

# Go:

## Utilizando las 36 estrategias Chinas



por  
**Horacio A. Pernía**

## Introducción

*"El principio más elevado de todos es la flexibilidad"*

Los chinos –históricamente- han sido grandes estudiosos de las estrategias y tácticas de la guerra. Sun Tzu fue un general chino que vivió alrededor del siglo V antes de Cristo. La colección de ensayos sobre el arte de la guerra atribuida a Sun Tzu es el tratado sobre dicho tema más antiguo que se conoce. A pesar de su antigüedad, esta obra domina sobre cualquier otra relacionada al tema. La otra obra importante es la referida a las 36 estrategias chinas sobre la guerra, que aquí abordaremos. Muchos de esos conceptos, tienen su espejo en la obra de Sun Tzu conocida como "**El arte de la guerra**". No obstante, las **36 estrategias chinas** habrían sido escritas alrededor del año 500 D.c. y forman parte de una serie de conocimientos populares, similares a refranes o proverbios, recogidos a lo largo del tiempo por diferentes personas, que se conocen con el nombre de **Sanshiliu Ji**. Se elaboraron, enriquecieron y fueron perfeccionadas a lo largo de 5.000 años de guerras, golpes de estado e intrigas que acontecieron en la historia China. Desde la antigüedad, muchos autores han relacionado los proverbios o máximas de la guerra al juego del Weiqi (Go). Uno de los más antiguos trabajos es el de **Wang Chi Shin**, durante la dinastía Tang (618-907 a.C.), denominado "*Los diez preceptos del Go*". Posteriormente, se elaboró un trabajo más completo y revelador, conocido como **Qijing Shisanpian** (*El Clásico de Weiqi en Trece Capítulos*), con un estilo preciso y rebotante de información, lo que 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 se sitúa en el período Song entre los años 1049 a 1054. Otro trabajo de similares características data del año 1349, el libro **chino Xuan Xuan Qijing** (*El Clásico del Misterio de los Misterios*), que fue publicado Yan Defu y Yan Tianzhang. La obra es un tratado de *tsume-go* (problemas de vida y muerte), cada uno con una historia o leyenda relacionada a la solución del mismo, que involucra maravillosos *tesujis*.

Pero mucho más reciente es el trabajo realizado por **Ma Xiaochun** - rankeado como el mejor jugador del mundo en 1995-, quien actualmente es uno de los jugadores más fuertes del mundo. En su libro **Sanshiliu Ji Yu Weiqi** (1990), traducido al inglés por Yutopian Enterprises (1996) como **The Thirty-six Stratagems Applied to Go** (Las 36 estrategias aplicadas al Go), Ma examina las conocidas estrategias de los militares chinos y las aplica al juego del Weiqi (Go). Las 36 estrategias de los militares chinos que le sirvieron de guía a Ma Xiaochun para su libro, las utilizaremos también en este ensayo para hablar de Go, pero desde una perspectiva menos "profesional". Considero que al abordarlo de éste modo, posibilitará a quienes se inician en el juego del Go, entender el sentido de las mismas y su uso práctico. El texto original en español de las 36 estrategias chinas, lo obtuve de una versión anónima muy difundida en Internet. Algunas de estas estrategias son más directas y fáciles de descubrir que otras. Pero para alcanzar el éxito es necesario comprenderlas todas. De este modo entenderemos que uno es superior solo cuando posee recursos para asediar al otro, tiempo y medios para relajarse -mientras se diseñan estrategias y analizan los movimientos del enemigo- y capacidad de disimulo para enmascarar la verdadera dirección del ataque. Si los dos adversarios tienen una potencia similar, inclinar la situación a nuestro favor requiere más tretas y mayor complejidad. Estas estrategias se basan en el sigilo y la astucia (hacer que el enemigo nos subestime), ataques por sorpresa, infiltración y aprovechamiento de los puntos débiles del contrario. Pero no debemos olvidarnos que el Go es esencialmente un juego territorial y el objetivo principal es conseguir de la forma que sea, territorio, ya sea construyéndolo o quitándoselo al rival. Para alcanzar ese objetivo, se usan tácticas de sacrificio, diversión y se tienden trampas o emboscadas. A todos los proverbios guerreros o estrategias, les he adjudicado una figura con una serie de jugadas explicadas y en algunos casos, hay citas tomadas de guerras que son parte de la historia de la humanidad, y que a la vez se adaptan a la situación particular que se describe en la estrategia. Considero que la combinación de la cita y los gráficos, cumplen perfectamente su cometido, que es el de aportar luz acerca del significado de cada estrategia o estrategia.

Finalmente, como este no es un ensayo que pretenda discutir si tal o cual jugada es mejor que otra, he tomado los ejemplos de partidos entre profesionales y amateurs, tal como se jugaron, sin analizar la calidad de la jugada o si la misma fue o no acertada. Las figuras adjuntas son referencias o ejemplos para relacionar cada estrategia al juego del Go. Algunas de ellas, tienen poca relación con el juego en sí mismo o no son tan evidentes, por lo que pueden tener una o varias interpretaciones, por lo que sencillamente utilicé la que me pareció que se adaptaba mejor a la situación.

*Horacio A. Pernia*

- **Estrategia 1: Cruzar el mar confundiendo al cielo**

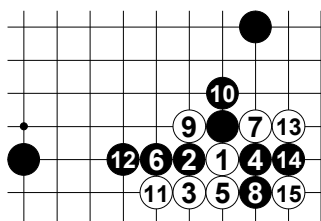
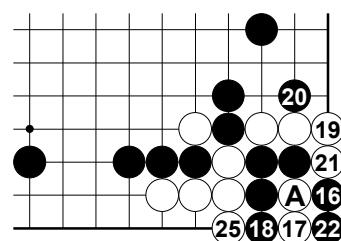


Figura 1

Cuanto más obvia parece una situación, más secretos profundos puede esconder. La gente tiende a ignorar lo que les es familiar y espera que los secretos estén escondidos. De este modo se tiende a descuidar las actividades abiertas que esconden estrategias subyacentes. En la figura 1 la posición inicial de Negro –que parece muy sólida– es una invitación a invadir. Aquí se puede ver a Blanco maniobrando para salir de la zona de presión de Negro. Después de Negro 12, que pretende reforzar el lateral inferior (falso), Blanco aprovecha para consolidar la invasión capturando al grupo Negro de rincón, como muestra la figura 2. En este caso la confusión se produce ante la flexibilidad del juego de Blanco.



23 en A, 24 en 17

Figura 2

- **Estrategia 2 : Sitar el reino de Wei para salvar el reino de Zhao**

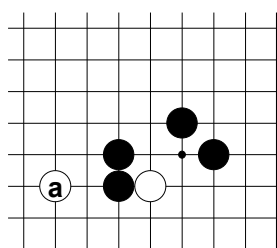


Figura 1

Atacar directamente a un enemigo poderoso y unido es una invitación al desastre. Hay que emplear la confrontación indirecta: concentrar fuerzas para golpear en el punto más débil del enemigo, aprovechar sus fallos. En la Figura 1 Blanco jugó en "a" y Negro jugó *tenuki*. En la Figura 2 vemos como Blanco se queda con el rincón. La secuencia se jugó en el V Torneo Iberoamericano de Go por Internet, entre el argentino **Fernando Aguilar** (Blanco) y el brasileño **Henri Iamashita** (Negro).

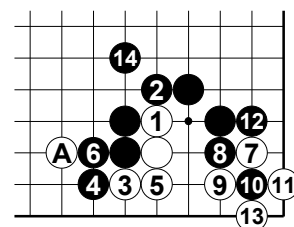


Figura 2

Mao Tse Tung empleó esta táctica en la Guerra civil china. Cuando Chiang Kai Shek avanzaba hacia la zona comunista, Mao enviaba tropas a donde menos se esperaba: justo en medio del territorio controlado por el Kuomintang <sup>1</sup>.

- **Estrategia 3 : Matar con una daga prestada**

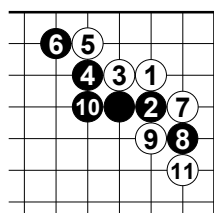


Figura 1

Significa utilizar los recursos ajenos en provecho propio. En esta invasión, blanco debe optar por entregar el rincón o vivir confinado en él. Todas las jugadas son la secuencia de un conocido *Joseki*. Después de Blanco 11,

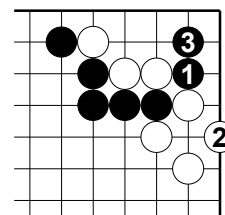
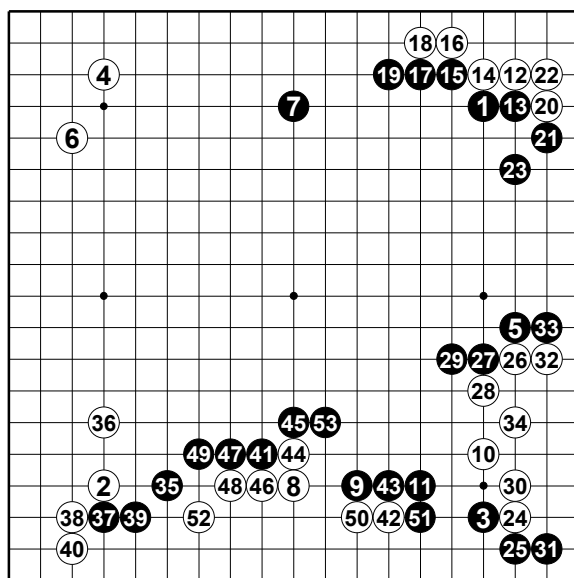


Figura 2

Negro 1 (Figura 2) da *Atari* y esa "daga" -la debilidad de la piedra en 7 que dejó blanco para capturar la piedra Negra en 8-, posibilitó a Negro recuperar el rincón.

- **Estrategia 4 : Relajarse mientras el enemigo se agota a sí mismo**



Negro: Kato Masao vs Yamabe Toshiro

Lo que parece blando y flexible puede ser fuerte y firme, mientras lo que parece invencible puede ser débil. El sauce se pliega al viento y se mantiene en pie, el robusto roble se quiebra y cae. El agua se adapta a cualquier terreno, pero desgasta la roca más dura. La posición de Negro es muy flexible, difícilmente pueda uno imaginarse como reducir semejante potencial.

<sup>1</sup> En chino, 'Partido Nacional del Pueblo', formado durante la Revolución republicana iniciada en 1911, cuya actividad llevó al derrocamiento de la dinastía Qing.

El partido final por el Título Tengen terminó en la jugada 125, con el abandono de **Yamabe Toshio** (Blanco) después de intentar invadir el moyo de **Kato Masao** (Negro). Acá podemos deducir que Negro logró controlar el centro antes que Blanco, por lo que sus fuerzas, después de 53, quedan a la espera de que Blanco inicie la invasión. Al respecto, Sun Tzu en el Arte de la Guerra escribió:

"El ejército que llega antes al campo de batalla y espera al enemigo está descansado y gana la iniciativa, mientras que el ejército que llega tarde y se lanza a la batalla está cansado y se ve forzado a adoptar una posición pasiva. Si ves que los enemigos muestran ardor, espera a que éste se aplaque y se vean abrumados bajo el peso y el fastidio de la fatiga."

- **Estrategia 5 : Saquear una casa en llamas**

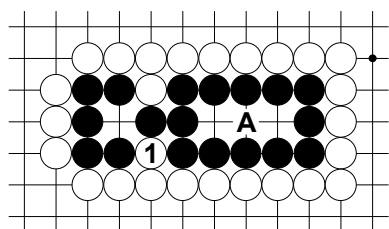


Figura 1

Los adversarios que ya tienen problemas son más fáciles de vencer que los que no tienen tales distracciones. Hay que aprovechar totalmente las desgracias del enemigo e incluso aumentarlas para restarles fuerza. En la figura 1, Blanco no puede capturar a Negro si juega primero

en "A", ya que Negro consolidaría el grupo con dos ojos, jugando en 1. Ahora bien, Blanco juega primero en 1 y saquea la casa de Negro capturando cinco piedras. Si Negro quiere vivir debe sacrificarlas y jugar en "A". Negro finalmente juega en 2 y Blanco captura en 3. Recordemos la cesión de la provincia del Sahara español a Marruecos en 1975 y la Marcha Verde, así como la situación de España en esas fechas.

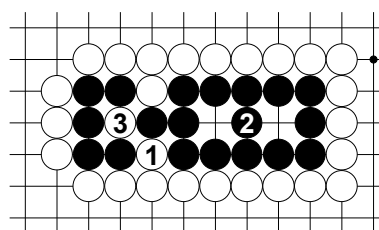


Figura 2

- **Estrategia 6 : Fingir ir hacia el Este mientras se ataca por el Oeste**

Se crea una falsa impresión para hacer pensar al enemigo que el ataque viene de un lado, cuando en realidad está llegando por otro. El adversario no debe descubrir las intenciones de los falsos movimientos: si no se hace con inteligencia, puede volverse contra uno. En la figura 1, vemos una posición que pertenece a un partido con 7 piedras de ventaja, entre **Enrique Lindenbaum** (2 Kyu) e **Iwamoto Kaoru** (9 dan). Iwamoto (Blanco) juega en 1, aparentando ir en rescate de su piedra en "A". Negro

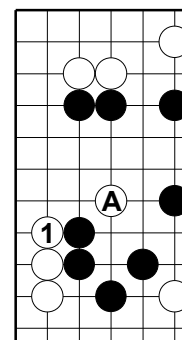


Figura 1

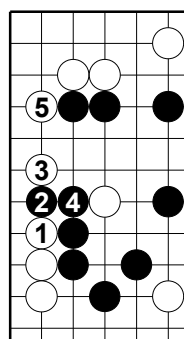


Figura 2

juega en consecuencia y bloquea en 2, la secuencia desde Blanco 3, hasta 5, muestran las verdaderas intenciones de Blanco. Este tipo de estrategia, se utilizó en 1983, cuando se dejó filtrar a la prensa informes que se estaban enviando aviones de carga y barcos de EEUU. A Oriente Medio, para ayudar a las tropas de mantenimiento de la paz en el Líbano. En realidad, la flota se dirigió a Granada. La isla fue ocupada con gran rapidez y poca resistencia, por lo inesperado de la acción.

- **Estrategia 7 : Crear algo a partir de nada**

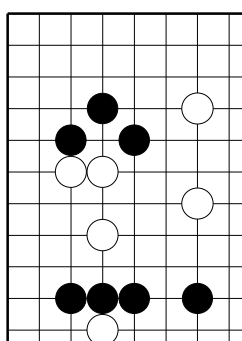


Figura 1

Si se es capaz de crear algo a partir de nada, las circunstancias más insignificantes pueden conducir al éxito. La mentira repetida mil veces puede llegar a aceptarse como verdad. Convertir algo pequeño en enorme, creado a partir de posiciones preexistentes para avivar los miedos, o desviar la percepción de los hechos. Una variante es hacer pensar a los demás que uno no tiene nada cuando en edad se tiene algo. En la Figura 1 vemos una posición de un partido disputado entre **Alistair**

**Wall** (3d, amateur) con 4 piedras de ventaja y **Feng Yun**, (7d, profesional).



El concepto queda claro: Blanco invade el rincón en 1 y Negro que no está dispuesto a ceder territorio allí, pretende bloquearlo, con el desenlace que vemos en la Figura 2. Feng Yun creó una amplia zona territorial desde una posición de inferioridad. Una antigua historia cuenta que una ciudad se hallaba sitiada y sus defensores casi se habían quedado sin flechas. Uno de los jefes, ordenó a la gente fabricar figuras de paja de tamaño natural vestidos de negro y que los soldados las descolgaran con cuerdas por las murallas al caer la noche. Las tropas sitiadoras cayeron en la trampa y perdieron infinidad de flechas disparando sobre lo que creían que eran enemigos que escapaban de la sitiada ciudad. Las flechas se clavaron en los hombres de paja y los sitiados volvieron a subir las figuras de paja a la muralla, recuperando las flechas. En ese momento se descubrió el ardid y cesaron los disparos, pero ya era tarde. Se había pasado de no tener munición a tenerla de sobra. Esa misma noche se descolgaron 500 soldados de elite. Los sitiadores pensaron que otra vez eran figuras de paja y no prestaron atención. Los quinientos hombres entraron a violentamente en el campamento enemigo, que huyó en desbandada.

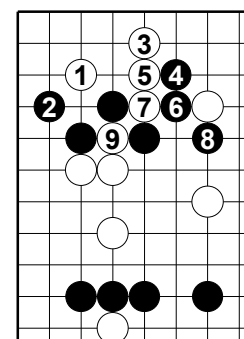


Figura 2

- **Estrategia 8 : Aparentar tomar un camino cuando se entra a escondidas por otro**

En la situación de la figura 1, Blanco tiene desplegadas sus fuerzas en una amplia zona. Negro posee en la parte baja derecha del tablero un grupo muy fuerte. Si Negro jugara en "A" solo sumaría a su territorio pocos puntos. Por lo que lo que los puntos B, C y D, son más grandes, pero en apariencia inaccesibles.

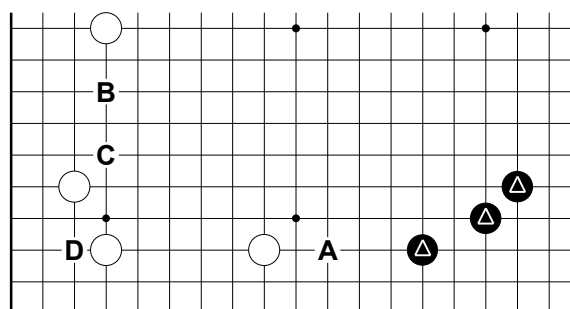


Figura 1

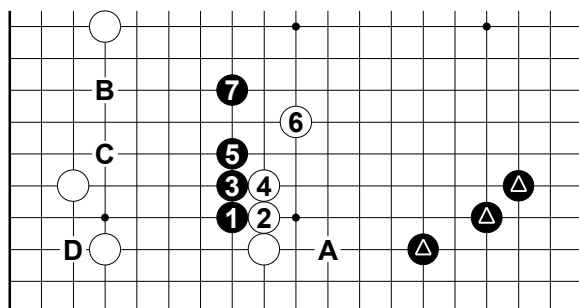

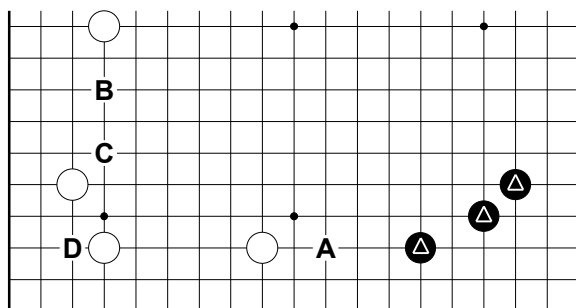


Figura 2

Al oponer a las maniobras abiertas y predecibles, otras encubiertas, sorprendivas y secretas, atraemos la atención sobre un itinerario y a la vez desarrollamos otras alternativas (B-C-D). Como vemos en la secuencia de la figura 2 -que va desde Negro 1 hasta Negro 7- la posición de Blanco es ahora más accesible y las piedras negras , no han sufrido el efecto de la batalla. Ambos diagramas fueron publicados en "Strategic Concepts of Go" de **Yoshiaki Nagahara**. En la II Guerra Mundial, los alemanes nunca imaginaron que los aliados cruzarían el Canal de la Mancha por Normandía y concentraron su defensa en Calais. Los aliados hicieron todo lo posible por reforzar esa creencia logrando la sorpresa.

- **Estrategia 9 : Observar los fuegos que arden al otro lado del río**



Copia de la figura anterior

Consiste en apreciar las posiciones del rival, para saber como están dispuestas, antes de atacarlas. Conocer sus puntos débiles de antemano, nos permitirá aprovechar las fallas del adversario. Volvamos a la posición de la figura anterior, antes de invadir o intentar reducir el moyo Blanco, debemos analizar cuidadosamente las "fogatas" de nuestro rival. El río correría de abajo a arriba entre las intersecciones adyacentes al punto "A". Las fogatas enemigas, son las piedras rivales (Blancas).

• Estrategia 10 : Ocultar la daga tras una sonrisa

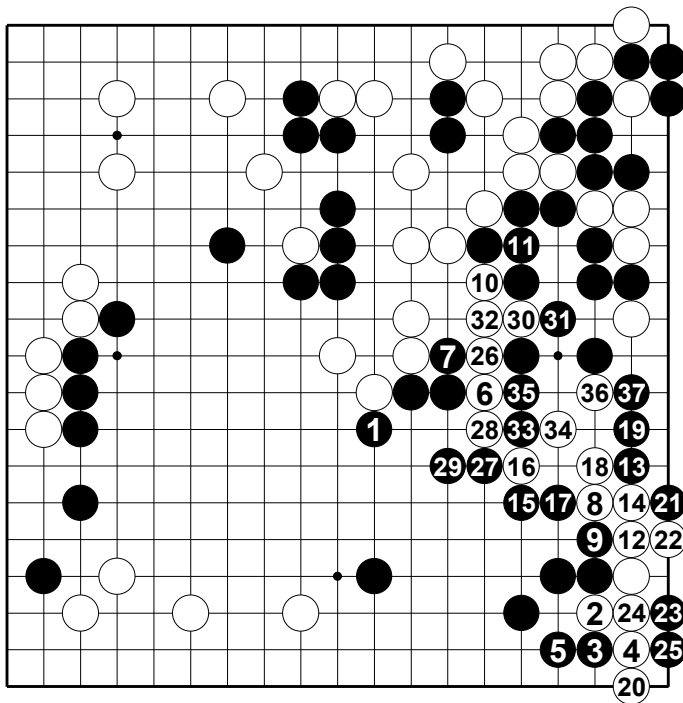


Figura 1

Significa dejar que el rival crea que tiene ventaja, no dar a conocer rápidamente nuestra estrategia y actuar solamente cuando el enemigo ha bajado la guardia. En la Figura 1 vemos una partida entre **Fujisawa Hosai** (Negro) y **Sakata Eio** (Blanco), ambos 9 dan de la Nihon Ki-in (Asociación Japonesa de Go). Lo que veremos en ambos diagramas se puede

definir como *myoshu*. *Myoshu* significa "extraordinaria", "excelente" ó "magnífica" jugada, o sea un movimiento inesperado para la mayoría de los rivales. Sakata era un especialista en ello. Hasta la jugada 37, en forma paciente, Blanco ha venido preparando la trampa. Pareciera que el grupo de Sakata del rincón inferior izquierdo está muerto. Pero vean como continúa el partido en la Figura 2.

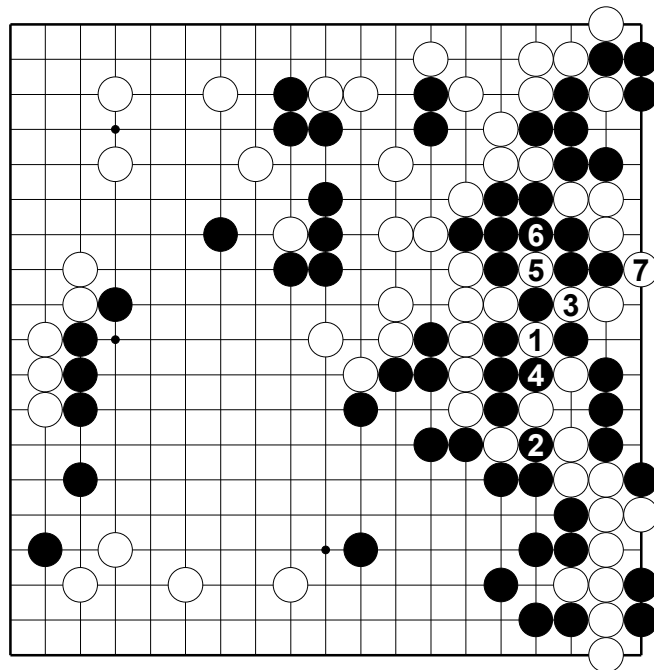


Figura 2

Con una serie de tesujis, Blanco logra –después de 7- que el grupo Negro colapse. Esta situación es comparable a la acontecida un mes antes del bombardeo japonés a Pearl Harbor, cuando los nipones enviaron a Estados Unidos a un diplomático casado con una americana para discutir los intereses de los dos países en el Océano Pacífico. Ocultando los planes del ataque, los japoneses llevaron a cabo una de las acciones bélicas más sobresalientes de la II Guerra Mundial. Un *myoshu*.

- **Estrategia 11 : Sacrificar el ciruelo por el melocotonero**

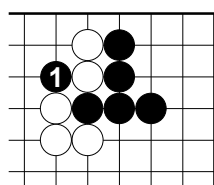


Figura 1

A veces hay que hacer sacrificios parciales en aras de la victoria total, hacer concesiones para conseguir el objetivo principal. Exige un cuidadoso cálculo de beneficios parciales y globales, así como ganancias a largo y a corto plazo.

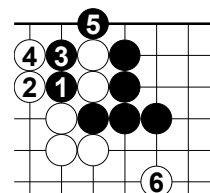


Figura 2

Cuando el Negro corta en 1, es el peor movimiento que puede hacer. En la Figura 2, vemos como con 2 y 4 Blanco lo obliga a capturar en 5, para luego extenderse a 6. Ese punto, debió ocuparlo Negro y evitar de este modo ser encerrado en el rincón o a reptar por la segunda línea para obtener algo más de territorio. El sacrificio de la fuerza de protección es útil para salvar el grueso de nuestras fuerzas en retirada. Los diagramas corresponden a "Proverbs of Baduk", publicado por International Baduk System Co.,Ltd.

- **Estrategia 12 : Aprovechar la oportunidad para robar una cabra**

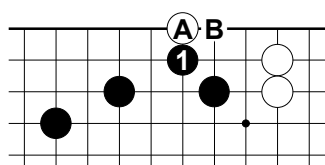


Figura 1

Hay que aprovechar las oportunidades que surgen. Cualquier error del enemigo debe ser una ventaja propia. Aquí Blanco jugó en "A" y Negro en 1. Blanco debería jugar defensivamente en

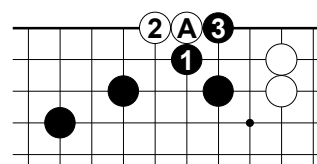


Figura 2

"B" para conectar su piedra en "A" con las dos ubicadas a la derecha del diagrama.

Blanco penetra aún más en territorio negro jugando en 2 y con 3 Negro encierra la cadena Blanca. La propia ambición de blanco, es la "daga prestada" que utilizó negro para capturarlo. Mao Tse Tung decía:

"Cuando el enemigo avanza, retrocedemos; cuando se detiene, lo hostigamos, cuando ésta exhausto, atacamos; cuando se retira, lo perseguimos"

- **Estrategia 13 : Golpear la hierba para asustar la serpiente**

Atacando un blanco secundario, se puede asustar al enemigo para que haga públicos secretos importantes o en el caso del Go, su estrategia de juego. En ese contexto, podría interpretarse como un *Yosu Miru*, una jugada de prueba que puede generar o no un

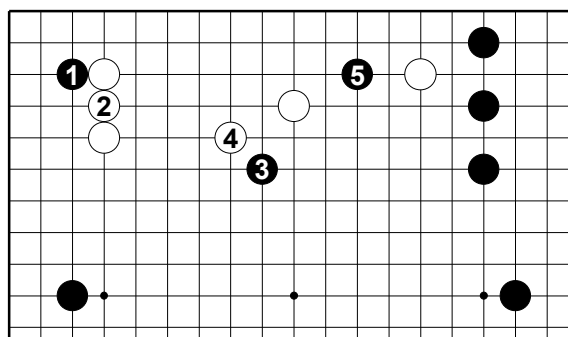


Figura 1

peligro potencial (*Aji*). Nuevamente recurrí al "Strategic Concepts of Go" de **Yoshiaki Nagahara**, para aclarar el concepto. En la figura de referencia Negro juega en 1, probando la respuesta de Blanco. Este contesta en forma muy sólida, lo que anuncia su intención de enfatizar su juego hacia fuera. Por eso, Negro juega 4 y 5, anticipándose a plan de Blanco y evitando que logre un dominio absoluto en la zona. Con este tipo de estrategia se puede hacer creer al enemigo que se le está cercando y así se entregará más fácilmente. Hay que provocar al enemigo y estudiar su respuesta antes de lanzar una verdadera ofensiva. Estas intervenciones son –de alguna manera- muy parecidas a la ocasión en que Israel lanzó una oleada de aviones teledirigidos sobre el valle de la Bekaa para descubrir las frecuencias de los radares antiaéreos sirios. La siguiente oleada fue con bombarderos y fue todo un éxito.

### • Estrategia 14 : Levantar un cadáver de entre los muertos

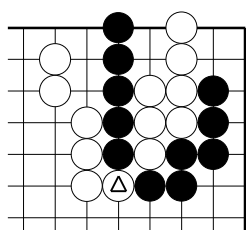



Figura 1

Significa no utilizar lo que todo el mundo utiliza, sino servirse de lo que nadie se sirve. Utilizar algo que ha caído en desuso y encontrarle utilidad a esas piedras que habían sido hasta entonces ignoradas o consideradas inútiles. En la Figura 1 vemos que Blanco a cortado en , provocando la secuencia desde Negro 1 a 7. Con ello Blanco consigue restar puntos del territorio Negro, jugando desde afuera. También podría reservar esas jugadas para un futuro *Ko*.

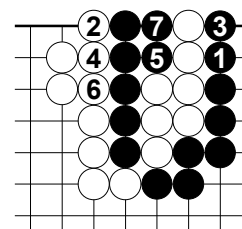


Figura 2

### • Estrategia 15 : Atraer al tigre fuera de las montañas

Esto se refiere a que es mejor hacer salir al enemigo del terreno que domina. Si nuestro rival es muy fuerte en la pelea cuerpo a cuerpo, al luchar en forma directa con él, nos adentramos en una zona peligrosa y desconocida. Por eso hay que sacarlo de su entorno para hacerlo más vulnerable a nuestra estrategia. De este manera, adoptaremos la estrategia de pelear únicamente, cuando la ventaja esté de nuestra parte. Veamos estos diagramas tomados "Strategic Concepts of Go" de **Yoshiaki Nagahara**, que nos esclarecerán al respecto.

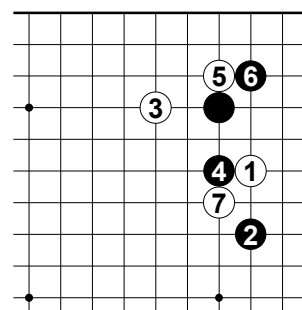


Figura 1

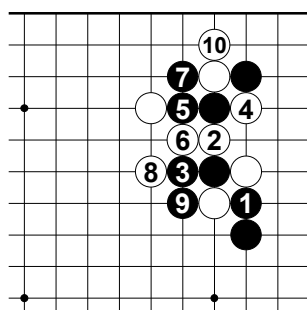


Figura 2

El ejemplo corresponde a un partido con 4 piedras de handicap. Blanco hace salir al tigre fuera de las montañas (la seguridad del rincón) y lo coloca en una situación más compleja. Un paso más de esta estrategia es hacer entrar al tigre en las montañas propias o en el terreno que mejor dominamos, tal como lo hicieron los miembros de la guerrilla afgana, en su lucha contra el invasor soviético.

En la figura 2 vemos que Negro juega un *nobi* en 1, cortando la conexión de ambas piedras. Pero no es una buena jugada, el tigre acaba de entrar en las montañas de Blanco. Con la secuencia hasta 10, Blanco ha conseguido dividir a Negro y dominar el rincón.

- **Estrategia 16 : Deshacerse del enemigo permitiéndole escapar**

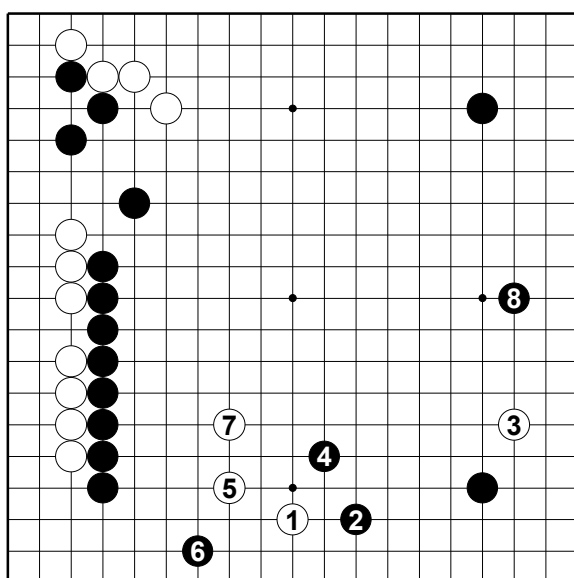


Figura 1

Se utiliza para evitar derramamientos de sangre. Funciona mejor que intentar arrinconarlo y provocar una lucha desesperada. No se debe presionar demasiado al enemigo. Cualquier asedio debe dejar una escapatoria para que el enemigo no se sienta decidido a luchar hasta la muerte. Una vez que empiece su fuga, se debilitará y será fácil destruirlo. La Figura 1 corresponde a un diagrama

del "Strategic Concepts of Go" de **Yoshiaki Nagahara**, en ella podemos apreciar que Negro ha jugado en forma flexible, pero de ninguna manera ha asfixiado al Blanco, permitiendo su salida hacia el centro. Después de Negro 8, el escape de blanco se ve comprometido. Seguramente deberá optar por salvar el grupo más grande y entregar la piedra en 3, o pelear en ambos lados, en notoria desventaja. Respecto a esta estratagema, en "El Arte de la Guerra" Sun Tzu nos dice:

*"Si los enemigos, desesperados, vienen para vencer o morir evita encontrarte con ellos. A un enemigo cercado debes dejarle una vía de salida. Si carecen de todo, debes prever su desesperación. No te encarnices con un enemigo acorralado".*

- **Estrategia 17 : Fabricar un ladrillo para obtener jade**

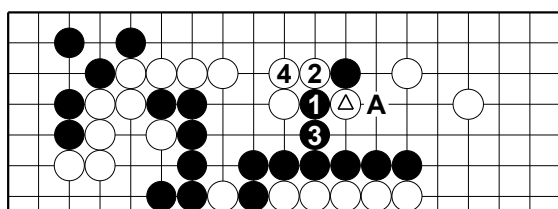


Figura 1

Engatusar al adversario con algo de poco valor para obtener un beneficio mayor. El ejemplo más claro es el Caballo de Troya. Las figuras corresponden a un encuentro que jugué en Internet en IGS

(Internet Go Server), conduciendo las blancas. Aquí vemos que Negro ha jugado en 1, atacando el grupo inferior izquierdo de Blanco. La

piedra trabaja como "un caballo de Troya".

Después del Atari en 2, Negro conecta en 3 y Blanco lo hace en 4. La piedra Negra ahora puede salir hacia el centro (Blanco 6 en Figura 2), pero Blanco

la aislaría jugando en "A". En la figura 2 Negro ha capturado el caballo de Troya y Blanco obtuvo jade, al conectar ambos grupos.

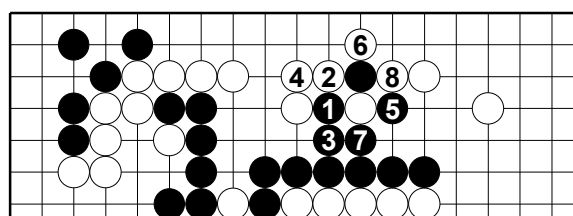


Figura 2

- **Estrategia 18 : Capturar al cabecilla para atrapar a los bandidos**

Una cadena pierde su fuerza cuando se rompe el eslabón que la mantiene unida, o simplemente la mayoría de las veces pierde su poder cuando queda sin utilizarse (confinada). Un ejemplo histórico puede ser el de la batalla de Otumba (México),

Hernán Cortés al mando de quinientos hombres, estaba sitiado por diez mil. En una carga con trece jinetes, rompió el cerco y logró matar al caudillo enemigo sembrando el pánico entre los indios.

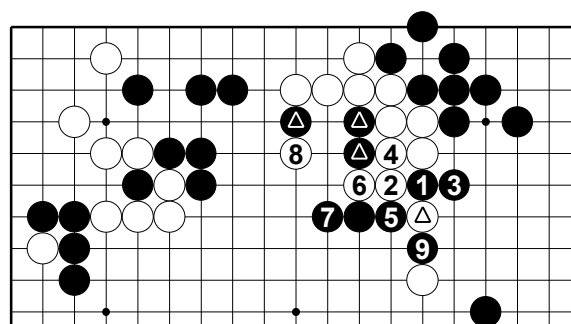




Figura 1



Esa acción decidió la batalla a su favor, destruyendo a gran parte de la fuerza enemiga y poniéndola en fuga. En la Figura 1 vemos como atrapando al cabecilla , el grupo blanco quedará confinado y deberá capturar las piedras , para vivir. El ejemplo corresponde al libro "Kato's Attack and Kill" publicado por The Ishi Press, cuyo autor es **Kato Masao**, 9-Dan profesional.

- **Estrategia 19 : Robar la leña debajo de la caldera**

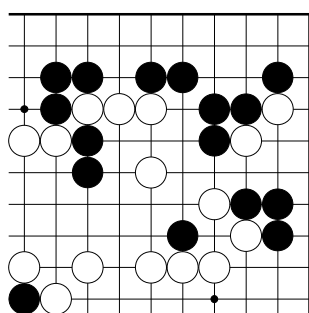



Figura 1

Este método tiene como objetivo mermar los recursos del enemigo y minar su moral. Tiene doble sentido: privar al enemigo de su sostén físico y también del psicológico. Napoleón dijo: "Las tres cuartas partes de la fuerza de un ejército reside en su moral". El ejemplo de la Figura 1 está tomado del encuentro disputado entre los 9

Dan profesionales de Japón y Corea, **Rin Kaiho** (Negro) y **Yoo Changhyuk** (Blanco) en la 2ª ronda de la 14ª Copa Fujitsu. Negro sabe que no podrá capturar el grupo blanco, pero juega en 1 obligando a Blanco a responder. La captura de la piedra , nuevamente obliga a Blanco a responder. Así Negro ha minado los recursos de Blanco.

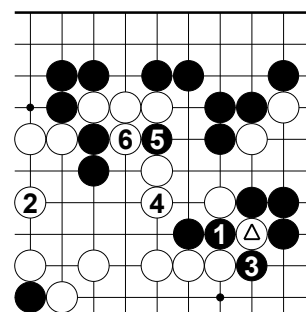


Figura 2

- **Estrategia 20 : Pescar en aguas turbias**

Los tiempos de crisis proporcionan oportunidades excepcionales. El ideograma chino "crisis" está compuesto de dos caracteres: "peligro" y "oportunidad".

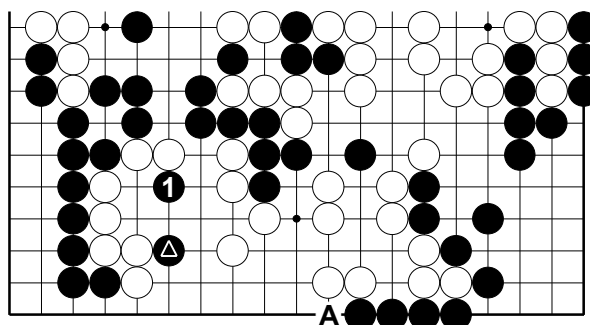


Figura 1

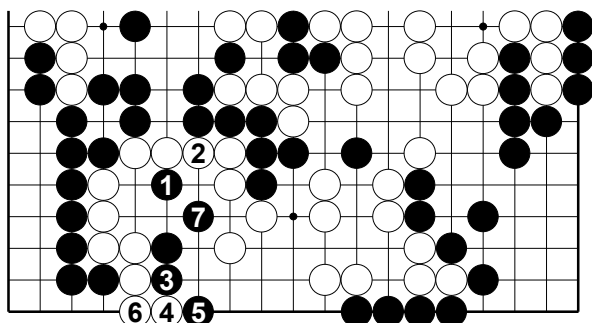


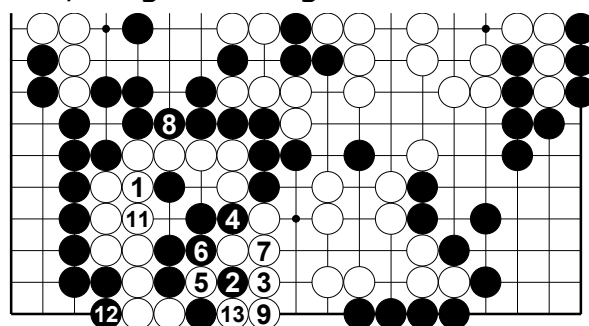
Figura 2

En la Figura 1 vemos un partido disputado en octubre de 2001, entre **Fernando Aguilar** (6-Dan) con negras y **Yoo hyun Lee** –miembro de la comunidad coreana Argentina- con blancas, por el 3º Torneo Iberoamericano de Go. Durante el transcurso del partido, Aguilar había

desarrollado un juego muy flexible, llegando a obtener una ventaja considerable en su favor.

El lateral inferior está en manos de Blanco, pero negro tiene la piedra **A** que posee mucho *Aji* y además existe una zona abierta en "A". Pescando en aguas turbias, Negro juega en 1, tornando la situación muy difícil para Blanco, que pretende conservar su territorio. En la Figura 2 con la secuencia hasta 7, Negro ha logrado su cometido:

reducir el territorio rival y con ello, ganar el partido. La figura 3 muestra una posible continuación del partido, en caso que Blanco pretendiera capturar al Negro. La secuencia Blanco 1 hasta 13, concluye en un *seki*, con una gran pérdida de territorio para Blanco.



Negro 10 en Blanco 5

Figura 3

### • Estrategia 21 : Desprenderse del caparazón de la cigarra

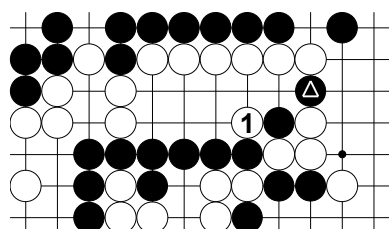


Figura 1

Si alguna vez engañó a alguien poniendo almohadas bajo las sábanas para hacer creer que estaba en la cama, cuando en realidad estaba en otro sitio, ese es el significado de esta estrategia. En la Figura 1 Negro jugó en **A** y Blanco en 1. Blanco acaba de dejar su almohada en la cama y trasladó su juego a otra parte. El partido ya no está ahí.

El partido ya no está ahí.

Negro 2 da *Atari*, Blanco 3 se desprende del "caparazón de la cigarra", dejando que Negro capture en 1 con 4. Blanco 5 es *Atari* triple, por lo que si Negro conecta el *Atari* doble, Blanco captura en "A" o viceversa. Dándole una interpretación un poco más amplia, podemos decir que esta estrategia -aplicada al Go- puede definirse mejor como un *Tesuji*.

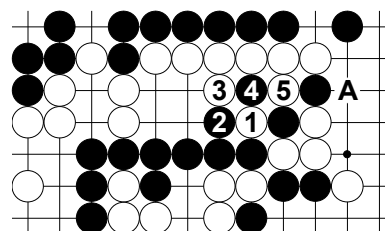


Figura 2

- **Estrategia 22 : Cerrar la puerta para atrapar al ladrón**

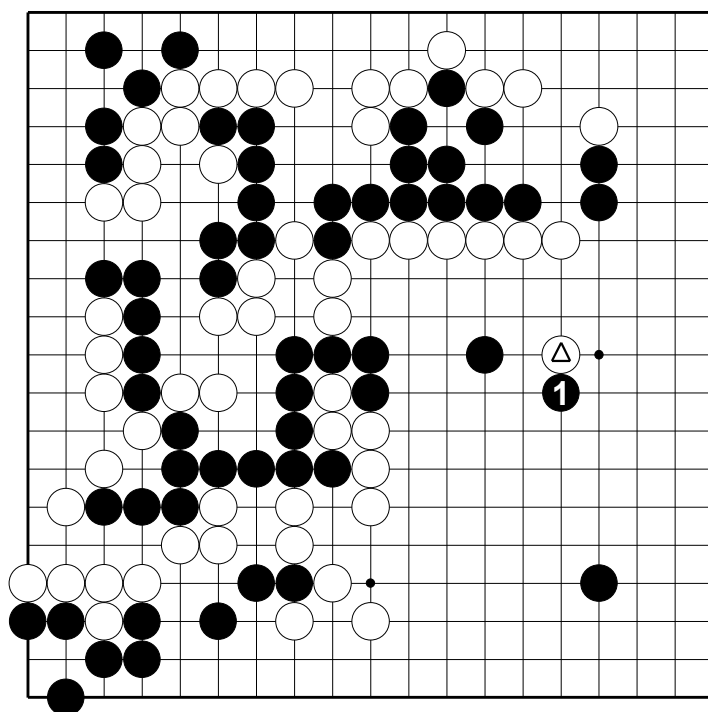



Figura 1

En esencia consiste en cercar al enemigo y cerrar todas las vías de escape. Pero exige algunos requisitos previos: se debe tener al menos una concentración superior de fuerzas en el lugar, o una superioridad absoluta; tiene que haber alguna especie de trampa, ya sea física o psicológica; hay que traer al enemigo con algún engaño y hay que cerrar la trampa en el

momento adecuado para que realmente el adversario pueda ser atrapado dentro.

En la Figura 1 Blanco a jugado en , buscando establecer una base para su grupo central que aún no tiene ojos. Negro juega en forma muy agresiva, lo que le da a Blanco la oportunidad para contra atacar.

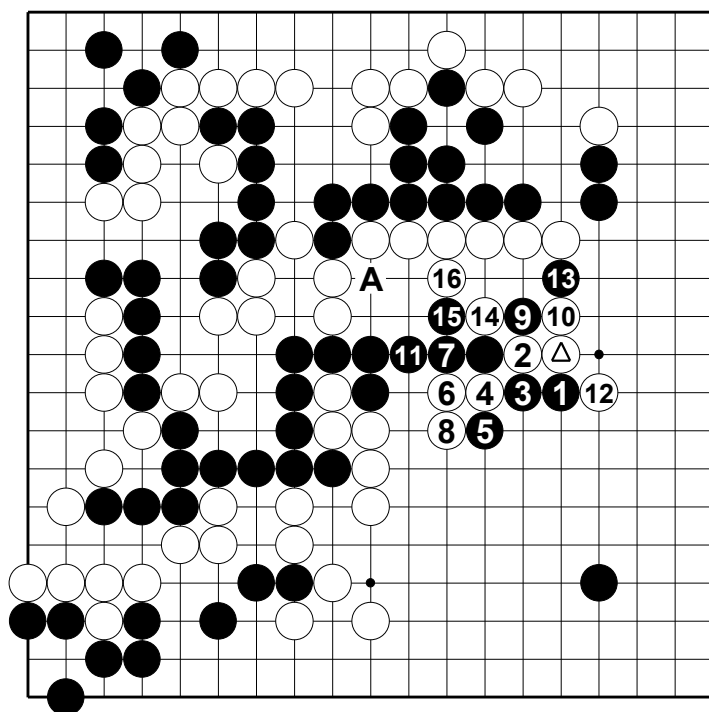




Figura 2

La figura 2 de éste partido que jugué en Internet en IGS (Internet Go Server), nos muestra que con la secuencia hasta 16, Blanco logró dos propósitos, bloquear el escape de Negro y proteger el punto "A", que era una preocupación para el Blanco. La continuación de la secuencia que definió la partida en mi favor, está en la estrategia 21 (*Desprenderse del caparazón de la cigarra*). Tras unas pocas jugadas más, Negro abandonó. Asegurarse de la captura del rival, es importante, ya que si éste percibe alguna posibilidad de escape, seguirá luchando desesperadamente, pero si sabe que su lucha no tiene sentido, acabará entregándose.

- **Estrategia 23 : Aliarse con un Estado lejano para atacar al Estado vecino**

Un "estado lejano" sería un grupo propio, que nos permita empujar hacia él al enemigo (Estado vecino) a fin de minimizar las dificultades que se planteen la batalla y consolidar la victoria. Veamos un ejemplo de un análisis de posiciones efectuado por **Cho Hunhyun** y publicado en la revista "Go Winds".

En la Figura 1 las piedras  de rincón inferior derecho, conforman el estado lejano. La piedra  representa al estado vecino enemigo.

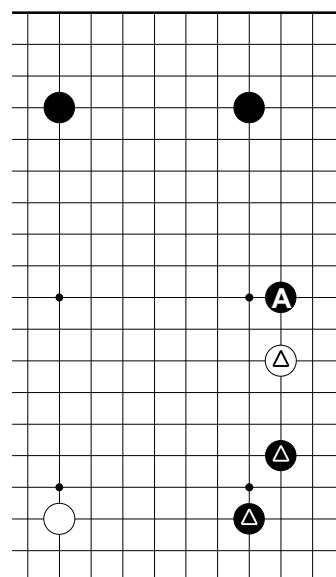


Figura 1

La figura 2 de éste partido que jugué en Internet en IGS (Internet Go Server), nos muestra que con la secuencia hasta 16, Blanco logró dos propósitos, bloquear el escape de Negro y proteger el punto "A", que era una preocupación para el Blanco. La continuación de la secuencia que definió la partida en mi favor, está en la estrategia 21 (*Desprenderse del*

La formación Negra del rincón es un *shimari* y por ende es muy sólida. En la zona superior derecha Negro también presenta una configuración defensiva que, aunque menos sólida que el *shimari*, le permitirá desarrollar su *moyo*, después de atacar a Blanco, utilizando su piedra en "A".

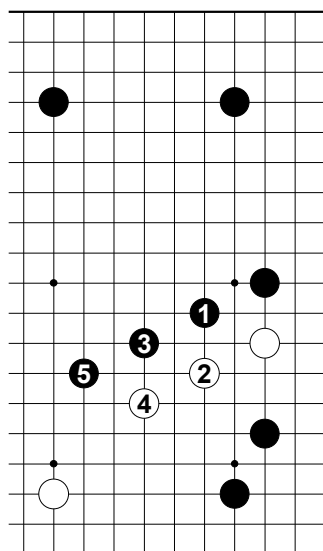


Figura 2

La secuencia desde Negro 1 y hasta Negro 5, nos permite desarrollar el máximo potencial a nuestras piedras, dirigiendo hacia el *shimari* Negro del rincón al grupo blanco, cuya influencia en la zona, no logra afectar la estructura del citado sistema defensivo. El *shimari* aludido, no sólo es capaz de tolerar las futuras acciones de Blanco, sino que además su presencia posibilitará a Negro dificultar las maniobras de Blanco, tendientes a configurar dos ojos. Asimismo, por el lado exterior Negro ha desarrollado un enorme potencial y delimitado claramente una amplia zona de influencia.

desarrollado un enorme potencial y delimitado claramente una amplia zona de influencia.

- **Estrategia 24 : Conseguir un camino seguro para conquistar el reino de Guo**

La clave de la estrategia reside en la capacidad utilizar ciertos medios que nos posibiliten obtener un camino de escape seguro, después de haber dañado o conquistado territorio enemigo (reino de Guo). Desde el punto de vista del Go, podríamos interpretarlo como utilizar efectivamente el *aji* de una piedra o grupo de piedras propio, ya abandonado a su suerte, para destruir territorio adversario y escapar con el grupo en apuros.

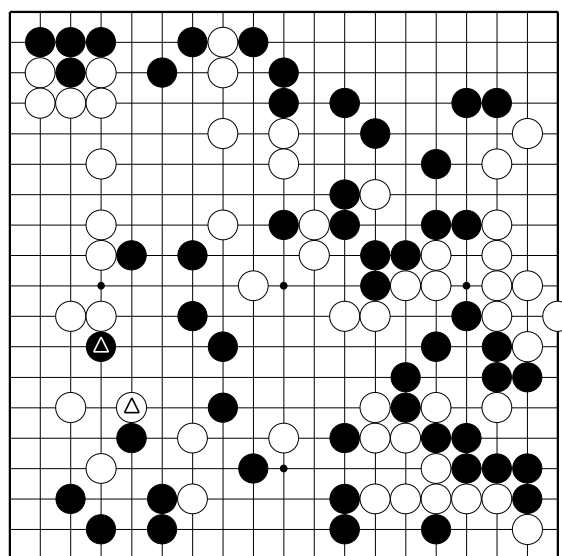




Figura 1

Blanco ha jugado en . La figura 1 corresponde al partido disputado por la 1º Copa Mundial Toyota-Denso entre **Yo Kagen**, 9 Dan Profesional de Japón y **Fernando Aguilar**, 7 Dan amateur de Argentina. La situación del grupo Negro en la zona izquierda del

centro, parece comprometida. Para escapar la piedra Negra  debe ser utilizada en forma eficiente. En la figura 2 vemos como Negro logra conquistar en territorio de Guo, destruyendo la influencia de Negro en el centro y rescatar el grupo conformado por – entre otras- las piedras 7 y 9, después de jugar en 17. Un ejemplo tomado de la realidad, sería la utilización por parte de EEUU de bases ubicadas en territorios extranjeros (Tailandia y Filipinas, estados que no veían

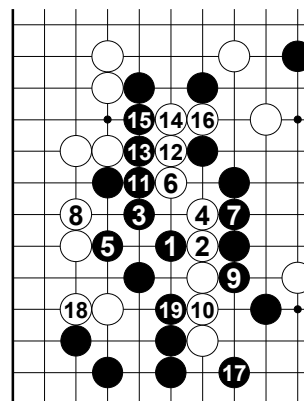


Figura 2

con buenos ojos a un Vietnam del Norte comunista) para llevar personal, armamento, equipo y municiones. De esta manera, no solo resolvieron los problemas de logística existentes para llevar a cabo acciones bélicas en Vietnam, sino que también aumentaron su influencia en esos países.

- **Estrategia 25 : Reemplazar las vigas y los pilares con madera podrida**

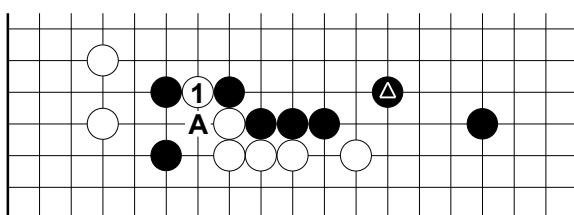



Figura 1

Consiste en robar, sabotear, destruir o eliminar de alguna manera las bases que sostienen al enemigo y sustituirlas por las propias. En la Figura 1 vemos un ejemplo en el que Negro ha jugado en

, pretendiendo cortar la salida de Blanco hacia el centro. Esta secuencia pertenece a un partido disputado en el marco del 5º Torneo Iberoamericano de Go por Internet (2003), entre **Fernando Aguilar** (7-Dan, Argentina) con blancas y **Joan Pons** (3-Dan, España) con negras. Blanco comienza a socavar la base de Negro al jugar en 1, impidiendo que Negro consolide la formación jugando en "A".

Con la secuencia hasta 5, Blanco ha tomado el rincón, ya que Negro debió asegurar su grupo en 4. No obstante, el *sente* quedó en manos de Negro, que en la partida jugó *tenuki*. Otro ángulo de esta estrategia es la forma. La

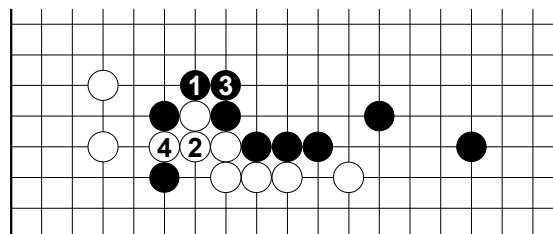


Figura 2

forma en que se configuran los grupos, puede ser buena o mala. Obligar a nuestro rival a hacer "mala forma" es bueno. Veamos la Figura 3. El grupo de la izquierda es un ejemplo de mala forma,

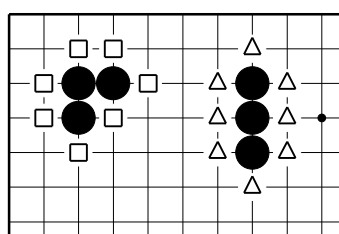


Figura 3

porque constituye un "triángulo vacío" y tiene menos libertades que la figura de la derecha. Ese es el motivo principal por el cual esa forma es "mala" y podríamos considerarlo como la "herrumbre" de una viga de metal o "madera podrida". Referente a esta estratagema hay un ejemplo de la II Guerra Mundial. Los

alemanes tenían ventaja tecnológica respecto de los aliados al inicio de las hostilidades. Pero mientras los alemanes consideraban más importante los bombardeos a blancos civiles para minar la moral del pueblo inglés, éstos bombardeaban las zonas fabriles, en especial las fábricas de rulemanes para aviones, dejando sin el insumo a toda la industria aeronáutica. Así, utilizando menor tecnología pero mayor planeamiento estratégico, lograron transformar la maquinaria bélica alemana en herrumbre.

- **Estrategia 26 : Mata al pollo para asustar al mono**

En esta estrategia se trata de usar tácticas que provoquen miedo, duda o que obliguen al rival a jugar donde queremos. Aquí el significado de matar, no está utilizado en forma estricta, podríamos también interpretarlo como jugar dejando *Aji*, o jugar un *tesuji* ó un *Kikashi*, todas tácticas empleadas para evitar que el rival desarrolle su estrategia con comodidad.

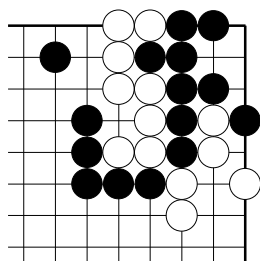



Figura 1

En la Figura 1, de "Proverbs of Baduk", publicado por International Baduk System Co.,Ltd., blanco 1 es *tesuji*, por lo que Negro se ve obligado a jugar el *semeai*. Con 3 Blanco mata al pollo , haciéndole perder valiosos puntos a Negro, jugando siempre en *sente*. Los incas cansados de los abusos a que eran sometidos, y pensando que era posible sacudirse el yugo de la dominación española, se sublevaron contra la autoridad colonial, practicando una guerra de guerrillas. Los españoles en 1572 capturaron y ejecutaron al último soberano, Tupac Amaru, con lo que desapareció toda la dinastía Inca y se acalló la sublevación.

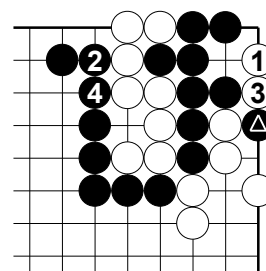


Figura 2

- **Estrategia 27 : Hacerse el tonto sin dejar de ser listo**

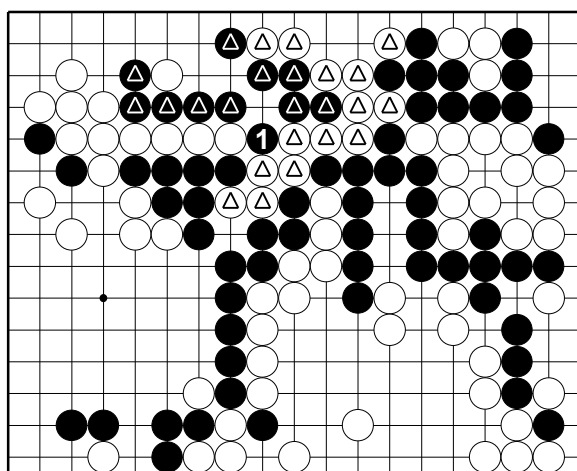




Figura 1

Las personas más inteligentes no dejan ver siempre lo inteligentes que son. Las que son menos listas y piensan que son muy listas, actúan de forma temeraria. Hay que esperar, hacerse el tonto y aprovechar la oportunidad. El jugador de Weiqi (Go) **Ma Xiaochun**, tiene la apariencia de ser una persona lenta, de aire despreocupado, habla despacio, con palabras cuidadosamente seleccionadas. Su rostro tiene un aspecto muy misterioso. Pero los que lo entrevistaron aseguran que sus respuestas hacen que las preguntas parezcan tontas. Su estilo de juego les da la misma sensación a quienes lo enfrentan. Algunos dicen que es liviano como el aire, otros que es como un fantasma. Pero se puede sentir su existencia y su poder durante un partido de Go.

Las personas más inteligentes no dejan ver siempre lo inteligentes que son. Las que son menos listas y piensan que son muy listas, actúan de forma temeraria. Hay que esperar, hacerse el tonto y aprovechar la oportunidad. El jugador de Weiqi (Go) **Ma Xiaochun**, tiene la apariencia de ser una persona lenta, de aire despreocupado, habla despacio, con palabras cuidadosamente seleccionadas. Su rostro tiene un aspecto muy misterioso. Pero los que lo entrevistaron aseguran que sus respuestas hacen que las preguntas parezcan tontas. Su estilo de juego les da la misma sensación a quienes lo enfrentan. Algunos dicen que es liviano como el aire, otros que es como un fantasma. Pero se puede sentir su existencia y su poder durante un partido de Go.



Hoy día, no importa para quién, encontrárselo en un tablero es tener mala suerte. Aquí lo vemos en acción jugando con blancas frente a Chag Hao, uno de los mejores jugadores de origen chino, en el 3º partido de la serie final de 12º torneo Mingren. El encuentro se jugó el 09 de noviembre de 1999. Los grupos  y  de la Figura 1 están luchando por su vida. Negro jugó en 1, intentando jugar un *ko* que -a posteriori- le permita capturar al Blanco. En la Figura 2, Blanco 1 es un *tesuji*, tras lo cual Negro abandona el partido. Como vemos es inútil resistirse, ya que con la secuencia Blanco 1 hasta Negro 6, queda claro que el gran grupo central de Negro ha sido capturado.

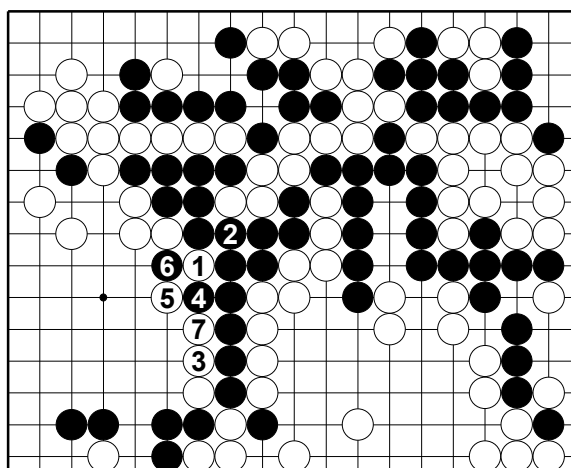


Figura 2

- **Estrategia 28 : Retirar la escalera después de haber subido**

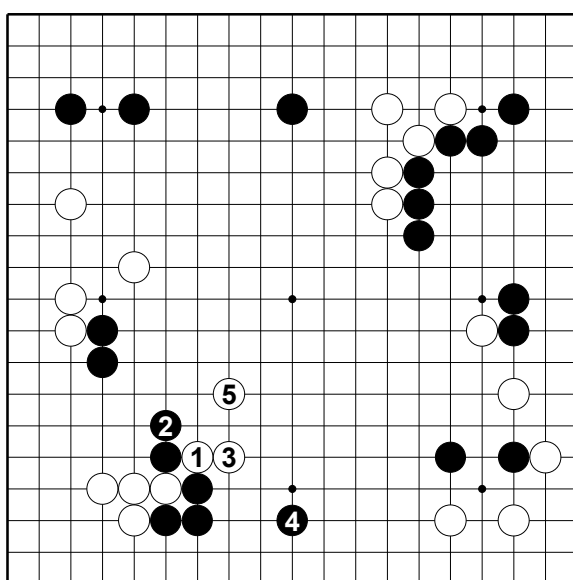


Figura 1

No teniendo nada que perder, tiene todo para ganar. Atraer al enemigo a una trampa y después cortar le la vía de escape: al codicioso, con promesa de ganancia; al inflexible, con argucias; al arrogante, con apariencia de debilidad. La Figura 1 corresponde al libro "Attack and Defense" de **Akira Ishida** y **James Davies** y muestra el *fuseki* de una partida entre **Honda Kunihisa** (Blanco) e **Ishida**

**Yoshio** (Negras). Blanco "retira la escalera" al cortar en 1 y dividir al Negro. Con la secuencia hasta 5, Blanco queda en una excelente posición para atacar los grupos negros. Hernán Cortés quemó sus naves al llegar al actual Veracruz (México), para impedir que sus hombres pudiesen regresar a España. No les quedó otra alternativa que realizar la empresa de la conquista. Aquí la situación es similar, pero a la inversa: Blanco quiere luchar y Negro deberá hacerlo para sobrevivir.

- **Estrategia 29 : Adornar los árboles con flores falsas**

Se trata de presentar una apariencia poderosa, incluso si las fuerzas reales son mínimas. Otra variante es que el fuerte, se presente como más fuerte, para disuadir a los rivales, o más débil para confundirlos.

En general, hay que hacer ver que se tienen más fuerzas que las que se poseen. Un buen ejemplo de esta situación sería jugar un *tenuki*, cuando un grupo nuestro tiene *miai*, de este modo adorna el árbol de la ambición del rival, con la falsa sensación de vulnerabilidad.

La Figura 1, publicada en el capítulo 1 del libro "Strategic Concepts of Go" de **Yoshiaki Nagahara**, muestra la secuencia Negro 1 a 9, en la que Blanco tiene *miai* en los puntos "A" y "B" para hacer ojos, por lo que no está expuesto a un peligro inmediato y puede jugar en otra parte (*tenuki*). Si Negro jugara en "A", Blanco lo haría en "B" y viceversa, desarrollando el espacio vital.

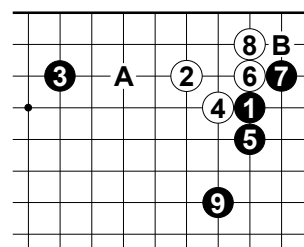


Figura 1

- **Estrategia 30 : Hacer que el anfitrión y el invitado intercambien sus sitios**

El invitado puede cambiar de posición con el anfitrión de muchas maneras: aumentando sus fuerzas hasta que se halla suficientemente fuerte para vencer al anfitrión, infiltrándose y tomando poco a poco el control o penetrando en el territorio después de haber hecho salir al anfitrión.

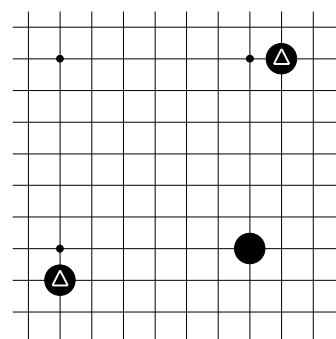


Figura 1

En la Figura 1 vemos una configuración conocida como la mariposa, cuyas alas se extienden a ambos lados hasta las piedras  $\Delta$ . En apariencia, es una formación muy fuerte y que propone el control de una amplia zona territorial. No obstante, posee una debilidad en el corazón mismo de la formación. En la secuencia de la figura 2 vemos como el invitado intercambia los roles con el anfitrión. La misma corresponde a un *joseki* muy conocido, tomada del libro "38 basic Joseki" de **Kiyoshi Kosugi & James Davies**. El moyo Negro se reduce sensiblemente después de la invasión de blanco al punto 3-3 (san san).

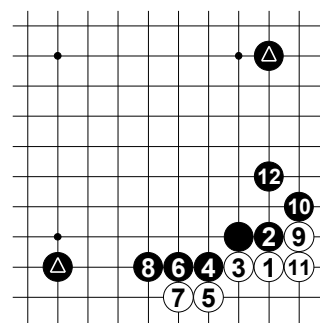


Figura 2

- **Estrategia 31 : Utilizar una mujer para tender una trampa a un hombre**

En un sentido más amplio, significa ofrecer al adversario cualquier clase de tentación irresistible. El ejemplo de la Figura 1 vemos que Blanco tiene la opción "B" para conectarse sólidamente con sus piedras cinco del lado inferior o jugar en "A" y capturar las tentadoras seis piedras Negras.

El Blanco en la Figura 2 cede –erróneamente- a la

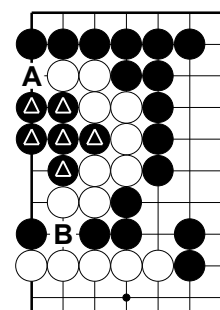


Figura 1

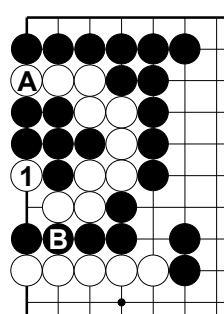


Figura 2

tentación y encierra las piedras Negras jugando en "A", Negro da atari en "B" y blanco captura. Ahora si miramos la Figura 3, veremos que Negro ha perdido los ojos y el grupo, después que Negro jugó en 2. Cuando los sandinistas estaban luchando contra la dictadura de Somoza, utilizaron una mujer para atraer a uno de sus más importantes generales a una trampa mortal.

También los servicios secretos israelíes utilizaron a una mujer para atraer a un piloto de las fuerzas aéreas sirias que desertó con un avión de combate soviético.

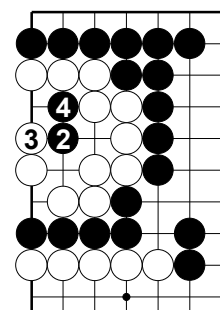


Figura 3

- **Estrategia 32 : Abrir de par en par las puertas de la ciudad vacía**

Hay que utilizar esta estrategia cuando se está en situación muy vulnerable. Si no se tiene ningún medio de defensa es preferible escapar, dejar que el enemigo ingrese en nuestro territorio y esperar un momento más propicio para contraatacar. En la Figura 1 Blanco tiene abierto el territorio en los puntos "A" y "B". Resistirse allí o intentar cerrar el territorio, es inútil. Lo mejor en esta situación sería jugar en 1, como muestra la Figura 2, escapando hacia el centro.

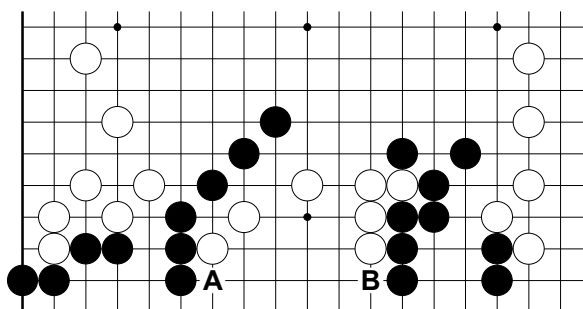


Figura 1

Caso contrario, nos encontraremos en la "ciudad vacía" (sin ojos) y con las puertas cerradas (sin escape). Otra forma de interpretar esta estrategia sería hacer un paralelismo con la siguiente historia: un general chino, iba camino a sitiar una ciudad casi desguarnecida. La autoridad al mando de la defensa de la ciudad dejó todas las puertas abiertas de las murallas, disfrazó a los soldados de paisano y los puso a barrer las calles y él mismo se puso a tañer el laúd en lo alto de la muralla. Cuando llegó el enemigo y vio semejante calma, pensó que esa escena sólo podía significar una terrible trampa y ordenó una retirada inmediata. También el dejar abiertas las puertas de la ciudad, puede interpretarse como tentar al enemigo a que invada nuestro territorio, para luego caerle encima con todas nuestras fuerzas.

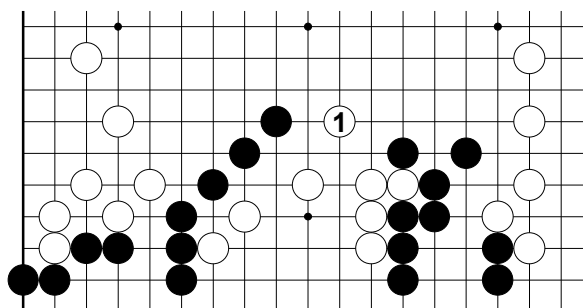


Figura 2

- **Estrategia 33 : Dejar que el espía siembre la discordia en campo enemigo**

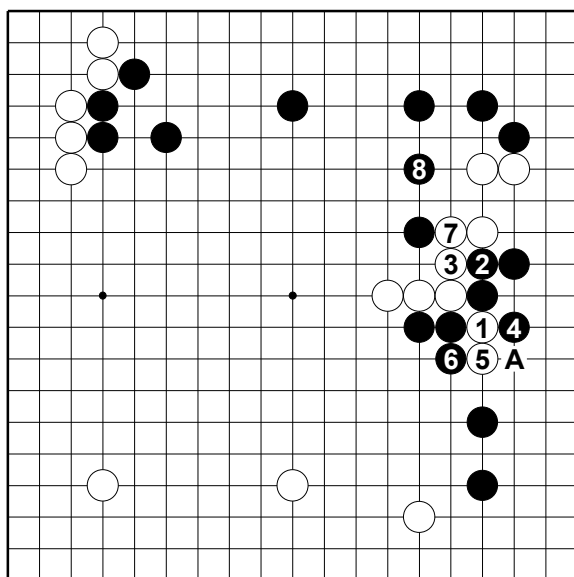


Figura 1

Abandonar una o dos piedras en determinada posición, que dejen *Aji* (peligro potencial), es similar a dejar un "espía" en territorio enemigo. Estos "espías" en el futuro se pueden manipular para que sirvan a los objetivos propios. La Figura 1 corresponde a un partido por el Título Honinbo de la Nihon Ki-in del año 1970, entre **Sakata Eio** (Negro) y **Rin Kahio** (Blanco). Blanco 1 provoca un corte,

que Negro defiende contraatacando en 2. La secuencia a analizar, prosigue hasta Negro 8. Blanco 1 y 5, le crean a Negro una zona de mal *aji*, obviamente favorable al Blanco. Una posible continuación en "A", en otra etapa del partido podría acarrear beneficios para Blanco si se utiliza correctamente, el potencial de dichas piedras. Respecto al espionaje, **Sun Tzu** decía que hay cinco modalidades de llevarlo a cabo:

1. Reclutar personal del enemigo. Gente afín a nuestra causa, con familiares en nuestro campo, etc.
2. Comprar fuentes de información. Los candidatos a la captación suelen ser personas con algún resentimiento: gente con talento que ha sido relegada, o que han cometido errores y han sido castigadas, personas ambiciosas, inmorales y con afán de protagonismo.
3. Enviar a alguien de nuestro bando al campo enemigo para que traiga información.
4. Infiltrar información falsa mediante espías que no son imprescindibles.
5. Comprar o utilizar espías enemigos. Ya sea por persuasión dinero, engaño, es la clave para manipular al enemigo.

- **Estrategia 34 : Hacerse daño a sí mismo para ganarse la confianza de enemigo**

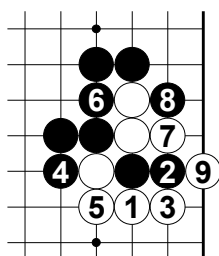


Figura 1

Para esta estrategia es imprescindible utilizar la táctica del sacrificio. Sacrificar una o más piedras, en ciertas ocasiones puede otorgarnos mayor influencia en una zona, salvar un grupo en apuros o matar un grupo de piedras del rival. Un ejemplo de "Proverbs of Baduk" nos dice: "Agregue una piedra para sacrificarla en la tercera línea". Sacrificar una piedra en la tercera línea solo si hemos agregado otra y conformar un grupo de dos. De éste modo, podremos usar en *sente* en las jugadas 4, 6 y 8, fortificando nuestro grupo y conservando la iniciativa (*sente*).

- **Estrategia 35 : Encadenar juntos a los barcos enemigos**

Trata de cómo convertir en debilidad la fuerza del enemigo. Se intenta entorpecer al enemigo con su propio peso. En Go es comparable al proverbio que dice: "ataque después de dejar pesado a su rival". Antes de atacar una piedra, convierta a las otras en un grupo pesado, como muestra la Figura 1, tomada de "Proverbs of Baduk". De este modo no será fácil para nuestro rival abandonar las piedras y deberá huir con

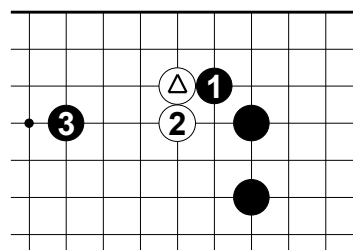


Figura 1

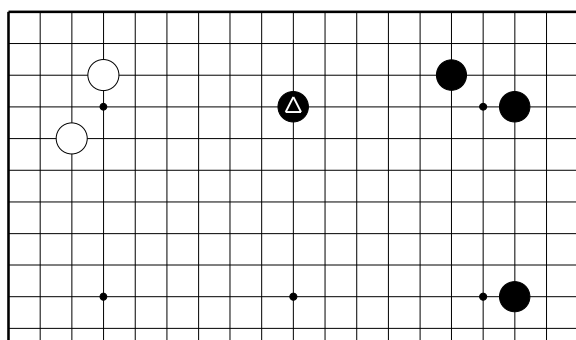


Figura 2

esa "pesada cadena". Negro 3 le ha quitado a Blanco la posibilidad de extenderse y conformar una "base", transformando a Negro en un "grupo pesado". Este es un concepto fundamental en Go. "Cuánto más pesado, más lento" se contrapone con el concepto de *Sabaki*.



## • Estrategia 36 : Retirarse

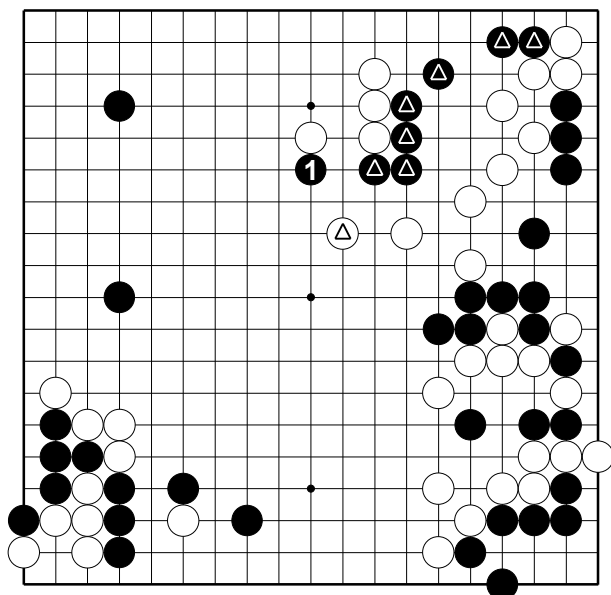


Figura 1

Retirarse cuando todo falla es la última estrategia. Pero esto no significa huir definitivamente, sin pensar en retornar. Al enfrentarnos con un enemigo superior, uno puede luchar hasta morir, rendirse, negociar o retirarse. Retirarse no significa la derrota total, negociar es media derrota y la rendición, la derrota total. La Figura 1 corresponde a un partido que jugué con Negras contra **Cristian López** (Chile) por el 2º

Torneo Iberoamericano de Go por Internet en el año 2000. Blanco acaba de jugar en , presionando y poniendo en peligro el grupo Negro . Negro inicia la retirada jugando en 1. Pero como dijimos, una retirada no derrota, Negro mientras escapa presiona al grupo Blanco de cuatro piedras en la parte superior del tablero. En la Figura 2, después de Blanco 6, Negro toma la iniciativa e inicia un fuerte contraataque a gran escala. Al final podemos apreciar que después de una serie de errores de **Cristian López**, termino por capturar el gran grupo de blanco que me perseguía.

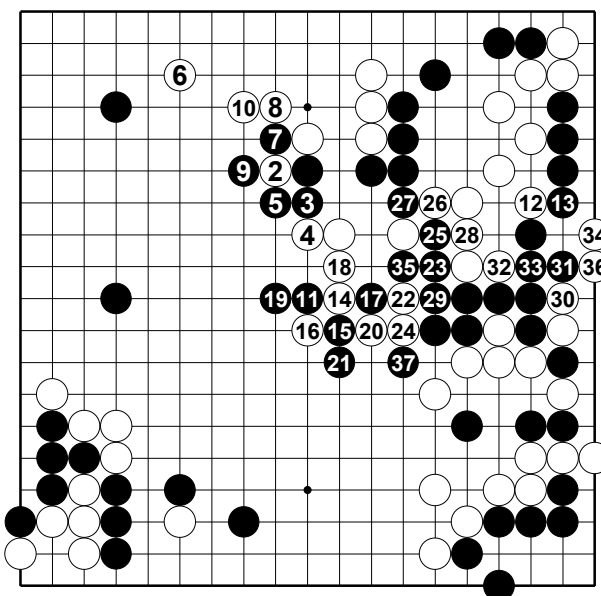


Figura 2



Cuando uno escapa, a medida que se va alejando de la zona de peligro, crece la ansiedad del rival y con ello la posibilidad de que cometa errores. Es mala estrategia esperar que eso suceda, pero cuando acontece hay que saber aprovecharlo. **Mao Tse Tung** dijo en La guerra de guerrillas:

**"Si puedes ganar la batalla, lucha; si no, retírate"**

Para Sun Tzu representa someterse temporalmente al poderoso, en espera de una transición a una nueva fase que nos resulte más favorable. En la Segunda Guerra Mundial, los soviéticos se retiraron hasta Moscú, dejando todo arrasado. Aliados con el "general invierno", la contraofensiva soviética les cayó encima, derrotando a las estancadas tropas del VI ejército nazi y que hizo que retroceder a los alemanes hasta Berlín. Hay que recordar que fracasar es fácil, pero hacerlo con gracia y éxito puede ser más difícil que el mismo éxito. Además, se aprende más de los fracasos que de los aciertos. Como recomendación final, la retirada nunca debe hacerse sin pensar, de forma impulsiva y sin dirección. Debe ser ordenada. Además, no hay que considerar que retirarse significa escapar a los desafíos, si no una manera de enfrentarse mejor a ellos.

- **Términos Empleados**

En Go se usan muchas palabras japonesas para referirse a determinadas situaciones que no son fáciles de explicar en español. Aquí el lector encontrará el significado de los términos empleados en este ensayo, y algunos más.

*Aji*: Literalmente, "gusto". Se dice que una posición tiene "tiene mal *aji*" cuando existen amenazas latentes que el adversario puede aprovechar cuando se den las condiciones apropiadas.

*Atari*: Amenaza de captura inmediata a una piedra o a un grupo de ellas.

*Atsumi*: Solidez, fuerza. Grupo sólido sin debilidades o defectos.

*Boshi*: Literalmente, "sombrero". Jugada hecha a una línea de una piedra enemiga, previniendo su huida o expansión hacia el centro del tablero.

*Byo-yomi*: Tiempo extra dado a un jugador, una vez se le ha acabado el tiempo reglamentario, para efectuar un número limitado de jugadas. Por ejemplo, 2 minutos para realizar 10 movimientos.

*Chuban*: Medio juego.

*Dame*: Punto neutral entre las posiciones de Blanco y Negro que no tiene valor territorial, por lo que es indiferente quién lo ocupa. Estos puntos se rellenan al final de la partida para facilitar la delimitación de los territorios y el cómputo de los puntos.

*Dan*: Categoría dada a los jugadores más fuertes. Los *dan* amateur van desde 1-*dan* hasta 7-*dan*, y los profesionales desde 1-*dan* a 9-*dan*.

*Dango*: Grupo de cuatro piedras formando un cuadrado. Se lo considera pésima forma.

*Furikawari*: Intercambiar, un grupo por otro, influencia por puntos, etc.

*Fuseki*: Apertura. La primera fase de la partida.

*Goban*: El tablero de go.

*Goke*: Bol o recipiente para las piedras de go, también llamado *goki*.

*Gote*: Pérdida de la iniciativa. Lo contrario a *sente*.

*Hamari*: Acción de caer en una trampa tendida por el rival.

*Hamete*: Jugada tramposa que si se responde bien no beneficia a quien la hizo (incluso puede perjudicarlo), pero si se responde mal normalmente causa grandes pérdidas a la "víctima".

*Hanami-ko*: Un *ko* en el que uno de los jugadores tiene poco que perder, y el otro, mucho.

*Hane*: Jugada en diagonal a una piedra propia, estando las dos en contacto con una piedra enemiga.

*Hasami*: Ataque en pinzas. Jugada hecha contra un *kakari* impidiendo una extensión sobre el lateral.

*Haya-go*: Partida rápida.

*Honte*: La jugada correcta en una posición local determinada, que no deja debilidades que puedan ser aprovechadas por el rival más tarde.

*Hoshi*: Literalmente, "estrella". Cada uno de los nueve puntos más gruesos que hay en un tablero de go. También la jugada de apertura en el punto 4-4.

*Insei*: Estudiante o aprendiz que aspira a convertirse en jugador profesional de go.

*Ikken-tobi*: Salto de una línea.

*Jigo*: Empate en el resultado de un partido.

*Joseki*: Secuencia estandarizada de jugadas, normalmente en el rincón del tablero.

*Kakari*: Ataque a la primera jugada hecha por el rival en un rincón.

*Keima*: Jugada que establece una configuración similar al salto del caballo en ajedrez.

*Kikashi*: Una jugada forzada, amenazante, que obliga al rival a responder. Usualmente se hace fuera del flujo principal de juego; para utilizarlo en otro momento del partido y conservar la iniciativa.

*Kiri*: Corte.

*Ko*: Situación que se genera el capturar una piedra de manera que la piedra que captura queda también en *atari*, o sea a punto de ser capturada. Si se permitiera esta última captura podría producirse una serie infinita de capturas. Para evitarlo, las reglas establecen que se debe hacer una jugada en otro lugar antes de capturar. Normalmente se busca una jugada que obligue al adversario a responder, para luego poder capturar el *ko*.

*Komi*: Puntaje adicional otorgado a blanco para compensar el hecho de que negro juega primero. El valor del *komi* suele ser de 5,5 puntos en Japón.

*Kosumi*: Extensión en diagonal.

*Kyu*: Categoría dada a los jugadores que aún no han llegado a *dan*. Comienza en 35-*kyu* y finaliza en 1-*kyu*.

*Miai*: Dos puntos de aproximadamente el mismo valor. Si se juega en uno de ellos, el oponente jugará en el otro.

*Moyo*: Amplio esbozo territorial, aún no asegurado.

*Nigiri*: Sistema de sorteo para determinar quien jugará con negras.

*Ogeima*: Gran *keima*. Lo mismo que el *keima*, pero una intersección más largo.

*Osaе*: Bloqueo. Jugada hecha en contacto con una piedra enemiga, evitando que se extienda.

*San-san*: El punto 3-3 en cualquiera de los cuatro rincones.

*Seki*: Situación de dos grupos sin dos ojos, en que ninguno de los dos jugadores quiere jugar por que si lo hiciera, su grupo moriría.

*Semeai*: Una lucha o carrera de entre dos grupos por vida y la muerte, en el que la cantidad de libertades disponibles de cada uno determina el resultado de la misma.

*Sente*: Iniciativa. Se dice que una jugada conserva el *sente* cuando obliga al rival a responderla localmente.

*Shicho*: Escalera. Situación en que un jugador da *ataris* consecutivos en zig-zag a un grupo de piedras hasta que se topan con el borde del tablero o una piedra enemiga y son capturadas.

*Shimari*: Formación de dos piedras que encierran un rincón.

*Tenuki*: Jugar en otra parte del tablero, haciendo caso omiso de la última jugada del rival.

*Tesuji*: La jugada más efectiva en una posición local.

*Tsuke*: Jugada hecha en contacto con otra u otras del contrincante.

*Yosu Miru*: Es una jugada astuta, de prueba, para evaluar la capacidad de respuesta del rival.

*Wariuchi*: Jugada hecha en la tercera línea en medio de dos posiciones enemigas con la posibilidad de hacer una extensión de dos puntos hacia cualquiera de los dos lados.

*Watari*: Jugada que se hace en la primera o segunda línea para conectar dos grupos.

*Yose*: La etapa final de la partida, cuando han terminado las escaramuzas de ataque y defensa de grupos y solo resta cerrar los territorios.

- Bibliografía consultada

- **"Strategic Concepts of Go"**, Yoshiaki Nagahara, Ishi Press
- **"Proverbs of Baduk"**, International Baduk System Co.,Ltd.
- **"Kato's Attack and Kill"**, Kato Masao, Ishi Press
- **"Go Winds on Line"**, Yutopian Enterprise's
- **"Go World"**, Ishi Press
- **"38 basic Joseki"**, Kiyoshi Kosugi & James Davies, Ishi Press
- **"El Arte de la Guerra"**, Sun Tzu
- **"Las 36 estrategias chinas"**, autor desconocido