

# PRINCIPIOS ESTRATÉGICOS DEL GO

---

Diego Albuja Ortiz

2007 - Derechos Reservados

**Principios Estratégicos del Go**

© 2014 - Diego Albuja Ortiz

Diseño de portada: Diego Albuja

2014 - Primera edición

Con el apoyo de la Asociación Ecuatoriana de Go

## Introducción

Me encontraba estudiando una partida profesional en una hacienda. El espacio era perfecto para mantener la concentración y tratar de entender qué pasaba en el tablero.

De pronto en un par de jugadas me di cuenta de algo: parecía que las piedras seguían un patrón, no del todo claro, pero seguro que había algo más ahí que simples jugadas. Por supuesto pensé que se debería al alcance de lectura de los pros. Poco a poco comencé a indagar separando lo que yo suponía podrían ser las secuencias posibles.

Resulta que más allá de la lectura, las piedras se movían con una coherencia que no había notado antes. Era como si navegara en un barco en aguas tranquilas a ratos, y otros como si la tormenta arrasara. Parecía que las piedras se empujaban a pesar de que no se jugaba golpeando. Sentía coherencia en todo el entorno, como si estuviera observando una danza, o tai chi, o katas.

A partir de ahí me concentré en el estudio de las partidas pro con los ánimos no de entender lo que pretendían los maestros, sino de comprender esos sutiles movimientos del tablero.

Los resultados de mis investigaciones están en estas páginas. Espero que les sea de utilidad y que les ayude a comprender mejor este bello juego-arte-disciplina.

Diego Albuja Ortiz  
Septiembre del 2014

## Dedicatoria

Este libro está dedicado a los grandes maestros del Go. Aquellos que ponen su alma en cada partida.

Especialmente lo dedico a los maestros Honinbo Shusaku, Go Seigen, Kitani Minoru, Takemiya Masaki y Cho Chikun quienes me han enseñado las maravillas que pueden suceder en un tablero de madera con líneas dibujadas y un puñado de piedras.

También está dedicado a quien, con sus enseñanzas, me mostró el camino correcto para jugar, planear y vivir. Se lo dedico al maestro Sun Tzu.

Y por supuesto, también se lo dedico a María.

## Como estudiar

Primero que nada sugiero firmemente que revises mi primer trabajo, "Principios Básicos del Go", puesto que muchos conceptos y nombres vienen de ahí y, tal vez, puedas verte perdido en ciertos pasajes. De hecho este libro es una continuación del anterior.

Muchos de los nombres que aquí aparecen, como en el libro anterior, son resultado de no tener traducción adecuada al español de ciertos conceptos japoneses; en otros casos simplemente no he encontrado un nombre al cual se refiera la teoría. Así que me he tomado la libertad de bautizarlos (algunos nombres provienen del imaginativo de mis estudiantes).

Considera cada uno de los capítulos de este libro como sesiones de aprendizaje. Así que es conveniente que uses cada capítulo como referencia y lo incluyas en tus juegos para lograr el máximo provecho.

Algunos pasajes son algo pesados y complicados de leer y entender. Con un poco de paciencia, lectura lenta, atenta y un tablero de Go físico, los descifrarás.

También he incluido, al igual que en mi trabajo anterior, varias prácticas que aparte de ser muy amenas son extremadamente útiles para impulsar tu propio desarrollo. No pierdas ocasión de practicarlas. Igualmente con los pocos problemas que aparecen, no los malgastes viendo la respuesta. Fórzate al máximo para resolverlos antes de ir al Apéndice de Respuestas.

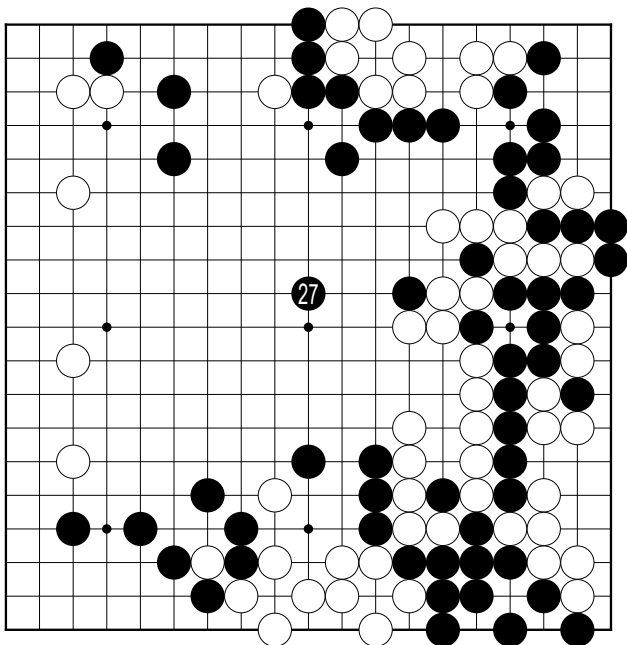
Ahora que estamos claros comencemos:

# General

Sun Tzu dice:

*“El mando ha de tener como cualidades: sabiduría, sinceridad,  
benevolencia, coraje y disciplina.”*

### 0.1 La partida de las orejas rojas



En 1846, el maestro Honinbo Shusaku jugó una serie de partidas con el maestro de la casa Inoue, Gennan Inseki.

Durante la segunda de esta serie de partidas el maestro Shusaku cometió un error en el joseki de la gran diagonal en la esquina suroriental y tuvo que mantenerse rezagado durante el resto de la partida.

Cuando parecía que la partida estaba decidida ya, el maestro Shusaku jugó en 127. Un médico que presenciaba la partida mencionó que la situación en el tablero había cambiado. No conocía de Go pero había notado que al maestro Inseki se le pusieron las orejas rojas indicando su nerviosismo y trastorno.

La jugada 127 es famosa en el mundo del Go por ser considerada la más bella y potente piedra jamás jugada.

En este libro intentaremos averiguar el por qué.

# PRIMERA PARTE

## Ejercito

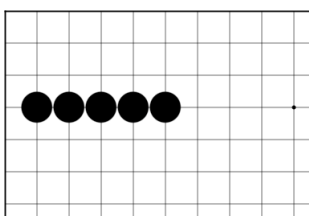
Sun Tzu dice:

*... la **disciplina** ha de ser comprendida como la organización del ejército, las graduaciones y rangos entre los oficiales, la regulación de las rutas de suministros, y la provisión de material militar al ejército.*



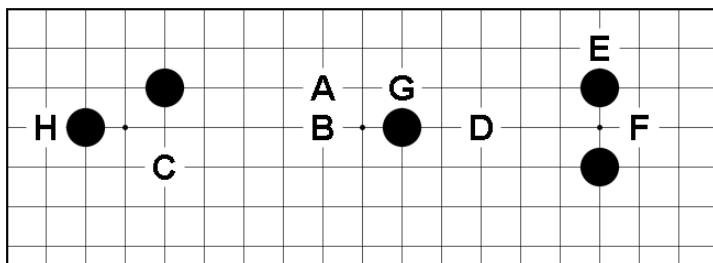
### 1.1 Organizarse es empezar a triunfar

El objetivo del Go es utilizar las piedras para rodear territorio. No nos interesa cuantas piedras usemos sino cuanto espacio vacío rodean. Por supuesto que es mejor, más económico y menos penoso usar la menor cantidad posible con mejores resultados. Aquí es en donde entra la formación del ejército, o las formaciones de piedras.



**(Izquierda)** Partamos de la base de que las piedras firmemente conectadas son sólidas y viven o mueren juntas... Pero son muy lentas: caminan despacio.

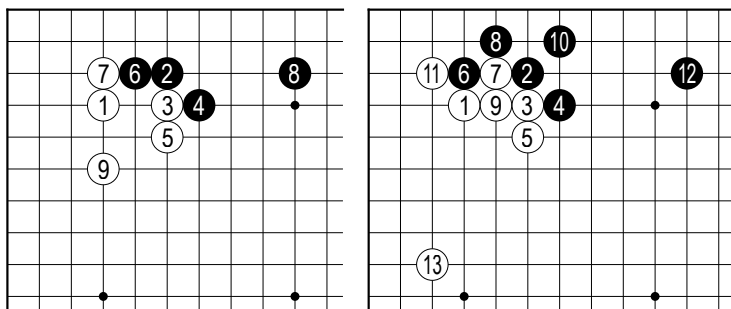
**(Abajo)** Si las distribuimos diferente abarcamos más espacio, algo más débil pero más rápido. Es como si las piedras corrieran. Así podemos usar menos piedras y controlar mayor territorio.



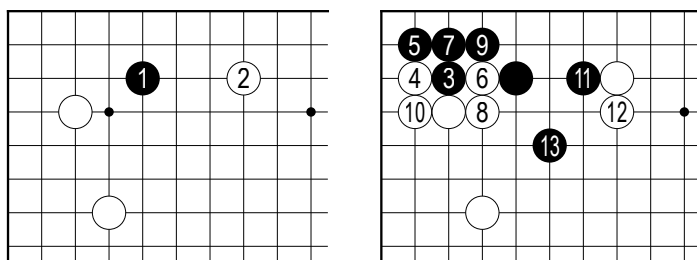
Sin embargo, no todo es color de rosa. Mientras más alejadas las piedras estén entre sí, más posibilidades hay de que las cosas se puedan complicar: Blanco puede aprovechar la ligereza de la formación negra para probar ataques en los puntos marcados por ejemplo.

Así que el costo de controlar mucho espacio con pocas piedras es la debilidad. Pero lanzarse al atropello tratando de controlar el espacio con más piedras también tiene sus desventajas.

Lo ideal es organizar bien el ejército de modo que pueda cumplir los objetivos que pretendemos.



**(Izquierda)** En el joseki “golpea y extiende” notamos que Blanco busca solidez mientras Negro busca controlar espacio.  
**(Derecha)** En esta variante del mismo joseki, Blanco y Negro luchan por estabilizar el ejército para controlar espacio.

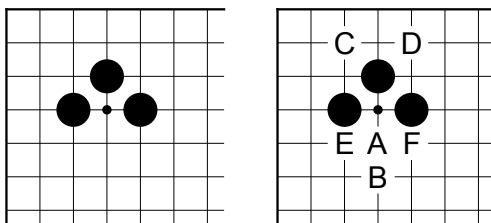


**(Izquierda)** Negro ingresa en zona blanca y es atacado con una pinza. El problema de las pinzas es que evitan que puedas extenderte por la ladera y como la esquina está ocupada, debemos pensar en una forma de lidiar con la situación.  
**(Derecha)** El objetivo debe ser vivir así que la formación del ejército se organiza de tal modo.

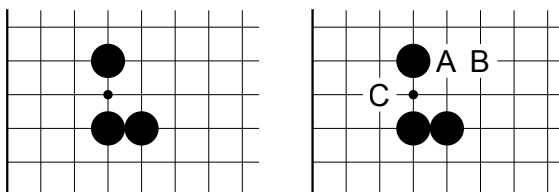
Para saber qué tipo de formación usaremos, primero tenemos que saber las ventajas y desventajas de las formaciones de piedras existentes.

## 1.2 Organismos vivientes

Go es un juego con un desarrollo orgánico. Es decir, comienza con una piedra y a medida que vamos ubicando más, se crean nuevas formaciones. Estos nuevos organismos están evolucionando constantemente a medida que el juego avanza, influenciados por las piedras propias y las del oponente.

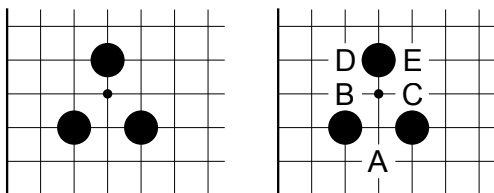


**(Izquierda)** Esta formación es conocida como cabeza de gato o simplemente gato. **(Derecha)** Si ubicamos una piedra adicional obtendremos una nueva formación: A forma un ponuki, B una Cruz del Sur, C o D una garra de tigre y E o F un gato con cola.

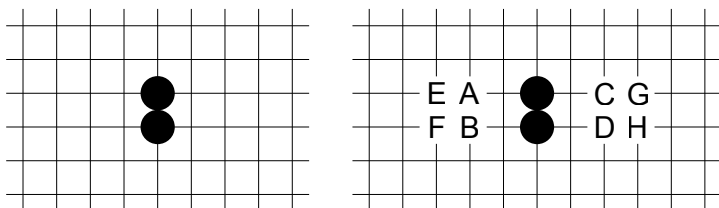


**(Izquierda)** Probemos con otra formación: **(derecha)** El medio nudo de bambú puede evolucionar en un nudo de bambú si ubicamos una piedra en A, en una tabla con B y en un gato con cola en C.

En el Apéndice A tenemos una lista completa de formas para referencia. Notaremos que las evoluciones son extensas pero pongamos algunos ejemplos más:



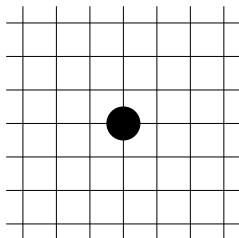
**(Izquierda)** El perro se puede transformar con una piedra adicional en: **(derecha)** una cruz de sur en A, una gato con cola con B o C, o en una tabla en D o E.



**(Izquierda)** Una pared de dos piedras puede extenderse a: **(derecha)** un medio nudo con A, B, C o D; o en un medio nudo alto con E, F, G o H.

Ahora bien, comprender estas evoluciones puede permitirnos organizar nuestro juego de forma más eficiente y evitar caer en situaciones embarazosas, como crear triángulos vacíos o cubos.

### Problema 1.



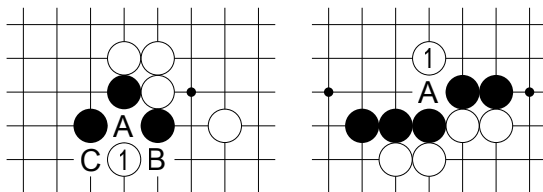
Una piedra en el centro del tablero de Go tiene una cantidad significativa de puntos hacia donde evolucionar con una sola piedra adicional.

¿Cuántos puedes encontrar?

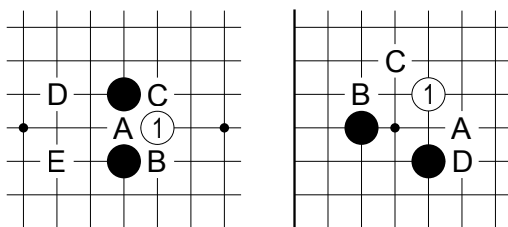
### 1.3 Evitando evoluciones

Como ya vimos, no existe un único camino para lograr tener un ejército bien organizado. Tenemos elecciones, y muchas, que realizar.

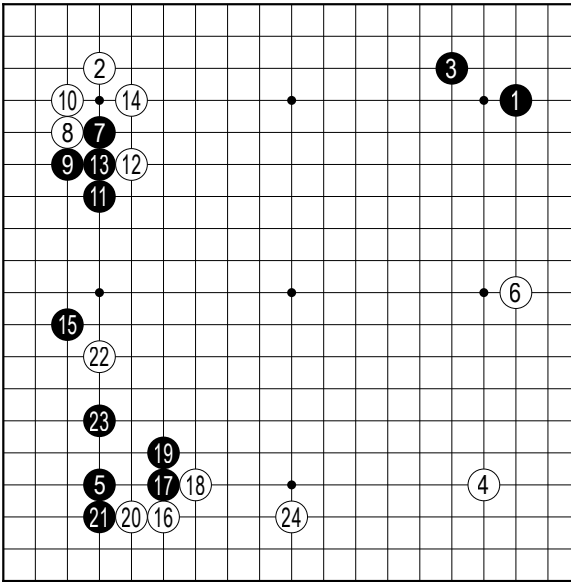
Atacar a una forma generalmente lleva a una respuesta inmediata para arreglarla.



**(Izquierda)** El ataque de blanco 1 busca cortar la formación. Es un punto vital del gato negro. Las respuestas en este caso pueden ser A, B o C. **(Derecha)** El ataque de 1, punto vital del gato con cola, forzaría a Negro a conectar con A creando un triángulo vacío. Evitarlo implica habilidad, lectura y algo de sentido de aventura.

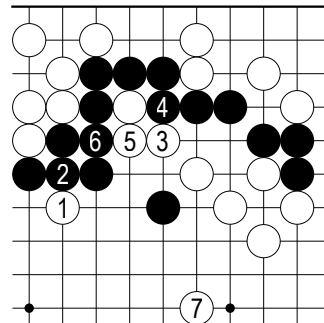
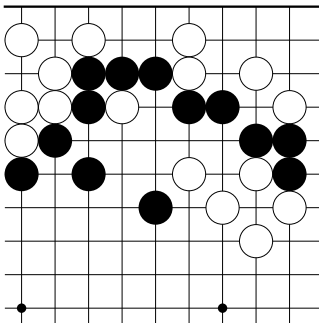


**(Izquierda)** Atacar al salto de un punto puede romper la cabeza a los creativos. La respuesta más simple es A, pero B y C no se ven mal dependiendo del entorno. Los triángulos abiertos de D o E son interesantes propuestas. **(Derecha)** Blanco 1 ataca al salto de caballo impidiéndole evolucionar en perro. Si Negro A, Blanco B; y si Negro C entonces Blanco D.



En este ejemplo, una partida entre los maestros Yokoyama Tatsuya (Blancas) e Iwaya Shigeru, observamos fácilmente esta lucha de formas: Blanco 12 ataca al punto donde 7, 9 y 11 formarían un ponuki

forzando un triángulo vacío con 13. En la esquina inferior izquierda, Blanco 20 impide la creación de un gato con cola mientras que Negro 23 evoluciona la formación a una tabla.



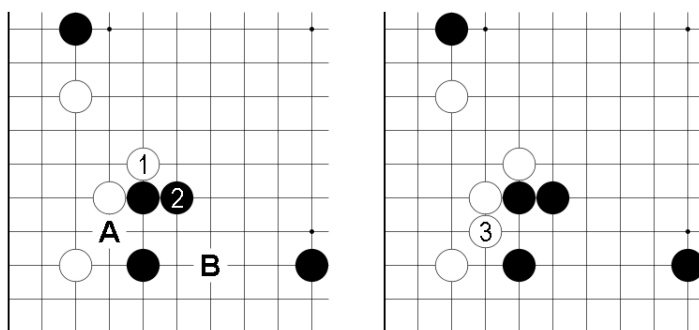
Otro ejemplo de uso de ataques a formas. El maestro Rin Kaiho logra eliminar la posibilidad de ojos de la formación negra. 1 ataca al gato, 3 al salto de poni y 5 al otro gato.

### 1.4 Y así aparecen los Puntos Vitales de Formas

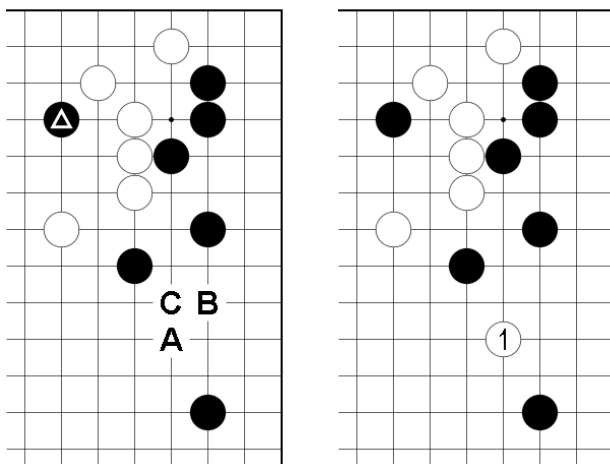
Los *Puntos Vitales* son lugares donde ambos jugadores se mueren por ocupar. Cuando se trata de formaciones, son puntos donde éstas evolucionan. Un buen conocimiento de formas hace que reconocer los puntos vitales sea más penoso de lo que parece. Se recomienda, para estos menesteres, aprenderse de memoria todas las formas del Apéndice A.

Así que, luego de reconocer los puntos vitales, necesitamos elegir el que más se acomoda a nuestras necesidades de momento y oportunidad.

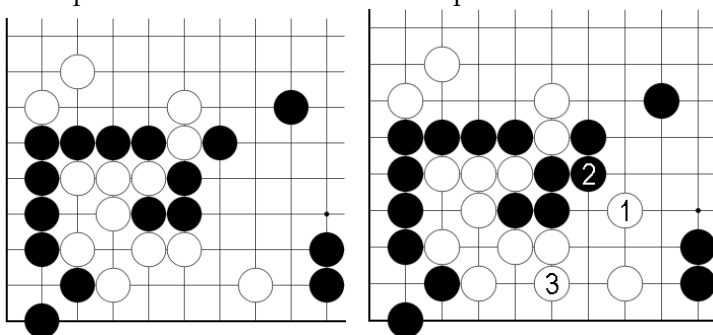
Unos ejemplos:



**(Izquierda)** Blanco ataca con el hane de 1. La respuesta de Negro 2 es pacífica pero sólida. Nos encontramos entonces con dos puntos vitales: A para un gato con cola y B para una tabla. Debido a la debilidad de la formación blanca, B no es una buena opción. **(Derecha)** Blanco decide 3 impidiendo un gato con cola y a la vez reforzando su posición en la ladera al transformar el salto de caballo en salto de poni para evitar un molesto corte: el punto vital de las formaciones blanca y negra.

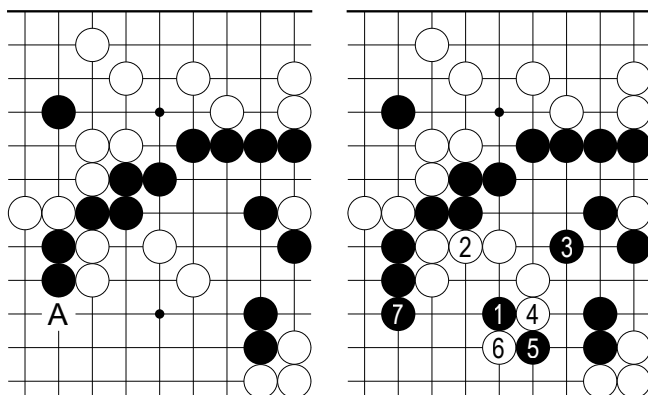


Interesante usarlos en invasiones y reducciones: **(Izquierda)** Blanco en sente y ataca a la formación negra. Tres puntos brillan, todos ellos en puntos vitales de Negro. **(Derecha)** Blanco opta por 1 en un lugar saludable para evitar ser atacado con fuerza y a la vez evita los saltos de caballo. Los puntos vitales B y C son opciones a usar durante la lucha que se avecina.



**(Izquierda)** El maestro Hane Naoki, jugando con Blanco, necesita asegurar la vida en la ladera así que usa puntos vitales: **(derecha)** 1 forma un perro, evita un medio nudo y fuerza el triangulo vacío de 2; 3 evoluciona a tabla creando de paso ojos. ¡Perfecto!

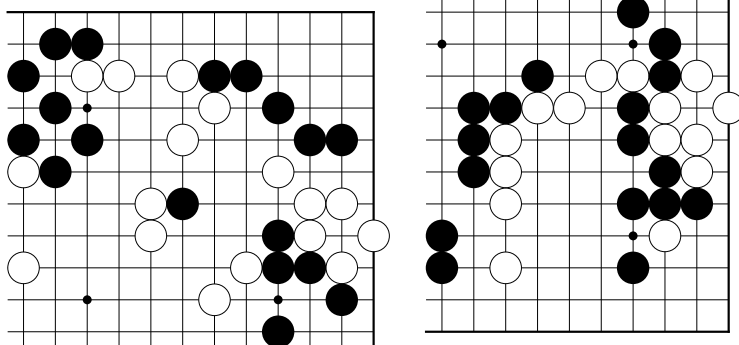




Los puntos vitales también sirven para debilitar las formaciones del oponente y limitar su acción. **(Izquierda)** El maestro Cho Chikun, jugando con Negras, debe evitar que Blanco pise la cola de sus dos piedras con A. **(Derecha)** Inicia acciones con 1 atacando al salto de poni. Blanco 2 triángulo vacío forzado. 3 crea una cruz e impide un gato de blanco. Luego del corte 6, Negro puede jugar 7 en sente.

### Problema 2.

Si queremos mejorar debemos adquirir un cierto sentido de reconocimiento de formas y nada mejor que unos buenos problemas. En ambos juega Negro:



# PRACTICA 1

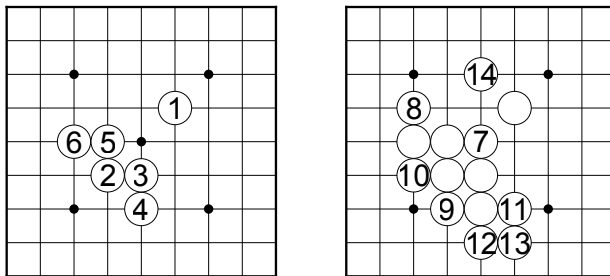
## GO DE UN SOLO COLOR

Si queremos aprender a reconocer formas y usarlas de manera natural y, casi, automática, lo ideal es practicar el Go de un solo color.

Lo mejor es iniciar en tableros pequeños como el de 9x9 líneas. Luego iremos subiendo a tableros más grandes para finalizar jugando partidas de un solo color en tableros de 19.

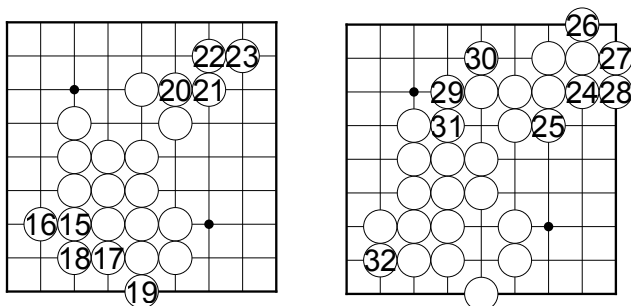
La idea no es ver piedras o tratar de acordarse de las jugadas individualmente, mas bien, reconocer formas y tenerlas presentes.

Para este ejemplo, una partida normal adaptada a un solo color, usemos un tablero de 9x9 y piedras blancas. Tal vez sea mejor que dos personas reproduzcan esta partida para ir reconociendo a Blanco y Negro.

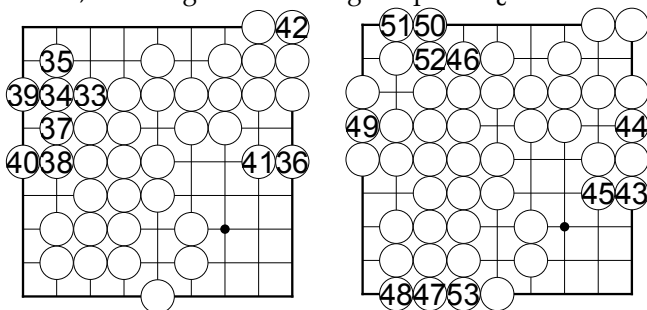


Mannami Kana vs. Aoki Kikuyo

**(Izquierda)** Deberemos saber que Negro hace un salto de caballo con 3. Negro 5 evoluciona en una punta de flecha y Blanco 6 forma Orión. **(Derecha)** 7 crea un triángulo lleno y 9 corta. Blanco 10 arma las serpientes entrecruzadas. Negro 13 logra un gato con cola. Y 14 es un salto de caballo.



**(Izquierda)** Blanco 16 pisa la cola a la serpiente de dos piedras negras. Negro 17 es triángulo vacío que Blanco 18 lo llena, y con la captura de dos piedras Negro 19 crea una tortuga. El hane de 22 es respondido con un doble hane 23 y se forma Orión. **(Derecha)** 24 corte, 25 triángulo lleno, 28 gato con cola. 29 medio nudo, 30 triángulo vacío al igual que 31. ¿32 es...?



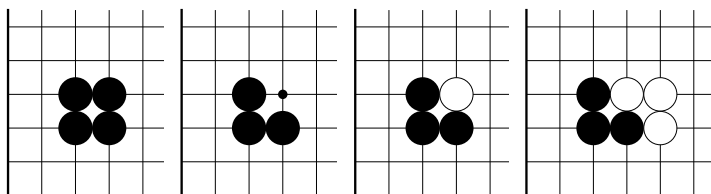
Finalmente se juegan los últimos puntos. Contar los territorios ahora no es tan complicado.

¿Difícil? Al principio claro. Pero cuando se practica la bruma se discipa. Con unas cuantas partidas ya se cojerá viada y elevaremos nuestro nivel de reconocimiento de formas y de pasito desarrollaremos nuestra memoria y concentración a niveles insospechados.

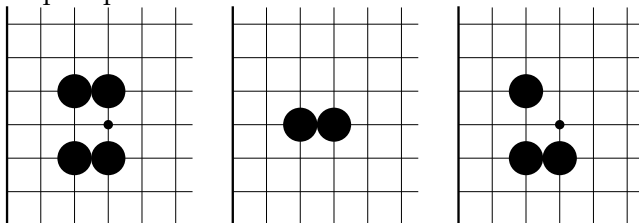
### 1.5 ¡Qué pesado!

El conocimiento de formas hace que nuestro juego sea más sólido y elegante. Sin embargo, podemos cometer errores de juicio al trabajar con ciertas formas y no con otras. Si queremos armar una fortaleza para resistir los embates del oponente no es bueno alejar mucho nuestras piedras. Esto significará que no podremos movernos rápido con tanto peso.

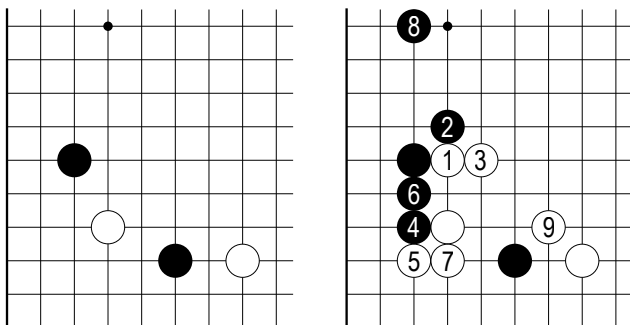
Este es el principio del uso de *formas pesadas*.



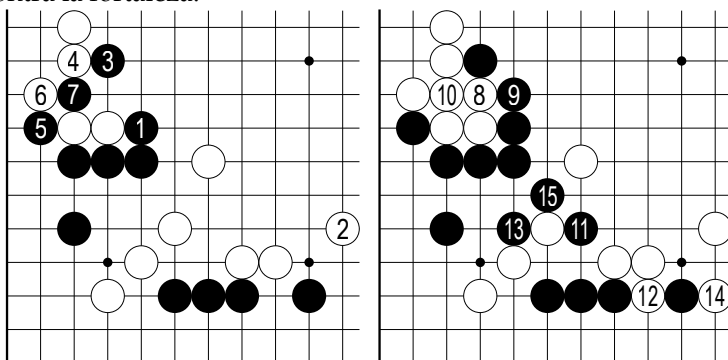
Entre las formas más pesadas tenemos al cubo y al triángulo vacío. Esta es una de las razones por las que estas formas se consideran poco efectivas. El triángulo lleno y las serpientes son eficientes pero pesadas también.



Otras formas pesadas son el nudo de bambú, el puesto de guardia y el medio nudo. Básicamente, cualquier forma que implique paredes y piedras unidas será pesada. Mientras más cercanas estén las piedras, y mientras más de ellas haya, más pesada y menos dinámica será. Son nuestras fortalezas: para atacarlas se requerirá sitiárselas, rodearlas de lejos, primero.



**(Izquierda)** En el joseki de doble pinza, blanco utiliza formas pesadas para asegurar su posición en la ladera. **(Derecha)** Inicia con el golpe y medio nudo, luego el triángulo lleno evita vacíos en la formación, y termina con 9 para estrellar la piedra negra contra la fortaleza.

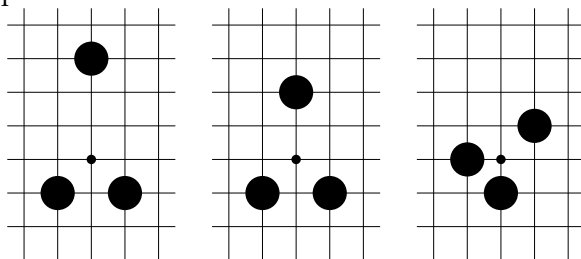


**(Izquierda)** El triángulo lleno de 1 da la pauta que el maestro Ota Yuzo prepare acciones. **(Derecha)** Luego de la secuencia, negro 11 ataca con fuerza gracias a la tremenda pared creada. Blanco opta por 12 y 14 para igualar la posición frente a la futura pelea en la esquina.

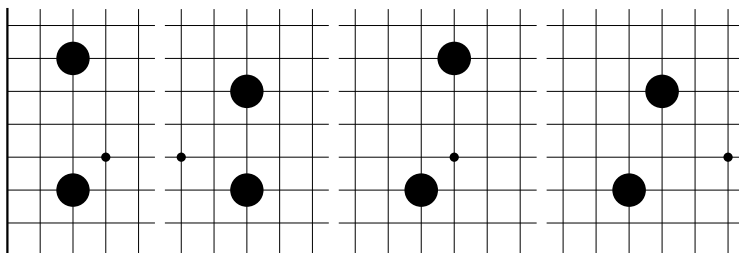
Las formas pesadas por sí solas son un peso muerto, deben actuar conjuntamente con secuencias que les permitan explotar su potencial de fortalezas. De preferencia buscamos estrellar a nuestro oponente contra nuestras paredes.

### 1.6 Libres como el viento

Cuando se trata de velocidad, dinamismo y flexibilidad lo mejor es tener en mente a las *formas ligeras*. Básicamente, son formas que tienen mucho “aire” interno.



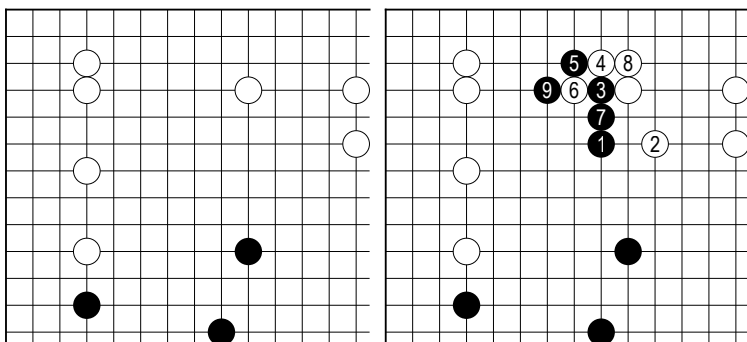
Entre las formas más ligeras tenemos a los animales: el dragón y el caballo, también la punta de flecha. Las piedras se encuentran alejadas pero su relación les permite mantener una coordinación adecuada.



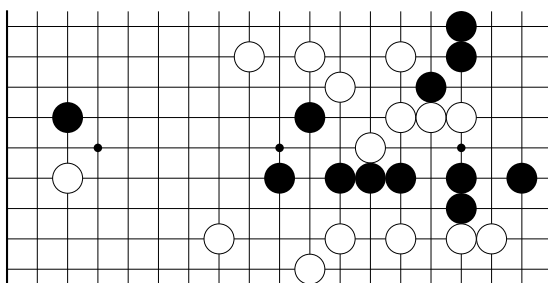
Como nos imaginaremos, también los saltos y los caballos galopantes también son formaciones ligeras, sobretudo los más largos.

Mientras más alejadas sean las piedras, y mientras menos de ellas haya, más ligera y dinámica será la forma. Son perfectas para ganar carreras, para huir o para ataques relámpago.

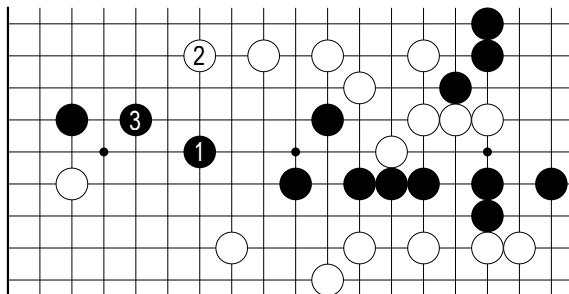
Además son difíciles de atacar puesto que su dinamismo les permite adaptarse a las situaciones.



(Izquierda) El maestro Takemiya Masaki invadirá la zona de influencia, moyo, de Blanco con un ataque relámpago. (Derecha) Un salto de Pegaso, seguido de un salto de un punto son suficientemente rápidos para asegurar una posición en medio de la zona blanca.



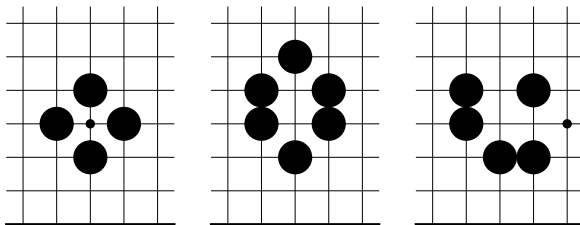
Las piedras negras del maestro Kato Masao se encuentra en callejón blanco. Es necesario salir volando.



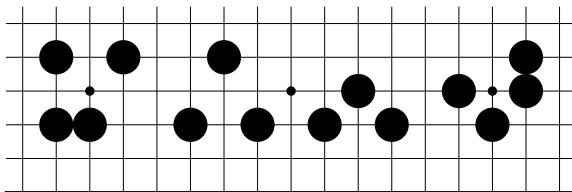
Nada mejor que una secuencia de formas ligeras para correr rápido.

### 1.7 Solidez ante todo

Finalmente tenemos al armamento pesado: nuestros tanques. Las *formas vivas* tiene espacio interno, fácilmente consiguen vida. Y aunque tienen muchas piedras son un perfecto apoyo para el ataque.



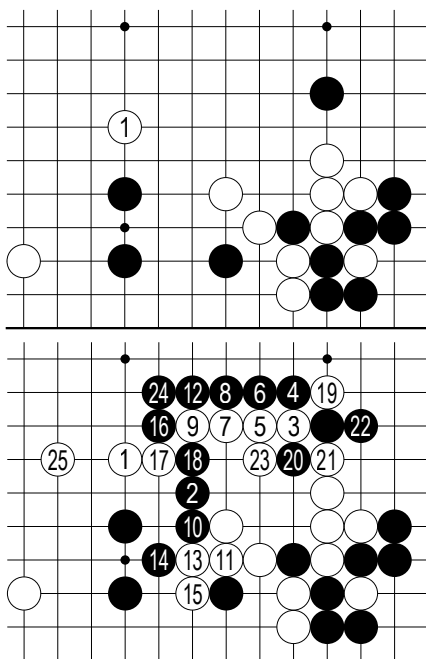
Entre ellas tenemos el ponuki, la tortuga y la boca.



Otras formas como la tabla, el perro, el gato y el gato con cola también son formas vivas porque aunque no rodean ojos pueden hacerlo con relativa facilidad.

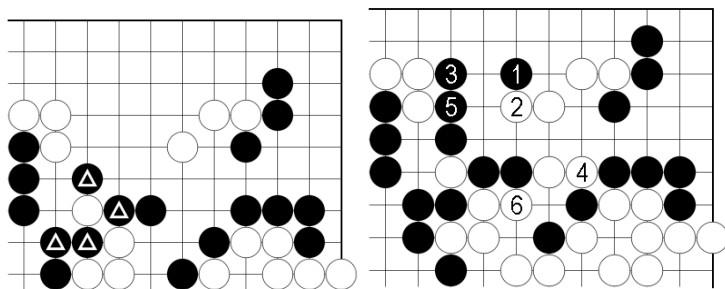
Aunque implican muchas piedras lo que las hace lentas para movilizar, tienen la seguridad de la vida por lo que no tendremos que preocuparnos gran cosa por su seguridad. Así que si decidimos dejarlas abandonadas por un tiempo no habrá gran repercusión.





El maestro Fujisawa Hideyuki dispone de un gato con cola. La formación viva le permitirá iniciar el ataque a las piedras negras de la ladera sin preocuparse mucho por su seguridad.

El forcejeo inicia con el ataque de blanco 1. En su búsqueda de la solidez, Negro termina con una garra de tigre pero sin hacer daño a la formación blanca que ya está viva.

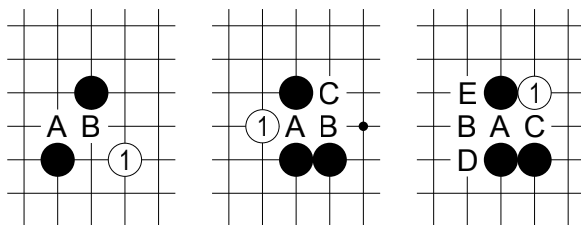


**(Izquierda)** La forma viva de Negro del gato con cola le da la seguridad necesaria para atacar con confianza: **(derecha)** la invasión con medio nudo alto de 1 se sale con la suya. Las formas vivas dan confianza para atacar con el mínimo riesgo posible.

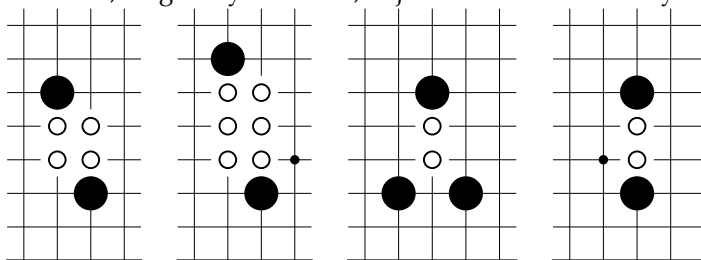
### 1.8 Zonas de conexión

Tal vez uno de los más graves problemas en Go es mantener a nuestro ejército bien abastecido. Si no tiene como abastecerse (vivir) no importa lo que logre, no servirá de nada.

Mantener a nuestros grupos unidos no solo asegurará la provisión de ojos o libertades sino también la tranquilidad necesaria para trabajar en la victoria. Entonces atacar los puntos vitales es una buena manera de amenazar con cortar o dividir las formaciones.

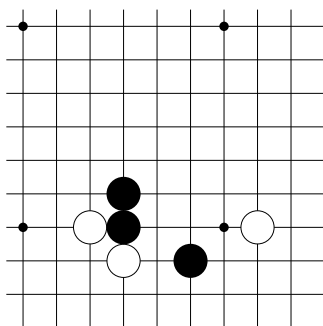


**(Izquierda)** El ataque al salto de caballo pone en peligro su zona de conexión en A y B. **(Centro)** El ataque al medio nudo con 1 amenaza la secuencia Blanco A, zona de conexión, Negro B y Blanco C. **(Derecha)** Igualmente desde Blanco 1. La amenaza es Blanco A, Negro B y Blanco C, dejando un miai entre D y E.

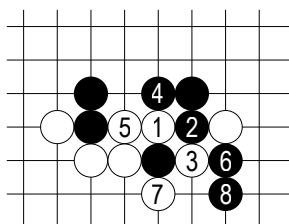
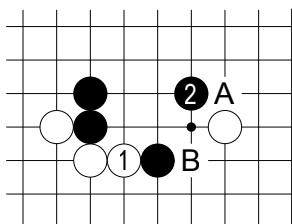


Los puntos O indican las zonas de conexión de varias formas. Aprender a reconocer estas zonas es crítico si queremos mantener la conectividad de las piedras. Es importante también diferenciar entre zona de conexión y punto vital.

Información detallada sobre puntos vitales y zonas de conexión se encuentra en el primer libro de esta colección: "Principios Básicos del Go".

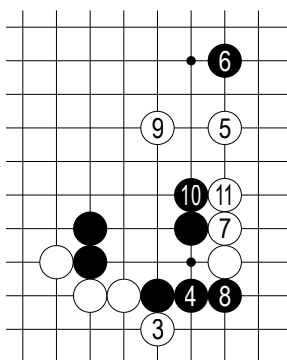


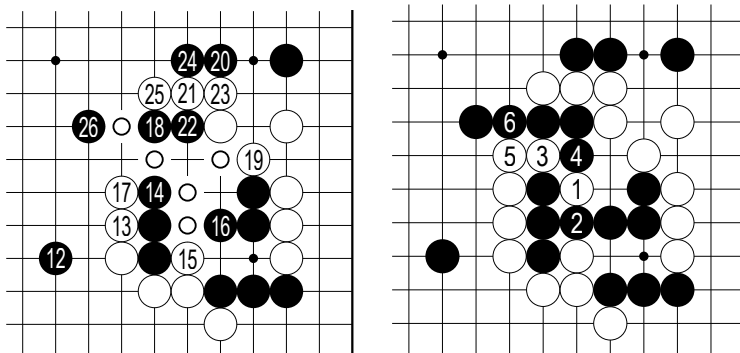
Esta vez el maestro Go Seigen tendrá que repeler el violento ataque Blanco en esta posición. Notemos que al momento la formación negra patalea un poco, está inestable. Esto es debido a que no existe una formación adecuada del ejército.



**(Izquierda)** Blanco inicia acciones evidenciando la debilidad de la formación negra con 1. 2 pretende usar A o B para arreglar la posición. **(Derecha)** Esta variante muestra que el ataque 1 a la zona de conexión de Negro es contraproducente.

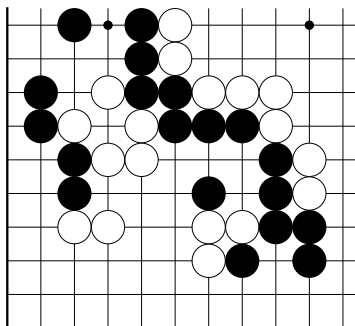
**(Derecha)** Blanco elige 3. 4 forma el medio nudo. 5, 7 y 11 aseguran la base de Blanco. Nótese que 10 evoluciona la forma negra a un medio nudo alto.





**(Izquierda)** Es impresionante el manejo de formas de Negro para cubrir sus zonas de conexión O. No hay modo de desconectarlo. **(Derecha)** La variante más prometedora de Blanco 1 está condenada al fracaso por ejemplo.

### Problema 3



En esta posición el maestro Go Seigen, jugando con Negro, no puede perder la oportunidad de cortar a Blanco y elevar su puntuación en la partida.

¿Cuál es la mejor secuencia?

## General

Consideremos cualquier tipo de conflicto como una confrontación ente dos entes opuestos. Para resolverlo serán necesarias acciones concretas preparadas de antemano con criterio.

El autor intelectual de estas acciones es el líder, el estratega, el General.

La primera característica del General es su confianza en su capacidad para resolver el conflicto.

Un general que marcha a la batalla sin la confianza de poder ganar estará al borde de la derrota.

No se trata de contra quién se enfrentará en el campo sino de su capacidad de resolver el conflicto.

En este sentido, el General debe estar capacitado para enfrentar los embates. Más que perder el miedo a la confrontación está el superarlo para tener mente fría para tomar decisiones correctas.

Una vez tomada la decisión que considera acertada, debe tener la confianza de llevarla a cabo aún a pesar de la opinión de sus subordinados.

Si la decisión es correcta, todo estará bien; si la decisión resulta incorrecta, perderá la batalla pero adquirirá experiencia para futuros encuentros.

Se dice que el mejor general no es aquel que ha ganado todas las batallas, sino el que ha perdido muchas y se vuelve invencible.

Y el General es aquel que pone una piedra en el tablero, aquel que arma la estrategia, aquel que dirige al ejército (léase piedras) a la victoria.

¡El General eres tú!

# Apéndice 3

## Los maestros:

### Honinbo Shusaku

Kuwahara Torajiro floreció durante la mitad del siglo XIX y fue llamado primero niño prodigio y luego Shusaku el invencible. Se cuenta que jamás perdió una partida jugando con Negras. Impresionante es su espíritu de lucha que ofrecía secuencias magníficas. Es considerado uno de los tres dioses del Go japonés, y para muchos, el mejor jugador de todos los tiempos.

### Go Seigen

Su nombre original es Wu Qingyuan, nacido en China y estudiado en Japón. Cambio su nombre al cambiar su residencia. Es considerado como uno de los tres dioses del Go y el mejor jugador del siglo XX.

Su más conocido aporte es la revolución que hizo junto al maestro Kitani Minoru en la teoría de apertura. El Shin-Fuseki, o nuevas aperturas, cambió la forma de ver el Go en el mundo.

Famosas son sus series de partidas con los mejores jugadores de su tiempo. Los Jubango (serie de 10 partidas) fueron todas victorias suyas.

### Kitani Minoru

Contemporáneo del maestro Wu con quien desarrollo la teoría del Shin Fuseki, el maestro Kitani Minoru fue el fundador del dojo que lleva su nombre de donde salieron maestros como Ishida Yoshio, Cho Chikun y Takemiya Masaki.

### Cho Chikun

Nacido en Corea y estudiado en Japón, el maestro Cho Chikun también es conocido como el 25vo. Honinbo por haber

obtenido 10 veces consecutivas ese título. Durante la segunda mitad del siglo XX, el maestro Cho obtuvo la mayor cantidad de títulos, trofeos y partidas ganadas de la época.

### **Takemiya Masaki**

Fue conocido en sus primeros años de profesional como el *Asesino de 9-dan* y el *Gran Niño* debido a sus victorias frente a grandes maestros.

Su particular estilo de juego se conoce como Go Cósmico, enfocado en la creación de grandes zonas de influencia.

### **Sakata Eio**

A mediados del siglo XX, el maestro Sakata Eio ganó 64 títulos y fue el primer japonés en ganar 1000 partidas oficiales. Su estilo de juego se basaba en su análisis acertado de la situación en el medio juego y su capacidad para encontrar jugadas impresionantes durante las peleas. Su más famoso libro se llama "Killer Go".

### **Honinbo Shusai**

Último heredero de la Casa Honinbo, el maestro Shusai impulsó la creación de la Nihon Kiin y el cambio de Honinbo de hereditario a título de torneo.

Su carrera duró hasta la mitad del siglo XX.

### **Hashimoto Utaro**

Es conocido por ser el más prolífico creador de tsumego del mundo. Fue cofundador de la Nihon Kiin y uno de los jugadores de Go más longevos: 72 años en el mundo profesional.

### **Kobayashi Koichi**

Estudiado en el Kitani Dojo, el maestro Kobayashi fue ganó 65 títulos durante la segunda mitad del siglo XX. Su más conocido aporte es la creación de la apertura que lleva su nombre.

**Kato Masao**

Conocido por su estilo agresivo de juego, estudió en el Kitani Dojo. Sin embargo, al pasar los años su estilo fue cambiando: de ser conocido como *Killer Kato* al principio, en sus últimos años fue llamado *Yose Kato*.

**Ishida Yoshio**

Miembro del Kitani Dojo, el maestro Ishida es conocido por su serie de libros dedicados a joseki. Fue llamado la *computadora* por su excelente y exacto fin de juego.

**Otake Hideo**

Salido del Kitani Dojo, el maestro Otake es Gosei Honorario por haberlo ganado 5 veces seguidas.

**Rin Kaiho**

Compatriota del maestro Wu, surgió durante la segunda mitad del siglo XX como Tengen Honorario, por haber ganado ese título 5 años en sucesión.

**O Rissei**

Ganador del título Judan por cuatro veces consecutivas, el maestro O Rissei es originario de Taiwan y surgió a inicios del milenio.

**Fujisawa Hideyuki**

Surgió durante la segunda mitad del siglo XX y es conocido por haber ganado 6 veces seguidas el título Kisei a partir de los 52 años. Lo perdió a manos del maestro Cho Chikun.

**Hane Naoki**

Con un estilo de juego sólido y con proyección hacia el final de la partida, el maestro Hane Naoki es tristemente conocido por perder 15 juegos seguidos contra profesionales coreanos y chinos, lo que marco la decadencia del Go japonés en la escena internacional



**Yamashita Keigo**

Surgió durante la primera década del siglo XXI. Su estilo de juego refrescó el Go japonés.

**Yoda Norimoto**

La palabra *huir* no está dentro de su diccionario, solo *vivir* y *sacrificio*. Surgió a finales del siglo XX.

**Miyashita Shuyo**

Surgió desde la mitad del siglo XX y fue conocido como *el toro peleador de Fukushima*.

Otros maestros comentados en este libro:

Hayashi Monnyu, Hisai Keishi, Oata Yuso, Mannami Kana, Aoki Kikuyo, Yokoyama Tatsuya e Iwaya Shigeru.

# CONTENIDO

PRIMERA PARTE:	Ejército	8
SEGUNDA PARTE:	Terreno	34
TERCERA PARTE:	Tiempo	83
CUARTA PARTE:	Pueblo	112

## ÍNDICE DE GENERAL

Sobre el mando	6
Sobre la confianza	29
Sobre la disciplina	44
Sobre los principios activos y pasivos	95
Sobre las decisiones	107
Sobre la victoria	133

## ÍNDICE DE PRÁCTICAS

Go de un solo color	18
El poder del Ponuki	47
Reproducción de partidas pro	87

## ÍNDICE DE TERMINOLOGÍAS

Apertura	40
Ataque aéreo	39
Ataque submarino	39
Atractores	62
Base de operaciones	35
Cascada	114
Cielo	62
Concordancia	40
Corrientes	55
Disonancias	59

Formación del ejército	9
Formas ligeras	22
Formas pesadas	20
Formas vivas	24
Fronteras abiertas	92
Fundaciones	123
Gote no sente	105
Huracán	108
Influencia	45
Juego de delimitación	92
Juego de demarcación	96
Juego medio	88
Ko materia	106
Líneas de influencia	97
Mando civil	117
Mando militar	113
Mano abierta	106
Mano activa	102
Mano cerrada	105
Mano en gote	101
Mano en sente	103
Mano externa	103
Mano neutra	101
Mano pasiva	99
Manos	99
Moyo	23
Oyose	92
Piedras espía	31
Puntos estrella	62
Puntos vitales	15
Rocas	46
Sente no gote	106
Sobrepoblación	50
Tengen	62
Terreno clave	79
Terreno de comunicación	81

Terreno desfavorable	71
Terreno favorable	69
Terreno mortal	76
Territorio temporal	97
Tierras altas	37
Tierras bajas	35
Tridimensión	43
Turbulencia	45
Yose	96
Zona de conexión	26
Zona de influencia	23
Zonas abiertas	92