

# El Go

*historia, reglas y principios básicos...*



Por  
**Horacio A. Pernía**

Este librito está orientado a difundir el juego del Go. Aquí encontrará algo acerca de su historia, las reglas y principios básicos que rigen el juego, explicados en un tablero mucho menor que el reglamentario, a fin de facilitar el aprendizaje de quienes tengan interés en conocer cómo es el Go. ¿Cómo resumir el significado que tiene el Go? ¿es sólo un juego? ¿ó un camino en la vida?... La siguiente leyenda nos ilustrará del sentimiento que quienes lo practican, manifiestan acerca de este antiguo juego oriental:

A Go Sankei le gustaba caminar por los senderos de las montañas y disfrutar de la suave brisa del lugar. Un día, al hacer una pausa en su camino, ve a dos ancianos con espesas cejas y sus cabellos blancos -aparentemente en perfecta armonía- bajo un pino, disfrutando como dos amigos que han compartido muchos años de su vida juntos. Frente a ellos hay un tablero de go sobre una roca y ambos están absortos en el juego y en las formas que los grupos de piedras negras y blancas adoptan, asemejándose algunos a manadas de caballos salvajes y otras líneas de piedras diagonales, que parecen volar como gansos silvestres encima de las 361 intersecciones del tablero. Sus pensamientos fluyen libremente, como el hilo de una araña en el aire, y sus cuerpos se han vuelto dos capullos vacíos que penden de una rama marchita. Éste es el arte de conversar con la mano ("shudan", un término clásico del Go), lejos han quedado las preocupaciones mundanas. Go Sankei piensa: "¿será éste el puro mundo de Brahma?"... "Venerables ancianos, me gustaría hablar un momento con ustedes", dice Go Sankei, "Estoy interesado en verlos jugar al Go y en saber ¿Qué especial placer tiene éste juego que carece de los tres grandes amigos: la música, la poesía y el vino?". Uno de los ancianos, mientras jugaba le contestó: "Si usted ve un tablero de go, es un tablero de Go, para el ojo que ve piedras sobre él, son solamente piedras. Pero para aquéllos que ven con el pensamiento, el tablero de Go es el centro del universo, desde él se pueden ver las montañas, ríos, llanuras y bosques de toda la China. Las noventa intersecciones de cada cuarto del tablero representan los noventa días de cada una de las cuatro estaciones. Juntos son 360 días del año. Sería usted un tonto sino comprendiera que nosotros pasamos un día en cada intersección. "¡ que extraordinario !" dijo Go Sankei. "¿Pero porqué uno debe enfrentarse al otro?". "Sino no habría Yin y Yang", contestó el anciano, "no existiría un orden en la creación." Go Sankei: ¿Y el resultado de su enfrentamiento? El anciano: ¿La buena o mala fortuna de los humanos no depende acaso de la oportunidad del momento?. Go Sankei: ¿Y el negro y blanco?. El anciano: La noche y el día. Go Sankei: ¿Cuáles son las reglas del juego?. El anciano: "¡ Las estrategias de guerra! ... en el tablero hay dos ejércitos envueltos en una lucha a muerte y sin cuartel".

No puedo asegurarles que desde un primer momento logren percibir las sensaciones que transmite la leyenda de Go Sakei, pero con el correr de los años, estas palabras se asemejarán al sabor que destila un vino muy añejo, que con el paso del tiempo, será aún mejor.

*Horacio A. Pernía*

- **Algo de historia...**

...madera y piedra, círculos, líneas y rectángulos. Con estos simples elementos un juego ha evolucionado con paciente popularidad por cuarenta siglos. El juego es tan simple que es profundo, tan profundo que muchos han consagrado sus vidas para dominarlo. El juego preferido de la corte de los Emperadores chinos y del Shogun, los Samurais y Monjes, en el Japón feudal. La estética en el Go se ha desarrollado más allá que en cualquier otro juego y su práctica elevará sus habilidades perceptivas y cognoscitivas. La educación de personas cultas en Japón antiguo fue considerada incompleta sin el conocimiento del Go. El **Go** es un juego oriental de unos 4000 años de antigüedad, probablemente originado en China cuando un grupo de astrólogos dibujaron estrellas con coordenadas celestiales sobre la tierra (o en una tabla) en la que colocaron piedras (o más probablemente trozos de madera) para alinear las estrellas, estableciendo un rudimentario mapa celeste. Dicho alineamiento les permitía interpretar y predecir el futuro (es decir, aconsejar al gobernante).

La ocupación de Corea por parte de los chinos, introdujo el juego en la península oriental y se estableció al punto de ser en la actualidad, el juego que los identifica como Nación.

En China se expandió rápidamente pero a través del tiempo ha tenido altas y bajas. Confucio lo veía como un derroche de tiempo, Mao Zedong requirió que sus generales lo estudiaran y la Revolución Cultural lo condenó como un pasatiempo de intelectuales. El reglamento es muy sencillo, a pesar del uso militar que se le dio antiguamente al Go (que involucra tácticas y estrategias muy interesantes y complejas).

En la China antigua, el Go era uno de los Cuatro Artes, conjuntamente con la música, pintura, y la poesía, y observando una partida entre profesionales uno puede percibir la belleza del juego como una forma del arte. Al respecto es de destacarse que se han escrito muchos poemas referidos al Go, entre ellos merecen destacarse los de Po Lien Yi.

El texto más importante sobre el juego del Go (Weiqi) es seguramente el **Qijing Shisanpian** (El Clásico de Weiqi en Trece Capítulos). Su estilo preciso y rebosante de información lo coloca en un sitial de preferencia sobre todos los otros textos dedicados al Weiqi en la literatura China. La fecha de composición de **Qijing Shisanpian** nos lleva a retroceder hasta el período Song (1049 a 1054 D.C.), en el que se habría iniciado esta obra.

Generalmente se acepta que el Go se introdujo en **Corea** -desde China- por una ó dos vías. La más antigua, probablemente en tiempos de Confucio, habría ingresado el juego del Go junto a otros aspectos de la cultura china, con la migración organizada por **Qizi** (Kija en coreano). **Qizi** gozaba de una reputación de hombre sabio, y guió a una gran tribu -que no quería luchar en China- a establecerse pacíficamente en la cuenca del Taedong. Allí adoptaron el nombre de los **Han**. La otra vía pudo haber sido aproximadamente en el año 109 A.C. cuando los chinos invadieron y se establecieron en la península en colonias separadas. Está claro que en cualquier caso, el impacto en las tribus locales debe de haber sido tremendo. La cultura china se estableció, se arraigó fuertemente en los

lugareños.

El Go arribó al Japón hace 1.200 a 1.400 años, según informan sacerdotes Budistas quien habían visitado China. Se conoció **Corea** antes del Japón, pero se cree que en el Japón el juego de desarrolló con más rapidez. Apreciado por el Shogun Tokugawa (1600 DC), el Go era estudiado por la clase guerrera de Japón y eventualmente institucionalizado en cuatro "Escuelas de Go," donde las familias desarrollaron y intercambiaron técnicas de juego del mismo modo que las otras familias Japonesas desarrollaron e intercambiaron técnicas de espada, creando el código Samurai . El Go alcanzó popularidad en el Japón; esparciéndose a todos los niveles de sociedad y en el Siglo XVIII había logrado una condición ceremonial, del valor de la ceremonia del té. Los jugadores más admirados en la historia del go japonés fueron Dosaku (1645-1702) y Honinbo Shusaku(1829-1862), quien brilló a mediados de Siglo XIX y Go Seigen (1914-). En la actualidad los torneos profesionales que otorgan a sus ganadores mayor prestigio son los títulos **Kisei**, **Honinbo** y **Meijin**, no obstante los torneos **Ju Dan**, **Oza**, **Gosei** y **Tengen**, también concentran la atención de los fanáticos japoneses. Entre 1970-2000 los nombres más famosos que dominaron el escenario nipón fueron Sakata Eio, Shukaku Takagawa, Fujisawa Shuko (1960-1970). Cho Chikun, Rin Kaiho, Otake Hideo, Kato Masao y Kobayashi Koichi(1970-1980). Entre 1980-2000, Cho Chikun y Kobayashi Koichi, repitieron sus hazañas de la década anterior, pero se sumó al lote de trinunfadores Yoda Norimoto.

Las primeras referencias al Go podemos encontrarlas en los escritos de Matteo Ricci un misionero jesuita que alrededor del año 1600 DC escribió: "*...en una tabla de trescientos cuadrados aproximadamente, juegan con doscientas piedras, unas blancas y otras negras. Con éstas piedras cada uno se esmera por desterrar al otro del medio de la tabla, después de dominar las casillas de las esquinas. El juego finaliza con el triunfo del que ha encerrado más casillas de la tabla. En este juego los Oficiales compiten más ávidamente, y a menudo pasan la mayor parte del día el jugándolo encendidamente...*". Aunque el juego del Go había sido descrito en Siglo XVII por viajeros occidentales provenientes del Lejano oriente, no se jugó en Europa hasta 1880, cuando un alemán -**Otto Korschelt**- escribió un libro sobre el juego. Posteriormente el Go jugó en Alemania y Yugoslavia. Sin embargo, su práctica se extendió lentamente y no fue sino hasta 1958 -en que tuvo lugar el primer Campeonato Europeo- que se registró un crecimiento sostenido de ésta actividad en el viejo continente.

El equipaje de los inmigrantes japoneses y chinos a fines del Siglo XIX hacia la costa oeste norteamericana, introdujo al Go en EE.UU y Canadá. En 1934 se fundó la American Go Association (AGA) y en 1949 apareció la primera publicación americana sobre Go: *The American Go Journal*. Hoy es la asociación de Go más poderosa del continente americano. En 1996 se conformó en EE.UU. la 5º asociación profesional de Go, con jugadores que se han radicado en dicho país, provenientes de Corea, Japón y principalmente de China. En Centroamérica y Sudamérica el juego se conoció recién a mediados de 1960. Entre los jugadores hispano parlantes, el campeonato más importante es el Torneo Iberoamericano, que se juega en distintos países en forma anual. El crecimiento del Go en los últimos 30 años se ha manifestado en todo el mundo, con la aparición de

asociaciones de carácter nacional, cientos de clubes y la creación de la International Go Federation (**IGF**) que agrupa a todos los países del mundo que participan del Campeonato Mundial Amateur de Go que se realiza todos los años patrocinado por Japón.

- **El Go en la actualidad...**

Hoy, los periódicos japoneses, coreanos y chinos publican a diario columnas de Go y en Japón invierten miles de dólares para patrocinar los torneos anuales, que son seguidos por el público en general tan ansiosamente, como los Estadounidenses siguen la Serie Mundial. En estos tiempos los mejores profesionales de Go ganan bolsas tan grandes como la de los torneos profesionales de golf. Por décadas, los jugadores **Chinos, Taiwaneses** y **Coreanos** con gran habilidad fueron a Japón para estudiar el juego y participar de la Liga Profesional nipona. Ahora el sistema de competición ha subido tanto en estos países, que los jugadores se entrenan ahora en su tierra natal y las ligas locales se han vuelto extremadamente competitivas. En la China, el Go ha ascendido de nivel después de la Revolución Cultural, y un desafío anual entre la China - Japón reúne a los asalariados jugadores Chinos contra el mejor profesional que Japón puede ofrecer, en un torneo de una intensa rivalidad. En Corea **Cho Hun hyun, Yoo Chang Hyuk** y **Lee Changho** son las super estrellas del Baduk (go) y responsables por la tremenda popularidad que el juego alcanza en la actualidad en dicho país. **Cho hunhyun** tiene más triunfos a su favor que el formidable **Sakata Eio** (Japonés), su récord es inigualable en el profesionalismo. Dominó toda una década. En 1982, '83, y '85 ganó virtualmente cada partido importante en Corea. Por supuesto, el jugador más conocido de origen coreano -a nivel mundial- es sin duda Cho Chikun quien jugando en la liga profesional de Japón ha obtenido todos los títulos en juego en dicho país. Pero quien le dio identidad propia al go coreano fue sin duda Lee Changho, quien junto a un grupo de jóvenes investigadores conformaron el proyecto **Ch'ung Am** (1988), con el que construyeron la reputación del Go coreano como el hogar de las armas secretas en las aperturas.

En la actualidad se juega al Go también en Internet, utilizando un *programa cliente* que posibilita la conexión con los servidores que implementan el sistema para jugar al Go. Las redes más importantes son: **IGS-PANDA NET** y **NNGS**. Otro aspecto interesante de IGS es que cuenta con una galería de arte On Line donde se pueden apreciar hermosas imágenes sobre el Go a través de los tiempos.

En la República Argentina el Go se conoció en los años '70 y la actividad está mayoritariamente centrada en la ciudad de Buenos Aires, Capital de la República Argentina, pero existen muchos jugadores que practican el juego en el interior del país. También juegan en forma asidua residentes coreanos, japoneses y chinos, que inmigraron a nuestro país, en clubes sociales comunitarios que sirven para mantener las tradiciones propias de su tierra.

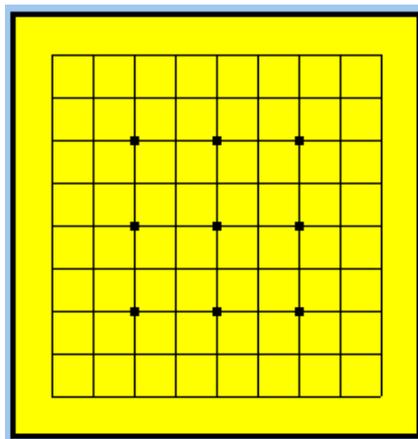
## Las reglas del Go



- **El equipo**

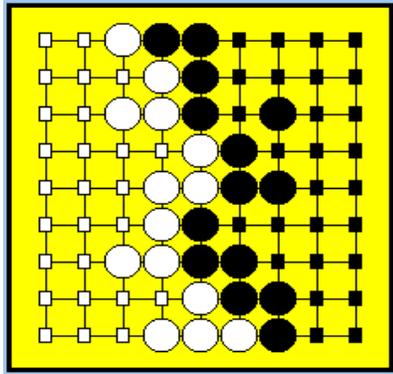
Este es un tablero tradicional de Go, con sus bowls –también de madera- y las piedras Negras y Blancas. Antes de empezar con el aprendizaje de las reglas, corte las dos últimas hojas del ensayo, en las que encontrará un tablero y piedras de papel para recortar. Un set de juego mucho más modesto que el de la fotografía, pero que lo ayudará a comprender mejor como se juega al Go.

El Go se juega en un tablero con un número igual de líneas horizontales y verticales. El número más común de líneas es 9, 13 o 19. El más grande (19 x 19) es el tablero común y siempre usado en los torneos. Para empezar se aconseja a los jugadores inexpertos que empiecen jugando varios partidos en el más pequeño (9 x 9). Sólo si usted se siente cómodo en el de 19 x 19 y entiende bastante sobre los grupos, libertades y capturas, puede probar jugar en los tableros de 19 x 19.



Como ejemplo y a fin de hacer más comprensible el aprendizaje del juego, utilizaremos un tablero de 9 x 9. Por favor recuerde que las reglas son las mismas en todos los tamaños del tablero. Las piedras, 180 blancas y 181 negras, serán jugadas en las intersecciones de las líneas.

- **El objetivo del Go**



En este tablero usted puede ver un ejemplo de un juego terminado. Los dos jugadores han dividido el tablero en dos partes. Blanco ha rodeado 26 puntos desocupados (intersecciones) en la izquierda (el borde de la tablero también cuenta!) y el negro ha rodeado 27 puntos desocupados en el derecho. ¡El jugador con los más puntos gana, así que el negro gana este juego con  $27 - 26 = 1$  punto!

A propósito, aunque las reglas de Go son las mismas en todo el mundo, hay dos maneras de contar: japonesa y china. La primera es la forma de conteo aceptada internacionalmente.

¿Cómo cuentan los chinos?

Cuentan el número de piedras de cada jugador sobre el tablero y el número de intersecciones vacías que un jugador ha encerrado. Como opuesto al sistema japonés, no se cuentan prisioneros; esto se compensa en el sistema chino porque el jugador que ha capturado más piedras durante el juego será el jugador que tenga más piedras en el tablero durante el conteo.

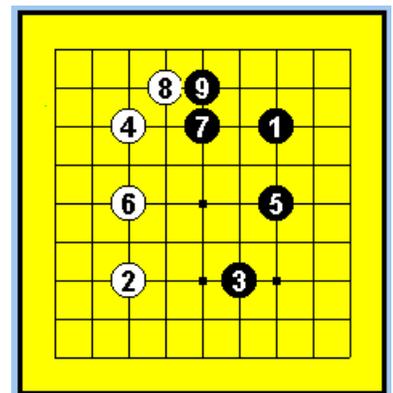
¿Cómo cuentan los japoneses?

El sistema japonés cuenta el número de intersecciones vacías rodeadas y las piedras que él capturó durante el juego. El número de piedras que un jugador tenga en el tablero no importa.

- **Inicio del Juego**

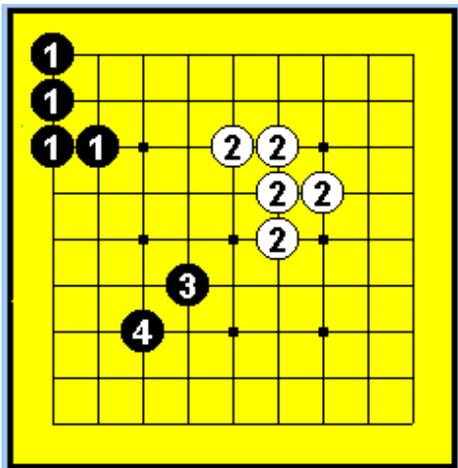
Al principio del juego el tablero está vacío. Las piedras se juegan en los puntos de intersección de las líneas. Una vez jugadas nunca se mueven, excepto cuando se capturan.

Las negras inician la partida poniendo una de sus piedras en cualquier intersección vacía del tablero, por ejemplo ' 1 '. Después juega blanco (por ejemplo el movimiento ' 2 '), entonces negro, y así sucesivamente, en forma alternativa. Este diagrama muestra un ejemplo de los primeros movimientos en



un juego de Go: los movimientos se numeran para indicar la sucesión en la que ellos se hacen. ¡No se permite poner una piedra en una intersección del tablero que ya está ocupada!

• **Grupos**

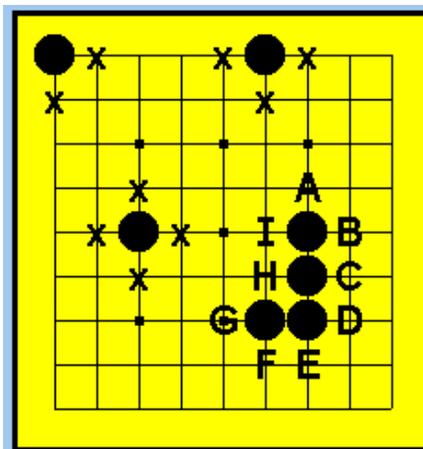


Piedras de un mismo color conforman un grupo (también llamado una cadena), ubicadas horizontalmente o verticalmente y conectados entre sí. Las cuatro piedras, marcadas con ' 1 ' es un grupo, y lo mismo se aplica a las cinco piedras marcadas con ' 2 '. ¡Las piedras marcadas ' 3 ' y ' 4 ' no se conectan horizontalmente o verticalmente, y son por consiguiente dos grupos separados!

• **Libertades**

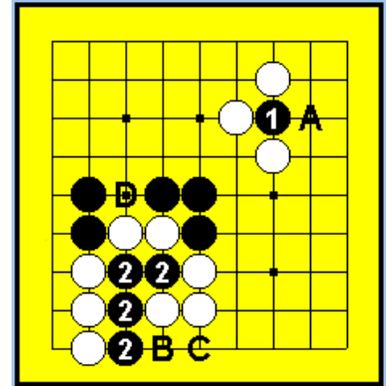
Las libertades de una piedra o grupo son las intersecciones vacías, adyacentes a esta piedra o grupo, horizontales o verticales. Una piedra en el medio de la tabla tiene cuatro libertades, una piedra en el borde tiene tres y una piedra en la esquina tiene dos: estas libertades se indican con un ' X ' en la figura de abajo. El grupo de cuatro piedras tiene 9 libertades, marcadas correlativamente desde 'A' hasta 'I'.

Si una piedra o el grupo no tiene ninguna libertad, esa piedra o grupo se captura y está retira del tablero. Si una piedra o grupo tiene una libertad, está 'atari ', que significa amenaza y puede ser capturado por el antagonista con su próximo movimiento.



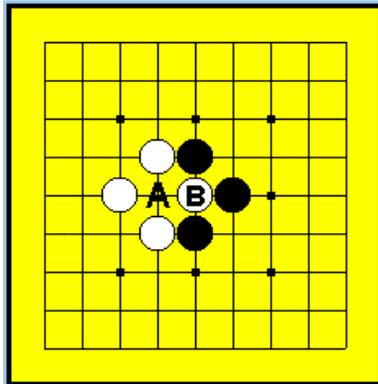
## • Capturas

Si un jugador se tapa la última libertad de una de las piedras de su antagonista o de un grupo, retira éstas piedras del tablero y guarda la piedra capturada o piedras (' prisioneros ') hasta el final del juego. En el diagrama anterior, blanco puede capturar la piedra marcada ' 1 ' jugando en ' A '. Él también puede capturar el grupo negro marcado ' ', tapando la última libertad jugando a ' B '. El negro no puede escapar esto jugando en ' B ' pues blanco jugaría a ' C ' y él captura las cinco piedras negras. ¡El negro tiene otra manera de escapar: capturando en ' D ' las dos piedras blancas y su grupo obtiene tres libertades!



2

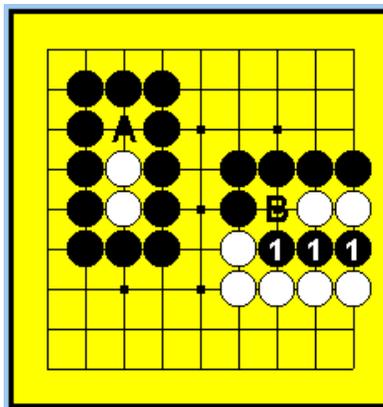
## • La regla de Ko



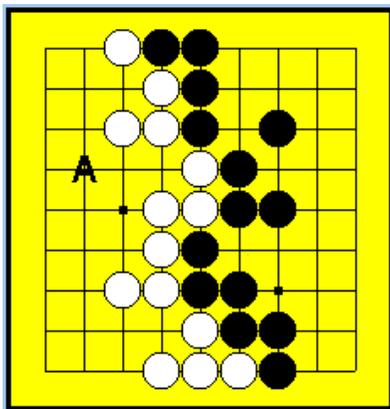
Si usted captura una piedra, allí podría generarse una situación especial: En este diagrama negro podría jugar 'A' y capturar la piedra blanca marcada ' B '. Ahora es movimiento blanco. Él podría jugar a ' B ' y capturar la piedra negra, lo que no llevaría a la misma posición donde empezamos: el negro podría capturar la piedra blanca de nuevo y esta captura podría seguir eternamente. Esta situación se llama ' ko '. Para prevenir esta repetición hasta el infinito nosotros usamos la regla del ' ko '. Esta regla dice que no se permite repetir una posición de la tabla anterior. Si las capturas negras la piedra blanca en ' A ', blanco no puede capturar inmediatamente, él tiene que jugar en alguna otra parte. Esto da la oportunidad de jugar a al negro ' B ' para prevenir que su piedra sea capturada. ¡Si el negro no juega allí y lo hace en otra parte, blanco puede capturar la piedra negra de nuevamente, porque entonces la posición en el tablero ha cambiado!

## • Suicidio

No es permitido quitar la última libertad de su propio grupo o piedra, a menos que este movimiento resulte en la captura de algunas de las piedras del adversario, lo que le daría a la piedra que jugó por lo menos una de libertad nuevamente. En la situación del diagrama al blanco no le es permitido jugar en "A", porque se quitaría la última libertad, mientras que el grupo negro todavía tiene algunas libertades. Pero el blanco si puede jugar en 'B': aunque se quede sin libertades en su grupo, ya que también quita última libertad del grupo negro marcado como '1'. Este grupo negro se captura y ahora el grupo blanco ¡tiene tres de libertades nuevamente!



## • Pasar el turno

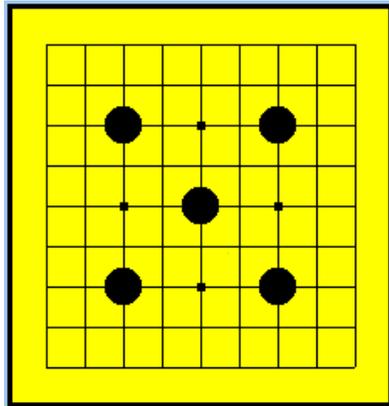


En esta partida blanco debe jugar, pero no tiene una jugada en la que gane un punto. Blanco podría jugar en su territorio en el lado izquierdo (en 'A' por ejemplo) pero esto le quita un punto, pues al final esa intersección en vez de estar vacía y sumarse como punto, estará ocupada por blanco y valdrá cero.

Podría considerar jugar en alguna parte también del territorio negro, pero el negro tiene una posición fuerte en ese lado que indudablemente capturará a blanco. Por consiguiente el jugador blanco pasará y entregará su turno sin efectuar un movimiento y dará la oportunidad de jugar al negro. Ahora es negro

quien juega, pero él enfrenta el mismo problema que blanco: no hay ningún lugar en el tablero donde jugar. El negro tiene sólo una opción razonable: él también pasará. Ambos jugadores han pasado y el juego finaliza. Ahora pueden iniciar la cuenta. Para contar, por favor refiérase a la página sobre el objetivo de Go.

- **Sistema de Handicap (ventaja)**



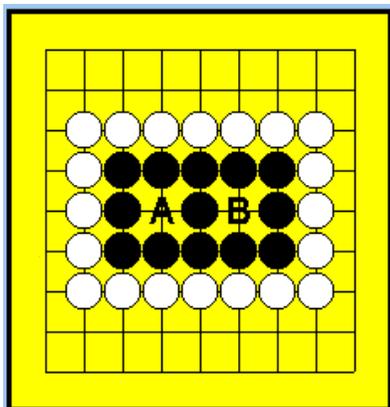
Uno de las cosas buenas en Go es la posibilidad de compensar para la diferencia de fuerza entre dos jugadores: el jugador más fuerte le da un cierto handicap al jugador más débil. De esta manera, el juego será interesante para ambos jugadores, mientras el jugador más débil aprenderá mucho pudiendo estudiar los movimientos del jugador más fuerte, mejorando visión del juego. Las piedras del Handicap siempre se ponen en el mismo lugar en la tabla. El número del máximo de piedras de ventaja es 9.

Ejemplo de 5 piedras de handicap

- **La estrategia básica del Go**

La manera mejor de transformarse un buen jugador de Go es practicar mucho. Pero hay situaciones generales que usted debe entender para lograrlo:

- **Vida y Muerte**
- **Ojos falsos**
- **Seki**
- **Conexiones y extensiones**
- **Empiece jugando en las esquinas**



- **Vida y Muerte**

En esta situación el grupo negro está completamente rodeado por blanco; el negro sólo tiene dos libertades y parece como si blanco pudiera capturarlo. Desgraciadamente para blanco, esto no es verdad: él no puede capturar el grupo negro. La razón es: blanco no puede jugar en 'A', porque es suicidio (la piedra blanca no tiene ninguna libertad, mientras el grupo negro circundante todavía tiene una en 'B'). Lo mismo se aplica para un movimiento blanco en 'B': este movimiento también es suicidio y no se permite. Esto puede llevarnos

no se permite. Esto puede llevarnos

a sólo una conclusión: negro no puede capturarse.

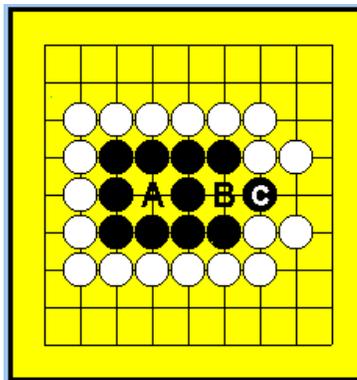
Los jugadores de Go llaman a esto un grupo negro 'vivo' el grupo: nunca puede capturarse. La razón para esto es que este grupo tiene dos libertades separadas en el interior. Estas libertades se llaman 'ojos'. ¡Usted siempre debe asegurarse que sus grupos tienen (o pueden hacer) dos ojos!

### • Ojos falsos

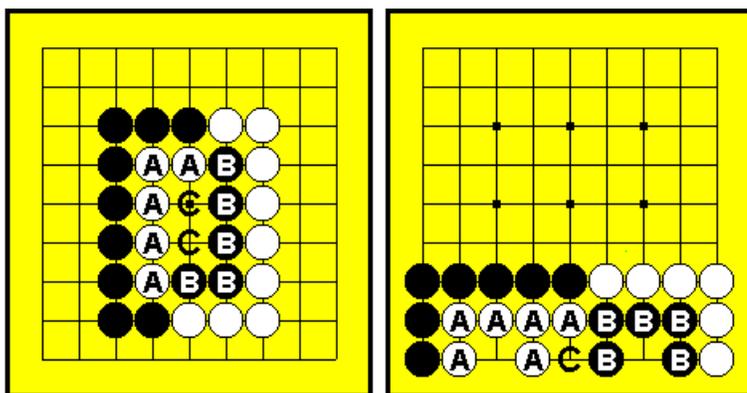
Esta situación es muy similar a la situación en la página anterior, donde usted aprendió que negro nunca podría capturarse porque él tiene dos 'ojos' en su grupo.

En este caso hay algo especial: Sólo eche una mirada al ojo negro en 'B'. Blanco puede amenazar con capturar la piedra marcada 'C' jugando a la derecha de 'C'. ¡Esto muestra que el ojo negro en 'B' no era un ojo real, porque después de este movimiento blanco puede jugar a 'B' y captura la piedra negra!

A un ojo como el que hay en 'B' se llama un 'falso' ojo. Este grupo negro está muerto, porque tiene un ojo falso y un ojo real, ya que un grupo necesita dos ojos reales para vivir.



### • Seki

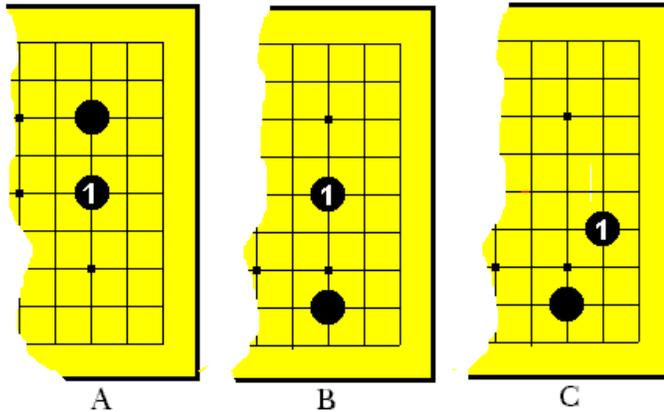


En los dos capítulos anteriores usted aprendió que un grupo con dos o más ojos no puede capturarse y puede darse por 'vivo', mientras los grupos con sólo un ojo (o ningún ojo en absoluto) pueden ser capturados por el rival. Sin embargo, como con la mayoría de las

reglas, esta regla tiene una excepción. En los tableros de abajo de usted tiene dos ejemplos de esta excepción; estas situaciones se llaman 'seki'.

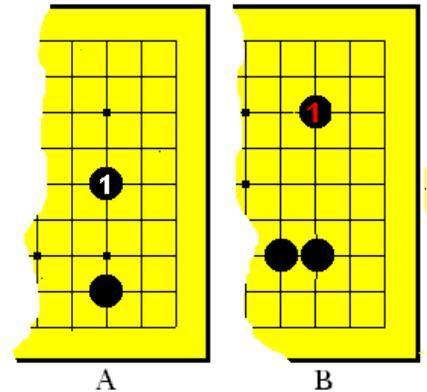
En ambos casos se involucra a un grupo blanco y un grupo negro, marcado 'A' y 'B' respectivamente, quienes tienen una o dos libertades ('C') en común. Para capturar el grupo del rival, usted tendría que tapan una libertad de este grupo. ¡Desgraciadamente, si negro o blanco intentara jugar en uno de los puntos marcados 'C' sólo lograría poner su grupo en 'atari' (reduciendo sus libertades a punto de estar amenazado y ser capturado por el rival en el próximo movimiento). ¡Ningún jugador querrá jugar en 'C'!, por lo que estos grupos nunca se capturarán y no serán contabilizados al finalizar la partida.

- **Conexiones y extensiones**

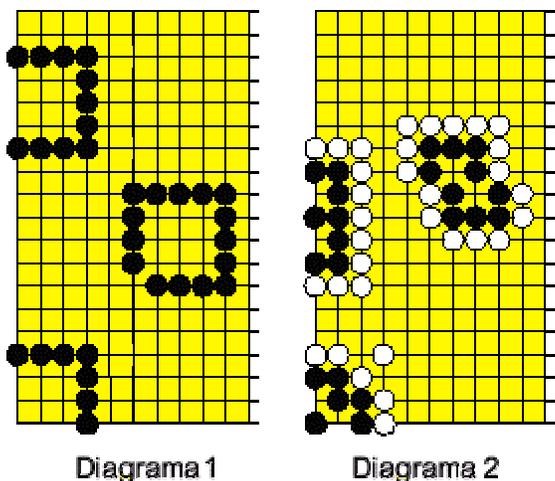


Podemos imaginar que la piedra ubicada en la esquina derecha superior del diagrama "A" está conectada con la que lleva el número 1. Similar razonamiento aplicaremos para los diagramas "B" y "C".

La experiencia nos indica que la máxima **extensión** de una piedra -que asegure su conexión con otra- es dos intersecciones libres ("A"), para 2 piedras verticales 3 intersecciones horizontales libres ("B"), para 3 corresponden cuatro, etc. Esto no quiere decir que no puedan efectuarse cortes o invasiones a estas formaciones, solo que el resultado de las mismas no será muy satisfactorio. Estos y otros principios se verán aplicados en forma clara en la partida que a continuación se dará como ejemplo.



- **Empiece jugando en las esquinas**



En Diagrama 1, las siete piedras negras en la esquina rodean nueve puntos de territorio. Cerca del borde, Negro necesita 11 piedras para ganar nueve puntos, mientras que obtener nueve puntos en el centro requiere 15 piedras. Como hipótesis, nosotros asumiremos que todas las piedras negras se conectan. Para reforzar esta idea, miremos algunos grupos vivos. En el Diagrama 2 en el tablero original de 19x19, Negro ha hecho el grupo vivo más pequeño posible, en tres situaciones diferentes. Negro

solo utiliza seis piedras en la esquina. Pero, en el borde, necesita ocho piedras, mientras que en el centro se requieren 10 piedras, para hacer el grupo vivo, más pequeño posible.

Está claro que con un número limitado de piedras, las esquinas prometen más territorio, luego los bordes y finalmente el centro. Este estilo de juego se refleja en los partidos entre profesionales, sobre todo en los partidos más viejos, como se ilustra en el Diagrama 3. Este encuentro se llevó a cabo en 1951, entre Hashimoto Utao 9-dan (negro) y Sakata Eio 9-dan (blanco). Las primeras seis piedras conforman una secuencia normal para ocupar los rincones. Las posiciones conformadas por Negro 1 y 3, y Blanco 4 y 6, se llaman "shimari" (cierre del rincón). Se considera que los shimaris son ideales para controlar el territorio de la esquina. El shimari negro en el rincón superior derecho, representa potencialmente 12 puntos de territorio en la esquina y quizá un par de puntos más por afuera. A veces nosotros nos referimos a esto como "esfera de influencia", y dependiendo de qué color son las piedras vecinas, el valor de esta influencia o puede crecer o puede achicarse.

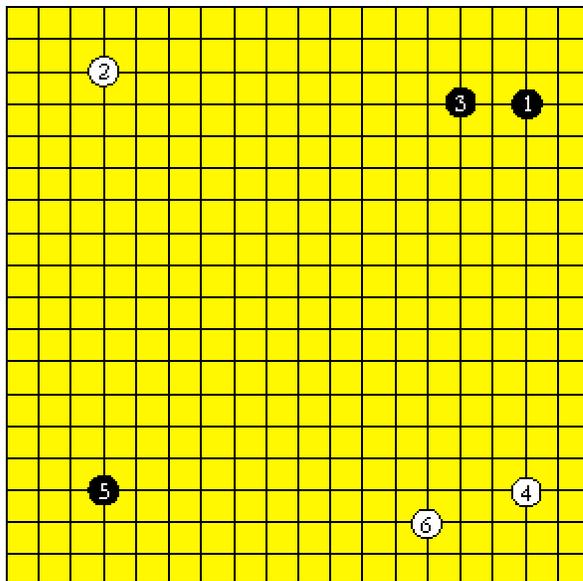


Diagrama 3

Las dos piedras de negro en el rincón mencionado, probablemente valgan entre 14 y 18 puntos, equivalentes a 7 a 9 puntos por jugada. El shimari blanco en la esquina baja derecha parece abarcar más territorio potencialmente, unos 15

puntos en la esquina y también parece tener más influencia hacia los lados. Sin embargo, cuando las piedras están más alejadas entre sí, tienen más debilidades también. Es la habilidad de los jugadores la que determinará en el futuro, cuánto del territorio potencial se convierte en territorio real.

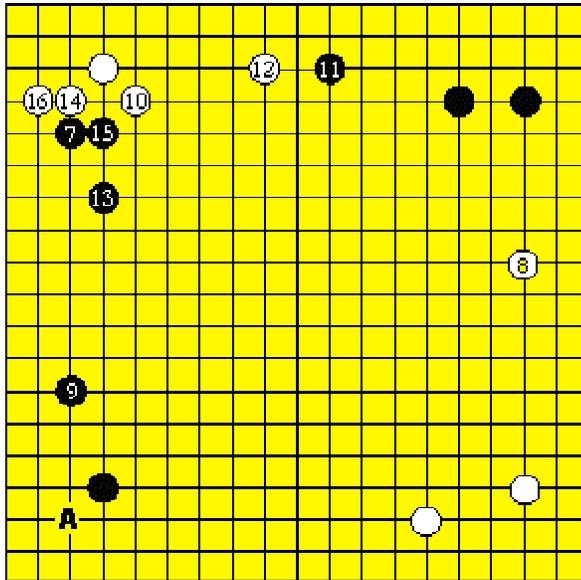


Diagrama 4

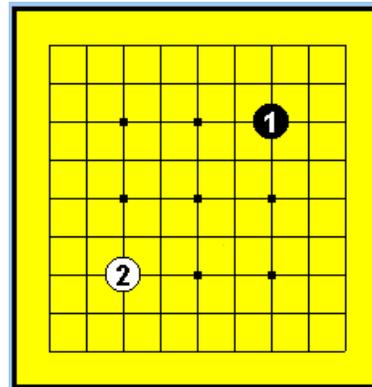
En Go decir que hemos hecho un shimari, es valioso, impedir que lo haga a su rival, es igualmente importante. Por consiguiente, es natural para el Negro jugar 7 en Diagrama 4. Una vez ocupados los rincones, los laterales continúan en la línea de prioridades. Ante el shimari Blanco en la esquina baja derecha, blanco 8 es lo correcto, ayuda a crear un futuro territorio blanco en la zona, además de optimizar el rincón. No sólo es una extensión del shimari Blanco de abajo, también se opone a influencia del shimari negro de la esquina superior derecha. Por consiguiente, blanco 8 tiene un propósito dual, y los movimientos que cumplen múltiples propósitos, normalmente son los mejores, aún

cuando son difíciles de encontrar. Negro 9 es otro movimiento de dos funciones: es una extensión de la piedra negra en la esquina baja izquierda, y presta ayuda a la jugada anterior de Negro en 7. También es un tipo de shimari, pero no previene la entrada de Blanco al rincón en el punto A. Por otra parte podemos decir que es una jugada previa para atacar piedra blanca en 2 (en Diagrama 3). Blanco 10 es una defensa contra esa amenaza potencial estableciendo una posición alta, que apunta al centro. Este es un principio importante en Go: una posición alta (en la cuarta línea) proporciona una ruta de escape más rápida hacia el centro y una posición baja (en la tercera línea) proporciona una base, para hacer ojos. En teoría, las piedras en la cuarta línea tienen más potencial para desarrollar el territorio, pero también una invasión enemiga es más factible. El sutil diferencia entre las posiciones en la tercera o cuarta línea es característica del estilo individual de un jugador.

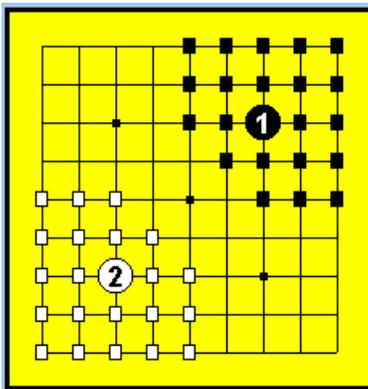
### • Ejemplo de una partida

Mientras observa el juego nuevamente en el tablero de 9x9, usted verá muchas cosas básicas del Go, como territorio, influencia y captura. A propósito, si usted no entiende todos los comentarios mientras representamos este juego, no se preocupe: este juego es una ilustración. ¡Juegue partidos y todo será más claro para usted! .

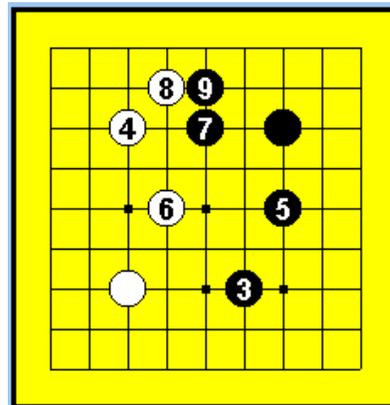
Inicia negro jugando en 1. Con este movimiento indica que él quiere intentar hacer algún territorio en la esquina derecha superior. Blanco en 2 y en la esquina opuesta.



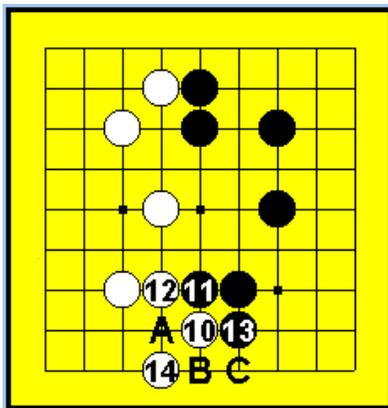
Ambas estas piedras tienen su influencia en una parte del tablero. Aunque esta influencia no se puede marcar exactamente, el diagrama de abajo la ejemplifica:



Ahora es negro quien juega de nuevo; él decide ocupar la esquina derecha más baja con 3. Blanco ahora coloca su piedra en 4, en la última esquina. Con 5, el negro decide jugar en el borde entre sus dos movimientos anteriores. Con esta formación, aumenta su proyecto de territorio en lado derecho. Blanco sigue este ejemplo y juega 6: él controla ahora el lado izquierdo.

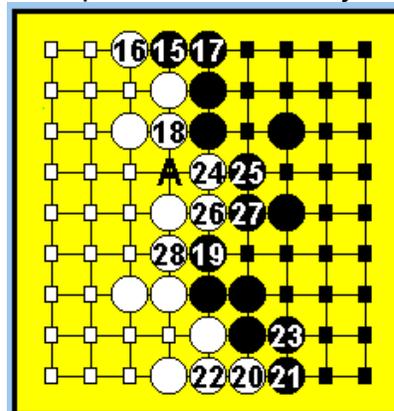


El negro decide que ha efectuado bastantes movimientos en el lado derecho y juega en 7; intentando hacer algún territorio en el sector derecho y apuntando al centro del tablero. Blanco en 8 para impedir al negro extender su territorio y lograr cierto control en el centro. Negro ahora en 9 intenta asegurarse el lateral derecho y cerrar el rincón. En este momento en el



este momento en el centro el territorio aparece dividido, no obstante no hay muchos puntos en juego allí ya. ¿Dónde jugaría usted luego?

Blanco mueve y considera que el lado del bajo del tablero es el lado más importante: juega en 10. Negro entonces 11, intentando debilitar la posición blanca, pero blanco se fortalece en 12. Negro ahora



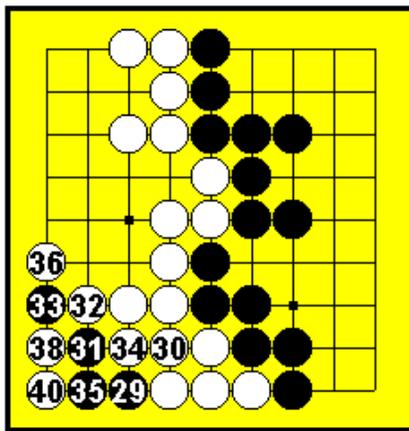
juega en 13 por dos razones:

En primer lugar evita que blanco debilite su territorio lateral derecho;

En segundo lugar también amenaza con comer la piedra 10 blanca: si blanco no responde a este movimiento, el negro podría jugar en ' A ' y capturar la piedra blanca con su próximo movimiento.

¡Por esta razón blanco decide contestar el movimiento de negro jugando a las 14: el negro ya no puede jugar a 'A', porque él sería capturado inmediatamente por blanco!

Todas las jugadas en este diagrama tienen (básicamente) la misma razón: aumentar su propio territorio e intentar minimizar el territorio de su oponente. En esta figura el territorio negro y blanco se indica con cuadrados pequeños, para aclarar los límites de ambos territorios. A propósito: por favor recuerde que esto es solo un ejemplo de un juego: en lugar de la mayoría de las jugadas efectuadas en esta partida, hay muchos otros movimientos que son así de buenos (o quizá aún mejor). ¡En cada turno un jugador puede escoger entre muchas posibilidades, e incluso los jugadores profesionales más fuertes no se pondrían de acuerdo en que



37 = Pasa 39 = Pasa

fortalecería su territorio y lo convertiría en más difícil de atacar. ¡Pero por otro lado, el negro ya está allí tan fuerte que cualquier movimiento blanco terminaría capturado!

3-Negro también podría invadir el territorio blanco en la izquierda y podría intentar ganar un poco de territorio allí.

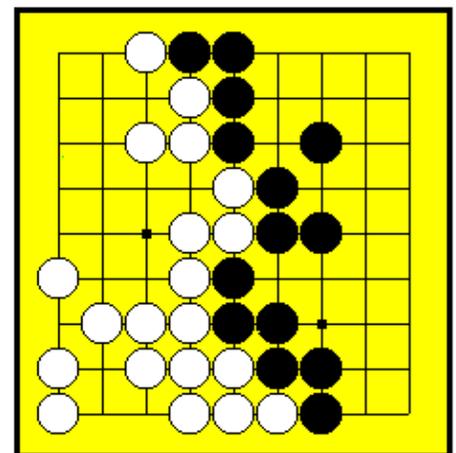
Y aunque blanco es allí muy fuerte las negras juegan sin embargo en 29, pero después de blanco 36 Negro comprende que sus intentos fracasaron: él pasa. Ahora blanco captura con 38. Negro pasa nuevamente. Las Blancas en 40 capturan las tres piedras negras invasoras.

movimiento sería el mejor! En lugar de jugar en 15, defendiendo su lado superior, el negro también podría jugar en 20 y fortalecer el lado bajo o jugar a ' A ' para ganar influencia en el centro.

A esta altura del partido, se han jugado los puntos más importantes del tablero y negro debe jugar... tiene tres posibilidades ahora:

1-Puede decidir que no hay ningún movimiento que hacer para ganar un punto y pasar.

2-El negro podría jugar en su propio territorio. Esto



41 = pasa 42 = pasa

Después de que blanco ha capturado las tres piedras negras, negro debe jugar de nuevo. Negro como todavía no tiene un movimiento bueno: su propio territorio es bastante fuerte para resistir un ataque blanco y el territorio blanco es demasiado fuerte para tener oportunidad de ganar puntos en él. Por consiguiente, negro pasa y blanco debe jugar. Pero blanco tiene exactamente el mismo problema: no existen buenas jugadas para efectuar, por lo tanto él también pasa.

Ambos jugadores pasaron consecutivamente y esto significa el juego ha terminado: es tiempo para contar quien ganó. El Blanco ha rodeado 20 intersecciones vacías y capturó 4 blancas: un total de 24 puntos. Negro ha rodeado 27 intersecciones vacías 20 puntos. El resultado es que negro gana este juego por 3 puntos: 27 a 24.

Bien creo que éstos elementos son suficientes para empezar a disfrutar del juego más bello del mundo, el Go.

Suerte !!!

*Horacio A. Pernía*

