

Kim Sung-rae

GO PARA PRINCIPIANTES



Kim Sung-rae

# GO PARA PRINCIPIANTES

*Traducción*  
FERNANDO NOLLA



## GO PARA PRINCIPIANTES

Titulo edición en inglés: *Baduk for beginners*

Publicado por el grupo Bolchiro (bolchiro.com)

BOLCHIRO, S.L, Zurbano, 47 - Madrid, 28010

BOLCHIRO, LLC (c/o OSB Business Services Inc) 180 Varick Street - New York, NY 10014

© Del texto: KIM SUNG-RAE

© De la traducción del inglés: FERNANDO NOLLA

© De la presente edición: Bolchiro

Cubierta: Mola Studio

Diagramación: Bolchiro

ISBN del libro electrónico: 9788415211952

ISBN del libro impreso: 9788415211945

Depósito legal:

Procesos digitales de edición: (bolchiroservicios.com)

# Índice

<b>1 El juego del Go</b> .....	<b>15</b>
1.1 Qué es el Go .....	16
1.1.1 Orígenes del Go .....	16
1.1.2 Material de juego .....	17
1.2 Cómo se juega .....	17
1.2.1 El Juego. ....	17
1.2.2 Reglas de cortesía .....	17
1.2.3 Reglas básicas .....	18
1.2.4 Partidas en igualdad y con handicap .....	19
1.2.5 <i>Komi</i> .....	19
1.2.6 Abandono y recuento .....	19
1.3 Partes del tablero .....	21
1.3.1 La tercera y cuarta línea .....	21
1.3.2 Esquinas, lados y centro .....	22
1.3.3 Sentido común en la apertura .....	25
Prohibido retroceder. ....	27
<b>2 Combate cuerpo a cuerpo (1)</b> .....	<b>29</b>
2.1 Libertades .....	30
2.2 <i>Atari</i> .....	34
2.3 Cortar y Conectar .....	39
2.4 Atacar las piedras del oponente. ....	43
2.4.1 <i>Atari</i> hacia la primera línea. ....	43
2.4.2 Usar las piedras amigas. ....	45
2.4.3 Cortar en <i>atari</i> .....	47
2.4.4 Doble <i>atari</i> .....	48
Cortesía en el primer movimiento. ....	54
<b>3 Vida y muerte</b> .....	<b>55</b>
3.1 Entender la auto-captura (suicidio) .....	56
3.2 Puntos reales y falsos puntos .....	59
3.3 Puntos y ojos. ....	61
3.4 Las tres condiciones para vivir .....	63
3.4.1 Primera condición .....	63
3.4.2 Segunda condición .....	63
3.4.3 Tercera condición. ....	66

3.5	Vida y muerte en cuatro puntos	70
3.6	Vida y muerte en cinco puntos	74
3.7	Vida y muerte en seis puntos	77
3.8	Entender la inserción	79
3.9	Vida y muerte con capturas	84
	Resumen de vida y muerte	90
	Disputa sobre piedras muertas	92
<b>4</b>	<b>Combate cuerpo a cuerpo (2)</b>	<b>93</b>
4.1	Rebote	94
4.2	Aprovechar la escasez de libertades	100
4.3	Manipular libertades	106
4.4	Redes	112
4.5	Escalera	118
4.6	Carrera por capturar	125
4.7	<i>Ko</i>	131
4.8	<i>Seki</i>	137
	Repaso de partidas	142
	Profesionales y amenazas de <i>ko</i>	143
<b>5</b>	<b>Apertura (1)</b>	<b>145</b>
5.1	Terminología básica de aperturas	146
5.1.1	Extensiones de uno, dos y tres espacios	146
5.1.2	Salto de Caballo, Gran Salto de Caballo, Diagonal	148
5.1.3	Cercamiento, Acercamiento, Pinzamiento	149
5.2	Defensa de la esquina	153
5.2.1	El punto 4-4	153
5.2.2	El punto 3-4	155
5.2.3	Punto 3-3, Punto 4-5, Punto 3-5	156
5.3	Extensiones	159
5.4	Acercamiento y pinzamiento	162
5.5	Hacer la extensión adecuada	164
5.6	Salto de un espacio desde un lateral	166
5.6.1	Respuesta a un pinzamiento	166
5.6.2	Saltar para crear una buena forma	167
5.7	Pasar por debajo	169
5.8	Cuña	171
5.9	Entrenamiento con aperturas	173
	Hablar cuando se juega	177
	Abandono	178

<b>6</b>	<b>Territorio y recuento</b>	<b>179</b>
6.1	Determinación del territorio	180
6.2	Recuento del territorio	184
6.3	Defender y ampliar el territorio	186
6.4	Recuento	191
6.5	Valoración	195
	Una apertura emocional	196
<b>7</b>	<b>Estrategia de combate cuerpo a cuerpo</b>	<b>197</b>
7.1	Buena y mala forma	198
7.2	Estrategia de sacrificio	205
7.3	Conexiones	209
7.4	Carrera por capturar 2	217
	7.4.1 Reducir primer las libertades exteriores	217
	7.4.2 Capturar primero las piedras que cortan	219
	7.4.3 Un ojo versus ningún ojo	221
7.5	Escalera floja	224
7.6	<i>Sente y gote</i>	229
	7.6.1 <i>Sente y gote</i>	229
	7.6.2 Encontrar el <i>sente</i>	231
7.7	Extenderse	234
7.8	Doble <i>hane</i>	237
	Prisioneros	240
	Tiempo de juego	241
<b>8</b>	<b>Apertura (2)</b>	<b>243</b>
8.1	Eficiencia	244
8.2	Tercera y cuarta línea	254
8.3	Acercamiento	263
8.4	Acercamiento y respuesta	272
8.5	Acercamiento y pinzamiento	279
8.6	Cómo extenderse	286
8.7	Extensión desde un cercado	293
<b>9</b>	<b>Final de partida</b>	<b>299</b>
9.1	Tipos de movimientos de fase final	300
9.2	Respuestas a movimientos en primera línea	304
9.3	Segunda línea en finales de partida	311
<b>10</b>	<b>Soluciones</b>	<b>317</b>



## Prefacio

A pesar de que sus reglas son simples, aprender y dominar el Go es muy difícil. A veces parece que conforme te haces más fuerte en el juego más te queda por aprender. Cuando se comienza el aprendizaje del Go, y si lo estudia adecuadamente, lo más probable es que se progrese rápidamente y muy pronto encuentre gran satisfacción en las partidas que juegue. Tener un buen libro para estudiar es crucial y por eso su elección debe hacerse con sumo cuidado.

Es difícil escribir libros de Go introductorios o para principiantes. Y eso es especialmente cierto cuando los destinatarios son niños. Hay hoy en día muchos libros en muchas lenguas para principiantes. Muchos de ellos son publicados cada año en Corea, pero muchos también fallan porque no toman suficientemente en cuenta la dificultad inherente al aprendizaje del Go y resultan demasiado difíciles para principiantes.

He dedicado mucho tiempo investigando la mejor forma de enseñar a principiantes al nivel de principiantes. Con mi trabajo en "Acelera en Go" gano una buena experiencia en cómo abordar el tema de la "dificultad". Mi estudio y trabajo han sido recompensados con creces por los innumerables niños que han aprendido con mis libros y han llegado a ser fuertes jugadores de Go. Usando esa experiencia, decidí escribir un libro introductorio destinado a adultos, que es el que tiene entre manos.

**Kim Sung-rae**  
Diciembre 2009



1

## EL JUEGO DEL GO

## 1.1 QUÉ ES EL GO

El Go es una lucha por conquistar territorio entre dos jugadores en el que se usan piedras blancas y negras como marcas. Cada jugador lucha por extender los lindes de su territorio a la vez que trata de hacer retroceder los de su oponente. En las fronteras se producen muchas batallas, y la delicada naturaleza de la vida y la muerte se muestra en un remolino en blanco y negro.

A menudo se compara el Go con el Ajedrez occidental, pero se diferencian en aspectos muy importantes. En el Ajedrez, se empieza con un ejército a disposición de cada jugador y el objetivo es matar el rey adversario. Es un juego de batalla, en el que los jugadores compiten en encontrar la forma más eficaz de vencer al adversario mediante una maravillosa variedad de reglas complejas y sutiles estrategias.

El Go es un juego de creación. Cada jugador empieza con un tablero vacío y todo lo que deba usar durante el juego lo tiene que construir desde cero. Aunque hay lucha y la posibilidad de capturar y matar las piezas del oponente, el principal objetivo es jugar por el espacio en el tablero, rodeando más territorio que el oponente. ¡Puede haber partidas en las que se llegue a su final sin que haya habido una sola captura!

### 1.1.1 Orígenes del Go

Los orígenes del Go se remontan más de 3.000 años, y en ese tiempo sus reglas han permanecido básicamente invariables. Se especula que su origen pudiera ser aún más antiguo, habiendo sido inventado en China hace más de 4.000 años, pero no es posible saberlo con certeza porque no han quedado suficientes pruebas de ello. Las pruebas actualmente disponibles atestiguan sólo 3.000 años de antigüedad.

Las primera prueba escrita sobre el juego es un documento del siglo IV a. C. en el que se referencia un acontecimiento ocurrido en el año 548 a. C. El Go se menciona por autores muy notables, como Confucio (551-479 a.C.) y Mencio (372-289 a.C.)

### 1.1.2 Material de juego

El Go se juega sobre un tablero de madera con una cuadrícula de 19 por 19 líneas en su superficie, usándose pequeñas piedras redondeadas como marcas. Hay un juego de piedras negras y otro de piedras blancas, normalmente de plástico o cristal. Independientemente de lo que estén hechas las piezas, se les llama simplemente *piedras*. El juego de piedras negras son normalmente 181 piezas y el de blancas, 180 (una piedra por cada intersección del tablero). Las piedras se guardan en cuencos, normalmente de madera o plástico.

## 1.2 CÓMO SE JUEGA

El encanto del Go es su complejidad a pesar de la simplicidad de sus reglas.

### 1.2.1 El Juego

- El Go es para dos jugadores. Recientemente el juego por parejas disfruta de creciente popularidad, pero las partidas son oficialmente de uno contra uno.
- Un jugador juega con piedras negras y el otro con blancas. Negro juega siempre primero, a no ser que haya handicap. En las partidas con handicap, las piedras que se otorgan a Negro cuentan como el primer movimiento, de forma que inicia los movimientos Blanco.
- Al final de la partida, el jugador que haya rodeado más puntos (territorio) gana. Si sabes que inevitablemente vas a perder, puedes abandonar sin necesidad de llegar hasta el final.

### 1.2.2 Reglas de cortesía

- Las piedras se sujetan entre los dedos índice y medio.
- ¡No juguetea con las piedras durante la partida, especialmente con las piedras que están dentro del cuenco! Hacerlo puede resultar muy irritante para tu oponente y se considera muy descortés.

- Hay que permanecer callado durante la partida. Hablar en exceso, silbar o tararear distrae al oponente.
- Algo muy importante a tener siempre en cuenta es que una partida es sólo entre dos personas. Cuando se observa una partida está estrictamente prohibido interferir desde fuera. Hablar con un jugador, especialmente sobre la partida, no se permite y puede acarrear serias consecuencias.
- Se debe siempre saludar al oponente antes de empezar la partida y darle las gracias al final. Esto incluye normalmente una pequeño y amable inclinación de cabeza.
- Siempre retira tus propias piedras del tablero antes de abandonar el encuentro. Es extremadamente grosero dejar el trabajo de hacerlo a tu oponente.

### 1.2.3 Reglas básicas

- Los jugadores hacen un movimiento en cada, colocando una sola piedra, jugando Negro el primero. Los jugadores no pueden realizar dos movimientos consecutivos.
- Las piedras se sitúan en las intersecciones de las líneas, no en las líneas o dentro de los cuadrados.
- Las piedras se pueden poner en cualquier intersección del tablero, siempre que no esté ocupada.
- Las piedras que se ponen en el tablero no se pueden retirar a no ser que sean capturadas.
- Un jugador puede abandonar en cualquier momento de la partida.
- Las piedras sin *libertades* (intersecciones directamente adyacentes vacías) se retiran del tablero como prisioneros.
- Las piedras no pueden *suicidarse* (auto capturarse). No está permitido colocar una piedra en un punto que no tenga libertades.
- La Regla del *ko* establece que una vez iniciado un *ko*, no se puede recapturar inmediatamente.
- Al final de la partida, los puntos neutrales son rellenados uno a uno por ambos jugadores.

### 1.2.4 Partidas en igualdad y con handicap

Las partidas en igualdad son partidas entre jugadores de igual nivel de destreza, sin que se conceda ninguna ventaja a uno sobre el otro. A Blanco se le atribuyen algunos puntos al final de la partida (*komi*) para compensar la ventaja de Negro por jugar el primero.

El Go tiene un sistema estupendo de handicap que permite a dos jugadores de nivel muy diferente competir en condiciones de igualdad. El jugador más fuerte juega con blancas y permite a Negro, dependiendo de su nivel, colocar hasta nueve piedras iniciales. Las piedras de handicap se consideran como el primer movimiento de Negro, de modo que es Blanco quien comienza la partida. A continuación el juego prosigue normalmente alternándose los movimientos. Habitualmente no hay *komi* en las partidas con handicap.

### 1.2.5 *Komi*

En las partidas en igualdad, Negro tiene la ventaja de realizar el primer movimiento. Para compensar esa ventaja, a Blanco se le conceden algunos puntos al final de la partida llamados *komi*. El estándar *komi* en Corea y Japón es 6,5 puntos. Si la partida termina con ventaja de Negro de 6 puntos en el conteo sobre el tablero, ganaría Blanco por medio punto. Negro tiene que sacar una ventaja final de al menos 7 puntos para ganar la partida.

Originalmente, el *komi* comenzó como una compensación de 4 puntos. Se fue incrementando lentamente a lo largo de los años hasta estabilizarse actualmente en los 6,5 puntos. ¡Algunos países han incluso adoptado el criterio de 7,5 puntos! Si no hubiera *komi* (en realidad la regla del *komi* no existió hasta los primeros años del siglo XX), todo el mundo querría jugar con negras. El medio punto se establece para evitar que la partida acabe en tablas. Antes del *komi*, los jugadores profesionales a veces tenían que repetir la partida cuando ésta acababa en tablas.

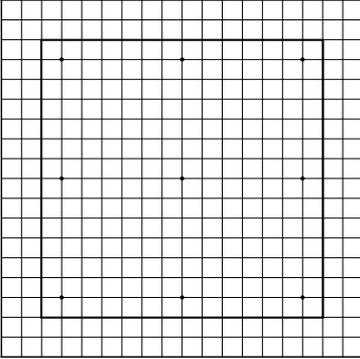
### 1.2.6 Abandono y recuento

Si un jugador piensa que va a perder irremediablemente la partida, puede abandonarla en cualquier momento. Al abandonar se reconoce la victoria del oponente.

Si ninguno de los jugadores abandona, se deben contar los puntos para determinar el ganador. Cuando ya no quedan puntos que tengan valor para ser jugados, los jugadores van rellenando por turno los *puntos comunes*. Cuando todos los puntos comunes se han rellenado, los jugadores pasan y la partida termina. Se retiran como prisioneras todas las piedras muertas que queden en el tablero. Los prisioneros se usan entonces para rellenar el propio territorio de su color, reduciéndolo un punto por cada prisionero. Las piedras de cada territorio se pueden recolocar para crear formas cuadradas de territorio que sean más fáciles de contar, pero cuidando de no cambiar el valor de los territorios modificando sus bordes. Terminado este paso, se cuenta el territorio de cada jugador, si procede se añade el *komi*, y gana el jugador que haya obtenido más puntos.

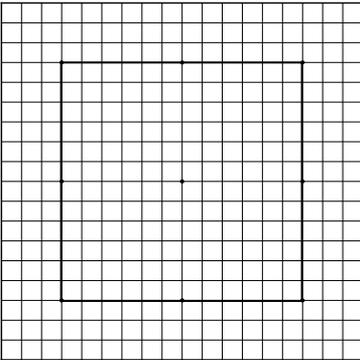
## 1.3 PARTES DEL TABLERO

### 1.3.1 La tercera y cuarta línea



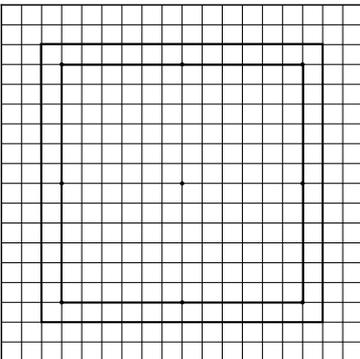
**Diagrama 1**

En un tablero de Go estándar hay 19 líneas horizontales y 19 líneas verticales formando una cuadrícula que es el “campo de batalla”. En este diagrama, la tercera línea se muestra resaltada.



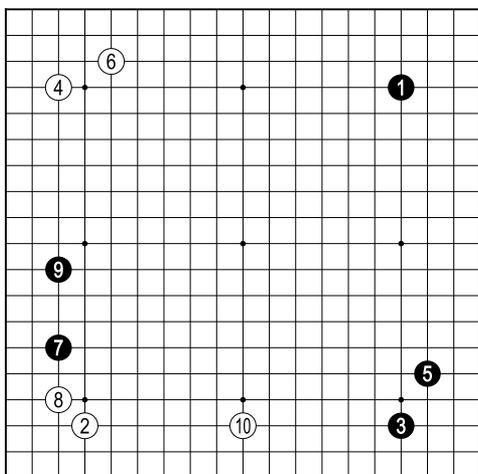
**Diagrama 2**

La cuarta línea se muestra resaltada. Observe que cada línea rodea todo el tablero.



**Diagrama 3**

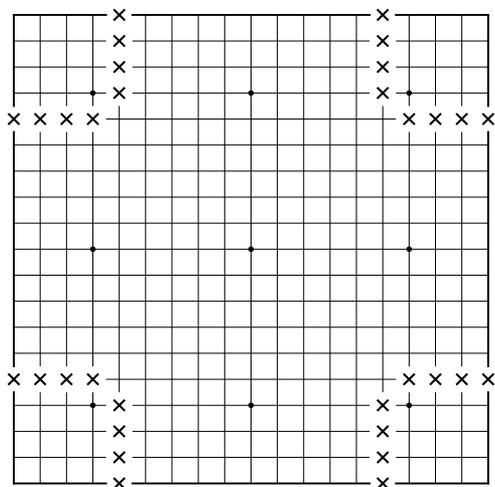
Los movimientos de apertura se juegan generalmente en la tercera o cuarta línea por razones de seguridad y eficacia.



**Diagrama 4**

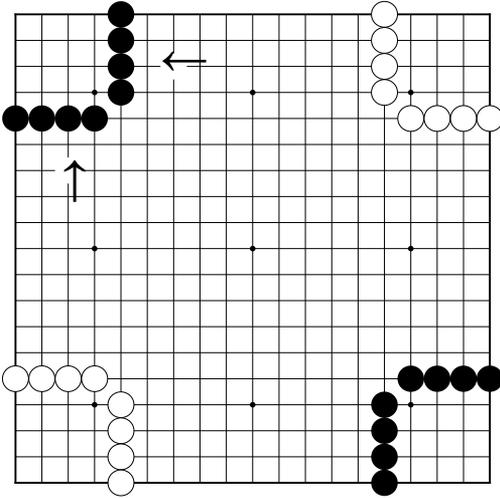
Este diagrama muestra una secuencia común de apertura. Los números sobre las piedras representan el orden con que fueron jugadas. Negro jugó en primer lugar, por lo que su piedra se marca con el 1. El siguiente movimiento de Blanco se marca con el 2, y así sucesivamente.

### 1.3.2 Esquinas, lados y centro

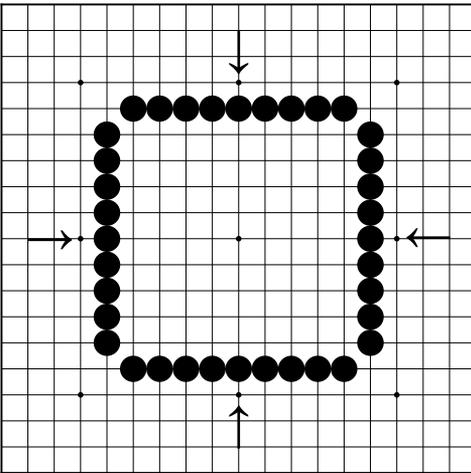


**Diagrama 1**

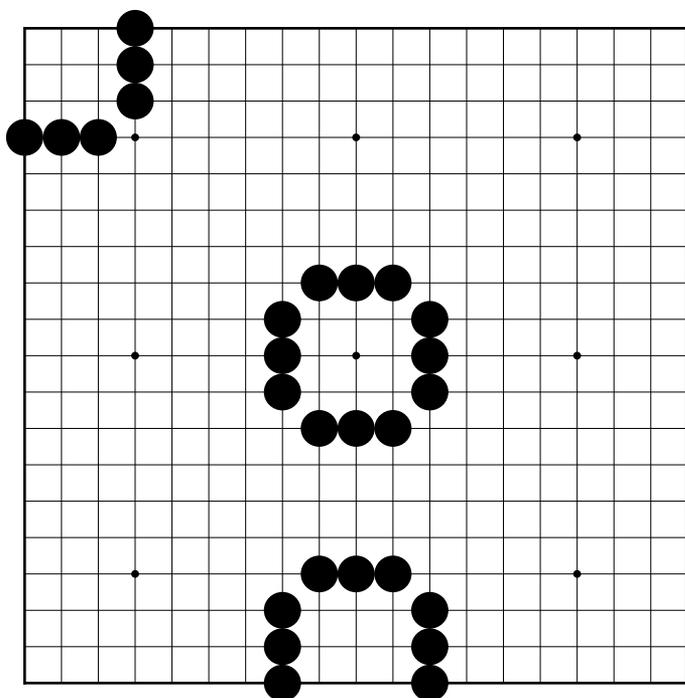
Las marcas en el tablero señalan las esquinas

**Diagrama 2**

Las esquinas juegan un papel muy importante en la apertura porque son los lugares donde se construye territorio de forma más eficiente. Este diagrama muestra que sólo se necesita bloquear en dos direcciones para asegurar territorio en la esquina

**Diagrama 3**

Cuando se construye territorio en el centro no tienes los bordes del tablero que te ayuden. Debes bloquear en las cuatro direcciones. Como se puede ver, el centro es la zona menos eficiente para hacer territorio.



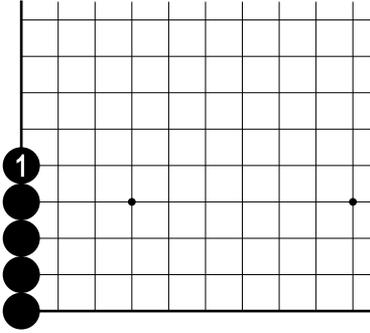
#### Diagrama 4

En este diagrama mostramos la diferencia entre construir territorio en las esquinas, los lados y el centro. Observe los tres grupos de piedras negras.

En la esquina superior izquierda, Negro usa sólo 6 piedras para rodear 9 puntos. En el lado inferior, Negro usa 3 piedras más para conseguir el mismo territorio. En el centro tiene que usar 12 piedras para conseguir el mismo territorio. ¡El doble de movimientos que necesitó para conseguir el mismo territorio en la esquina. Por eso, la apertura se centra en gran medida en asegurar primero las esquinas. Conforme progresa la partida, el juego se centra en los lados y finalmente en el centro.

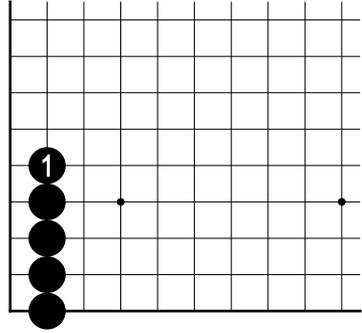
### 1.3.3 Sentido común en la apertura

#### Primera línea



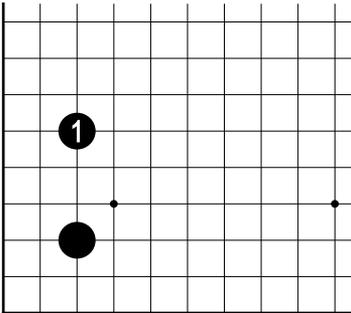
La primera línea se suele denominar *la línea muerta*. No se hace territorio en la primera línea y si se es atacado es difícil escapar.

#### Segunda línea



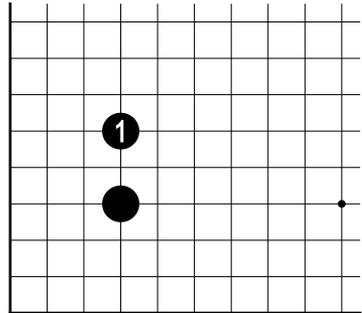
A la segunda línea se le llama *línea de la tristeza*. Las piedras ganan como máximo 1 punto por movimiento, lo que es muy lento.

#### Tercera línea



La tercera línea es la *línea del territorio*. Las piedras en la tercera línea están suficientemente cerca del borde para estar seguras de muchos ataques y lo suficientemente lejos como para construir territorio.

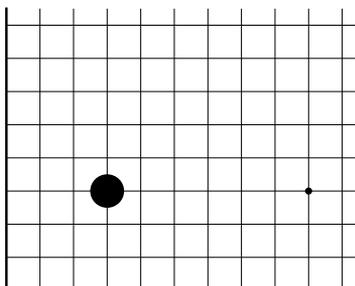
#### Cuarta línea



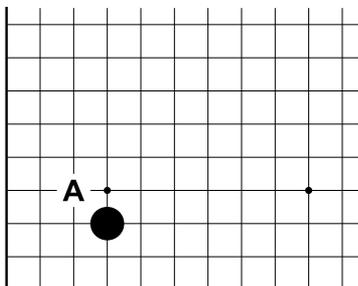
También conocida como la *línea de la influencia*, la cuarta línea permite un fácil acceso al centro. Movimientos en la tercera y cuarta línea se combinan a menudo para crear un esbozo de amplio territorio.

# TÉRMINOS BÁSICOS EN LAS ESQUINAS

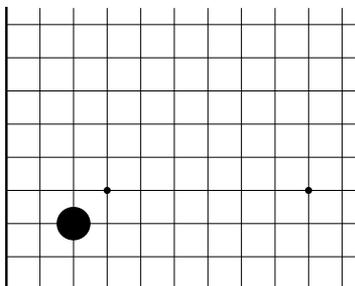
**Punto 4-4 (Punto estrella)**



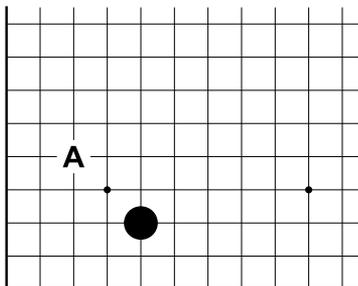
**Punto 3-4 (También A)**



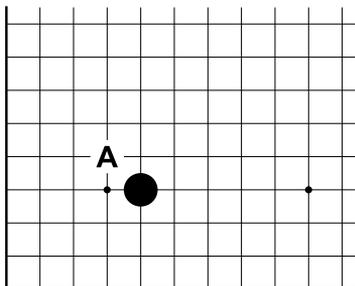
**Punto 3-3**



**Punto 3-5 (También A)**



**Punto 4-5 (También A)**



## PROHIBIDO RETROCEDER

Una vez colocada una piedra, no se puede mover a no ser que sea capturada. Mover o retirar una pieza después de que haya sido depositada está prohibido y normalmente implica un desprestigio personal de quien lo haga. A veces ocurre en partidas entre jugadores profesionales, que resulta poco claro si una pieza se ha movido después de que hubiera sido depositada en el tablero. Esas ocasiones normalmente derivan en largas y acaloradas disputas entre los jugadores.

Un popular jugador coreano profesional 9 dan, tuvo que jugar cuando era joven en un torneo contra un profesional 8 dan mucho mayor que él. ¡Había una gran diferencia entre el joven entusiasta y el jugador senior que podía ser su abuelo!

El joven estaba muy animado, hablaba enérgicamente y jugaba rápido. Parecía ir rápido en todo. Durante el encuentro, la habitación estaba en silencio sólo roto por el sonido de las piedras al colocarse sobre el tablero. De pronto, el jugador mayor gritó: “¡EH! Cómo te atreves a retirar una piedra de esa forma frente a un jugador senior! ¿Es que no sabes lo que es respeto? ¡Pon esa maldita piedra en el tablero y déjala ahí!”.

Todo el mundo en la sala quedó sorprendido por la violenta reacción. Los otros jugadores se volvieron a mirarlos. El joven se encogió en su silla avergonzado. El jugador mayor estaba furioso. Aparentemente el joven había puesto la piedra sobre el tablero, pero inseguro de su movimiento, la retiró antes que sus dedos se despegaran de ella.

Pudiera ser que el jugador mayor estuviera perdiendo y por eso le acusara de haber retirado la piedra después de haberla dejado en el tablero. El joven lo negaba con firmeza y los dos discutieron por un rato. Incapaces de llegar a un acuerdo, los jueces declararon que la partida la habían perdido los dos.

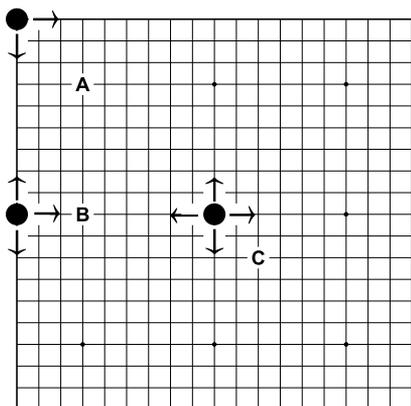


2

COMBATE CUERPO A CUERPO (1)

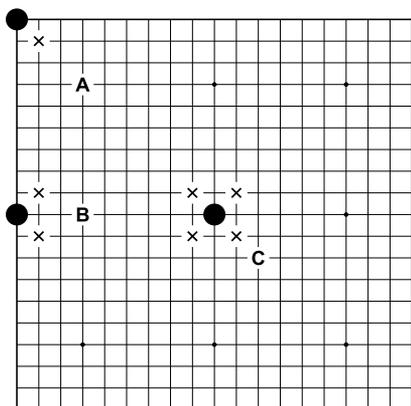
## 2.1 LIBERTADES

Las libertades son los espacios vacíos directamente adyacentes a una piedra. A veces se describen como espacios libres al Norte, Sur, Este y Oeste de una piedra. Las libertades de una piedra determinan su libertad de movimientos. Como si cada línea que parte de una piedra fuera un camino, siendo una libertad el primer paso a derecha, izquierda, arriba y abajo.



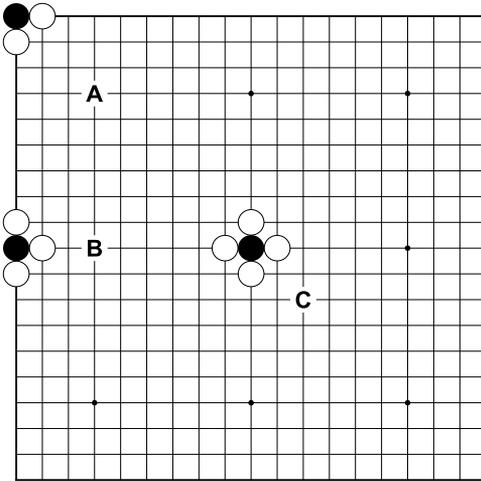
**Diagrama 1**

La piedra cerca de A tiene dos libertades. Una hacia la derecha y otra hacia abajo. La piedra cerca de B tiene tres libertades, arriba, abajo y hacia la derecha. La piedra cerca de C tiene cuatro libertades, arriba, abajo a la izquierda y a la derecha



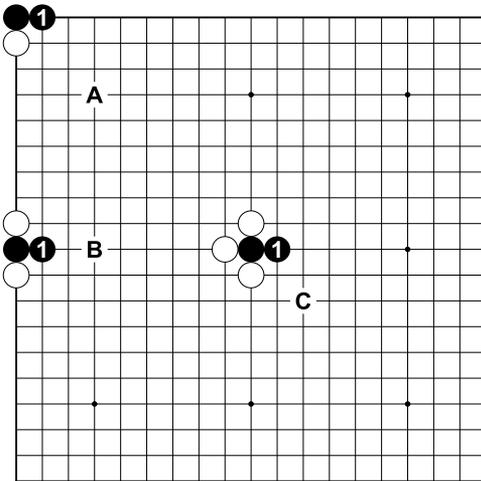
**Diagrama 2**

Aunque los puntos marcados están muy cerca de las piedras, no son libertades. Recuerde, son libertades las que se encuentran en las líneas.



**Diagrama 3**

El contrincante puede quitarle sus libertades ocupándolas con sus piedras. Cuando todas sus libertades las ocupa el oponente con sus piedras, las captura. Cuando un jugador captura una piedra, la retira del tablero y la guarda como prisionero. Al final de la partida, los prisioneros se usarán en la cuenta final de puntos.



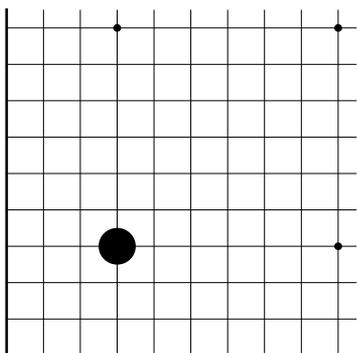
**Diagrama 4**

Puede crear nuevas libertades añadiendo piedras a sus piedras, creando así una cadena de piedras. En este diagrama, Negro ha añadido otra piedra al grupo A, teniendo ahora dos libertades. Añadiendo una piedra al grupo B obtiene tres libertades, lo mismo en el grupo C.

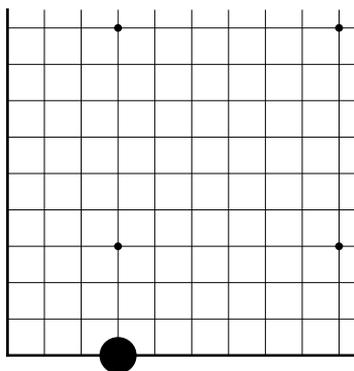
**Ejercicios**

¿Cuántas libertades tiene cada piedra o cadena negra?

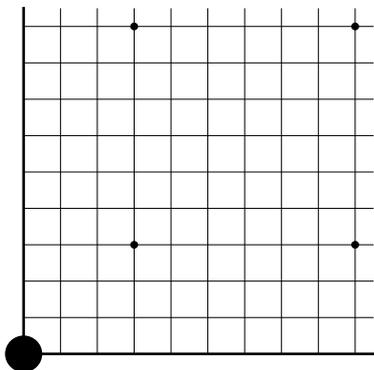
1



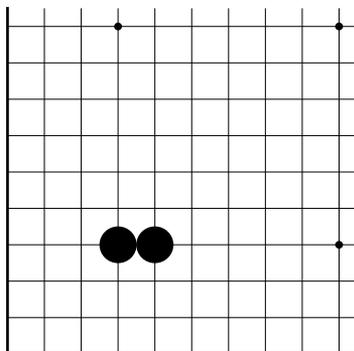
2



3



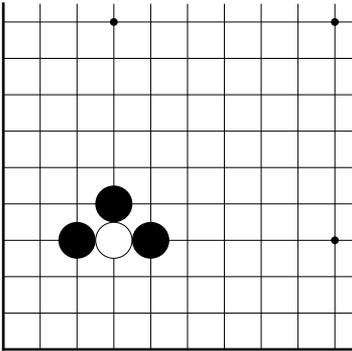
4



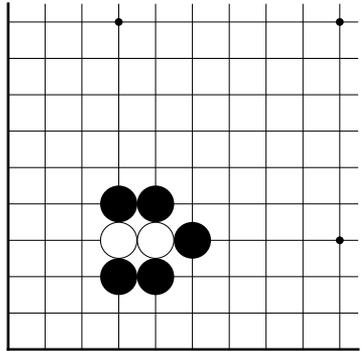
**Ejercicios**

Quite las libertades de Blanco y capture sus piedras.  
Indique su respuesta con una marca (●)

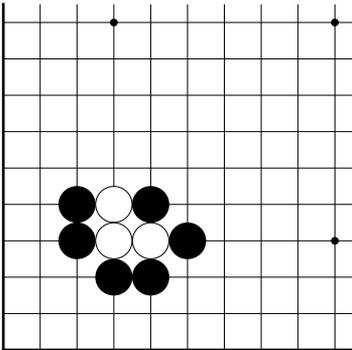
5



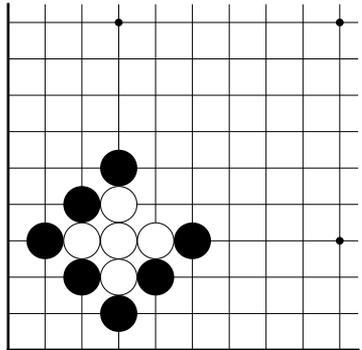
6



7

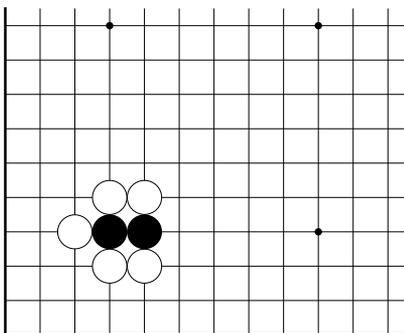


8



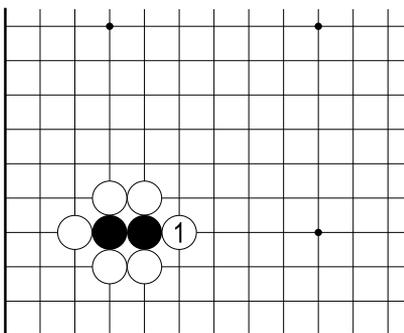
## 2.2 ATARI

Cuando a una piedra o cadena sólo le queda una libertad, se dice que está en *atari*. Las piedras en *atari* las puede capturar el oponente en su siguiente movimiento.



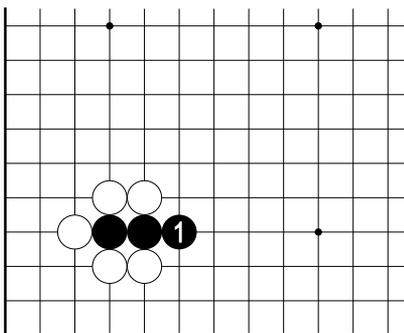
**Diagrama 1**

A las dos piedras negras sólo les queda una libertad, luego están en *atari*.



**Diagrama 2**

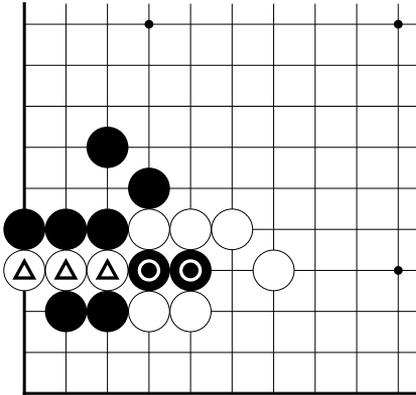
Si Blanco ocupa esa libertad, captura esas dos piedras y las retira del tablero.



**Diagrama 3**

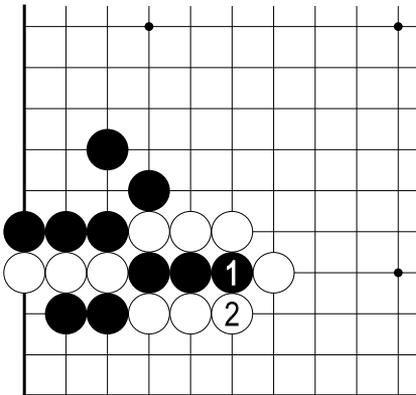
Negro debe escapar añadiendo una piedra en 1, lo que le permite tener tres libertades.

A veces ocurre que ambos jugadores están en *atari*. En esos casos, es importante tener en cuenta que se puede salir de *atari* capturando piedras. Cuando se retiran los prisioneros, nuevas libertades aparecen.



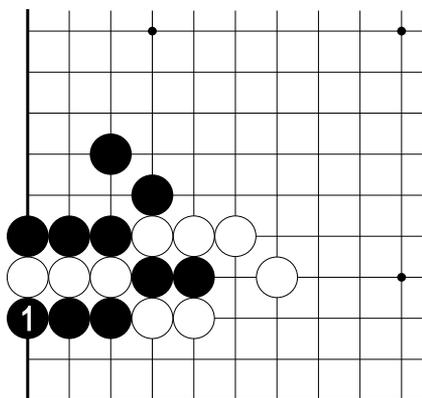
**Diagrama 4**

Tanto las piedras marcadas blancas como las negras están en *atari*. ¿Dónde debería jugar Negro para salvar sus piedras?



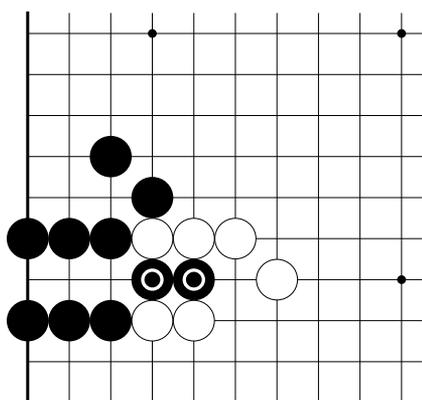
**Diagrama 5**

Tratar de escapar con 1 no es bueno porque Negro sigue teniendo una sola libertad. Blanco puede capturar.



### Diagrama 6

En esta situación, Negro debería jugar en 1, capturando las piedras blancas.



### Diagrama 7

Después de retirar las piedras blancas, las negras tienen dos libertades y ya no están en *atari*.