁶, ale to zcela nevystihuje podstatu tohoto jevu. V čínštině (*jin*, 筋) a japonštině (*tesudži*, 手筋) termíny doslova znamenají šlacha, v korejštině tepna nebo tep.

Jedná se o důležitý, nebo klíčový bod v dané pozici.

Tyto tahy se též studují, stejně jako život a smrt. Jednotlivé typy těchto tahů se dají „naučit“ a je poté snazší je intuitivně v pozicích rozpoznat.

Vital point (*kjpsso*, 急所)

Důležitý bod v pozici. Funguje pro oba hráče, stejným tahem může např. bílý ožít nebo černý zabít.

Počítání (*suilgi*)

Počítání je proces při kterém hráč analyzuje pozici a vybírá si tah, který zahraje. Vymýšlí možné odpovědi, které existují na jeho vybraný tah a hodnotí výhodnost pozice. Čím je hráč lepší, tím více tahů dopředu dokáže propočítat, tím více variant vidí.

Nestačí ale jen pořadí tahů propočítat, stejně důležité je i vytvoření úsudku o tom, jak si bude v dané pozici stát.

Počítání si hráči zlepšují řešením problémů života a smrti nebo úloh *mäk*.

⁸⁴ Úlohy.

⁸⁵ V češtině neexistuje vhodný ekvivalent. Užívá se termín japonský *tesudži*.

⁸⁶ Kniha o *paduku* od českého hráče Vítězslava Nechanického.

Neutrální bod⁸⁷ (*kongpä*, 空排)

Místo, které nepatří nikomu, žádný z hráčů si ho nemůže přisvojit. Obvykle jich bývá více na konci hry, před počítáním se tyto neutrální body zaplňují, aby hranice území více vynikly.

Území (*čip*, 家)

Oblast na desce, která je obklíčená kameny stejné barvy a nejsou v ní žádné živé kameny soupeře.

Mojang, 模樣⁸⁸

Naznačená oblast vlivu, která se může stát územím.

Pas (*čchaksu pchogi*, 着手拋棄)

Pokud hráč řekne pas, vzdává se tahu. Pokud pasují oba hráči po sobě, tj. oba se vzdají tahu, partie končí.

Umístění (*čchaksu*, 着手)

Správný termín položení kamene na desku je umístění. Běžně užívané slovo tah je nepřesné, neboť nejde o tah v pravém slova smyslu, tzn. kameny se neposouvají jako např. v šachu, nýbrž se pokládají na desku, tj. umísťují a již se s nimi dále hýbat (táhnout) nesmí.

Hvězda (*hwadžöm*, 花點)

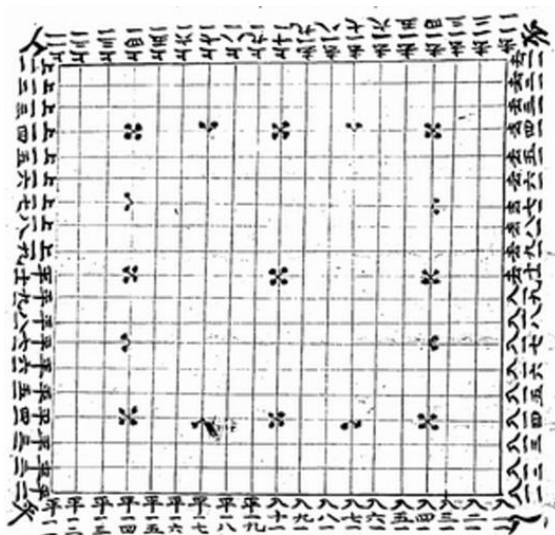
Označený černý průsečík na desce. Termín je přeložen z japonského termínu *hoši*, 星. V korejštině se tento bod nazývá květinovým. Tradiční korejské *padukpchany* měly místo černých teček květiny⁸⁹ a bývalo jich 17⁹⁰.

⁸⁷ V terminologii KLCDR se používá termínu *hötčari*.

⁸⁸ Český termín neexistuje, užívá se japonský, *mojo*, 模樣.

⁸⁹ Viz Obrázek 13.

⁹⁰ Souvisí se *sundžang padukem*, vyznačovalo počáteční pozici kamenů.



Obrázek 13 Ukázka květinového *padukpchanu*.

V terminologii KLDR se používá též termín hvězda, *pjŏl*. Moderní deska jich má 9 a užívá se jich pro orientaci a umístění hendikepových kamenů. Jsou to rohové hvězdy (bod 4x4), hvězdy po stranách (10x) a středová hvězda (10x10). Středová hvězda má speciální označení.

Dalšími body v rohu jsou *somok*⁹¹ (小目, bod 3-4), *samsam*⁹² (三三, bod 3-3), *ömok*⁹³ (外目, bod 3-5) a *komok*⁹⁴ (高目, bod 5-4).

Střed (*čchŏnwŏn*, 天元)

Hvězda uprostřed *padukpchanu*.

*Sundžang paduk*⁹⁵

Tradiční korejská varianta *paduku*, v které se začínalo s umístěním 16 kamenů na *květinové body*, začínal černý, ale svůj první tah musel zahrát na *střed*.

Pro *sundžang paduk* také platilo zvláštní počítání skóre.

Zápis partie (*kibo*, 棋譜)

⁹¹ Užívá se japonského termínu komoku, 小目.

⁹² Užívá se japonského termínu sansan, 三三.

⁹³ Užívá se japonského termínu mokuhasuši, 目ハズシ.

⁹⁴ Užívá se japonského termínu takamoku, 高目.

⁹⁵ Znakový zápis pro *sundžang* se objevuje ve dvou provedeních, 巡將 nebo 順丈.

Toto je přenesení odehrané partie na papír, v dnešní době samozřejmě i do počítače nebo chytrého telefonu.

Slouží jako archivní materiál nebo jako výuková pomůcka. Žák ukáže (přehraje) učiteli partii, ten mu okomentuje jeho tahy, upozorní ho na chyby, ukáže varianty, jak šlo hrát lépe.

Nejlepší hráč (kusu, 國手)

V předmoderní době v Koreji byl takto označován nejlepší hráč země. V roce 1956 byl takto označen první korejský profesionální turnaj, tj. turnaj o titul *Kusu* (*Kusudžon*, 國手戰).

Padukový mistr (kosu, 高手)

Velmi silný hráč *paduku*. Užívalo se v předmoderní době.

Honinbo (本因坊)

Z japonštiny, původně jméno pagody, podle níž byla pojmenována nejvýznamnější japonská škola *paduku*⁹⁶, v současné době je to japonský domácí titul, o který se každý rok hraje turnaj.

Od 17. století byly v Japonsku zřízeny 4 *padukové* školy⁹⁷, všechny byly buddhistické, představený školy se zároveň stával buddhistickým mnichem⁹⁸. Soupeřily mezi sebou každý rok o titul *Godokoro*, 碁所⁹⁹.

Fenomén hrajících mnichů v Koreji nenalzáme, a *paduk* byl mnichům jakožto hazardní hra zakázán. Rozdíl mezi japonským a korejským přístupem v otázce buddhistického kléru je dán všeobecně přísnějšími pravidly, kterými se korejští mniši řídili (např. přísné dodržování celibátu).

Profesionální hráč

Hráč, jehož zaměstnáním je *paduk*. Ti nejlepší se užívají hraním profesionálních turnajů, živobytí těch ostatních je většinou učení, mají vlastní školy, jsou zapojeni do

⁹⁶ 1612 – 1940

⁹⁷ 碁所, *Honinbo*, *Jasui* (安井家), *Inoue* (井上家), *Hajaši* (林家(囲碁)), všechny zřízeny 1612.

⁹⁸ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 65.

⁹⁹ Oficiální *padukový* úřad v Japonsku v období Edo – 1603 – 1868.

organizačních struktur svých asociací, komentují turnajové partie v *padukových* televizích, píší knihy o *paduku* apod. V současnosti je profesionální organizace v Koreji, Japonsku, Číně, na Tchaj-wanu, nově v Evropě a USA.

Amatérský hráč

Hráč, pro něhož je *paduk* koníčkem. Ale je rozdíl mezi asijskými amatéry v zemích, které mají profesionální systém a západními amatéry, kteří mají *paduk* často i jako přivýdělek (výhry v turnajích, výuka žáků apod.). Pouze někteří amatérští hráči dosahují *padukových* kvalit profesionálů.

Jōngusäng (研究生)¹⁰⁰

Jōngusäng je student ucházející se o to stát se profesionálním hráčem. Věkový limit v Koreji je 20 let. Během celého roku *jōngusängové* trénují, hrají o víkendech ligu. U chlapců je 10 skupin po 10 hráčích, u dívek jsou skupiny pouze 4, též po 10 hráčkách. Každý měsíc se skupiny mění podle výsledků. Do ligy je žák přijat, splňuje-li věkový limit, pokud je více zájemců než míst, hraje se o členství turnaj. Jednou za rok je pořádán kvalifikační turnaj, jehož se účastní převážně *jōngusängové*, první dva chlapci a první dívka se stávají profesionálními hráči.

Padukový todžang

Paduková škola pro děti a mládež. Děti tam tráví celá odpoledne a soboty studiem *paduku*. Jsou to děti, které mají ambice stát se profesionálními hráči. Ti nejlepší se účastní i ligy *Jōngusängů*.

V *todžangu* je většinou minimálně jeden profesionální učitel a pak další učitelé silní amatéři, např. takoví, kteří neuspěli v mládí a nestali se profesionálními hráči¹⁰¹.

Třídy – *dan* (段) a *kjū*¹⁰² (級)

Stejně jako v asijských bojových sportech se i v *paduku* udělují výkonnostní třídy. V současné době jsou 3 stupně tříd, 2 amatérské a 1 profesionální. Hráči s nižší výkonností

¹⁰⁰ V Japonsku se těmto studentům říká *inseiové*, 院生, model je z Japonska přejatý. V Číně mají jiný systém.

¹⁰¹ Slavným je *Čchungam todžang*, in <https://www.cyberoro.com/choongam/index.htm> 1.6.2015.

¹⁰² Užívá se japonského výrazu *kjú*, 級

mají třídy od 20 do 1 *kūpu*, lepší hráči, tzv. mistři mají *danové* třídy od 1. do 8. *danu*¹⁰³. Toto jsou amatérské třídy. Profesionální třídy jsou od 1. do 9. *danu*.

K získávání jednotlivých tříd má každá země a její asociace svá pravidla, ať již jde o třídy amatérské či profesionální. Pokud jde o profesionální třídy, je samozřejmě mnohem složitější je získat.

*Padukpchan*¹⁰⁴

Jsou 3 velikosti hrací desky. Standardní je 19x19 průsečíků, ale existují i desky s menší plochou, vhodné pro začínající hráče. Jsou velikostí 13x13 a 9x9.

Hrací desky se vyrábějí ze dřeva. Cena se odvíjí od kvality dřeva a od tloušťky desky. Nejluxusnější *padukpchany* nejsou pouhými deskami, ale stolečky se 4 nohama¹⁰⁵.

Tradiční korejský *padukpchan*¹⁰⁶ se od těch moderních odlišoval. Měl na sobě místo hvězd květiny¹⁰⁷, býval malovaný a zdobný.



Obrázek 14 Malbami zdobený *padukpchan*.

Hrací kameny (*paduktol/padukal*)

¹⁰³ V minulosti amatérské danové třídy neexistovaly. Být danem znamenalo být profesionálem.

¹⁰⁴ Nebo *kiban*, 碁盤

¹⁰⁵ U něj se sedí na zemi – tradice východní kultury.

¹⁰⁶ Viz Obrázek 14.

¹⁰⁷ Kterých bylo 17.

Černé a bílé kameny, jejichž cena se opět mění podle materiálu. V předmoderní době byly luxusní kameny i malovány¹⁰⁸.



Obrázek 15 Srovnání standardních a malovaných kamenů.

Korejská asociace paduku - Hanguk Kiwŏn (韓國棋院)

Byla založena roku 1955¹⁰⁹, v současné době sdružuje více než 200 profesionálních hráčů a organizuje více než 20 turnajů do roka.

Japonská asociace igo¹¹⁰ – Nihon Kiin (日本棋院)

Založená 1924¹¹¹. Na rozdíl od jiných zemí to není jediná organizace v Japonsku s právem udělovat profesionální statut¹¹², ale je tou největší. Sdružuje více než 300 profesionálních hráčů. Pro účast na profesionálních turnajích musí být hráč členem jedné z těchto organizací.

Čínská weiqi¹¹³ asociace – Zhongguo Qiyuan (中国棋院)

Byla založena roku 1973 a sdružuje více než 200 profesionálních hráčů i silných amatérů. Je to státní organizace pod kontrolou Generální kanceláře pro sporty¹¹⁴.

¹⁰⁸ Viz Obrázek 15.

¹⁰⁹ První paduková instituce v Koreji byla založena roku 1930.

¹¹⁰ Japonský název pro paduk je *igo*, 囲碁

¹¹¹ I když měla též předchůdce, první oficiální padukový post *Godokoro* byl vytvořen již roku 1603.

¹¹² Konkurentem je *Kansai Kiin*, 関西棋院 založený roku 1950.

¹¹³ Čínský název pro paduk je *weiqi*, 圍棋. V korejštině se těchto znaků užívá pro některé složeniny, např. v názvech turnajů. Kor. čtení je *üki*.

¹¹⁴ *Guojia tiyu zongju*, 国家体育总局.

Tchaj-wanská weiqi asociace – Taiwan Qiyuan Wenhua Jijinhui (台灣棋院文化基金會)

Založená roku 2000, sdružuje profesionální hráče a organizuje profesionální zkoušky.

Severokorejská paduková asociace - Čosŏn paduk hjŏphö

Byla založena roku 1989¹¹⁵. Tato organizace byla založena pod záštitou Národní sportovní organizaci (*Kukka čchejuk čido üwŏnhö*) a od roku 2006 patří pod Tchäkwŏndovou organizaci (*Tchäkwŏndo hjŏphö*). Neorganizuje profesionální hráče¹¹⁶.

Evropská asociace go – European go federation

Byla založena roku 1957, v tomto roce se též konalo první mistrovství Evropy (v Německu). V současné době sdružuje 36 zemí.

Od loňského roku (2014) má také své vlastní profesionální hráče, v současné době jsou 4¹¹⁷.

*Tŏm*¹¹⁸

Kompenzace prvního tahu. V současné době dává černý bílému 6,5 bodu, aby se srovnal náskok prvního tahu. Půlka je tam kvůli tomu, aby nedocházelo k remízám. Vyvíjelo se postupně¹¹⁹ po celé 20. století.

Hendikepy a hendikepový paduk (čŏppaduk)

Pokud spolu hrají hráči s rozdílnou výkonností, slabší hráč má možnost dorovnat síly se silnějším tím, že dostane “náskok” v podobě hendikepových kamenů od 2 do 9 (podle rozdílu), které se umístí na hvězdy *padukpchanu*¹²⁰. Tak je možné sehrát vyrovnanou partii i s lepším, nebo horším hráčem. Často se využívá např. mezi učitelem a jeho žákem.

Párový paduk

¹¹⁵ Souvisí s účastí na mistrovství světa amatérů v roce 1991.

¹¹⁶ Nebo není to známé. Sílu by na to severokorejští hráči již pravděpodobně měli.

¹¹⁷ V Evropě byli profesionálové již dříve, ale svůj profesionální statut získali v Koreji nebo v Japonsku a jsou tedy korejskými nebo japonskými profesionály evropského původu.

¹¹⁸ V češtině se užívá japonského termínu *komi*, ㄱᄃ.

¹¹⁹ Nejprve se ani nepočítalo s ½.

¹²⁰ Podle pravidel korejského typu. Podle čínských pravidel je rozložení libovolné.

Pádový *paduk* je speciální druh *paduku* vymyšlený teprve před necelými 30 lety v Japonsku¹²¹. Místo jednoho hráče za každou barvu hrají dva, muž a žena, v tazích se střídají¹²² a nesmí si radit ani nijak jinak při hře komunikovat. Tento typ *paduku* byl vymyšlen s cílem zaujmout *padukem* více žen, ač je jich stále mezi *padukovými* hráči výrazná menšina.

Hraní na čas

V současné době se na turnajích používá časového omezení na partii. Každý hráč má svůj základní čas¹²³ a když ho vyčerpá, může následovat *čchoilggi*¹²⁴. X vteřin na 1 tah¹²⁵. Pokud hráč svůj čas i *čchoilggi*¹²⁶ vyčerpá, prohrál partii na čas¹²⁷.

¹²¹ Roku 1990 se konal první párový turnaj v Japonsku, Amatérské mistrovství světa v párovém *paduku*, první profesionální párový turnaj proběhl roku 1995. In <http://www.pairgo.or.jp/home.htm> 1.6.2015.

¹²² Tzn. každý ze čtveřice hraje každý čtvrtý tah.

¹²³ Na profesionálních turnajích to bývají 3 hodiny, i když v poslední době je tendence časový limit zkracovat, aby se zvýšila atraktivita partií a sledovanost jejich přenosů.

¹²⁴ Počítání vteřin.

¹²⁵ Často bývá v rozmezí 0,5-1 minuta.

¹²⁶ Není vždy, jsou i partie, které vyčerpáním základního času končí, tj. hráč vyčerpající všechny svůj čas partii prohrál. Tomu se říká „náhlá smrt“.

¹²⁷ I když by jinak mohl vyhrát, nebýt času. Často je nedostatek času známkou, že se pro hráče partie nevyvíjí příliš dobře.

5 Části partie

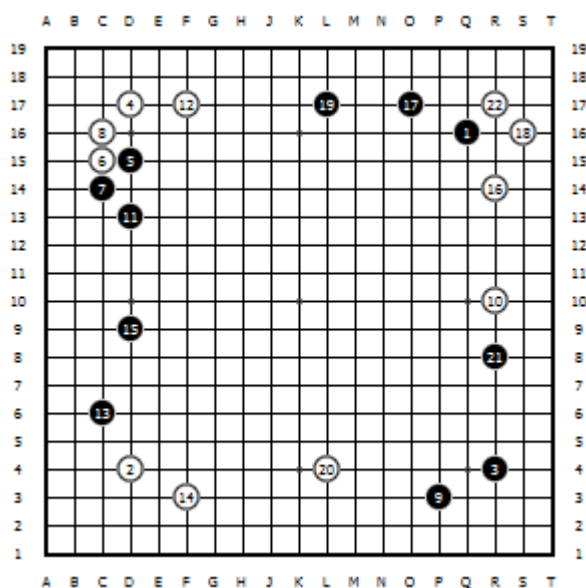
„K vítězství má v partii dámy většinou blíže ten hráč, který dříve postaví dámu.“¹²⁸

Říci něco takového o *paduku* je naprosto nemyslitelné. *Paduk* je hra komplexní, během partie se odehraje několik lokálních bitev, vyhrát na „jednom místě“ nestačí.

Co je důležité v jednotlivých fázích hry?

5.1 Zahájení

První fáze hry, kdy zpravidla dochází k základnímu rozdělení sféry vlivu na hrací desce mezi oběma hráči¹²⁹. Tato část hry je nejvíce intuitivní, obecná a vždy rozhoduje o budoucím charakteru dané partie. Tato strategická etapa končí dvěma různými způsoby, v poklidné mírumilovné partii obsazením posledního „velkého bodu“, nebo jako v drtivé většině partií zahájením prvního boje.

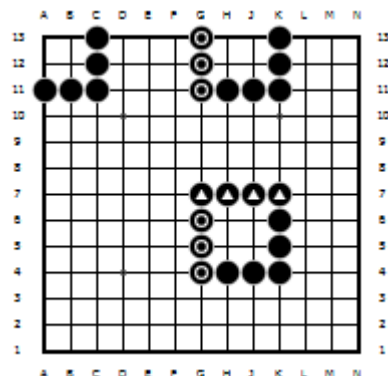


Obrázek 16 Posledním velkým bodem (tah 20) je ukončeno zahájení. Rohy a strany herní desky jsou rozděleny, sféry vlivu a budoucí území načrtnuty.

¹²⁸ MAREK, Václav a Jan KALEDOVSKÝ. *Dáma a šach jako zábava, trénink ducha a sport*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001, 205 s., str. 27.

¹²⁹ Viz **Chyba! Nenalezen zdroj odkazů..** Ukázka z partie: 15.10.2012, 1. ženský *Sipdan*, 女十段戰, finále, o Hjejŏn, 趙惠連 (nar. 1985) 9d (černá) vs. Kim Hjemin, 金惠敏 (nar. 1986) 6d (bílá), černá vyhrála vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/30541> 6.5.2015).

Nejobecnějším strategickým pravidlem v zahájení je pořadí obsazování *padukpchanu*. Nejdříve se obsazují zejména rohy a strany. Z velmi prostého důvodu, území v rohu se dělá nejsnadněji¹³⁰, poté na straně a naposledy uprostřed¹³¹.



Obrázek 17 Pro ohraničení 4bodového území na straně je oproti rohu potřeba o 3 kameny více (označené o). Ve středu je dokonce zapotřebí o 4 kameny (označené Δ) více než na straně.

Dalším principem v zahájení je odlišení 3. a 4. linky. Na 3. lince se tvoří území a pomocí 4. linky se staví vliv. Soupeři je možné zanechat území po 3. lince, protože to samo o sobě k výhře nestačí. Naopak území po 4. lince by již bylo dostačující. Je lepší hrát na 3., nebo na 4. linku? Na to neexistuje správná odpověď. Záleží na stylu hráče. Někdo má radši pasivnější hru zaměřenou na území, jiný upřednostní aktivní hru na vliv a vytváření velkých *mojangů* na velkém prostoru.

V rozích jsou nejoblíbenějšími tahy hvězda a *somok*, ale občas je možné vidět i ostatní rohové tahy. Když hráči obsadí všechny 4 rohy, nejčastěji pak napadají¹³² roh soupeřův, nebo posilují svůj. Na to, jak pokračovat v rohu po napadení existuje bezpočet variant *čöngsöků*¹³³.

Kromě *čöngsöků* existují i ustálená zahájení, dalo by se říci celodeskové ustálené sekvence. Je jich mnohem méně, než *čöngsöků*, ale i tak mají mnoho variant. Existuje Šusakovo zahájení, 秀策流 布石¹³⁴, Čínské zahájení¹³⁵, *San-ren-sei*, 三連星¹³⁶, Kobajašihovo zahájení, 小林流 布石¹³⁷. O korejském zahájení se mnoho nemluví.

¹³⁰ Je potřeba nejmenší počet kamenů.

¹³¹ Viz Obrázek 17.

¹³² Tj. přibližují se k němu.

¹³³ Od pártahových po takové, kterými se zaplní celá ¼ desky.

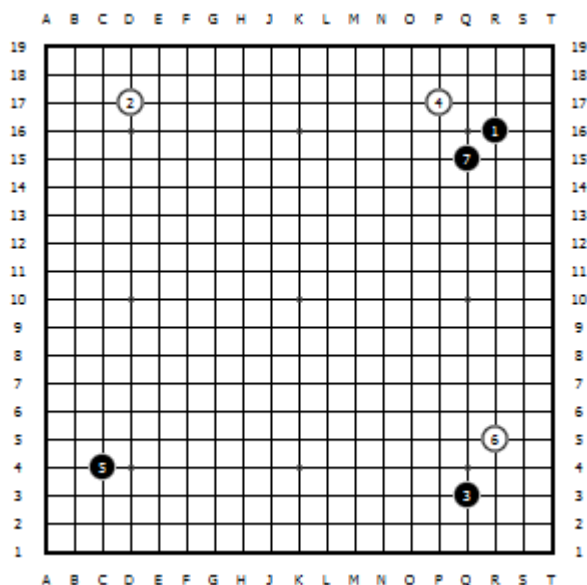
¹³⁴ Viz Obrázek 18.

¹³⁵ Viz Obrázek 19.

¹³⁶ Název je z japonštiny, znamená 3 hvězdy v řadě. Viz Obrázek 20.

¹³⁷ Viz Obrázek 21.

Šusakovo zahájení¹³⁸ je pojmenováno podle legendárního japonského hráče Kuwahary Toradžiro, 桑原虎次郎, (1829 – 1862), jenž se stal *Honinbem* Šusaku, 本因坊 秀策 a byl nejlepším hráčem v Japonsku, dodnes je velmi uctíván. Toto zahájení velmi prozkoumal a s oblibou hrál, proto nese jeho jméno. Dnes se již toto zahájení často neobjevuje, hrálo se totiž ještě v době, kdy nebylo obvyklé dávat *tōm*.



Obrázek 18 Pro Šusakovo zahájení je charakteristický diagonální tah v pravém horním rohu.

Čínské zahájení¹³⁹ poprvé použil Guo Tisheng, 过惕生 (1907 – 1989) v roce 1951¹⁴⁰, ale s bílými kameny. I když Kato Masao, 加藤正夫 (1947 – 2004) ve své knize Čínské zahájení¹⁴¹ píše, že vzniklo v Japonsku. V každém případě název vděčí tomu, že si ho čínští profesionálové oblíbili a často se v jejich partiích vyskytovalo. Ve větším množství se začalo hrát na výměnných zápasech mezi Japonskem a Čínou v 60. letech 20. století¹⁴². Existuje mnoho variant tohoto zahájení, je orientováno spíše na tvoření území.

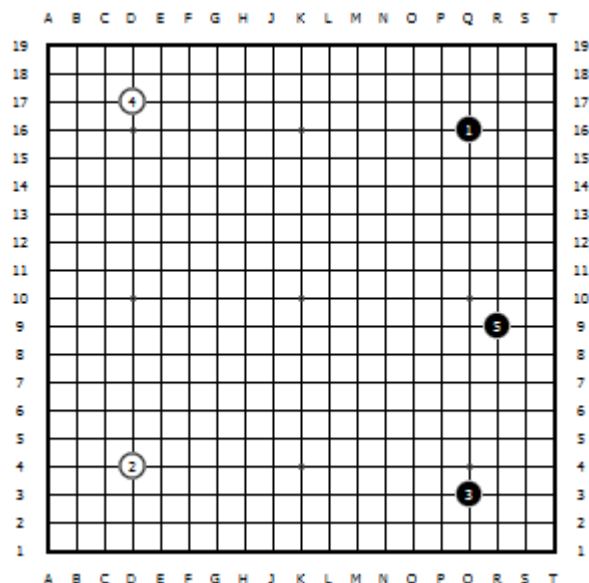
¹³⁸ Viz Obrázek 18.

¹³⁹ Viz **Chyba! Nenalezen zdroj odkazů..Chyba! Nenalezen zdroj odkazů.**

¹⁴⁰ GoGoD, Games of go on disk – databáze profesionálních partií vytvořená T Mark Hallem a Johnem Fairbairnem, 2005.

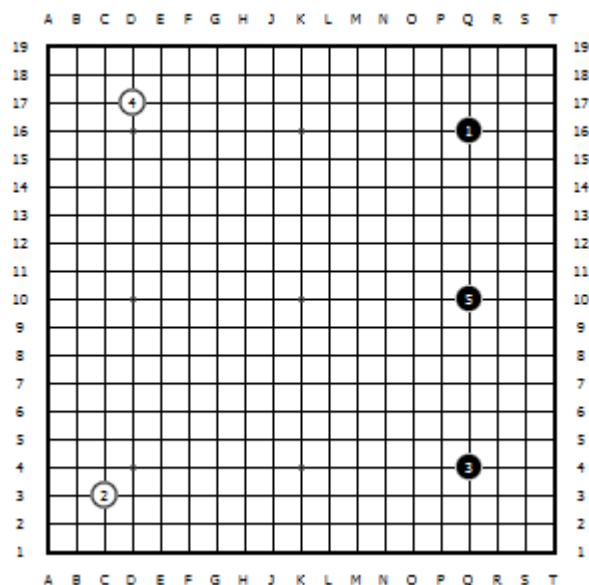
¹⁴¹ 9-DAN, by Kato Masao a translated by Steve LLOYD. *The Chinese opening: the sure-win strategy*. Tokyo: Kiseido Pub. Co, 1989.

¹⁴² In GoGoD, Games of go on disk – databáze profesionálních partií vytvořená T Mark Hallem a Johnem Fairbairnem, 2005.



Obrázek 19 Čínské zahájení je tvořené formací tří černých tahů na pravé straně.

Zahájení *San-ren-sei*¹⁴³ vzniklo ve 30. letech v Japonsku. Bylo vyvinuto v době experimentování a hledání nových tahů v souvislosti se zaváděním *tōm*. Prvně se objevilo v roce 1933 v partii Kitani Minoru, 木谷実 (1909 - 1975)¹⁴⁴. Je to zahájení zaměřené hlavně na vliv a tvorbu velkých *mojangů*.

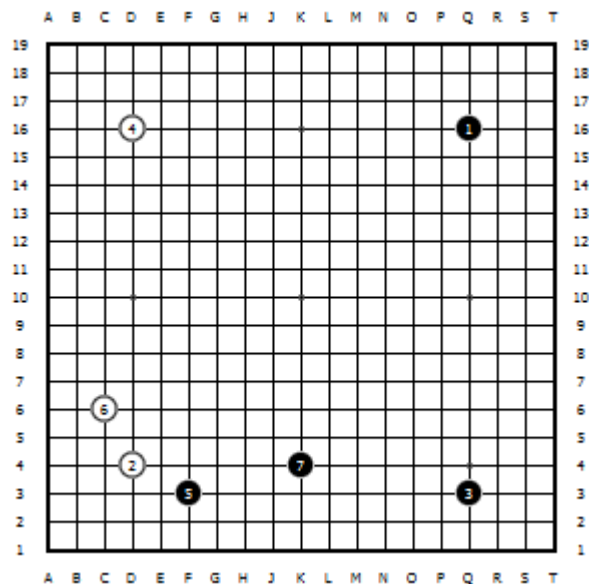


Obrázek 20 Zahájení *San-ren-sei* je tvořeno 3 hvězdami na téže straně.

¹⁴³ Viz Obrázek 20.

¹⁴⁴ In GoGoD, Games of go on disk – databáze profesionálních partií vytvořená T Mark Hallem a Johnem Fairbairnem, 2005.

Kobajašiho zahájení je pojmenováno podle japonského profesionálního hráče Kobajaši Kojčiho, 小林光一 (nar. 1952). Není to nové zahájení, ale tento hráč jej v 80. letech 20. století velmi zpopularizoval. Je to velmi bojovné a agresivní zahájení, černý hráč si naznačí velký *mojang* na jedné straně *padukpchanu* a bílý jej musí ničit.



Obrázek 21 Kobajašiho zahájení označuje toto rozmístění čtyř černých kamenů.

Pokud se mluví o korejském zahájení, jedná se spíše o inovace stávajících zahájení či nové tahy v *čöngsöcích*. Jde o nové, překvapivé tahy, je zde vidět touha experimentovat, překvapit¹⁴⁵. V posledních 10 letech vychází obsáhlé několikasvazkové dílo korejského profesionálního hráče KIM Söngnä, v kterých rozebírá nově se objevující tahy v zahájení a nové trendy moderních *čöngsöcích*.

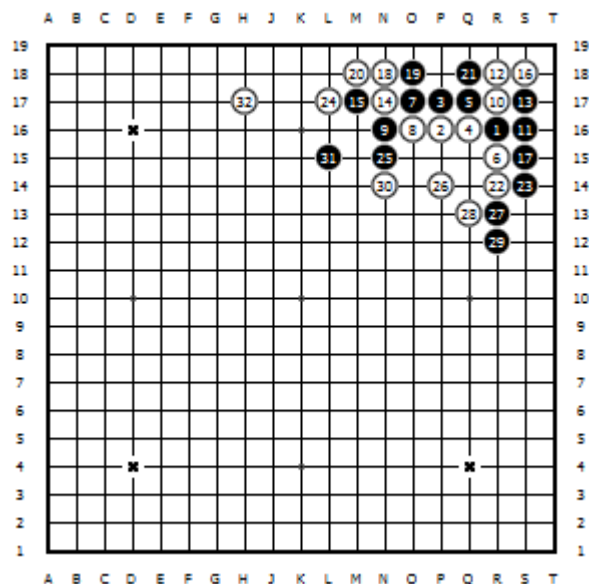
V současnosti je mezi korejskými hráči velmi oblíbené čínské zahájení. Vytvořili již mnoho jeho variant¹⁴⁶. Většina korejských nových variant je bojovných a agresivních. Vytváří komplikované varianty nutné hlubokého propočtu. Tato taktika je korejských hráčům vlastní.

Uvedené příklady neznamenaají, že nic jiného neexistuje. Druhů zahájení je mnoho a velmi často se partie vyvíjí úplně jinak. Záleží hodně na tom, k čemu hráči inklinují.

¹⁴⁵ KIM, Söngnä. *21segi sindžöngsökkwa pchosök (1-3jojakpjhön)*. Söul: Kulloboöl paduk, 2013, str. 7.

¹⁴⁶ KIM, Söngnä. *21segi sindžöngsökkwa pchosök (1-3jojakpjhön)*. Söul: Kulloboöl paduk, 2013, str. 132.

Není ani pravidlem, že se obsadí rohy, strany a pak se přechází ve střední hru. Je mnoho partií¹⁴⁷, které vypadají takto. Boj začne již v prvním rohu a kameny se valí jako lavina zbytkem desky.



Obrázek 22 Ve výjimečných případech se hráči místo zahájení vrhají rovnou do boje.

Nejčastějším dilematem hráče v zahájení je rozhodování o tom, zda-li obsadit „velký bod“, či bod životně důležitý, tj. volbu mezi tahem, který přináší rozvoj či omezení územního potenciálu, a tahem, který znamená bezpečí (pro vlastní) či nebezpečí (pro protivníkovu) danou lokální pozicí.

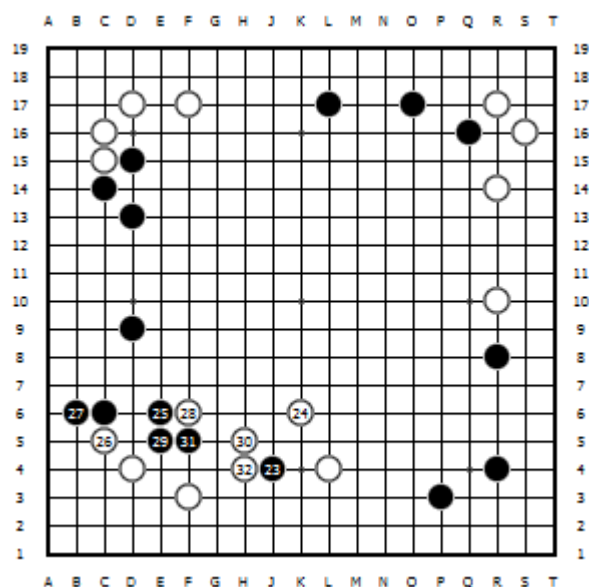
V této fázi hry se nejvíce rozhoduje o charakteru dané partie. Rovněž je zde největší prostor pro projevení se herního stylu. Zde se nejvíce ukazuje, zda-li hráč upřednostňuje poklidnou územní hru, či bojovnou partii, zda-li má rád okamžitá rozuzlení lokálních bojů vedoucí k jednoznačné globální situaci, či upřednostňuje velice komplexní, až chaotické uspořádání, jestli vyznává velký, ale nejistý vliv a sílu, nebo okamžitý bodový zisk z jistých, ale menších území.

¹⁴⁷ Viz Obrázek 22.

5.2 Střední hra

Základním motivem tahů ve střední hře je vybudovat si území, která se v koncovce již jen dokončují. Je to pravděpodobně nejkomplikovanější část *paduku*, vévodí jí útok a obrana¹⁴⁸.

K základnímu, ale zatím jen dočasnému rozdělení pozic a sfér vlivu došlo již v zahájení. Ve střední hře se hráči snaží na jedné straně své naznačené územní potenciály potvrdit, a na druhé straně vyrušit či zredukovat ty protivníkovy¹⁴⁹. K tomuto je největším prostředníkem a pomocníkem mistrovství v principu útoku a obrany. Ze strategického hlediska je klíčové rozhodnout, na které frontě zaútočit, resp. posílit své opevnění, z taktického pohledu pro zamýšlený cíl vybrat ten nejvhodnější konkrétní tah, na základě patřičného propočtu¹⁵⁰.



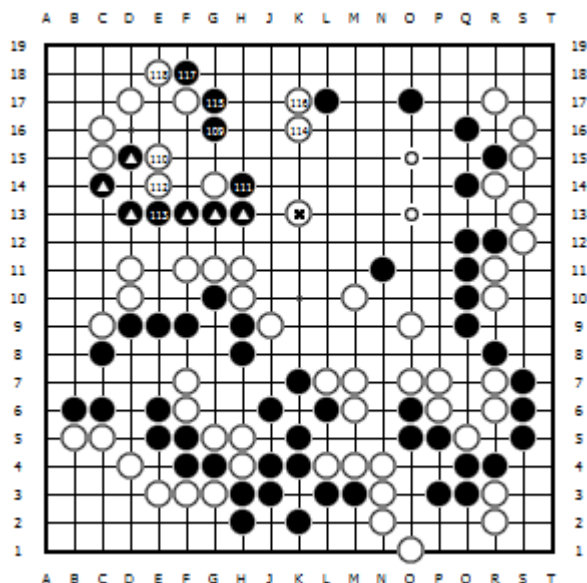
Obrázek 23 Tahem 23 je odstartována první zápletka hráči tak vstupují ze zahájení do střední hry.

Ve střední hře se projeví síla hráče. Vyskytují se zde skoro všechny aspekty hry. Nevyhnutelně se projevují v úzké součinnosti strategické a taktické schopnosti. Střední hra začíná ve chvíli rozpoutání první šarvátky. Pro její úspěšné zvládnutí je zapotřebí projevit jednak preciznost v propočtu lokálních variant, jednak výsledky těchto variant vhodně posoudit z celkového hlediska aktuální pozice na celé hrací ploše.

¹⁴⁸ I, Harim. *Čungpan Kjōngjōngbōp: SSaumūi kongbangkwa čölljak čönsul*. Hjewōn čchulpchansa, 2010.

¹⁴⁹ Viz Obrázek 23. Detaily partie viz poznámka pod čarou 129.

¹⁵⁰ Viz Obrázek 24. Detaily partie viz poznámka pod čarou 129.



Obrázek 24 Tahem x se začíná poslední boj ve střední hře. Bílý spouští útok na slabou černou skupinku Δ . Cílem tohoto útoku je co největší redukce černého územního potenciálu v oblasti o.

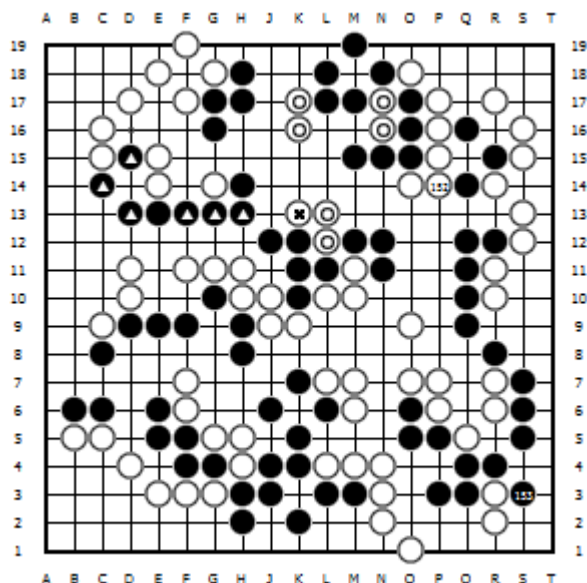
Důležité je načasování tahů, v který moment kam zahrát, propočítání pozice, jak se bude dál vyvíjet. Je nutné zohlednit, jestli v dané situaci hráč skončí v *sõnsu* nebo v *husu*, resp. vždy je lepší skončit v *sõnsu*, proto je důležité umět si vytvořit správný úsudek o tom, jestli ztrátou *sõnsu* neztrácí hráč více než kdyby již v dané pozici nepokračoval a hrál jinde.

O střední hře je pravděpodobně nejtěžší mluvit obecně, je totiž tak rozmanitá, až neobsažitelná, pár větami popsat nelze. Pro lepší ukázkou střední hry viz Kapitola 6.

5.3 Koncovka

Poslední fáze hry. Následuje po střední hře. Již je rozhodnuto o živých a mrtvých skupinách, dány hranice území, je potřeba je pouze dotvořit a dohrát všechny nedohrané situace¹⁵¹. Bojuje se o každý bod.

¹⁵¹ Viz Obrázek 25. Detaily partie viz poznámka pod čarou 129.



Obrázek 25 Tahem 152 skončila střední hra a tah 155 je prvním tahem koncovky. Bílého útok začínající tahem x na černou skupinku selhal, a útočící kameny (x a o) byly v jeho průběhu zajaty. Celý *padukpchan* je nyní rozdělena do mnoha území a zbývá jen dostavět jejich definitivní hranice.

Koncovka je fáze hry, která je nejméně intuitivní a dá se spočítat až do konce¹⁵². Je možné spočítat velmi přesně hodnotu určitých tahů, ale je nutné opět zohledňovat *sõnsu* a *husu*, tj. kdo v dané pozici zahraje poslední tah a kdo bude mít možnost hrát jinde¹⁵³.

Existují koncovkové problémy¹⁵⁴, v kterých se hráči cvičí v hledání nejlepších koncovkových kombinací i počítání velikosti koncovkových tahů.

Projde-li hráč všemi těmito fázemi hry, je na konci a následuje počítání skóre. Záleží, podle jakých se hraje pravidel, ty se různí podle cesty, jak dosáhnout k výsledku.

Všechny partie, dohrané až do konce, projdou všemi částmi hry, liší se jen délka jednotlivých částí.

¹⁵² I, Čchangho a Kičchang SÖNG. *Nunpusige arũmtaun kkũtnägi 1*. Sõul: Tasan Čchulpansa, 2008.

¹⁵³ Hodnota koncovky v tempu se násobí 2x, tzn. tah za 3 body v tempu=6 bodům a bez tempa 3 body.

¹⁵⁴ Cvičné úlohy.

6 Základní strategie a taktiky

V předchozí kapitole bylo naznačeno, že během každé partie *paduku* dochází k prolínání dvou různých principů, totiž strategických rozhodnutí a taktických uplatnění. Pro tyto strategie a taktické manévrování existují určité obecné předpisy a charakteristiky, na které se v následujících odstavcích blíže podíváme.

Strategické principy se týkají zahájení, taktické principy koncovky a oba jsou využívány ve střední hře. Většina principu je uplatitelná ve všech částech hry, avšak je nutné chápat, že při jejich aplikaci jsou v rámci jednotlivých částí hry nepatrné rozdílnosti. Viz např. *čöngsöök*.

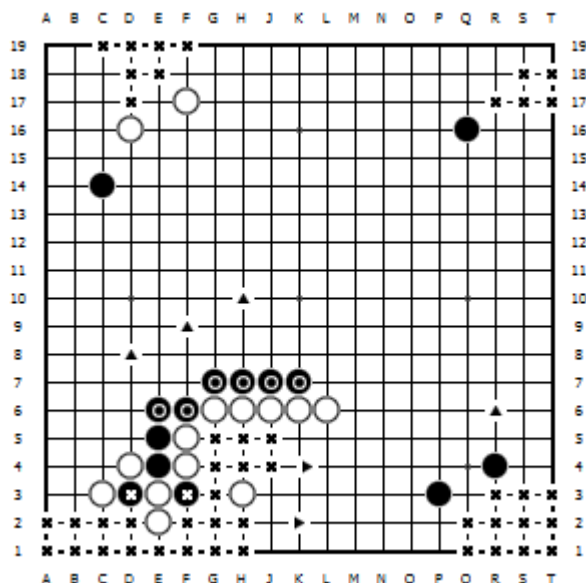
6.1 Strategie

6.1.1 Poziční úsudek (*hjöngsepchandan*, 形勢判斷)

Paduk je bojem o území. Kdo má na konci partie více ohraničeného území, stává se vítězem. Každý bod území se počítá teprve tehdy, když je toto území úplně uzavřené a není možná žádná invaze. Do takovéto fáze se ale většina územních celků dostává až v samotném závěru koncovky, přesto je nezbytné, aby byl hráč schopen toto území posoudit, či odhadnout už v jeho raných fázích. Jinak by totiž nebyl schopen utvořit si představu, jak se partie vyvíjí, která strana má převahu, která strana zaostává.

Schopnosti odhadu aktuálního stavu partie se říká poziční úsudek. Je to tedy schopnost v libovolné fázi partie ocenit každou vlastní i protivníkovu pozici. Ocenit zde znamená přidělit ji pravděpodobný počet bodů, které budou v pozici ohraničeny v závěru hry. Pochopitelně čím je ranější fáze hry, tím se tento proces stává abstraktnějším a tím i složitějším¹⁵⁵.

¹⁵⁵ Viz Obrázek 26. Ukázka z partie: 17.10.2002, Samsung Cup, 三星火災杯, čtvrtfinále, Čo Hunhjön, 曹薰鉉 (nar. 1953) 9d (černý) vs. Luo Xihe, 罗洗可 (nar. 1977) 9d (bílý), černý vyhrál o 0.5 bodu (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/1867> 6.5.2015).



Obrázek 26 Poziční úsudek v zahájení partie: levé dolní bílé a pravé dolní černé území je díky dobrému ohraničení a nemožnosti invaze relativně snadno odhadnutelné (jisté území naznačeno x). V horních pozicích: mají oba hráči příliš málo kamenů, a tak je x naznačen spíše potenciální území. Nejsložitější situace nastává u vlivu černého (označeno o): šipky naznačují směr vlivu a územní potenciál, pro správné bodové zhodnocení je nezbytná bohatá herní zkušenost.

Poziční úsudek má dvě hlavní využití. Tím hlavním a zřejmým je již zmíněný celkový odhad partie, tím druhým neméně důležitým je pak porovnání různých variant, ke kterým hráče dospěje na základě svého propočtu.

Pro dobrý poziční úsudek je rovněž nezbytné schopnosti správně posuzovat slabé a silné skupiny, vyhodnocovat vliv, oceňovat hodnotu *mojangu* a samozřejmě předpovídat budoucí průběh¹⁵⁶.

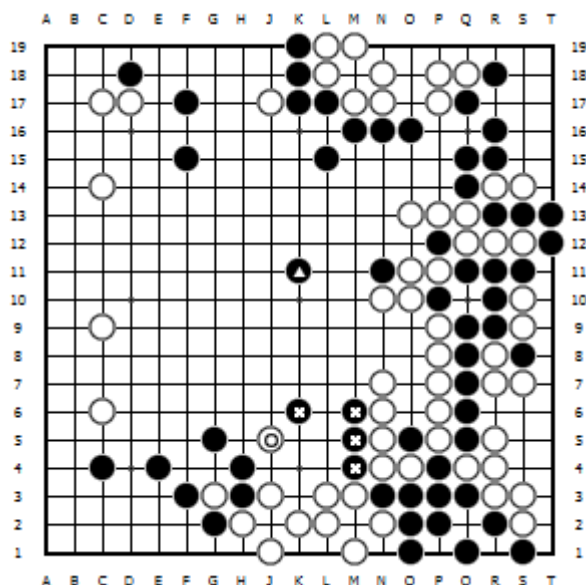
6.1.2 Víceznačné tahy

Jedna z krás *paduku* tkví v tom, že všechny kameny mají na počátku stejnou hodnotu. Hodnota kamenů položených na *padukpchan* už ovšem stejná není a rovněž v průběhu partie se hodnota většiny kamenů proměňuje. Jednou z možností, jak navyšovat hodnotu kamene při jeho zahrání je vybrat takové umístění, na kterém kamenu přísluší více účelů.

Základní účely herního kamene jsou následující: vytvoření či navýšení území, redukce či zničení protivníkovy území, posílení vlastní slabé skupinky, oslabení protivníkovy silné skupiny, vytvoření síly, apod. Za víceznačné považujeme takové tahy,

¹⁵⁶ I, Čchangho. *Hjōngsephandan: I Čchangho čōntchong paduk 15*. Sōul: Samhomidiō, 2005.

které zaujímají dva, či dokonce více ze základních účelů. Mezi takovými tahy zaujímá výsostné postavení Tah červenajících uší¹⁵⁷.



Obrázek 27 Ukázka víceznačnosti, tzv. Tah červenajících uší: bílý zahrál tah o se záměrem oddělit černé kameny x, a využít je jako cíl pro rozhodující útok. Na to však černý reaguje víceznačným tahem Δ: 1) napomáhá černým kamenům x. 2) zvětšuje územní potenciál horní černé formace. 3) zabraňuje rozvoji bílého postavení uprostřed (napravo od kamene x). 4) nepatrně přispívá k budoucí invazi do bílého *moja* na levé straně.

6.1.3 Vliv a síla kamenů

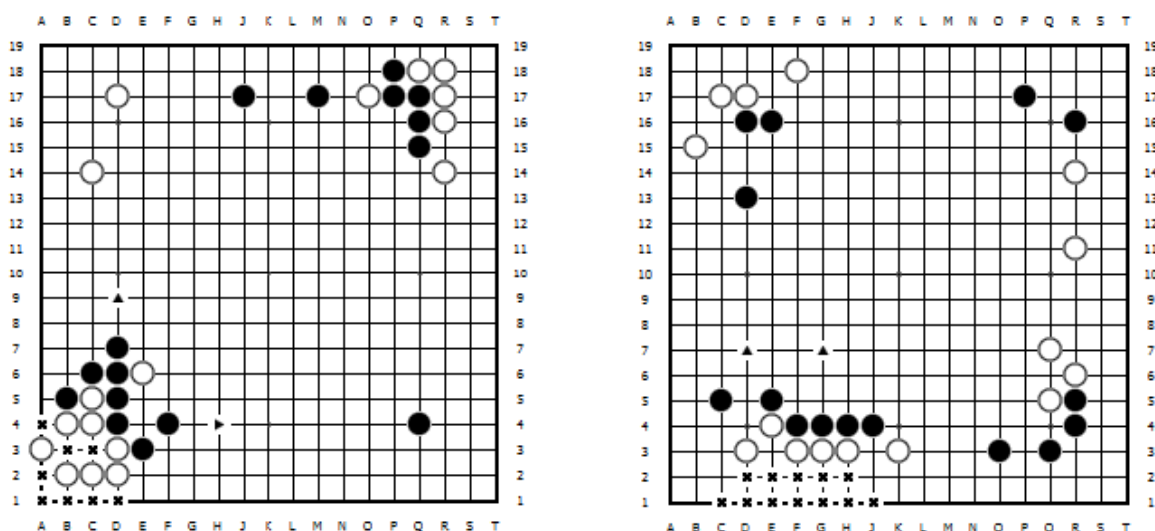
Paduk je už ze své podstaty soupeřením o území. Konečná území mohou mít ale různé způsoby vzniku, nejčastěji jsou to tyto čtyři: v zahájení naznačené území, které je posléze potvrzeno v průběhu střední hry a definitivně uzavřeno v koncovce; území vzniklé jako výsledek *mojangu*; území vybudované během útoku na slabé skupiny; a konečně území vzniklé zajetím protivníkovi skupiny.

Území vzniklá podle posledních dvou předpisů jsou sice hůře předvídatelná, ale určitě ne méně častá. Pro vznik takovýchto území je nutné ovládat koncept síly, respektive vlivu a strategie s tím spojené¹⁵⁸.

¹⁵⁷ Viz **Chyba! Nenalezen zdroj odkazů..** Ukázka z partie: léto 1846, cvičná partie, *Honinbo* Šusaku černý), Gennan Inseki, 幻庵因碩 (1798 – 1859), (bílý), černý vyhrál o 2 body (in <http://senseis.xmp.net/?EarReddeningMove> 6.5.2015).

¹⁵⁸ GUO, Tisheng, Wen LU a Steven J MAYS. *Strategic fundamentals in Go*. Santa Monica, CA: Yutopian Enterprises, 1999.

Vliv je často protějškem naznačeného území. Vezmeme-li v úvahu jednu konkrétní lokální oblast na *padukpchanu*, jsou jen dvě možnosti vedoucí k jejímu spravedlivému rozdělení: obě strany skončí se stejným územním profitem, anebo jedna strana skončí z bodovým ziskem a druhá s odpovídajícím vlivem, silou. Na jedné straně tedy stojí konkrétní, určitý prospěch v podobě ohraničeného území v dané lokalitě, na straně druhé vliv, bez okamžitého zisku v dané oblasti, ale s potenciálem bodového zisku v budoucnu v jiné, ne nutně sousedící oblasti¹⁵⁹.



Obrázek 28 Na obou diagramech se v levém rohu nachází *čongsook*, kde bílý bere jisté body (průsečíky označené x) a černý končí „pouze“ s vlivem (potenciál černého naznačen šipkami). Takovéto *čongsooky* pomáhají slabším hráčům pochopit a naučit se význam a hodnotu vlivu – totiž v přímém porovnání vlivu a konkrétního bodového zisku.

Pro bodové zhodnocení vlivu existuje několik různých strategií. Nejčastější z nich je útok na slabou skupinu protivníka¹⁶⁰. Další metodou je vytvoření území, jehož hranicí je původní oblast vlivu, případně několik různých pozic vlivu. Jiný přístup je využití vlivu jako základnu pro invazi do protivníkovy území nebo *mojangu*.

Základní charakteristikou vlivu je v každém případě neurčitost jeho zhodnocení, a s tím související obtížnost pro jeho odhad v rámci pozičního úsudku.

¹⁵⁹ Viz Obrázek 28. Ukázka z partie (nalevo): 18.06.2001, 5. *Fresh Best 10*, liga, I Sedol, 李世石 (nar. 1983) 9d (černý) vs. I Hjōnok, 李賢旭 (nar. 1980) 2d (bílý), černý vyhrál o 5.5 bodů (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/573>, 6.5.2015).

Ukázka z partie (napravo): 20.06.1972, 17. *Kuksudžōn*, 國手戰, liga, Čo Namčchōl, 趙南哲 (nar. 1923) 9d (černý) vs. No Jōnga (bílý) 9d, černý vyhrál o 1.5 bodu (in <http://ps.waltheri.net/database.html#/game/13216?move=5> 6.5.2015).

¹⁶⁰ Viz kapitola 6.1.4. Útok a obrana.

6.1.4 Útok a obrana

Útok a obrana je dvojicí nejčastěji aplikovaných strategií v *paduku*¹⁶¹. S nepočetným zastoupením výjimek bývá většina střední hry prodchnuta útočením a bráněním, zpravidla je těchto útoků v partii několik. Většinou dochází i ke změně útočnicka a bránícího se. To, kdo je útočníkem a kdo obráncem, závisí na herním stylu a na rovnováze v partii.

Jsou hráči, kteří mají rádi iniciativu a s oblibou útočí. Budují pevné pozice, vlivy a *mojangy* a čekají na vhodný okamžik k zahájení útoku. Oproti tomu jsou hráči s pasivním pojetím, např. strategové *šinogi*, 凌ぎ¹⁶², kteří ztrácejí iniciativu za bodový zisk, a čekají se svým plánem obrany na zběsilý útok protivníkův. Největší mistrovství spočívá v schopnosti adaptovat libovolný herní styl podle aktuální pozice na *padukpchanu* a podle aktuální územní situace. Zjednodušeně řečeno, hráč, který je ve vedení, volí pasivní, vyčkávací a bezpečný styl hry – tedy obranu. Oproti tomu hráč, který je pozadu, volí většinou styl aktivní, snaží se rozpoutat šarvátku, ať už zahájením vlastního útoku, anebo nahozením návnady pro spuštění útoku soupeřem.

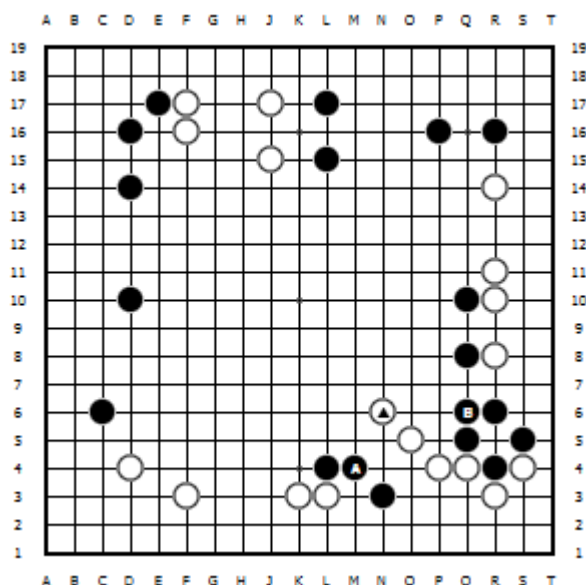
Pro správný útok a obranu platí mnoho základních pouček, a je hráčům k dispozici hodně rozličných strategií. Nejdůležitějšími předpoklady pro útok a obranu jsou následující: technická zdatnost v otázkách života a smrti, porozumění konceptu *sōnsu* a *husu*, schopnost správného pozičního úsudku, plán útoku (či obrany). Ač se může zdát zbytečné zmiňovat plán útoku, není řídkým jevem, že se i profesionální hráč nechá zlákat k útoku pro uspokojení z pocitu lovce, a nemá dopředu promyšlený plán, a nezná dopředu svou kořist.

Strategie útoku: nepřímý útok, dvojitý útok¹⁶³, rozděl a panuj, indukční útok, útok pro vytvoření hrozeb *pchä*.

¹⁶¹ ISHIDA, Akira a DAVIES, James. *Attack and Defense*. Tokyo: Ishi Press, Kiseido, 1980.

¹⁶² Japonský termín, v korejštině se tento termín nevyvinul.

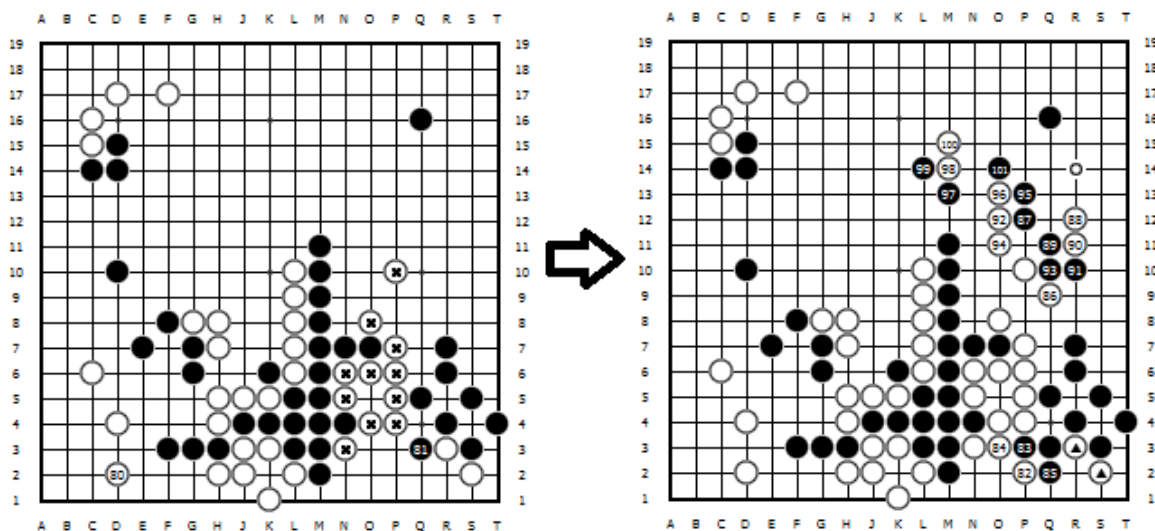
¹⁶³ Viz Obrázek 29. Ukázka z partie: 25.12.1999, 2. Chunlan Cup, 春兰杯世界职业围棋锦标赛, 2. kolo, Joda Norimoto, 依田紀基 (nar. 1966) 9d (černý) vs. Sō Pongsu, 徐奉洙 (nar. 1953) 9d (bílý), černý vyhrál o 3.5 bodu (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/7989>, 6.5.2015).



Obrázek 29 Ukázka dvojitého útoku: Bílý svým posledním tahem Δ zahajuje dvojitý útok, a připravuje černému těžké chvíle – ten se musí rozhodovat, jestli pokryje skupinku A nebo B, což znamená následný tvrdý útok na tu druhou.

Techniky útoku: útočit z dálky, redukční a invazní linie.

Plán útoku: útok pro vytvoření území¹⁶⁴, útok pro vybudování síly, útok pro vytvoření nebo pokrytí slabín.



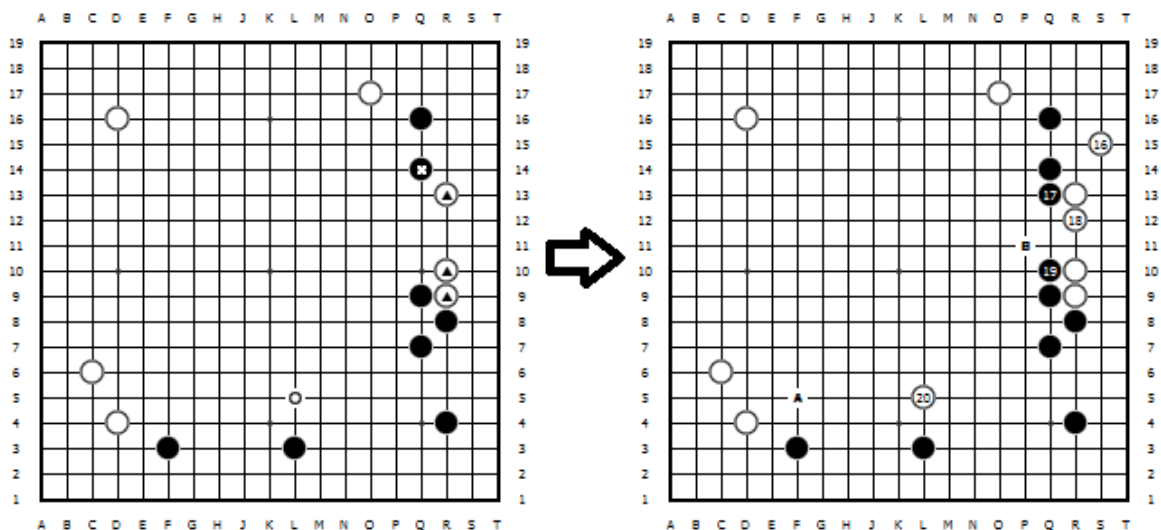
Obrázek 30 Bílý se rozhodl tahem 80 vytvořit území v levém dolním rohu a poskytuje tak černému spustit tahem 81 přímý útok na bílou nezajištěnou skupinu x. Sekvence končící tahem 101 přináší černému okamžitý prospěch jednak v podobě zajatých kamenů Δ, jednak nové území okolo průsečíků o.

¹⁶⁴ Viz Obrázek 30. Ukázka z partie: 22.02.2006, *Kuksudžōn*, 1. kolo, Rui Naiwei, 芮乃伟 (nar. 1963) 9d (černá) vs. Kim In, 金寅 (nar. 1943) 9d (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/11451>, 6.5.2015).

6.1.5 *Sõnsu a husu*

Sõnsu a husu jsou pojmy související s aktivitou hráčů v průběhu partie. Jedná se o diktování tempa a charakteru partie. Jedná se o kontext globálního pohledu na partii a určité lokální situace.

Sõnsu a husu jsou protiklady mající tři různé významy: základním významem *sõnsu* je iniciativa, tedy to, že je hráč právě na tahu. U druhého významu hovoříme o tahu v *sõnsu*, tedy o takovém tahu, který vyžaduje okamžitou lokální odpověď protivníka, a tím pádem uchovává hráči iniciativu, je po výměně stále na tahu. Jedná-li se o delší sekvenci tahů, než-li o otázku a odpověď, hovoří se o tzv. *sõnsu* pozici. To je konkrétní oblast na *padukpchanu*, kde se hráč může spolehnout na to, že v případě svého prvního tahu bude pozice dokončena tahem protivníka¹⁶⁵.



Obrázek 31 Boj o *sõnsu*: černý svým tahem x útočí na bílou skupinku Δ. Nedílnou součástí tohoto útoku je mimo lokálního prospěchu též vybojovat *sõnsu*, které je klíčové pro vybudování *mojangu* na spodní straně. Bílému se podařilo vytvořit tahem 18 *matpogi*: Buďto se černý chopí *sõnsu* a zvětší svůj *mojang* na spodní straně tahem na A, nebo zahraje životně důležitý tah 19. Bílý vyhrál tento boj a dostává se k redukčnímu tahu 20 na spodní straně.

Sõnsu a husu je princip, který by měl ovlivňovat rozhodování o každém tahu. Nevolíme tahy pouze s ohledem na lokální či globální výsledek, ale rovněž na to, který

¹⁶⁵ Viz Obrázek 31. Ukázka z partie: 06.06.2014, Korejská Liga, *Hanguk paduk rigu* 2014, Pak Čunghwan, 朴廷桓(1993) 9d (černý) vs. Kim Čisōk, 金志錫(nar. 1989) 9d (bílý), bílý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/42210>, 6.5.2015).

z hráčů vyjde z dané pozice s iniciativou, a bude tak moci rozhodovat o následující bojišti na *padukpchanu*.

Strategie *sōnsu* a *husu* souvisí úzce s několika dalšími principy: u pozice *matpogi*¹⁶⁶ je první tah v *sōnsu* a jako odpověď přichází druhý tah *matpogi*, tahy *čōngsu*, 正手¹⁶⁷ ztrácejí iniciativu a mění vlastníka tahu, oproti tomu *sonppäm*, 手拔¹⁶⁸ tahy naopak *sōnsu* získávají. Rovněž *šinogi* styl je založený na hře s iniciativou, hráč získává iniciativu pro územní tah za cenu slabé skupiny.

6.2 Taktika a technika

6.2.1 Slabé a silné skupiny

Během partie *paduku* vznikají na *padukpchanu* různé formace kamenů, některým z nich hovoříme jako o sféře vlivu, o jiných jako o území, či *mojangu* a některé nazýváme skupinami. Skupiny jsou formace kamenů, které samy o sobě netvoří mnoho území. Je u nich klíčová otázka života a smrti. Podle toho, na jaké škále měřítka životnosti se skupina pohybuje, mluvíme o ní jako o silné, nebo slabé skupině¹⁶⁹.

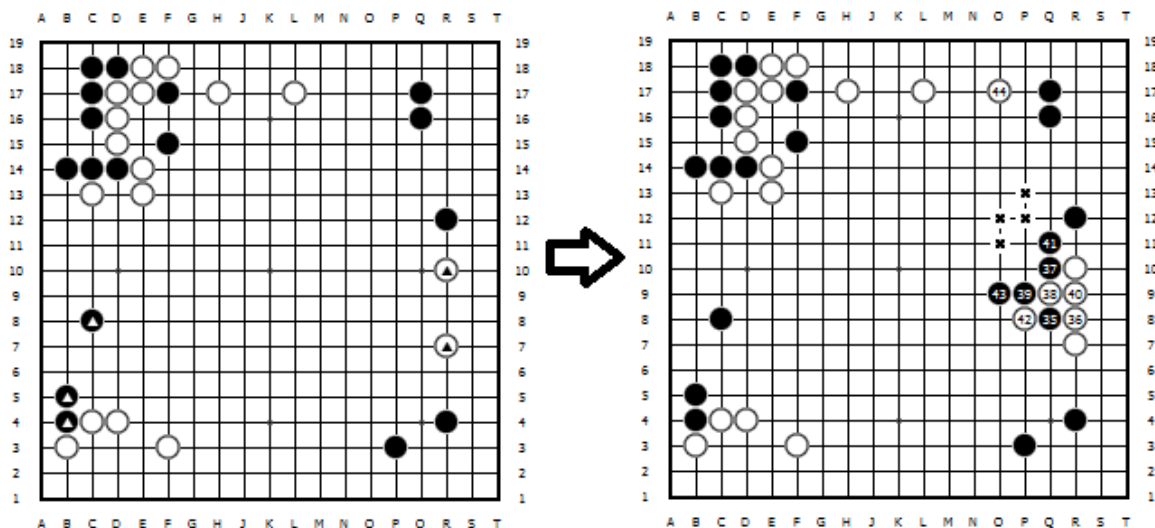
Na škále nalezneme tedy následující čtyři typy skupin: živé skupiny s definitivním očním tvarem, silné skupiny s dobrým potenciálem pro vytvoření dvou očí, slabé skupiny, u nichž je nepravděpodobné vytvoření očního tvaru, ale mají stále otevřenou únikovou cestu, nakonec skupiny mrtvé, tj. ty, jež jsou jak bez očního tvaru, tak bez jakékoliv únikové cesty.

¹⁶⁶ V češtině se užívá japonského termínu *miai*, 見合い.

¹⁶⁷ V češtině se užívá japonského termínu *honte*, 本手. Termíny se liší ve významu znaků. Korejský přepis znamená správný tah a japonský (i čínský) znamená základní tah.

¹⁶⁸ V češtině se užívá japonského termínu *tenuki*, 手抜き.

¹⁶⁹ Viz Obrázek 32. Ukázka z partie: 30.04.2012, *GS Caltex Cup*, finále, Pak Jōnghun, 朴永訓 (nar. 1985) 9d (černý) vs. I Sedol 9d (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/28730>, 6.5.2015).



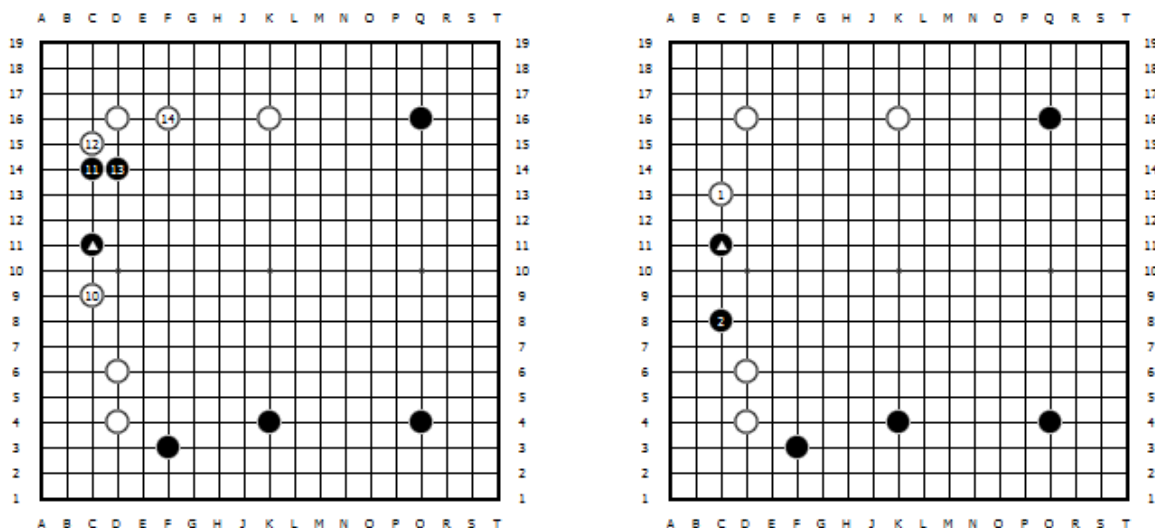
Obrázek 32 Na hrací desce se nacházejí dvě slabé skupiny označené symbolem Δ . Jelikož je černý na tahu, ujímá se iniciativy útokem na bílou skupinu napravo. Sekvencí tahů 35-43 je bílá skupina zajištěna – černý na oplátku vystavěl pěkný vliv. Bílý svým tahem 44 nevolí útok na černou slabou skupinu, ale raději obsazuje velký územní bod.

6.2.2 Matpogi

V některých *padukových* pozicích je obtížné rozhodnout se mezi dvěma tahy - každý má své pro a proti a ani poziční úsudek nenapovídá. V takových případech bývá možné použít strategii *matpogi*. Ta spočívá v tom, že volbu mezi dvěma, případně sudým počtem, rovnocenných kandidátů odložíme na později a zahrajeme tah třetí. Zpravidla má tento tah menší hodnotu, než tahy *matpogi*, ale nemá svůj sudý protějšek.

Při této strategii hráč předpokládá dvojí scénář. Buď je situace *matpogi* vyřešena protivníkovou volbou¹⁷⁰ anebo se rozhodnutí učiní později, až bude pozice změněna dalšími tahy a tahy *matpogi* přestanou být rovnocennými. V případě, že rozhoduje protivník a vybírá jeden z tahů, hráč následně obsazuje ten druhý.

¹⁷⁰ Viz Obrázek 33. Ukázka z partie: 03.06.1994, 7. *Fujitsu cup*, 富士通杯, Čo Hunhjön 9d (černý) vs. Kato Masao, 9d (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/7494>, 6.5.2015).



Obrázek 33 Černý tahem Δ vytvořil standardní *matpogi* situaci: od tahu Δ má jistotu dvoubodového šíření dávající jeho skupince základní stabilitu. Bílý se v partii rozhodl vyřešit situaci ihned tahem na 10. V pravém diagramu je alternativa pro případ útoku z druhé strany.

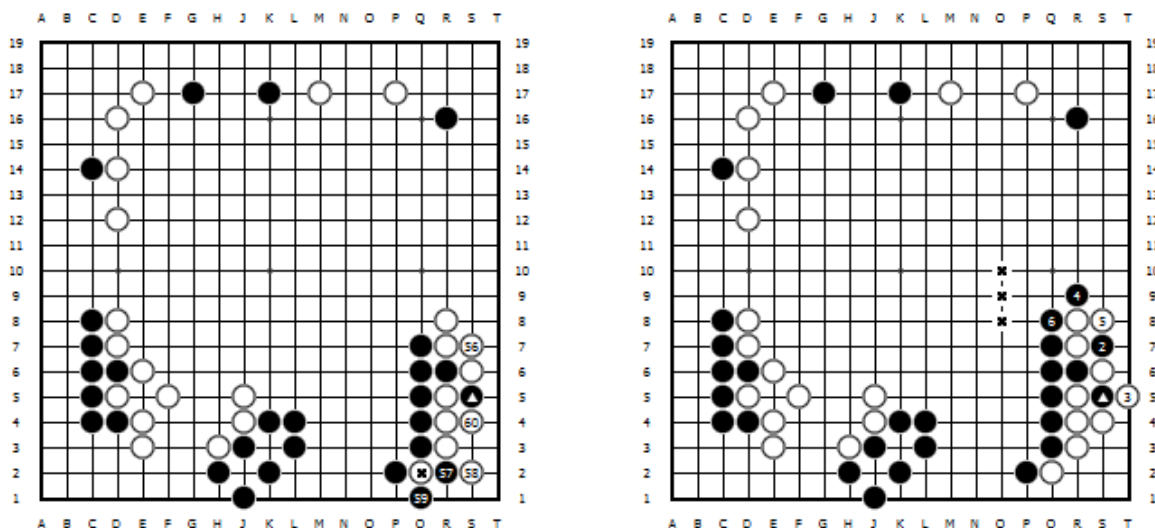
Důležitým prvkem této strategie je správné vyhodnocení *husu*. Obě situace musí být *husu*, aby tím byla zajištěna účinnost strategie.

6.2.3 Čōgsu, tūtmat¹⁷¹ a sonppām

Významným aspektem *paduku* je nejednoznačnost některých pozic. Často nastávají situace se skrytou slabinou. *Tūtmat* znamená, že hráč sice nemá žádnou přímou cestu, jak způsobit v dané pozici soupeři jednoznačnou újmu, přesto v pozici zůstávají trhliny¹⁷². Ty se většinou dají aktivovat tahem v širším okolí, případně výraznou změnou pozice i ve velké vzdálenosti.

¹⁷¹ Dosl. znamená „chuť potom“. V češtině se užívá japonského termínu *adži*, 味. Přibližný význam je skrytá slabina, potíže do budoucna.

¹⁷² Viz Obrázek 34. Ukázka z partie: 30.11.2009, 28. *KBS Padukwangdžön*, KBS 圍棋王戰 2. kolo, I Čchangho, 李昌鎬 (nar. 1975) 9p (černý) vs. Čo Hunhjön, 9p (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/22718> 6.5.2015).

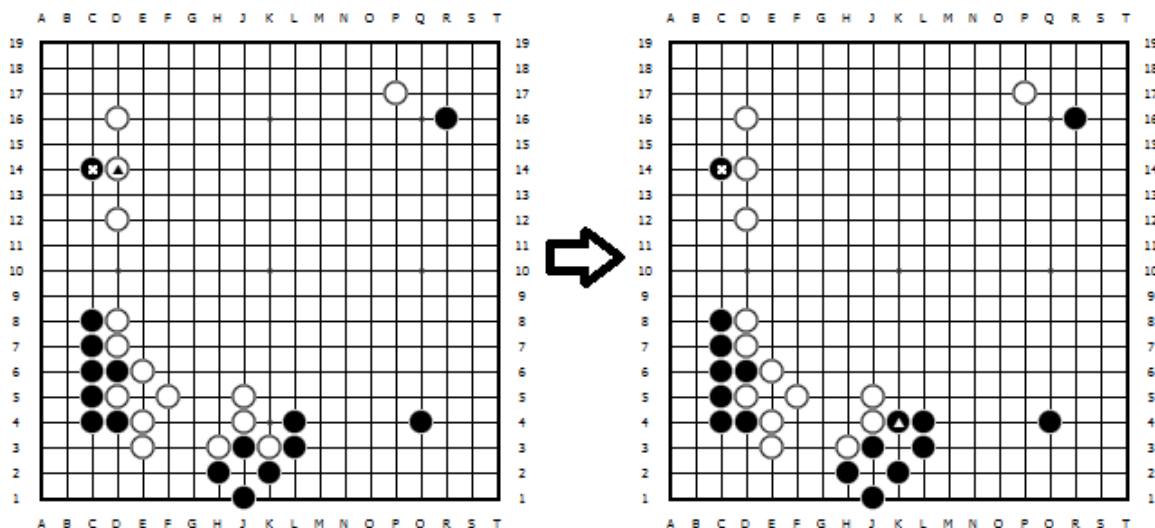


Obrázek 34 Ukázka *tütmatu* černého kamene Δ : tah Δ vyžaduje okamžitou odpověď, a přestože není urgentní hrozbou a černý kámen bude v každém případě zajat, dává černému jistý zisk. V partii bílý odpovídá tahem 56 a černému se v sekvenci do 60 podařilo využít *tütmatu* zajetím kamen x v *sõnsu*. Ve variantě napravo černý za svůj obětní kámen získává vliv ve středu.

Během vývoje partie se z *tütmatu* stávají slabiny reálné, vedoucí již k jednoznačným ztrátám. Přístupy k těmto slabinám jsou trojí. Tím nejběžnějším je pojistit zjevné slabiny a nechávat v pozici pouze *tütmat*. Přístup *čõngsu* je založen na pevné hře a jasné kontrole všech vlastních pozicích. To znamená, přestože slabina není zjevná, hráč pozici pojistí přidavným tahem. Tento tah má sice menší bodovou hodnotu, než jiné tahy na *padukpchanu*, ale jeho přidaná hodnota se skrývá v pokrytí potenciální slabiny.

Druhým extrémem je strategie *sonppäm*, tzn. záměrné opuštění pozice ve chvíli, kdy v ní existuje reálná slabina vedoucí k těžkým ztrátám. Motivace této strategie bývají většinou dvě. Buďto je hráč přesvědčen, že se na *padukpchanu* vyskytuje urgentnější tah, tj. vlastní pozice, kde může dojít k ještě větším ztrátám, nebo protivníkova pozice, kde může hráč větší ztráty způsobit. Druhým případem bývá nenalezení bezpečnostního tahu, pokrývajícího slabinu dostatečně¹⁷³.

¹⁷³ Viz Obrázek 35. Detail partie viz poznámka pod čarou 172.



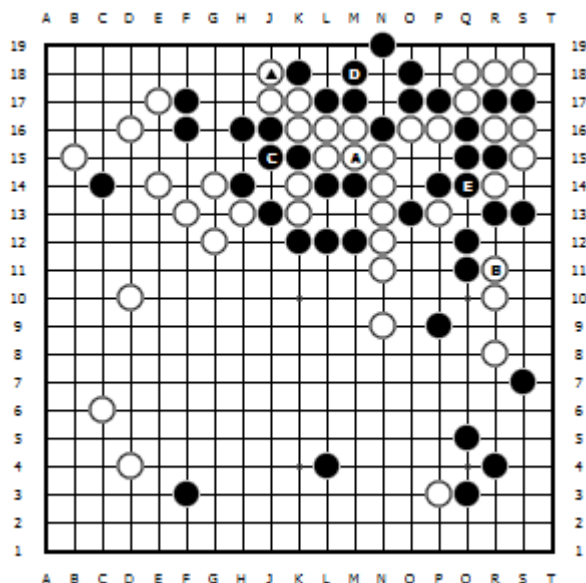
Obrázek 35 Bílý právě zahájil útok tahem Δ útok na černý kamen x . Černý se ale lokálně rozhoduje pro strategii *sonppäm* a pokračuje tahem Δ na spodní straně hrací desky. Z lokálního pohledu dolní pozice není tento tah bezpodmínečně nutný, přesto pokrývá původní nepatrnou slabinu černého. Dochází tak zde k propojení opačných strategií v rámci jednoho tahu.

6.2.4 Život a smrt

Otázka života a smrti je tou nejdůležitější technickou stránkou každé partie paduku¹⁷⁴. Nedílnou součástí obkličování území je vždy správně vyhodnocovat život a smrt skupin. Na nejnižší úrovni musí být hráč vždy schopen rozeznat, zda-li je konkrétní skupina živá anebo mrtvá¹⁷⁵. V konečné fázi je to samozřejmě jednoduché, a stačí jednoduše aplikovat pravidla *paduku*.

¹⁷⁴ CHO, Hye-Yeon. *Creative Life and Death I*. Seoul: Oromedia, 2009.

¹⁷⁵ Viz Obrázek 36. Ukázka z partie: 20.08.2006, *Hanguk paduk rigu* 2006, An Talhun, 安達勳 (nar. 1980) 7d (černý) vs. Čo Hunhjön 9d (bílý), bílý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/12334> 6.5.2015).



Obrázek 36 V takto komplexním boji uspěje ten hráč, který je schopen lépe spočítat život a smrt u skupin A, B, C, D, E.

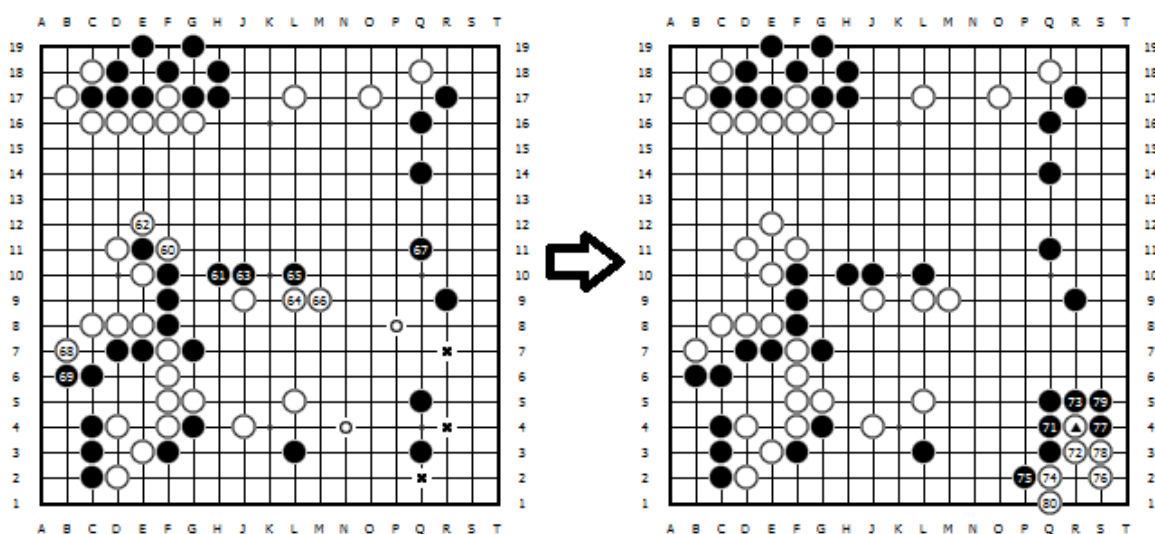
Složitost tohoto posuzování roste s tím, čím je skupina v ranější fázi, tedy pozice není dohrána, a pro posuzování života a smrti je zapotřebí důkladného propočtu, nezřídka vyžadujícího vyhodnocení nejen lokální, ale i globální pozice. Nejobecnějším a nejobtížnějším případem bývá situace, kdy hráč nevyhodnocuje životnost určité skupiny, ale snaží se posuzovat bezpečnost území před přímou invazí protivníka. V takových případech je počet variant často převyšující možnosti propočtu hráče. Ke správnému vyhodnocení je zapotřebí rovněž zkušeností a citu pro pozici.

6.2.5 Invaze a redukce

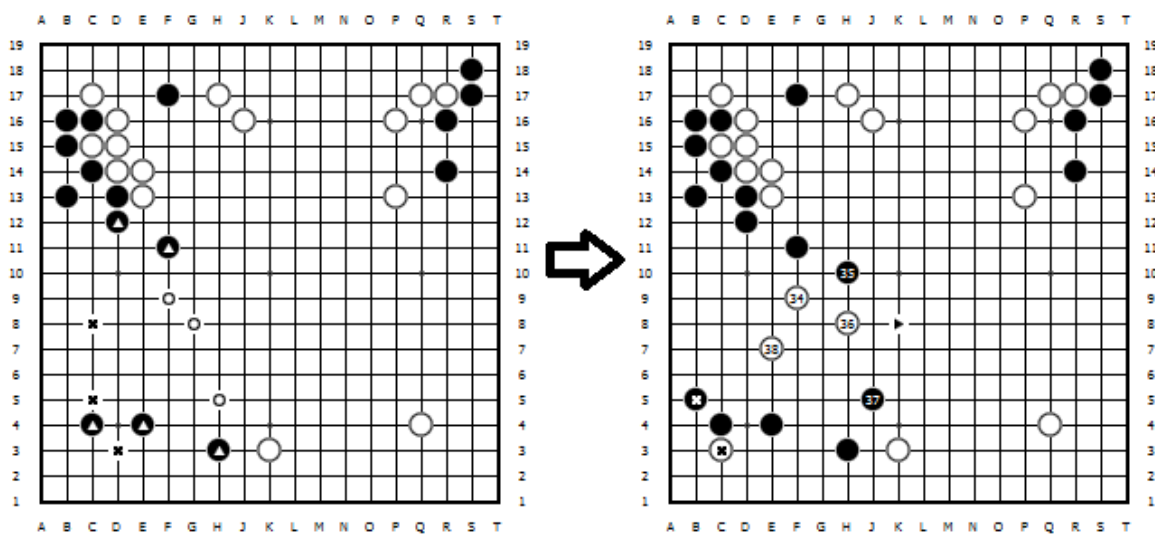
V zahájení hráči *paduku* vymezují svá území a sféry vlivu, vytyčují předběžné hranice svých území. Ve střední hře pak dochází k přímým konfliktům, která rozhodují, která území hráči uhájí, či jaké bude jejich konkrétní bodové zhodnocení.

V případě ještě ne zcela uzavřených území mají hráči dvě základní taktiky – invazi¹⁷⁶, nebo redukci¹⁷⁷. Volba mezi těmito taktikami by vždy měla záviset na dvou faktorech – pozičním úsudku a propočtu lokálních variant.

¹⁷⁶ Viz Obrázek 37. Ukázka z partie: 03.08.1992, 4. *Kinsōngdžōn*, 棋聖戰, liga, Kim In 9d (černý) vs Čōng Hjōnsan (1969 – 2000) 4d (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/46578> 6.5.2015).



Obrázek 37 Po tazích do černého 69 přichází na řadu rozhodnutí o strategii bílého v pravém *mojangu* protivníka: Jako tahy pro redukci se nabízejí průsečíky o, pro invazi průsečíky x. Černý na základě pozičního úsudku vidí nutnost invaze, kterou úspěšně aplikuje vytvořením živé skupinky v rohu.



Obrázek 38 Černý tahy Δ vytvořil pěkný *mojang*, na bílém tedy zůstává rozhodnutí: invaze (tahy x) či redukce (tahy o). Vzhledem k vlastnímu *mojangu* na horní straně se bílý rozhoduje pro bezpečnou redukci – po černého 37 si bílý může dovolit v redukci pokračovat tahem 38, neboť úniková cesta (naznačena šipkou) zůstává otevřena.

Při vyrovnaném nebo kladném aktuálním stavu partie hráč většinou volí redukci, méně riskantní variantu vedoucí k zdárnému výsledku. Při záporném stavu partie přistupují

¹⁷⁷ Viz . Obrázek 38 Ukázka z partie: 03.08.1992, 4. *Chunlan Cup*, čtvrtfinále, Hane Naoki , 羽根直樹 (nar. 1976) 9d (černý) vs. Čo Hunhjön (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/2240> 6.5.2015).

hráči k drastičtějšimu opatření, totiž invazi. Nebezpečí při redukci je to, že se nepodaří zredukovat území dostatečně a dojde k celkové územní nerovnováze. Rizikem invaze je úmrtí invazní skupiny.

Při nezdařené redukci je lokální bodová ztráta většinou ještě dohnatelná na dalších bojových frontách na *padukpchanu*, při nepodařené invazi končící smrtí skupiny bývá ztráta většinou definitivní.

6.3 Herní styly

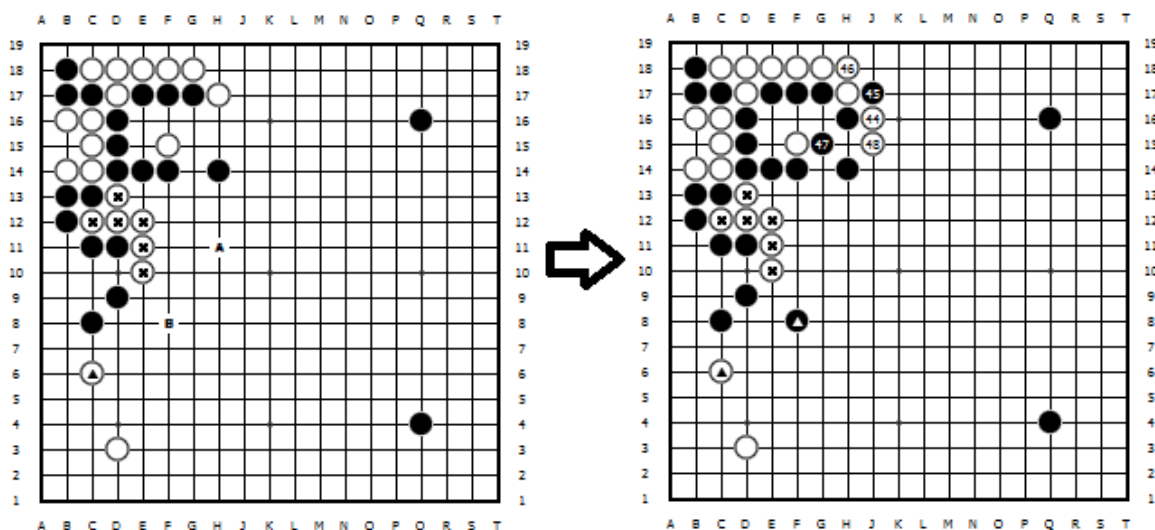
V pojednání o herních strategiích a taktikách bylo naznačeno, že hráči ve svých partiích stojí často před rozhodováním, kterou cestou se v partii vydají. Zda-li upřednostní potencialitu vlivu před jistým územím, jestli zvolí komplikovanou, komplexní variantu namísto přímočaré možnosti vedoucí k uzavřeným situacím, zda-li se rozhodnout posílit slabou skupinu, či ji nechají napospas protivníkovi útoku apod.

Na těchto křižovatkách často není správná a špatná cesta, jsou to jen cesty vedoucí k různým výsledkům. Valná část *padukových* mistrů se v těchto situacích rozhodují podle jistého vzorce, a volí tak opakovaně stejnou možnost. Na základě těchto vzorců se dá hovořit o herních stylech.

6.3.1 Šinogi

Stejně jako vojevůdce používá jednu vojenskou jednotku a příslušnou techniku pro dobývání pevností, a jinou pro její obranu, tak i schopnosti pro obranu aktivitu v *paduku* jsou různé od těch potřebných pro hru útočnou. Herní styl specialistů na obranou strategii, a hru v tísni nazýváme *šinogi*¹⁷⁸.

¹⁷⁸ Zajímavostí je, že v Koreji se tento termín vůbec nevyskytuje. Viz Obrázek 39. Ukázka z partie: 29.06.1997, 2. *LG Cup*, LG杯世界棋王戰 2. kolo, Čo Hunhjön 9d (černý) vs. Čo Čikun, 趙治勳 (nar. 1956) 9d (bílý), černý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/7888>, 6.5.2015).



Obrázek 39 Ukázka *sinogi* strategie: obvykle se bílý koncentruje na posílení své slabé skupinky x, ale *sinogi* odborník Čo Čikun obsazuje raději velký bod Δ. Tahem 48 pokračuje bílý ve své strategii, sám získává okamžitý zisk, a doufá, že černý ho nebude útokem Δ na skupinu x kompenzovat.

Nejjednoznačnější popis tohoto stylu je následující: mistři v *sinogi* upřednostňují hraní „velkých bodů“ před posilováním svých slabých skupin. Strategie staví na přesvědčení, že bodový zisk, kterého hráč dosáhl zahráním velkého bodu, nebude jeho protivník schopen vykompenzovat útokem na jeho slabou skupinu.

Základními předpoklady pro tento herní styl je dobrý poziční úsudek, vynikající úroveň v otázce života a smrti a dobrý cit pro strategii *sonppäm*.

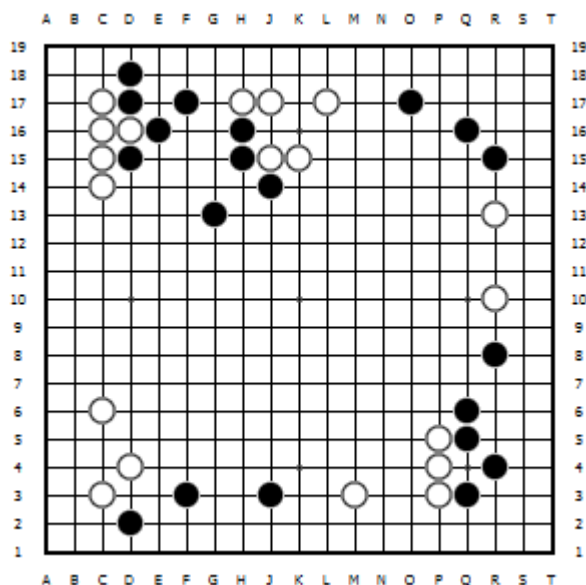
6.3.2 Kosmický *paduk* vs. pragmatický územní styl

S přelomem tisíciletí se korejští profesionální hráči začali stále častěji a více prosazovat na mezinárodním poli. Dopustíme-li se určitého zjednodušení, dal by se herní styl těchto úspěšných reprezentantů popsat jako pragmatický územní styl. Důvodem, proč je toto pojetí hry v Koreji tak oblíbené je mistrovství hráče I Čchanghoa a jeho jedinečné výsledky na mezinárodních profesionálních turnajích.

I Čchangho byl v době svých největších úspěchů známý svou mírumilovnou hrou¹⁷⁹, kterou připravoval svým protivníkům na konci partie opakovaně překvapení. Ta spočívala v tom, že se partie vyvíjela podle plánů jeho protivníků, I Čchangho často ustupoval v bojích a tím ztrácel z hlediska lokálního bodového zisku. Protože byl ale

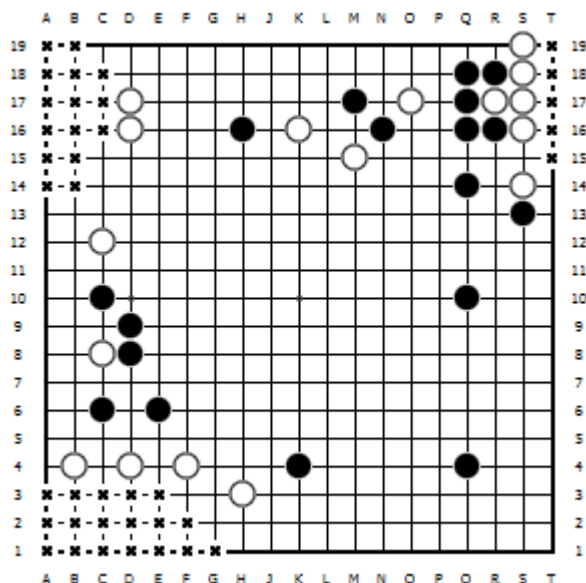
¹⁷⁹ Viz Obrázek 40. Ukázka z partie: 10.01.2008, 5. *King of Kings*, 太王, kvalifikace, An Čojöng, 安作永 (nar. 1979) 9d (černý) vs. I Čchangho 9d (bílý), bílý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/16985> 6.5.2015).

bezkonkurenčně nejlepší v koncovce a génius pozičního úsudku, drobné ztráty způsobené svými kompromisními řešeními v bojích kompenzoval dostatečným ziskem v koncovce. Protože se stal ikonou, bylo studium jeho partií nedílnou součástí každého mladého hráče, a s tím spojená intenzita studia kladená na koncovku a poziční úsudek dala vzniknout celé generaci hráčů podobného herního stylu.



Obrázek 40 Poklidná a pevná hra. Na celé hrací desce nelze nalézt jedinou slabou skupinu, či neurčitý *mojang*. Tato partie bude rozhodnuta uměním koncovky.

Od nepaměti se vydává mnohem menší počet hráčů cestou opačnou, tj. cestou zaměřenou na *mojang* a rychlý rozvoj na *padukpchanu*, vedoucí k minimálnímu jistému územnímu zisku v úvodu partie, ale naopak k vytvoření ohromných sfér vlivu. Mezi nejlepší v tomto ohledu patří japonský hráč Takemija Masaki, 武宮 正樹 (nar. 1951). Ten hovoří o tom, že pro takový herní styl je nezbytné být jednak odborníkem v otázce života a smrti, a za druhé mít dobrou intuici a vysokou flexibilitu.



Obrázek 41 Na rozdíl od bílého se černý zatím nemůže pochlubit žádným jistým územím (bílého jisté území označeno x). Zato se však černému podařilo vystavět velký *mojang*, jehož potenciál se v této fázi hry jistému území bílého přinejhorším vyrovná.

Při kosmickém¹⁸⁰ *paduku* je totiž většinou nemožné propočítat všechny varianty, a tak je hráč nucen zejména v zahájení volit tahy nejen na základě propočtu, ale rovněž na své intuici. Dalším aspektem *mojangových* partií je častý zvrat ve smyslu územních zisků. Hráč, který má vybudované *mojangy*, nemá uzavřených území, a několikrát v partii dochází k přesunu jeho stěžejního bodového zisku z jedné části *padukpchanu* do druhé.

6.3.3 Pevná hra

Územní styl má kromě kosmického stylu ještě jeden protipól – pevnou hru. Společně s *mojangovým* pojetím nepřikládají hráči tohoto stylu tak velkou váhu na jistý, konkrétní územní zisk. Nejdou však cestou budování velkých sfér vlivu, ale cestou stavění vlivu a tvoření pevných pozic bez slabin, i těch skrytých.

Pro pevný styl je důležité umění *čöngsu*, a zdatnost v útočné fázi hry. Nejnázornějším příkladem je souboj hráčů stylu *šinogi* proti hráčům s pevnou hrou. Jak bylo zmíněno výše, strategie *čöngsu* má za protějšek *sonppäm* a přirozeným opakem útoku je obrana. V těchto partiích dochází ke konfrontaci těchto reverzních strategií. Zatímco

¹⁸⁰ Viz Obrázek 41. Ukázka z partie: 26.02.1993, 1. *Jinro Cup*, hra 14, Takemija Masaki, 9d (černý), Čo Hunhjön, 9d (bílý), bílý vyhrál vzdáním (in <http://www.go4go.net/go/games/sgfview/32572> 6.5.2015).

v rané fázi partie jedna strana bere velké body a získává tím územní převahu (*sonppäm*), druhá strana staví vliv a buduje pevné pozice (*čõngsu*). V další fázi partie dochází k očekávanému vyústění: hráč s pevnými pozicemi zahájí útok na slabé skupiny protivníka a ten se pokouší vyniknout svou schopností v jejich zachraňování (strategie *šinogi*). Na konci slaví úspěch útok, či obrana.

7 Dějiny *paduku* před obdobím Čosŏn

7.1 Původ na území Číny

Podle tradice je vznik pravděpodobně nejstarší deskové hry na světě kladen do období zlatého čínského starověku a vlády pěti legendárních císařů. *Paduk* podle této tradice vznikl společně s dalšími kulturními vymoženky jako bylo písmo, pěstování obilí, státní správa apod.¹⁸¹.

V současné době se uvádí tři teorie o původu *paduku*. Jedna z teorií přímo vychází z legend. Císař Yao, 堯 (2356–2255 př. n. l.), měl syna, pro nějž nechal *paduk* vymyslet. Syn byl údajně retardovaný a bylo třeba rozvíjet jeho myšlení¹⁸². Důležitost této legendy tkví v tom, že původ *paduku* je císařský a navíc z idealizovaného dávnověku.

Další teorií je vznik *paduku* z raných forem počítání. Tato teorie je bohužel neméně přesvědčivá vzhledem k velikosti desky 19x19¹⁸³ průsečíků, jež se zcela nehodí pro počítání v desítkové soustavě.

Třetí teorie o vzniku *paduku* říká, že by původ mohl být v systému věštění dynastie Zhou, 周朝 (1045 – 256 př. n. l.)¹⁸⁴, která vychází hlavně z moderního uspořádání *padukpchanu* a přisuzuje mu význam. Řada těchto korelací působí logicky a přirozeně. „Střed desky je označován jako *čchŏnwŏn*, tj. osa nebes, osm označených bodů po obvodu se nazývá *hoši*, tj. hvězda, všech devět bodů dohromady vytváří tradičních „devět nebeských světél“, což reprezentuje sedm hvězd souhvězdí Velká medvědice (centrum čínského astrologického systému), Slunce a Měsíc.“¹⁸⁵ Takto ale hrací deska nevypadala vždy, systém devíti hvězd pochází z Japonska, v Koreji bylo hvězd 17¹⁸⁶ a říkalo se jim květiny a v Číně tradičně 4¹⁸⁷.

Vše uvedené jsou pravděpodobně pouze spekulace a svět legend. Podstatné je, že *paduk* se v Číně objevil a čínská poselství ho šířila dále do světa. A právě jedno

¹⁸¹ Podle romantických představ o Zlatém věku, který byl ideální. Tento pohled je uplatňován i v západní kultuře, např. odkaz renesance na dobu antiky, nebo křesťanská představa Ráje.

¹⁸² In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001.

¹⁸³ Nebo 17x17 průsečíků.

¹⁸⁴ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 21.

¹⁸⁵ Tamtéž.

¹⁸⁶ Díky korejské variantě *sundžang paduk*.

¹⁸⁷ Ze stejného důvodu jako jich v Koreji bylo 17, tj. 4 hvězdy označovaly počáteční rozestavení kamenů.

z takovýchto poselství přineslo *paduk* spolu s dalšími kulturními artefakty, jakým bylo např. písmo na Korejský poloostrov.

7.2 *Paduk v období Tří království (三國時代, 57 př. n. l. – 668) a Sjednocené Silly (統一新羅, 668 – 935)*



Obrázek 42 Hráči *paduku* v období Tří království.

Paduk přišel na Korejský poloostrov někdy v tomto období, není ale zaznamenáno, kdy přesně. V literatuře se objevují dvě hlavní teorie o příchodu *paduku* z Číny na poloostrov. První teorie je spojená s mýtem o Kidžovi, 箕子¹⁸⁸, který zde založil tzv. Kidža Čosön, 箕子朝鮮 a podle legendy zde osvíceně vládl. Dalším mýtem o uvedení *paduku* na poloostrov je spojená se 4 čínskými komanderiemi, Hansagun, 漢四郡¹⁸⁹, které se zde vytvořily po pádu Starého Čosönu, Kočosön, 古朝鮮. V těchto komanderiích byla vládnoucí čínská vrstva, která sem přinesla svou kulturu, mezi níž byl i *paduk*. Tolik legendy.

Prvním známým literárním pramenem, hovořícím o *paduku*, je příběh o mnichu Torimovi, 道琳. Je zaznamenán v kronice *Samguk sagi*, 三國史記¹⁹⁰, Zápisky o Päkče, *Päkče ponki*, 百濟本紀, kapitola o králi Kärovi, 蓋鹵王 (455 – 475). Zápis pojednává o událostech roku 470. „V oficiálních historických záznamech Číny, Koreje a Japonska je tento záznam

¹⁸⁸ Podle pověsti příbuzný posledního císaře dynastie Šang, 商朝, tyрана vévody z Zhou. Shromáždil kolem sebe učence a odešli. Přišli na korejský poloostrov a zavedli zde civilizaci. Jako jedním z jejich civilizačních přínosů byl *paduk*.

¹⁸⁹ Naknang, 樂良郡, Činpögun, 眞番郡, Imdungun, 臨屯郡, Hjönogun, 玄菟郡, zabíraly území dnešní KLDK před koncem našeho letopočtu.

¹⁹⁰ Autorem je Kim Pusik, 金富弼, kronika byla vydána roku 1145.

velmi ojedinělý¹⁹¹. Čangsu, 長壽王 (413 – 491), král Kogurja, 高句麗 (37 př. n. l. – 668), plánoval poslat špeha do království Päkče, 百濟 (18 př. n. l. – 660). Přihlásil se mnich Torim a vydal se do království Päkče s příběhem, že v Kogurju spáchal zločin a je na útěku. Tehdy vládl v Päkče král Käro, který měl rád *paduk* a *čanggi*, 將棋¹⁹². Torim toho využil a nechal se před králem ohlásit jako hráč *paduku*. Král ho přijal a zahráli si spolu *paduk*. Král poznal, že mnich je skutečným *kuksu*. Ujal se ho jako čestného hosta a nechal jej pobývat v paláci. Právě kvůli *paduku* začal král Torimovi důvěřovat a vyslechl si jeho rady i k jiným záležitostem. Torim měl plán, jak království oslabit, aby pomohl tomu svému. Přesvědčil krále, aby postavil památníky k uctění svých předků a další paláce a pagody. Tím se vyprázdnila královská pokladna a království Päkče bylo bezbranné. Poté utekl zpět do Kogurja a zpravil krále Čangsu o momentální slabosti království *Päkče*. Král Čangsu sebral armádu, napadl Päkče a během 7 dní království dobyl. Král Käro byl zajat a popraven.



Obrázek 43 Král Käro a mnich Torim. Výjev z Festivalu luceren v Söulu roku 2013.

Kronika *Samguk sagi* vypráví ještě jeden příběh, který je spojen s *padukem*, tentokrát je v Zápiscích o království Silla, *Silla ponki*, 新羅本紀¹⁹³. V období vlády sillského krále Hjosönga, 孝成王 (737 – 742) pochází záznam o *padukovém* mistrovi pocházejícím z říše Tang, 唐 (618 – 907), *kosu* jménem Yang Jiying, 楊季膺. Tangský císař Xuanzong,

¹⁹¹ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 35.

¹⁹² Strategická desková hra, někdy nazývaná též korejské šachy.

¹⁹³ In HÖ, Tongsu. *2009 Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 31.

玄宗 (712 – 756)¹⁹⁴ vyslal smuteční poselství po smrti krále Söngdöka, 聖德王 (702 – 737). V této době bylo království Silla, 新羅 (57 př. n. l. – 935) s říší Tang ve velmi úzkém kontaktu a v dobrých vztazích, což mimo jiné může dokládat i toto poselství. Nebylo tajemstvím, že na sillském dvoře byl *paduk* oblíben, o jeho oblíbenosti slyšel i tangský císař a spolu s poselstvím vyslal do Sily i svého mistra *paduku* Yang Jiyinga. Ze záznamu není jasné, jak toto gesto bylo přijímáno, protože výsledkem bylo, že *kosu* sehrál mnoho partií s domácími hráči. Nejen, že všechny bez výjimky porazil, ale ještě jim radil, že by se měli toho více naučit a nabídl jim své služby.

Vztahy těchto dvou zemí jsou popsány nejen v korejské kronice *Samguk sagi*, ale i v tangské kronice Stará kniha Tangů, *Jiu Tangshu*, 舊唐書¹⁹⁵. Tehdejší čínský císař znal sillské literáty a také věděl, že je tam mnoho dobrých hráčů *paduku*. Pokud tedy čínský císař posílal se smutečním poselstvím i svého *padukového* mistra, protože slyšel, že se na sillském dvoře *paduk* často hraje, mohlo by to dokazovat relativní důležitost *paduku* jako něčeho, co je vítané a stojí za pozornost.

V období Tří království se *paduk* objevuje i ve čtyřech čínských knihách¹⁹⁶. I čínská kronika *Samsa* podává svědectví o oblíbenosti *paduku* ve všech Třech královstvích (Päkče, Silla, Kogurjō). V kronikách *Samsa* i *Samguk sagi* se říká, že *paduk* se stal oblíbeným velmi brzy po svém příchodu na poloostrov. Záznamů je bohužel málo, nedá se proto stanovit žádná přesná míra nebo statistika oblíbenosti a četnosti hráčů, při jakých příležitostech se *paduk* hrál, kdo ho hrál, kde bylo možné se ho naučit. Tyto a mnoho dalších otázek zůstává zatím nezodpovězeno.

V kronice *Samguk sagi* je velmi přesně zaznamenán příchod buddhismu do Kogurja za vlády krále Sosurima, 小鬱林王 (371 – 384). O příchodu *paduku* se v kronice nepíše, není podle ní možné zjistit, s kterým poselstvím na poloostrov přišel. Z příběhů je pouze vidět, že byl již zdomácnělou a přirozenou součástí kultury na královském dvoře.

Dalším zdrojem informací o *paduku* jsou příběhy v další staré korejské kronice, napsané buddhistickým mnichem Irjōnem, 一然 (1206 – 1289). Jde o kroniku *Samguk jusa*, 三國遺事¹⁹⁷.

¹⁹⁴ Nejdéle vládnoucí císař této dynastie, dokonce je zmiňován jako *padukový* fanatik v FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009.

¹⁹⁵ V korejštině Kudangsö, je první klasickou historií Tangů, vydaná roku 945.

¹⁹⁶ Susö, Sindangsö, Kudangsö a Džusö, in HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukwiwön, 2009, str. 31.

¹⁹⁷ Je o století mladší než kronika *Samguk sagi*, byla sepsána v 80. letech 13. století.

Prvním příběhem se zmínkou o *paduku* je vyprávění o králi Hjosōngovi¹⁹⁸ a jeho přátelství s učencem Sinčchungem, 信忠. Jedná se o poučný příběh o tom, jak je důležité dodržovat dané sliby, o to více, jedná-li se o krále, jdoucího příkladem svým poddaným. Příběh je zcela prostý. Učenec Sinčchung sestoupil dolů z hory Čirisan, 智異山 v době mládí budoucího krále Hjosōnga. Setkali se spolu a pod borovicí si zahráli partii *paduku*. Při hře princ slíbil, že až se stane králem, na Sinčchunga nezapomene a povolá ho k sobě na královský dvůr. Sinčchung mu poděkoval a rozloučili se. Po nějaké době nastoupil princ na trůn jako král Hjosōng, na svůj slib však zapomněl. Sinčchung se s královým nedodržením slibu vypořádal velmi inspirujícím způsobem. Napsal báseň kritizující nového krále a poukazuje tak na jeho prohřešek. Tuto báseň připevnil na borovici, pod kterou spolu hrávali *paduk*¹⁹⁹.

Znění básně:

“Hustá borovice neusychá, i když přijde podzim.

Pravil jste, že nezapomenete, vaše tvář se však změnila.

Ve starém rybníce se odráží stín měsíce,

S proudem se mísí písek.

Váš obličej už nikdy nespátřím na tomto špatném světě.”²⁰⁰

Borovice brzy na to uschla. Ke králi se to doneslo. Když k borovici poslal sluhu, ten přinesl báseň a král se rozpomněl na svůj slib Sinčchungovi, povolal ho k sobě a borovice se opět vzpamatovala²⁰¹.

Tento příběh zmiňuje i kronika *Samguk sagi*, pouze není tak barvitě popsán²⁰². V každém případě je možné říci, že *paduk* se občas objevoval v oficiálních záznamech a nebyl zcela nedůležitou činností, naopak mohl být velmi oblíbenou zálibou v tomto období. Míra důležitosti i oblíbenosti zůstává nejistá.

Toto jsou všechny zápisy z nejstarších dochovaných korejských kronik o tomto prvním historickém období. Žádný ze záznamů prakticky neříká nic podstatného a věcného, na příklad úplně chybí časová datace příchodu *paduku* na poloostrov, nebo

¹⁹⁸ Vystupuje zde stejný král jako v příběhu o tangském poselství z kroniky *Samguk sagi*.

¹⁹⁹ In IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie, str. 364.

²⁰⁰ In IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie, str. 365.

²⁰¹ In IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie., str. 364.

²⁰² In HÖ, Tongsu. 2009 *Tahanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 32.

alespoň okolnosti příchodu. Spíše to ukazuje na to, že *paduk* byl již přirozenou součástí tehdejšího života²⁰³ a nebylo třeba zmiňovat, kdy došlo k jeho příchodu a poznání.



Obrázek 44 *Padukpchan* z období Sjednocené Sily, exponát z muzea v Kjōngdžu.

Dalším pramenem z této doby jsou archeologické nálezy. Těch ale není příliš mnoho, i když se nějaké kameny a misky na ně v hrobech našli, Hō Tongsu mluví o hrobce ze 4. století²⁰⁴. Stáří nálezu dokládá to, co se již dá odvodit z příběhů kronik, a to, že *paduk* v období, do něhož jsou příběhy zasazeny, byl již na území Korejského poloostrova domestikovaný a seznámení s ním proběhlo v době dávno minulé.

Padukové artefakty ve vykopaných hrobech představují stejnou symboliku jako ostatní poklady, které se do hrobů dávali. Je to zvyklost přirozená všem světovým kulturám, dávat zemřelým do hrobů jednak poklady, jednak jejich oblíbené předměty.

Hō Tongsu ve své knize zmiňuje pouze jeden hrob s *padukovým* obsahem. Nebylo pravidlem, že by se tam tyto věci dávaly, tudíž se nedá usuzovat, že by *paduk* byl významnou položkou v tehdejší společnosti, je vhodnější tento nálezný označit za určitý druh zajímavosti. Hō Tongsu naopak tento nálezný vyzdvihuje a vyvozuje z něj, jak byl *paduk* v té době významný²⁰⁵. Důležitost nálezu spočívá spíše v dataci, která klade přítomnost *paduku* na Korejském poloostrově do velmi rané doby.

Dalším archeologickým nálezem je nálezný v japonské Naře²⁰⁶. Byl zde objeven *padukpchan* korejského typu²⁰⁷, tj. se 17 vyznačenými průsečíky (mohly to být orientační

²⁰³ Viz Obrázek 44.

²⁰⁴ V roce 1973 byla vykopána hrobka v Kjōngdžu, Čchōnmačchong, 天馬塚, „Hrobka nebeského koně“ z období *Silla*, která podle prvních odhadů patřila pravděpodobně králi Čidžungovi, 智證王 (500 – 514), avšak po chemické analýze nálezný datuje až do 4. století. Tento hrob obsahoval velké množství artefaktů, mimo jiné i hrací potřeby na *paduk*. Byla zde nalezena miska naplněná hracími kameny o průměru 1 cm a tloušťce 0,5 cm, barvy bílé, černé a šedivé. Ve srovnání s těmi dnešními byly velmi těžké, in Hō, Tongsu. 2009 *Tāhanminguk padukbäksō: A white paper of Korean paduk*. Sōul: Hangukkiwōn, 2009, str. 32.

²⁰⁵ In Hō, Tongsu. 2009 *Tāhanminguk padukbäksō: A white paper of Korean paduk*. Sōul: Hangukkiwōn, 2009, str. 32.

²⁰⁶ Viz Obrázek 45.

body pro *sundžang paduk*). Předpokládá se²⁰⁸, že to byl dar krále Ůidži, 義慈王 (641 – 660) z království Päkče japonskému politikovi jménem Fudžiwara no Kamatari, 藤原鎌足 (614 – 669).



Obrázek 45 Archeologický nále z Nary

Dalšími zdroji pro poznání *paduku* v období Tří království a Sjednocené Sily jsou čínské básně. Např. Xu Hun, 許渾²⁰⁹ píše, že mnoho sillských mnichů, kteří pobývali v Číně, hrálo *paduk*²¹⁰.

Přes moře, tam někde je Silla?

Velmi daleko, říká námořník.

Vejdi na místo, kde mniši hrají *paduk*.²¹¹

Další příběh je o korejském hráči Pak Kuovi, 朴球. Je znám především z básně tangského úředníka a básníka Zhang Qiao, 張喬. Bohužel více zdrojů není, ale traduje se²¹², že Pak Ku se stal komořím tangského císaře a následně i jeho *padukovým* učitelem. Za

²⁰⁷ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 246.

²⁰⁸ In AN, JŎNGI. *Tasi ssünŭn hangug paduksa*. Hangukkiwŏn, 2005, str. 34.

²⁰⁹ Tangský básník, žil v 9. století.

²¹⁰ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 160. Toto je pravděpodobně první a poslední zmínka o tom, že by mniši z Korejského poloostrova hráli *paduk*.

²¹¹ Přeloženo z korejštiny, In http://www.cyberoro.com/column/column_view.oro?column_no=13994 5.6.2015.

²¹² In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 161.

svého pobytu na čínském dvoře se spřátelil s básníkem Zhang Qiao. Ten o něm po jeho odjezdu a návratu do Koreje napsal tuto báseň.²¹³

Kdo bude tvým rivalem na východ od moře?
 Když se vrátíš, budeš sám.
 V paláci jsi učil novým způsobům hry,
 ale na lodi se vrátíš ke starým návodům.
 Přes prázdnou poušť, kde slunce a měsíc obíhá bez konce,
 a zpět do oblasti obklopené širokými vodami.
 Ve staré zemi budeš oddělen po mnoho let,
 ale tato moře se mohou opět přeměnit na morušová pole!²¹⁴

Báseň zmiňuje nový styl hry, což může být vyloženo jednak tak, že Pak Ku na čínském dvoře vyučoval nové tahy, jednak tak, že je učil korejský *sundžang paduk*²¹⁵. Ale vzhledem k tomu, že je v dalším verši naznačeno, že se po návratu vrátí ke starému způsobu, není výuka *sundžang paduku* příliš pravděpodobná.

7.3 Období Korjŏ, 高麗(918 – 1392)

„V období Korjŏ byl již *paduk* na Korejském poloostrově domestikovaný a stal se víceméně samozřejmostí tehdejší kultury“²¹⁶. V této době byl význam *paduku* posílen zařazením do konfuciánské kulturní tradice *Čtyř klasických dovedností* 琴棋書畫²¹⁷ (hra na kům, 琴²¹⁸, *paduk*, kaligrafie a malba).

²¹³ Báseň je součástí tangského výboru básní, sestaveného prvně v 18. století.

²¹⁴ Tamtéž.

²¹⁵ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 162.

²¹⁶ In HŎ, Tongsu. *2009 Tahanminguk padukbäksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 32. Viz Obrázek 47.

²¹⁷ Čtyři klasická umění vzdělaného muže, neboli 4 umění, *siyi*, 四藝. První zmínka o tomto konceptu pochází již z období Tang. Tento koncept byl spíše zdůrazňován v Číně a Japonsku. Jeho zmínky v souvislosti s Koreou jsou pouze spojené s *padukem*.

²¹⁸ Korejská starověká citera.



Obrázek 46 *Paduk* jako aristokratická kratochvíle.

Dějiny *paduku* tohoto období začínají zápisem v kronice *Korjōsa*, 高麗史. Jedná se o příběh krále Čchunhjōla, 忠烈王 (1274 – 1308). Jako mladý byl rukojmím na císařském dvoře dynastie Juan, 元朝 (1271 – 1368)²¹⁹ a znal zdejší zvyklosti, mezi které patřila i záliba v *paduku*. Po nástupu na trůn vyslal na juanský dvůr císaře Kublaje, 忽必烈 (1260 – 1294)²²⁰ poselstvo s velmi dobrými hráči *paduku*. Těmito hráči byli Mu Činil, Wŏn Örang, 員外郎 Kwak Huibin, 郭希彬, Rang Čang, 良附 郭 曹精通 Čo Čöngtong, 曹精通

V kronice *Korjōsa* je ještě jeden *padukový* záznam z období vlády Kublajchána. Týká se biografie Söl Söngkjönga, slavného lékaře této doby. Byl pozván na juanský dvůr, aby léčil císaře Kublaje. Po císařově uzdravení na dvoře ještě nějaký čas zůstal v úloze *padukového* hráče. Císař ho rád při hraní pozoroval, rovněž si s ním i sám několikrát zahrál. Nakonec, po dvou letech pobytu na juanském dvoře, před návratem domů, dostal od Kublaje štědré dary a ocenění. Ač se vrátil domů do Korja, vracel se sem jako královský vyslanec.

Tento příběh ukazuje na tehdejší oblíbenost *paduku* i mezinárodní, nejen politický, kontakt²²¹. Pravděpodobně byli již tehdy hráči z království Korjō v *paduku* velmi zdatní²²², když měli takto možnost dostat se na císařský dvůr.

Zajímavostí je, že v období vlády Kublajchána pobýval na císařském dvoře i evropský cestovatel Marco Polo (1254 – 1324). Pokud byl opravdu až na Kublajově dvoře,

²¹⁹ Korejsky *Wŏnnara*, mongolská dynastie v Číně.

²²⁰ Kublajchán, korejsky Sedžo, 元世祖.

²²¹ Mít čas na hraní *paduku* může být symbolem blahobytu a svědčit o intelektové vyspělosti juanského dvora.

²²² Viz Obrázek 46.

je celkem pravděpodobné, že se mohl setkat i s *padukem*. Byl by tak prvním Evropanem. Existuje dokonce legenda o jeho *padukovém* talentu vymyšlená na základě zápisu partie, kterou měl sehrát na Kublajově dvoře s jakýmsi dvořanem. Tato partie je ovšem podvrh a první historický doklad²²³ o kontaktu Evropana s *padukem* jsou až zprávy jezuitských misionářů Mattea Ricciho (1552 – 1610) a Niklaase Trigaulta (1577 – 1628).

Rovněž se dochovalo velké množství epitafů od literátů období Korjō, jejichž obsah potvrzuje rozvoj *paduku*. Spisovatel I Kjubo, 李奎報 (1168 – 1241) napsal báseň o *paduku*, z níž je patrné, že věděl, jak *paduk* hrát. Váže se k ní příběh o návštěvě jednoho vysokého úředníka v jeho rezidenci. I Kjubo si tam všiml malého chlapce, který hrál *paduk* s pánem domu. Chlapec byl velmi schopný ve hře a vyhrával partii proti starému muži. I, který sám věděl též pár věcí o *paduku*, inspirovaný touto zkušeností, napsal báseň *Oslava kuku*.

„Je těžké rozlišit, kdo z hráčů je dítě a kdo starý muž.

Ten s talentem necht' je nazýván starším.“²²⁴

Podle této básně je vidět, že *paduk* spolu hráli lidé bez rozdílu věku a váženějšími byli nazýváni ti, kteří měli talent, což ne vždy byli věkem starší. Také je zde pravděpodobně poprvé použit termín *kuku*, mistr v *paduku*, který od této doby provází celé korejské dějiny *paduku*.

Dalším zajímavým pramenem je učebnice klasické čínštiny *Nogöltäönhä*, 老乞大諺解. Popisuje hru *paduk* ve dvou provedeních, s deskou o 17x17 linkách, *ki*, 棋 velký *paduk* o 19x19 linkách, *täki*, 大棋. Byly užívané a oblíbené obě možné velikosti *padukpchanu*. Dnešní standardní velikost desky je 19x19, ale v učebnici se uvádí s přízviskem velký, což zanechává dojem, že se jedná o typ méně běžný. V opačném případě by z logického hlediska měl být jako *paduk* označen ten s větší deskou a ten s menší by byl označen jako malý *paduk*, *sogi*, 少棋. Jiné záznamy se této problematice nevěnují.

Dále se v učebnici píše, že aristokracie království Korjō často využívala k hraní *padukpchan* vyrobený ze seladonského porcelánu. Z toho lze usuzovat na její život v bohatství a luxusu.

²²³ in BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 31.

²²⁴ *Sindongguksusi*, 神童國手詩, in I, I-hwa. *Korea's pastimes and customs: a social history*. 1st American ed. Paramus, N.J.: Homa, c2006, [16] p. of plates, x, 264 p., str. 8, in http://cafe451.daum.net/_c21_/bbs_search_read?grpId=18vrc&fIdid=NPj9&datanum=10&contentval=&docId=18vrcNPj91020080507100501 5.7.2013.

Ale *paduk* nehrála pouze šlechta. Součástí *Pohančipu*, 補閑集, jehož autorem je Čchö Ča, 崔滋 (1188 – 1260), je báseň Časö, 自叙, která mluví o *kisäng*, 妓生²²⁵ Tong Inhong, 動人紅, hrající *paduk*. Tato báseň je označována za první doklad o tom, že by *paduk* v Koreji hrály i ženy²²⁶.

Generál nás rozdělil na skupiny a začali jsme s *padukem* a *čanggi*.

Je to jako sen, neznám život ani smrt.

Cítím vděk, že jsme se setkali.

Vzpomínám, jak jsem dostala magnolii.

Připravím alkohol a rozvážu svou sukni.

Zavolám pána krásnou rukou zatočím. Han Sangdä²²⁷ ve svých přednáškách zmiňoval ještě dva krále oblíbenější si *paduk*, a to krále Jöngdžonga, 英宗王 (1269) a Kongmina²²⁸, 恭愍王 (1330 – 1374). Z významných osobností jmenuje generály Kang Čoa, 康兆 (zemřel 1010) a Čchö Čchunghöna, 崔忠獻 (1149 – 1219), kteří měli hrát *paduk* na bitevních polích. Jako další milovníky *paduku* uvádí literáty I Säka, 李穡 (1328 – 1396), autora nejstarší známé korejské *padukové* literatury *Kigi*, 記棋, a literáta Čöngmongdžua, 鄭夢周 (1338 – 1392).

Ve 30. letech 20. století se korejský historik Čchö Namsön, 崔南善 (1890 – 1957) snažil zachytit situaci *paduku* v období Tří království a období Korjō. Došel k závěru, že materiálu je velmi málo²²⁹. Jejich základní charakteristikou je, že jde pouze o zmínky, o jména spojená s *padukem*, větších příběhů s větším obsahem se nedostává.



Obrázek 47 Hráči *paduku* v období Korjō za vlády krále Kongmina.

²²⁵ Společnice

²²⁶ In

http://www.cyberoro.com/column/column_view.oro?group=38&div=67&pageNo=20&column_no=4191&m_div=A2 5.7.2013.

²²⁷ Profesor na univerzitě Mjōngdži, 明知大學校

²²⁸ Viz Obrázek 47.

²²⁹ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 34.

8 *Paduk* v období Čosŏn, 朝鮮, 1392 – 1897²³⁰

Lze říci, že na základě prostudovaných záznamů *paduk* v období Korjŏ vzkvétal, resp. hráli ho výše postavení muži, kterým dokonce pomohl dostat se do ciziny. Bohužel ve vývoji *paduku* v období Čosŏn se mnoho nezměnilo. Konfucianští učenci se po většinu svého studia věnovali jiným oborům než *paduku*, a tak je málo hlubších pramenů. Z pramenů není možné vyčíst nic zásadního, snad jen, že se objevují písemné zmínky o *sundžang paduku*.

I Čchŏng ve svých dějinách *paduku*²³¹ uvádí, jak mnoho byl *paduk* oblíben a rozšířen mezi všechny vrstvy obyvatelstva, strhával věkové rozdíly a stíral rozdíl v pohlaví. Zdá se, kdyby tomu skutečně tak bylo, vznikla by u státního aparátu potřeba tento fenomén podchytit a vytvořit nějakou instituci, pomocí níž by bylo možné *paduk* a jeho hráče kontrolovat. Nicméně o žádné takové instituci záznamy nemluví. *Paduk* byl spíše jakýmsi živlem²³².



Obrázek 48 Vášeň spojená s *padukem*.

²³⁰ Roku 1897 se král Čosŏnu prohlásil za císaře a do japonské anexe roku 1910 se státní útvar nazýval *Tāhan čeguk*, 大韓帝國

²³¹ In I, Čchŏng. *Hanguk paduksa*. Sŏul, Oromedia, 2007 a HŎ, Tongsu. 2009 *Tāhanminguk padukbäksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009.

²³² Viz Obrázek 48.

Je skutečností, že je mnoho pramenů²³³ hovořících o *paduku*. Systematický výzkum těchto pramenů začal až v roce 2007, což je s podivem, vzhledem k tomu, že je *paduk* v současnosti na úrovni světové špičky a *paduková* univerzitní studia byla otevřena již v roce 1997²³⁴.

Na *paduk* v období Čosön je všeobecně přijímán názor, že byl rozšířený mezi všechny vrstvy obyvatelstva. Ale nikde není patrná žádná forma organizace, že by se hráči někde scházeli, nebo že by vznikla nějaká škola či instituce podobného typu. *Padukový* historik I Čchöng tomuto stavu dokonce přezdívá *paduková* utopie²³⁵. Protože podle něj *paduk* ve striktním systému sociálních vztahů působil velmi demokraticky.

Našlo se i mnoho významných osobností, kteří *paduk* podporovali, nebo si ho dokonce sami rádi zahráli. Podle pramenů král Sedžong, 世宗王 (1418 – 1450) hrál *paduk* během svého tažení na severní hranice své země, kde se musel potýkat s nájezdy kočovných Džurdženu²³⁶. Dalšími byli princ Anpchjöng, 安平大君 (1418 – 1453), nebo král Sedžo, 世宗王 (1418 – 1450).

8.1 Osobnosti a příběhy paduku

8.1.1 Elegantní záliby prince Anpchjönga

Princ Anpchjöng, 3. syn krále Sedžonga, měl samé pozitivní kvality. Příjemný vzhled, byl zdatný v učení i umění, byl obdivován za své kaligrafické schopnosti a výtečnou malbu, dobře hrál na *komungo* i *pipchu*, 琵琶²³⁷, v *paduku* patřil mezi zdatné ve své době, byl tolerantní a přátelil se s literáty.

Když jeho dva bratři Mundžong, 文宗王 (1450 – 1452) a Sedžo vládli, mohl se celý život věnovat umění, eleganci a sociálnímu životu. Existuje slavný příběh o tom, jak ve 13 letech pobýval na úpatí hory Inwangsan, 仁王山 a v palácových zahradách společně s 10 krásnými a talentovanými dvorními dámami skládal básně, hrál *paduk*, užíval hostin a pitek. Soudě na základě těchto superlativů se lze domnívat, že i *paduk* mu šel dobře. Musel

²³³ Zde je přehled *padukových* pramenů k období Čosön. Čosönské anály, 朝鮮王朝實錄, zaznamenávají více než 380 případů. Zápisky královského sekretáře, 承政院日記, 280 případů. *Ilšöngnok*, 日省錄, denní záznamy z královského dvora, 20 případů. Čwaupchjočchöngdöngnok, 左右捕翻營錄, 8 záznamů. Čchuanküpgukan, 推案及鞫案, 10 záznamů. Okunjöngdöngnok, 五車營 a ostatní oblasti Kamjödžji 20 záznamů. Ostatní se nachází v individuálních sbírkách, přes 1000 záznamů. In HÖ, Tongsu. 2009 *Tahanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 34.

²³⁴ Mjödžji Tähakkjo, *paduk hakkwa*, Univerzita Mjödžji, *paduková* studia.

²³⁵ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 34.

²³⁶ In *Sedžong Sillok*, rok 31, 9. rok, 2. den.

²³⁷ Tradiční korejská loutna ve tvaru hrušky.

být opatrný, protože *paduk* mohl být pro něho jako pro prince nebezpečným, kdyby v partii udělal chybu, hrozilo, že ztratí svou důstojnost.

V 29. roce vlády krále Sedžonga (roku 1447), jedné krásné jarní noci, upadl princ Anpchjōng do hlubokého spánku a zdál se mu příjemný sen. Procházel se rozkvetlým broskvoňovým údolím. Mezi krásnými vzrostlými stromy stála dvě tři stavení a šedovlasí starci tam hráli *paduk* a popíjeli při tom. Měli tak krásný *padukpchan* a kameny, nádherný džbáněk, rajske pokrmy, jaké není ve světě lidí možno vidět. A tito staříci, kteří byli ve skutečnosti taoističtí nesmrtelní, *sinsōn*, 神仙, nedávali nikterak najevo, že by jim vadil nečekaný příchod obyčejného člověka, či že by si ho vůbec povšimnuli, jen se usmívali. Místo i staříci působili na prince velmi příjemně, až se začal princ cítit velmi šťastně, jako nikdy předtím, a nakonec si uvědomil, že toto není realita, ale jarní sen, *ildžangčchunmong* 一場春夢.

Dalšího dne požádal princ Anpchjōng malíře An Kjōna, 安堅²³⁸ o namalování výjevu ze snu. Vysvětlil věci a vize, které ve snu viděl a on obraz podle popisu namaloval. Dodnes je to slavný obraz²³⁹.



Obrázek 49 Snová cesta do země rozkvetlých broskvoní, *Mongjutowōndo*, 夢遊桃源圖

Anpchjōng si toužil tento krásný zážitek připomínat, aby na něj nezapomněl. Vyobrazení nebylo dostačující, hledal místo, které by se podobalo snovému ráji. A tak v údolí za Severovýchodní bránou, *Čchangŭimun*, 彰義門 nechal postavit dům *Muidžōngsa*, 武夷精舍. Místo mělo symbolizovat jeho snový výjev. Kdyby náhodou taoističtí svatí přišli, aby se měli kde realizovat.

Občas pozval nějaké své blízké přátele, kteří byli elegantní a dobře vypadali, na pitku, na které se bavili psaním básní a hraním *paduku*. Takto se svými kumpány naplňoval

²³⁸ Malíř období Čosōn, princův současník.

²³⁹ Viz Obrázek 49.

svůj život, zábavou a uměním. Nechal vyrobit drahocenné *padukové* kameny a *padukpchan* se zlatým nápisem²⁴⁰. Dalšího dne postavili pavilon na kopci nad řekou v severní části Mapcho, 麻浦 a pojmenovali jej Místo klidného odpočinku, *Tamtamdžöng*, 淡淡亭. Princ Anpchjöng byl apatický k obyčejným, přízemním záležitostem a zamýšlel žít neustále lehce a vzletně.

V pavilonu na kopci se setkávali různí kultivovaní lidé a byli tak zabraní do pěstování *Čtyř klasických dovedností* a uhlazených koníčků, že si ani nevšimli, jak plyne čas. Politika šla mimo tuto skupinu a princ byl nakonec při převratu svým bratrem princem Sujangem poslán do vyhnanství na ostrov Kanghwado, 江華島 a tam ve 36 letech zemřel.

8.1.2 *Padukový král Sedžo*²⁴¹

Na příběh o princovi Anpchjöngovi skoro plynule navazuje příběh jeho bratra, prince Sujanga, 首陽大君²⁴², jenž se dostal na trůn za pomoci vražd a svržení svého předchůdce a synovce, krále Tandžonga, 端宗王 (1452 – 1455)²⁴³. Zde je podán příběh o králi Sedžovi a jeho blízkých přátelích, za jejichž pomoci provedl politický převrat a ujal se moci na královském trůně. Tito jeho věrní přátelé byli rovněž hráči *paduku* a veselí kumpáni, s nimiž na dno poháru nebylo daleko.

Právě takovými přáteli byli Han Mjöhghö, 韓明會 (1415 – 1487), pozdější nejvyšší ministr, nebo Sin Sundžu, 申叔舟 (1417 – 1475), později též nejvyšší ministr. Poté, co odešli na odpočinek, trávili spolu čas v oblíbeném altánku a hrávali dlouhé hodiny *paduk*.

V době, kdy plánovali převrat *kjejudžöngnan*, 癸酉靖難²⁴⁴, setkávali se v domě prince Sujanga. Domlouvali se na politických změnách, ale ve volných chvílích i hráli *paduk*. Poučili se z neúspěšného převratu prince Hö Ana, 懷安大君 (1364 – 1421)²⁴⁵, jehož pokus o reformy neskončil dobře. Tentokrát se převrat zdařil. Po brzké smrti krále Mundžonga²⁴⁶ nastoupil na trůn jeho 12letý syn Tandžong. Toho se snažili využít různé politické frakce a převzít kontrolu nad zemí. Došlo ke krveprolití, velitel Han Mjöhghö vojenskou silou kompletně ovládl situaci a Sujangova skupina zmasakrovala frakci kolem

²⁴⁰ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül köron). Hjöhjöhngakjangči. 2010, str. 128, bohužel nezmiňuje, jaký nápis na *padukpchanu* byl.

²⁴¹ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 131.

²⁴² Jméno krále Sedžoa z doby, než se stal králem.

²⁴³ Roku 1457 byl na příkaz svého strýce zavražděn.

²⁴⁴ Přebat byl 10.11.1453.

²⁴⁵ 4. syn krále Tchädžoa, 太祖王, 1392 – 1398, zakladatel dynastie a nového království Čosön.

²⁴⁶ Na trůně vydržel 2 roky, pak ho přemohla nemoc a zemřel.

generála Kim Čongsa, 金宗瑞 (1385 – 1453)²⁴⁷, bleskově využila situace, donutila mladého krále abdikovat, chopila se moci a Sujang nastoupil na trůn jako Sedžo, 7. král království Čosön.

Sujang se sice toužil stát králem²⁴⁸, ale byl člověkem, jehož trápila samotná uzurpace, jež vůbec nebyla provedena podle morálních pravidel. Předčasná smrt krále Mundžonga, kastrace krále Tandžonga a jeho uzavření, lstivé a bezectné odstranění ministrů v procesu uzurpace moci, nesmírné krveprolití, to vše bylo pro něj dlouhotrvajícím břemenem.

Sedžo hledal duchovní útěchu v kulturních aktivitách. Podporoval buddhismus, obdivoval *paduk*, snažil se přispět ke zlepšení administrativy. Když Sedžovi skončily denní povinnosti, tak se chodil dívat do Čädžu, 宰樞 na to, jak *kosu* hrají *paduk*. Vychutnával si jejich společnost u různých příležitostí, jakou byly na příklad oslavy nebo jiná hodování. Nejlepší zaznamenaný *padukový* příběh je následující.

Po skončení vládních záležitostí Sedžo zavolal ministry, Han Mjõnghöa, Sin Sundža, Ku Čchikwana, 具致寬 (1406 – 1470) a Čchö Hanga, 崔恒 (1409 – 1474), rozdělil je do skupin tak, aby mohli hrát dva týmy proti sobě *paduk* a vítěznému týmu nabídl 3 koně. Tehdy by člověk za tuto cenu koupil v hlavním městě dům s dlaždicovou střechou a ještě by mu zbyla značná suma peněz. Toho dne vyhrál Mjõnghö a Sin Sundžu. Aby Sedžo druhý tým Ku Čchikwana a Čchö Hanga utěšil, věnoval jim jednoho koně. Pravděpodobně první zmínka o jakémisi druhu hazardního *paduku*.

V paláci se může tato záležitost Sedžoa a důstojných literátů vyprávět jako anekdota, nebo to může na druhou stranu reflektovat módní trend té doby. *Paduk* měla společnost v sobě vstřebaný. Často Sedžo volal palácové důstojníky, aby hráli *paduk* a jako odměnu jim nabízel zpravidla korejský luk, *kaggung*, 角弓. Sedžo trpěl kvůli chronické kožní nemoci nespavostí, odmítal ženskou krásu, proto trávil volný čas *padukem*²⁴⁹.

V raném období Čosön za časů vlády krále Sedžoa nebyl již *paduk* jen zábavou mezi nejvyššími, pro krále. *Paduk* si v této době „nevybíral“ mezi vysokými nebo nízkými. Pokud člověk neměl dřevěný nebo kamenný *padukpchan*, mohl si hrací plochu nakreslit. Hrálo se v paláci nebo na tržišti, hrálo se všude. Existuje záznam o snaše s tchánem, kteří spolu hráli *paduk* na hostině, stoly se jídlem prohýbaly, slavilo se a hodovalo²⁵⁰.

²⁴⁷ Za vlády krále Sedžonga úspěšně bojoval proti Mandžuům na severní hranici země.

²⁴⁸ in I, Čchõng. *Hanguk paduksa*. Sõul, Oromedia, 2007, str. 132.

²⁴⁹ In I, Čchõng. *Hanguk paduksa*. Sõul, Oromedia, 2007, str. 133.

²⁵⁰ Tamtéž.

Sedžo měl oblibu ve studiu, studoval jak konfuciány, tak buddhismus. Líbila se mu teorie o tom, že *padukpchan* připomíná svým tvarem jin a jang a 5 elementů²⁵¹. Toto jeho nadšení a vhled do teorie a symboliky je překvapivé.

Sedžo stárl spolu se svými *padukovými* mistry. V Sō Kōdžōngově, 徐居正 (1420 – 1488)²⁵² díle *Pchilwōn čapki*. 筆苑雜記 je zmínka, že hráči *paduku* a *čanggi* byli velice schopnými lidmi. Sō Kōdžōng sám byl velkým *padukovým* nadšencem. Zanechal asi 10 *padukových* básní. Když se ocitl před *padukpchanem*, dokonce (prý) omdlíval (nadšením)²⁵³.

Za časů Sedžoa byl *paduk* velmi populární jak na královském dvoře, tak mimo něj. Bylo to zpestření při různých společenských příležitostech. I mimo palác se ve slavnostní den připravovaly *padukpchany*, to bylo běžné. Dokonce I Čchōng píše, že ženy lákaly muže pomocí *paduku*²⁵⁴. Což vzhledem k oddělenému životu mužů a žen v období Čosōn zní poněkud absurdně. V každém případě je možné brát za důvěryhodný fakt, že opravdu i ženy *paduk* hrály.

Všichni synové Sedžonga²⁵⁵ měli *paduk* rádi. O Sedžongovi samotném je pouze epizoda z vojenského tažení proti Džurdženům. Sedžong měl též *paduk* v oblibě. Za úředníky si často vybíral *kosu*, jako např. Čo Sunsānga, 趙順生, Kjōm Saboka, 兼司僕, jejichž *paduk* oceňoval. Čo Sunsānga dokonce „obdivoval natolik, že i přes to, že žádných jiných kvalit kromě *paduku* neměl, Sedžongovi to stačilo. Nemohl se vzdát jeho společnosti i přesto, že o něm slyšel mnoho nepěkného.“²⁵⁶

8.1.3 I Hjōnbo, 李賢輔 (1467 – 1555)

Ovládat literátské dovednosti²⁵⁷ bylo v období Čosōn otázkou prestiže. Znalost byla považována za znak kulturnosti a civilizace a neznalost naopak za barbarství. Ponejvíce se těmto záležitostem věnovali úředníci na odpočinku, *kügōrā*, 歸去來. Jedna anekdota²⁵⁸ vypráví příběh literáta středního období království Čosōn, o I Hjōnbovi.

I Hjōnbo měl nemocné rodiče a rozhodl se, že se k vrátí domů, aby o ně mohl pečovat. Když se chystal k odjezdu, lidé se hádali, snažili se ho zastavit, chytali ho za

²⁵¹ I, Čchōng. *Hanguk paduksa*. Sōul, Oromedia, 2007, str. 136.

²⁵² Literát a hráč *paduku*.

²⁵³ I, Čchōng. *Hanguk paduksa*. Sōul, Oromedia, 2007, str. 137.

²⁵⁴ Tamtéž.

²⁵⁵ Mundžong, Sujang, Anpchjōng a princ Kūm Sōng 錦城大君 (1426 – 1457).

²⁵⁶ I, Čchōng. *Hanguk paduksa*. Sōul, Oromedia, 2007, str. 134.

²⁵⁷ Jinak přezdívané jako čtyři klasické dovednosti.

²⁵⁸ Zaznamenaná v *Čosōn sillok*.

rukáv, nechtěli, aby jejich oblíbený úředník odešel. Ale nic to nepomohlo. Vydal se na cestu, plul na lodi a na té lodi mu byly za společníky pouze květina a *padukpchan*. Po návratu domů k němu chodili různí přátelé na návštěvu a vždy si k dobrému jídlu a pití dopřáli i partii *paduku*²⁵⁹. Je pravděpodobné, že takto trávil své stáří mnoho dalších literátů.

Dalšími literáty tohoto období, o nichž je známo, že hráli *paduk*, byli již zmíněný básník Sŏ Kŏdžŏng, ministr Sin Sundžu, I Sŏkhjŏng, 李石亨 (1415 – 1477), Sŏng Hjŏn, 成覲 (1439 – 1504). Jak dobří v *paduku* tito lidé byli, není známo, žádné záznamy partií se po nich nezachovaly.

8.1.4 Ministr Ju Sŏngrjong, 柳成龍 (1542 – 1607) a *paduk*²⁶⁰

Ju Sŏngrjong, vynikající nejvyšší ministr středního období Čosŏn, byl člověkem, který nebyl pouze slavným učencem, konfuciánem, stratémem, ale i nejlepším *padukovým* mistrem. Narodil se v provincii Kjŏngsando, 慶尙道²⁶¹ a byl již v mládí velmi inteligentní, v 10 letech již ovládal *Sasŏ*, 四書²⁶² a složil literátské zkoušky *kwagŏ*, 科擧 v 22 letech²⁶³, vstoupil do vládních služeb a získal mnoho titulů.

Během Imdžinské války, *Imdžinwäran*, 壬辰倭亂²⁶⁴ se ve Ůidžu, 義州²⁶⁵ setkal s mingským²⁶⁶ generálem Li Rusongem, 李如松 (1549 – 1598), společně plánovali válečnou strategii a získali zásluhy za naplánování vojenských operací, jejichž pomocí znovudobyli Pchjŏngjang, 平壤 a Hanjang, 漢陽²⁶⁷, kterého se dříve museli vzdát ve prospěch japonské armády. Poté povýšil na nejvyššího ministra a oddal se obnově válkou zničeného hlavního města.

„Říkalo se, že tak jako byl zdatný v politice, nemenší měrou byl i zdatný v *paduku*, tehdejší *kosu* ho dokonce označili za mistra největšího své doby“²⁶⁸. Bohužel se ale nezachoval zápis žádné z jeho sehraných partií, takže ohodnocení jeho síly v dnešní době

²⁵⁹ In I Čchŏng. *Hanguk paduksa*. Sŏul, Oromedia, 2007, str. 187.

²⁶⁰ In I, Sŭngu. *Padukŭi jŏksawa munhwa* (4000 njŏnŭl kŏrŏon). Hjŏnhjŏngakjangčŏi. 2010, str. 133.

²⁶¹ Obec Hahŏ, 河回

²⁶² 4 základní knihy konfuciánského učence.

²⁶³ V 19. roce vlády krále Mjŏngdžonga, 明宗王, 1545 – 1567.

²⁶⁴ Válka mezi Japonskem a Koreou v letech 1592 – 1598.

²⁶⁵ Oblast na řece Amnok, 鴨綠江 (dnes hranice mezi KLDK a ČLR) v provincii Pchjŏngando, 平安道.

²⁶⁶ Dynastie Míng, *Mjŏngnara*, 明朝, 1368 – 1644, čínská dynastie.

²⁶⁷ Starý název pro Sŏul.

²⁶⁸ in I, Sŭngu. *Padukŭi jŏksawa munhwa* (4000 njŏnŭl kŏrŏon). Hjŏnhjŏngakjangčŏi. 2010, str. 134.

není bohužel možné. Je o něm známo pouze několik anekdot, které jsou s *padukem* spojeny.

Ju Sönggrjong po dlouhou dobu, co sloužil jako vládní úředník, trávil čas v hlavním městě. Občas jel na dovolenou do své rodné vesnice.

Tento příběh se udál několik let před vypuknutím Imdžinské války. Ju Sönggrjong přijel do své rodné vesnice, spokojeně odpočíval, když ho nečekaně vyhledal jeho strýc žijící přes kopec. Tento muž obvykle zůstával pouze v domě, ven nechodil, seděl tam zavřený jako pecka²⁶⁹, povídalo se o něm, že je hloupý a pro nedostatek vlastní důstojnosti ho v domácnosti přezdívali „Strýček hlupák“ nebo na něho volali „Blbečku!“²⁷⁰

A tak tento Blbeček jednoho dne svého synovce požádal, ať si s ním zahraje partii *paduku*. Ju Sönggrjong si lehkovážně pomyslel, „cha, Strýček hlupák se i jako hlupák chová“, ale jako správný konfucián vznešeného původu strýcovi zdvořile na jeho žádost odpověděl a vyhověl mu a začali hrát. Ju Sönggrjong, který ještě neslyšel vyprávět o tom, jak jeho strýček umí dobře *paduk* hrát, tak se dostal v partii i přes slibný začátek do potíží. To ho velmi překvapilo. Byl donucen partii vzdát a prohrál.

Chvíli spolu mlčky seděli. Po chvíli Ju Sönggrjong prolomil mlčení, byl tak překvapený, že poprosil ještě o jednu partii, ale Blbeček jen mávl rukou v naznačení, že odmítá. Ju Sönggrjong, utrpějíc zdrcující porážku od strýčka, jehož celá vesnice i domácnost znala pouze jako Strýčka hlupáka, byl fascinován a s prázdným výrazem hleděl před sebe.

„To, že jsem tě dnes vyhledal a chtěl si zahrát *paduk*, není tak, jak se zdá. Nepřišel jsem kvůli partii *paduku*, ale vyhledal jsem tě, protože jsem tě chtěl varovat. Tuším, že se na naši zemi chystá velká pohroma. Před několika dny přišel ke mně potulný mnich žádat o nocleh, nepřijal jsem ho, ale uvědomil jsem si, že ti hrozí nebezpečí.“ Když domluvil, strýček spěšně odešel.

V té době byli do Čosönu nasazováni japonští špehové²⁷¹, kteří mapovali zemi, zkoumali vojenské vybavení a techniku, jedním z cílů bylo i usilovat o život ministrů. Údajný mnich měl být jedním takovým špehem.

Poté, co byl Ju Sönggrjong takto varován, radši se vrátil do hlavního města. A skutečně po 3 dnech přijel do jeho vesnice v přestrojení další špeh, který měl za úkol ho zabít.

²⁶⁹ Тамтэж, в оригинале je jako mol, čomčchöřom.

²⁷⁰ Чchisuk, 痴叔

²⁷¹ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül köřön). Hjönhjögakjangči. 2010, str. 135.

Ještě jeden příběh o *paduku* je ze života Ju Söngjong, tentokrát se odehrál za Imdžinské války. Je z té doby, kdy se král Söndžo, 宣祖 (1567 – 1608) se svým dvorem ukryl do Ůidžu. Tam byl již výše zmiňovaný mingský generál Li Rusong, který byl nejen schopným generálem, ale i velmi znalým mistrem v *paduku*.

Jak zůstávali ve Ůidžu, nebylo tam mnoho možností na rozptýlení. A tak *padukoví* mistři, aby zahnali dlouhou chvíli, řekli si, že budou trávit čas hraním. A každý den král žádal o to, aby mu byly o partiích podávány zprávy a sám měl chuť hrát. Vyzval k partii generála.

Mingský generál i přesto, že měl dojem, že král mu nemůže být rovným soupeřem, nemohl jeho žádost o partii odmítnout. Ju Söngjong krále začal učit různé strategie a na zápas připravovat. Následující den sehráli král s generálem historickou partii.

Ale Ju Söngjong v této partii králi radil. Využil stínu slunce, aby mohl králi ukazovat, na jaké místo je potřeba zahrát²⁷². Díky jeho radám byla partie vyrovnaná a nakonec skončila remízou.

Tento příběh ukazuje na Ju Söngjongovu mistrovskou sílu v *paduku*, protože sehrát partii tak, aby hráč dosáhl remízy, je velkým uměním.

Zachovalo se po něm několik spisů ve Sbírce děl západní frakce, *Söa mundžip*, 西厓文集, ale bohužel zde není žádná pasáž věnovaná *paduku* a ani se nezachoval žádný zápis partie.

Han Sangdä ve svých přednáškách univerzity Mjöngdži zmiňoval, že by Ju Söngjong mohl být „vynálezcem“ *sundžang paduku*, ale vzhledem o náznacích jeho dřívějšího výskytu²⁷³ není tato teorie potvrzená. Původ *sundžang paduku* zůstává i nadále neobjasněný.

8.1.5 I Jaksa, 李杓史 a jeho návštěva Japonska

I Jaksa byl členem poselstva království Čosön do Japonska v roce 1615²⁷⁴. Setkal se s *Honinbem* Sansou a sehrál s ním partii *paduku* o 3 hendikepech a prohrál²⁷⁵. Poté, co

²⁷² In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjöhjöhgakjangči. 2010, str. 136.

²⁷³ Pak Ku, narský nález květinového *padukpchanu* (viz výše) apod.

²⁷⁴ HALL, John Fairbairn. *The Go companion: Go in history and culture*. Richmond, VA: Slate, 2009, str. 204.

²⁷⁵ Šlo pravděpodobně o japonský *paduk*.

se vrátil domů, poslal Sansovi²⁷⁶ dar v podobě porcelánových misek na kameny a *padukové* kameny.

Honinbo Sansa byl prvním představeným první japonské *padukové* školy *Honinbo*, 本因坊 (1612 – 1940), byl také buddhistickým mnichem.

8.1.6 Tasanův pohled na *paduk*²⁷⁷

Paduku se nevěnovaly pouze významné osobnosti politické, další literární památky patří básnířce Hōnan Sōrhon, 許蘭雪軒 (1563 – 1589), I Tōkmu, 李德懋 (1741 – 1793) napsal první esej o *paduku* Hjōkkiron, 奕棋論, Čōng Wōnjong, 鄭元容 (1783 – 1893) esej Kisōl, 棋設 I Tasan, 茶山 napsal báseň o *paduku*. Opět tato díla zaměřená svou pozorností na *paduk* ukazují oblíbenost hry a její hazardní ráz. Bohužel stále to jsou pouze básně, úvahy, žádný zápis partie.

Čōng Jakjong, 丁若鏞 (1762 – 1836) neboli Tasan byl literátem v pozdním období Čosōn a byl též velmi slavným spisovatelem. Tasan je pseudonym, který má od léta 1802, kdy mu bylo 40 let, znamená „Čajová hora“. Bylo to za vlády krále Sundžoa, 純祖王 (1800 – 1834). V tomto roce byl poslán do vyhnanství do provincie Čōlla, 全羅道, vybuodoval si čajové plantáže, sám čaj pěstoval, sklízal, sušil, a tak dal vzniknout této přezdívce²⁷⁸. Tasan již od mládí vynikal nadprůměrnou inteligencí, měl rád čtení, litoval soudobého úpadku ve společnosti. Cítil, že je potřeba literátů k praktickému užití než k pouhým řečem a stál za (praktickým) využití jednotlivých sfér studia.

Ve 13. roce vlády krále Čōngdžoa, 正祖王 (1776 – 1800), v 27 letech úspěšně složil státní zkoušky *kwagō*, vstoupil do vládních služeb a byl vyslán do provincie Kjōnggido, 京畿道 jako tajný královský inspektor. Protože byl Tasan v prvním půl roce své vládní služby plně oddán literátskému výzkumu, nebylo v jeho mysli místo na zábavu, jako byl např. *paduk* nebo *čanggi*. Mezi básněmi *hansi*, 漢詩²⁷⁹, které složil, byla jedna, jejíž obsah byl o *paduku* a jeho nezájmu o něj.

V *paduku* neznám vítězství ani porážky,
jen před sebe se podívám a divné lidi vidím,
kdybych dostal jen kousek zlata,
hned bych je měl ve své moci,

²⁷⁶ Pravděpodobně jako vyjádření díků.

²⁷⁷ in I, Sūngu. *Padukūi jōksawa munhwa* (4000 njōnūl kōrōon). Hjōnhjōngakjangči. 2010, str. 136.

²⁷⁸ *Jangbani* v normální situaci nemohli pracovat rukama, Tasan si to ve vyhnanství dopřál.

²⁷⁹ Básně psané klasickou čínštinou.

všichni chtějí vyhrát sázky²⁸⁰.

Tasan, zabývající se studiem všeho druhu²⁸¹, se dostal k západním spisům a stal se křesťanem, k němuž měl blízko i díky svému staršímu bratrovi, jenž byl jako křesťan popraven i s manželkou v tzv. Velkém protikřesťanském pogromu, *Sinjusaok*, 辛酉邪獄 roku 1801, v prvním roce krále Sundžoa²⁸². Pogrom proti křesťanům souvisel s frakčními boji v tomto období²⁸³. Tasan popraven nebyl, ale byl poslán do vyhnanství, v kterém strávil 18 let. Tam měl prostor a klid na studium a psaní. Sepsal díla, do kterých zahrnul své zkušenosti z doby, kdy byl tajným inspektorem v provincii Kjönggido a z doby, kterou strávil se svým otcem Čöng Čawönem, 丁載遠 (1730 – 1792), jenž byl pastorem. Mnoho z jeho děl je ceněno ještě dnes.

Poté, co byl Tasan po 18 letech propuštěn z vyhnanství, byl na chvíli ve vládních službách, ale poslední část života strávil mezi přáteli v hlavním městě skládáním básní a hraním *paduku*. Zemřel v 74 letech.

Sepsal 8 činností, jak se osvěžit v horkém a vlhkém letním počasí²⁸⁴.

Pod borovicí se cvičit v lukostřelbě.

Ve stínu zelkvy se houpat na houpačce.

V otevřeném altánku hrát *tchuho*, 投壘²⁸⁵.

Na čisté rohoži hrát *paduk*.

V západním rybníčku pozorovat lotosy.

Poslouchat cikády z lesa na východě.

Přes den skládat básně.

V jasné noci při měsíci mýt si nohy.

8.1.7 Kim Okkjun, 金玉均(1851 – 1894) a *paduk*²⁸⁶

Padukpchan z pidža namu, který používal reformní korejský politik Kim Okkjun, se v létě 1995 nakrátko vrátil z Japonska domů do Koreje. Po rozšíření této zprávy byla *paduková* společnost velmi uchválena a nadšená. To, že se *padukpchan*, který byl

²⁸⁰ Přeloženo z korejštiny, in I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjönhjögakjangči. 2010, str. 137. V této básni je další narážka na hazard, který je s *padukem* spojený.

²⁸¹ Hnutí za praktické vědy, sirhak, 實學

²⁸² 1801

²⁸³ Za předešlého krále byli trpěni. Nyní patřili k frakci, která stála v opozici vůči královně vdově, která vládla za nezletilého krále (v době nástupu na trůn mu bylo 11 let).

²⁸⁴ in I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjönhjögakjangči. 2010, str. 138.

²⁸⁵ Tradiční asijská hra, spočívá v házení krátkých dřev do nádoby.

²⁸⁶ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjönhjögakjangči. 2010, str. 144.

„potřísněný prachem“ z jeho rukou a po celou dobu se válel někde ve skladišti budovy *Nihon Kiinu*, vrátil po dlouhých 101 letech vrátil domů, vyvolalo senzaci, podpořenou ještě životním osudem tohoto politického reformátora, jenž našel smrt tváří tvář atentátníkovi²⁸⁷.

A tak po tom, co uplynulo celé století, tak bylo možné si „osahat“ dlouho schovaný *padukpchan*, putoval doslova „z ruky do ruky“.²⁸⁸

Jak se stalo, že tento *padukpchan* skončil uvězněný ve skladu materiálu v japonském *Nihon Kiinu*. Je třeba toto největší „mystérium“ moderního *paduku* od začátku do konce odhalit.

Ke Kim Okkjunově *padukové* pozůstalosti patří mimo *padukpchanu* i zápis partie, i s komentářem je uveden na konci kapitoly.

Kim Okkjun strávil posledních 10 let svého života v japonském exilu. Účastnil se neúspěšného převratu roku *Kapsin*, *Kapsin čöngbjön*, 甲申政變²⁸⁹ a jako jeho vůdce byl nucen emigrovat.

Přátelství s Šuejem, 秀榮 (1852 – 1907)

Za svého pobytu v exilu se Kim Okkjun sblížil s *Honinbem* Šuejem. Kimovi uplynul první rok v exilu a slavil se Nový rok. V únoru roku 1886 spolu odjeli do termálních lázní *onsen*, 温泉 strávili tam 18 dní hraním *paduku*.

Nejprve byl Kim zvyklý na korejský *sundžang paduk*, ale během svého pobytu v exilu hrál pouze *paduk* japonský. S *Honinbem* začínali hrát partie o 6 hendikep²⁹⁰. V souborné knize japonské *padukové* historie, *Čwaũdamčchong*, 坐隠談叢 je napsáno, že Kimova výkonnost byla okolo 1. profesionálního *danu*, v současnosti by tato síla mohla odpovídat výkonnosti 3. amatérského *danu*.

Kim žil v Japonsku pod ochranou japonské vlády. Měnil místa svého pobytu. S *Honinbem* se vydal na Boninské ostrovy v Tichém oceánu, kde se opět oddávali hraní *paduku*. Dodnes je na tomto souostroví mnoho fanoušků *paduku* a traduje se, že je to právě díky Kimově návštěvě. Bohužel nebylo pro Kima tamní tropické klima příliš vhodné a trpělo jeho zdraví, a tak se po dvou letech v létě roku 1888 přesunul na sever do Sappora, 札幌市. *Honinbo* s ním zde strávil 7 měsíců. Opět trávili svůj společný čas hraním *paduku*.

²⁸⁷ 1894 zavražděn při cestě do Šanghaje.

²⁸⁸ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjönhjögakjangči. 2010str. 144.

²⁸⁹ Neúspěšný pokus o převrat, který vyústil v čínsko-japonskou válku 1884 – 5.

²⁹⁰ Jedna z partií se dochovala a je uvedena i s komentářem na konci kapitoly.

Z Tokia do Šanghaje

Po 4 letech a 4 měsících se vrátil do Tokia. 3 měsíce poté, na konci srpna 1890, zemřel 15. *Honinbo* Šuetsu, 本因坊秀悦 (1850–1890)²⁹¹, bylo mu pouze 40 let. Kim spolu s přítelem Šuejem pomáhali s pohřbem a několik dní strávili v domě zemřelého. V této době se Kim setkal také s budoucím *Honinbem* 21. generace Šusajem, 本因坊秀哉 (1874 – 1940)²⁹², později velmi slavným a silným hráčem, jenž byl také posledním *Honinbem*. Jemu tehdy nebylo ani 15 let, přesto se díky častým setkáním stali blízkými přáteli. Vlastně na tom všem nebylo nic až tak výjimečného, vzhledem k tomu, že se Kim v době svého japonského exilu setkal i s dalšími tehdejšími *Honinby*²⁹³ a se všemi navázal blízký vztah.

Pro život v Japonsku nebylo jeho korejské jméno příliš pohodlné, a tak dostal nové, japonské. Jeho novým jménem bylo Iwada Šusaku, 岩田周作.

Nakonec ale jako činorodý muž začal být frustrovaný z toho, že vlastně v exilu nic nedělá a rozhodl se odjet do Číny. Ještě než odjel, tak dalšímu svému příteli Mijakovi, 三宅 zanechal jako dárek svůj oblíbený (výše zmíněný) *padukpchan*. Na cestě do Šanghaje našel svou smrt. Byl zastřelen na lodi, která ho tam vezla²⁹⁴.

Nález *padukpchanu*

Když se I Sūngu dostal k informaci o tomto *padukpchanu*²⁹⁵ roku 1993 při společném výzkumu prováděném mezinárodním týmem²⁹⁶, hned se rozjel do japonského studijního centra v Tokiu, kde *padukpchan*²⁹⁷ našel ve skladišti. Byl na něm nápis: „Tento *kiban* je majetkem Kim Okjuna“²⁹⁸

²⁹¹ Bratr Šueje.

²⁹² Byl to hrdina Kawabatovy povídky *Mejdžin*.

²⁹³ 16. – 21.

²⁹⁴ Atentátník Hong Čongu, 洪鍾宇, 1850 – 1913.

²⁹⁵ Zde uvádí termín *kiban*, 碁盤, in I, Sūngu. *Padukūi jōksawa munhwa* (4000 njönül kōrōon).

Hjōnhjōngakjangči. 2010, str. 149.

²⁹⁶ Složený výzkumníky z Koreje, Japonska, Číny, Tchaj-wanu, Evropy.

²⁹⁷ Viz Obrázek 50.

²⁹⁸ in I, Sūngu. *Padukūi jōksawa munhwa* (4000 njönül kōrōon). Hjōnhjōngakjangči. 2010, str. 150.



Obrázek 50 Kim Okkjunův *padukpchan* nalezený v tokijském *Nihon Kiinu*.

Na víku od *padukpchanu* stálo:

„Hledal jsem po obchodech dřevěný *padukpchan*. Na první pohled byla vidět tmavá skvrna a to, že je křivý, měl tak hodnotu rozbité střešní tašky. Když jsem se vrátil domů, seřízl jsem ho, i přesto ale nevypadal jako nový, ale bylo jasné, že je krásný. Nakonec ho věnuji svému příteli Mijakovi. Když se na něm bude hrát a bude se používat, bude nosit štěstí. Rok *kabo*, 甲午(1894), 3. měsíc, podepsán Ko Kjun, 古筠²⁹⁹“³⁰⁰

Domluvilo se, že *padukpchan* bude převezen do Koreje do *Hanguk Kiwõnu*. Po 6 měsících zde byl vystaven a poté se opět vrátil do Japonska.

Kim Okkjun a *Honinbo* Šuej

O jejich přátelství se píše ve staré japonské knize o *paduku*, *Kwansõ ùkihõ*, 關西圍碁會³⁰¹, ve 3. svazku věnujícím se 19. století. Tímto dílem je již zmíněná kniha *Čwaũdamčchong*.

„Korejský exulant Kim studoval *paduk* pod *Honinbem* Šuejem. Padli si spolu hnedka do oka, protože když se prvně potkali, vypadalo to, že jsou spolu jako staří známí.³⁰²“

Kvůli tehdy napjatému vztahu mezi Koreou a Japonskem se Kim v srpnu 1886 vydal na ostrov v souostroví Ogasawara, 小笠原群島³⁰³. Šuej za ním vypravil na opuštěný ostrov, protože mu bylo líto, aby v osamění poslouchal šumění vln, sám, bez jediného přítele. Přijel lodí v únoru 1887, vyhledal ho a po tři měsíce zde spolu trávili čas a bavili

²⁹⁹ Kimův pseudonym.

³⁰⁰ Přeloženo z korejštiny, in I, Süngu. *Padukũi jõksawa munhwa* (4000 njõnũl kõrõon). Hjõnhjõngakjangči. 2010, str. 152.

³⁰¹ Sepsaná japonská historie *paduku* a genealogie školy *Honinbo*. vydáno v Ósace roku 1904.

³⁰² In I, Süngu. *Padukũi jõksawa munhwa* (4000 njõnũl kõrõon). Hjõnhjõngakjangči. 2010, str. 156.

³⁰³ Jiný název pro Boninské ostrovy. Tamtéž.

se. Ale v květnu stejného roku byl Kim nucen změnit místo pobytu, tropické podnebí mu podlamovalo zdraví. Rozhodli se přesunout na ostrov Hokkaidó, 北海道, do Sappora. Jeli společně, a když loď zastavila v Jokohamě, 横浜市, Šuej s Kimem na lodi zůstal a aniž by porušil slib daný příteli, doprovázel ho až na Hokkaidó. Cestou potkali mnoho lidí, kteří obdivovali sílu jejich přátelství.

Spíše než o *paduku* se v kapitole o Šuej píše o jeho přátelství s Kimem, byť se skrze *paduk* seznámili. Je to velmi zábavný příběh. Pokud jde o historiky z této knihy, výhradně se týkají *paduku* a *padukových* hráčů, popis ostatních Kimových činností zde není.

Z jedné strany byl politikem v exilu, z druhé strany hráčem, bavil se překonáváním těžkostí během partií s japonskými *padukovými* mistry. A skutečně, jak plynul čas, stal se nejen silným hráčem v *paduku*, ale i též silnou osobností³⁰⁴.

Není jistý motiv prvního setkání Kima a Šueje. Škola *Honinbo* se zmítala problémy a zákulisní hrou, která nakonec vyústila v to, že po předčasném úmrtí *Honinba* Šuho, 本因坊秀甫 (1838 – 1886) se Šuej stal *Honinbem* znovu³⁰⁵.

Aby Kim zklidnil své emoce poté, co musel do politického exilu, zajel si do slavných lázní Atami a tam spolu s Šuejem strávil dlouhých 18 dní. A proto, že ve dvou je snazší vypořádat se s trápením, velmi se tam sblížili, bydleli v jednom hostinci, hráli spolu *paduk*, jedli apod. Takto se píše v knize.

Kim byl stále stíhán korejskou vládou, byli na něj vysíláni atentátníci. Dostal proto japonskou policejní ochranu a nakonec byl vyslán do bezpečí na Boninské ostrovy³⁰⁶.

A začal jeho asi dvouletý život ve vyhnanství na tomto ostrově. Zabíjel tam čas skládáním básní, psaním a hraním *paduku*. Po 6 měsících za ním přijel jeho přítel Šuej. To bylo pro Kima vysvobození, velmi trpěl samotou.

Společně strávili na ostrově několik měsíců. Když přišel čas rozloučení, jejich smutek se snad ani nedal vyjádřit ani slovem, ani písmem. Je o tom zápis v knize *Čwaŭdamčchong*.

„Šuej byl nejen mým učitelem, ale i věrným přítelem. Když jsem byl nucen odejít do vyhnanství na pustý ostrov v souostroví Ogasawara, tak mě tam přijel vyhledat a zůstal tam se mnou po tři měsíce. Když jsem tam byl sám, staral jsem se o zahradu, bydlel v domě na samotě, na který nikdo nedohlédl, dny jsem trávil spíše ve smutku než v zábavě.

³⁰⁴ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kōrōon). Hjōnhjōngakjangči. 2010, str. 157.

³⁰⁵ Prvně v letech 1884 – 1886, po druhé 1887 – 1907.

³⁰⁶ 9.8.1886

Ale když na počátku léta přijela loď a on z ní vystoupil, nebylo nic více, co bych si mohl přát.“

Z Kimova popisu to vypadá tak, že během svého života ve vyhnanství měl obrovskou radost z Šuejovy návštěvy. Zatímco tam trávili čas tím, že dennodenně hráli *paduk*, chodili na procházky, diskutovali o světových problémech, blízkost Tichého oceánu je naplňovala životní energií a oblažovala jejich mysl.

Go Seigen, 吳清源 (1914 – 2014)³⁰⁷ tvrdil, že Šuej během svého tříměsíčního pobytu na ostrově vymyslel 10 000 *padukových* problémů ze zahájení, ale není potvrzeno, je-li to pravda či ne³⁰⁸.

V současné době se říká, že na ostrovech je stále *paduk* rozšířen mezi mnoha lidmi a zdůvodňuje se to právě Kimovým tamním pobytem ve vyhnanství. V Kimových vzpomínkách je článek k oslavám Nového roku na ostrově. Během těchto oslav uspořádali ostrované týmovou soutěž, rozdělili se na dvě skupiny a soutěžili v *paduku*. Prohrávající tým měl na starosti přípravu jídla a pití, ale veselili se všichni. Záznam popisuje, že *paduk* byl v té době nejvíce oblíbenou kratochvílí na souostroví.

Ostrované si žili svým vlastním tempem a nestarali se o události vnějšího světa. Kim pro ně byl vznešeným mužem, navíc hrajícím *paduk*, pro to všechno si k němu vybudovali vřelý vztah, a když po necelých 2 letech ostrovního života musel změnit místo pobytu v exilu na severnější oblast, byl to pro všechny velmi smutný den naplněný emocemi.

Důvodem jeho přesunu byl jeho zdravotní stav, jeho tělo nepřivyklo tropickému podnebí. Proto poslal oficiální dopis na japonské úřady a ty mu povolily přesun Hokkaidó. A tak 28.7.1888 dorazil společně s Šuejem do Jokohamského přístavu³⁰⁹ a z něj vyrazili na sever po souši.

Poté, co dorazili do Sappora, byl Kim Okkjun ošetřen tamním lékařem a shledán bez vážných škod na zdraví. Byl ubytován v zemědělské rezidenci, trávili čas s místní smetánkou a bylo jim zde velmi příjemně.

Chodili na *paduková* shromáždění, která se konala pravidelně jednou měsíčně. Na ně chodili i místní vážení občané, vylepšovali si zde svou výkonnost, ale nejen to, bylo to i místo s příjemnou atmosférou a přátelskými vztahy.

³⁰⁷ Jeden z nejlepších *padukových* hráčů 20. století.

³⁰⁸ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjönhjögakjangči. 2010, str. 160.

³⁰⁹ In I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa* (4000 njönül kördön). Hjönhjögakjangči. 2010, str. 161.

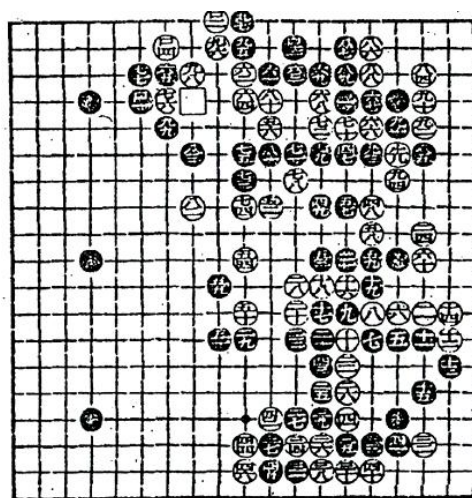
Tehdejší guvernér Hokkaidó se choval ke Kimovi s respektem a dopřál mu pohodlí i společenského vyžití v rámci jeho rekonvalescence.

Šuej s Kimem v Sapporu pobyl asi 7 měsíců a pak odjel do Tokia. Kim ho však brzy následoval, musel se znovu přesunout kvůli svým zdravotním problémům. V Tokiu byl pod politickým dohledem, ale to mu nebránilo se opět zapojovat do *padukových* aktivit, v kterých mu nebylo žádným způsobem bráněno. Svůj pronajatý dům otevřel *padukovým* setkáním, zval si tam *padukové* mistry, aby se společně mohli věnovat studiu, tak se píše v japonských dokumentech. Skrze svoji osobnost byl hráči velmi vážený.

Když se mluví o jeho síle v *paduku*, mohla se rovnat úrovni tehdy nejlepších amatérských hráčů. Byl objeven zápis partie mezi ním a Šuejem, se 6 hendikepy, je tedy možné se na jeho um podívat.

Jeho pobyt v Tokiu skončil pozváním do Šanghaje, jenž se mu stalo osudným. Ale proto, že žil v neustálém strachu z toho, že bude zavražděn, před svým odjezdem daroval některé své osobní věci, včetně svého *padukpchanu*, svým japonským přátelům.

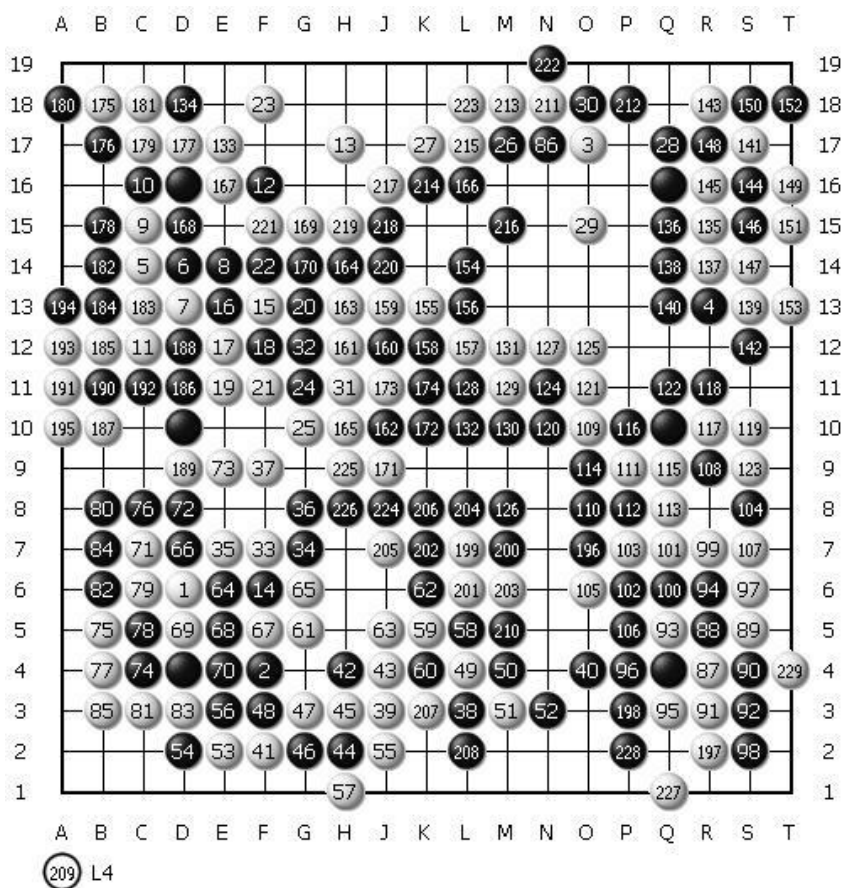
*Kibo*³¹⁰



●金玉均氏の圍碁 出京中の岩田周作（韓客金玉均氏）が去る十六日其旅宿に於て碁客小林鐵次郎氏を相手に六目置きて圍みたる碁は左の通りにて好出来ありと此碁圖は例に由り最初の一手を先とし然一どあるべきを一どあせり

Obrázek 51 Originální *kibo* mezi Kim Okkjunem a Honinbem Šuejem.

³¹⁰ Viz Obrázek 51 a Obrázek 52.



Obrázek 52 Kompletní zápis partie Kim Okjuna a Honinbo Šueje.

Komentář partie

1, 3, 5: V hendikepových partiích bílý často začíná tímto stylem, že rozmístí kameny po různých částech desky. Hrát na více místech najednou a vidět situaci na desce globálně je obtížnější, než se soustředit pouze na lokální situaci. Tím může získat snadno výhodu nad slabším hráčem.

4: Tento tah dnes již není obvyklý. Dnes se běžně hraje na 137, 138. Myšlenka tahů je ale stejná. Posiluje napadený kámen na hvězdě.

6 – 12: Čöngsöök využívaný v hendikepových partiích dodnes.

15 – 22: Velmi nevýhodná výměna pro černého. Zajal sice jeden kámen a posílil si své rohové kameny, ty byly ale již před výměnou bez problémů. Naopak nechal bílého oddělit kámen na čhönwönu. Tím velmi posílil svou skupinu, která před výměnou ještě nebyla zajištěná. Pokud se bílému podaří kámen obklíčit i z druhé strany, vznikne mu na levé straně pěkné, velké území. Černý nezískal v podstatě žádnou kompenzaci.

26: Pěkný útok. Bílého kameny na horní straně jsou rozděleny, tahem 28 si černý zajistil svůj roh.

31 – 37: Bílý si pojistil území na straně. Dal černému *sõnsu*, což se může zdát jako nevýhoda, ale slabší hráč většinou neví, jak ho využít. V momentální situaci na *padukpchanu* není žádná urgentní oblast.

38: Tahem se černý snaží využít sílu své zdi v levé části *padukpchanu*.

39: Invaze do černého prostoru. V rovné partii by byla pravděpodobně příliš hluboká a bílý by neměl moc nárok na příznivý výsledek.

40: Černý staví území na druhé straně, posiluje slabší stranu.

41: Tah vytvářející tzv. základnu, tj. prostor pro vytvoření živé skupiny.

42 – 48: Černý se snaží bílému základnu znemožnit, kdyby teď bílý zahrál na 53, černé kameny 44 a 46 by již neměly šanci se zachránit, protože bílé kameny 41 a 53 mají více svobod. Tím by si bílý vytvořil prostor pro život.

49, 51: Bílý si nejdříve připravuje možnosti do budoucna, pak teprve bere 2 kameny a má jedno oko.

53: Tím, že bílý vytvoří živou skupinu, získá body a zničí body černému. Bílý má zatím na straně jedno oko jisté, další by si mohl dodělat tahem na 208, nebo může utíkat do středu desky.

59: Bílého spojení na 60 by bylo špatným tahem. Dalo by to černému šanci skupinu uzavřít.

60: Lepší je pravděpodobně hrát rovnou na 62 a nedávat bílému tah navíc.

65: Bílý tímto tahem stříhl černého rohovou skupinu. Její tvar je slabý, na bodě 81 je *vital point*, který může život černé skupiny vážně ohrozit.

66 – 85: Výměna. Bílý vzal černému území v rohu a ožil svou skupinu, černý se proboural bílému do území a své kameny rovněž ožil.

86: Černý posílil svou pozici a oslabil bílého dva kameny.

87: Invaze do černého rohu.

89 – 102: *Čõngsõk* střední hry. Sekvence, v níž si černý opevní body v rohu a bílý si vytvoří skupinu na straně. Bílé kameny jsou v prostoru vlivu černých kamenů, ještě musí bojovat o přežití.

104: Hrozba na odstřížení 2 bílých kamenů. Kdyby se bílý tahem 107 nespojil, černý by ho zahráním na 107 mohl odstříhnout.

109: Bílé kameny utíkají do středu *padukpchanu*.

110 – 123: Černý odstříhl bílého a uzavřel skupinu na straně. Výměnou za to bílý vytvořil živou skupinu.

135: Bílý potřebuje zmenšit černého území, jinak by neměl na vítězství šanci.

151+153: Tahy, kterými bílý udělal dvě oči a ožil.

154: Po tomto tahu černého se bílý musí buď pokusit utéct se svou skupinou v pravé části *padukpchanu*, nebo vymyslet nějaký zázračný útok na černou skupinu na levé části *padukpchanu*, jinak prohraje.

164: Důležitý tah. Kdyby ho černý opomněl, bílý by dal *tansu* na 170 a zničil by černého *oko* (černý by se musel spojit na 15).

166: Uzavření černého pravého území.

175: *Mäk*. Bílý se s kamenem může spojit na obě strany.

176 – 185: Bílý si vzal body v rohu a černý se svou skupinou ožil.

186: Útočný tah na bílou skupinu. Tahem bere skupině oko.

188: Chyba, černý nemá dostatek svobod, aby zajal kus bílých kamenů, černý bude zajatý dříve.

196: Černý odstříhl bílý kámen a zvětšil si tím území.

227: Poslední pokus bílého nachytat černého. Ale nepovedlo se. Po tahu 230 se bílý vzdal.

U této partie je vidět, hendikep byl vybrán příliš vysoký. Ač Kim udělal během hry několik chyb, žádná z nich nebyla tak velká. Navíc hrál celkem bezpečné tahy a jeho kameny neměly tolik slabin, aby jich bílý mohl efektivně využít. Proto, když Šuej využil všechny možnosti, kde by mohl ještě získat převahu, partii vzdal a uznal, že již vyhrát nemůže.

8.2 Sundžang paduk

Prvním náznakem výskytu *sundžang paduku* je nález *padukpchanu* v Naře, darovaný japonskému císaři. Není k němu žádná písemná zmínka, ale *padukpchan* má vyznačené květinové body přesně tak, jak měly i pozdější *padukpchany*, na kterých se již prokazatelně *sundžang paduk* hrál. Je možné předpokládat, že se *sundžang paduk* hrál již v období Sjednocené Silly, písemné doklady o tom bohužel nejsou.

Jedním z prvních dokladů ukazující na tuto korejskou variantu *paduku* pochází z *Čosön sillok*, z období vlády krále Sukdžonga, 肅宗王 (1674 – 1720). Zpráva je poněkud zmatená. Pojednává o tom, jak na hostinu v královském paláci byli pozváni mistři *paduku*

a hráli oba druhy, *sundžang paduk* i čínský³¹¹. I když hráli proti sobě stejní hráči, byl velký rozdíl v tom, jaký druh *paduku* zrovna hráli. Což je přirozené, vzhledem k jejich rozdílu.

Nejstarším záznamem o *paduku* s prázdným *padukpchanem* je I Säkova antologie. Také Sö Ködžong píše o tomto *paduku*. „Jinak je historie až do 19. století zahalená v temnotě. Ale trvat na tom, že v té době se hrál pouze *sundžang paduk*, je čirý nesmysl“³¹².

Kim Čchangöp, 金昌業 (1658 – 1721) také psal a zkoumal *sundžang paduk* a srovnával jej s čínskou formou *paduku*. Dalšími, kteří se zabývali *sundžang padukem*, byli na příklad Kim Pjöngön (? – 1807) a I Sögu, 李書九 (1754 – 1825). Dokonce se z pozdního Čosönu³¹³ zachovalo několik *kibo* všech různých forem *paduku*, *sundžang*, čínský, japonský, menší. I když zrovna zapsaných partií *sundžang paduku* je velice pomálu. Jeden z partiáříů vysvětluje i terminologii, která se od dnešní odlišovala hlavně tím, že byla v sinokorejská, zapsaná *hanmunem*, 漢文. Naopak mnoho dnešních termínů je i korejských.

Je to zvláštní, ale zdá se, že se pravděpodobně v období Čosön hrály všechny tehdy známé druhy *paduku*. Ale kvůli pozdější nevoli přejít na *paduk* japonského typu by se dalo odhadovat, že *sundžang*, jako domácí, byl nejoblíbenější. Také z bojovnosti korejských hráčů lze vyčíst herní tradici této bojovné varianty.

Vedení první korejské *padukové* organizace Čosön üki hjöbhö, 朝鮮圍棋協會 se *sundžang paduku* oficiálně vzdalo až roku 1937³¹⁴. Od té doby do současnosti se *sundžang paduk* hraje velice výjimečně a většina současných hráčů ho ani nezná. Z *padukového* společenství takřka vymizel. Přetrvává pouze v jisté bojovnosti a dravosti, jíž se někteří korejští hráči, ať profesionální či amatérští, vyznačují.

8.3 *Kuksu v období Čosön*³¹⁵

I Kwangdžön, 李光庭 (1674 – 1756) píše ve svém eseji *Mangjangnoku*, 亡羊錄 o talentech, že se vyskytují v časech rozkvětu i pádu společnosti. Na hledání talentů neexistují speciální místa, velmi často se vyskytují i v našem nejbližším okolí. Jako příklad

³¹¹ Pravděpodobně myšlen *paduk*, ve kterém jsou na začátku obsazené body 4x4 bílými a černými kameny v diagonálním postavení.

³¹² In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 38.

³¹³ 18. – 19. století

³¹⁴ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 42.

³¹⁵ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007.

uvádí okolí krále Sedžoa a skupinu lidí, za jejichž pomoci se chopil politické moci nebo v případě tangské císařovny Wu Zetian, 武則天 (690 – 705), jejíž vláda také začala převratem³¹⁶.

Oproti tomu, Söng Tädžung, 成大中 (1732-1809) je toho názoru, že ve společnosti se vyskytuje vždy pouze jeden jedinečný genius³¹⁷. Doboví geniové neznají pouze literaturu a vědu, ale jsou zkušení i v tom, co zahrnovalo *Čtyři dovednosti*. V pozdním období dynastie Čosön nastaly podmínky, které umožnily, že se *paduku* dostávalo v této době pozornosti. Pokud jde o Ju Pnhaka, 柳本學 (18. – 19. stol.), tak jeho přáním bylo, aby se celá země stala zemí *paduku*, *kuggi*, 國碁, a to se také stalo³¹⁸.

V Análech dynastie Čosön, 朝鮮王朝實錄 byli *kuksu* označováni a jako první se v nich objevuje Pang Poksäng, 方福生³¹⁹. Stal se blízkou osobou prince Jangnjönga, 讓寧大君 (1394–1462) a doprovázel ho na jeho poutích.

Dalším mistrem *paduku*, který se objevuje, je Čo Sunsäng, 趙順生. Jeho příznivci byli král Sedžong a princ Anpchjöng. Když Sedžong zemřel, Anpchjöng ho stále podporoval a vypadalo to, že to dělal s potěšením. To, že měl princ Anpchjöng znalosti v *paduku*, malbě a jiných kratochvích, bylo všeobecně známé. Čo Sunsäng se nakonec zapletl do politických intrik a v době princova vyhoštění a pozdější smrti³²⁰ byl odsouzen k trestu smrti. „To, že se účastnil politických pletich³²¹, není v přímé konotaci s *padukem*.“³²²

Na základě těchto záznamů je zřejmé, že dobré *padukové* hráče podporovali vlivné osoby té doby.

Z mingské Číny pochází zápis od západních pozorovatelů, že bylo s *padukovými* mistry, neboli *kosu* zacházeno uctivě: „Lidé, kteří rozumějí pravidlům hry perfektně, jsou objektem úcty. K zahrání jedné partie s nimi je potřeba projít speciálním rituálem. Mistrům se zde dostává velkému respektu.“³²³

Čo Sunsängovi se dostávalo nejvyšší podpory a ochrany od krále Sedžonga a prince Anpchjönga. Po něm následoval I Sö, 李曙 (1447 – 1498), jak je napsáno v Kim Tosuově,

³¹⁶ Tyto dva vládce si vzal I Kwangdžön jako základ pro svůj esej o talentech. In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 225.

³¹⁷ Pravděpodobně záleží spíše na úhlu pohledu.

³¹⁸ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 226.

³¹⁹ In Sedžong 12. svazek, 3. rok (1421), 5. měsíc, 5. den, 1 záznam.

³²⁰ 1453, v době Sedžoova převratu.

³²¹ Politická frakce kolem generála Kim Čongsö, 金宗瑞 1383 – 1453.

³²² In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 226.

³²³ Tamtéž.

金道朱 (1699 – 1733) *Kidžadžönu*, 碁者傳³²⁴. Byl to obdivuhodný člověk, který velmi vynikal v Sedžoově 3000členné domácnosti. Dostal přezdívku *Ilugi*, 一手碁, doslova jeden tah v *paduku*. Účastnil se jednoho z poselství do mingské Číny, během pobytu na tamním dvoře zahájil *padukovou* soutěž, ale pravděpodobně se jí sám neúčastnil.³²⁵

I Sö se přátelil s Jun Hongimem, 尹弘任. Ač byli často spolu, záznamy o něm se objevují pouze v genealogii. Jun Hongim porazil svého přítele³²⁶ až na sklonku jeho života. O tomto *kukšu* nejsou k dispozici informace o datu narození ani úmrtí. Navíc po něm se záznamy o *kukšu* vytrácí a pokračuje až Jun Čchanhong, 虞贊共 (1626 – 1697).

Jun Čchanhong se stal *kukšu* s elegantní jednoduchostí, vynikal velkým talentem. Po období bez záznamů se objevila opět výraznější osobnost. Ale příliš holdoval alkoholu a byl celkem výstřední osobností, spíš než ctěn byl kritizován. Pouze někteří lidé oceňovali přirozenou krásu jeho (*padukových*) tahů, jedním z nich byl básník Hong Sedä, 洪世泰 (1653 – 1725). Báseň se *paduku* přímo netýká, ale básník ji psal po jejich společných setkání, při nichž skládali básně. Odloučení ho pokaždé naplňovalo smutkem.

Poslední dobou pouze k tobě mne to táhne.

Jak nést rozloučení s tvým odchodem.

Jedeš lodí po široké podzimní řece.

Při pohledu na oceán verš po verši básně skládáš...³²⁷

Po Jun Čchanhongovi přebíral *padukové* žezlo Čang Munik, 張文翼, to bylo již za krále Sukdžonga, 肅宗王 (1661 – 1720). Pokaždé, když byl součástí poselství do Číny dynastie Qing, 清朝 (1660 – 1912), tak byl pro svůj vynikající *padukový* um zapsán do Přijímací knihy návštěv, 迎接都監. Na jedné z cest dostal rukopis císaře Wanli, 萬曆 (1572 – 1620), císaře, který vládl v době Imdžinské války. Čínská vojska království Čosön v boji proti Japoncům pomáhala. Král Sukdžong byl z takového daru unesen. Nechal postavit v královském paláci svatyni a do ní rukopis umístil a Čang Munikovi to nikdy nezapomněl. Nicméně se Čang Munik nestal v Čosönu vysokým úředníkem, ač měl příslušné zásluhy, místo toho odešel na qingský dvůr hrát *paduk*.

Po něm následoval Han Täsü. Je to mistr v období krále Jöngdžoa, 英祖王, vládl 1724 – 1776. Sice byl Han Täsü poslán do vyhnanství, ale to nemělo vliv na to, že toto

³²⁴ Vyskytuje se termín *kikäk*, 棋客, profesionální hráč *paduku*.

³²⁵ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007., str. 227.

³²⁶ A pravděpodobně též učitele.

³²⁷ In

http://www.cyberoro.com/column/column_view.oro?group=38&div=67&pageNo=4&column_no=4091&m_div=A2 6.6.2015.

období je bohaté na záznamy o *paduku*. Za vlády králů Jöngdžoa a Čöngdžoa, 正祖王 (1776 – 1800) se *paduková* skupina divoce šířila. Skupina mistrů se rozšiřovala po celé zemi a rozdělovala se na mistry domácí, *hjanggi*, 鄉碁, provinční, *togi*, 道碁 a národní, *kuggi*, 國碁

Toto období se nazývá *padukovým* obdobím Válčících států³²⁸. Tyto boje sjednocoval Kim Čongkü³²⁹, 金鍾貴, byl *kuggi*. Dalšími hráči, umocňujícími rivalitu v *paduku*, byli po celé zemi rozsetí Kim Hanhüng, 金漢興, I Haksul, 李學述, Ko Tong, 高同, I Pchil, 李秘, Čo Susam, 趙秀三 (1762 – 1849), Čöng Pak, 鄭撲, Čöng Unčchang, 鄭運昌, Kim Söksin, 金錫言 další zvučná jména a začala rivalita *padukových* mistrů. Ti všichni soupeřili s Kim Čongküem.



Obrázek 53 *Kuksu* Kim Čongkü a jeho diváci.

Tato anekdota je z díla *Hosanösa*, 壺山外史³³⁰. Kim Čongkü a Kim Hanhüng byli nejlepšími hráči své doby a kdykoli spolu hráli, měli velké množství diváků. Kim Čongkü byl držitelem titulu *kuksu* až do své smrti v 90 letech. Ale Kim Hanhüng, ještě mladý a bez pokory, se vytahoval, že když přijde na *paduk*, nemá sobě rovného. Jednoho dne navštívil staršího Kim Čongküa a hrál s ním partii *paduku*. Shromáždil se okolo nich dav. Kim Hanhüngovi kameny na *padukpchanu* svým postavením připomínaly cválajícího koně nebo hladového jestřába chystajícího se na svou kořist. Naproti tomu postavení kamenů

³²⁸ Neboli období Jar a podzimů, 春秋戰國時代 Období před sjednocením Číny dynastií Qin, 秦朝 roku 221 př. n. l.

³²⁹ Viz Obrázek 53.

³³⁰ Autorem Čo Hüirjong, 趙熙龍 (1797 – ?), odkazuje na něj I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 189.

Kim Čongküa působilo stejně křehce jako kameny dnešního hráče I Čchanghoa, 李昌鎬 (nar. 1975)³³¹. Hra byla zhruba v půlce, když byl Kim Čongkü zahrán do kouta. Dav začal šeptat, že dnes asi vyhraje mladý Kim Hanhŭng. Poté, co se dlouze Kim Čongkü díval na *padukpchan*, odstrčil ho, stoupl si a řekl, že má unavené oči a že by mohli partii přerušit a pokračovat v ní druhý den ráno, až bude jeho mysl opět čistá. Dav si mumlal, že nikdy neslyšel o partii *paduku*, která by trvala dva dny³³². Ale i tak druhý den ráno přišli diváci znovu. Kim Čongkü se zase díval na *padukpchan* a konečně zahrál tah. Tento zázračný tah jako by zastavoval tok řeky nebo ničil pevnosti. Tímto jedním tahem se partie otočila v Kim Čongküho prospěch a on ji vyhrál. Dav užasl.

Z dalších vynikajících hráčů byl Čong Unčchang. I Sögu ve svých biografiích *Kigäk sodžön*, 棋客小傳 setkání Kim Čongküa a Čong Unčchanga takto zaznamenal:

„Čong Unčchang hledal Kim Čongküa po celém Čosönu. Cestou potkal Čong Paka, zahrál si s ním a za odměnu dostal darem prostředky na další cesty. Prošel z hlavního města Hanjangu do Pchjöngjangu a dál a nikde ho nemohl najít. Již byl zoufalý, na nic jiného než na *paduk* nemohl myslet. Za takovou partii *paduku* by šel tisíce mil. To, že se s ním stále nemohl setkat, bylo pro něj velmi frustrující. Ale nakonec na něj konečně narazil, v oblasti Kwansö, 關西地方³³³.

Konečně zasedli k *padukpchanu* a hráli. Pokládali kameny a hra byla vyrovnaná. Takto začala bitva. Po chvíli Čong Unčchangovi vyhrkly slzy. Jak moc dlouho očekával tento moment. Setkal se s nejlepším mistrem království. Kdyby ho dokázal porazit, neváhal by ani na chvíli a na jeho místo by nastoupil on sám. Když partie začala a Čong Unčchang vypadal na rozdíl od svého oponenta Kim Čongküa velmi přirozeně.“³³⁴

I Söguův záznam neukazuje, jaký způsob *paduku* spolu hráli, zda korejský *sundžang*, nebo jiný. Takových záznamů, které to osvětlují, je málo. Z toho by se dalo vyvodit, že se hrál převážně jeden. Ale který? Prameny mlčí. Je to téma, které je potřeba prozkoumat. Tuto partii Čong Unčchang vyhrál. A tak překonal Kim Čongküa a ještě více se ponořil do tajemného světa *paduku* a této cestě zasvětil celý svůj život. Čong Unčchang byl člověkem, jenž ukazuje cestu *mjöngina*, 名人³³⁵. Cesta *mjöngina* je cestou profesionála. Ten, kdo zradí pro peníze, profesionálem není, tj. takový mistr se nesmí snížit k hazardní

³³¹ In I, I-hwa. *Korea's pastimes and customs: a social history*. 1st American ed. Paramus, N.J.: Homa, c2006, [16] p. of plates, x, 264 p., str. 11.

³³² Velký rozdíl oproti Japonsku. Hradní hry se hrály i několik týdnů.

³³³ Dnes oblast v KLDK.

³³⁴ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 231.

³³⁵ Další označení pro mistra v *paduku*.

hře. Profesionální duch je čestný, důvěryhodný a odpoví na výzvu. Čong Unčchang byl chudý, narozený nízkého původu v Posöngu, 寶城 v provincii Čölla, měl rád *paduk*, vypracoval se svou pílí, sdílel útrapy chudoby a odměnou mu bylo vědomí, že se stal nejlepším mistrem v království Čosön.

Čong Unčchangovým následovníkem a žákem byl Kim Söksin, 金錫言. Byl jeho vytrvalým studentem a nakonec ho svými schopnostmi předčil. Než svého učitele překonal, sehrál s ním tisíc partií.

Čong Unčchang své žáky kromě *padukových* technik učil i to, jak se správně u *paduku* chovat. Učil je přijímat porážku, čistě a s elegancí. Teprve potom je nechal hrát s někým dalším.

Po Kim Söksinovi se stal posledním čosönským *kuksu* Kim Mansu, 金萬秀³³⁶.

Po všechny generace *kuksu* vždy existoval někdo, kdo je podporoval a držel nad nimi ochrannou ruku. Dobrymi hráči a zároveň podporovateli byli např. Kim Čosun, 金祖淳 (1765 – 1832), Kim Mungün, 金文根 (1801 – 1863), Kim Čwagün, 金左根 (1797 – 1869), Čo Tusun, 趙斗淳 (1796 – 1870), dokonce i Täwöngun, 大院君 (1820 – 1898)³³⁷, uváděný v *padukových* pramenech vlastním jménem I Hahüng, 李昰應. Těchto a dalších mistrů Čosönu, označovaných jako První linie *kuksu*³³⁸, je velmi mnoho, bohužel o nich toho mnoho není zaznamenáno. Zůstává to předmětem dalšího zkoumání.

S otevíráním Koreje světu³³⁹ a příchodem západních vlivů z Japonska přišel i moderní japonský *paduk*. Šířil se velmi rychle, ale korejský *sundžang paduk* zatím nevytlačoval, koexistovaly společně³⁴⁰. S tímto obdobím se pojí Druhá linie *kuksu*, počínaje již Kim Mansuem, následují Päk Namkju, 白南圭 (1855 – ?), Jun Kjöngmun, 尹敬文 a konče No Sačchoem, 盧史礎 (1875 – 1945)³⁴¹. Tito hráči se scházeli v různých *sarangpanzích*, 舍廊房³⁴² a v nich hráli. Když byl ve 30. letech 20. století založen první organizovaný *kiwön*³⁴³, byl ve své podstatě pouze velkým *sarangpangem*.

³³⁶Některé prameny ho již berou mezi Druhou linii *kuksu*.

³³⁷Otec krále Kodžonga (高宗王, vládl 1863 – 1907), za kterého vládl jako regent v letech 1863 – 1873, významný politik.

³³⁸In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007, str. 233.

³³⁹První mezinárodní smlouva byla uzavřena s Japonskem roku 1876, krátce nato byly uzavřeny smlouvy s USA, Francií, Velkou Británií, Ruskem.

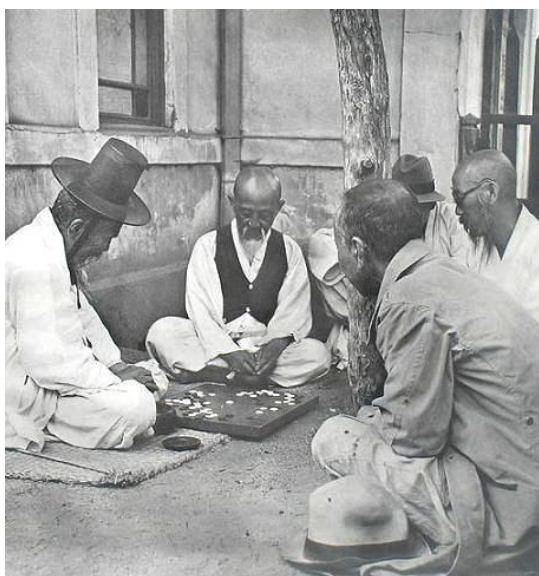
³⁴⁰Podle dřívějších záznamů tu byl *paduk* japonského typu již dříve, pravděpodobně se v této době více šířil spolu s návštěvami japonských hráčů.

³⁴¹Velká osobnost korejského *paduku* přelomu století.

³⁴²Místnost, v níž se korejští muži oddávali oddechovým aktivitám jako bylo skládání básní, studium či právě hraní *paduku*.

³⁴³Čosön *Kiwön*, 朝鮮棋院, někdy se též uvádí *Kjöngsöng Kiwön*, 京城棋院, založen roku 1930.

Tito *kuksu* se stále drželi tradice *sundžang paduku*³⁴⁴, jež svým zahajovacím postavením vynechává zahájení a začíná hned ostrý boj střední hry. Z této tradice pravděpodobně pochází dnešní bojovný duch korejských hráčů, schopných zvládnout vyřešit jakkoli složitou situaci na *padukpchanu*. Nesporným faktem je i to, že tito hráči neměli žádný druh obživy, pouze hráli *paduk*, byli tedy velmi chudí³⁴⁵.



Obrázek 54 Fotografie hráčů *paduku* po otevření Koreje.

Po otevření Koreje začali do Čosŏnu jezdit japonští profesionální hráči³⁴⁶, aby vyzvali na souboj místní *kuksu*. První³⁴⁷ přijel Karigane Juiniči, 雁金 準一 (1879 – 1959)³⁴⁸ a porazil Päk Namkjua³⁴⁹. Nebyla to oficiální návštěva a jako samotný to měl v Söulu těžké. Dal si inzerát do novin, že si zahraje *paduk* s kýmkoliv. Päk Namkju v Söulu hrával s japonskými rezidenty a všechny je svou silou o mnoho převyšoval. Kdyby porazil Karigana, zvětšil by tím svůj respekt. Byl hráčem *sundžang paduku*, a tak spolu hráli obě varianty. Päk Namkju se ujal role váženějšího hráče a Karigane musel hrát jako první. Tehdy bylo v Koreji obvyklé začínat s bílými kameny³⁵⁰. Domluvili se na systému

³⁴⁴ Obzvlášť spojovaný se *sundžang padukem* je hráč Jun Kjöngmun.

³⁴⁵ In AN, JÖNGI. *Tasi ssünün hangug paduksa*. Hangukkiwön, 2005, str. 61.

³⁴⁶ Viz Obrázek 54.

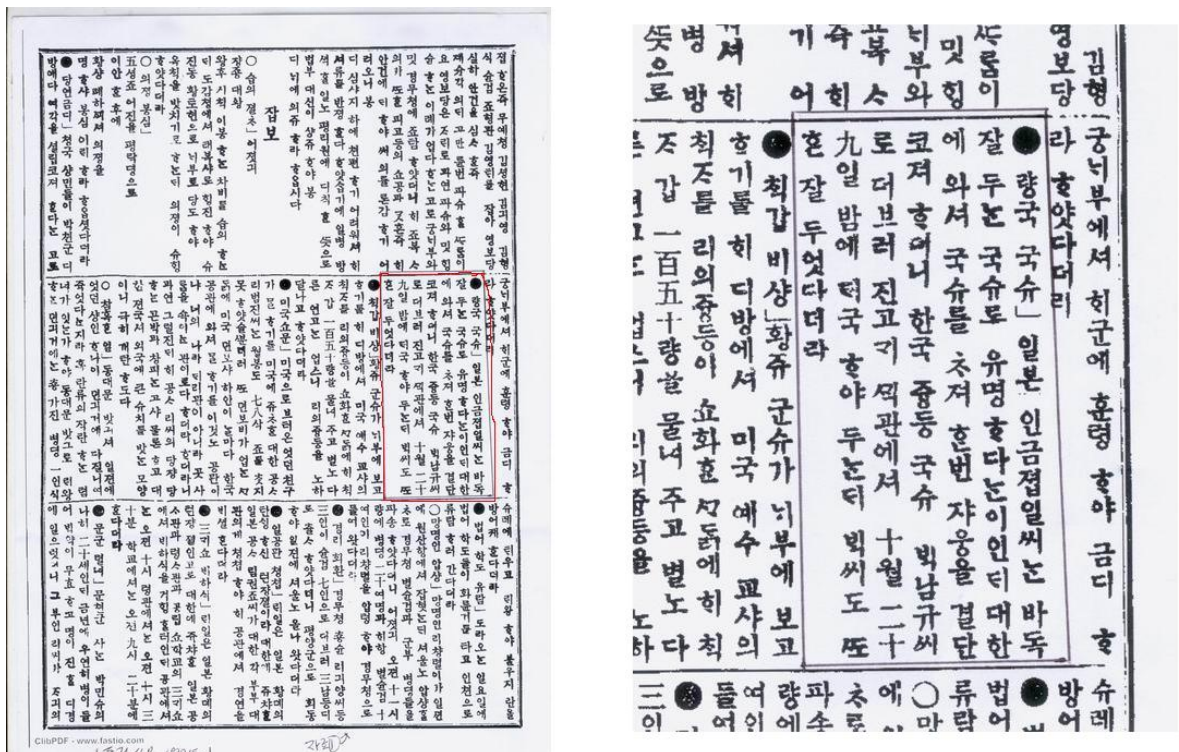
³⁴⁷ Ještě před ním tu byl Učigaki Suekiči, 内垣 末吉 (1847 – 1918), profesionální hráč, ale ten nepřijel za účelem *paduku*, ale jako úředník.

³⁴⁸ Japonský profesionální hráč, posmrtně mu byl udělena třída 9d.

³⁴⁹ Roku 1898.

³⁵⁰ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 11.

hendikepu učikomi³⁵¹. Karigane neprohrál ani jednu partii a Päk Namkju skončil na 4 hendikepech v japonském paduku a na 2 hendikepech v sundžang paduku. I když nebyly Kariganovy výhry vždy jasné a jednoznačné, Päk Namkju ho označil za padukového genia³⁵². O těchto zápasech je zmínka v novinách *Tongnip sinmun*, 獨立新聞³⁵³ z roku 1899³⁵⁴.



Obrázek 55 Dvě ukázky z novin *Tongnip sinmun*.

³⁵¹ Po 4 prohrách se hendikep zvyšuje.

³⁵² In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 11.

³⁵³ Vycházely od roku 1896.

³⁵⁴ Viz Obrázek 55.

9 Příchod moderního *paduku*

S otevřením Koreje světu v druhé polovině 19. století³⁵⁵ přicházelo do země mnoho cizích vlivů, jedním z nich bylo i postupné šíření *paduku* japonského typu.

Již v této době byl *paduk* z Koreje představen do světa, v knize *Korejské hry* vydané v roce 1895 byl poprvé představen korejský *sundžang paduk*³⁵⁶.

Existuje též fotografie z roku 1902³⁵⁷, na níž je anglický cestovatel a fotograf Herbert George Ponting (1870 – 1935) hrající *paduk*. Na fotografii s ním je Jun Ongrjöl, 尹雄烈 (1840 – 1911), jenž byl otcem reformního politika Jun Čchihoa, 尹致昊 (1865 – 1945). *Paduk* cizince pravděpodobně příliš nezaujal, protože není známo, že by se o něm někde zmiňoval.



Obrázek 56 Fotograf z Anglie hrající *paduk*.

Také se v této době začala formovat organizační struktura, která vyústila vznikem Korejské asociace *paduku*. Období pozdního Čosönu do začátku japonské okupace bylo obdobím velkých a rychlých změn. Tyto změny probíhali v souladu s celkovými změnami společnosti. V minulosti byla výhradním sponzorem *paduku* šlechta, mocné klany však byly rozpuštěny. Se vzrůstajícím průmyslovým bohatstvím se objevili sponzoři nové doby.

³⁵⁵ První moderní smlouvu korejská vláda uzavřela s Japonskem roku 1876 a v blízké době se západními mocnostmi.

³⁵⁶ Autorem této knihy byl americký antropolog Stewart Cullin (1858 – 1929).

³⁵⁷ Viz Obrázek 56.

9.1 Formování korejského paduku v období japonské okupace³⁵⁸

Po celé dějiny Koreje je málo pramenů o *paduku*, veškeré informace, které jsou k dispozici, jsou pouhé legendy a divné příběhy. Pro období japonské okupace je informací dokonce méně.

Byly zakládány prvním *kiwõny*, místa setkávání hráčů. To přispělo ke značné demokratizaci hry, protože byly otevřeny všem. Taková veřejná místa určená pro hraní *paduku* dříve nebyla, vrchní vrstva se scházela v soukromí.

Prvním *kiwõnem*, který byl nejen místem ke hraní, ale částečně i organizací, byl *Kjõngsõng Kiwõn* v letním sídle bratra královny Min³⁵⁹, Min Jõnghü, 閔永徽 (1852 – 1935)³⁶⁰. Členové byli No Sačcho, Čhä Kũngmun, 蔡極文 (1870 – 1937), Ju Džinha, 柳鎮可³⁶¹ a Čõng Kjučchun, 丁奎春³⁶². Min Jõnghü je podporoval finančně a současně vedl *kiwõn*. Konal se tu roku 1937 i první *padukový* turnaj. Byla zde také vydána první kniha, *Kibo*, 棋譜³⁶³ od Čchõ Namsõna, 崔南善 (1890 – 1957) a vydáván první *padukový* měsíčník *Sindžõng kibo*, 新訂棋譜³⁶⁴.

³⁵⁸ 1910 – 1945

³⁵⁹ Královna Min, po založení císařství 1894 císařovna Min, *Mjõngsõnghwanghu*, 明成皇后 (1851 – 1895), byla první ženou krále Kodžonga, zavražděna.

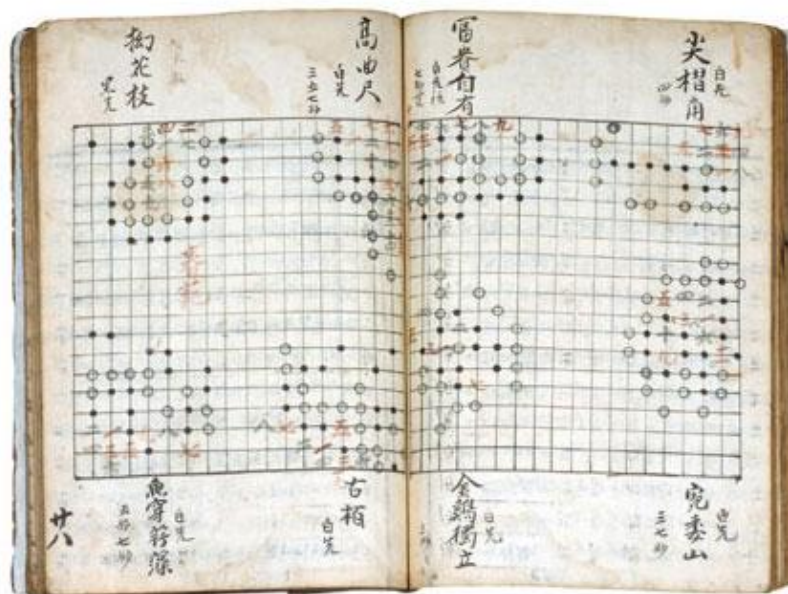
³⁶⁰ In AN, JÕNGI. *Tasi ssũnũn hangug paduksa*. Hangukkiwõn, 2005, str. 155.

³⁶¹ Figuroval též v žebříčku z roku 1926, ve 3., poslední skupině, viz níže.

³⁶² Figuroval též v žebříčku z roku 1926, ve 3., poslední skupině, viz níže.

³⁶³ Rukopis partiáří a úloh z roku 1835, vydáno roku 1912, In AN, JÕNGI. *Tasi ssũnũn hangug paduksa*. Hangukkiwõn, 2005, str. 157. Viz Obrázek 57Obrázek 57

³⁶⁴ Vydáváný od roku 1933.



1835년판 필사본 기보(棋譜)

Obrázek 57 Ukázka padukových úloh v knize *Kibo* od Čchö Namsöna.

Velkou postavou korejského *paduku* v první polovině 20. století byl *kuksu* No Sačcho. Byl studentem Päk Namkjua a angažoval se též v počátcích vytváření *padukových* struktur. Byl takovým předchůdcem Čo Namčchöla, 趙南哲 (1923 – 2006), který byl opravdovým otcem moderního *paduku* v Koreji. Zasloužil se o založení *Kjöngsöng Kiwönu* v roce 1930³⁶⁵.

V novinách *Čungö ilbo*, 中外日報³⁶⁶ se dne 5.12.1926 objevily poprvé zápisy partií³⁶⁷ a zároveň s tím žebříček *padukových* hráčů. Byl to vůbec první žebříček, který existoval. Do té doby se v Koreji nepoužívaly ani třídy³⁶⁸. V žebříčku se objevilo 15 hráčů, mezi třemi nejlepšími byl i Päk Namkju.

V době japonské okupace se hrály různé druhy *paduku*, ale je patrné, že hráči si chtěli udržet domácí herní tradici a věnovali se *sundžang paduku* ve větší míře³⁶⁹. Je to zřejmé i na zápisech partií, které vycházely v novinách³⁷⁰.

³⁶⁵ In 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 48.

³⁶⁶ Vydáváno od 15.11.1926 do 29.6.1931, in

<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A1%B0%EC%84%A0%EC%A4%91%EC%95%99%EC%9D%BC%EB%B3%B4> 13.7.2013.

³⁶⁷ *Sundžang paduku*.

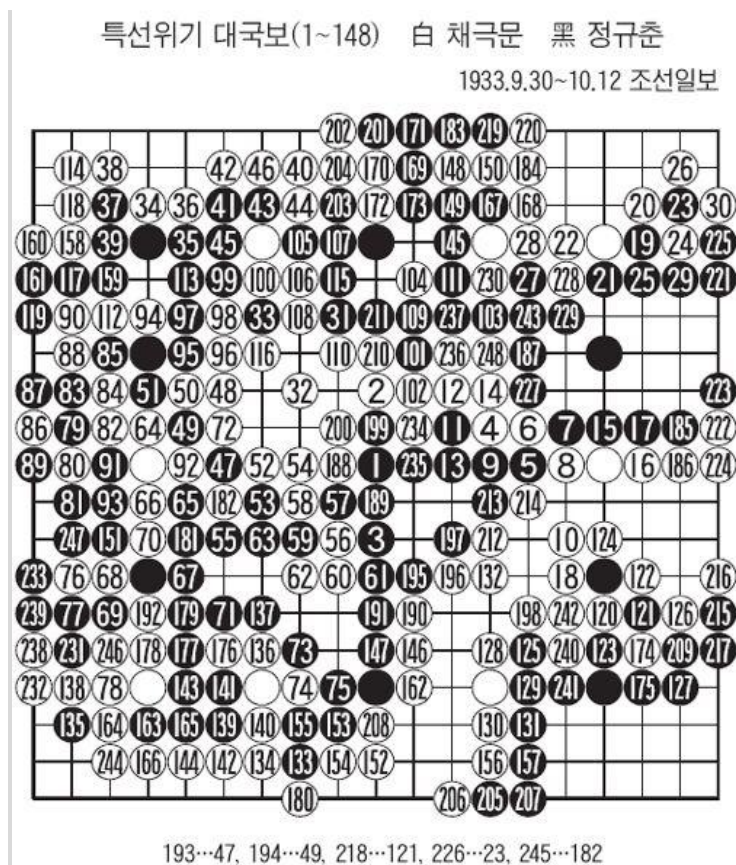
³⁶⁸ Hráči byli v žebříčku rozděleni do 3 skupin: Nejlepší, *čosönilsu*, 朝鮮一手, další *čosönilsuüi taüm kanün su*, dále další, *čosönilsuüi taümdaüm kanün su*. In 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 46.

³⁶⁹ Je možné, že i ve větší míře než v minulosti.

³⁷⁰ Viz Obrázek 58 a Obrázek 59.



Obrázek 58 Ukázka partie *sundžang paduku* v novinách *Čosŏn ilbo*.



Obrázek 59 Kompletní zápis výše zveřejněné partie v novinách *Čosŏn ilbo*.

Aby hráči vyjádřili svou touhu hlásit se k dědictví svého *sundžang paduku*, nechali hráči Čchä Kŭngmun, Čong Kjučchun a Ju Džinha otisknout v novinách *Čosŏnilbo*³⁷¹ 17.1.1934 zakládací listinu *Čosŏn Kiwŏnu*, což byla první oficiální *paduková* organizace na území Koreje. *Paduková* asociace byla založena na ochranu tradičních kulturních hodnot.

Do organizace přibyl ještě Jun Čubjŏngem, 尹周丙 (1893 – 1957). Po 3 roky společně pořádali zápasy a vydávali v novinách *Čosŏnilbo* jejich zápisy partií³⁷². To než přišel rok 1937. K Novému roku museli přijmout moderní, tj. japonský *paduk* a *sundžang paduku* se vzdát. Poslední partie *sundžang paduku* mezi No Sačchoem a Čchä Kŭngmunen vyšla v novinách na konci března 1937.

Ale *paduk* se začal dále rozvíjet, dříve nezkoumané možnosti v zahájení, neexistujícím v minulosti, daly nový potenciál hráčům a široké možnosti pro zlepšování vlastní síly. Tradice bojovného *sundžang paduku* se drží dodnes, jsou bojovní a velmi

³⁷¹ Vydáván od roku 1920, in <http://www.chosun.com/> 11.7.2013.

³⁷² *Čosŏn Kiwŏn ūkitägukpo*, in HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 48.

dobří v propočítávání a kalkulacích. Ne náhodou je jeden z nejlepších hráčů všech dob, I Čchangho, mistrem v koncovce. Tato historická zkušenost rychlého zahájení a přímý vstup do bojů střední hry umožnila korejským hráčům dominovat na světové *padukové* scéně od 90. let 20. století³⁷³. Dědictví existuje, ale *sundžang paduk* jako varianta hry nepřežil.

V létě roku 1937 byly pořádány první oficiální profesionální turnaje³⁷⁴. Jednalo se o *Kuksu sōndžōng ūkitāhō*, 國手選定圍棋大會³⁷⁵, jehož se účastnilo 8 hráčů a 1 novinář, celkem 9 účastníků. Cenový fond byl 150 *wōnů*³⁷⁶. Druhým turnajem byl *Čōnčosōn paduk sōnsuwōn tāhō*, 全朝鮮圍棋選手權大會³⁷⁷, jehož se účastnilo 10 hráčů, cenový fond byl 175 *wōnů*³⁷⁸.

9.2 Zrod profesionálního paduku

9.2.1 Otec zakladatel Čo Namčchōl

Pod nátlakem z japonské strany museli představitelé *Čosōn Kiwōnu* vydat k 1.1. 1937 prohlášení, že se *sundžang paduku* vzdávají. Ju Džinha na konci roku rekapituluje ve svém článku v *Tonga ilčä*³⁷⁹ poslední rok a vzpomíná na *sundžang paduk*, ale přiznává, že s odstraněním nařízeného postavení kamenů na začátku partie se otevírají nové možnosti, jak si připravit základnu pro boje střední hry a těší se na nový výzkum a jeho přínos. V tomto článku nejen rekapituluje vývoj v posledním roce a píše vzpomínky, ale nastiňuje i vizi do budoucna, když se zmiňuje o mladých a nadějných hráčích, I Jongdžuovi, 李用周 a Čo Namčchōlovi, se kterými se setkal v létě na turnajích a viděl jejich talent³⁸⁰.

Čo Namčchōl byl prvním korejským hráčem, který prošel japonským vzděláním v profesionálním *paduku*. I když samozřejmě nebyl první korejským hráčem, který se do Japonska mezi *padukovou* společností dostal³⁸¹, byl prvním, kdo tam studoval a uspěl.

Od 14 let pobýval v Japonsku v *padukové* škole profesionálního hráče Kitani Minoru, 木谷実 (1909 – 1975)³⁸², jenž byl v té době držitelem 7. danu. Kitani navštívil

³⁷³ V posledních 5 letech jsou na vzestupu čínští hráči.

³⁷⁴ In AN, JŎNGI. *Tasi ssūnūn hanguk paduksa*. Hangukkiwōn, 2005, str. 205.

³⁷⁵ Sponzorovaný novinami *Mäil sinbo*, 毎日申報 30.6.1937.

³⁷⁶ Pro 1. místo 100 *wōnů*, 2. místo 30 *wōnů* a 3. místo 20 *wōnů*.

³⁷⁷ Sponzorovaný novinami *Tonga ilbo*, 東亞日報

³⁷⁸ Pro 1. místo 100 *wōnů*, 2. místo 50 *wōnů* a 3. místo 25 *wōnů*.

³⁷⁹ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tāhanminguk padukbäksō: A white paper of Korean paduk*. Sōul: Hangukkiwōn, 2009, str. 48.

³⁸⁰ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tāhanminguk padukbäksō: A white paper of Korean paduk*. Sōul: Hangukkiwōn, 2009, str. 49.

³⁸¹ Viz Kim Okkjunův pobyt v japonském exilu a jeho přátelství s *Honinbem* Šuejem.

Koreu roku 1933 a sehrál s Čo Namčchölem výukovou partii³⁸³. Již tehdy Kitani rozpoznal jeho velké nadání pro *paduk* a doporučil jeho otci, aby ho poslal na studium do Japonska. *Paduk* se sice malý Čo naučil od svého otce, ale ten ho tehdy do Japonska nepustil. Chtěl, aby nejdříve dokončil základní školu a naučil se trochu japonsky³⁸⁴.

O 4 roky později, roku 1937, se Čo konečně dočkal a odjel na *paduková* studia do Kitaniho školy. Pouze 5 měsíců mu stačilo na to, aby byl přijat mezi *jöngusängy*³⁸⁵, o 4 roky později³⁸⁶ se stal profesionálem a další 2 roky na to se vrátil domů³⁸⁷. Krátce po návratu sehrál partie s několika silnými hráči ze 30. let v čele s No Sačchem a všichni do jednoho od něj utrpěli velikou porážku. Tyto partie byly publikovány v novinách a vzbudily velký ohlas, hlavně díky tomu, že zkušení *kuksu* byli pokořeni od 20letého mladíka³⁸⁸.

Když se pomine nevole vůči ukončení tradičního *sundžang paduku*, tak se v *padukové* literatuře ani v pramenech nevyskytuje žádná nevole hráčů vůči japonské okupaci a přijímá se veškerý japonský *padukový* import.

Po návratu domů cítil, že je potřeba korejský *paduk* rozvíjet a popularizovat. Ihned po osvobození roku 1945, podle vzoru Japonské asociace *paduku*, *Nihon Kiinu*, 日本棋院 založeného již roku 1924, založil *Hansöng Kiwön*, 漢城棋院, který byl roku 1948 přejmenován na *Čosön Kiwön*, 朝鮮棋院, 1949 na *Tähan Kiwön*, 大韓棋院 a konečně roku 1954 na *Hanguk Kiwön*, 韓國棋院. Tak se instituce Korejské *padukové* asociace jmenuje dodnes. Prvním prezidentem se stal Jun Hobjöng a prvním ředitelem Čang Kjönggun.

Roku 1948 se konala první národní soutěž *Čönčosön üki sönsukwön tähö*, 全朝鮮圍棋選手權大會, sponzorovaná novinami *Jönhap sinmun*. Vítězem se stal Čo Namčchöl. Počet účastníků ani jejich jména není známý. Tento turnaj se pořádal celkem pětkrát. Se vznikem oficiální asociace bylo možné, aby Korea měla vlastní profesionální hráče. A právě tato soutěž se v roce 1950 stala prvním turnajem o to stát se profesionálem. Z tohoto jich vyšlo celkem 14. Čo se stal 3. danem, ostatní obdrželi třídu 1. dan, *čhodan*, 初段.

³⁸² Soupeř *Honinba* Šúsaje v Kawabatově povídce *Mejdžin*.

³⁸³ Bylo mu teprve 10 let.

³⁸⁴ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 49.

³⁸⁵ I když mohla pro něj platit jiná, mírnější pravidla, než pro domácí, stejně tak jako je tomu v posledních 20 letech s *padukovými* studenty ze západu.

³⁸⁶ Roku 1941.

³⁸⁷ Roku 1943.

³⁸⁸ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 50.

Rozvoj turnajů pokračoval a dominoval v nich Čo Namčchöl. V roce 1953 se konal první celostátní turnaj s finálovou partií na více vítězných³⁸⁹ partií, Čo porazil Kim Mjõnghwana³⁹⁰ přesvědčivě 3:0.

V roce 1954 se konal první turnaj, na kterém se udělovaly vyšší danové třídy, *Sungdan tähö*, 勝段大會 a byl pořádán kvalifikační turnaj, tj. o to stát se profesionálním hráčem, *Ipdan tähö*, 入段大會. Ten vyhrál Kim Tchähjõn (1910 – 2001). Bylo mu tehdy již přes 40 let, tehdy nebyla ještě žádná věková omezení ani taková konkurence.

Roku 1955 *Hanguk Kiwõn* publikoval první knihu, Úvod do *paduku*, *Ükigäron*, 圍碁概論³⁹¹, autorem nebyl nikdo jiný než Čo Namčchöl. Téhož roku začíná vycházet měsíčník *Kido*, 期道

První mezinárodní akcí pro hráče nově vzniklého *Hanguk Kiwõnu* byl turnaj *Han-Čung üki kjørjudžõn*, 韓中圍棋交流戰 na Tchaj-wanu. Za Koreu se účastnili Čo Namčchöl, Kim Pongsõn, Čang Gukwõn, 張國勳 a Min Jõnghjõn. Domů se vrátili se slávou díky úspěšným výsledkům, získali 16 vítězství a pouze 8 porážek.

Roku 1956 se konal první oficiální profesionální turnaj, *Kuksudžõn*, 國手戰³⁹² sponzorovaný novinami *Tonga ilbo*, 東亞日報³⁹³. Vítězem se stal opět Čo Namčchöl, 4d. Titul držel nepřetržitě až do roku 1965³⁹⁴. Profesionálních turnajů přibývalo, nyní je jich každý rok kolem 10, od roku 1989 se pořádají pravidelně i mezinárodní profesionální turnaje.

Toto byly počátky korejského profesionálního *paduku* a jeho organizací. Velkou zásluhu na nich má Čo Namčchöl, jenž byl jednak obdivován za svou *padukovou* sílu, jednak byl vůdčí osobnosti tehdy malé skupiny, která se během 70leté historie rozrostla na velkou společnost s více než 200 profesionálními hráči.

Čo Namčchöl se stal čestným prezidentem *Hanguk Kiwõnu*³⁹⁵, dostal několik vyznamenání a řádů, do 70. let 20. století byl pravděpodobně nejsilnějším korejským

³⁸⁹ Na 3 vítězné partie.

³⁹⁰ 4d, nyní v důchodu.

³⁹¹ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksõ: A white paper of Korean paduk*. Sõul: Hangukkiwõn, 2009, str. 63.

³⁹² Je to nejdéle trvající profesionální turnaj, letos se bude konat již 59. ročník. I když není turnajem nejvíce dotovaným, jeho vítěz je i dnes pokládán za korejskou jedničku.

³⁹³ Dodnes ho deník pořádá, hlavním sponzorem je automobilová společnost Kia, *Kia čadongčcha*, 起亞自動車.

³⁹⁴ In <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B5%AD%EC%88%98%EC%A0%84> 28.5.2015

³⁹⁵ Roku 1984, in HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksõ: A white paper of Korean paduk*. Sõul: Hangukkiwõn, 2009, str. 50.

hráčem a vyhrál za tuto dobu 30 domácích titulů, vydal několik knih, patří mu prvenství v televizním vysílání o *paduku*, jehož byl komentátorem³⁹⁶.

Spekuluje se, že kdyby tenkrát, v roce 1933, odjel s Kitanim do Japonska, možná by všechno dopadlo úplně jinak. Možná by v Japonsku zůstal a rozvíjel svou kariéru tam. To se o pár let později přihodilo jeho synovci, Čo Čchihunovi, 趙治勳 (nar. 1956)³⁹⁷. Ten odjel do Japonska na studium *paduku* v 6 letech³⁹⁸, stal se tam profesionálním hráčem³⁹⁹ a již se do Koreje nevrátil. Stal se nejsilnějším japonským hráčem, dominoval zvláště v 80. letech. Je držitelem japonského rekordu v počtu vyhraných titulů, za svou kariéru jich získal 73.

9.2.2 Období Kim Ina, 金寅 (nar. 1943)

Hráči, kteří se stali profesionály v 50. letech, jako byl např. Kim In, Čo Sangjŏn⁴⁰⁰, Kim Čägu, 金在九 (nar. 1938), byli přezdívaní jako „Čo Namčchölovy děti“⁴⁰¹. Absolventský turnaj⁴⁰² se konal pravidelně od roku 1954. Kim In se stal profesionálním hráčem v roce 1958, bylo mu 14 let. Zpočátku byl velký výkonnostní rozdíl mezi Čo Namčchölem a „mladíky“, zvláště kvůli tomu, že jim chybělo studium v Japonska. Ale rozdíl se postupem času snižoval.

Za nejvíce talentovaného hráče z mladých profesionálních hráčů byl označován Čo Sangjŏn. Odjel na studia *paduku* do Japonska v roce 1960, bohužel neuspěl, profesionálním hráčem se tam nestal a ze světa *paduku* se vytratil. Po něm se vydal do Japonska Kim In, až 4 roky po složení profesionálních zkoušek, roku 1962. Po osvobození je vlastně prvním korejským hráčem, který do Japonska na studium *paduku* odjel a uspěl. Studoval zde opět ve škole profesionálního hráče Kitani Minoru, strávil tu něco přes 1 rok. Na studiích byl velmi chválen a označován za výjimečně talentovaného⁴⁰³.

³⁹⁶ Roku 1958, in HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 64.

³⁹⁷ Jehož světová *paduková* veřejnost zná pod jeho pojaponštěným jménem Čo Čikun.

³⁹⁸ Roku 1962.

³⁹⁹ Roku 1968.

⁴⁰⁰ Starší bratr Čo Čchihuna.

⁴⁰¹ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 50.

⁴⁰² Turnaj o to stát se profesionálem.

⁴⁰³ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 51.

V roce 1965 konečně Kim In na *Kuksudžönu* prolomil 20letou nadvládu Čo Namčchöla a sesadil ho z jeho trůnu, porazil ho v poměru 3:1⁴⁰⁴. Tehdy si Kim In držel skvělý poměr vítězství a porážek, držel s přehledem 7 titulů. V roce 1965 měl 27 vítězství a 3 porážky, to je plných 90%, v roce 1968 měl 56 výher a 8 proher, to je 89,3%. Tyto jeho dva výsledky zaujímají ve statistice korejských profesionálních hráčů první a druhé místo. Dokonce i I Čchangho v době svého vrcholu (1992) dosáhl „pouze“ na poměr 75 vítězství a 5 proher, což dělá 88,2%⁴⁰⁵. A tak se stala druhá polovina 60. let dobou nadvlády a kralování Kim Ina.

Čo Namčchöl byl v sezóně 1970/1 postupně poražen ve všech zápasech o titul, ať už se jednalo o *Wangüdzön*, 王位戰 (1966 – 2007), *Pchäwangdzön*, 霸王戰 (1959 – 2001?) nebo *Kuksudžön*. Posledním titulem, který mu zbýval, byl *Mjöngin* z turnaje *Mjöngindžön*, 名人戰 (od 1968). Poté, co musel roku 1971 i tento titul odevzdat mladšímu rivalovi, byl tento souboj později nazýván jako „Poslední večere páně“⁴⁰⁶. Tehdy ho zaskočil další mladý hráč, Sö Pongsu, 徐奉洙 (nar. 1953).

Doba Kim Ina je nazývána dobou romantickou, nové turnaje byly již zavedené, končila „jednotvárná“ doba Čo Namčchöla a začalo se objevovat více hráčů, kteří mezi sebou soupeřili o cenné výhry v turnajích. Za Čo Namčchöla byla *paduková* populace malá a ne příliš vidět, za to s přibývajícím časem se začalo objevovat mnoho talentovaných mladíků a o *paduk* se začala zajímat vrstva intelektuálů. Obdivovatelů *paduku* bylo tehdy mnoho. A tak byla *paduková* komunita obohacována zevnitř i zvenku.

Dokladem popularity může být nadšení fanoušků, když Kang Čchölin, 姜哲民 (1939 – 2002) sebral Kim Inovi titul sponzorovaný novinami *Pusan ilbo*, 釜山日報, protože Pusan byl jeho domovinou a byl tam velmi oblíbený⁴⁰⁷.

Kim Inovu nadvládu na korejské *padukové* scéně ukončil mladý hráč Čo Hunhjön, 曹薰鉉 (nar. 1953). Jeho přirozený talent a záliba v přírodě a popíjení s přáteli mu vynesla přezdívku *Čöngsan*, 靑山, doslova „Modrá hora“. Od roku 1974 začal Kim In tahat za kratší kousek provazu a jeho nadvláda se pomalu začala rozpouštět ve prospěch Čo Hunhjöna.

⁴⁰⁴ In <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B5%AD%EC%88%98%EC%A0%84> 28.5.2015.

⁴⁰⁵ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 52.

⁴⁰⁶ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 52.

⁴⁰⁷ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 53.



金寅國수에게 재도전한 趙南哲 8 단의 대국을
보기위해 동아일보사앞에 운집한 바둑팬들.

Obrázek 60 Kim Inova partie na veřejném prostranství.

9.2.3 Čo Hunhjön

Kim In byl nezapomenutelným hráčem⁴⁰⁸ a nasadil svými výsledky ve své nejlepší formě budoucím hráčům velmi vysokou laťku. Nicméně Čo Hunhjön byl důstojným nástupcem na korejské profesionální špičce. V Koreji uspěl u profesionálních zkoušek již v 9 letech⁴⁰⁹, ale když se o rok později vydal na studia *paduku* do Japonska, trvalo mu další 3 roky, než uspěl u zkoušek tam. Po složení profesionálních zkoušek v Japonsku nějakou dobu zůstal a účastnil se turnajů. Ale roku 1972 se vrátil do Koreje, aby mohl nastoupit do vojenské služby. Do Japonska se poté již nevrátil.

Svůj první domácí korejský titul vyhrál hned roku 1973, když porazil ve finále turnaje *Čchögoü*, 最高位(1959 – 1997) Kim Ina. Tímto započal svou zářnou kariéru, během níž získal 150 titulů, 11 z nich mezinárodních.

Pro svou sympatickou povahu⁴¹⁰ a úspěchy na domácí a posléze i mezinárodní scéně byl velmi oblíbenou postavou tehdejších korejských fanoušků. *Paduk* se stával oblíbenějším a oblíbenějším, zvláště poté, co do kolbiště vstoupil nový hráč, Čouův student I Čchangho, 李昌鎬(nar. 1975)⁴¹¹. V 90. letech, když vyhrával jeden mezinárodní turnaj za

⁴⁰⁸ Viz Obrázek 60.

⁴⁰⁹ Roku 1962.

⁴¹⁰ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 57.

⁴¹¹ Byl jeho jediným žákem, za celou svou kariéru si jiné studenty nebral.

druhým, vzrostla korejská *paduková* populace z 5 na 10 milionů a na přelomu tisíciletí bylo přibližně 100 000 dětí navštěvujících *padukové todžangy*⁴¹².

Paduk se na veřejnosti prezentoval jako vážený sport vyzařující důstojnost, jeho profesionalizace a dlouholeté zázemí *Hanguk Kiwõnu*, již není pouze další hazardní kratochvílí starců⁴¹³. *Paduk* se považuje za vhodný prostředek k rozvíjení myšlení, představitivosti, koncentrace a pokory. Vzhledem k dlouhé tradici *paduku* v Koreji a úspěchu profesionálních hráčů, kteří svými úspěchy ukázali, jak je možné si *padukem* vydělat na živobytí a cestovat po světě, to vše motivuje rodiče v tom, aby své děti v hraní *paduku* podporovali.

9.2.4 I Čchangho

Jeden z nejnadanějších hráčů všech dob, profesionálním hráčem se stal již v 11 letech a když mu bylo 13, vyhrál svůj první korejský profesionální turnaj KBS *paduk wangdžõn*, KBS 圍棋王戰 (od 1980)⁴¹⁴, v 17 letech vyhrál svůj první mezinárodní turnaj *Tongjang*, *Tongjang kwõnpä sege sõnsukwõndžõn*, 東洋證券杯世界選手權戰 (1990 – 1998)⁴¹⁵. V některých sezónách byl téměř nepřemožitelný, dokázal vyhrát až 12 z 15 domácích turnajů.

Spolu se svým učitelem Čo Hunhjønem drží zajímavé prvenství, a to, že každý pořádaný turnaj dokázali vyhrát aspoň jednou. V počtu vyhraných turnajů zaostává za svým učitelem, vyhrál jich dohromady 146, z toho 29 mezinárodních⁴¹⁶. V současné době již není zdaleka neporazitelný a figuruje na 30. příčce korejského profesionálního žebříčku⁴¹⁷.

9.2.5 I Sedol, 李世乭 (nar. 1983)

I Sedol je dalším korejským talentem, který přebral pomyslné žezlo korejského i světového *paduku*, i když jeho převaha nebyla nikdy tak výrazná jako to bylo u předchozích hráčů. S postupem doby se zvětšuje konkurence, je mnohem těžší zůstat nepřemožitelným.

⁴¹² In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 126.

⁴¹³ Ještě dnes amatérští hráči starší generace dávají v *kiwõnech* bankovky pod *padukpchan*, výhra se počítá podle rozdílu skóre na konci partie, tomuto hazardnímu *paduku* se říká *pangnãgi*.

⁴¹⁴ Je vysílán televizní společností KBS, v současnosti je první cena \$21,000.

⁴¹⁵ Sponzorovaný korejským koncernem Tongjang, 1990 – 1998.

⁴¹⁶ In http://en.wikipedia.org/wiki/Lee_Chang-ho 30.5.2015.

⁴¹⁷ In <http://www.baduk.or.kr/record/ranking.asp> 30.5.2015.

Profesionálním hráčem se stal ve 12 letech⁴¹⁸, první vyhraný domácí turnaj měl na svém kontě v 17 letech⁴¹⁹. Za zlomový okamžik v kariéře I Čchanghoa a I Sedola je finále Turnaje LG, *LGpä sege kiwangdžön*, LG杯世界棋王戰 (od 1997) v roce 2003, které vyhrál I Sedol poměrem 3:1. Do této doby byl I Čchangho v těchto dlouhých finálových zápasech na více vítězných partií neporazitelným⁴²⁰.

Momentálně patří I Sedolovi 3. příčka v korejském žebříčku⁴²¹, jeho dosavadní záznam je 44 domácích titulů a 17 mezinárodních⁴²².

9.3 Korejský profesionální paduk na mezinárodní scéně

Když došlo v roce 1965 k podpisu normalizační smlouvy mezi Koreou a Japonskem a k navázání diplomatických vztahů, konal se v Söulu první Korejsko-japonský turnaj. Byl to turnaj pro vysokoškolské studenty⁴²³, nikoli profesionály, *Han-Il tähaksäng paduk tähangdžön*, 韓日大學生圍棋大抗戰⁴²⁴. První profesionální výměnný turnaj se konal celkem třikrát⁴²⁵, 3 hráči proti 3, skončil vítězstvím Japonska 8:1, jediného vítězství pro Koreu dosáhl Čöng Čchanghjön, 鄭昌鉉⁴²⁶ nad Išidou Jošio, 石田芳夫 (nar. 1948). Bylo očividné, že korejský profesionální *paduk* měl ještě velkou rezervu ve svých výkonech.

⁴¹⁸ Roku 1995.

⁴¹⁹ Roku 2000 vyhrál 2 domácí turnaje, *Čchönwöndžön*, 天元戰(1996 – 2012) a *Pädalwangdžön*, 倍達王戰(1993 – 2000).

⁴²⁰ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 60.

⁴²¹ In <http://www.baduk.or.kr/record/ranking.asp> 30.5.2015.

⁴²² In <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%B4%EC%84%B8%EB%8F%8C> 30.5.2015.

⁴²³ Později i pro středoškoláky.

⁴²⁴ O dva roky později byl rozšířen o čínské studenty. In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 66.

⁴²⁵ 1969 – 1972. Viz Obrázek 61.

⁴²⁶ Tehdy 5d.



Obrázek 61 Korejští profesionální hráči bok po boku během výměnného turnaje.

Až do roku 1988, kdy se začaly pořádat mezinárodní profesionální turnaje tak, jak jsou známe dnes, měli korejští profesionálové pouze výjimečnou možnost účastnit se mezinárodního klání. Takovéto události se konaly již jen 3. Jednalo se roku 1976 o Korejsko-japonský zápas mezi Sō Pongsuem a japonským profesionálem korejského původu Čo Čikunem. Čo sice ještě nebyl tehdy na vrcholu své kariéry, ale na korejského reprezentanta to stačilo. V roce 1981 se korejský tým utkal s Čínou a zvítězil 8:4. V roce 1984 se konal opět týmový zápas proti Japonsku, výsledkem bylo 1 vítězství pro Koreu zásluhou Čo Hunhjōna, který porazil japonského hráče čínského původu Rina Kaiho, 林海峰 (nar. 1942). Další dvě vítězství patřily Japonsku.

V rámci mezinárodních turnajů se nejprve začala rozvíjet aktivita mezi Japonskou a Čínskou asociací paduku, byly pořádané tzv. *Super Go Series*⁴²⁷. Byla to týmová soutěž, na každé straně bylo 8 hráčů, ale hrála se vždy 1 partie. Vítěz partie pokračoval dál, poražený byl nahrazen dalším hráčem ze svého týmu. Když jedna ze stran své hráče vyčerpala, byl konec. Japonsku se v těchto zápasech příliš nedařilo, čínští hráči měli větší výdrž a byli

⁴²⁷ Japonští sponzoři se snažili proniknout na čínský trh. In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 126.

schopni vyhrávat několik zápasů v řadě⁴²⁸. A Japonci, ač byli v této době považováni stále za nejlepší v *paduku*, prohrávali a podařilo se jim vyhrát až 3. ročník⁴²⁹.

To bylo důvodem vzniku nového modelu mezinárodních turnajů⁴³⁰ s vyřazovacím systémem. V roce 1988 byly pořádány hned dva, a to *Fujitsu*, 富士通杯(1988 – 2011) a *Ing Cup*⁴³¹. *Hanguk Kiwŏn* se tímto nechal inspirovat a svůj nový domácí turnaj *Tongjang* od 3. ročníku roku 1992 proměnil na turnaj mezinárodní.

Korea se dostala na vrchol. Tyto turnaje byly otevřeny nejen japonským a čínským hráčům, ale i korejským. V 90. letech začaly mezinárodní turnaje sponzorovat některé korejské firmy (např. LG). Jejich zájem byl způsoben neobvyklou popularitou hry a množstvím jejích hráčů. Na počátku 90. let hrál totiž téměř každý čtvrtý Korejec *paduk*⁴³². Tohoto rozšíření nebylo v jiných zemích ani zdaleka dosaženo. Příčina vzestupu popularity *paduku* byla způsobena popularitou a úspěchy zejména dvou korejských hráčů, a to Čo Hunhjŏna a I Čchanghoa. V současnosti se korejská *paduková* populace odhaduje na 9 000 000 lidí, což je podobný počet jako v roce 1999. V počtu hráčů zaostává pouze za Čínou, v té se počet hráčů odhaduje na 20 000 000. Celkový odhad světové *padukové* populace je 38 000 000 hráčů.⁴³³

V současné době korejská nadvláda na profesionální scéně pomalu ustupuje silné invazi mladých čínských profesionálních hráčů. Ti jsou již jako noví profesionální hráči velmi silní, protože se musí probojovat silně obsazenou kvalifikací o 500 – 600 hráčích.

9.4 Amatérský *paduk*

Amatérští hráči se začali organizovat až v 2. polovině 20. století. Pokud jsou nějaké zprávy ze starší doby, hlavně doby předmoderní, jedná se téměř vždy o hráče spojené s hazardem, sázkami a gamblerským⁴³⁴.

⁴²⁸ Např. Nie Weiping, 聶衛平(nar. 1952).

⁴²⁹ Roku 1988.

⁴³⁰ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 126.

⁴³¹ Koná se jednou za 4 roky. Je pojmenovaný podle *padukového* mecenáše a hlavního sponzora, Ing Changki, 應昌期(1914 – 1997). Zaměřoval se i na podporu dětí a mládeže, podporoval finančně dokonce i evropské soutěže, vymyslel zjednodušená čínská pravidla – tzv. Ingova pravidla, zavedl *padukové* hodiny podporující *čchoilggi*.

⁴³² In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001, str. 126.

⁴³³ Převzato z japonského výzkumu dělaného pro *Nihon kiin* v roce 2012. In <http://kanazawa-sakurada.cocolog-nifty.com/blog/2012/12/243.html> 2.6.2015.

⁴³⁴ In FAIRBAIRN, John, HALL, T. Mark. *The Go Companion. Go in history and culture*. Richmond: Slate & Shell. 2009, str. 205.

Amatérský paduk v Koreji vypadá podstatně jinak než profesionální. Alespoň to, co může běžný pozorovatel spatřit, ani nevypadá jako něco, čemu by se okamžitě a s radostí chtěl věnovat.

Amatérští hráči, převážně ti starší a méně výkonnější z nich, se scházejí v tzv. *padukových kiwōnech*⁴³⁵. Těch je po korejských městech velmi mnoho, v Söulu je možné potkat je skoro na každém rohu, podíváme-li se do vyšších pater domů.



Obrázek 62 Ukázka *padukového kiwōnu*.

Takový *kiwōn* není na první pohled příliš vábné místo. Po vstupu dovnitř je často nemožné pro hustý oblak kouře⁴³⁶ přehlédnout celou místnost, je slyšet šum, napětí a klapání kamenů. Hráči si rádi dopřejí i kapku alkoholu, je lepší být opatrný. U vchodu bývá recepce, kde se zaplatí vstupné⁴³⁷ a je možné hrát. Často tu místní hráči provozují sázečí *paduk*, *pangnāgi*. Vloží pod *padukpchan* domluvenou částku a vítěz bere vše. Nebo se výhra liší podle toho, o kolik bodů vítěz vyhraje.

⁴³⁵ Viz Obrázek 62.

⁴³⁶ Zajímavé je, že v padukovém parku u hlavní ulice Čongno v Söulu se oblak cigaretového kouře vznáší i nad otevřeným prostranstvím.

⁴³⁷ Nebývá velké, max. 5000 *wōnů*.



Obrázek 63 Padukový park u hlavní třídy Čongno, Söul.

Ale ne všechny *kiwöny* vypadají takto⁴³⁸. Bývá též zvykem, že *kiwön* má svého patrona v osobě silného hráče nebo dokonce profesionála, který hraje výukové partie nebo simultánky. Jeden z takových *kiwönů* se nachází blízko stanice metra Apkudžong. Zde se scházejí silní amatéři⁴³⁹, vážení pánové, většinou lékaři. Tento *kiwön* je dokonce na takové úrovni, že sem každou sobotu vodil své dcery⁴⁴⁰ na trénink profesionální hráč Kim Söngnä, 金成來 (nar. 1963)⁴⁴¹.

9.4.1 Amatérská mistrovství světa

Světový turnaj pro amatérské hráče *paduku* s nejdější historií je Mistrovství světa amatérů, které se koná od roku 1979⁴⁴². S postupem času se zvyšoval počet zemí a zavedlo se, že každou zemi smí reprezentovat pouze 1 hráč. První Československým reprezentantem byl Vladimír Laššák, 4d, účastnil se již 2. ročníku⁴⁴³. Také se měnil hrací systém z *knock-out*⁴⁴⁴ na *švýcarský*⁴⁴⁵, až se ustálil počet kol na 8 a hráči se nasazují podle

⁴³⁸ Mimo *kiwonů* se *padukoví* nadšenci scházejí pravidelně i na čerstvém vdychu. Viz Obrázek 63.

⁴³⁹ Nejmenší třída kolem 2d.

⁴⁴⁰ Starší z nich, 金彩瑛 (nar. 1996), se již stala profesionálkou roku 2011.

⁴⁴¹ Uvedl v rozhovoru 10.12.2012.

⁴⁴² 1. ročník měl 30 účastníků z 15 zemí, zvítězil čínský reprezentant Nie Weiping, čínští reprezentanti obsadili dokonce všechny medailové příčky. In <http://kamyszyn.go.art.pl/wagc#TOC-1st-1979> 19.5.2015.

⁴⁴³ Bohužel skončil v poli poražených.

⁴⁴⁴ Vyřazovací systém.

⁴⁴⁵ Všichni hráči hrají všechny partie, losují se jim soupeři se stejným počtem výher.

výsledku z předchozího roku⁴⁴⁶. Za celou historii se nekonalo pouze jednou, a to v roce 2003 kvůli epidemii SARS.

Do roku 2010 se kromě 9. ročníku⁴⁴⁷ konalo vždy v Japonsku. Od roku 2010 se země konání mění, již se konalo dvakrát v Číně⁴⁴⁸, jednou v Koreji⁴⁴⁹ a na letošní rok je naplánováno v Thajsku. Jednou se pravděpodobně rozšíří i mimo Asii. To značí do značné míry rozšíření *paduku* po světě. Ani Thajsko nepatří mezi tradiční *padukové země*⁴⁵⁰.

Ze statistického pohledu si nejlépe vedli čínští reprezentanti, těm se podařilo zvítězit v 19 ročnicích ze 34, což je více než polovina. Japonsko zvítězilo 8krát a Korea 6krát, po jednom mistrovi světa mají na Tchaj-wanu a v Hong Kongu. Důvodem převahy čínských hráčů je jejich odlišný systém zisku profesionálního statutu⁴⁵¹.

Evropa zaznamenala nejlepší umístění v roce 2013, ukrajinský reprezentant Artem Kachanovsky obsadil 3. místo. Nejlepším výsledkem českého reprezentanta bylo 5. místo Ondřeje Šilta v roce 2010⁴⁵².

V souvislosti s mistrovstvím světa byla založena Mezinárodní federace *paduku*⁴⁵³ na 3. ročníku v roce 1982. Zakládajícími členy se stalo 29 zemí účastnicích se turnaje. Nyní má 74 členů ze všech kontinentů.

V Koreji se amatérská asociace oddělila od *Hanguk Kiwõnu* v roce 2005⁴⁵⁴. Od roku 2006⁴⁵⁵ pořádá mezinárodní amatérský turnaj „O pohár korejského premiéra“⁴⁵⁶, tzv. druhé mistrovství světa. Tento turnaj se zatím pokaždé konal na území Korejské republiky a je vidět, že korejským reprezentantům domácí prostředí velmi prospívá. Z dosavadních devíti ročníků nevyhrál korejský reprezentant pouze 2krát⁴⁵⁷.

Počet účastníků kolísá kolem 60 hráčů, za každou zemi pouze 1 reprezentant. Reprezentanti z KLR se zde na rozdíl od mistrovství světa neobjevili⁴⁵⁸. Největším

⁴⁴⁶ In <http://intergofed.org/> 19.5.2015.

⁴⁴⁷ Který se konal v Pekingu, roku 1987.

⁴⁴⁸ V letech 2010, 2012.

⁴⁴⁹ Roku 2014.

⁴⁵⁰ Ukazuje to na vysokou úroveň tamní *padukové* organizace.

⁴⁵¹ In <http://senseis.xmp.net/?WAGC> 19.5.2015. Čína nemá instituci *jõngusängũ*, kteří bývají nejsilnějšími amatérskými hráči v zemi, ale na mistrovství světa mají zakázáno startovat. In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksõ: A white paper of Korean paduk*. Sõul: Hangukkiwõn, 2009, str. 233.

⁴⁵² In <http://ranka.intergofed.org/> 30.5.2015.

⁴⁵³ International go federation, in <http://intergofed.org/> 19.5.2015.

⁴⁵⁴ In <http://www.kbaduk.or.kr/> 19.5.2015.

⁴⁵⁵ Letos se bude konat jubilejní 10. ročník.

⁴⁵⁶ Každý rok se ho účastní i český reprezentant, který se kvalifikuje v turnaji „O pohár korejského velvyslance“, jenž je velvyslanectvím Korejské republiky v ČR sponzorován.

⁴⁵⁷ In <http://senseis.xmp.net/?KoreaPrimeMinisterCupWorldBadukChampionship> 19.5.2015.

⁴⁵⁸ Detailnější popis viz další kapitola.

evropským úspěchem byla 5. místa v podání našeho reprezentanta Ondřeje Šilta z roku 2008 a Artema Kachanovského o rok později⁴⁵⁹.

⁴⁵⁹ Tamtéž.

10 KLCDR

Stejně jako z jiných oblastí života není ani o *paduku* a jeho situaci v Severní Koreji mnoho zpráv. Sice se v roce 2002 objevila informace, že KLCDR má již také svou *padukovou* internetovou stránku www.mybaduk.com⁴⁶⁰. V současné době je však nefunkční. Zdrojem informací jsou převážně amatérské mezinárodní turnaje, jako na příklad Mistrovství světa amatérů⁴⁶¹, nebo Asijské hry⁴⁶².

Naposledy se severokorejský reprezentant objevil na Mistrovství světa v roce 2012 a skončil na 5. místě⁴⁶³. Byl jím Ri Kwanghjöok. Letošní rok⁴⁶⁴ se KLCDR opět neúčastní.

V historii Mistrovství světa se reprezentanti KLCDR účastnili celkově desetkrát⁴⁶⁵. Nejlepším jejich výsledkem byla dvě druhá místa, a to v letech 2000 zásluhou Pak Hogila 朴虎吉 a 2005 Čo Täwöna, 趙大元. V roce 2006 sice Čo Täwön dosáhl „pouze“ na 3. příčku⁴⁶⁶, ale v tomto ročníku byli celkem 4 hráči pouze s jednou prohrou. Pomocná kritéria pomohla k vítězství japonskému reprezentantovi Satošimu Hiraokovi, 平岡聡, jehož Čo porazil⁴⁶⁷.

První mezinárodní vítězství zaznamenali reprezentanti KLCDR v Mistrovství světa v párovém *paduku* v roce 2000⁴⁶⁸. Byli to severokorejští reprezentanti Kwön Mihjön a Rim Hjönčchöl, zvítězili ve všech partiích, ve finále porazili i jihokorejský pár a stali se mistry světa⁴⁶⁹. Byla to již 4. účast v řadě pro KLCDR, před tímto ročníkem ale nezaznamenali žádné výraznější výsledky⁴⁷⁰. V roce 2002 skončila dvojice Čchö Ůna a Mun Jöngsam na 3. příčce. Vítězství z roku 2000 se povedlo zopakovat ještě jednou, a to v roce 2004 v podání hráčů, kteří KLCDR reprezentovali mnohokrát, Čo Säbjöl, 趙新星 se svým spoluhráčem Ri Pongilem. Od té doby se KLCDR účastnila pouze jedné párové soutěže, a to

⁴⁶⁰ In

http://www.cyberoro.com/news/news_view.oro?div_no=16&num=503876&pageNo=1032&cmt_n=0&search_div=news_content&search_keyword 29.5.2015.

⁴⁶¹ Koná se každý rok.

⁴⁶² Konají se 1x za 4 roky, *paduk* tam byl v letech 2006, 2010.

⁴⁶³ In http://ranka.intergofed.org/?page_id=747 18.5.2015.

⁴⁶⁴ Mistrovství se letos koná v Bangkoku 7. – 10.6.2015.

⁴⁶⁵ 1992, 1993, 1997 – 2000, 2002, 2005–6, 2010, 2012.

⁴⁶⁶ Další třetí místa obsadila KLCDR v letech 1997 (Mun Jöngsam, nar. roku 1978) a 1999 (Ri Pongil).

⁴⁶⁷ In http://www.europeangodatabase.eu/EGD/Tournament_Card.php?&key=W060528 18.5.2015. Po tomto vítězství se začalo spekulovat, že severokorejský *paduk* je již velmi blízko síle profesionálních hráčů. In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 252. A to se ostatně ukázalo hned o 2 roky později na Světových hrách v Pekingu.

⁴⁶⁸ KLCDR se účastnila již v roce 1997, neumístila se bohužel v nejlepší osmičce, takže není možné zjistit, o koho šlo a jaký výsledek měli. Stejný případ je i pro rok 1998.

⁴⁶⁹ In <http://www.pairgo.or.jp/amateur/11th/htm/resultse.htm> 31.5.2015.

⁴⁷⁰ V roce 1999 skončili na 14. místě. In <http://www.pairgo.or.jp/amateur/10th/htm/resultse.htm> 31.5.2015.

na Světových hrách duševních sportů⁴⁷¹, které se konaly v Pekingu po Letních olympijských hrách v roce 2008.

Na těchto hrách zaznamenali velké vítězství na *Open turnaji*⁴⁷². Byla to hned úvodní soutěž a zlatou medaili na ní vyhrál Čo Täwön, 7. dan. Tím odkryl pravé barvy po již delší dobu utajované síly severokorejských hráčů. Ještě sice úroveň jejich hráčů nedosahuje kvality korejských, čínských nebo japonských profesionálních hráčů, ale je zde vidět velký posun a pokračování ve zvětšování síly severokorejských reprezentantů⁴⁷³. Turnaj měl 98 účastníků rozdělených do 4 skupin, Čo Täwön postoupil ze své skupiny z 2. příčky a probojoval se mezi nejlepších 8 hráčů. V *knock-outu* porazil všechny své protivníky a zaslouženě získal zlatou medaili. *Open turnaje* se účastnila ještě Čo Säbjöl, která ve své skupině skončila na 8. příčce.

Kim Söngwön⁴⁷⁴, Ri Jöngdžin⁴⁷⁵ a Čcha Čönghjök⁴⁷⁶ se účastnili *Turnaje mužů*⁴⁷⁷. Celkovým vítězem se stal Kang Tongjun, 姜東潤 (nar. 1989), korejský profesionální hráč⁴⁷⁸.

Tito reprezentanti účastníci se *Turnaje mužů* ještě spolu s Ri Pongilem hráli i *Týmový turnaj mužů*⁴⁷⁹, postoupili v něm do čtvrtfinále ze 3. místa ve své skupině, tam podlehl profesionálnímu týmu Japonska. Účastnilo se 39 týmů rozdělených do 2 skupin. Vítězství vybojoval korejský profesionální tým.

Co se týče žen, také KLRD vyslala několik reprezentantek. V *Turnaji žen*⁴⁸⁰ se účastnila Ro Čina⁴⁸¹, Hwang Kjöngdžu⁴⁸² a Kim Jumi⁴⁸³, všechny tři skončily na předních příčkách svých skupin, na postup to ovšem nestačilo. Účastnilo se celkově 88 hráček ve 4 skupinách, celkovou vítězkou se stala čínská profesionálka Song Ronghui, 宋容慧 (nar. 1992).

⁴⁷¹ *World Mind Sports Games*, In http://en.wikipedia.org/wiki/2008_World_Mind_Sports_Games 29.5.2015. Byl to společný turnaj pro šachy, bridž, *paduk* a čínské šachy.

⁴⁷² Turnaj určený pouze pro amatéry, 6.-10.10.2008.

⁴⁷³ Před tímto turnajem se naposledy objevili na mezinárodní scéně roku 2006 na mistrovství světa amatérů, in HÖ, Tongsu. *2009 Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 250.

⁴⁷⁴ 4. místo ve skupině.

⁴⁷⁵ 8. místo ve skupině.

⁴⁷⁶ 9. místo ve skupině.

⁴⁷⁷ 4.-8.10.2008, celkem 184 hráčů v 8 skupinách.

⁴⁷⁸ Ve finále porazil dalšího korejského profesionála Paka Čöngsanga, 朴正祥 (nar. 1984).

⁴⁷⁹ 13.-17.10.2008

⁴⁸⁰ 5.-9.10.2008

⁴⁸¹ 4. místo ve skupině. Hrála pouze turnaj žen, týmy místo ní hrála Kim Sölhjang (na 2. desce).

⁴⁸² 4. místo ve skupině. Porazila japonskou profesionální hráčku Umezawu Jukari, 梅澤由香里 (nar. 1976).

⁴⁸³ 5. místo ve skupině. 3. deska v *Turnaji týmů*.

V *Týmovém turnaji žen*⁴⁸⁴, kterého se účastnilo 48 týmů rozdělených do 2 skupin, se tyto reprezentantky⁴⁸⁵ probojovaly až do semifinále⁴⁸⁶, v kterém sice prohrály proti korejským profesionálkám, ale získaly jedno cenné vítězství na 3. desce. Severokorejská hráčka Kim Jumi donutila vzdát svou profesionální soupeřku Pak Čijön, 朴志娟 (nar. 1991). V souboji o 4. místo podlely japonským profesionálkám. Ale výsledek lze považovat za úspěch, jelikož navíc z boje o medaile vyřadily profesionální tým z Tchaj-wanu.



Obrázek 64 Severokorejský ženský tým obsadil 4. místo.

Poslední soutěží byl *Turnaj párů*⁴⁸⁷, KLDR v něm reprezentovali Čo Täwön a Čo Säbjöl. Účastnilo se 30 párů ve 4 skupinách, severokorejský pár postoupil ze 2. místa ve své skupině. *Knock-out* byl v tomto turnaji rozdělen na profesionály a amatéry. Čo Säbjöl a Čo Täwön skončili v amatérské sekci na 2. místě⁴⁸⁸.

Celkově se dá na základě těchto výsledků říci, že hráči KLDR jsou v *paduku* na vysoké úrovni a jsou schopni konkurovat na mezinárodních akcích, v některých případech dokonce i profesionálním hráčům.

⁴⁸⁴ 11.-15.10.2008

⁴⁸⁵ Viz Obrázek 64.

⁴⁸⁶ Ze 3. místa ve skupině.

⁴⁸⁷ 13.-17.10.2008

⁴⁸⁸ Za korejským párem. In http://www.pairgo.or.jp/wmsg/2008/live/live_b.html 31.5.2015.

Zajímavým faktem bylo, že severokorejští reprezentanti měli napsané pouze tři typy výkonnostních tříd⁴⁸⁹, 3d, 1k, a pokud šlo o hráče, kteří se již účastnili mistrovství světa, ti měli třídu 7d (Čo Täwön, Čo Säbjöl a Ri Pongil). U těch posledních zcela jistě třída odpovídá světovým standardům, ovšem ostatní hráči byli mnohem silnější než jejich deklarovaná třída. Je možné se domnívat, že v KHDR žádný třídivý systém zatím neexistoval a byli pouze rozděleni do 3 různých skupin podle jejich relativní výkonnosti.

10.1 Medailonky účastníků Světových her duševních sportů⁴⁹⁰

10.1.1 Čo Täwön, 7d

Tehdy mu bylo 20 let, *paduk* začal podle svých slov studovat již v 5 letech a po půl roce měl výkonnost 1. danu. V roce 1997 se stal členem organizace bojových sportů v Pchjŏngjangu, jehož součástí je i *padukový* klub. V roce 2006 sehrál partii se svým rivalem Ri Pongilem o to, kdo bude KHDR reprezentovat na Mistrovství světa amatérů⁴⁹¹.

K pchjŏngjangskému *padukovému* klubu většinou patří hráči, kterým se dostalo *padukového* vzdělání v cizině, od profesionálních hráčů. Čo Täwön mezi ně nepatří, učil se pouze doma.

10.1.2 Mun Jöngsam, 7d

Narodil se v roce 1978 a *paduk* začal hrát až v 10 letech. O 5 let později, roku 1993, vyhrál 4. ročník celonárodní *padukové* soutěže. V roce 1992 se účastnil Mistrovství světa amatérů, s výsledkem 4:4 skončil na 14. místě. O rok později dosáhl pozitivního skóre 6:2 a obsadil 6. příčku, v roce 1997 dosáhl na 3. příčku výkonem 7:1. Více o sobě neříká.

10.1.3 Čchö Ŭna, 5d

Narozena v roce 1985 ve stejném městě jako Mun Jöngsam⁴⁹². Již od malička s ním byla spojována a byla společně s ním označována za „vycházející talent“. V roce 1991

⁴⁸⁹ Vybočuje pouze Čchö Ŭna, 5d.

⁴⁹⁰ Získané na těchto turnajích. In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 250. Je spíše zajímavostí, je nutné brát s rezervou.

⁴⁹¹ Vyhrál ji a reprezentoval KHDR, dosáhl výsledku 7:1, který bohužel stačil až na 3. místo. Viz výše.

⁴⁹² Hamhüng, Čo Täwön odtud též pochází.

překvapila svět na Amatérském mistrovství světa žen⁴⁹³, kde se umístila na 8. příčce. O rok později dostala knihu podepsanou Kim Čöngilem a tím se proslavila. Nedlouho poté jí bylo umožněno odjet do Číny na studia⁴⁹⁴.

10.1.4 Ri Pongil, 7d

Ri má na svém kontě již 7 vítězství na domácích soutěžích a 3. místo na Mistrovství světa. V roce 1994 se naskytlá možnost odjet na studium do Číny, sehrál o stipendium 2 partie s Mun Jöngsamem a obě s přehledem zvítězil. Bylo to vnímáno jako nástup nové generace.

Světových her se účastnil jako vedoucí týmu.

10.1.5 Čo Säbjöl, 7d

V roce 1997 na turnaji *O pohár Päktusan, Päktusansang čchejuk kjönggi tähö*, 白頭山賞體育競技大會 měla shodné skóre s Mun Jöngsamem⁴⁹⁵, ale pomocná kritéria přála více Munovi, zabrala 2. příčku. Stejného roku se účastnila Amatérského mistrovství světa žen v Jokohamě, kde obsadila 2. příčku se skóre 5:1, prohrála pouze s vítězkou, reprezentantkou Japonska⁴⁹⁶. To byl do té doby nejlepší mezinárodní výsledek pro KLLDR. Obdržela za tento úspěch velké ocenění. V roce 2004 byla pozvaná na profesionální turnaj, jehož se sice neúčastnila⁴⁹⁷, ale sehrála tam 2 partie mimo soutěž, které vyhrála. Téhož roku vyhrála spolu s Ri Pongilem Mistrovství světa v párovém *paduku*.

10.1.6 Pak Hokil

V roce 2000, asi v 15 letech, hrál na Mistrovství světa amatérů a obsadil 2. příčku. Následujícího roku se spolu s Kwön Mihjön účastnil Párového mistrovství světa a umístili se na 5. příčce.

Jeho celá rodina je známá tím, že hraje *paduk*.

⁴⁹³ Konalo se v Tokiu, byl to již 4. ročník. Určitě se tento turnaj konal, ale na internetu nejsou výsledky, její výsledek není garantovaný.

⁴⁹⁴ Asi se jedná o studium *paduku*, není uvedeno.

⁴⁹⁵ 7:1

⁴⁹⁶ In <http://www.eurogofed.org/results/world/wwgc1998.htm> 31.5.2015.

⁴⁹⁷ Není zapsaná ve výsledcích turnaje.

Kwŏn Mihjŏn, 7d a Rim Hjŏnčchŏl, 7d

Tito dva hráči uspěli roku 2000 v Párovém mistrovství světa, jejich největší vliv byl v 2. polovině 90. let, nyní postupně vyklízejí pole mladší generaci hráčů.

10.2 Z dějin severokorejského paduku

KLDR vstoupila do podvědomí *padukového* světa roku 1992, kdy se reprezentant Severní Koreje poprvé objevil na Mistrovství světa amatérů. Podle odhadu kapitána severokorejské výpravy na Světových hrách duševních sportů v Pekingu Ri Hjŏnsuka bylo v roce 2008 v KLDŘ celkově asi 5000 hráčů *paduku*⁴⁹⁸. Jistě se to nedá srovnat s počtem hráčů v době založení *Padukové* asociace, od něhož uplynulo v době konání Světových her téměř 20 let.

Paduková asociace Čosŏnu, *Čosŏn padukhjŏphŏ*, 朝鮮圍棋協會 byla založena roku 1989 a již v květnu následujícího roku se konal celonárodní *padukový* turnaj v Pchjŏngjangu⁴⁹⁹.

10.2.1 Pohled na účast reprezentantů KLDŘ na Mistrovství světa amatérů

První účastníkem⁵⁰⁰ byl roku 1992 Mun Jŏngsam a umístil se na 15. místě jako nejlepší 4bodový hráč⁵⁰¹. Při jeho další účasti (již jako 7d) je vidět jeho obrovský růst, v roce 1997 se umístil na 3. místě a dokonce porazil vítěze turnaje, čínského hráče Liu Juna, 劉鈞 a podlehl pouze japonskému reprezentantovi Hidejuki Sakajovi, 坂井秀至 (nar. 1973)⁵⁰², všichni 3 skončili se 7 výhrami a 1 prohrou, na základě pomocných kritérií skončil Mun Jŏngsam až na 3. příčce⁵⁰³. Naopak reprezentant Koreje I Hakjong skončil toho roku až na 7. místě⁵⁰⁴, a tak se poprvé v historii umístil na Mistrovství světa amatérů severokorejský hráč lépe než korejský.

⁴⁹⁸ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 251.

⁴⁹⁹ Tamtéž.

⁵⁰⁰ O rok dříve se účastnil Hon Hŭidŏk, občan KLDŘ žijící v Japonsku.

⁵⁰¹ Z celkového počtu 8 partií vyhrál polovinu.

⁵⁰² Oba dva se později stali profesionálními hráči.

⁵⁰³ Podobná situace se stala v roce 2006.

⁵⁰⁴ Se skóre 6:2.

10.2.2 *Paduk* jako tradiční lidová hra, *minsoknori* , 民俗^{nori} pod záštitou *tchäkwönda*

Paduk se z tradiční hry stal institucionalizovaným sportem v srpnu 1989 založením *Padukové* společnosti, která vznikla pod záštitou Národního výboru pro tělesnou výchovu. Od té doby můžeme pozorovat systematický rozvoj *paduku* v Severní Koreji⁵⁰⁵. Za 2 roky, tedy roku 1991, vstoupili do Mezinárodní *padukové* federace⁵⁰⁶ a téhož roku se reprezentant KLCDR účastnil Mistrovství světa amatérů⁵⁰⁷. Byl to Hon Huidök, 5d, žijící v Japonsku. Umístil se na 9. místě⁵⁰⁸. Ten uvedl, že v KLCDR je asi 5000 členů oficiální *Padukové* asociace a 10 hráčů s výkonností 6d⁵⁰⁹. Od roku 2006 patří severokorejská *Paduková* asociace pod Asociaci *tchäkwönda*, 跆拳道協會.

Kim Čöngil, 金正日 (1941 – 2011) jednou řekl: „Musíme podporovat tradiční hry. Již od nepaměti se mezi naším lidem předávaly tradice lidových her, jež utvářely národní hrdost. Je dobré podporovat tyto tradice a povzbuzovat mezi lidem pýchu nad dědictvím národa.“⁵¹⁰

Jeho otec Kim Ilsöng, 金日成 (1912 – 1994) začal podporovat *paduk* a Kim Čöngil v této politice po převzetí moci pokračoval. Ale přesto do roku 1989, kdy byl sice *paduk* známý široké veřejnosti, není známá žádná významnější událost spojená s *padukem*. Podle oficiální ideologie se s „*padukem*“ zacházelo jako s kapitalistickým reliktem, jehož kořeny byly viděny v uctívání mocných kapitalistů a sázejících taoistických svatých.“⁵¹¹ Ale nakonec se díky podpoře Severokorejců žijících v Japonsku a jejich finančním příspěvků oficiální názor na *paduk* přeformuloval a od roku 1989 se začalo propagovat heslo, že „*paduk* je součástí lidové kultury a je vhodné ho podporovat.“⁵¹²

V počátcích *paduk* rozvíjeli zvláště Severokorejci, kteří přijeli do KLCDR z Japonska. Prvním učitelem severokorejským hráčům byl Hō I, 許異. Naučil se *paduk*

⁵⁰⁵ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 251

⁵⁰⁶ International go federation, <http://intergofed.org/> 31.5.2015.

⁵⁰⁷ Podmínkou pro účast je být členem *International go federation*.

⁵⁰⁸ Skóre 5:3.

⁵⁰⁹ In <http://www.kplibary.com/nkterm/read.aspx?num=451> 18.5.2015, což vypadá na tuto dobu ne příliš pravděpodobně. Je to vidět i následujícího roku z výsledku reprezentanta Mun Jöngsama.

⁵¹⁰ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 252.

⁵¹¹ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 252.

⁵¹² Tamtéž.

v Japonsku a v 70. letech se vrátil do KLR. Jeho výkonnost byla 5d. Dalším takovým učitelem byl Ŏ Samčchon, 3d. Ten vyučoval mladého Mun Jöngsama.⁵¹³

Protože v začátcích to bylo pro *Padukovou asociaci* těžké, byla bez profesionálů a potřebovala pomoc, spolupracovala se severokorejskou organizací, která fungovala v Japonsku, Čäil Čosönin Padukhjöpöh, 在日朝鮮人圍棋協會. Spolupráce se rozvíjí až do dnešní doby v různých oblastech činností spojených s *padukem*. Posílají knihy pro zlepšení výkonnosti, nebo komentují partie tamních hráčů apod.⁵¹⁴

Kim Ilsöng vystřídal během svého života mnoho zájmů, pomohl též severokorejskému *paduku*. Ten se začal neuvěřitelně rozvíjet. Najednou byl v televizním vysílání, psalo se o něm v novinách, časopisech. Jak postupoval proces popularizace, tak organizace jako školy měly svá aktivní *paduková* oddělení⁵¹⁵. Skoro ve všech provinciích⁵¹⁶ byly založeny místní *padukové* organizace a každý rok v srpnu se začala pořádat celonárodní soutěž.

Mimo této soutěže byly připraveny ještě další, např. turnaj *O pohár Päktusan* a Kvalifikační turnaj o účast na Mistrovství světa. Na těchto turnajích se hrálo podle čínských pravidel a *švýcarským* systémem.

10.3 Juniorský a žákovský paduk v KLR

V lednu roku 1994 se poprvé konal juniorský turnaj, jehož se účastnilo 93 chlapců. Nejmladším účastníkem byl 5letý chlapec, který hrál *paduk* sotva 8 měsíců a měl výkonnost japonského 2-3d. A tak stejně jako na jihu na přelom 80. a 90. let nastal veliký rozkvět a popularizace *paduku* díky I Čchangovi, tak něco podobného se o pár let později stalo i na severu⁵¹⁷.

Po celé zemi se formovali studentské chlapecké organizace, byli hledáni největší talenty a ti byli posíláni na studia do Číny. 8 chlapců a dívek se účastnilo tohoto studijního pobytu, který probíhal 21.5. – 30.11.1993. Tenkrát ne více než 14letý Mun Jöngsam byl ke

⁵¹³ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 252. Není to výslovně řečeno, ale šlo o amatérské hráče.

⁵¹⁴ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 253.

⁵¹⁵ Tamtéž.

⁵¹⁶ Vyjma Rjangkangdo, 兩江道

⁵¹⁷ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 255.

svému překvapení obdařen titulem 2. dan⁵¹⁸. Mezi studenty byla i účastnice Mistrovství světa žen z roku 1992 Čchö Ůna.

Pro nadějně hráče byl dále vytvořen studijní tým v roce 1995, jako učitel sem byl pozván čínský hráč Wang Jehui, 王業輝. Ten měl vést intenzivní trénink severokorejské reprezentace. Rok předtím, 1994, tu byl na pozorování spolu s dalším čínským profesionálem a zorganizovali 20členný tým nadějných mladých hráčů a počali se soustředěným výcvikem v tréninkovém kempu.

Hráli každý den dopoledne se 4 talenty simultánní partie a odpoledne tyto partie komentoval a přednášel. Na území KLR neměli žádné vlastní materiály, ani časopis, takže veškeré studijní materiály byly přivezeny z Číny nebo z Japonska. Samozřejmě používali i knihy od *Padukové společnosti Severokorejců žijících v Japonsku*. Kromě studia se také pořádaly každoroční zápasy mezi studenty a čínskými profesionály⁵¹⁹. Přes tyto obtíže a odloučenost od světa jsou severokorejští hráči velmi úspěšní. Např. v porovnání s reprezentanty Evropy dosahují mnohem lepších výsledků.

V roce 2007 zemřel prezident *Severokorejské společnosti v Japonsku*, Ku Kchwāman. Ten se velmi zasloužil o rozvoj *paduku* v KLR, několikrát pozval hráče do Japonska, aby si mohli zahrát s japonskými profesionály, publikoval časopis a pomohl založit juniorský klub talentovaných hráčů *Kkum namu*. Touto výměnou umožnil rozkvět *paduku* v KLR, jemuž v cestě nestála ani cenzura, knihy jím doporučené byly uznány za vhodné ke studiu.

10.3.1 Zpráva ze zpravodaje *Padukové společnosti Severokorejců žijících v Japonsku* o turnaji pro mládež z roku 2008⁵²⁰

V KLR pokračuje růst popularity *paduku*. Je to vidět i na pořádaných akcích. *Paduk* je zařazen do jedné organizace, v které má vedoucí úlohu *tchäkwōndo*. Pořádají společný turnaj *Čöngilpongsang*. Turnaje, jenž se konal v červnu 2008, se účastnilo 130 hráčů stáří 5 – 26 let. Byli mezi nimi hráči, kteří úspěšně reprezentovali KLR na mezinárodních akcích, např. Pak Hokil, Čo Säbjöl a další. Půlka účastníků byla ve věku 7 – 11 let a 35% tvořily dívky. Všichni soutěžili dohromady, hrálo se *švýcarským* systémem na 10 kol. V top 10 se umístili 4 hráči do 20 let a 2 ženy.

⁵¹⁸ Tamtéž.

⁵¹⁹ Jichž se účastnil např. Ri Pongil.

⁵²⁰ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 261.

Soutěže pro mládež⁵²¹ jsou organizované ročně 3 – jarní, letní (*Čöngilpongsang*) a podzimní. A od příštího roku⁵²² je v plánu zavést i soutěž nejen pro mládež, ale i pro ostatní milovníky této hry. V současnosti má *Paduková* asociace oficiálně registrovaných 3000 členů a síla hráčů se neustále zvyšuje.



Obrázek 65 Mládežnických soutěží se účastní desítky dětí.

Na této soutěži na sebe připoutal pozornost tehdy 14letý Rju Rim⁵²³ tím, že porazil Čo Täwöna, úspěšného reprezentanta KLDK. Chlapec skončil nakonec se 7 vítězstvími a 3 porážkami na 17. místě, ale touto výhrou upozornil na svůj talent.

Dalšími úspěšnými dětmi v turnaji byly 7letý Im Kümrijong⁵²⁴, hrál tehdy pouhých 8 měsíců, Jang Ilung⁵²⁵, 8letý, oba skončili s 5 výhrami a 5 porážkami.

Turnaj vyhrál Ri Kwanghjök⁵²⁶, který se poté svěřil, že jeho cílem je vyhrát Mistrovství světa amatérů, ale když začínal *paduk* hrát, rodiče byli proti, před touto soutěží ho však již podpořili a měl jejich plnou podporu.

⁵²¹ Viz Obrázek 65

⁵²² Tj. 2009.

⁵²³ Rju Rim se začal *paduk* učit od svého dědečka ve svých 7 letech. Po pouhých 6 měsících se účastnil chlapecké soutěže a umístil se na výborném 2. místě. Po této akci se zúčastnil studijního pobytu organizovaného *Padukovou* asociací, tam byl svými učiteli kritizován za svůj příliš klidný styl hry.

⁵²⁴ Zvláštní, že se v textu objevuje bez počátečního „*riül*“, jak bývá zvykem v severokorejském pravopisu.

⁵²⁵ Stejně odlišný pravopis jako v předchozím jméně.

⁵²⁶ 5. z mistrovství světa 2012.

Podle serveru Tygem⁵²⁷ je *paduk* v KLCDR podporován vládou, zvláště ten dětský. Pro KLCDR je to pravděpodobně snadná cesta prezentace na mezinárodní scéně. Odhad počtu hráčů se zvýšil na 20 000. Nic ze zpráv bohužel není jisté a je nutné si počkat na dalšího reprezentanta na světové soutěži.

⁵²⁷ In

<http://www.tygem.com/news/news/viewpage.asp?pagec=1&seq=19129&gubun=W009&find=&findword>
31.5.2015.

11 Závěr

V první části se práce zabývala technickou stránkou *paduku*. Byla vysvětlena její pravidla, základní pojmy nutné pro orientaci a lepší pochopení v následujícím textu. Byly vysvětleny některé používané strategie v jednotlivých fázích hry. Za pomoci *padukových* diagramů byly popsány termíny blíže znázorněny.

Snažila jsem se najít a odlišit různé styly, které by příslušely tradičním *padukovým* zemím, zvláště na odlišení korejských hráčů. V dnešní globalizované době to je již zcela nemožné. Ale překvapivě jsem dospěla k názoru, že tomu nebylo ani před vznikem internetu a dalších prostředků moderního světa. V *paduku* se zrcadlí především osobnost hráče. Lze sice říci, že korejský styl je agresivnější než styly jiné, protože v minulosti se zde praktikovala varianta *sundžang paduk*, jež nemůže být svým počátečním postavením kamenů jiná než útočná, ale do každé hry se promítá osobitý styl hráče, a ten se zdá být rozhodujícím. Na stylu hry se spíše než tradice odráží soudobá situace. Dnešní doba je rychlá, pro bílého se zvyšuje *tōm*. Pro černého hráče je téměř nemožné hrát stejnou poklidnou hru jako před sto lety, protože musí dohnat bílého „náskok“ v podobě kompenzace prvního tahu. Odvodit tedy nějaký svěbytný styl pro jednotlivé země se v této práci nepodařilo.

Dalším bodem, který jsem si kladla za cíl, bylo najít organizační tendence a struktury ještě před koncem 20. století. Většina záznamů o *paduku*, které jsem prošla, byla jednoho typu. Byly to příběhy o tom, že hlavní hrdina povídání tehdy a tehdy, s tím a s tím hrál *paduk*, měl *paduk* rád, nabídl hostům při pohoštění, že mají možnost si zahrát apod. Zkrátka jsou to příběhy, které příliš nepopisují okolnosti, za jakých se hráči setkávali, jestli k setkáním docházelo pravidelně apod. Nikde se bohužel neobjevila žádná organizace, ani struktura. V žádných záznamech se nevyskytují zápisy partií nebo nějaké jiné *padukové* materiály, jako jsou známé z Číny i Japonska. Svědectví tohoto druhu se začíná objevovat až s koncem 19. století. Jedna ze zachovaných partií mezi Kim Okkjunem a japonským profesionálem *Honinbo Šuejem* je v textu zahrnuta a názorně vysvětlena komentářem důležitých tahů.

I když již v období *Korjō* se objevuje termín *kuksu*, nejlepší hráč doby, není jasné, jak se tento titul uděloval, zda byl doživotní, či se jednou za rok o něj hrál turnaj, co vlastně znamenal. Oproti Japonsku v Koreji nevznikly žádné *padukové* školy, přestože *paduk* byl na území Korejského poloostrova dokonce o pár století dříve. Jaký je důvod?

V literatuře se po ničem takovém nepátrá. Jediným zjevným důvodem by mohl být fakt, že v Japonsku se stal buddhismus státní ideologií a zároveň neměl tak striktní pravidla. *Padukové* školy přidružené k buddhistickým klášterům, které byly podporovány státem. A ač sám o sobě *paduk* s buddhismem společného mnoho nemá, byl u buddhistických mnichů ve velké oblibě, a proto jimi byl pravděpodobně protežován a tak se dostal až k šógunovi, který umožnil vznik škol a podporoval je.

V Koreji buddhismus k oficiální ideologii patřil naposledy v období Korjō, které skončilo již ve 14. století. Rovněž existuje báseň popisující mnichy hrající *paduk* (z období Sjednocená Silla). Korjō bylo nahrazeno Čosōnem, který byl konfuciánský a buddhismus byl v pozadí. Přestože konfuciáni *paduk* hráli, nebyla to pro ně pravděpodobně záležitost vhodná studia, a proto nebyla potřeba zakládat nějaké oficiální instituce. Podle záznamů se mu věnovali lidé různých povah a činností, princové a králové, ministři, vojevůdci a *kuksu*. *Kuksu* byli nejlepšími hráči v zemi, ze záznamů není patrné, kdo jim tento titul uděloval a jaké bylo jejich živobytí. Byli pouze hráči z bohatých rodin, kteří odmítli úřednickou kariéru, nebo chudšasové podporovaní někým vlivným? To zůstává otázkou do dalšího bádání.

Korejský *paduk* se začal organizovat až pod vlivem Japonska v první polovině 20. století a první instituce vznikla až roku 1930. Chybělo zde zázemí i silní hráči, takže první Korejci, kteří se chtěli stát profesionály, museli jezdit na studium *paduku* do Japonska. V této době se přešlo ze *sundžang paduku* na moderní *paduk*, na nátlak japonského diktátu. Otázkou však zůstává, proč se po osvobození *paduková* společnost ke své tradiční variantě nevrátila? Je to tím, že není tak „zábavná“, nebo nebyl *sundžang paduk* zas tak rozšířen a je to pouhý mýtus zdůraznit důležitost korejských *padukových* dějin?

Byl sledován vývoj 2. poloviny 20. století znázorněním hráčské kariéry význačných hráčů a na pozadí mezinárodních turnajů, které začaly ve větším vznikat s koncem tisíciletí. V dnešní době má již Korea mnoho profesionálů na světové úrovni, ba dokonce v posledních 20 letech na mezinárodní scéně dominovala. V posledních pár letech se situace opět mění a nastupují čínští hráči, pouze čas ukáže, jak se s tím Korea vypořádá. Japonsko se ze ztráty prvenství v 90. letech dodnes ještě nezvedlo. Příčinou mohou být ekonomické důvody. Japonské turnaje jsou sponzorované mnohem štedřeji než většina mezinárodních turnajů, což o těch korejských domácích neplatí. Je tedy pravděpodobné, že korejské hráči budou mít mnohem větší motivaci vrátit se na vrchol a je možné se na to těšit.

Poslední kapitola pojednává o *paduku* v KLCDR, o kterém se ví obecně málo, i když je až překvapivé, kolikrát jejich hráči vyrazili do světa reprezentovat svou zemi. O další překvapení více v tom, jak jsou dobří. Když bych se vrátila k počátku *paduku* v KLCDR, pravděpodobně to byly peníze z Japonska, které potřebovali severokorejští vůdci. Proto se dá usuzovat, že byl na *paduk* změněn názor z oficiální strany. Předtím tam *paduk* přežíval, nějakým svým způsobem, podle svědectví návštěvníků se dnes hraje venku v parku, na lavičkách apod., je možné, že takto se hrálo i před vytvořením oficiální organizace. Od 90. let se zde *paduk* systematicky a úspěšně rozvíjel, což jen dokazuje, že musel nějakým způsobem být i před založením *Padukové* asociace. Dle mého soudu není možné, aby byli hráči tak dobří bez nějakého dřívějšího zázemí a tradice. Je těžko představitelné, že v zemi trpící hladem se někteří lidé věnují této činnosti, ale je zřejmé, že i přes odmítavý postoj státních orgánů v některých obdobích se *paduk* nikdy ze společnosti nikdy nepodařilo vykořenit.

Když jsem spatřila některé severokorejské reprezentanty na Světových hrách, vypadali klidně, soustředěně. Nebylo jich tam mnoho v porovnání s ostatními týmy a přicházeli pravděpodobně pouze na své zápasy, jinak se zdržovali v ústraní. Bohužel se mi nenaskytla příležitost si s některým z nich zahrát, ba ani promluvit, alespoň jsou v kapitole k dispozici fotografie.

12 Seznam použité literatury:

9-DAN, by Kato Masao a translated by Steve LLOYD. *The Chinese opening: the sure-win strategy*. Tokyo: Kiseido Pub. Co, 1989.

AN Jöngi, *Taši ssünün Hanguk paduksa: Hanguk paduk 2 čchönnjönüi pimil*, Söul: Hangukkiwön, 2005.

BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001.

CHO, Hye-Yeon. *Creative Life and Death I*. Seoul: Oromedia, 2009.

CHO Hynhyun, Transl. by R. J. TERRY, ed. by Leslie BIANCHI. *Cho Hunhyun: life and master games*. Menlo Park, CA: Ishi Press, 1999.

ČO Namčchöl, *Jang höngmo, Čo Namčchöl Hwögorok: Sebönüi nunmul*, Söul: Hangukkiwön, 2004.

ČÖNG Suhjön, *Padukhak keron*, Söul: Hangukkiwön, 2011.

ECKERT, Carter J. *Dějiny Koreje*. Překlad Marta Bušková, Štěpánka Horáková, Miriam Löwensteinová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2009, 424 s. Dějiny států.

Go world. Japan: Kiseido Publ. Co, 2010, č. 123.

FAIRBANK, John King. *Dějiny Číny*. Překlad Martin Hála, Jana Hollanová, Olga Lomová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1998, 656 s. Dějiny států (Nakladatelství Lidové noviny).

GUO, Tisheng, Wen LU a Steven J MAYS. *Strategic fundamentals in Go*. Santa Monica, CA: Yutopian Enterprises, 1999, iii, 167 p.

LEE, Cchang-ho, KIM, Sung-Rae. *Korean style of baduk 1*. Seoul, South Korea: Oromedia, 2004.

HALL, John Fairbairn. *The Go companion: Go in history and culture*. Richmond, VA: Slate, 2009.

HALL, John Fairbairn *GoGoD, Games of go on disk*, databáze profesionálních partií vytvořená 2005 na cd-rom.

HONG, Sunghwa. *První kjú*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2005, 215 s.

HÖ, Tongsu. *2009 Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009.

I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007.

- I, Čchöng. *Sahwa kirim: Hangugüi Čwaundamčchong*. Pučchön: Hjönhjön Kakjangdži, 2011.
- I, Čchangho. *Hjöngsepchandan: I Čchangho čöntchong paduk 15*. Söul: Samhomidiö, 2005
- I, Čchangho a Kičchang SÖNG. *Nunpusige arümtaun kkütnägi 1*. Söul: Tasan Čchulpansa, 2008.
- I, Harim. *Čungpan Kjöngjöngböp: SSaumüi kongbangkwa čölljak čönsul*. Hjewön čchulpchansa, 2010.
- IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tři království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie.
- ISHIDA, Akira a James DAVIES. *Attack and Defense*. Tokyo: Ishi Press, Kiseido, 1980.
- I, Süngu. *Paduküi jöksawa munhwa (4000 njönül köřön)*. Hjönhjöngakjangči. 2010.
- KAWABATA, Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Praha: Odeon, 1988.
- KIM, Söngnä. *2lsegi sindžöngsökkwa pchosök (1-3jojakpchjön)*. Söul: Külleoböl paduk, 2013
- KIM, Söngnä. *2lsegi sindžöngsökkwa pchosök 4*. Söul: Külleoböl paduk, 2012.
- [KIM, Söngnä]. Tanulj könyen! Gó kezdöknek/Je snadné se to naučit! Go pro začátečníky/Süipke päunün! Padukipmunsö! Korea Amateur Baduk Association. [Söul] 2011.
- KONFUCIUS,. *Hovory Konfuciovy*. Vyd. 1. Překlad Vincenc Lesný, Jaroslav Průšek. Praha: Nová Akropolis, 2010, 247 s. sv. 2.
- KWÖN Kjöngön. *Ijagi Hjönhjökikjöng*. Söul: Hangukkiwön, 2000.
- MAREK, Václav a Jan KALEDOVSKÝ. *Dáma a šach jako zábava, trénink ducha a sport*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001, 205 s.
- NAM, Chihyung. *Contemporary Go terms: definitions and translations*. 1st ed. Seoul, Korea: Oromedia, 2004.
- SHAN, Sa. *Hráčka go*. 1. vyd. Překlad Alexandra Fraisová. Praha: Motto, 2003, 227 s.
- YUAN ZHOU, *The style of Lee Changho*, Slate and Shell, 2007.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. 1. vyd. Ilustrace Alena Zapletalová. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. Volný čas, sv. 6.

12.1 Internetové zdroje

<http://www.baduk.or.kr/record/ranking.asp> 30.5.2015

http://cafe451.daum.net/_c21_/bbs_search_read?gpid=18vrc&fldid=NPj9&datanum=10&contentval=&docid=18vrcNPj91020080507100501 5.7.2013

<https://www.cyberoro.com/choongam/index.html> 1.6.2015

<http://www.cyberoro.com/column/> 2 5.7.2013

<http://www.cyberoro.com/news/> 29.5.2015

<http://www.eurogofed.org> 31.5.2015

<http://www.europeangodatabase.eu/> 18.5.2015

<http://www.go4go.net/go/games/sgfview/> 6.5.2015

<http://intergofed.org/> 19.5.2015

<http://kanazawa-sakurada.cocolog-nifty.com/blog/2012/12/243.html> 2.6.2015

<http://kamyszyn.go.art.pl/wagc#TOC-1st-1979> 19.5.2015

<http://www.kbaduk.or.kr/> 19.5.2015

<http://www.kplibrary.com/nkterm/read.aspx?num=451> 18.5.2015

www.mybaduk.com 2.6.2015

<http://www.pairgo.or.jp/home.htm> 1.6.2015

<http://www.pairgo.or.jp/amateur/> 31.5.2015

<http://ps.waltheri.net/database.html#/game/13216?move=5> 6.6.2015

<http://ranka.intergofed.org/> 18.5.2015

<http://senseis.xmp.net/> 19.5.2015

<http://www.tygem.com/news/news> 31.5.2015

<http://ko.wikipedia.org/wiki/> 6.6.2015

<http://en.wikipedia.org/wiki/> 6.6.2015

13 Seznam obrázků:

Obrázek 1	Tradiční hrací deska ze dřeva s hracími kameny – černými z břidlice a bílými z lastur.	11
Obrázek 2	Kameny se střídavě pokládají na průsečíky.	12
Obrázek 3	Protože žádný ze sousedících bodů označených bílých kamenů není volný, kameny se z desky vyberou.	12
Obrázek 4	První pozice zachycuje situaci před zjetím bílých kamenů. Ve druhé pozici je již černý kámen dovršující zjetí položen. V poslední pozici jsou již zajaté bílé kameny vyjmuty z hrací desky (vyjmutí zajatých kamenů je nedílnou součástí tahu).	13
Obrázek 5	Na průsečíky označené x bílý hrát nesmí. Naopak na průsečíky Δ ano.	13
Obrázek 6	První diagram zachycuje úvodní pozici. Bílý tahem na Δ mohl vybrat černý kámen x. Na posledním diagramu může ale černý vybrat bílého až poté, co zahraje nejdříve na jiné místo.	14
Obrázek 7	Průsečíky označené x jsou územím. Nalevo černého, napravo bílého.	15
Obrázek 8	Průsečíky označené Δ jsou neutrály a průsečíky označené x jsou územím.	15
Obrázek 9	Situace 1, 2, 3 jsou všechny situace <i>pik</i>	16
Obrázek 10	Základní rozmístění kamenů v tibetském <i>paduku</i>	20
Obrázek 11	Původní rozmístění kamenů čínského <i>paduku</i>	20
Obrázek 12	Původní rozmístění kamenů <i>sundžang paduku</i>	22
Obrázek 13	Ukázka květinového <i>padukpchanu</i>	32
Obrázek 14	Malbami zdobený <i>padukpchan</i>	35
Obrázek 15	Srovnání standardních a malovaných kamenů.	36
Obrázek 16	Posledním velkým bodem (tah 20) je ukončeno zahájení. Rohy a strany herní desky jsou rozděleny, sféry vlivu a budoucí území načrtnuty.	39
Obrázek 17	Pro ohraničení 4bodového území na straně je oproti rohu potřeba o 3 kameny více (označené o). Ve středu je dokonce zapotřebí o 4 kameny (označené Δ) více než na straně.	40
Obrázek 18	Pro Šusakovo zahájení je charakteristický diagonální tah v pravém horním rohu.	41

Obrázek 19	Čínské zahájení je tvořené formací tří černých tahů na pravé straně.	42
Obrázek 20	Zahájení <i>San-ren-sei</i> je tvořeno 3 hvězdami na téže straně.	42
Obrázek 21	Kobajašiho zahájení označuje toto rozmístění čtyř černých kamenů.	43
Obrázek 22	Ve výjimečných případech se hráči místo zahájení vrhají rovnou do boje.....	44
Obrázek 23	Tahem 23 je odstartována první zápletka hráči tak vstupují ze zahájení do střední hry.	45
Obrázek 24	Tahem x se začíná poslední boj ve střední hře. Bílý spouští útok na slabou černou skupinku Δ . Cílem tohoto útoku je co největší redukce černého územního potenciálu v oblasti o.	46
Obrázek 25	Tahem 152 skončila střední hra a tah 155 je prvním tahem koncovky. Bílého útok začínající tahem x na černou skupinku selhal, a útočící kameny (x a o) byly v jeho průběhu zajaty. Celý <i>padukpchan</i> je nyní rozdělena do mnoha území a zbývá jen dostavět jejich definitivní hranice.	47
Obrázek 26	Poziční úsudek v zahájení partie: levé dolní bílé a pravé dolní černé území je díky dobrému ohraničení a nemožnosti invaze relativně snadno odhadnutelné (jisté území naznačeno x). V horních pozicích: mají oba hráči příliš málo kamenů, a tak je x naznačen spíše potenciální území. Nejsložitější situace nastává u vlivu černého (označeno o): šipky naznačují směr vlivu a územní potenciál, pro správné bodové zhodnocení je nezbytná bohatá herní zkušenost.	49
Obrázek 27	Ukázka víceznačnosti, tzv. Tah červenajících uší: bílý zahrál tah o se záměrem oddělit černé kameny x, a využít je jako cíl pro rozhodující útok. Na to však černý reaguje víceznačným tahem Δ : 1) napomáhá černým kamenům x. 2) zvětšuje územní potenciál horní černé formace. 3) zabraňuje rozvoji bílého postavení uprostřed (napravo od kamene x). 4) nepatrně přispívá k budoucí invazi do bílého <i>moja</i> na levé straně.	50
Obrázek 28	Na obou diagramech se v levém rohu nachází <i>čöngsöök</i> , kde bílý bere jisté body (průsečíky označené x) a černý končí „pouze“ s vlivem (potenciál černého naznačen šipkami). Takovéto <i>čöngsöoky</i> pomáhají slabším hráčům pochopit a naučit se význam a hodnotu vlivu – totiž v přímém porovnání vlivu a konkrétního bodového zisku.	51

- Obrázek 29 Ukázka dvojitého útoku: Bílý svým posledním tahem Δ zahajuje dvojitý útok, a připravuje černému těžké chvíle – ten se musí rozhodovat, jestli pokryje skupinku A nebo B, což znamená následný tvrdý útok na tu druhou..... 53
- Obrázek 30 Bílý se rozhodl tahem 80 vytvořit území v levém dolním rohu a poskytuje tak černému spustit tahem 81 přímý útok na bílou nezajištěnou skupinu x. Sekvence končící tahem 101 přináší černému okamžitý prospěch jednak v podobě zajatých kamenů Δ , jednak nové území okolo průsečíků o. 53
- Obrázek 31 Boj o *sõnsu*: černý svým tahem x útočí na bílou skupinku Δ . Nedílnou součástí tohoto útoku je mimo lokálního prospěchu též vybojovat *sõnsu*, které je klíčové pro vybudování *mojangu* na spodní straně. Bílému se podařilo vytvořit tahem 18 *matpogi*. Buďto se černý chopí *sõnsu* a zvětší svůj *mojang* na spodní straně tahem na A, nebo zahraje životně důležitý tah 19. Bílý vyhrál tento boj a dostává se k redukčnímu tahu 20 na spodní straně. 54
- Obrázek 32 Na hrací desce se nacházejí dvě slabé skupiny označené symbolem Δ . Jelikož je černý na tahu, ujímá se iniciativy útokem na bílou skupinu napravo. Sekvencí tahů 35-43 je bílá skupina zajištěna – černý na oplátku vystavěl pěkný vliv. Bílý svým tahem 44 nevolí útok na černou slabou skupinu, ale raději obsazuje velký územní bod. ... 56
- Obrázek 33 Černý tahem Δ vytvořil standardní *matpogi* situaci: od tahu Δ má jistotu dvoubodového šíření dávající jeho skupince základní stabilitu. Bílý se v partii rozhodl vyřešit situaci ihned tahem na 10. V pravém diagramu je alternativa pro případ útoku z druhé strany..... 57
- Obrázek 34 Ukázka *tütmatu* černého kamene Δ : tah Δ vyžaduje okamžitou odpověď, a přestože není urgentní hrozbou a černý kámen bude v každém případě zajat, dává černému jistý zisk. V partii bílý odpovídá tahem 56 a černému se v sekvenci do 60 podařilo využít *tütmatu* zajetím kamen x v *sõnsu*. Ve variantě napravo černý za svůj obětní kámen získává vliv ve středu. 58
- Obrázek 35 Bílý právě zahájil útok tahem Δ útok na černý kámen x. Černý se ale lokálně rozhoduje pro strategii *sonppäm* a pokračuje tahem Δ na spodní straně hrací desky. Z lokálního pohledu dolní pozice není tento tah bezpodmínečně nutný, přesto pokrývá původní nepatrnou slabinu černého. Dochází tak zde k propojení opačných strategií v rámci jednoho tahu..... 59
- Obrázek 36 V takto komplexním boji uspěje ten hráč, který je schopen lépe spočítat život a smrt u skupin A, B, C, D, E..... 60

Obrázek 37	Po tazích do černého 69 přichází na řadu rozhodnutí o strategii bílého v pravém <i>mojangu</i> protivníka: Jako tahy pro redukci se nabízejí průsečíky o, pro invazi průsečíky x. Černý na základě pozičního úsudku vidí nutnost invaze, kterou úspěšně aplikuje vytvořením živé skupinky v rohu.	61
Obrázek 38	Černý tahy Δ vytvořil pěkný <i>mojang</i> , na bílém tedy zůstává rozhodnutí: invaze (tahy x) či redukce (tahy o). Vzhledem k vlastnímu <i>mojangu</i> na horní straně se bílý rozhoduje pro bezpečnou redukci – po černého 37 si bílý může dovolit v redukci pokračovat tahem 38, neboť úniková cesta (naznačena šipkou) zůstává otevřena.	61
Obrázek 39	Ukázka <i>šinogi</i> strategie: obvykle se bílý koncentruje na posílení své slabé skupinky x, ale <i>šinogi</i> odborník Čo Čikun obsazuje raději velký bod Δ . Tahem 48 pokračuje bílý ve své strategii, sám získává okamžitý zisk, a doufá, že černý ho nebude útokem Δ na skupinu x kompenzovat.	63
Obrázek 40	Poklidná a pevná hra. Na celé hrací desce nelze nalézt jedinou slabou skupinu, či neurčitý <i>mojang</i> . Tato partie bude rozhodnuta uměním koncovky.	64
Obrázek 41	Na rozdíl od bílého se černý zatím nemůže pochlubit žádným jistým územím (bílého jisté území označeno x). Zato se však černému podařilo vystavět velký <i>mojang</i> , jehož potenciál se v této fázi hry jistému území bílého přinejhorším vyrovná.	65
Obrázek 42	Hráči <i>paduku</i> v období Tří království.	68
Obrázek 43	Král Káro a mnich Torim. Výjev z Festivalu luceren v Söulu roku 2013.	69
Obrázek 44	<i>Padukpchan</i> z období Sjedenocené Silly, exponát z muzea v Kjöngdžu.	72
Obrázek 45	Archeologický nález z Nary.	73
Obrázek 46	<i>Paduk</i> jako aristokratická kratochvíle.	75
Obrázek 47	Hráči <i>paduku</i> v období <i>Korjŏ</i> za vlády krále Kongmina.	77
Obrázek 48	Vášeň spojená s <i>padukem</i>	78
Obrázek 49	Snová cesta do země rozkvetlých broskvoní, <i>Mongjutowöndo</i> , 夢遊桃源圖.	80
Obrázek 50	Kim Okkjunův <i>padukpchan</i> nalezený v tokijském <i>Nihon Kiinu</i>	91
Obrázek 51	Originální <i>kibo</i> mezi Kim Okkjunem a <i>Honinbem</i> Šuejem.	94
Obrázek 52	Kompletní zápis partie Kim Okjuna a <i>Honinbo</i> Šueje.	95
Obrázek 53	<i>Kuksu</i> Kim Čongkü a jeho diváci.	101

Obrázek 54	Fotografie hráčů <i>paduku</i> po otevření Koreje.....	104
Obrázek 55	Dvě ukázky z novin <i>Tongnip sinmun</i>	105
Obrázek 56	Fotograf z Anglie hrající <i>paduk</i>	106
Obrázek 57	Ukázka <i>padukových úloh</i> v knize <i>Kibo</i> od Čchö Namsöna.....	108
Obrázek 58	Ukázka partie <i>sundžang paduku</i> v novinách <i>Čosön ilbo</i>	109
Obrázek 59	Kompletní zápis výše zveřejněné partie v novinách <i>Čosön ilbo</i>	110
Obrázek 60	Kim Inova partie na veřejném prostranství.	116
Obrázek 61	Korejští profesionální hráči bok po boku během výměnného turnaje.	119
Obrázek 62	Ukázka <i>padukového kiwönu</i>	121
Obrázek 63	<i>Padukový</i> park u hlavní třídy Čongno, Söul.....	122
Obrázek 64	Severokorejský ženský tým obsadil 4. místo.	127
Obrázek 65	Mládežnických soutěží se účastní desítky dětí.	134

