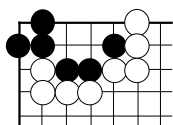
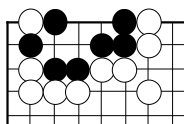


## Los problemas de Cho Chikun

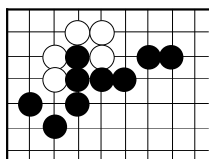
En la Enciclopedia de Vida y Muerte de Cho Chikun 9 dan, aparecen problemas cuyas soluciones tienen restricciones de Derechos de Autor por lo que no pueden ser publicadas. Esta es una interesante ventaja. He aquí tres de estos problemas que usted puede resolver en 3 minutos, o toda una vida... o tal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



**PRINCIPIANTE**  
Juega Negro y vive.



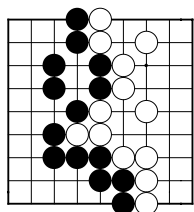
**INTERMEDIO**  
Negro juega y vive.



**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:

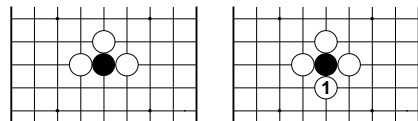


Dos jugadores ponen alternadamente piedras en un tablero vacío para rodear espacios y reclamarlos suyos. Las piedras no tienen valor en sí, salvo por el hecho que rodean espacios vacíos. Blanco ha rodeado 26

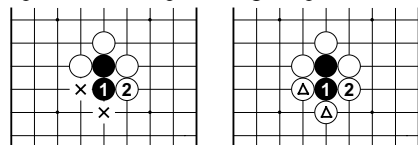
intersecciones en el lado derecho mientras que Negro ha rodeado 29 intersecciones en el izquierdo. Cada intersección es un punto.

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.

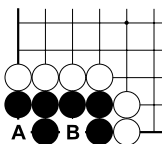
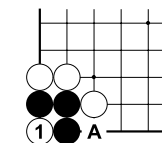


**(Izquierda)** Sin embargo, si Negro juega en 1 primero puede salvar de la captura a su piedra, Blanco ya no puede capturar en una jugada ambas piedras negras. **(Derecha)** si Blanco tuviese dos piedras más, las piedras marcadas, al jugar en 2 capturaría ambas piedras negras.

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.



## 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.goecuador.org](http://www.goecuador.org).

# TESUJI

BOLETIN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

Volumen 4, Número 4

Julio - Agosto del 2011

Distribución Gratuita

## Editorial

Se avecina el torneo Nacional Ciudad de Quito que convocará a los mejores jugadores de Go del país y la visita de 6 jugadores de Go japoneses. Hasta tanto, en nuestro afán por ofrecer material de calidad para el estudio de Go a los jugadores de todos los niveles, hacemos la primera entrega del análisis de una obra maestra del invencible Honinbo Shusaku, un análisis de una partida de la Liga Ecuatoriana 2011 entre otros artículos. Disfruten del Tesuji.

## TESUJI

Boletín Oficial Ecuatoriano

Volumen 4

Número 034

Julio - Agosto 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

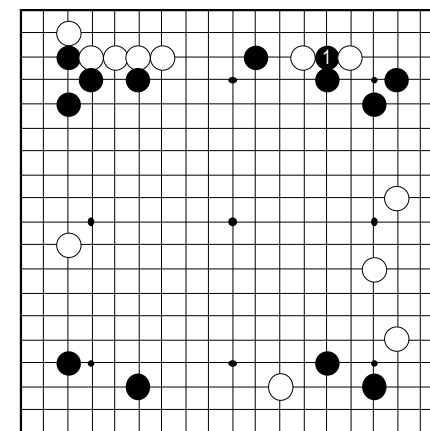
Edición y diagramación: Diego Albuja.

Programa de edición: GOWrite 2, Ver. 2.2.23

Distribución gratuita

Impreso en Ecuador

## El problema de portada



Honinbo Shuwa vs. Honinbo Shusaku

En esta ocasión haremos un ejercicio diferente a los acostumbrados en esa sección.

¿Puede usted explicar por qué Negro 1 es realmente una mala jugada?

## Apreciando juegos Pro

El 28 de octubre de 1851 y el 22 de marzo de 1852 se jugó la partida final de una serie de 32 partidas entre Honinbo Shusaku y Honinbo Shuwa.

Esta vez presentamos la primera parte de una obra maestra: la partida final de esta serie donde se ve claramente el estilo amashi del maestro Shuwa frente al invencible Shusaku.

Blanco: Honinbo Shuwa 8-dan  
 Negro: Honinbo Shusaku 6-dan  
 Fecha: 28 octubre, 1851 (al movimiento 81); 22 arzo, 1852  
 255 movimientos. Negro gana por 3 puntos.  
*Comentario de Segoe Kensaku, con referencia a un comentario de Sugiuchi Masao.*

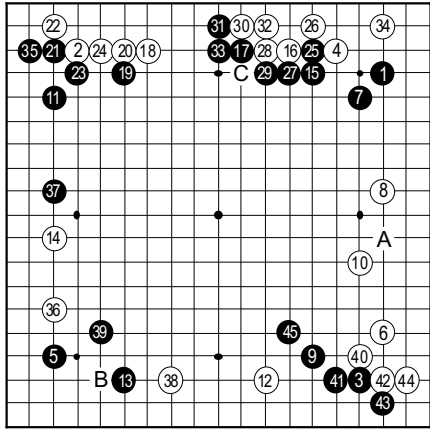
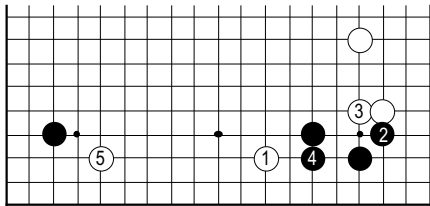


Figura 1 (1-45)

**Figura 1 (1-45). Amashi de Shuwa**

Blanco 8, previniendo Negro A, era el más común contrataque al estilo de fuseki de Shusaku. Blanco 12. Blanco B sería el movimiento usual, pero Shuwa presumiblemente pensó que eso permitiría a Negro dictar el paso del juego.



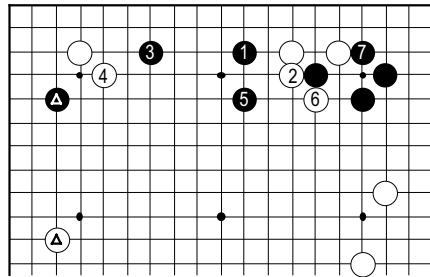
Dia. 1

Negro 13. Responder Blanco 12 con 2 y 4 en Dia. 1 sería sumiso.

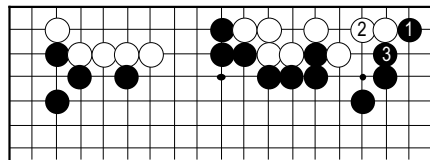
Blanco 12, 14 y 18 indican que Shuwa está siguiendo una estrategia de *Amashi*, un término difícil de definir. El objetivo del *amashi* es dejar que el oponente tome buenos puntos pero estar atrás de sus talones obteniendo ganancia. Shuwa redefinió *amashi* como una estrategia de muy alto nivel para Blanco en juegos sin komi. La

tendencia natural con el *amashi* es convertir la partida en una lucha entre la fuerza e influencia de Negro frente al territorio de Blanco.

Blanco 14. Si Blanco hiciese una pinza en 37, Negro contraría jugando en 14, llevando la partida a la pelea.



Dia. 2



Dia. 3

Negro 17. Negro espera 2 en Dia. 2, después de lo cual la secuencia a 7 sería natural. Debido a la distancia de la piedra blanca marcada, habría poca presión sobre la piedra marcada Negra.

Blanco 18 ilustra el espíritu del *amashi*: Blanco frustra los intentos de Negro de controlar la dirección de la partida al ir por territorio en lugar de pelear. A Blanco no le importa dar a Negro el chance de presionarlo con 19 y 27, porque es una forma de contrarrestar la influencia de Negro con la toma de territorio seguro.

Negro 25 es claramente un mal movimiento, el único desliz en esta partida. De acuerdo con Sugiuchi 9-dan, la continuación a 34 es inevitable, en ese punto....

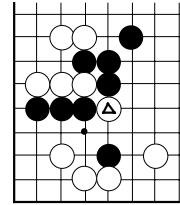
Dia. 3. Negro 1 y 3 no son sente – son simplemente movimientos de fin de juego.

**Joyas del Café**

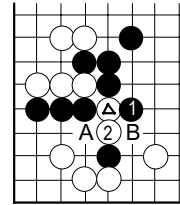
*“El suicidio es malo para la salud”.*

Diego Albuja.

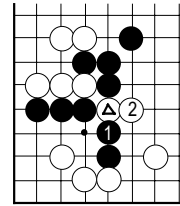
**Estudio de Tesuji**



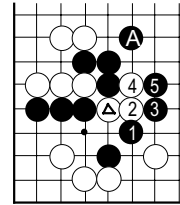
Continuamos con el estudio de tesuji de redes. Este es el problema: Negro juega y captura la piedra marcada.



Si negro 1, entonces Blanco escapa y se crean dos puntos de intercambio (miai). Si negro A entonces blanco B y viceversa. De cualquier modo, Blanco se escapa.



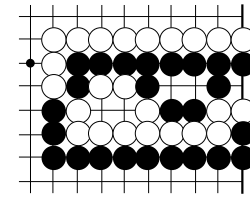
Ni qué decir de Negro 1 en la figura. Blanco escapa con 2 al aire libre.



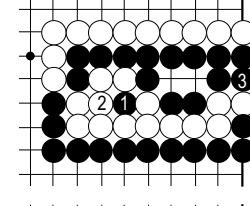
Negro 1 es la respuesta. Crea una red de captura gracias al apoyo de la piedra A.

**Esas extrañas formas**

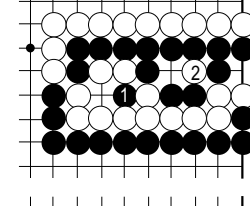
**Ko de dos piedras**



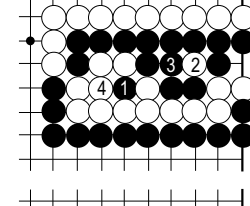
Posición inicial. Negro juega



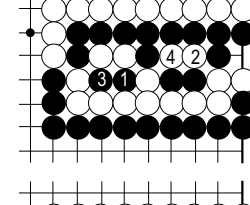
Si Blanco captura con 2, negro 3 captura el grupo



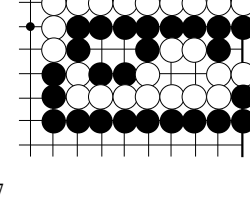
De modo que la única respuesta a 1 es blanco 2.



Si Negro captura con 3, Blanco captura con 4 y viven en coexistencia (seki).



Pero Negro puede capturar dos piedras con 3, Blanco hace lo propio con 4. Entonces...



...regresamos a la posición inicial en inversión simétrica. Si ningún bando cede el juego termina sin resultado.

**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.

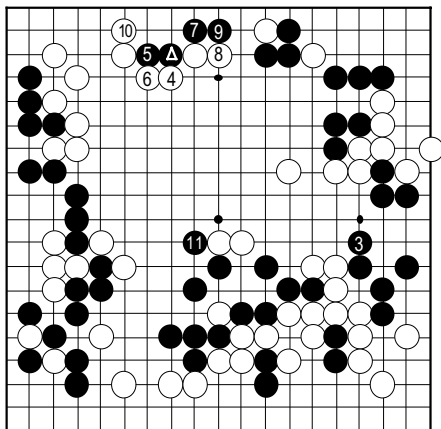
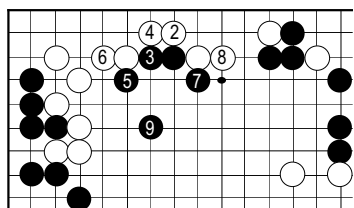


Fig. 7 (103-111)

Fig. 7. Blanco 104 es la única opción para lidiar con la piedra marcada: refuerza su presencia en el centro. Si Blanco 104 en 2 en Dia. 5 el resultado hubiese sido favorable para Negro.



Dia. 5

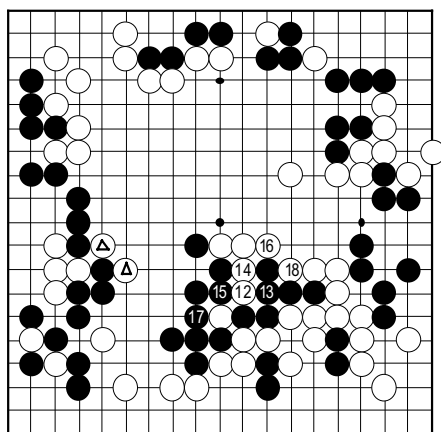


Fig. 8 (112-118)

Fig. 8. Los nidos son una excelente forma de forzar al oponente a sobreconcentrar sus piedras. La secuencia apunta a proteger la piedra marcada cuyo aji es fuerte.

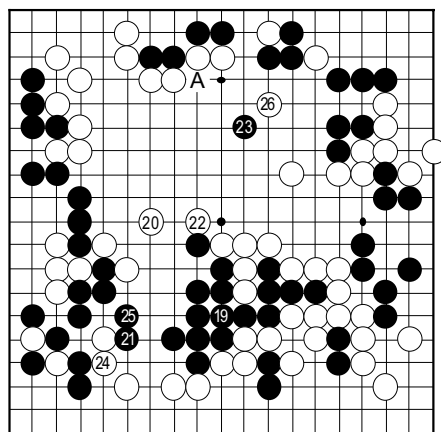


Fig. 9 (119-126)

Fig. 9. Blanco 126 es el error de partida. Todo por una mala lectura del entorno. 123 no puede ser desconectada debido al corte en A. Blanco debió resolverlo antes de intentar la maniobra de 126.

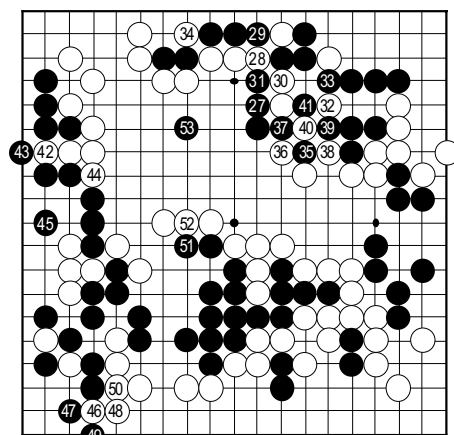


Fig 10. (127-153)

Fig. 10. Al llegar a 153 el territorio de Blanco en el centro desaparece y se acaba la partida. Edison Vásquez ganó la ronda 2-1 y mantiene su segundo puesto en la Liga 2011.

Jugadas después de 153 omitidas.

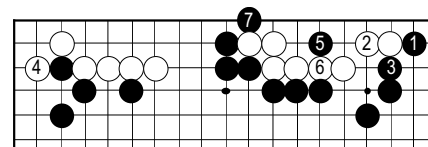
La Asociación Ecuatoriana de Go se reúne en la Sala de Go del

**Esencia del arte**

**CAFELIBRO**

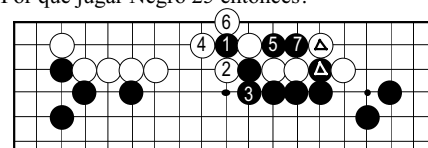
Leonidas Plaza entre Wilson y Veintimilla, Quito

Sin el intercambio 25-26...



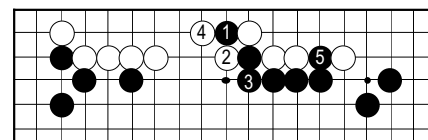
Dia. 4

Dia. 4. Negro 1 y 3 son sente. Si Blanco no defiende, Negro puede matarlo con 5 y 7. Poder jugar 3 en sente hace una gran diferencia. Por qué jugar Negro 25 entonces?



Dia. 5

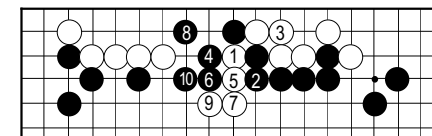
Dia. 5. Si el intercambio de las piedras marcadas es hecho, entonces sería malo para Blanco responder Negro 1 con 2 y 4, ya que Negro capturaría con 5 y 7. Sin el intercambio de las piedras marcadas...



Dia. 6

Dia. 6. Negro solo atraviesa hacia arriba con 5. Incluso si después captura dos piedras blancas, este resultado no es tan malo para Blanco, ya que no ha dado a Negro esa piedra extra en Dia. 5. Sin embargo, este resultado es todavía satisfactorio para Negro (Blanco se sobreconcentra), de modo que Blanco no seguiría ni Dia. 5 ni Dia. 6. No habría justificación para 25 en el juego.

Después del juego Shusaku explico lo que fue mal. Negro 25 no fue jugado en el primer día del juego, mas bien 5 meses después, Shusaku presionó con 25 cuando él y Shuwa estaban replicando los movimientos hechos el primer día. Mientras el juego progresaba, gradualmente se hacía evidente que 25 no debía estar en el tablero, pero ya entonces era demasiado tarde para hacer algo.



Dia. 7

Blanco 32. Cortar en 1 en Dia. 7 hubiese sido malo. Si Blanco saca su piedra, se hubiese metido en una pelea no favorable, mientras dejar a Negro capturar la piedra hubiese hecho a Negro muy sólido. Cuando Blanco conecta en 32, todavía puede apuntar al punto de corte.

Negro 35. Un punto clave para ambos lados. Reforzar este grupo indirectamente defiende la debilidad en C.

Blanco 40, 42. Orden correcto. Si Blanco hubiese jugado 42 primero, entonces después de Negro 43 –Blanco 40, Negro hubiese dado atari con 44 en lugar de contestar en 41.

Continuaremos pronto.

Traducción de un extracto del libro "Invencible – Los juegos de Shusaku", compilado, editado y traducido al inglés por John Power. Pags. 190-191. Traducido por: Diego Albuja

## 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

# Liga de Go Tinkuy Amawta

Luego de su derrota frente a Fernando Bernal 3-dan, Diego Albuja y Edisson Vásquez luchan por alcanzar el segundo lugar en la Liga.

*Evento:* Tinkuy Amawta 2011, round 5.

*Blanco:* Edisson Vásquez 1-dan

*Negro:* Diego Albuja 1-dan

*Fecha:* 11 julio, 2011

250 movimientos. Blanco gana por 2.5 puntos.

*Comentarios de Diego Albuja.*

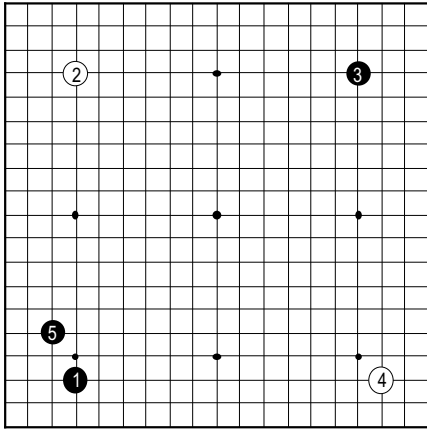
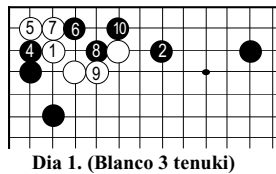


Fig. 1 (1-5)

Edisson ha jugado Go desde hace 6 años cuando inició en la ahora Academia de Go a los 11 años. Actualmente mantiene el título de Campeón de los Cuatro Ríos. Sin duda ha trabajado bastante para llegar al nivel actual aunque hay mucho camino que recorrer.

**Fig. 2.** Usualmente el juego en A es normal en lugar de 22 pero existe el peligro de la respuesta de B en sente como muestra Día 1.



**Fig. 3.** Negro 35 es ambiciosa. Una opción más jugable para Negro hubiese sido 1 y siguientes en Día 2. A pesar de todo, Negro obtiene una gran fuerza en la ladera izquierda.

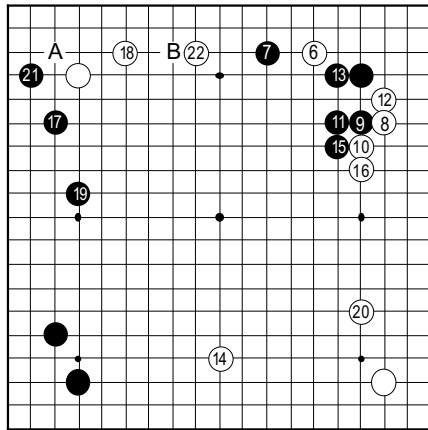


Fig. 2 (6-22)

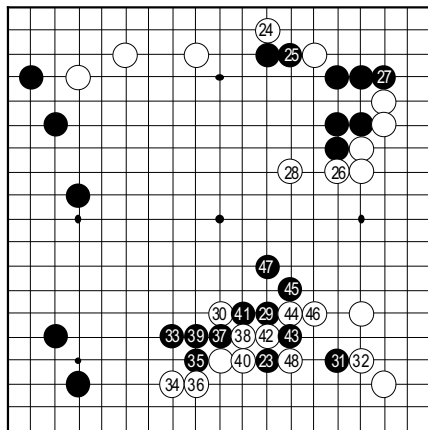
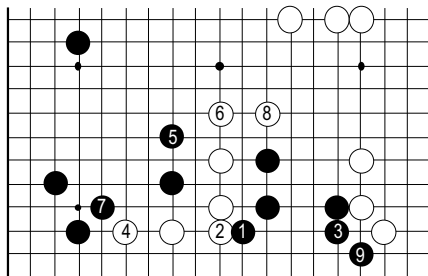


Fig. 3 (23-47)



Día 2

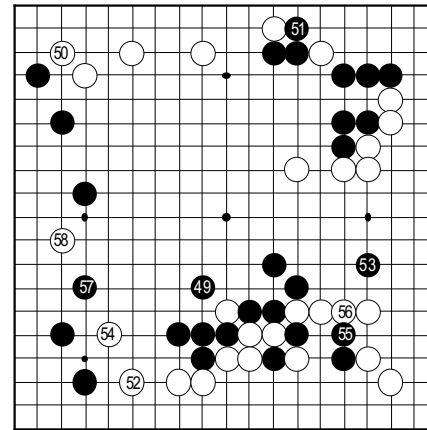
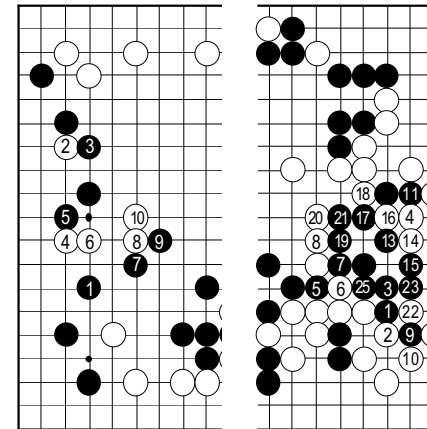


Fig. 4 (49-58)

**Fig. 4.** Tal vez la invasión de Blanco 58 tuvo poco apoyo. Otra opción era 2 y 4 en Día 3 que deja en mejores condiciones a Blanco que en la partida.



Día 3

Día 4

**Fig. 5.** Sin embargo el resultado no es del todo desfavorable para Blanco al dejar dos cortes problemáticos a Negro en A y B. Negro 87 busca darse espacio vital con el apoyo de la cuña de C.

**Fig. 6.** Blanco 92 fue una mala decisión: dio tranquilidad al grupo negro para vivir confortable. Blanco 92 en 2 en Día 4 daba más trabajo a Negro y lo obligaba a vivir con 2 puntos.

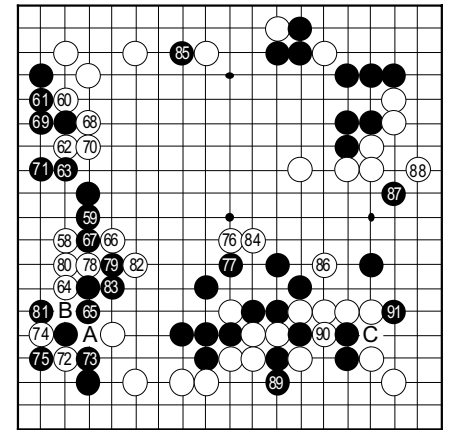


Fig. 5 (58-91)

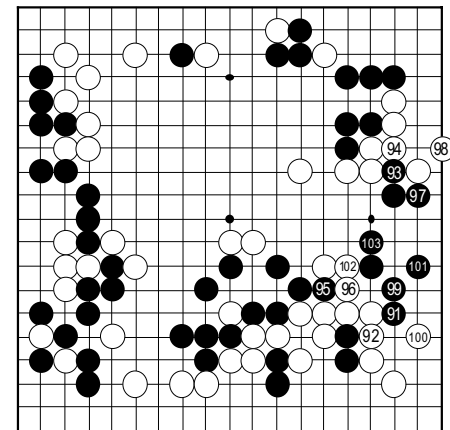


Fig. 6 (91-103)

## Frases de un Pro

*“Es importante darse cuenta que aunque se pierda un área en la cual se ha invertido algunas piedras, realmente no hay nada que preocuparse si esto es algo que el juego como un todo lo requiere.”*

Takeo Kajiwara