

02	“Go, aplicación práctica de los principios de la guerra”, traducción de un artículo de Go Winds de Yutopian.
03	“Técnicas de manejo de libertades”, por Diego Albuja 1 dan.
04	“La espada sagrada de Muramasa”, por Diego Albuja 1 dan.
05	“La partida de los 16 soldados”, por Diego Albuja 1 dan.
06	“Shin Fuseki Ho, La nueva propuesta”, artículo libre por Diego Albuja 2 dan.
07	“Fuseki, aperturas clásicas” 1ra. Parte, por Diego Albuja 2 Dan
08	“Fuseki, aperturas clásicas” 2da. Parte, por Diego Albuja 2 Dan
09	“Fuseki, aperturas clásicas” 3ra. Parte, por Diego Albuja 2 Dan / “Go por Internet”, por Diego Vaca 1 kyu
10	“Fuseki, aperturas clásicas” 4ta. Parte, por Diego Albuja 2 Dan

Además de estos artículos el Tesuji en estos tres años ha publicado la sección “Así se juega Go” donde paso a paso enseñamos las bases para jugar. En nuestra página web puede obtener compactados todos los Tesuji, en [www.goecuador.org](http://www.goecuador.org).

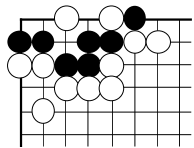
## Dónde Estudiar Go

“La Piedra en el Lago” Academia de Go  
Telf. 08-7768626 - Quito  
**Centro Educativo El Trébol**  
Telf. 2 424-928 - Quito  
**Colegio Nuevo Mundo**  
Telfs. 2 483-777 / 2 483-847 - Quito  
**Universidad San Francisco de Quito**  
Club de Go de la USFQ - Quito  
**Universidad estatal de Cuenca**  
Telf. 09-4344930 - Cuenca  
**Club de Go de Guayaquil**  
Telf. 099431636 - Guayaquil

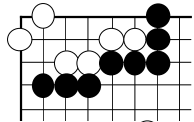
AÑO 3	TEMA
01	“Fuseki, aperturas clásicas” 5ta. Parte, por Diego Albuja 1 Dan
02	“El arte del Sacrificio” comentarios de Diego Albuja 1 dan de una partida del Maestro Honinbo Dosaku vs. Yasui Chitetsu
03	“Cinco principios claves de estrategia”, por Diego Albuja 1 dan
04	“La eterna lucha entre Ranking y Rango” por Diego Albuja 1 dan / “La mítica esquina del carpintero” extracto traducido de “All about life and death”, de Cho Chikun
05	“La mítica esquina del carpintero” 2da. Parte, extracto traducido de “All about life and death”, de Cho Chikun
06	“Contando con las líneas” 1ra. Parte, por Diego Albuja 1 dan.
07	“Contando con las líneas” 2da. Parte, por Diego Albuja 1 dan. / El Torneo del súper Meijin
08	“Contando con las líneas” 3ra. Parte, por Diego Albuja 1 dan.
09	“XI torneo Nacional de Go”, comentarios de partidas y el torneo.

## LOS PROBLEMAS DE CHO CHIKUN

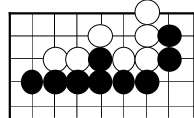
En la Enciclopedia de Vida y Muerte de Cho Chikun 9 dan, aparecen problemas cuyas soluciones tienen restricciones de Derechos de Autor por lo que no pueden ser publicadas. Esta es una interesante ventaja. He aquí tres de estos problemas que usted puede resolver en 3 minutos, o toda una vida... o tal vez nunca:



**PRINCIPIANTE**  
Juega Negro y vive.



**INTERMEDIO**  
Negro juega y mata.



**AVANZADO**  
Negro juega y mata.

# TESUJI

BOLETIN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

Volumen 4, Número 2

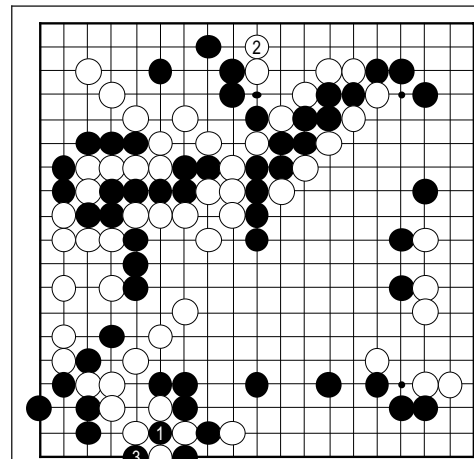
Marzo - Abril del 2011

Distribución Gratuita

## Editorial

Las tragedias vienen sin aviso y suelen juntarse en momentos críticos. Las tierras niponas fueron arrasadas por la fuerza de la naturaleza de una manera brutal y con graves consecuencias humanas, materiales y de medio ambiente. Enviamos nuestro apoyo a nuestros hermanos japoneses, a quienes debemos la globalización del hermoso arte del Go, y esperamos que las consecuencias de esta tragedia no alcancen niveles irreparables. Estamos seguros que la fuerza moral y poder de recuperación del pueblo japonés ayudará a resurgir una cultura milenaria.

## El problema de portada



**Qiu Jun 6p vs. Gu Li 7p**

Luego de la pelea por el ko en el sur, Negro captura con 3 obviando blanco 2. El grupo blanco en el norte debe buscar un camino a la vida. ¿Lo podría encontrar usted?

## TESUJI

Boletín Oficial Ecuatoriano

Volumen 4  
Número 02

Febrero - Marzo del 2011

Publicado por la Asociación Ecuatoriana de Go.

Leonidas Plaza y Veintimilla – Cafelibro

Quito - Ecuador

Telf. 08-7768626

Cuenca: 09-4344930 - (07)2881501

Guayaquil: 042395267 - 099431636

e-mail: [presidente@goecuador.org](mailto:presidente@goecuador.org)

web-site: [www.goecuador.org](http://www.goecuador.org)

Visítenos en nuestra página en Facebook

Edición y diagramación: Diego Albuja.

Programa de edición: GOWrite 2, Ver. 2.2.23

Distribución gratuita

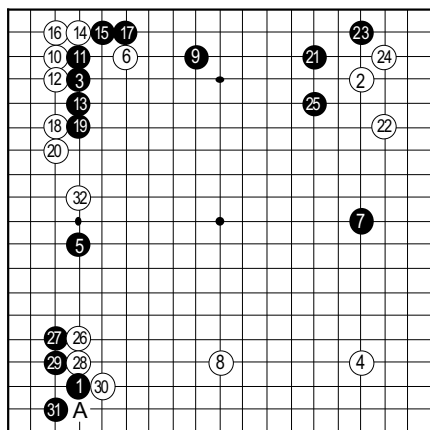
Impreso en Ecuador

## IV Torneo Internacional de los Cuatro Ríos

Los días 8, 9 y 10 de Abril se celebró la cuarta edición del Torneo Internacional de los Cuatro Ríos en la ciudad de Cuenca con la participación de jugadores ecuatorianos, coreanos, paraguayos y japoneses.

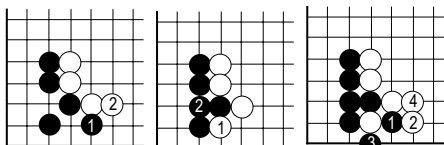
Como en las anteriores versiones de este torneo se han dado sorpresas que hacen de éste el torneo más imprevisible en cuanto a resultados.

Este año Edison Vásquez 1-dan, jugador Sub-18 fue quien sorprendió obteniendo el título con un perfecto puntaje de 5 puntos en 5 rondas. El segundo lugar fue para Rafael Song 1-dan de Corea y el tercero para el excampeón de este torneo el Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano. A continuación mostraremos la partida jugada entre Edison Vásquez 1-dan y el Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano en la cuarta ronda.



Cuarta ronda del 4to. Torneo de los 4 Ríos  
TA Oswaldo Moreano (negras) vs. Edison Vásquez (blancas).  
Fig. 1 (1-32)

Fig. 1 La apertura es normal sin grandes complicaciones. Antes de blanco 32, Blanco debe jugar en A. Importante punto que estabiliza su situación en el sector.



Dia. 1

Dia 1. Tal cual la situación Negro puede en algún momento jugar 1 y Blanco deberá retroceder a 2 (izquierda). Si en cambio Blanco intercambia 1 con 2 (centro), en el futuro si Negro juega 1 (derecha), Blanco responde 2, negro 3 y blanco 4, fortaleciendo su situación.

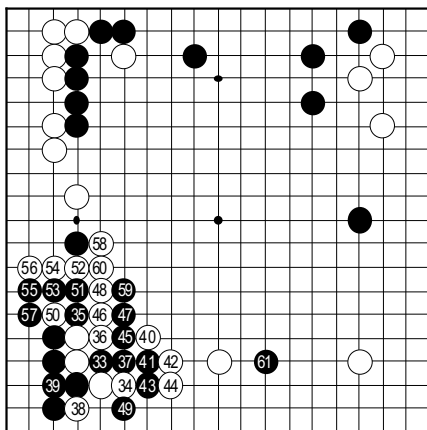


Fig. 2 (33-61)

Fig. 2. La primera batalla de la partida se produce por el error de Blanco que permite el corte de negro 33. Finaliza con un furikawari algo favorable para Blanco puesto que su grupo en el sur es aún fuerte y difícil de atacar. 61 pone presión en el sector.

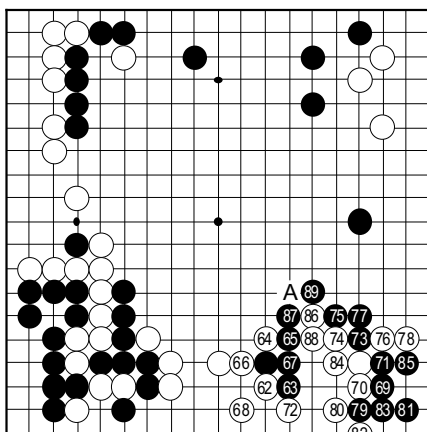


Fig. 3 (62-89)

Fig. 3. La batalla se extiende a la izquierda cuando Negro entra al 3-3. Negro 89 es un error. Debe ceder jugando en A para evitar puntos de corte problemáticos.

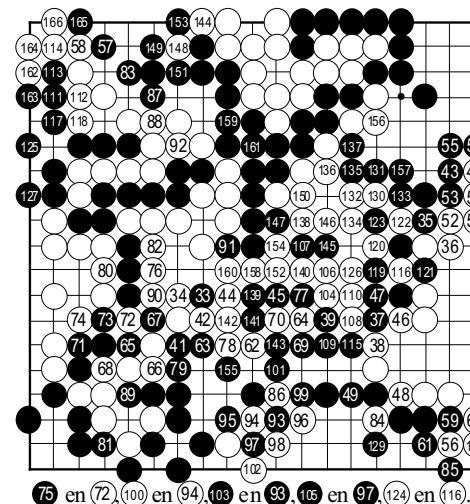


Fig. 8

Fig. 8. Como referencia damos el kifu hasta el final de la partida cuando Qui Jun se retira. Realmente un juego espectacular de Gu Li.

Investigación y referencias:  
[www.Go4Go.net](http://www.Go4Go.net)

## Frases de un Pro

“...hay dos formas de ganar en Go. La primera es jugar despacio y pausadamente, tomándose su tiempo y evitando los problemas, algo que llega naturalmente con la edad, <...> jugará en una manera restringida, buscando, movimiento a moviendo, poco a poco, reajustar el balance del poder en su favor. <...> En Go, cada piedra tiene el mismo valor que cualquier otra, y el resultado se decide por el balance general en todo el tablero <...> Mientras el oponente no cometa una enorme error, hay un largo camino que recorrer antes de poder matar un gran grupo de piedras; esto debería considerarse la verdadera naturaleza del juego de Go”.

Sakata Eio, Honinbo Honorario

## Tres años del Tesuji

Durante 3 años hemos publicado el boletín oficial Tesuji de la AEG. Esta es una guía de los temas tratados en este tiempo en la sección central:

AÑO 1	TEMA
01	Análisis de una partida entre Oswaldo Moreano 2 dan y Francisco Castelblanco 4 dan.
02	“Análisis de aperturas”, por Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano 2 dan.
03	Hideki Enda 2 Dan Pro vs. Hiromasa Yanagawa, 4 Dan Pro, comentada por Diego Albuja 1 dan.
04	David Pazmiño 7 kyu vs. Nicolás Mejía 12 kyu, partida de jugadores sub-18 comentada por Diego Albuja 1 Dan.
05	El IX Torneo Iberoamericano de Go realizado en Quito. / Torneo Interclubes 2008
06	Fernando Bernal 1 kyu vs. Sebastián Almeida 1 kyu, comentada por Fernando Bernal.
07	“Esa es la Manera”, traducción de un artículo del Go Winds, revista de Yutopían
08	“Teoría de los Komokus opuestos”, traducción de un extracto del libro “Direction of Play” de Takeo Kajiwara
09	Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano 2 dan vs. Fernando Bernal 1 dan, comentada por Diego Albuja 1 dan.
10	“Escaleras”, traducción de un extracto del libro “Lessons in the Fundamentals of Go” de Toshiro Tageyama
11	“La esquina curva”, traducción de un extracto del libro “All about life and death” de Cho Chikun

AÑO 2	TEMA
01	“Triángulos vacíos”, traducción de un extracto del libro “Shape Up” de Charles Mathews.

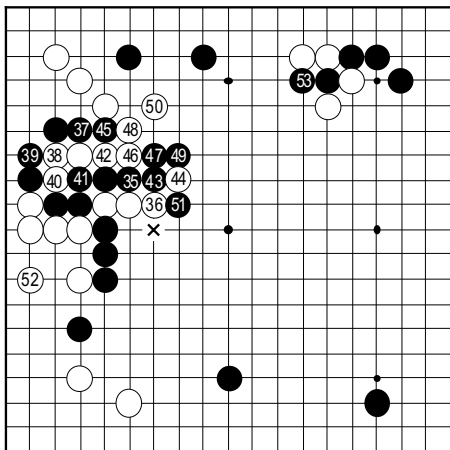


Fig. 4

Fig. 4. Negro puede capturar en X pero prefiere aprovechar la escalera fallida y activar la piedra de corte con 53.

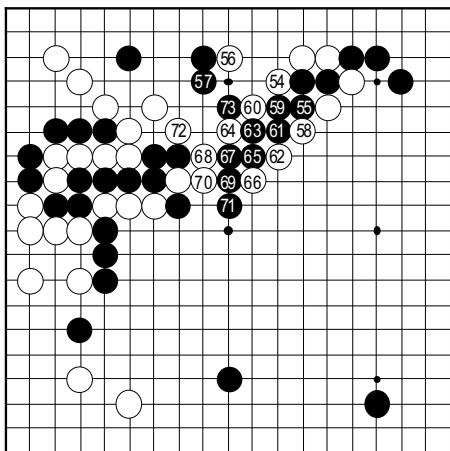


Fig. 5.

Fig. 5. La teoría dice que cada piedra que se aumenta en una escalera fallida representa 7 puntos de pérdida. Gu Li nuevamente sorprende al seguirla y salvar así sus tres piedras. Sin embargo Negro gana una impresionante fuerza en el sector derecho del tablero. ¿Qué piensa un Pro al dar semejante ventaja a su oponente?

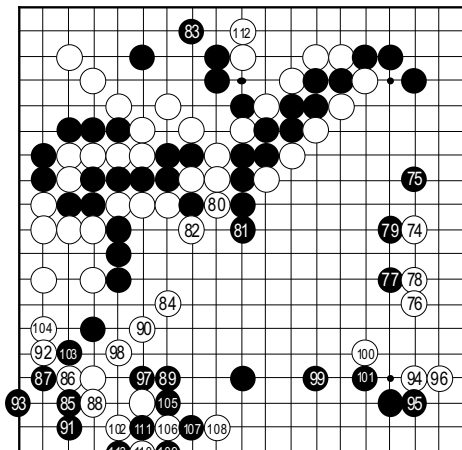


Fig. 6

Fig. 6. Luego de las acciones en el sector derecho que fortalecen la pared negra a cambio de algo de territorio para Blanco, Negro se ve obligado a pelear un ko. El ko es tan importante que Negro regala 112 a Blanco.

Este es el problema de portada. El punto ahora es vivir.

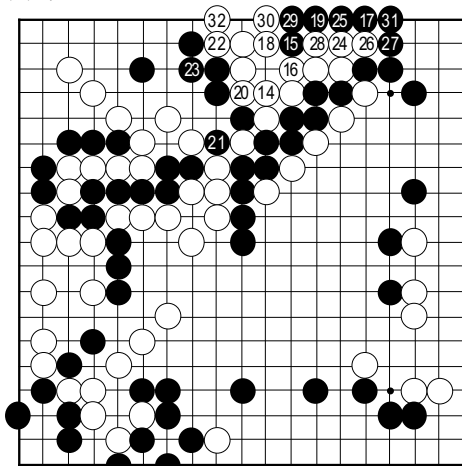


Fig. 7

Fig. 7. Una impresionante serie de kikashis y una técnica de escasez de libertades otorga a Blanco la vida. De este punto en adelante se nota en Negro una decaída anímica en su juego. Blanco está adelante y la ventaja es grande.

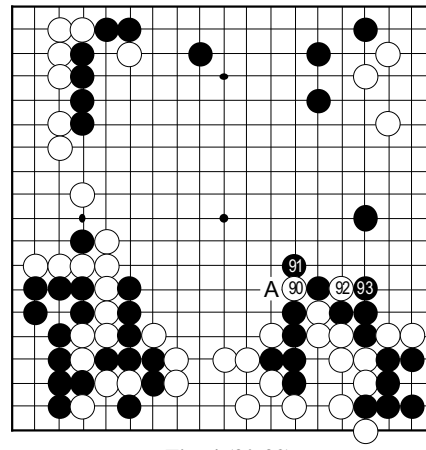
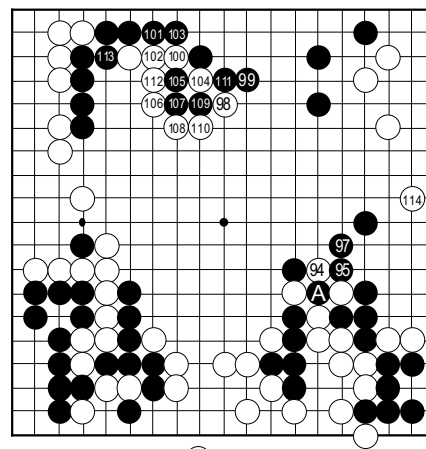


Fig. 4 (90-93)

Fig. 4. Nuevo error de Negro: 93 debió ser jugado en A cediendo tres piedras y asegurando control en el centro.



96 en A.

Fig. 5 (94-114)

Fig. 5. Blanco se confía demasiado y no captura las tres piedras (114 en 104) para evitar futuros problemas. 114 es grande pero no urgente.

Fig. 6. Bonita secuencia de Blanco que finaliza con 176 capturando el centro y ganando la partida.

Jugadas luego de blanco 176 omitidas. Blanco gana por abandono.

Análisis hecho durante el Torneo de los 4 Ríos.

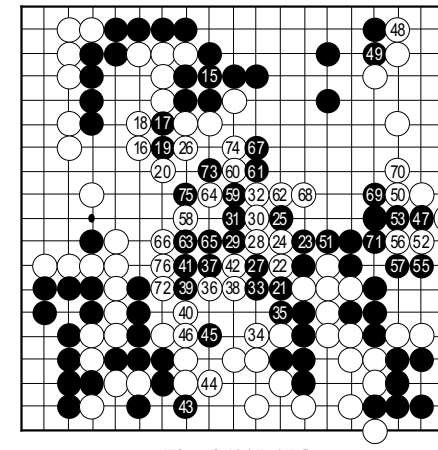


Fig. 6 (115-176)

## Publicado por la AEG

“Principios Básicos del Go”  
de Diego Albuja Ortiz

El primer libro ecuatoriano escrito sobre el juego de Go donde podrás iniciarte en el arte del Go desde el comienzo hasta un punto sin retorno donde podrás jugar de forma decente:

Reglas básicas; Técnicas de captura; Formas; Puntos vitales; Conexiones y extensiones; Vida y muerte; Josekis.

De venta desde la Asociación Ecuatoriana de Go para todos los países de habla hispana.

\$ 12.00 + Envío.

La Asociación Ecuatoriana de Go se reúne en la Sala de Go del

Esencia del arte

CAFELIBRO

Leonidas Plaza entre Wilson y Veintimilla, Quito

## Una breve historia

Por. Diego Páez

El Go es un juego de origen chino, inventado según la leyenda por el mítico Emperador Amarillo, a quien se le atribuyen otras invenciones como la escritura. De ser cierta la leyenda, el juego habría hecho más de 4000 años (la Enciclopedia Británica indica que el juego fue inventado en el año 2306 a.C.), lo que lo convierte en el juego no de azar más antiguo del mundo.

De acuerdo con varios estudiosos de la historia China, el juego tendría sus orígenes en antiguas formas de oráculos, donde se incluían elementos de astronomía y de astrología. La evolución propia del juego va de la mano entonces con conceptos primordiales tales como el de la dualidad de las cosas dentro de un todo absoluto, conceptos reflejados en el *I-Ching* y en el *Tao Te King*.

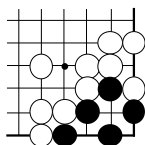
Los estudiosos discuten todavía hoy si libros como el *Bing Fa*, El arte de la guerra, de Tsun Tsé, escrito en el Siglo V a.C. fueron inspirados por el juego, o si bien el libro aportó preceptos al juego en sí. Hay que tomar en cuenta que en ese Siglo se dio el nacimiento de Roma.

De todos modos, el registro más antiguo que existe sobre el juego es el *Yi Zhi*, La esencia del Go, de Ban Gu, escrito en el año 70 d.C. Se sabe que grandes pensadores como Kung Fu Tsé y Lao Tsé conocieron el Go, e incluso, el primero lo elevó al nivel de uno de los cuatro artes, junto con la poesía, la música y la caligrafía, que debían ser conocidos por los nobles chinos en el siglo VI a.C. Con la llegada de los chinos a las islas del Japón, el juego fue conocido por esta cultura ganando gran popularidad que lo elevó al nivel de Juego Nacional Japonés. Es aquí donde logra un desarrollo ulterior, sobre todo en época del Shogunato, cuando Edo era la capital. Esto gracias a que a diferencia de China, donde el juego era reservado para eruditos y nobles, en Japón el juego llegó a ser del domino popular. Es aquí, además, donde se establecieron relaciones de apadrinamiento entre grandes jugadores y nobles, donde éstos se convierten en mecenas de los otros, fomentando el perfeccionamiento del juego. Incluso, en el año 1612 el gobierno estableció pensiones para jugadores de Go.

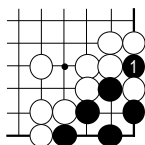
En la actualidad juegan al Go aproximadamente mil millones de personas en Asia. La mayoría de ellos aprenden a jugar en la infancia y quedan cautivados para el resto de su vida. Se juega al Go en las escuelas, en los comedores de las empresas, y en lugares especiales llamados «Salones de Go». Se juega por placer, para estimular la mente, o, los jugadores profesionales, por premios que llegan hasta casi un millón de dólares.

## Esas extrañas formas

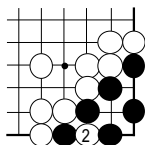
### Doble Ko – Negro muere



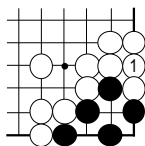
Posición inicial. Negro dispone de dos ko que le darían la ventaja. Sin embargo...



Negro sólo puede capturar con 1.



Blanco captura con 2 y la forma permanece igual.



Conectar en Blanco 1 hace la posición más clara, pero no es necesario. Según las reglas del WAGC, la posición inicial es Negro muerto.

## Joyas del Café

“Corto, luego existo”.

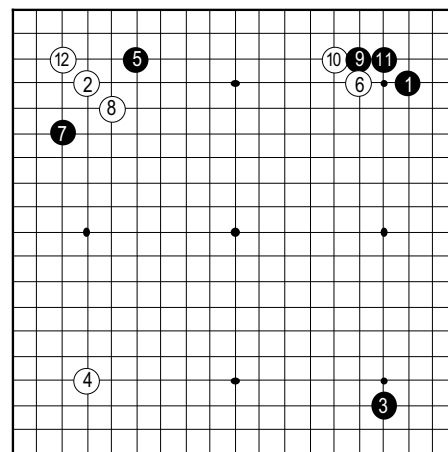
Anahí Atarihuana.

## Apreciando juegos Pro

Por Diego Albuja 1 dan.

En Noviembre y diciembre del 2004 se jugó la 6ta. Liga A Ciudad de China. En esta ocasión el equipo de Shanghai ganó por primera vez la Liga Ciudad de China con un perfecto puntaje de 22 rondas invictas. El equipo estaba formado por: Chang Hao 9p, Qiu Jun 7p, Hu Yaoyu 7p y Liu Shizhen 6p.

Durante este torneo se llevó a cabo una emocionante partida que involucraba una escalera fallida, jugada entre Gu Li 7p (blancas) y Qiu Jun 6p (negras). He aquí los pormenores.



6ta. Chinese City League A, Round 19  
Qiu Jun 6p (negras) vs. Gu Li 7p (blancas)

Fig. 1

Figura 1. Las tres coronas en la esquina superior izquierda es una formación común en China, los jugadores coreanos la consideran buena para Blanco.

Fig. 2. Es natural para Blanco capturar en X luego de la contraescalera de negro 17. Gu Li demuestra un estilo agresivo de juego.

Fig. 3. Blanco 34 es un bonito tesuji que lleva a una secuencia favorable para Blanco.

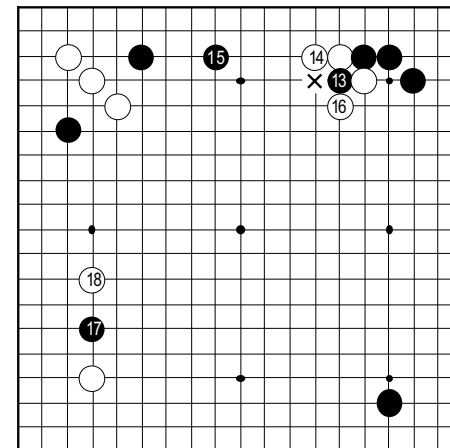


Fig. 2.

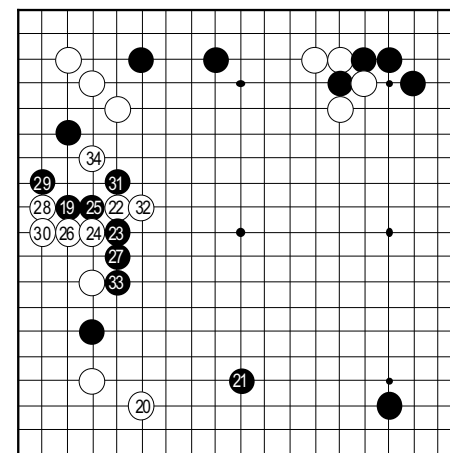


Fig. 3

## Publicado por la AEG

El boletín Ecuatoriano Tesuji llega a manos de los jugadores de Go ecuatorianos y de aquellos que se interesan por las artes marciales:

Publique con nosotros:

Cuarto de página: \$25.00

Media página: \$ 45.00

Página completa: \$ 80.00