

Historia

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

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

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

日本国

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

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

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

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

대한민국

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

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

Durante muchos años trabajó en la promoción y formación de jugadores y en 1955 se jugó la primera liga profesional de Go. A diferencia de Japón, el enfoque coreano es más deportivo y cambiaron la forma en que se practica el juego. Desde 1989, se inició la "Era Koreana" donde los jugadores de este país han dominado la escena mundial ampliamente.

中國

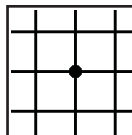
En China, a pesar de ser los padres del juego, su práctica no tenía el alcance japonés o coreano.

Después de la última guerra China-Japón, como parte de las actividades

para la promoción de la paz, los profesionales japoneses visitaban China y, literalmente, barrían con quien se les enfrentara.

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

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

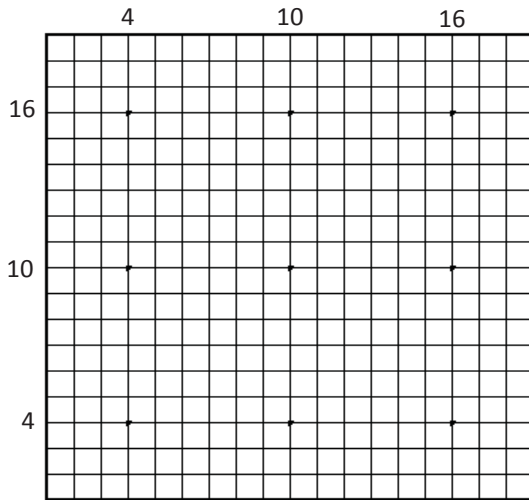


¡Hoshi!

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

¡Vamos a jugar!

¡LO PRIMERO QUE NECESITAMOS ES UN TABLERO!



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

Habitualmente la diferencia entre largo y ancho no es superior a 1 centímetro (esto significa que el enrejado no está constituido por cuadrados exactos).

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

Por lo tanto:

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

¡AHORA, TRAIGAN LASPIEZAS!

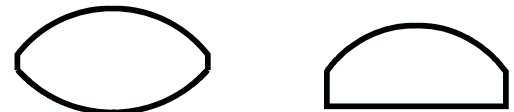
Las piezas se llaman PIEDRAS. Vistas desde arriba son circulares. Vistas de lado pueden ser convexas o biconvexas.

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

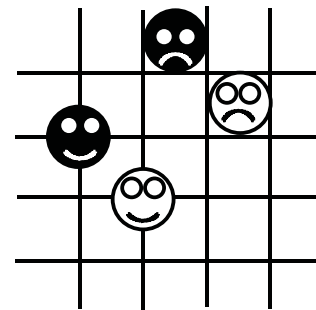
En ausencia de piedras de juego, es posible jugar con accesorios siempre y cuando el tamaño de las piedras de cada conjunto de piedras sea el mismo.

NO se recomienda que las piedras de un color sean más grandes que las del otro color.

Cada jugador debe 180 piedras al empezar el partido.



BICONVEXA Y CONVEXA



¿Cuáles piedras están correctamente colocadas?
¿Cuáles no?

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

El proceso de juego es bien sencillo:

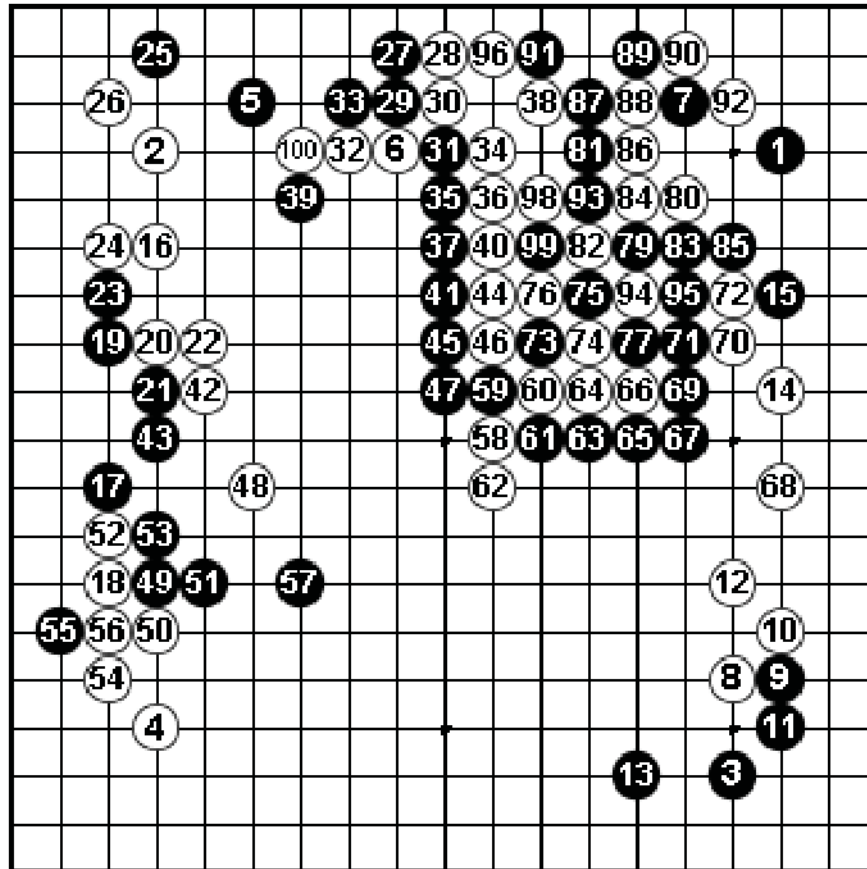
- + Al principio el tablero está vacío.
- + Los jugadores se alternan colocando una piedra en el tablero.
- + Las piedras se colocan en las intersecciones entre las líneas (las líneas de borde del tablero juegan, ¡no lo olvide!). Se puede colocar una piedra en una intersección libre siempre que no esté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

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

Kifu

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

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



78 at 73, 97 at 75.

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

HASTA AQUÍ... ¡EL GO ES MUY FÁCIL!

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

¿PARA QUÉ LAS PONEMOS? ¿CON QUÉ PROPÓSITO?
¿CUÁLES JUGADAS SON LEGALES Y CUÁLES ILEGALES?

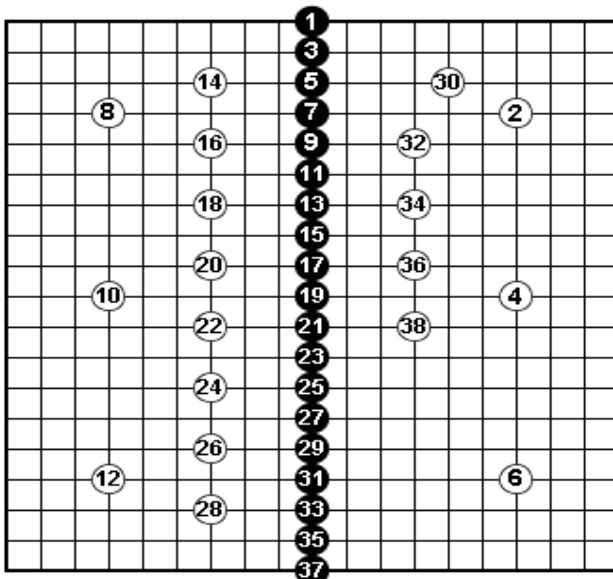
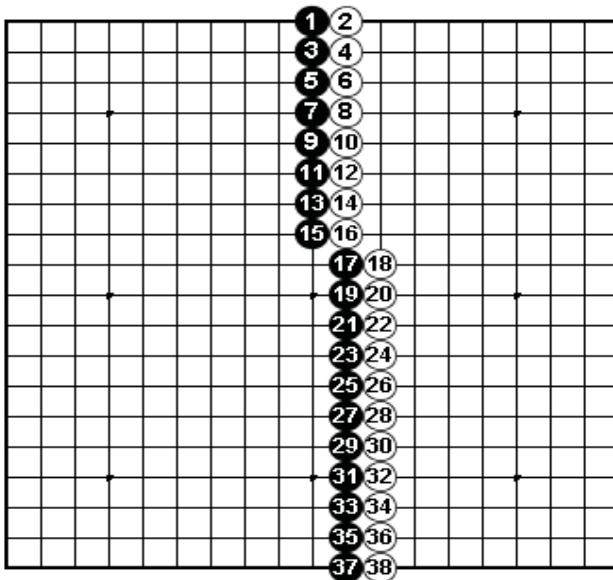
El Objetivo del Juego

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

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

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

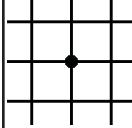
Así las cosas pues todo parece de lo más fácil.



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

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

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



¡Hoshi!

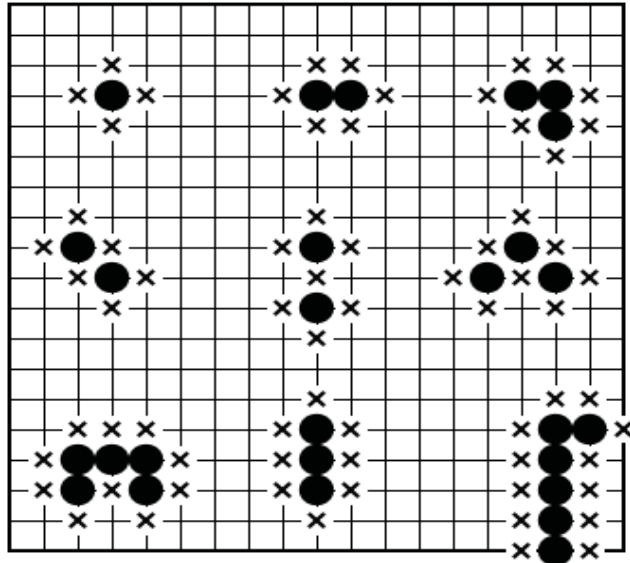
- Las palabras “Go” (japonés) y “Weiqi” (china) de hecho significan algo así como “cercando el campo de juego”.
- Para que el partido termine, ambos jugadores deben coincidir en que no quedan movimientos útiles, es decir, ambos pasan su turno.
- Cho Hyun Hun, jugador profesional de Corea, define el Go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

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

Libertad... Divino Tesoro (y jugaremos ATARI)

Primero definamos la UNIDAD y LIBERTADES

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



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

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

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

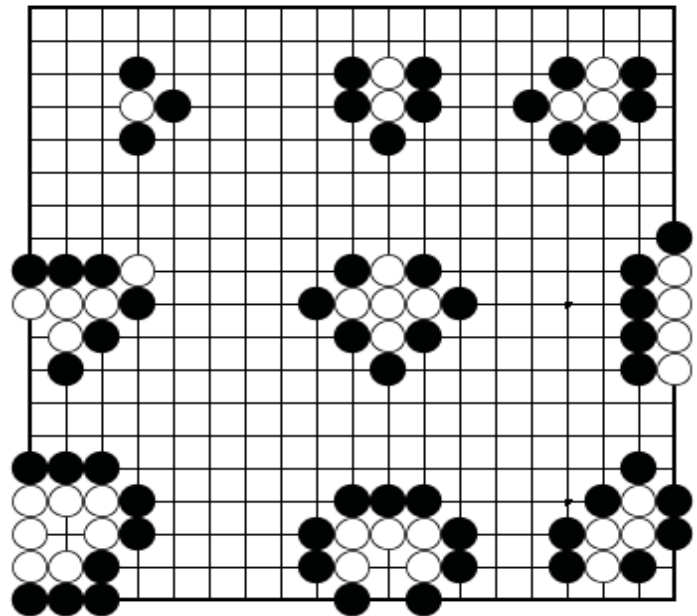
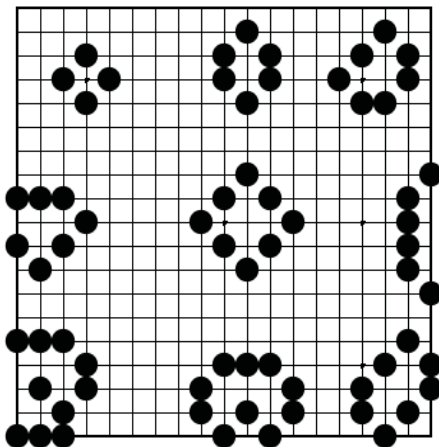
¡Los prisioneros al final del juego se convierten en puntos reales a favor del jugador que los consigue!

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

¿CÓMO CAPTURA NEGRO EN CADA CASO A BLANCO?

CUANDO A UN GRUPO LE QUEDA SÓLO UNA LIBERTAD, SE DICE QUE ESTA EN "ATARI"

HE AQUÍ EL RESULTADO:

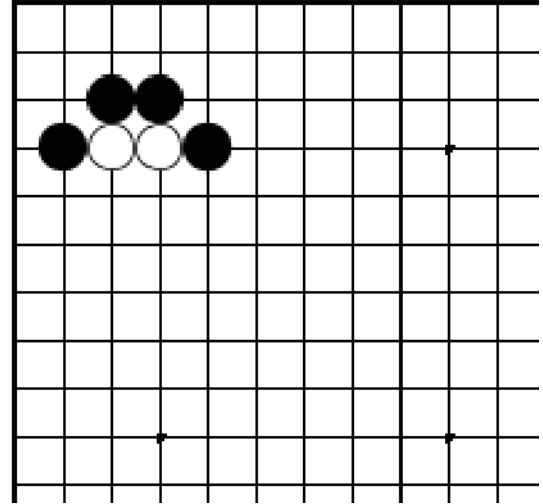


La Escalera (o un caso de libertad al extremo)

Analicemos esta posición: ¿Cuántas libertades tiene blanco?

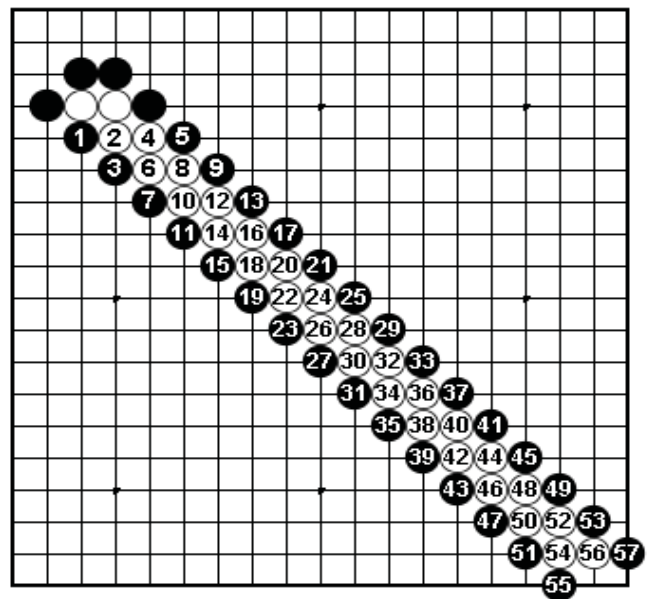
Bueno... supongamos que no hay mas piedras en el tablero y juega negro.

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

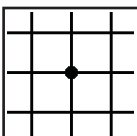


Como vemos, al poner la piedra en 1, las piedras blancas quedan en Atari, blanco sale con 2 (¿cuántas libertades tiene ahora blanco?) y negro juega 3 (¿cuántas libertades tiene ahora blanco?) ... siga la secuencia contando las libertades de blanco.

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



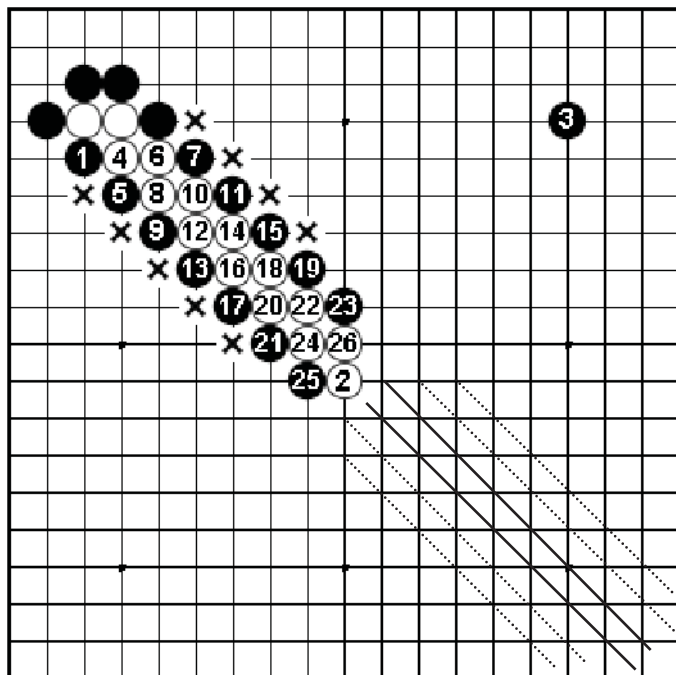
PREGUNTA: EN EL PRIMER DIAGRAMA, ¿PODÍA HACERSE LA ESCALERA EN OTRA DIRECCIÓN?



¡Hoshi!

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

Rompiendo escaleras



Unidades Vivas y Muertas (Los 2 ojos)

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

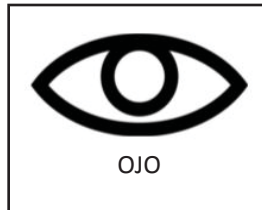
PERO, al final SOLO CUENTA EL TERRITORIO RODEADO POR UNA UNIDAD VIVA.



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

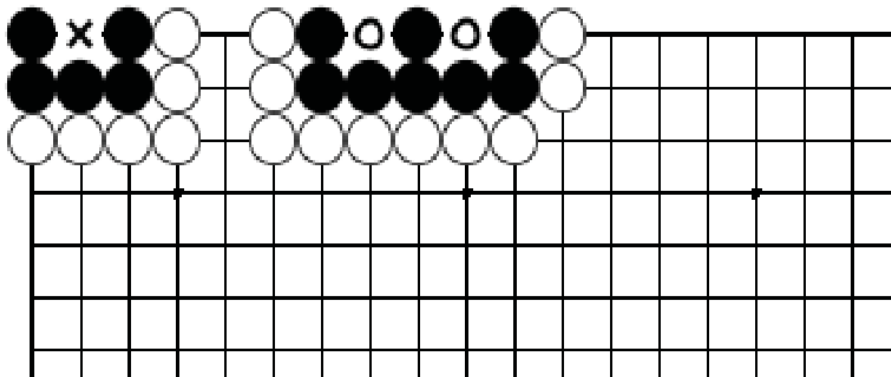


UNA UNIDAD MUERTA ES AQUELLA UNIDAD QUE PUEDE SER REDUCIDA A CERO LIBERTADES Y NO HAY FORMA DE ASEGURAR QUE VIVA.



Antes de continuar, es necesario aclarar un punto más:

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

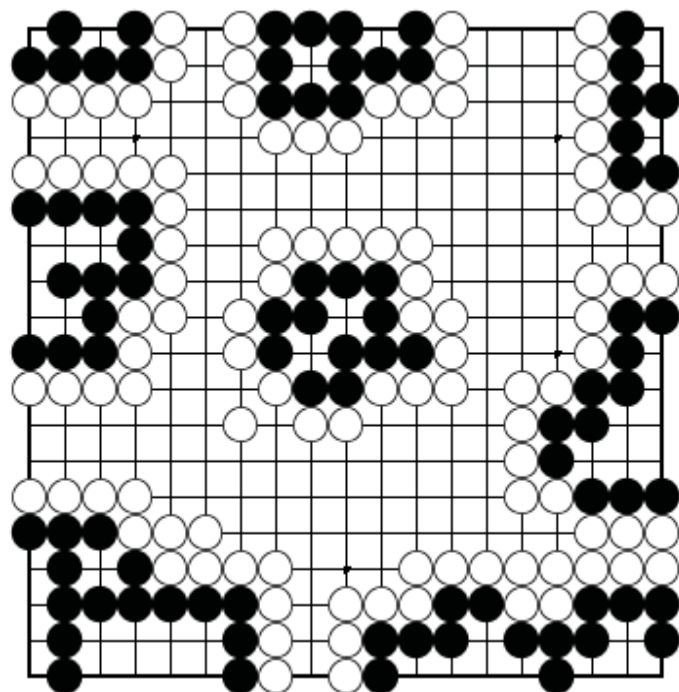


EL GRUPO DE LA IZQUIERDA SÓLO TIENE UNA LIBERTAD POR LO QUE BLANCO PUEDE PONER UNA PIEDRA EN X Y MATA A NEGRO, CON LO QUE LAS PIEDRAS NEGRAS SE RETIRAN DEL TABLERO.

EN EL CASO DE LA DERECHA, BLANCO NO PUEDE PONER UNA PIEDRA EN NINGÚN O POR CUANTO ESTA QUEDARÍA INMEDIATAMENTE CON 0 LIBERTADES Y ADEMÁS NO PROVOCA LA CAPTURA INMEDIATA DE NEGRO, POR LO QUE SERÍA UN MOVIMIENTO **INVÁLIDO**.

PARA ASEGURARSE QUE UN GRUPO ESTÁ VIVO, UNO SE ASEGURA QUE TENGA "DOS OJOS"

Los 2 ojos

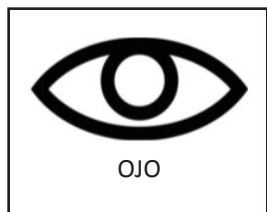


EN ESTE DIAGRAMA, CADA GRUPO NEGRO TIENE 2 OJOS O, EN SU DEFECTO, NO HAY FORMA DE REDUCIRLO A TENER SOLO UN OJO.

DE PASO, ¿CUÁNTAS LIBERTADES TIENE CADA GRUPO?

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

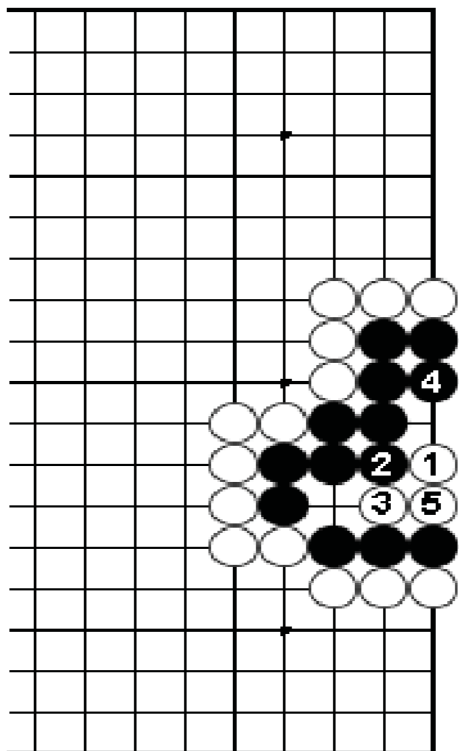
Blanco puede hacer jugadas válidas dentro del territorio de negro, pero si negro juega correctamente, no tiene sentido.



OJO

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

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



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

¡Hoshi!

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

Resumen

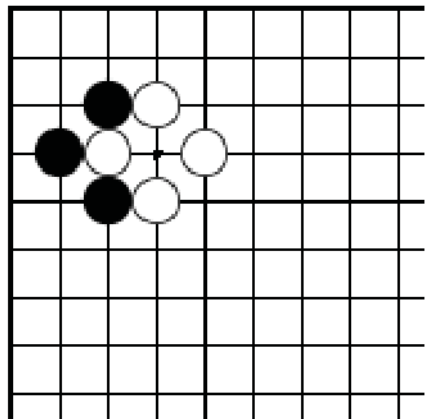


- El Go tiene más de 4000 años de existir.
- Se practica en todo el mundo, pero con más intensidad en el Sudeste asiático.
- Para jugarlo se necesita un tablero que tenga una cuadrícula de 19x19 líneas horizontales y verticales.
- Se necesitan 2 juegos de piezas: un juego blanco y uno negro. Las piezas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

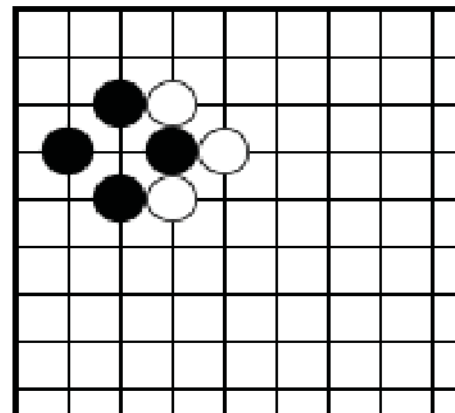
TODAVÍA QUEDA UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA... LAS
POSIBILIDAD DE REPETIR POSICIONES.

El Ko

Prestemos atención a la siguiente posición



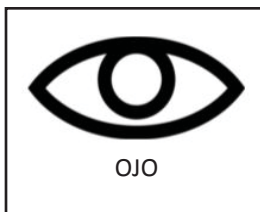
Es evidente que negro puede capturar una piedra blanca... supongamos que lo hace.



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

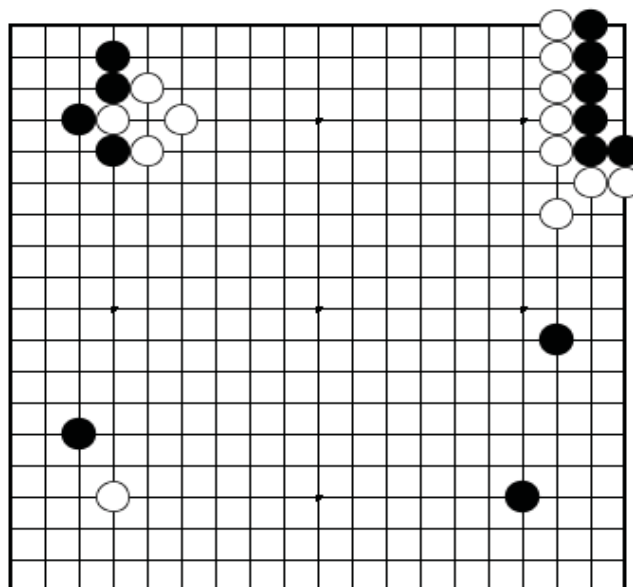
MMM... UN MOMENTO...

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



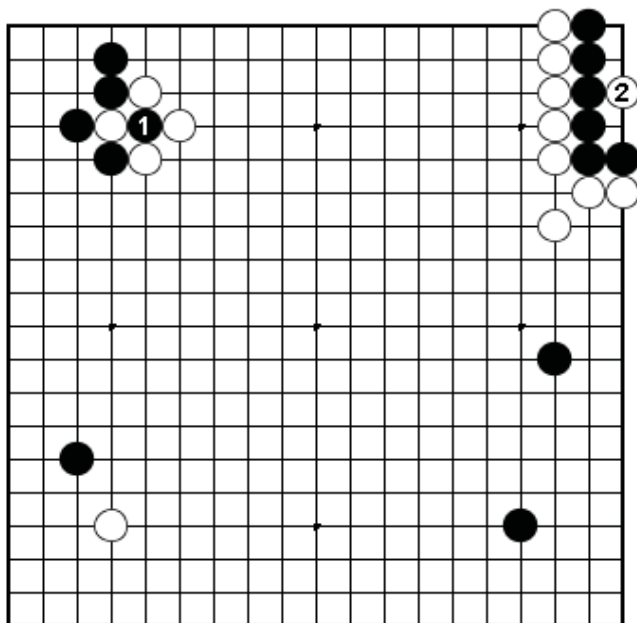
LA REGLA DEL KO EVITA ESTO:

NO SE PERMITE HACER UN MOVIMIENTO QUE PRODUZCA QUE LA POSICIÓN ANTERIOR SE REPITA.

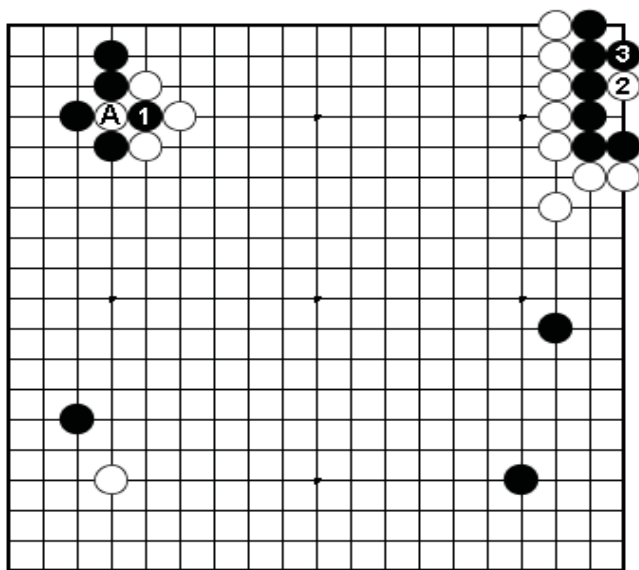


ANALICEMOS
ESTA POSICIÓN

La Regla del Ko en acción



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



Negro decide jugar en 3.

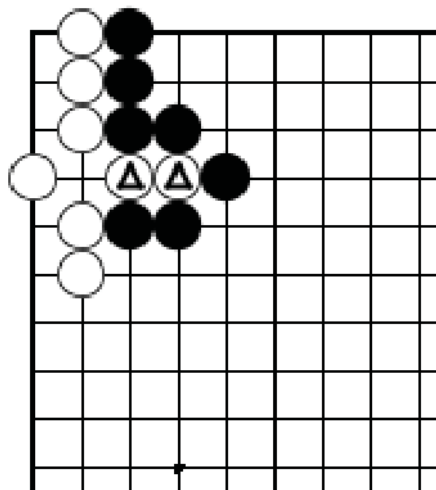
Por lo que, ahora sí, blanco coloca una piedra en A y captura la piedra original en 1.

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

④ at A.

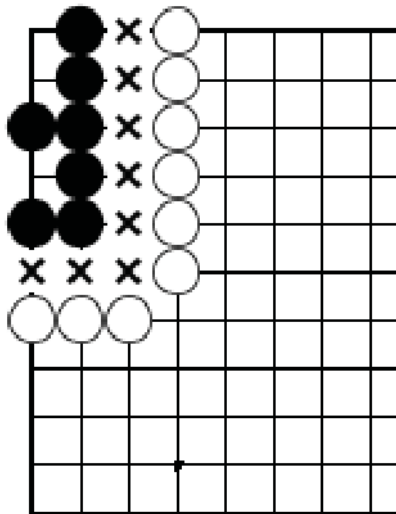
¿QUÉ PASABA SI NEGRO NO JUGABA 3 Y MÁS BIEN CERRABA EN A?

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



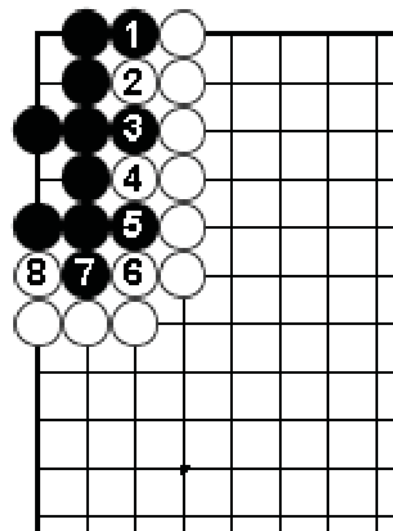
Vamos a terminar el juego

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



ES IMPOSIBLE PARA CUALQUIER BANDO CONVERTIR LAS CASILLAS MARCADAS CON X EN PUNTOS. POR LO TANTO, UNA VEZ QUE LOS JUGADORES DAN POR TERMINADO EL JUEGO, AMBOS LOS LLENAN PARA QUE NO VAYAN A ENREDAR EL CONTEO.

AQUI VEMOS UNA POSIBLE SECUENCIA DE CIERRE DE DAMES.



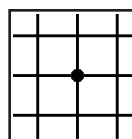
Debido a la naturaleza propia del Go, que inicia con el tablero vacío, el jugador con negras dispone de una ventaja real y más palpable que en Ajedrez, al poder llegar primero a cualquier parte del tablero.

Por eso se estableció el Komi.

El Komi es un puntaje de compensación que se da a blanco al finalizar el partido. Normalmente oscila entre 4.5 y 7.5 puntos.

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

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



¡Hoshi!

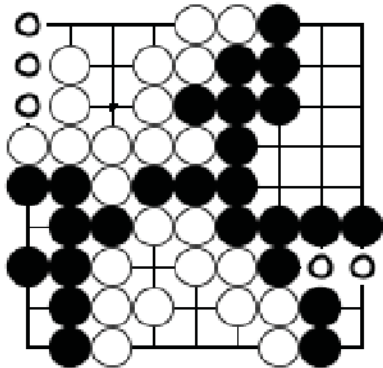
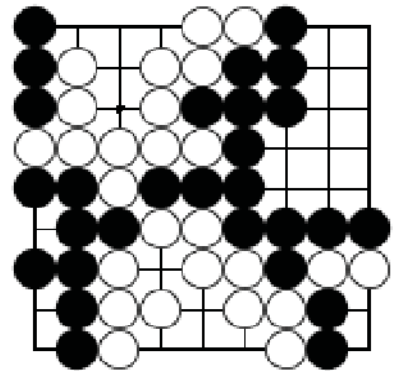
- Existen varias reglas para contar los puntos: regla China, Regla Japonesa, Regla Ing (Ing es una organización independiente de Taiwan para el Go).
- En general sin importar la regla que se use el resultado es el mismo. Cuesta bastante (por no decir que es imposible a no ser que se haga adrede) producir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

¡Contemos!

Contar el resultado del partido requiere de unos pocos pasos:

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

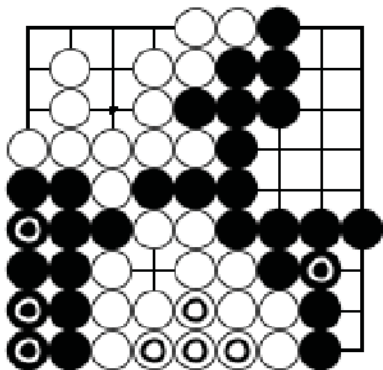
Consideremos el siguiente ejemplo en un tablero de 9x9. Esta es la posición final:
(OJO: SUPONGA QUE BLANCO CAPTURÓ 1 PIEDRA NEGRA DURANTE EL JUEGO Y NEGRO CAPTURÓ 2 PIEZAS BLANCAS)



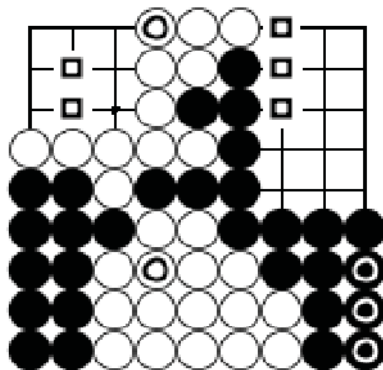
Excepto las 2 piedras de la esquina inferior derecha, todas las unidades blancas están vivas.

En el caso de negro todo, excepto las 3 piedras en la esquina superior izquierda están vivas.

Esas piezas se retiran del tablero y se agregan a los prisioneros. Ahora blanco tiene 4 prisioneros negros y negro tiene 4 prisioneros blancos.



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



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

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

Negro tiene un rectángulo de $5 \times 3 = 15$ puntos.

Negro gana por 3.5 puntos.

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

Resumen de la Mecánica del juego de Go



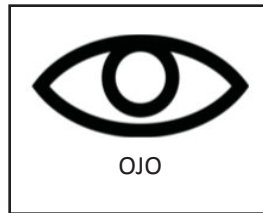
- El juego inicia con el tablero vacío.
- El jugador que tiene las piedras negras inicia el partido.
- Cada jugador coloca una piedra por turno, alternativamente.
- Una vez que se coloca una piedra, no se puede cambiar de lugar. Sólo puede retirarse del tablero si la unidad a la que pertenece es capturada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

Empecemos con el pie derecho...

En el juego de Go se distinguen 3 grandes etapas:

- Fuseki: o apertura.
- Medio Juego (no hay un nombre particular)
- Yose: fin del juego.

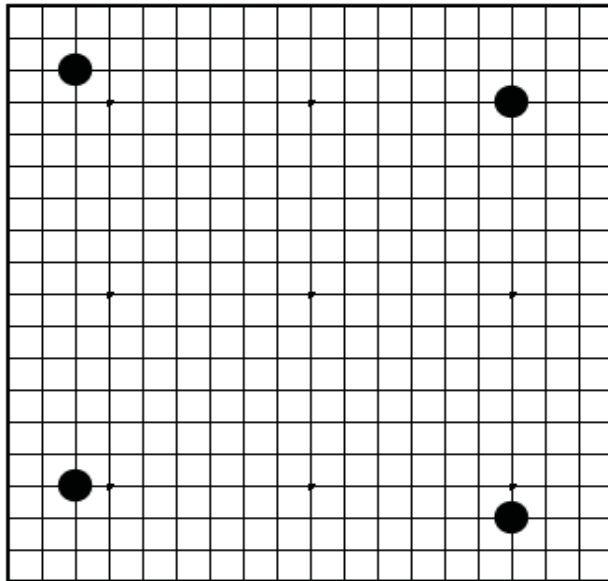
EN EL FUSEKI, CADA JUGADOR PREPARA LA ESTRATEGIA QUE SEGUIRÁ EN LA PARTIDA.



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

En el Fuseki, se recomienda seguir estos principios:

- Coloque sus piedras en las esquinas.
- Si es necesario, cierre la esquina.
- Extienda la piedra de la esquina.



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

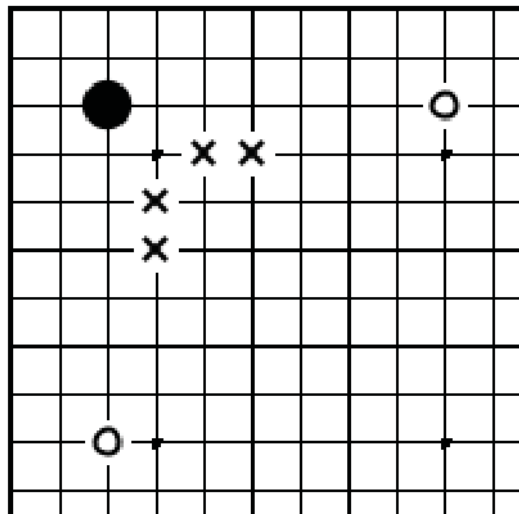
A ESTE LADO DEL TABLERO VEMOS 2 MOVIMIENTOS TÍPICOS DE LA APERTURA, CONOCIDOS COMO "3-3" Y "4-4"

Un diagrama de un tablero Go pequeño de 3x3 líneas. En la intersección central (la que sería la 4-4 en un tablero mayor), hay una piedra blanca. Las otras intersecciones están vacías.

¡Hoshi!

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

La simetría en acción



La piedra en 3-3 tiene un mensaje claro: “LA ESQUINA ES MÍA”.

Tiene la gran ventaja de asegurar territorio inmediatamente, pero tiene el gran problema de que le cuesta “salir al centro”. Normalmente requiere una piedra en los puntos de X para terminar de cerrar la situación y además buscar salida al centro.

También tiene a su favor la simetría: esta piedra puede tomar cualquier dirección.

Sus extensiones favoritas son los puntos debajo de los hoshi laterales adyacentes.

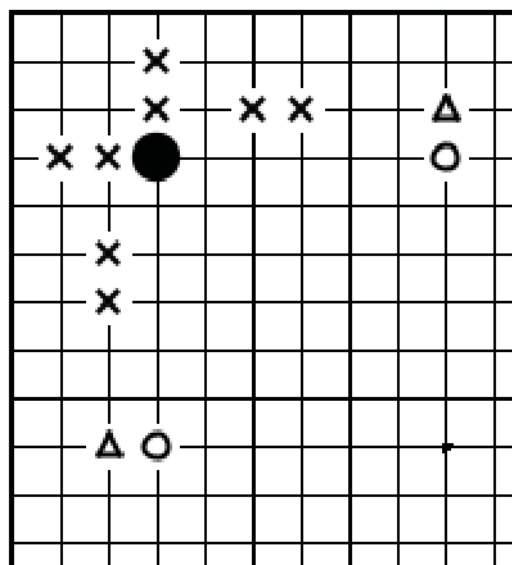
Tiene, eso sí, la desventaja de que es muy lenta para salir al centro.

Esta piedra tiene una filosofía opuesta a la 3-3: “Yo quiero construir una estructura rápidamente hacia el centro, que me dará puntos. ¡Ah!, si me queda tiempo cierro la esquina y me gano esos puntos también”.

Esta piedra busca más construir formas hacia el centro y jugar más rápidamente. Tiene la ventaja también de que puede tomar cualquier dirección.

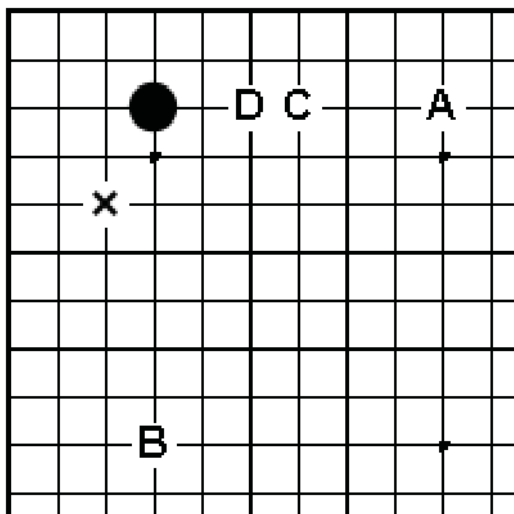
Para que el jugador que hizo 4-4 pueda asegurar territorio en la esquina requiere, prácticamente, hacer 2 movimientos en las X: uno en cada dirección. POR ESO EL CIERRE NO SE HACE INMEDIATAMENTE. ESTA PIEDRA PRIMERO EXTIENDE Y SOLO SI ES POSIBLE, MÁS ADELANTE CIERRA.

La extensión preferida es en los Hoshis laterales adyacentes, pero le puede llegar a funcionar la casilla inferior.



ESTAS PIEDRAS TIENEN MENSAJES Y CARACTERÍSTICAS BIEN DEFINIDAS. ADEMÁS PUEDEN TOMAR CUALQUIER CAMINO.

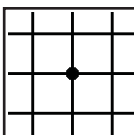
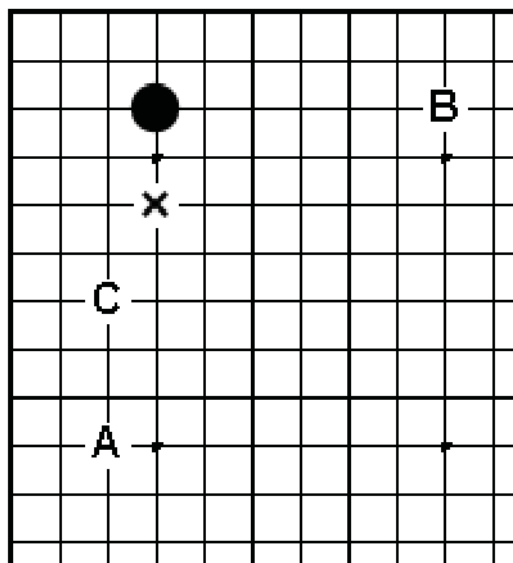
Buscando una dirección y un equilibrio



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

Para esta piedra es prioritario cerrar en X. Después sup prioridad es extender en A, sino en B y en ultimo caso C ó D.

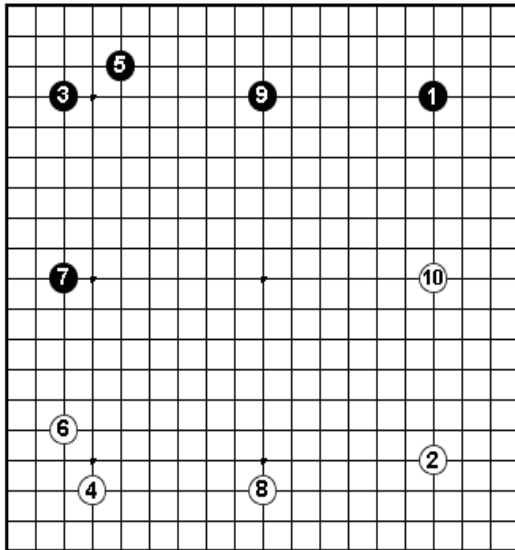
La piedra 3-4 tiene otra cerradura, como vemos en X. Si se hace así, entonces ella prefiere crecer hacia A, si no entonces hacia B. En todo caso, al menos una jugada entre alrededor de C siempre será necesaria.



¡Hoshi!

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

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



NEGRO JUEGA EN 1 Y 3 ¿QUÉ DICEN ESOS MOVIMIENTOS?

¿PORQUÉ 5 NO SE JUEGA EN 9? ¿O EN 10?

¿PORQUÉ 8 NO SE JUEGA EN EL CENTRO DEL TABLERO? (EL PUNTO CENTRAL SE LLAMA TEN-GEN)

SI NEGRO NO HUBIERA PODIDO JUGAR EN 7, ¿DÓNDE PODRÍA HABER JUGADO?

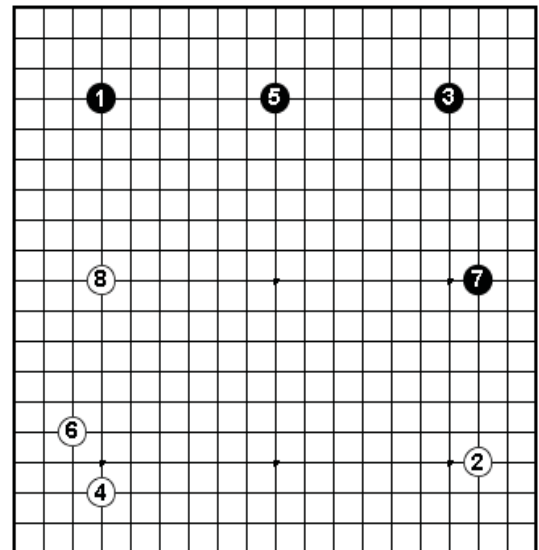
¿QUÉ PASARÍA SI NEGRO JUGARA 7 EN 8 Y BLANCO CONTRESTARA CON 8 EN 7?

NEGRO JUEGA EN 1 Y 3 ¿QUÉ DICEN ESOS MOVIMIENTOS?

¿QUE RELACIÓN TIENE NEGRO 5 CON 1 Y 3?

¿ERA POSIBLE PONER 7 EN LA CUARTA LÍNEA?

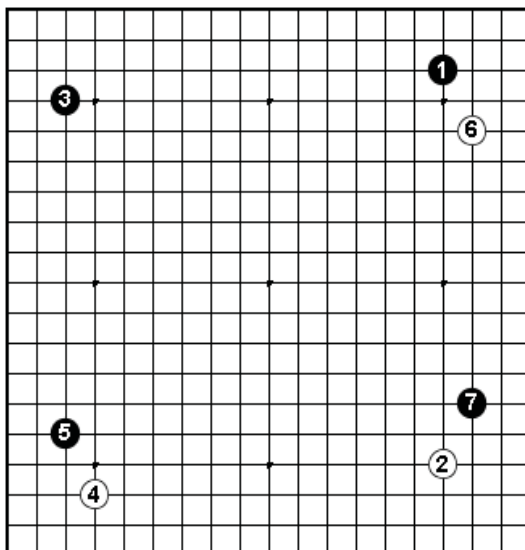
¿CUÁL OTRO MOVIMIENTO ES URGENTE PARA BLANCO EN ESTE MOMENTO?



NEGRO JUEGA DOS MOVIMIENTOS 3-4 EN DIRECCIONES DIFERENTES ¿QUE EFECTO TIENEN LAS EXTENSIONES DE AMBOS EN EL JUEGO?

BLANCO PONE 3-4 Y 4-4. ¿QUE PRETENDE CONSTRUIR BLANCO?

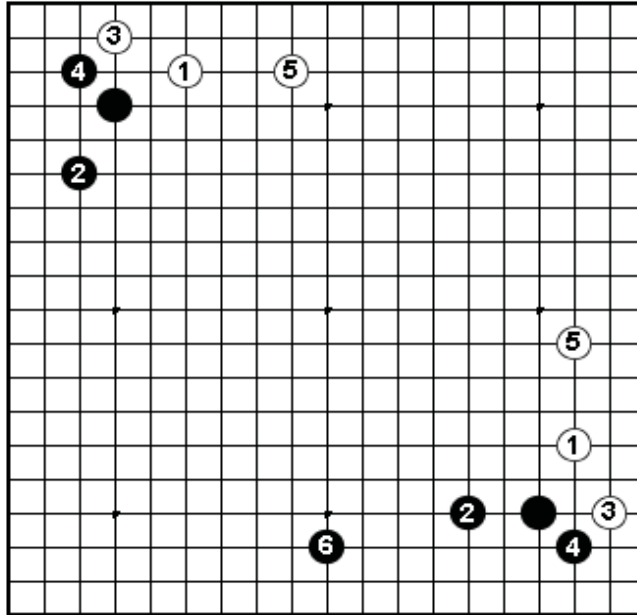
¡OH! AMBOS BANDOS SE OLVIDARON DE CERRAR ESQUINAS Y SE ACERCARON LAS ESQUINAS ADVERSARIAS ¿QUIÉN PODRÁ DEFENDERNOS?



Joseki (ó relaciones ganar-ganar)

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

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



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

BLANCO LE DA MÁS ÉNFASIS A 1 CON 3.

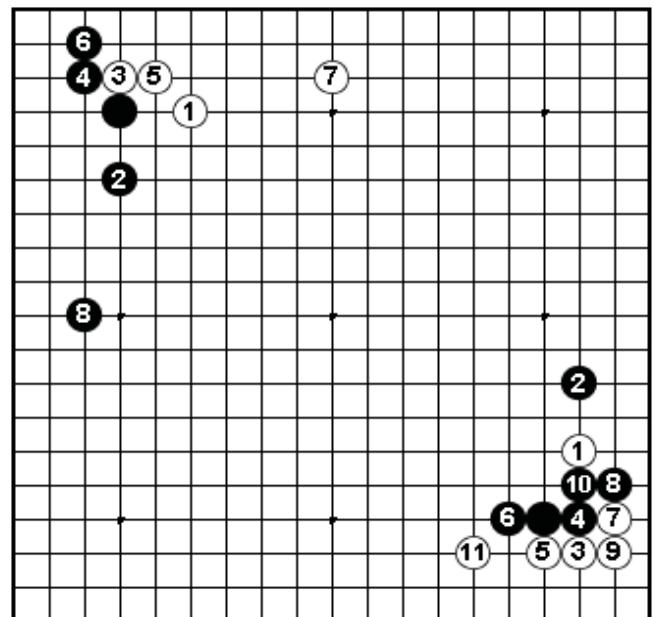
NEGRO PROTEGE EL PUNTO DE LA ESQUINA CON 4.

BLANCO EXTIENDE AL CENTRO CON 5. ES IMPORTANTE NOTAR QUE ESTA SECUENCIA LA TERMINA BLANCO.

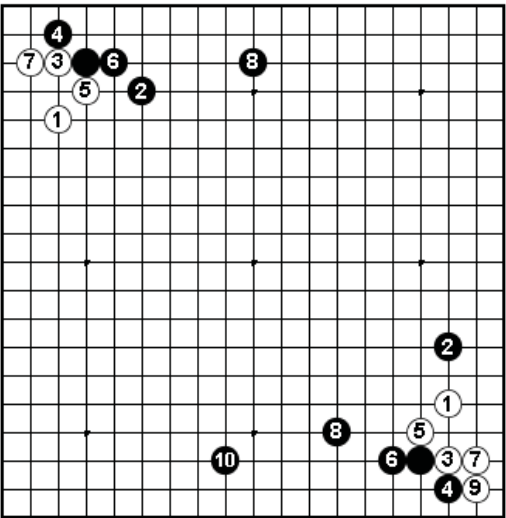
EN LA DERECHA NEGRO RESPONDE MÁS ARRIBA CON 2. BLANCO REPITE LA SECUENCIA PERO NEGRO SALE MÁS GRANDE. LA DIFERENCIA ES QUE LA SECUENCIA LA TERMINA NEGRO.

BLANCO AHORA SE APROXIMA DESDE LA CUARTA LÍNEA Y ANTE LA EXTENSIÓN EN 2, HACE CONTACTO CON 3. NEGRO RESPONDE BLOQUEANDO CON 4, BLANCO 5 CONECTA LAS PIEDRAS Y 6 SE JUEGA PARA ASEGURAR LA ESQUINA. BLANCO 7 EXTIENDE AL CENTRO Y NEGRO HACE LO PROPIO CON 8. (NOTE QUE LA SECUENCIA LA TERMINA NEGRO)

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

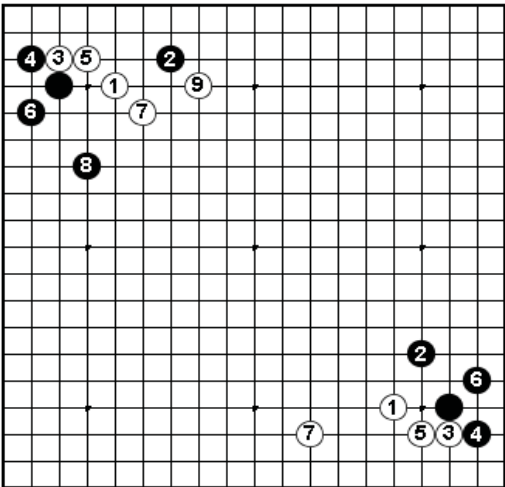


Josekis en 3-4 y 3-3



COMMENT

COMMENT



COMMENT

