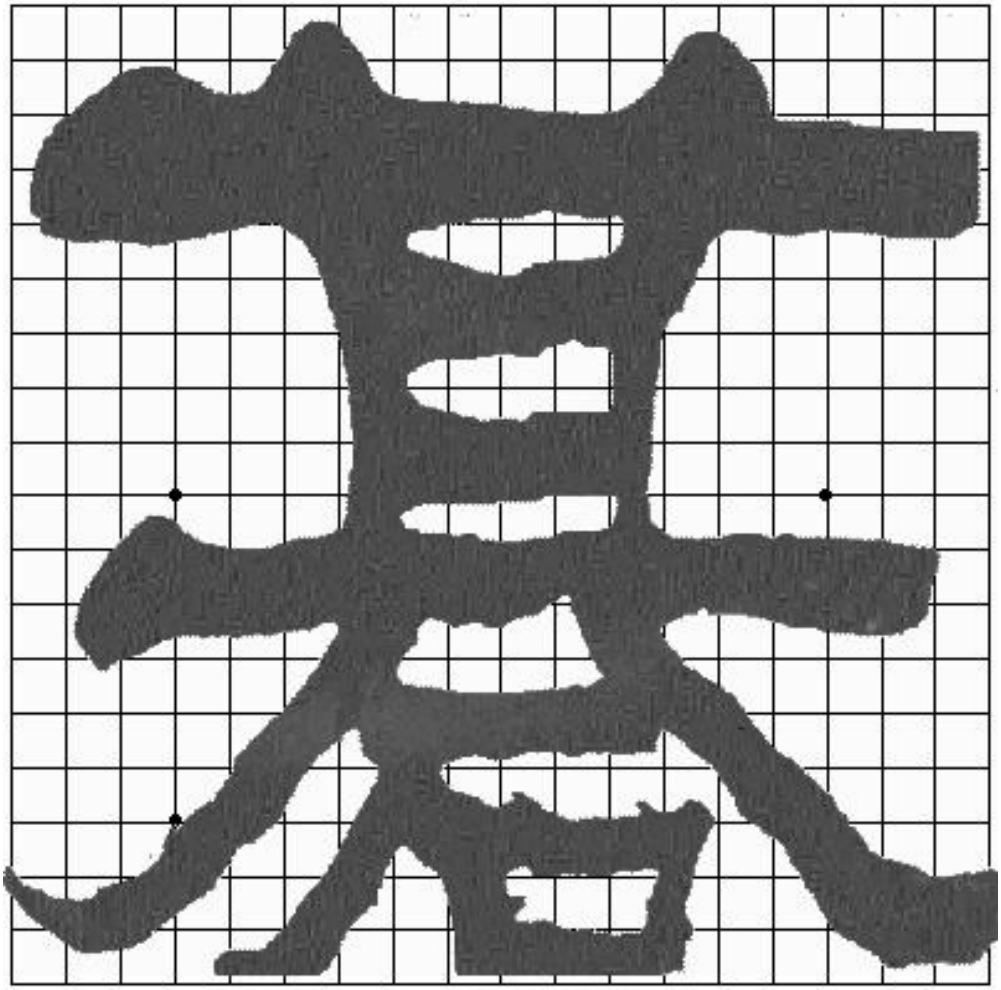
Shukaku Takagawa
(HONORABLE HONINBO)

Los Puntos Vitales del GO



MANUALES ENCUADERNABLES DE TACTICA Y ESTRATEGIA DEL GO

I Los Puntos Vitales del Fuseki

SHUKAKU TAKAGAWA
Honorable Honinbo

Traducción al castellano de Alfredo González Esquier

LOS PUNTOS VITALES DEL FUSEKI

INDICE DE LA OBRA.-

	pag.
Biografía del autor	4
Prólogo a la edición japonesa	5
Palabras preliminares	6
Prólogo a la Primera edición por Internet	7
Fundamentos del juego de división	8
Concernientes al largo de las extensiones	10
Relación entre fuerza y extensión	19
El concepto de correlación	22
Balance entre jugadas altas y bajas	24
Discusión detallada	27
Tabú en el fuseki	29
Examen de brechas en los bordes.	35
El valor del punto 3-3	38
La amplitud de una jugada constrictiva.	42
Del juicio sensitivo de una situación	45

BIOGRAFIA DEL AUTOR.-

Shukaku Takagawa nació el 21 de septiembre de 1915. En 1925, a la edad de 10 años se convirtió en alumno del 7 dan Mitsuhara Itaro, alcanzando en 1928 el grado de shodan y comenzando ese mismo año, la escuela secundaria en Osaka, graduandose en 1933.

En 1944 avanzó al grado de 7 dan y en 1952, en el Séptimo Torneo Anual por el titulo *Honinbo*, batió al 8 dan Hashimoto Utaro, logrando el titulo que defendiera luego sucesivamente por nueve años. Este fue nombrado *Honorable Honinbo* en 1964 y obtuvo el titulo *Meijin* en 1968 siendo en la actualidad, examinador de la Nihon Ki In.

PROLOGO A LA EDICIÓN JAPONESA.-

Hablando con propiedad, todas las jugadas en GO deberían ser realizadas en puntos esenciales. Aún así, es evidente que entre éstas y aquellas que deberían ser llamadas "puntos vitales". Como en el canto, por mas fielmente que el interprete sigue las notas del pentagrama, no lograra crear una hermosa melodía si pierde el tempo. Paralelamente en el GO, no importa cuan consecuentemente puede ser un jugador con el *joseki* o el *fuseki* si él ignora éstos puntos vitales nunca llegará a construir un juego sólido. Este libro ha sido compilado del material aparecido periódicamente en los diarios Ashi y Kido. He seleccio0nado, ordenado y aumentado las partes apropiadas de las materias principales, haciendo un esfuerzo especial por recalcar la atención sobre los puntos vitales. Nada podría darme mayor placer que el saber que eh triunfado en mi tarea, posibilitándole al lector la aprehensión de los profundos mecanismos encerrados en estos problemas.

PRÓLOGO A LA PRIMERA EDICIÓN EN INTERNET.-

La Biblioteca del Nikkai, con amabilidad, ha reeditado parte de un libro que fue impreso en la República Argentina hace treinta y dos años. Una de las ediciones fue realizada en 1972 por la ya desaparecida Editorial Caymi, este ejemplar, es otra edición de la misma época. El libro, tiene la gran virtud de ser uno de los primeros traducidos en la Argentina sobre el juego del go, y el primero, sobre los conceptos tácticos y estratégicos del juego, pese a sus limitaciones, que en esta edición esperamos se hallan solucionado. El meritorio trabajo de haber traducido este libro pertenece a Alfredo González Esquier, a quien no tengo -lamentablemente- el honor de conocer, sorteando las inmensas dificultades que en aquella época existían para este tipo de iniciativas.

Originalmente la obra se componía de cuatro partes:

I.- Los puntos vitales del fuseki.
II.- Fundamentos del ataque y la defensa.
III.- Como erosionar grandes territorios enemigos.
IV.- Análisis del valor relativo de las jugadas. El desarrollo de la intuición.

De estas cuatro partes, desgraciadamente, solo se tradujeron las dos primeras.

Ignoramos el por que, pero, suponemos que debe haber mediado algún inconveniente de tipo comercial. El Go en la Argentina jamás fue un deporte mental de multitudes. En el lenguaje actual seria un "juego de culto", es decir para pocos y contados. También se debe destacar que Takagawa fue el creador de la frase "puntos vitales" del Go, que desde aquella época al presente se impuso categóricamente. Éste ilustre Maestro fallece el 26 de noviembre de l986.

Tiene esta pequeña obra entre otros temas, el análisis de las extensiones mas eficientes entre dos piedras, entre piedras y grupos propios o formaciones enemigos de piedras.

Aborda, el concepto de correlación -o principio de consecuencia- que si bien es un tema filosófico, este maestro del Go lo desarrolla con éxito desde el punto de vista de la aplicación práctica en el juego. El capitulo del equilibrio entre jugadas altas y bajas responde a la medida en que un jugador no debe perder su influencia o posibilidad de irrupción en cualquier parte del tablero exitosamente. En general es un libro que despeja varias de las interrogantes que puede tener un joven jugador de Go, y también retrotrae a la época heroica del Go en la Argentina de los 70, a los señores, algunos maduros, y otros rancios, al tiempo en que Andrés Pernía, con barba negra, cruzaba ligero la Plaza del Congreso rumbo a la Asociación, en aquella época, en la calle Solís, Roberto Alaluf torturaba los textos de Go para averiguar que le ocultaban ellos, López Herrero estaba en la luna, esperando lo que le depararían los astros y Franklin Bassarsky, que se enojaba menos cuando perdía. Es un libro para leerlo y para los nostalgiosos releerlo con una forma mas descansada en su redacción, esperando que no haya perdido su brillo.

Toribio Zamudio
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2 de noviembre de 2004

RECONOCIMIENTO

El trabajo completo, tal como se presenta, es obra de Toribio Zamudio, infatigable colaborador “ad honoren” de Nikkai y amigo personal. A él le debemos la resurrección de este libro que rescata una retazo de la historia del Go en la República Argentina. Esta obra, originalmente fue publicada en nuestro país bajo dos títulos:

Los Puntos Vitales del Go, por Shukaku Takagawa; Editorial Cayni. Buenos Aires, 1972

Go: Fundamentos del Ataque y la Defensa, por Shukaku Takagawa; Editorial Cayni. Buenos Aires, 1973

Finalmente quiero agradecer a Toribio, quien gentilmente me entregó el fruto su trabajo para publicarlo en Internet y colaborar con la difusión del Go en todos los países de habla hispana.

Horacio Andrés Pernía
Posadas, Misiones, 14 de noviembre de 2004

PALABRAS PRELIMINARES.-

Durante las primeras etapas del *fuseki* (que revisten gran influencia sobre el futuro desenvolvimiento del juego), es probablemente mas importante aprehender por intuición los factores esenciales, que por medio del análisis de la situación local.

Es éste el vasto campo de la visión, que requiere profundo conocimiento para posibilitar la determinación de los puntos de utilidad e influencia, poder que uno deberá dominar para estar en condiciones de discernir la importancia relativa de los movimientos y lograr la sabiduría necesaria para deducir el provecho en éstas emergencias.

Si bien las reglas habituales del *fuseki* conciernen a la ocupación de los rincones, su cierre y ataque están analizados en los libros especializados en la materia. Daré, entonces dos o tres reglas tácticas básicas sobre el particular como fundamento para una comprensión del tema y luego procederé a discutirlo algo mas detalladamente.

FUNDAMENTOS DEL JUEGO DE DIVISIÓN.-

La formación de la figura 1 se desarrollo en la primera partida del Sexto Torneo Anual por el titulo Honinbo, llevada a cabo en 4 de abril de 1951. Estudiemos el juego de división de las blancas en el costado bajo en su jugada 8:

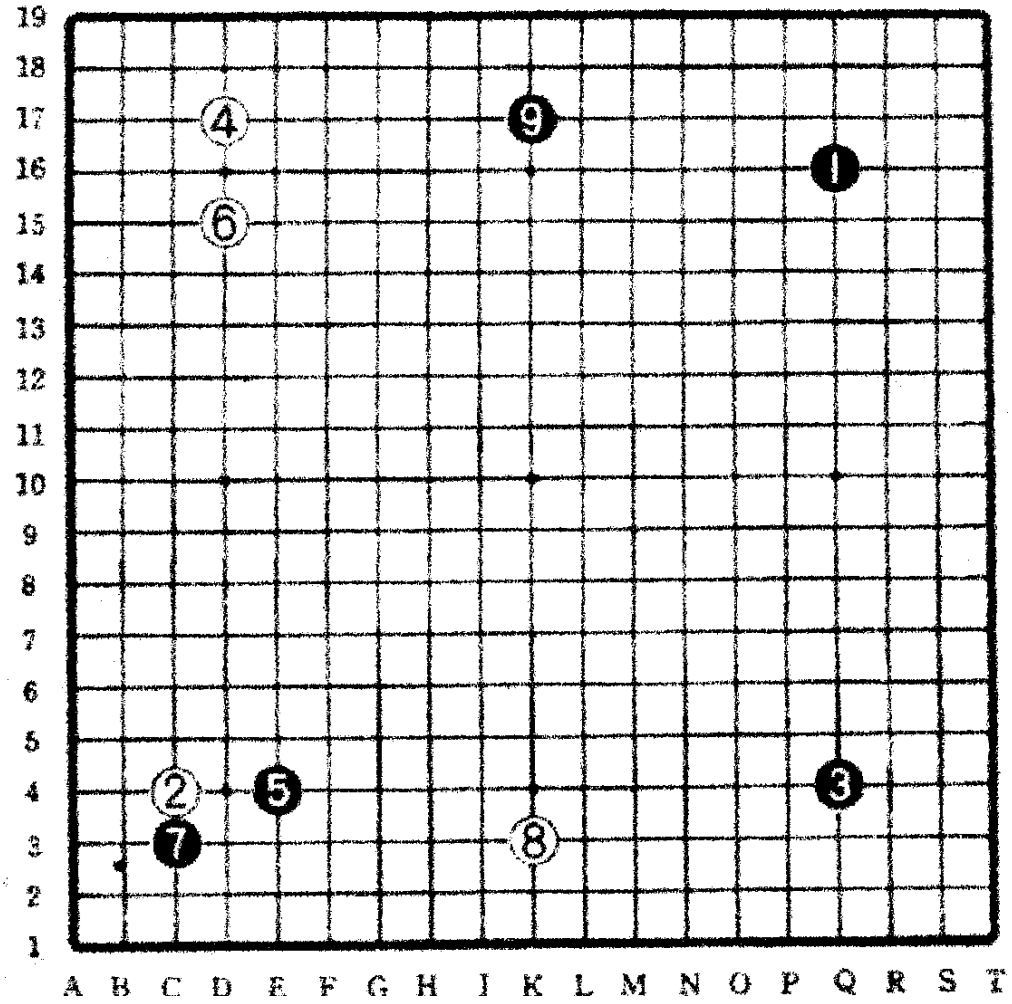


Figura 1

En primer lugar, si blanco ha utilizado su jugada 8 de acuerdo con el joseki – como se muestra en el Diagrama 1 --- tendiendo a evitar la extensión negra en J-3, entonces, en contraste con la sobre concentración blanca en el lado izquierdo, la ocupación negra de los puntos 4-4 mantiene un buen balance en el conjunto del tablero, no pudiendo negarse que blanco se halla retrasado y ha otorgado a su oponente la iniciativa.

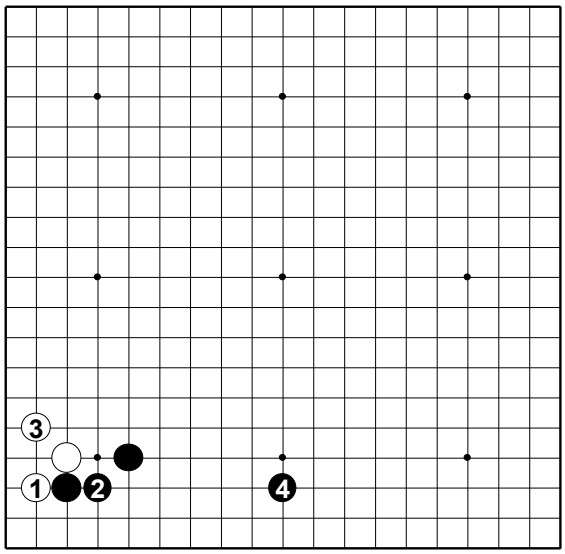


Diagrama 1

No debe olvidarse que la sobreconcentración de fuerza está prohibido en el fuseki.

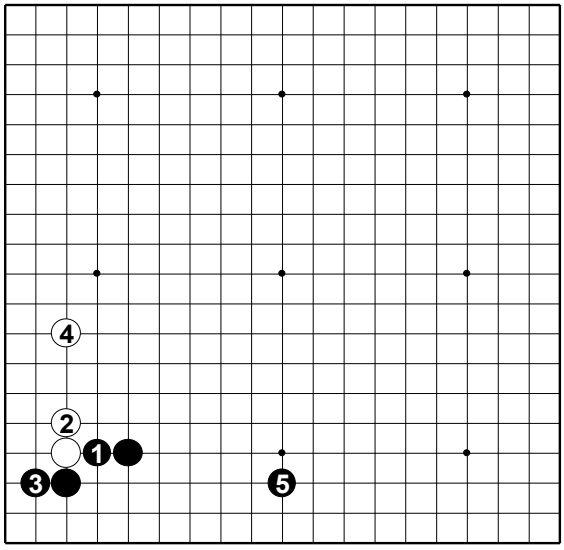


Diagrama 2

Si blanco abandona el lado bajo por completo, asumiendo la secuencia del diagrama. 2 y terminando con negro 5, ésta división de territorio es también inconveniente para blanco.

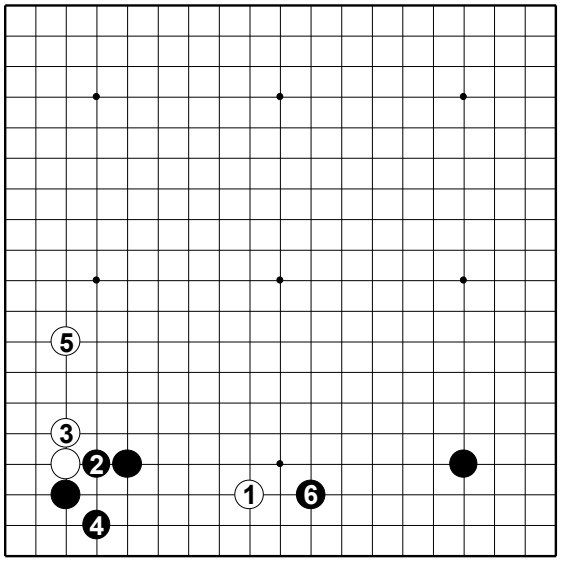


Diagrama. 3

Considerando nuevamente el lado bajo: si blanco juega en 1 como se muestra en el diagrama 3 a la piedra blanca se adjunta una fuerte posición negra que no puede ser desventajoso para negro, y cuando blanco sufre un excelente ataque constrictivo (o ataque por ambos lados) que desencadena negro 6, comprobamos que la posición blanca se halla muy oprimida.

Por lo tanto, se verá que la octava jugada blanca fue brillante y requirió un intenso estudio de todo el tablero. Más aun, ésta jugada de corte fue hecha teniendo en cuenta que existe lugar para hacer una extensión de dos espacios tanto hacia la izquierda como hacia la derecha.

CONCERNIENTE AL LARGO DE LAS EXTENSIONES.-

Las extensiones son hechas desde dos hasta un máximo de cinco espacios. Creo que en el juego actual los errores de juicio en la selección de la correcta extensión son frecuentes. No será necesario aclarar que, tanto las formaciones rodeadas, como el curso futuro que las batallas pudieran tomar y otros variados factores, determinarán en definitiva la decisión final. Pero, examinemos la siguiente situación en una partida actual.

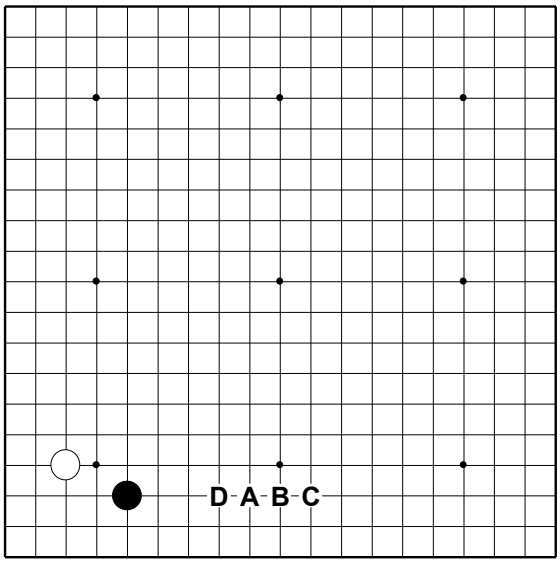


Figura 2

Cuando la situación es como la mostrada en la figura 2, la elección de una extensión de tres, cuatro o cinco espacios (A,B, o C), o raramente la extensión de dos espacios (en D), está determinada enteramente por la situación del lado bajo derecho del tablero. Espero que el lector analice los cuatro diagramas siguientes antes de verificar sus respuestas en la próxima pagina

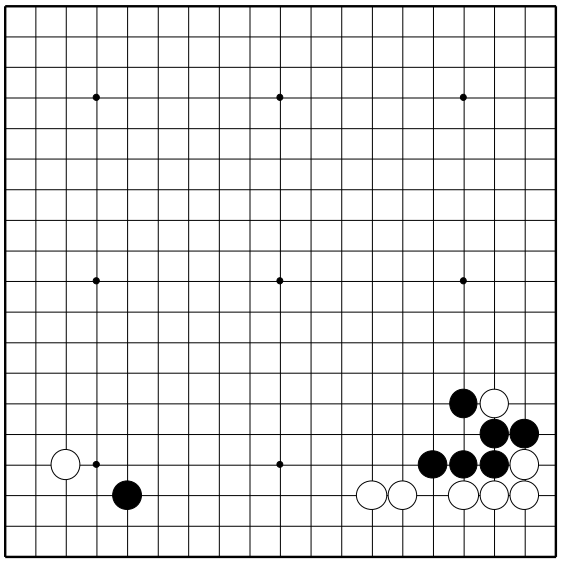


Diagrama 1

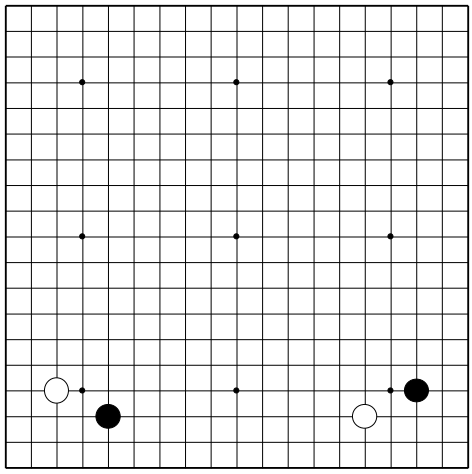


Diagrama. 2

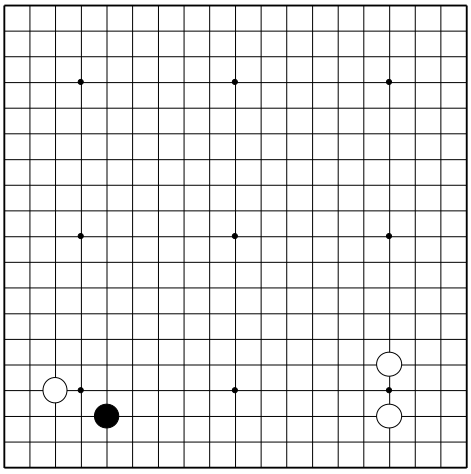


Diagrama. 3

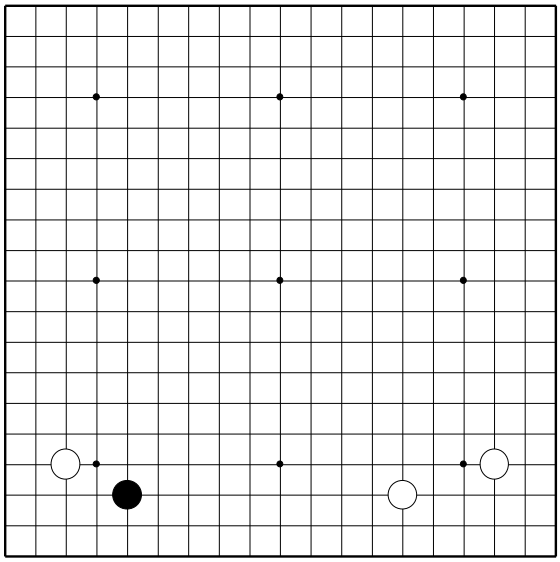


Diagrama 4

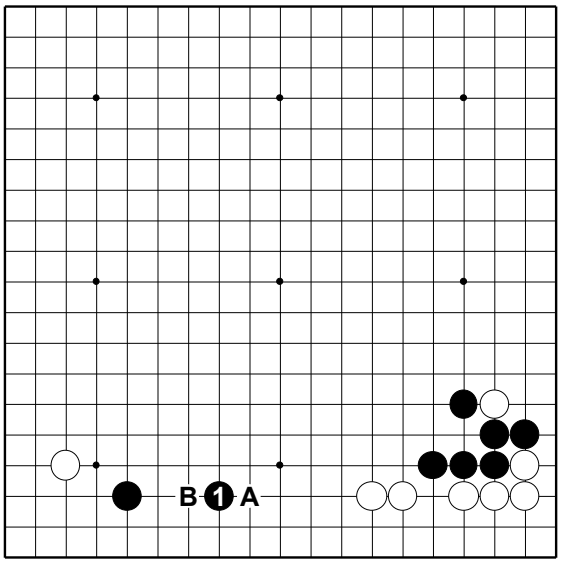


Diagrama. 1 A

En este caso es correcto limitar la extensión a dos espacios. Si negro se extendiera codiciosamente hasta A o más, resultaría inefectivo contra la inexpugnable posición blanca del rincón en bajo derecho; y aún peor, ya que implica la posibilidad de una invasión blanca en B, debiendo considerarse una carga pesada.

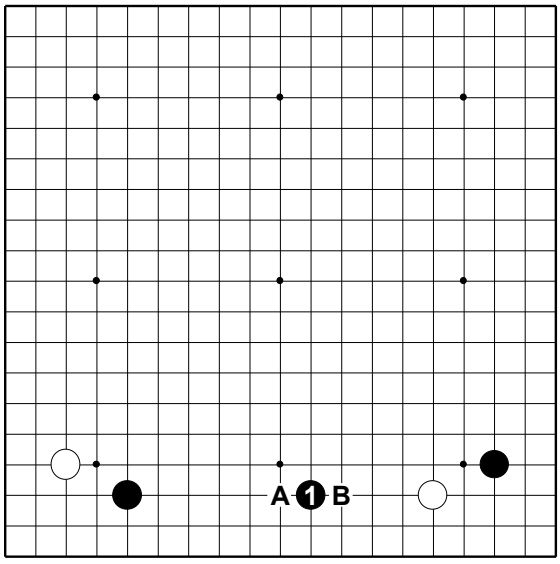


Diagrama. 2 A

En éste caso, negro 1 es un fuseki ideal, ya que combina una extensión con una jugada compresora. Si negro limitara su extensión en A, otorgaría espacio a blanco para extenderse a B y esto no puede ser considerado satisfactorio para negro.

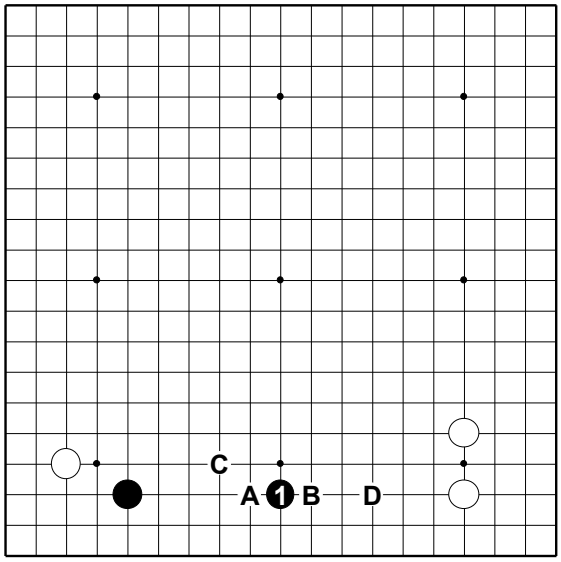


Diagrama 3 A

Es apropiado para negro extenderse a 1. No le es suficiente limitar su extensión en A, ya que da a blanco la chance de oprimirlo extendiéndose a hasta B, entonces blanco, utilizando su fuerza en el rincón bajo izquierdo, puede contraatacar en C. Asimismo, una extensión negra de dos espacios en D, posterior a negro 1, hace a una buena forma.

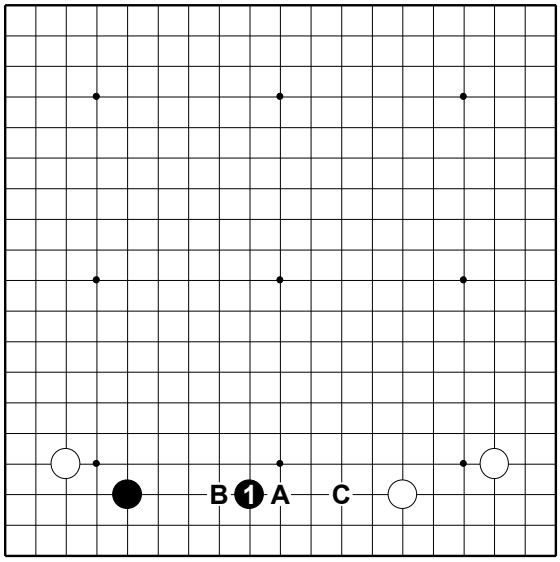


Diagrama.4 A

Limitándose a una extensión de tres espacios negro en 1, se prepara para una posterior extensión en C, obteniendo la ventaja de poseer dos flechas para su arco. Si negro juega primero en A, estaría invitando a una invasión blanca en B y seguidamente, la extensión negra en C resultaría demasiado cercana.

El movimiento de retorno denominado “deteniéndose en dos y extendiéndose en tres”, es explicado en el antiguo libro chino: **Hsuan Hsuan Ch’I Ching**, en donde se refiere particularmente a la limitación de las extensiones. Examines su significado en los siguientes ejemplos concretos. En la figura 3, si blanco se extendiese hasta A desde △ la posibilidad de una invasión en B es considerada leve. Si la extensión de blanco es a 1 (como se muestra aquí) no representara problema alguno en lo referente al corte de la conexión; se podría decir que el limite de extensión desde un guijarro aislado en la tercera línea es de dos espacios.

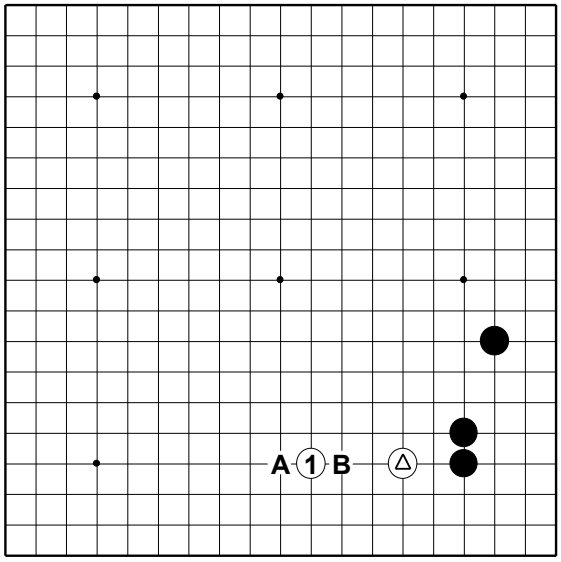


Figura 3

El joseki del ataque alto a un intervalo de espacio, en esta secuencia, blanco --- después de “detenerse en dos”---, con blanco 5 puede hacer una extensión de tres espacios con blanco 7. Aún si negro invadiera en A con negro B, blanco podría bloquearlo con 9 en B, obteniendo una perfecta conexión. Nótese que si blanco se extendiera mas lejos con 7 en C, negro esta en condiciones de invadir en B.

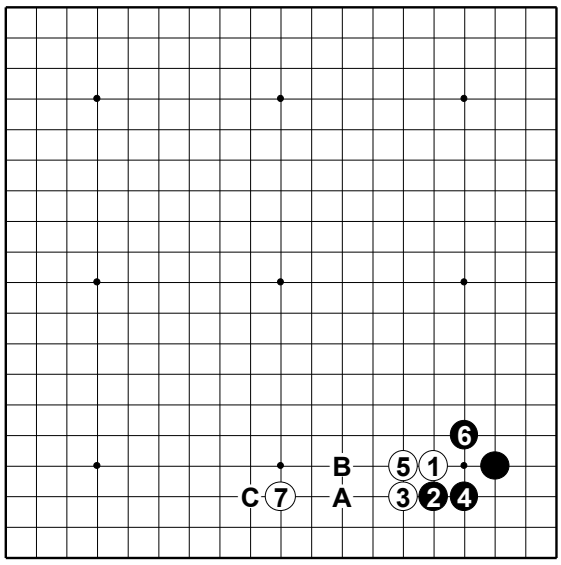


Figura 4

Cuando un jugador se detiene en tres – como muestra la figura 5 – se encuentra seguro de extenderse a cuatro espacios, como blanco lo hace aquí con 1. Contra negro 2, blanco continua la secuencia mostrada aquí y luego blanco 7, no tiene nada que temer.

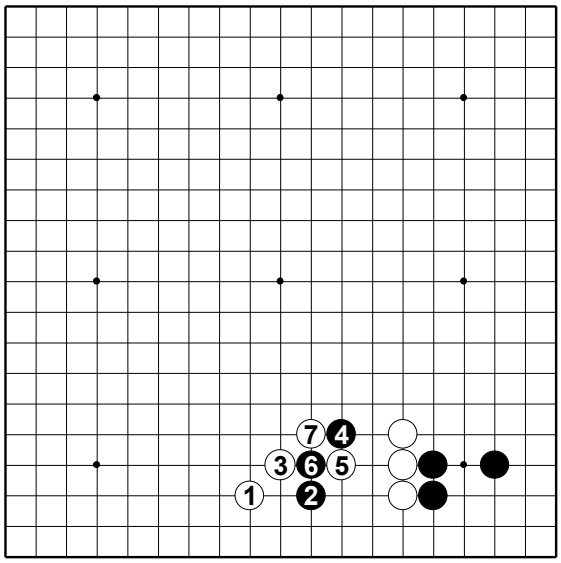


Figura 5

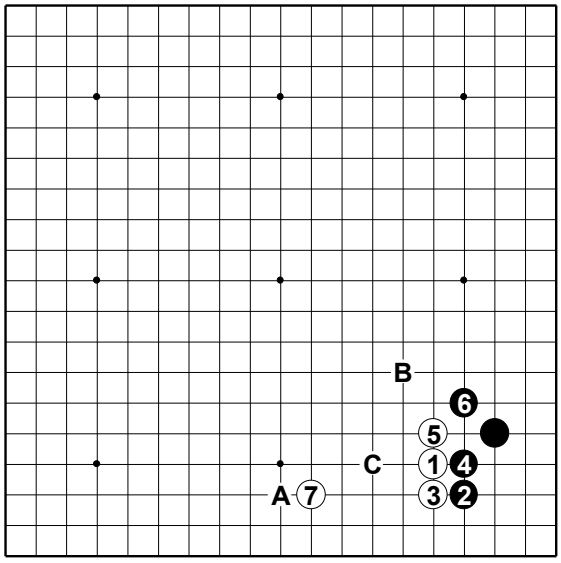


Figura 6

Aquí también es posible para blanco extenderse cuatro espacios en A como en el ejemplo anterior, pero pudiendo negro jugar en B, blanco debe hacer necesariamente una jugada extra-reforzante con el objeto de defenderse de una invasión en C, limitando entonces su extensión a tres espacios con blanco 7 a pesar de que esto no constituya una regla invariable.

Considerándose desde el punto de partida de la regla "deteniéndose en dos y extendiendo en tres", blanco 1 puede ser considerado en un principio como peligroso, pero, cuando es realizado en caso de necesidad el guijarro blanco en △ hace posible la secuencia: blanco en A, negro en B Blanco en C y negro en D, tornándose entonces comprensible que la extensión de cuatro espacio no era tan riesgosa como se pensó en un primer momento.

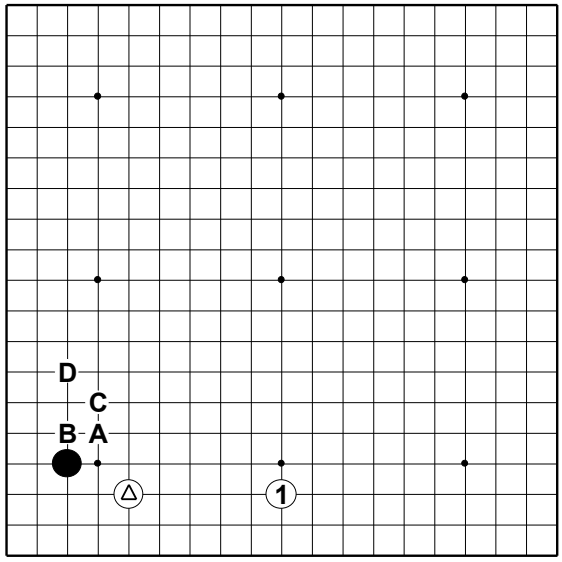


Figura 7

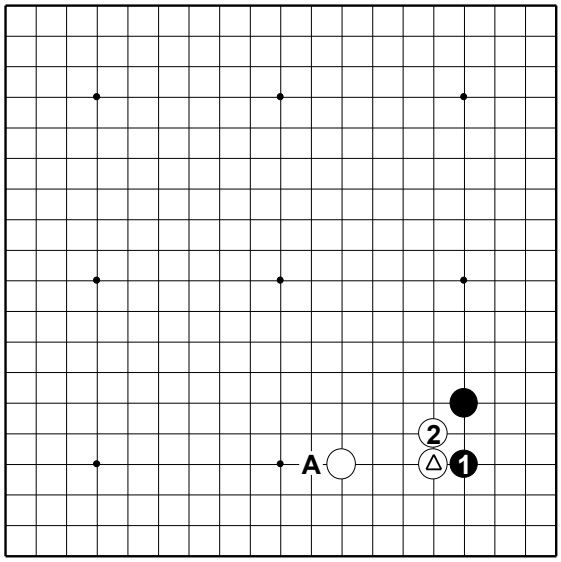


Figura 8

Un ejemplo donde la regla de deteniéndose en dos y extendiendo tres es aplicable.

Estudiando ésta situación se ve que negro 1 ha hecho detenerse a blanco en una extensión de solo dos espacios basada en su guijarro en △ , ya que una extensión de tres espacios (es decir blanco en A), hubiera sido más deseable. Pero, éste resultado nada satisfactorio para blanco muestra el efectivo trabajo realizado por negro 1.

La variante negro 1, blanco 2, en éste caso, presenta a blanco con la formación ideal "deteniéndose en dos y extendiéndose tres", máximo viéndose la posibilidad de una invasión negra en A es claramente desventajosa para blanco.

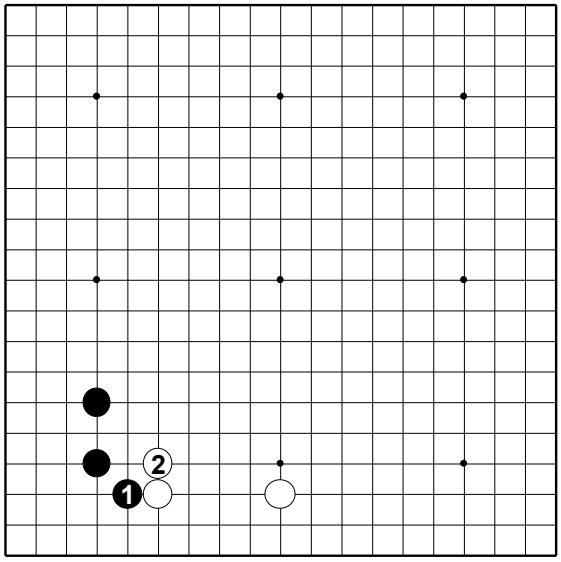


Diagrama 5

Este un análisis de la maniobra de golpear en el hombro de la formación blanca, tendiendo a estropear sus proyectos.

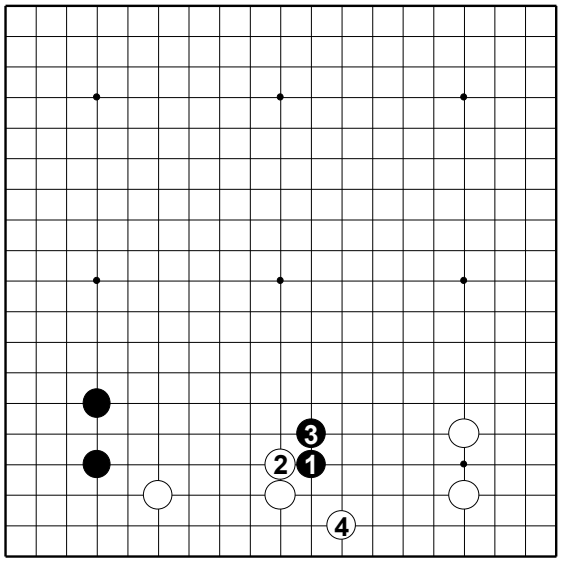


Figura 9

Cuando lo crea necesario, blanco 2 y 4; ello significa que el negro le ha dado la formación "deteniéndose en dos y extendiéndose tres", perdiéndose a su vez la chance de invadir A. Por lo tanto, si bien éstas tácticas pueden ser satisfactorias en una forma, en otra derivan en una pérdida para negro, causa por la que deben se consideradas con mucha cautela.

RELACION ENTRE FUERZA Y EXTENSION.-

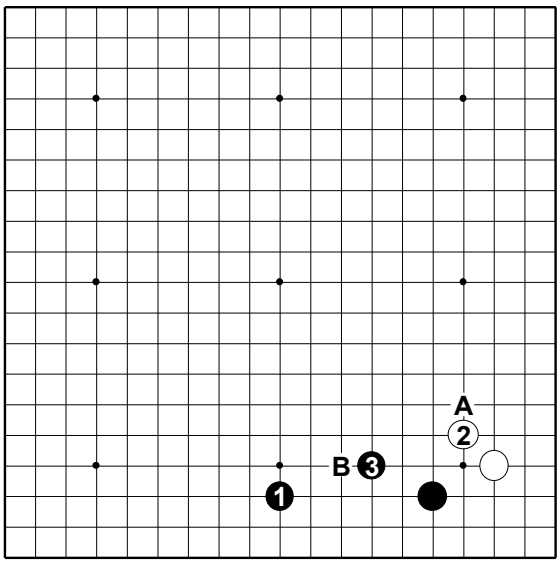


Figura 1

Cuando una pieza blanca y una negra confrontan en el rincón (como se muestra aquí), y negro se extiende cinco espacios con negro en 1, entonces la variante blanco 2 (o alternativamente en A) negro 3 (o en B), es de sentido común en el fuseki (ver el diagrama siguiente).

Si blanco omite su jugada en 2, (en la figura 1), negro puede comenzar un ataque feroz con negro 1 en ese mismo punto. Blanco 2 y 4 son jugadas estándares, pero la presión continua con negro 5. Mas adelante la extensión negra en △ , otorga un buen cimiento para sus fuerzas y desarrolla un máximo su eficacia.

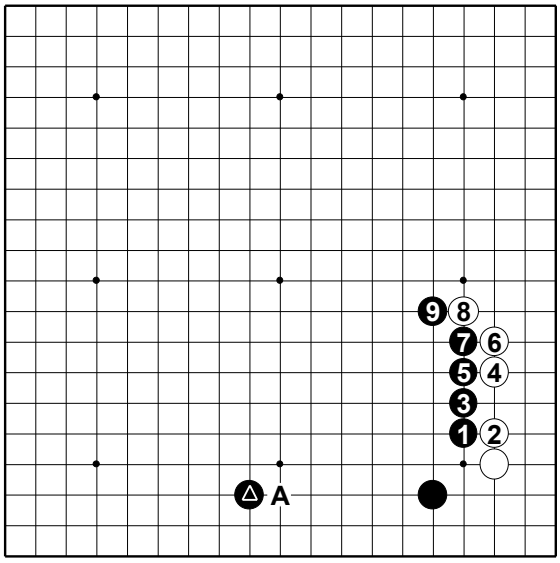


Diagrama 1

Si negro se ha extendido solo hasta A o menos entonces con contraste con la fuerza de su muro, la cercanía de su extensión no hubiera sido satisfactoria indicando a su vez, que negro no habría actuado con eficiencia sus jugadas.

Por lo tanto, cuando la formación corresponde con la del diagrama 1 blanco 2 debe ser realizada con la precaución que inspira una sensibilidad calma para el fuseki.

La necesidad de una pieza blanca en 2 disminuye ostensiblemente a medida que la extensión negra crece en las cercanías, pero para el caso, una extensión a cinco espacios es necesaria, movimiento al cual responde negro con una jugada envolvente en A como se ha discutido precedentemente. Estudiemos los resultados que tendría para negro si este descuida jugar en A.

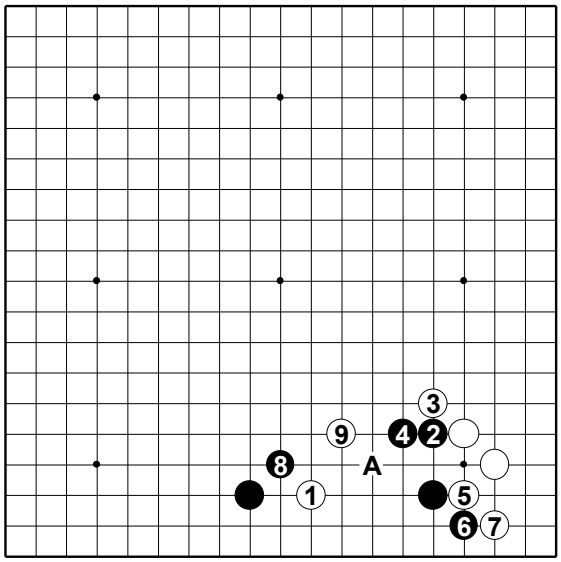


Diagrama 2

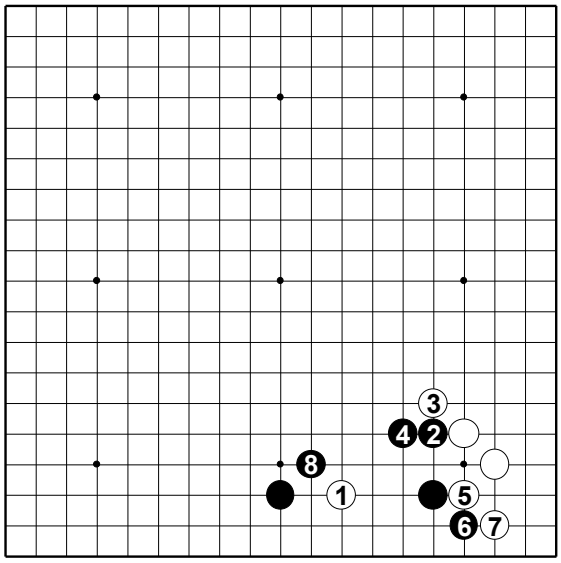


Diagrama 3

Si negro omite jugar en A blanco 1 abre el camino a una perjudicial invasión alta. A pesar que negro obtiene algún ligar en el rincón en uno de los lados con las secuencias que van de negro desde negro 2 a negro 6, entonces antes de jugar negro 8, blanco puede salir con un corte en blanco 9, viéndose que los intentos de negro en rodearlo no prosperarían.

Si la extensión negra es de cuatro espacios solamente --- como en éste caso --- y la secuencia de las jugadas es la misma que la del Diagrama precedente, entonces negro 8 puede embotellar completamente a blanco, mostrándonos que aún una diferencia de un espacio en la extensión es algo que no puede ser tomado con ligereza.

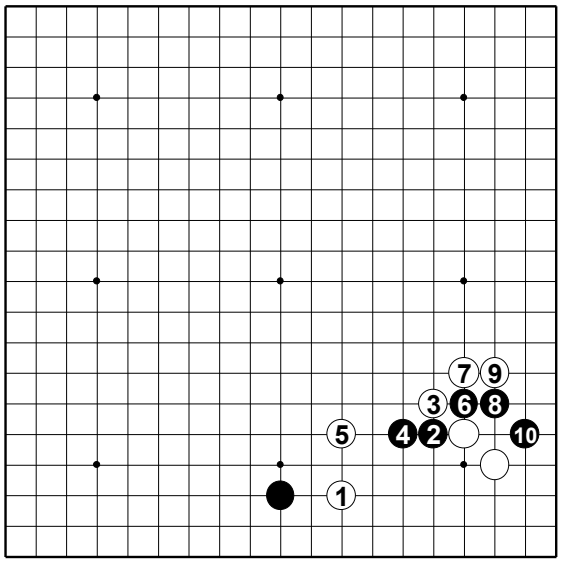


Diagrama 4

Una explicación mas detallada del diagrama previo.

Cuando negro 4 es jugado, blanco puede salir con blanco 5. No obstante, esto deja el doloroso corte en negro 6 y aún codiciando blanco las jugadas 7 y 9 está al borde de la perdida después de la excelente jugada juega en negro 10.

Si blanco juega en A después de negro 10, negro puede jugar entonces en B, mientras que si blanco desciende con B, negro puede jugar en A, dando como resultado un saldo aún peor para blanco.

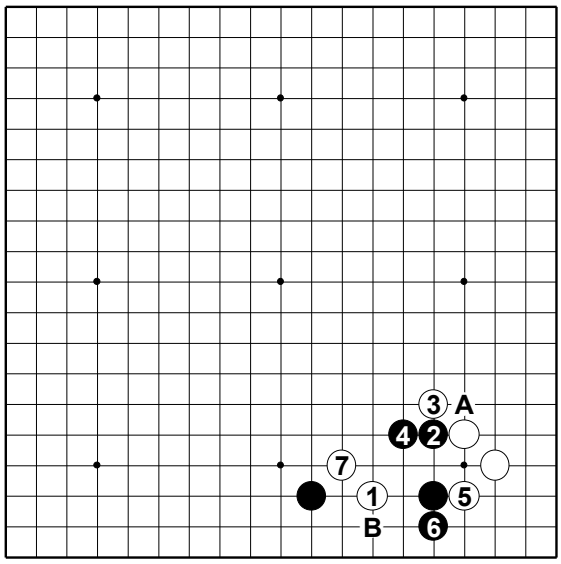


Diagrama 5

El caso de la extensión a tres espacios.

Blanco invade en blanco 1 y después de defenderse contra el corte en A con blanco 5, esta en condiciones de salir con 7, pero cuando se observa que posteriormente negro desciende con 6 amenazando jugar en B, esta secuencia se torna inaceptable.

NOTA: También es posible para negro jugar en B respondiendo inmediatamente a blanco 1.

EL CONCEPTO DE CORRELACION.-

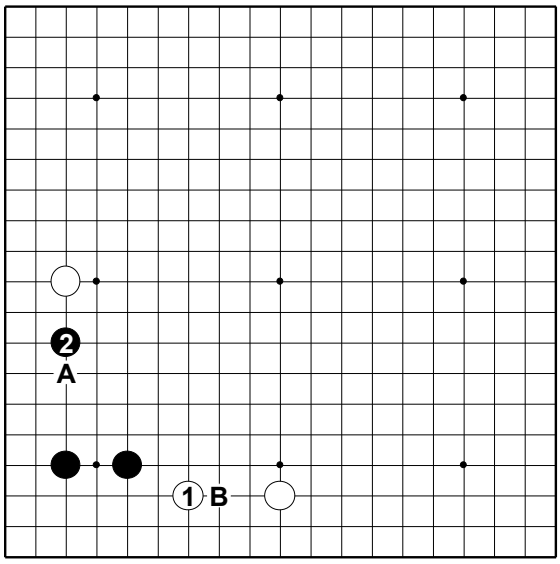


Figura 1

Un ejemplo con dos piedras emplazados en el rincón uno a cada lado del punto de handicap (ikken shimari).

La extensión negra en 2 en respuesta a blanco 1 --- o negro en B en respuesta a blanco en A --- es una importante demostración de cómo debe actuarse en una correlación.

El resultado de haber prestado oídos sordos a la correlación y siendo atacado por blanco en 1.

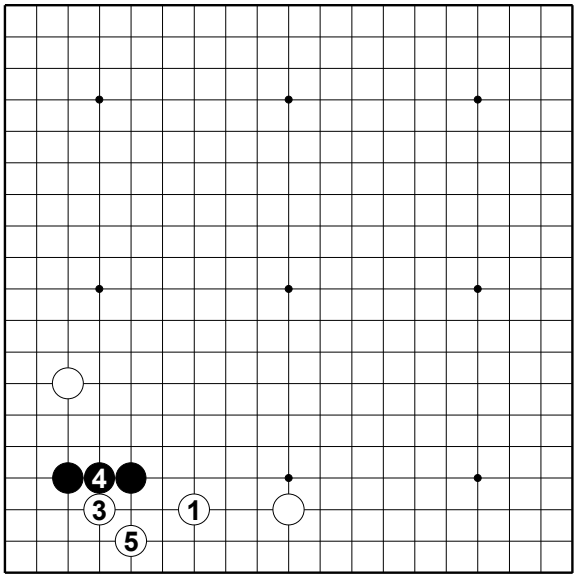


Diagrama 1

Si negro rechaza el ataque blanco en 1 jugando en A está a salvo, pero, su oponente ha obtenido ya ventaja de su debilidad para responder al ataque del otro lado de la formación y si negro vuelve a jugar en cualquier otro lugar en vez de responder, entonces blanco 1 le asesta el golpe mortal. Negro, entonces, no habiendo razón alguna para permitir la destrucción de su formación --- salvo que exista algo igualmente urgente en otro lado del tablero --- no debe perder el correcto orden de las jugadas en la confrontación.

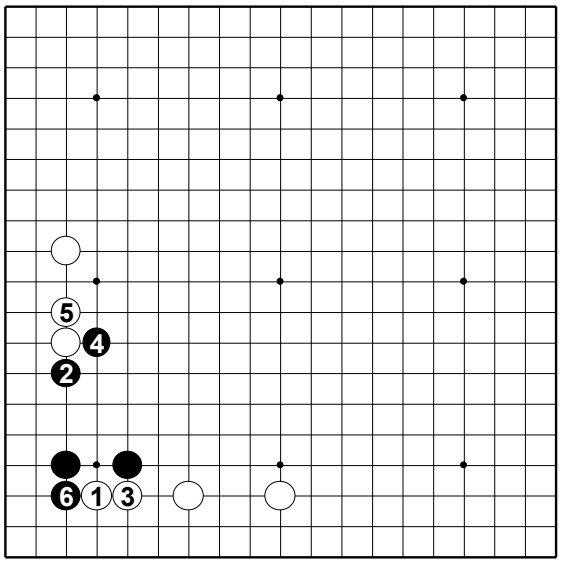


Diagrama 2

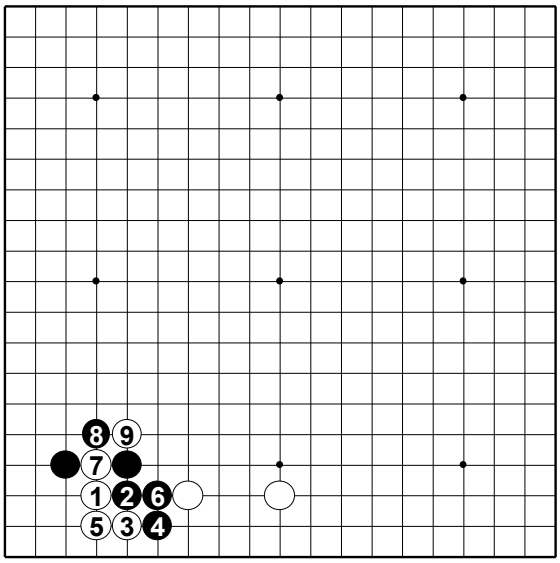


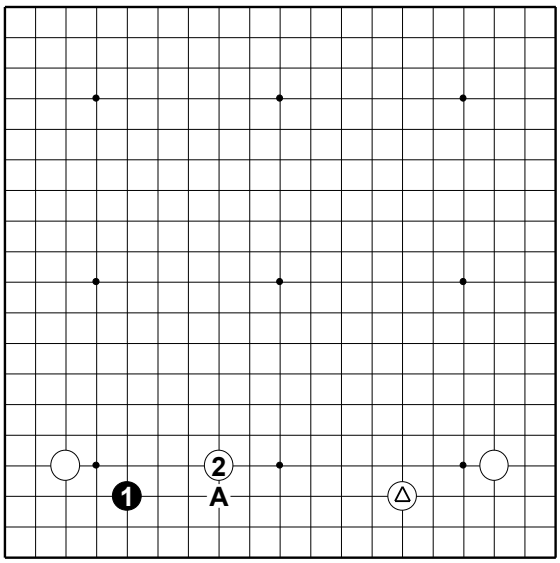
Diagrama 3

Esto muestra variaciones de la formación básica.

La secuencia del Diagrama 2 es obviamente superior a la debilidad mostradas en el Diagrama 3, pero en ambos casos, blanco esta en condiciones de tomar la iniciativa.

BALANCE ENTRE JUGADAS ALTAS Y BAJAS.-

Estudiemos un ejemplo de un popular y reciente fuseki.



Cuando el shimari en el rincón bajo derecho está realizado en la tercera línea con una piedra en △, entonces contra un ataque negro 1 la jugada constrictiva en blanco 2 en la cuarta línea es adecuada.

Desde el punto de vista de la armonía y simetría del juego como conjunto, si blanco juega en A en la tercera línea, su posición en ésta zona del tablero es demasiado baja.

Figura 1

El ataque constrictivo bajo blanco 2 es permisible cuando es utilizado con un shimari alto como el que aquí se muestra. Esto es solo un ejemplo, pero tener un lado bajo cuando el otro es alto es de sentido común en el fuseki. Como ha sido observado tan inteligentemente por el 9 d Go Seigen "el go es el arte de la armonía" (la palabra "armonía" puede ser también traducida como simetría o proporción).

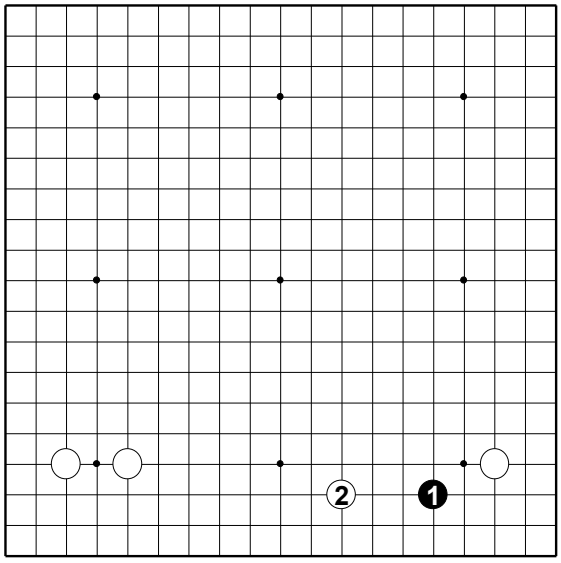


Figura 2

Logrando el máximo de una posición del un joseki.

Cuando la posición es la mostrada en la figura, el joseki de ataque alto indicado aquí de negro 1 a 7, es débil. Se permite a blanco extenderse dos espacios a A y negro 7 no es satisfactorio debido a que no lo ataca. No obstante, negro 7 no podría aventurarse a jugar en B, ya que esto lo expondría a la invasión blanca en C.

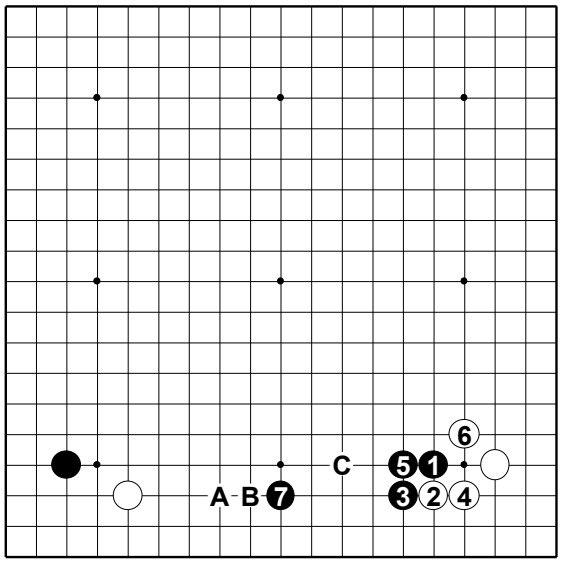


Figura 3

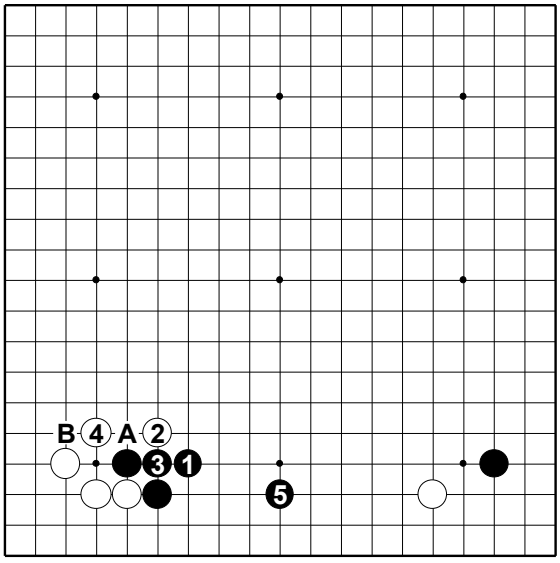


Diagrama 1

En estos casos es apropiado elegir el tipo de secuencia mostrado aquí de negro 1 a 5, combina la extensión con un juego de constricción y evita la ruina del joseki por el hecho de llegar a ser prisionero de su propia trampa.

NOTA 1: aunque blanco jugara en A con blanco 2, negro 5 continuaría siendo correcto si es jugado como se muestra aquí.

NOTA 2: Podría pensarse que cuando negro juega en 1, blanco podría anticipársele jugando en △, tendiendo a estropear las tácticas negras, pero, entonces (eligiendo el joseki en B) negro podría hacerse de una magnifica posición de combate.

DISCUSION DETALLADA.-

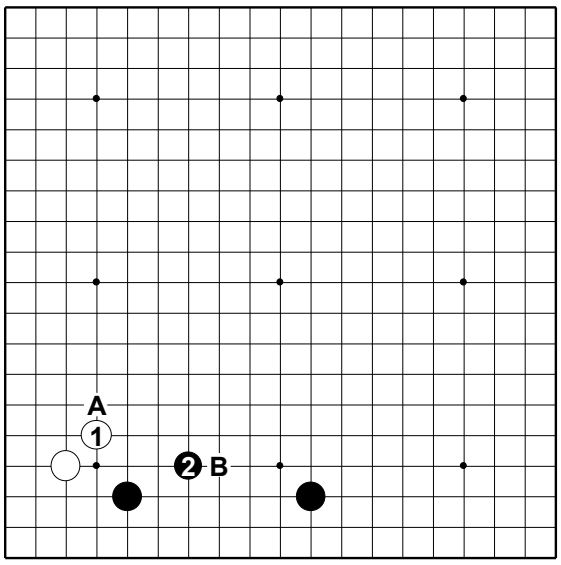


Figura 1

Un estudio de los métodos para rodear territorios.

Las secuencias correctas: blanco 1, negro 2 (o blanco A, negro B), fueron discutidas en la sección dedicada a teoría básica. Vayamos ahora algo mas adelante, hacia sus razones.

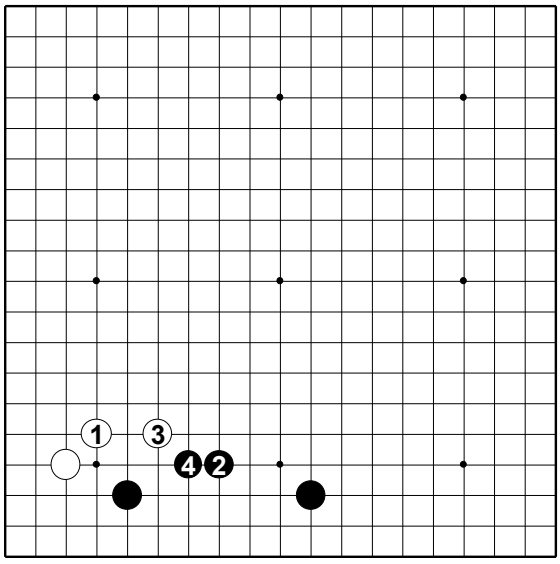


Diagrama 1

Si blanco es contestada con negro 2, entonces blanco puede saltar inmediatamente a blanco 3, forzando a negro 4 y dando como resultado para éste último el haber utilizado dos jugadas cuando una hubiera sido suficiente. Esta es la diferencia capital entre la secuencia de este diagrama y la de la figura anterior y demuestra que --- aún rodeando el mismo territorio --- existen siempre puntos vitales.

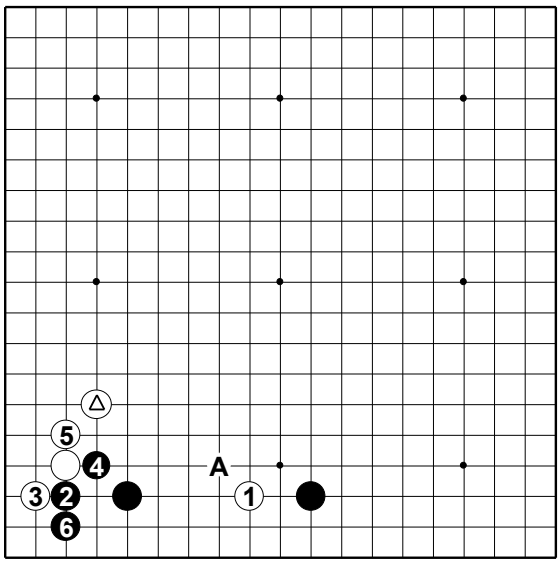


Diagrama 2

NOTA: (Diagrama 2): cuando blanco juega en △, no es absolutamente necesario para negro jugar en A, ya que aún si se permite a blanco jugar en 1, negro puede manejarse jugando la secuencia de negro 2 a 6, como se muestra.

UN TABÚ EN FUSEKI.-

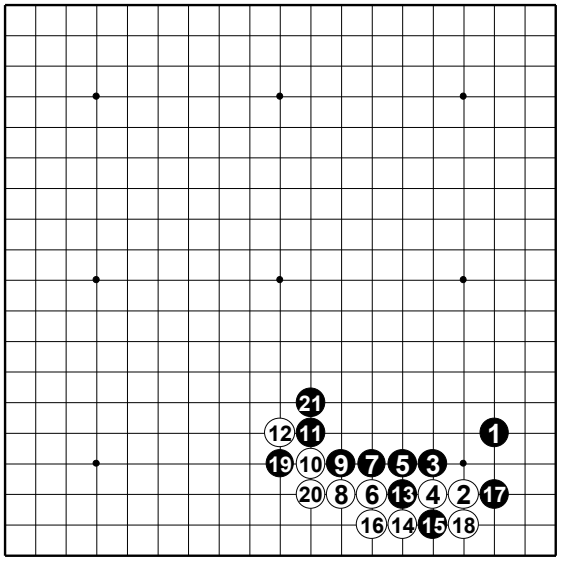


Figura 1

Cuando, en contestación a negro 1, blanco juega en 2, negro se reserva --- en caso de necesidad --- la secuencia que comienza con negro 3. Esta figura indica una de las formas de continuar las jugadas hasta negro 21. Memorizando esto. pasemos a la siguiente figura.

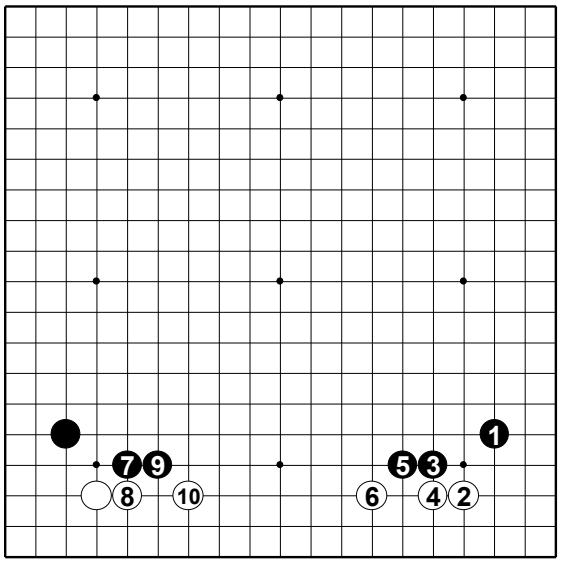


Diagrama 1

Aquí es incorrecto para blanco jugar en 2 como respuesta a negro 1. Si lo hace, negro sin vacilar, principiará una serie de ataques comenzando con negro 3 y a la derecha y negro 7 a la izquierda, forzando a blanco a reptar a lo largo del lado alto del tablero en una postura baja.

Mas aún, da la posibilidad de la sumisa secuencia mostrada en la figura siguiente de negro 1 a blanco 10.

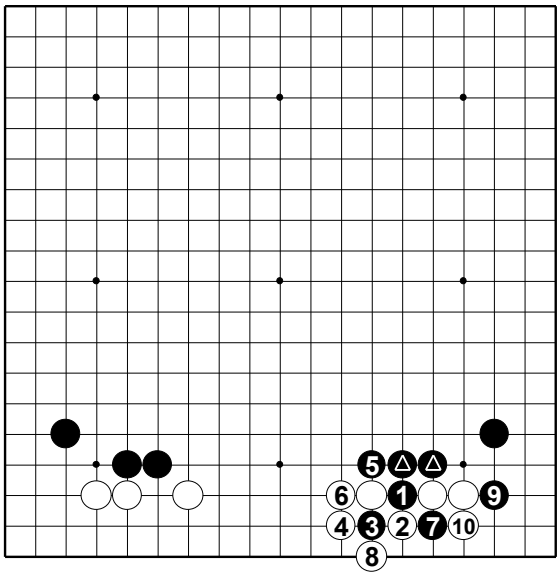


Diagrama 2 (4 toma 3)

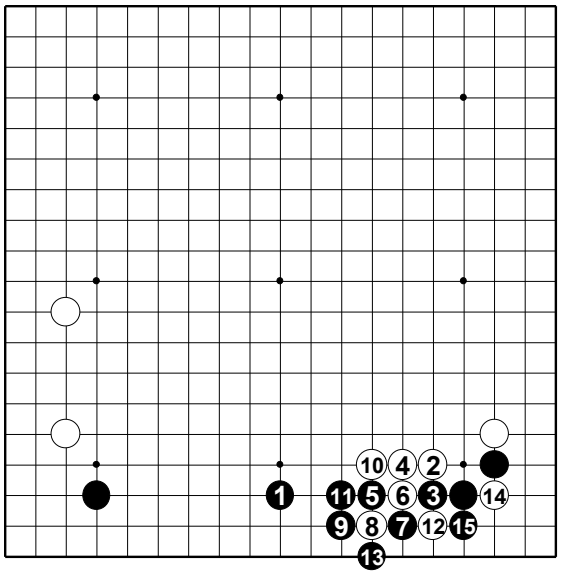


Figura 2 (13 toma 8)

Un llamado de atención con respecto a negro 1. La secuencia de blanco 2 (pasando por negro 5), es necesariamente preliminar, pero, concibiéndola en diferente orden, ¿no vemos que la selección de la extensión de negro 1 a negro 5 no era urgente? Mas aún, blanco se beneficia con la secuencia de blanco 6 en adelante, ya que revela la redundancia y el falso apresuramiento de negro 1.

La extensión de negro 1, presupone preparación por medio de una pieza negra en △ ó en △, en el diagrama 2

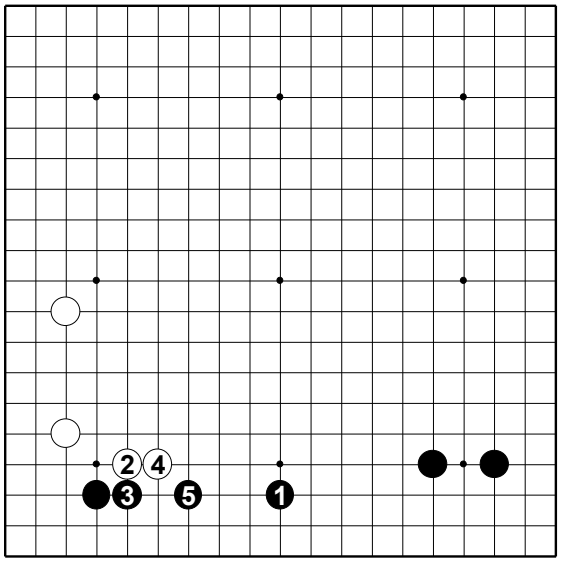


Diagrama 3

Un ejemplo de una excepción permitiendo negro 1.

Si negro 1 es jugado en A (4-4), no solamente da la oportunidad a blanco de tomar posesión del mejor punto jugando en negro 1, sino que --- en sí misma --- la jugada no influye seriamente sobre blanco. De otra manera le es posible a negro jugar en 1, tal como se muestra aquí (aunque negro esté bajo la presión de blanco en la secuencia que va de blanco 2 en adelante), ya que el valor de negro 1 en ésta posición aumenta en proporción inversa a la extensión a lo ancho de blanco en la izquierda.

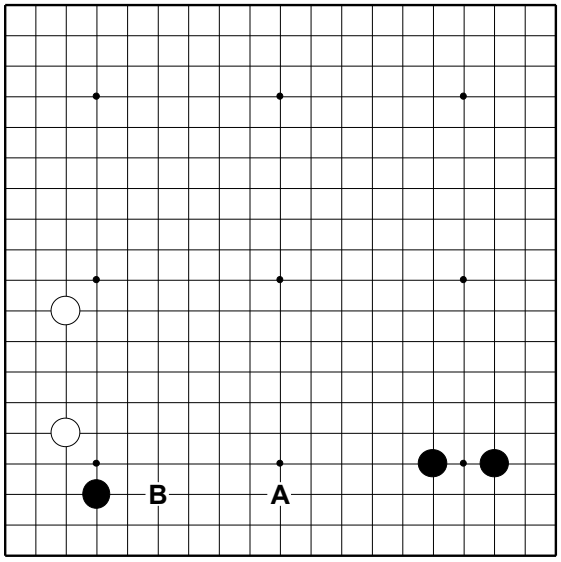


Figura 3

Los problemas de la toma de una posición y los de las áreas largas.

La posición dominante en ésta zona larga está situada en A , y negro está ansioso por tomar posesión de ella cuando le toque el turno; pero, si juega en A, será forzado hacia el territorio bajo a lo largo del borde del tablero. De otra manera, si negro juega primero en B, blanco a su turno tomará inmediatamente posesión de A. Por lo tanto, negro deberá encontrar algún ardid para capear estas alternativas.

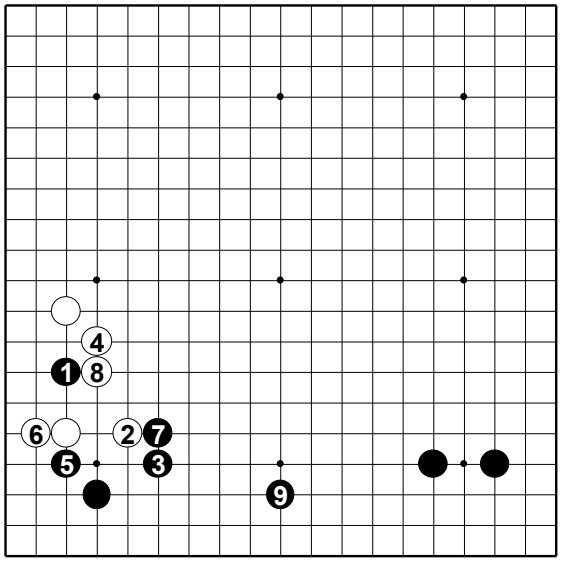


Diagrama 4

En estos casos negro 1 es oportuno

Si blanco insiste en jugar blanco 2, negro jugará simplemente en 3 y cuando blanco 4 embotella la piedra negra en 1, negro obtiene algo en provecho con negro 5, seguida de negro 7. Si negro llegara a alcanzar su objetivo con 9, se demostraría entonces la efectividad de éstas tácticas, viéndose que la piedra sacrificada, negro 1, no habría muerto en vano.

NOTA: si blanco utiliza su cuarta jugada en negro 9 la siguiente secuencia es posible:

blanco 4: en negro 9 negro 5: en A

blanco 6: en negro 7 negro 7: en B

No obstante, no es posible ignorar que el punto lacerante negro en B proyectaría una muy mala influencia sobre la piedra blanca si estuviera en negro 9.

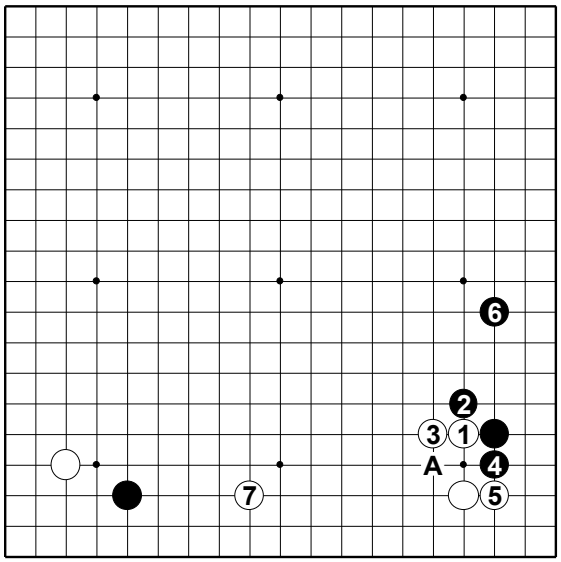


Diagrama 5

Si blanco 1 fuera utilizado para realizar un jugada constrictiva en blanco 7, negro atacaría en A ; pero, si blanco 1 fuera jugado en A, permitiría a negro extenderse a blanco 7 o a cualquier otro punto. Por lo tanto, blanco 1 en contra de la piedra negra, se extiende con blanco 3 y --- cuando negro se defiende con 6 --- blanco retoma la jugada constrictiva en 7, oportunidad ésta que había estado esperando.

Para saber lo que ocurriría si negro utiliza su sexta jugada para reforzar el área alrededor del punto blanco 7 véase el siguiente diagrama.

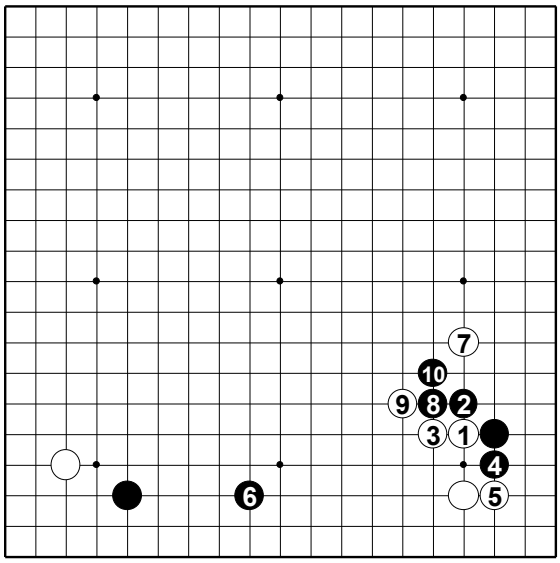


Diagrama 6

Es éste caso, blanco 7 es una presión contra el punto vital de negro y no puede evitar la secuencia de jugadas que lo fuerzan a penetrar en la estúpida formación descripta aquí.

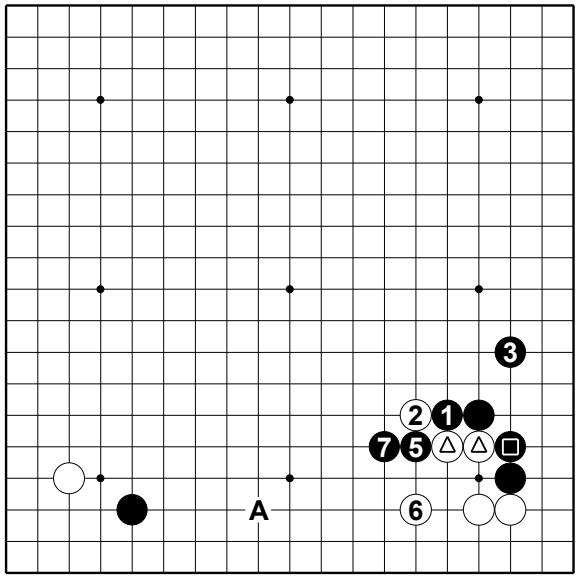


Diagrama 7

¿Qué ocurre cuando blanco 4 es jugado en cualquier otra parte?

Negro 1 y 3, son la contramedida a las tácticas blancas de jugar en △ contra la piedra negra ubicada en □ , para extenderse luego en una línea recta hacia arriba con △ .

Si blanco 4 es jugado en cualquier otra parte, negro abre las hostilidades cortando con negro 5 (ya que si blanco estuviera conectado en ése punto podría extenderse hacia A). Vemos aquí que las tácticas de ambos jugadores son de profundo interés.

EXAMEN DE BRECHAS EN LOS BORDES.-

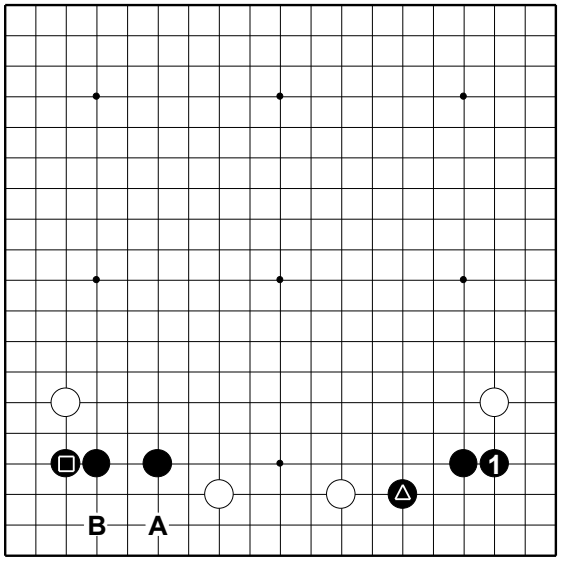


Figura 1

El problema es decidir cuando negro 1 es de gran valor para defender el lado bajo derecho del rincón bajo izquierdo. En el lado derecho, negro 1 (en correlación con la piedra en△), asegura un territorio de mas de diez puntos. En el lado izquierdo, la brecha deja lugar a blanco para penetrar en A, negro se retira a B y el valor actual de negro 1 es de escasa importancia. Vemos, por lo tanto, que en el rincón izquierdo negro □ es de poco valor.

No debe hacerse ningún intento por cerrar un rincón en donde existan brechas en cada uno de los costados.

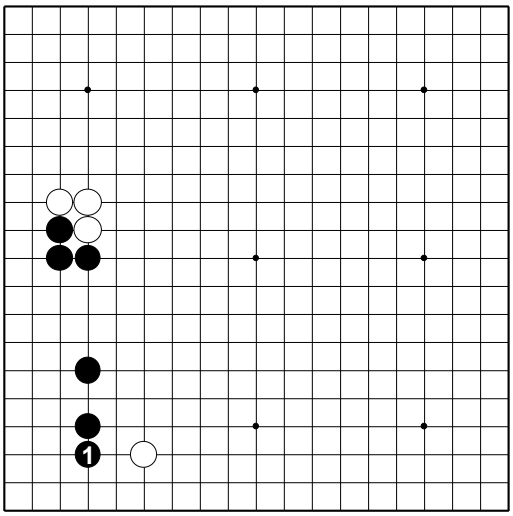


Diagrama 1

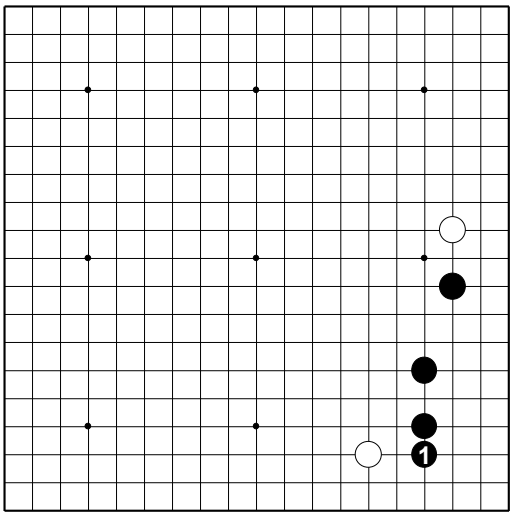


Diagrama 2

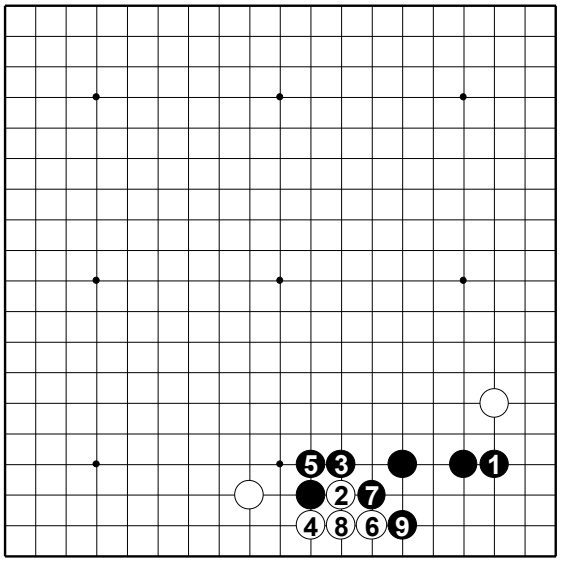


Diagrama 2A

Trate de juzgar el valor de negro 1 en los casos presentados por los diagramas 1 y 2.

En el diagrama 1, negro 1 toma todo el territorio en el lado izquierdo del tablero, pero aquí --- aún después del cierre de negro 1 --- hay lugar para que blanco haga daño con 2; por lo tanto, no todo este territorio puede ser considerado como perteneciente a negro.

De ésta manera, el valor de negro 1 es superior en el diagrama 1 y se deberá tener siempre en cuenta la importancia de ésta forma de razonamiento en el análisis de los valores de éstas jugadas.

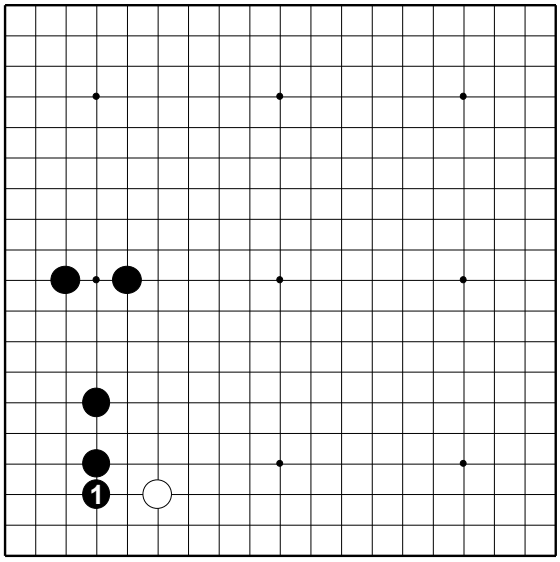


Diagrama 3

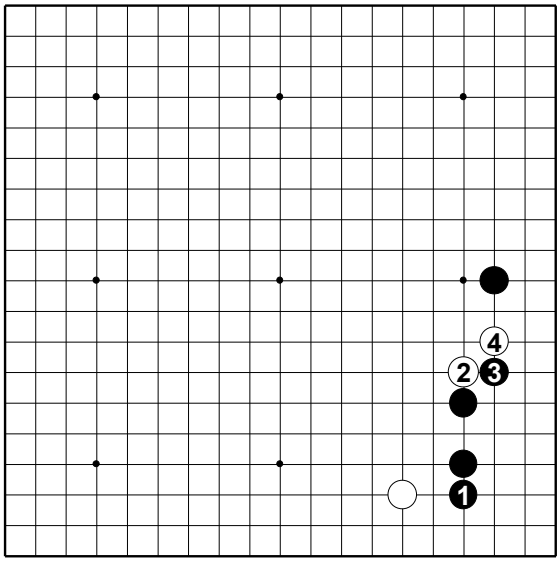


Diagrama 4

De los ejemplos dados anteriormente, se muestra en forma clara cual de las dos situaciones aquí mostradas reditúa mayor provecho cuando es jugado negro 1. en el diagrama 3, asegura completamente el territorio de la izquierda, mientras que en el diagrama 4 se nota suficientemente la reducción que traen aparejadas blanco 2 y 4.

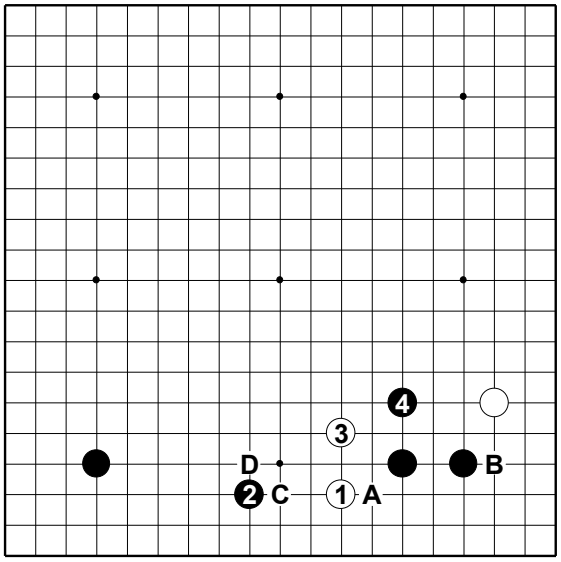


Diagrama 5

Como ya se ha discutido, una piedra en△ no implica el cierre no implica el cierre del rincón. Por consiguiente, jugar en A contra blanco 1 --- para entonces cerrar en B --- es la peor idea posible. Así mismo, es inefectivo simplemente saltar en 4.

Se debe tomar conciencia que la idea de contraatacar con negro 2 (como se muestra en el diagrama), seguido por negro 4 --- cuando blanco huye con blanco 3 --- es mucho mas agresiva.

Es cierto que negro podría atacar con fuerza jugando 2 en C, pero entonces, --- luego de blanco 3 y negro 4 --- blanco estaría también en condiciones de ejerce presión sobre negro jugando en D. Por lo tanto, no podría aprobarse una jugada negra en C, ya que seria muy cercana a blanco. Cuando negro se encuentra muy sólidamente emplazado en la izquierda (como aquí), negro 1 es una jugada muy fuerte; y luego blanco 2 , negro prosigue con negro 3 siendo ésta, también una buena jugada para él.

EL VALOR DEL PUNTO 3-3.-

Investiguemos cual es el valor real del punto 3-3, desde el punto de vista del oponente, que pretende guarecer la esquina cuando hay brechas en elcostado del tablero.

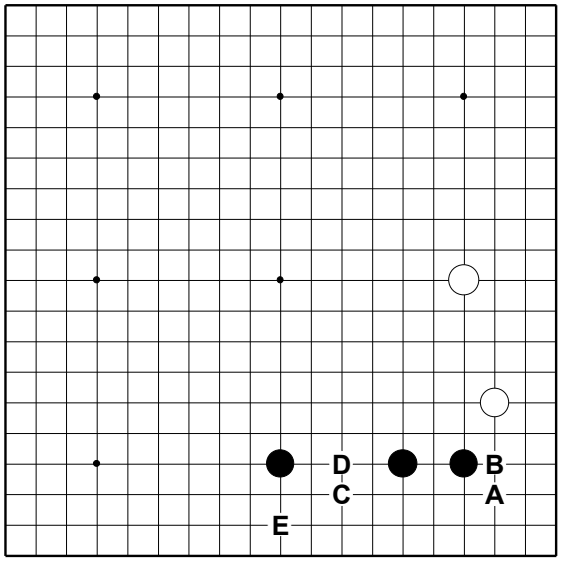


Figura 1

En éste caso, una jugada blanca en Ano reviste mayor importancia. Aún si negro se aproximara al rincón por medio de una jugada en B (antes que éste movimiento fuera realizado), hay lugar aún para que blanco invada en C o en D y teniendo en cuenta que blanco también puede deslizarse por debajo, en E, no seria posible considerar todo el territorio de la derecha como perteneciente a negro.

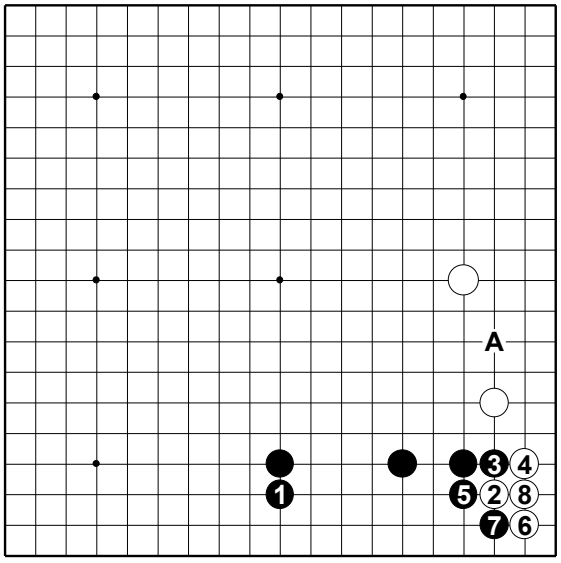


Diagrama 1

No obstante si se juega negro 1, entonces el valor de blanco 2, se torna súbitamente grande.

Si se asume la sólida forma mostrada aquí de blanco 2 a blanco 8, es posible comparar las secuencia de esto en relación con lo que podría haber ocurrido si negro hubiera anticipado esta secuencia jugando previamente en 3.

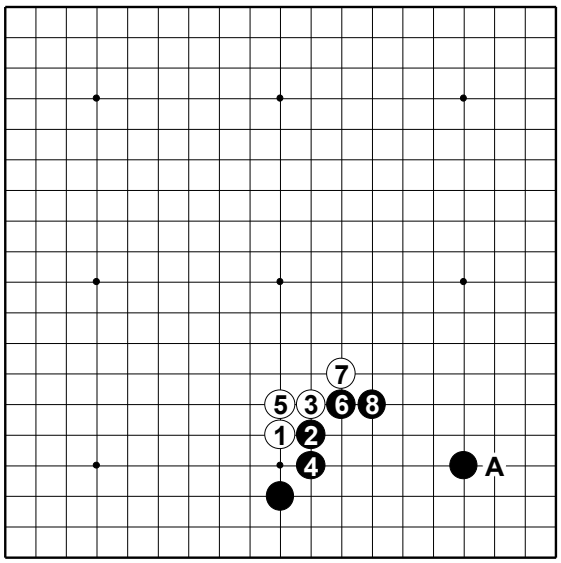


Figura 2

Dejando como problema aparte el caso de una invasión negra en A, vemos que, actualmente, existe una diferencia de mas e veinte puntos, y si la variación del diagrama 2 es tenida en cuenta, lo superfluo de la jugada de negro 1 surge innegablemente. En respuesta a blanco 1, su oponente comienza intentando reducir su territorio potencial defendiéndose como se muestra en la siguiente secuencia que van desde negro 2 en adelante. ¿Dónde debe utilizar blanco entonces su novena jugada al comprobar como crece su contrincante en éste territorio? Negro ha desatendido el punto A y esto --- aún si estuviera cerrado --- lo dejaría expuesto a un área demasiado larga.

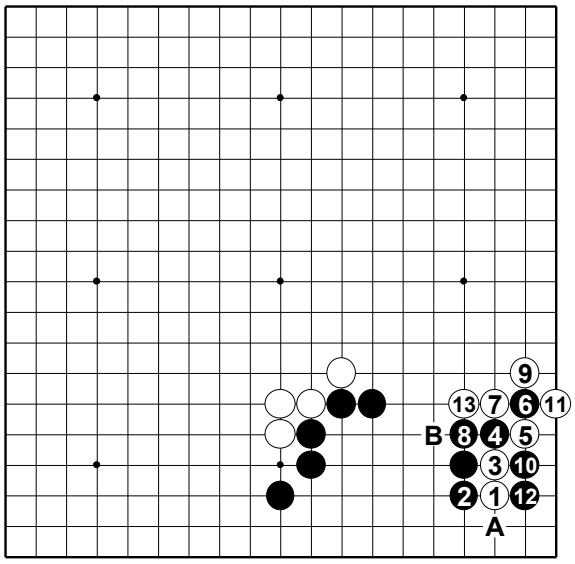


Diagrama 3

Necesario es decir que blanco penetra en el punto 3-3 y desde allí hasta blanco 13 las secuencias se desarrollan en la forma usual, pero esta jugada (blanco 13), le brinda la posibilidad a éste de bajar hasta A, para tomar posteriormente el punto importante en B, dando como resultado que blanco toma para sí un considerable territorio que había conquistado negro.

Primera partida Sexto Torneo Anual por el titulo de Honinbo.

Después de blanco 1 y 3, existen varios puntos en donde blanco quisiera jugar, pero, en éste momento el problema más urgente reside en el rincón bajo derecho en donde no se puede permitir a negro jugar en A, porque tomaría, así, bajo su control, un territorio de unos cuarenta puntos. Por lo tanto. luego de negro 4, la secuencia continua como se muestra en el diagrama 1: blanco 5, negro 6, blanco 7 , negro 8, y blanco 1 en el diagrama 2.

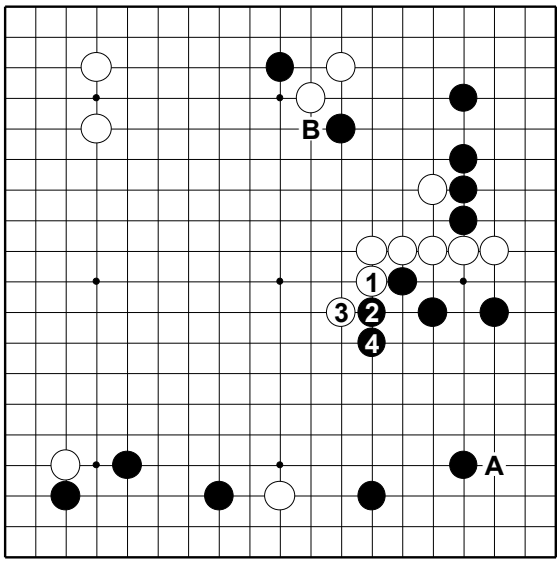


Figura 3

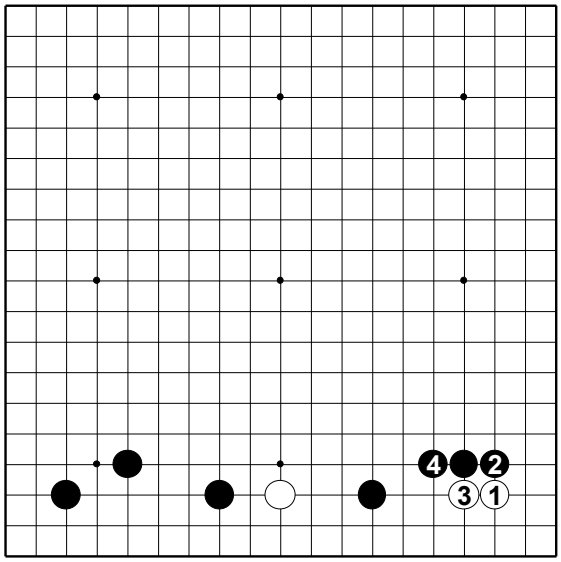


Diagrama 4

Cuando blanco retorno al rincón con 5, pensaba en la variante de 5 a 8 como una ganancia segura para él, mientras que dejando la situación como estaba en ése punto, negro hubiera necesitado aún otra jugada más allí

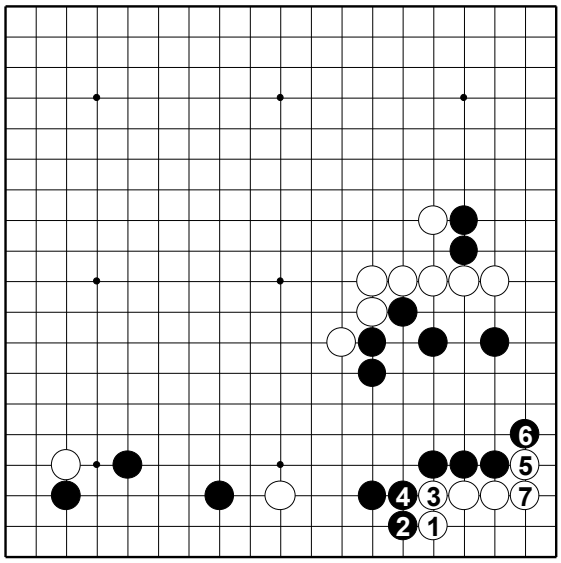


Diagrama 5

Si el juego hubiera continuado como se muestra aquí, la reducción del territorio negro habria sido de unos veinte puntos y la del territorio blanco en el rincón, siete puntos. Comparándola con el caso en que el negro cierra el rincón por medio de su jugada en A (en la figura 1), la diferencia actual excede en 30 puntos.

LA AMPLITUD DE UNA JUGADA CONSTRICTIVA.-

Cuando el énfasis esta puesto en un lado y no en el rincón, es costumbre lanzarse al ataque por ambos flancos con negro 2. Investiguemos la reacción usual que presenta el problema cuando blanco, en contestacion a éste ataque, penetra en el punto 3-3 en el rincón con blanco 3 y negro debe juzgar si es preferible encerrar a blanco por medio de una jugada en A o B.

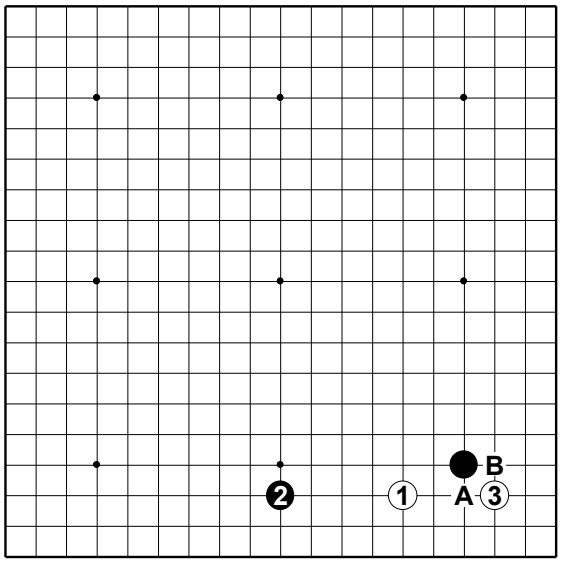


Figura 1

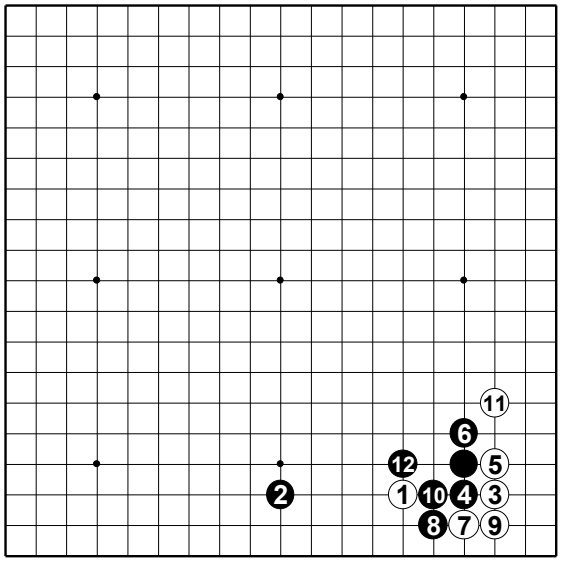


Diagrama 1

Si negro 4 es jugado como se muestra aquí. la secuencia de blanco 5 a negro 12 es joseki. El resultado de la jugada constrictiva negro 2 se torna como si hubiera sido realizada a una buena distancia.

Se entenderá que si la jugada hubiera sido hecha mas cerca – en negro 2 --- habría resultado ser de un grado mayor de sobre concentración de fuerza en proporción directa a la cercanía de su aproximación al grupo negro del rincón.

Por lo tanto, cuando la jugada constrictiva es realizada bien adentro (como se muestra aquí con negro 2), el guijarro blanco emplazado en el punto 3-3 debe ser contenido con negro 4; entonces, después de blanco 7 (o alternativamente en A), negro 8 puede conducir al encierro completo del grupo blanco. Una jugada constrictiva directamente adentro, negro 2, debe ser utilizada cuando se tiene la intención de tomar el lado derecho 9 del tablero en cooperación con una jugada previa negra en o cerca de B.

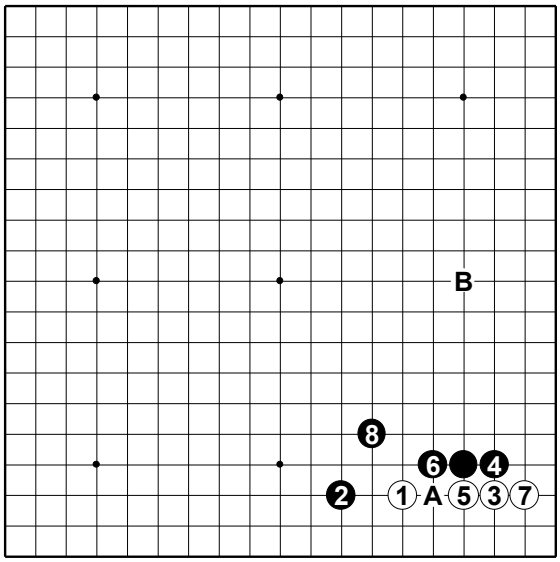


Diagrama 2

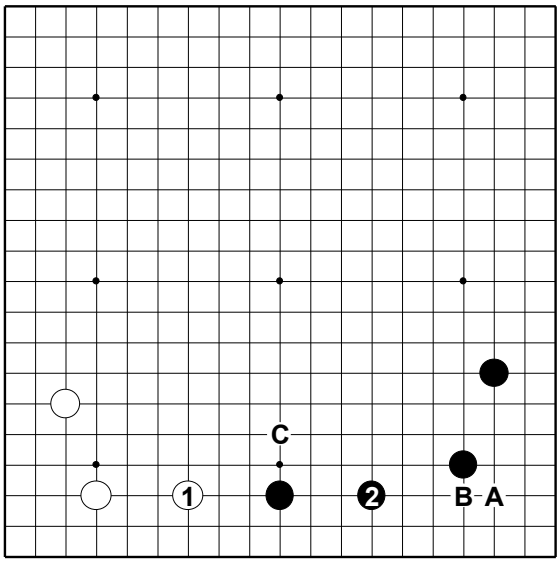


Figura 3

La idea de defenderse en blanco 1 con negro 2 debe ser considerada poco profunda, ya que blanco puede invadir aún en A. Si esto ocurre y negro defiende en B, la sobre concentración de fuerza en su sector es extremada. La orientación de éste fuseki, prosigue de la siguiente manera: si negro llega antes al rincón, deberá cerrarlo jugando en B; si pensara dar el mayor énfasis en el costado, puede construir en vasta escala jugando en C.

El siguiente diagrama muestra que puede ocurrir si negro salta a C y blanco juega dentro del rincón en A.

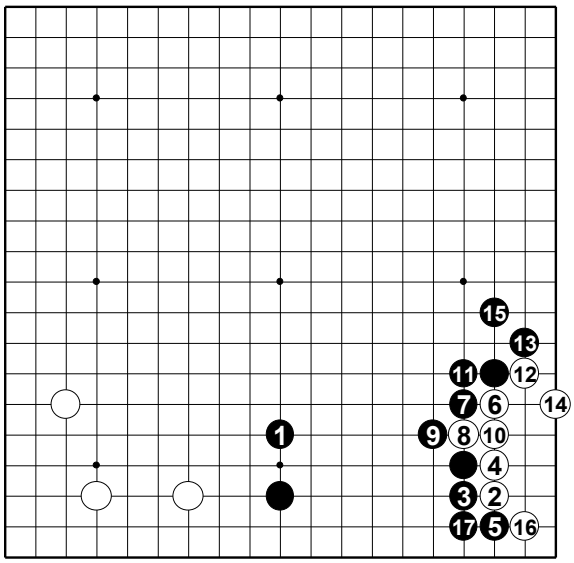


Diagrama 4

La secuencia de jugadas que va desde blanco 2 a negro 17 es una posible variante. Las jugadas blancas en respuesta a negro 1, son seguras.

DEL JUICIO SENSITIVO DE UNA SITUACION.-

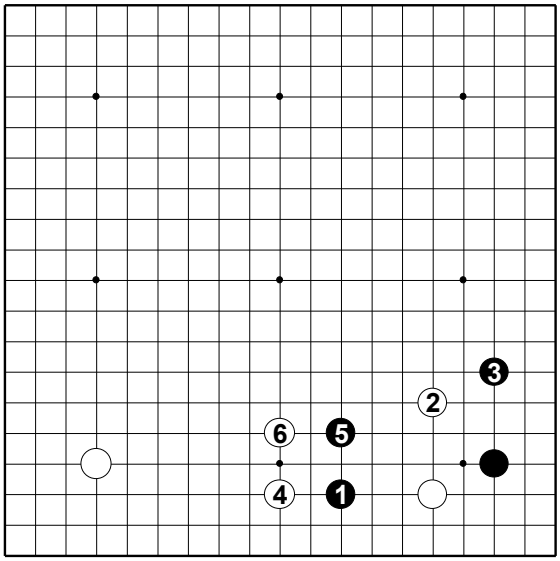


Figura 1

El plan blanco en éste caso fue moderar primero el ataque de negro 1 por medio de la jugada blanco 2, y luego contraatacar con blanco 4 y 6 que paralelamente abren amplias perspectivas para él en el lado bajo izquierdo del tablero, Este plan (apropiado aquí) fue proseguido de manera consistente y no hay falla alguna que pueda imputársele.

De todas maneras, en ésta figura hay una fuerte extensión negra de dos espacios en el lado izquierdo. Si blanco jugara en A, y negro en blanco 1, el resultado no solo le daría ganancia a negro sino que blanco no tendría manera alguna de encontrar compensación por él.

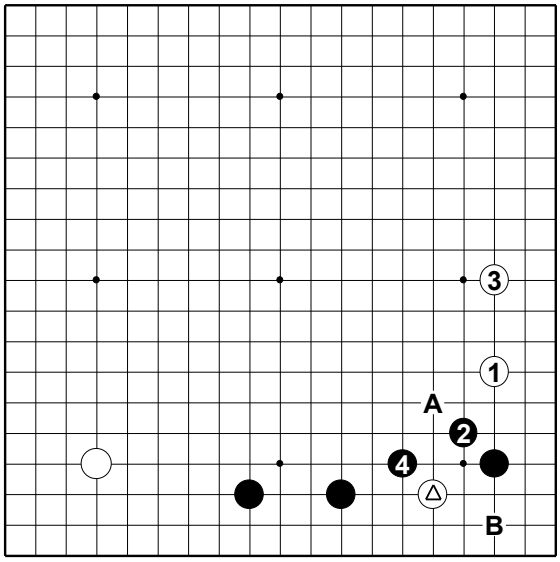


Figura 2

En efecto la piedra blanca en △ que tiene pocas posibilidades, puede ser abandonada. El punto vital en ésta situación para blanco estriba en permutar su peso al lado derecho y sin vacilación conquistar allí un vasto mundo nuevo con blanco 1 y 3, El resultado de esto es que, sin necesidad, negro es dejado en el lado bajo del tablero en una forma un tanto sospechosa. Y más aún: blanco todavía posee lugar allí para realizar una jugada en B.

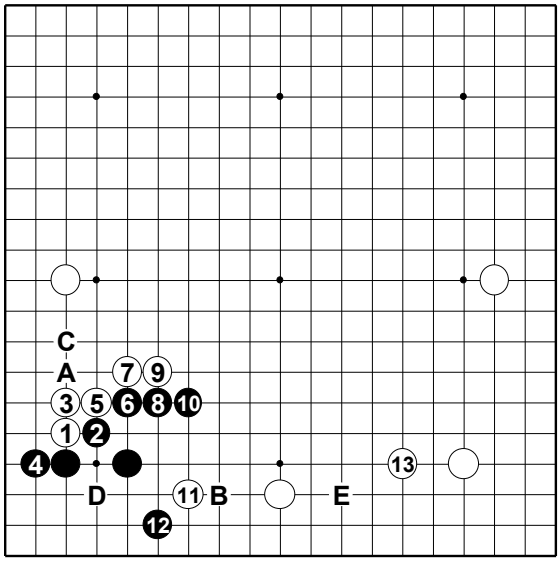


Figura 3

Este es el ataque directo contra la pieza mas baja de las dos que cierran el rincón.

Si blanco se aproxima a la formación negra jugando en A, negro podría responder en B; y aún, si blanco atacara con 1, negro podría jugar en C. Cuando ninguna de estas alternativas fuera atractiva, blanco 1, directamente contra la pieza del rincón, puede ser utilizado.

Aquí blanco trabaja en el lado izquierdo hasta su jugada 9. Luego trata de aprovecharse rápidamente en la derecha con blanco 11, pero, por supuesto no es necesario aclarar que la correcta selección de la acción y de las circunstancias son necesarias aquí.

NOTA 1: negro 12 defiende contra blanco en D;

NOTA 2: si blanco 13 es omitida, negro en E podría causar gran destrozo.

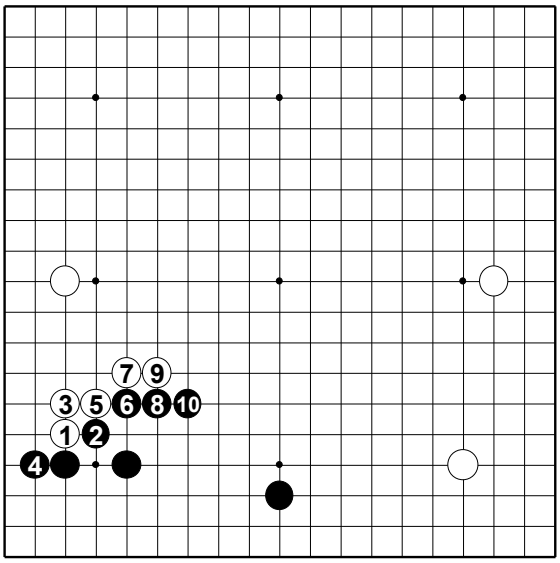


Diagrama 1

Cuando hay una piedra △ negra en el costado --- como la que mostramos aquí en el Diagrama 2 -- las maniobras de la figura anterior o el Diagrama 1, están prohibidas. Es poco ventajoso para blanco provocar la construcción de ésta enorme área negra, pensando que solidifica de ésta manera su propio territorio en el lado izquierdo.

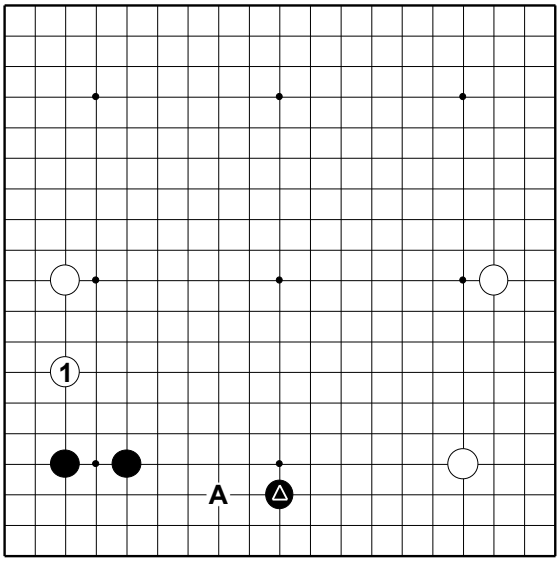


Diagrama 2

Por lo tanto, en éste caso es inteligente para blanco hacer su primer jugada cautelosamente en blanco 1 como se muestra en el diagrama 2 que le deja la posibilidad en el futuro de invadir en A o en cualquier otra parte.

¿Cual es el resultado de éste fuseki que utiliza --- en ambos lados, derecho e izquierdo --- tacticas de ataque doble comenzando en blanco 1?

El manejo de blanco en el lado superior derecho del tablero con blanco 11 y 13 es satisfactorio, pero desde que el orden de las jugadas permite a negro tomar posesión de la estratégica posición en el lado derecho con negro 14 y 16, debemos concluir dudando de éstas tácticas cuando blanco no está respaldado por una piedra previamente en o cerca de .

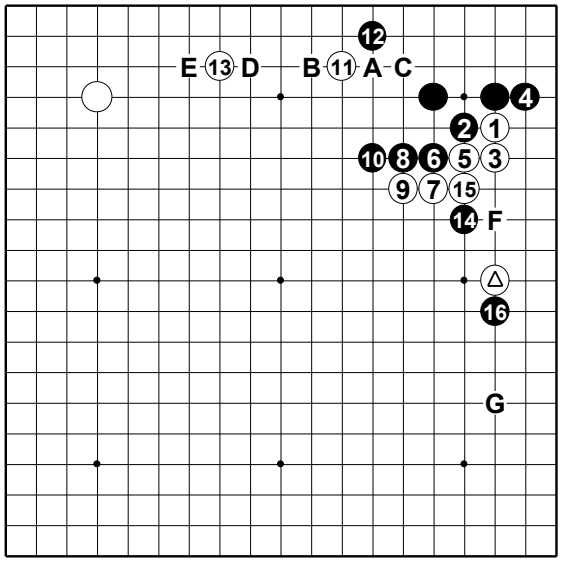


Figura 4

NOTA 1: si blanco 11 fuera jugado en A, podría peligrar con una piedra negra en B;

NOTA 2: negro 12 --- mostrada aqui --- es mas efectiva que si hubiera sido jugada en C;

NOTA 3: si blanco 13 hubiera sido jugada en D, negro podría separarla de la piedra del rincón jugando en E, donde el punto lacerante negro 10 se tornaría amenazante. Es decir, la extensión con blanco 13 tiene solamente una ligera relación con la pieza aislada en blanco 11;

NOTA 4: cuando negro jugó 16, tenia planeados ambos movimientos: el empujón hacia abajo desde negro 14 a F y la extensión a G.

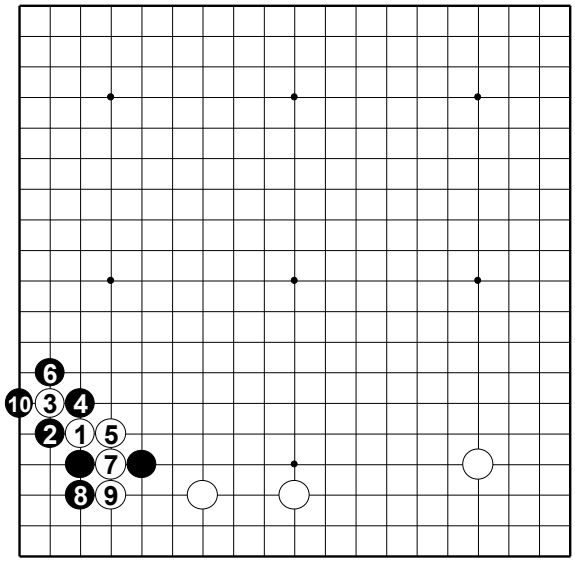


Diagrama 3

Nótese en éste diagrama cómo se desarrolla negro siguiendo el ataque de blanco 1, y en contraste a la duplicación del esfuerzo de éste, aquel construye una poderosa y activa posición en el lado izquierdo.