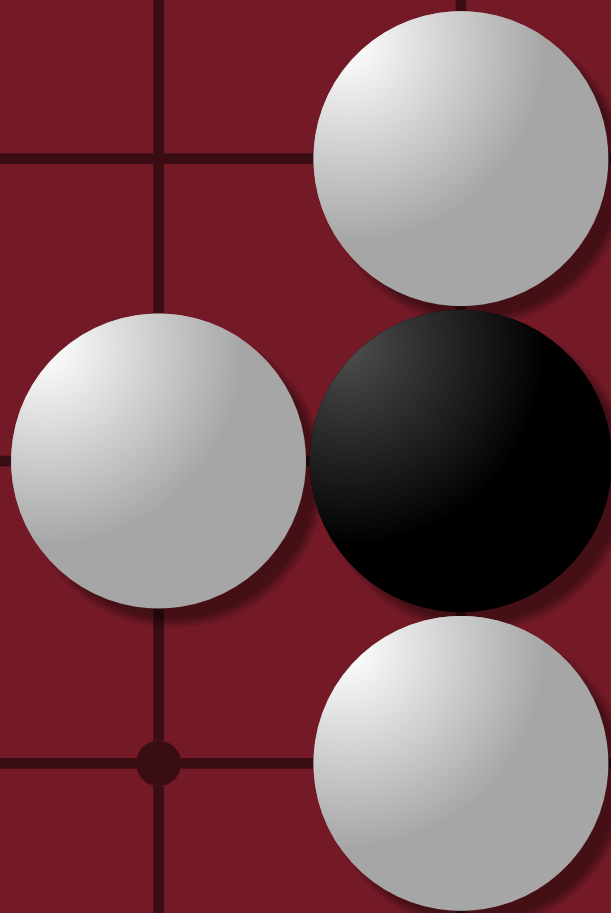




Introducción al juego de Go

Mariano López Minnucci

Introducción al juego de Go

Mariano López Minnucci
<mlopezviedma@gmail.com>



Esta obra existe bajo una Licencia Creative Commons
Atribución - No Comercial - Sin Derivar 4.0 Internacional.
Editado por última vez el 16 de noviembre de 2014.

Índice general

1. Presentación	1
1.1. Equipamiento	3
1.2. Historia	4
2. Reglas del juego y fundamentos	9
2.1. Captura	10
2.2. Suicidio	11
2.3. Ko	11
2.4. Vida y muerte	12
2.5. Seki	14
2.6. Final de la partida, puntuación	15
2.7. Komi y ventaja	17
3. Táctica, conceptos básicos	21
3.1. Las esquinas, los lados y el centro	21
3.2. Fuseki	22
3.3. Movimientos	26
3.4. Forma	28
3.5. Situaciones frecuentes	30
3.6. Primeros instintos	32
3.7. Técnicas básicas de captura	35
3.8. Carreras de captura	39
3.9. Luchas de ko	40
3.10. Vida en la segunda línea	44
3.11. Un caso especial: L de 4 espacios en la esquina	45
4. Estrategia	49
4.1. Miai	49
4.2. Aji	51

4.3. Kikashi	52
4.4. Atsumi	53
4.5. Korigatachi	54
4.6. Sabaki	55
4.7. Furikawari	56
4.8. Yosu Miru	57
5. Partidas comentadas	59
6. ¿Qué sigue después?	79
Apéndice	81
A. Ejercicios	81
A.1. Libertades y capturas	82
A.2. Grupos vivos, muertos y en seki	84
A.3. Técnicas de captura	85
A.4. Carreras de captura	87
A.5. Selección de tsumegos	89
A.6. Soluciones	93
B. Código de Etiqueta	101
B.1. Manipulación de las piedras	102
B.2. Primera jugada de la partida	103
B.3. Nigiri	103
C. Glosario	105

El Go

*Hoy, nueve de setiembre de 1978,
tuve en la palma de la mano un pequeño disco
de los trescientos sesenta y uno que se requieren
para el juego astrológico del go,
ese otro ajedrez del Oriente.*

*Es más antiguo que la más antigua escritura
y el tablero es un mapa del universo.*

*Sus variaciones negras y blancas
agotarán el tiempo.*

*En él pueden perderse los hombres
como en el amor y en el día.*

*Hoy nueve de setiembre de 1978,
yo, que soy ignorante de tantas cosas,
sé que ignoro una más,
y agradezco a mis númenes
esta revelación de un laberinto
que nunca será mío.*

– Jorge Luis Borges

Capítulo 1

Presentación

El Go es un juego milenario originario de China y expandido luego principalmente a Japón y Corea. En el presente es conocido y jugado profesionalmente en todo el mundo. Es conocido también como *igo* (japonés), *weiqi* (chino) y *baduk* (coreano). En todos los casos, el significado es “rodear”, ya que el juego consiste en encerrar al oponente y las áreas vacías con el objetivo de abarcar un territorio mayor.

En occidente, si bien la popularidad del juego creció muy lentamente en este último siglo, recientemente se ha hecho muy conocido en numerosos países gracias a los distintos servidores de Go que existen en internet. Para nombrar algunos, los más utilizados son IGS (<http://pandanet-igs.com>)¹, OGS (<http://online-go.com>), KGS (<http://www.gokgs.com>) y Tygem (<http://www.tygemgo.com>).

El juego es a su vez muy interesante para la teoría computacional, siendo actualmente uno de los más grandes desafíos el diseño de un motor de Go (un algoritmo que decida una jugada en una posición dada). A cambio del Ajedrez, en el cual los motores modernos alcanzan el nivel de los mejores ajedrecistas del mundo, los motores de Go más fuertes que se han logrado hasta el momento apenas alcanzan la fuerza de un 3º Dan Amateur, muy lejos de hacer pelea a un Dan Profesional. Además todavía ocurre, aún con los motores más fuertes, que jugando varias partidas el humano “aprende” los errores que comete el motor y logra aprovecharse de ellos, ganando fácilmente.

¹IGS fue el primer servidor de Go de la historia, creado en el año 1993 y manteniendo aún una enorme popularidad.

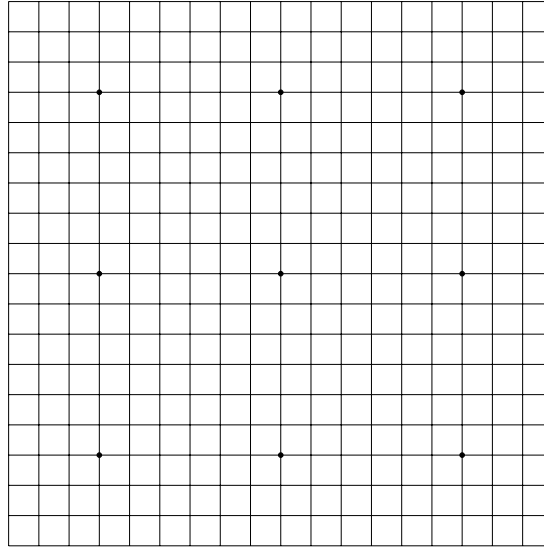


Figura 1.1: Tablero de Go.

El juego. El Go se desarrolla en un tablero de 19×19 intersecciones como el de la figura 1.1. Un jugador utiliza piedras blancas y el otro piedras negras, colocándolas por turnos en intersecciones vacías. A medida que el tablero se va ocupando con piedras, se van definiendo los límites de los diferentes territorios.

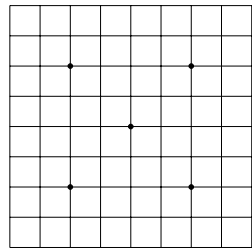
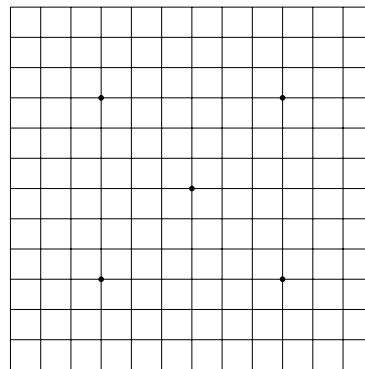
(a) 9×9 (b) 13×13

Figura 1.2: Tableros pequeños más usados.

En un comienzo, hasta manejar medianamente el juego, es recomendable jugar en tableros más pequeños. Los tamaños más comunmente usados son

9×9 y 13×13 (figura 1.2). Los puntos marcados son meras guías y siguen el nombre de *hoshi* (del japonés, estrella). El hoshi central recibe el nombre especial *tengen* (cénit en japonés).

1.1. Equipamiento

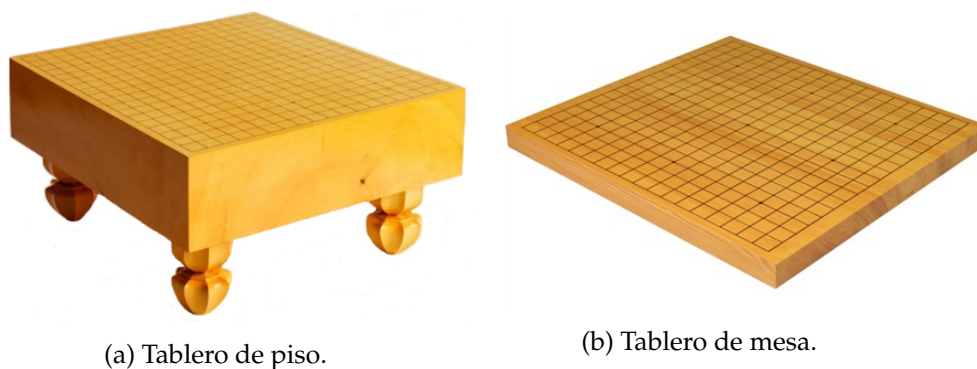


Figura 1.3

Tradicionalmente el Go siempre se jugó en el suelo, sobre una alfombra, donde los jugadores se sentaban en almohadones. Para este fin, los tableros (en japonés *goban*) tienen una altura acorde, de aproximadamente unos 25cm, y consisten en un bloque de madera con pequeñas patas (figura 1.3a). En el presente también se consiguen tableros de mesa (figura 1.3b) más prácticos para jugar en distintos sitios.

Actualmente las piedras consisten en unos pequeños discos de diversos materiales, más comunmente vidrio y plástico. Las piedras originarias de China poseen una cara plana y la otra convexa, mientras que las tradicionales de Japón son biconvexas. Las piedras se guardan en dos tazones, uno para cada color, el cual suele ser de madera o mimbre. Durante el transcurso del juego, las piedras a jugar se toman del tazón, mientras que las capturadas se colocan en la tapa del tazón invertida, la cual es cóncava por esta razón (figura 1.4).



Figura 1.4: Tazones y piedras.

1.2. Historia

Origen del juego. Si bien el verdadero origen del Go es desconocido, hay evidencia arqueológica que comprueba que el juego ya existía alrededor del 2000 a.C.

La leyenda cuenta que el Emperador Yao pidió a su consejero Shun que inventara un juego para enseñarle disciplina mental a su hijo Dazhu. Así, Dazhu se convirtió en un excelente jugador y fue considerado el mejor de la época.



Figura 1.5: Mujer de la Dinastía Tang (744 d.C.) jugando al Go. La pintura fue descubierta en 1972 en las Tumbas de Astana.

El texto más antiguo conocido acerca del juego es el Zuo Zhuan, del Siglo IV a.C., haciendo referencia a un evento histórico del año 548 a.C. Arqueólogos chinos descubrieron lo que podrían ser piedras de Go dentro de tumbas cerca de la capital de la Dinastía Shang. Además, arqueólogos rusos encontraron piedras de una cara convexa en Siberia de alrededor del 2000 a.C.

Edad Media. El Go llegó a ser muy popular en la Dinastía Tang (618 – 907 d.C.). Era entonces considerado una de las Cuatro Artes Tradicionales de los sa-

bios, junto con la Caligrafía, la Pintura y la interpretación del instrumento musical Guqin. Con el paso del tiempo fueron apareciendo varias pinturas, libros y poemas acerca del juego. Hasta entonces se utilizaban tableros de 17×17 intersecciones.

Un texto clásico es el Xuanxuan Qijing, compilado por Yan Defu y Yan Tianzhang alrededor del año 1347, el cual consiste en una colección de más de 300 problemas sumamente difíciles. Aparecieron también varios libros de aprendizaje y registros de partidas de grandes maestros que se mantuvieron durante siglos.

Japón. La historia del Go en el Japón es muy diferente de la china. Evidencia sugiere que el Go fue llevado a Japón a través de la Península de Corea durante el periodo Han (206 a.C. – 220 d.C.). Con el paso de los siglos el juego se ha popularizado cada vez más. En el siglo XV el Go estaba presente en el sistema de educación, y también lo jugaban monjes y samurais. Hasta allí, también en Japón se jugaba en tableros de 17×17 intersecciones, y en esta época el tablero de 19×19 ya había ganado popularidad. En 1588, un monje llamado Nikkai ganó el primer torneo nacional de Go apoyado por el gobierno, donde tomó el apellido *Honinbo*. Con este logro se le atribuyó a Nikkai el título de *Meijin* (del japonés, Gran Maestro). Hoy en día, Honinbo y Meijin son los nombres de los dos torneos de título más importantes.



Figura 1.6: Jugadores de Go de la Dinastía Ming. La pintura fue hecha por Kano Eitoku en el siglo XVI.



Figura 1.7: Tablero de Go antiguo en el Museo Nacional de Corea, en Ichon.

Durante la Era Edo (1603 – 1868), llamada la “Era de Oro del Go”, el Go floreció en la cultura japonesa. En 1605, los jugadores más fuertes competían entre ellos en presencia del *shōgun* (la mano derecha del Emperador). En 1612 se formaron cuatro “casas” de Go apoyadas por el gobierno: Honinbo, Hayashi, Inoue y Yasui. Estas competían oficialmente en el castillo del *shōgun*, partidas que



Figura 1.8: Equipamiento de Go de los siglos XVIII y XIX en el Museo Británico, en Londres.

según el nombre de *oshirogo*. La seria competencia entre estas casas dio lugar a la aparición de mejores técnicas (las cuales cada casa mantenía en secreto), y consecuentemente una mejora sustancial en el nivel del juego. También fueron compilándose varias colecciones de *tsumegos* sumamente difíciles.

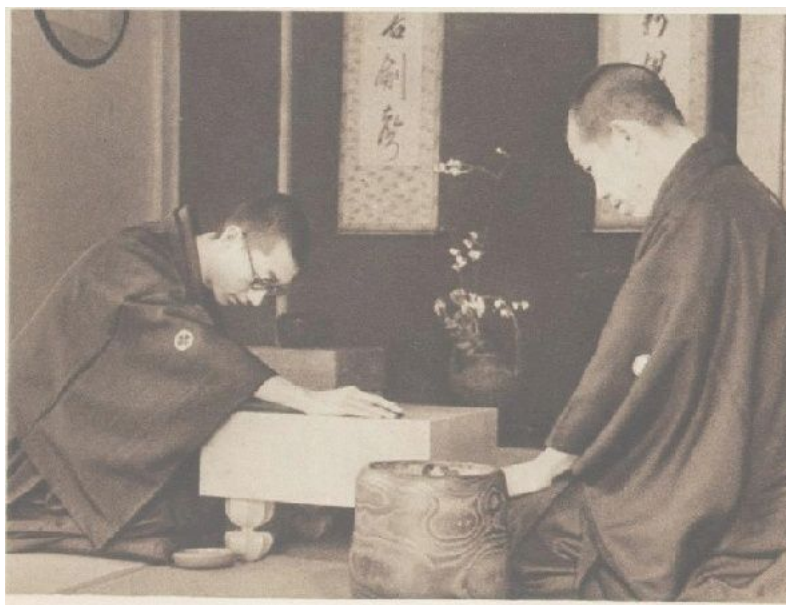


Figura 1.9: Go Seigen joven (izquierda) iniciando una partida con su entonces maestro Segoe Kensaku (derecha).

Con el paso de los años, estas partidas *oshirogo* se fueron convirtiendo

en una mera formalidad: los jugadores reproducían una partida que ya habían jugado, y el shōgun ya no asistía, sino que era representado por algún oficial. El último oshirogo fue una partida entre Hayashi Hakuei y Yasui Sanei, en el año 1863. Cientos de *kifus* de estas partidas sobrevivieron.

En 1924 se formó el Nihon Ki-in (Instituto Japonés de Go), principalmente por Okura Kishichiro. Kishichiro apoyó al prodigio chino Go Seigen, quien más adelante trabajó con su amigo Kitani Minoru en el desarrollo de la nueva teoría del *fuseki* (apertura).

Corea. Existen dos teorías acerca del origen del Go en Corea. Una de ellas sugiere que el Go fue llevado a Corea por medio de Qizi, un refugiado chino de la época de Confucio. Se dice que Qizi logró migrar con sus seguidores para evitar una pelea. La otra teoría posible es que el Go haya sido llevado a Corea durante la invasión china del año 109 a.C.

En el siglo XX, pocos jugadores coreanos alcanzaban el nivel de los jugadores japoneses. Muchos estudiaban el Go en Japón. La Asociación Coreana de Go (Hankuk Kiwon) se fundó el 28 de enero de 1954. En 1963 el jugador famoso Cho Chikun, quien tenía en esa época 7 años de edad, fue a estudiar Go a la escuela japonesa Kitani. Más tarde ganó muchos títulos, y así impulsó enormemente la popularidad del juego en su país. El también famoso Yi Ch'ang-ho (también conocido como Lee Changho) fue estudiante de Cho Chikun.

Occidente. El ingreso del Go en occidente fue muy lento. La primera descripción detallada del juego en lenguaje europeo fue "De Circumveniendi Ludo Chinensium" (acerca del juego chino de cercado), escrito en latín por Thomas Hyde e incluido en su tratado de juegos orientales en 1694.

El ingeniero alemán Oscar Korschelt es considerada la primera persona que intentó popularizar el Go fuera de Asia. Oscar aprendió el juego por medio del jugador profesional japonés Murase Shūho al trabajar en Japón entre 1878 y 1886 y llevó el juego a Europa, principalmente a Alemania y Austria. Es porque Oscar aprendió el juego en Japón que la terminología usada actualmente en occidente es japonesa, no china.

En 1979 el Nihon Ki-in organizó el primer Campeonato Mundial Amateur de Go. Muchos grandes jugadores de Go de todo el mundo asistieron a este campeonato, y esto dio lugar a la creación de la Federación Internacional de Go (IGF) en Marzo de 1982. En el año 1935 el Maestro de Ajedrez Edward Lasker fundó junto a otras personas la Asociación Americana de Go (AGA), la cual dio origen a un nuevo reglamento para contar los puntos que

tiene como objetivo conciliar las reglas japonesas y chinas. En 1957 se fundó la Federación Europea de Go (EGF) y en 1997 se creó la Federación Iberoamericana de Go (FIG). En el presente existen federaciones y asociaciones de Go en varios países de todos los continentes, algunas de ellas también con su propio reglamento (Corea, Ing, Nueva Zelanda, etc.).

Capítulo 2

Reglas del juego y fundamentos

En este capítulo veremos las reglas del juego junto con los conceptos que derivan de ellas. El orden en el que se abordan todos estos elementos no es arbitrario, sino que para avanzar es necesario entender todo lo visto previamente. Con el fin de hacer más amena la lectura y más firme la asimilación de los conceptos, en el apéndice A hay una serie de ejercicios que pueden ser útiles y entretenidos.

La partida se lleva a cabo por turnos colocando una piedra por vez en una intersección vacía cualquiera del tablero, comenzando el jugador que posee las piedras negras.

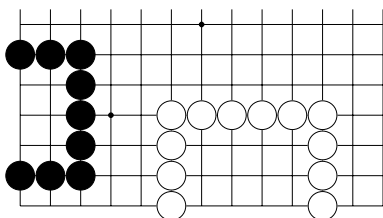


Figura 2.1: Negro tiene 6 puntos de territorio y Blanco tiene 12.

El objetivo del juego consiste en rodear la mayor cantidad de intersecciones vacías (territorio) ganando el jugador que posee más territorio al finalizar la partida. Cada intersección vacía cuenta como un punto para ese jugador. En el ejemplo de la figura 2.1 Negro y Blanco rodearon respectivamente 6 y 12 intersecciones. En la sección 2.6 se verá en detalle el proceso de conteo de puntos.

Los jugadores siempre tienen derecho a pasar el turno. Si ambos jugadores pasan consecutivamente la partida se da por finalizada.

¿Y porqué un jugador decidiría pasar el turno? Pues, para aquél que no tiene suficiente experiencia con el juego es difícil entenderlo, pero en un momento dado del juego ocurre que ya está definido a quién pertenece cada punto de territorio del tablero. Más aún, no hay jugada posible para ninguno de los jugadores que pueda cambiar el resultado, o en otro caso resulta ser perjudicial para el que hizo la jugada. A lo largo de este capítulo el lector irá entendiendo el porqué.

2.1. Captura

Para entender la siguiente regla hay que introducir el concepto de “libertad”. Se llaman libertades de una piedra a las intersecciones vacías contiguas a ella, horizontal y verticalmente (no diagonalmente). Por ejemplo, en la figura 2.2 la piedra negra tiene como libertades los puntos marcados como a, b, c y d. Más de una piedra pueden compartir libertades cuando están en contacto horizontal o verticalmente. En este caso, el conjunto de piedras se llama “grupo”, y es considerado como una sola unidad. En la figura 2.2 el grupo blanco tiene como libertades los puntos de la e hasta la j.

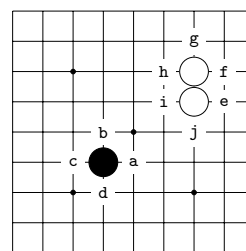


Figura 2.2: Libertades.

Y llegamos finalmente a la regla de la captura:

Al efectuar una jugada que ocupa la última libertad de una piedra o grupo contrario, esta piedra o grupo se remueve del tablero y el jugador que hizo la captura las guarda para él hasta el final de la partida. Estas piedras contarán entonces como puntos a favor para dicho jugador, uno por cada piedra capturada.

Estas piedras apartadas también reciben el nombre de “prisioneras”.

En la figura 2.3a, si Negro juega en a captura las dos piedras blancas, y si Blanco juega en b captura la piedra negra. Luego de ambas jugadas, la posición que resulta es la de la figura 2.3b.

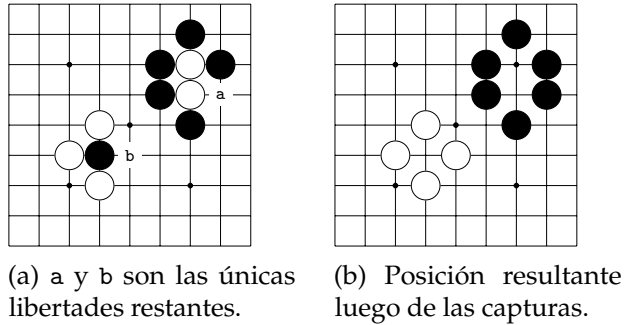


Figura 2.3: Capturas.

Si un grupo posee una sola libertad, como los de la figura, se dice que está en *atari*, lo cual indica que en la próxima jugada puede ser capturado.

2.2. Suicidio

La regla del suicidio dice que:

Uno no puede jugar en un punto que quite la última libertad de un grupo propio (resultando una "autocaptura"), a menos que con esta jugada se capturen piedras del oponente.

En la figura 2.4a Negro no puede jugar en a, porque las dos piedras del grupo resultante serían automáticamente retiradas del tablero. En cambio, en la figura 2.4b es legal jugar en a, porque en este caso el grupo recupera una libertad al capturar la piedra 1.

2.3. Ko

Pueden darse varias situaciones que hagan que se repita una misma posición una y otra vez. Esta situación se denomina *ko* (del japonés, infinitud). La forma más simple de *ko* es la que se muestra en la figura 2.5. Si en la

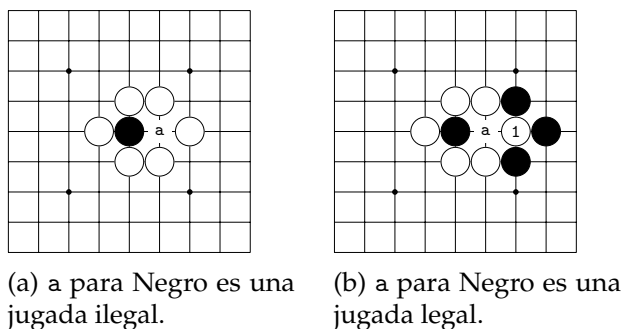


Figura 2.4: Suicidio

posición de la figura 2.5a Negro captura jugando en a, resulta la posición de la figura 2.5b. Si ahora Blanco captura b, se genera nuevamente la primera posición. Esto podría seguir ocurriendo indefinidamente si los jugadores deciden continuar con las capturas. Para solucionar este problema existe la regla del ko. La regla dice que:¹

Nunca puede repetirse una posición pasada del tablero.

En el ejemplo entonces las reglas no le permiten a Blanco jugar en b; debe jugar primero en otro punto del tablero. Continuando en la figura 2.5c, Blanco puede jugar en 1, y si Negro decide no llenar su debilidad en b por ejemplo jugando en 2, ahora sí a Blanco se le permite capturar en b resultando la posición de la figura 2.5d.

2.4. Vida y muerte

Analicemos la situación de la figura 2.6a. Blanco no puede jugar en a por ser suicidio. Por esta razón, dicho punto se llama *ojo* del grupo negro.

¹En realidad no es común que la regla del ko se exprese de esta manera, denominada *super ko*. Generalmente se refiere solamente a la posición de la porción del tablero en la que puede reiterarse la última captura. El hecho es que puede ocurrir que el tablero se repita luego de un número de jugadas mayor que 2 (por ejemplo en un caso de ko triple). Entonces, si no se usa la regla del super ko, pueden darse situaciones de vida eterna (*chousei*), donde no queda otra alternativa que declarar un empate. La desventaja de la regla del super ko es que en estos casos los jugadores deben recordar las posiciones que podrían repetirse.

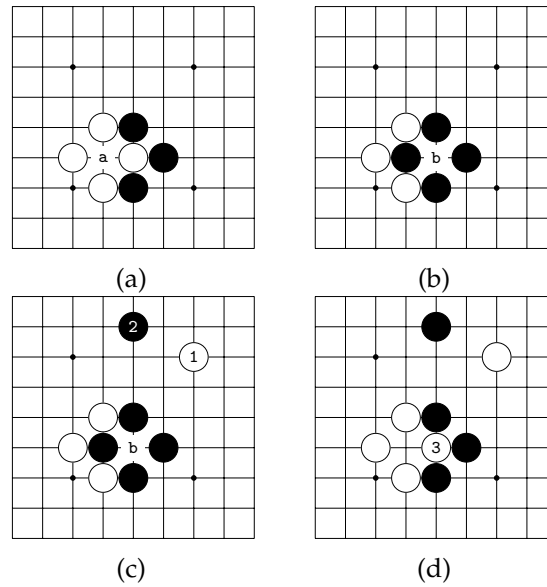
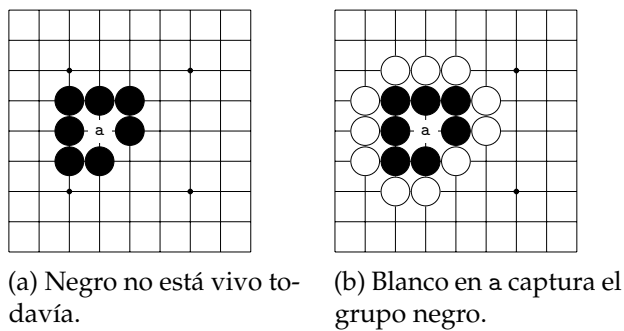


Figura 2.5: Ko

Ahora bien, supongamos que se ha llegado a una situación como la de la figura 2.6b. Ahora Blanco puede jugar en a, porque en este caso se captura todo el grupo negro.

Un grupo que tiene un solo ojo se dice que está *muerto*, por el hecho de que en un futuro podría ser capturado si el jugador lo permite. Si en cambio un grupo posee dos o más ojos, se denomina *grupo vivo*, y ahora veremos que nunca puede ser capturado.



(a) Negro no está vivo todavía.

(b) Blanco en a captura el grupo negro.

Figura 2.6: El grupo negro tiene un solo ojo.

En el caso de la figura 2.7, el grupo negro tiene a los puntos a y b como

ojos. Ahora por más que rodeemos todo el grupo como en la figura 2.7b, Blanco no puede jugar ni en a ni en b (ambas jugadas son suicidio). Para salvar este problema sería necesario efectuar dos jugadas simultáneamente, por lo que es imposible capturar este grupo.

No es necesario que lo que definimos anteriormente como “grupo” tenga dos ojos para estar vivo. Más de un grupo, estrictamente hablando, pueden compartir ojos de manera que se ayuden mutuamente para adquirir vida. La figura 2.7c muestra un ejemplo, donde el lector puede comprobar que los dos grupos negros, al compartir los ojos a y b, no pueden ser capturados. La clave está en que todos los grupos en cuestión, estrictamente hablando, tengan al menos dos libertades que den lugar a ojos distintos del grupo mayor. En este tipo de casos se considera a un conjunto de piedras como un solo grupo sin dar lugar a confusiones.

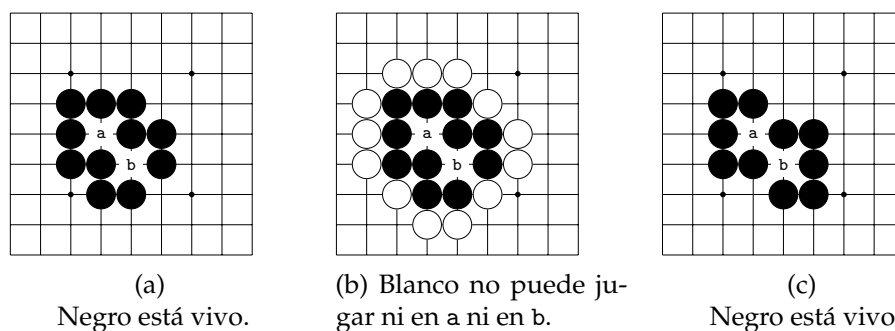


Figura 2.7: El grupo negro tiene dos ojos.

2.5. Seki

Puede ocurrir que un conjunto de piedras blancas y negras estén dispuestas de manera tal que ningún grupo esté vivo todavía y que sin embargo a nadie le convenga intentar efectuar una captura allí, porque resultaría en la muerte de su propio grupo. Esto puede suceder cuando uno o más grupos de ambos jugadores posean pocas libertades, independientemente de que los grupos posean o no un ojo. A esta situación se la denomina *seki* (vida mutua). La figura 2.8 muestra ejemplos de los dos casos más comunes de seki. Uno de ellos es cuando hay dos grupos con dos libertades cada uno, ambas compartidas. El otro caso es el de dos grupos con un ojo y una libertad compartida cada uno.

Si bien ningún grupo en situación de seki está estrictamente vivo, se dice

que están “vivos en seki” porque probablemente su estado se mantendrá hasta el final de la partida, aunque sin dar puntos a ninguno de los dos jugadores².

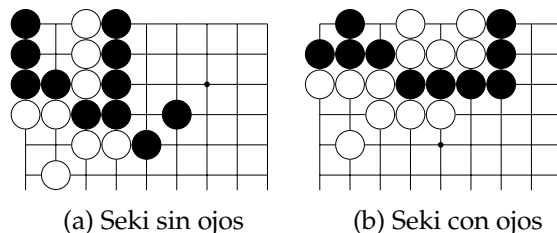


Figura 2.8: Casos de Seki (vida mutua).

2.6. Final de la partida, puntuación

Veamos ahora en detalle cómo se lleva a cabo el conteo de puntos.

Siguiendo las reglas japonesas, los puntos acumulados por cada jugador son la suma de la cantidad de puntos rodeados y la cantidad de piedras capturadas al oponente. El jugador blanco recibe además un puntaje adicional (komi, sección 2.7) acordado al inicio de la partida, por el hecho de que el negro efectuó la primera jugada. Quien suma una mayor cantidad de puntos gana la partida. El primer paso a seguir es acordar en el estado de los diferentes grupos (ya sea que estén vivos, muertos o en seki) con el fin de retirar los grupos muertos del tablero, sumándolos a las piedras capturadas. Si no se llega a un acuerdo en el estado de un grupo, los jugadores intentarán reproducir una secuencia correcta de jugadas para llegar a un resultado.

²Más precisamente, la manera de contar los puntos depende del conjunto de reglas que se usen (japonesas, chinas o cualquier otra). En este texto se supone que se utiliza el reglamento japonés, en el cual se cuentan los puntos de territorio (rodeados) sumados a la cantidad de piedras capturadas. Técnicamente, según esto cada ojo agregaría puntaje aún en situación de seki; sin embargo, usualmente estos puntos no se cuentan. Para evitar problemas, es conveniente que los jugadores se pongan de acuerdo antes del comienzo de una partida.

Siguiendo las reglas chinas, se cuentan los puntos de territorio sumados a las piedras propias sobre el tablero. En este caso, en una situación de seki cada jugador recibe un punto por cada piedra involucrada y también por cada ojo.

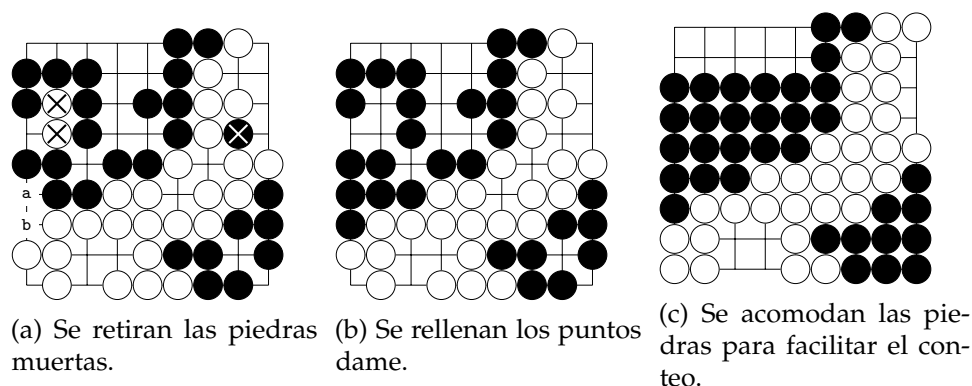


Figura 2.9: Conteo de puntos.

Tomemos como ejemplo la figura 2.9a, donde ambos jugadores pasaron el turno consecutivamente. Supongamos que los jugadores concuerdan en que las piedras marcadas están muertas³. Éstas se retiran del tablero y se cuentan como prisioneras.

El paso siguiente será rellenar con piedras aquellos puntos vacíos que no cuentan como territorio de ninguno de los jugadores (en otras palabras, aquellos puntos que no están rodeados por piedras del mismo color). Estos puntos reciben el nombre de *dame*. En este caso los únicos puntos dame son a y b. Es indiferente el color con el que se rellenan estos puntos: esto no afecta en nada al resultado final, simplemente se hace para que el conteo sea menos confuso⁴. De hecho, esto sigue la tradición y es completamente opcional: siempre y cuando se respeten las ubicaciones de los diferentes puntos dame, no es necesario rellenarlos.

Finalmente se cuentan los puntos. Suponiendo que en el ejemplo Negro posee 3 prisioneras, Blanco posee 5 y el komi establecido es de 7.5 puntos, tenemos:

³Esta instancia, siguiendo las reglas japonesas, se basa en un respeto mutuo y sincero por parte de los jugadores. Si es claro que un grupo morirá eventualmente, lo correcto es que el jugador lo acepte, y exigirle la captura a su oponente es considerado una falta de honor y respeto. Si en cambio realmente cree que puede salvar su grupo, deberá intentarlo antes de pasar el turno.

Siguiendo las reglas chinas, si no hay un acuerdo la partida simplemente continúa (siendo el turno del primer jugador que pasó, por supuesto), ya que en este caso un jugador no pierde un punto al colocar una piedra en su propio territorio.

⁴En el caso de las reglas chinas, la ocupación de los puntos dame se efectúa antes de pasar el turno, y sí es relevante que cada uno coloque una piedra en su turno, ya que una piedra equivale a un punto.

	Blanco	Negro
Territorio	12	16
Prisioneras	$5 + 1 = 6$	$3 + 2 = 5$
Komi	7.5	
Total	25.5	21
Resultado	Blanco gana por 4.5 puntos	

En la práctica, para hacer más fácil el conteo, se acomodan las piedras de manera tal que todas las áreas resultantes sean rectangulares. Al hacer esto también se colocan las prisioneras en el territorio del oponente para contemplarlas en la cuenta. La figura 2.9c muestra un ejemplo donde las prisioneras ya se agregaron y las demás piedras se movieron a conveniencia. El resultado es el mismo:

	Blanco	Negro
Áreas	$3 \times 1 + 2 \times 2 = 7$	$5 \times 2 = 10$
Komi	7.5	
Total	14.5	10
Resultado	Blanco gana por 4.5 puntos	

Por supuesto, en este ejemplo el proceso no ahorra mucho tiempo en la cuenta, pero recordemos que el tamaño del tablero real es de 19×19 , en cuyo caso las áreas de territorio pueden ser mucho mayores o mucho más confusas a la hora de contar.

El proceso de conteo explicado corresponde al reglamento de puntuación japonés (el más popular), donde el puntaje está dado por los puntos de territorio más los puntos de las prisioneras. Existen otros sistemas de puntuación diferentes. Por ejemplo, en el reglamento chino se cuentan los puntos de territorio más las piedras propias sobre el tablero. En este caso las prisioneras no entran en la cuenta, por lo que no es necesario separarlas durante la partida.

2.7. Komi y ventaja

El jugador que utiliza las piedras negras posee una clara ventaja al jugar primero. Si los jugadores tienen una fuerza similar, a partir de cierto nivel esta ventaja llega a ser decisiva para ganar. Es por eso que se le da al blanco un puntaje adicional llamado *komi*. Este puntaje es siempre un número

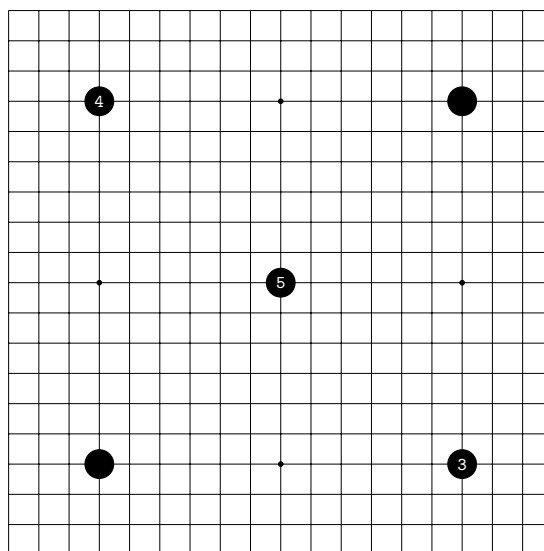


Figura 2.10: De 2 a 5 piedras de ventaja.

entero más medio punto. De esta manera se evita el empate, o dicho de otro modo, en caso de empate se le otorga la victoria al blanco.

El valor del komi se ha ido ajustando con el paso de los años en función de la opinión de los grandes maestros. En el presente el valor más usado es de 6.5 puntos⁵.

Una característica interesante de este juego es que da la posibilidad de que dos jugadores con una diferencia de fuerza considerable jueguen una partida medianamente pareja. Esto es posible dando al jugador más débil las piedras negras con un número dado de piedras colocadas inicialmente en el tablero.

En este sistema comienza siempre el blanco, y el komi es de 0.5 puntos. Puede darse al negro entre 2 y 9 piedras de ventaja, colocándolas en los hoshis como muestran las figuras 2.10, 2.11 y 2.12. Si se desea dar una sola

⁵La invención del komi apareció en la década de 1930, donde la ventaja del negro llegó a ser tan significativa que se tuvo que tener en cuenta con gran seriedad. Al principio era de 2.5 o 3 puntos. Luego se subió a 4.5 y más tarde a 5.5 puntos, valor que se consideró correcto durante mucho tiempo. Con el paso de los años demostró ser todavía insuficiente y se aumentó a 6.5 puntos, valor usado hasta el presente. Si bien hay quienes usan los valores 5.5 y 7.5, 6.5 es considerado por el momento el valor que compensa mejor el derecho a la primera jugada. Según las reglas chinas el komi es de 7.5 puntos, pero aquí se tiene en cuenta el hecho de que según estas reglas cada piedra suma un punto, con lo cual la primera jugada del negro vale un punto más que siguiendo las reglas japonesas. Según el reglamento de la Asociación Americana de Go (AGA) el komi estándar es también 7.5.

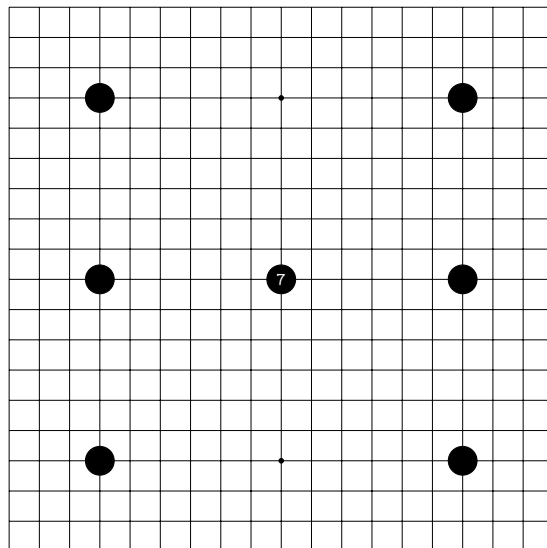


Figura 2.11: 6 y 7 piedras de ventaja.

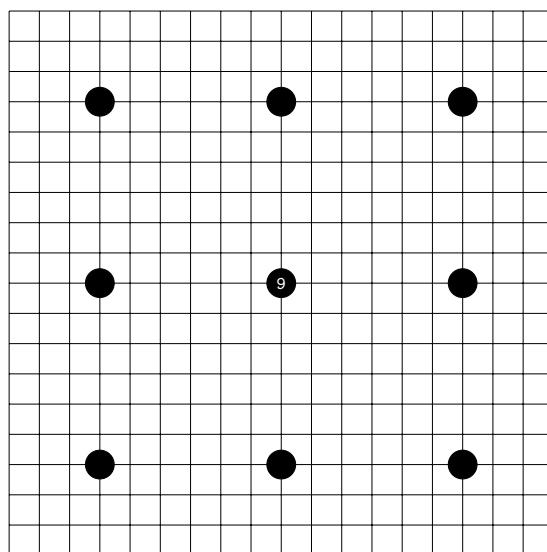


Figura 2.12: 8 y 9 piedras de ventaja.

piedra de ventaja, lo que se hace es comenzar la partida regularmente, es decir, sin colocar ninguna piedra adicional en el tablero, comenzando el negro. En este caso la ventaja se da mediante el komi de 0.5 puntos.

También es común ver partidas con komi negativo, es decir, un puntaje adicional para el negro. Esto generalmente se aplica cuando hay una ligera diferencia de fuerza pero no se desea cambiar la dinámica de la apertura (primeras jugadas de la partida) mediante la colocación de piedras adicionales.

Graduaciones. La fuerza de un jugador de Go se mide usando el sistema Kyu-Dan⁶. En la antigüedad, se le otorgaba al Maestro de Go la graduación máxima de 9°Dan (abreviado 9d). A los demás jugadores se los medía a través de la cantidad de piedras de ventaja con las que jugaban con él obteniendo una partida igualada. Por ejemplo, un 7d necesita 2 piedras de ventaja contra un 9d para tener iguales chances de ganar. Asimismo, un jugador 5°Kyu (abreviado 5k) necesita 5 piedras de ventaja para jugar una partida igualada contra un 1d.

En el presente existe otra designación, la de Dan Profesional. La graduación Dan se llama ahora Dan Amateur, y llega hasta 6d. La fuerza de un 7d equivale a la de un 1°Dan Profesional (abreviado 1p), y se extiende de la misma manera hasta 9p (para los grados profesionales tres grados equivalen a una piedra de ventaja).

A una persona que no conoce el juego se le asigna la graduación mínima de 30k. Una vez que entiende las reglas y los fundamentos vistos en este capítulo se le otorga la graduación 20k.

⁶De hecho, las artes marciales adoptaron este sistema heredándolo del Go.

Capítulo 3

Táctica, conceptos básicos

Si bien las reglas del Go son relativamente simples, el juego posee una inmensa complejidad. Dar una exposición completa de táctica es muy difícil, sino imposible. Es por eso que, con los elementos del juego conocidos, veremos solamente una serie de conceptos básicos, con el fin de que el principiante tenga al menos una guía a seguir a la hora de decidir sus jugadas y un punto de partida en el estudio del juego. Como complemento, el apéndice A contiene algunos ejercicios que pueden ser de ayuda para el lector.

3.1. Las esquinas, los lados y el centro

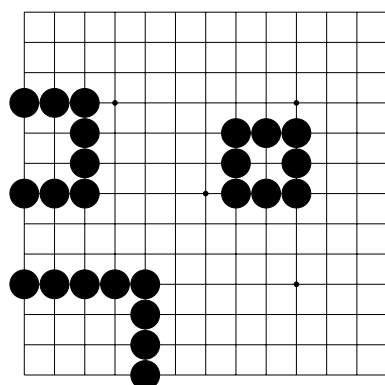


Figura 3.1: Territorios.

Para empezar veamos una característica fundamental acerca de la geometría del tablero. En la figura 3.1 usamos 8 piedras para rodear territorio en el centro, en un lado y en una esquina. Como vemos, en el centro sólo logramos rodear un punto de territorio, mientras que en el lado rodeamos 4 y en la esquina 12. En otras palabras, el territorio es *más eficiente* en las esquinas que en los lados, y en los lados que en el centro (necesitamos menos piedras para lograr la misma cantidad de territorio, o con la misma cantidad de piedras logramos un territorio mayor).

Hagamos ahora el mismo análisis si lo que queremos es lograr un grupo vivo. En

la figura 3.2 se ven casos en los que logramos vida con la menor cantidad de piedras posible. En el centro necesitamos 10 piedras, en los lados 8 y en las esquinas 6. El resultado era de esperar: también para crear grupos vivos, las esquinas son más eficientes que los lados, y los lados que el centro.

Como el juego se desarrolla por turnos, la eficiencia es un factor fundamental a la hora de utilizar nuestras piedras para lograr cierto objetivo. Además, al haber sólo unas pocas piedras en el tablero en el comienzo de la partida, toda piedra que coloquemos difícilmente tenga compañeras cerca, por lo que es difícil tanto defenderlas como atacar con ellas. Es por eso que una partida de Go bien jugada comienza llevándose a cabo en las cuatro esquinas, luego continúa ocupando los lados, y luego el centro. En referencia a esto hay un proverbio que dice:

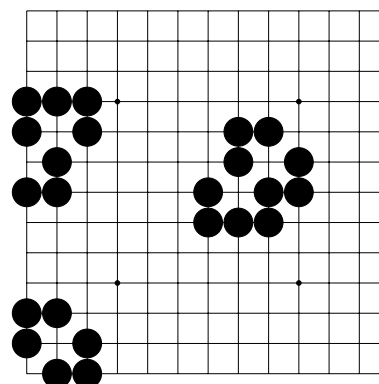


Figura 3.2: Grupos vivos.

En la esquina hay oro, en el lado plata, y en el centro un desierto.

3.2. Fuseki

Fuseki significa apertura. En el Go se llama apertura a las primeras jugadas de la partida; en particular, a las jugadas anteriores a la “primera lucha”. Esto significa que en la apertura los jugadores van colocando sus piedras tomando toda la distancia que sea posible para abarcar pronto la mayor parte del tablero, pudiendo luego competir con el oponente en las diferentes zonas, una vez que las piedras colocadas tengan una posición sólida.

Lo más habitual es que antes que transcurra una lucha se ocupen las esquinas y los lados, formando un patrón de piedras que puede decir mucho acerca del desarrollo posterior de la partida. Así, en el estudio del fuseki se consideran 5 etapas en orden de prioridad:

1. *Ocupación de las esquinas.* Las jugadas de la a a la h en la figura 3.3 son las jugadas más consideradas para ocupar una esquina vacía. Las más comunes son a, b y c.

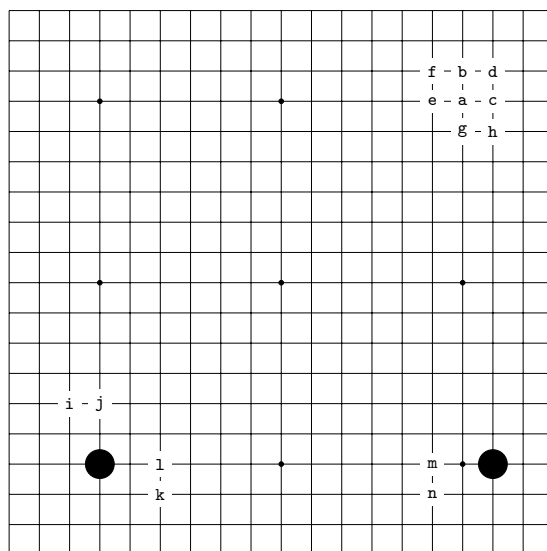


Figura 3.3: Ocupación de las esquinas vacías y acercamientos más comunes.

2. *Acercamientos a las esquinas.* En la misma figura se muestran los acercamientos más frecuentes, de la i a la n. La piedra ya existente puede corresponder tanto a una nuestra como de nuestro oponente.
3. *Grandes extensiones sobre los lados.* Las extensiones en los puntos a y b de la figura 3.4 son muy eficientes por una razón que se verá más adelante en esta misma sección¹.
4. *Pequeñas extensiones sobre los lados* como 1 de la misma figura.
5. *Pequeñas extensiones hacia el centro* como 2 de la misma figura.

Unas pocas jugadas son necesarias para asegurar la vida en una esquina o en un lado. La figura 3.5 muestra ciertos patrones que aseguran la vida en las esquinas (grupos de Negro) y en los lados (grupo de Blanco), siempre y cuando no hayan piedras del oponente demasiado cercanas. Como es de esperar, a medida que nos acercamos al centro es necesario un número mayor de piedras para asegurar la vida, a la vez que aseguramos un territorio mayor. A este tipo de configuraciones que aseguran la vida en los bordes del tablero se las denomina “bases”.

¹No tome las jugadas de las figuras 3.4 a 3.6 como referencia de una partida real, son sólo ilustrativas.

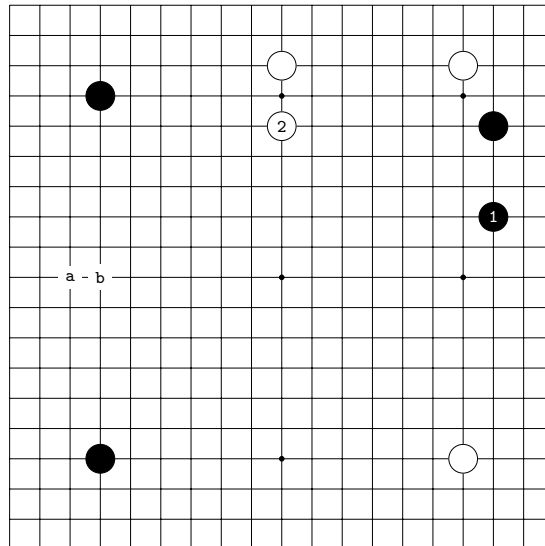


Figura 3.4: Extensiones.

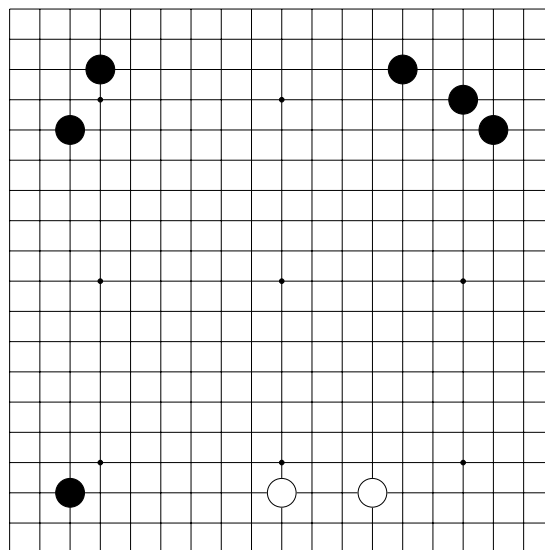


Figura 3.5: Vida en las esquinas y en los lados.

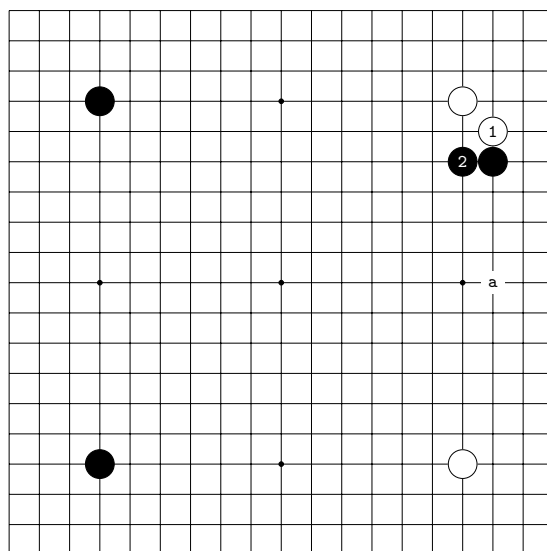


Figura 3.6: Extensión ideal.

Como vemos, para crear una base en un lado necesitamos dos piedras en la tercera línea a dos puntos de distancia. Es por eso que las extensiones en a y b de la figura 3.4 son convenientes: al haber un espacio de 5 puntos entre la extensión y las piedras en las esquinas, se evita que el oponente pueda crear una base en ese lado sin ser atacada.

Un último comentario acerca de las extensiones. Supongamos que en la posición de la figura 3.6 Blanco defiende la esquina jugando en 1 y Negro responde con 2. Más adelante, si Negro quiere hacer una extensión en este lado, es de esperar que pueda hacer una extensión de más de dos puntos de distancia, ya que al poseer dos piedras podemos pensar que el grupo es más fuerte. En efecto, como regla general, la extensión ideal a una muralla de 2 piedras es de 3 puntos de distancia, en este caso en a. Si tuviéramos una muralla de 3 piedras, la extensión ideal sería de 4 puntos de distancia, y así siguiendo.

3° y 4° líneas. El hecho de que las jugadas de la apertura más comunes se lleven a cabo en la 3° y 4° líneas no es arbitrario. Si el tablero es de 19×19 intersecciones, un hecho matemático curioso es que estas líneas dividen el tablero en lo que se puede llamar la “zona territorial” y la “zona de influencia hacia el centro”. Veamos qué significa esto. Si colocamos piedras negras rodeando las afueras del tablero en la 3° línea y piedras blancas en la

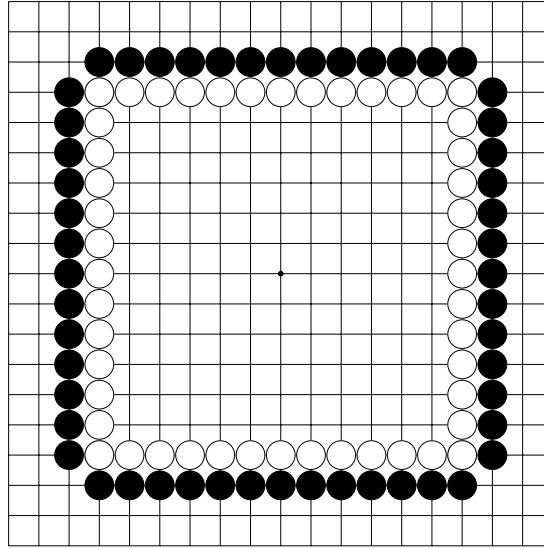


Figura 3.7: 3° y 4° líneas.

4° línea rodeando el centro como muestra la figura 3.7, vemos que Negro consigue 140 puntos de territorio utilizando 52 piedras y Blanco consigue 121 puntos utilizando 48 piedras. En términos de eficiencia, Negro consigue 2.69 puntos por piedra utilizada y Blanco consigue 2.52 puntos por piedra. A decir verdad, estos números son bastante cercanos, y si realizamos el mismo experimento en líneas más alejadas o más cercanas al centro los resultados son enormemente desparejos. Siguiendo este criterio, la 3° línea sigue el nombre de “línea de territorio” y la 4° línea se llama “línea de influencia”.

Para poder competir en el dominio del tablero debemos tener en cuenta tanto el dominio de las afueras como del centro. Es por eso que es buena práctica mantener un equilibrio entre las 3° y 4° líneas a lo largo de todas las jugadas del fuseki.

3.3. Movimientos

Al hacer una jugada muy cercana a una piedra nuestra ya existente, estas piedras pueden interactuar inmediatamente. Esto da lugar a lo que se llama un “movimiento”. Los movimientos posibles son seis, mostrados en la figura 3.8.

Los elementos principales a tener en cuenta a la hora de decidir qué movimiento hacer son la conectividad y la eficiencia, lo cual no es fácil

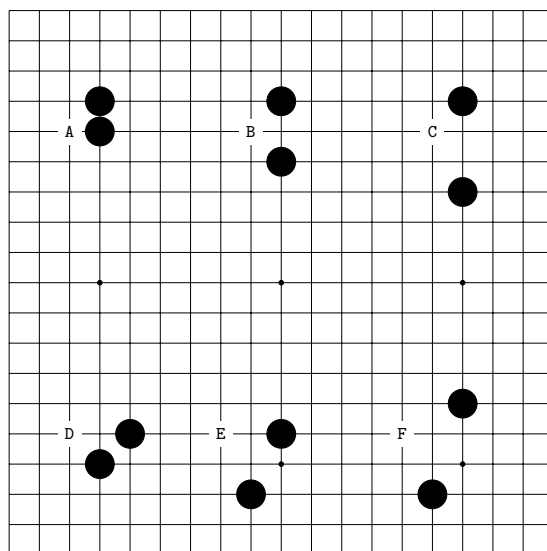


Figura 3.8: Movimientos. A: Nobi, B: Ikken Tobi, C: Niken Tobi, D: Kosumi, E: Keima, F: Ogeima.

porque ambos están siempre en conflicto. Por ejemplo, para asegurar la conectividad debemos hacer un movimiento como A o D, pero estos movimientos no son muy eficientes porque no abarcan mucho espacio. Viceversa, si queremos eficiencia (o velocidad) debemos hacer una jugada como C o F, pero nuestro oponente puede cortar la conexión fácilmente. Los movimientos B y E son fuertes, pero su conexión tampoco está del todo asegurada, sino que depende de las demás piedras que haya alrededor.

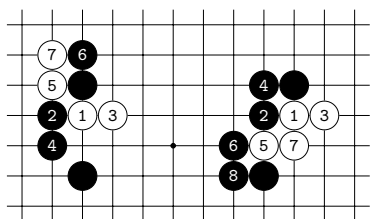


Figura 3.9

Un hecho muy curioso es que aunque parezca extraño, el movimiento *ogeima* (F) es más fuerte que el salto de dos puntos ó *niken tobi* (C). La figura 3.9 muestra dos secuencias que pueden ocurrir si Blanco intenta separar estos grupos. En el caso del *ogeima* (secuencia de la derecha) los grupos Negros son más fuertes en comparación con *niken tobi* (secuencia de la izquierda).

3.4. Forma

Cuando se lleva a cabo una situación local (en un sector determinado del tablero) las piedras forman configuraciones que definen un concepto más general que el de movimiento y a su vez muy importante: el de forma. Este concepto es relevante siempre a la hora de decidir nuestras jugadas, porque esto da lugar a la manera en la que nuestras piedras interactúan con las de nuestro oponente, lo que generalmente decide el resultado de toda lucha.

Existen buenas y malas formas, en función de los 4 elementos siguientes:

1. Posibilidad de conectar las piedras consideradas;
2. Cantidad de libertades del grupo considerado;
3. Eficiencia (relación entre la cantidad de piedras involucradas y el beneficio que generan);
4. Espacio disponible para crear ojos en el futuro.

En la figura 3.10 vemos las formas más conocidas y frecuentes. La forma A es considerada una mala forma, siempre que no haya una piedra contraria en la intersección marcada. En este caso la forma se denomina “triángulo vacío”. Las razones principales por las que esta es una mala forma son la ineficiencia y la cantidad de libertades. Esto se ve comparándola con un grupo formado por 3 piedras conectadas en línea horizontal o vertical. No sólo este último grupo abarca una mayor área, sino que también tiene una libertad más (8 libertades, en oposición al triángulo vacío, que posee 7).

La forma B es una pésima forma. Lógicamente, por las razones recién presentadas, es peor que un triángulo vacío, consumiendo una piedra más. Tiene a su vez posibilidades nulas de poseer un ojo, y por estar sus piedras tan concentradas es muy fácil ser capturado. En general, si en una secuencia de jugadas dada nuestro oponente logra que tengamos una “masa” de piedras juntas, es un mal resultado para nosotros.

La forma C se llama “ojo de elefante”. En cuanto a conexión, posee dos debilidades que son los puntos marcados. Estos se exponen simultáneamente si el oponente juega en a. Si también tenemos una piedra en a logramos la forma D, llamada “conexión de trompeta”. A pesar del agregado de esta última piedra, las debilidades anteriores siguen estando, y se exponen cuando el oponente juega en b o en c. Esta forma es muy frecuente en partidas de jugadores Kyu, pero los expertos la evitan siempre que sea posible a causa de estas debilidades. La forma E se llama “boca de tigre”, y por la misma razón debe jugarse sólo cuando no puede ser evitada. Su debilidad

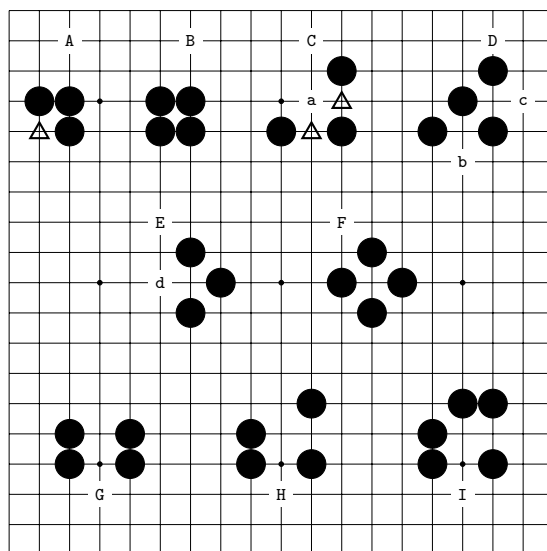


Figura 3.10: Formas.

es expuesta si el oponente juega en d. En cambio, si tenemos una piedra allí, obtenemos una forma mucho más fuerte, la F, llamada *ponnuki*. Esta forma se obtiene al capturar una piedra del oponente, y es fuerte en todas las direcciones. Es buena práctica no dejar al oponente crear un *ponnuki*, y es muy conocido este proverbio:

Un ponnuki en el centro vale 30 puntos.

La forma G se llama “unión de bambú”. En la mayoría de los casos es una buena forma, más aún cuando el grupo mayor que la conforma está en problemas, por no poder evitarse la conexión. La mayor desventaja de esta forma es su dificultad para crear ojos. Una leve mejora en este sentido se obtiene si una de las piedras estuviera más alejada, como en el caso de la “silla” (forma H). Agregando una piedra más de manera tal que se forme la configuración I, tenemos la llamada “red” (*geta*). Esta forma es muy fuerte, y tiene la particularidad de que el oponente no puede colocar una piedra dentro de esta forma sin ser capturada. El lector lo puede comprobar si lo desea, a modo de ejercicio.

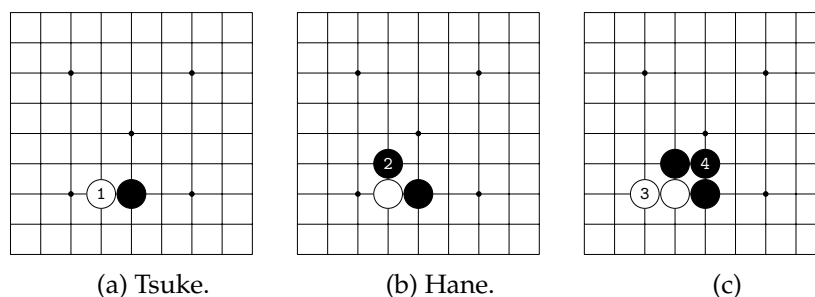


Figura 3.11

3.5. Situaciones frecuentes

Tsuke. Se llama *tsuke* a toda jugada que con una piedra aislada hace contacto directo con un grupo del oponente. El siguiente es un proverbio básico:

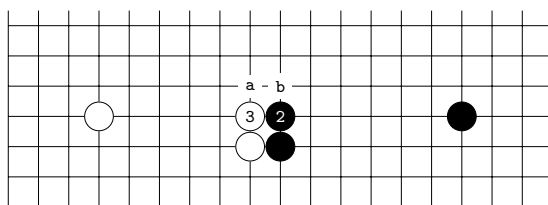
Nunca toque a una piedra débil.

¿Qué significa esto? En la figura 3.11a se muestra un ejemplo de esta situación: la piedra negra no tiene compañeros cerca, con lo cual se dice que es débil. Blanco juega *tsuke* en 1. La situación es la misma para ambos jugadores, ambos grupos poseen 3 libertades; pero como es el turno de Negro, este comienza con una ventaja clara en la lucha. En el párrafo siguiente veremos que estamos permitiéndole a Negro hacerse más fuerte. De esto también se deduce que es buena práctica “tocar una piedra de un grupo fuerte”.

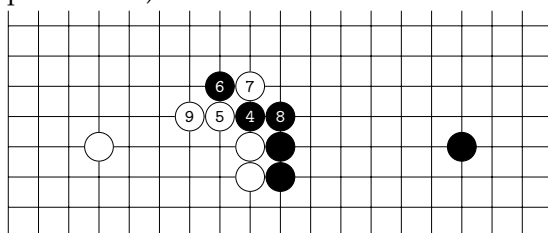
Hane. La respuesta más apropiada en la mayoría de los casos a 1 de la figura 3.11a es quitándole una libertad al oponente jugando 2 (figura 3.11b). Este tipo de jugada se llama *hane*. Más específicamente, si tenemos dos piedras enemigas en contacto una con otra, jugar *hane* es jugar *kosumi* (en diagonal) respecto de nuestra piedra quitándole a su vez una libertad a la piedra enemiga. Como ahora Blanco tiene sólo 2 libertades, una continuación razonable es 3 y 4 (figura 3.11c). Como vemos, Blanco ha comenzado la lucha pero como resultado de tocar una piedra débil el grupo negro se ha hecho más fuerte.

Veamos otro ejemplo, donde en vez de jugar *hane*, Negro decide jugar *nobi* (extender en contacto con nuestra piedra). En la figura 3.12a Blanco también responde jugando *nobi*. Esta situación es muy frecuente en partidas Kyu, y aquí se aplica otro proverbio:

Juegue hane a la cabeza de dos piedras.



(a) Hane a 2 piedras (a para Negro y b para Blanco).



(b) Doble Hane.

Figura 3.12

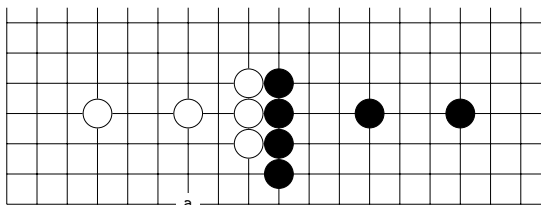
Es decir, en este caso a es una buena jugada para Negro y b es buena para Blanco. A su vez, generalmente es bueno evitar que su oponente juegue hane a la cabeza de dos piedras cuando dos grupos se están empujando mutuamente.

A partir de esta posición, una situación muy frecuente es que, en respuesta a 5 de la figura 3.12b Negro juega *doble hane* en 6. En este caso lo correcto es, generalmente, jugar atari en 7 y luego extender en 9. De esta manera Blanco logra defender su posición, y la piedra 7 todavía ejerce influencia sobre la situación.

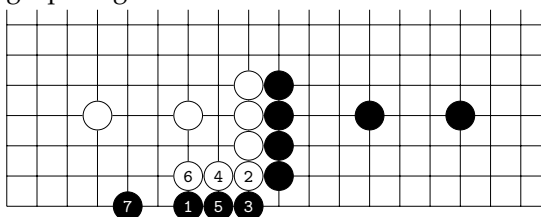
Salto del mono. El llamado “salto del mono” es una jugada que puede resultar muy frustrante para el principiante si su oponente la juega contra él. Esta jugada se manifiesta en situaciones como la de la figura 3.13a. Es importante notar que, si bien los dos grupos marcados parecen dividir con exactitud territorio del blanco a la izquierda y territorio del negro a la derecha, si es el turno de Negro esto no es del todo cierto. El grupo negro llega hasta la segunda línea pero el grupo blanco se extiende sólo hasta la tercera. Es precisamente por eso que si Negro juega en a, Blanco no puede evitar que dicha piedra se conecte con la muralla negra. Si Blanco intentara separar esta piedra puede ocurrir una secuencia como la de la figura 3.13b. La mejor secuencia posible para Blanco es la de la figura 3.13c, donde, de

todas formas, Negro logró reducir considerablemente el territorio blanco gracias a esta jugada.

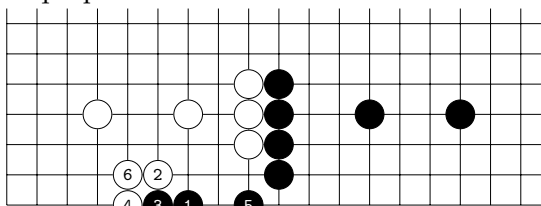
El salto del mono vale 8 puntos.



(a) Si Negro juega en a, Blanco no puede evitar que esta piedra se conecte con el grupo negro.



(b) Si Blanco intenta separar esta piedra, el daño es mayor. Negro logra infiltrarse en lo que podría haber sido territorio blanco.



(c) Secuencia correcta.

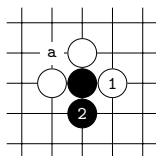
Figura 3.13: Salto del mono.

3.6. Primeros instintos

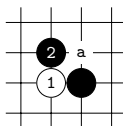
Volviendo al concepto de forma, al principio es difícil visualizar una buena forma antes que las piedras estén sobre el tablero. Más generalmente, el principiante siempre encontrará una gran dificultad en encontrar jugadas

“buenas” conceptualmente en una situación local. Para este propósito presentamos los llamados “ocho instintos básicos”. Estos son nada más que una sugerencia de cuál debe ser la primera jugada que se nos cruce por la mente al encontrarnos con una situación frecuente. Por supuesto, esto no significa que esta sea siempre la mejor jugada, la idea es simplemente acostumbrarse a considerar primero la respuesta sugerida y meditar sobre ella, ya que de ser una buena jugada (lo cual es muy probable), se ahorrará un tiempo considerable por no tener que considerar otras numerosas respuestas en vano.

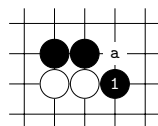
Extienda ante un *atari*. Incrementar las libertades del grupo (de 1 a 3) hace que Blanco tenga que invertir un mayor número de jugadas para capturar. Además, si la piedra corta a dos grupos (por ejemplo, con la presencia de una piedra negra en a) y logra salvarse, esto significa que los grupos blancos separados serán más débiles. Por último, si regalamos la piedra inmediatamente estamos dando al oponente un valioso *ponnuki*.



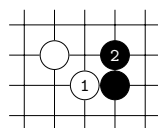
Responder *tsuke* con *hane*. Esta jugada reduce las libertades de la piedra blanca, a la vez que bloquea su acción en la dirección del hane. Hay que analizar si el corte en a es peligroso.



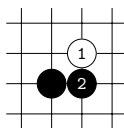
Jugar *hane* a la cabeza de dos piedras. De la misma manera, reduce libertades y bloquea el avance del grupo blanco. Sin embargo, hay que tener cuidado con el corte en a.



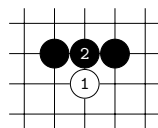
Jugar *nobi* ante un *kosumi-tsuke*. Aumenta libertades. Además, Blanco en 2 es un *hane* poderoso, consiguiendo a su vez una boca de tigre.



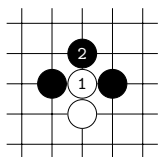
Bloquear un *kata-tsuki*. Reduce las libertades del oponente a la vez que aumenta las propias.



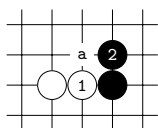
Conectar ante un *nozoki*. Conecta las piedras propias.



Bloquear ante un sobrepaso. Hace que Blanco tenga que decidir qué grupos cortar.



Jugar nobi ante un nobi-tsuke. Generalmente se responde a *tsuke* con *hane*, pero en este caso la piedra blanca no está sola, por lo que jugar *hane* en a es peligroso.



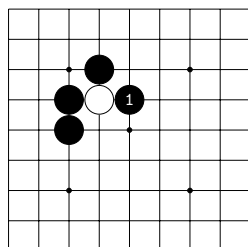
3.7. Técnicas básicas de captura

Escalera. La figura 3.14 muestra una situación en la que aparece la llamada “escalera” (*shichō*). Aquí, si negro juega en 1, la piedra blanca está en atari. La única manera de salvar esta piedra es jugando en 2. Ahora, si Negro juega en 3 es atari nuevamente. Si seguimos así, el grupo blanco seguirá siendo perseguido hasta que lleguemos al final del tablero, donde desaparece la posibilidad de tener una libertad extra y el negro captura con 19.

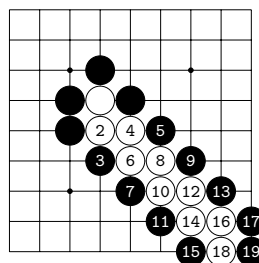
La situación cambia si Blanco posee una piedra en el camino de la escalera. Veamos esto siguiendo como ejemplo la figura 3.15a. Ahora, si Negro intenta capturar a Blanco en escalera, cuando llegamos a la piedra marcada Blanco consigue una libertad extra al conectar. Esto le da tiempo para jugar doble atari, por ejemplo en 24, capturando en la jugada siguiente una de las piedras negras salvando así su grupo.

La piedra blanca marcada en la figura 3.15b también funciona: al intentar capturar en escalera, luego de 14 la piedra negra 11 se encuentra en atari, con lo cual la escalera no funciona.

En los casos de la figura 3.15 se dice que “Blanco tiene la escalera”.

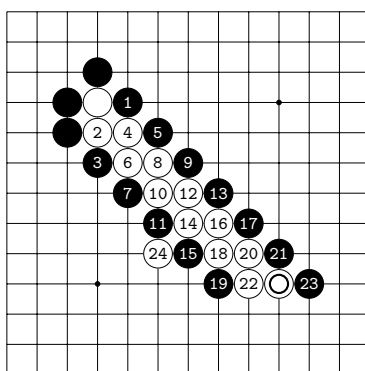


(a) Negro tiene la escalera.

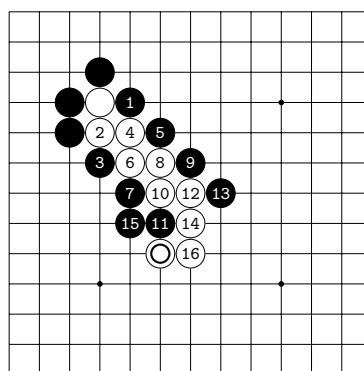


(b) Negro captura en escalera.

Figura 3.14

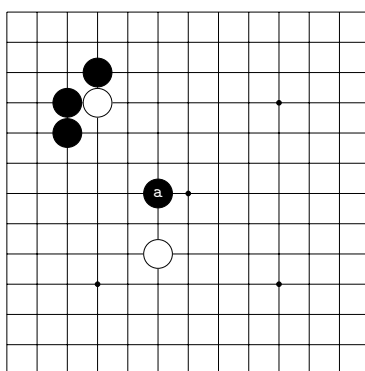


(a)

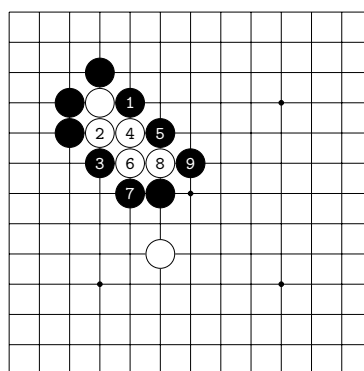


(b)

Figura 3.15: Blanco tiene la escalera.



(a)



(b)

Figura 3.16: Negro tiene la escalera.

Supongamos ahora que Negro logró colocar una piedra en a (figura 3.16a), y en esta posición es el turno de Negro. En este caso puede capturar las piedras en escalera gracias a que su piedra aparece en el camino antes que la piedra blanca (figura 3.16b).

Si en el transcurso de una partida aparece una posibilidad de escalera, es muy importante analizar lo que sucedería imaginando el camino sobre el tablero, a fin de distinguir quién es el que tiene la escalera y actuar en consecuencia. Así como el salto del mono (sección 3.5) la aparición de una escalera puede significar una gran frustración para el jugador principiante. Si esto le ocurre, no debe desanimarse. Tarde o temprano entenderá el concepto y sabrá manejarlo, y mientras tanto, debe vivir cada derrota con gracia y continuar la partida o simplemente abandonar y comenzar una partida nueva.

En el Go, tan solo una piedra puede influir fuertemente en lo que ocurra en otro sector del tablero, por más alejada que esté. La escalera es la manifestación más simple y frecuente de este hecho, por lo que es muy importante assimilarla.

Red. La técnica de la “red” o *geta* consiste en rodear un grupo contrario impidiéndole que escape. Si intenta escapar, simplemente lo bloqueamos eliminando sus libertades. La figura 3.17 muestra tres redes muy frecuentes. El lector puede comprobar por sí mismo que los grupos blancos no pueden escapar.

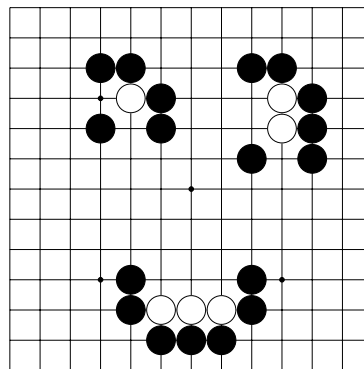


Figura 3.17: Los grupos blancos no pueden escapar.

Persecución por el borde del tablero.

En la situación de las figuras 3.18a y 3.18b, en respuesta a Negro 1 Blanco debe responder en a. Si Blanco ignora la situación local (lo cual se denomina *tenuki*), Negro puede jugar en 3. Ahora Blanco 4 no es una buena jugada para bloquear y defender su territorio, pues todas las jugadas de Negro de 5 en adelante son atari, capturando finalmente todo el grupo blanco cuando llegamos a la esquina inferior izquierda.

Una jugada a la que uno debe responder o de lo contrario obtiene una pérdida innecesaria o que no es aceptable, como en el caso de Negro 1, se

dice que es *sente*. Sente significa “iniciativa”, y también se dice que en esta posición “Negro tiene sente”. Lo opuesto de sente es *gote*. Es decir, una jugada es *gote* si no es necesario que el oponente responda a ella.

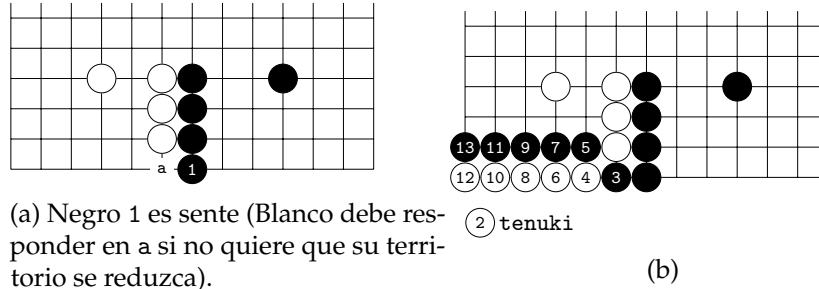


Figura 3.18

Atari en la segunda línea. Es muy común que ocurra un atari como el de la figura 3.19a. En este caso Negro no tiene nada que hacer: su piedra será capturada. Si hace resistencia sólo logrará perder un número mayor de piedras como en el caso de la figura 3.19b, por ejemplo. En todo caso, si Negro tuviera una piedra adicional como en la figura 3.19c, podría dar atari en 2 obligando a Blanco a capturar inmediatamente (si así lo desea) y de esa manera obtener una jugada local adicional.

Atari en la tercera línea. En el caso de la tercera línea, si Blanco tiene una piedra adicional (ver figura 3.20a) la captura también es forzada, siguiendo la secuencia de la figura 3.20b. La piedra adicional es necesaria porque si

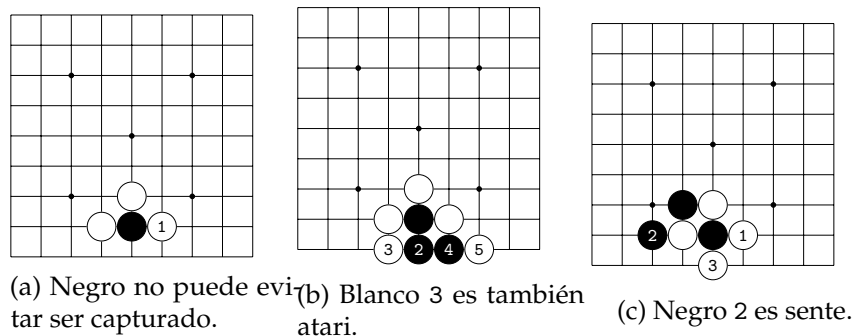


Figura 3.19

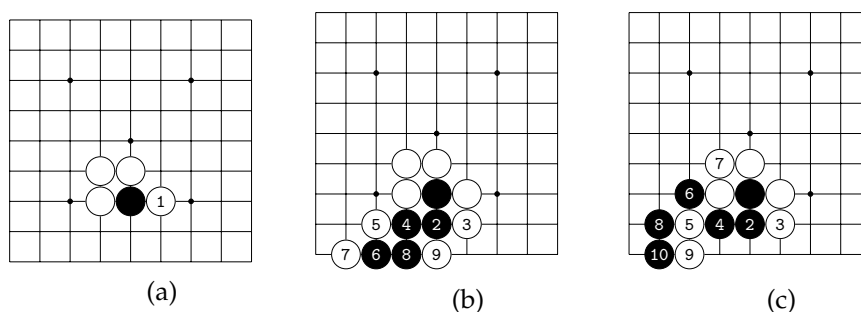


Figura 3.20

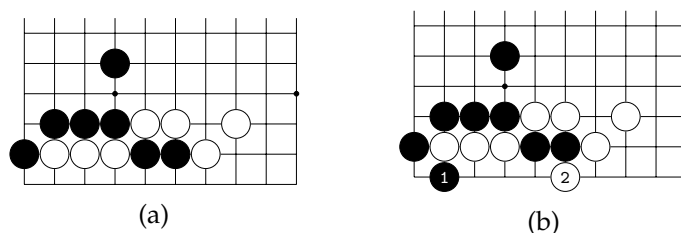


Figura 3.21: Blanco gana la carrera sin importar quién juega primero.

esta no está, Negro gana la carrera capturando primero la piedra 5 en la segunda línea por medio del atari en 6 (figura 3.20c).

3.8. Carreras de captura

A lo largo de una lucha, puede ocurrir que todos los grupos involucrados pierdan la posibilidad de crear dos ojos. Cuando esto ocurre, la única alternativa para ganar la lucha es reducir las libertades del oponente y/o aumentar nuestras libertades. El que captura primero un grupo poniendo a salvo los propios gana la lucha. Como caso extremo se puede llegar a un caso de vida mutua (ver *seki*, sección 2.5). A este tipo de situaciones se las denomina “carreras de captura” o equivalentemente “carreras de libertades” (*semeai*).

La figura 3.21 muestra un ejemplo muy simple, donde contar la cantidad de libertades es suficiente para saber quién gana la carrera. Aquí el grupo blanco que está en mayores problemas tiene 3 libertades y el negro tiene 2, por lo tanto Blanco gana la carrera de captura sin importar quién tiene el turno. Si Negro juega en 1, Blanco responde en 2 y captura en la jugada

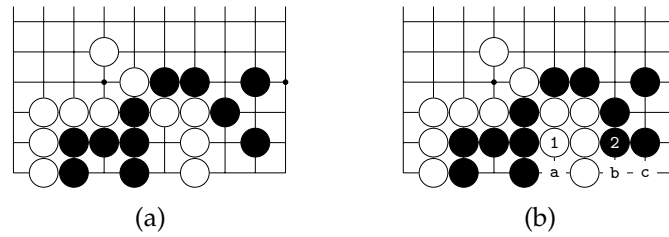


Figura 3.22: Negro gana la carrera por tener un ojo.

siguiente.

Las carreras son más complejas cuando existen grupos con un ojo. De hecho, si dos grupos tienen la misma cantidad de libertades pero uno de ellos tiene un ojo, este último gana la carrera sin importar de quién es el turno.

1 ojo vence a 0 ojos.

En el ejemplo de la figura 3.22 el grupo blanco tiene 4 libertades y el negro tiene 3, pero Negro tiene un ojo. En este caso, Negro gana la carrera sin importar de quién es el turno, porque Blanco no tiene ninguna jugada que aumente sus libertades. Si Blanco reduce una libertad de Negro jugando en 1, Negro juega en 2. Ahora si Blanco juega en a es autoatari, y si juega en b Negro responde en c y captura en la jugada siguiente.

3.9. Luchas de ko

La regla del ko vista en la sección 2.3 proporciona un recurso táctico fundamental. Al capturar una piedra en situación de ko, uno gana una cierta cantidad de puntos, que puede ser sólo 1 (si el único beneficio es la captura misma) o puede ocurrir que esta piedra evite una conexión que salve un grupo mucho mayor, con lo cual puede estar en juego una gran cantidad de puntos (siempre nos referimos a puntos que pueden ser por territorio o por capturas; en definitiva el beneficio es el mismo). Como caso extremo, es posible que el valor de un ko sea suficiente para ganar la partida.

Digamos que en el tablero hay un ko que vale más de un punto y es el turno de Negro. Si Negro captura el ko, Blanco, si desea capturar el ko, tendrá que efectuar una jugada que “amenace” ganar un número mayor de puntos en la siguiente jugada. De esta manera, si Negro no responde a esta jugada y rellena el ko (es decir, “gana el ko”), Blanco concretará su amenaza

y obtendrá una ventaja. Entonces Negro responderá y a continuación Blanco capturará el ko. Ahora Negro deberá encontrar una amenaza semejante para evitar que Blanco gane el ko, y la situación se repetirá hasta que uno de los jugadores no tenga más amenazas que valgan más que el ko, por lo que su oponente termina por ganarlo. Estas amenazas siguen el nombre de “amenazas de ko” y este tipo de situación se denomina “lucha de ko”. La jugada extra que obtiene el jugador que pierde el ko debiera ser usada para obtener otro beneficio como compensación, aunque sea menor.

Para clarificar aún más la idea veamos un ejemplo[3].

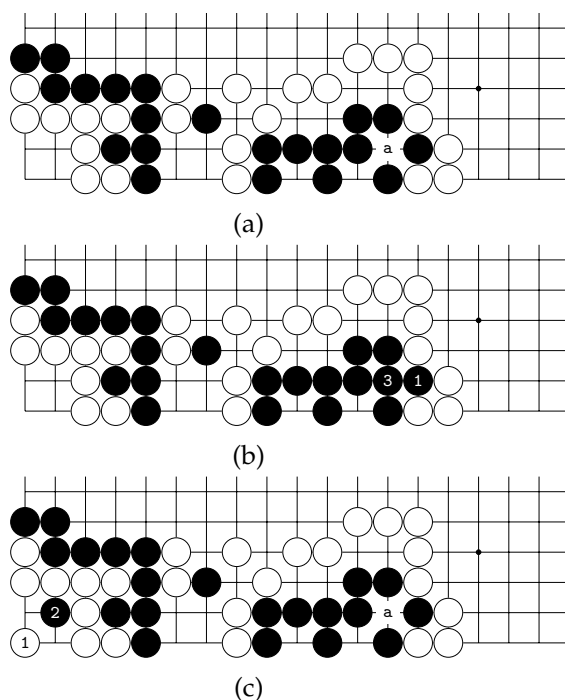


Figura 3.23

En la figura 3.23a, Negro acaba de capturar una piedra blanca en a. Si Negro conecta en a, su grupo vive.

¿Cuántos puntos vale este ko? Negro vive luego de 3 (figura 3.23b) obteniendo 2 puntos de territorio. Si el grupo muere, Blanco ganará 25 puntos. Entonces, la diferencia entre ganar y perder el ko son (es decir, el ko vale) 27 puntos.

¿Qué amenaza/s posee Blanco? Blanco 1 (figura 3.23c) amenaza lograr que este grupo blanco viva adquiriendo 2 ojos jugando en 2, con 2 puntos

de territorio. Si el grupo estuviera muerto, Negro ganaría 20 puntos, con lo cual la amenaza vale 22 puntos.

¿Negro debería responder a esta amenaza o capturar el ko? Si Negro llena el ko y Blanco vive, Negro obtiene 2 puntos, al igual que Blanco, con lo que en total gana 0. Si Negro responde la amenaza y deja a Blanco capturar y ganar el ko, Negro obtiene una jugada extra en cualquier otro lugar del tablero. Aquí Negro pierde 5 puntos (obtiene 20 puntos y Blanco 25 por ganar el ko). Entonces, si encuentra una jugada extra que valga más de 5 puntos, Negro obtiene una ventaja dando a Blanco el ko. De lo contrario, hace mejor en capturarlo y salvar su grupo (es decir, ignorar la amenaza), ganando él los 5 puntos.

El Ko de los diez mil años. Existen varias luchas de ko particularmente interesantes, y sin duda el ko de los diez mil años es una de ellas. La figura 3.24 muestra un ejemplo de este tipo de ko. En el análisis nos referiremos a los puntos a, b y c como las intersecciones indicadas en la figura 3.24b.

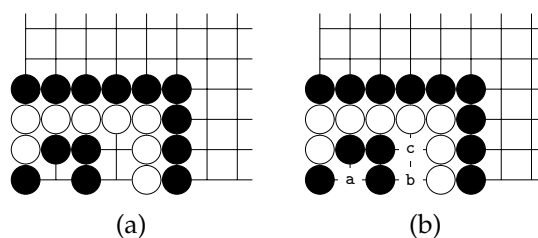


Figura 3.24

Analicemos primero el caso de que sea el turno de Negro. Si desea puede convertir la situación a *seki* tan solo jugando en a. De lo contrario, puede buscar una victoria mayor amenazando la captura del grupo blanco jugando en b o en c. Si este es el caso (figura 3.25), Blanco deberá capturar el ko para evitar la captura, y a continuación Negro deberá encontrar en el tablero una amenaza de ko de un valor suficiente para obligar a Blanco a responder (el lector puede ver que el ko vale nada menos que unos 25 puntos), y luego retomar el ko. Después de esto, Blanco hará una jugada en otro lugar del tablero, Negro finalmente efectúa la captura y Blanco poseerá *sente* (una jugada más en otro lugar del tablero).

Si es el turno de Blanco (figura 3.26), él no puede jugar en b ni en c por ser autoatari, con lo cual debe capturar el ko en a. Ahora Negro posee una jugada en otro lugar del tablero y luego Blanco amenaza capturar. Pero Negro puede retomar el ko y como resultado Blanco debe usar una amenaza

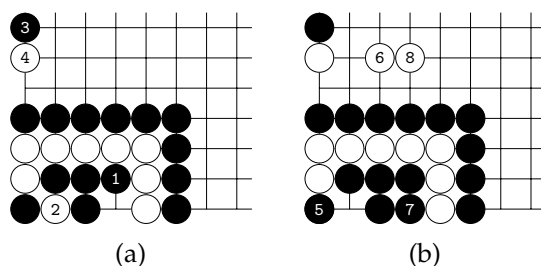


Figura 3.25

de ko lo suficientemente valiosa. Así, Blanco toma el ko, Negro juega una vez más en otro lugar del tablero, Blanco captura y Negro obtiene *sente*.

En resumen: aquél que juega primero, gana el ko. Ahora bien, si Negro desea ganarlo, debe consumir una amenaza de ko valiosa y entregar al oponente dos jugadas en otros lugares del tablero; y si Blanco desea ganarlo, debe también consumir una amenaza de ko valiosa y entregar al oponente tres jugadas en otros lugares del tablero. Claramente ambos jugadores quieren ganar el ko por ser muy valioso, pero ninguno de los dos desea iniciarlo porque deben dar al oponente mucho a cambio. Es por eso que normalmente este tipo de ko permanece intacto durante un largo transcurso de la partida, y de allí nacen sus distintos nombres: ko de los diez mil años, ko de los mil años, ko permanente, ko perpetuo (*mannen-ko*), etcétera.

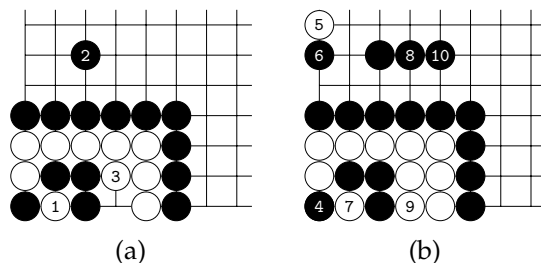


Figura 3.26

La presencia de un ko hace que una partida llegue a ser altamente compleja si existen varias amenazas. Además, la posibilidad de que en el futuro exista otro ko de un valor muy alto hace que uno no siempre quiera agotar sus amenazas de ko valiosas sólo para ganar kos pequeños. Si bien estos conceptos no están orientados a principiantes (estas situaciones comienzan a presentarse en partidas de jugadores Kyu de un dígito), es conveniente que el principiante sepa que estos conceptos existen y los vaya

asimilando lentamente.

3.10. Vida en la segunda línea

La situación que veremos a continuación no ocurre en partidas reales. De todas maneras, es bueno conocer la idea para extrapolarla a otros casos más complejos, como por ejemplo al caso de las esquinas.

Supongamos que queremos conseguir que un grupo viva colocando una fila de piedras en la segunda línea. ¿Cuántas piedras necesitamos?

Veamos qué sucede con 6 piedras. La figura 3.27 muestra que, no importa de quién sea el turno, el grupo negro morirá. Incluso si es el turno de Negro, si Blanco responde a todas las jugadas, Negro no tendrá espacio suficiente para crear dos ojos, lo cual se ve luego de la secuencia de la figura 3.27c.

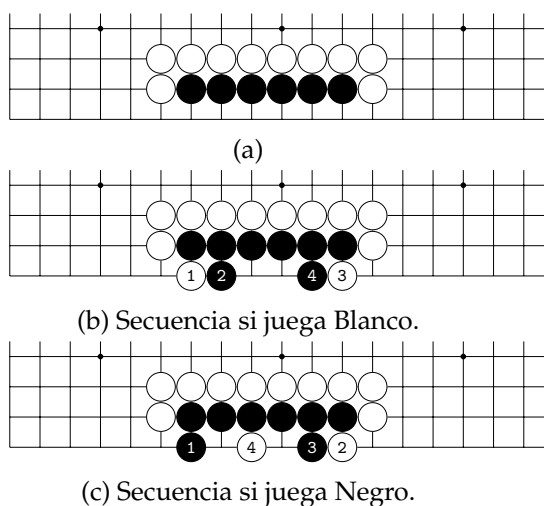
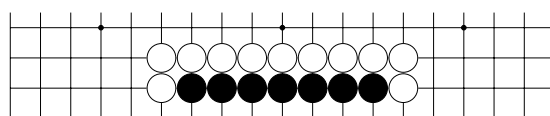
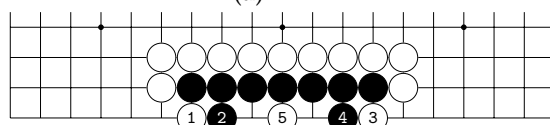


Figura 3.27: 6 piedras en la segunda línea. Muerto.

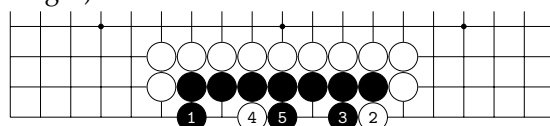
Con 7 piedras la situación es diferente. Veamos la figura 3.28. Si juega Blanco, tiene la posibilidad de jugar primero en 5 (figura 3.28b), punto vital para crear dos ojos: Negro está muerto. En cambio, siendo el turno de Negro, hay dos puntos vitales, 4 y 5 (figura 3.28c), con lo cual si Blanco juega en uno de ellos, Negro vivirá jugando en el otro. Como Negro está obligado a responder en 5 para vivir, la secuencia termina en sente para Blanco, o lo que es lo mismo, en gote para Negro. Resumiendo: si es el turno de Blanco, puede matar en gote, y si es el turno de Negro, puede vivir en gote. De todas maneras, en el segundo caso Blanco no está obligado a jugar 4



(a)



(b) Secuencia si juega Blanco (sente para Negro).



(c) Secuencia si juega Negro (sente para Blanco).

Figura 3.28: 7 piedras en la segunda línea. Vivo o muerto según quién juegue.

inmediatamente. Esta jugada puede ser usada más tarde como amenaza de ko.

Con 8 piedras no importa quién juegue primero, Negro está vivo. La diferencia está en que si Blanco juega primero, obtiene sente. Si juega Negro (figura 3.29c), luego Blanco necesitará tres jugadas consecutivas (en a, b y c) para matar el grupo negro. En otras palabras, Blanco 5 en el primer caso puede ser usada como amenaza de ko, pero en el segundo caso Blanco debe jugar primero en a, b ó c para tener una amenaza de ko disponible.

3.11. Un caso especial: L de 4 espacios en la esquina

Para cerrar este capítulo veremos un caso particular que merece especial atención. En la figura 3.30 vemos dos casos en los cuales Negro ha sido rodeado formando una *L de 4 espacios*. En ambos casos Negro está vivo, porque tanto a como b crean dos ojos. Sin embargo, la situación es más complicada si el codo de la L está ubicado exactamente en la esquina del tablero. La forma resultante lleva el nombre de *L de 4 espacios en la esquina*, y a continuación veremos que no es necesariamente un grupo vivo.

Veamos la figura 3.31a. Si fuera el turno de Negro, la situación es muy simple porque vive jugando en a (¿cuál es la diferencia entre jugar en a y

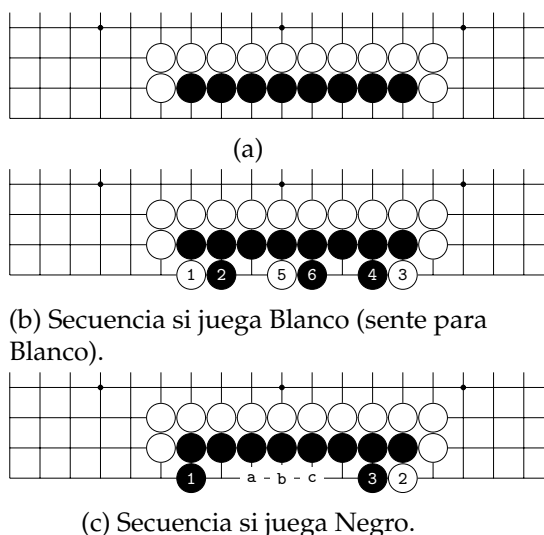


Figura 3.29: 8 piedras en la segunda línea. Vivo.

jugar en b?). Si en cambio es el turno de Blanco, él mismo jugará en a. Como ahora el codo de la L (punto b) no tiene suficientes libertades, si Negro juega allí se coloca en atari, y si Blanco captura tenemos una situación de ko y el estado final del grupo lo definirá una *lucha de ko* (figura 3.31b).

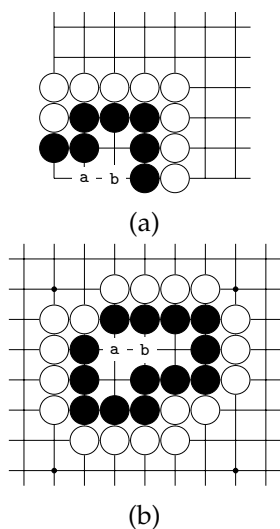


Figura 3.30

Si Negro posee dos o más libertades en el exterior como en la figura 3.31c, puede evitar la lucha de ko y vivir jugando atari en 1.

En una esquina puede existir un grupo que no siendo una L de 4 espacios puede ser forzado a reducirse a ella, y por lo tanto el atacante podrá esperar hasta que no existan amenazas de ko en el tablero y forzará dicha forma luego, capturándola. En el caso de que hayan amenazas de ko “no removibles”, por ejemplo existiendo una situación de *seki* (sección 2.5), la situación es aún más complicada y el atacante deberá analizarla.

Siguiendo las reglas japonesas esta forma se considera muerta si permanece hasta el final de la partida, por lo que es bueno que los jugadores estén de acuerdo con esto en caso de que ocurra, especialmente existiendo amenazas

de ko no removibles. De lo contrario, deberá jugarse una secuencia para definir el resultado.

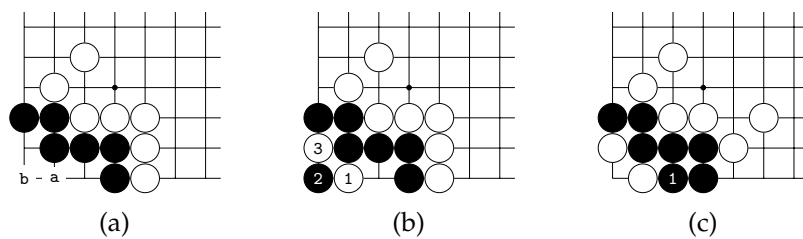


Figura 3.31

Capítulo 4

Estrategia

Así como en el capítulo anterior dijimos que las posibilidades tácticas en el Go son muchísimas, con la estrategia pasa lo mismo, dando lugar al hecho de que cada persona adquiere un estilo de juego propio y único, haciendo que cada partida de Go sea interesante, sin importar tanto el nivel de los jugadores.

El estudio de la estrategia se sintetiza en ocho elementos esenciales. El desarrollo y entendimiento de estos conceptos es tarea de toda la vida, pero como hicimos con la táctica, los veremos muy superficialmente para dar al lector un panorama más o menos claro de los elementos que se tienen en cuenta en una partida de Go avanzada.

4.1. Miai

Miai hace referencia a dos puntos o zonas del tablero que son equivalentes para ambos jugadores. Esto significa que si un jugador juega en uno de estos puntos, su oponente jugará en el otro inmediatamente, y como resultado ambos obtendrán un beneficio o potencial similar.

Veamos dos ejemplos. En la figura 4.1 Blanco no tiene que preocuparse por la piedra marcada porque los puntos a y b son miai para él. Si Negro juega alrededor de a Blanco puede lograr una base jugando en b, y viceversa, si Negro juega alrededor de b Blanco logra una base jugando en a.

En un caso como el de la figura 4.2, ¿qué será más importante, acercarse a la esquina inferior izquierda (por ejemplo en a) o a la superior izquierda (por ejemplo en b)? Pues bien, ambas zonas son miai para ambos jugadores. Sería razonable que Blanco juegue en una de ellas, en cuyo caso Negro probablemente responderá en la otra.

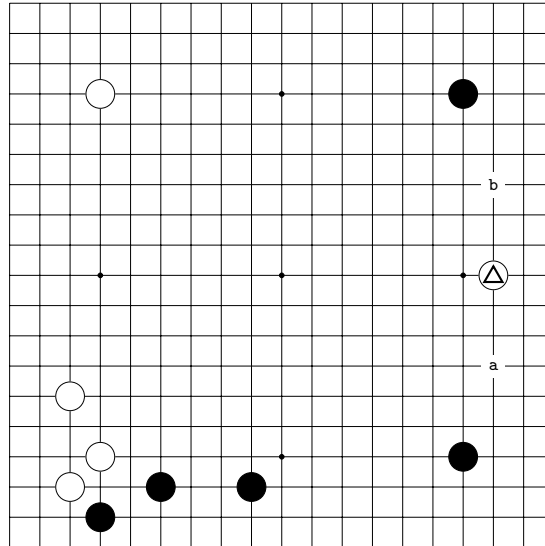


Figura 4.1

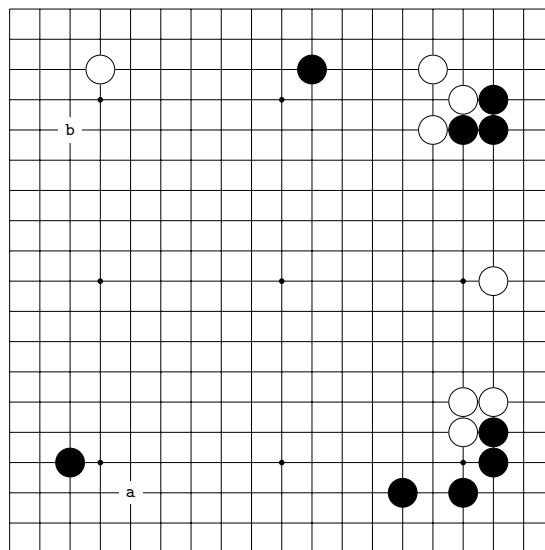


Figura 4.2

Una situación de miai hace que ninguno de los puntos involucrados sea una jugada urgente (si mi oponente toma éste, yo tomo aquél), lo cual implica un estado de equilibrio. Este estado permanecerá hasta que las jugadas nuevas comiencen a perturbar la situación de miai a favor de uno de los jugadores.

4.2. Aji

Aji significa “posibilidades que deja una situación local del tablero”. Literalmente significa “gusto”, pero en el Go, cuando se habla de aji, se hace referencia a la característica de permanencia del gusto. Esto significa que aji pone en evidencia las posibilidades, buenas o malas, que permanecen en un sector del tablero durante una fase de la partida.

El caso más común de aji es la llamada invasión 3-3. Cuando tenemos una piedra en el punto 4-4 de una esquina (figura 4.3), como vimos en la sección 3.2, esta piedra ejerce influencia hacia el centro por estar en la cuarta línea. Si el oponente juega en el punto 3-3 (punto a), puede forzar vivir en la esquina a cambio de una fuerte pared negra actuando hacia el centro del tablero (por ejemplo, mediante la secuencia 1 a 12). En otras palabras, Blanco posee aji en la esquina.

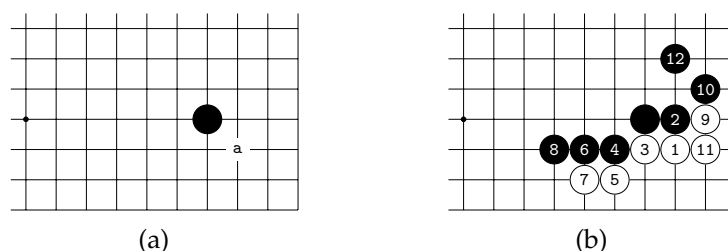


Figura 4.3: Invasión 3-3

En una partida de Go suele haber varias situaciones de aji simultáneamente, y lo difícil es explotarlas al máximo, tanto en forma directa (ejecutando una posible secuencia) como en forma indirecta (usando dicha secuencia como amenaza a través de otra secuencia). A su vez, hay que prestar atención en no desperdiciar el aji existente obteniendo un beneficio demasiado pequeño o nulo (situación llamada *ajikeshi*).

4.3. Kikashi

La traducción de *kikashi* puede ser “jugada forzosa”. Es una jugada que debería ser respondida, normalmente de una sola manera, la cual puede ser aprovechada para algún fin o para detonar otra secuencia en algún otro sector del tablero. No es fácil identificar jugadas kikashi, y mucho menos saber cuál es el momento apropiado para efectuarlas. Cuando una jugada kikashi no es efectuada en el mejor momento sigue el nombre más general de jugada *kiki*.

Es muy común que uno efectúe una jugada convencido de que es kikashi cuando no lo es o cuando sólo es *sente*; en este último caso el oponente puede responder de varias maneras desconocidas para nosotros hasta el momento, o hasta incluso puede jugar *tenuki* si no corre gran riesgo (informalmente, si la jugada “no es lo suficientemente sente”).

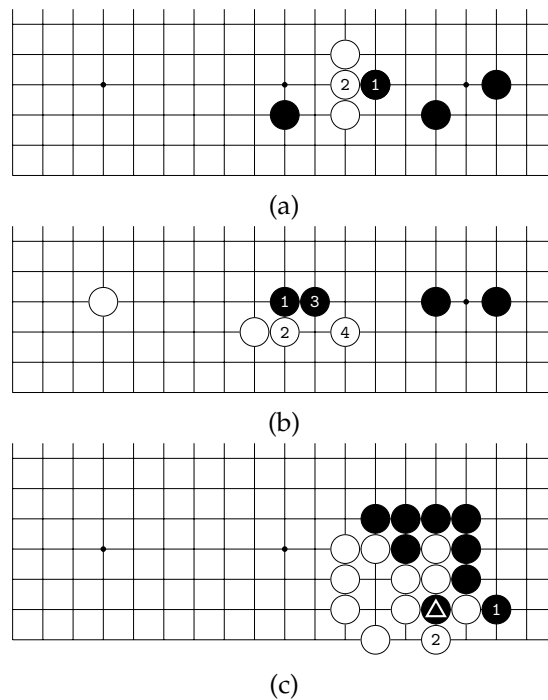


Figura 4.4

Un caso muy común de jugada kikashi ocurre al “asomar” (*nozoki*) una piedra a una posible conexión del oponente, forzándolo a que conecte sus piedras inmediatamente (1 y 2 de la figura 4.4a, por ejemplo). De más está

decir, no todo asomo es kikashi.

En la posición de la figura 4.4b, si es importante que Blanco obtenga algo de territorio en el lado inferior, entonces las jugadas 1 y 3 son kikashi. Esta es una técnica usada con frecuencia para “achatar” el potencial blanco sobre la tercera línea.

En el caso de la figura 4.4c, uno pensaría que la piedra marcada ya está muerta y carece de valor alguno. Sin embargo, tiene un valor asociado al *aji* que contiene. Negro 1 forza a Blanco a capturar con 2, a no ser que quiera perder su segundo ojo. Negro 1 es otro caso de jugada kikashi.

4.4. Atsumi

Atsumi significa fuerza. Un grupo posee fuerza cuando sus conexiones están prácticamente aseguradas y tiene a su vez numerosas libertades. La forma más simple de fuerza son las “paredes”.

La característica más importante de un grupo fuerte es que define una distancia para ambos jugadores, más cerca de la cual no es conveniente jugar. No conviene jugar cerca de un grupo fuerte del oponente simplemente por correr peligro de ser rodeado; y no conviene jugar cerca de un grupo fuerte propio por que se neutraliza su potencial, ya que no sólo es una jugada ‘redundante’, sino que también el oponente deja de ver un grupo fuerte, porque está “apantallado” por una piedra solitaria, más allá de la cual hay poco potencial, por lo que no interesa penetrar la zona rodeada.

Veamos un ejemplo. La posición de la figura 4.5a fue tomada de una partida entre un Dan Profesional y un Dan Amateur. Aquí, Negro posee una pared en el lado izquierdo. Blanco juega la secuencia 1 - 3 - 5, la cual es *joseki*. Ahora bien, el *joseki* continúa jugando 7 en a, pero si Blanco jugara allí, se estaría acercando a la pared negra más de lo debido, por lo que decidió jugar un punto más lejos de ella. De jugar en a, como muestra la figura 4.5b, Negro puede invadir jugando en 8 complicando bastante la situación.

El concepto de fuerza está muy conectado con lo que hablamos acerca de extensiones ideales en la sección 3.2. Cuanto más fuerte es un grupo, o extrapolado al caso particular de una pared, cuanto mayor es la cantidad de piedras que posee, más lejana será la posición ideal de una nueva piedra aislada, tanto del mismo jugador como del oponente.

Los grupos fuertes entonces deben ser usados para atacar, tentando al oponente a que ingrese dentro de la zona de peligro. Si nuestro oponente tiene un grupo débil al alcance de nuestra fuerza, lo que hay que hacer es “empujar” este grupo hacia nuestra fuerza. De esta manera, siempre que

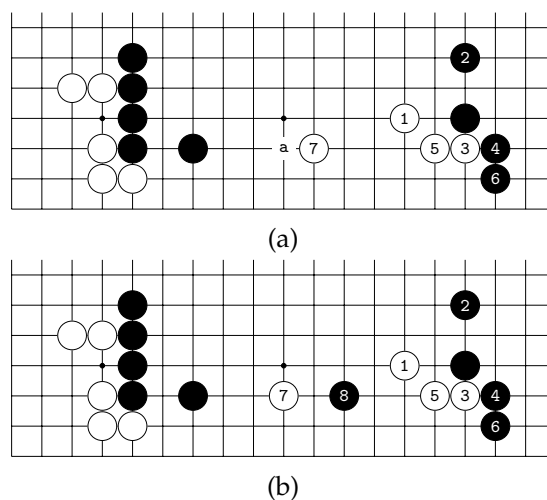


Figura 4.5

el grupo en cuestión no muera, debemos pensar en elegir estas jugadas “gratuitas” que hemos obtenido persiguiendo al enemigo de modo que obtengamos un nuevo beneficio en la posición, como asegurar territorio o atacar un nuevo grupo.

Es importante no olvidar que en las primeras etapas de una partida, la fuerza es tan importante como el territorio. No podemos jugar sólo pensando en obtener territorio rápidamente, porque al no tener grupos fuertes ejerciendo cierta influencia en el centro, nuestro oponente dominará la porción restante del tablero en muy pocas jugadas.

4.5. Korigatachi

Korigatachi significa “forma congelada”. Más específicamente, una configuración de piedras concentrada inefficientemente se dice ser *korigatachi*. Forzar a nuestro oponente a concentrar sus grupos y a la vez evitar concentrar los propios es una estrategia muy importante, ya que es una de las razones que llevan a obtener una ventaja.

Por ejemplo, en la figura 4.6 la secuencia mostrada hace que el grupo blanco sufra una concentración inefficiente, ya que como vimos en la sección 3.2, la piedra marcada debería estar en a o en b para que la extensión sea ideal.

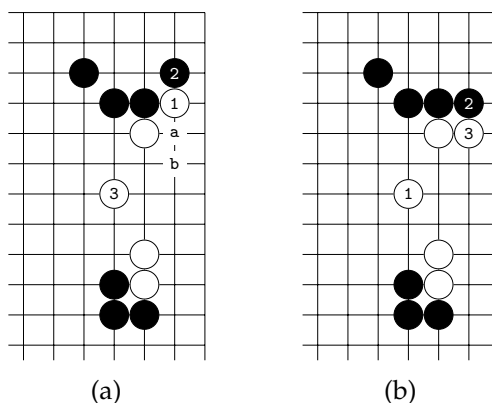


Figura 4.8

El grupo se salva recién en la jugada 8, una vez que el grupo de la esquina ya obtuvo espacio suficiente para vivir gracias a las jugadas *kikashi* 2, 4 y 6.

Otro ejemplo instructivo de sabaki es el de la figura 4.8a. Según Hashimoto Utaro,¹ Blanco 1 y 3 muestran una buena técnica sabaki, pudiendo responder a Negro a con Blanco b sacrificando Blanco 1 pero terminando en sente, evitando así que Negro perturbe el grupo blanco. Si en cambio Blanco juega como en la figura 4.8b, en cualquier momento Negro puede jugar *kikashi* en 2, y Blanco 3 no es sente. En otras palabras, si Blanco juega como en la figura 4.8a logra evitar una secuencia *gote* en el futuro.

4.7. Furikawari

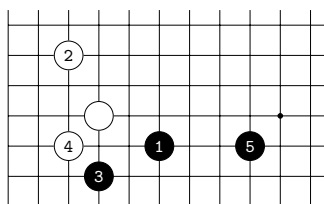


Figura 4.9

En una partida de Go uno no puede evitar que su oponente obtenga un beneficio. Toda secuencia que uno planifica tiene o puede tener como resultado un intercambio de beneficios o *furikawari*. Es entonces esencial saber qué estamos intercambiando, con el fin de que nuestro beneficio resulte, en la visión global del tablero, mayor que el de nuestro oponente.

Un caso muy simple de furikawari es el *jo-seki* mostrado en la figura 4.9, donde Negro

¹Hashimoto Utaro 9 Dan (27 de Febrero de 1907 – 24 de Julio de 1994) fue jugador profesional y fundador del Instituto Japonés de Go Kansai Ki-in. Uno de los jugadores más fuertes en su época.

consigue territorio en el lado inferior y Blanco a su vez consigue territorio en el lado izquierdo. La esquina se debatirá en el futuro, cuando no haya zonas mayores por las cuales luchar.

La gran mayoría de los *joseki* poseen inherentemente furikawari. En general suelen dar como resultado un intercambio entre territorio de lados adyacentes; territorio en una esquina e influencia hacia el centro; territorio en una esquina e influencia hacia un lado; etcétera.

4.8. Yosu Miru

Una idea fundamental en la estrategia del Go es mentener la flexibilidad de nuestros grupos el mayor tiempo posible, de manera que podamos asistir a un grupo de una manera u otra de acuerdo a la situación particular que se presente alrededor suyo en un momento dado de la partida. *Yosu miru* consiste en una jugada cuyo objetivo es probar al oponente o “hacerle una pregunta” para que tome una decisión respecto a uno de sus grupos, quitándole flexibilidad.

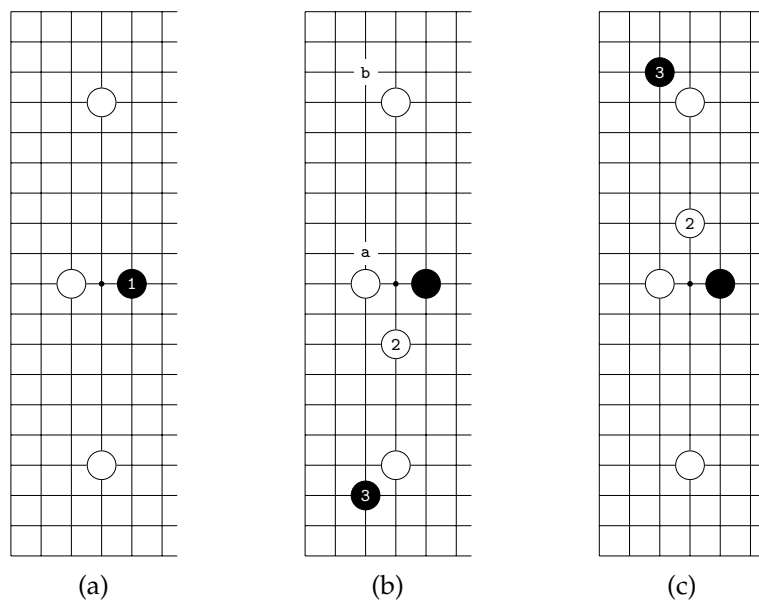


Figura 4.10

Un ejemplo clásico de este concepto es el de la figura 4.10a. Con 1 Negro pregunta a Blanco: ¿En qué lado prefiere usted construir territorio? Si Blanco

juega en 2 (figura 4.10b) significa que elige el lado inferior, con lo cual Negro invade en 3 reduciendo el potencial territorio blanco considerablemente. Más tarde, tanto a como b son posibles formas que tiene Negro para lidiar con el lado superior. De la misma manera, si Blanco responde en 2 (figura 4.10c) está diciendo que el lado superior es de su preferencia y Negro consecuentemente invade en 3.

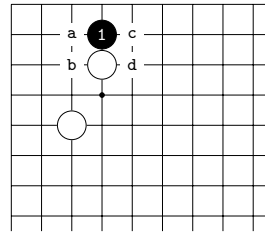


Figura 4.11

Otro ejemplo clásico de yosu miru es el *tsuke* mostrado en la figura 4.11. Aquí, el *shimari* blanco propone obtener el territorio de la esquina así como también ejercer influencia hacia la derecha. Ahora, luego de Negro 1, Blanco debe elegir uno de ellos (a, b, c y d son posibles respuestas).

Capítulo 5

Partidas comentadas

En este capítulo se muestran y explican tres partidas reales completas para que el lector perciba más concretamente los conceptos vistos en este texto cuando son puestos en práctica. También es posible que gracias a ellas comprenda un poco más la dinámica de una partida, lo cual no es nada fácil al principio. El significado de los términos japoneses usados aquí pueden consultarse en el glosario (Apéndice C).

En todas las partidas el komi es de 6.5 puntos y se aplican las reglas japonesas.

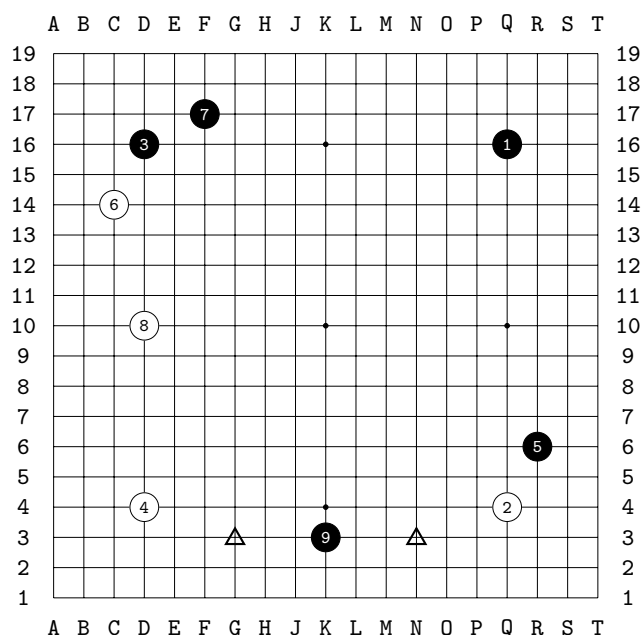
Partida 1: 10° Kyu

Esta es una partida igualada entre dos jugadores de aproximadamente 10° Kyu.

La partida comienza normalmente, ocupando primero una a una las cuatro esquinas. Los acercamientos N-5 ¹ y B-6 son también muy normales, como también lo es la respuesta N-7.

La extensión B-8 crea un gran potencial para Blanco en el lado izquierdo.

¹“N-” o “B-” seguido de una marca o una coordenada hacen referencia, respectivamente, a una jugada de Negro o de Blanco en el tablero.

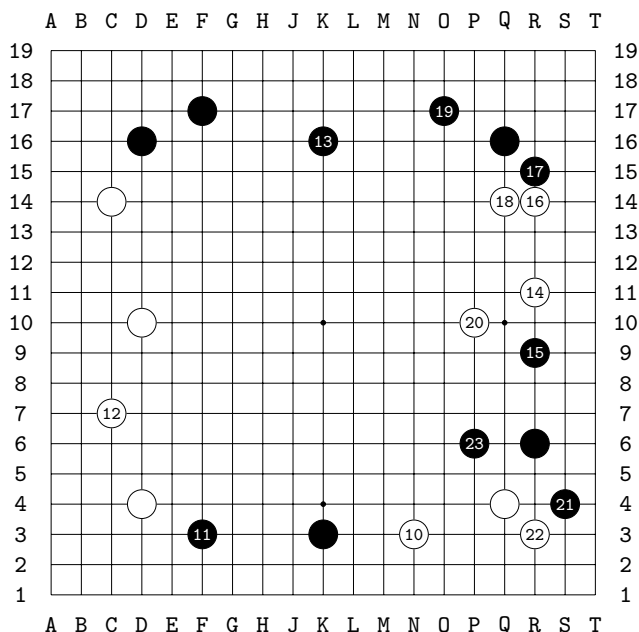


N-9 irrumpe en el potencial blanco. Si en cambio Blanco logra jugar alrededor de K3 consigue, junto con las piedras 4 y 8, la llamada “formación extendida hacia ambos flancos”, la cual es muy valiosa por ejercer influencia en una gran porción del tablero. La piedra 9 no corre serio peligro, ya que los puntos marcados son miai para lograr una base.

Con N-11 Negro decide dar un paso más haciendo dos cosas simultáneamente: crear una base y acercarse a la esquina inferior izquierda. Si Blanco juega en H3 puede iniciarse una lucha, pero Negro no tendría problema en que esto ocurra en un sector que inicialmente era potencial blanco.

B-12 fortalece considerablemente el lado izquierdo, manteniendo un equilibrio entre las 3° y 4° líneas. Negro considera el mismo hecho en el lado superior con N-13.

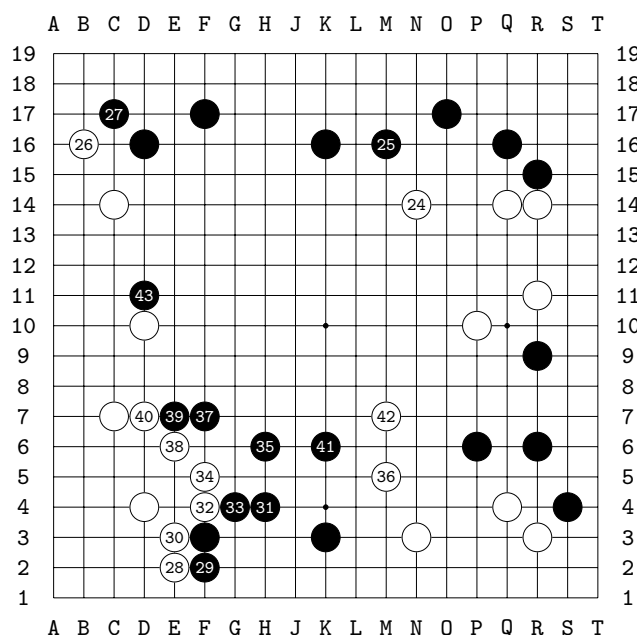
El punto para entrar en el lado derecho es no otro que B-14, ya que es el único que posibilita una futura base segura en ambas direcciones. Otra alternativa sería jugar en la 4° línea, buscando ejercer una mayor influencia en el centro. B-14 a su vez obliga a Negro a tomar una decisión en cuanto a qué desea hacer con su piedra solitaria en R6.



Con N-17 Negro logra concentrar el grupo blanco más de lo debido, ya que después de B-18 Blanco desearía que 14 estuviera en R10. Con N-19 Negro posee muy buen potencial en el lado superior, siendo la esquina y el lado territorio casi asegurado.

B-20 busca dos cosas: tomar la iniciativa en el dominio del centro y ejercer presión sobre el grupo negro. Negro responde reforzando su base y ejerciendo ahora presión sobre el grupo blanco del lado inferior. Blanco responde buscando obtener algo de territorio y luego Negro salta hacia el centro con N-23. Un detalle importante de esta última jugada es que si es Blanco quien juega en P6, esto amenaza rodear completamente el grupo negro, eliminando por completo su influencia en el tablero por el resto de la partida, lo cual no es bueno.

Ahora Blanco tiene sente, y lo desaprovecha con B-24. Este grupo ya estaba muy concentrado antes, y ahora posee una piedra más. No sólo eso, si no que esta jugada tampoco logra mucho, y Negro está contento en responder con N-25 porque hace que el lado superior esté a un paso más de ser territorio sólido.



Por medio de las jugadas B-26 a B-30 Blanco quiere reducir el potencial negro. Sin embargo, Blanco tenía globalmente un mayor potencial, por lo que es recomendable hacer jugadas que continúen aumentando el potencial propio. Es cuando nuestro oponente tiene más potencial que nosotros que debemos reducir o incluso invadir al oponente.

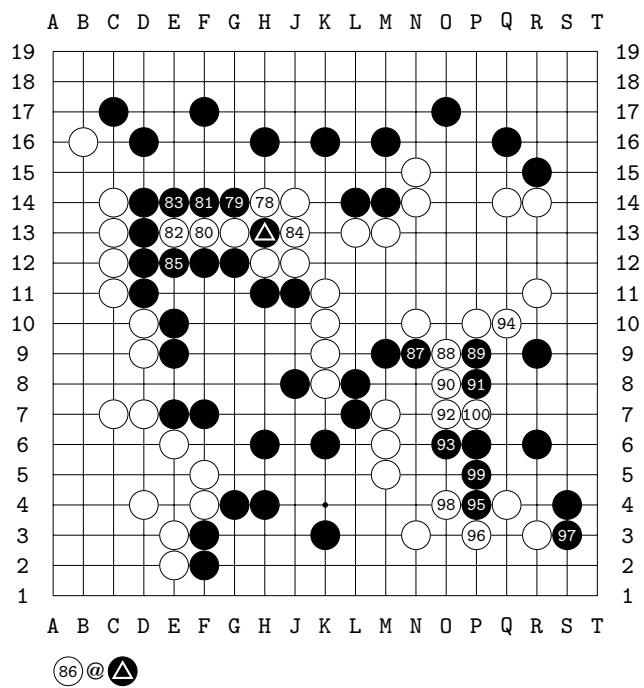
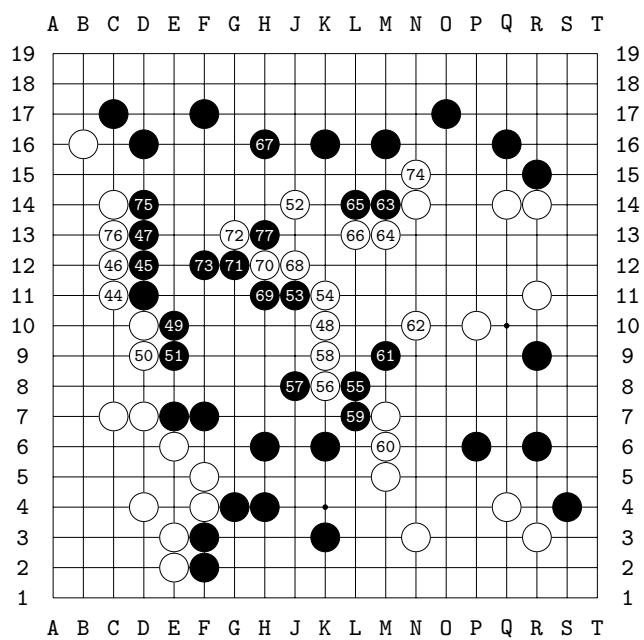
B-34 ocupa lo que antes era una debilidad en la forma blanca, y N-35 se expande al centro con una conexión segura. B-36 evita que Negro expanda su marco de influencia jugando allí, en M4 o en N5, a través de la unión entre los dos grupos negros. De todas formas es una jugada muy lenta, siendo N-37 una buena respuesta. ¡Si B-36 hubiera sido en F7, Blanco estaría construyendo territorio en la 6ª línea!

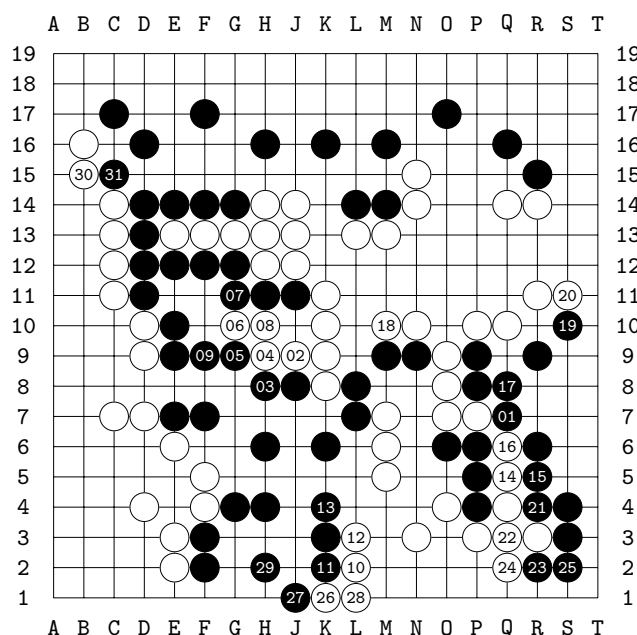
B-42 es otra jugada floja, simplemente por ser gote. La esquina inferior izquierda amenaza conseguir un territorio considerable, y por eso Negro decide reducir el lado izquierdo con N-43.

Con B-52 Blanco propone construir territorio con sus piedras centrales. Sin embargo, a decir verdad no es mucho territorio y todavía puede ser reducido fácilmente.

Con N-61 Negro avanza lentamente, ya que estando rodeado por piedras blancas fuertes este grupo debe mantener una conexión segura. La idea con este grupo es reducir el territorio blanco.

El sacrificio de N-77 no tiene mucho sentido. Mejor es bloquear en F14.





N-115 es un error. Conectar en Q6 es necesario para salvar las cuatro piedras.

De B-118 hasta N-129 ambos hacen jugadas yose, es decir, jugadas de final de juego que solamente definen los límites de los territorios ya creados.

B-130 es gote, pero Negro no gana puntos con N-131 y esta jugada tampoco es sente. Todavía es posible invadir en C3, y si Negro logra vivir allí conseguirá unos 20 puntos.

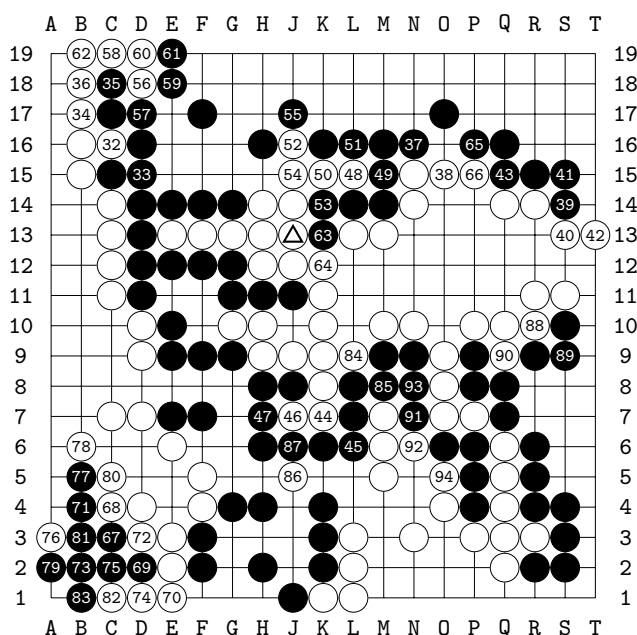
N-137 es otra oportunidad desaprovechada para jugar C3.

N-163 es sente porque amenaza capturar el grupo marcado jugando en K12. De existir la posibilidad de un ko, Negro debería reservar esta jugada como amenaza.

Una vez más, N-165 podría haber sido en C3. Pero Blanco responde con B-166 y Negro finalmente invade con N-167.

Las piedras 167, 169, 171 y 173 constituyen una forma habitual para buscar una vía rápida de vida en la esquina, y ahora es necesaria dado que Blanco es muy fuerte alrededor.

Con N-181 Negro está vivo.



A partir de N-195 los territorios ya están divididos y sólo queda por jugar el final de la partida (yose), donde se terminan de definir todas las fronteras y así se determinan los últimos puntos.

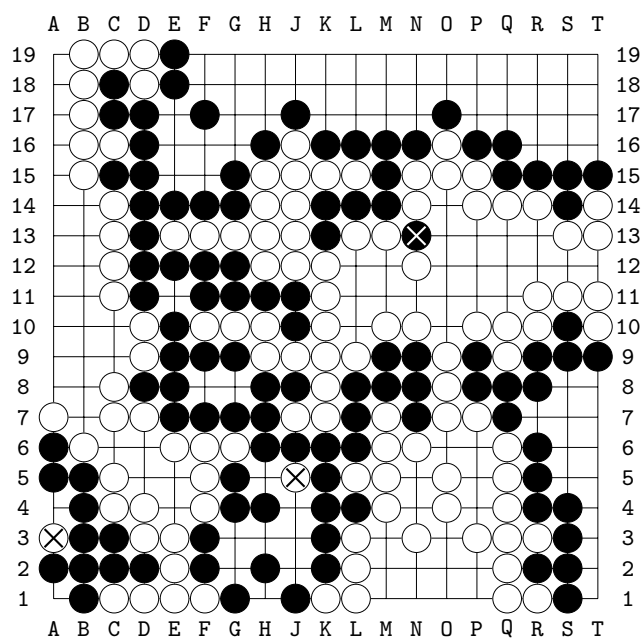
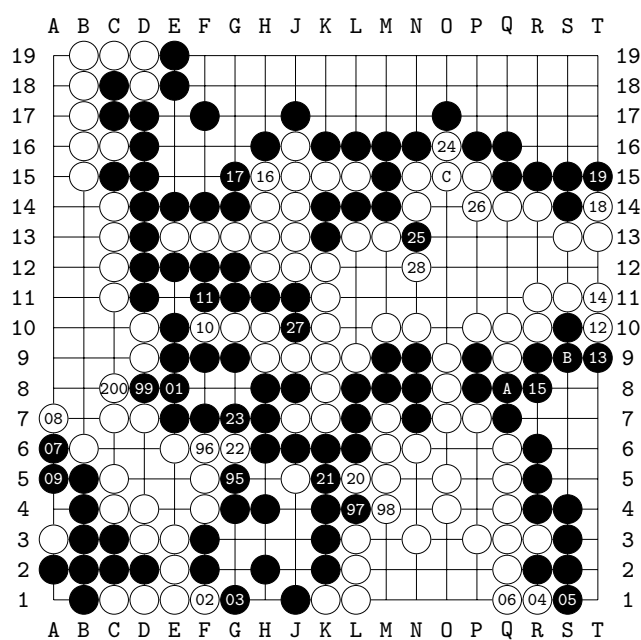
N-215 es necesario. Si Blanco juega allí primero, es atari al grupo A y a su vez amenaza capturar el grupo B jugando en S8.

N-225 amenaza capturar el grupo C jugando en P14. Con este intento Negro no pierde ningún punto porque Blanco debe responder, con lo cual debe colocar una nueva piedra en su territorio, restando un punto.

N-227 rellena un punto dame, y siguiendo las reglas japonesas es innecesario.

En 229 y 230 Negro y Blanco pasan el turno respectivamente, finalizando el juego. Las piedras muertas están marcadas con una X y Negro gana por medio punto. La última jugada de Blanco B-228 fue innecesaria, ya que Negro no dispone de una manera satisfactoria para atacar el grupo blanco. ¡Luego, si Blanco no hubiera jugado allí, habría ganado él por medio punto!

Es inusual que una partida de este nivel finalice con tan poca diferencia de puntaje. Este fue el caso de una partida muy pacífica, probablemente porque ambos jugadores pensaban que tenían suficientes puntos para ganar. Es cierto que si Negro hubiera salvado su grupo en N-115 la victoria de Negro habría sido más clara.



Partida 2: Kyu vs. Dan Amateur

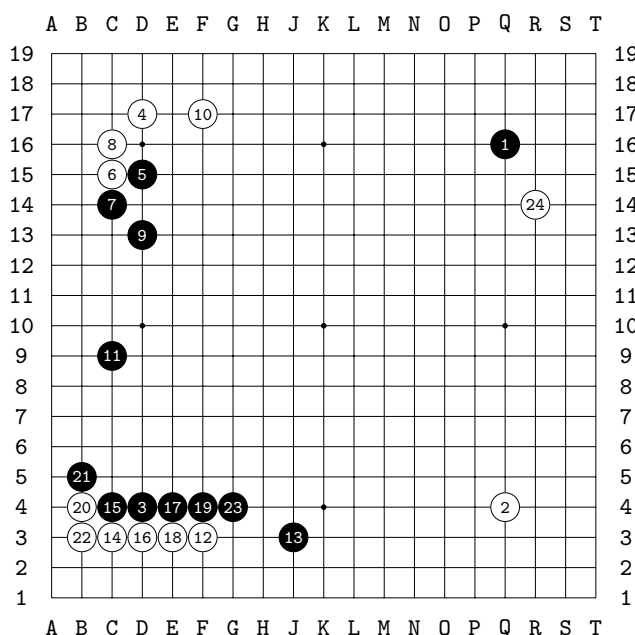
En esta partida el jugador con las piedras negras es un jugador Kyu de un dígito (aproximadamente 5° Kyu), y a cargo de las piedras blancas tenemos a un Dan Amateur.

Un aspecto interesante de esta partida es la enseñanza que propone dar Blanco acerca de la influencia o atsumi. Según este concepto estratégico, la influencia debe usarse para atacar construyendo territorio en el proceso. En esta partida Blanco le permite a su oponente generar una gran influencia, tomando a cambio el territorio de las cuatro esquinas del tablero. Veremos entonces que Negro no logra utilizar su influencia efectivamente, y por lo tanto se le hace imposible alcanzar una cantidad de territorio suficiente para ganar la partida.

Con N-3 Negro impone una apertura diagonal (tasuki fuseki). Esto significa que cada jugador posee dos esquinas, cuyas adyacentes están ocupadas por el oponente. El resultado de esto es que los jugadores estarán enfocados en construir marcos de territorio con cierta velocidad, ya que no será posible generar grandes moyos. Sin embargo, Negro luego efectúa un acercamiento en la cuarta línea con N-5. Como vimos en la sección 3.2, la cuarta línea está asociada a influencia más que a territorio, lo cual hace que esta jugada sea cuestionable. No es una mala jugada, pero quizás acercarse por la tercera línea (C15) sea más convincente.

Con el hasami N-13 Negro está diciendo que no está interesado en el lado izquierdo (está atacando a Blanco desde la derecha, con lo cual pretende fortalecerse en dicha área). Claramente esto es bueno para Blanco porque Negro está desarrollando un marco de territorio en el lado izquierdo, por lo que Blanco invade la esquina inmediatamente con B-14. En otras palabras, N-13 es un error de dirección de juego. De hecho, mediante la secuencia que sigue hasta N-23 Negro demuestra que sí estaba interesado en continuar con el desarrollo de su lado izquierdo, dando a Blanco el territorio de la esquina a cambio. En este caso, gracias a la presencia de la piedra negra en C10, Negro puede jugar 13 en D3 e incitar a Blanco a que invada en C6.

Luego de N-23, Blanco tiene sente, y lo utiliza acercándose a la esquina superior derecha con B-24. En el futuro, Blanco debe tener cuidado con el crecimiento del moyo negro en el lado izquierdo, pero no por el momento: ahora este es el único potencial de Negro.



La respuesta N-25 (ogeima) sugiere que Negro sigue interesado en influencia, porque en esta situación es posible invadir la esquina jugando B-26. Al responder defensivamente ante el acercamiento a una esquina, el jugador sugiere construir territorio en dicha esquina, por lo que generalmente Blanco responde con B-26. Es más recomendable jugar 25 en 017.

La secuencia de B-26 a B-34 es joseki, resultando en un intercambio de territorio en la esquina por influencia hacia el lado derecho. Negro no necesita responder, y sin embargo comete el error de entregarle sente a Blanco con la secuencia de N-35 a N-37, y Blanco utiliza esta iniciativa para acercarse a su esquina con B-38. Con esta jugada, Blanco logra dificultar a Negro la utilización de la influencia que acaba de construir. Toda fuerza (también llamada influencia o atsumi) debe ser usada para atacar o para aumentar potencial. En este caso, la piedra B-38 hace dos cosas: fortalece la esquina evitando que haya un grupo débil al cual Negro pueda atacar, y reduce el potencial que Negro pueda llegar a construir (por ejemplo, jugando él mismo en R6 en vez de N-35).

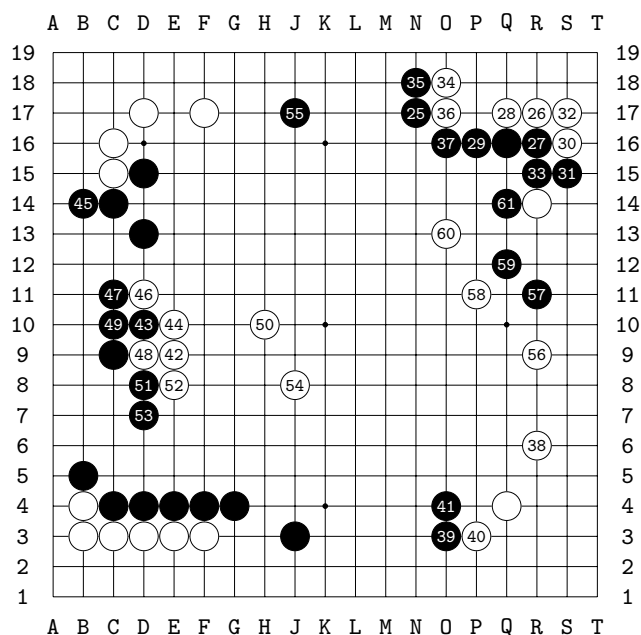
N-39 es gote (B-38 y N-39 suelen jugarse en orden invertido), pero Blanco responde jugando tsuke con B-40 porque en este caso el potencial territorio de la esquina es más valioso que el potencial territorio del lado inferior rodeado por las piedras J3, 03 y la respuesta de Negro en 04.

En este momento puede verse cómo ha ido evolucionando el flujo de la

partida. Negro ha confiado esta partida solamente al potencial del centro dando a Blanco una cantidad de territorio considerable en las cuatro esquinas. Esto no está bien desde un punto de vista fundamental. El lado derecho todavía está abierto, y por lo tanto el acceso al centro no está totalmente negado para Blanco. Negro puede jugar en E9 transformando este potencial en territorio, pero realmente no es un territorio enorme, y Negro tiene que preocuparse también por el punto de corte N16.

Es importante no malinterpretar lo recién dicho: tampoco estaría bien invadir las cuatro esquinas como Blanco lo ha hecho en la esquina superior derecha. El territorio resultante de una invasión san-san no es suficiente, y además la influencia que se le da al oponente a cambio sería muy peligrosa si está presente en las afueras de las cuatro esquinas.

Blanco decide tomar sente para reducir el moyo negro con B-42, obligando a Negro a jugar agresivamente. La secuencia de N-43 a N-49 es en cambio muy pasiva, defendiendo a toda costa el pequeño territorio del lado izquierdo, permitiéndole a Blanco crear un grupo fuerte y seguro en el centro, lo que asegura una victoria fácil para él. Todos los grupos blancos son fuertes y no hay manera de que Negro consiga territorio suficiente en los espacios restantes del tablero.



N-51 sirve para evitar la jugada de Blanco, hasta ahora peligrosa, B6. Quizás esta haya sido la última oportunidad que tenía Negro para jugar

agresivamente. R8 y K10 pueden ser alternativas válidas para contener la esquina de Blanco o atacar su grupo central respectivamente.

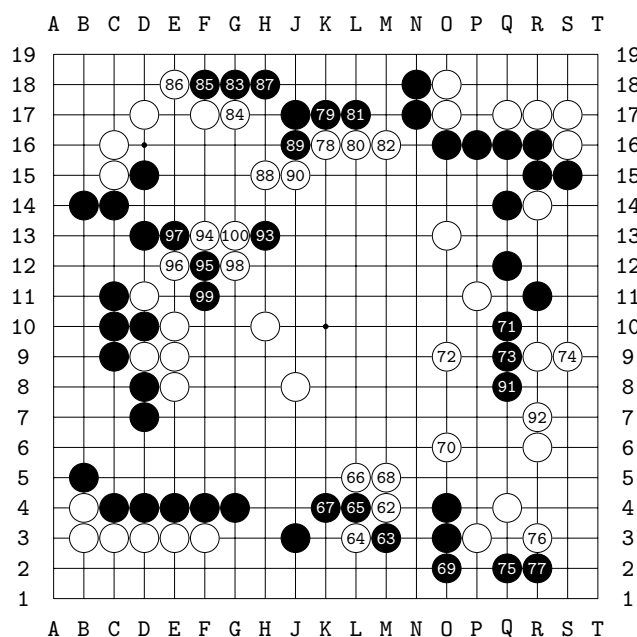
B-54 busca crear una buena forma (una gran silla), y más adelante se verá el efecto positivo que genera esta piedra en la totalidad del grupo blanco.

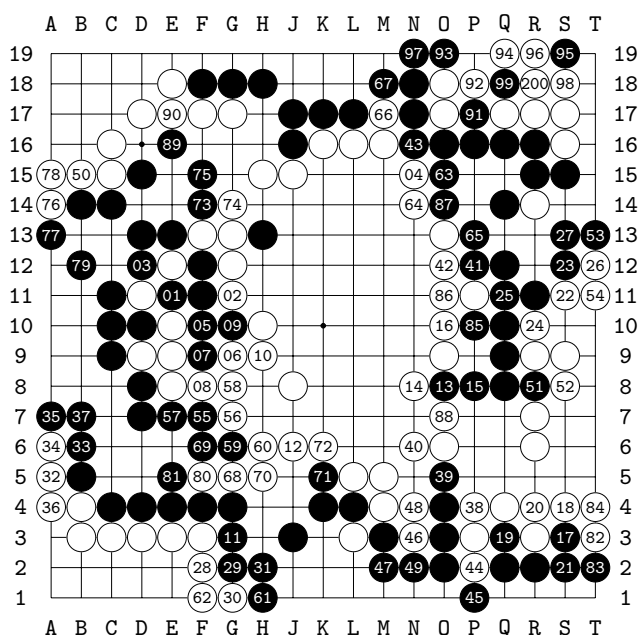
N-55 no es una mala jugada. Defiende indirectamente el punto de corte N16 y obtiene a su vez algo de territorio. Sin embargo, en este caso Negro está en desventaja y por lo tanto debe jugar más agresivamente, por ejemplo amenazando la esquina blanca en H17. De esta manera, Blanco querrá responder (por ejemplo en F18) y así Negro tendrá sente para sumar un territorio mayor jugando en K16. Ahora Blanco está muy relajado con la posición, por lo que asegura territorio con B-56.

El keima B-60 puede ser cortado, pero Blanco desearía que esto ocurra, porque como resultado Negro tendrá un nuevo grupo débil en el centro donde Blanco es fuerte, y eso sería un gran problema.

B-62 es agresiva. Negro defiende pasivamente su territorio con N-63, pero a causa de esto Blanco llega a dominar el centro fácilmente. Lo correcto en estas situaciones es correr hacia el centro, por ejemplo en P6.

N-69 propone robar una porción del territorio de la esquina. Blanco no tiene problema con eso porque ya posee más territorio que el necesario, y continúa con B-70 amenazando construir algo de territorio en el centro.





B-74 no fue una buena jugada, como se verá más adelante. N-77 es una jugada muy pequeña, más apropiada para el final de la partida. B-78 pretende reducir el territorio negro limitándolo a la tercera línea.

B-92 en respuesta a N-91 fue necesario para reforzar el grupo blanco. Es por eso que B-74 debería haber sido en R8.

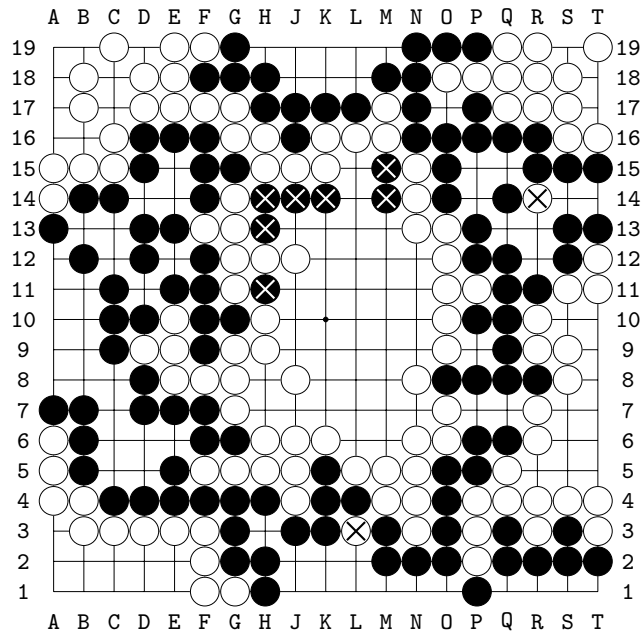
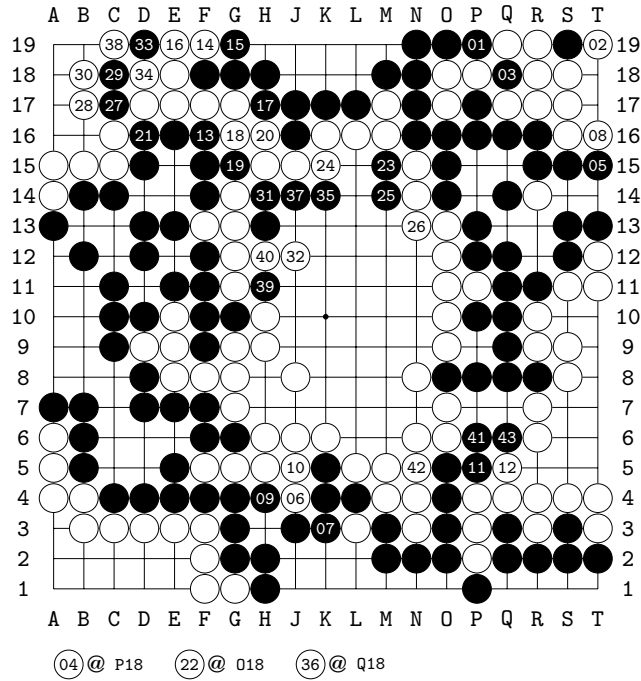
N-93 fue demasiado agresiva. Blanco es muy fuerte alrededor, por lo que será muy fácil cortar esta piedra mediante B-94.

Luego de B-108 puede verse que la piedra ubicada en J8 resuelve el problema de conexión del grupo blanco, lo cual ilustra el concepto de forma con cierta claridad.

N-111 es gote: Blanco está vivo aún ignorando esta jugada.

N-117 es una buena jugada. En este momento una de las más valiosas que quedan en la posición. A partir de este momento estamos en la etapa final de la partida (yose).

N-223, N-227 y N-231 son solamente intentos para inducir a Blanco a cometer un error; realmente no hay manera de capturar ningún grupo blanco. Luego de N-243 ambos jugadores pasan el turno. En el último tablero se ven marcadas las piedras muertas con una X y Blanco gana por 34.5 puntos.



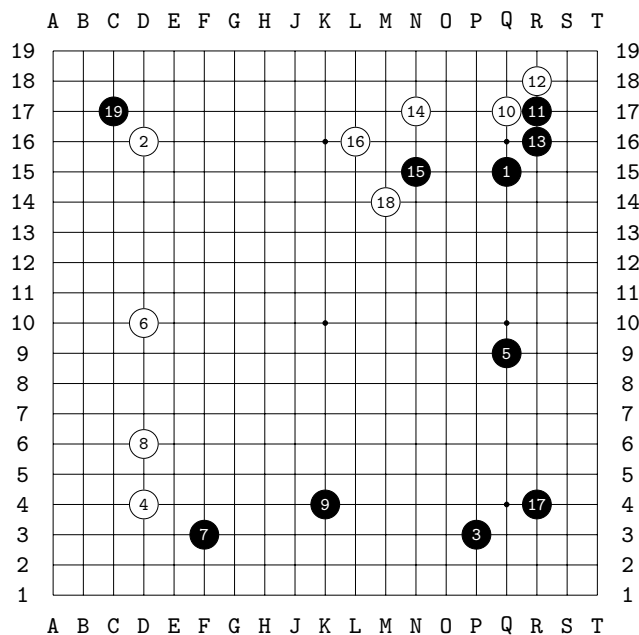
Partida 3: Dan Amateur vs. Dan Profesional

Aquí el jugador con las piedras negras es un Dan Amateur, y se enfrentó a un Dan Profesional en una partida igualada.

En esta partida pueden verse algunas secuencias que contienen una gran belleza, propia de un jugador profesional. Otro aspecto interesante es que Negro inició con una apertura poco convencional, y Blanco lidia con ella de una manera muy simple. El estilo de Negro es a su vez un tanto ambicioso, y sin embargo Blanco responde con un estilo muy razonable y calmado.

Es difícil decir cuál es el propósito de la formación negra Q15 - Q9 - P3. Blanco en cambio juega san-ren-sei (D16 - D10 - D4), una formación con mucha flexibilidad y donde las piedras que la conforman coordinan perfectamente.

N-3 está orientada a desarrollar el lado inferior, por lo que Negro juega N-7. Blanco continúa desarrollando su moyo jugando B-8 y Negro hace lo mismo con N-9, creando una formación similar a la llamada kobaishi (3, 7 y 9 con 3 en Q3). B-10 parece darle a Negro justamente lo que está buscando: un gran moyo hacia el lado inferior.



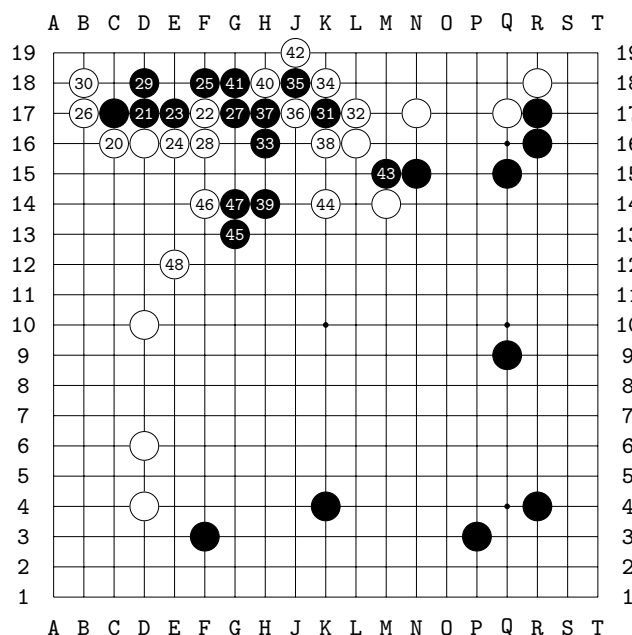
Las jugadas 11 a la 14 son joseki. Otro joseki poco usado actualmente resulta de B-14 en P18. Negro continúa construyendo su moyo con N-15, dándole sente a Blanco, quien lo utiliza con mucha calma jugando B-16, desarrollando su propia área.

Negro busca convertir todo su moyo en territorio con N-17, cuando en realidad existe un punto mucho más urgente, y es L14. Esta zona es ahora tennozan: es muy valiosa para el desarrollo de ambos jugadores, y quien juega allí primero tendrá una clara ventaja. Sin duda entonces, Blanco juega B-18.

Negro continúa jugando territorialmente invadiendo la esquina con N-19. Esto permite a Blanco reducir su moyo jugando a continuación alrededor de Q11, pero Blanco en cambio responde con B-20, interesado en construir una fuerte pared en dirección a D10.

Notar que B-26 es “hane a la cabeza de tres piedras”, y ahora se ve claramente su eficacia porque N-25 podría cortarse fácilmente a causa de la falta de libertades (jugar N-27 en B18 no es posible).

N-31 es agresivo. B-32 obliga a Negro a corregir su forma, porque ahora Blanco es lo suficientemente fuerte para atacar. Negro propone acceder al centro con N-33 a N-39. Es interesante recordar que la jugada inicial de Negro (N-19 en C17) es exclusivamente territorial: propone tomar la esquina a cambio de influencia hacia el centro. El hecho de que ahora Negro quiera llegar al centro es entonces ambicioso.



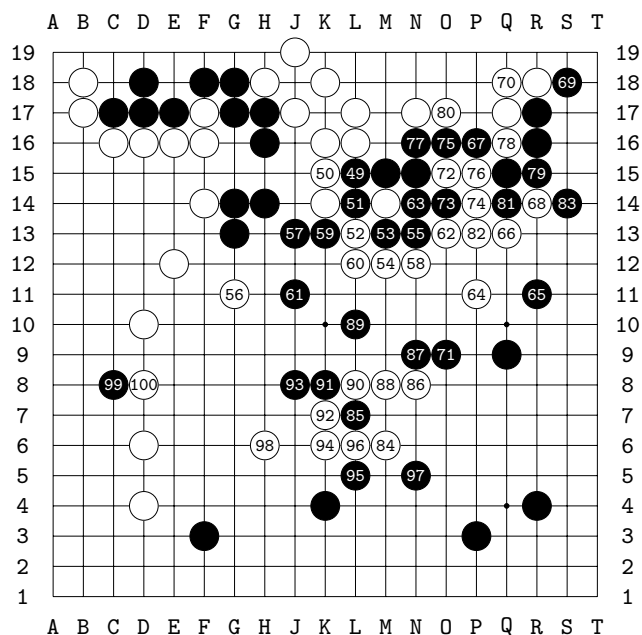
Las jugadas siguientes ilustran una idea muy frecuente en partidas Kyu, y es que *la vida de un grupo no significa la victoria*. Si usted quiere que todos sus

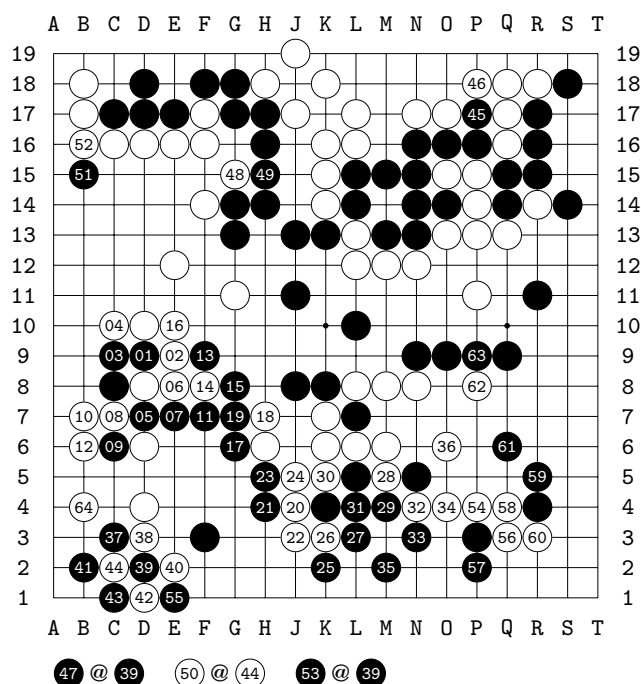
grupos vivan, pues entonces vivirán. Pero si uno se preocupa solamente por esto, el oponente se aprovechará y atacará hasta que el grupo esté finalmente vivo, y atacando podrá crear, o bien territorio, o bien un grupo mucho más fuerte. En este caso Negro posee por ahora un solo ojo, y desea crear otro en el centro para evitar que Blanco gane demasiado territorio allí. Sin embargo, durante el ataque, Blanco logró jugar B-46 y B-48, lo que asegura una enorme cantidad de territorio en el lado izquierdo.

Con N-51, N-53 y N-55 Negro pretende ganar el territorio del lado derecho, pero Blanco sabe que puede reducirlo con B-58. Negro necesita salvar su grupo de la izquierda con N-59 y N-61.

B-64 busca mantener una buena forma, y Negro responde defendiendo su territorio con N-65. Con N-71 Negro amenaza convertir su gran moyo en territorio. El problema de esta jugada es que es gote, y sus grupos en la esquina superior derecha todavía están desconectados. Blanco encuentra una hermosa secuencia para matar uno de estos grupos, y es de B-72 a B-80.

N-83 es una jugada muy pequeña que le da tiempo a Blanco a reducir el moyo negro con B-84. No será difícil para Blanco vivir allí, porque el grupo negro de la esquina superior izquierda todavía es débil. Por ejemplo, Blanco puede responder al hane en N-91 cortando en B-92, creando su primer ojo con B-94.



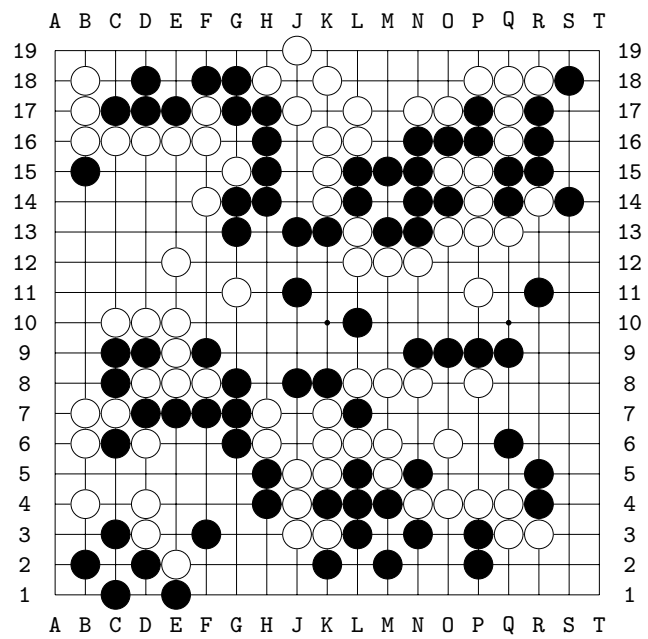


Con N-99 Negro está al tanto de que está en desventaja, por lo que necesita invadir. Como resultado, Negro posee un nuevo grupo relativamente débil en el centro, lo que le permite a Blanco jugar agresivamente para obtener un segundo ojo. La secuencia de B-126 a B-136 logra este fin con gran elegancia (puede ser muy instructivo para el lector revisar otras variantes).

Negro continúa en desventaja e invade entonces con N-137. La secuencia continúa hasta N-143, lo que da lugar a una lucha de ko. Negro elige esta lucha porque quiere complicar la posición. Si en cambio toma algunos puntos en la esquina pasivamente, no consigue suficientes puntos para ganar la partida.

N-145, B-148 y N-151 son claras amenazas de ko. A continuación, Negro ignora la amenaza B-154 y gana el ko con N-155. Esto le da a Blanco la posibilidad de reducir considerablemente el territorio de la esquina inferior derecha con la secuencia de B-156 hasta B-160.

Luego de B-164, Negro abandona la partida. Negro no logrará adquirir territorio suficiente, en contraste con el territorio que Blanco posee en los lados izquierdo y superior, junto con la captura del grupo negro en N15.



Capítulo 6

¿Qué sigue después?

Si usted desea simplemente disfrutar el Go a modo de ocio, el contenido de este texto es más que suficiente. Ya no necesita más que jugar con quien encuentre o enseñar a quien le interese y descubrir la belleza del juego por su cuenta. Si en cambio usted quiere tomarse el juego con mayor seriedad y aumentar su fuerza de juego, estos son algunos consejos.

Juegue todas las veces que pueda, consiga un compañero interesado en el juego e investiguen juntos los conceptos vistos en este texto. Cuantas más partidas jueguen, más mejorarán en el juego juntos. Si no consigue compañeros no importa, juegue en un servidor gratuito de internet como los mencionados en la introducción.

Haga numerosos problemas de vida y muerte (*tsumegos*). Eso mejorará su capacidad de lectura enormemente, y notará enseguida cómo cambia su calidad de juego gracias a esto. Puede descargar una excelente colección en <http://tsumego.tasuki.org>.

Senseis Library[3] es una wiki de Go en inglés muy famosa. Allí seguramente encontrará muchísimo material de estudio.

Anímese a jugar contra un oponente más fuerte que usted siempre que tenga la oportunidad. Si no conoce ninguno, en cualquier servidor de Go encontrará con quién jugar fácilmente. Si ve que se frustra por la gran diferencia de fuerza, no se preocupe. Un proverbio dice:

Pierda 100 partidas tan rápido como pueda.

Esto significa que al principio es bueno jugar muchas partidas sin preocuparse demasiado por perder, con el fin de entender la dinámica del juego. A medida que su juego vaya mejorando puede tomarse sus partidas con más seriedad, invirtiendo un tiempo mayor en meditar sus jugadas. De cualquier

manera, pida todas las piedras de ventaja que considere necesarias. Esto también beneficia al jugador más fuerte porque ganar la partida implicará para él un mayor esfuerzo.

Registre las partidas que juegue en *kifus*¹ siempre que pueda y luego pídale a un jugador más fuerte que las revise y las comente. Es muy difícil que un jugador de Go se niegue a ese favor.

Por último, un comentario acerca de las graduaciones. Si bien no hay que olvidar que la graduación no es importante y que hay que disfrutar el juego siempre, en todos los niveles y se gane o se pierda, el lector puede ser curioso respecto a la pregunta ¿cuál será mi graduación aproximadamente? Y eso es bueno en cierta medida, porque tener una idea aproximada de nuestra fuerza hace más ameno el primer encuentro con un jugador desconocido y facilita la elección en las primeras partidas de las piedras de ventaja o el carácter de la partida (inclusive podemos elegir un tablero pequeño si uno de los jugadores ha jugado muy pocas partidas). Como ya dijimos en la sección 2.7, si usted está seguro que comprende las reglas y sabe identificar libertades, ataris y el estado de un grupo (si está vivo, muerto o en seki) deberá considerarse siempre y sin duda como un jugador de graduación 20k o mayor. Entre 20k y 10k la diferencia es muy sutil, porque normalmente en este nivel uno efectúa, por ejemplo, jugadas de 12k seguidas de jugadas de 18k, pero puede decirse que al jugar varias partidas, algunas con jugadores de mayor graduación, uno va entendiendo la dinámica del juego; uno aprende a adquirir paciencia en todas las fases de la partida, que todo puede cambiar en unas pocas jugadas y que eso no es necesariamente malo. La técnica mejora gradualmente en lo que respecta a situaciones locales porque uno va reconociendo patrones que ya ha visto anteriormente. En resumen, uno puede decir que es un jugador Kyu de dos dígitos y ya sería suficiente. El jugador Kyu de un dígito ya puede medirse más precisamente jugando partidas contra jugadores Dan o de mayor graduación Kyu recibiendo piedras de ventaja. Al iniciarse en el juego, uno tiene que ser muy paciente en el aprendizaje y no frustrarse si le cuesta asimilar ciertos conceptos. Eventualmente, a medida que juegue partidas y siga estos consejos no le será difícil llegar al nivel de 10k. También hay gran cantidad de bibliografía de estudio que puede ser muy útil para mejorar más rápidamente.

Concluyendo, mi deseo es que este texto haya sido útil y claro para el lector, que su interés por el juego se haya estimulado al menos mínimamente y que continúe difundiendo el juego en la medida de lo posible.

¹Ver glosario.

Apéndice A

Ejercicios

En este apéndice están reunidos una serie de ejercicios para que el lector refuerce los conceptos vistos y adquiera algo de práctica. En la sección A.6 están las soluciones de todos ellos, excepto de la colección de *tsumegos*. Es recomendable consultarlas solamente después de haber hecho un gran esfuerzo por resolverlos. De todas formas, si no puede resolver alguno de ellos, es preferible que simplemente continúe con el siguiente e intente resolverlo en otro momento.

Hay dos razones por las cuales se omiten las soluciones de los *tsumegos*: en primer lugar las soluciones están registradas, y en segundo lugar no es interesante la solución en sí, sino el hecho de analizar todas las variantes posibles y poder determinar el resultado de cada una de ellas.

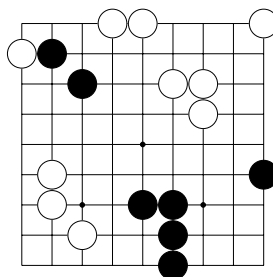
Es altamente recomendable realizar los ejercicios reproduciendo las jugadas sobre un tablero real, de manera de ir practicando en detalle todas las variantes. Si desea practicar aún más, una vez que haya terminado con todos los ejercicios puede intentar resolverlos una vez más pero mentalmente, es decir, sin la ayuda de un tablero real.

Pueden encontrarse muchos más ejercicios en <http://www.thinkchile.com/playgo/>¹ y en <http://online-go.com/puzzles/>.

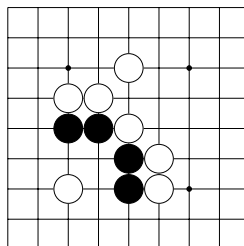
¹El camino interactivo hacia el Go es la versión en español del famoso sitio orientado a principiantes *The interactive way to Go* (<http://playgo.to/iwtg/en/>).

A.1. Libertades y capturas

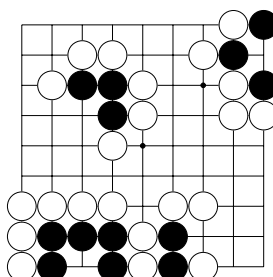
Ejercicio 1. Identifique los diferentes grupos que hay en el tablero y sus libertades correspondientes.



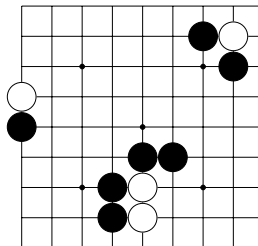
Ejercicio 2. Enumere las libertades de cada grupo.



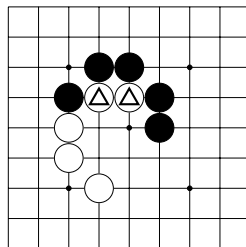
Ejercicio 3. Todos los grupos negros están en atari. Identifique dónde tiene que jugar Blanco para capturar cada grupo. ¿Hay grupos blancos en atari?



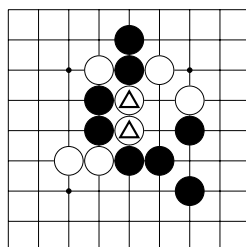
Ejercicio 4. Capture los grupos blancos.



Ejercicio 5. Capture las piedras marcadas.

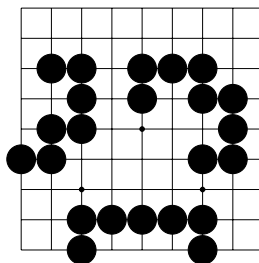


Ejercicio 6. Capture las piedras marcadas.

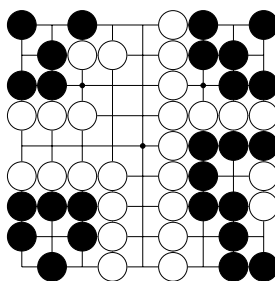


A.2. Grupos vivos, muertos y en seki

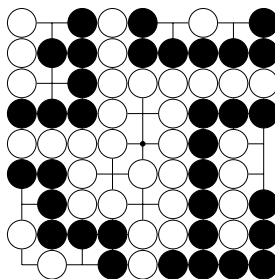
Ejercicio 7. A estos grupos les falta una piedra para estar vivos. ¿Dónde?



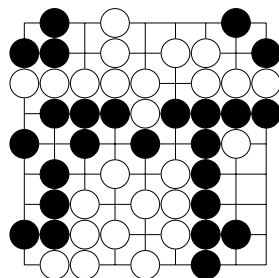
Ejercicio 8. Defina el estado de los cuatro grupos negros.



Ejercicio 9. Defina el estado de los cuatro grupos negros.

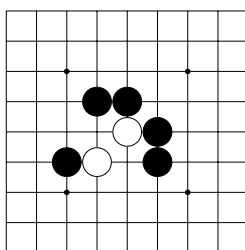


Ejercicio 10. Defina el estado de todos los grupos y haga el conteo de puntos suponiendo que no hay komi y que no hubo capturas.

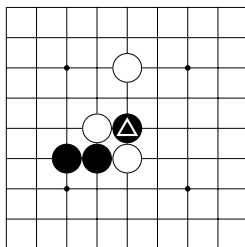


A.3. Técnicas de captura

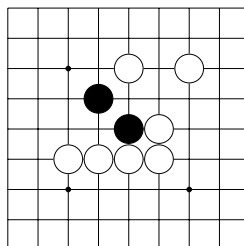
Ejercicio 11. Capture el grupo blanco.



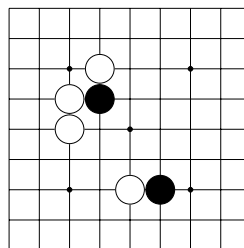
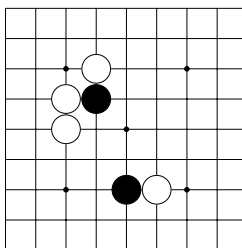
Ejercicio 12. Capture la piedra marcada.



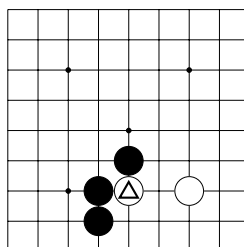
Ejercicio 13. Capture el grupo negro.



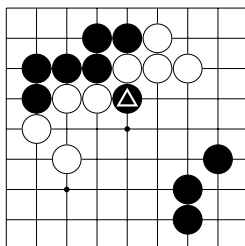
Ejercicio 14. ¿Quién tiene la escalera en cada uno de estos casos?



Ejercicio 15. Capture la piedra marcada.



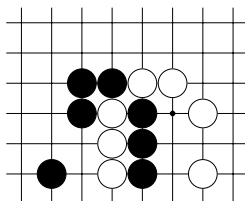
Ejercicio 16. Capture la piedra marcada.



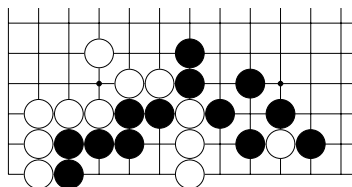
A.4. Carreras de captura

Los ejercicios de esta sección fueron extraídos de *Senseis Library*[3].

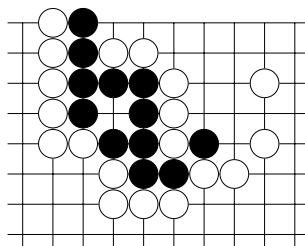
Ejercicio 17. Juega Blanco y gana la carrera.



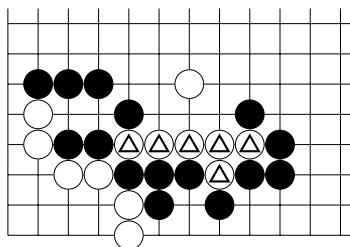
Ejercicio 18. Juega Negro y gana la carrera.



Ejercicio 19. Juega Negro y salva su grupo.

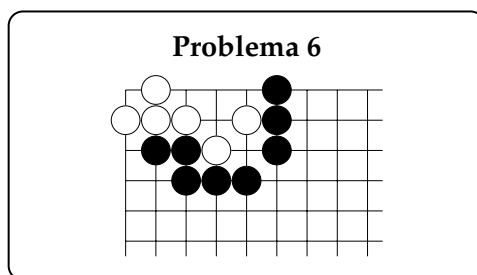
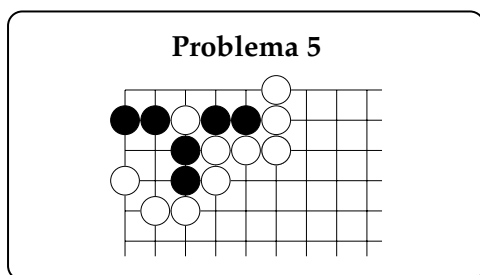
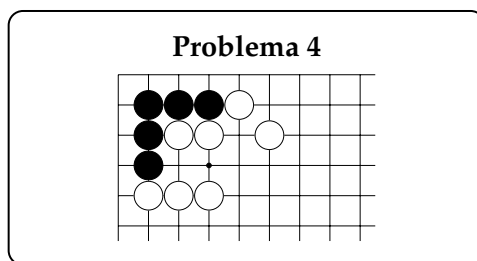
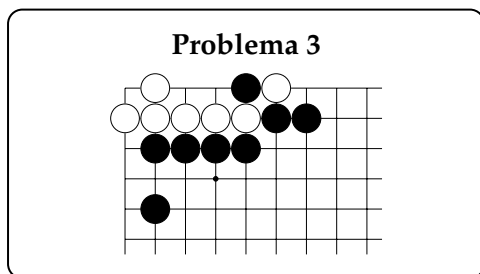
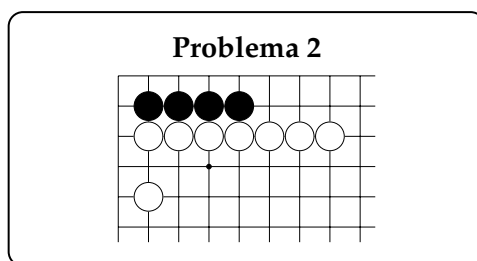
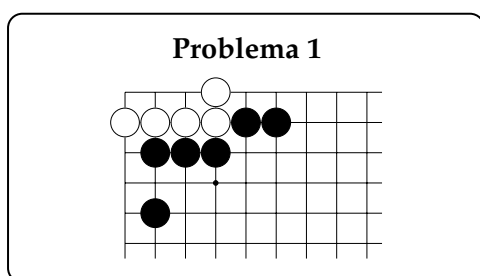


Ejercicio 20. Juega Negro y captura el grupo marcado.



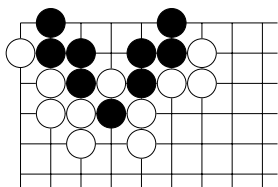
A.5. Selección de tsumegos

Los siguientes problemas fueron tomados de las enciclopedias de vida y muerte de Cho Chikun², las cuales pueden encontrarse completas en [http://tsumego.tasuki.org\[7\]](http://tsumego.tasuki.org[7]). En todos los problemas de esta sección es el turno de Negro, y tiene que lograr que su grupo viva o matar el grupo blanco, según corresponda.

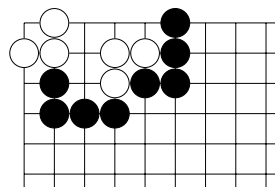


²Cho Chikun, jugador profesional. 25° Honinbo y Meijin honorario.

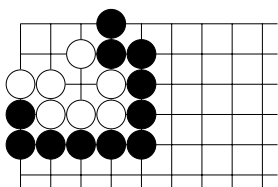
Problema 7



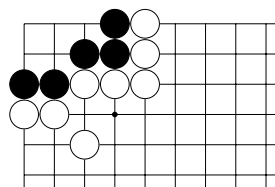
Problema 8



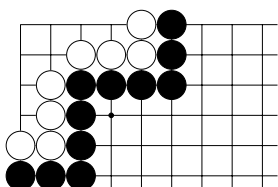
Problema 9



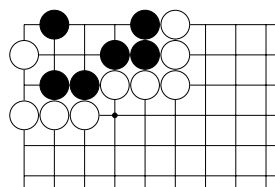
Problema 10



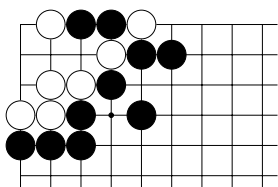
Problema 11



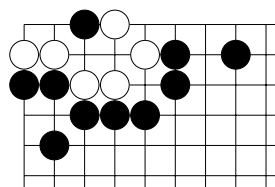
Problema 12

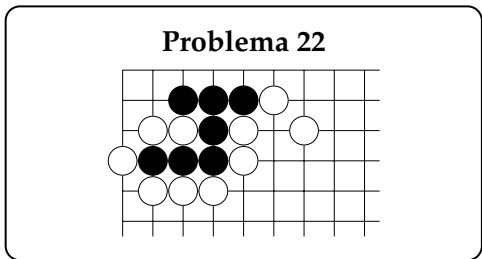
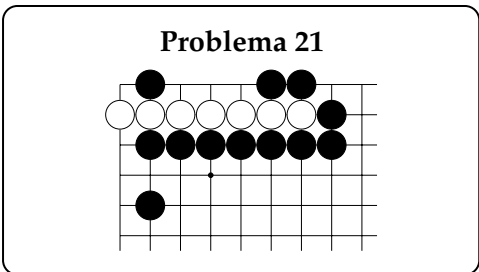
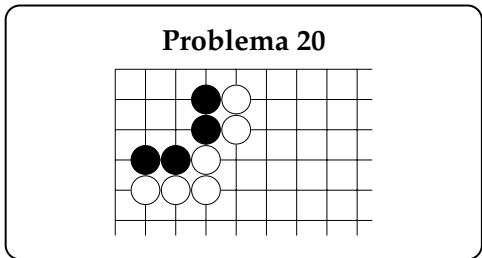
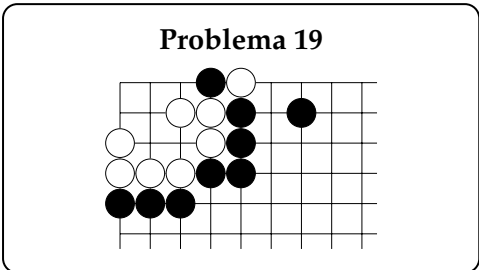
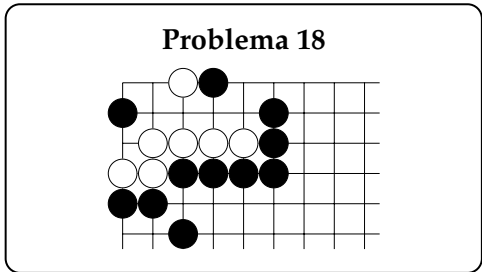
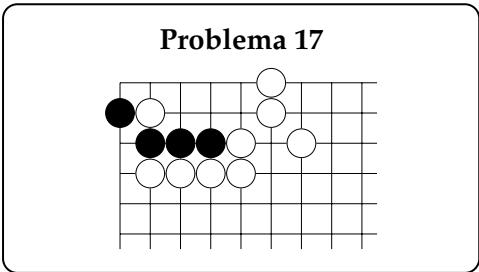
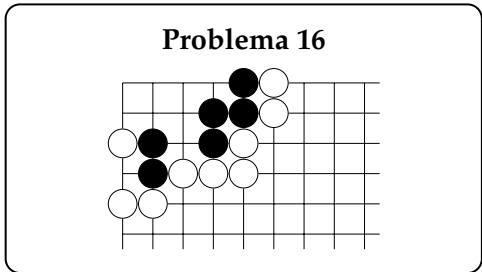
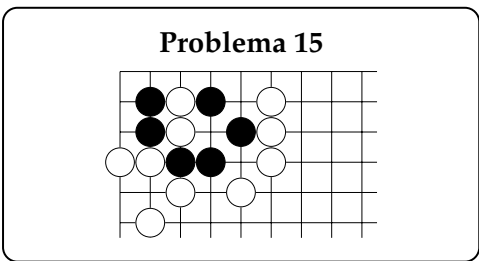


Problema 13

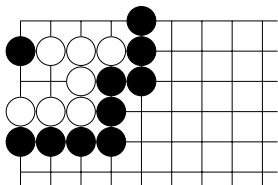


Problema 14

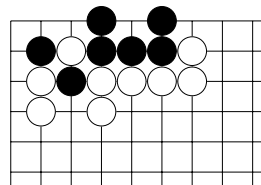




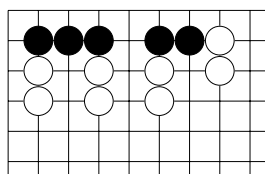
Problema 23



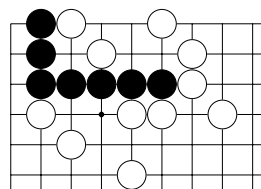
Problema 24



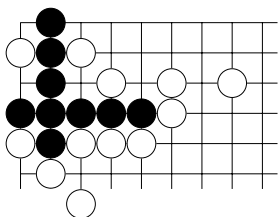
Problema 25



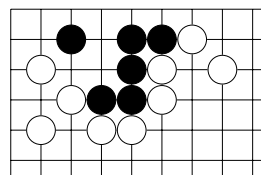
Problema 26



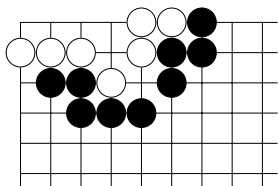
Problema 27



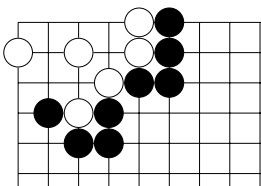
Problema 28



Problema 29

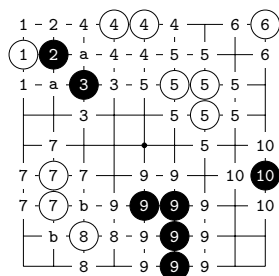


Problema 30

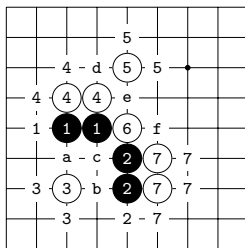


A.6. Soluciones

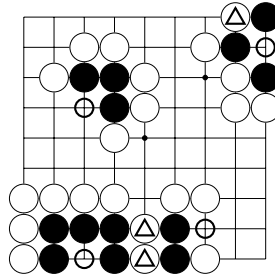
Solución del ejercicio 1. Los diferentes grupos están numerados con sus libertades respectivas. Las intersecciones marcadas como a son libertades compartidas de los grupos 2 y 3, y las marcadas como b son compartidas de los grupos 7 y 8.



Solución del ejercicio 2. Los diferentes grupos están numerados con sus libertades respectivas. a es una libertad compartida de los grupos 1 y 3. b es compartida de 2 y 3. c es compartida de 1 y 2. d es compartida de 4 y 5. e es compartida de 4, 5 y 6. f es compartida de 6 y 7.



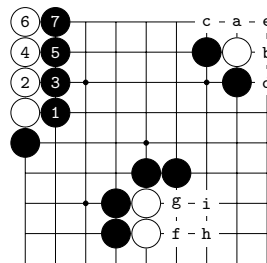
Solución del ejercicio 3. Los puntos marcados con O indican las únicas libertades de los grupos negros. Si Blanco juega en ellos los captura. Los grupos blancos marcados con Δ están también en atari.



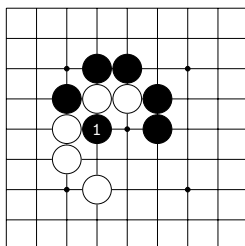
Solución del ejercicio 4. Mediante 1 Blanco no tiene escapatoria. Negro juega atari hasta que Blanco queda sin espacio y captura finalmente con 7.

Ambas secuencias a-b-d y b-a-c funcionan. Blanco no puede jugar en e por ser suicidio, y será capturado eventualmente.

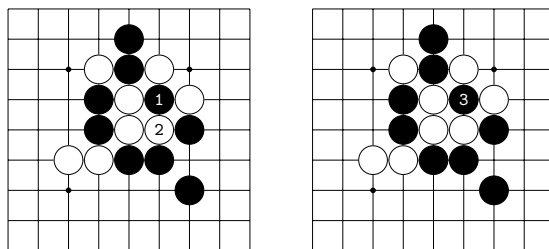
Ambas secuencias g-f-h y f-g-i funcionan. Si Blanco intenta salvarse jugando en la primera línea, será capturado.



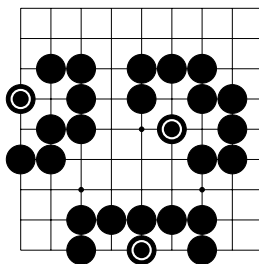
Solución del ejercicio 5. Luego de Negro 1 el grupo blanco no tiene escapatoria.



Solución del ejercicio 6. La manera de capturar es jugando primero en 1. Blanco está ahora en atari, y si captura en 2 se coloca él mismo en autoatari nuevamente y Negro captura en 3. Esta técnica de sacrificar una piedra o grupo para reducir las libertades del oponente se llama *utte-gaeshi*.



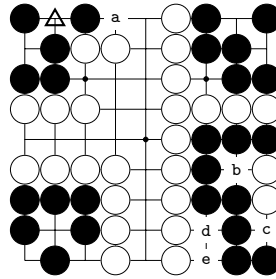
Solución del ejercicio 7. Con las piedras marcadas los grupos adquieren vida. Notar que todo grupo posee dos ojos.



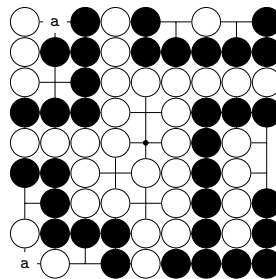
Solución del ejercicio 8. En cuanto al grupo de la esquina superior izquierda, el ojo marcado con Δ es falso, porque Blanco puede jugar atari en a en cualquier momento, obligando a Negro a llenarlo. Luego, Negro posee un solo ojo y por lo tanto está muerto.

Los grupos de las esquinas superior derecha e inferior izquierda están vivos, ya que todos sus “subgrupos” poseen dos ojos.

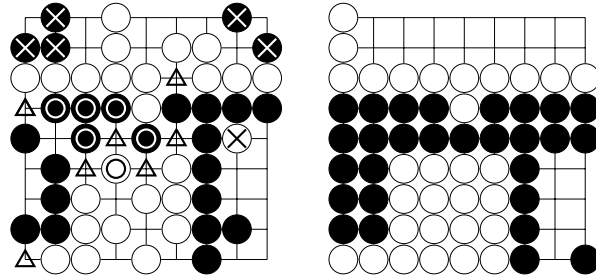
El grupo de la esquina inferior derecha está muerto. En primer lugar, si Negro intenta capturar el grupo blanco, el grupo resultante tendrá un solo ojo. En segundo lugar, Blanco en cualquier momento puede jugar en b ó c obligando a Negro a capturar quedando con tres espacios, y jugando Blanco en el espacio central, deja nuevamente a Negro con un solo ojo. Las libertades d y e no ayudan, porque todo lo que tiene que hacer Blanco para capturar el grupo negro es simplemente llenarlas jugando allí.



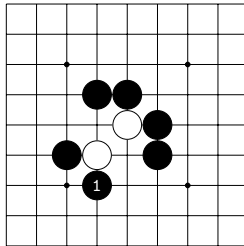
Solución del ejercicio 9. Los grupos de la izquierda tienen ambos la forma de L de 4 espacios, sección 3.11, la cual Blanco fuerza jugando en a. La situación de la esquina inferior derecha es *seki*, sección 2.5 (dos libertades compartidas), y el grupo de la esquina superior derecha está muerto porque tiene un solo ojo.



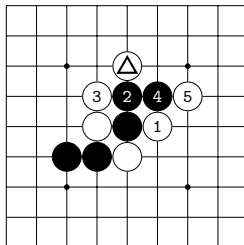
Solución del ejercicio 10. Las piedras marcadas con una $\times$ están muertas. Los puntos marcados con un $\triangle$ son puntos *dame* (neutrales). Notar que las piedras marcadas con un $\circ$ pueden conectarse a través de dos puntos *dame*, con lo cual no es necesario continuar jugando. La figura de la derecha muestra un ejemplo de redistribución de las piedras, donde se ve que el resultado de la partida es $16 - 7 = 9$ puntos a favor de Blanco.



Solución del ejercicio 11. Negro 1 forma una red. Blanco no puede escapar. También puede formarse una escalera jugando atari.

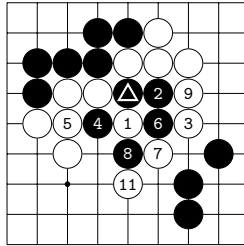


Solución del ejercicio 12. Gracias a la piedra marcada, es posible preparar una escalera mediante el atari en 1 y luego 3.



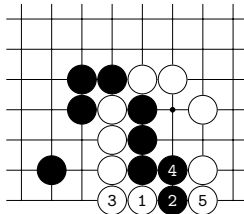
Solución del ejercicio 16. El atari en 1 es la jugada correcta. Sin embargo, a causa del grupo marcado, la escalera no funciona para Blanco, por lo que debe jugar la red en 3.

Si Negro se resiste jugando atari en 4 y en 6, Blanco debe bloquear en 7. Negro no puede salvar sus piedras porque todas las jugadas de Blanco son atari y luego de 11 Negro no tiene escapatoria.

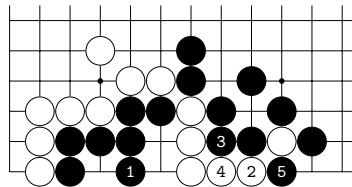
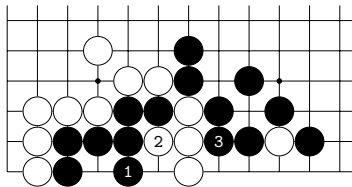


10 @ 1

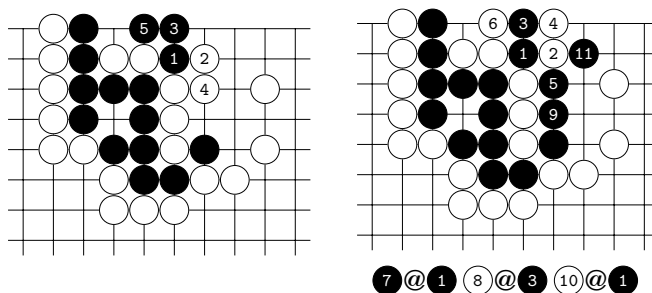
Solución del ejercicio 17. 1 y 5 son las jugadas claves.



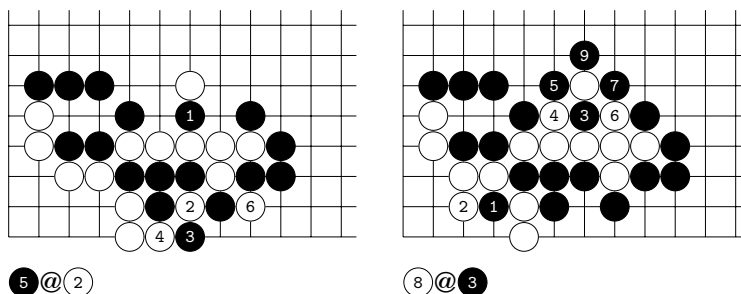
Solución del ejercicio 18. Negro gana la carrera creando un ojo con 1. Como puede verse, ninguna de las dos secuencias mostradas funciona para Blanco.



Solución del ejercicio 19. La manera de crear un segundo ojo es con 1 a 5. Lo importante de este problema es notar que Negro debe defender con 4 porque de lo contrario tenemos la carrera mostrada en la figura de la derecha. Aquí 5 es un conocido *tesuji*, obligando a Blanco a capturar con 6. Vea que 5, 7 y 9 son todas atari al grupo de tres piedras. Finalmente todo el grupo blanco es capturado con 11.



Solución del ejercicio 20. Aquí 1 parece lograr la captura, pero no es suficiente a causa del atari en 2. La captura del grupo negro es inevitable porque el grupo que queremos capturar tiene aún dos libertades. La jugada correcta es 1 de la figura de la derecha. Esta jugada amenaza con capturar la esquina, por lo que Blanco responderá en 2. Ahora después de 3 el atari anterior no funciona porque el grupo atacante se colocaría en autoatari, y la captura hasta 9 es exitosa.



Apéndice B

Código de Etiqueta

El Go no es sólo un juego, es también un arte, una disciplina. Uno no debe separar al Go de su espíritu, y en esto se basa lo que llamamos Código de Etiqueta o Protocolo. Ocurre como en toda disciplina: la belleza del Go se multiplica cuando lo tomamos como una vía espiritual. En este apéndice presentamos los elementos principales del Código de Etiqueta, los cuales deben interpretarse no sólo como una herencia de tradición, sino también como una manera de mostrar un sincero respeto por el arte y por todos aquellos que lo practican.

En particular y yendo al grano, el respeto por el oponente es fundamental. Sin respeto el juego pierde su virtud. Antes de comenzar una partida, los jugadores se saludarán inclinando su torso a la vez que dirán en voz alta y clara *Onegaishimasu*. Si bien este término no tiene una traducción literal, puede interpretarse como “Proceda, por favor”, junto con un deseo de que esta sea una buena partida. El que decide acudir a su propio idioma suele decir “Buen juego”.

Tanto los jugadores como las demás personas presentes en el lugar guardarán silencio, aunque en una partida amistosa o con jugadores de una diferencia de fuerza considerable pueden haber debates o consultas, siempre que sean aceptables.

Los jugadores no retractarán nunca una jugada hecha. Si un jugador cree que la partida está perdida, abandonará cortesmente inclinándose y diciendo *Arigató Gosaimasu* (muchas gracias) agradeciendo por la partida, lo cual repetirá a continuación su oponente con la misma intención.

Continuar una partida sabiendo que está perdida es considerada una falta de respeto hacia el oponente, por ser para él una pérdida de tiempo, ya que el interés por la partida desaparece al no haber competencia. Sin

embargo, si el jugador en desventaja sabe que perdió pero desea continuar a modo de aprendizaje, está en el derecho de preguntar a su oponente si acepta proceder, teniendo que aceptar un no como respuesta. Por supuesto, si uno no sabe que la partida está perdida no hay razón alguna para interrumpirla.

Habiendo pasado el turno ambos jugadores, se procederá al conteo de puntos de manera tranquila y ordenada. Cada jugador ordenará las piedras de su oponente para contar el territorio. Al finalizar el conteo, ambos jugadores se inclinarán diciendo *Arigató Gosaimasu* sin importar cuál fue el resultado.

Revisar la partida una vez terminada refleja una buena actitud por parte de ambos jugadores. Si la fuerza del ganador es considerablemente mayor que la de su oponente esta etapa es aún más importante, ya que un jugador más fuerte que uno es la principal fuente de aprendizaje. Si la partida quedó registrada, la repetirán desde el comienzo mostrando los errores, variantes y sugerencias que el maestro considere necesarias. Una partida con una diferencia de fuerza considerable en la cual la revisión detallada está implícita se llama “partida maestra”.

B.1. Manipulación de las piedras

Si bien puede parecer solamente un detalle, la manera de manipular las piedras es muy importante, ya que refleja la actitud que tiene cada jugador para con el oponente y la partida.

Nunca se sostendrán piedras en la mano. Sólo al momento de decidir su jugada, el jugador agarrará una piedra del tazón haciendo el menor ruido posible, la sostendrá entre los dedos mayor e índice y la dejará caer sobre el tablero con la muñeca relajada, desplazando el dedo índice pero manteniendo el contacto con el dedo mayor, creando un sonido claro pero no aturdidor. De esta manera uno puede apoyar una piedra en cualquier lugar del tablero sin mover las piedras vecinas. Es posible apoyar la piedra a jugar en una ubicación cualquiera y luego arrastrarla suavemente con el dedo mayor hacia la intersección deseada. Si todas las intersecciones adyacentes a la deseada están ocupadas lo correcto es colocar la piedra con suavidad y precisión.

Al realizar una captura, primero se colocará la piedra a jugar, luego se retirarán con cuidado las piedras capturadas y se colocarán en la tapa de nuestro tazón. De ser necesario para no tocar las demás piedras, las primeras piedras capturadas se retirarán una a una, siguiendo el proceso inverso al de colocación.

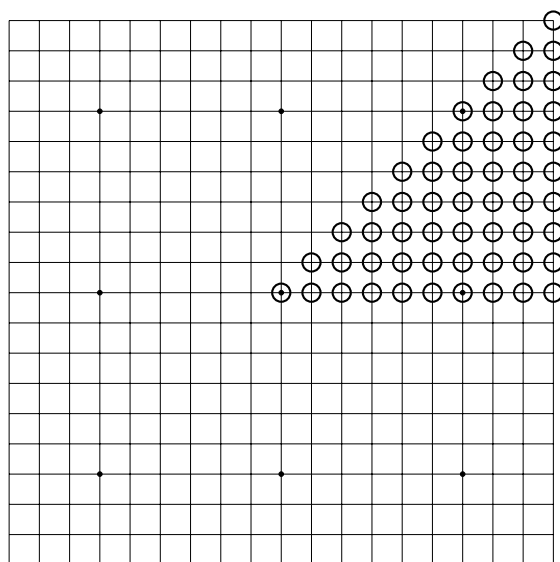


Figura B.1: Puntos donde se efectúa la primera jugada de una partida.

B.2. Primera jugada de la partida

Dada la simetría del tablero, ciertos puntos tienen el mismo efecto en el desarrollo de una partida en lo que respecta a la primera jugada de Negro (a excepción del único punto central *tengen*). Por ejemplo, da igual jugar en cualquiera de los cuatro puntos 4-4, o en cualquiera de los ocho puntos 3-4 (*komoku*). Sin embargo, desde el punto de vista de la tradición esto no es así. Al mantener un acuerdo en la posición de la primera jugada y por lo tanto en la orientación del tablero, las partidas que desarrollan el mismo *fuseki* (apertura) se ven todas idénticas o similares a primera vista. Asimismo, al crear una base de datos digital de partidas, es bueno que haya una coherencia entre las diferentes partidas para detectar fácilmente posiciones similares. Es por eso que por convención lo correcto es jugar en uno de los puntos marcados en la figura B.1, visto desde el lado del jugador con las piedras negras.

B.3. Nigiri

Si dos personas quieren jugar una partida igualada, existe un procedimiento tradicional llamado *nigiri* que sirve para sortear quién juega con las piedras negras.

Primero, el jugador que posee las piedras blancas toma un puñado de piedras con una mano y, manteniendo la mano cerrada, la coloca arriba del tablero, a la vista de su oponente. A continuación, el que posee las piedras negras decide tomar una piedra o dos, y la/s muestra dejándola/s sobre el tablero. Con esto, la idea es que este último jugador adivine la paridad del puñado de piedras blancas. A continuación el jugador con blancas abre su mano dejando las piedras sobre el tablero y las separa de a pares, mostrando así si el número de piedras es par o impar. Si el jugador con negras adivina (es decir, si ambas cantidades son pares o ambas son impares) entonces juega con las piedras negras, tal como están dispuestas. Si las paridades no coinciden, se intercambian las piedras.

Apéndice C

Glosario

En este apéndice presentamos una lista de los términos más usados en el vocabulario de Go. A menos que se indique lo contrario, todos pertenecen al idioma japonés.

Con muchos términos usados muy frecuentemente ocurre que no es fácil encontrar buenas traducciones literales para ellos. Es por esto (y también, si se quiere, por preservar la tradición) que se recomienda utilizar directamente los términos japoneses o chinos.

Aji: En el contexto del juego de Go, aji significa posibilidades que deja una posición local. Es un principio estratégico esencial.

Ajikeshi: Eliminación de *aji*. Más específicamente, este término se utiliza cuando el aji no es aprovechado con eficiencia.

Akisankaku: Triángulo vacío (forma).

Arigatogosaimasu: Muchas gracias. Según el protocolo cada jugador dice esto al finalizar una partida inclinando levemente el cuerpo, indicando a su oponente una señal fuerte de respeto y agradecimiento. Si uno de los jugadores hace esta reverencia en medio del transcurso de una partida, es señal de que abandona el juego, reconociendo que no cree que haya nada más que hacer.

Atari: Un grupo está en atari cuando posee una sola libertad, de manera que puede ser capturada en la jugada siguiente.

Atsumi: Fortaleza. Se refiere al principio estratégico de usar la fuerza de un grupo para cierto fin (para atacar, por ejemplo).

Baduk: Go en el idioma coreano.

Bōshi: Jugada que coloca una piedra encima de otra del oponente (es decir, más cerca del centro), generalmente a un punto de distancia.

Byoyomi: Significa “contar los segundos”. Se usa para designar un control de tiempo, en el cual cada jugador posee un tiempo principal, y cuando este se agota, posee una determinada cantidad de tiempo para efectuar cada jugada (suelen ser 30 segundos). El nombre proviene del hecho de que generalmente este tiempo lo dice una persona en voz alta.

Chūban: Medio juego. Etapa de la partida entre el *fuseki* (apertura) y el *yose* (final).

Chosei: Vida eterna. Cuando la regla del *ko* no se expone como la explicamos en este artículo (eliminando por completo la posibilidad de que se repita la misma posición) puede ocurrir que se siga un ciclo de jugadas que repita la posición una y otra vez. Si es este el caso, generalmente se declara un empate.

Dame: Libertad. También significa “libertad inútil para ambos jugadores”. En este contexto, la palabra *dame* designa los puntos que no son territorio de ningún jugador al finalizar una partida.

Damezumari: Falta de libertades. Situación de un grupo en la cual toda secuencia lleva a la captura de dicho grupo.

Dan: Graduación de un jugador avanzado.

Dango: Cuadrado (forma).

Dojo: Significa “lugar para mejorar”. En particular, un *dojo* de Go es un salón donde se juega y se estudia el juego.

Fūjite: Jugada sellada. En una partida que transcurre durante más de una sesión, al terminar cada sesión, el jugador que tiene el turno “sella” su jugada en un sobre, sin que su oponente la vea. De esta manera no se le da al oponente la ventaja de poder meditar sobre su jugada hasta que se reanuda la partida.

Furikawari: Intercambio de beneficios. Más específicamente, es un principio estratégico en base al cual una secuencia genera un beneficio específico para cada jugador.

Fuseki: Apertura. La primera fase de una partida.

Geta: Red. Se puede referir tanto a la forma como a la técnica de captura.

Go ishi: Piedra de Go.

Goban: Tablero de Go.

Goke: Tazones donde se colocan las piedras de Go.

Gote: Lo opuesto de *sente*. Una jugada es gote si no es necesario responder a ella.

Gyaku sente: Significa *sente* invertido. Secuencia que previene una secuencia *sente* del oponente y que termina en *gote*.

Haengma: Del coreano, significa “la manera en la que las piedras se mueven”.

Hane: Al estar dos piedras contrarias en contacto, una jugada hane se da al tomar contacto con una nueva piedra, quitando al oponente una libertad, y jugando en diagonal (*kosumi*) respecto de nuestra piedra.

Hasami: Jugada que hace que una piedra del oponente quede flanqueada por dos grupos propios.

Hiki: Retroceder jugando *nobi*.

Hiraki: Extensión, jugada que expande un grupo.

Honinbo: Nombre de uno de los torneos de título de Japón más importantes en el presente.

Honte: Jugada “apropiada y honesta” para una situación, por más que sea una jugada lenta en apariencia.

Hoshi: Estrella. Se refiere a las marcas del tablero.

Igo: Go en el idioma japonés.

Ikken Tobi: Movimiento a un espacio de una piedra propia, llamado también salto de un espacio.

Iki: Vivo (grupo).

Jitsuri ó *Ji*: Territorio.

Joseki: Secuencia estándar en la cual, localmente, ambos jugadores obtienen un resultado equivalente. Existen numerosos tipos de josekis: josekis de esquinas, lados, reducciones, invasiones, etcétera. Los más estudiados son los josekis de esquinas, de los cuales hay innumerables variantes.

Jubango: Literalmente “diez tableros de Go”. Consiste en un encuentro en el que dos personas juegan diez partidas de Go y se define el ganador como el que gana un mayor número de partidas. Tradicionalmente este era el método usado para definir quién era el mejor jugador.

Kabe: Pared, muralla.

Kakari: Acercamiento a una esquina donde hay una piedra del oponente.

Kakeme: Ojo falso. Potencial ojo que eventualmente puede ser quitado o forzado a ser rellenado.

Kaketsugi: Boca de tigre (forma).

Katachi: Forma.

Keima: Movimiento de caballo corto (ver movimientos, sección 3.3).

Keimagakari: *Kakari* efectuado por medio de un movimiento *keima*.

Kifu: Registro de una partida en papel, donde se señalan las jugadas con números sobre un tablero impreso vacío. Este fue siempre el método usado para registrar partidas de Go.

Kikashi: Jugada forzosa. Principio estratégico que consiste en utilizar jugadas forzosas oportunamente.

Kiki: Jugada *sente* que genera la posibilidad de una ganancia local inmediata, de no ser respondida por el oponente. Hecha en el momento apropiado da lugar a una jugada forzosa (*kikashi*).

Kiri: Corte, cortar o separar dos grupos.

Kirichigai: Situación en la que dos grupos se cortan mutuamente.

Ko: Del japonés, “infinitud”. Captura repetitiva o, en general, toda situación de captura que hace posible la repetición de una posición.

Komi: Puntos de ventaja dados al Blanco por jugar último.

Komidashi: Nombre completo del término *komi*.

Komoku: Punto 3-4.

Korigatachi: Se refiere a toda configuración de piedras que está muy concentrada, con lo cual resulta ineficiente. También se refiere a la estrategia que consiste en concentrar las piedras del oponente.

Kosumi: Movimiento en diagonal a una piedra propia.

Kosumi Tsuke: Acercamiento en diagonal a una piedra del oponente. También se dice *Kata Tsuki* (golpe al hombro).

Kyu: Graduación de un principiante.

Kyūba: Punto o área urgente, es decir, que afecta directa y severamente la estabilidad de uno o más grupos y que no se puede posponer.

Kyūsho: Punto vital. Es un punto crítico para ambos jugadores, comunmente para crear una buena forma o espacio para ojos. Generalmente los puntos vitales son urgentes (*kyūba*).

Mannen-ko: Ko perpetuo. Situación de ko que se mantiene durante un largo periodo de la partida porque a ninguno de los dos jugadores le conviene iniciarlo. La traducción más usada es “ko de los diez mil años” (sección 3.9).

Me: Ojo.

Meijin: Gran maestro. Es también el nombre de uno de los torneos de título de Japón más importantes en el presente.

Miai: Dos puntos son miai cuando son equivalentes, en el sentido de que si un jugador juega en uno de ellos, su oponente jugará inmediatamente en el otro, obteniendo un resultado equivalente. Es un principio estratégico esencial.

Moku: Punto o punto de territorio. También puede referirse a una piedra de ventaja.

Moyo: Zona alrededor de la cual un jugador tiene influencia.

Mokuhazushi: Punto 3-5.

Nigiri: Proceso mediante el cual dos jugadores sortean quién juega con blancas y quién con negras.

Niken Tobī: Movimiento a dos espacios de una piedra propia, llamado también salto de dos espacios.

Ni-ren-sei: *Fuseki* en el cual un jugador posee dos piedras en los puntos *hoshi* de dos esquinas adyacentes.

Nobi: Movimiento en contacto con una piedra propia.

Nozoki: Asomo. Jugada que se asoma a una posible conexión de dos grupos del oponente, amenazando cortarlos.

Ogeima: Movimiento de caballo largo (ver movimientos, sección 3.3).

Oi-otoshi: Situación en la cual un grupo es puesto en *atari* y no tiene forma de escapar, porque toda jugada lo coloca nuevamente en *atari*.

Onegaishimasu: Expresión que significa algo así como “proceda, por favor”. Según el protocolo cada jugador dice esto antes de comenzar una partida inclinando levemente el cuerpo, indicando a su oponente una señal fuerte de respeto y un deseo de una buena partida.

Osae: Bloqueo, evitar que un grupo se infiltre en una zona dada.

Ponnuki: Forma que resulta de capturar una piedra contraria con cuatro propias.

Sabaki: Desarrollo o desplazamiento. Generalmente se refiere a la técnica usada para manejar una situación difícil, la cual es una estrategia muy difícil de desarrollar.

Sagari: *Nobi* hacia un borde del tablero (es decir, alejándose del centro).

Sansan: Punto 3-3 (En japonés, “san” es la pronunciación del número 3).

San-ren-sei: *Fuseki* en el cual un jugador posee tres piedras en los tres puntos *hoshi* de un lado del tablero.

Saru Suberi: Salto del mono.

Seiryoku: Influencia.

Seki: Vida mutua.

Semeai: Carrera de captura o carrera de libertades.

Semedori: Situación en la cual un jugador obliga a su oponente a capturar un grupo que ya es sabido que morirá, llenando puntos dame que de otra manera porían haber sido puntos para su oponente.

Sensei: Maestro. Literalmente “nacido antes”. No hace referencia al nacimiento propio de la persona sino a su inicio en la actividad. Podría traducirse entonces como “aquéel que inició el camino antes”.

Sente: Iniciativa. Tener sente significa que el oponente debe responder a la última jugada realizada, si no quiere sufrir una pérdida considerable. A su vez, una jugada es sente si el oponente debe responder a ella. Es lo opuesto de *gote*.

Shichō: Escalera.

Shichō atari: Piedra ubicada de manera tal que anula la posibilidad de una escalera.

Shimari: Acercamiento a una esquina donde ya hay una piedra propia.

Shini: Muerto (grupo).

Shodan: 1° Dan.

Takamoku: Punto 4-5.

Take Fu: Unión de bambú (forma).

Tasuki Fuseki: Apertura diagonal, donde luego de las cuatro primeras jugadas de la partida cada jugador ocupa dos esquinas, una diagonal a la otra.

Tatami: Alfombra sobre la cual se coloca el *goban* y los almohadones donde se sientan los jugadores.

Te ai: Ventaja. Se refiere a la ventaja en piedras que se le da al jugador de menor graduación.

Te tsuki: La manera de colocar las piedras sobre el tablero.

Tengen: Cénit. Punto central del tablero (10-10).

Tennozan: Punto crítico para la expansión de uno o más *moyos*. Suele ser un punto muy importante para ambos jugadores, y suele aparecer al inicio del medio juego o durante el mismo.

Tenuki: Jugada que ignora la posición que se está jugando actualmente.

Tesuji: La mejor jugada en una situación local.

Tewari: En el contexto del análisis de una secuencia de movidas, se refiere a la acción de cambiar el orden de las movidas de manera de sacar conclusiones más fácilmente.

Tsugi: Conexión. Acción de unir dos grupos propios, directa o indirectamente.

Tsuke: Contacto con una piedra aislada a una piedra del oponente.

Tsumego: Problema de vida o muerte.

Uchikomi: Invasión.

Uchisugi: Puede traducirse como “jugar por más de lo debido”. Se refiere a aquellas jugadas que pretenden obtener más de lo que la situación permite. Si es respondida por el oponente de forma correcta, obtendrá una pérdida en vez de una ganancia. Si por el contrario el oponente ignora el hecho de que la jugada es *uchisugi* y responde tímidamente cometiendo un error de algún tipo, la jugada puede resultar exitosa. Incluso en partidas de nivel Dan se ven jugadas *uchisugi*; saber detectarlas y saber responderlas correctamente son parte del entendimiento del juego. El concepto *uchisugi* aparece de forma muy sutil por parte del jugador blanco en partidas con ventaja, ya que no solamente es necesario jugar así para ganar (porque el negro comienza la partida con mayor potencial) sino que también es bueno usarlo como herramienta de aprendizaje hacia el oponente.

Utte-gaeshi: Jugada que sacrifica una piedra para reducir el número de libertades de un grupo del oponente y capturarlo.

Weiqi: Go en el idioma chino.

Yose: Final, últimas jugadas de la partida.

Yosu Miru: Jugada o secuencia de prueba para definir una forma que en el presente es más flexible. También se refiere a la estrategia que consiste en realizar este tipo de secuencias oportunamente.

Zokushu: Jugada vulgar, lo opuesto a *honte*.

Fuentes

- [1] **Learn To Play Go**
Volumen 1 – A Master’s Guide to the Ultimate Game
Janice Kim 3 Dan
Jeong Soo-hyun 9 Dan
2º Edición, 1997
- [2] **Strategic Concepts of Go**
Yoshiaki Nagahara 5 Dan
5º Edición, 1972
- [3] **Sensei’s Library** (sitio web)
<http://senseis.xmp.net>
- [4] **Wikipedia** (sitios web)
[http://en.wikipedia.org/wiki/Go_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Go_(game))
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Go
- [5] **All About Go** (sitio web)
<http://www.allaboutgo.com>
- [6] **Learn Go** (sitio web)
<http://www.learnngo.co.uk>
- [7] **Colección de Tsumegos de Tasuki** (sitio web)
<http://tsumego.tasuki.org>
- [8] **Dwyrin** (canal de Youtube)
<http://www.youtube.com/user/dwyrin>
- [9] **Nick Sibicky** (canal de Youtube)
<http://www.youtube.com/user/nicksibicky>

