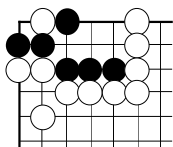
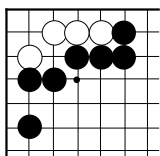


Los problemas de Cho Chikun

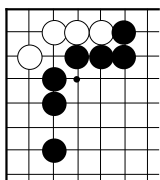
En la Enciclopedia de Vida y Muerte de Cho Chikun 9 dan, aparecen problemas cuyas soluciones tienen restricciones de Derechos de Autor por lo que no pueden ser publicadas. Esta es una interesante ventaja. He aquí tres de estos problemas que usted puede resolver en 3 minutos, o toda una vida... o tal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



PRINCIPIANTE
Juega Negro y vive.



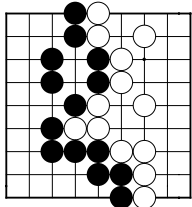
INTERMEDIO
Negro juega y mata.



AVANZADO
Negro juega y mata.

Así se juega Go

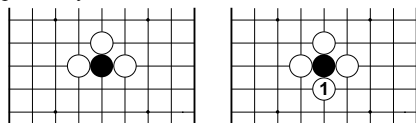
Básicamente de lo que trata el Go es de rodear la mayor cantidad de espacio vacío utilizando piedras (léase fichas), como podemos observar en el siguiente diagrama:



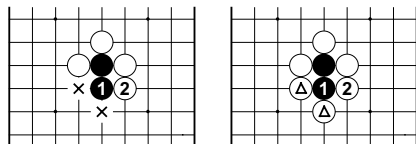
Dos jugadores ponen alternadamente piedras en un tablero vacío para rodear espacios y reclamarlos suyos. Las piedras no tienen valor en sí, salvo por el hecho que rodean espacios vacíos.

Blanco ha rodeado 26 intersecciones en el lado derecho mientras que Negro ha rodeado 29 intersecciones en el izquierdo. Cada intersección es un punto.

Sin embargo, la interacción de las piedras influye en el desarrollo del juego. Si una piedra es rodeada en todas sus intersecciones adyacentes es capturada y sale del tablero:



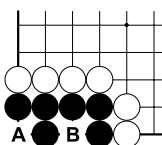
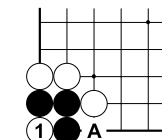
(Izquierda) una piedra negra está a punto de ser capturada. **(Derecha)** Blanco juega 1 y rodea completamente a la piedra negra capturándola.



Sin embargo, si Negro juega en 1 primero puede salvar de la captura a su piedra, Blanco ya no puede capturar en una jugada ambas piedras negras **(izquierda)**. **(Derecha)** si Blanco tuviese dos piedras más, las piedras marcadas, al jugar en 2 capturaría ambas piedras negras.

No se permite el suicidio, es decir poner una piedra en un lugar donde se quede, de entrada, sin libertades. Estos espacios internos se llaman Ojos. **(Derecha)** Blanco puede capturar el grupo negro si juega en A antes de jugar 1. Eso no es suicidio, es captura.

Ya que comprendemos lo que es un suicidio y un ojo. Miremos este ejemplo. El grupo negro tiene dos ojos: A y B. Nótese que si Blanco pone una piedra en cualquier ojo de Negro, se estaría suicidando y, por tanto, no lograría nada. De hecho, el grupo negro no puede ser capturado bajo ninguna circunstancia. Está vivo y los espacios de los ojos son su territorio, dos puntos que se contarán a su favor al final de la partida.



Joyas del Café

"Si los 'hubiese' fueran reales, qué lindo sería el mundo".

Anónimo.

TESUJI

BOLETIN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

Volumen 4, Número 3

Mayo - Junio del 2011

Distribución Gratuita

Editorial

Un nuevo reto se nos presenta: la realización del Torneo Internacional "Ciudad de Quito" 2011. En esta ocasión tendremos la visita de 10 jugadores de alto rango de Japón quienes estarán con nosotros en noviembre para disfrutar y enseñarnos más sobre el legendario juego del Go. Estaremos a la altura del reto y desde ya invitaremos a jugadores de Latinoamérica para que se unan a este gran evento. Con esta noticia iniciamos la edición 4-3 del Tesuji que viene con nuevos segmentos y gran cantidad de información. Disfrútenlo.

TESUJI

Boletín Oficial Ecuatoriano

Volumen 4
Número 03

Mayo - Junio 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

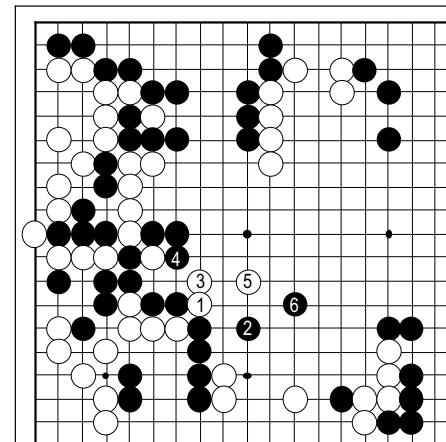
e-mail: presidente@goecuador.org
web-site: www.goecuador.org

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

El problema de portada



Kobayashi Koichi (Blancas) vs. Kyjkim (Negras)

Juega Blanco. Blanco acaba de cortar con 1 y la situación es complicada para Negro. Ahora Blanco debe ayudar a sus piedras de corte antes que sea demasiado tarde. ¿Cuál es la estrategia perfecta?

Apreciando juegos Pro

Una obra maestra de Kobayashi Koichi enfrentado a un 9 dan pro coreano en el servidor Tygem. La jugada 100 de esta partida viene directamente de la mágica tierra de los grandes maestros, su secreto se puede entender solo algunos movimientos después. A partir de ahí la partida se vuelve extremadamente emocionante, al ver a un maestro hacer lo que mejor sabe.

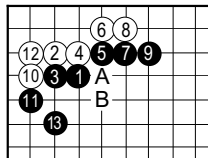
Dónde Estudiar Go

“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

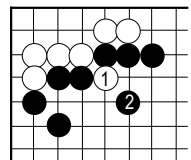
La escalera curva

Por Diego Albuja, 1 dan

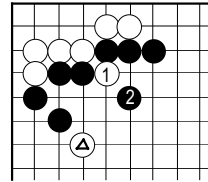
Existen tres técnicas básicas para capturar piedras: las escaleras, las redes y los nidos. Pero la más vistosa y elegante forma de capturar es combinar todas estas técnicas en una sola secuencia. Esta técnica se llama “Escalera Curva” y se considera un tesuji.



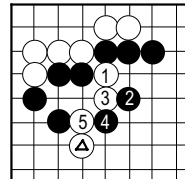
Luego de la secuencia básica en la esquina se considera que Negro ofrece territorio a cambio de una espectacular pared al centro. Sin embargo, algunos pueden pensar que existe una debilidad en esta pared en A, sobretodo si la escalera que sigue con B es fallida. Nada más lejos de la verdad.



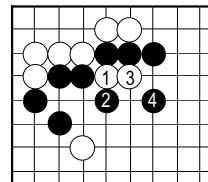
Si después de blanco 1, Negro juega la red en 2, seguro que no hay problema. Pero tiene sus puntos débiles.



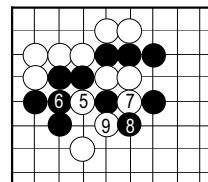
Con la piedra blanca marcada en posición...



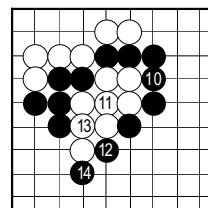
La secuencia favorece a Blanco y el corte es real: la pared de Negro se derrumba.



La escalera curva es la solución. Inicia con la escalera de 2 pero si hay contraescalera, Negro debe jugar en 4 para formar la red.



Luego de blanco 5, Negro no se preocupa y contraataca con 8 al atari de 7. Aquí se forma el nido.



Finalmente, negro 10 fuerza a blanco 11 y luego se activa nuevamente la escalera en el sentido contrario. La escalera ha sido curvada.

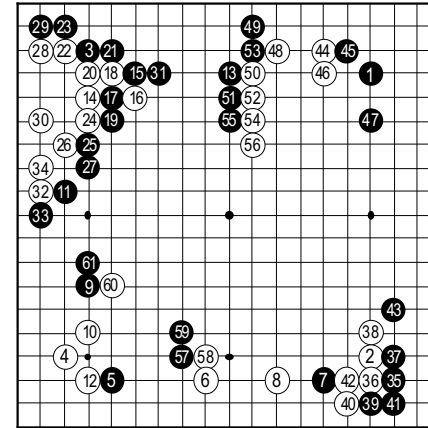


Fig. 1 (1-61)

Kobayashi Koichi (Blancas) vs. Kyjkim (Negras)

Fig. 1. La partida acaba de empezar. Parece que Negro 61 cubre los huecos de la parte superior.

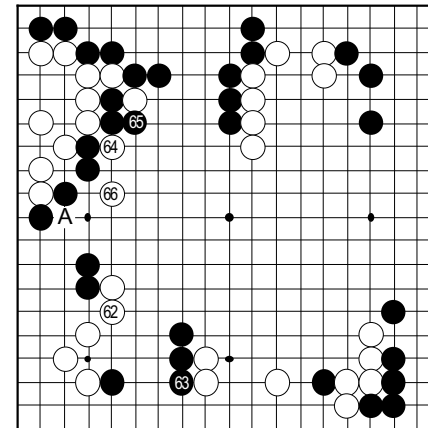


Fig. 2 (62-66)

Fig. 2. Blanco 64 entra en el momento perfecto. Blanco 66 apunta al corte en A.

Fig. 3. Con Blanco 82 el grupo de negro 67 es capturado. Difícil saber quien lidera la partida.

Fig. 4. Respecto a Blanco 94: un maestro mata una pared con una sola piedra. Al que adivine el siguiente movimiento le firmo un cheque en blanco. Este es el problema de portada.

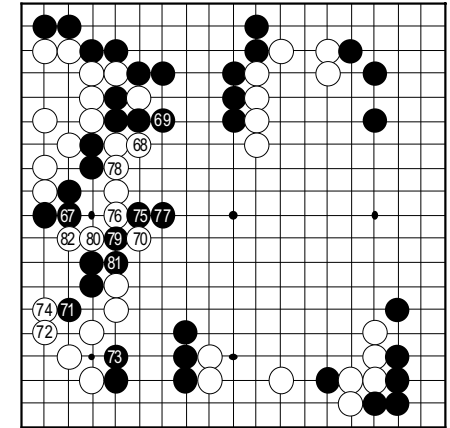


Fig.3 (67-82)

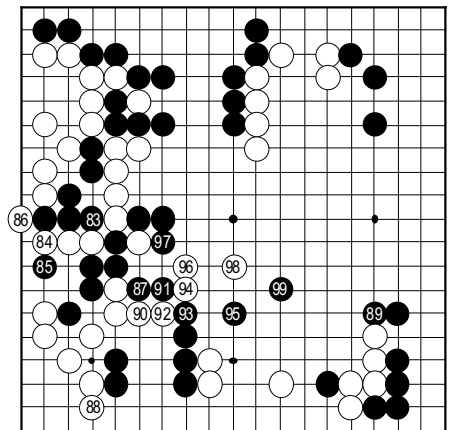


Fig. 4 (83-99)

Frases de un Pro

“Un error común al estudiar cualquier materia es ocuparse de las áreas más avanzadas antes de haber comprendido bien los principios básicos.”

Hideo Otake

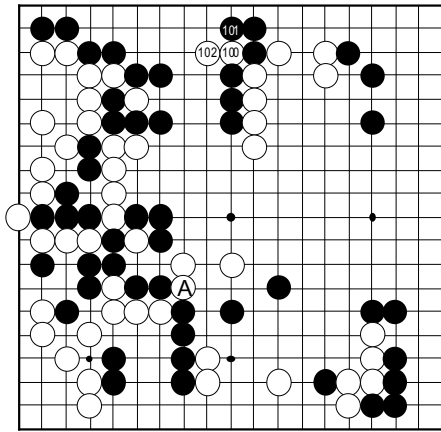


Fig. 5 (100-102)

Fig. 5. ¿Que? ¿Se lo imaginaron? Sean honestos, digan “no” y contémplo como si fueran aprendices. Es increíble, Blanco 100 fue jugada para ayudar a la piedra de corte A.

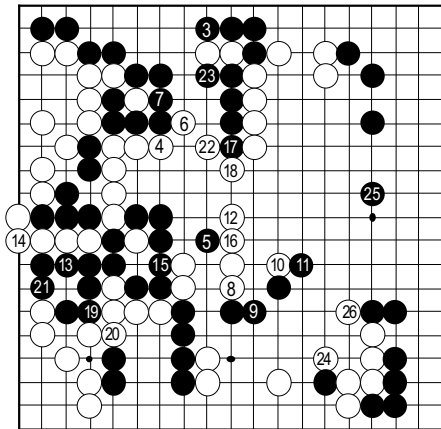


Fig. 6 (103-126)

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

CAFELIBRO

Leonidas Plaza entre Wilson y Veintimilla, Quito

Fig. 6. Blanco 126 luce inocente. Pero en realidad es diabólico: su fin es matar el grupo de la izquierda.

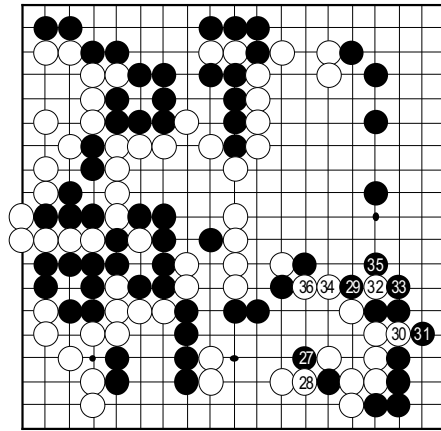


Fig. 7 (127-136)

Fig. 7. Blanco 130 es la trampa. Con blanco 136 la misión está cumplida. ¿Puede vivir Negro?

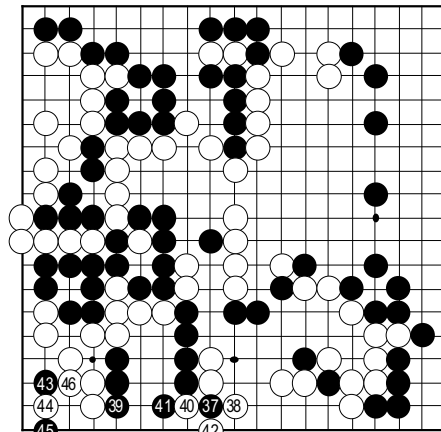
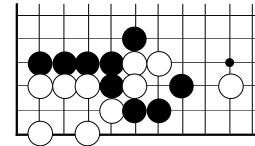


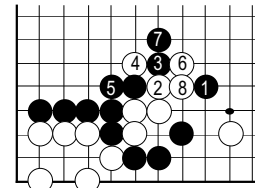
Fig. 8 (137-146)

Fig. 8. Negro 139 trata de aprovechar la debilidad en la esquina. Negro 143 pone en problemas a Blanco. Pero es inútil. Blanco tiene pensado un doble ko. Vida fácil.

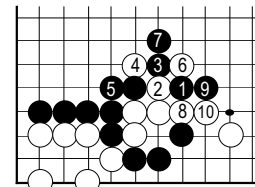
Estudio de Tesuji



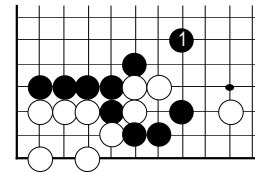
El problema. Las piedras blancas se han visto forzadas a hacer un triangulo vacio y el aji es muy malo. Negro debe aprovechar la circunstancia. ¿Cuál es la jugada correcta?



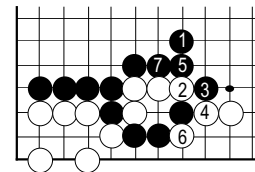
Si Negro ataca con 1, la secuencia que sigue libera a Blanco de las ataduras.



La red de 1 tampoco funciona bien debido al atari de 4.



El tesuji para esta posición es negro 1. Luego...



La secuencia involucra un nido sin dificultades para Negro.

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:

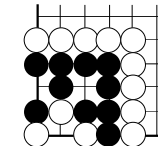
Reglas básicas; Técnicas de captura; Formas; Puntos vitales; Conexiones y extensiones; Vida y muerte; Josekis.

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

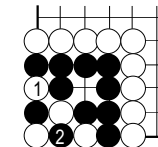
\$ 12.00 + Envío.

Esas extrañas formas

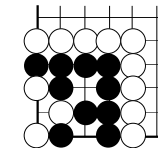
Doble Ko – Negro vive



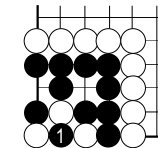
Posición inicial. La pregunta es si Negro vive si blanco juega primero...



Si Blanco captura con 1, Negro captura con 2.



El patrón continua igual, solo ha cambiado de posición.



Negro no necesita capturar con 1 puesto que sólo perdería un punto. La posición inicial es Negro vivo.

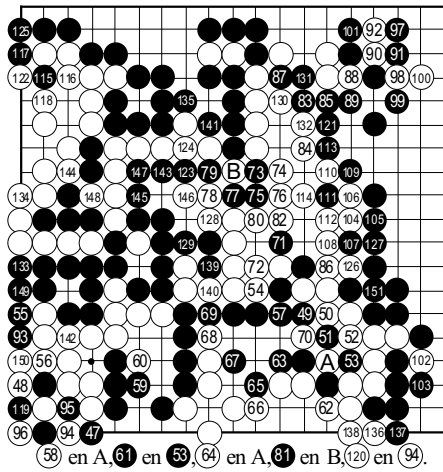


Fig. 9 (147-251)

Fig. 9. Gran maestro, gran juego. Blanco gana por 7.5 puntos.

Comentarios: Parik Stefanov, 5 dan
Traducción: Fernando Bernal, 3 dan

Publicado por la AEG

Luego de arduo trabajo la Asociación Ecuatoriana de Go lanza a la red su nueva página especialmente dedicada a la comunidad de Go ecuatoriano.

Visítenos en
www.goecuator.org.

La primera partida del Gran Campeón

Un nuevo premio se celebra este año: el premio al "Gran Campeón". Es un torneo entre los tres campeones ecuatorianos: el Campeón Nacional, el Campeón de los 4 Ríos y el Tinkuy Amawta. La primera partida fue jugada entre Vinicio Sánchez, Tercer Campeón Nacional y Edison Vásquez, Cuarto Campeón de los 4 Ríos. He aquí las incidencias de la partida:

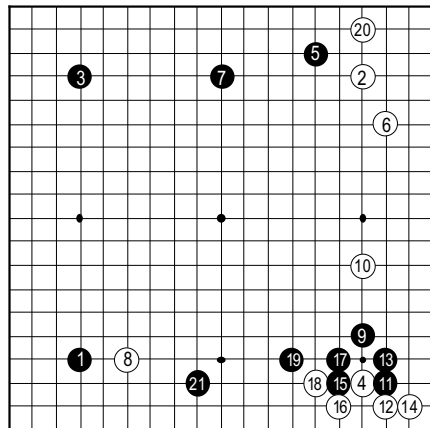


Fig. 1 (1-21)

Edison Vásquez, Campeón de los 4 Ríos vs. Vinicio Sánchez, Campeón Nacional

Fig. 1. Blanco 8 y negro 9 son nuevos movimientos. Blanco 14 debió jugarse en 16 para evitar el golpe de negro 15, ya que 10 restringe la extensión del grupo negro. El resultado es favorable para Negro. La pinza de negro 21 es extraña, no hay territorio en ese sector por lo tanto molesta pero no gana puntos.

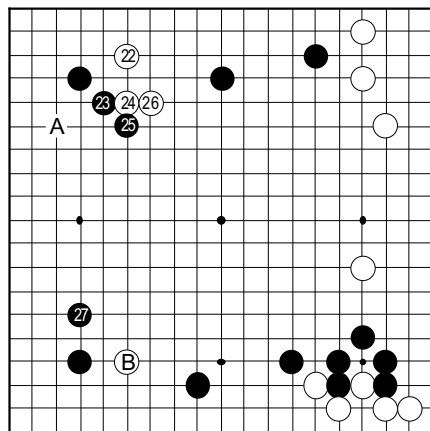


Fig. 2. (22-27)

Fig. 2. La inversión de 22 no es tan necesaria. Hubiese sido mejor en A para seguir la corriente del juego. Negro 27 da una razón de existir a B mientras dibuja un gran moyo.

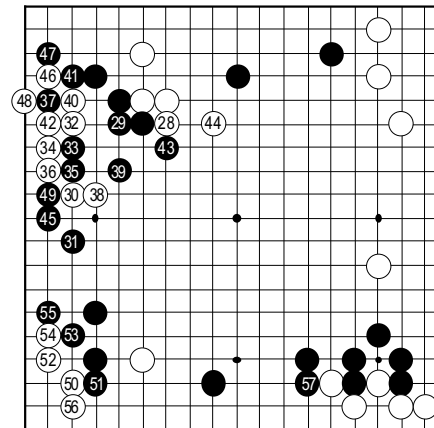


Fig. 3 (28-67)

Fig. 3. Blanco estabilizó todos sus grupos pero la fuerza al centro de Negro es abrumadora. Negro 67 pone en aprietos a Blanco. La partida es fácil ahora para Negro.

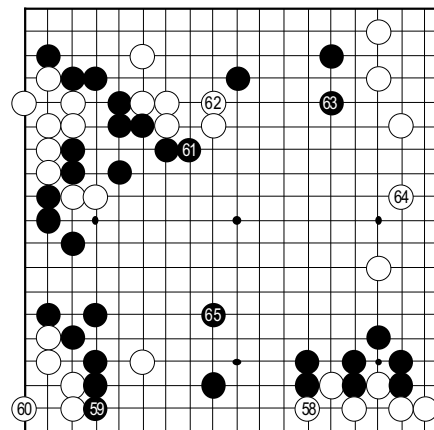


Fig. 4 (58-65)

Fig. 4. Blanco 64 prepara la incursión en el moyo Negro. Asegura el territorio para no preocuparse después. Sin embargo, debido a las circunstancias es mejor atacar de inmediato. 65 se adelanta a los acontecimientos.

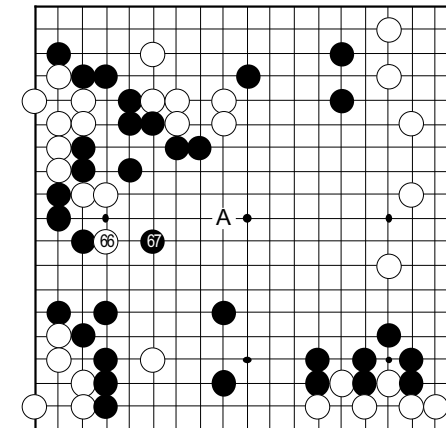


Fig. 5 (66-67)

Fig. 5. Blanco 66 es el error de la partida: trata de salvar un grupo muy débil en terreno mortal. Hubiese sido mejor iniciar acciones desde alrededor de A para usar el aji de las piedras en el fondo. El error es irrecuperable.

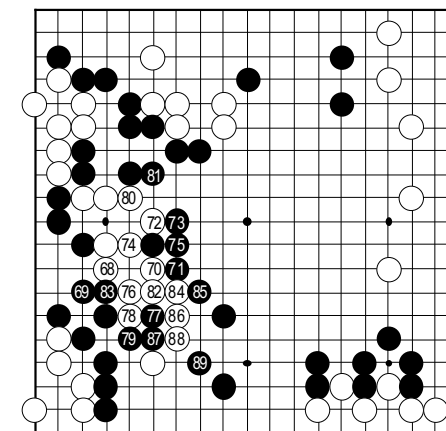


Fig. 6 (68-89)

Fig. 6. Las maniobras son inútiles. Blanco está muerto y el juego se acabó.

Jugadas después de 89 omitidas.
Negro gana por abandono.
Comentarios: Diego Albuja 1 dan.