

Presentación

Este documento, en su primera versión, es presentado por la Asociación Deportiva de Go de Costa Rica, para formar nuevos practicantes de este milenario y fascinante juego.

A través de las páginas del mismo y de una manera visual y tan interactiva como lo permite el papel, se presentan las reglas básicas y algunos principios que estratégicos con el fin de que los primeros pasos en la práctica del Go sean claros y seguros.

Esta guía puede ser usada individualmente para aprender, pero siempre será recomendable la asesoría de alguien que ya haya sido iniciado en la práctica para aclarar dudas. La estructura permite que a medida que se avance y se van respondiendo las preguntas y siguiendo las explicaciones, el conocimiento sea generado y entendido por el mismo lector.

Sinceramente esperamos poder mostrarle la magia y profundidad de este juego, y que sea una nueva forma de pasar el tiempo en una actividad que obliga a la paciencia, al equilibrio y que permite la máxima libertad creadora gracias a la simplicidad de sus reglas y las inmensas posibilidades que alberga (se ha calculado, que la cantidad de posiciones probables en el Go es mayor que las estimaciones más modestas sobre la cantidad de átomos en el Universo).

Debemos agradecer en esta presentación la oportunidad que nos brinda el Ministerio de Educación Pública (MEP) de participar en el programa de "200 DÍAS". Sin esta oportunidad, este pequeño manual no existiría. En especial a la señora Kattia Rivera y al señor Ministro de Educación, Leonardo Garnier.

Los miembros de la Asociación pueden ser contactados o localizados, en cualquier momento, a través del sitio web WWW.GO-TICO.ORG. También cualquier persona puede asistir a nuestras reuniones los sábados a partir de las 2:00 pm en el CENAC (antigua Fábrica Nacional de Licores), en la Soda de Empleados.

¡QUÉ SEA UN BUEN JUEGO!

(una frase habitual de saludo entre los jugadores al empezar una partida)

Historia

El origen del Go no está claramente definido, pero si se sabe que ya se jugaba hacia el año 2357 AC. Por lo tanto, con seguridad se puede decir que tiene más de 4000 años de antigüedad. También se tiene seguro que nació en China.

Ya en el siglo VI AC, Confucio lo menciona en sus "Analectas" y además en el siglo I AC se publicó el primer libro de Go en la historia: el Yi Zhi (Esencia del Go).

En el siglo VII DC el Go llegó a Japón, lo cual es un evento importantísimo en su historia.

日本国

En **Japón** se dan 2 circunstancias únicas: la primera es la creación de Escuelas de Go sostenidas por el estado (en ese momento, feudal) y es ahí donde se dá la segunda situación excepcional: el desarrollo de teoría de apertura (apenas existente antes). De estas escuelas salen los primeros jugadores profesionales. En el siglo XIX el Go tomó tanta relevancia que el mejor jugador tenía rango de Ministro ante el Emperador.

Existían muchas escuelas de Go en todo Japón, pero todas se pertenecían a uno de 4 grupos, correspondientes a las más poderosas del país: Honinbo (la más fuerte y famosa), Inue, Yasui y Hayashi. Cada escuela escogía sus mejores jugadores para presentarse en torneos frente al Emperador una vez al año.

Cuando terminó la Era Feudal en Japón (finales del siglo XIX) se dio un periodo de transición donde la práctica del Go dejó de ser soportada por el Estado y hubo que crear una estructura de negocio y profesión para mantenerla. Así nació la Nihon-Ki-In, que es la Asociación Japonesa de Go.

Aunque desde finales de los años 70 el Japón no es el Líder mundial del Go, históricamente ha sido el país que más ha promovido la práctica de este juego.

Por más de 1000 años el Go se desarrollo de tal forma y profundidad en el espíritu japonés que es tratado como un deporte mental propio. Muchas de las características filosoficas japonesas fueron adaptadas y expresadas por los jugadores de Go en su estilo de juego y en su respeto al juego. Tan así fue su pasión que es considerado mucho más que un simple juego de mesa; el Go es un arte, una tradición y un reflejo del alma que se debe proteger y mantener en el transcurso del tiempo.

대한민국

Si bien en **Corea del Sur** se practicaba el Go, no era más que un juego popular.

Como parte de la labor japonesa de difusión del Go, ellos encontraron muchos talentos en el mundo, especialmente en Asia. Uno de ellos fue Cho Namchul, quién fue llevado a Japón para convertirse en jugador profesional. El decidió no quedarse en Japón sino que regresó en 1944 a Corea del Sur y fundó la Hanguk Kiwon: la Asociación Koreana de Go.

Durante muchos años trabajó en la promoción y formación de jugadores y en 1955 se jugó la primera liga profesional de Go (en Corea del Sur). A diferencia de Japón, el enfoque coreano es más deportivo y cambiaron la forma en que se practica el juego. Se dejó de lado un poco el aspecto artístico (digamos idealista) y la búsqueda de la belleza, por un enfoque más efectivo y una mayor vocación de ataque. Desde 1989, se inició la "Era Koreana" donde los jugadores de este país han dominado la escena mundial ampliamente.

中國

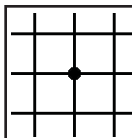
En **China**, a pesar de ser los padres del juego, su práctica no tenía el alcance japonés o coreano. Era un pasatiempo, con el agravante de que era visto como un juego "burgués"

o de alta sociedad (por lo que durante la Revolución Cultural, no le fué muy bien).

Después de la última guerra China-Japón, como parte de las actividades para la promoción de la paz, los profesionales japoneses visitaban China y, literalmente, barrían con quien se les enfrentara.

Los chinos empezaron a trabajar en cambiar esta situación y un joven aficionado llamado Nie Wei Ping estudió consistentemente hasta que él invirtió los papeles: derrotaba consistentemente a los japoneses y se convirtió en el mejor jugador del mundo durante más de 10 años.

Él mismo Nie Wei Ping ha dirigido la formación de escuelas de estudio en China y es más que probable que alrededor del año 2015 Corea deje de ser el líder mundial.

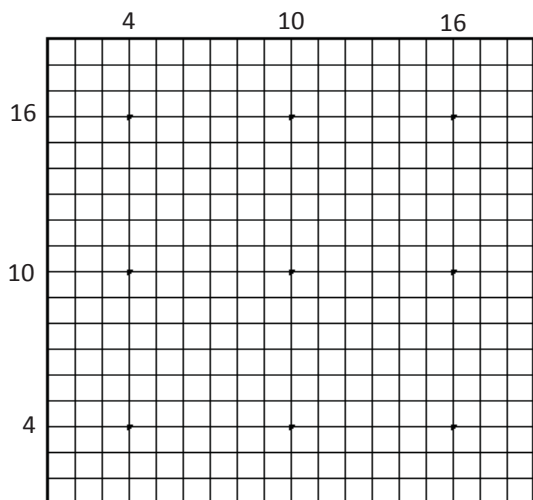


¡Hoshi!

- Go es el nombre japonés del juego, en Corea del Sur se conoce como "Baduk" y en China como "Wei Qi".
- En los 3 países mencionados hay ligas profesionales y canales o programas de televisión. También periódicos y revistas. O secciones de Go en los diarios del país.
- Se dice que el estilo japonés es más clásico y pausado, buscando un equilibrio total entre los elementos del juego.
- Por su parte el estilo coreano es más combativo y calculador, con largas variantes y uso intenso de la táctica.
- Los chinos son caracterizados como más territoriales y con un desarrollo más rapido de las piedras en la apertura.

¡Vamos a jugar!

¡LO PRIMERO QUE NECESITAMOS ES UN TABLERO!



El tablero es una superficie plana, con 19 líneas verticales y 19 líneas horizontales.

Habitualmente la diferencia entre largo y ancho no es superior a 0.5 centímetro (esto significa que el enrejado no está constituido por cuadrados exactos). Una medida habitual es 2.5 cm x 2.2 cm.

Hay 9 puntos llamados "Hoshi". Están ubicados en los puntos de intersección de las líneas horizontales 4,10 y 16 con las líneas verticales 4,10 y 16.

Por lo tanto:

- + Hay un hoshi cerca de cada esquina.
- + Hay un hoshi en el centro de cada flanco del tablero.
- + Hay un hoshi en el centro absoluto del tablero.

¡AHORA, TRAIGAN LASPIEZAS!

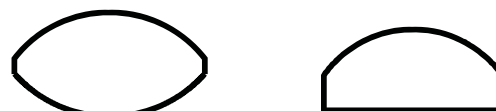
Las piezas se llaman PIEDRAS. Vistas desde arriba son circulares. Vistas de lado pueden ser convexas o biconvexas.

Hay sólo 2 tipos de piedras: las blancas y las negras. A cada jugador le corresponde un color de piedras. Existen de muchos materiales: concha, plástico, vidrio, piedras preciosas (sí, hay conjuntos de amatista que valen más de \$500).

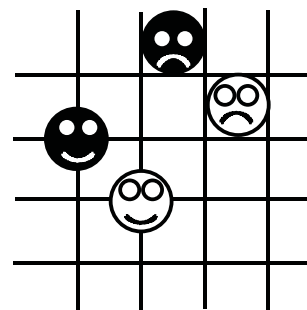
En ausencia de piedras de juego, es posible jugar con accesorios siempre y cuando el tamaño de las piedras de cada conjunto de piedras sea el mismo.

NO se recomienda que las piedras de un color sean más grandes que las del otro color. Pero, en su defecto, las piedras negras pueden ser un poco más grandes (para compensar un efecto visual que las hace verse más pequeñas que las blancas)

Cada jugador debe 180 piedras al empezar el partido.



BICONVEXA Y CONVEXA



¿Cuáles piedras están correctamente colocadas?
¿Cuáles no?

SI YA ESTÁN LISTAS LAS PIEDRAS Y EL TABLERO. EL PARTIDO PUEDE EMPEZAR!

El proceso de juego es bien sencillo:

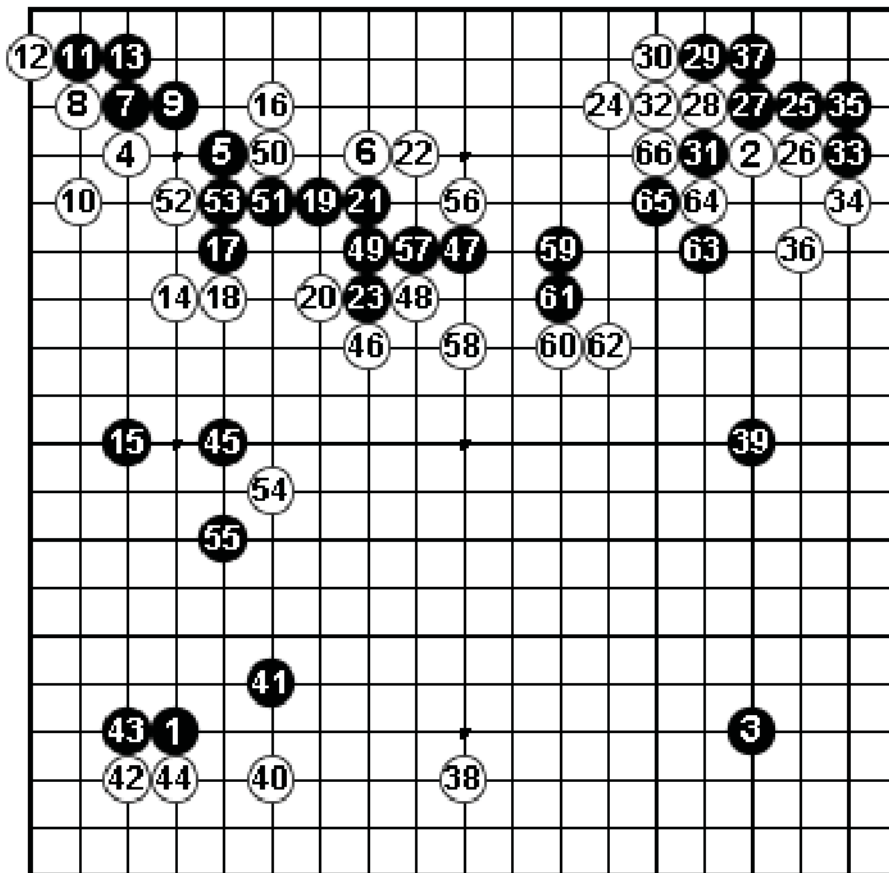
- + Al principio el tablero está vacío.
- + Los jugadores se alternan colocando una piedra en el tablero.
- + Las piedras se colocan en las intersecciones entre las líneas (las líneas de borde del tablero juegan, ¡no lo olvide!). Se puede colocar una piedra en una intersección libre siempre que no esté ocupada por otra piedra y el movimiento sea legal.
- + Una vez colocada una piedra, esta no se puede mover. (Pero hay una regla que permite retirarlas: la captura).
- + El jugador con las piedras negras inicia el juego.

Ahora, podemos ver cómo se anota una partida...

Kifu

“Kifu” es una palabra japonesa que literalmente significa “manual” pero se usa para llamar al registro completo de una partida de Go.

En los torneos profesionales hay una persona encargada de registrar la partida. Hoy día se hace en computadora y muchas se transmiten en vivo por internet. Antes de eso, la persona a cargo llevaba el registro a mano.



Aquí vemos que cuando una piedra ha sido capturada, y por tanto, retirada del tablero, al quedar su posición libre cualquier jugador puede colocar una piedra ahí. Así, vemos que blanco coloca su piedra #78 donde estaba la #73 de negro antes.

HASTA AQUÍ... ¡EL GO ES MUY FÁCIL!

SOLO PONEMOS LAS PIEDRAS EN LAS INTERSECCIONES...PERO... AQUÍ VIENEN LAS PREGUNTAS DIFÍCILES:

¿PARA QUÉ LAS PONEMOS? ¿CON QUÉ PROPÓSITO?

¿CUÁLES JUGADAS SON LEGALES Y CUÁLES ILEGALES?

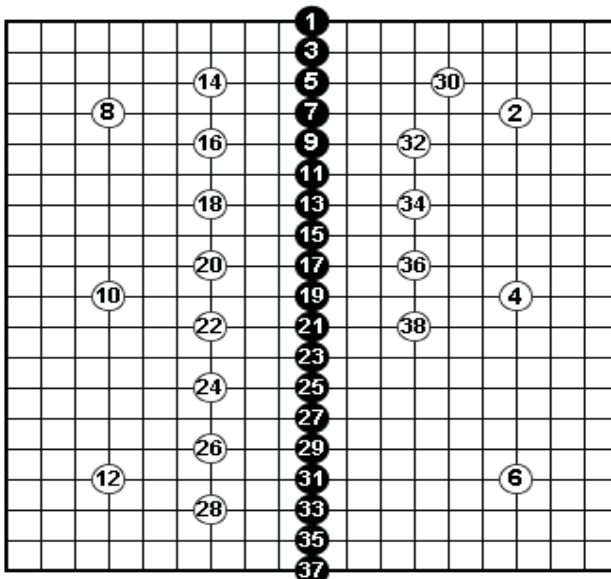
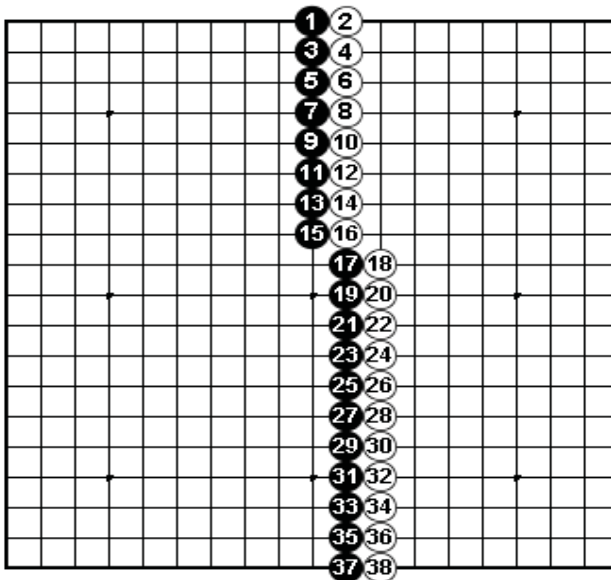
El Objetivo del Juego

En el Go NO HAY EMPATES. Siempre hay un ganador.

Al final del juego, gana el jugador que usando sus piedras haya conseguido controlar la mayor cantidad de territorio del tablero.

Para que un jugador controle territorio, debe rodearlo con sus piedras.

Así las cosas pues todo parece de lo más fácil.



Vemos que blanco no sigue a negro, sino que mientras la línea negra sigue creciendo, blanco lo acorrala por ambos lados y acumula más territorio usando la misma cantidad de piedras que negro. EFICIENCIA se llama la diferencia.

Parece inevitable entonces que en algún momento las piedras de negro y blanco entren en contacto para pelear territorio. Ya necesitamos conocer las REGLAS DE CAPTURA DE PIEDRAS.

BASTARÍA PARA NEGRO SOLO SEGUIR ESTA SECUENCIA Y QUE BLANCO, SUMISO, CONTESTARA ASÍ, AMBOS PASAN Y NEGRO GANA. ¿CUÁNTOS PUNTOS TENDRÍAN BLANCO Y NEGRO RESPECTIVAMENTE AQUÍ?



¡Hoshi!

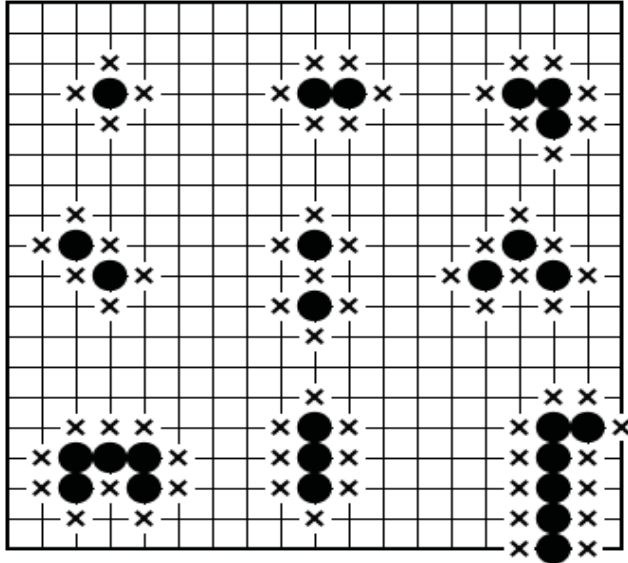
- Las palabras “Go” (japonés) y “Weiqi” (china) de hecho significan algo así como “cercando el campo de juego”.
- Para que el partido termine, ambos jugadores deben coincidir en que no quedan movimientos útiles, es decir, ambos pasan su turno.
- Cho Hyun Hun, jugador profesional de Corea, define el Go como una “competencia de eficiencia en el uso de las piedras”
- Los jugadores profesionales, durante la partida, saben exactamente como va el marcador, y es el conteo de puntos lo que les dice donde atacar o que estrategia seguir.

A DIFERENCIA DE LA PARTIDA ANTERIOR, BLANCO YA TOMÓ UNA CLASE Y AQUÍ TIENE UNA VENTAJA ABRUMADORA.

Libertad... Divino Tesoro (y jugaremos ATARI)

Primero definamos la UNIDAD y LIBERTADES

- Una piedra sola es una unidad.
- Dos o más piedras adyacentes horizontal o verticalmente y de forma continua son una unidad.
- Los puntos libres (no ocupados) alrededor de una unidad, se llaman LIBERTADES.



¿CUÁLES DE LOS 9 GRUPOS DE PIEDRAS EN EL DIAGRAMA AL LADO SON UNIDADES?

Gracias al concepto de UNIDAD y LIBERTAD, podemos hablar de la captura.

Se dice que una Unidad es capturada si el jugador contrario la deja sin libertades. En ese momento todas esas piedras son retiradas del tablero y son guardadas aparte. A partir de ahora esas piedras se conocen como PRISIONEROS.

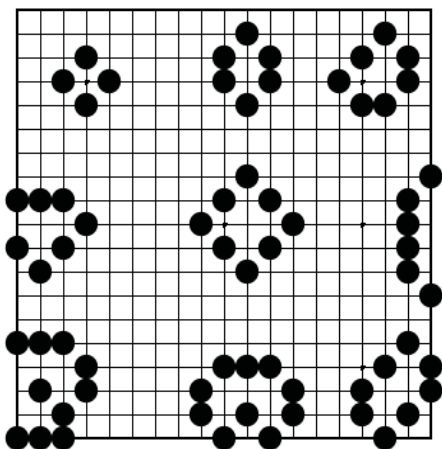
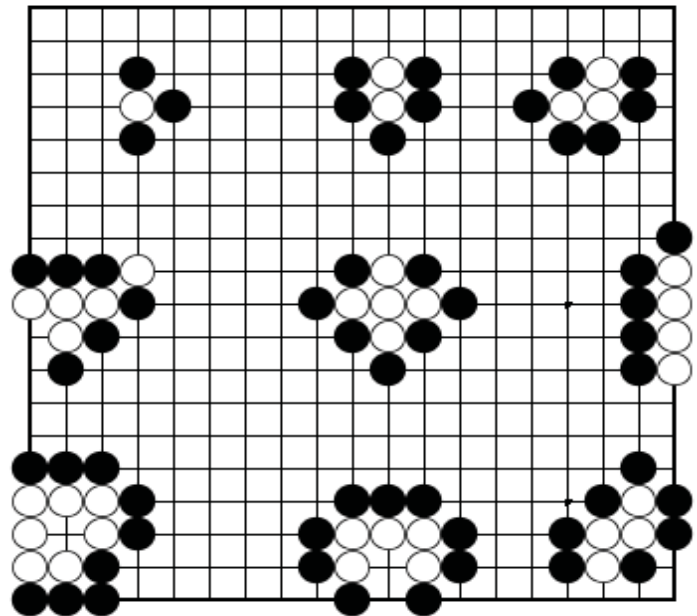
¡Los prisioneros al final del juego se convierten en puntos reales a favor del jugador que los consigue!

EN CADA UNO DE LOS GRUPOS MOSTRADOS ¿CUÁNTAS LIBERTADES TIENE BLANCO?

¿CÓMO CAPTURA NEGRO EN CADA CASO A BLANCO?

CUANDO A UN GRUPO LE QUEDA SÓLO UNA LIBERTAD, SE DICE QUE ESTA EN "ATARI" (QUE SIGNIFICA "PELIGRO DE CAPTURA")

HE AQUÍ EL RESULTADO:

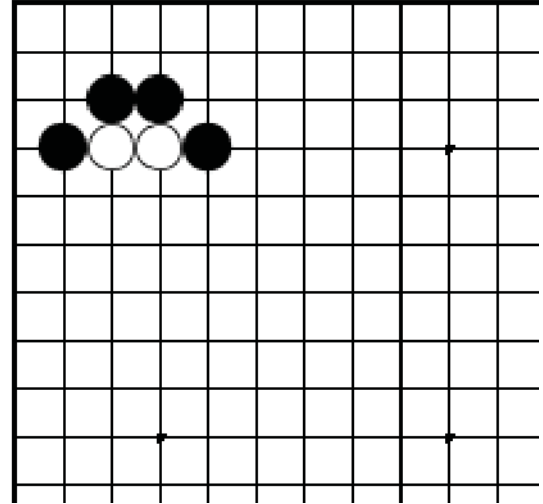


La Escalera (o un caso de libertad al extremo)

Analicemos esta posición: ¿Cuántas libertades tiene blanco?

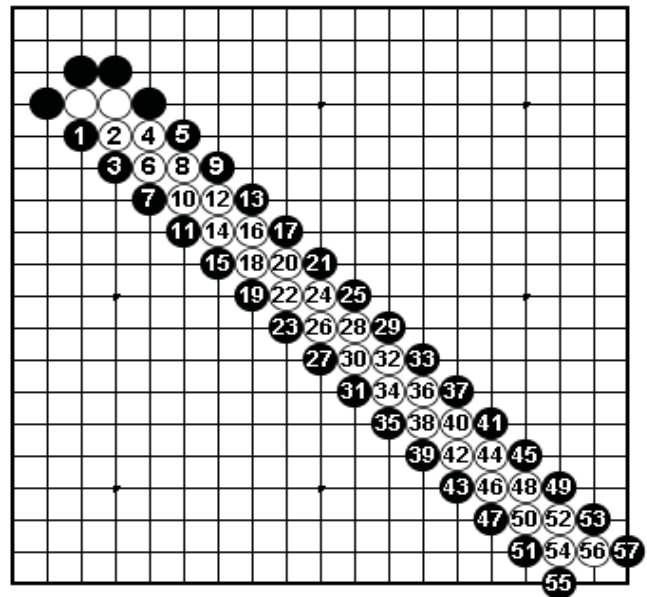
Bueno... supongamos que no hay más piedras en el tablero y juega negro.

Negro decide jugar a poner en Atari las piedras de blanco.

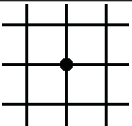


Como vemos, al poner la piedra en 1, las piedras blancas quedan en Atari, blanco sale con 2 (¿cuántas libertades tiene ahora blanco?) y negro juega 3 (¿cuántas libertades tiene ahora blanco?) ... siga la secuencia contando las libertades de blanco.

ESTE TIPO DE SECUENCIAS SE CONOCEN EN GO COMO ESCALERA. ES UNA FORMA DE CAPTURA DE PIEDRAS BASADA EN LA SUCESIVA APLICACIÓN DE MOVIMIENTOS QUE PONEN EN ATARI LAS PIEDRAS DEL CONTRARIO.



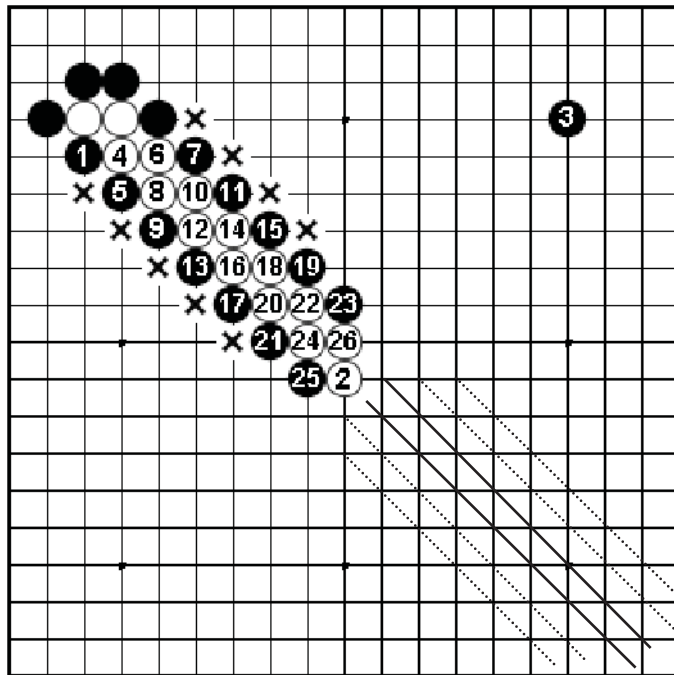
PREGUNTA: EN EL PRIMER DIAGRAMA, ¿PODÍA HACERSE LA ESCALERA EN OTRA DIRECCIÓN?



¡Hoshi!

- La escalera en japonés se llama "Shichou "
- La marca de juegos de video Atari tomó su nombre precisamente del Go (el nombre original era "Syzygy Engineering"...probablemente en otro mundo juegan "Syzygy").
- Mucho conocimiento del Go se ha transmitido en forma de máximas llamadas "Proverbios", uno de ellos dice "Quién no aprende la Escalera, no puede jugar Go".
- La lectura de la escalera, como veremos, implica considerar todo el tablero.

Rompiendo escaleras



Veamos esta secuencia.

Como respuestas a 1 de negro, blanco parece decir: “¿Sabes qué? Como mis piedras van a morir... pues no importa, comételas y yo juego en otra parte”.

Negro parece estar de acuerdo y juega 3.

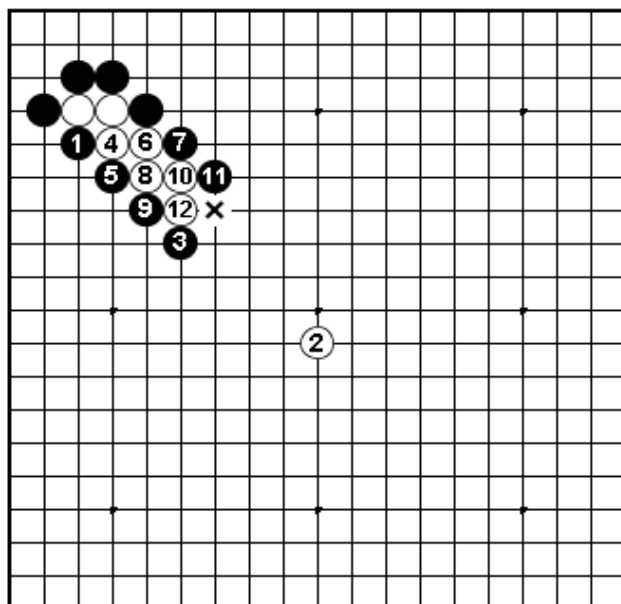
Pero la jugada 2 de blanco esconde veneno, porque para responder a 3, él hace 4 y al seguir la escalera negro se encuentra con una sorpresa.

DESPUÉS DEL MOVIMIENTO 26 DE BLANCO ¿CUÁNTAS LIBERTADES TIENE?
 ¿PUEDE NEGRO PONERLO EN ATARI?
 ¿QUÉ PASA SI BLANCO JUEGA EN ALGÚN PUNTO MARCADO CON X?



Los movimientos como Blanco 2 se conocen como “Rompe Escaleras”.

Para encontrarlos basta seguir mentalmente la diagonal de las piedras de la escalera. Cualquier piedra Blanca colocada ahí romperá la escalera. Las piedras Blancas colocadas en puntos por donde pasan las líneas punteadas paralelas también afectan la escalera y tienen la ventaja de ser más sutiles.



Vemos que Negro aquí “se pone vivo” y en pone su piedra 3 más arriba para que la escalera termine antes. Ahora negro solo pone la piedra 13 en donde esta la X y captura todas las piedras blancas.

Unidades Vivas y Muertas (Los 2 ojos)

Como ya se ha dicho, al final del partido gana el jugador que controle la mayor cantidad de espacio (territorio) en el tablero y para controlarlo hay que rodearlo.

PERO, al final SOLO CUENTA EL TERRITORIO RODEADO POR UNA UNIDAD VIVA.



UNA UNIDAD VIVA ES AQUELLA UNIDAD QUE NO PUEDE SER REDUCIDA A CERO LIBERTADES DE NINGUNA FORMA. EN LA PRÁCTICA SE RESUME EN QUE TIENE AL MENOS 2 LIBERTADES RODEADAS EN FORMA SEPARADA, POR LO QUE QUITARLE NINGUNA DE ELLAS.



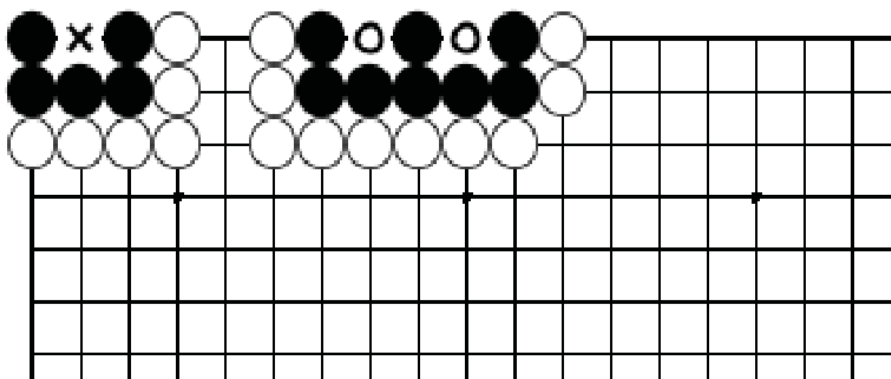
UNA UNIDAD MUERTA ES AQUELLA UNIDAD QUE PUEDE SER REDUCIDA A CERO LIBERTADES Y NO HAY FORMA DE ASEGURAR QUE VIVA.



ATENCIÓN

Antes de continuar, es necesario aclarar un punto más:

NINGUNA PIEDRA SE PUEDE COLOCAR EN UN PUNTO DONDE TENGA CERO LIBERTADES, A NO SER QUE PROVOQUE LA CAPTURA INMEDIATA DE OTRA UNIDAD.

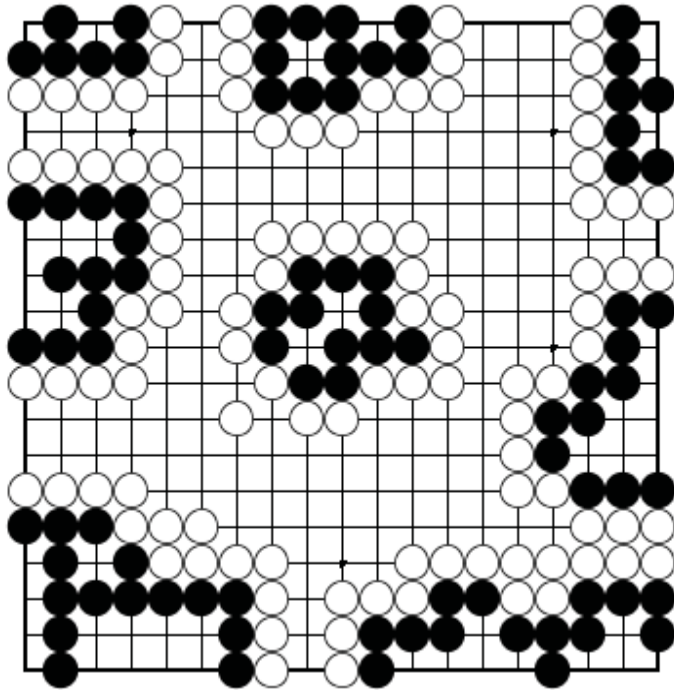


EL GRUPO DE LA IZQUIERDA SÓLO TIENE UNA LIBERTAD POR LO QUE BLANCO PUEDE PONER UNA PIEDRA EN X Y MATA A NEGRO, CON LO QUE LAS PIEDRAS NEGRAS SE RETIRAN DEL TABLERO.

EN EL CASO DE LA DERECHA, BLANCO NO PUEDE PONER UNA PIEDRA EN NINGÚN O POR CUANTO ESTA QUEDARÍA INMEDIATAMENTE CON O LIBERTADES Y ADEMÁS NO PROVOCA LA CAPTURA INMEDIATA DE NEGRO, POR LO QUE SERÍA UN MOVIMIENTO **INVÁLIDO**.

PARA ASEGURARSE QUE UN GRUPO ESTÁ VIVO, UNO SE ASEGURA QUE TENGA LOS DOS ESPACIOS RODEADOS EN FORMA SEPARADA LO QUE SE LLAMA EN GO COMO TENER "DOS OJOS"

Los 2 ojos



EN ESTE DIAGRAMA, CADA GRUPO NEGRO TIENE 2 OJOS O, EN SU DEFECTO, NO HAY FORMA DE REDUCIRLO A TENER SOLO UN OJO.

DE PASO, ¿CUÁNTAS LIBERTADES TIENE CADA GRUPO?

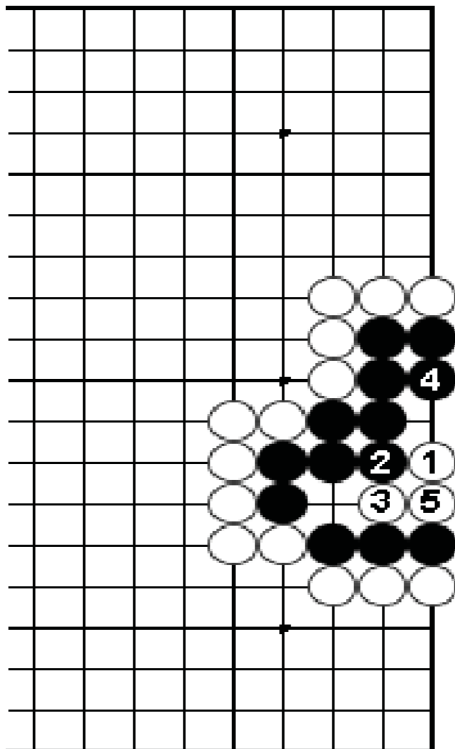
Los puntos rodeados por cada grupo negro, son puntos para ese jugador (observe algunos grupos tienen menos libertades que puntos).

Blanco puede hacer jugadas válidas dentro del territorio de negro, pero si negro juega correctamente, no tiene sentido pues blanco será capturado sin problemas.

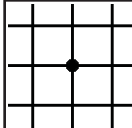


EN ALGUNOS CASOS, DEBIDO A JUEGO INCORRECTO DE UN BANDO, UN GRUPO MUERTO PUEDE MORIR DEBIDO A UN ERROR AL PROTEGERLO.

SE CONSIDERA MALA EDUCACIÓN HACER MOVIMIENTOS INÚTILES PARA MATAR UN GRUPO VIVO.



AQUÍ NEGRO SE EQUIVOCA EN LA DEFENSA Y PIERDE UN GRUPO QUE DEBIÓ VIVIR... ¿DÓNDE ESTUVO EN ERROR?



¡Hoshi!

- “Tsume-Go” es el nombre del estudio de posiciones de Vida y Muerte en el juego de Go.
- Los profesionales recomiendan que al estudiar Go, se use al menos el 60% del tiempo estudiando posiciones y secuencias de Vida y Muerte.
- Existen libros de problemas de Tsume-Go muy famosos: el Igo-Hatsuryon (tiene más de 250 años), Kensaku Tsumego (Vida y Muerte según Segoe Kensaku, profesional japonés) y Cho Chikun TsumeGo (TsumeGo según Cho Chikun, profesional japonés).

Resumen

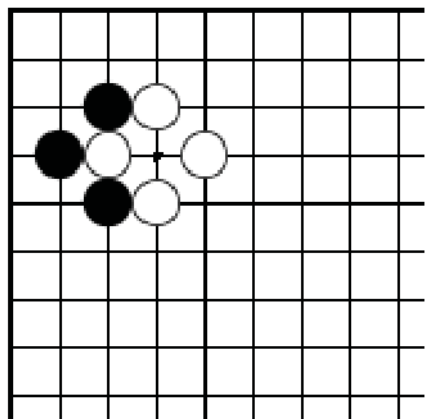


- El Go tiene más de 4000 años de existir.
- Se practica en todo el mundo, pero con más intensidad en el Sudeste asiático.
- Para jugarlo se necesita un tablero que tenga una cuadrícula de 19x19 líneas horizontales y verticales.
- Se necesitan 2 juegos de piezas: un juego blanco y uno negro. Las piezas deben ser circulares y preferiblemente todas del mismo tamaño.
- Las piezas se llaman Piedras.
- El juego inicia con el tablero vacío.
- El jugador que tiene las piedras negras inicia el partido.
- Cada jugador coloca una piedra por turno, alternativamente.
- Una vez que se coloca una piedra en el tablero, no se puede cambiar de lugar. Sólo puede retirarse del tablero si la unidad a la que pertenece es capturada durante el desarrollo del partido.
- Una unidad es capturada, y por lo tanto retirada del tablero, si durante el juego queda con 0 (cero) libertades.
- Las unidades capturadas se llaman prisioneros y proporcionan más puntos al que las capturó.
- El propósito del juego es rodear más territorio que el adversario.
- Al final del partido, sólo cuenta como territorio el que está rodeado (protegido, asegurado) con unidades vivas.
- Una unidad viva es aquella unidad que no puede ser reducida a tener 1 o 0 libertades.
- El juego termina cuando ambos jugadores pasan consecutivamente, dando a entender que no tienen ningún movimiento útil que hacer, o cuando uno de ellos abandona.

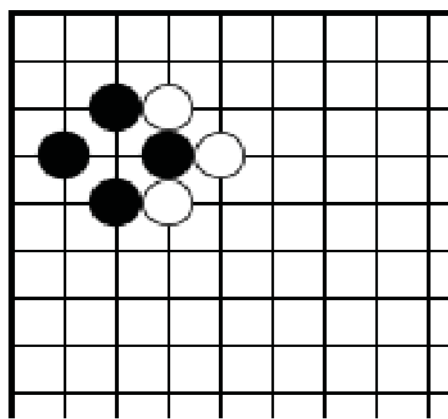
TODAVÍA QUEDA UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA... LA POSIBILIDAD DE REPETIR POSICIONES.

El Ko

Prestemos atención a la siguiente posición



Es evidente que negro puede capturar una piedra blanca... supongamos que lo hace.



Ahora blanco puede capturar... supongamos que lo hace..

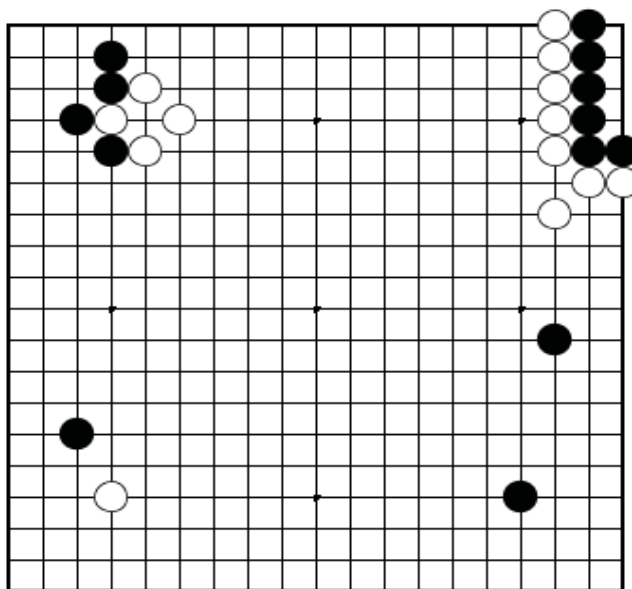
MMM... UN MOMENTO...

PARECE QUE TENEMOS UN PROBLEMA... LA POSICIÓN SE VA A REPETIR INDEFINIDAMENTE.



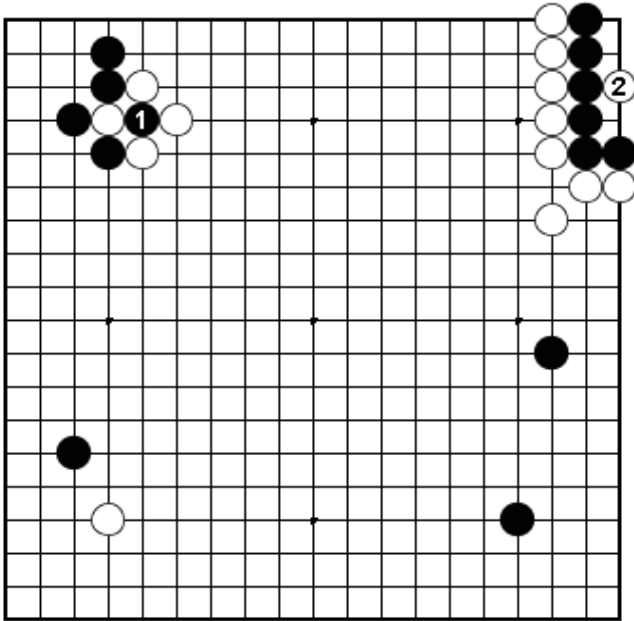
LA REGLA DEL KO EVITA ESTO:

NO SE PERMITE HACER UN MOVIMIENTO QUE PRODUZCA QUE UNA POSICIÓN ANTERIOR SE REPITA EXACTAMENTE EN EL TABLERO COMO ESTABA MOVIMIENTOS ATRAS . SE DEBE JUGAR EN OTRA PARTE DEL TABLERO AL MENOS 1 VEZ PARA CAMBIAR LA POSICIÓN GLOBAL DEL TABLERO

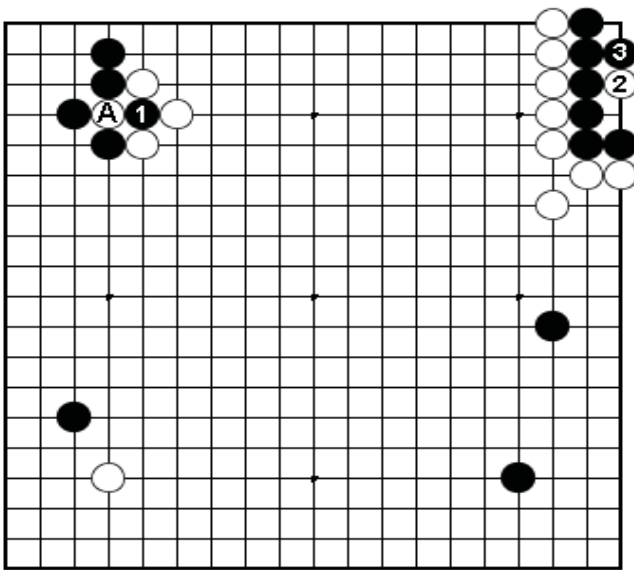


ANALICEMOS ESTA POSICIÓN

La Regla del Ko en acción



Dada esta posición, negro decide tomar la pieza blanca en atari. Con lo que se presenta la regla de Ko. Blanco entonces pone una piedra en 2, DEBIDO A QUE LA REGLA LE IMPIDE TOMAR LA PIEDRA NEGRA EN 1 INMEDIATAMENTE.



Negro decide jugar en 3.

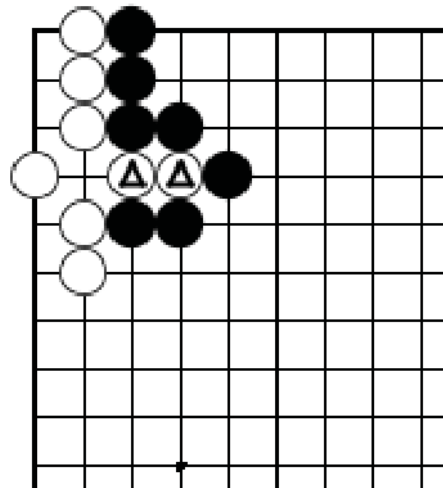
Por lo que, ahora sí, blanco coloca una piedra en A y captura la piedra original en 1.

Normalmente cuando hay una situación de Ko, el bando que no puede capturar inmediatamente busca una amenaza que obligue al contrincante a responder. Este es el caso del movimiento 2.

④ at A.

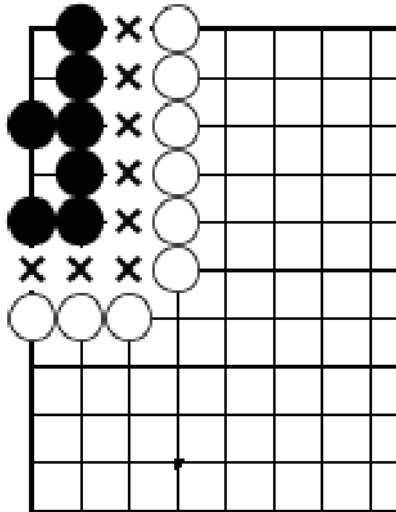
¿QUÉ PASABA SI NEGRO NO JUGABA 3 Y MÁS BIEN CERRABA EN A?

¿PORQUÉ EN LA POSICIÓN A LA DERECHA SI NEGRO CAPTURA LAS 2 PIEDRAS BLANCAS, BLANCO PUEDE CAPTURAR DE VUELTA INMEDIATAMENTE?



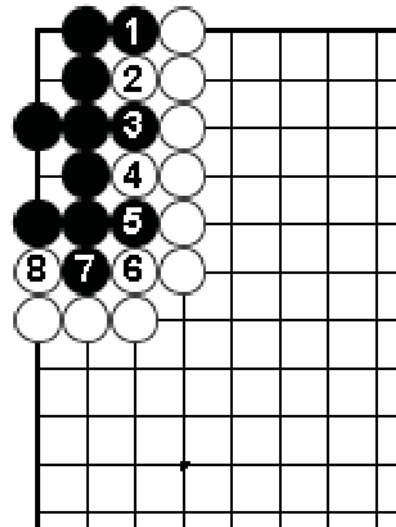
Vamos a terminar el juego

Antes de contar, se identifican los puntos que no son de ningún jugador. Estos puntos se llaman "Dame".



ES IMPOSIBLE PARA CUALQUIER BANDO CONVERTIR LAS CASILLAS MARCADAS CON X EN PUNTOS (ESDECIR, NADIE PUEDE RODEARLOS COMPLET Y ÚNICAMENTE POR SUS UNIDADES). POR LO TANTO, UNA VEZ QUE LOS JUGADORES DAN POR TERMINADO EL JUEGO, AMBOS LOS LLENAN PARA QUE NO VAYAN A ENREDAR EL CONTEO.

AQUÍ VEMOS UNA POSIBLE SECUENCIA DE CIERRE



Debido a la naturaleza propia del Go, que inicia con el tablero vacío, el jugador con negras dispone de una ventaja real y más palpable que en Ajedrez, al poder llegar primero a cualquier parte del tablero.

Por eso se estableció el Komi.

El Komi es un puntaje de compensación que se dá a blanco (por jugar segundo) al finalizar el partido. Normalmente oscila entre 4.5 y 7.5 puntos. Esta compensación intenta darle 50% de probabilidades a ambos jugadores de ganar.

Para efectos de Costa Rica se usa el estándar de 6.5 puntos.

Por lo tanto, a los puntos que obtenga Blanco, se le sumarán 6.5 puntos.



¡Hoshi!

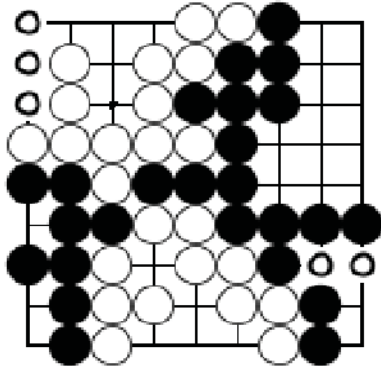
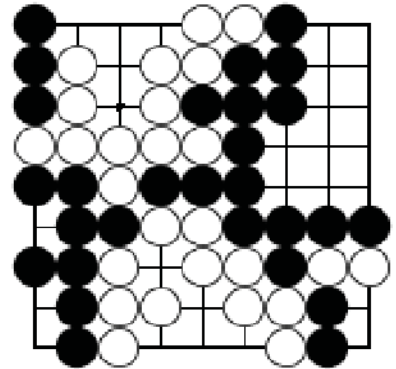
- Existen varias reglas para contar los puntos: regla China, Regla Japonesa, Regla Ing (Ing es una organización independiente de Taiwan para el Go).
- En general sin importar la regla que se use el resultado es el mismo. Cuesta bastante (por no decir que es imposible a no ser que se haga adrede) producir una posición que sea pérdida en una regla y victoria en otra.
- Con los Juegos Mundiales de Deportes Mentales (a celebrarse en octubre del 2008) parece que se uniformará un set de reglas único.

¡Contemos!

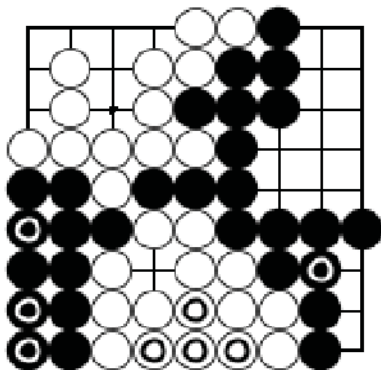
Contar el resultado del partido requiere de unos pocos pasos:

- Cada bando remueve del tablero las unidades muertas de su contrincante y las une a sus prisioneros.
- Cada bando coloca los prisioneros que capturó durante su partida en el territorio de su oponente.
- Se acomodan las piedras para formar cuadrados y rectángulos regulares
- Se cuentan los puntos y se suma a blanco el Komi.
- El que consiga más puntos, gana el partido.

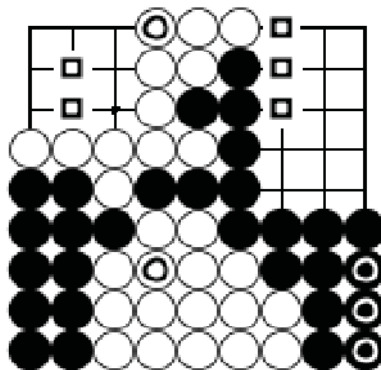
Consideremos el siguiente ejemplo en un tablero de 9x9. Esta es la posición final:
(OJO: SUPONGA QUE BLANCO CAPTURÓ 1 PIEDRA NEGRA DURANTE EL JUEGO Y NEGRO CAPTURÓ 2 PIEZAS BLANCAS)



Excepto las 2 piedras de la esquina inferior derecha, todas las unidades blancas están vivas.
En el caso de negro todo, excepto las 3 piedras en la esquina superior izquierda están vivas.
Esas piezas se retiran del tablero y se agregan a los prisioneros. Ahora blanco tiene 4 prisioneros negros y negro tiene 4 prisioneros blancos.



Blanco coloca sus prisioneros en el territorio controlado por negro.
Y negro hace lo mismo.



Blanco toma sus dos piedras en la esquina superior izquierda y les cambia de lugar DENTRO DE SU TERRITORIO. Negro hace lo mismo.
CADA BANDO PUEDE MOVER LAS PIEDRAS PROPIAS DENTRO DE SU TERRITORIO.

Una vez hecho eso, blanco tiene un cuadrado de $3 \times 3 = 9$ puntos. Se le suma el Komi de 2.5 $\rightarrow 9 + 2.5 = 11.5$ puntos.
Negro tiene un rectángulo de $5 \times 3 = 15$ puntos.

Negro gana por 3.5 puntos.

NOTA: en un tablero de 9x9 se usa un Komi de 2.5 puntos.

Resumen de la Mecánica del juego de Go



- El juego inicia con el tablero vacío.
- El jugador que tiene las piedras negras inicia el partido.
- Cada jugador coloca una piedra por turno, alternativamente.
- Una vez que se coloca una piedra, no se puede cambiar de lugar. Sólo puede retirarse del tablero si la unidad a la que pertenece es capturada durante el desarrollo del partido.
- Una unidad es capturada, y por lo tanto retirada del tablero, si durante el juego queda con 0 (cero) libertades.
- Las unidades capturadas se llaman prisioneros y proporcionan más puntos al que las capturó.
- El propósito del juego es rodear más territorio que el adversario.
- Al final del partido, sólo cuenta como territorio el que está rodeado (protegido, asegurado) con unidades vivas.
- Una unidad viva es aquella unidad que no puede ser reducida a tener 1 o 0 libertades con una secuencia obligada de jugadas válidas.
- El juego termina cuando ambos jugadores pasan consecutivamente, dando a entender que no tienen ningún movimiento útil que hacer, o cuando uno de ellos abandona.
- Los jugadores llenan los puntos neutros (que NO SON PUNTOS PARA NADIE) o "DAME"
- Cada jugador remueve las unidades muertas de su oponente y las une a los prisioneros.
- Cada jugador coloca los prisioneros en el territorio conquistado por su oponente.
- Se reacomodan las piedras blancas y negras en su propio territorio para formar rectángulos o cuadrados regulares.
- Se cuentan los puntos
- Se suma al blanco el Komi.
- El que haya obtenido el puntaje más alto, gana.

Empecemos con el pie derecho...

En el juego de Go se distinguen 3 grandes etapas:

- Fuseki: o apertura.
- Chuban: Medio Juego
- Yose: fin del juego.

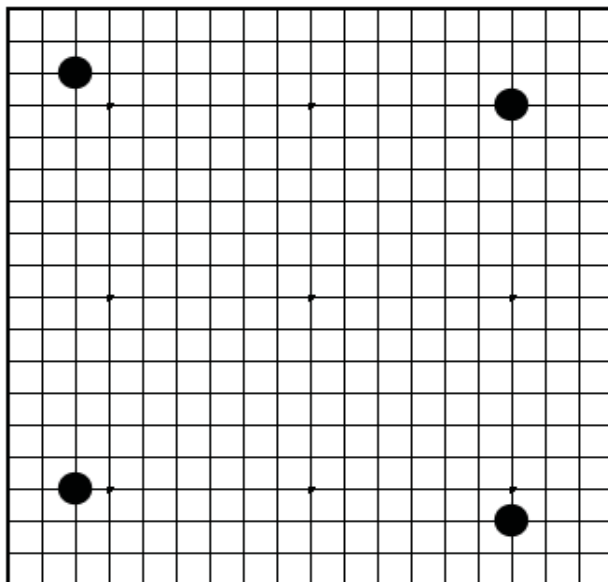
EN EL FUSEKI, CADA JUGADOR PREPARA LA ESTRATEGIA QUE SEGUIRÁ EN LA PARTIDA.



YA MENCIONAMOS QUE EL GO ES UNA COMPETENCIA DE LA EFICIENCIA EN EL USO DE LAS PIEDRAS, POR LO QUE SI SE PLANTEA UNA ESTRATEGIA O IDEA EN EL FUSEKI Y ESTA NO SE DESARROLLA, YA LA PARTIDA VA MAL.

En el Fuseki, se recomienda seguir estos principios:

- Coloque sus piedras en las esquinas.
- Si es necesario, cierre la esquina.
- Extienda la piedra o formación de la esquina hacia un lado.
- Empiece a "subir" hacia el centro del tablero.



A ESTE LADO VEMOS EL MOVIMIENTO 3-4 EN SUS 2 FORMAS, PERO EN EL FONDO ES EL MISMO MOVIMIENTO.

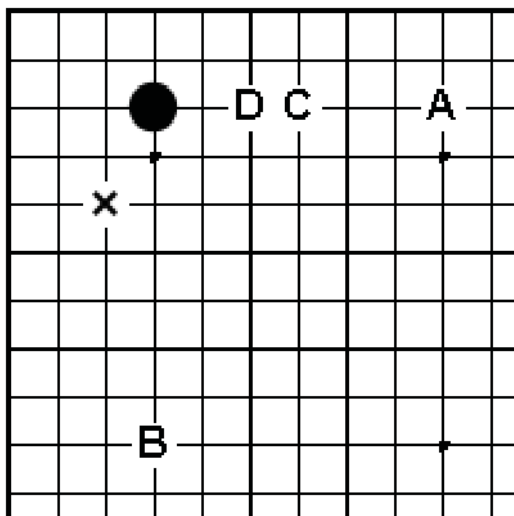
A ESTE LADO DEL TABLERO VEMOS 2 MOVIMIENTOS TÍPICOS DE LA APERTURA, CONOCIDOS COMO "3-3" Y "4-4"



¡Hoshi!

- Con anterioridad al auge japonés clásico, las piedras al inicio se colocaban en lugares fijos en China y en Corea (en los puntos de Hoshi)
- Las escuelas clásicas japonesas cambiaron eso y empezaron la experimentación jugando en posición 3-4 (línea vertical 3 - línea horizontal 4 o línea horizontal 3 - línea vertical 4)
- A principios del siglo XX 2 jugadores (Kitani Minoru y Go Seigen... genios donde los haya), anunciaron el Nuevo Fuseki ("Shin Fuseki") con nuevas teorías y movimientos (por ejemplo, abrir en 3-3 y en el centro del tablero), produciendo una nueva revolución en el Go.

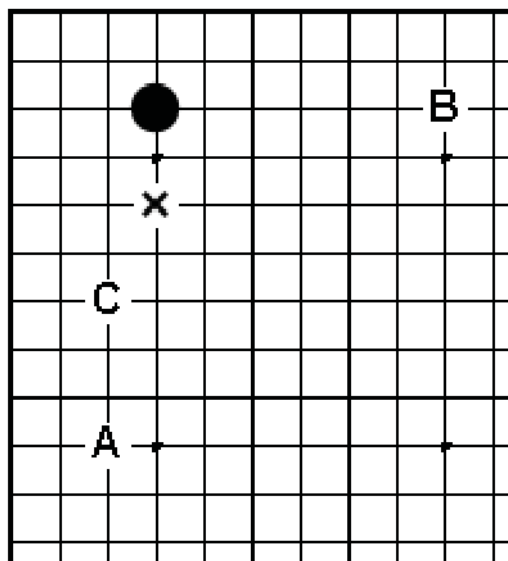
Buscando una dirección y un equilibrio

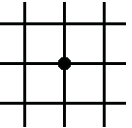


La piedra en 3-4 tiene la propiedad de decir "Ok, quiero la esquina pero no me comprometo, si puedo la cierro y si no, igual puedo salir al centro"

Para esta piedra es prioritario cerrar en X. Después su prioridad es extender en A, sino en B y en último caso C ó D pueden ser extensiones útiles.

La piedra 3-4 tiene otra cerradura, como vemos en X. Si se hace así, entonces ella prefiere crecer hacia A, si no entonces hacia B. En todo caso, al menos una jugada alrededor de C siempre será necesaria.

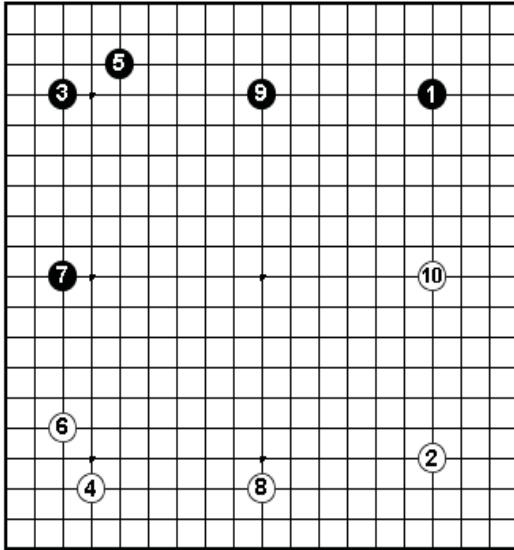




¡Hoshi!

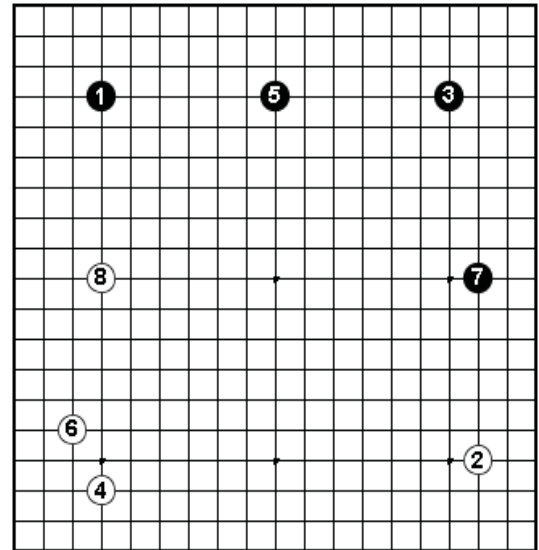
- Se dice que las piedras puestas en la tercera línea buscan territorio, las puestas en la cuarta línea buscan mas influencia o construir estructuras.
- Cuando NO se cierra una esquina, esta es propensa a una invasión, lo que significa que ese territorio probablemente se perdería, por lo tanto no tener compensación para reponerlo sería nefasto.
- Durante el juego muy probablemente no se puedan cerrar todas las esquinas ni propias ni del adversario.

Una apertura de ejemplo... y ¿qué pasa si...?

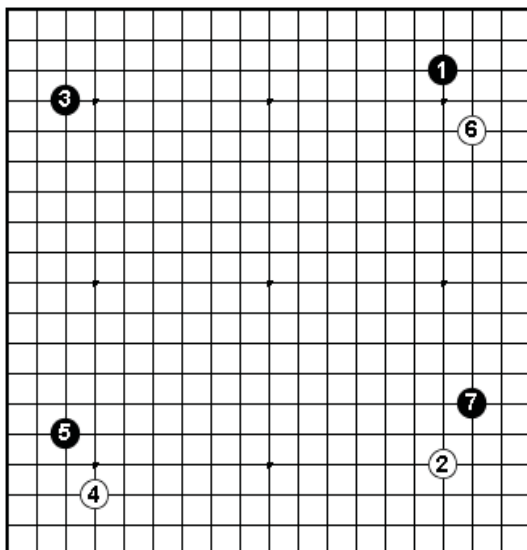


NEGRO JUEGA EN 1 Y 3 ¿QUÉ DICEN ESOS MOVIMIENTOS?
 ¿PORQUÉ 5 NO SE JUEGA EN 9? ¿O EN 10?
 ¿PORQUÉ 8 NO SE JUEGA EN EL CENTRO DEL TABLERO? (EL PUNTO CENTRAL SE LLAMA TEN-GEN)
 SI NEGRO NO HUBIERA PODIDO JUGAR EN 7, ¿DÓNDE PODRÍA HABER JUGADO?
 ¿QUÉ PASARÍA SI NEGRO JUGARA 7 EN 8 Y BLANCO CONTESTARA CON 8 EN 7?

NEGRO JUEGA EN 1 Y 3 ¿QUÉ DICEN ESOS MOVIMIENTOS?
 ¿QUE RELACIÓN TIENE NEGRO 5 CON 1 Y 3?
 ¿ERA POSIBLE PONER 7 EN LA CUARTA LÍNEA?
 ¿CUÁL OTRO MOVIMIENTO ES URGENTE PARA BLANCO EN ESTE MOMENTO?



NEGRO JUEGA DOS MOVIMIENTOS 3-4 EN DIRECCIONES DIFERENTES ¿QUE EFECTO TIENEN LAS EXTENSIONES DE AMBOS EN EL JUEGO?
 BLANCO PONE 3-4 Y 4-4. ¿QUE PRETENDE CONSTRUIR BLANCO?

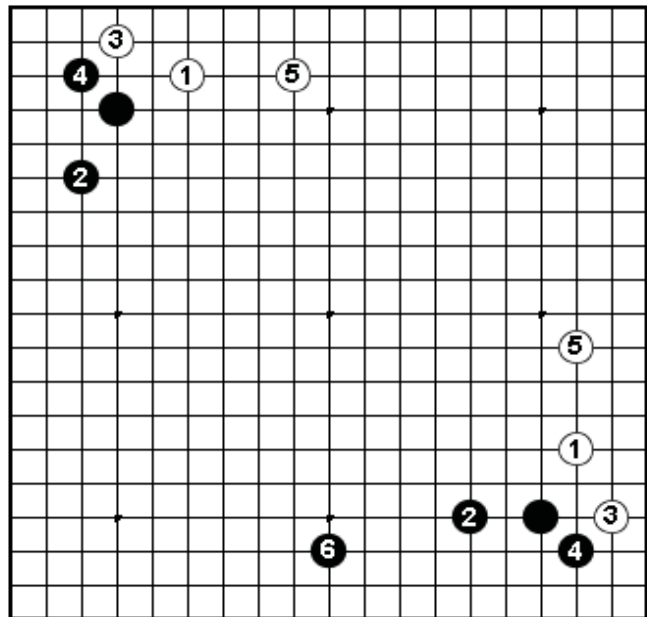


¡OH! AMBOS BANDOS SE OLVIDARON DE CERRAR ESQUINAS Y SE ACERCARON LAS ESQUINAS ADVERSARIAS ¿QUÉ PODEMOS HACER?

Joseki (Equilibrio en las esquinas)

El acercamiento a una esquina se conoce como "KAKARI".

En estos casos existen secuencias ya estudiadas y practicadas donde cada bando obtiene un resultado equilibrado, estas secuencias se conocen como Josekis



EN LA ESQUINA IZQUIERDA VEMOS QUE BLANCO SE ACERCA SOBRE LA TERCERA LÍNEA Y NEGRO RESPONDE SIMETRICAMENTE HACIA EL EXTREMO OPUESTO.

BLANCO LE DA MÁS ÉNFASIS AL CARÁCTER TERRITORIAL DE 1 CON LA PIEDRA 3.

NEGRO PROTEGE EL PUNTO DE LA ESQUINA CON 4.

BLANCO EXTIENDE AL OTRO EXTREMO CON 5, SIEMPRE SOBRE LA LÍNEA 3.

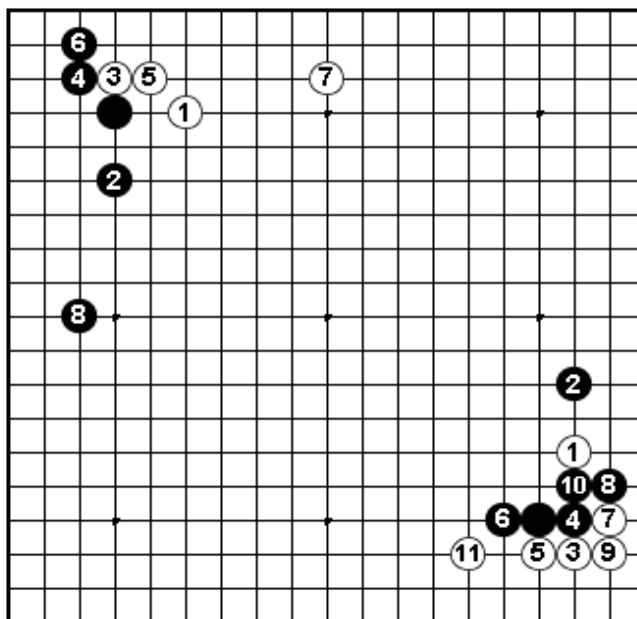
EN LA DERECHA NEGRO RESPONDE MÁS ARRIBA CON 2.

BLANCO REPITE LA SECUENCIA PERO ESTA VEZ, COMO LA PIEDRA 2 ESTÁ MÁS ARRIBA, NEGRO NECESITA HACER EL MOVIMIENTO 6 HACIA EL COSTADO.

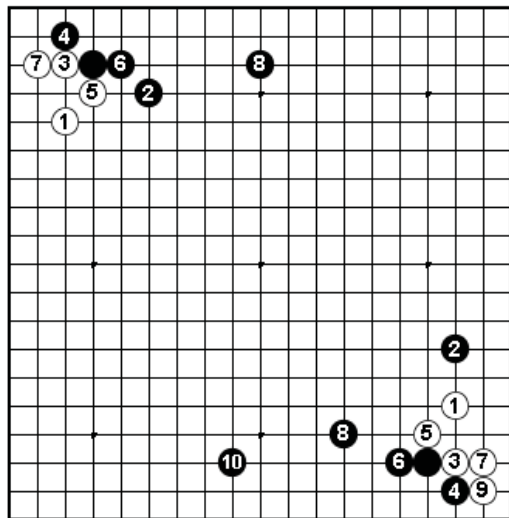
BLANCO AHORA SE APROXIMA DESDE LA CUARTA LÍNEA CON 1, Y ANTE LA EXTENSIÓN EN 2, HACE CONTACTO CON 3.

NEGRO RESPONDE BLOQUEANDO CON 4, QUE LE AFIANZA SOBRE LA TERCERA LÍNEA AL TIEMPO QUE LE DA VENTAJA DE 3-2. CON 5 BLANCO CONECTA SUS PIEDRAS PARA DEFENDERSE DE CUALQUIER ATAQUE. NEGRO JUEGA 6 PARA DISMINUIR EL DAÑO POTENCIAL A SU TERRITORIO Y ENTONCES BLANCO SALE MÁS RÁPIDAMENTE AL EXTREMO CON 7. NOTEMOS QUE LA ESTRUCTURA BLANCA ES MÁS GRANDE QUE EN LAS SECUENCIAS ANTERIORES.

EN LA DERECHA NEGRO CON 2 PLANTEA UN MOVIMIENTO LLAMADO "PINZA". BLANCO INVADIR LA ESQUINA CON 3 Y NEGRO CREA UNA PARED QUE RODEA A BLANCO EN LA ESQUINA. AQUÍ LA SECUENCIA LA TERMINA BLANCO.



Josekis en 3-4 y 3-3

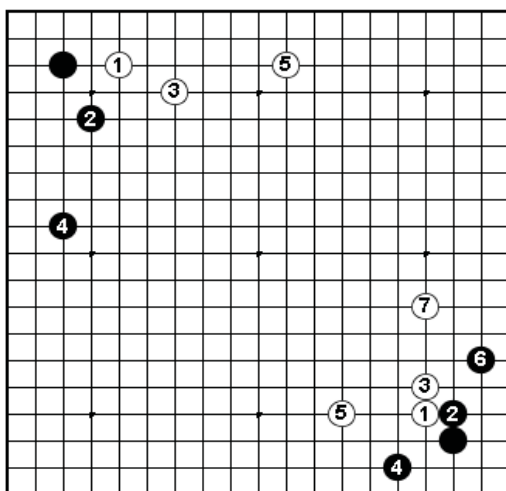
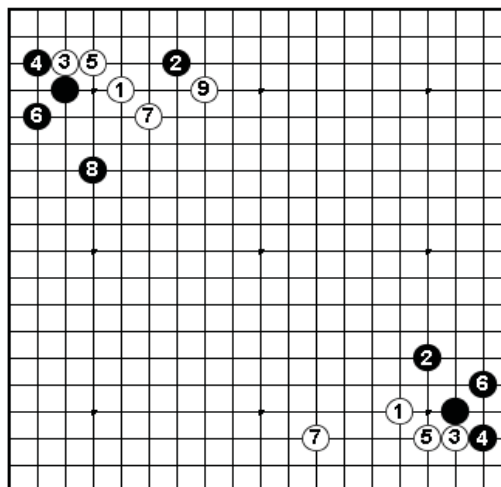


AQUÍ VEMOS QUE AL MOVIMIENTO EN 1, NEGRO RESPONDE EN LA CUARTA LÍNEA (2). BLANCO HACE CONTACTO Y NEGRO PROTEGE UN POCO SU TERRITORIO. BLANCO ENTONCES AUMENTA LA PRESIÓN CON SU PIEDRA EN 5. NEGRO DEFIENDE CON 6. BLANCO PONE 7, ENFATIZANDO EN TERRITORIO Y DEFENDIENDO 3, A LO QUE NEGRO EXTIENDE CREANDO UNA ESTRUCTURA MÁS GRANDE.

EN LA DERECHA VEMOS DE NUEVO UNA PINZA, ANTE LA CUAL BLANCO ASEGURA UN POCO MÁS DE TERRITORIO Y NEGRO SALE HACIA EL OTRO EXTREMO.

AHORA VEAMOS A BLANCO APROXIMARSE SOBRE LA LÍNEA 4. VEAMOS QUE ANTE LA PINZA NEGRA (2) BLANCO HACE CONTACTO EN 3. NEGRO DEFIENDE (4) Y BLANCO AHORA NO PRESIONA SINO QUE EXTIENDE (5). NEGRO SELLA SU POSICIÓN CON 6 A LO QUE BLANCO SALE MÁS AL CENTRO CON 7. NEGRO NO SE QUEDA ATRÁS EN ESA CARRERA Y APURA CON 8. BLANCO CONSTRUYE UNA ESTRUCTURA AMPLIA CON 9.

EN LA DERECHA, UN INTERCAMBIO PARECIDO PERO ALGO MÁS SIMPLE, AMBOS BANDOS SALEN MÁS LENTAMENTE AL CENTRO.



LOS JOSEKIS SOBRE 3-3 SON MENOS Y, EN GENERAL ALGO MÁS SENCILLOS. ANTE LA APROXIMACIÓN TERRITORIAL EN 1, NEGRO HACE SU CERRADURA EN 2, PONIENDO PRESIÓN EN 1. BLANCO ASEGURA SU POSICIÓN CON 3, ANTE LO CUAL NEGRO 4 EXTIENDE HACIA EL LADO QUE APUNTAN LAS PIEDRAS NEGRAS. BLANCO HACE LO MISMO CON 5.

EN LA ESQUINA DERECHA VEMOS UNA SECUENCIA DONDE SE NOTA MÁS CLARAMENTE EL CARÁCTER TERRITORIAL DE 3-3. BLANCO TIENE UNA GRAN ESTRUCTURA HACIA EL CENTRO Y NEGRO ASEGURA UN BLOQUE DE TERRITORIO EN LA ESQUINA.

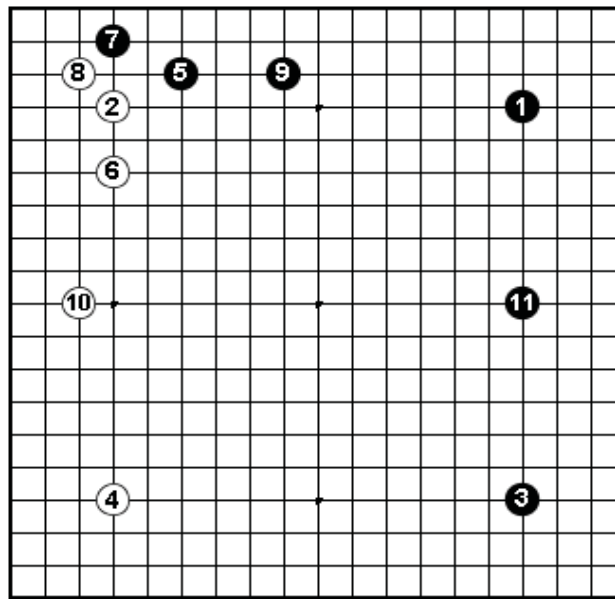
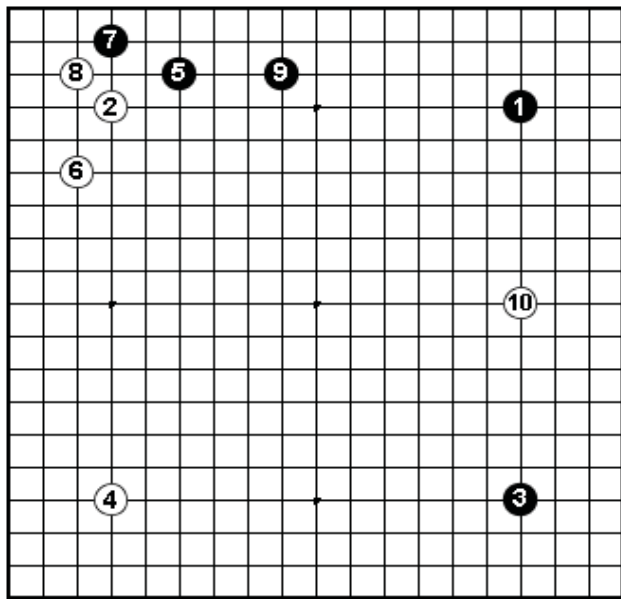
Senté (Ir en el asiento del conductor)

Nie Wei Ping decía “Cuando juegues Go, trata de ir en el asiento del conductor”.

El trataba de indicar que tener la iniciativa hace una gran diferencia en el Go.

El ideal en Go es tratar, tanto como sea posible, que cada movimiento de uno tenga que ser respondido por el contrinicante. O, lo que es lo mismo, plantear problemas inmediatos a cada momento al oponente.

Al hacer énfasis en quién terminaba las secuencias anteriores, era precisamente por eso. Veamos los siguientes diagramas.

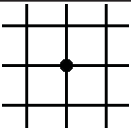


A LA IZQUIERDA, DESPUÉS DEL JOSEKI EN LA ESQUINA, COMO NEGRO TERMINA LA SECUENCIA, BLANCO PUEDE JUGAR EN 10, QUE ES UN PUNTO IMPORTANTE DENTRO DE LA ESTRUCTURA QUE QUIERE CONSTRUIR NEGRO.

A LA DERECHA, EN CAMBIO COMO BLANCO ES QUIÉN TERMINA EL JOSEKI, NEGRO PUEDE JUGAR 11.

EN LA APERTURA TENER SENTÉ (INICIATIVA) SIGNIFICA JUGAR PRIMERO EN LOS MEJORES PUNTOS. TODAVÍA NO ES CRÍTICA LA SITUACIÓN PARA BLANCO A LA DERECHA, PERO TENER LA POSIBILIDAD DE HACER 10 COMO A LA IZQUIERDA SERÍA MUY BUENO PARA ÉL.

EN EL DIAGRAMA DE LA DERECHA ¿CUÁL ES AHORA UN PUNTO URGENTE PARA JUGAR?



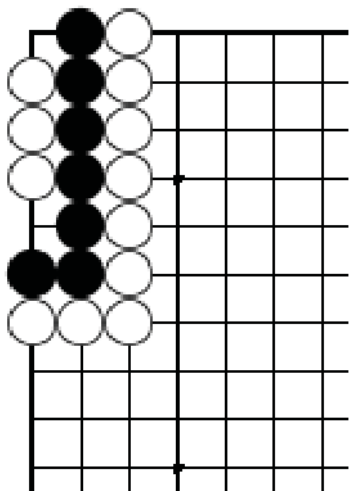
¡Hoshi!

- Existen miles de secuencias de Joseki. No se preocupe por aprenderlas...son demasiadas. Es más importante aprender buenos principios.
- Los jugadores profesionales constantemente descubren o mejoran muchas secuencias.
- La mayoría, además, intercala el orden de las mismas en varias esquinas.
- Respecto al senté, otro proverbio dice “Tener el senté, es tener 6 puntos más en la partida”. Esto debido a que quién tiene el senté puede ir haciendo puntos antes que el oponente.

Seki (La vida que no cuenta)

El último tema que nos queda para terminar el juego es una forma de tener unidades vivas que no generan puntos. Esto se llama Seki.

Son posiciones donde si un bando trata de matar, se muere. Y si el otro bando trata de eliminar las piedras contrarias, el otro bando se asegura la vida. Es decir, a nadie le conviene actuar.

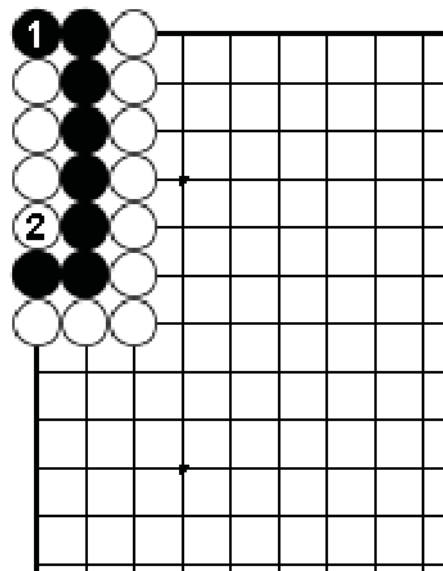
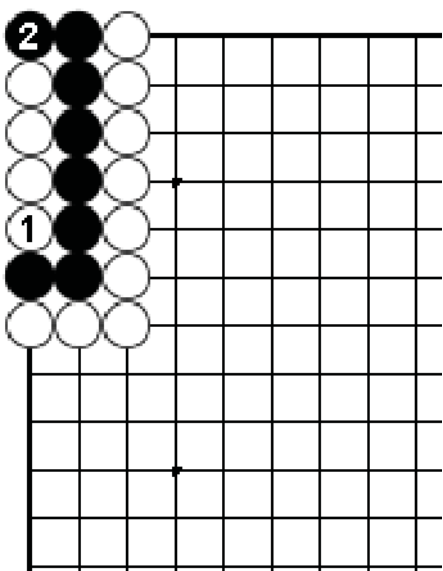


EN LAS POSICIONES DE SEKI, NORMALMENTE HAY 3 GRUPOS INVOLUCRADOS:
UN GRUPO DENTRO DE TODA LA POSICIÓN.
UN GRUPO QUE RODEA AL ANTERIOR.
OTRO GRUPO RODEANDO AL SEGUNDO.

COMO AQUÍ.

EN LOS DIAGRAMAS INFERIORES, PODEMOS VER QUE QUIEN QUIERA QUE TRATE DE MATAR, RESULTARÁ MUERTO.

LOS SEKIS NO PROPORCIONAN PUNTOS.



LOS SEKIS SON PUNTOS NEUTROS. NO SE CUENTAN A FAVOR DE NADIE.

(A NO SER QUE ALGUIEN DELIBERADAMENTE LOS JUEGUE).

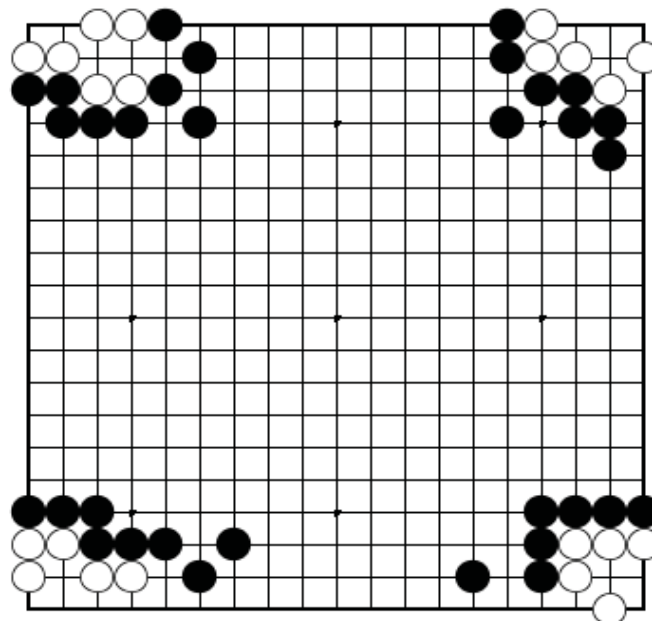
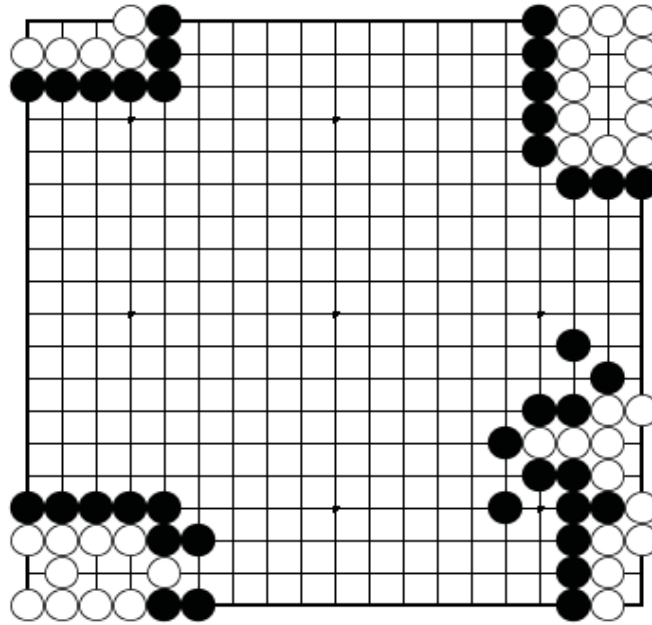
LOS SEKIS NO SON COMÚNES EN NIVEL DE PRICIPANTE PERO ES BUENO ESTAR ADVERTIDO. CON EL TIEMPO APRENDERÁ CÓMO SON UN MEDIO DE DEFENSA O, INCLUSO, "ATAQUE" IMPORTANTE.

Problemas

A continuación presentamos varios tableros con 4 posiciones, 1 en cada esquina. Trátelas independientemente.

1. Primero, asuma que juega blanco: busque, en cada posición, cómo puede BLANCO asegurarse los 2 ojos (“hacer vida”)

2. Cuando ha solucionado todos esos problemas, asuma que juega negro: busque cómo puede NEGRO matar a BLANCO (es decir, asegurarse que no hará los “2 ojos”).



Problemas

