

Título: GO. INTRODUCCIÓN, EL JUEGO MÁS FASCINANTE DEL MUNDO

Autor: Nihon Kiin

Edita: Nihon Kiin

TOKIO, 1973

Resumen



En general se cree que el juego del go tuvo su origen en China hace 4.000 a 5.000 años, cuando la antigua civilización china comenzó a florecer a lo largo del Río Amarillo. Parece ser que la forma original no fue exactamente un juego. Una versión, nos cuenta que fue creado con las reglas de la política china y otra, que fue una forma primitiva de abacus. Sin embargo, hay motivos suficientes para creer que el go originariamente estuvo relacionado con el arte de la adivinación.

Tanto en Japón como en China, el go se hizo muy popular entre los guerreros ya que el tablero se consideraba como un mapa del campo de batalla y las piedras blancas y negras, como soldados distribuidos de acuerdo con la estrategia de la operación o batalla.

Reglas de juego. El go es un juego en el cual dos jugadores contienden por el territorio. El sistema chino considera como territorio el número de piedras existentes además de las zonas vacantes, es decir cada jugador trata de ocupar la mayor cantidad de intersecciones que sea posible. El sistema japonés, considera únicamente territorio, las zonas vacantes que están rodeadas por piedras

El tablero. – Suele ser de madera o de plástico. Tiene 19 líneas horizontales y 19 líneas verticales. En el juego del go, son las intersecciones entre las líneas las que tienen importancia. Hay 361 intersecciones. Hay 9 intersecciones que están marcadas con puntos negros, que se llaman hoshi (estrellas) e indican los lugares en los que se ponen las piedras negras en las partidas con ventaja o hándicap.

Fichas: un total de 361 fichas, mitad blancas y mitad negras. Se suelen usar dos cuencos o recipientes de madera para las fichas.

Índice de contenidos. Introducción, las atracciones del Go, historia del Go; el Go y los seres humanos. Capítulo I: ¿Qué es el Go?: Disputa del territorio; El tablero y las piezas o piedras. Reglas básicas. Capítulo II: Los primeros pasos en la técnica del Go; Atari y captura, puntos sin libertades, ko, territorio, cómo cerrar un territorio. Capítulo III: Una partida jugada por principiantes.

