

## COLECCIÓN DE JUEGOS DE TODO EL MUNDO: EL GO



Autor

Rubén Casado Manzano

Año 2011



## INDICE

- 1 Origen e historia del juego.
- 2 Descripción del material
- 3 Modalidades y reglas de juego.
  - 3.1 *Tácticas básicas*
- 4 Referencias bibliográficas

MUSEO DEL JUEGO



## 1 ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

Según algunas leyendas, el Emperador Yao (2337-2258 a. C.) solicitó a su consejero Shun que diseñara un juego que enseñara disciplina, concentración y equilibrio a su hijo Dazhu, quien se supone era desjuiciado. Otras teorías sugieren que el juego fue inventado por generales y jefes del ejército chino, quienes usaban piedras para señalar posiciones de ataque en mapas, o que el equipo usado actualmente para el juego fue alguna vez usado para realizar lecturas de la suerte.

La referencia escrita más antigua que se conoce del juego es el Zuo Zhuan (siglo IV a. C), haciendo referencia a un evento histórico del año 548 a. C. También se le menciona en el Libro XVII de las Analectas de Confucio y en dos libros escritos por Mencio. En todos aquellos trabajos, el juego se menciona como yì. Hoy se le conoce en China como weiqi.

El go originalmente se jugaba sobre una cuadrícula de 17x17, pero ésta se modificó a un tamaño de 19x19 durante la Dinastía Tang (618-907).

En China, el juego fue considerado el juego popular de la aristocracia, mientras que el Xiangqi era el juego de las masas. El go era considerado una de las Cuatro Artes Tradicionales de los eruditos chinos, junto con la caligrafía, la pintura y la interpretación del instrumento musical guqin.

El go fue llevado a Japón y Corea en algún momento entre los siglos V y VII d. C., donde se volvió popular en las clases altas. En Corea, el



juego evolucionó en una variante llamada Sunjang baduk en el siglo XVI. El Sunjang baduk fue la versión que más se jugó en el país hasta finales del siglo XIX.



Nº 1. Partida de Go

En Japón, el juego se volvió popular en la Corte Imperial Japonesa en el siglo VIII, y en el público general en el siglo XIII. En 1603, Tokugawa Ieyasu volvió a establecer el gobierno nacional unificado de Japón. El mismo año, asignó al mejor

jugador japonés de ese entonces, un monje budista llamado Nikkai, en el puesto de Godokoro (Ministro de Go). Nikkai tomó el nombre Honinbo Sansa y fundó la escuela Hon'inbō. Otras escuelas fueron fundadas poco después. Esos institutos de Go, oficialmente reconocidos y subsidiados, contribuyeron enormemente a desarrollar el nivel de juego, e introdujeron el sistema de clasificación de jugadores. Los jugadores de las cuatro escuelas competían en los juegos anuales del castillo, que se realizaban en presencia del shōgun. En la época de Confucio el Go se había convertido en una de las "Cuatro Artes" (junto con la escritura, la poesía y la música).

A pesar de su alta popularidad en el este de Asia, el juego se ha introducido muy lentamente en el resto del mundo, a diferencia de otros juegos de origen asiático como el ajedrez. Aunque existen algunas menciones al juego en la literatura occidental desde el siglo XVI, el go no empezó a volverse popular hasta finales del siglo XIX,



cuando el científico alemán Oskar Korschelt escribió un tratado sobre el juego. A comienzos del siglo XX, el go empezó a expandirse en los imperios alemán y Austrohúngaro. En 1905, Edward Lasker aprendió a jugarlo mientras se encontraba en Berlín. Cuando se trasladó a Nueva York, Lasker fundó el New York Go Club junto a Arthur Smith (entre otros), quien conocía el juego y había publicado el libro *The Game of Go* en 1908. El libro de Lasker, *Go and Go-moku* (1934) ayudó a la popularización del juego en Estados Unidos. En 1935 fue fundada la Asociación Americana de Go. Dos años después, en 1937, fue creada la Asociación Alemana de Go.

La Segunda Guerra Mundial detuvo temporalmente la expansión del juego. Durante la mayor parte del siglo XX, la Asociación de go de Japón jugó un papel vital en la propagación del juego fuera de Asia al publicar la revista *Go Review* en los años 1960, establecer Centros de go en Estados Unidos, Europa y Sudamérica, y enviar frecuentemente maestros profesionales a realizar giras por diversas naciones occidentales. Los avances más grandes en la teoría del Go fueron realizados hacia el 1670 por el Meijin Dosaku, que pertenecía a la escuela Honinbo y que, probablemente, fue el mejor jugador de Go de la historia.

Actualmente, millones de personas juegan a Go en Japón, China y Corea. El juego está tan presente en estos países que la mayoría de periódicos llevan columnas dedicadas al análisis de partidas, y grandes empresas patrocinan los diferentes torneos existentes.



## 2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El juego está formado por un tablero y dos conjuntos de piedras (180 blancas y 181 negras).

EL TABLERO:



Nº 2. El tablero

El tablero está organizado por 19 líneas verticales y 19 horizontales, formando una matriz de 19x19 posiciones (Existen versiones más simples del juego con tamaños más reducidos, siendo los de 9x9 y 13x13 los más utilizados. Es

recomendable que los principiantes comiencen jugando en tableros 9x9 y vayan subiendo progresivamente).

LAS PIEDRAS:



Nº 3. Las piedras

Un equipo completo de piedras de go (goishi) usualmente está formado por 181 piedras negras y 180 blancas. Dado que una cuadrícula de 19x19 tiene 361 puntos, hay suficientes piedras para cubrir el tablero; hay una piedra negra de más porque ese

jugador mueve primero. Hay dos tipos principal de piedras: convexas, en el que uno de los lados es plano, y biconvexas, en el que ambos lados tienen una curvatura similar. Cada tipo tiene ventajas y desventajas: las piedras convexas, puestas con el lado plano hacia el tablero, son menos proclives a moverse de posición si el tablero es



perturbado. Adicionalmente, durante análisis luego de los juegos, los jugadores pueden probar variaciones poniendo las piedras al revés, haciendo más simple recordar luego las posiciones originales. Por otro lado, es más fácil retirar piedras biconvexas del tablero al finalizar la partida.

Las piedras se sitúan sobre las intersecciones de la matriz, y no sobre los rectángulos.

Las piedras tradicionales se fabrican de modo que las piedras negras sean ligeramente más grandes que las blancas, con el fin de contrarrestar una ilusión óptica creada por el contraste de colores que hace que las piedras blancas se vean sobre el tablero ligeramente más grandes que las negras.

LOS TAZONES:



Nº 4. Los tazones

Los tazones para las piedras tienen forma de esfera aplanada. Generalmente, su tapa se voltea al inicio de cada juego para poner allí las piedras capturadas durante la partida.

### 3 MODALIDADES Y REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO

*DESCRIPCIÓN:*

Como hemos mencionado anteriormente, se juega sobre un tablero



inicialmente vacío de 19x19 líneas, aunque también es habitual utilizar tableros menores, de tamaño 13x13, e incluso de 9x9 para iniciarse en el juego. Los dos jugadores que participan disponen de un abundante número de piedras de color negro o blanco, respectivamente, que se van colocando sobre el tablero.

Objetivo del juego:

El objetivo básico del juego es utilizar las piedras propias para formar territorio rodeando regiones vacías del tablero; realizar capturas no es el objetivo final, pero sirve para obtener dicho territorio. Gana quien alcanza la máxima puntuación, que básicamente se corresponde con el control de un mayor territorio.

*REGLAS:*

Hay dos jugadores en este juego. Uno es el que lleva las piedras negras y el otro el que lleva las blancas. El juego comienza con el tablero vacío y es negro quien sitúa la primera piedra sobre él.

A partir de aquí se van alternando los turnos entre los dos jugadores. Una vez se ha situado una piedra en el tablero, ésta no se puede mover (únicamente si es capturada se retirará del tablero). Las reglas básicas son tres:

- Cuando una piedra o conjunto de piedras están completamente rodeadas y no tienen ninguna intersección vacía adyacente vertical o horizontalmente (libertad), son capturadas. Una vez capturadas, las piedras muertas se retiran del tablero. Cuando un grupo de piedras tiene únicamente una libertad, se





considera en "Atari", que es similar al "jaque" del ajedrez.


- Los movimientos suicidas son ilegales. Cuando un jugador sitúa una piedra sobre el tablero y automáticamente es capturada (según lo dicho en el punto anterior) el movimiento se considera suicida y no está permitido.
- Cuando un movimiento hace que el estado del juego quede igual que un movimiento anterior, para evitar bucles infinitos, se obliga al jugador que puede realizar dicho movimiento a hacerlo en cualquier otro lugar. Es decir, debe esperar un turno para poder realizar el movimiento que formaba el bucle.

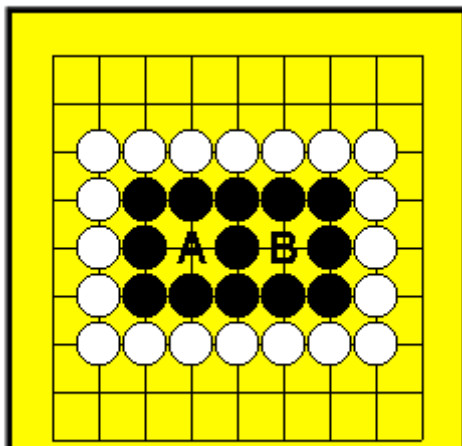
El juego se acaba bien cuando uno de los jugadores se rinde o bien cuando los dos jugadores pasan consecutivamente. El ganador es el jugador que más terreno rodeado tiene, entendiendo por terreno el número de intersecciones rodeadas por piedras del mismo color. Las piedras capturadas durante la partida afectan a la puntuación de la siguiente manera: si el jugador A ha capturado N piedras, se restan N puntos al terreno rodeado por el jugador B. Lo mismo pasa con las piedras capturadas por B. Esta es una de las muchas variantes que existen para establecer el resultado del juego. Aún así todas siguen una filosofía parecida.

### 3.1 Tácticas básicas

La mejor manera de volverse un buen jugador de Go es jugar muchos partidos. Pero hay situaciones generales que usted debe entender para lograrlo:



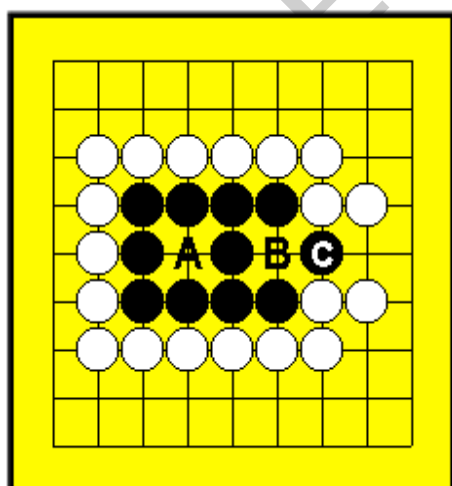
 *Vida y Muerte*



Nº 5. Vida y muerte

En esta situación el grupo negro está completamente rodeado por blanco; el negro sólo tiene dos libertades y parece como si blanco pudiera capturarlo. Desgraciadamente para blanco, esto no es verdad: él no puede capturar el grupo negro. La razón es: blanco no puede jugar en ' A ', porque es suicidio (la piedra blanca no tiene ninguna libertad, mientras el grupo negro circundante todavía tiene una en ' B '). Lo mismo se aplica para un movimiento blanco en ' B ': este movimiento también es suicidio y no se permite. Esto puede llevarnos a una conclusión: negro no puede capturarse.

Los jugadores de Go llaman a esto un grupo negro ' vivo ' el grupo: nunca puede capturarse. La razón para esto es que este grupo tiene dos libertades separadas en el interior. Estas libertades se llaman 'ojos '. ¡Usted siempre debe asegurarse que sus grupos tienen (o pueden hacer) dos ojos!



Nº 6. Ojos falsos

 *Ojos falsos*

Esta situación es muy similar a la situación en la página anterior, donde usted aprendió que negro nunca podría capturarse porque él tiene dos ' ojos '

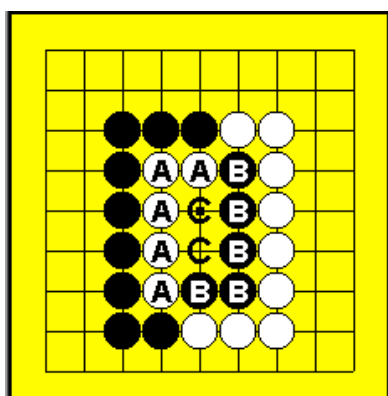


en su grupo.

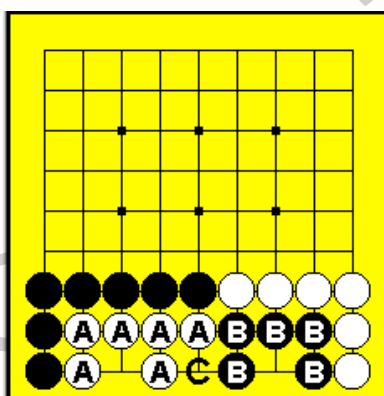
En este caso hay algo especial: Sólo eche una mirada al ojo negro en ' B '. Blanco puede amenazar con capturar la piedra marcada ' C ' jugando a la derecha de ' C '. ¡Esto muestra que el ojo negro en ' B ' no era un ojo real, porque después de este movimiento blanco puede jugar a ' B ' y captura la piedra negra!

A un ojo como el que hay en ' B ' se llama un ' falso ' ojo. Este grupo negro está muerto, porque tiene un ojo falso y un ojo real, ya que un de grupo necesita dos ojos reales para vivir.

 Seki



Nº 7. Reglas



Nº 8. Reclas

En los dos capítulos anteriores usted aprendió que un grupo con dos o más ojos no puede capturarse y puede darse por ' vivo ', mientras los grupos

con sólo un ojo (o ningún ojo en absoluto) pueden ser capturados por el rival. Sin embargo, como con la mayoría de las reglas, esta regla tiene una excepción. En los tableros de abajo de usted tiene dos ejemplos de esta excepción; estas situaciones se llaman ' seki '.

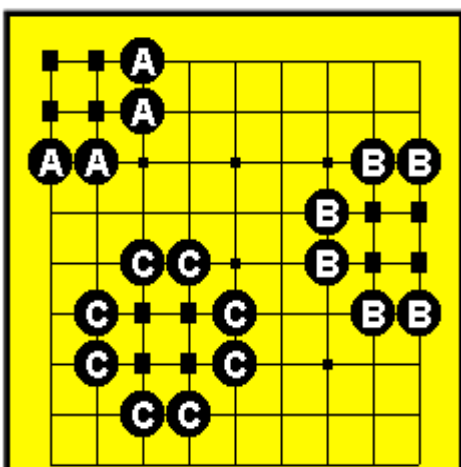
En ambos casos se involucra a un grupo blanco y un grupo negro, marcado ' A ' y ' B ' respectivamente, quienes tienen una o dos libertades ( ' C ' ) en común. Para capturar el grupo del rival, usted



tendría que tapan una libertad de este grupo. ¡Desgraciadamente, si negro o blanco intentara jugar en uno de los puntos marcados 'C' sólo lograría poner su grupo en 'atari' (reduciendo sus libertades a punto de estar amenazado y ser capturado por el rival en el próximo movimiento). ¡Ningún jugador querrá jugar en 'C'!, por lo que estos grupos nunca se capturarán y no serán contabilizados al finalizar la partida.

🎨 *Empieza jugando en los rincones*

Simplemente eche una mirada antes a la situación. El negro ha



Nº 9. Jugar en los rincones

obtenido cuatro puntos de territorio de tres maneras: una en la esquina (A), otra en el borde (B) y otra en el medio (C) del tablero. Como usted puede ver, negro sólo cuatro piedras para encerrar los cuatro puntos en la esquina. ¡Necesita seis piedras para sus cuatro puntos en el borde del tablero y ocho para obtenerlos en el centro del tablero

!

Esta es la razón por la que los jugadores de Go casi siempre inician el juego en las esquinas, luego en los laterales y sólo después de eso juegan en el centro del tablero.

Usted sólo tiene que ocupar dos lados si quiere hacer territorio en la esquina, ésta es la manera más eficaz de hacer territorio. ¡El centro es el menos eficaz de los tres sectores del tablero para hacer



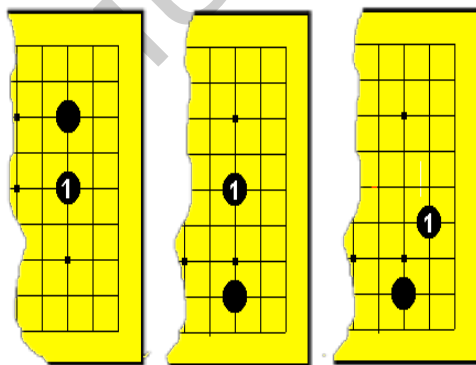
territorio!

El mismo principio se usa en el juego del ejemplo: primero juego en la esquina, luego los laterales y finalmente el centro del tablero.

Como hemos visto, los rincones tienen gran importancia en la apertura (Fuseki) y para el ataque y la defensa de éstos, existen una serie de jugadas ya estudiadas, llamadas *Joseki*, las que se deben conocer en el futuro si se desea perfeccionar el estilo de juego y aumentar su categoría en el ranking. Su estudio está basado en el aprovechamiento de los rincones y laterales del tablero de 19 x 19. Para los que tengan interés en ampliar sus conocimientos del Go con el aprendizaje de los mencionados Josekis, les será de gran utilidad la Sección Principales Josekis de esta página o navegar en la red y verlos on line en:

(<http://www.fortunecity.es/banners/interstitial.html?http://www.cwi.nl/people/jansteen/go/joseki/index.html>The WWW Joseki Dictionary).

A propósito de la terminología, conviene saber existen situaciones o movimientos que los jugadores más avezados reconocen por su nombre, generalmente en japonés y si Ud. quiere, puede conocer algunas de estos términos.



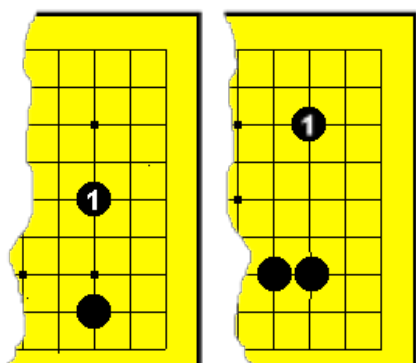
Nº 10. Reglas. Conexiones

### ● **Conexiones y extensiones**

Al inicio de una partida distribuimos las piedras en distintos lugares del tablero, para evitar que mueran por la acción del rival, hay que hacer doble ojo o territorios grandes que permitan



conformarlo y conectar las piedras que no tienen doble ojo o no son capaces de lograrlo, a los territorios seguros. Esto se logra con las *conexiones*. Podemos imaginar que la piedra ubicada en la esquina derecha superior del diagrama "A" está conectada con la que lleva el número 1. Similar razonamiento podemos aplicar para los diagramas "B" y "C". Cabe agregar que en el diagrama "A" esa formación puede utilizarse para atacar o defenderse, mientras que la piedra 1 de la



Nº 11. conexiones

configuración del diagrama "B", es una extensión de la piedra ya existente, puesto que su ubicación denota pretensiones territoriales, más allá de establecer una conexión. Asimismo en el diagrama "C" se aprecia un "*salto de caballo*", que es utilizada para atacar o huir de una zona peligrosa o como en

este caso para efectuar un "*shimari*" o cierre defensivo del rincón.

Estas configuraciones que se utilizan para extenderse (desde una piedra a otra) o conectarse (cuando hay dos grupos separados y una jugada de este tipo posibilita su unión) son muy utilizadas durante el desarrollo del partido.

Las formaciones de los diagramas que presentamos a continuación, conforman extensiones de una o varias piedras hacia los laterales y su conexión depende de ciertas reglas.

Estos lineamientos que surgen de la experiencia en el juego -obtenida a través de la práctica asidua- nos llevan a aconsejar que la mejor *extensión* en 3 línea del tablero de una piedra -que asegure en forma



relativa su conexión con la otra- es de dos intersecciones libres (Diagrama "A"), para las 2 piedras del diagrama "B" 3 intersecciones libres, después de jugar Negro 1. Asimismo, podemos extender la nora diciendo que para 3 piedras corresponden cuatro intersecciones libres, etc. Esto no quiere decir que no puedan efectuarse cortes o invasiones a estas formaciones, solo que el resultado de las mismas no será muy satisfactorio. Estos y otros principios se verán aplicados en forma clara en la partida que a continuación se dará como ejemplo.

#### **4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Información recogida de las páginas de las siguientes webs:

<http://riie.com.es/?a=41248>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Go>

<http://casal.upc.es/~gofib/esp/queesgo.html>

<http://www.fortunecity.es/imaginario/leyendas/287/Reglas.htm>

<http://www.google.es/images>: historia del go, tazones del go, las piedras del go y el tablero del go.

