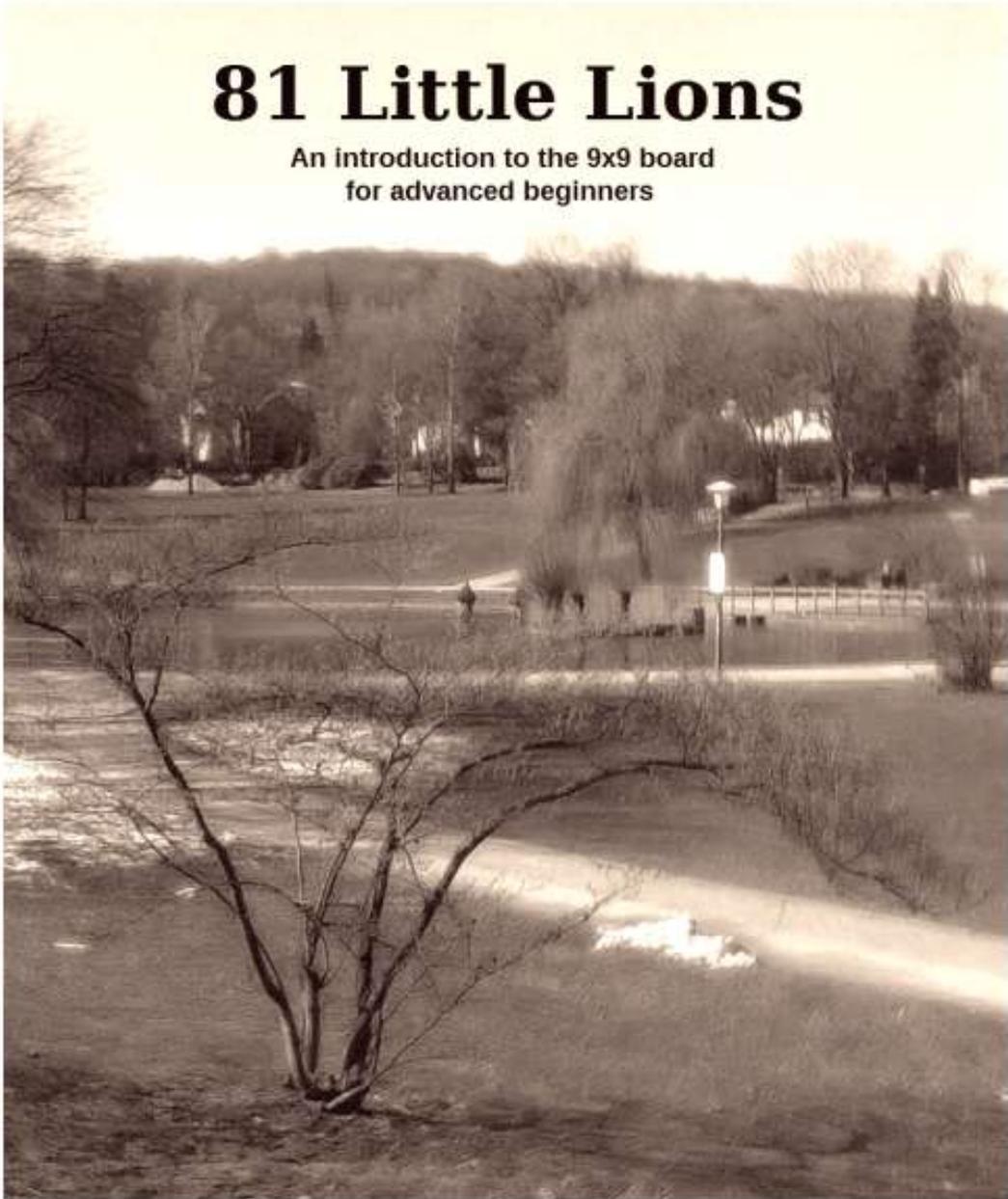


81 Little Lions

An introduction to the 9x9 board
for advanced beginners



Autor: Immanuel Devillers, M.D.



VERSÃO NA LÍNGUA PORTUGUESA

81 Pequenos Leões

Uma introdução ao tabuleiro 9x9 para iniciantes avançados

Versão em português traduzida por Yosef Eljarat



81 Little Lions

An introduction to the 9x9 board
for advanced beginners



by Immanuel Devillers, M.D.
(immanuel.devillers@gmail.com)

Versão em Português

81 Pequenos Leões

Uma introdução ao tabuleiro 9x9 para iniciantes avançados
(V 3-8-001)

Traduzido para o Português por Yosef Eljarat
yosef.eljarat@gmail.com



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0 International License.
English Version 0.89 - 04. January 2015.

Para Jon
quem me apresentou ao 9x9

Índice

Bem-vindo ao 9x9	5
Breve História	6
O básico	7
Aberturas	7
Tengen (Ponto 5-5)	7
Takamoku (Ponto 5-4)	8
Mokuhazushi (Ponto 5-3)	10
Hoshi (Ponto 4-4)	11
Komoku (Ponto 3-4)	12
Sansan (Ponto 3-3)	13
A influência é sutil, o controle é tudo	14
Um erro é sempre fatal	15
<i>Tsumego</i> Instantâneo	15
<i>Komi</i> é uma vagabunda	16
Não há espaço suficiente para correr	17
Dois grupos são suficientes	18
Tsumego¹	19
Aprenda <i>Joseki</i>²	23
Meu <i>Joseki</i> favorito	24
Furikawari	28
A Técnica da Capela	28
A Técnica <i>Attach-Crosscut</i>	34
Um exemplo de jogo profissional	42
Nos saltos.	46
Treinamentos Práticos	49
Treinamento 1	49
Treinamento 2	53
Treinamento 3	56
Conclusão	59
Lista de links	59
Glossário (N.T.)	60

¹ N.T.: Tsumego: problemas de vida e morte (*Life and Death*).

² N.T.: Na página 60 encontra-se um glossário com os termos usados neste livro.

Bem-vindo ao 9x9

Caro leitor,
você provavelmente escolheu este pequeno livro porque encontrou poucas informações sobre o tabuleiro 9x9. Essa foi a mesma razão pela qual escrevi este pequeno guia. Há muitos recursos para o tabuleiro 19x19, mas nenhum para o 9x9. Estou tentando dar o primeiro passo para mudar isso.

Este livro pretende ser uma introdução ao mundo do jogo 9x9. Está longe de fornecer uma visão geral completa ou informações perfeitas sobre o assunto.

Sou um jogador apaixonado de 9x9 e um bom amigo meu, que tem 3 anos, Dan considera minha classificação de cerca de 1 Dan para o tabuleiro 9x9. Minha classificação geral em outro tabuleiro tipos é em torno de 3 - 5 *Kyu*.

Agora, por que um Amador como eu decide escrever um livro sobre Go, enquanto eu não sou nada mais do que um iniciante avançado? Eu gasto a maior parte do meu tempo livre fazendo *Tsumego* e jogando jogos 9x9 e eu adoro Go. Se eu puder fazer em pelo menos um jogador no mundo mais forte, ou compartilhe meu amor pelo 9x9 depois de ler este livro, considero-o um sucesso.

Inúmeras horas da minha vida foram dedicadas a encontrar e trabalhar em estratégias e táticas para os conselhos menores. Obviamente, existem muitos jogadores no mundo que são mais experientes do que eu, e que podem ter uma visão diferente de alguns dos tópicos deste livro.

Mesmo assim, convido você a ler minhas experiências e aprender com elas. (Ou julgue-os como lixo, isso é com você!) A maior parte deste livro são coisas que descobri sozinho e achei uma boa ideia compartilhá-lo. Sinta-se livre para entrar em contato comigo e discutir seus próprios pensamentos.

Eu recomendo este livro para jogadores de ~15 *Kyu* e mais fortes. Você deveria saber os termos básicos de Go como *Atari*, *Komi* e os conceitos de *Sente* e *Gote*.

Se você procura um lugar para jogar 9x9 mais a sério, recomendo o **Online Go Servidor (OGS)**. Tem, de longe, o maior número de jogadores sérios nesse tabuleiro digite e você encontrará um jogo em qualquer intensidade em um minuto, 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Desejo-lhe uma leitura agradável e espero que você aprenda algo novo com este livro.

Sinceramente,
Immanuel Devillers, M.D.

Breve História



"Depois de canalizar essas águas, Yu dividiu as terras recém-drenadas (ainda flutuando em água confluyente com os oceanos circundantes) em nove grandes trechos margeados por rios.

Na grade de um tabuleiro go, especialmente o tabuleiro 9x9 onde os iniciantes aprendem hoje (possivelmente o tamanho original daqueles usados nos tempos pré-históricos), não parece implausível que os primeiros jogadores tenham visto, como Os Imortais de Chikamatsu, não um mapa do Céu, mas um mapa da China.

[...]

*Havia uma série de motivos na narrativa da Mongólia e do Tibete que funcionavam como os da água no Conto da Xamã Nisan. Embora go não é mencionado em **A História Secreta dos Mongóis**, eventos importantes em A vida de Genghis Khan foi marcada pelo aparecimento do número '9'.*

Desta forma, em algumas versões do conto popular mais longo do mundo, o semimítico antigo senhor da guerra da fronteira tibetana, Gesar, (cf. a palavra bizantina 'César'), jogou um jogo divinatório antes de tomar decisões importantes."

[Peter Shotwell; 'The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China', 1994-2008, pág. 33, pág. 44 –

http://www.usgo.org/files/bh_library/originsofgo.pdf]

O básico

“Acredite ou não, nunca joguei 9x9 antes”.

Essa é uma frase que ouvi há algum tempo, enquanto conversava com um jogador Dan. Ele não estava interessado nisso há algum tempo, mas à medida que sua posição crescia mais forte, ele quis experimentar e me pediu um jogo.

Esteja ciente de que você sempre pode ser um iniciante 9x9, mesmo quando tiver 9 *Kyu* ou mais forte. Como o 9x9 precisa de uma abordagem diferente em estratégia, adotá-lo para a primeira vez pode ser confusa.

A maioria das coisas que você sabe e aprende em um tabuleiro 19x19 não se aplica ao Tabuleiro 9x9. Mas vamos examinar as principais diferenças juntos:

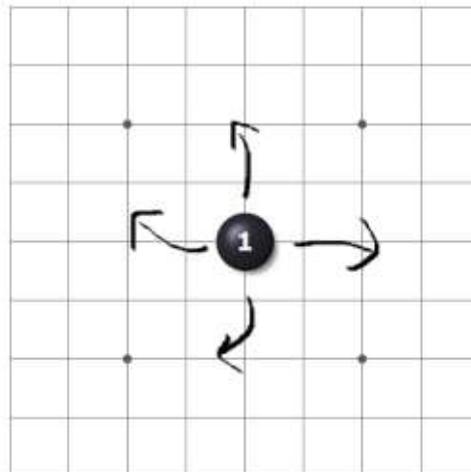
Aberturas

Tengen (Ponto 5-5)

O meio do tabuleiro (5-5, Tengen) é uma abertura muito boa.

Normalmente, você não começaria no meio de um tabuleiro 19x19, mas sim em um tabuleiro 9x9, é uma opção perfeitamente possível. Muitos jogadores profissionais começam no Tengen. A razão de sua popularidade é o grande número de opções que as pretas têm.

Isso cria influência sobre todos os lados do tabuleiro, e tudo o que as brancas fazem, as pretas podem escolher seu próximo movimento com cuidado. É também a abertura favorita nos jogos profissionais.



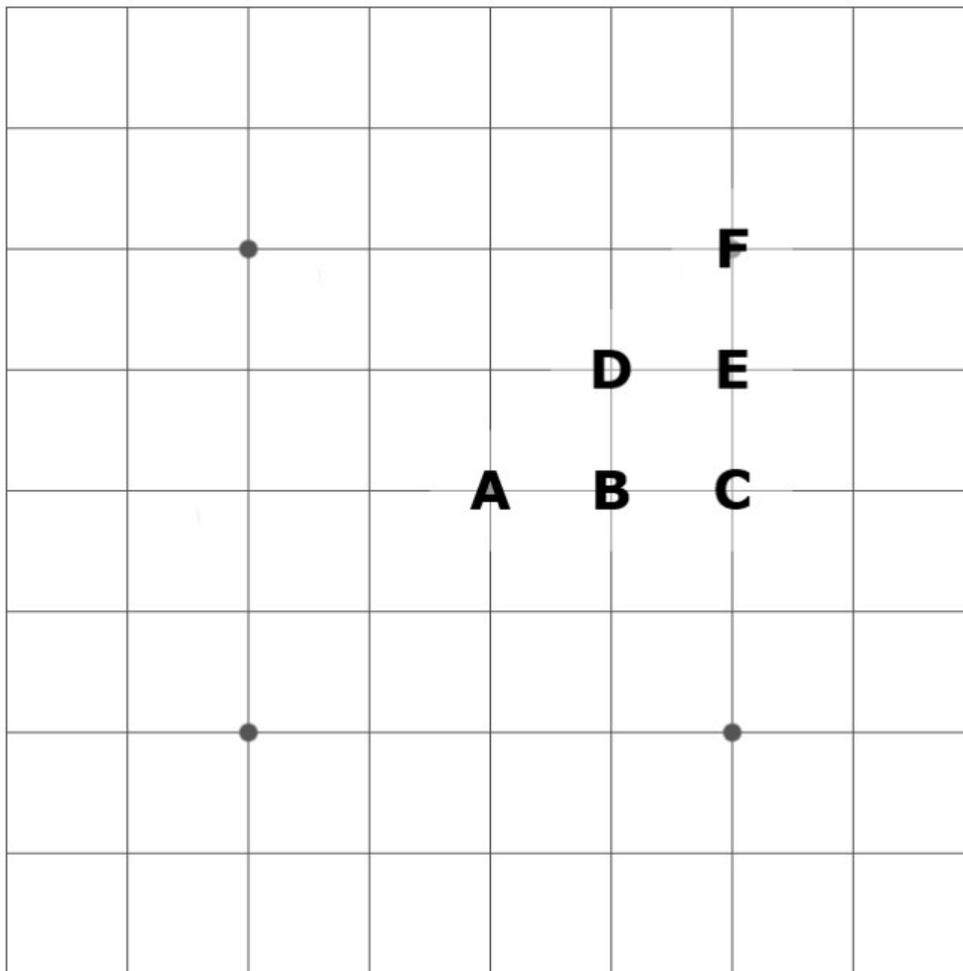
(Diagrama 1)

O número total de boas jogadas iniciais no tabuleiro 9x9 são seis. Devido o tabuleiro ser tão pequeno que qualquer um desses movimentos iniciais tem um caráter diferente do outro.

Se você joga com um jogador avançado, é importante saber qual é o movimento de abertura planejando por seu oponente.

Agora que vimos Tengen (Ponto 5-5), vamos dar uma olhada nos outros pontos. As páginas seguintes apresentam apenas alguns exemplos. Há explicação mais detalhada na Seção *Joseki* mais adiante na página 23 deste livro.

Todos os exemplos foram retirados de Jogos Profissionais.



(Diagrama 2)

A Tengen (Ponto 5-5)

B Takamoku (Ponto 5-4)

C Mokuhazushi (Ponto 5-3)

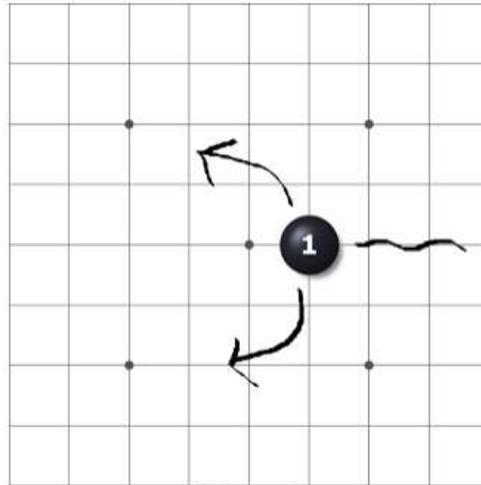
D Hoshi (Ponto 4-4)

E Komoku (Ponto 3-4)

F Sansan (Ponto 3-3)

Takamoku (Ponto 5-4)

Quando um jogador começa no Takamoku, as pedras do jogo 9x9 se transformam em um jogo de luta. Cria uma influência sutil sobre os períodos mais curtos borda do tabuleiro e aponta na direção oposta. Em jogos profissionais, isso é a segunda abertura favorita junto com o Komoku (3-4).

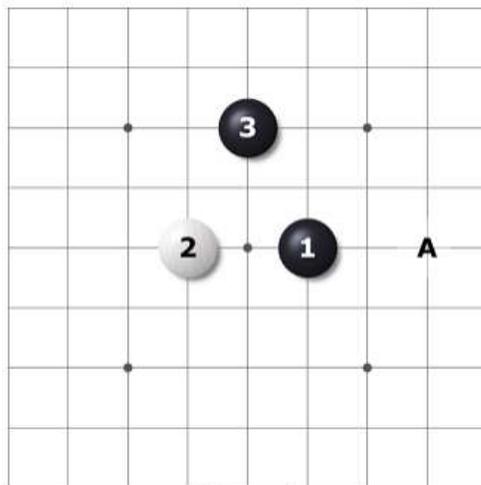


(Diagrama 3)

Exemplo:

As brancas respondem pegando o outro Takamoku, e provavelmente ocorrerá uma luta.

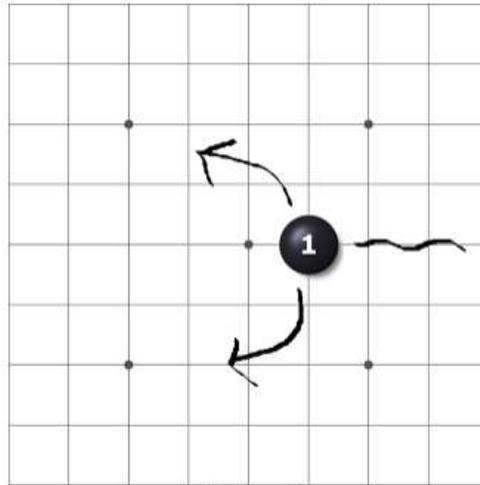
A Preta 3 tem grande influência no canto superior direito e convidam as Brancas para invadir em A



(Diagrama 4)

Mokuhazushi (Ponto 5-3)

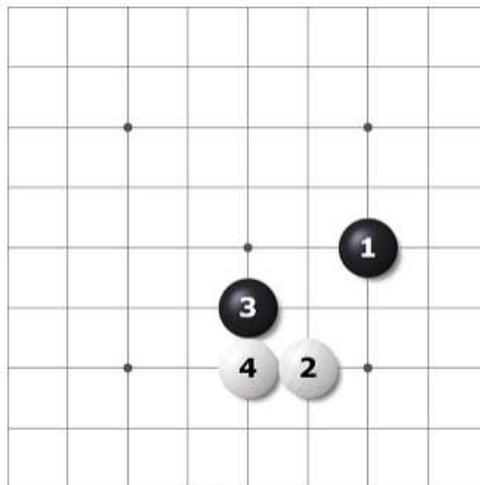
Com o objetivo de conquistar território paralelamente, o *Mokuhazushi* é uma abertura mais territorial na abertura. Qual lado tomar ainda não está determinado e as pretas agirão de acordo com onde as brancas jogam primeiro. Por ser lento e passivo personagem, *Mokuhazushi* raramente é jogado em jogos profissionais.



(Diagrama 5)

Exemplo:

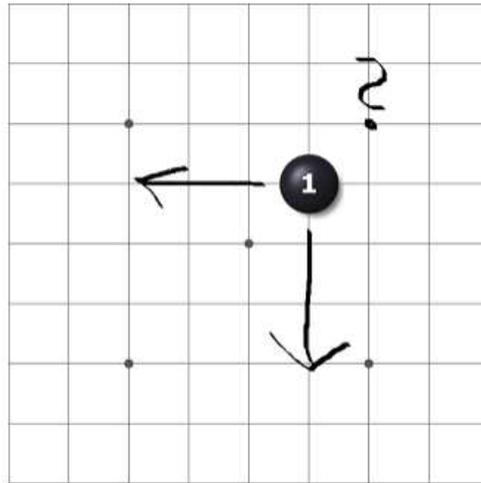
Se as brancas fizerem um canto próximo, as pretas podem atacar imediatamente a pedra branca da base segura que ele fez no lado direito do tabuleiro. Mas também fortalece o grupo Branco na parte inferior do tabuleiro.



(Diagrama 6)

Hoshi (Ponto 4-4)

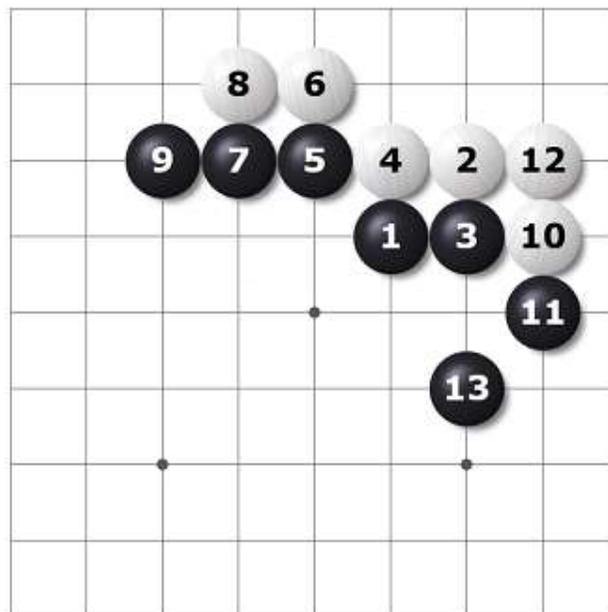
Sendo a terceira abertura favorita em jogos profissionais, o *Hoshi* é um movimento muito orientado para a influência. As pretas pretendem tomar grande parte do canto, se os oponentes permitem, mas as verdadeiras intenções das pretas são uma briga por todo o tabuleiro.



(Diagrama 7)

Exemplo:

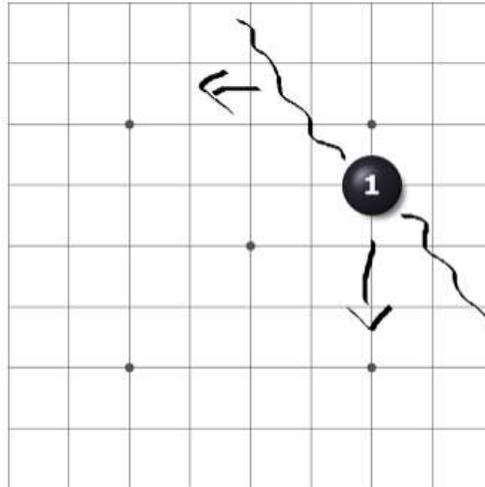
Se as brancas se lembrarem da invasão em 3-3 *Joseki* do tabuleiro 19x19 e jogarem aqui, ele terá um mau despertar. Depois do *Joseki*, as pretas estão em posição superior e tem influência sobre uma enorme estrutura.



(Diagrama 8)

Komoku (Ponto 3-4)

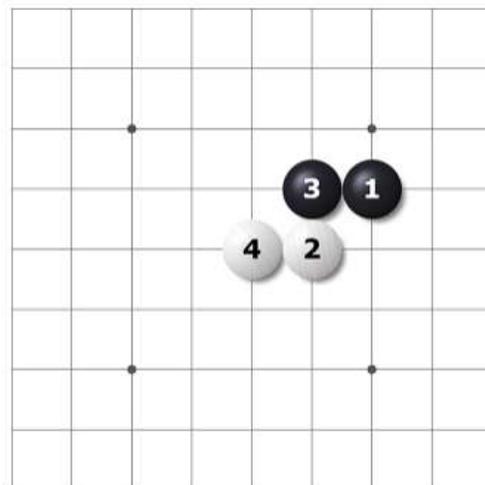
O Komoku compartilha a segunda posição, junto com o *Takamoku* (5-4) nos jogos profissionais populares. É um movimento muito calmo e sólido, mas não tão passivo quanto o Mokuhashushi (5-3) ou o Sansan (3-3). Toma uma boa parte do canto e as Pretas mantêm sua capacidade de se estender em qualquer direção.



(Diagrama 9)

Exemplo:

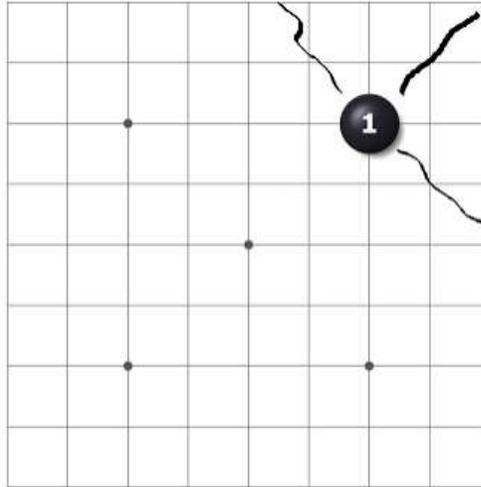
Se as Brancas 2 decidirem atacar o canto seguro das Pretas, a extensão com as Pretas 3 é uma resposta calma. Branco 4 obtém influência no meio como compensação.



(Diagrama 10)

Sansan (Ponto 3-3)

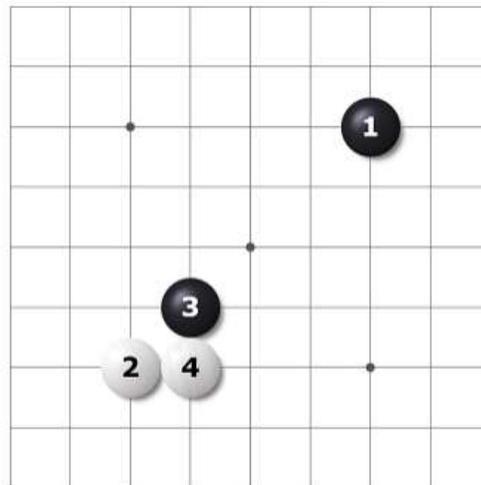
O Sansan é uma abertura jogável, mas raramente é jogada por profissionais. Embora exija um território sólido para as pretas, também é muito passivo. Em pela minha experiência, esse é o movimento preferido dos Iniciantes, principalmente por ter medo de perder um grupo. Deixe de lado esse medo e experimentando outras aberturas!



(Diagrama 11)

Exemplo:

As brancas não vão esperar e vão marcar um canto como continuação, por causa do *Komi*³. As pretas não têm escolha e têm que atacar pesadamente com as pretas 3. As brancas podem fortalecer seu canto com as brancas 4.



(Diagrama 12)

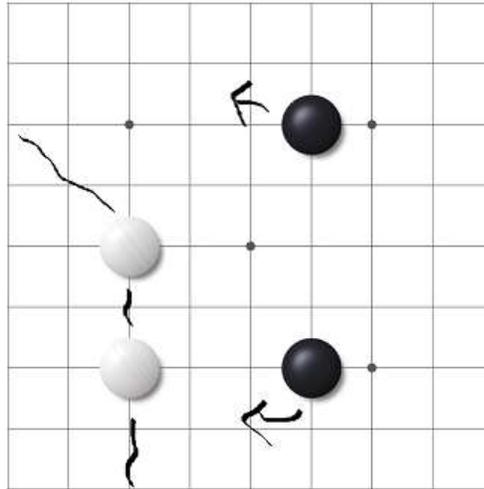
³ Komi: a compensação que as brancas recebem pela iniciativa das pretas (saída inicial).

A influência é sutil, o controle é tudo

Se você comparar o diagrama abaixo, notará que as brancas têm uma posição muito sólida no território canto inferior esquerdo, enquanto as pretas têm pedras influentes na quarta linha.

Em um tabuleiro maior, o jogo orientado para a influência, onde você cria uma grande estrutura, é muito mais fácil.

No pequeno espaço do 9x9, as brancas agora podem invadir o tabuleiro das pretas e retire todos esses pontos potenciais.



(Diagrama 13)

Eu recomendo que você jogue pelo controle apenas até ter um bom e básico compreensão de como funciona a influência no tabuleiro 9x9. Mas o que faz controle significa?

Controle significa que seu objetivo principal é jogar por território. Ainda assim, jogar para apenas o território é muito passivo no tabuleiro 9x9. Em vez disso, você tem que encontrar movimentos que constituem um território sólido, mas ainda têm tanta influência quanto possível! É a mesma razão pela qual Tengen (5-5) é a abertura mais popular: Um posto avançado no centro do tabuleiro, capaz de transformar território em qualquer direção.

Você precisa entender que jogar pelo controle é o objetivo principal no 9x9!

A influência é muito sutil e não tão importante para o iniciante avançado.

Depois de ter uma melhor compreensão do jogo geral, você ainda pode voltar e experimentar estratégias de influência.

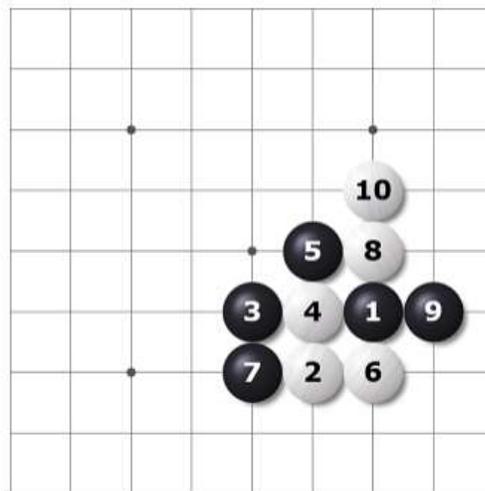
Um erro é sempre fatal

No tabuleiro 19x19, você pode cometer alguns erros graves e ainda assim ganhar o jogo. O tabuleiro 9x9 é muito mais implacável com seus erros. Mais muitas vezes não, perder um grupo de algumas pedras decidirá o jogo em seu favor dos oponentes.

A conclusão deste problema é que você precisa de mais tempo para pensar sobre seus movimentos. Ficar mais forte neste tipo de tabuleiro está diretamente relacionado a sua própria vontade de investimento de tempo nisso. Se você deixar de ver o tabuleiro 9x9 como o irmãozinho alegre do "verdadeiro" tabuleiro grande, você já vai melhorar em classificação.

Tsumego Instantâneo

Isso parece o início de um *Tsumego* (quebra-cabeça Go) para você?



(Diagrama 14)

Uma das grandes vantagens deste formato de tabuleiro são os jogos rápidos com muitas brigas.

Após os movimentos iniciais, você enfrenta *Tsumego* instantâneo. Não é uma coincidência, que *Tsumego* o torna muito mais forte no tabuleiro 9x9.

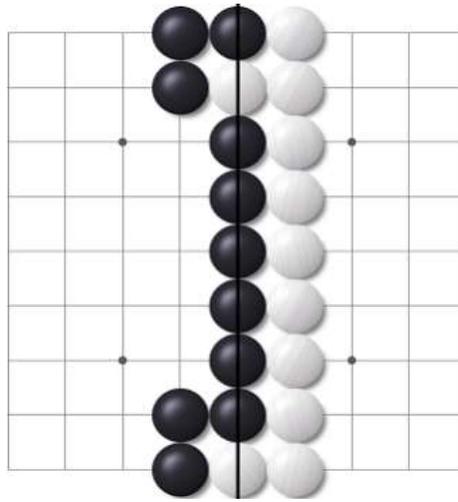
Se você gosta de uma abordagem mais lúdica aos jogos 9x9, comece a vê-los como seus prática diária de *Tsumego*.

Komi é uma vagabunda

Escolhi esse título polêmico porque muitas vezes amaldiçoei *Komi* quando estava começando para jogar jogos 9x9. São 5,5 pontos ou 6,5 pontos para as brancas na maioria das vezes, dependendo do conjunto de regras.

Se você der uma olhada no diagrama a seguir, quem você acha que ganha? Eu tenho marcou o meio para você, e você pode ver que o território das pretas é de 5 pontos maior que o branco.

Esses cinco pontos constituem uma área enorme no tabuleiro 9x9. No entanto, as brancas vencem com 0,5 pontos, por causa do *Komi*.



(Diagrama 15)

O *Komi* também desempenha um papel importante na psicologia do seu jogo. Enquanto As pretas precisam adotar uma abordagem mais agressiva no jogo, para compensar o *Komi*, as brancas podem escolher movimentos mais sólidos.

Mesmo depois das brancas sacrificarem cinco de suas pedras e o jogo terminar com igualdade pontos de território, as brancas vencerão com 0,5 pontos.

Não deixe que isso o desencoraje de jogar em tabuleiros 9x9. Como iniciante, você pode achar injusto que *Komi* pareça tão grande para Branca. No entanto, como você progredir e começar a ter um bom entendimento das vagas, você observe que o primeiro lance das Pretas vale muito mais que 5,5 pontos.

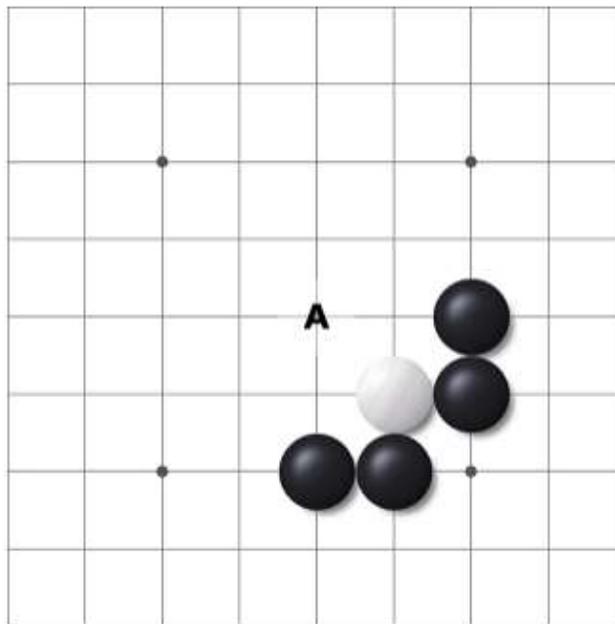
Quanto melhor você entender como usar esse primeiro movimento como as Pretas, menos problemas que você terá com *Komi*. Em breve, chegará o momento em que você estará feliz em pegar o preto!

Hoje em dia, muitas vezes penso que *Komi* poderia ser melhor para as brancas.

Não há espaço suficiente para correr

Um movimento branco em A é jogável para salvar sua pedra quando você estiver no tabuleiro 19x19. Porém, não há espaço suficiente para correr no pequeno tabuleiro. Se branco joga em A, as pretas podem jogar em outro lugar.

Este é apenas um exemplo de diagrama, mas você mesmo notará isso em seu próprio jogo: Tentar salvar um grupo fugindo terminará em desastre na maioria das vezes.



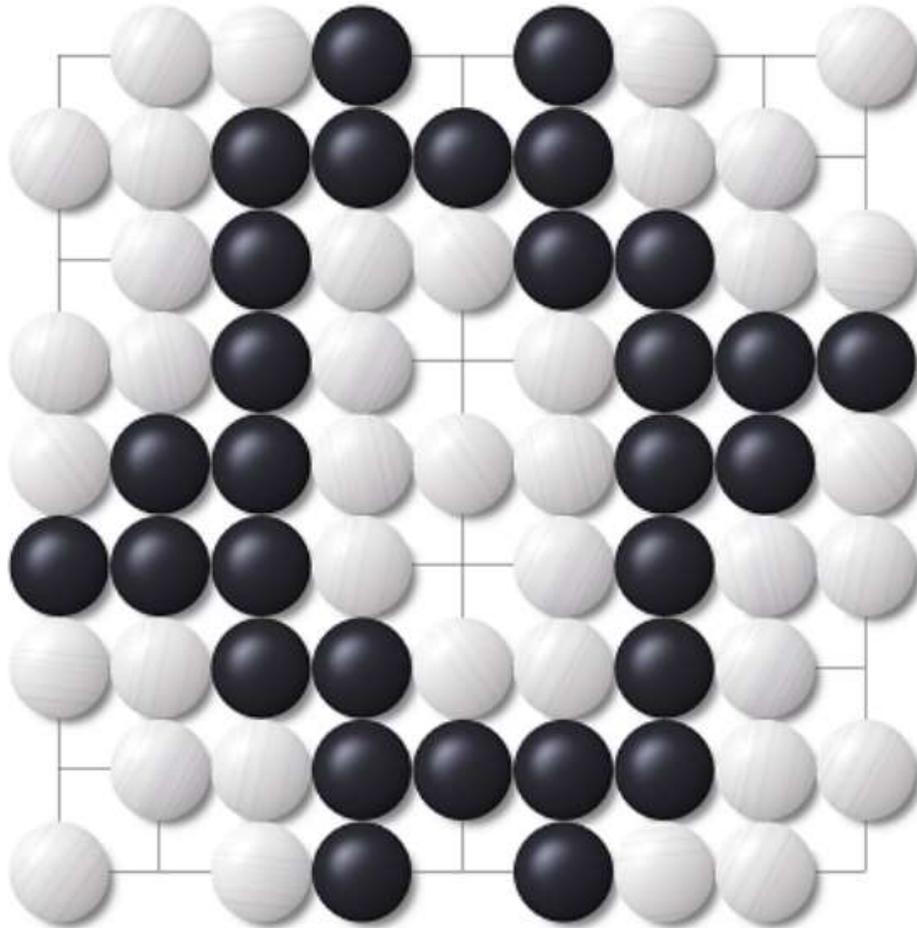
(Diagrama 16)

Dois grupos são suficientes

Existe um provérbio popular para o tabuleiro 19x19 que diz "*Cinco grupos pode viver, mas o sexto morrerá*". Se você transportar este provérbio para o tabuleiro 9x9, provavelmente será "*Dois grupos podem viver, mas o terceiro provavelmente morrerá*".

Claro que você pode fazer três grupos vivos no tabuleiro 9x9 em alguns casos raros circunstâncias, mas isso não é nada que você queira almejar. Não é uma tática de sucesso no tabuleiro 9x9 para jogar em três grupos, então evite-a.

Você também pode usar esse conhecimento a seu favor: se o seu oponente exagera muito, você sempre pode confiar em saber que apenas dois de seus grupos se tornará vivo no final e parará de responder a cada exagero.



(Diagrama 17)

Tsumego

Provavelmente a parte mais importante para melhorar no tabuleiro 9x9 é estudar *Tsumego*, também conhecido como quebra-cabeças Go.

Enquanto alguns jogadores gostam deles, outros os consideram cansativos e chatos. Se você é esse tipo de pessoa, não há problema algum. Você precisará investir mais tempo para jogar, e seu progresso geral é mais lento em comparação com outros.

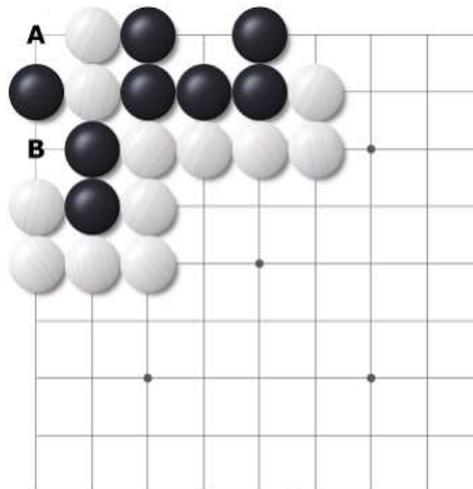
"*Mas qual é o benefício deles?*" Todos nós que jogamos Go estamos aprendendo a reconhecer padrões no tabuleiro. Depois de termos visto um padrão em jogo muitas vezes, precisamos apenas de alguns segundos para reconhecê-lo. Da nossa experiência anterior com ele, muitas vezes sabemos uma boa resposta a ele.

Existem alguns padrões que são muito complexos e, no jogo normal, pode ignorá-los. *Tsumego* visa esses padrões complexos, dando-lhe um estado de placa finalizado e pedindo para você "*resolver isso!*".

Isso aumenta a velocidade de aprendizado para essas ocasiões especiais de forma incrivelmente rápida.

Às vezes, o oponente tentará enganá-lo. Especialmente quando uma situação é desconhecida para você, você cairá na armadilha dele.

Tomemos este *Tsumego* como exemplo. Você prefere jogar A ou B? Tente responder em 5 segundos e explique a si mesmo o porquê. É a vez das Pretas.

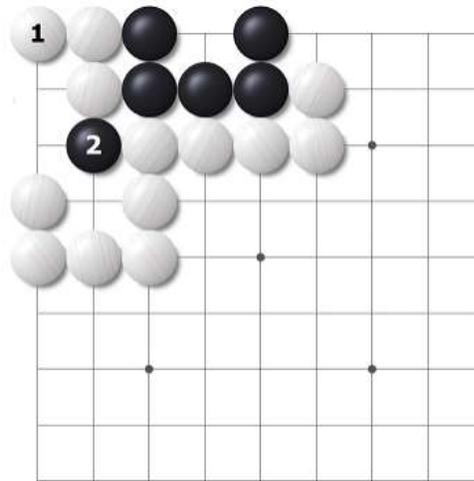


(Diagrama 18)

81 Pequenos Leões - Uma introdução ao tabuleiro 9x9 para iniciantes avançados

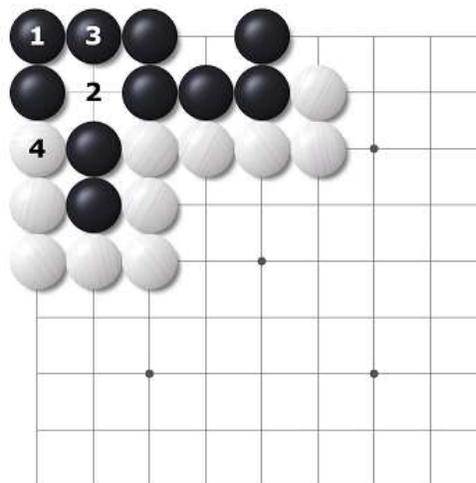
Se você já investiu algum tempo no estudo de *Tsumego*, ou sua classificação é avançada o suficiente para ler a situação, você terá respondido B, qual é correto.

Somente sacrificando as 4 pedras as pretas podem alcançar a vida.



(Diagrama 19)

A resposta mais natural em A está errada, pois as brancas tirarão o valor das pretas espaço ocular com um lançamento lateral.



(Diagrama 20)

Se a resposta do *Tsumego* acima demorou mais de 5 segundos, então você tem a resposta para a pergunta "Por que eles?" ao seu alcance: Para melhorar!

E se você pegou menos: bom trabalho, faça os mais difíceis! Muitos *Tsumego* te ensinam que sua primeira reação intuitiva está errada e corrija seu erro rapidamente.

Quanto mais tempo você gasta fazendo *Tsumego*, menos tempo você precisará para um jogo real. E na maioria das vezes, cair em truques é coisa do passado!

"Mas como faço para estudá-los?" também é uma pergunta importante a ser feita. Aqui estão minhas recomendações sobre como estudar *Tsumego*:

✓ **Escolha um número predefinido de *Tsumego* e cumpra-o até ter os dominou.**

Há menos benefícios quando você troca sua coleção *Tsumego* todos os dias. Escolha um conjunto de 100-200 quebra-cabeças e continue com eles até dominá-los todos. Só então, mude para a próxima coleção.

✓ **Não trapaceie! Tire as mãos do mouse!**

Se você estiver fazendo *Tsumego* em um pedaço de papel com uma caneta, isso não é importante.

No entanto, em muitos sites que oferecem *Tsumego*, você pode clicar aleatoriamente através do quebra-cabeça e volte ao início, quando estiver errado.

Não faça isso! Resolva o *Tsumego* apenas na sua cabeça e use apenas o seu mouse quando você tiver 110% de certeza de que acertou!

✓ **Nunca olhe para a solução.**

Se você não consegue descobrir a solução de um *Tsumego*, gaste mais tempo ou mude para um que você possa resolver. Se você mesmo resolver um *Tsumego*, o positivo o efeito na sua memória é enorme. Não há benefício nenhum se você se enganar.

✓ **Sem pressa. Em seguida, repita e melhore seu tempo.**

Se você resolver um *Tsumego* pela primeira vez, não tenha pressa. A solução talvez leve 20 minutos, mas quem se importa? Depois de resolvê-lo, a alegria será esmagadora, e você nunca mais esquecerá isso. Revise-o depois de uma semana e veja se você consegue resolver isso mais rápido desta vez. **O objetivo é resolvê-lo em menos de 5 segundos.**

✓ **Faça pelo menos 1 *Tsumego* por dia.**

Teve um longo dia de trabalho? Não há tempo para nada? Isso não é problema, mas eu ainda sugiro que você faça pelo menos 1 quebra-cabeça por dia.

Imprima uma página para ver enquanto assiste TV ou está deitado na cama. Se você tiver um celular, baixe um dos muitos aplicativos *Tsumego* disponíveis e faça um enquanto escova os dentes.

Demora um minuto para fazer um *Tsumego*. Faça isso! Agora!

✓ **O número ideal de *Tsumego* por dia é de 10 a 20.**

É totalmente eficiente se você fizer de 10 a 20 quebra-cabeças por dia. Você pode fazer 200, se você tem tempo livre, mas o benefício da memória diminui rapidamente após os primeiros 10 uns. A qualidade é a chave para o sucesso ao fazer *Tsumego*, não a quantidade.

✓ **Onde posso encontrar *Tsumego*?**

Se você está lendo este livro, provavelmente já o baixou em

www.online-go.com. Convido você a acessar esse site e clicar em “Quebra-cabeças”.

Você encontrará uma grande biblioteca cheia de centenas de *Tsumego*. É também uma das melhores comunidades para jogar online, então experimente!

Para iniciantes, recomendo a "*Enciclopédia de vida e morte*" de Cho Chikun. Possui 900 *Tsumego* em todos os aspectos iniciantes e é a melhor coleção iniciante por aí.

Fazer todos os 900 deles, junto com o guia fornecido acima, irá guiá-lo para uma classificação estável de 6 *Kyu* dentro de alguns meses.

Você pode notar que a versão para impressão não possui soluções anexadas. Isso é pretendido, então você não pode trapacear! Você pode verificar suas soluções on-line versão.

Você pode encontrar uma versão para impressão aqui:

<http://Tsumego.tasuki.org/books/cho-1-elementar.pdf>

Você pode encontrar uma versão online no OGS: <https://online-go.com/puzzle/5>

Aprenda *Joseki*

"*Mas aprender Joseki é ruim! Não faça isso até <inserir classificação aleatória aqui>*".

Esta é uma das frases padrão que qualquer jogador de Go já ouviu pelo menos uma vez na vida. Alguns jogadores pregam isso como um mantra, alguns vão jogar seu rosto sem nem entender o que isso significa. Se você perguntar a qualquer um deles por que eles dizem essa frase, é principalmente porque ouviram isso de alguém outra coisa, ou porque lhe dizem "Não quero fazer movimentos que não entendo." Sinto que esta abordagem comum está errada.

Há um consenso de que memorizar *Joseki* é errado, se você não entenda a razão por trás disso. No entanto, os movimentos de *Joseki* também são considerados os melhores movimentos em uma determinada situação local. A maioria de nós somos jogadores amadores, e é claro que não entenderemos tudo sobre um *Joseki*. Mas por negligenciando-os totalmente até atingir uma classificação pré-definida, você só está atrapalhando você mesmo.

Quando eu era iniciante (~19k), muitas vezes era obliterado no canto de um Tabuleiro 19x19. Uma invasão de 3-3 cantos mataria totalmente minhas pedras. Um jogador então me recomendou aprender e estudar o correspondente *Joseki*, o que eu fiz por uma semana. Obviamente, eu não conseguia entender esses movimentos na minha posição, de volta então. Depois, conhecendo os melhores movimentos e convivendo com eles, fiquei nunca mais enganei quando joguei contra pessoas da minha categoria; e subi alguns classifica rapidamente.

Então, em vez de ignorar *Joseki* completamente e depois dizer a outras pessoas o que fazer, siga uma abordagem diferente:

- Escolha três de suas aberturas favoritas e estude um ou dois *Joseki* para cada uma.
- Faça os movimentos num tabuleiro e pense em cada movimento durante pelo menos um minuto.
- Tente entender por que essa medida é a melhor.
- E tente pensar em respostas que sejam diferentes das do *Joseki*.
- Como você reagirá a eles e por quê?
- Anote onde você não tem certeza. E revise depois de algum tempo para ver se você encontrou fora.

→ **Muitas perguntas surgirão. Escreva-os e mostre-os a um mais forte jogador!**

Estudar o seu *Joseki* favorito é um dos primeiros passos para se tornar mais forte.

Estou certo de que a abertura num tabuleiro 9x9 é a parte mais importante do jogo. Escolhendo suas três vagas favoritas e estudando uma ou duas *Joseki* para cada um, você já estará 2-3 níveis mais forte em uma semana. Não tem uma abertura favorita? Que tal a abertura do Tengen (5-5)?

Meu *Joseki* favorito

Listar todas as variações possíveis do *Joseki* para o tabuleiro 9x9 é uma tarefa enorme. Você pode encontrar um recurso de aprendizagem muito bom na internet em <https://onlinego.com/puzzle/132>, onde reuni uma coleção maior deles.

Também posso recomendar o *Opening Explorer da mark5000*:

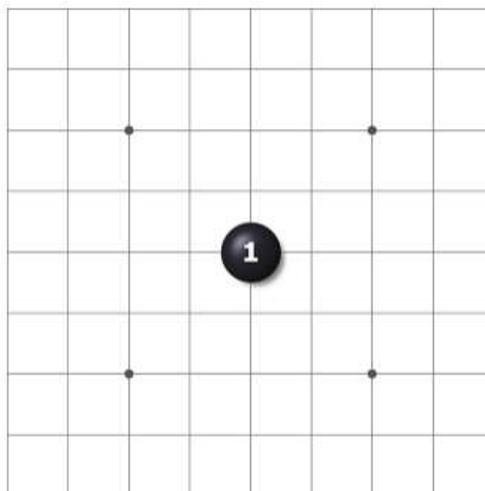
(<https://onlinego.com/puzzle/181>)

Para este livro, apresentarei a você minhas duas variantes favoritas do Tengen.

Abertura do Tengen (5-5)

O Tengen é a abertura mais popular nos jogos profissionais.

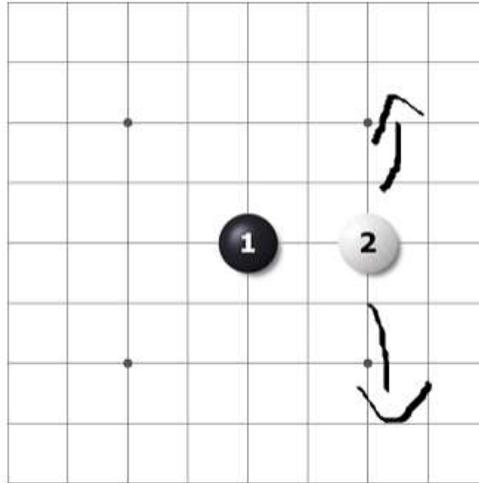
Eu recomendo que você estude primeiro as aberturas do Tengen.



(Diagrama 21)

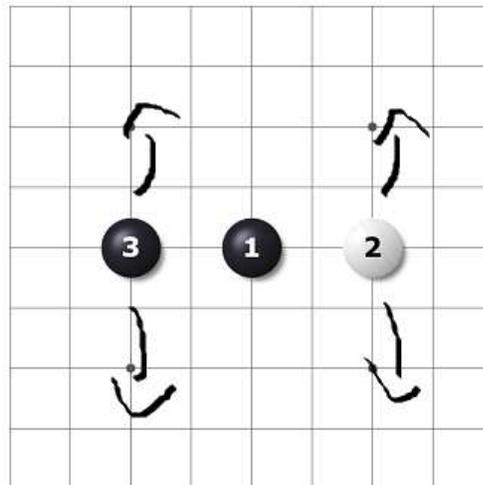
Tengen (5-5), Variação 1:

Branco 2 é uma resposta comum à abertura de Tengen. Branco ainda não decide qual canto tomar e deixa essa decisão para as Pretas.



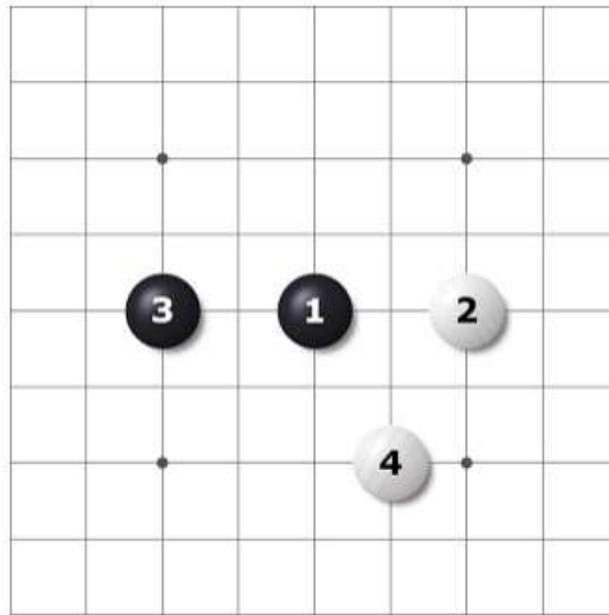
(Diagrama 22)

Uma resposta boa e comum é Preto 3. Pode parecer muito passivo, mas é muito bom para as pretas ainda não decidirem uma direção. As pretas também ganham uma boa influência sobre a parte esquerda do tabuleiro.



(Diagrama 23)

As brancas, com 4, criam território sólido e finalmente decidem pelo canto.

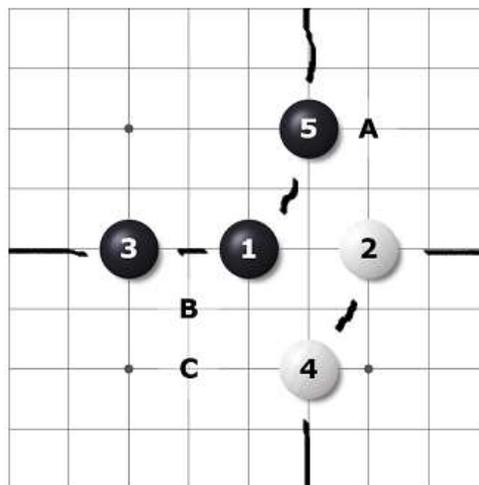


(Diagrama 24)

Preto, com 5, tem uma das respostas padrão e o *Joseki* termina nesta posição.

Como as brancas têm 5,5 pontos de *Komi*, as posições são quase iguais em pontos.

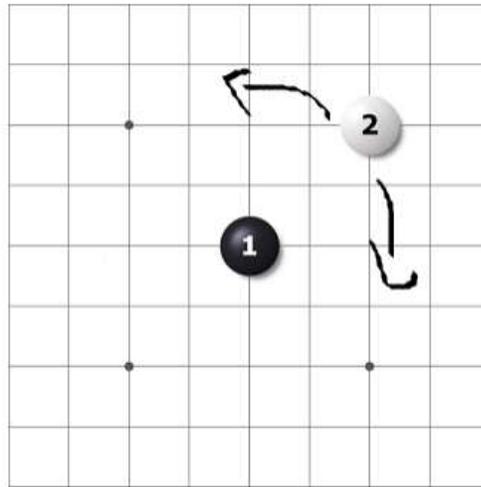
As brancas têm a possibilidade de jogar A, B ou C a seguir.



(Diagrama 25)

Tengen (5-5), Variação 2:

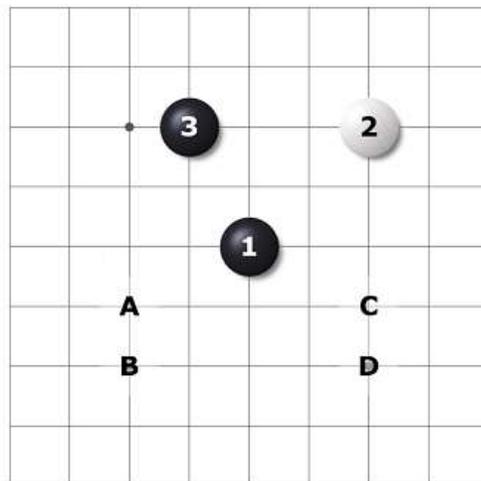
Outra abertura comum do Tengen é o Branco 2. Ela cria um território de canto sólido e extensões em qualquer direção são possíveis.



(Diagrama 26)

As pretas não podem atacar diretamente as brancas 2 com segurança. Uma boa resposta é Preto 3, pois ameaça ocupar um grande território e cria uma grande influência sobre o lado esquerdo do tabuleiro.

As brancas têm várias boas opções para seu próximo movimento. A e B são invasões em A influência das pretas e uma luta começarão. C é um movimento sólido e territorial, e D convida as pretas para um ataque entre as duas pedras brancas.



(Diagrama 27)

Furikawari

“Você troca um território potencial pelo território do seu oponente e vice-versa.”

Por mais simples que pareça, este termo japonês significa "troca de potencial território". O espaço aberto ou estrutura está sendo alternado entre os dois jogadores e conquistou território no processo.

Claro, ao jogar que termina em *Furikawari*, você quer obter o melhor resultado para você mesmo, e não ajude o adversário!

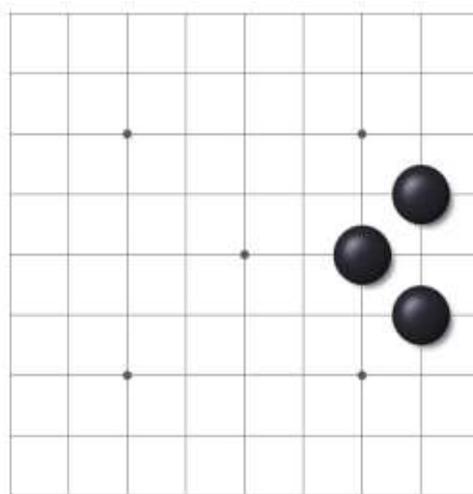
Quando soube disso, descobri que era um assunto um tanto vago, que não tinha uso prático para mim. E quando isso aconteceu nos meus jogos, não houve técnicas específicas para iniciantes anexadas, e eu estava tendo dificuldades.

Vou tentar facilitar esse caminho para você! Neste nos dois próximos exemplos, irei (espero) dar-lhe uma melhor compreensão sobre como usar *Furikawari* em seus próprios jogos 9x9.

Imagine-se como o jogador branco nos seguintes diagramas:

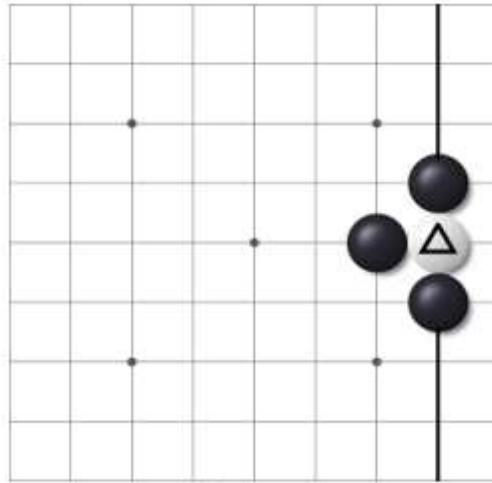
A Técnica da Capela (Chapel-Technique)

Estas três pedras negras formam a capela. É uma das capturas básicas da técnicas em Go: The Chapel.



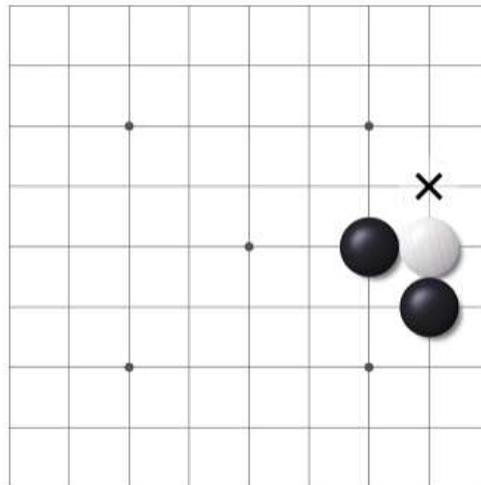
(Diagrama 28)

A capela só funciona na segunda linha do tabuleiro! As três pedras negras cercam a única pedra branca, voltada para a borda. A pedra branca pode não será salvo e está morto.



(Diagrama 29)

Quando duas pedras pretas são colocadas ao redor da pedra branca, elas são “ameaçando uma capela”.

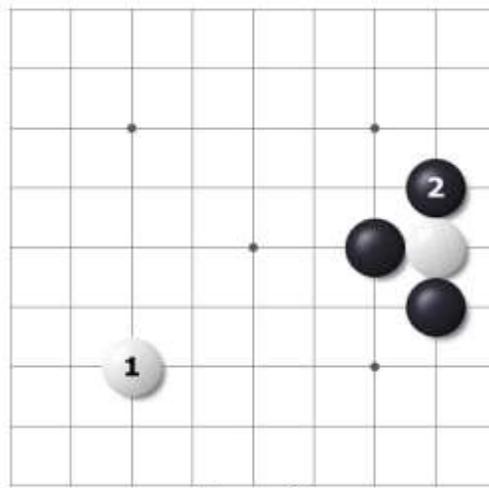


(Diagrama 30)

81 Pequenos Leões - Uma introdução ao tabuleiro 9x9 para iniciantes avançados

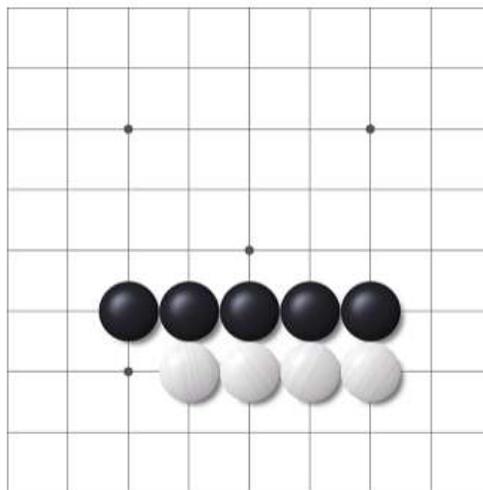
Se as brancas ignorarem a capela e jogarem em outro lugar, as pretas 2 podem capturar as brancas em uma capela.

(Observe que Preto 2 é um lance de final de jogo! Jogá-lo tão cedo é um erro porque as brancas agora têm um movimento livre em outro lugar do tabuleiro.)



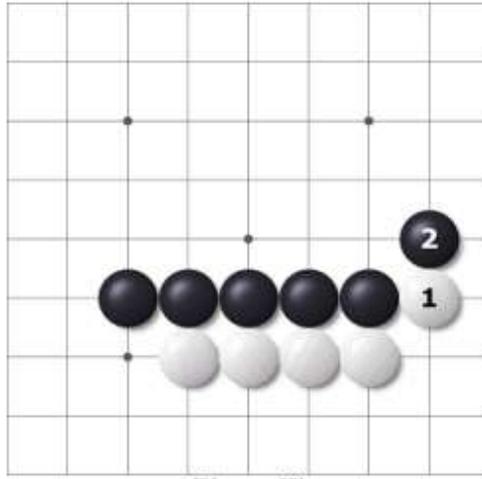
(Diagrama 31)

Você pode usar a capela como técnica para *Furikawari*. Vamos dar uma olhada nisso posição comum no tabuleiro: as pretas têm grande influência no topo do tabuleiro, e as brancas têm um pequeno grupo no lado inferior.



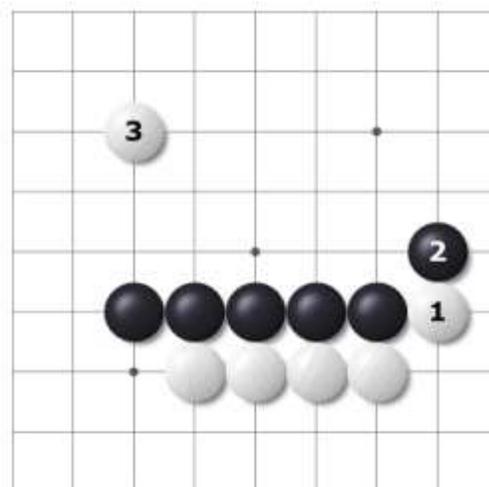
(Diagrama 32)

As brancas agora podem contornar o grupo preto com as brancas 1. Uma situação comum
A resposta das Pretas é "ameaçar uma capela" com Pretas jogando em 2.
Isto é exatamente o que Branca deseja.



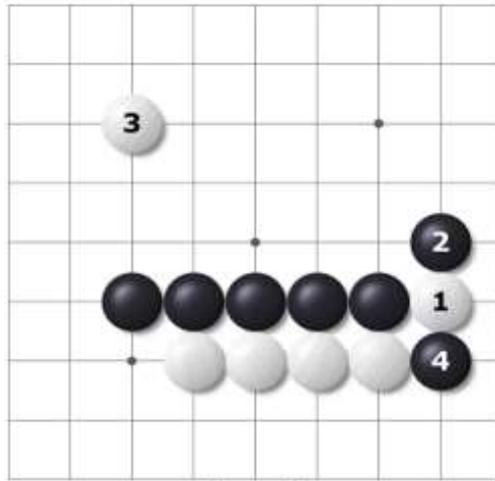
(Diagrama 33)

As brancas agora podem pegar um grande ponto em outro lugar do tabuleiro e ignorar a capela ameaça. Este é apenas um exemplo de como a Técnica da Capela pode ser usada para ganhar um movimento *Sente* em outro lugar do tabuleiro. Pode-se argumentar se Branco 3 é a melhor escolha, mas isso não é muito importante aqui. A jogada correta para as Pretas é jogar no canto superior esquerdo e reagir às Brancas 3.



(Diagrama 34)

Porém, muitas vezes, as pretas cairão na "armadilha" e jogarão a capela em seguida.

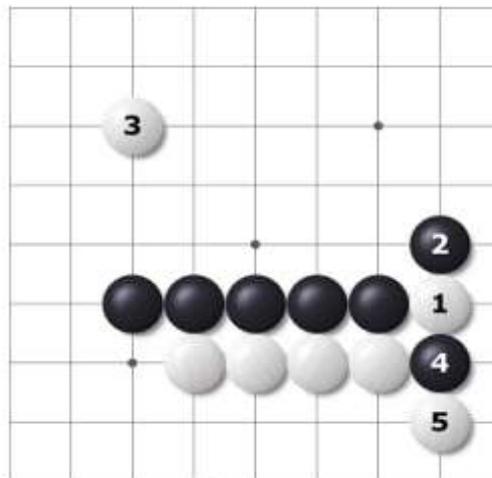


(Diagrama 35)

As brancas reagirão colocando Preta 4 no *Atari*. Se as pretas decidirem jogar em outro lugar agora, as pretas 4 serão capturadas pelas brancas. Se as pretas capturarem as brancas 1,

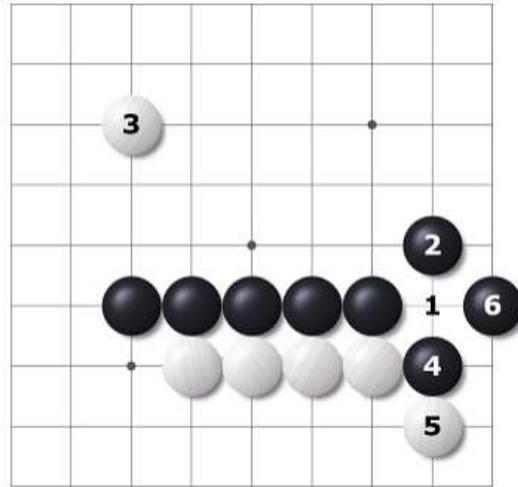
As brancas conseguem um movimento livre em outro lugar. Este é um grande dilema para as pretas.

As brancas podem ficar felizes com o resultado, não importa o que aconteça a seguir.



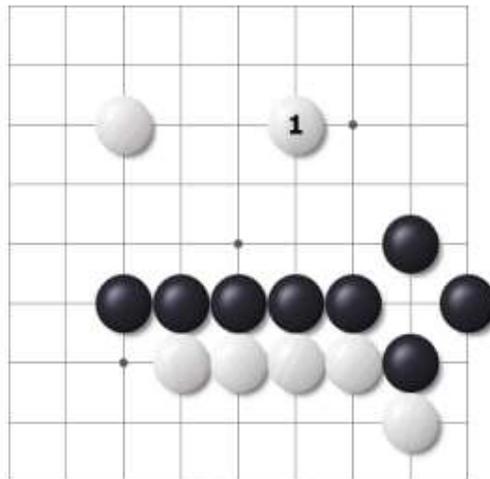
(Diagrama 36)

Na maioria das vezes, o jogador Preto irá capturar a pedra Branca com Preto 6.



(Diagrama 37)

As brancas sacrificaram um pouquinho de território no canto, mas ganham liberdade de movimento em outro lugar. Isso é enorme para as brancas, e as pretas podem pensar em renunciar.



(Diagrama 38)

Este é apenas um exemplo onde *Furikawari* é usado como técnica para vencer em um tabuleiro 9x9. Às vezes, as trocas serão muito sutis e somente a experiência e a contagem dirão se vale a pena jogar.

Poderíamos também argumentar que geralmente é uma jogada melhor para as brancas seria conectar suas pedras depois do Preto 2 no Diagrama 33. Isso geralmente é verdade para tabuleiros 19x19, mas em tabuleiros 9x9 é apenas em alguns casos.

Conhecer e usar a Chapel-Technique é essencial para qualquer jogador avançado de 9x9, principalmente porque o resultado é muito melhor do que em tabuleiros maiores.

O principal benefício da Técnica da Capela é obter um movimento *Sente* livre sacrificando uma pedra.

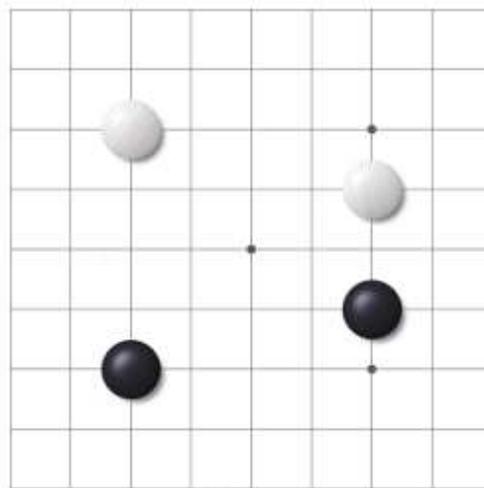
Sugiro que você experimente a técnica Chapel para ter uma boa noção dela.

A técnica de anexar-corte transversal (*Attach-Crosscut*)

Outra técnica para um possível *Furikawari* é o *Attach-Crosscut*. Tem muitos resultados possíveis e tentarei abordar os mais comuns.

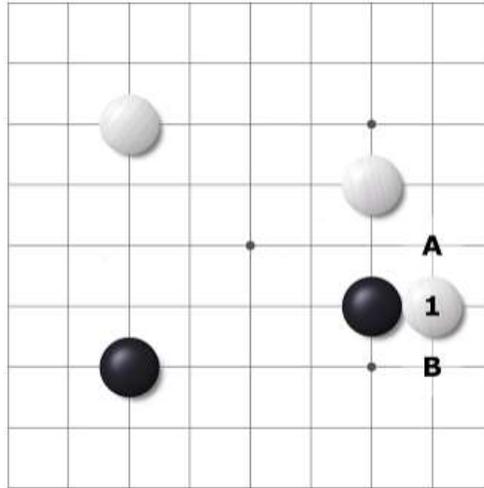
Para ficar uniforme com o capítulo da capela, troquei as cores e o branco joga primeiro neste exemplo.

Onde as brancas podem jogar para fazer *Furikawari*?



Este é o movimento para iniciar uma troca de território potencial. Embora pareça contraintuitivo fixar isso perto da borda do tabuleiro, é uma jogada possível!

As pretas provavelmente jogarão A ou B agora. Se as pretas decidirem jogar em outro lugar em vez disso, as brancas já estão satisfeitas com o resultado.

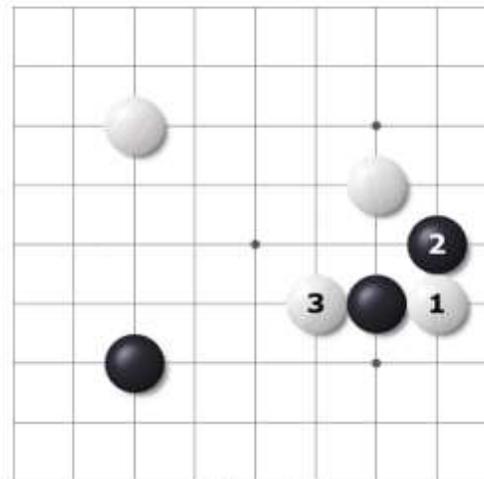


(Diagrama 40)

Opção A, Variação 1:

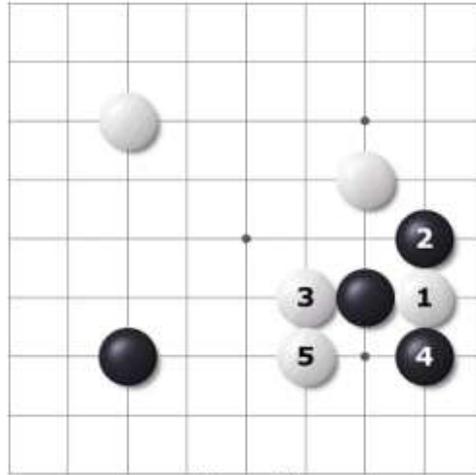
Depois de uma jogada das Pretas em A, as Brancas podem fazer diferentes variações que sejam boas para elas.

Uma possibilidade é a braçadeira em Branco 3.



(Diagrama 41)

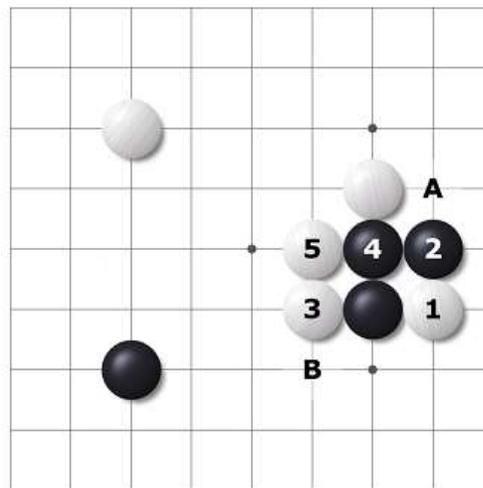
Se as pretas capturarem as brancas 1 em uma capela, as brancas podem estender-se com segurança com as brancas 5 e ficar felizes por terem invadido o território das pretas com sucesso.



(Diagrama 42)

Opção A, Variação 2:

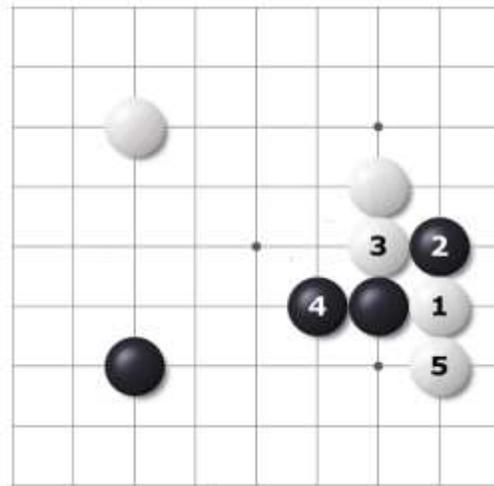
Se as Pretas decidirem conectar suas pedras em Pretas 4, as Brancas 5 fecham a fronteira de seu território. A e B são continuações possíveis para ambos os jogadores: se as pretas pegarem B, as brancas poderiam jogar A e vice-versa.



(Diagrama 43)

Opção A, Variação 3:

Depois de escolher a opção A anteriormente, esta variação também é uma possibilidade para as brancas. Se as Pretas se estenderem para o meio com Pretas 4, as Brancas 5 invadem profundamente o território das Pretas.

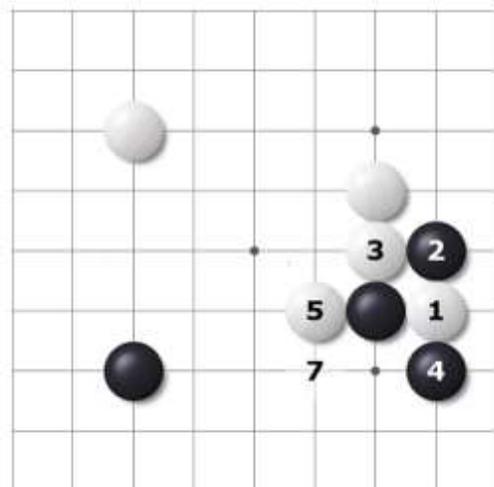


(Diagrama 44)

Opção A, Variação 4:

Se as pretas jogarem a capela com as pretas 4, as brancas 5 jogarão o *Atari* no lado oposto.

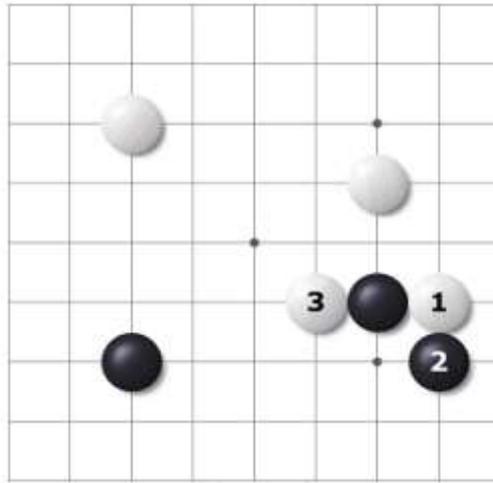
As pretas agora podem capturar o branco 1 ou conectar suas pedras. As brancas podem ficar felizes com qualquer escolha e jogar o lance 7.



(Diagrama 45)

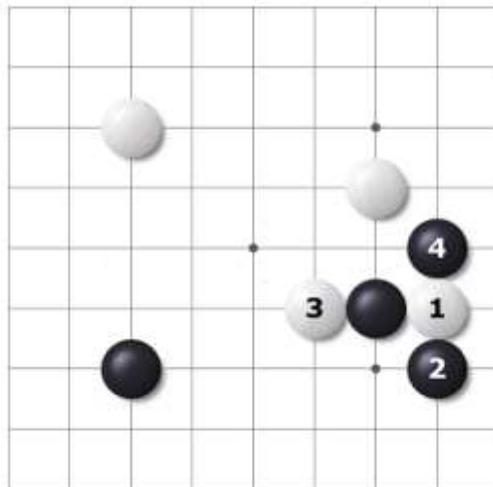
Opção B, Variação 1:

Após os movimentos iniciais, as pretas também podem decidir bloquear as brancas 1 no outro lado do tabuleiro. Como nos exemplos anteriores, a cunha de 3 é jogável para as brancas.



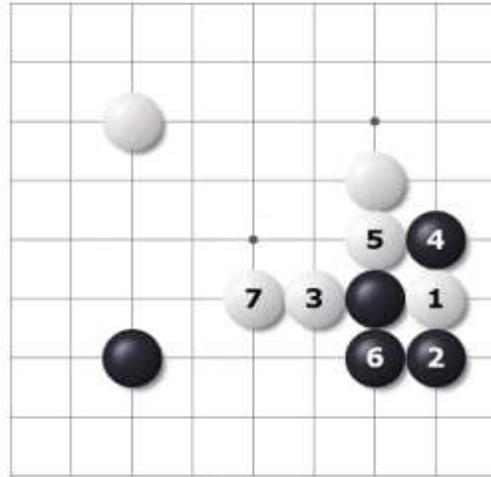
(Diagrama 46)

Se as pretas forem gananciosas, elas podem jogar a capela nas pretas 4. Isso é horrível para as pretas, como você verá no próximo diagrama.



(Diagrama 47)

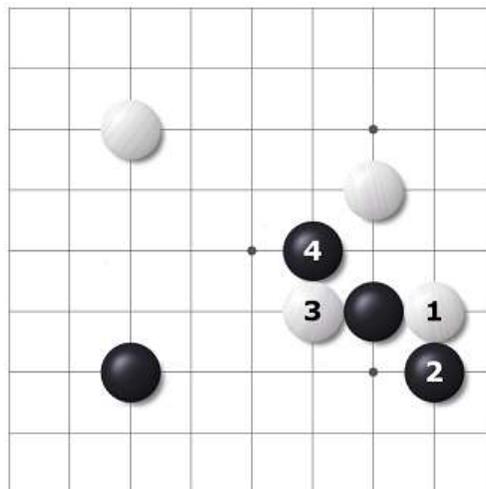
As brancas não perderão tempo e *Atari* a pedra preta com as brancas 5. As pretas terão que obedecer e conectar suas pedras, ou seu território será perdido. Como resultado, as brancas podem fortalecer seu grande território. Branco 7 é uma possibilidade boa e sólida.



(Diagrama 48)

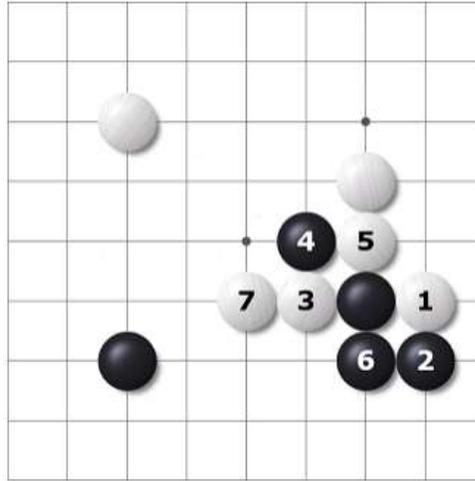
Opção B, Variação 2:

As Pretas podem tentar avançar na formação Branca com Pretas 4, mas esta variação não é uma boa escolha para ele.



(Diagrama 49)

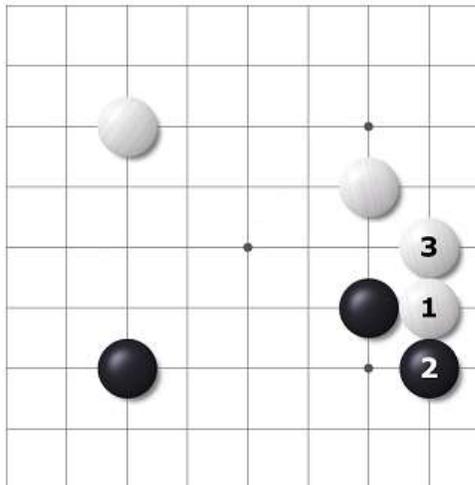
As brancas podem simplesmente reagir com Branco 5, forçando as pretas a conectarem suas pedras. A extensão em Branco 7 é boa para Branca, e ele pode ficar satisfeito com o resultado.



(Diagrama 50)

Opção B, Variação 3:

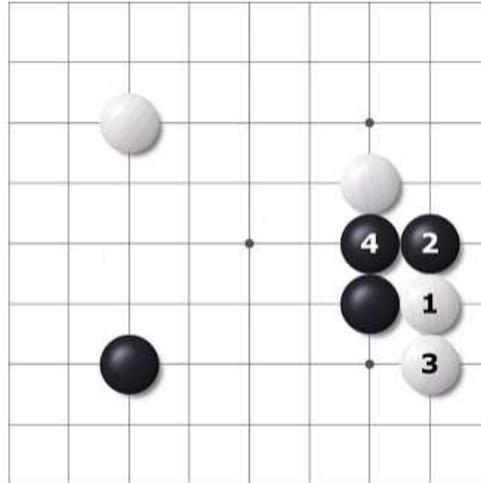
Branco 3 é uma variação muito defensiva e provavelmente não levará a uma troca de território. É jogável e reduz alguns dos efeitos no território das Pretas.



(Diagrama 51)

Opção B, Variação 4: (Erro):

Não misture a variação 3 com esta. Se as Pretas bloquearem do outro lado e as Brancas estenderem a sua pedra inicial, as Pretas podem ligar as suas pedras e estão numa posição muito forte agora!



(Diagrama 52)

O sucesso da técnica *Attach-Crosscut* depende muito das pedras circundantes. Por isso, antes de jogar, leve em consideração se o resultado da troca é bom para você.

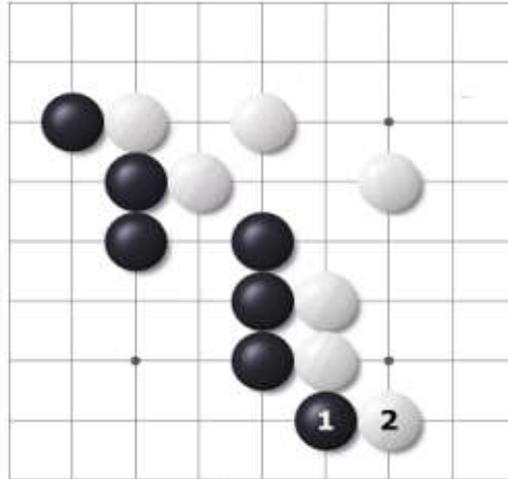
Claro, existem muito mais possibilidades para *Furikawari*, mas explicar todas as situações possíveis seria suficiente para um livro próprio. Com essas duas mecânicas simples, você terá um bom começo sobre como trocar território com sucesso.

Experimente e faça isso em seus jogos. Se você falhar, tente revisar e descobrir o que deu errado. Compreender o conceito básico por trás do *Furikawari* e como ele é usado no 9x9 tornará você pelo menos uma classificação mais forte no tabuleiro 9x9.

Um exemplo de jogo profissional

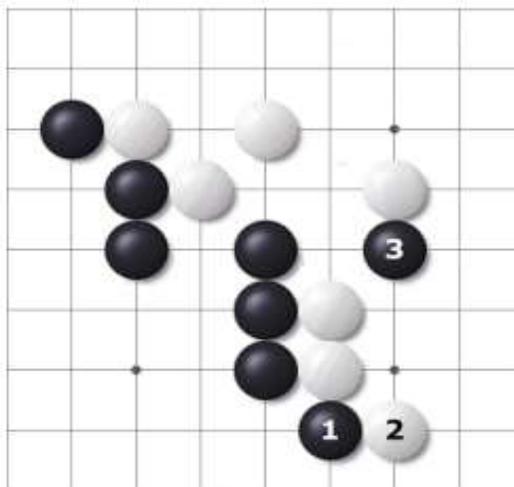
O exemplo a seguir foi retirado do jogo seis, entre Kudo Norio (9p) e Yamada Kimio (9p), onde a capela é usada pelas pretas para *Furikawari*.

Nesta fase do jogo, as brancas têm uma posição forte no canto superior direito e o jogo está altamente a seu favor. Depois que as Brancas são dobradas pelas Pretas 1, ameaça uma capela nas Brancas 2.



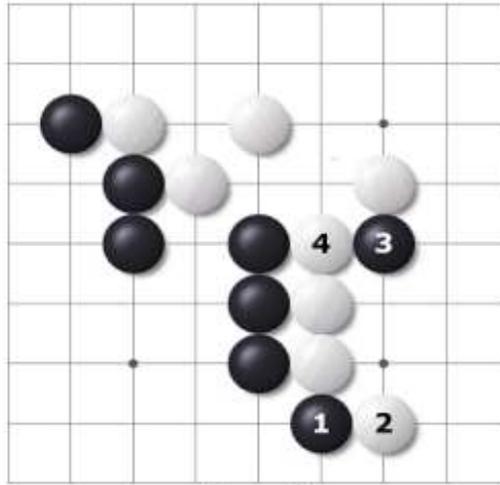
(Diagrama 53)

Preto 3 usa isso a seu favor e ignora a ameaça invadindo. As brancas não podem jogar na capela, mas têm que reagir ao jogo das pretas.



(Diagrama 54)

As brancas 4 cortam a pedra preta e parece que as brancas estão em uma boa posição novamente. Mas as Pretas têm um plano!

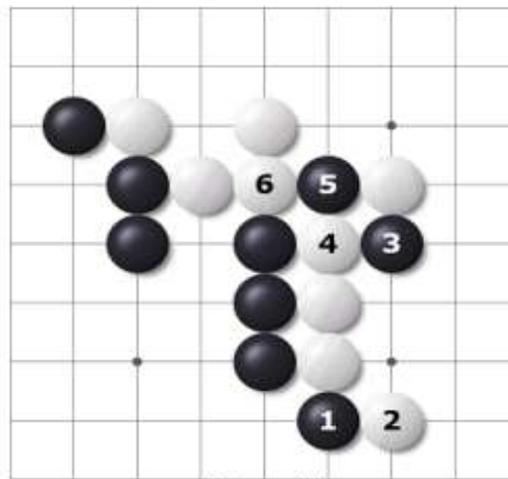


(Diagrama 55)

Preto 5 separa as pedras Brancas umas das outras, e Branco 6 faz o mesmo com as pedras Pretas em 3 e 5. Observe como Preto 1 tira uma liberdade do grupo Branco. Sem isso, as Brancas 6 teriam jogado *Atari* para as Pretas 5 na outra direção.

A capela ainda não foi resolvida por causa do ataque furioso das Pretas.

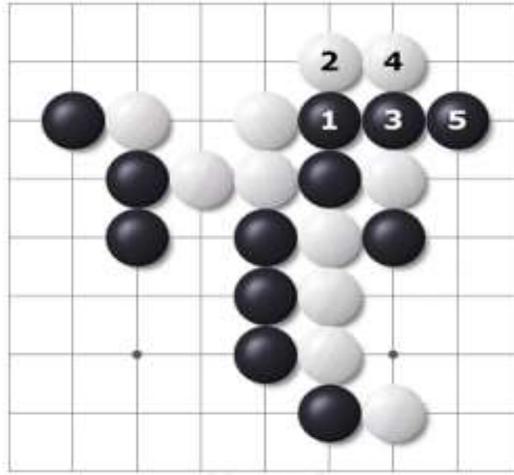
Você pode ler o que acontecerá a seguir?



(Diagrama 56)

81 Pequenos Leões - Uma introdução ao tabuleiro 9x9 para iniciantes avançados

As pretas puxam sua pedra do *Atari* com as pretas 1, e segue uma pequena sequência onde as pretas são empurradas para a borda do tabuleiro.

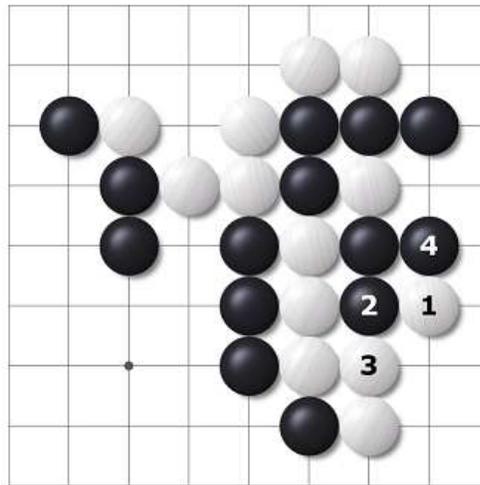


(Diagrama 57)

As pretas cercaram uma pedra branca no processo e estão quase vivas agora.

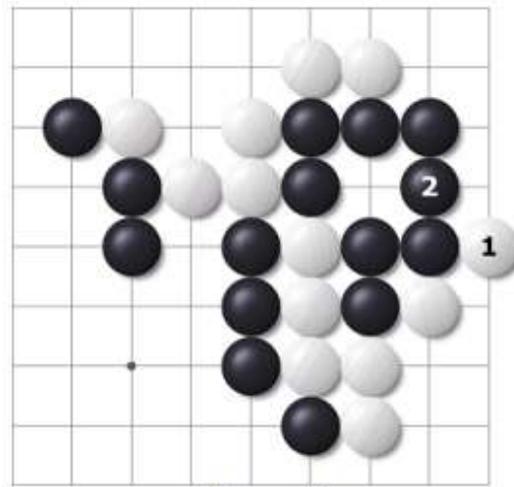
Pretas 2 é um *Atari* do grupo Branca, e Branca 3 o conecta e salva.

Esta invasão teve o mesmo sucesso, porque Pretas usou inicialmente a Técnica da Capela.



(Diagrama 58)

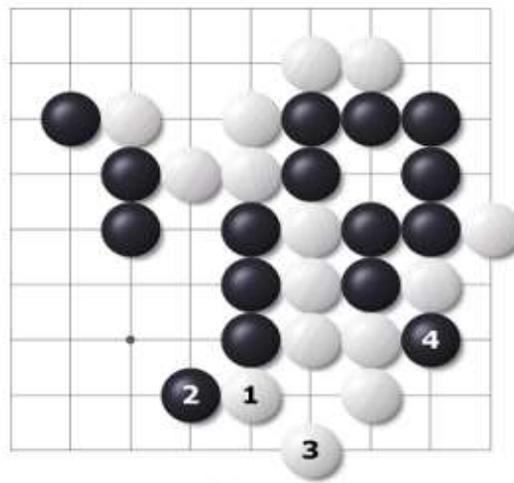
Branco 1 coloca as três pedras pretas no *Atari*, e Preto tem que capturar e conectar com Preto 2.



(Diagrama 59)

Finalmente, a capela é resolvida com Brancas 1 e Pretas 2. Para que seu grupo permaneça vivo, as Brancas devem capturar em 3, e Pretas 4 faz a mesma coisa para seu grupo à direita. Se você voltar ao diagrama inicial, você teria adivinhado esse resultado?

Obviamente, jogar tão bem exige o mais alto nível de habilidade em Go. É um bom exemplo de como você pode usar a Técnica da Capela para obter vantagem.



(Diagrama 60)

Em saltos

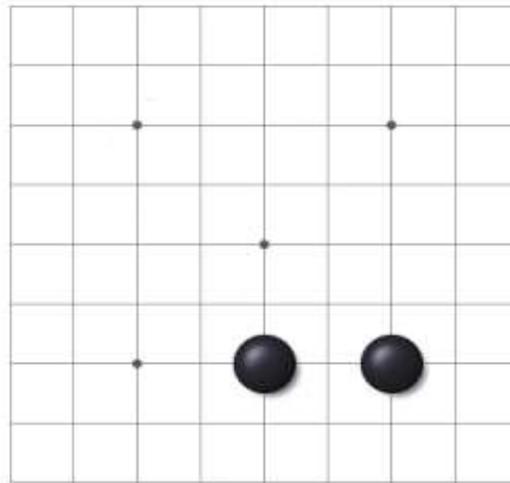
Estender-se a partir de suas próprias pedras e grupos é uma das partes mais importantes do jogo 9x9. Mas também é importante não nos estender cegamente, mas pensar no que acontece depois.

Saltos e extensões são uma boa forma de ganhar controle sobre o tabuleiro, sem criar muitos pontos fracos para o oponente explorar.

Aqui estão algumas coisas para lembrar:

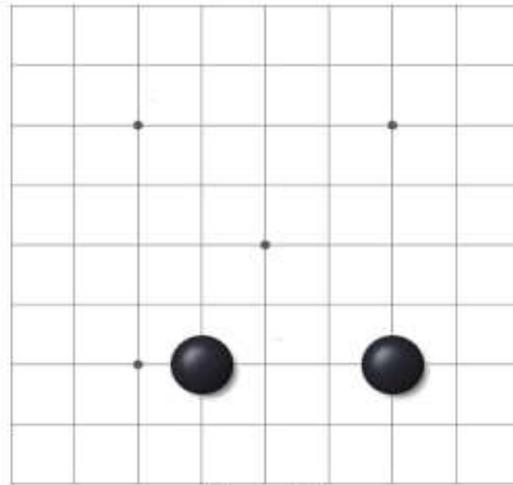
Bom

O salto de um ponto é um movimento muito sólido e bom para ampliar seu controle no tabuleiro, principalmente quando jogado na terceira linha! Antes de estender e apedrejar ou agrupar, considere primeiro o salto de um ponto.



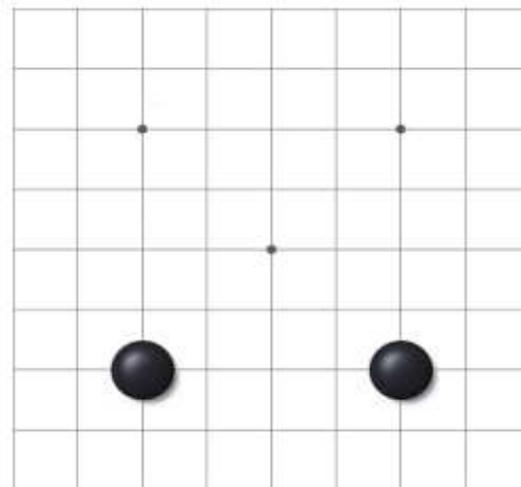
(Diagrama 61)

O salto de dois pontos é outra boa extensão para fazer uma base sólida na lateral do tabuleiro. Antes de jogar, certifique-se de que não haja pedras brancas ao redor que possam cortar sua extensão.



(Diagrama 62)

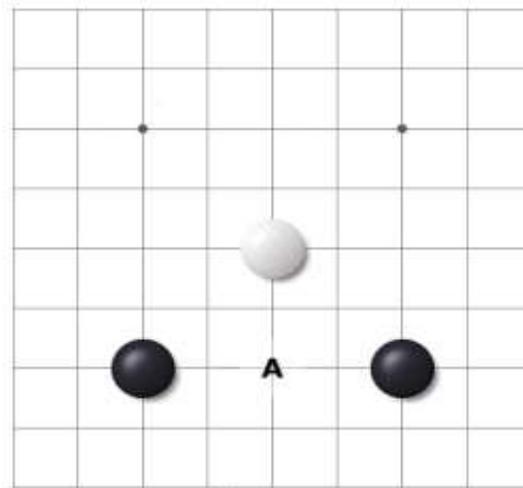
Os mesmos princípios se aplicam ao salto de três pontos: Se não houver nenhuma pedra branca por aí ainda, é uma opção jogável! Se as brancas decidirem entrar entre, as pretas podem se estender para as direções abertas e viver.



(Diagrama 63)

Ruim

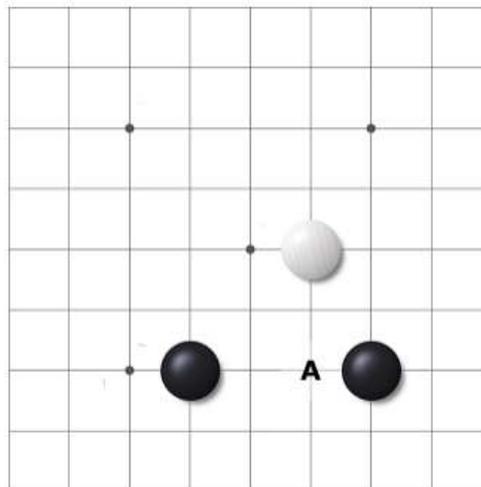
O salto de três pontos nunca é uma boa extensão se houver uma pedra branca no Tengen. Após a extensão, as brancas irão cunhar em A e as pretas terão que lutar por sua vida de um lado.



(Diagrama 64)

Depende

As pretas devem considerar cuidadosamente se desejam dar um salto de dois pontos, se a pedra branca estiver por perto. Uma cunha em A ainda não é muito dolorosa, mas cria pontos de corte com *Aji* para mais tarde.



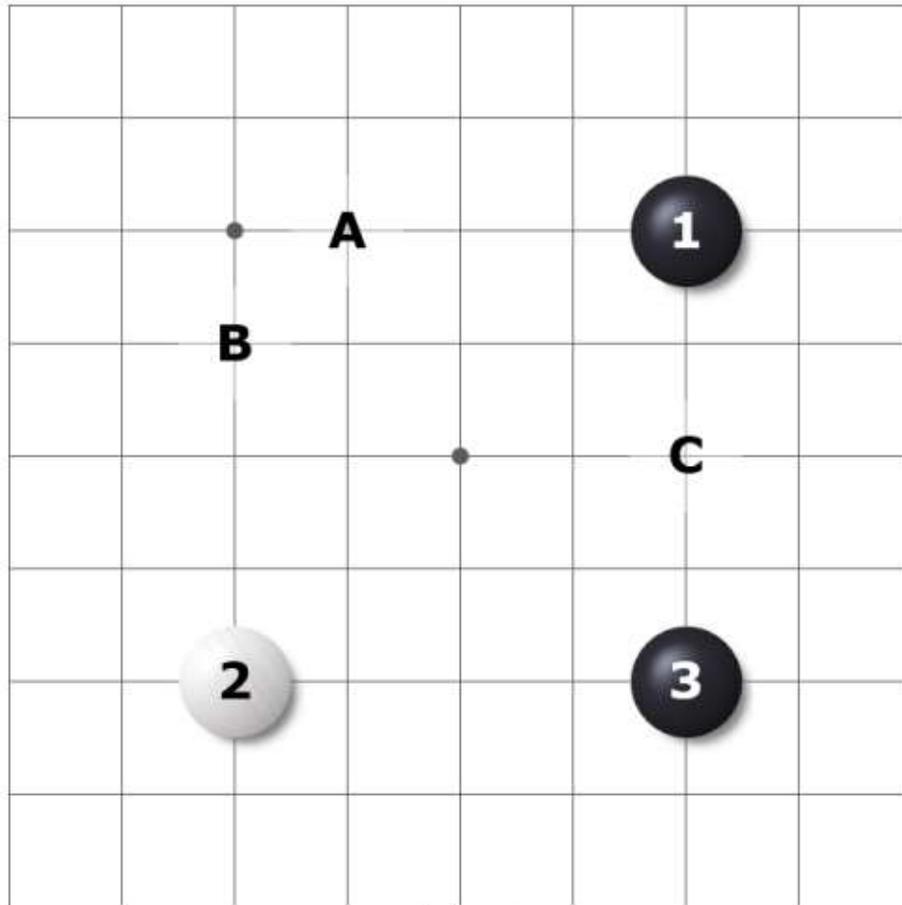
(Diagrama 65)

Treinamentos práticos

Quero fazer um pequeno treinamento prático com você. Nas páginas seguintes, mostrarei um diagrama inicial com alguns movimentos já sendo executados. Esses exemplos são retirados de jogos amadores e mostram posições que podem ser vistas com frequência. Você terá três opções e cabe a você encontrar uma boa resposta. Como não existem registros de jogos profissionais dessas posições, tentarei dar uma explicação detalhada do meu ponto de vista.

Treinamento 1

Branças para jogar. A, B ou C?

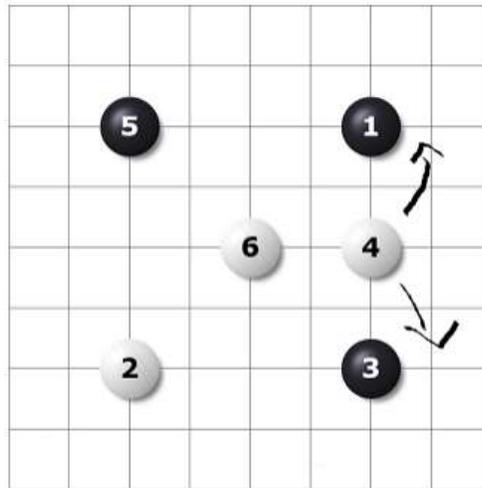


(Diagrama 66)

✓ Opção C:

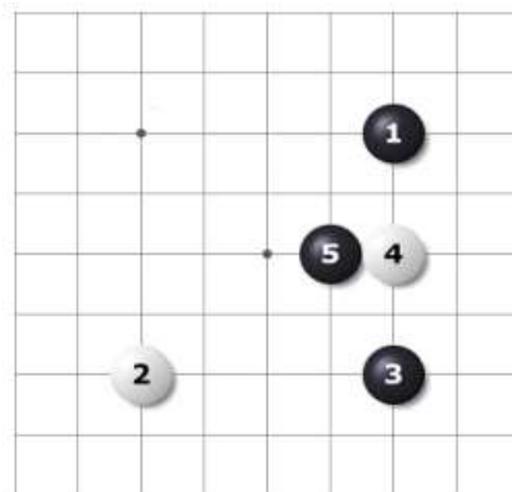
C também é uma escolha jogável e as Pretas 5 não esperarão para marcar outro canto.

As brancas 6 podem estender-se com segurança para Tengen em troca, e uma luta por todo o tabuleiro começará. Se as brancas conseguirem dividir os grupos pretos em três mais tarde, ele será capaz de matar um deles.



(Diagrama 69)

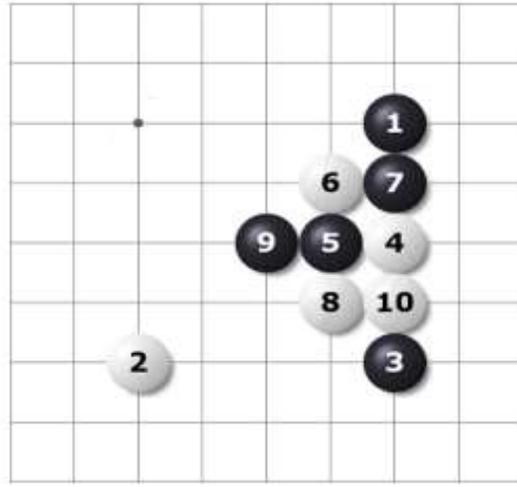
Alguns iniciantes cometerão o erro de responder às Brancas 4 com um movimento de contato nas Pretas 5. Isso é muito bom para as Brancas, pois elas podem explorar os pontos de corte enquanto fogem. (Veja o próximo diagrama)



(Diagrama 70)

81 Pequenos Leões - Uma introdução ao tabuleiro 9x9 para iniciantes avançados

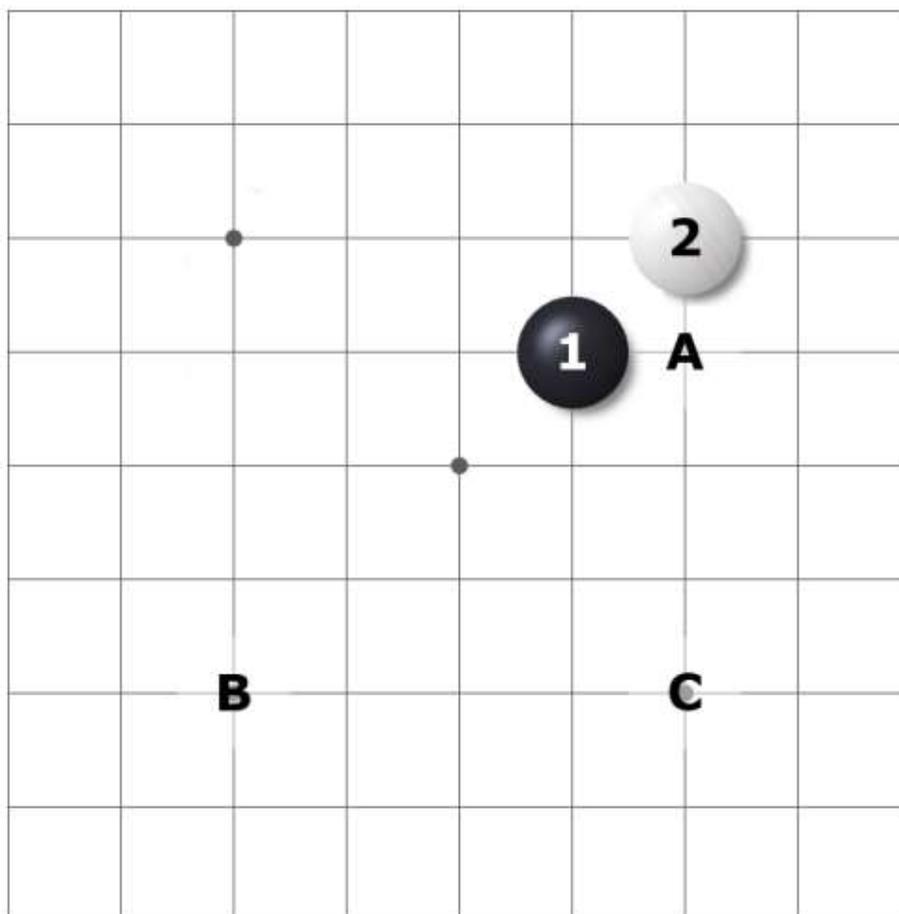
Mesmo que esta situação pareça complicada, o resultado geral é muito melhor para as brancas, pois elas ficam no canto inferior direito e os grupos das pretas são separados até que as pretas capturem as brancas 6.



(Diagrama 71)

Treinamento 2

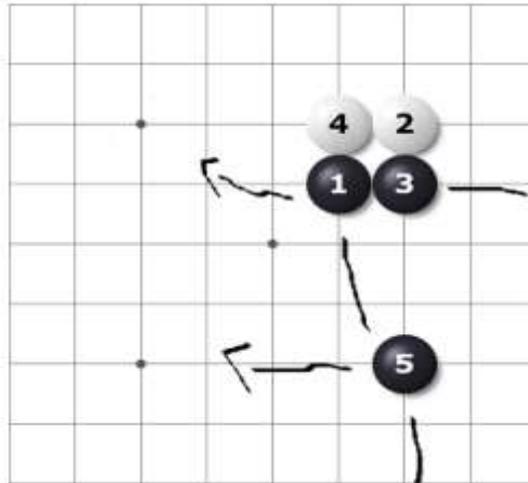
Preto para jogar. A, B ou C?



(Diagrama 72)

✓Opção A:

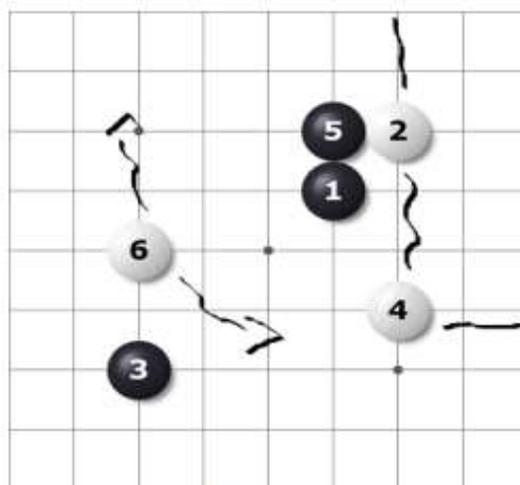
As Pretas 3 são a melhor resposta para punir o overplay das Brancas na abertura. As brancas precisam ampliar com 4 ou perderão o canto. Isso torna seu movimento inicial ineficiente. Preto 5 ocupa uma grande parte do tabuleiro.



(Diagrama 73)

✓Opção B:

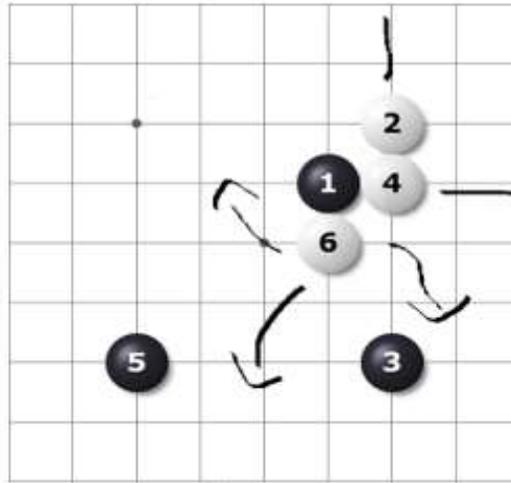
Ignorando as Brancas 2, as Pretas podem ocupar o canto oposto. Isso não é bom mova-se, porque as brancas estenderão com as brancas 4. Se as pretas bloquearem (qualquer lado) com 5, as brancas sacrificarão sua pedra inicial e iniciarão uma luta de todo o tabuleiro.



(Diagrama 74)

✓ Opção C:

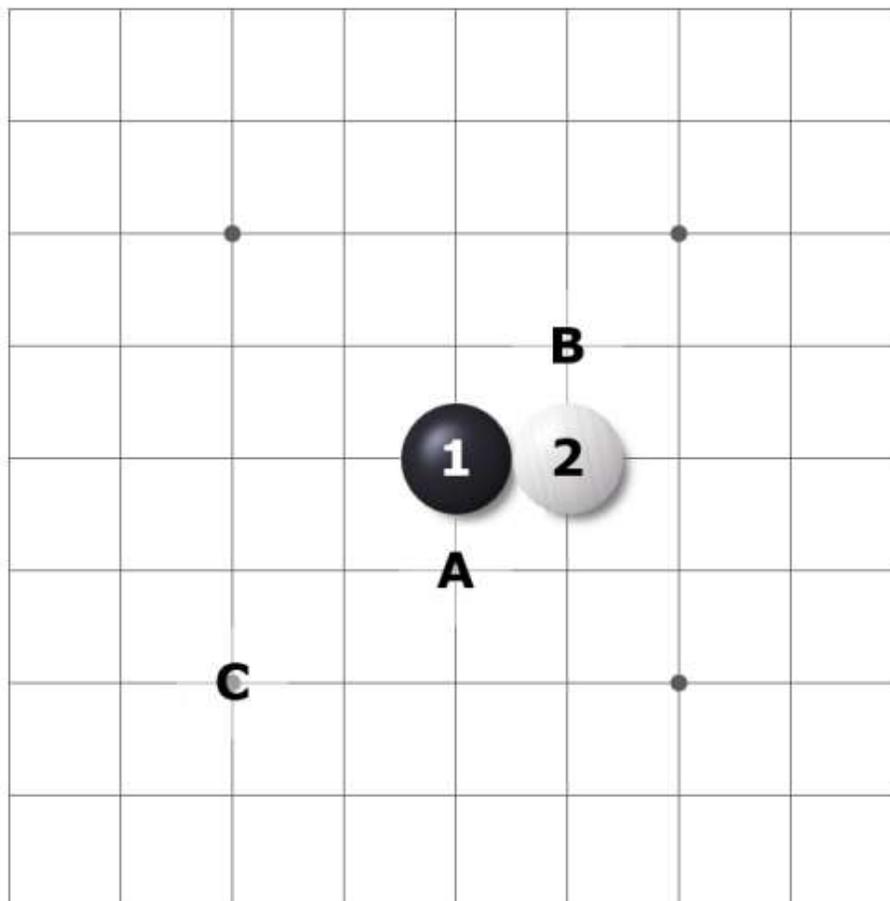
C é a pior opção, já que as brancas jogarão o lance 3 para fazer um canto sólido. As pretas não têm escolha e precisam fazer um segundo canto como compensação com as pretas 5. As brancas 6 podem então iniciar uma invasão a partir de uma base segura.



(Diagrama 75)

Treinamento 3

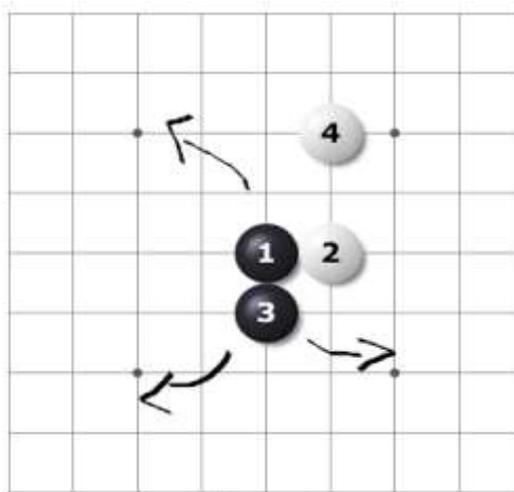
Preto para jogar. A, B ou C?



(Diagrama 76)

✓Opção A:

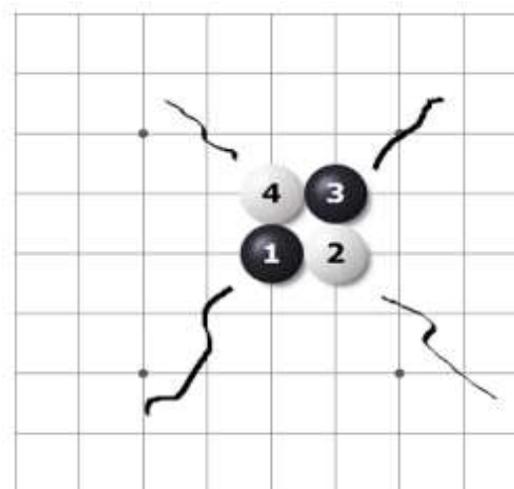
A extensão sólida em A é o movimento correto para punir o overplay das brancas. Se as brancas quiserem criar um território seguro com as brancas 4, as pretas podem planejar cuidadosamente seu próximo movimento e possivelmente invadir.



(Diagrama 77)

✓Opção B:

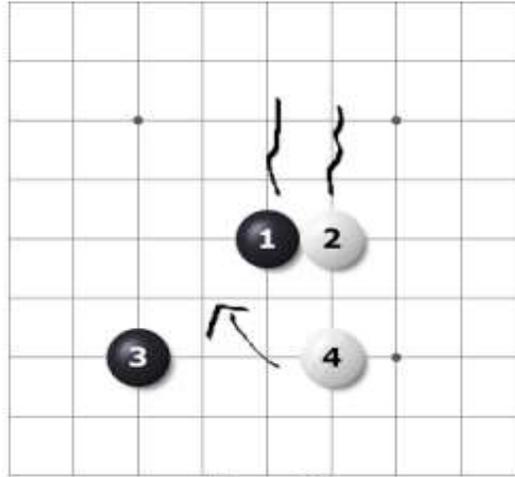
Se as Pretas decidirem cortar, as Brancas podem fazer o mesmo e iniciar um Semeai em todo o tabuleiro. As Pretas têm que pensar cuidadosamente se querem este resultado, antes de jogar o lance em B.



(Diagrama 78)

✓ Opção C:

As brancas ficarão gratas pelo movimento passivo em Preto 3 e estenderão seu controle sobre o tabuleiro com Branco 4. O espaço aberto entre Preto 1 e 3 é ruim para Preto, pois as Brancas podem invadir mais tarde.



(Diagrama 79)

O Fim?

Sim, o livro já está no fim e espero que você tenha aprendido algo novo com minha introdução ao tabuleiro 9x9. Claro que só poderia dar-lhe uma compreensão básica deste tamanho especial de tabuleiro, e há muito mais para aprender e descobrir! Se você perder muito no tabuleiro 9x9, não deixe que isso te desanime! Como diz um ditado popular: “O mestre falhou mais do que o aluno tentou”.

Quero agradecer especialmente a [mark5000](#), que me deu ótimas contribuições em muitas partes do livro! (E quem é um excelente jogador de 9x9!)

Também um agradecimento àqueles que me ajudaram a ficar mais forte, leram o livro, e aqueles que são meus bons amigos. ♥

Não hesite em contactar-me através de franzisa@online-go.com ou enviar uma mensagem para "[Françisa](#)" no *Online-Go Server (OGS)*.

Lista de links

- Servidor Go Online: <https://www.online-go.com>
- Coleção Joseki 9x9 de Françisa: <https://online-go.com/puzzle/132>
- Explorador de abertura 9x9 do mark5000: <https://online-go.com/puzzle/181>
- Tsumego de Cho Chikun (pdf): <http://Tsumego.tasuki.org/books/cho-1-elementar.pdf>
- Tsumego de Cho Chikun (online): <https://online-go.com/puzzle/5>
- Coleção de jogos profissionais 9x9 (sgf): <https://online-go.com/library/57612>
- Peter Shotwell: The Game of Go: especulações sobre suas origens e simbolismo na China Antiga: http://www.usgo.org/files/bh_library/originsofgo.pdf

GLOSSÁRIO EM PORTUGUES
(Tradução livre pelo Tradutor Yosef. Eljarat)

- Agehama: o campo de prisioneiros. Geralmente utiliza-se o Futah para esse fim;
- Aji:** potencial defeito;
- Atari:** quando todas as intersecções exceto uma diretamente adjacente à pedra ou grupo de pedras são ocupadas pelo oponente, a pedra ou grupo é dita estar sob “atari”, e o oponente pode capturá-la no próximo movimento.
- Dame: território de ninguém, cercado por ambos os jogadores;
- Damezumari: falta de liberdades;
- Furikawari** - Intercambiar, um grupo por outro, influência por pontos, etc
- Futah: a tampa do pote de Go (goke);
- Goban:** o tabuleiro de Go;
- Goishi:** as pedras de Go;
- Goke: o pote onde são guardadas as pedras de Go;
- Gote: lance que cede a iniciativa;
- Gukei: má forma.
- Hoshi: abertura no ponto 4-4 do tabuleiro (Goban)
- Hoshi:** ponto estelar; marcação no tabuleiro
- Joseki:** durante a abertura, conflitos locais frequentemente surgem, começando tipicamente nos cantos e se desenvolvendo para os lados. Esses conflitos locais se chamam josekis
- Kido: o caminho do Go; - regras de etiqueta
- Ko: eternidade (nao é permitirdo repetir a mesma posição do tabuleiro), deve jogar em lugar diferente após outro lance depois pode
- Komi:** a compensação que as brancas recebem pela iniciativa das pretas;
- Komoku:** abertura no ponto 3-4 do tabuleiro (Goban)
- Kuro: preto;
- Kyu: uma classificação amadora de jogadores indo desde aproximadamente 35 kyu (um total iniciante) até 1 kyu, o mais alto nível antes de shodan (1 dan)
- Miai: quando dois lances diferentes têm resultados semelhantes;
- Moku: um ponto;
- Mokuhazushi:** abertura no ponto 5-3 do tabuleiro (Goban)
- Moyo: potencial de território;
- Nigiri:** o sistema de sorteio para determinar quem joga com as pretas;
- Seichi:** a fase de organizar o tabuleiro para a contagem;
- Sansan:** abertura no ponto 3-3 do tabuleiro (Goban)
- Semeai: corrida de captura;
- Sensê:** mestre, professor.
- Sente: Lance que toma ou mantém a iniciativa;
- Shiro: branco;
- Takamoku:** abertura no ponto 5-4 do tabuleiro (Goban)
- Tengen:** abertura no ponto 5-5 do tabuleiro (Goban)
- Tesuji: técnica de melhor lance.
- Tsumego: problema de vida e morte (Life and Death)**
- Uchikomi: invadir o potencial adversário para que ele não se solidifique.

Sugestões e críticas sobre a tradução? Por favor enviar para yosef.eljarat@gmail.com