



# EL GO



**15 minutos para aprenderlo,  
toda una vida para dominarlo**

El Go es un juego de inteligencia en el que no interviene el azar. Es a la vez fácil y difícil. Su misteriosa profundidad, abstracta sutileza, elegancia y belleza, deslumbran la mente y ejercen un poderoso atractivo sobre quienes lo conocen.

Es quizás el juego más antiguo del mundo, se remonta a 3000 años atrás, originario de China o del Himalaya, y sus reglas han permanecido inmutables desde entonces. Introducido en Japón en el S. VII, se convirtió en el juego de la Corte Imperial, para extenderse pronto entre el clero budista y los samuráis.

Hoy en día el juego goza de gran popularidad en el Lejano Oriente y el interés en el juego crece continuamente en Europa y América. En todos ellos hay numerosos grupos de jugadores profesionales.

## ¿Dónde informarse y jugar?

En España y se puede encontrar clubes en cada una de las principales ciudades. En Canarias, de momento, podrán encontrar nuestro Club Oficial: Go-fio. Nos dedicamos a difundir de manera altruista el Go en distintos eventos, además de organizar distintos talleres para aprender y jugar.

Si estás interesado en aprender, seguir jugando, o simplemente saber algo más te puedes pasar un día por alguna de las quedadas que organizamos en la Escuela Complementaria Japonesa.

Nos puedes seguir y enterar de todo lo que concierne a nuestro Club a través de nuestra página de Facebook:

<http://on.fb.me/1OgeFFV>

O bien, a través de nuestra web: <http://go-fio.es/>

O contactar con nosotros a través de: [clubgocanarias@gmail.com](mailto:clubgocanarias@gmail.com)



## Otros sitios de interés

Asociación española de Go: <http://www.aego.biz/>

Juega en red con jugadores de todo el mundo:

<http://gokgs.com/>

<http://www.dragongoserver.net/>

Escuela Complementaria Japonesa: <http://escuelajaponesalp.com>

C/ Eduardo Benot, 51 - 2ºA Las Palmas de Gran Canaria

## ¿Cómo Jugar?

Una partida de Go comienza con el tablero vacío. El tamaño normal del tablero es de 19 x 19 líneas, pero es posible utilizar tableros menores. Se pueden aprender las normas básicas del juego en un tablero de 9 x 9 y es posible jugar partidas muy interesantes en tableros de 13 x 13 sin perder las características esenciales del juego. Para los ejemplos que siguen usaré tableros de 9 x 9. Cada jugador utiliza un conjunto de piedras de color negro o blanco, respectivamente, y juegan por turnos comenzando el jugador con piedras negras. El objetivo básico del juego es utilizar las piedras propias para formar territorio rodeando regiones vacías del tablero (pero también es posible capturar piedras enemigas rodeándolas completamente).

Las piedras se deben colocar en las intersecciones vacías de la red de líneas (no en los cuadros). Una vez jugada una piedra en el tablero no es posible moverla nuevamente, pero si es capturada sale del tablero y es retenida por el jugador que la capturó como prisionera.

Al final del juego los jugadores cuentan un punto por cada intersección vacía dentro de su propio territorio y un punto por cada piedra enemiga capturada. El ganador es el que termina con la mayor cantidad de puntos. En el **Diagrama 1** se ve la posición final de un partido jugado en un tablero de 9 x 9, en el cual las negras capturaron una piedra blanca que estaba en el punto marcado como **A**. Las negras han logrado 17 puntos de territorio, incluyendo el punto de la intersección ocupada por la piedra blanca capturada. Sumando un punto más por el prisionero, las negras tienen un total de 18 puntos. El territorio blanco es de 19 puntos, entonces blanco gana la partida.

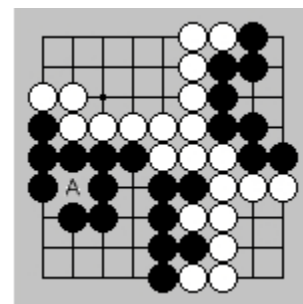


Diagrama 1

### Libertades y captura de piedras

Los puntos que se encuentran horizontal y verticalmente adyacentes a una piedra o grupo de piedras se denominan libertades. Una piedra aislada o un grupo de piedras es capturado cuando todas sus libertades están ocupadas por piedras enemigas.

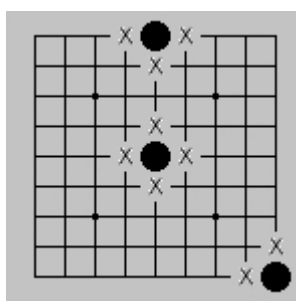


Diagrama 2

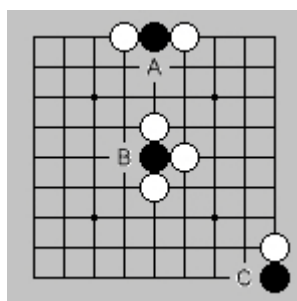


Diagrama 3

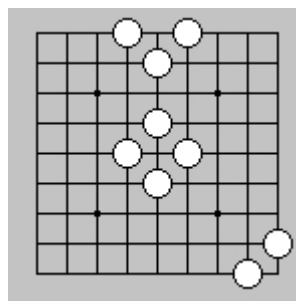


Diagrama 4

El **Diagrama 2** muestra tres piedras negras aisladas con sus respectivas libertades marcadas con cruces. Las piedras que están en el borde del tablero tienen menos libertades que las del centro, y las piedras en la esquina tienen aún menos. El **Diagrama 3** muestra las mismas piedras que en el diagrama anterior pero con solo una libertad y próximas a ser capturadas. Si una piedra se encuentra en esta situación se dice que está en *atari*. Si fuera el turno de las blancas podrían jugar en cualquiera de los puntos marcados como **A**, **B** o **C** y capturarían una piedra negra. El **Diagrama 4** muestra la posición resultante si blanco juega en **A**, **B** o **C**. La piedra negra es sacada del tablero y el jugador que lleva las piedras blancas la retendrá como prisionera.

## Cadenas y grupos

Un conjunto de piedras del mismo color que ocupan puntos adyacentes constituyen una *cadena*. Dos ejemplos de cadenas se muestran en el **Diagrama 5**. Es importante recordar que sólo piedras que son horizontal o verticalmente adyacentes a otras de su mismo color están sólidamente conectadas y forman una *cadena*. Las dos piedras negras marcadas en el rincón superior derecho del **Diagrama 5** no están sólidamente conectadas y no forman una *cadena*. A este conjunto de dos piedras se lo puede considerar como un *grupo* formado por dos *cadenas* de una piedra cada una.

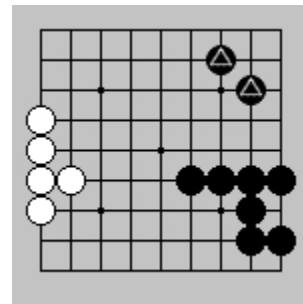


Diagrama 5

## Capturando grupos de piedras

A los efectos de considerar su captura, una cadena se trata como si fuera una piedra aislada, o sea, una cadena es capturada cuando todas sus libertades son ocupadas por piedras enemigas.

En el **Diagrama 6** los grupos del **Diagrama 5** han sido rodeados por las piedras enemigas de tal modo que les resta sólo una libertad. Es importante notar que el grupo negro de la derecha no puede ser capturado aún debido a que le resta una libertad interna en **B**. Las piedras negras del rincón superior derecho pueden ser capturadas independientemente jugando en **C** y **D**.

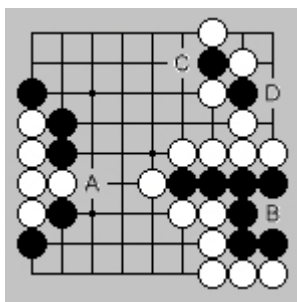


Diagrama 6

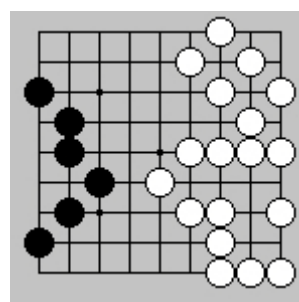


Diagrama 7

En el **Diagrama 7** se observa la posición que resultaría si las negras juegan en el punto **A** del **Diagrama 6** y las blancas en los puntos **B**, **C** y **D**. Del mismo modo que en el caso de una sola piedra, los puntos que anteriormente ocupaban las piedras capturadas pasan a formar parte del territorio del otro jugador.

Un punto importante a considerar es que un jugador no puede *cometer suicidio*, o sea, jugar una piedra en un punto donde quedaría sin libertades o formaría parte de una cadena que queda sin libertades, a menos que como resultado de ello una o más piedras que la o las rodeaban sean a su vez capturadas. Por ejemplo, en el **Diagrama 6** las negras no pueden jugar en el punto **B** porque su cadena de piedras quedaría automáticamente sin libertades.

En el **Diagrama 8** se ilustra la regla que gobierna la captura de piedras. Las blancas no pueden jugar en los puntos **A** y **C** debido a que sus cadenas quedarían sin libertades y sería suicidio, pero sí pueden jugar en **B** y **D** porque a la cadenas que formarían aún le queda una libertad. Por otro lado, las negras pueden jugar en **A**, **C** y **D** dado que las cadenas que formarían tienen varias libertades. Es importante el caso del punto **A** donde parecería que la piedra negra queda completamente rodeada por una cadena blanca y sería suicidio (este es el caso del punto **B**), pero al jugar en **A** las tres piedras blancas que la rodean quedan sin libertades y son capturadas.

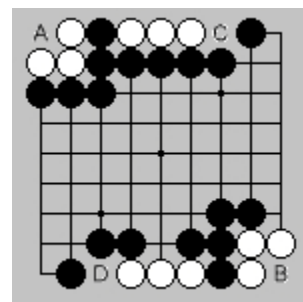


Diagrama 8

## Vida y muerte de grupos

En el **Diagrama 8** vimos que las negras pueden jugar en el punto **A** porque captura las piedras blancas de alrededor. Una situación diferente se puede ver en el **Diagrama 9**. El grupo negro de la izquierda podría ser capturado sólo si las blancas pueden jugar en los puntos **A** y **B**. Como la primera de estas jugadas, sea cual sea, sería suicidio, no hay forma de que las blancas puedan realizar la captura. Por otro lado, el grupo blanco de la derecha se encuentra en la misma situación. A estos puntos separados que le permiten a un grupo impedir su captura y vivir se los denomina *ojos*.

Cualquier grupo de dos o más piedras que posean dos o más ojos es un grupo que está seguro ante un intento de captura y se lo denomina *grupo vivo*. Por otro lado, un grupo de piedras que no puede hacer dos ojos y que es rodeado por un grupo de piedras enemigas se llama *grupo muerto*, dado que le sería imposible evitar una eventual captura.

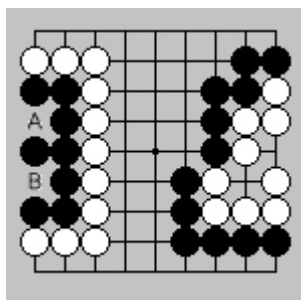


Diagrama 9

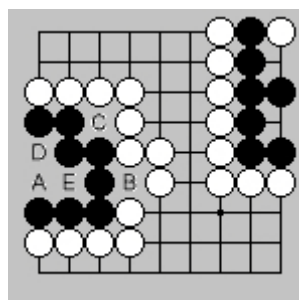


Diagrama 10

En el **Diagrama 10** el grupo negro de la izquierda está casi rodeado y en peligro de ser capturado. Para asegurar la vida de este grupo es necesario formar dos ojos jugando las negras en el punto **A**. Si las blancas juegan en **A** el grupo negro no podrá formar dos ojos y no podrá evitar la captura. Para lograr este objetivo, las blancas luego de jugar en **A** ocuparán las libertades externas del grupo negro en **B** y **C**, para finalmente jugar en **D** y **E**.

El grupo negro de la derecha del **Diagrama 10** está vivo a pesar de que hay una piedra blanca dentro de uno de sus ojos. Como las blancas no podrán capturar las piedras negras, esta piedra no puede ser salvada (es un grupo de una sola piedra sin ojos y rodeado de un grupo vivo enemigo). En el desarrollo de un partido real, los jugadores no están obligados a completar una captura de un grupo muerto del enemigo una vez que es claro para ambos jugadores que el grupo está muerto. En este caso, una vez que las blancas juegan en **A** en el **Diagrama 10** no es necesario seguir jugando para terminar de capturar al grupo negro: cualquier piedra que las blancas jueguen restará un punto a su futuro territorio, y cualquier piedra que las negras agreguen a su grupo muerto significará un prisionero más para las blancas. Por lo tanto, la situación se deja como está hasta el final del partido, momento en el que se retiran las piedras muertas del tablero y se las considera como prisioneros del jugador que las capturó.

## La regla del ko

En la parte central del **Diagrama 11** se puede ver que las negras pueden capturar una piedra blanca jugando en **A**. El resultado de esta captura se puede ver en el **Diagrama 12**. Como ahora es el turno del blanco, es posible realizar una captura jugando en **B**, pero si estuviera permitido realizar esta captura se regresaría a la situación del **Diagrama 11** y no habría nada que impidiera que esta sucesión de capturas y recapturas siguiera indefinidamente. Esta situación se denomina *ko*, que significa eternidad. En los **Diagramas 11** y **12** se presentan otras posibles situaciones de *ko*.

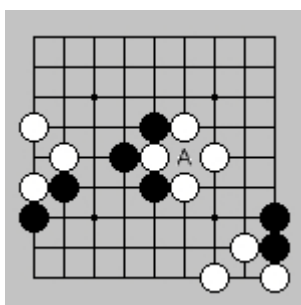


Diagrama 11

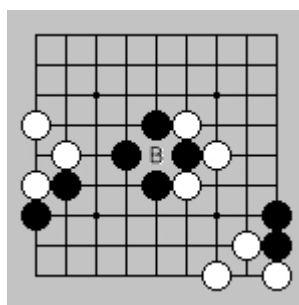


Diagrama 12

Para evitar esta sucesión indefinida existe la *Regla del Ko* que impide recapturar en una situación de *ko*. Por lo tanto, las blancas no pueden jugar en **B** inmediatamente, sino que deben jugar antes en otro punto del tablero. Las negras entonces pueden jugar en **B** y el *ko* desaparece, pero pueden elegir no hacerlo y contestar a la jugada que las blancas hicieron en otro lado. En esta última situación, las blancas pueden optar por retomar el *ko* y la regla se aplica ahora a las negras.

### El *seki*

Usualmente, un grupo que no puede hacer dos ojos morirá a menos que uno de los grupos enemigos que lo rodea tampoco pueda hacerlos. Este tipo de situación lleva frecuentemente a una carrera para capturar el grupo enemigo, pero también puede resultar en una situación de equilibrio, denominada *seki*, en la cual ninguno de los grupos puede hacer dos ojos pero tampoco puede capturar al otro. En el **Diagrama 13** se muestran dos situaciones de *seki*. Ninguno de los jugadores puede jugar en **A**, **B**, **C** o **D** porque permitiría a su rival realizar la captura. Como regla general, los puntos libres dentro de un *seki* no se cuentan como territorio para ninguno de los jugadores.

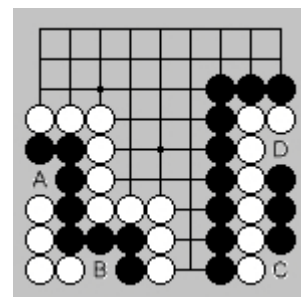


Diagrama 13

### El final de la partida

La partida finaliza mediante un acuerdo entre ambos jugadores. Cuando alguno de ellos cree que no es posible hacer más territorio, capturar más piedras enemigas o reducir el territorio del rival debe *pasar* en lugar de colocar una piedra en el tablero. Dos pases consecutivos por ambos jugadores terminan el juego.

### El *komi*

Como quien juega con las negras tiene una ventaja natural por jugar primero, es usual compensar a quien lleva las blancas cuando se enfrentan jugadores del mismo nivel. Esta compensación se denomina *komi* y corresponde a un número extra de puntos que se le adiciona al territorio calculado para el blanco. Además, para evitar la posibilidad de empate se le adiciona al *komi* 0.5 puntos. Por ejemplo, si tomamos un *komi* de 3.5 puntos para el partido del **Diagrama 1**, el resultado final sería que blanco ganó por 4.5 puntos.

### El sistema de handicap

Una de las mejores características del juego de Go es su sistema de handicap. Un jugador débil puede recibir de un jugador más fuerte una ventaja de hasta 9 piedras, las que se colocan en el tablero en lugar de su primera jugada. La manera de colocar las piedras de handicap siguen una distribución ya establecida que corresponde a los puntos marcados en todo tablero de Go. Estos puntos se denominan *hoshi* que significa estrella. Las piedras de handicap deben ser colocadas en estos puntos, en forma simétrica, salvo en el caso de handicaps de dos o tres piedras donde la convención indica que el punto más cercano al rincón superior izquierdo, desde el punto de vista del jugador que recibe la ventaja, debe quedar libre.

