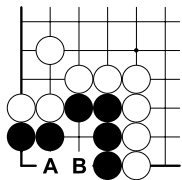


# ASÍ SE JUEGA GO

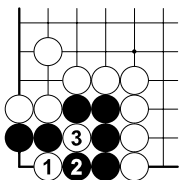
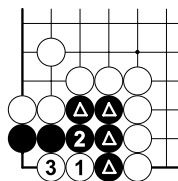
Hemos aprendido que la idea de Go es usar las piedras para rodear espacios vacíos dentro del tablero. También sabemos que si nuestras piedras son rodeadas serán capturadas y no podrán rodear estos espacios vacíos. Sin embargo, si logran hacer dos ojos no hay manera posible de que puedan ser capturadas. Hasta aquí todo claro (si tiene dudas, amigo lector, puede consultar los anteriores boletines).

Avancemos un poco más:



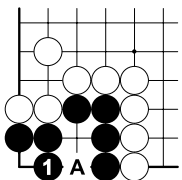
El grupo negro en este ejemplo tiene dos posibilidades para formar ojos: A y B. Teóricamente estaría vivo pues si Blanco ocupa un punto, Negro ocuparía el otro (a estos puntos los conocíamos como Miai). Pero en la realidad Negro muere.

Cuando Blanco juega en 1, las piedras marcadas de Negro están en Atari. Así que Negro debe jugar en 2. Finalmente Blanco 3 elimina toda posibilidad de formar ojos. Y captura la formación. Pero eso no es todo: ahora veamos la otra posibilidad:



Si Blanco juega en 1, en este ejemplo, Negro se ve forzado a jugar en 2 puesto que necesita dividir el espacio en dos ojos. Pero nota que la mano 2 deja al grupo negro en Atari. Blanco 3 captura cinco piedras y la formación negra sucumbe.

Ahora observemos nuevamente el primer gráfico. Negro, a pesar de tener dos posibilidades de formar ojos, puede ser capturado debido a su escasez de libertades.



Para que la formación negra esté realmente viva es necesario que Negro juegue en 1 o A para formar los ojos. Si no lo hace... Bueno, ya hemos visto lo que pasa. Debemos considerar estos casos en nuestras partidas o perderemos por falta de previsión.

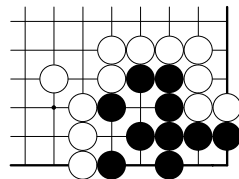
En los próximos boletines veremos más casos extraños de vida y muerte. Hasta tanto, estimado estudiante, busque otras formaciones singulares como las que te acabamos de mostrar.

Continuaremos pronto....

# TSUME-GO

## Habilidades a prueba

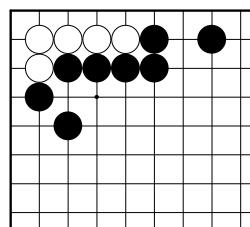
### Nivel Principiante



Juega Blanco y mata.

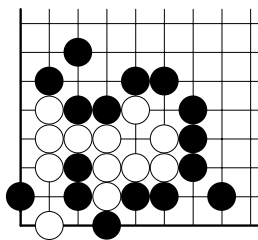
Otro ejemplo para evitar que el grupo negro viva, a pesar de que aparentemente tiene tres ojos.

### Nivel Intermedio\*



Negro juega y mata.

### Nivel Avanzado\*



Negro juega y mata.

\* Los problemas han sido tomados de la "Enciclopedia de Vida y muerte" de Cho Chikun 9 dan

## Torneo Interclubes 2008

**Modalidad:** Interclubes

**Fecha de realización:** 24 de Mayo del 2008

**Hora:** 10H00 a 17H00

**Sede:** Salón de Uso Múltiple del Comité de Empresa  
Empresa Electrica Quito

**Dirección:** 10 de Agosto N30-37 y Cuero y Caicedo

La Asociación Ecuatoriana de Go es una organización sin fines de lucro cuyo objetivo es difundir e impulsar la práctica del arte de Go en Ecuador.

Si desea recibir este boletín en su correo mensualmente, sin costo alguno, sírvase suscribirse en nuestra dirección oficial:

[www.geocities.com/go\\_ecuador](http://www.geocities.com/go_ecuador)

Y si desea aprender y jugar Go, puede visitarnos: nos reunimos los martes y jueves desde las 18H00 en la Sala de Go del Cafelibro (Leonidas Plaza y Veintimilla - Quito). Será bienvenido.



# TESUJI

BOLETÍN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

AÑO 1 - NÚMERO 4 Mayo/2008 DISTRIBUCIÓN GRATUITA

## Torneo Interclubes 2008



Hace tres años la Asociación inició un ambicioso proyecto de enseñanza de Go. La Unidad Educativa Montessori El Trébol nos abrió las puertas e inauguró el primer Club de Go Juvenil. Al año siguiente fue el Colegio América Latina quien aceptó el reto y con ello la enseñanza de Go en otras instituciones se solidificó.

Fue el momento de organizar el primer torneo Intercolegial de la historia latinoamericana. Un orgullo para el Go ecuatoriano.

Pero nuestra evolución no quedó ahí. Para este momento, es imposible continuar con el Intercolegial. En su lugar abrimos las puertas a otros clubes como el Cafelibro y el de la ciudad de Riobamba quienes harán gala de sus habilidades frente a los veteranos El Trébol y América Latina y los invitados de los colegios Quitumbe y Franz Liszt; y las escuelas Arco Iris, Pío Jaramillo, William James y Arturo Henderson; en lo que será el torneo más grande desde el 9no. Torneo Iberoamericano Quito 2007.

Los ganadores del Intercolegial David Pazmiño 7k, David Prado 15k y Emilio Madrid 12k enfrentarán el embate de las nuevas figuras del Go ecuatoriano de la tercera generación.

¡Es momento de dar la bienvenida al Go juvenil!

**Diego Albuja**  
Asesor Académico

# Pazmiño vs. Mejía

Los clubes juveniles avanzan a paso acelerado y ya tenemos las primeras muestras de lo que será el Go ecuatoriano de tercera generación.

David Pazmiño 7K fue el ganador del Torneo Intercolegial del año pasado y su carrera en el mundo del Go colegial nos llena de esperanza. Lectura de jugadas y fuerza en su ataque son sus características principales, considerando que lleva un poco más de un año frente al tablero.

Su contraparte en esta partida, jugando con blancas, es Nicolás Mejía 12K quien desde hace poco ha mostrado su fuerza en el juego ligero y creación de moyos.

Justamente en esta partida, jugada el 15 de abril durante la quinta ronda del torneo interno del colegio América Latina, podremos apreciar el avance del Go juvenil.

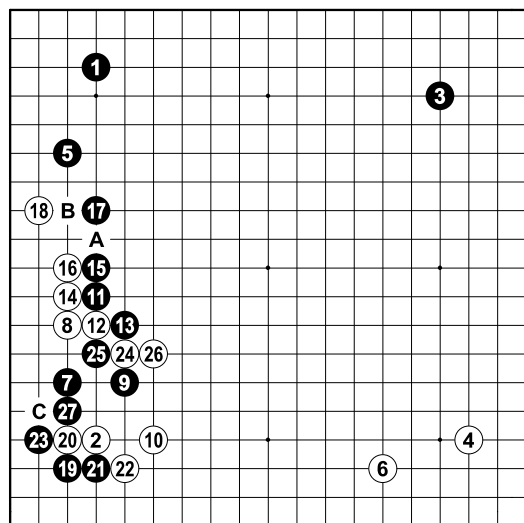


Figura 1

## Figura 1. Apertura coherente

La apertura muestra la coherencia general de juego de los jóvenes. Sin embargo, se notan algunos errores técnicos que deberán ser pulidos en el futuro: El joseki de la esquina inferior izquierda exige que 17 sea jugada en A y 18 en B. Así como 27 debía ser ubicada en C para mayor solidez en el juego de ambos contendientes.

Estos errores provocan que Nicolás saque a colación su habilidad para crear moyos. Consideremos la pared de 11, 15 y 17 de Negro que puede llegar a ser la ventaja que decida la partida.

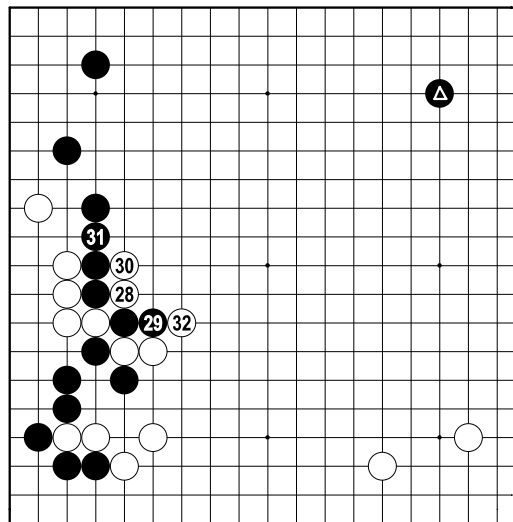


Figura 2

## Figura 2. Aprovechando debilidades

Luego del corte en 28, Negro huye confiado. Sin embargo, Blanco aprovecha la debilidad de la formación negra que debe ser arreglada con 31 para usar 32 en sente. Aunque la intención inicial implicaba escaleras, Blanco tuvo que rehacer la estrategia debido a que la piedra marcada es contra-escalera.

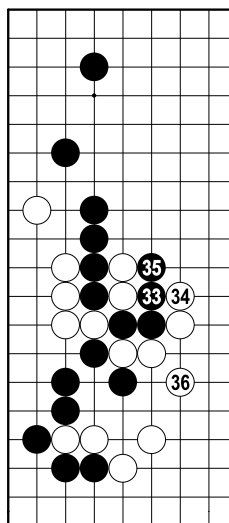
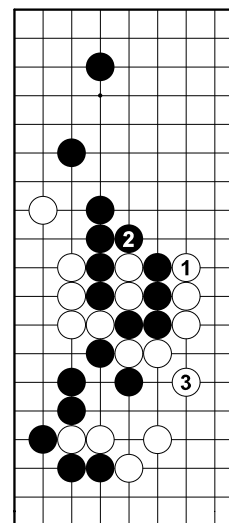


Figura 3



Variación

## Figura 3. La diferencia de una piedra

Si bien el juego hasta 36 provee una nueva realidad en el tablero, cediendo un inmenso moyo en la ladera inferior para Blanco (ver figura 4 para referencia), ésta podría haber sido aún más dramática.

Si consideramos que el juego de 1 (variación) es kikashi (Negro debe responder con la captura) podremos darnos cuenta de la gran ventaja que representa una piedra adicional en el moyo de Blanco.

Recordemos que cada piedra en el tablero representa una gran diferencia en el desarrollo del entorno y si la podemos ubicar en Sente, se duplicará el premio.

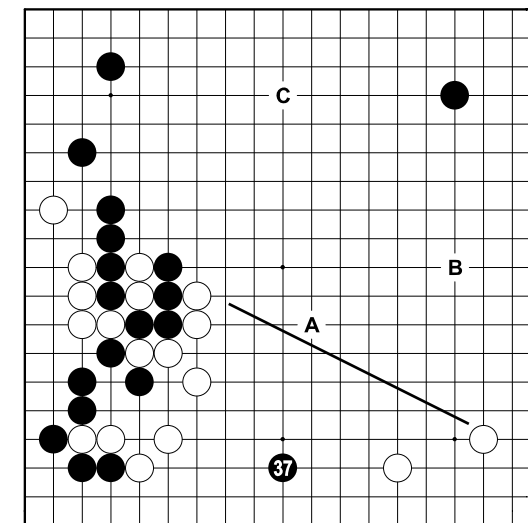


Figura 4

## Figura 4. Un ataque forzado

La piedra 37 entra muy profundo en el moyo de Blanco. Aunque el ataque puede tener éxito, es mucho más saludable un ataque desde fuera de la línea de influencia blanca, alrededor de A, por ejemplo. Además debería ser apoyado con alguna piedra alrededor de B para mayor seguridad. En esas circunstancias C se convertiría en un gran punto vital.

Si Negro B, los sectores A y C se convierten en miai que probablemente llevaría a un intercambio de territorios (furikawari).

Nicolás ganó la partida y con ella el torneo.

**Análisis:** Diego Albuja 1 Dan.