



Una guía de Go

de un principiante

Escrito de Haris Kapolos

Traducido al español de Thanasis - Ricardo Arvanitis - Theodorou

Copyright © 2018-2021 por Charalampos (Haris) Kapolos

Todos los derechos reservados. Este libro se distribuye gratuitamente en diferentes idiomas a través de la página web **www.gobook.eu** donde se explica todo el proyecto con más detalle. Cuando comparta este libro, por favor hágalo refiriéndose al sitio web original, para que todos puedan contribuir al embellecimiento de las traducciones disponibles y los libros proporcionados.

Publicado en Grecia, 2018-2021

de Charalampos Kapolos

Stereia Ellada, Grecia

www.gobook.eu

ISBN 978-618-00-0799-3

Composición y diagramas hechos de Haris Kapolos

Para los diagramas, se utilizó el cliente gratuito de KGS.

Arte de portada: Pixlebun (<https://www.redbubble.com/people/pixlebun>)

Dedicatorias

Este libro está dedicado a **Nick Sibicky** por mostrarme que no hay que ser un jugador profesional de primera para ser útil y difundir el conocimiento y la alegría de jugar al Go. Cualquier conocimiento que tengamos es precioso y por pequeño que sea el servicio y la ayuda que podamos proporcionar, siempre es mejor que no ofrecer nada a cambio.

Agradecimientos

Me gustaría dar las gracias:

- A todas las personas que han jugado al Go conmigo en los clientes de DGS y OGS. Sin ellos no habría habido contenido para escribir un libro y no me habría convertido en un mejor jugador.
- Al cliente de KGS por proporcionar servicios gratuitos a los clientes de Go y por hacer que la creación de todos esos diagramas fuera un proceso fluido.
- Mis amigos por el soporte y por ayudarme a corregir el primer capítulo de este libro cuando lo escribí en 2017. Me ayudaron a darme cuenta de algunas cosas que no eran estéticamente correctas antes de cometer los mismos errores en el resto de las 180 páginas. Pensar en las correcciones que habría tenido que hacer me hace estremecer (y el primer capítulo todavía tiene un par de diagramas de tamaño extraño, pero el resto del libro está bastante bien).
- Pixlebun por su asombrosa y creativa portada y Ailin Hsiao por permitirme usar esa hermosa foto de la página 5.
- Y por último, pero no menos importante, toda la gente que ha ayudado con el proyecto, desde su presentación pública en diciembre de 2018. Lo aprecio mucho.

Tabla de contenidos

Capítulo 1 - Introducción

Pero, ¿por qué deberíamos estar interesados en ello?	page	4
Regles Basicos	page	6
♦ Go Ranks y juegos de handicap para todos	page	15

Capítulo 2 - Formas

Relaciones entre dos piedras	page	18
Relaciones entre múltiples piedras	page	23
♦ El Muro & influencia	page	23
♦ La Boca del Tigre	page	26
♦ Escalera	page	28
♦ La junta Bambú	page	31
♦ La forma de la mesa	page	32
♦ La boca del Dragón	page	34
♦ Hane/Hane doble	page	35
♦ El pilar de hierro	page	36
♦ El triángulo vacío	page	36
♦ La pinza	page	37

Capítulo 3 - Juguemos

Apertura	page	39
El juego del medio	page	45
♦ Grupo ligero & Grupo pesado	page	50
El fin del juego	page	55

Capítulo 4 - Joseki y Fuseki

¿Qué son Joseki y Fuseki?	page	63
4-4 punto de estrella joseki	page	65
♦ La invasión en el punto 3-3	page	66
♦ El enfoque del movimiento del caballero	page	68
3-4 punto joseki	page	81
El Kobayashi fuseki	page	89
El fuseki chino	page	93
El San-Ren-Sei	page	97

Capítulo 5 - Atacando y defendiendo

Sobre la lucha en general	page 101
Invasiones	page 103
♦ Jugadas de contacto	page 109
Reducciones	page 113
Usar la influencia para atacar	page 129

Capítulo 6 - La vida y la muerte

Sobre la vida y la muerte	page 141
Formas vivas y muertas	
♦ Las formas de los espacios de tres puntos	page 142
♦ Formas de espacios de cuatro puntos	page 144
♦ Formas de espacios de cinco puntos	page 146
♦ Formas de espacios de seis puntos	page 147
♦ Formas de siete o más espacios de puntos	page 149
Tesuji	page 150
Resolver los problemas	page 163
♦ El grupo L	page 165
♦ El grupo J	page 167

Capítulo 7 - Algunos temas avanzados

Aprende a soltarte	page 172
Decidir qué grupo de piedras es "pesado" y cuál es "ligero"	page 175
Sabaki	page 179
Evita crear demasiados grupos	page 183
No reduzcan sus propias libertades sin ningún motivo	page 187
Epílogo y lo que viene a continuación	page 191

Page left intentionally blank



Una guía de Go

de un principiante

Escrito de Haris Kapolos

Traducido al español de Thanasis - Ricardo Arvanitis - Theodorou

► De un principiante, para principiantes

Siento que debería explicar que este libro tiene dos razones de existencia.

Para su versión en Inglés, la primera y principal es que nunca he encontrado un libro con la mentalidad de un principiante. El Go tiene reglas extremadamente simples de aprender y memorizar, pero su complejidad es simplemente increíble. Del mismo modo que un estudiante de arte se siente sobrecogido frente a un lienzo en blanco, **un principiante se siente sobrecogido frente a un tablero vacío**. Sentimos que no tenemos una estrategia clara ni una razón evidente para hacer algunas jugadas. También sabemos que no tenemos la pericia, el pensamiento profundo, la habilidad de hacer una “gran jugada” u orquestar un gran diseño a lo largo del tablero. Cada nueva jugada que nos encontramos (y hay tantas) nos ponen nerviosos. Nos sentimos perdidos y buscamos mejorarnos a nosotros mismos, pero la tarea es ardua, el ascenso no está garantizado “simplemente estudiando” y la gente sobre nosotros parece entender tanto más.

El vasto conocimiento de un jugador profesional o un dan alto parece mas allá de nuestro alcance y mucha gente “desespera” o “se quema las pestañas” tratando de ganar más conocimiento del juego por fuerza bruta. Pero el Go no es ese tipo de juego, (des)afortunadamente, así que quizá deberíamos ocasionalmente dar un paso hacia atrás y volver a revisar los conceptos fundamentales desde una perspectiva simple/diferente. En ese sentido, este libro tratará de cubrir tantas cosas como sea posible y mantenerlas tan simples y claras como sea posible.

Porque debería leer este libro? Está dedicado a dos tipos de persona:

a) Aquellos que quieren iniciar a sus amigos que desconocen el juego completamente, y presentarles un enfoque ameno que, con suerte, no los disuadirá de experimentar con jugadas y estilos de juego;

b) Jugadores kyu de doble dígito quienes, espero, encontrarán en este libro algunas ideas básicas con las cuales poder mejorar, escritas con un estilo de pensamiento similar al suyo y por ende, más fáciles de incorporar.

El segundo motivo es que, hasta donde creo, no parece haber un libro gratis que podamos compartir legalmente si queremos compartir el conocimiento del juego a jugadores nuevos en cada país. Quise proveer algo que pudiese ser compartido fácil y legalmente. Un libro que no necesitase de negociaciones y editoriales coordinando para traducirlo y distribuirlo.

Europa tiene tantos países e idiomas, y no todos los ciudadanos saben suficiente inglés para estudiar un manuscrito escrito en un idioma extranjero. Pero no disponemos de recursos y libros en cada idioma nativo, así que sentí que había que hacer algo al respecto. Este libro es parte de un proyecto que aspira a solucionar eso. **Es mi objetivo hacer este libro gratuito y disponible a tantas personas y en tantos idiomas como sea posible.**

Debo admitir que este libro es, hasta donde sé el único que ha sido escrito por una persona que no es un jugador profesional de Go o un amateur de nivel dan-alto, pero no hace falta ser un profesional para escribir una guía para principiantes. Con suerte los grupos anteriormente mencionados la encontrarán útil y mucha más gente intentará unírseme y ayudarme con esta idea/proyecto.

El estado del Go en mi país natal, Grecia, fue crucial a la hora de crear este proyecto. Mientras escribo estas líneas, no hay una Asociación de Go formal en Grecia, ni siquiera un club de Go establecido en el país. Lo que sí existe son 20-30 personas que están cada año jugando y activamente haciendo todo lo que pueden para difundir el juego fuera y dentro del país. Estamos haciendo nuestro mejor esfuerzo, pero podemos difundir este hermoso juego sin clubes, sin organización, sin maneras de enseñar? **No podemos**. Necesitamos una manera de enseñar. Un modo de lograr que más gente descubra este juego y participe de su difusión. Creo que la mejor herramienta para esta tarea es un libro, así que hice uno, porque creo que es lo mejor que puedo aportar a nuestro esfuerzo colectivo. Fuera de este contexto, este libro puede parecer vano y puede rayar en la blasfemia en lo que intenta, pero nunca fue una cuestión de vanidad. Para Go en nuestro país es sólo una cuestión de necesidad. Y quizás otros idiomas y países también necesiten un libro. Me he fijado en los equipos del Campeonato de Europa por naciones de Pandanet Go. Muchos equipos, en países como el nuestro, no parecen tener muchos jugadores jóvenes en ellos. **Proporcionar a los jóvenes un libro en su propio idioma podría ser de gran ayuda.**

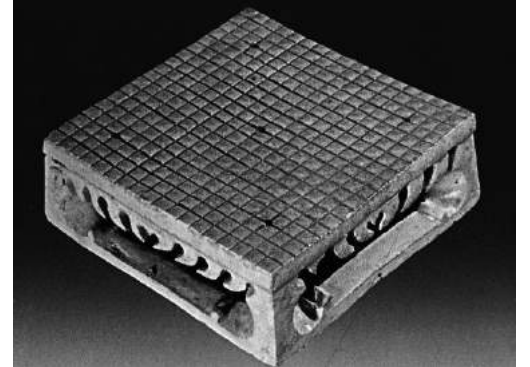
Una última cosa antes del contenido real del libro: en mi carrera como profesor de programación para los escolares, he notado algo. Los niños se aburren fácilmente cuando se les dijo algo nuevo sin explicar por qué es importante, útil y emocionante. Se lo encuentran oneroso o inútil. Piensen que es sólo “más trabajo” para ellos. La solución que se me ocurrió para este problema fue mostrarles inmediatamente la **aplicación práctica** de esta nueva idea que acabo de explicarles, en un programa real. Por supuesto, esto significa **que en ese momento** no pueden comprender completamente lo que sucedió exactamente, pero su curiosidad se despierta. Se dan cuenta de que lo que se les acaba de enseñar es realmente útil y no algo vago y aburrido. Así que, usé esta misma idea en el libro y cuando estoy introduciendo algo nuevo, trato de proporcionar inmediatamente un ejemplo de un juego real y de los pensamientos y decisiones que estaban detrás de hacer esos movimientos. Insto a todos los que lean los ejemplos más complejos a que intenten realizar los movimientos presentados en los diagramas en un pizarrón real, o en un editor Go de computadora, y espero que esto tenga el mismo efecto beneficioso que tiene para mis estudiantes. Si no lo recibe todo inmediatamente, **no se preocupe**. Al final de este libro, al igual que al final del trimestre del estudiante, todo será mucho más claro.

Gracias por su tiempo y su fe en este libro,
Haris Kapolos, 3 Kyu DGS

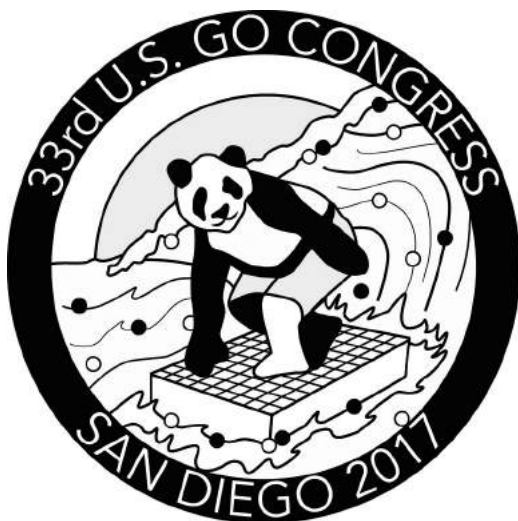
► Pasado y presente

Go / Igo (japonés) / Weiqi (chino) / Baduk (coreano), también conocido como "el juego circundante", es un juego de estrategia para dos jugadores que se inventó en China hace aproximadamente 2.500 años y por lo tanto es probablemente el juego de mesa más antiguo que se sigue jugando hoy en día.

La leyenda dice que fue creado por el antiguo emperador chino Yao o su consejero para educar al heredero del emperador en los caminos del mundo y enseñarle disciplina y equilibrio. Otros dicen que fue desarrollado a partir de los antiguos señores de la guerra y sus mapas, donde usaban piedras para forjar su estrategia. Cualquiera que sea la verdad de sus orígenes, el hecho es que el Go era tan importante que en la antigua China era considerado una de las cuatro artes cultivadas de la clase alta, junto con la caligrafía, la pintura y la interpretación del instrumento musical guqin. El Go también alcanzó un alto estatus en Japón, donde en el período Edo (1603-1868) el Shogunato estableció el cargo de ministro del Go ("Godokoro") y cuatro casas hereditarias para enseñar el juego del Go. La versión moderna del juego se basa principalmente en ese período de tiempo y es por eso que en este libro nos centraremos principalmente en las reglas japonesas con el fin de mantener las cosas simples para los nuevos jugadores. Hoy en día, por supuesto, el juego no tiene ministros, pero sigue siendo muy considerado como un juego y, en muchos lugares, como una forma de arte y los ya no hereditarios poseedores del título de Go siguen siendo ampliamente respetados.



Tablero de go antiguo



EE.UU. ha celebrado más de treinta congresos Go

En China, Japón y Corea hay muchos títulos y copas en torno a los cuales gira el mundo profesional del Go, así como muchas competiciones internacionales tanto para profesionales como para aficionados. Se estima que en 2008 más de 40 millones de personas jugaron el juego, la mayoría residentes en el este de Asia, pero desde entonces el deporte ha progresado rápidamente fuera de su centro tradicional, especialmente en los Estados Unidos de América, donde la American Go Association ha comenzado a certificar jugadores profesionales desde 2012.

El juego se encontró en el centro de atención cuando una inteligencia artificial, llamada AlphaGo, logró derrotar a dos de los mejores jugadores de Go de esta década, Lee Sedol y Ke Jie, lo que causó un gran revuelo tanto en el Go como en la comunidad informática que difundió la noticia sobre el juego en todo el mundo.

►► Pero, ¿por qué deberíamos estar interesados en ello?



*Yasutoshi Yasuda 9p:
un pionero en la promoción de la enseñanza del Go en las escuelas*

Bueno, ¿por qué deberíamos preocuparnos por los juegos? Creo que esta es la pregunta a la que debemos responder primero. En muchos países del mundo moderno, los juegos han sido relegados a un pasatiempo reservado para los niños pequeños y los adolescentes, mientras que los adultos son vistos como inmaduros o anticuados cuando pasan su tiempo aprendiendo o jugando un juego. Incluso en el caso de los niños, la mayoría de los padres consideran los juegos como algo que se supone que el niño debe hacer para distraerse y dar a los padres un tiempo tranquilo o algo que juegan junto con sus hijos con el fin de crear lazos afectivos y divertirse. ¿Pero son los juegos realmente una distracción?

Antes de pasar a la ciencia de la materia, vale la pena señalar que los juegos en la naturaleza siguen siendo una de las principales formas en que una generación de cualquier especie puede transmitir conocimientos a sus crías más jóvenes. Así que, incluso sin ningún respaldo científico, la observación empírica por sí sola debería decirnos que los juegos son un asunto más serio de lo que la mayoría de la gente se imagina o les da crédito. Al introducir la ciencia en la ecuación, hay una plétora de estudios que indican que los juegos pueden mejorar el comportamiento, la memoria, la concentración, la intuición, el autocontrol y la inteligencia de los niños en general. Por supuesto, no todos los juegos hacen todo eso, pero Go está muy cerca de proporcionar la mayoría de esos beneficios al mismo tiempo.

El entrenamiento de la mente sigue el mismo principio básico que el entrenamiento del cuerpo. De la misma manera que usted dirige su crecimiento físico a la flexión de algunos músculos en particular, los juegos están flexionando sus "músculos mentales", así que veamos un pequeño resumen de lo que hace Go:

- Te hace reevaluar tu comportamiento y tu carácter porque es un juego que castiga activamente la codicia, la envidia, la ira y la imprudencia;
- Entrena tu memoria porque eventualmente tendrás que recordar las formas que te llevan a ganar una pelea y las que te hacen perderla;
- Mejora la concentración y la intuición porque el tablero Go y las situaciones que surgen en él son a menudo complejas y únicas;
- Despierta tu imaginación porque tienes que ser capaz de pensar en el futuro;
- El Go no es un juego en el que se puede ganar por accidente, hay que idear una estrategia a corto y largo plazo para alcanzar los objetivos;
- Desafía tu inteligencia porque establecer los objetivos no es una hazaña fácil;
- Mejora el sentido de la evaluación, porque en su vasto tablero las posibilidades son muchas y tienen que ser constantemente reevaluadas.

"¿Cómo hace todo eso?" se preguntarán. Bueno, quédate por aquí y verás, te prometo que será un viaje interesante. Pero espera, ¿todas esas cosas son sólo para niños? **Nosotros también queremos entrar!**

¿Por qué nosotros, los adultos, no podemos cosechar todos esos beneficios también? La sociedad nos dice que los juegos son para niños, pero no es así. Es sólo una percepción errónea de lo que los adultos deberían estar haciendo y lo que no deberían y, aparentemente, la sociedad cree que un adulto está harto de crecer y de divertirse. Bueno, es cierto que puede que ya no seamos capaces de crecer con el ritmo y la eficiencia que puede tener un niño, ya que podemos mejorar como seres humanos a cualquier edad, o al menos tratar de conservar la perspicacia mental que ya hemos alcanzado.

Si un crucigrama se considera un ejercicio mental lo suficientemente bueno como para mantener tu mente aguda, ¿por qué no un juego tan complejo y desafiante como el Go?

Por qué no, en efecto. ¡Pero basta de hablar! Veamos cómo se juega el juego.

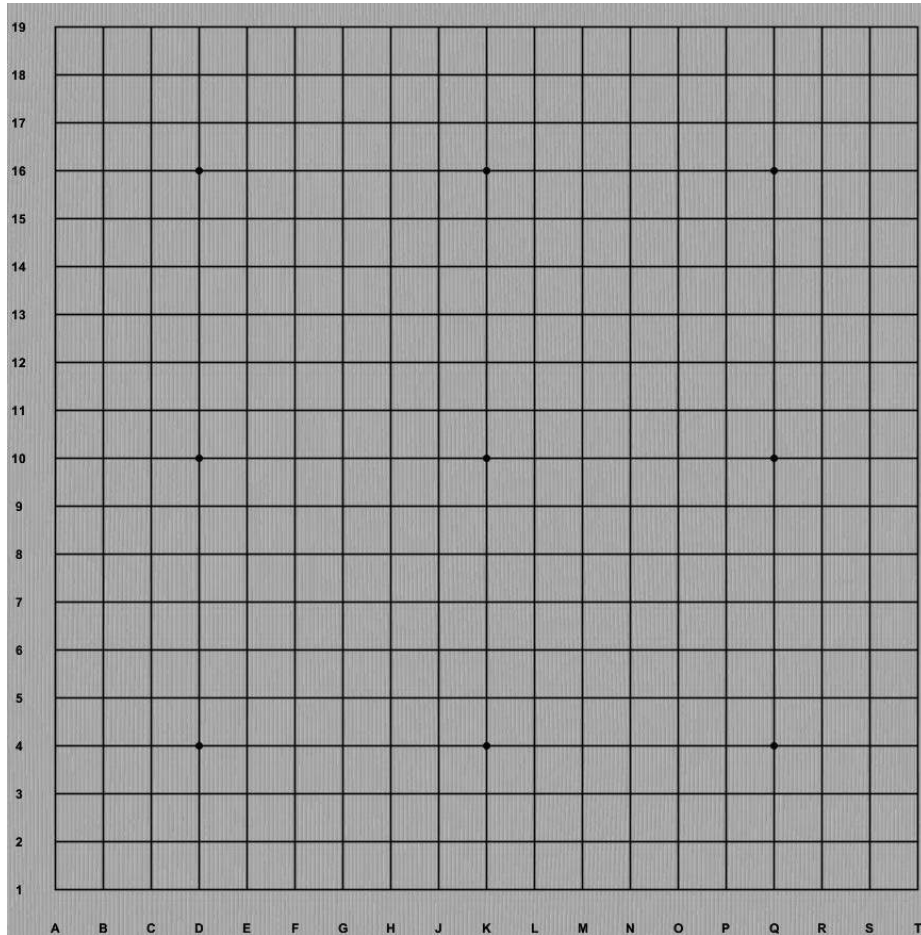


Go viaja a todas partes y puede ser jugado en cualquier lugar.

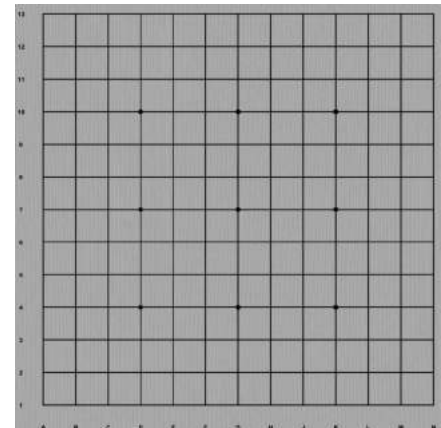
Fuente: Ailin Hsiao (taiwanés 2p)

►► Tableros y piedras de colocación

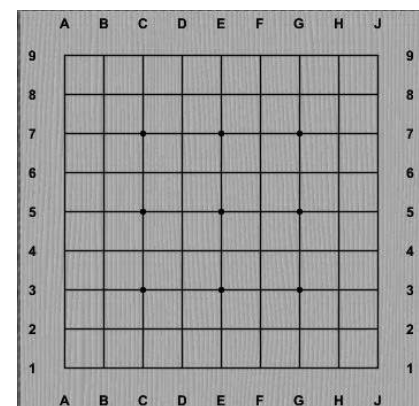
El Go se juega sobre una superficie plana (generalmente de madera) que se divide en un cuadrado rectangular de líneas, siendo las dimensiones 9x9, 13x13, 17x17 y 19x19 las más comunes en los tiempos modernos. La dimensión horizontal se representa normalmente con letras y la dimensión vertical con números.



Una tabla vacía de 19x19

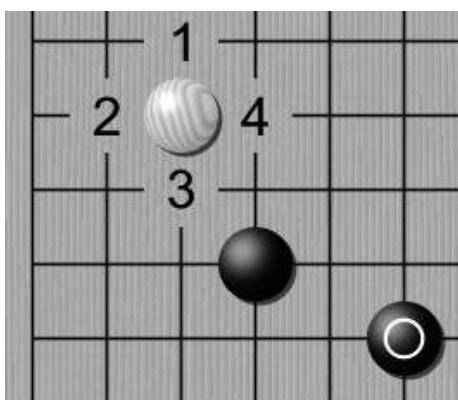


Un tablero de 13x13

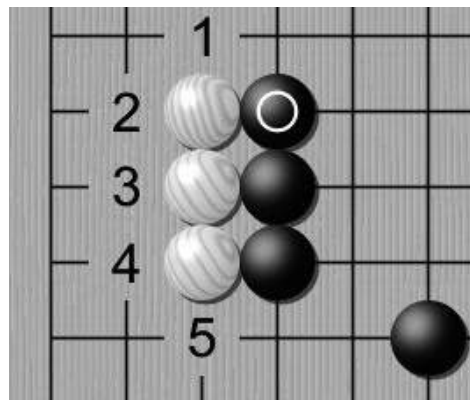


Un tablero de 9x9

Las piezas que los dos jugadores utilizan para jugar son discos llamados "piedras" y son de dos colores, Blanco y Negro. Las piedras se juegan en las intersecciones de la cuadrícula y son todas iguales entre sí. Los puntos desocupados que se cruzan con la posición de una piedra se llaman "**libertades**". Además, una piedra no se puede mover una vez que se coloca en el tablero y no se puede jugar en una posición en la que no tenga libertades. Las piedras que están conectadas con una línea de cuadrícula se consideran un "**grupo**" y todas comparten libertades.



Cada piedra tiene un máximo de cuatro libertades



Grupos de piedras comparten libertades

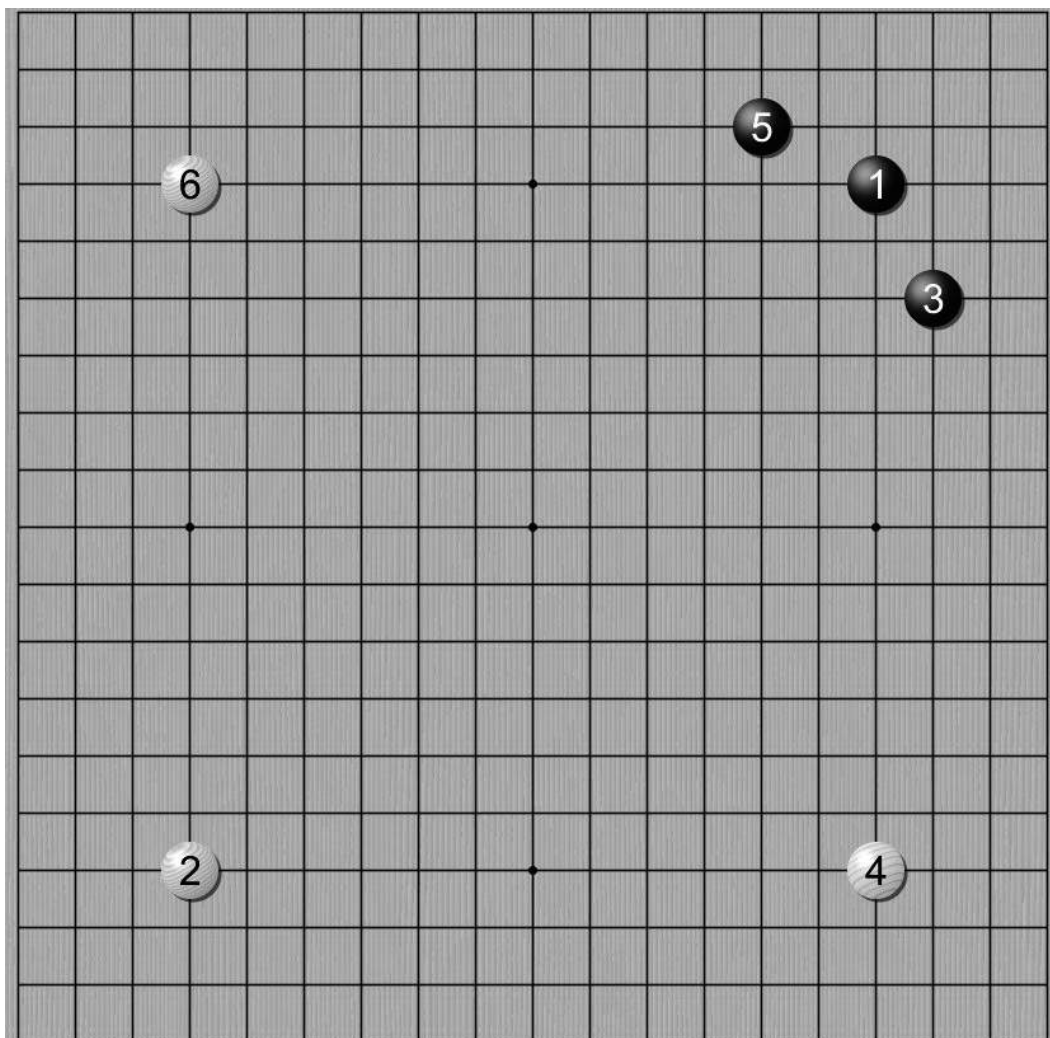


Las negras no pueden jugar allí

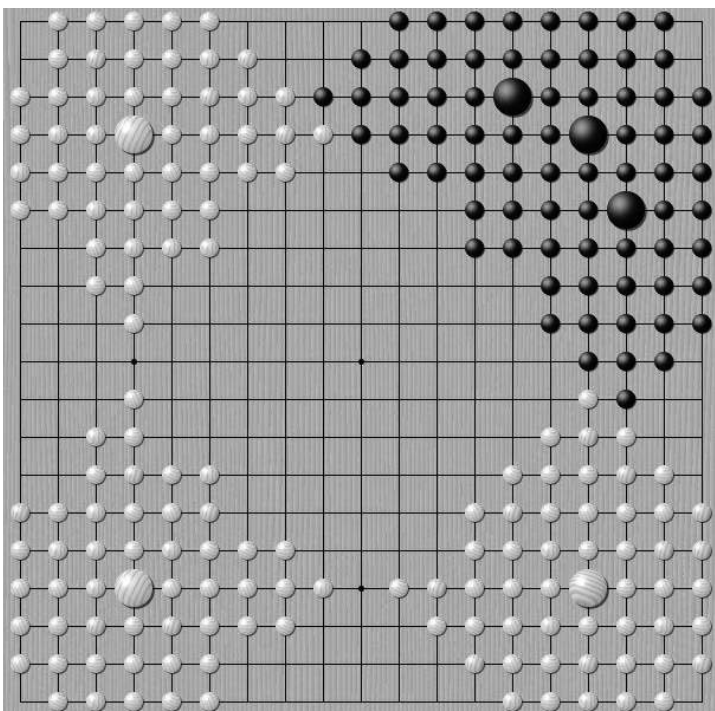
En el Go no hay otro tipo de pieza de juego especial y esto es lo que hace que sus reglas básicas sean fáciles de aprender. Pero cada piedra puede ser colocada casi en cualquier lugar del tablero y esto es lo que añade la inmensa complejidad al juego. Cada jugador toma un color de piedras y juegan alternativamente una piedra cada uno, tratando de rodear tanto territorio (contado en puntos de cuadrícula abiertos, o simplemente "**puntos**") del tablero como puedan.

El juego comienza con un tablero vacío en caso de un juego igual. En este caso el jugador con las piedras negras juega primero. Para que el juego se mantenga equilibrado, ya que el primer movimiento se considera ventajoso, el jugador con las blancas obtiene algunos puntos de compensación (llamados "**komi**"). El número exacto de komi lo deciden los jugadores antes del partido y suele variar entre 5,5 hasta 7,5, añadiendo el medio punto para evitar un empate (llamado "**jigo**").

En resumen, hasta ahora podemos colocar nuestras piedras casi en cualquier lugar que nos guste y el objetivo del juego es rodear todo el territorio posible. Explicaremos en el próximo capítulo cuál es la mejor manera de dar la vuelta y lograr ese objetivo en las distintas fases del juego, pero por el momento, enfoquémonos en la idea obvia de que queremos que nuestros movimientos aseguren y abarquen la mayor superficie posible con el menor número de movimientos posible. Veamos un ejemplo:



Un ejemplo clásico de movimientos ineficientes de Negro. Necesitamos desplegar nuestras alas y volar, como las blancas. Asegurar una pequeña parte del tablero es peor que colocar las primeras piedras en tantas áreas del tablero como sea posible.



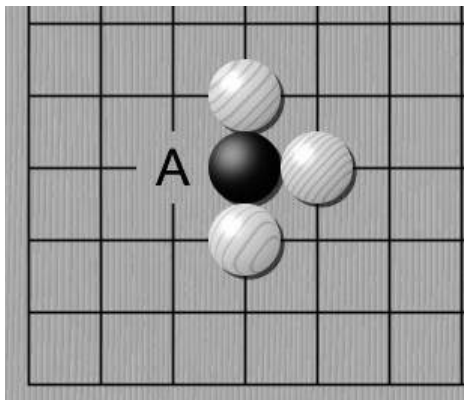
Una estimación de puntos o influencia

Ambos jugadores han jugado 3 movimientos cada uno y es el turno del Negro, pero ¿cuál de los dos jugadores es más eficiente con sus movimientos? Negro parece haber asegurado una esquina, pero Blanco se ha apresurado a colocar sus piedras primero en un área más amplia, asegurándose de que Negro tenga que luchar duro para arrebatarse el control de esa área de Blanco.

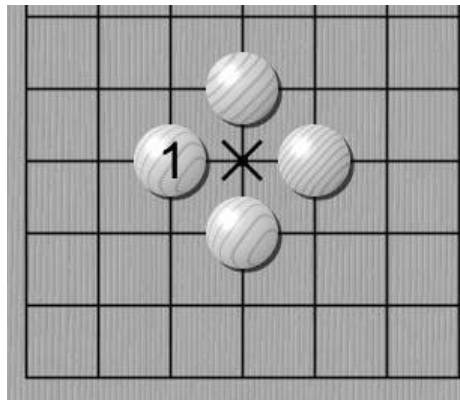
Por supuesto, Blanco no mantendrá todos esos puntos marcados para el final del juego, pero ser capaz de jugar el primer movimiento en un área le da una gran ventaja para el resto del juego.

► Capturar las piedras enemigas

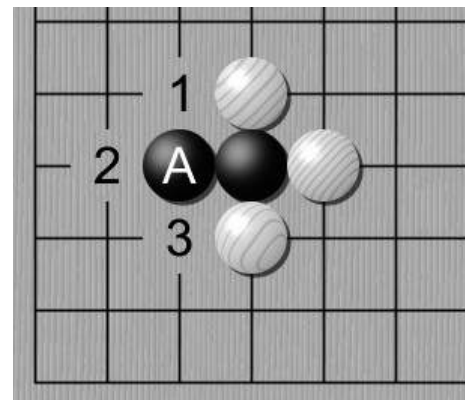
La siguiente regla es capturar las piedras del oponente. Esto se logra rodeando completamente las piedras de tu oponente y llenando todas sus libertades. Una vez que una piedra enemiga o un grupo de piedras es capturada, se retiran del tablero y se añaden a su puntuación después de que termina el juego. Cuando a nuestras piedras sólo les queda una libertad y están listas para ser capturadas, esto se llama "atari".



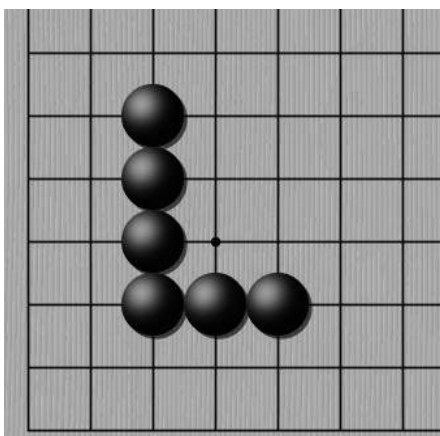
La piedra Negra sólo tiene una libertad en A (atari)



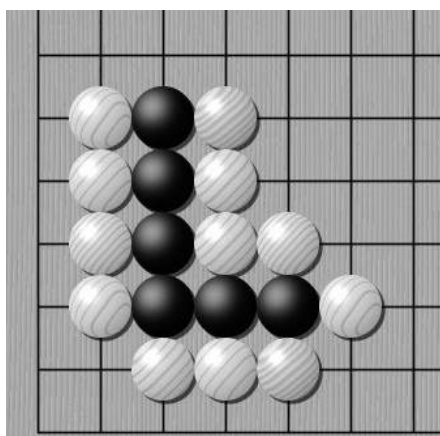
Cuando Blanco juega allí, la piedra es capturada y retirada



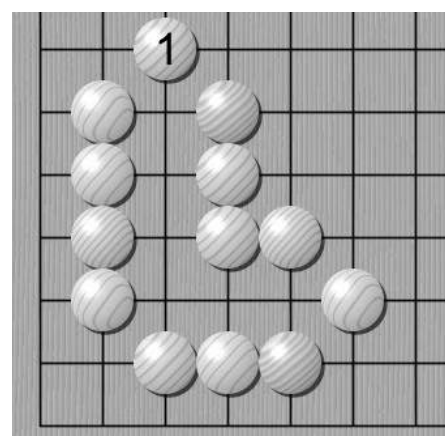
Entonces, usualmente Negro se resiste a extenderse y termina con tres libertades



Los grandes grupos comparten libertades...

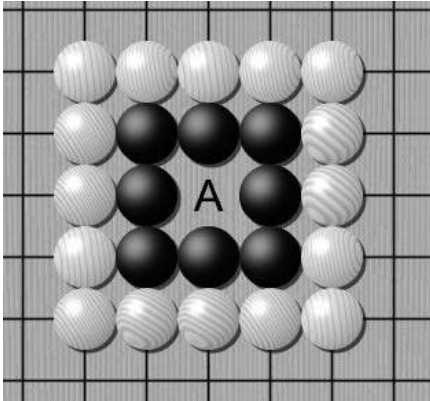


pero aún pueden ser capturados...



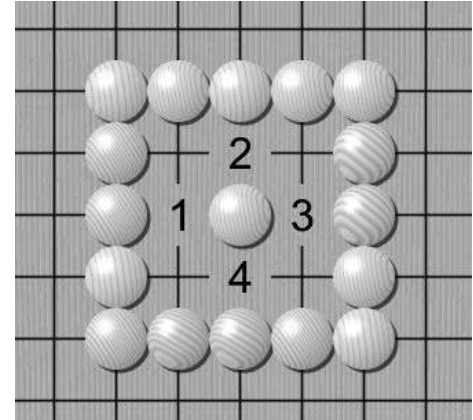
...y removidos!

Antes mencionamos que en las reglas japonesas no se puede jugar una piedra donde no tendrá ninguna libertad, pero como aún no habíamos hablado de capturar, no era posible explicar por qué. Ahora es obvio que algo así constituiría un "suicidio" para esa piedra, o el grupo de piedras en el que fue agregada, y causaría su auto-extracción. Efectivamente, jugar una jugada como esa no nos ofrece nada (excepto en algunos casos oscuros) y por lo tanto está prohibido en muchas versiones del juego.



Negro jugando en la A haría que su grupo tuviera cero libertades, así que Negro no puede jugar allí...

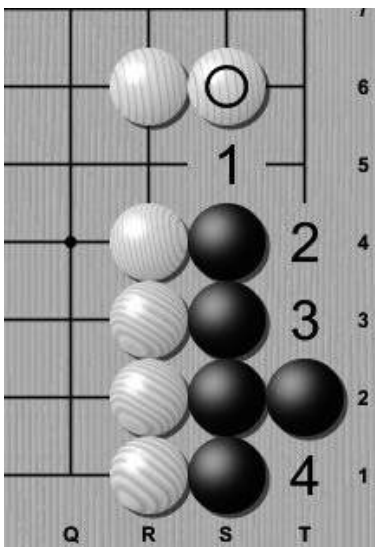
Esta regla también significa que podemos jugar en una posición en la que no **teníamos** ninguna libertad cuando la jugamos, **pero que adquirió al menos una libertad** al capturar la piedra de un oponente.



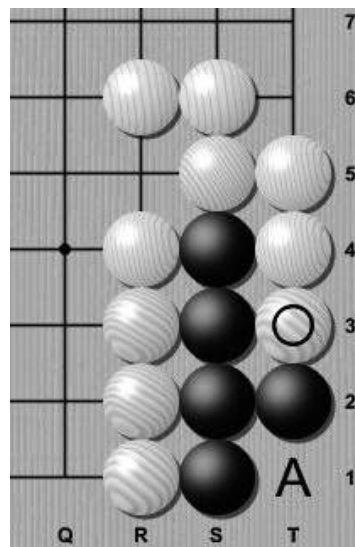
... ¡pero Blanco puede! Su piedra elimina al grupo Negro y gana libertades. Capturar es la única manera de jugar una piedra en estos casos.

►► Un ojo no es suficiente...

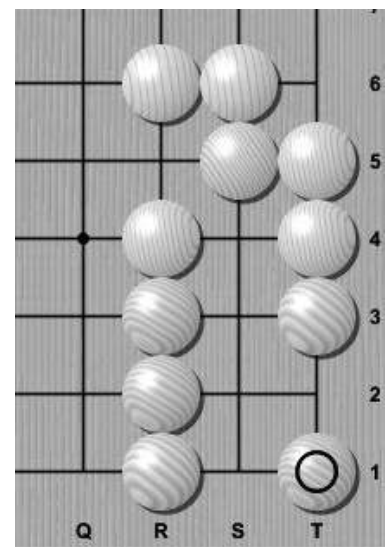
Una libertad que un oponente no puede llenar así se llama "**ojo**", pero no basta con que nuestros grupos de piedras tengan simplemente un ojo para estar a salvo de ser capturados. Tener un ojo nos da una ventaja, pero si nuestro grupo se rodea completamente y está en **atari**, entonces el oponente puede jugar dentro del ojo y capturar a todo el grupo. En muchas situaciones la existencia de un ojo o el potencial de su creación, nos da un falso sentido de seguridad que puede llevar a la destrucción (o "**muerte**") de nuestros grupos, si no tenemos cuidado.



Nuestro grupo Negro parece seguro con cuatro libertades y un "**ojo**" en el 4. Las blancas no pueden jugar a los 4 ... ¡Todavía!



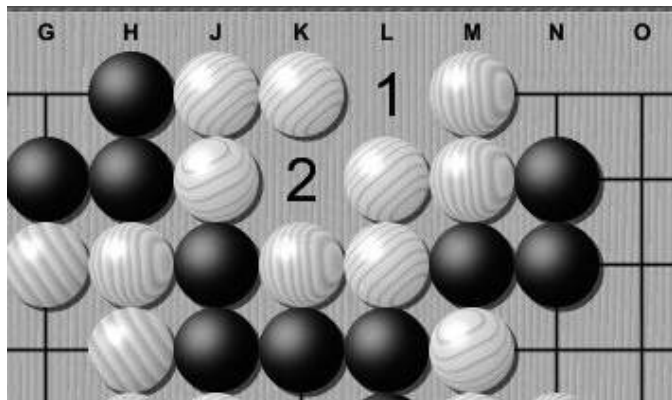
Si descuidamos a nuestro grupo, podría quedar rodeado. Una vez reducida a una libertad, Blanco puede jugar en el "ojo"...



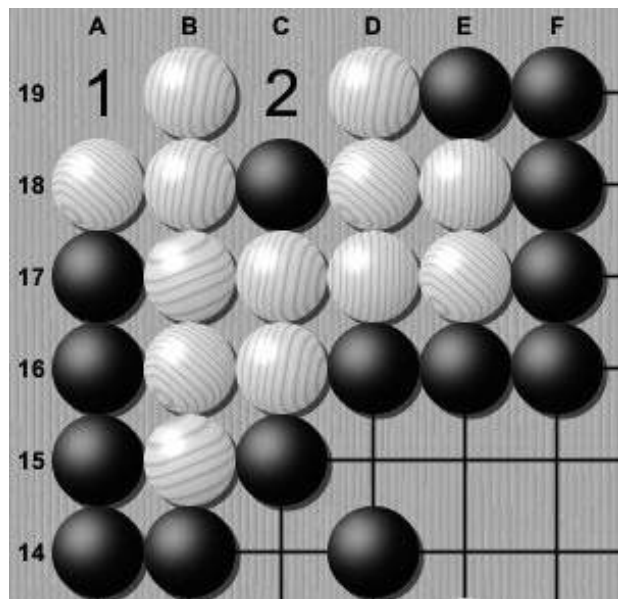
...y capturar a nuestro grupo.

►► ... ¡se necesitan dos ojos!

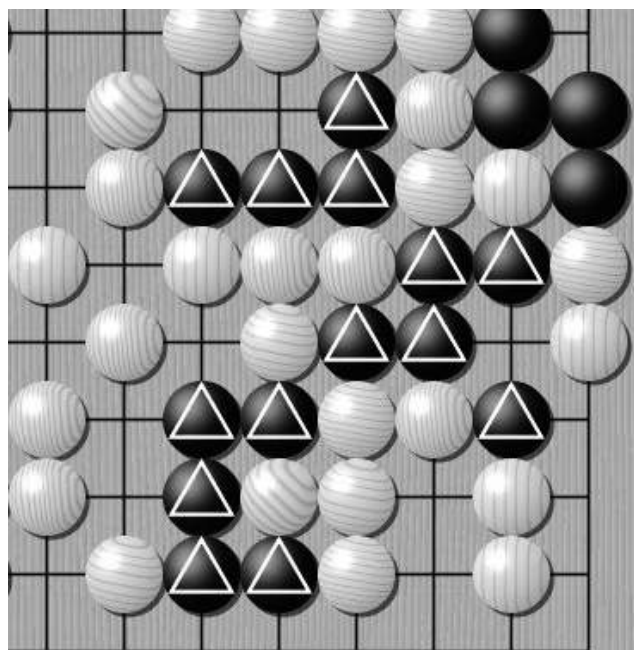
Entonces, para que un grupo esté a salvo cuando está siendo rodeado necesita asegurar dos ciertas libertades dentro de las cuales el oponente no puede llenar. De esta manera, el grupo no puede ser capturado con un solo movimiento y crear más libertades para la piedra de captura. Entonces, **los grupos con un ojo pueden ser capturados y los grupos con dos ojos no pueden ser capturados**. A estos grupos se les llama "**vivos**".



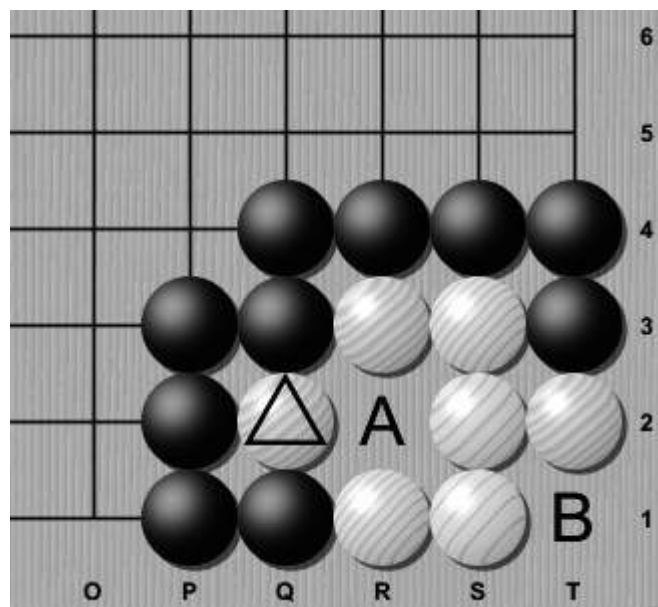
Imágenes de la izquierda y de la derecha: Ejemplos típicos de tener sólo dos ojos. Note que Jim no puede llenar las libertades en los **puntos 1 o 2**, así que los grupos de Blanco nunca pueden estar en atari y están **vivos**.



Esta regla de captura junto con los "dos ojos", crean situaciones y luchas muy interesantes. A medida que avanza el juego, las áreas de los dos jugadores chocarán y dependiendo de cómo se coloquen sus piedras, se les puede aplicar una presión significativa y podrían perderse y ser capturados directamente. De particular interés son los casos en los que hay formaciones que parecen ojos, pero que en realidad tienen un defecto que permite su captura. A estos se les llama "**falsos ojos**" y profundizaremos en su formación en un capítulo posterior, más avanzado.



El resultado final de una pelea en una esquina. Todas las piedras negras marcadas están muertas porque no hay espacio para formar dos ojos.



El **punto A** parece un ojo, pero es falso, ya que la piedra marcada puede ser capturada, colocando a todo el grupo en el atari. El **punto B** es un ojo de verdad, pero un ojo no es suficiente.

Capturar el grupo de un oponente también se llama "**matar a un grupo**", aunque muchas veces el proceso de matar al grupo queda inconcluso cuando se considera que el grupo está perdido sin ninguna posibilidad de salvarlo, en ese momento. A veces, a medida que pasa el juego, los grupos "muertos" pueden amenazar con ser "salvados" de su destino, pero eso no es algo fácil de planificar y la mejor práctica es evitar que sus grupos caigan en un estado tan incierto en primer lugar.

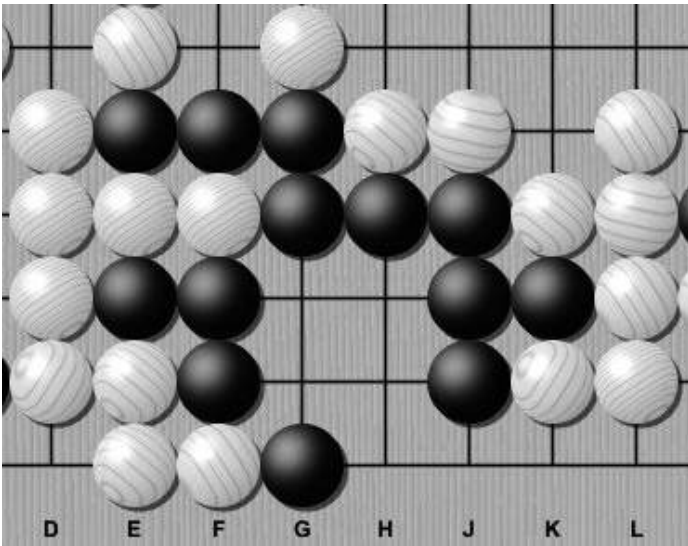
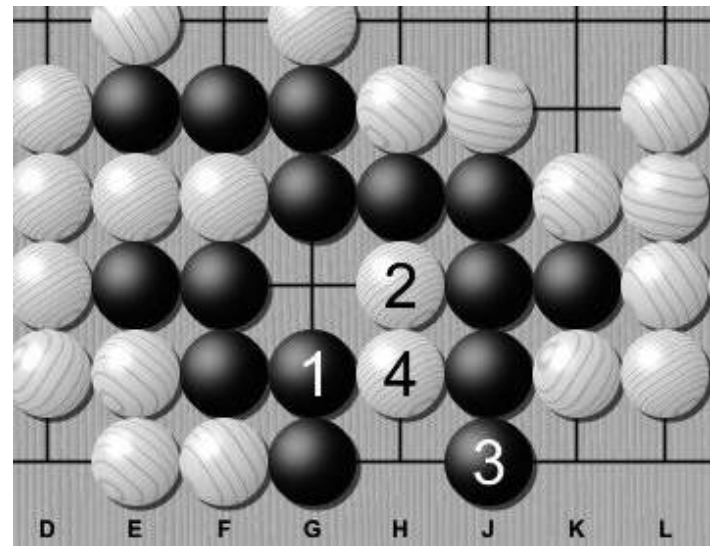


Imagen izquierda: Es el turno de blanco y el grupo negro está muerto. No puede formar dos ojos, de ninguna manera...

Imagen derecha: incluso si fuera el turno de negro para jugar. Negro puede intentar otros movimientos, pero ninguno funciona.

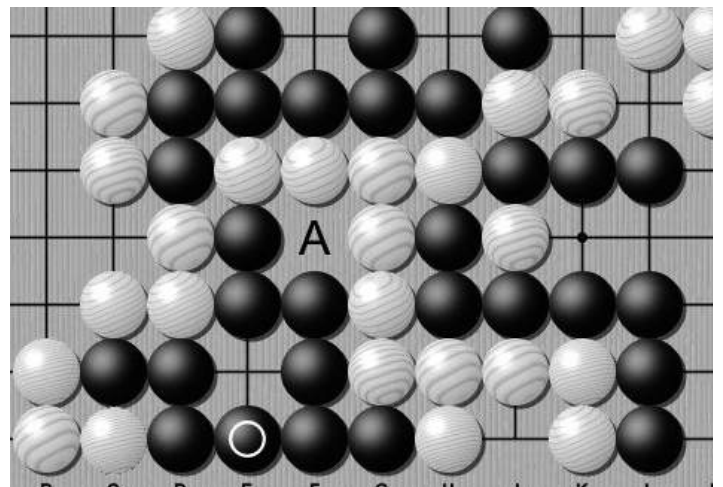


En general, un grupo que no se puede salvar aunque juguemos allí primero, se considera "**muerto**" y no vale la pena gastar más esfuerzo y movimientos y tratar de salvarlo, ya que sabemos que el oponente lo capturará. Por otro lado, tampoco deberíamos intentar desperdiciar movimientos que intentan matar a grupos que no pueden ser capturados aunque juguemos primero y, así, como ya hemos explicado, esos grupos se consideran "**vivos**".

► El raro caso de "vida dual"

A veces los grupos de ambos jugadores tienen dos libertades y jugar en uno de ellos también llenaría una de sus propias libertades, resultando en que su propio grupo sea capturado en lugar del del oponente. Este caso en el que ningún jugador puede prácticamente proceder con el esfuerzo de capturar un grupo de piedras se llama "**vida dual**" o "**seki**".

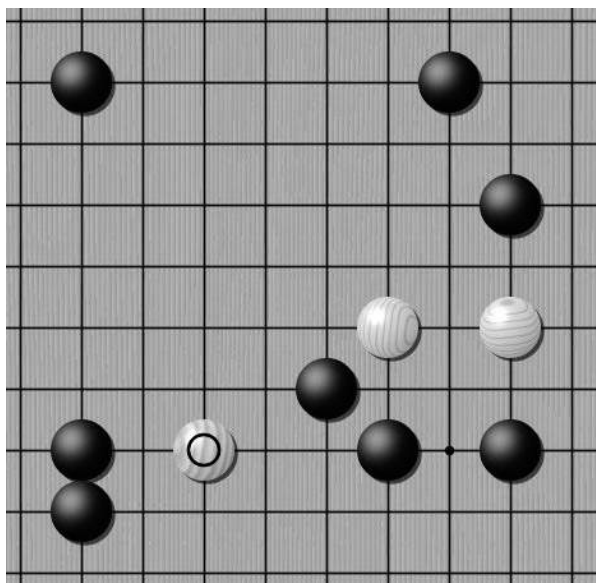
Crear un caso así en un juego real, sin embargo, es raro, especialmente si ambos jugadores son conscientes de la posibilidad y tratan activamente de evitarlo.



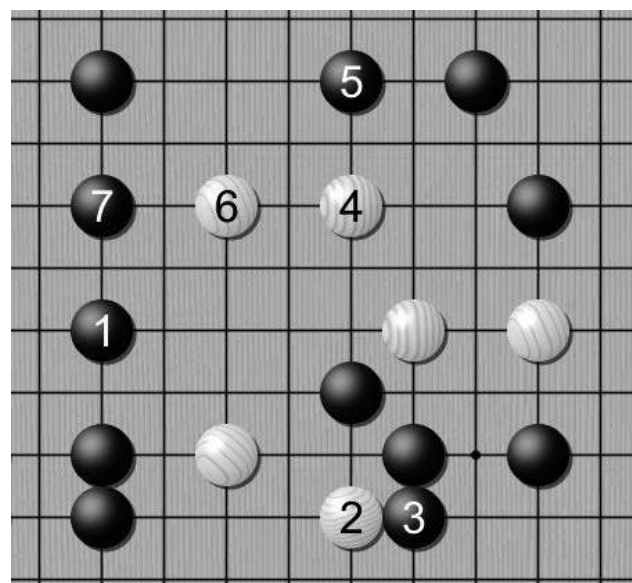
El primer jugador que juega en la A encontrará su propio grupo en atari. Así que, ninguno de los dos jugadores está dispuesto a cumplir con esa libertad y ambos grupos no pueden ser asesinados.

► Capturar es bueno, pero...

A pesar de todo esto, el objetivo principal del juego no es capturar las piedras de tu oponente, sino asegurar o rodear tanto territorio como sea posible. Así que, suele ser más fructífero acosar y amenazar a los grupos de tu oponente con capturar, que hacerlo en realidad. Este es un concepto más avanzado sobre el que se elaborará más adelante, pero es muy importante tenerlo en cuenta incluso ahora, ya que ser **codicioso** y **agresivo** para conseguir todo lo que tienen tus oponentes es el error más común que un jugador puede cometer.



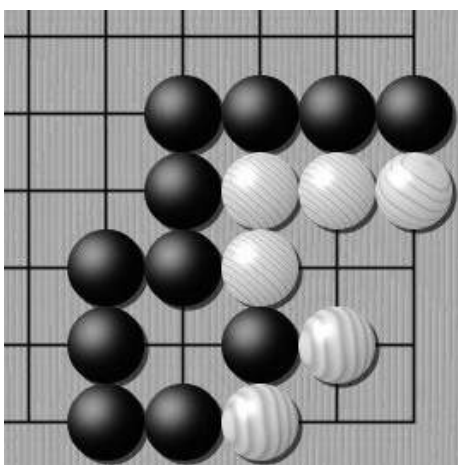
Nuestros instintos podrían requerir un severo combate cuerpo a cuerpo contra esas piedras blancas extraviadas dentro territorio, pero a menudo es más beneficioso para atacarlos a distancia....



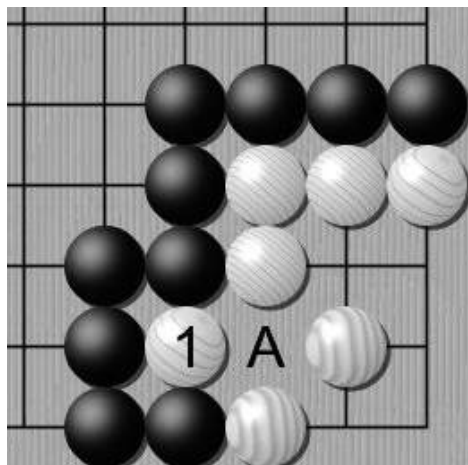
Este es un gran resultado para Negro. Las piedras de Blanco no están vivas todavía, y él está ganando movimientos libres por fuera.

► Evitar los bucles

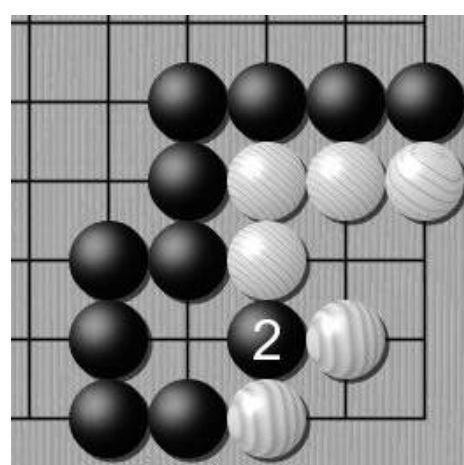
La regla final del juego es que **no podemos colocar una piedra que repita una posición del tablero que ya ha ocurrido anteriormente**. Esto lleva a la creación de una situación especial, llamada "**Ko**", donde las piedras podrían teóricamente seguir capturándose infinitamente, pero no se les permite hacerlo.



Es el turno de Blanco y él puede capturar una piedra...



pero ahora su piedra también está en atari. Debido a la regla, sin embargo, no puede ser capturado en este momento...



si no, acabaríamos volviendo a esta situación y sería para siempre. Así que...

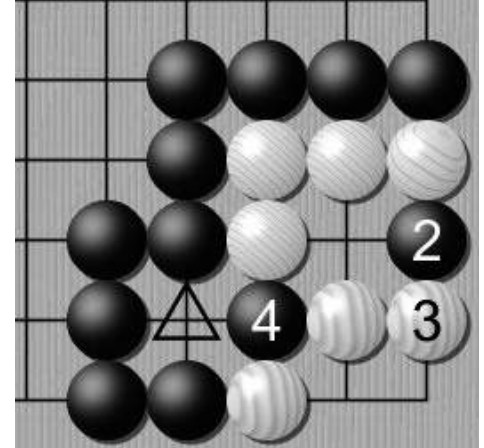
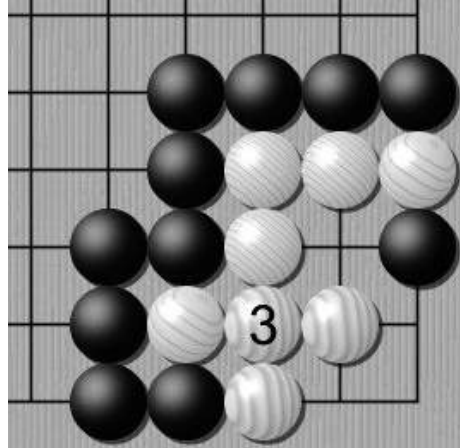
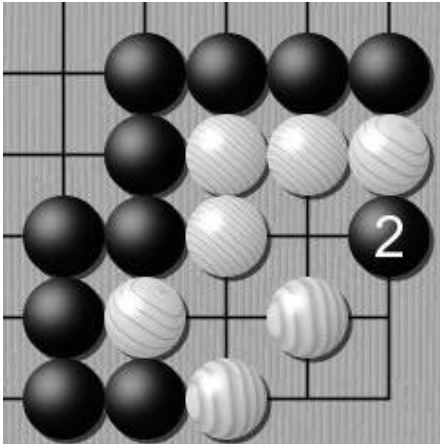


Imagen izquierda: Así que Negro se ve obligado a hacer una jugada en otro lugar...

Centrar imagen: y si Blanco ignora ese movimiento entonces puede llenar la libertad y ganar la pelea de Ko...

Imagen derecha: Si no, entonces Negro puede captura la piedra ahora y es Blanco quien debe jugar un movimiento en otro lugar antes de capturar

Esta regla pone fin a esta situación y crea un problema estratégico específico de tener que jugar en otro lugar un movimiento que representa una amenaza suficientemente significativa (llamada "**Amenaza Ko**") para tu oponente como para impedir que llene la libertad de la piedra que acaba de capturar. Evaluar el valor del Ko y la amenaza es un problema avanzado que rara vez es fácil de resolver. Para que la idea de la Amenaza Ko sea por lo menos entendida ahora, tal vez se necesite un ejemplo de un juego real:

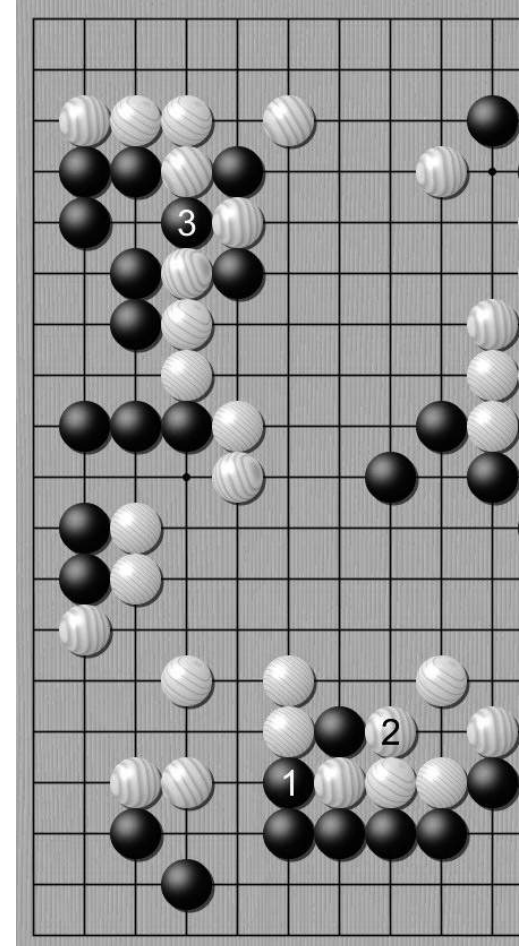
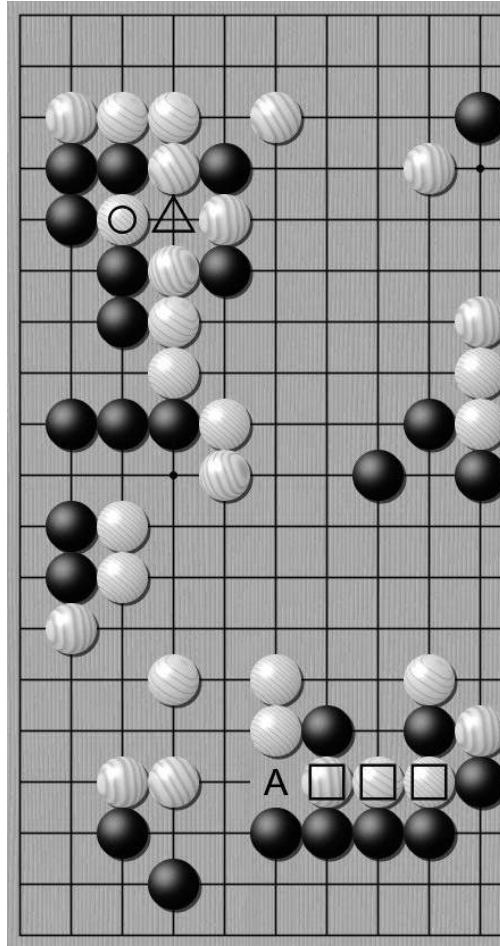
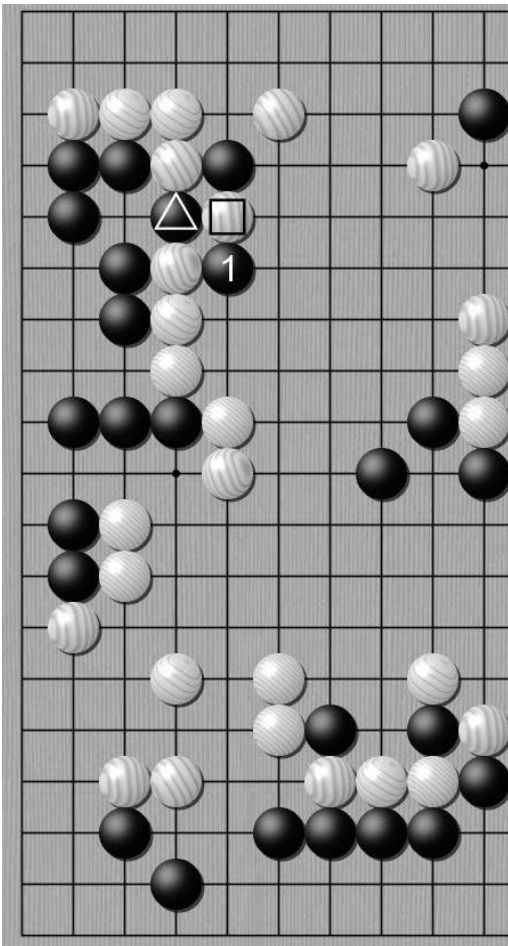
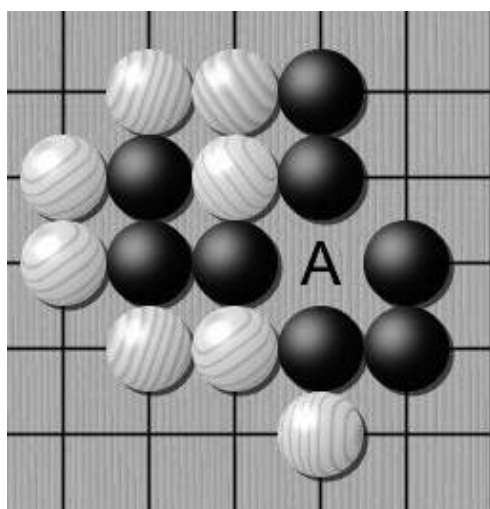


Imagen izquierda: Negro juega el **movimiento 1** y crea un Ko con las dos piedras marcadas en juego. Negro amenaza con entrar en la zona blanca de la derecha si captura esa piedra...

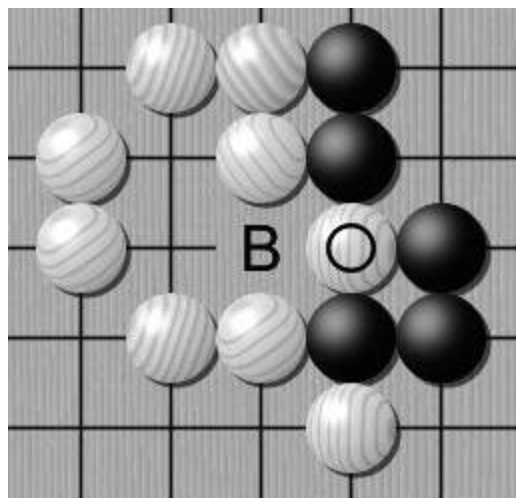
Centrar imagen: Así que Blanco captura la piedra y comienza el Ko. Negro no puede jugar en el triángulo marcado con un punto, así que necesita un movimiento que Blanco debe responder. **Move A** amenaza muchos puntos...

Imagen derecha: Así que Negro va con esa elección. Blanco responde y Negro recupera su piedra en el **movimiento 3**. Ahora Blanco tiene que encontrar una amenaza y el juego para el Ko está en marcha.

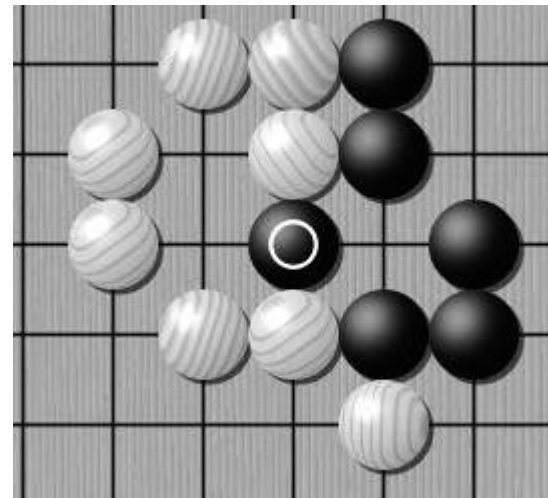
Otra cosa que no es obvia es que mientras la regla evita que se repitan todas las posiciones del tablero, la regla no se aplica cuando se está capturando más de una piedra, ya que la recaptura no crea una posición similar en el tablero.



Jugar en A puede parecerse a un Ko pero....



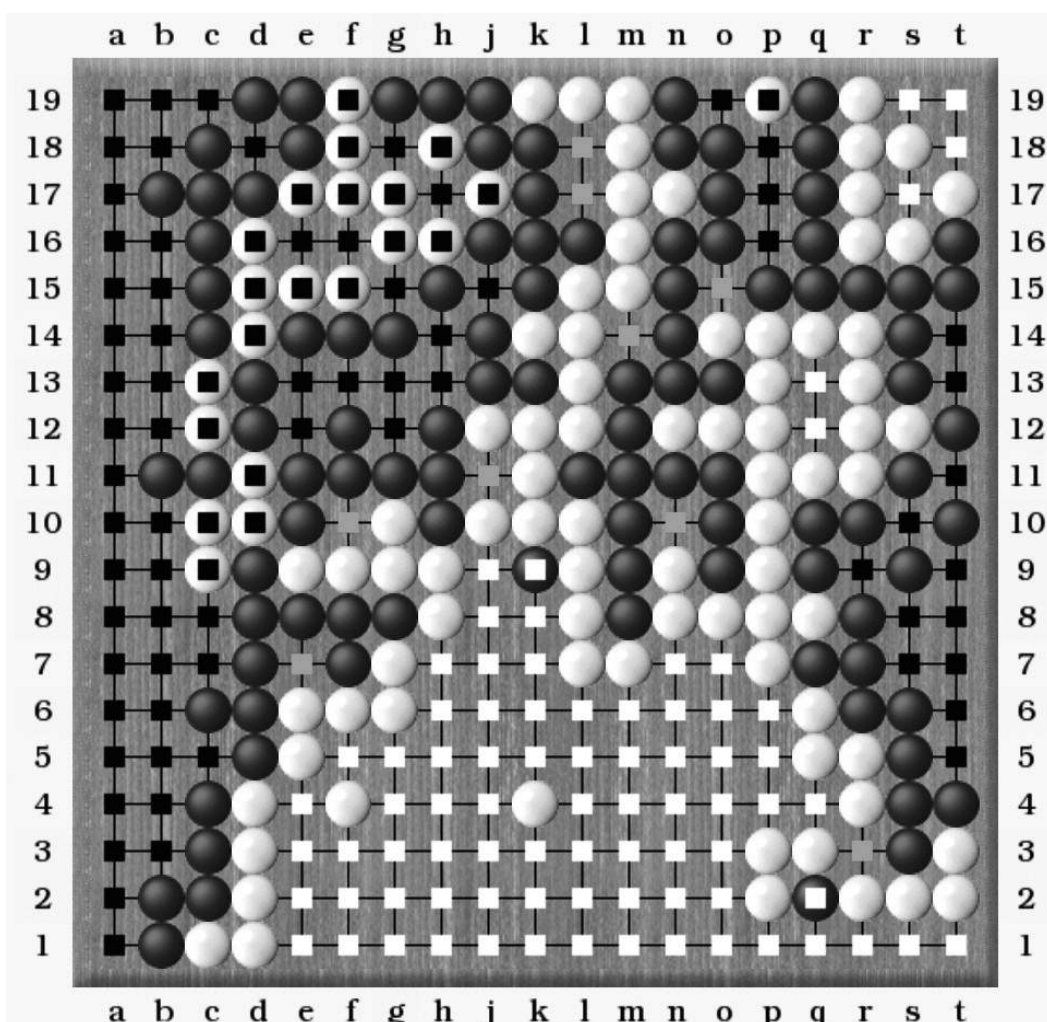
...Negro puede jugar inmediatamente en el B...



...porque al hacerlo no se crea una posición de tabla similar a la de la primera imagen

► Marcando y ganando

Por último, pero no por ello menos importante, está la cuestión de la puntuación. El jugador con más puntos gana el juego. Como ya hemos explicado, el objetivo del juego es reunir la mayor cantidad de territorio y ese territorio se cuenta con el número de intersecciones que el jugador ha rodeado. A estos puntos se añade el número de piedras capturadas y las piedras que ambos jugadores coinciden en que están muertas, así como los komi.

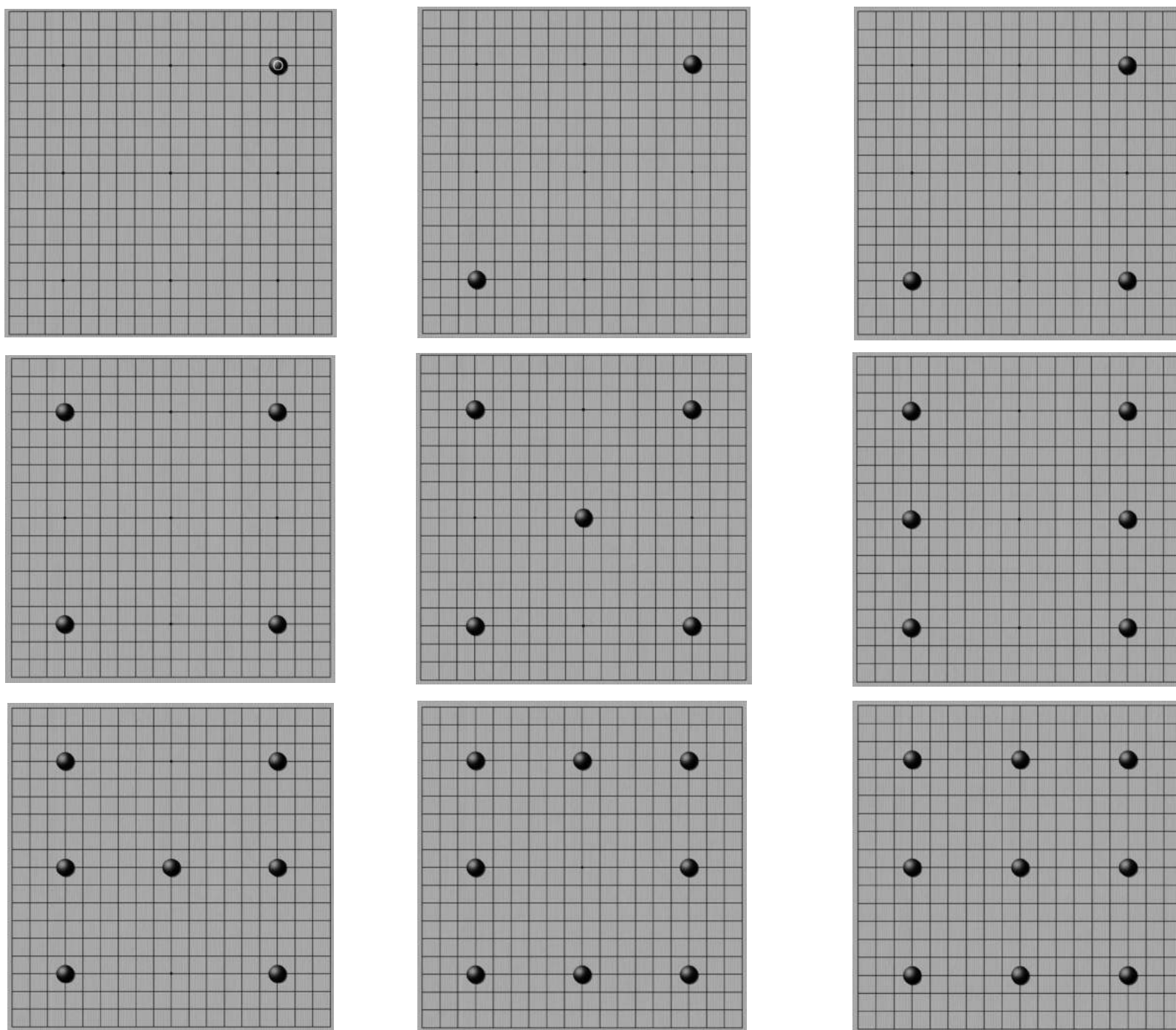


Información de puntaje Reglas Japonesas (Territory scoring)		
	●	○
Territorio	+68	+77
Piedras muertas	(2) +2*21	(21) +2*2
Prisioneros	+3	+1
Extra		+6.0 (K)
Puntuación	113	88
Resultado	Negro+25	

Este es un ejemplo típico de un juego. Las marcas en blanco y negro son los puntos rodeados por cada jugador. Las piedras marcadas con colores opuestos a los suyos se consideran muertas. Las marcas rojas se consideran puntos "neutros" que ningún jugador rodea. Cuando todo es contado y sumado, Negro gana por 25 puntos.

►► Go Ranks y juegos de handicap para todos

A diferencia de muchos otros juegos en los que el jugador más hábil suele ganar fácilmente contra un jugador más débil, el Go tiene un mecanismo muy interesante para equilibrar la diferencia de habilidades dando al jugador más débil las piedras negras y permitiéndole jugar algunos movimientos libres en el tablero sin que el jugador blanco tenga que jugar en absoluto. Estos se llaman juegos de hándicap y la cantidad de movimientos libres se decide por la diferencia del rango de los dos jugadores. Por cada diferencia de rango se da una piedra gratis, con un máximo habitual de 9.



Colocación típica para juegos de handicap desde una piedra hasta nueve piedras

Las filas de Go se dividen tradicionalmente en niveles de "**kyu**" (estudiante) y "**dan**" (maestro) para aficionados, mientras que los profesionales tienen su propio nivel de dan por encima de los demás. El sistema funciona en orden descendente para los rangos de kyu y ascendente para los rangos de dan, siendo 30 kyu el rango más bajo y 7 dan el rango más alto para los aficionados y 9 dan para los profesionales.

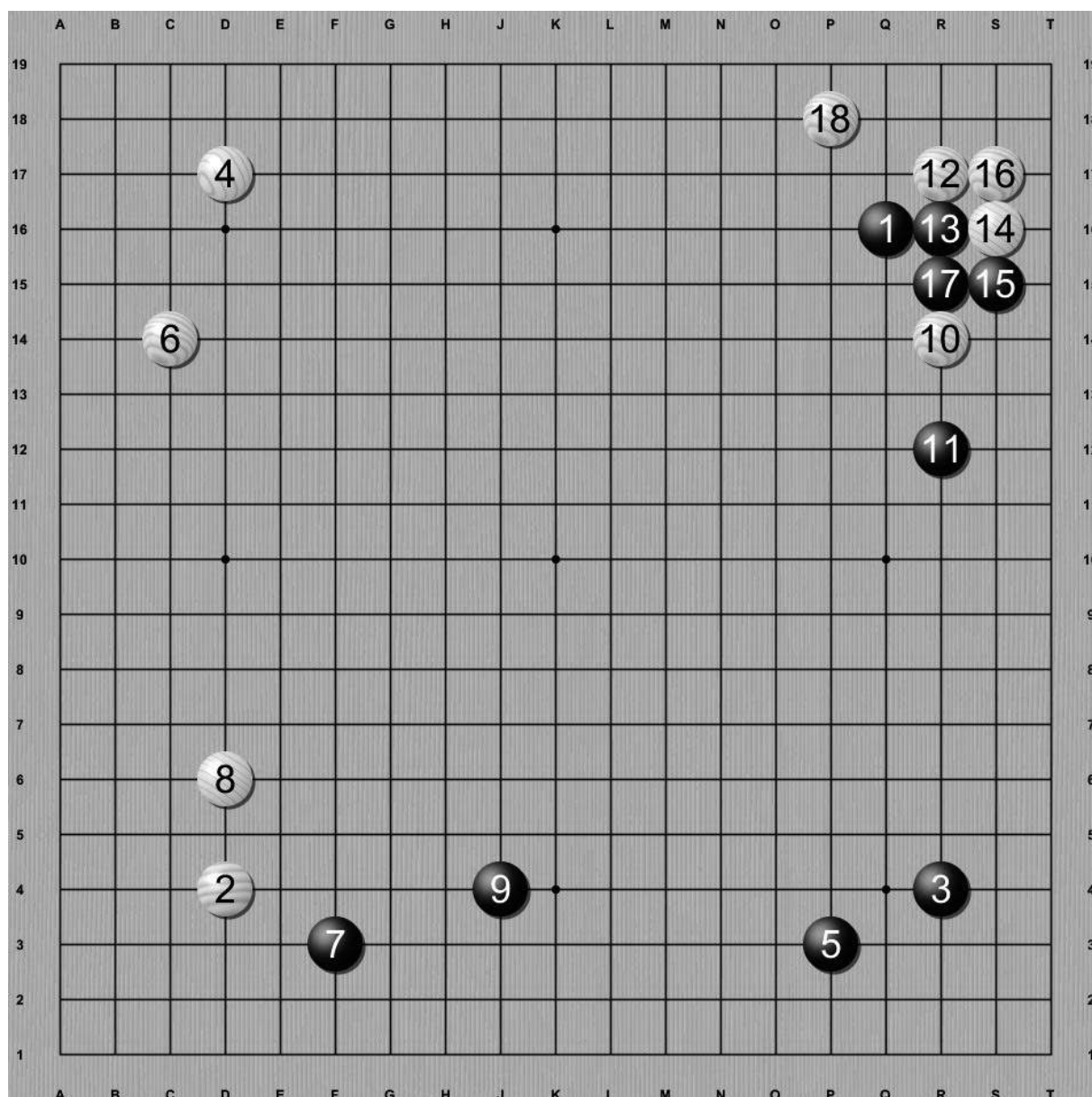
30-20 kyu	es generalmente el ranking de un jugador principiante. Un jugador de ese nivel por lo general simplemente conoce las reglas que ya hemos cubierto y las aplica poco en la práctica.
19-10 kyu	suele ser la clasificación de un jugador ocasional que ha pasado algún tiempo leyendo sobre algunos de los aspectos básicos del juego o bien ha jugado tantos juegos y ha adquirido un conocimiento práctico del juego
9-1 kyu	es generalmente el ranking de un jugador que ha empezado a estudiar más seriamente sobre el Go y está empezando a explorar las complejidades del juego. 9 a 8 kyu es también el rango que este libro espera ayudar a sus lectores principiantes a alcanzar al estudiarlo.
1-7 dan aficionados	son las personas que han atravesado la barrera del jugador ocasional y suelen ser más rigurosos en su estudio del juego
1-9 dan profesionales	están por encima de las clasificaciones de aficionados y tienes que tener éxito en exámenes o competiciones especiales para conseguirlo. Este rango y la elegibilidad para participar en concursos profesionales son otorgados únicamente por las asociaciones nacionales.

La distinción más usual entre los niveles de kyu es de 30-10 jugadores kyu que a menudo son categorizados como "kyus de dos dígitos" y jugadores de 9-1 kyu que son llamados "kyus de un solo dígito".

Entre los niveles de kyu y dan amateur, la diferencia entre esos rangos es igual a la cantidad de piedras de hándicap que debe recibir el jugador de menor rango para asegurar un juego más justo. Entre las filas profesionales la diferencia no es tan pronunciada y por lo general se da una piedra de handicap por cada tres o cuatro filas de diferencia.

►► Entonces, ¿ahora qué?

La pregunta más difícil en los juegos de mesa suele ser "¿qué hago ahora? Las reglas del Go no son muchas, pero su simplicidad y el tamaño del tablero hacen que sea una pregunta particularmente importante y difícil. "Dónde y cómo respondo a los movimientos de mi adversario y por qué lo hizo", "Dónde está el mejor lugar para jugar y cuántas piedras debo invertir", "Qué quiero conseguir en el tablero, cuál es mi estrategia y mi objetivo", todas esos, y muchas otras preguntas que surgen a lo largo del juego. Por ejemplo, esto es un tablero después de algunos movimientos:

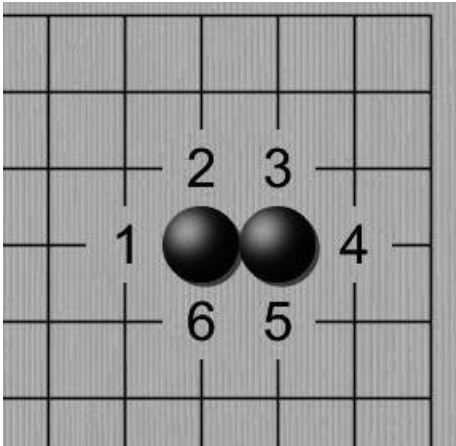


Tantos movimientos en el tablero... pero ¿por qué? ¿Cómo decidimos sobre ellos?

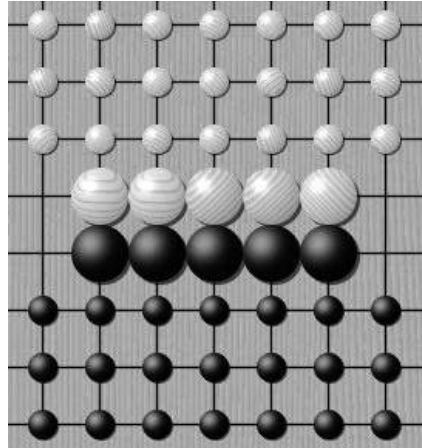
El Go tiene unas **pautas** generales, **formas** y **relaciones** entre las piedras que podemos tener en cuenta y utilizar dependiendo de la situación y del objetivo que queramos conseguir. Todavía estamos en las primeras etapas de aprendizaje de cómo jugar, así que, por ahora, vamos a presentar las formas y cómo funcionan en general. Tenga la seguridad de que usaremos esas formas en muchas instancias y casos, para que pueda ver sus pros y contras, pero primero veamos cuáles son esas formas.

►► Relaciones entre dos piedras

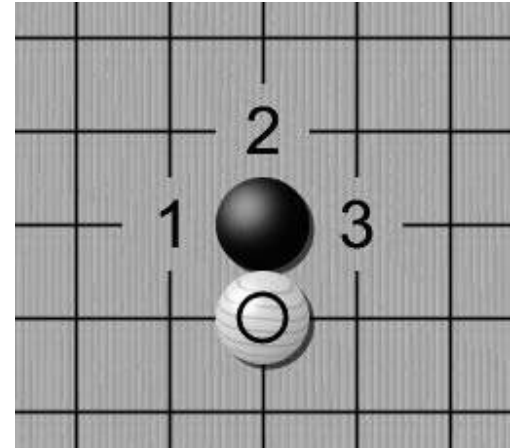
Las principales herramientas en nuestras manos son las relaciones más comunes y estables entre **dos piedras**. Son seis posiciones que pueden ser utilizadas por ambos jugadores en relación a una piedra. Dos piedras aliadas en esas posiciones relativas están trabajando al unísono, mientras que una piedra enemiga colocada de esta manera puede decirse que está atacando (o acercándose) a una de nuestras piedras. La primera es la **conexión directa**:



Dos piedras directamente conectadas es el movimiento más sólido y lento del juego

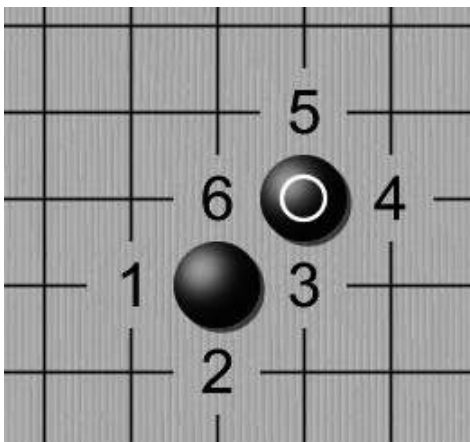


Normalmente se utiliza para crear muros de influencia o para rodear un área

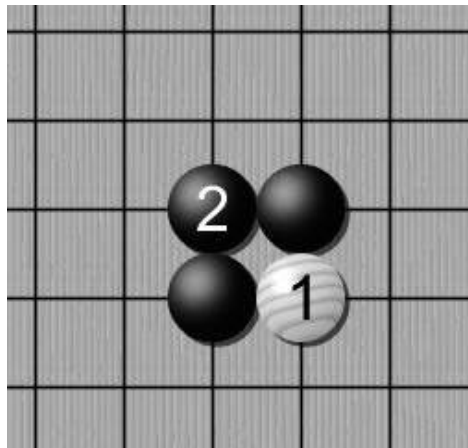


Cuando nuestro oponente conecta directamente una de sus piedras a la nuestra, se llama **apego**.

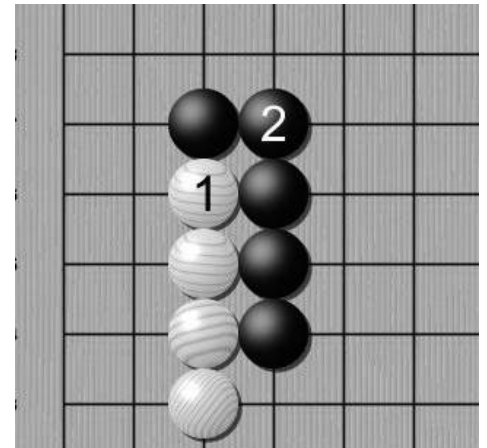
La segunda es la **conexión diagonal**:



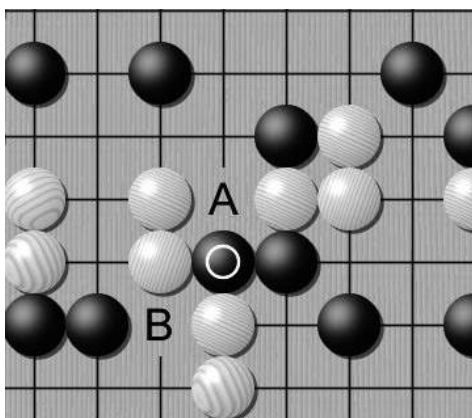
Dos piedras colocadas diagonalmente una de la otra se consideran conectadas....



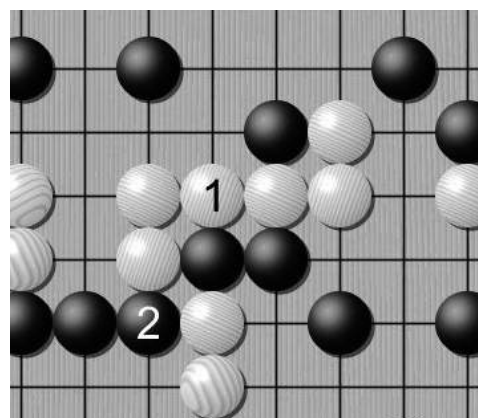
porque el oponente no puede jugar una jugada que pueda separarlos...



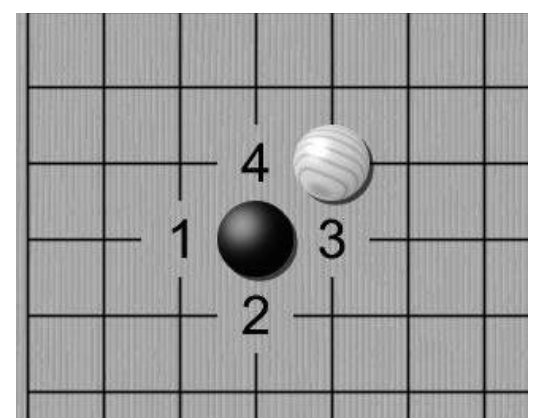
en ejemplos como estos donde las piedras existen en grupos aislados y partes del tablero. Pero...



en los casos en que un movimiento amenaza dos posiciones diferentes al mismo tiempo...

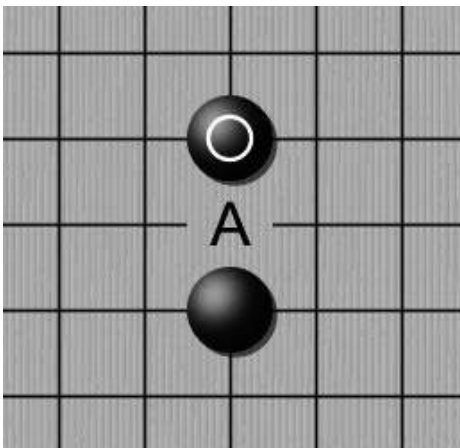


la diagonal se puede separar. La elección entre movimientos con un resultado igual se llama **miai**.

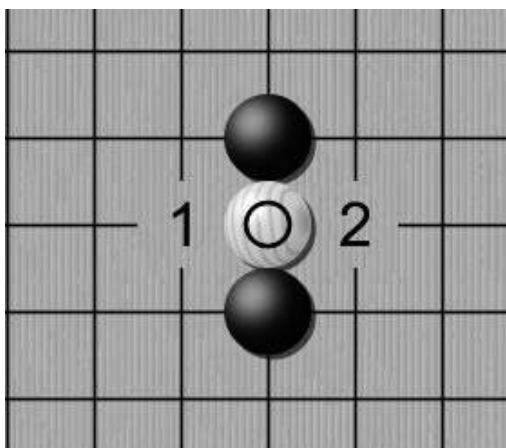


Un oponente que se acerca a nuestras piedras de esa manera se llama un **golpe en el hombro**.

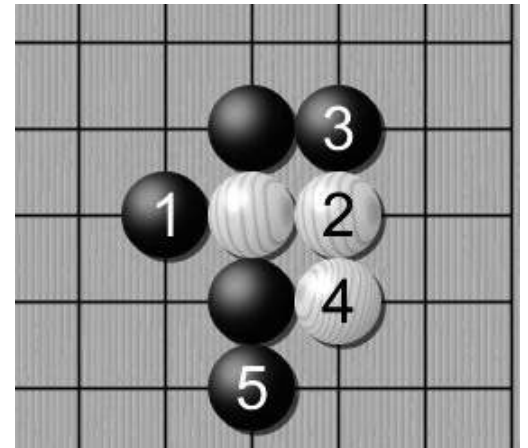
El tercero es el **salto de un punto** que se extiende desde una piedra dejando un punto vacío entre ellos. A diferencia de las dos primeras relaciones que están sólidamente conectadas o muy raramente rotas, ésta y todas las relaciones siguientes pueden ser desconectadas (o "**cortadas**") y son de hecho un objeto de lucha muy habitual dentro del juego. Esas peleas se inician inmediatamente después de que se juegan esas relaciones, o los puntos débiles de esas extensiones se exponen a medida que avanza el juego, y vienen a atormentarnos cuando menos nos lo esperamos.



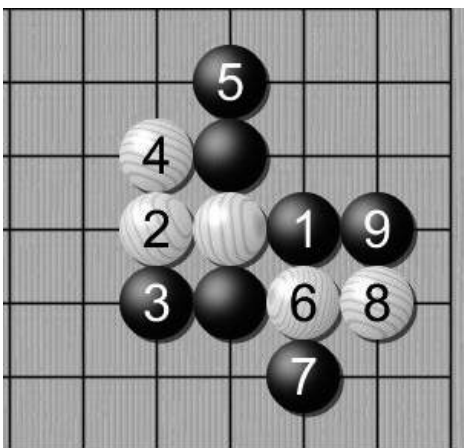
El salto de un punto parece ser muy sólido con un solo punto de corte en **A**...



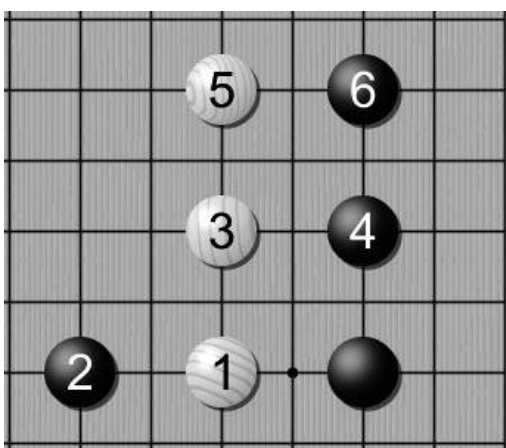
pero no hay mucho espacio, así que normalmente evitamos jugar allí demasiado pronto...



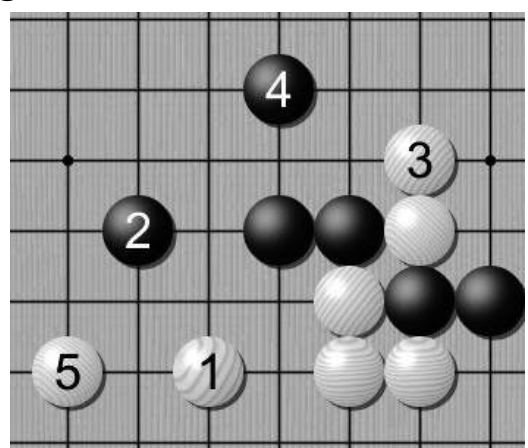
porque la mayoría de las variaciones llevan a un mal resultado, como en el ejemplo de esta imagen...



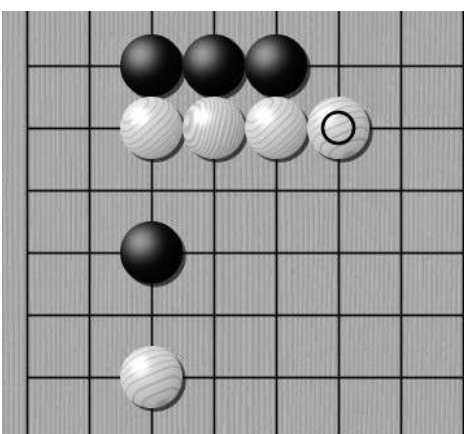
y aquí hay otro ejemplo de intentar cortar, sin tener piedras de ayuda alrededor.



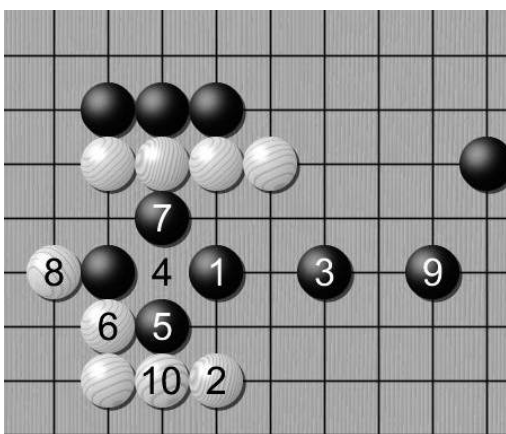
Normalmente ambos jugadores se persiguen entre sí con los saltos de un punto...



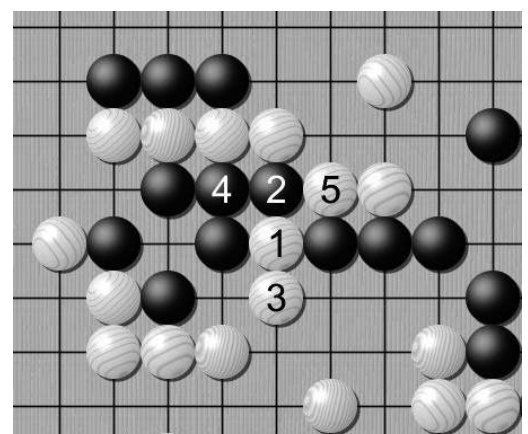
El salto de un espacio puede ser usado muchas veces, para expandirse más rápido en el tablero.



Los saltos de un punto pueden extraer piedras que se encuentran en una situación difícil...

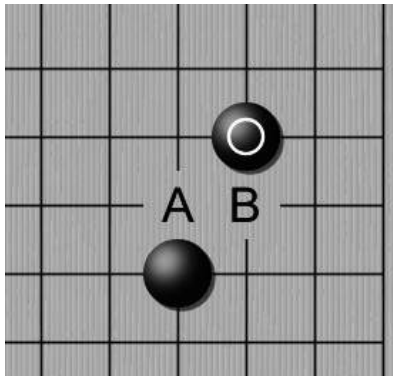


la piedra negra está en problemas y necesita correr. Así, los saltos de un punto son ideales...

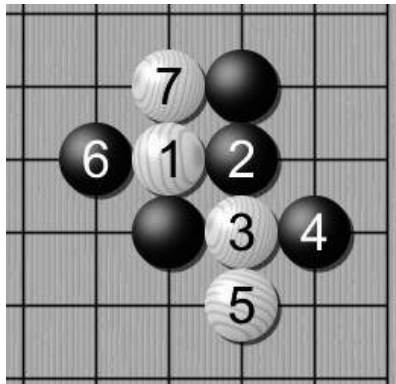


pero debemos recordar que más tarde pueden ser cortadas si hay otras piedras opuestas alrededor.

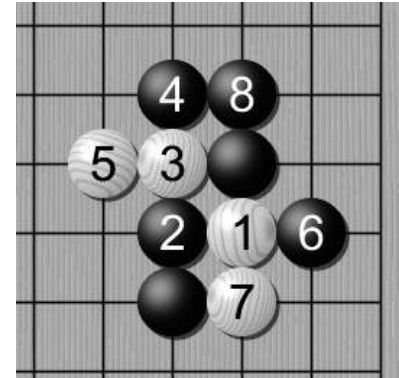
Cuarto es el **movimiento del caballero** que toma su nombre del movimiento siendo similar a la forma en que el caballero se mueve en el ajedrez. Esta es una extensión como el salto espacial, pero la piedra se coloca en una posición ligeramente diagonal. A diferencia del salto espacial, el movimiento del caballero tiene dos puntos débiles donde puede ser cortado. Aunque normalmente uno de ellos es más severo que el otro, jugar en cualquiera de los dos puntos de corte resulta en peleas intensas, así que debemos elegir cuidadosamente cuándo y cómo cortar.



El movimiento del caballero tiene dos puntos de corte en **A** y **B**.



Los resultados de cada corte son muy diferentes. Aquí cortamos en **A**...



...y aquí en **B**. Cuál es el mejor punto de corte es un asunto decidido por las piedras cercanas.

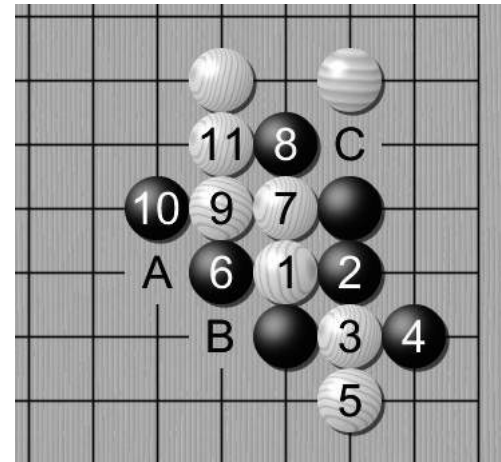
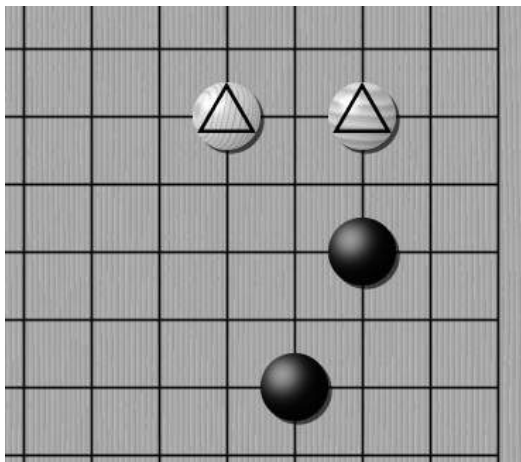


Imagen izquierda: Los resultados anteriores no son buenos para Blanco, así que tendemos a ir por el corte cuando tenemos apoyo a nuestro alrededor. Las dos piedras marcadas aquí hacen una gran diferencia...

Imagen derecha: Después del corte Blanco está conectado y Negro tiene que defender tres puntos de corte en **A**, **B** y **C** con su siguiente movimiento. Eso es imposible de hacer, así que Blanco está contento con este resultado.

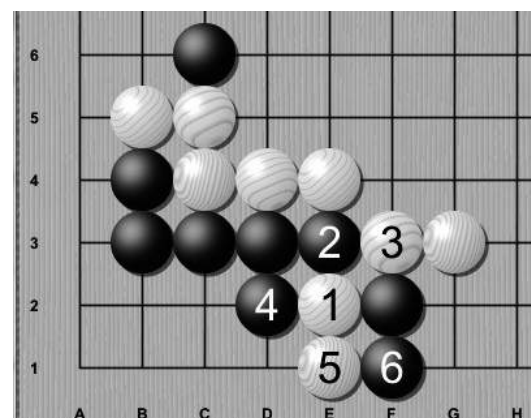
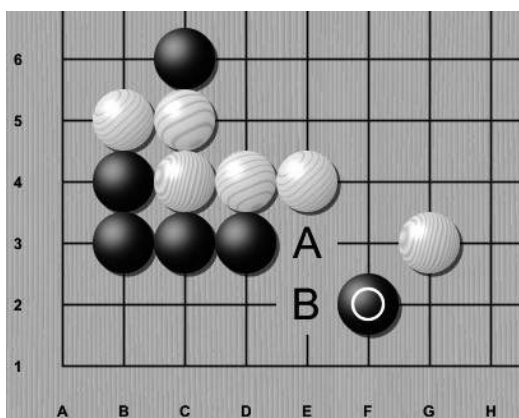
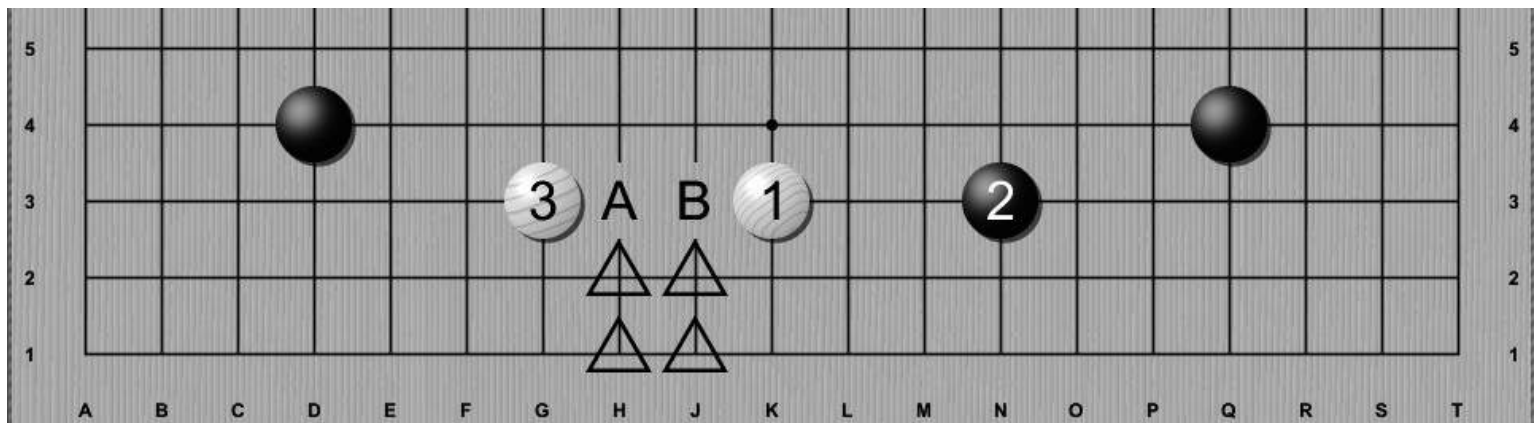


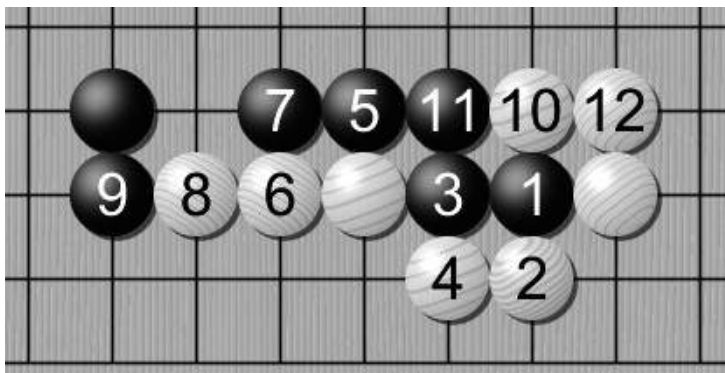
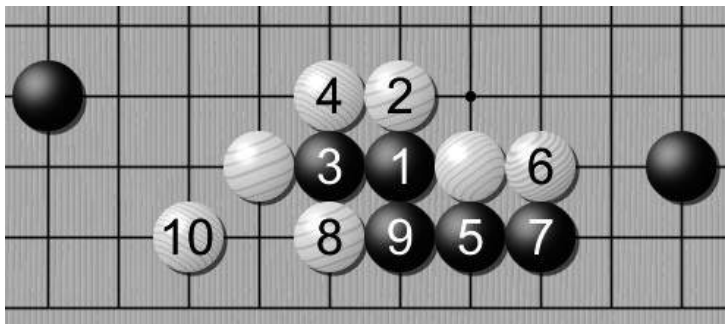
Imagen izquierda: En muchos casos, no podemos cortar el movimiento del caballero, especialmente en los bordes del tablero. Aquí Negro hace el movimiento del caballero. Si Blanco juega **A**, Negro se bloquea fácilmente en **B**...

Imagen derecha: Intentar el otro punto de corte tampoco funciona. Las piedras de Blanco están muertas y Negro está a salvo. Más adelante veremos con más detalle cómo podemos juzgar cuándo y dónde cortar las piedras de nuestro oponente.

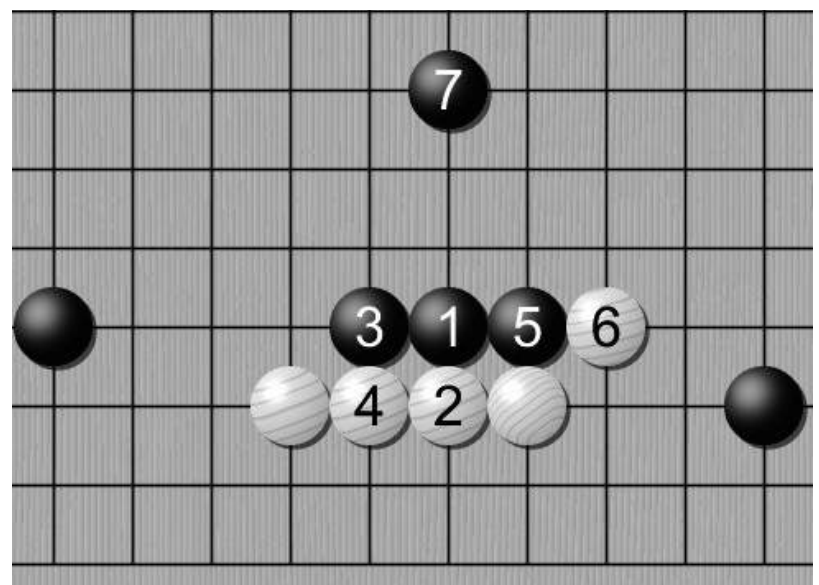
El quinto es el **salto de dos espacios** que es una extensión de dos espacios de una piedra. Este movimiento se utiliza principalmente para crear espacio para que una piedra viva y cree dos ojos (también conocido como **la creación de una base** para una piedra), pero también lo utilizamos a menudo para extenderse desde nuestras piedras en diversas situaciones, por lo general cuando queremos extendernos hacia el centro de la tabla, más rápido que el salto espacial, pero de una manera relativamente segura. Por supuesto, el salto de dos espacios es más fácil de cortar que el salto de un espacio, pero compensa esta debilidad adicional con su velocidad. En muchos casos, incluso si nuestras piedras se separan, obtenemos alguna compensación por defender esa conexión.



Este es el caso más común de un salto de dos espacios. Blanco jugando a la **1** quiere evitar que Negro juegue allí y convertir todo este lado en un área en la que Negro tiene la ventaja. Negro trata de tomar todo lo que puede de una manera segura jugando el **movimiento 2** y Blanco hace los dos saltos espaciales, con el fin de crear espacio para dos ojos en el triángulo marcado espacio (que se llama, **haciendo una base** para nuestras piedras) con el fin de asentar a su grupo. Tenga en cuenta que aunque hay dos puntos de corte obvios en **A** y **B**, en esta etapa temprana del juego, Negro no tiene suficientes piedras alrededor para amenazar con cortar inmediatamente. Hablaremos de estos casos y de cómo funcionan en el capítulo sobre ataques y defensa, pero veamos un ejemplo por ahora...

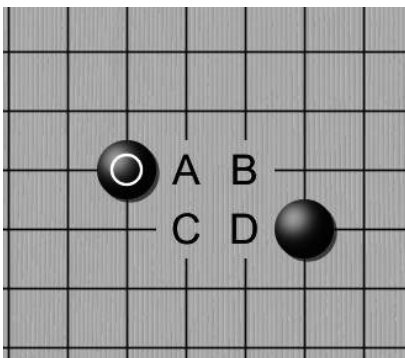


De hecho, si Negro intenta algo así, la mayoría de los resultados posibles no son muy buenos para él. Si Blanco se bloquea desde arriba, gana tanto el exterior como algo de territorio, y si se bloquea desde abajo, Blanco todavía consigue un buen resultado...

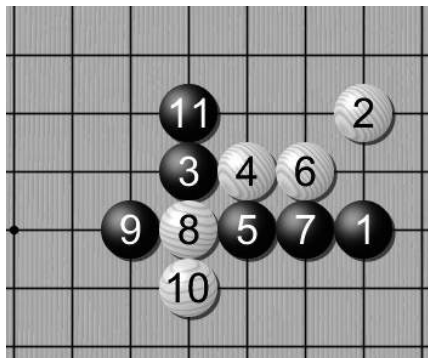


Entonces, por lo general, Negro dejará estas piedras en paz para una etapa posterior del juego, donde tendrá una meta más clara que lograr en el área y más piedras para ayudarle a manejar tales movimientos, o se moverá inmediatamente con un golpe en el hombro en cualquiera de las piedras blancas para mantenerlas bajas. Negro suele utilizar también un salto de dos espacios para extenderse rápidamente hacia el centro.

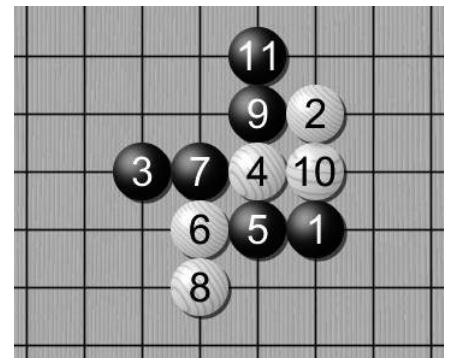
Sexto es el **Movimiento del Caballero Grande** que es similar al movimiento del caballo, pero con una línea extra entre las dos piedras. De todas las conexiones, esta es la más débil y tiene la mayoría de los puntos que pueden ser atacados. Sin embargo, sigue siendo útil, especialmente cuando se utiliza para extenderse de lado, o en la creación de las bases para conectar dos grupos de piedras. Nuestro oponente no puede cortar inmediatamente esta forma, pero debemos tener siempre en cuenta que esto puede cambiar a medida que avanza el juego.



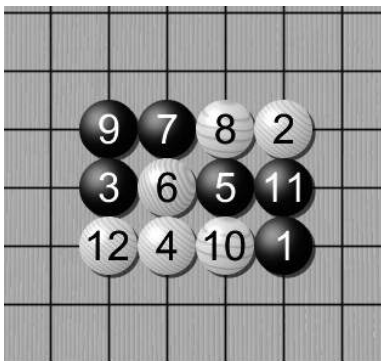
Un gran movimiento de caballo tiene cuatro puntos de corte, dependiendo de las piedras que lo rodean



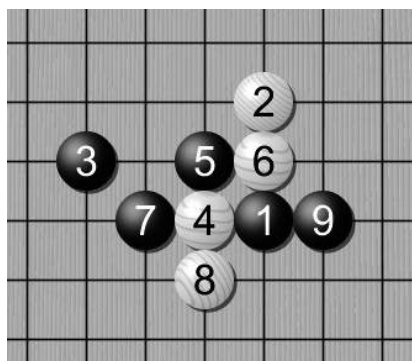
Casi siempre se puede cortar, o al menos ser un punto donde nuestro oponente querrá atacar (aquí está el corte en **A**)...



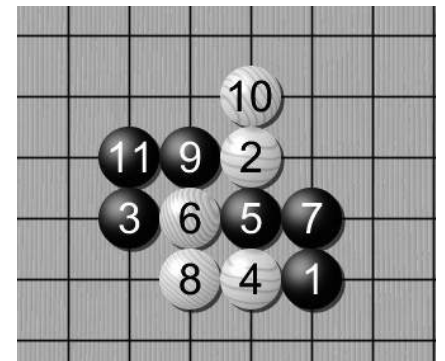
así que dependiendo del caso y de las posibles variaciones, es posible que queramos evitar ese movimiento en su totalidad (corte en **B**).



Aquí está la variación para un corte en **C**..



y el corte en **D**..



y hay más posibilidades ya que la primera piedra de ayuda de Blanco podría estar en cualquier parte.

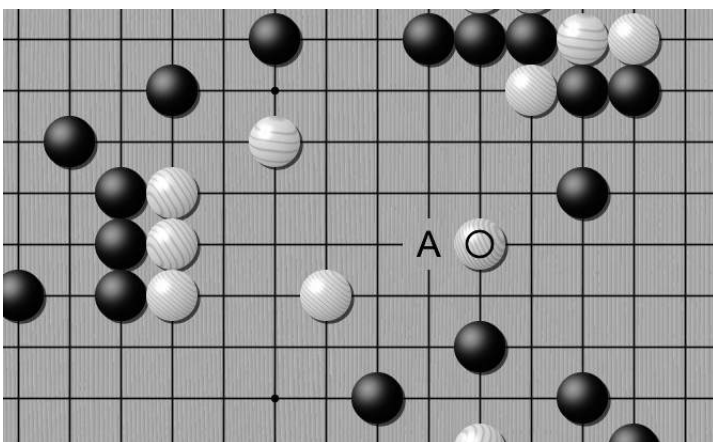


Imagen izquierda: Así que, el gran movimiento del caballo puede ser peligroso. Un movimiento menos codicioso, como el movimiento regular de un caballo en la **A** de Blanco en este ejemplo, podría ser una opción más segura en muchas situaciones....

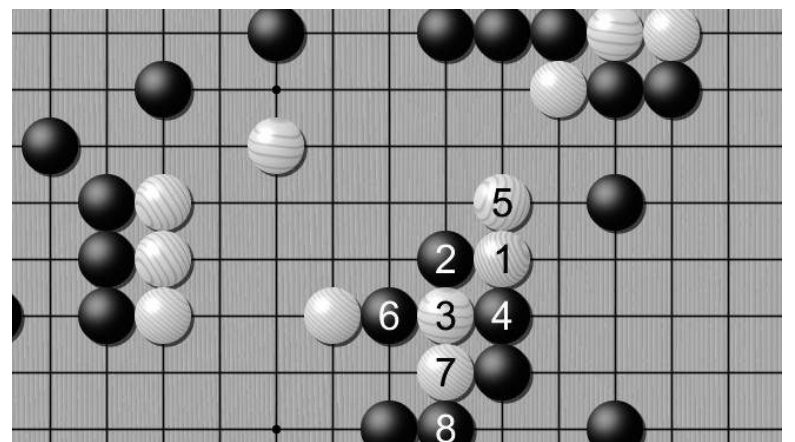


Imagen derecha: En este caso, si insistimos en jugar la gran jugada del Caballero, no podemos hacer nada para evitar que Negro corte nuestras piedras y de repente todos nuestros grupos están en peligro de no tener ojos y terminar muriendo.

►► Relaciones entre múltiples piedras

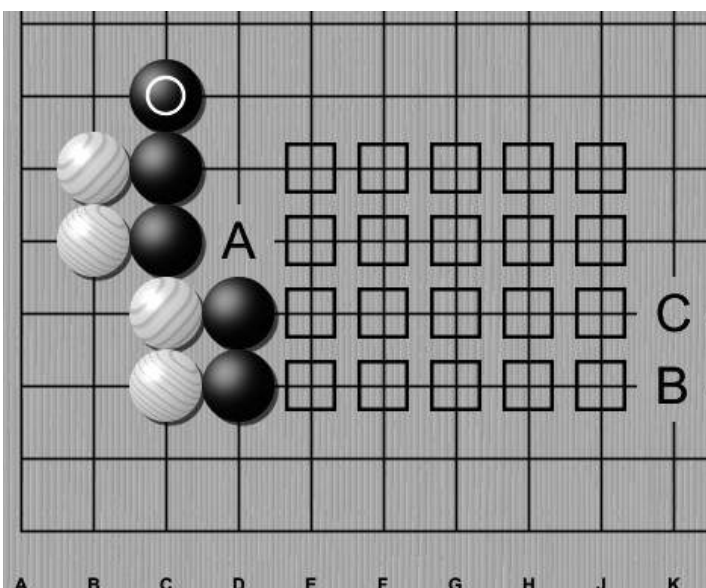
Una vez establecidas las principales relaciones y formas entre dos piedras, ahora podemos utilizarlas para crear formas más intrincadas con múltiples piedras. Cada una de estas formas tiene sus propias fortalezas y debilidades y elegir entre ellas no es sólo una cuestión de la situación local, sino de toda la junta directiva y de los objetivos que nosotros, y nuestro oponente, queremos alcanzar.

Comencemos con la forma más obvia: **El Muro**

La imagen más inmediata que nos viene a la mente cuando oímos hablar de una pared, son muchas piedras conectadas una tras otra en línea recta. Esa es la pared ideal en términos de conectividad y resistencia, pero muchas veces la creación de algo así puede ser abismalmente lenta, por lo que, en los juegos reales, las paredes tienden a tener fallas o incluso huecos. El oponente normalmente intentará maniobrar sus piedras en una posición para explotar esos huecos, pero si tenemos cuidado, esto puede evitarse. De cualquier manera, el enigma entre "pared perfecta, pero lenta" y "pared imperfecta, pero rápida" es una de las cosas más importantes del juego, así que hablaremos extensamente de ello más adelante en el libro, ya que siempre tenemos que tenerlo en cuenta y tratar de encontrar el equilibrio adecuado.

Para ello, introducimos el concepto de **influencia**.

Ya hemos visto que el territorio es la cantidad de puntos casi seguros que hemos rodeado, que el oponente no puede reclamar normalmente. Por lo general, el territorio es fácil de detectar en el tablero, pero la influencia no es así. **La influencia es el "campo" de fuerza generado que emana de nuestras piedras y sus formas.** Cuanto más sólidas y anchas sean esas formas, mejor será la influencia. Normalmente tenemos que abandonar territorio para adquirir influencia y es difícil decidir si valió la pena o no, porque el uso ideal de la influencia no es simplemente convertirla en territorio, sino frustrar la expansión y los movimientos de nuestros oponentes.



Aquí vemos una pared, con un punto de corte en **A**.

La influencia del proyecto de paredes no es hacia la forma en que se están expandiendo (en este caso, hacia arriba), sino hacia el lado vacío que están viendo (en este caso, hacia la derecha). La regla general es que la influencia de una pared se extiende aproximadamente por tantos espacios como su longitud. (En este caso, cinco espacios, marcados por los cuadrados). Es obvio entonces que el siguiente movimiento clave para Negro es alrededor de **B** o **C** y si logra jugar allí estará en su camino de crear una estructura/caja que Blanco será difícil de invadir o reducir. Así que, como después de estos movimientos es el turno de Blanco, Blanco se apresura a jugar **B** o **C**, dependiendo del resto del tablero, para frustrar los planes de Negro, haciendo que Negro pierda tanto el territorio de la esquina como una cantidad significativa de la influencia lateral...

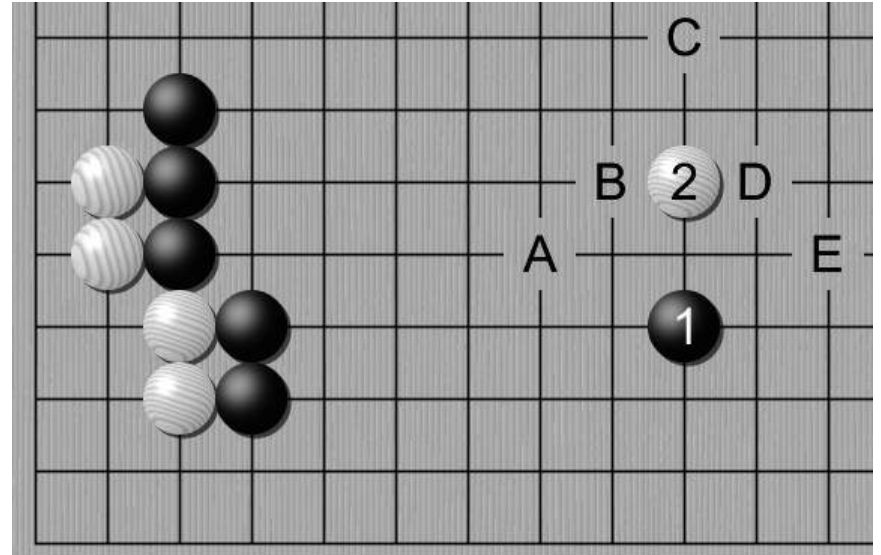
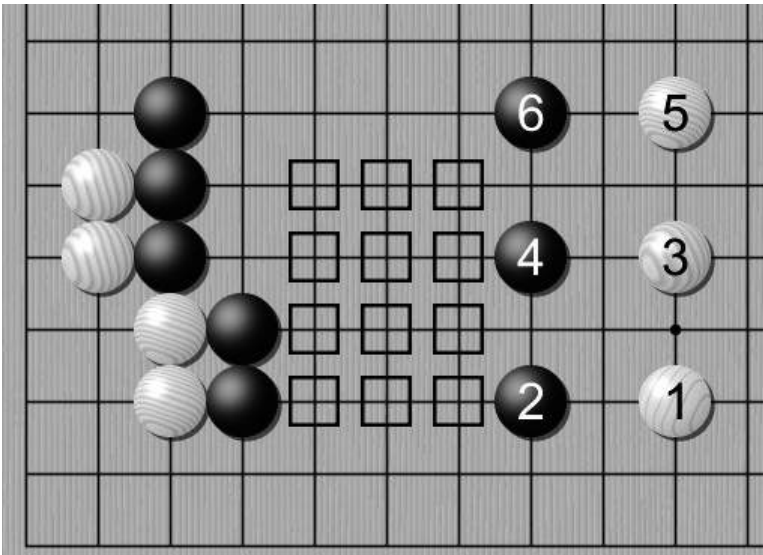
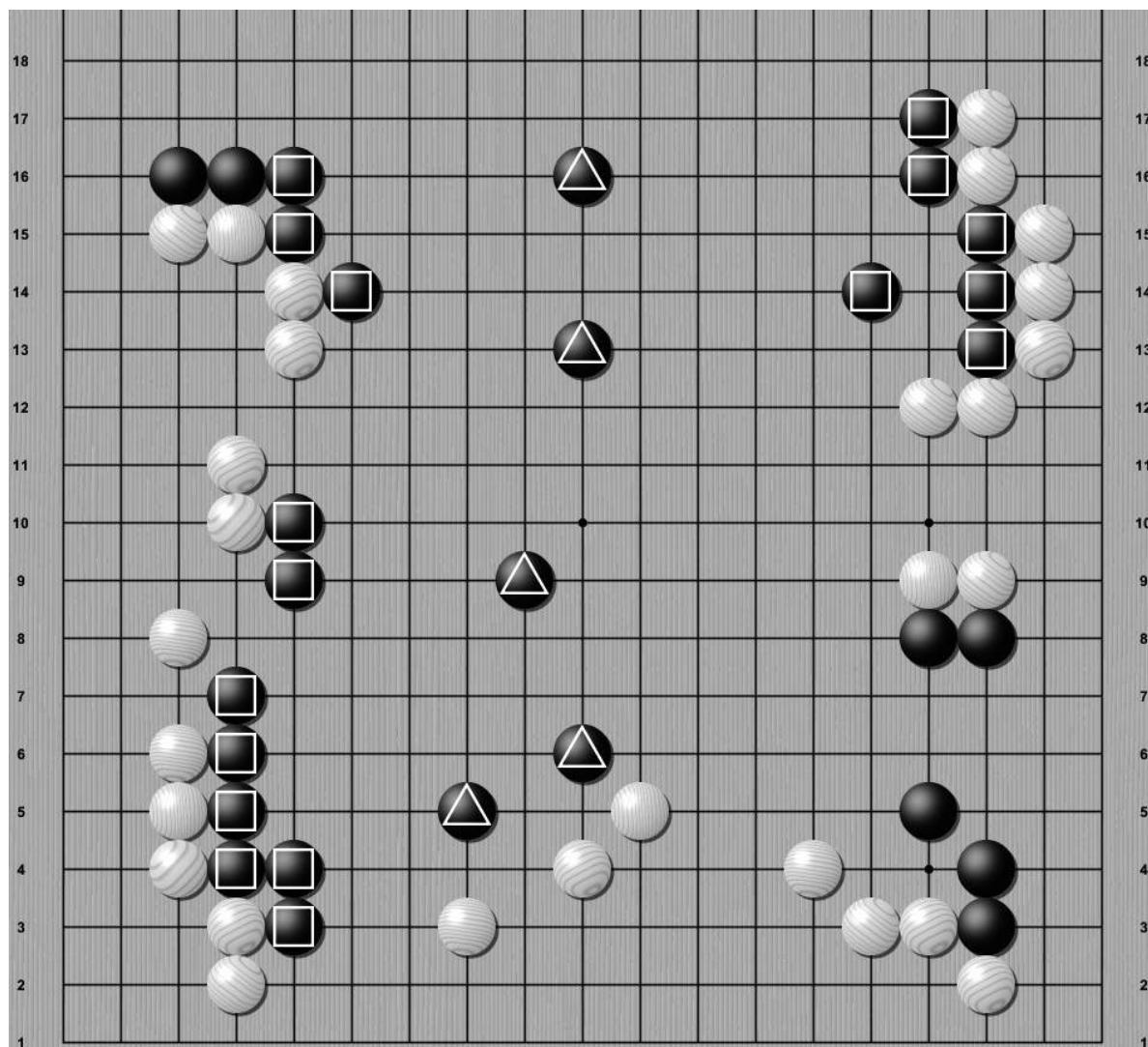


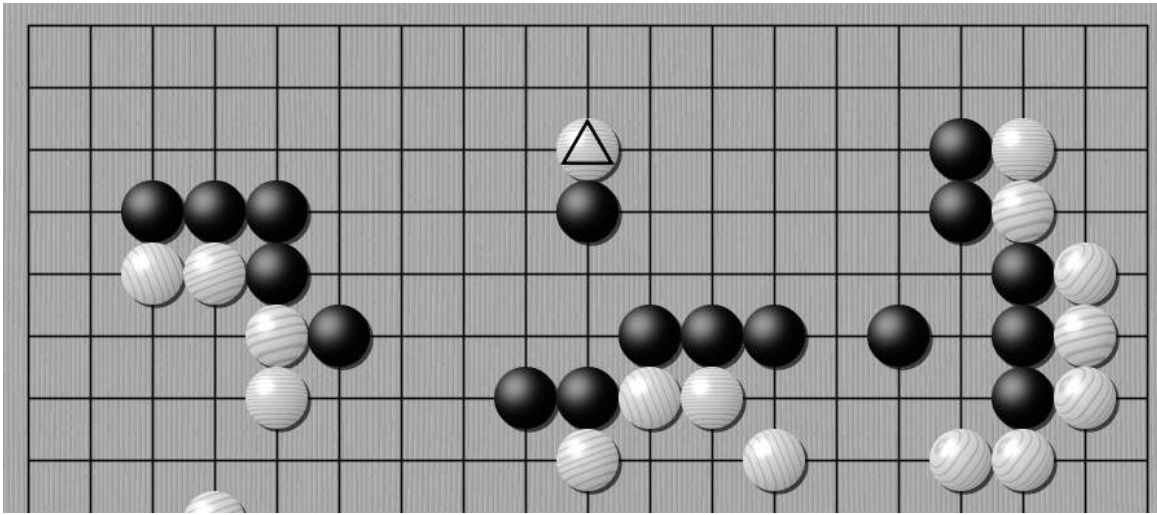
Imagen izquierda: Este es un resultado posible y seguro. Blanco reduce la influencia de Negro y las ganancias potenciales, mientras que consigue un muro por su cuenta.

Imagen derecha: Si Blanco pierde la oportunidad, entonces Negro puede jugar allí primero. Ahora Blanco tiene que reducir y, dependiendo del resto del tablero, Negro tiene al menos cinco posibles movimientos para atacar esa piedra.

Siempre debemos ser conscientes de oportunidades como estas, y no debemos perderlas, o de lo contrario nuestro oponente podría ganar demasiada influencia y convertirlo todo en territorio, sin que nosotros obtengamos lo suficiente a cambio. Por ejemplo:

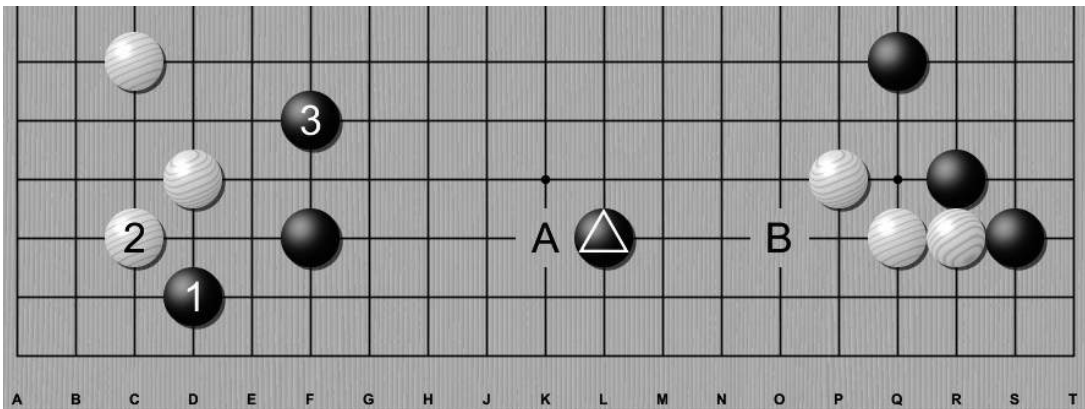


Este es casi un escenario ideal para Negro. Renunció a territorio de esquina y lateral por tres paredes (marcadas con cuadrados). Combinadas con las cinco piedras marcadas con los triángulos, crearon un territorio más que suficiente para compensar ese riesgo. Si Blanco hubiera jugado en esos lugares primero, Negro se habría arruinado. Jugar por la influencia no siempre vale la pena, por lo que puede ser una elección de alto riesgo.

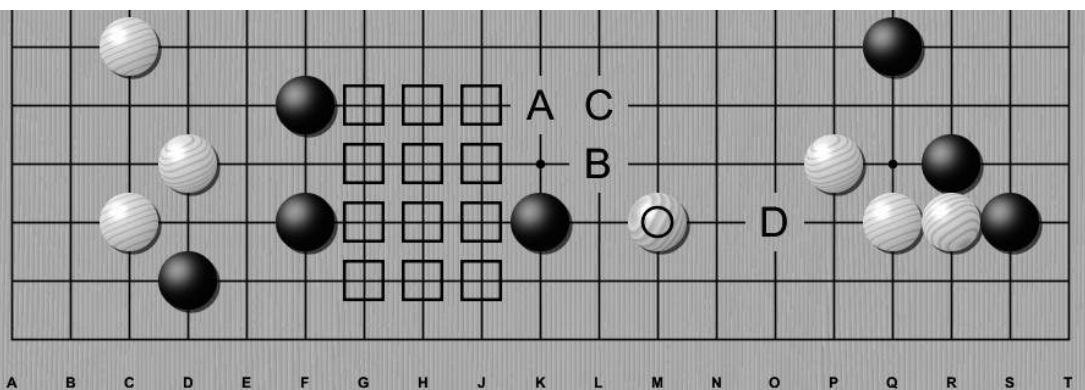


Eventualmente Blanco querrá quitarte parte de tu territorio, pero a medida que el juego avanza, se hace más y más difícil hacerlo, a medida que entran en juego más piedras. Los movimientos como la piedra blanca marcada no funcionan a menos que Negro cometa un error. Una sola piedra, entre tantos oponentes, rara vez funciona.

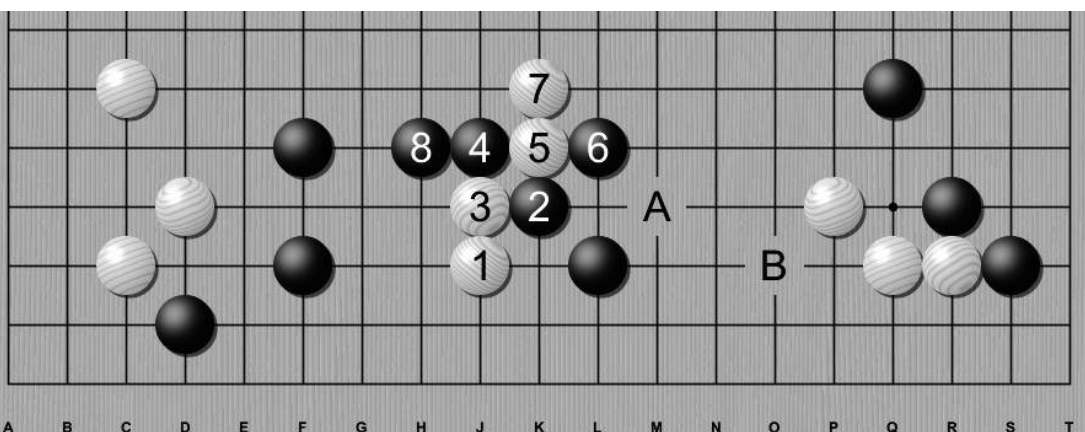
A nuestros ojos, una gran muro es sólo la mitad de una caja que se puede convertir en territorio y por lo general sentimos que la influencia es algo que necesitamos defender y eventualmente convertir en territorio, así que terminamos jugando demasiado cerca de nuestras paredes, o gastando movimientos tratando de hacer que nuestro oponente se aleje de ella, **pero este es el enfoque equivocado para usar la influencia**. Es una mentalidad de la que es difícil salir, y es difícil usarla correctamente, pero la influencia y los muros no están ahí para que los defendamos. Están ahí para que los usemos para expandir o atraer a nuestro oponente o atacar otros lugares. Este es un tema más avanzado del que hablaremos más adelante, pero, por ahora, un ejemplo:



Negro juega **1** y **3** para crear una pequeña pared, apenas lo suficientemente grande para trabajar con la piedra negra marcada. Si esa piedra estuviera en la **A**, sería "más segura", pero no funcionaría con el muro como se pretendía. Ahora está en el lugar perfecto para atraer a Blanco y amenazar las piedras de Blanco en **B**.



Así es como se vería el tablero con la piedra negra en **A**. Blanco se extendería inmediatamente de sus piedras y Negro ahora puede jugar en **A**, **B** o **C** y ahora está muy restringido. El corte en **D** sigue siendo posible, pero mucho menos amenazador y más difícil de lograr.



Este es el juego real. Blanco quería invadir el marco de trabajo de Negro, y todos sus grupos se separaron unos de otros. El muro de Negro es lo suficientemente fuerte como para que Negro ataque agresivamente y a menos que Blanco juegue cerca de **A**, la amenaza de que Negro juegue cerca de **B** sigue siendo un problema serio, con los tres grupos de Blanco siendo separados.

Pero, ¿por qué jugar en A en el diagrama anterior es una buena jugada?

La respuesta viene de nuestra segunda forma con muchas piedras: **La Boca del Tigre**.

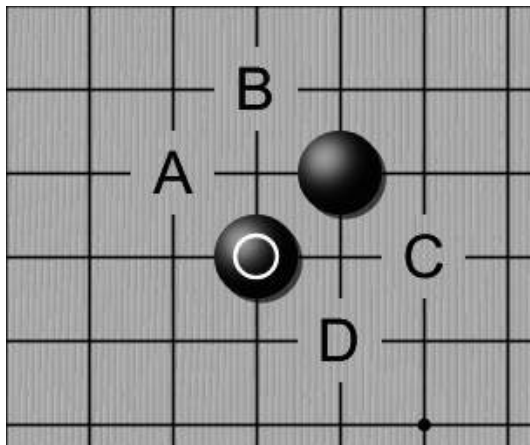
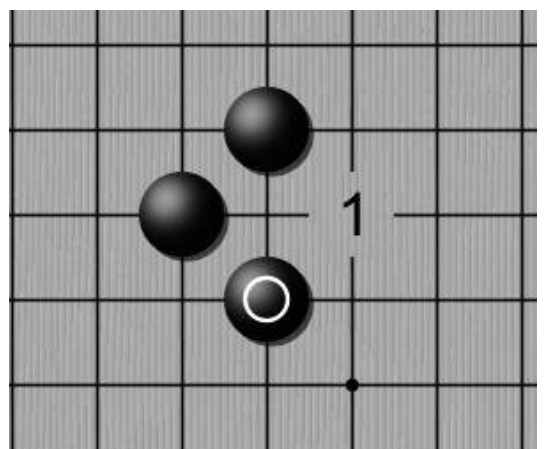
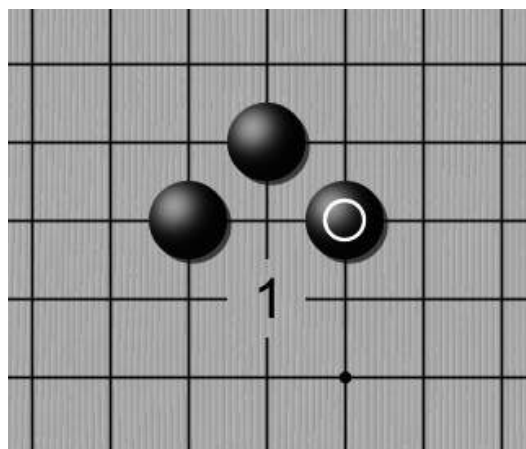
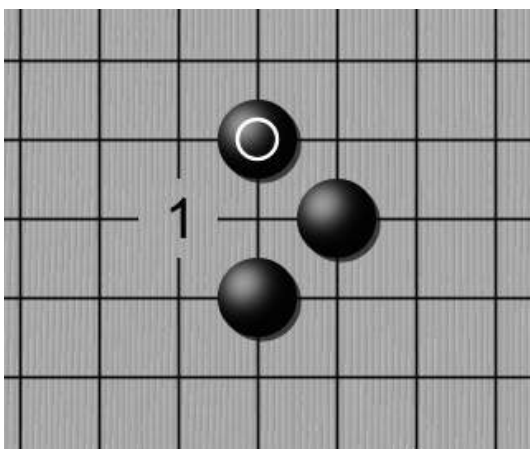
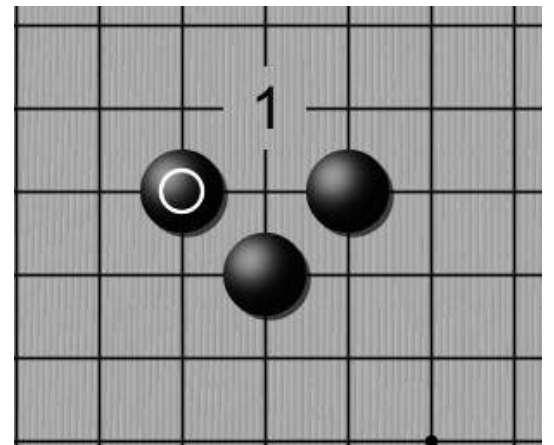


Imagen izquierda: La boca del Tigre es la forma creada por dos piedras conectadas en diagonal con la adición de otra piedra conectada en diagonal en los puntos **A, B, C** o **D**. En las otras cuatro imágenes podemos ver el resultado y marcado con 1 es el punto débil de la boca del tigre. Jugar allí se llama **pío**.



Hay un proverbio de Go que dice "el punto débil de nuestros oponentes, es nuestro punto fuerte" y esto es cierto también para la boca del Tigre. Por supuesto, no damos la vuelta a la tabla y hacemos esta forma por sí sola. La forma necesita tener cierto contexto y surgir naturalmente de los movimientos de ambos jugadores y es por eso que el punto débil es a menudo la principal consideración sobre si se debe usar la forma o no.

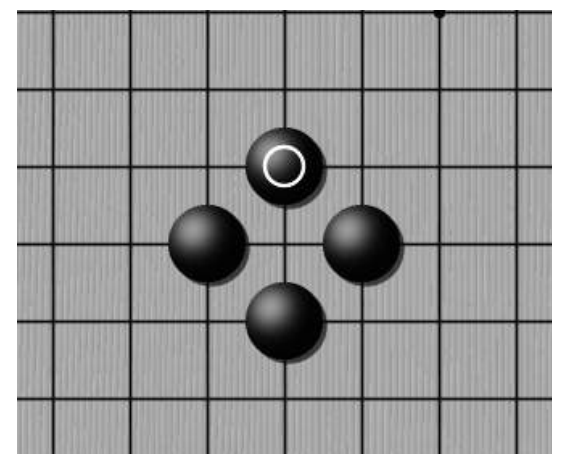
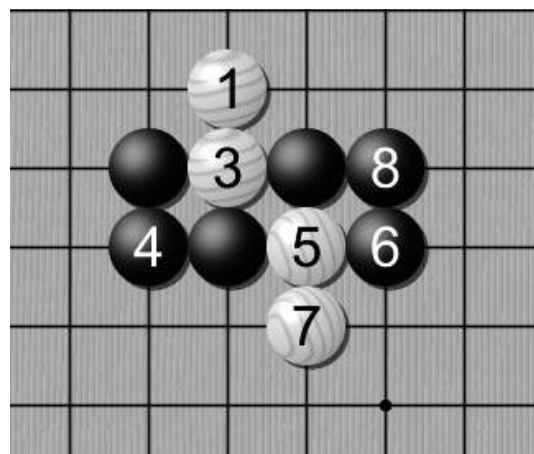
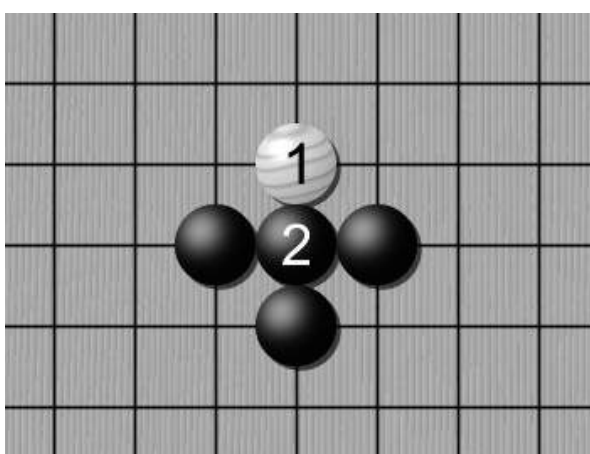
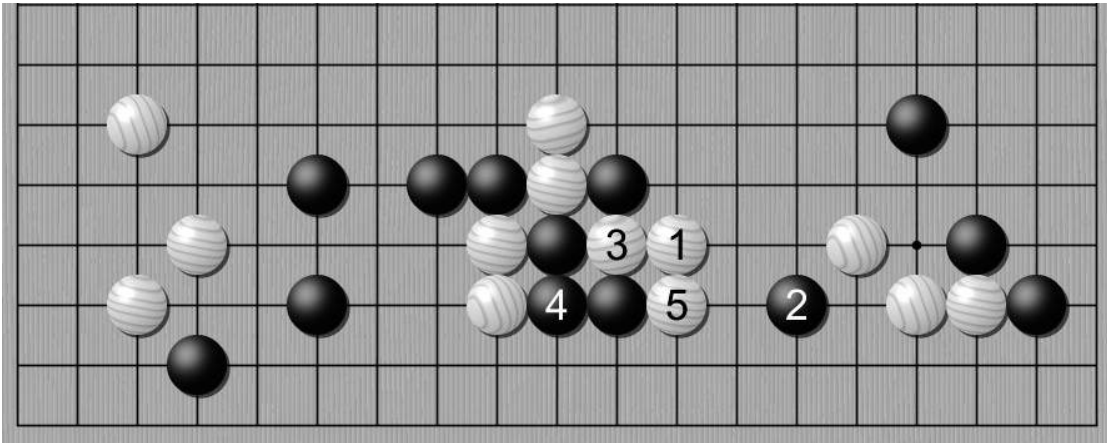


Imagen izquierda: Cuando Blanco juega en el punto débil, Negro casi siempre debe responder conectando sus piedras. Tales **movimientos forzados** son siempre buenos para que intentemos explotar si somos Blanco, y siempre son una posibilidad de la que tenemos que tener cuidado, cuando somos Negro.

Centrar imagen: Si Negro ignora la amenaza y juega 2 en otro lugar, esto es una posibilidad de lo que podría pasar, pero generalmente Negro termina con sus piedras divididas en dos grupos. Considerando que casi siempre estas formas tienen piedras alrededor, esto significa que uno de los grupos de Negro podría estar muerto.

Imagen derecha: Si Negro decide jugar en el punto débil él mismo, entonces se crea una forma llamada **diamante**. Una vez más, no vamos alrededor del tablero creando esta forma por nuestra cuenta, sino que necesita emerger de los intercambios de movimientos en el tablero, para que sea realmente útil.

Supongamos que en el ejemplo anterior de juego real, Blanco mira a la Boca del Tigre y Negro ignora la amenaza.



Una vez que Negro juegue 2 en otro lugar, incluso si ese movimiento está cerca, Blanco puede sacar provecho inmediatamente de su amenaza y atacar severamente las piedras de Negro. Los movimientos 4 y 5 son inevitables y las tres piedras de Negro están en serios problemas y se separan unas de otras.

Entonces, normalmente aplicamos la boca del Tigre cuando es seguro para nosotros conectar nuestras piedras indirectamente y jugar ligeramente cubre más puntos débiles que la boca del Tigre que un punto débil crea. Esto se aplica normalmente en las esquinas del tablero, donde nuestro oponente no puede conectarse con ninguna piedra que mire a nuestros puntos débiles.

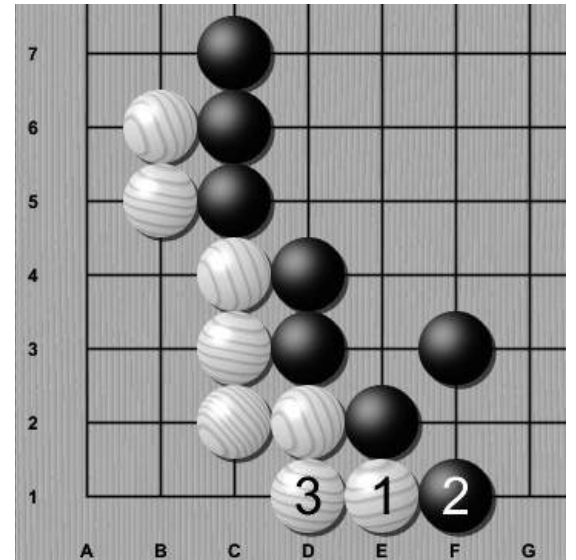
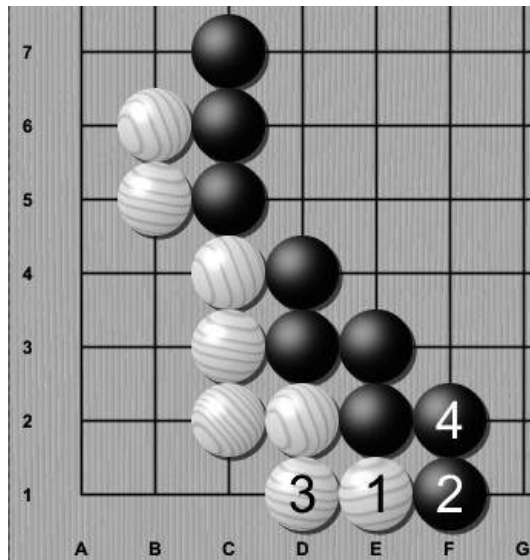
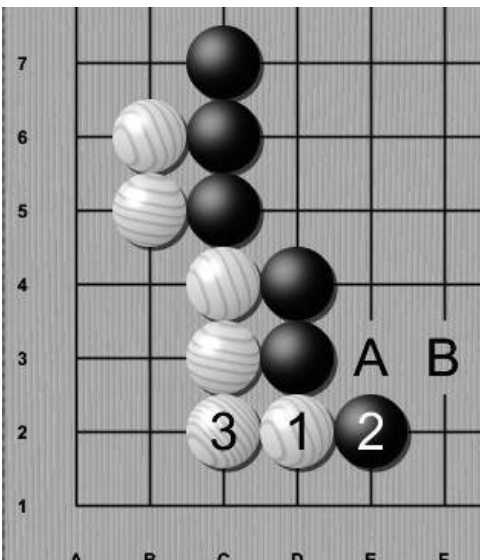
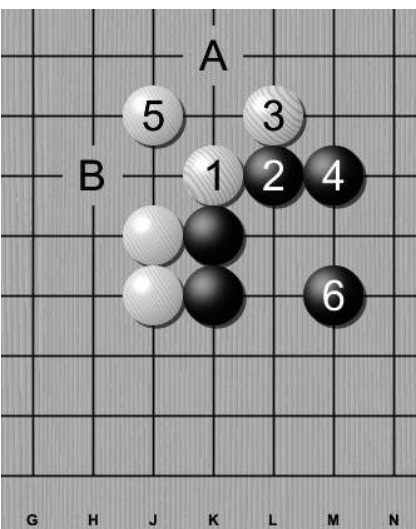


Imagen izquierda: Ya vimos esta situación común antes. Ahora Blanco juega la diagonal sobre la piedra de Negro a la 1 (que se llama un **hane**). Negro bloquea y Blanco conecta. Ahora Negro tiene dos opciones: A o B.

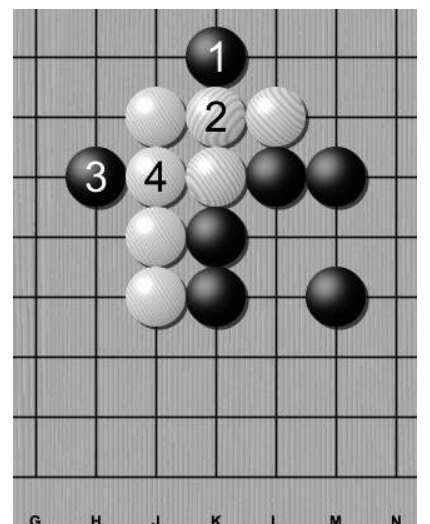
Centrar imagen: La sólida conexión en A da este resultado. Negro está a salvo, pero necesitaba dos movimientos para asegurar su buena forma y ahora Blanco puede jugar en otra parte primero.

Imagen derecha: Pero si Negro toca la boca del tigre en la B, ahora puede bloquear creando otra boca de tigre, con un solo movimiento. Ahora Negro es el siguiente en jugar. Este asunto puede parecer trivial ahora, pero tomar la iniciativa es un asunto muy importante.



Al mirar hacia el centro, la boca del Tigre es más débil, porque le da movimientos libres a Negro. Aquí, Blanco hizo el **doble hane** en 1 y 3 y la boca de un doble Tigre en 5, dejando puntos débiles en A y B. Seguro que Negro eventualmente jugará esos movimientos libres y destruirá la forma de las piedras de Blanco.

A diferencia de los ejemplos de esquinas, esas dos piedras Negras están orientadas hacia el centro del tablero y dependiendo del resto del tablero, pueden conectarse con otros grupos Negros.



Conectar las piedras de la Boca del Tigre no es la única defensa posible. A veces podemos extender cualquiera de las dos piedras de la "mandíbula" que componen la Boca del Tigre y defender nuestro punto débil creando una **escalera**. La escalera no es tanto una forma particular, sino una trampa de la que las piedras de nuestro oponente no pueden escapar de una serie de ataris consecutivos, a menos que una piedra amiga (llamada **rompeescaleras**) se interponga en el camino. Veamos algunos diagramas, y expliquemos todo esto de una mejor manera:

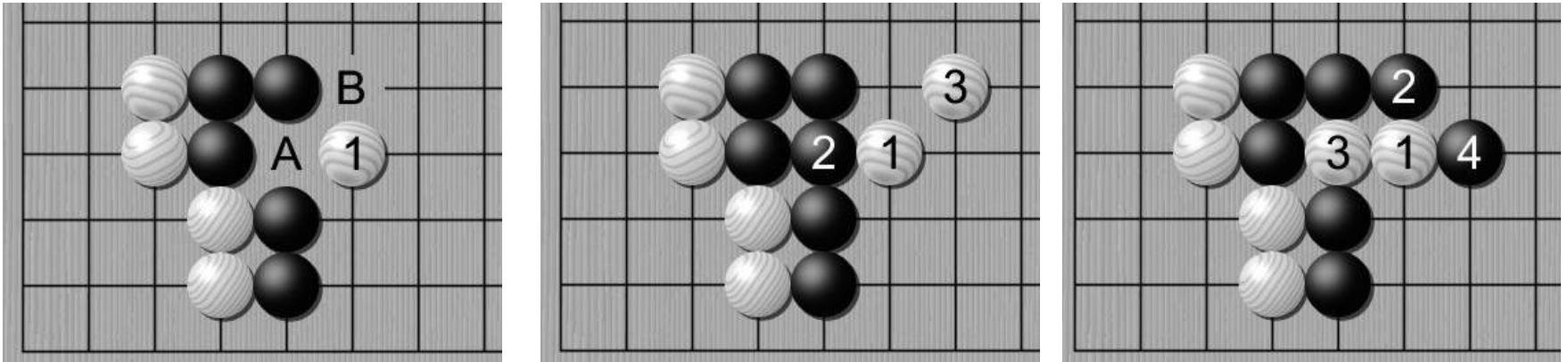


Imagen izquierda: Blanco amenaza con cortar las piedras de Negro. Negro **A** es la opción típica, pero Negro también puede jugar en **B** y crear una escalera si Blanco corta en **A**.

Centrar imagen: Esto es lo que pasa si Negro simplemente conecta. Ahora la forma de Negro es sólo un bulto extraño y Blanco puede salir corriendo hacia el centro o hacia un lado y no hay manera de detenerlo.

Imagen derecha: Ahora, si Negro no se conecta y Blanco corta, este es el comienzo de la escalera. Jugando el **movimiento 4**, pone a Blanco en el atari...

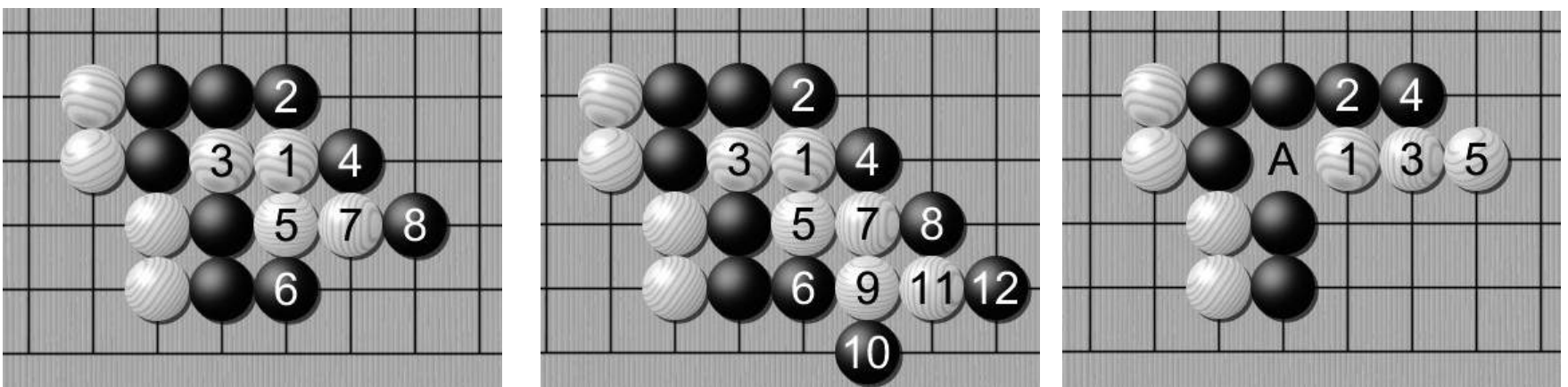


Imagen izquierda: Si Blanco intenta resistir, los movimientos de hasta **8** completan otro "escalón" en la escalera y Blanco está de nuevo en el atari.

Centrar imagen: Blanco puede persistir, pero todo es en vano. En el **movimiento 12** Blanco está de nuevo en el atari y no puede salir de la escalera.

Imagen derecha: Así que, Blanco tiene que correr y la persecución está en marcha. Negro finalmente tendrá que conectar con el **movimiento 6** en la **A**, pero su forma ahora es mucho mejor en comparación con la elección típica y Blanco está en la carrera.

Así, se crea una escalera cada vez que hay piedras atrapadas en escalones de movimientos que siempre las llevan a estar en el atari, sin poder escapar. Es muy importante estar al tanto de las posibles escaleras en el Go, porque muchas veces si están a nuestro favor, entonces podemos jugar movimientos poderosos y arriesgados. Incluso cuando no lo son, la amenaza de colocar una piedra en el camino de la escalera y romper sus peldaños, puede darnos libertad de movimientos para desarrollar otras posiciones en el tablero y ganar una ventaja en otros lugares. Vayamos a las dos páginas siguientes y veamos un ejemplo de un juego real.

Pero primero, veamos un ejemplo local de cómo es un rompeescaleras y por qué funciona. Expandiremos la imagen anterior y colocaremos una piedra blanca extra y luego aplicaremos la idea al juego.

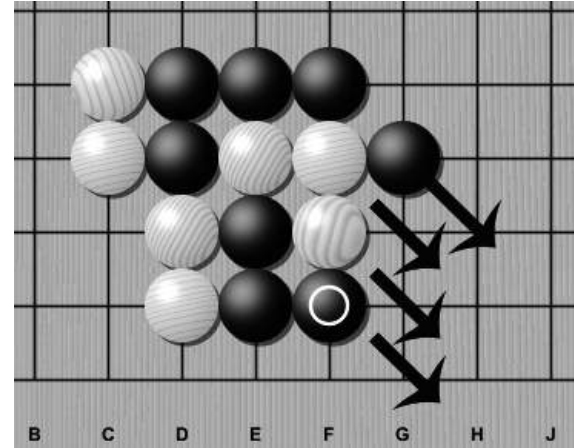
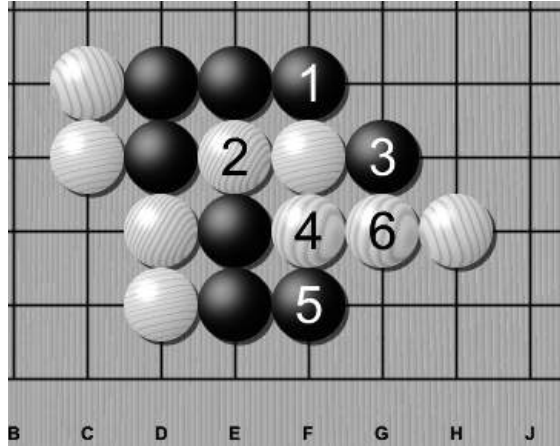
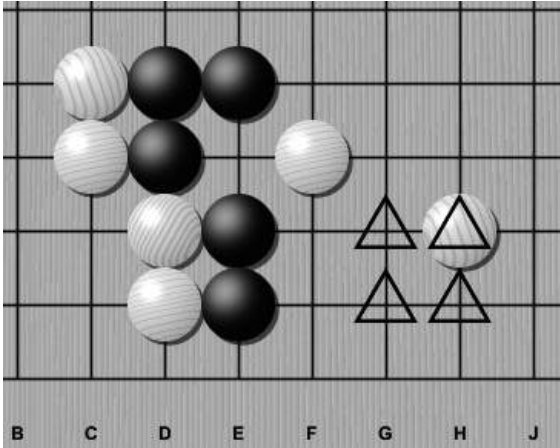
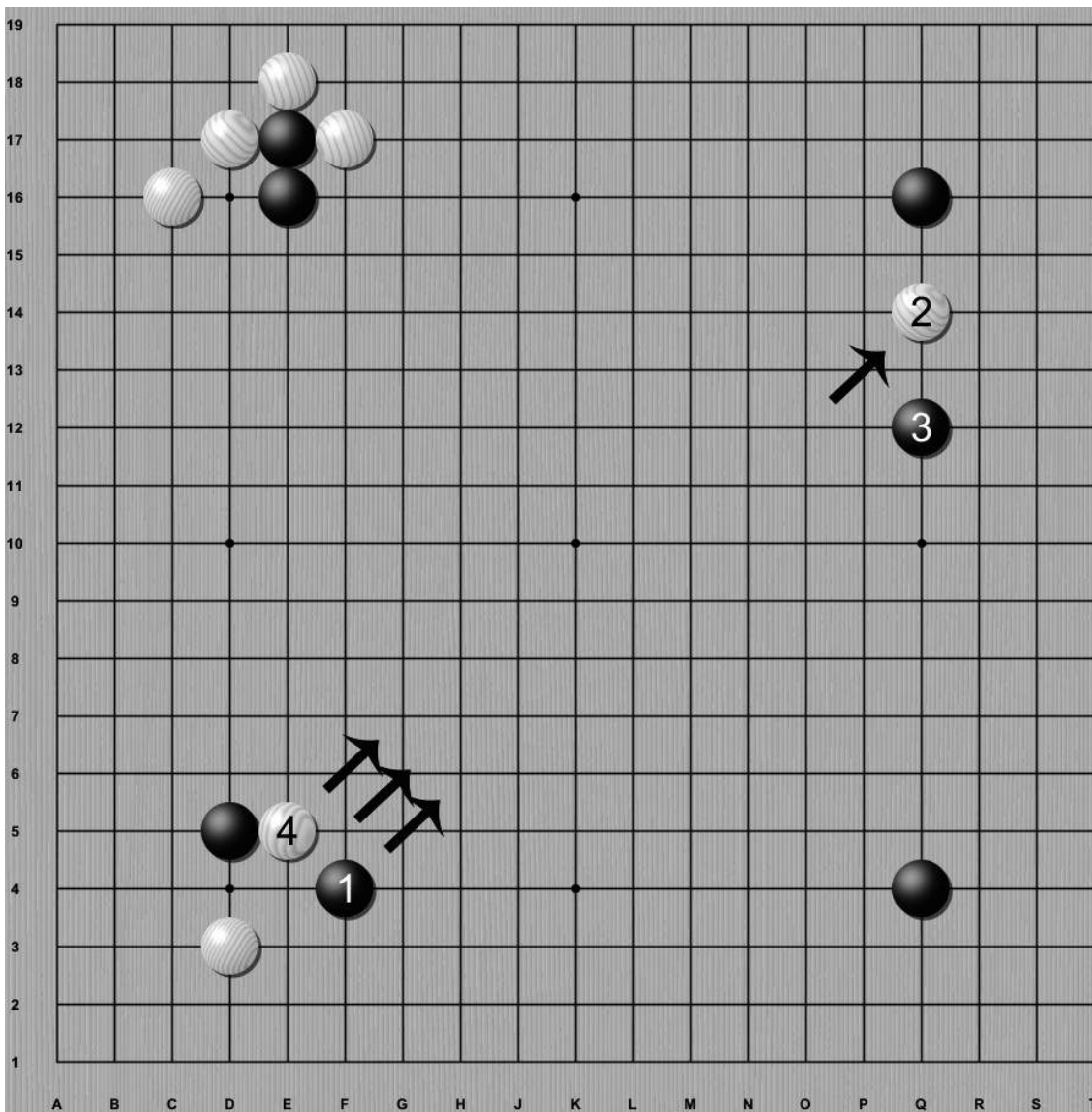


Imagen izquierda: Cualquier piedra blanca colocada a lo largo de la escalera cambiaría el resultado de lo que vimos en la página anterior. Escojamos uno de los lugares marcados.

Centrar imagen: Y veremos que la escalera está realmente rota. Jugamos las mismas jugadas que antes, pero ahora Blanco tiene un aliado que le da más libertades, haciendo que la escalera falle.

Imagen derecha: La regla general es que cualquier piedra opuesta colocada a lo largo de la trayectoria de las cuatro diagonales involucradas con la escalera sirve como rompeescaleras.



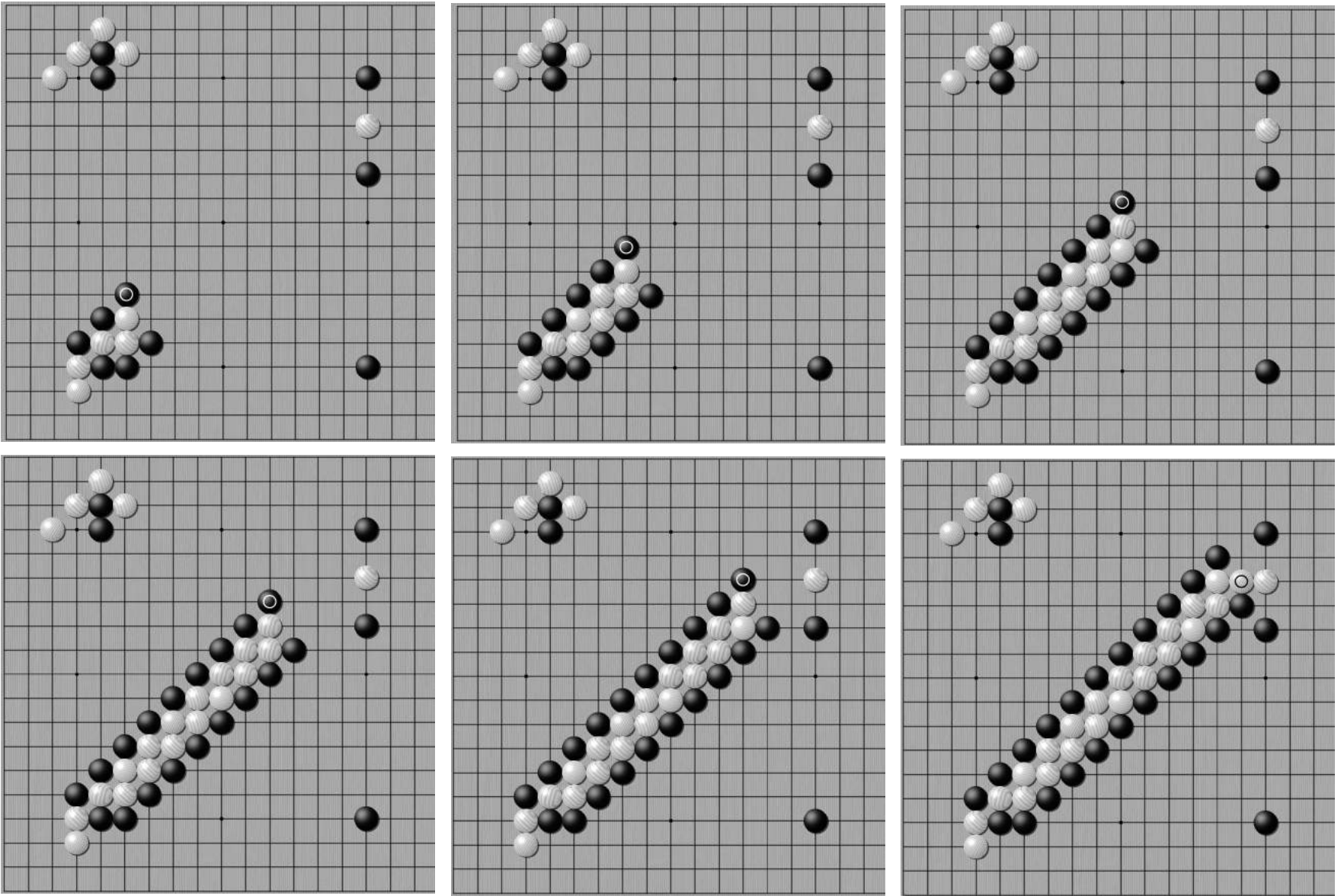
Veamos el juego real ahora. Negro juega un **movimiento del caballo a 1** para presionar la piedra única de Blanco, pero Blanco fríamente ignora ese movimiento y se aleja (que se llama tenuki) para amenazar a Negro en otro lugar, antes de responder a **Negro 1**.

Negro cae y responde jugando el **movimiento 3**, pero no se da cuenta de que **Blanco 2** es ahora un rompeescaleras por un corte en el otro lado de la tabla. Blanco continúa con su plan y juega el **movimiento 4**, y como podemos ver por las flechas si Negro intenta capturar esa piedra, sus esfuerzos serán bloqueados por **Blanco 2**.

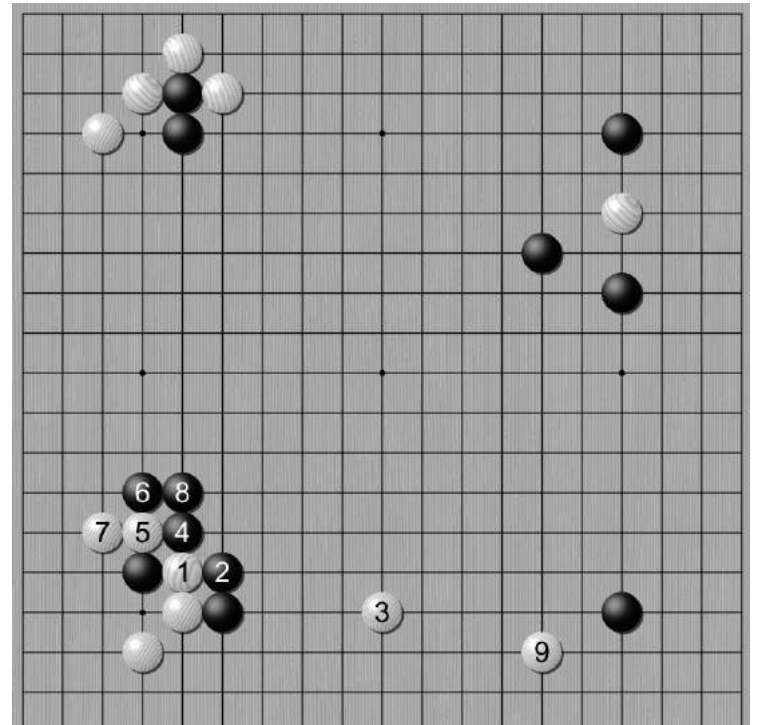
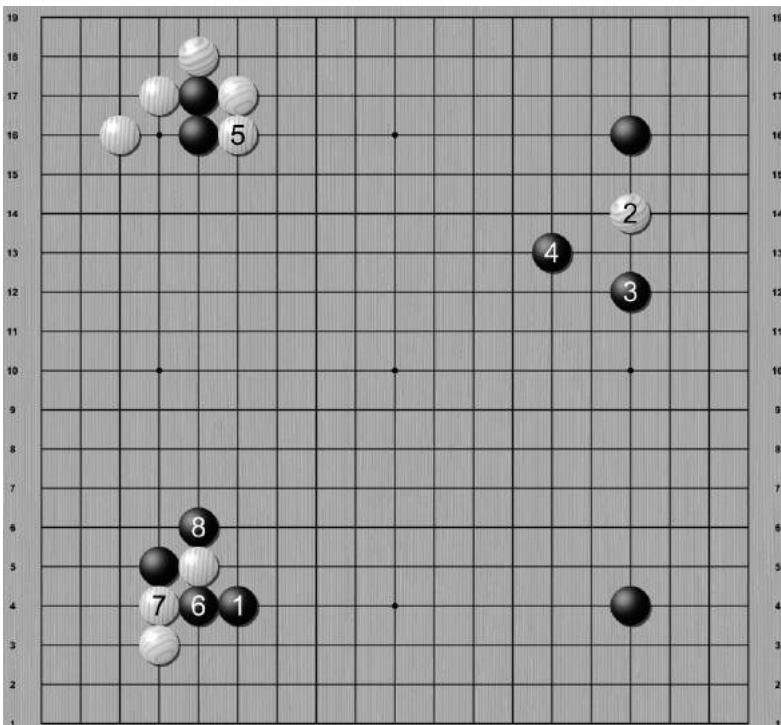
Vale la pena notar que en este juego el autor es el engañado Negro. Sabía de escaleras, pero aún así cometí un error, pero esta es la belleza de jugar. Cada error que cometes es una oportunidad para aprender algo mejor.

Así que, no te preocupes por entender todo acerca de estas formas.

Nuestro objetivo, por el momento, es aprender que esas formas existen. Por supuesto, más adelante entraremos en más detalles sobre cada tema, pero jugar al juego es lo que finalmente nos introducirá en la mayoría de sus matices y la experiencia es lo que nos hará buscarlos.

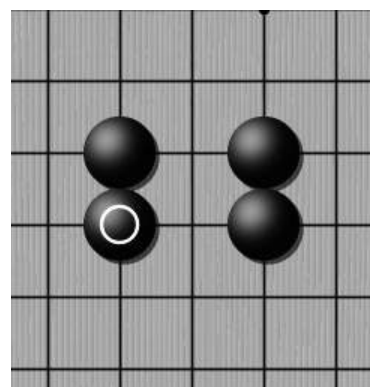


Pero no basta con hablar de rompeescaleras. Veamos por qué la escalera realmente no funciona. Si Negro hubiera ignorado la existencia del rompeescaleras, entonces nunca podría capturar esa piedra de corte y ahora todas sus piedras están en peligro. Blanco puede doblar el átomo y capturar la mayoría de ellos, por lo que casi nadie toca una escalera que se pueda romper. Al menos no todos sus movimientos, como en este caso.

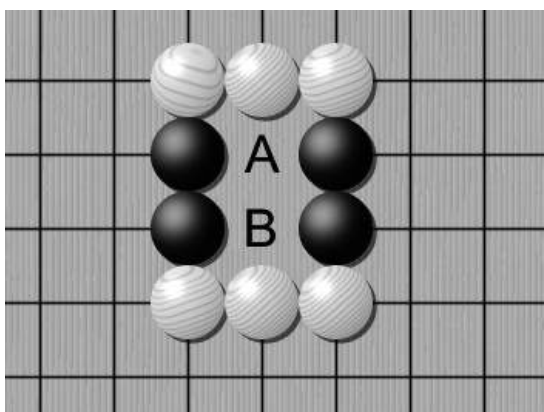


Entonces, ¿qué pasó? **Imagen izquierda:** Este es el juego real. Negro atacó la piedra blanca para hacer que la escalera funcionara de nuevo, Blanco jugó de nuevo (**tenuki**) casi asegurando la esquina superior izquierda y Negro corrió a cerrar el trato en la parte inferior izquierda. No estoy seguro de que la elección de Blanco de tenuki fuera correcta. **Imagen derecha:** Esto da como una mirada a otra posibilidad para el tablero que se ve mejor para Blanco y esto es lo que es emocionante de Go. Una elección puede crear un nuevo juego y posibilidades.

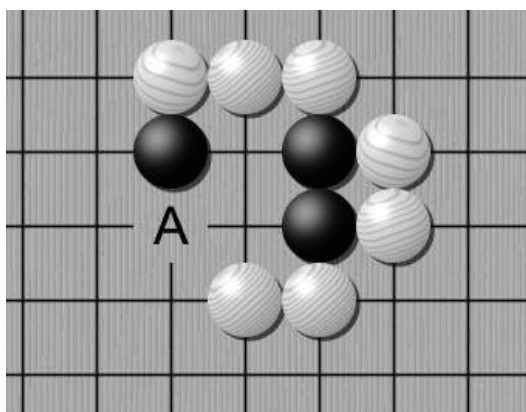
Otra forma importante y muy común es la junta Bambú. Una **junta de Bambú** está compuesta por dos conjuntos paralelos de dos piedras conectadas y es una de las formas más estables, ya que normalmente no se puede cortar una vez que se ha formado. Hay muchos casos por los que lo usamos en lugar de simplemente conectar las piedras. The idea detrás de esto es que deseamos que nuestras piedras sean más versátiles e influyentes en el tablero. Veamos cómo funciona todo esto en la práctica:



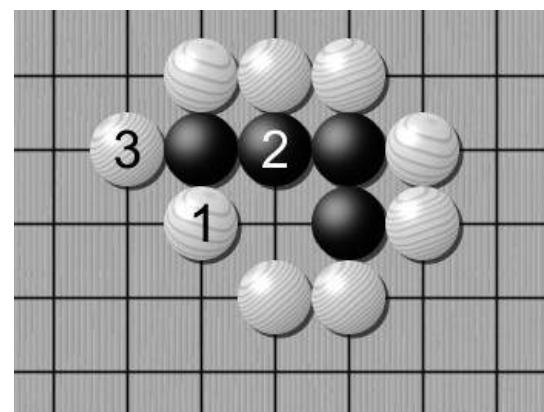
La junta Bambú



La junta de bambú no se puede cortar después de que se ha formado. **A** y **B** son **miai**. Si Blanco juega en **A**, Negro juega en **B** y viceversa.



Sin embargo, la forma de la junta Bambú tiene una debilidad si no está completamente formada, en **A**...



Si sus piedras se rodean y Blanco juega allí, Negro no puede salvarlos de ser capturados.

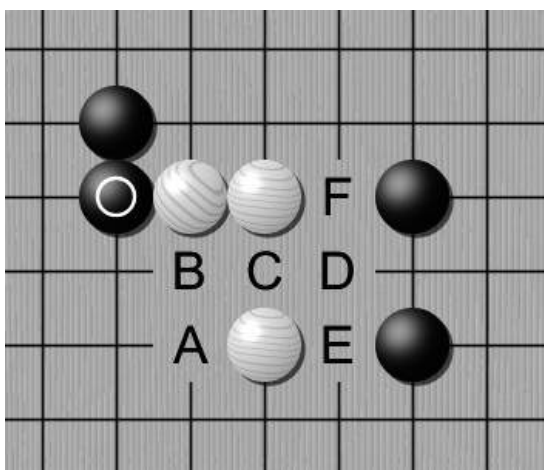
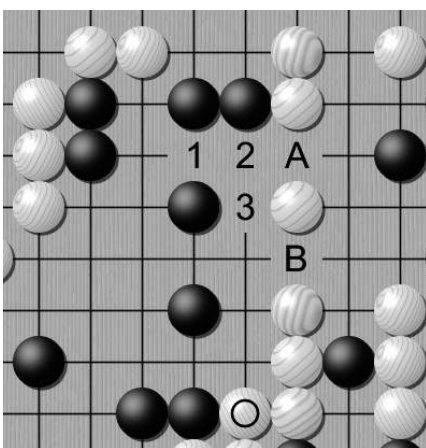
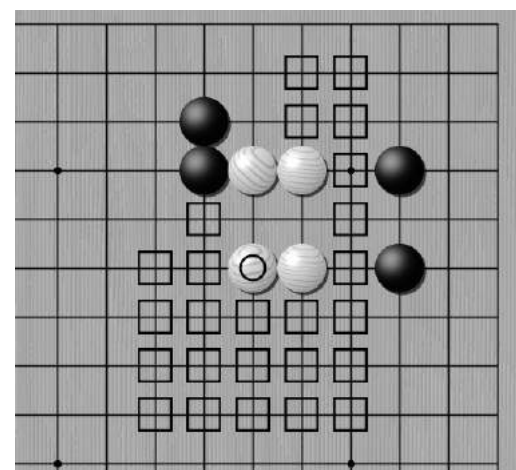


Imagen izquierda: Blanco quiere conectar sus piedras. Dependiendo de la situación, cualquier cambio de **A** a **F** es posible. El movimiento que es el más estable, no puede ser cortado e irradia fuerza hacia todos los lados es la junta de bambú en **A**.

Imagen derecha: Después de **A**, cada movimiento en los puntos cuadrados es posible y no es fácil para Negro responder a él.



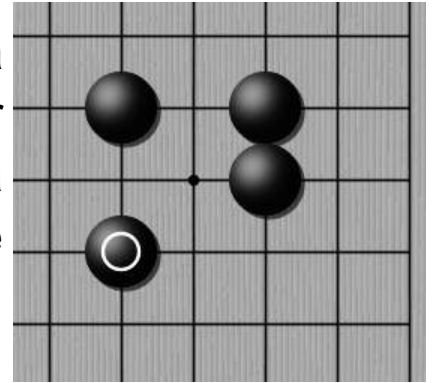
Veamos una aplicación práctica de todo esto. Lo que queremos conseguir fuertemente cuando intentamos encontrar una jugada, es jugar en un lugar que logre **más de una cosa al mismo tiempo**. Veamos algunas de nuestras opciones para Negro conectando sus piedras en la imagen de la izquierda. Jugar el **movimiento 1** conecta nuestras piedras, pero no consigue nada más, así que Blanco puede ignorar nuestro movimiento y tomar la iniciativa para jugar en otro lugar y ganar impulso en otro lugar del tablero.

Esta transferencia de iniciativa se llama **toma de sente**. Un movimiento al que tenemos que responder, también se llama **sente**. Por otro lado, un movimiento que puede ser ignorado se llama **gote**. Jugando el **movimiento 2** conecta las

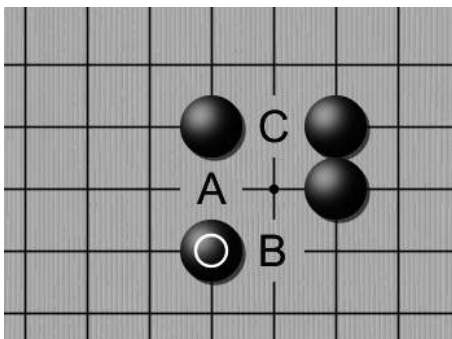
piedras y las miradas en el salto espacial de Blanco a la **A**, pero deja atrás una **debilidad potencial** (llamada **aji**) para que Blanco nos ataque más tarde y reduzca nuestro espacio ocular.

Jugar nuestra jugada a las **3** logra tres cosas. Conecta sólidamente, asegura nuestro espacio ocular, y amenaza los movimientos de seguimiento de **A** y **B**. Así que, como se genera una amenaza significativa, entonces Blanco tiene que responder a nuestro movimiento y nosotros mantenemos la iniciativa (**sente**) para jugar otro movimiento amenazante, en otro lugar.

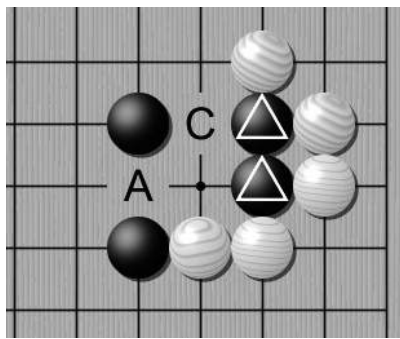
Una variación de la junta Bambú es la **forma de la mesa** que es más diversa y se crea en los juegos con mayor frecuencia, debido a su estabilidad y a la forma natural con la que a veces emerge sobre el tablero. A diferencia de la junta de bambú, la forma de la mesa puede ser cortada o amenazada, pero sólo cuando el oponente tiene muchas piedras a su alrededor o puede colocar dos partes de la forma en doble atari.



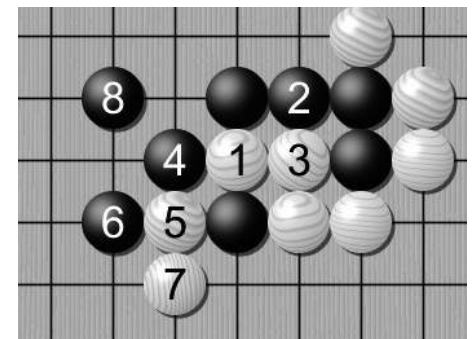
La forma de la mesa



La forma de la mesa tiene tres puntos débiles, siendo los principales **A** y **B**, pero es muy difícil explotarlos...



ya que al menos la mitad de la forma necesita ser rodeada para que los cortes funcionen. Jugar en **C** captura las dos piedras marcadas....



mientras se juega en la **A**, conduce a esta variación, donde se separan las piedras de Negro.

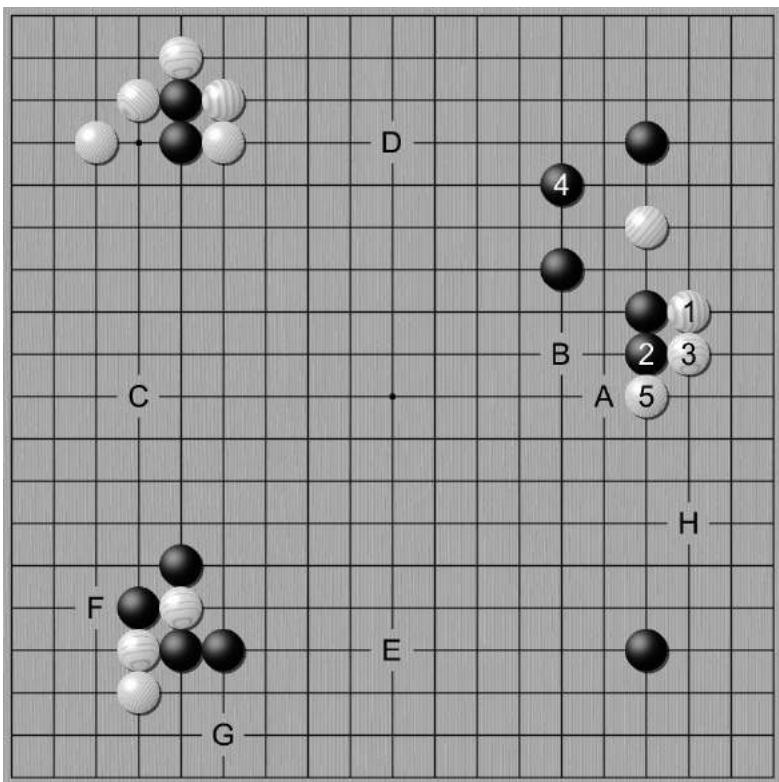


Imagen izquierda: Esto es lo que sucedió después en el juego que usamos en la **página 30**. Blanco está tratando de vivir en la derecha e hizo el hane sobre las dos piedras de Negro. Para **Negro 6** hay muchas buenas jugadas posibles de la **A** a la **G**, la mayoría de las cuales implican jugar fuera de la situación actual (tenuki). Las piedras de Negro no están en problemas muy serios, así que puede hacer eso e ir a otra parte y agarrar un punto grande, pero si quiere jugar localmente, jugar con **B** crea una forma de mesa y estamos aún más seguros. Jugando **A**...

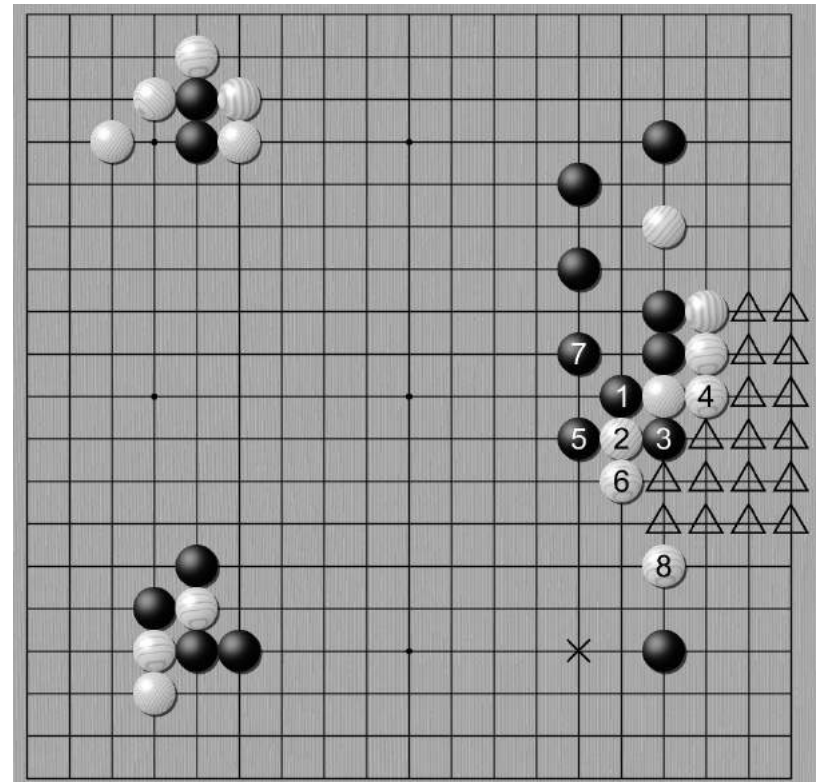
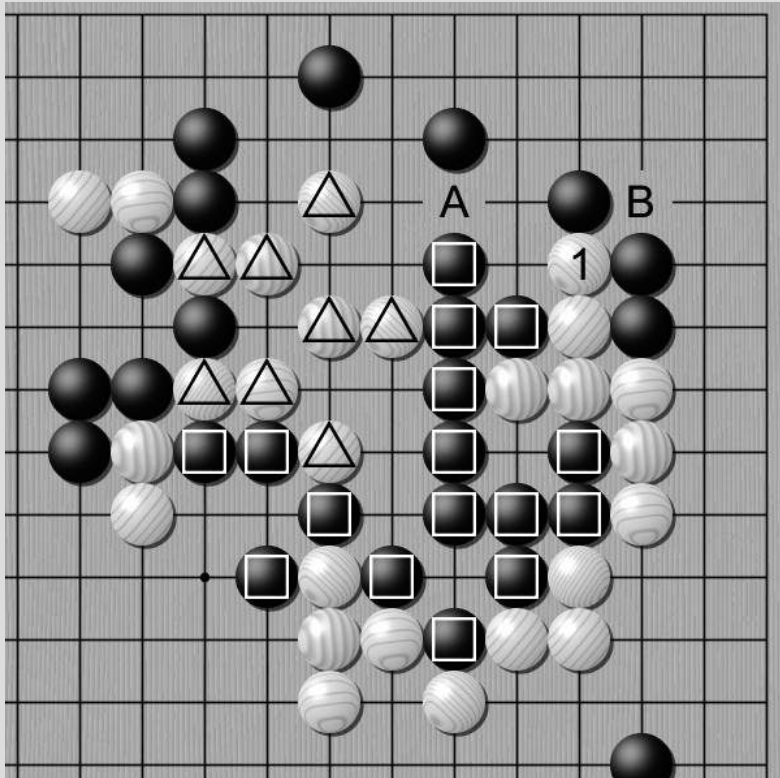


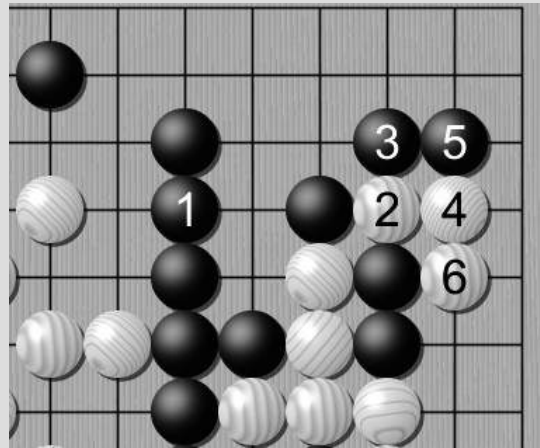
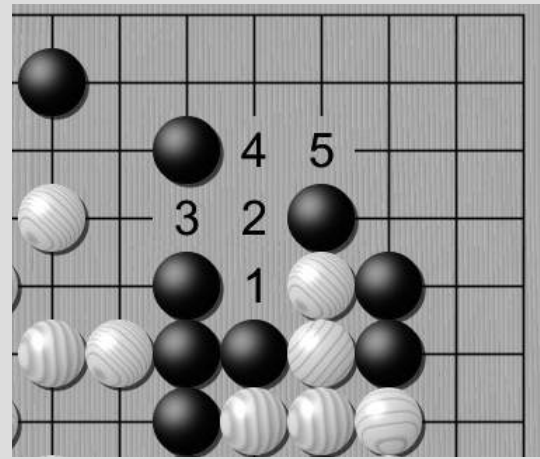
Imagen derecha: ...podría crear complicaciones. No es necesariamente un movimiento peor que la forma de la mesa (el **movimiento 7** termina creando uno en este caso, también), pero es desventajoso en algunos casos para Negro. Explicaremos estos movimientos con más detalle en la **página 35**, pero éste es uno de los resultados más posibles. La situación parece equilibrada. Negro tiene una gran forma para sus piedras que están de cara al centro, pero cedió mucho territorio por él (marcado con los triángulos) y todavía tiene que defenderse contra el **movimiento 8** de Blanco, posiblemente en **X**.

Contenido adicional para futuras referencias



En el juego real, Negro jugaba con la forma de la mesa y consideraba que sus piedras estaban asentadas. Esto llevó a una situación compleja en la que Blanco intentó rodear a Negro y ahora ambos jugadores están luchando para aislar y matar a los grupos marcados del otro.

Si Blanco logra eliminar a Negro en **A**, ganará la pelea, así que **juega 1** para amenazar dos cosas: el corte en **A** y el corte en **B**. Cortar en **A** es una cosa difícil de lograr, así que Blanco estará de acuerdo en perder a su grupo de en medio si puede obtener una compensación tomando el córner de Negro...



Top image: Así que Blanco encontró uno de esos codiciados movimientos que hacen múltiples cosas a la vez, así que Negro tiene que encontrar un movimiento que pueda defender ambos puntos de corte al mismo tiempo. Negro tiene cinco opciones que defender, pero la mayoría de ellas terminan con la pérdida de algo.

Bottom image: Por ejemplo, jugar **3** no funciona y Negro pierde muchos puntos...

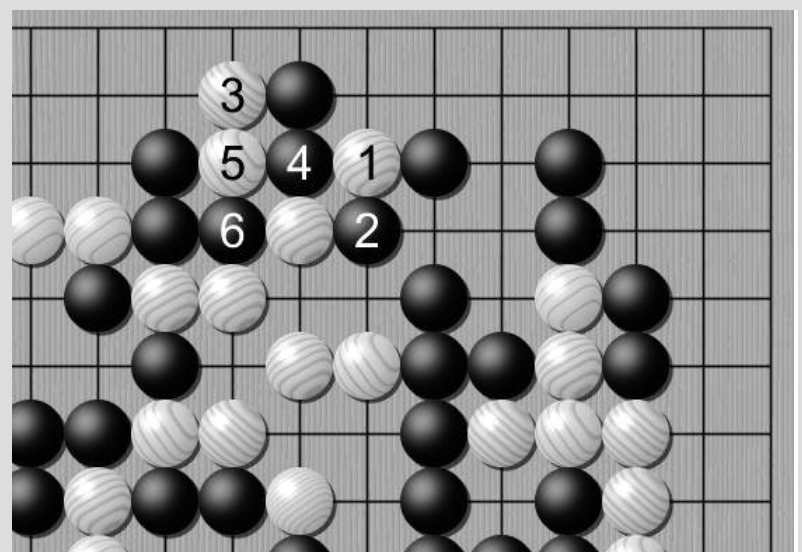
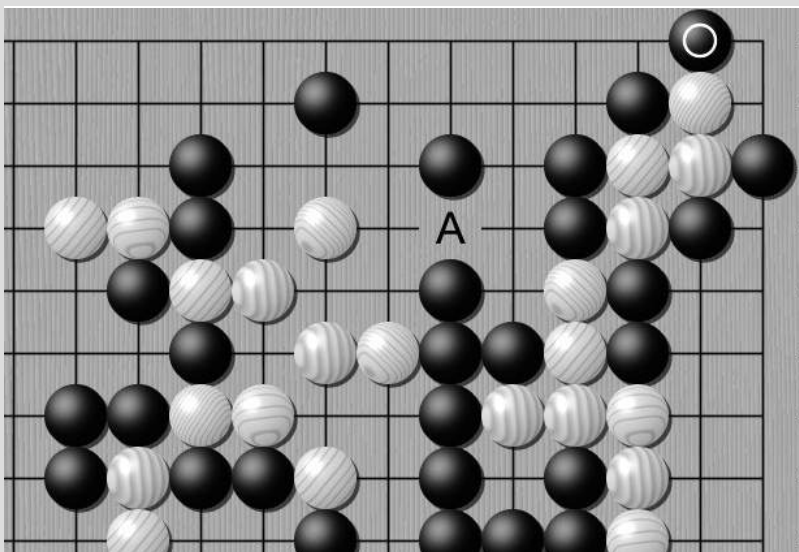
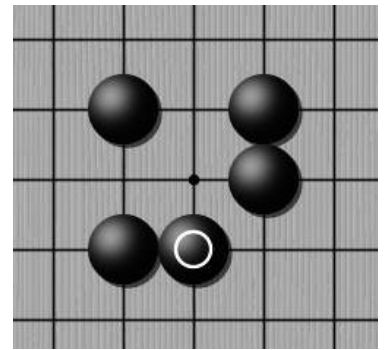


Imagen izquierda: Sin embargo, jugar la **forma de la mesa** a las 5 sí funciona. No sólo el punto de corte en **A** está reforzado y no puede ser cortado, sino que ahora el corte anterior en **B** está llevando a una escalera a favor de Negro. Negro respondió a la jugada de doble amenaza de Blanco encontrando una jugada que defendía ambos puntos, así que Blanco no puede jugar ninguna de estas jugadas. Así que...

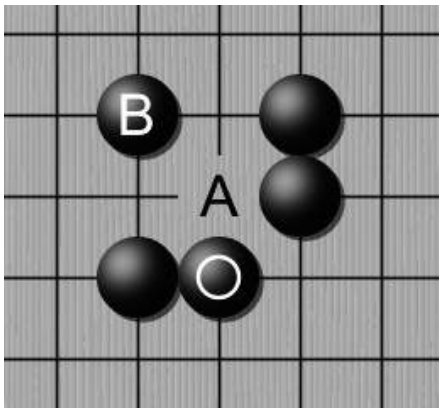
Imagen derecha: Intenta de nuevo en una última zanja amenazar el corte, pero Negro hace la boca del Tigre a las 2. Blanco trata de matar al pequeño grupo de Negros en la cima, pero debido a la boca del Tigre falla y Blanco renuncia. Este fue un ejemplo más complejo que el que debería tener el comienzo de un libro, **pero hay una lección importante aquí, y es ésta:**

Hacer y mantener una buena forma es importante. **Busque siempre puntos de buena forma.**

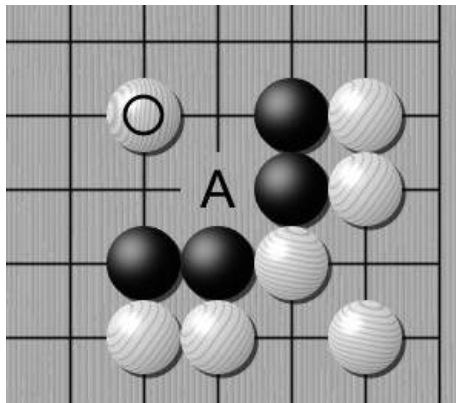
Una variación de la forma de la Mesa es la **boca del Dragón**. Una vez más, como con cualquier forma, no vamos alrededor del tablero creándolo por nuestra cuenta, sino que debe ser creado a partir de una secuencia razonable de movimientos. La ventaja de la boca del Dragón es que normalmente nos garantiza un ojo, por lo que podemos seguir luchando eficazmente en los casos en que nuestras piedras luchan por sobrevivir.



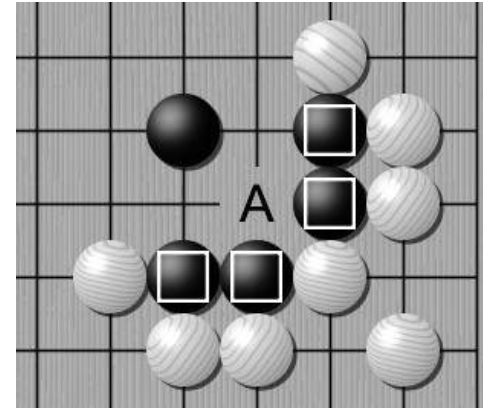
La boca del Dragón



El ojo se crea generalmente en **A**. **B** es el punto débil principal de la forma cuando falta la piedra Negra...



Si Blanco juega allí primero, entonces las piedras de Negro están listas para cortar, así que Negro tiene que conectarse en **A**.



Tenemos que tener cuidado de no rodearnos, o de lo contrario el oponente nos pinchará el ojo con un doble atari en **A**.

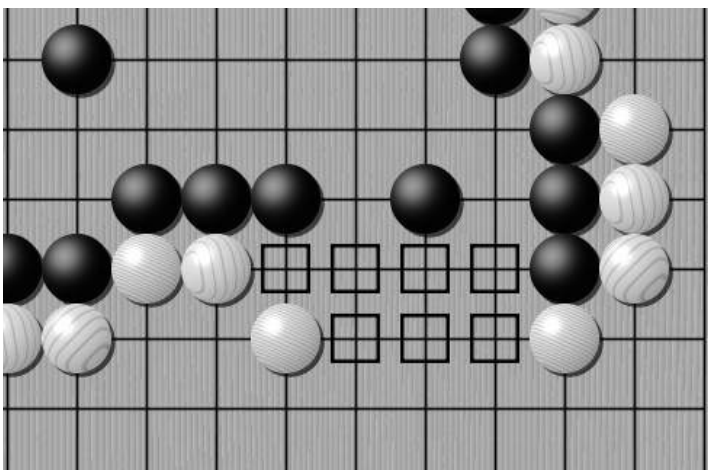


Imagen izquierda: Supongamos que Negro quiere establecer su forma en el área marcada. Una manera fácil de hacer esto es tratar de ir a por la boca del Dragón...

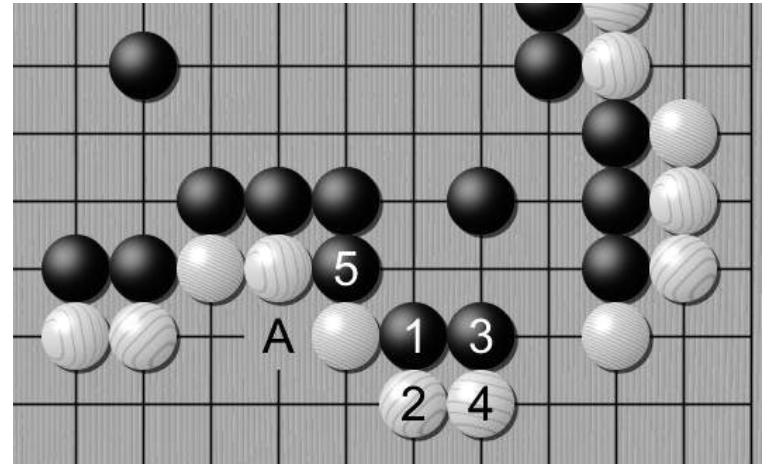


Imagen derecha: Juega el **movimiento 1** y Blanco tiene que defender su propia forma y área. Los **movimientos 3** y **4** siguen la misma lógica y el **movimiento 5** crea la boca del Dragón y amenaza un doble atari en **A**, así Blanco tiene que responder. Negro hizo buena forma y mantuvo la iniciativa (**sente**).

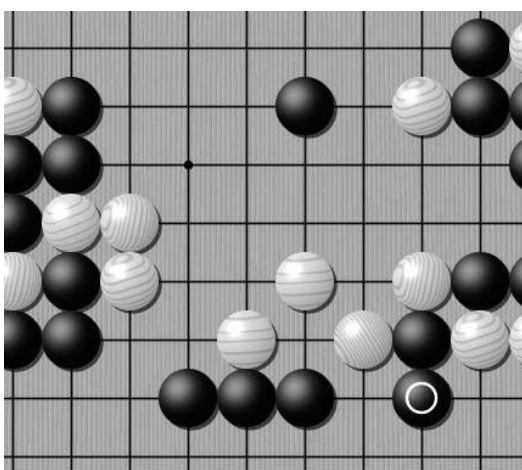
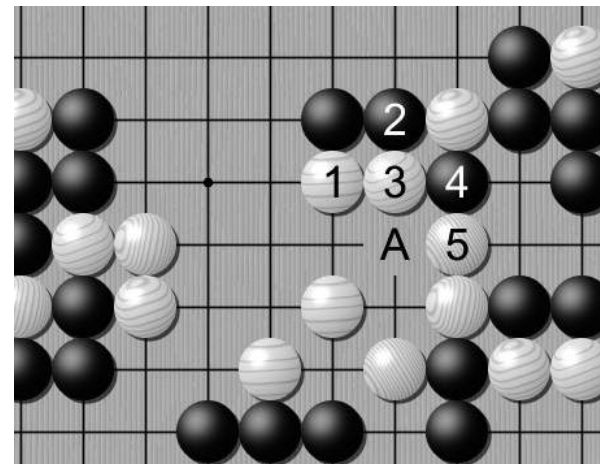
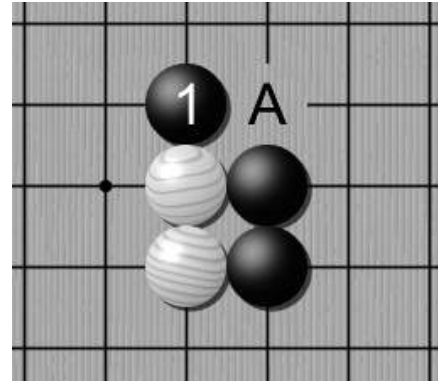


Imagen izquierda: Blanco está rodeado y necesita sobrevivir.

Imagen derecha: Así que Blanco se **adhiera** a la piedra negra que amenaza con conectarse con su única piedra en la parte superior derecha. Negro defiende y los movimientos hasta los **5** le dan a Blanco al menos un ojo con la boca del Dragón en la **A**, para que pueda mantener sus esperanzas y luchar por un segundo ojo y vivir.

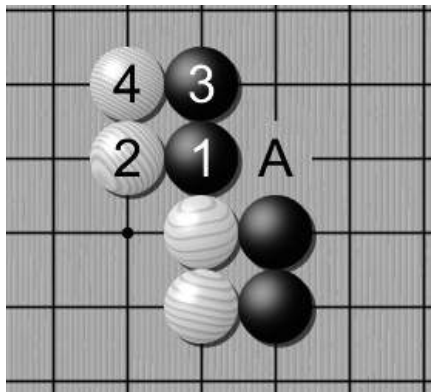


Volviendo a ideas más simples, ya vimos que un **hane** es un juego diagonal en la piedra de un oponente y que un **hane doble** es obviamente dos hane seguidos. Muchos principiantes tienen mucho miedo de tocar a cualquiera de ellos, debido a los obvios puntos de corte que dejan atrás, especialmente el doble hane, pero como verás, normalmente no hay nada que temer y ser cortado nos da suficiente compensación. Cuando jugamos una hane en la parte superior de dos o tres piedras, se llama **golpear la cabeza** de esas piedras y desde allí jugamos pasivamente o buscamos el máximo beneficio con la hane doble. Veamos cómo funcionan ambas ideas.

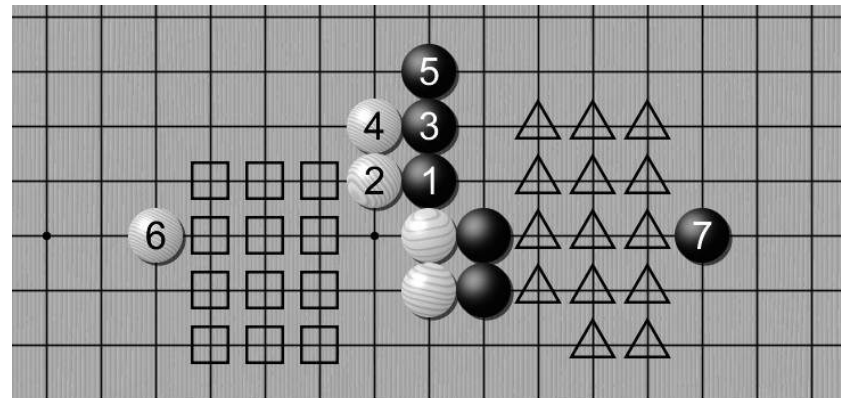


Negro está golpeando la cabeza de dos piedras con un hane.

El punto de corte obvio es en A.



Aquí está la elección pasiva. Negro tiene miedo del punto de corte en A, así que se extiende para expandirse y defenderse al mismo tiempo. Como vimos en la **página 27**, esto está bien cuando las piedras están cerca de las esquinas de la tabla...



Pero cuando esto ocurre en un campo abierto, Blanco se contenta con el resultado, ya que obtiene un bonito muro desde el que puede extenderse, que es un poco más pequeño que el muro de Negro. Dependiendo de todo el tablero, Negro podría no beneficiarse realmente de jugar con seguridad de esa manera.

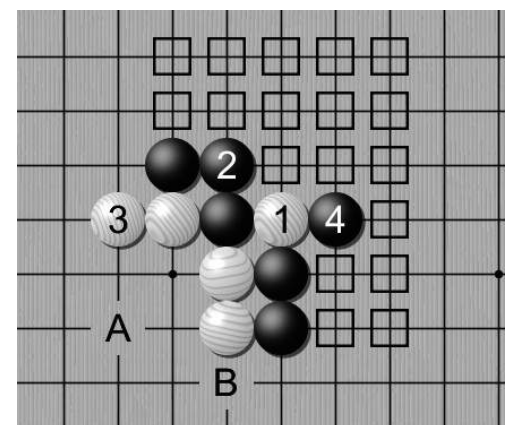
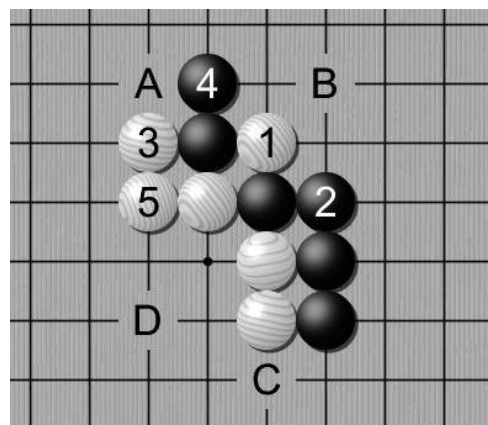
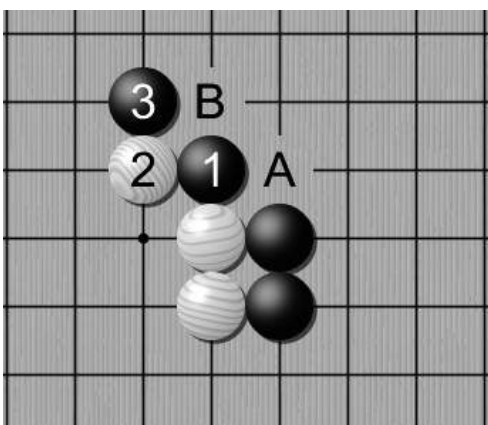


Imagen izquierda: Así que, este es el **doble hane**. Ahora hay dos puntos de corte, pero a menos que Blanco tenga una ayuda significativa de otras piedras en las cercanías, ninguno de estos cortes realmente le dan un buen resultado...

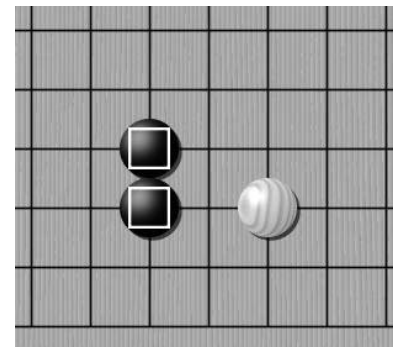
Centrar imagen: El primer corte lleva a este resultado por lo general. Negro es en su mayoría seguro y la piedra blanca a la 1 está en su mayoría muerta. **Los movimientos** de la A a la D son puntos clave para el ataque o la defensa para ambos jugadores y dependiendo de la situación, Negro consigue un buen muro y un montón de **aji** posible.

Imagen derecha: El segundo corte es más severo ya que la piedra blanca a 1 está muerta sólo si la escalera está a favor de Negro. Aunque la escalera no sea favorable, Negro tiene dos puntos, A y B para futuros ataques y tiene una influencia mucho mayor que la versión "segura" que vimos arriba.

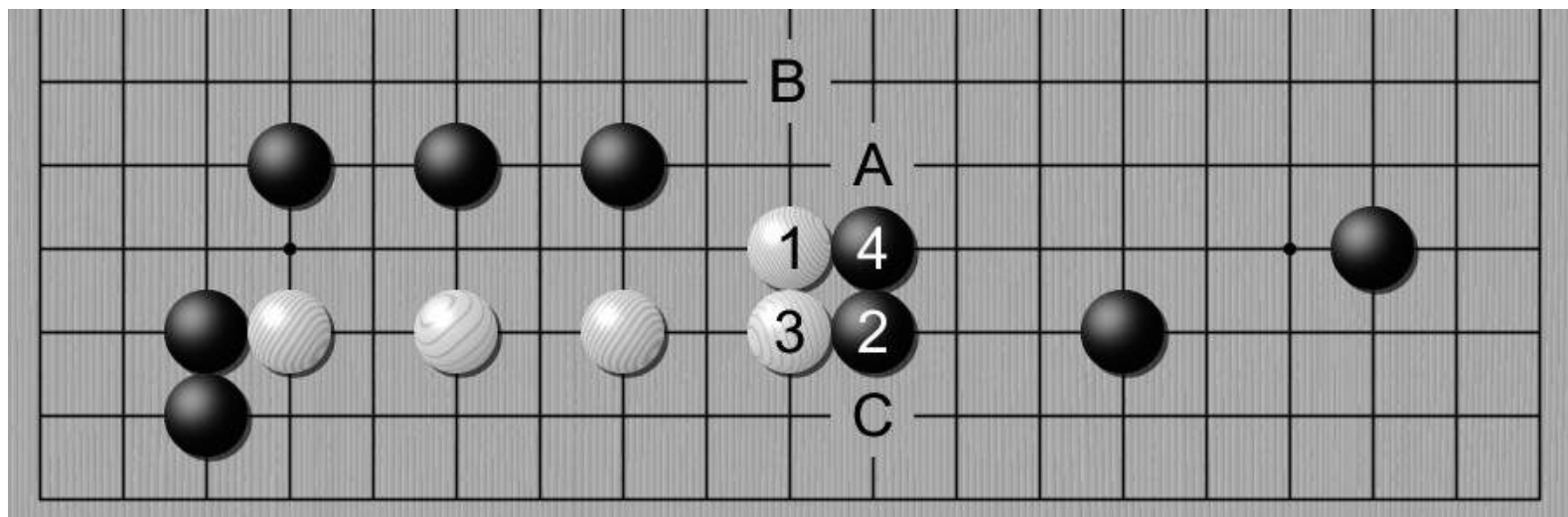
La doble mano es una flecha muy importante en nuestro carcaj de movimientos.

Terminando este capítulo veremos algunas formas que ocurren regularmente en el juego, pero no las analizaremos tanto porque sus ventajas y desventajas son más obvias o porque se explicarán más cuando mostraremos cuándo y dónde se usan.

Una de ellas es el **pilar de hierro**. A pesar de su impresionante nombre, son sólo dos piedras conectadas en una línea. Su principal ventaja es su fuerza, ya que las piedras no se pueden separar, y que puede defender el lado muy eficazmente. La desventaja obvia es que es un movimiento muy lento. Sin embargo, sigue siendo muy útil, ya que se puede usar su estabilidad para hacer movimientos fuertes como el doble hane que acabamos de mencionar.

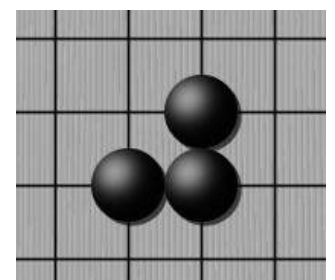


El pilar de hierro

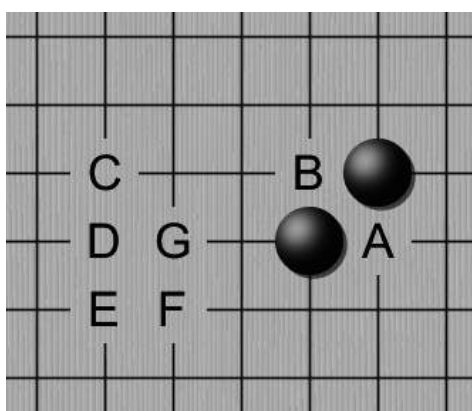


Blanco juega **1** para intentar salir o expandirse hacia un lado. Negro responde con el **movimiento 2** para tomar el lado y socavar las piedras de Blanco. Blanco juega el pilar de hierro a las **3** para defender su expansión y su base y Negro también juega el pilar de hierro, a las **4**. Ahora es el turno de Blanco y puede seguir adelante e intentar pasar a **A** o **C** o saltar con **B**, porque el pilar de hierro tiene una forma muy estable.

El siguiente es el **triángulo vacío**. Esta vez se trata de una mala forma que solemos evitar hacer, ya que no es una forma eficaz de usar nuestras piedras. En la mayoría de los casos, formar un triángulo vacío es un desperdicio de nuestros movimientos y sólo lo usamos cuando es la única opción segura disponible.



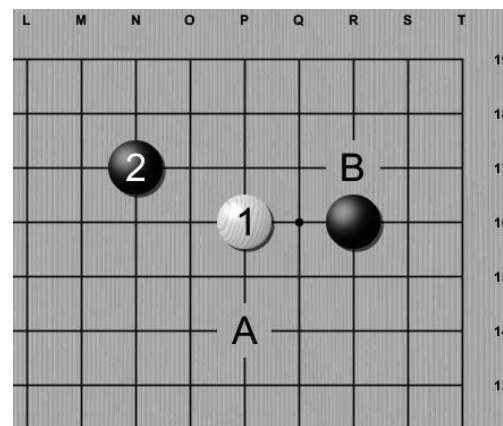
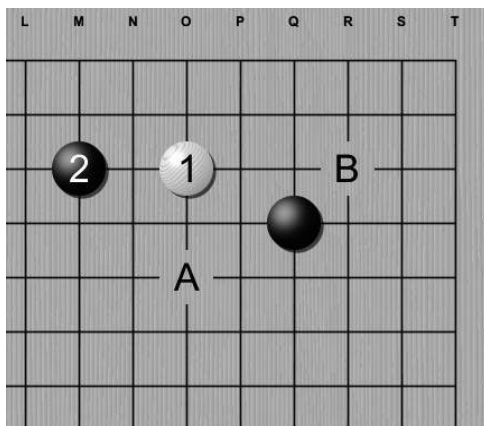
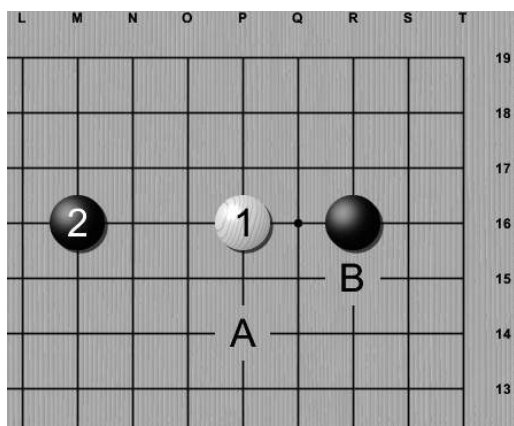
El triángulo vacío



La razón por la que el triángulo vacío se considera tan malo es que realmente no aporta nada a tus formas o a tus piedras en comparación con simplemente tener piedras colocadas en diagonal. Colocar una piedra en **A** o **B** forma un triángulo vacío, pero tus piedras ya estaban conectadas, como vimos en la **página 18**. Así, el triángulo vacío suele reservarse sólo en los casos en que tenemos que defender nuestras piedras y nada más funciona.

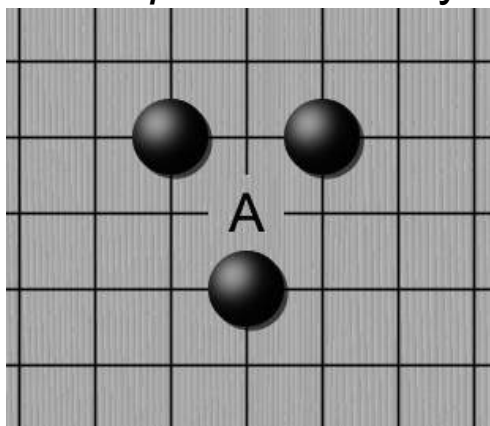
Otro problema serio con el triángulo vacío es que es un movimiento muy lento. En el diagrama, jugar cualquier movimiento de **C** a **F** es un lugar mucho mejor, más rápido y eficiente para que podamos gastar una jugada.

El siguiente es la **pinza**. La idea de una pinza es presionar a las piedras débiles de ambos lados y tratar de privar a tus oponentes del espacio necesario para crear una base para sus piedras y hacer que vivan donde están. Una pinza está diseñada para hacer que tu oponente huya, para que puedas beneficiarte mientras lo persigues. Las tenazas suelen aparecer en la fase inicial del juego y hablaremos de ellas ampliamente más adelante en el libro, pero por el momento veamos cómo son las tres tenazas típicas.



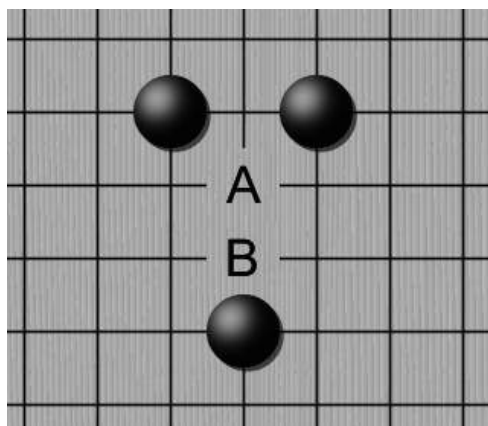
En cada diagrama, el **movimiento 2** es pincering Blanco con la ayuda de la piedra negra ya existente. Blanco suele querer jugar alrededor del **2** para crear espacio suficiente para hacer una base, pero el hecho de que Negro juegue allí le priva de esta opción segura, así que Blanco suele tener dos opciones: Puede correr (**movimiento A**) o luchar (**movimiento B**). Estos son obviamente algunos ejemplos de los posibles movimientos para cada opción y dependiendo de la situación, normalmente hay varios movimientos para correr y pelear.

Nuestras últimas formas por ahora son las combinaciones de dos movimientos de caballero y dos grandes movimientos de caballero. Obviamente son más fuertes que tener uno de esos movimientos, pero aún así pueden ser cortados. En general, los puntos débiles de la mayoría de las formas que tratamos de hacer son **su centro de simetría** o cualquier piedra que falte para completar la forma. Un proverbio que debemos tener en cuenta al jugar es que "*el punto débil de nuestro adversario es nuestro punto fuerte*" y viceversa.



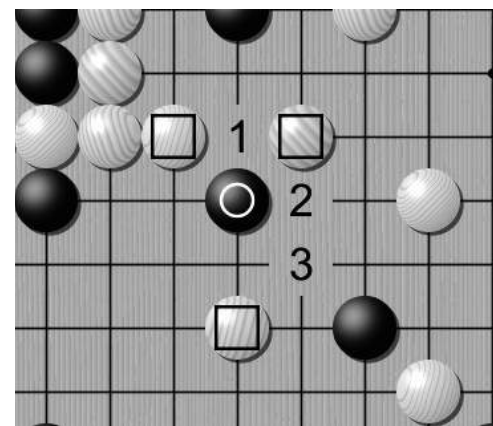
Dos movimientos de caballero combinados

El punto débil en **A** puede amenazar con cortar la forma por la mitad, en cualquier dirección, dependiendo de las piedras circundantes.



Dos grandes movimientos de caballero combinados

Este tiene dos puntos débiles en **A** y **B** que pueden ser usados en nuestra contra. Una vez más, las piedras circundantes deciden de dónde viene el peligro...



Por ejemplo, esta situación aquí. Cuando Negro juega en el punto débil de la forma, Blanco tiene que defender tres puntos con un movimiento, lo que es imposible. Así, Blanco puede ser cortado y Negro puede conectar su piedra con uno de sus grupos cercanos.

Hasta ahora, todo bien, ¿pero no son todas esas cosas un poco exageradas? ¿Dónde está el juego? Sabemos lo suficiente para entender lo que está pasando, así que ya es hora de que veamos todo un juego real y experimentemos algo de la belleza del Go. Antes de entrar en el siguiente capítulo, sin embargo, me gustaría proporcionarle un pequeño "glosario" de términos que ya hemos utilizado, para que no tenga que buscarlos en las páginas anteriores y pierda un tiempo precioso y su concentración en una tarea de este tipo.

Libertades	La cantidad de piedras que se necesitan para ser colocadas por el oponente con el fin de capturar un grupo de nuestras piedras.
Territorio	La cantidad de puntos que hemos rodeado
Influencia	Un campo en el que nuestro oponente duda en jugar, lo que se genera cuando tenemos muchas piedras (y normalmente muros) en un área.
Komi	Una cantidad de puntos dada al jugador Blanco como compensación por jugar en segundo lugar.
Atari	Cuando nuestras piedras están a un paso de ser capturadas y retiradas del juego. Cuando nos queda una libertad.
Ojo	Es un punto donde el oponente no puede jugar, a menos que nuestro grupo esté en atari.
Grupo muerto	Un grupo con un solo ojo, que puede ser colocado en el atari.
Grupo viviente	Un grupo con al menos dos ojos. Nunca se puede colocar en un atari.
Seki	Un raro caso de dos grupos opuestos de piedras que no tienen dos ojos, pero que tampoco pueden ser colocadas en el atari, por lo que ambas están vivas.
Tenuki	Ignorar el movimiento del oponente y jugar en otro lugar.
Sente	Un movimiento que no puede ser ignorado sin perder algo significativo en el tablero.
Gote	Un movimiento que puede ser ignorado o un movimiento que concede la iniciativa al oponente.
Miai	Dos movimientos que se "reflejan" el uno al otro y tienen un resultado similar. Cualquiera que sea el movimiento de los jugadores, suele ser el mismo.
Ko	Una situación en la que una piedra puede ser capturada y la piedra que la capturará es colocada en el atari inmediato, también.
Amenaza de Ko	Un movimiento que representa una amenaza significativa para el oponente para que no pueda salvar su piedra que es parte de un Ko.
Adjunto	Es un movimiento que consiste en quitarle la libertad a una piedra o grupo opuesto. Es inusual fijar piedras a grandes grupos de piedras.
Golpe en el hombro	Es un movimiento que se coloca diagonalmente de una piedra o grupo opuesto. Podemos golpear a grupos grandes, pero no es tan eficiente.
Rompeescaleras	Una piedra que se encuentra a lo largo de la trayectoria diagonal de una escalera que impide la formación de la escalera.

▶▶ Juguemos - Apertura

Por fin estamos listos para ver un juego real completo. Intentaremos repasar la mayoría de los movimientos realizados en el tablero y ver la manera de pensar detrás de ellos. El juego tiene tres fases, la de apertura, la del medio y la del final. Discutiremos y explicaremos cada uno de ellos mientras repasamos el juego. Para un mejor resultado te animo a que sigas las jugadas en un real, o en una computadora, Go tablero y **no te preocupes si aún no entiendes completamente algo del contenido**.

Nuestro objetivo es presentar las fases del juego, junto con tantos pensamientos como sea posible, para que puedas ver lo que hace al Go tan interesante. Si estás leyendo este capítulo por primera vez y las cosas se complican demasiado para ti, te recomiendo que ignores todas las partes etiquetadas "opciones en una mudanza" y vuelvas a ellas después de haber terminado el libro.

Como mencionamos anteriormente, el juego tiene algunas pautas para ayudarnos a navegar a través de la inmensa cantidad de movimientos posibles. En el caso de la apertura tenemos estas ideas generales con las que trabajar:

1) Jugamos movimientos de la tercera a la sexta línea (contando desde el borde del tablero). Jugar en la tercera y cuarta línea inicialmente es la estrategia más común. Normalmente jugamos en la quinta y sexta línea sólo cuando nos estamos extendiendo de piedras que habíamos colocado anteriormente en las líneas inferiores.

2) La tercera línea es el lugar donde ponemos una piedra cuando queremos enfocarnos en conseguir **territorio**. La cuarta línea es el lugar donde ponemos nuestras piedras para enfocarnos en la **influencia**. Tener sólo piedras de cuarta línea o sólo de tercera línea no se considera una buena idea y un equilibrio entre las dos es generalmente la mejor opción.

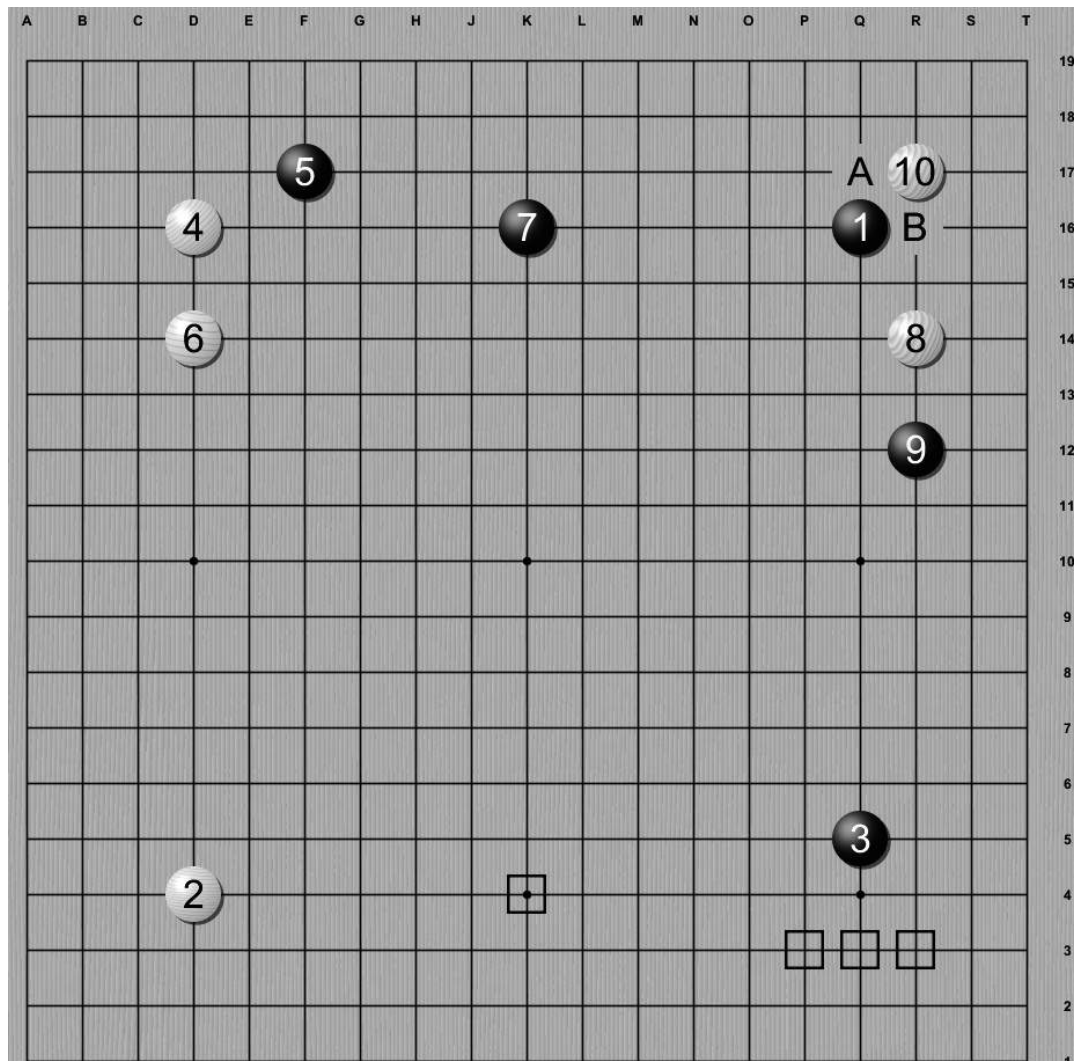
3) Nuestros primeros movimientos deben ser en las esquinas, alrededor de los puntos negros del tablero (que se llaman **puntos estrella**). Así que, primero jugamos una jugada en una esquina libre, tratando de reclamarla. Hay muchas maneras de jugar en la esquina y hay secuencias fijas de movimientos para algunas jugadas que producen un resultado equilibrado para ambos jugadores. Estas secuencias se llaman **joseki** y analizaremos las más comunes después del juego. **Siempre tenga en cuenta que nuestro enfoque no es memorizar los movimientos, sino entender cómo funcionan y por qué.**

4) Una vez que las esquinas están contabilizadas, o bien invertimos otra jugada en una esquina que hemos reclamado, adjuntando la misma, o bien nos acercamos a las esquinas de nuestro oponente.

5) Después de las esquinas nos extendemos hacia los lados. La decisión de qué lado queremos enfocarnos dependerá de la dirección del juego creada por los movimientos que nosotros, y nuestro oponente, hayamos hecho previamente. La **dirección del juego** es la idea de que queremos que todas nuestras piedras tengan la mejor sinergia posible y, al mismo tiempo, expandir y reclamar el mayor espacio vacío actualmente en el tablero.

Tengan en cuenta estas cinco cosas y comencemos el juego!

Como con casi todos los ejemplos de juegos reales del libro, la fuente son mis propios juegos. Esto significa que puedes encontrar este juego y todos los demás que se utilizan para este libro en DGS mirando mi perfil llamado "Jeth_Orensin". Este juego fue jugado a principios de 2017 y es: Suppenkaspa (6k) con Blanco vs. Jeth_Orensin (7k) con Negro. La revisión del juego se utilizó con el permiso de mi oponente.

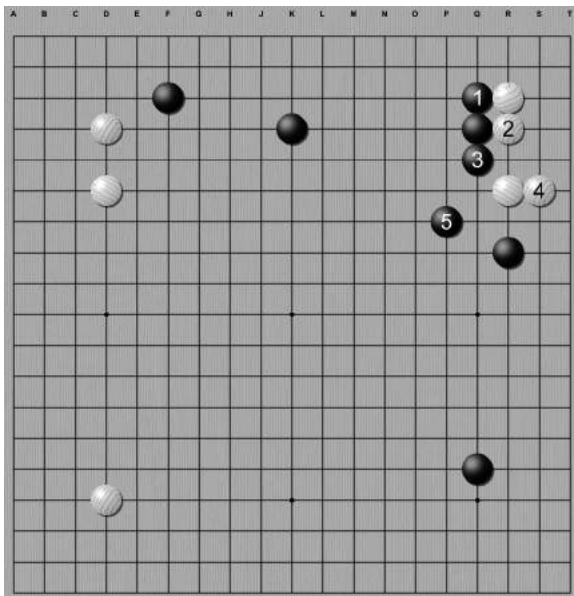


Movimientos 1 - 4: Ambos jugadores están siguiendo las directrices de la teoría de la apertura. Juegan en la 3ª y 4ª línea y cada uno obtiene una esquina. Ahora es el momento de que Negro utilice su ventaja para jugar primero.

Movimientos 5 - 6: Negro 5 es un ejemplo de cómo funciona la dirección del juego. Negro podría haber jugado donde está el movimiento 6, pero colocar una piedra allí no funcionaría al unísono con las esquinas que él decía. Así que decide acercarse a la esquina de Blanco con el respaldo de la primera piedra de la derecha. De forma similar, Blanco 6 se expande hacia el mayor espacio del tablero y hacia su otra piedra angular.

Movimientos 7 - 8: Negro 7 defiende su piedra y se extiende al mismo tiempo hacia el lado y la esquina superior derecha, pero es un movimiento **codicioso**, como veremos en el movimiento 28. Las piedras de Negro están demasiado separadas, pero por ahora las piedras de Blanco están todas a salvo, así que ha tomado sente y ahora puede jugar donde quiera. Desde el punto de vista de la dirección del juego, Blanco debería haber elegido un movimiento alrededor de los puntos marcados con un cuadrado, porque estarían usando su piedra angular inferior izquierda y se estarían expandiendo hacia el área más grande que hay actualmente en el tablero. Pero a veces sólo queremos desbaratar los planes de nuestro oponente, así que Blanco se acerca a la esquina superior derecha de Negro con el movimiento 8.

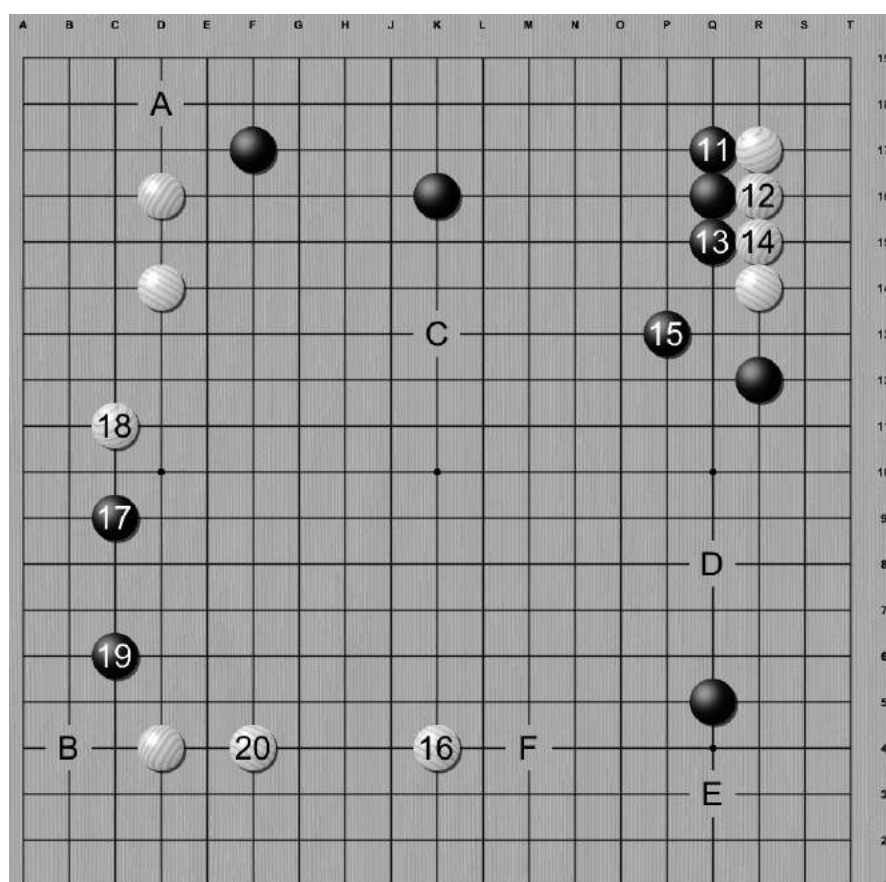
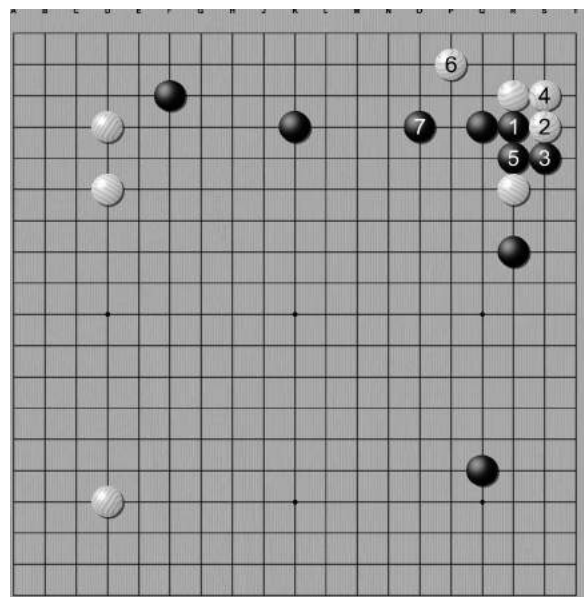
Movimientos 9 - 10: Negro quiere el lado correcto para sí mismo, así que juega la tenaza a las 9. Negro 9 funciona bien con las dos piedras angulares de Negro y es por eso que es un movimiento con una buena dirección de juego. Blanco se niega a correr y elige pelear con Blanco 10 y le saca el córner a Negro. Ahora Negro tiene dos posibles respuestas. A o B. Antes de que veamos el siguiente movimiento, ¿cuál crees que es la dirección correcta? Jugar A defendería a la parte superior y jugar B defendería a la derecha. Tenemos que pensar qué lado es más grande, pero también si todas nuestras piedras están bien si favorecemos a un lado sobre el otro. **La seguridad siempre es un problema.**



Opciones en movimiento 11

Negro tiene estas dos imágenes en mente. **A** la izquierda están los movimientos más probables si elige **A**, y a la derecha si elige **B**. Jugar **A** parece más seguro y refuerza la parte superior, pero permite a Blanco conectar todas sus piedras.

Lo ideal es mantener las piedras de Blanco separadas, y el lado derecho es más grande, así que **B** parece ser la mejor opción en términos de ataque. ¿Qué elegirías?

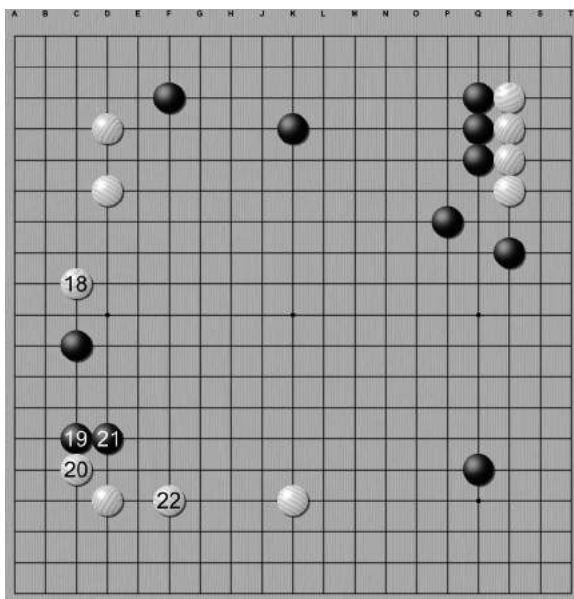


Movimientos 11 - 15: Negro elige la seguridad. En los **movimientos 5 y 7** invirtió en la parte superior y quiere ayudar a estas piedras. Además, con esta variación el lado derecho es más débil, pero todavía hay beneficios que obtener. Ambas opciones tenían sus méritos y dependiendo de su propio estilo usted puede elegir ser arriesgado o jugar seguro.

Movimientos 16 - 17: Blanco retiene el sente, por lo que realiza otro gran movimiento al tomar un punto lateral con el 16. Negro siente que debe impedir que Blanco haga lo mismo por la izquierda, por lo que ignora el movimiento de Blanco y ataca por la izquierda con el **movimiento 17**, para reducir el potencial de Blanco allí.

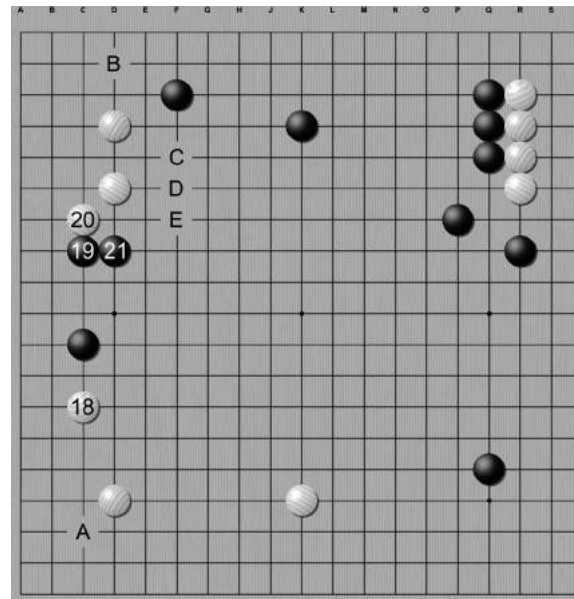
Movimientos 18 - 20: Blanco tiene que decidir si defiende por arriba o por abajo a la izquierda. En la siguiente página se puede ver un pequeño análisis de sus opciones. Ha invertido movimientos de movimiento en la parte superior, así que elige presionar a Negro desde la parte superior, con **18**. Negro inmediatamente hace una base y se acerca a la parte inferior izquierda al mismo tiempo con el **movimiento 19**. Siempre queremos encontrar movimientos que hagan múltiples cosas para mantenernos por delante de nuestro oponente. **Blanco 20** responde al acercamiento de Negro de la misma manera que lo hizo en la jugada **6**, sólo que esta vez tiene otra piedra amistosa hacia ese lado, así que Blanco también hizo una jugada que logró dos cosas: Defensa y extensión hacia el costado.

¿Siguiendo paso? Negro ahora tiene muchas opciones en el tablero (de la **A** a la **F**), pero quiere seguir siendo proactivo, por lo que quiere hacer movimientos de sente a los que Blanco tiene que responder. La siguiente página trata sobre estas opciones. Recuerda: Si quieres mantener las cosas simples por ahora, lee la siguiente página **después** de terminar el libro.

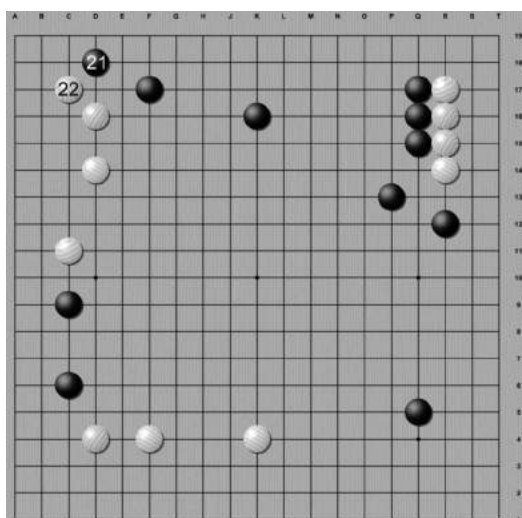


Opciones en movimiento 18

Blanco tiene estas imágenes en mente. A la izquierda hay otra variación de lo que podría haber tocado, donde Blanco saca el córner. A la derecha Blanco juega **18** para defender la parte inferior izquierda, lo que obliga a Negro a extenderse hacia arriba. La parte inferior izquierda de Blanco sigue siendo vulnerable en **A** y la parte superior puede reducirse en **B** o amenazar con estar totalmente rodeada en **C**, **D** o **E**.



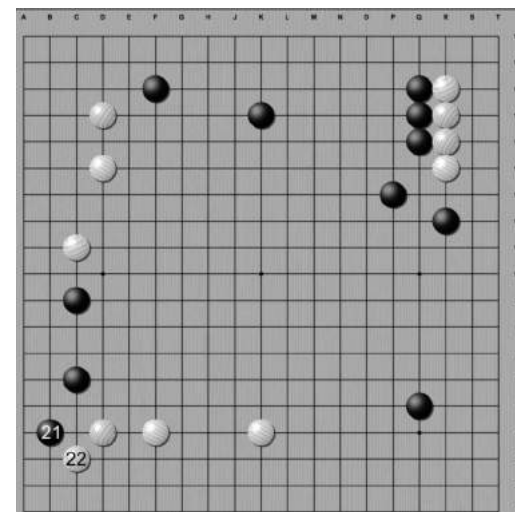
La elección de Blanco de defender la parte superior izquierda parece correcta.



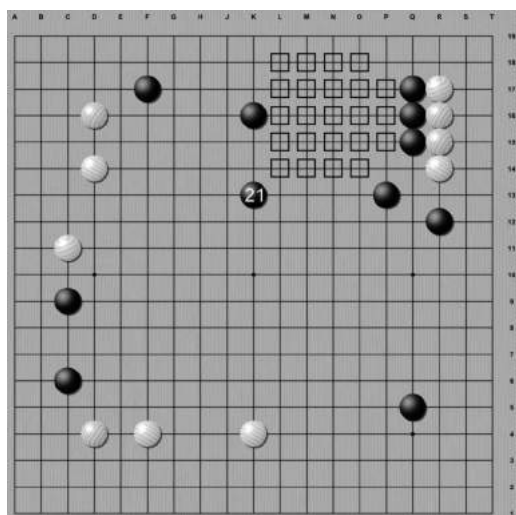
Opción A

Opciones en movimiento 21

Negro tiene estas imágenes en mente. Las opciones **A** y **B** son muy similares. Negro amenaza con tomar una esquina que Blanco ha tratado de reclamar para sí mismo. Blanco no puede abandonar sus piedras y su estrategia hasta ahora y tenuki y dejar que sus esquinas se pierdan sin luchar, así que Blanco suele defender.

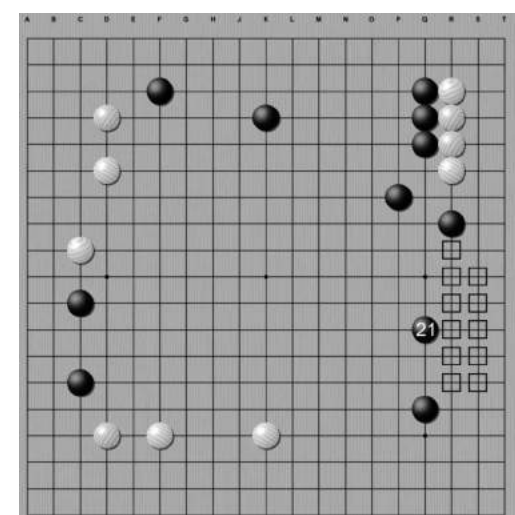


Opción B

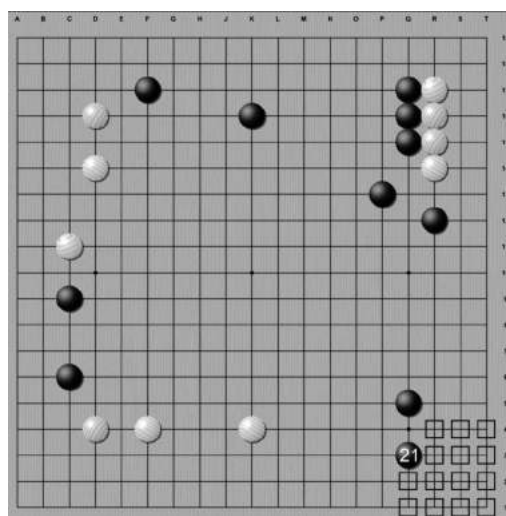


Opción C

La Opción **C** no está amenazando a Blanco de ninguna manera directa, pero sí convierte una cantidad significativa de influencia del muro de Negro, en territorio libre (los cuadrados marcados) y refuerza la única piedra negra en la parte superior izquierda. A pesar de todo, Blanco no necesita responder directamente a esa jugada y, por lo general, jugará en otra parte.

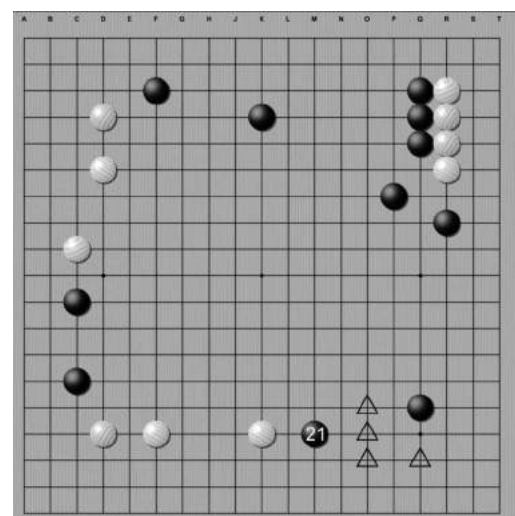


Opción D



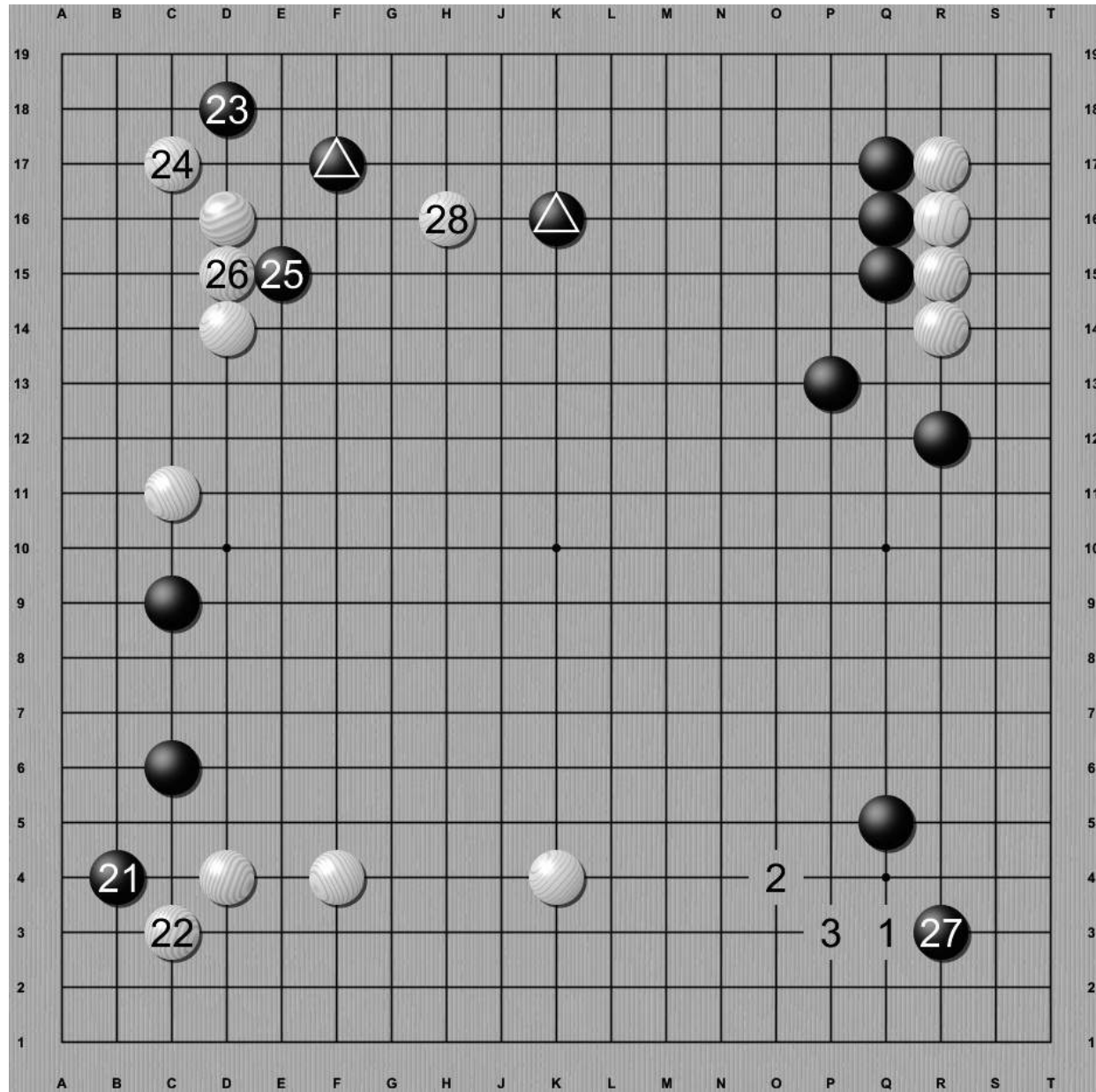
Opción E

Las opciones **D** y **E** son similares a la **C**. Ambas extienden el territorio de Negro sin amenazar a Blanco, por lo que no **son sente**.



Opción F

La opción **F** es un poco arriesgada y codiciosa. Intenta atacar y socavar a Blanco en la parte inferior, pero las piedras del Negro están demasiado separadas y Blanco puede jugar en cualquiera de los puntos marcados con un triángulo e iniciar una lucha compleja, cuyo vencedor no puede predecirse en esta fase.



Movimientos 21 - 24: Negro elige intentar hacer tantos movimientos de observación como pueda de todas las opciones que hemos descrito y empieza con las esquinas jugando **21** en **B4**. Blanco tiene que responder a los **22** para defender su córner, por lo que Negro vuelve a jugar hacia otro córner, lo que hace que Negro y Blanco hagan otro intercambio similar con los **movimientos 23 y 24**.

Movimientos 25 - 26: Negro se escapó con dos movimientos y todavía tiene las opciones que mencionamos en la **página 41** disponibles. En lugar de eso, va a por el píe en el **movimiento 25**, amenazando con cortar el único punto débil de un salto de un punto y, creyendo que de esta manera, fortalece a su propio grupo y cubre su punto débil en el **H16**. Blanco responde conectando a los **26**, ya que rara vez es una buena idea dejar que tu oponente te corte las piedras, así que Negro acertó en la parte de sente, pero como puedes ver en el diagrama, no impidió el ataque de Blanco.

Move 27: Negro 27 es un movimiento tan fuera de lugar que realmente merece una página propia, y de hecho la siguiente página estará dedicada a él. Cualquier otra opción presentada, ya sea **1, 2 o 3** habría sido mucho mejor, pero Negro cometió un gran error que le causará problemas para el resto del juego!

Move 28: Blanco está harto de los movimientos de Negro y ahora que Negro ha abandonado el sente, lanza una invasión (que analizaremos en el **capítulo 5**). Esta es la primera vez que vemos algo así y normalmente la primera pelea o invasión marca el final de la fase de apertura y nos mete en el **medio del juego**.

Mencionamos que el **movimiento 28** era un punto débil para Negro cuando intentó fortalecerlo con el **movimiento 25**, pero ¿por qué era un punto débil? Analizamos los diferentes tipos de relaciones que dos piedras pueden tener, así que notarás que las dos piedras Negras marcadas no establecen ninguna de ellas. Parece una jugada de un caballero extra grande y ya hemos explicado que este tipo de relación es la más débil de todas, con cuatro puntos débiles, especialmente si el oponente tiene piedras amistosas cerca. Y Negro se extendió aún más, ampliando esa brecha, así que ahora el punto débil en medio de la distancia entre esas piedras es tan severo que puede ser invadido, incluso cuando las piedras del enemigo están más lejos (aunque el invasor todavía necesita algunas piedras amigas alrededor de esa área para obtener el mejor resultado, como veremos en los siguientes movimientos).

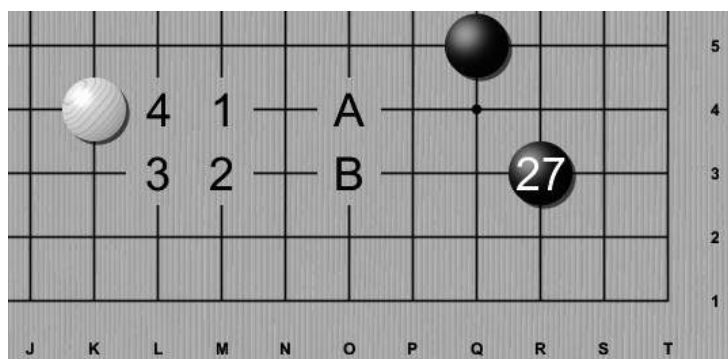
Movimiento 27: Se ve bien para ti, pero en realidad es bueno para tu oponente

(síntase libre de saltar esta página hasta después de terminar el libro)

Es una suerte que yo sea Negro en el juego, porque podría ser difícil explicar esa jugada de otra manera. También significa que puedo señalarlo y afirmar que aprender de nuestros propios errores es una de las formas más efectivas de crecer como jugadores y como individuos en general. Evitar los errores habría sido grandioso, pero todos sabemos que esto es imposible. **Entonces, ¿cuál era la idea aquí?** Negro estaba pensando que este movimiento hizo tres cosas:

- A)** Fijación de la esquina; **B)** Fortalecer su piedra solitaria en el **Q5** y ayudar al lado derecho aunque sea ligeramente;
- C)** Proyectar fuerza hacia el fondo para una posible expansión allí.

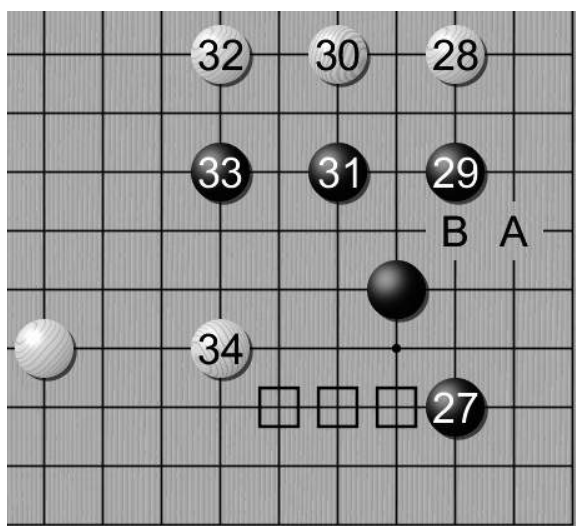
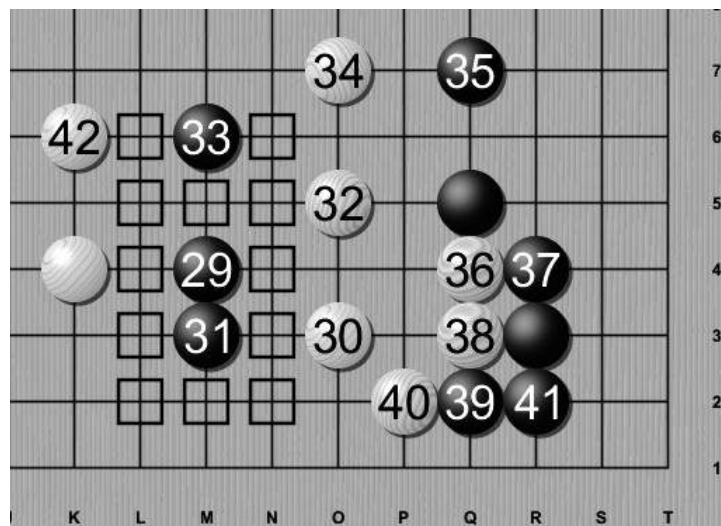
En realidad, sin embargo, sólo logra asegurar el rincón (y de la manera más pequeña y menos efectiva posible) y fracasa en todo lo demás que Negro creía que este movimiento estaba logrando. Jugar a **1** en el diagrama de la página anterior habría logrado todas esas cosas de manera efectiva, pero Negro no lo hizo, así que veamos cuáles son los problemas con el **movimiento 27**.



No ayuda a la parte inferior

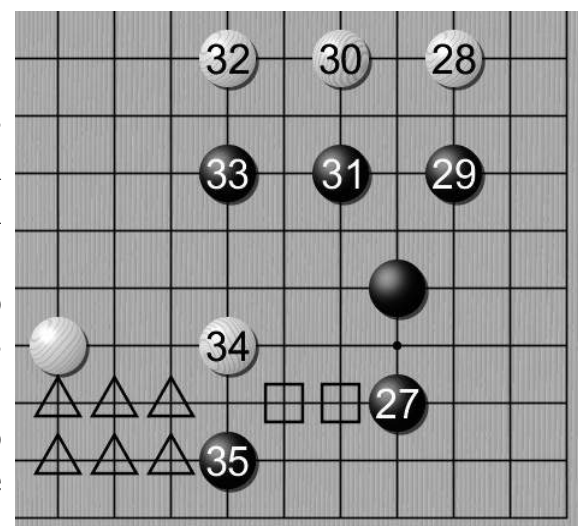
Veamos la imagen de arriba y supongamos que Negro juega **1, 2, 3** o **4**. ¿Cómo protege el **movimiento 27** a esas piedras de una posible represalia de Blanco en **A** o **B**?

Un ejemplo en la imagen de la derecha deja claro que no es así. Las piedras marcadas de Negro están rodeadas porque Blanco podría invadir y amenazar el **movimiento 27** de Negro con los **movimientos 36 y 38**, creando espacio para sus piedras. Hay muchas variaciones posibles para todas esas opciones, pero **Negro 27** no ayuda tanto como jugar **27** en el **Q3** hubiera ayudado a Negro, en cualquiera de esas variaciones.



No ayuda al lado correcto

Compare las dos imágenes. En ambos casos, Negro necesita llegar a Blanco **28**, de lo contrario, el próximo movimiento de Blanco en **A** o **B** causará muchos problemas. En la imagen de la izquierda, Negro **27** está demasiado lejos para reaccionar eficazmente ante Blanco **34**. Tres puntos de distancia es mucho y Negro tendrá que jugar cerca de su piedra y eso no es suficiente.



En la imagen de la derecha, los movimientos son similares, pero **Negro 27** está en el lugar correcto para que Negro contrarreste inmediatamente con el **movimiento 35**. Las piedras de Negro están conectadas con un movimiento de Caballero Grande y ahora es Blanco quien está en peligro. Si no responde, el triángulo marcado con puntos se perderá en el siguiente movimiento de Negro.

▶▶ Juguemos - El juego del medio

Una vez que la primera pelea se rompe en el tablero y las piedras opuestas comienzan a mezclarse, la apertura se considera terminada y pasamos a la mitad del juego donde todo empieza a ser confuso. Las directrices de la apertura ya no son tan válidas como antes (aunque jugar movimientos con buena forma siempre es una idea válida) y todo el tablero está listo para ser disputado.

Ahora, vale la pena mencionar que durante la apertura, nuestras opciones y nuestra estrategia preferida van a marcar el tono para el tipo de juego que vamos a jugar en el partido intermedio. Si jugamos muchas piedras de cuarta línea durante la apertura y buscamos influencias, debemos apegarnos a ese tema e intentar que funcione. Si jugamos con piedras de tercera línea por territorio, es un poco tarde para luchar por la influencia y debemos tratar de reducir la influencia de nuestro oponente y ganar con el territorio que hemos reclamado. En ese sentido es una buena idea durante la apertura tener una mezcla de todo tipo de piedras y mantener nuestras opciones abiertas, **pero cada estilo de juego es válido**.

Siéntase libre de probar, experimentar y ver lo que le gusta y lo que funciona, lo que no le gusta y lo que falla. No tengas miedo de ser derrotado. Explorar y disfrutar del juego y el conocimiento eventualmente vendrá, como poco a poco una estrategia preferida y el estilo crece dentro de usted.

Tantas cosas pasan en el medio del juego. Tenemos **invasiones**, **reducciones**, peleas por territorios pequeños y grandes, problemas de **vida o muerte**, captura de razas, juegos hábiles (llamados **tesuji**), grupos corriendo hacia la seguridad o acurrucados hacia los lados tratando de sobrevivir.

La mayoría de ellos existen en el juego que estamos revisando actualmente, así que vamos a tener una primera idea de lo que son todas estas cosas y cómo funcionan en la práctica, pero no te preocupes. La mayoría de esos componentes del juego tienen cada uno su propia parte dedicada más adelante en el libro, donde lo examinamos con más detalle. Así que, puesto que las normas de apertura relativamente pacíficas necesitan expansión, ¿qué hacemos ahora? Esta vez tenemos otra serie de directrices más generales:

1) Siempre pregúntese a sí mismo: ¿Mi siguiente movimiento es **sente** o fue el movimiento de mi oponente sente? Si tu oponente jugó un movimiento al que tienes que responder, entonces deberías hacerlo. Jugar fuera (**tenuki**) cuando nuestros propios grupos y piedras no están a salvo, no es una buena idea. Cuando estés a salvo, apresúrate a tomar la iniciativa por ti mismo.

2) ¿Cuándo es seguro nuestro grupo? El grupo A es seguro cuando tiene múltiples maneras de hacer dos ojos (tiene una base) o puede fácilmente conectarse con otro grupo de nuestras piedras. Cuando todos sus grupos estén a salvo, es su turno de pasar a la ofensiva.

3) ¡No cree demasiados grupos! Tener demasiados grupos dificulta la obtención de puntos. Mantenga sus grupos juntos o trate de conectarlos. Al mismo tiempo, trata de mantener a tu oponente separado.

4) ¡Apegarse a su propia estrategia! No te dejes engañar por tu oponente. Se adaptable a los movimientos de tu oponente, pero no entres en pánico y trata de cambiar todo tu plan en la mitad del juego.

5) Pregúntese siempre: "¿dónde está el punto vital? Normalmente se encuentra en el centro de la simetría entre las formas o cerca de los puntos de corte.

6) ¡No olvide la dirección del juego! Apunta al lado más grande y a las áreas más grandes.

7) No peleen por cosas insignificantes. Aprende a dejarlo ir. Si tu oponente gasta tres movimientos para capturar dos de tus piedras, **déjale que las tenga y juega grandes movimientos en otra parte del tablero** que te darán más puntos que esos dos.

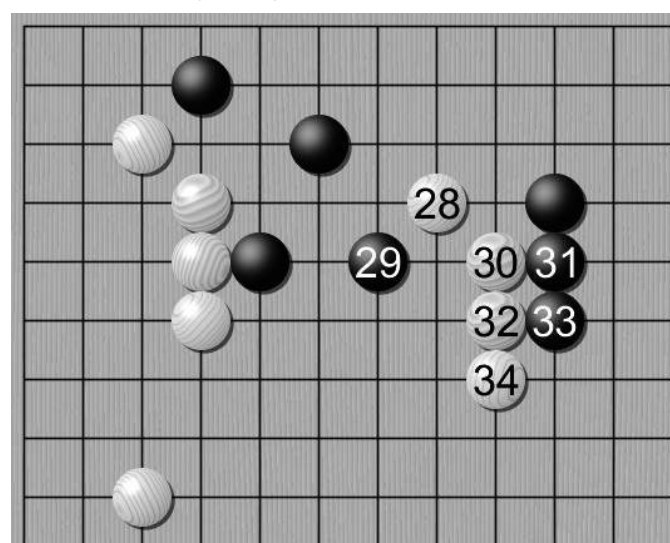
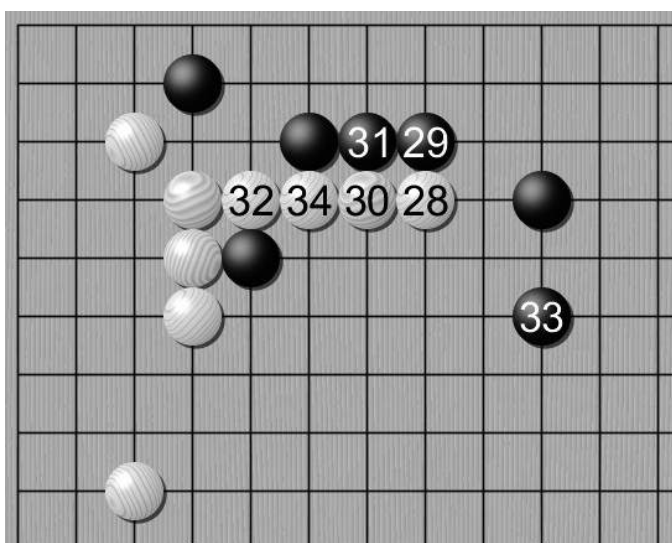
8) Cuente sus libertades y juegue con buenas formas.

9) No seas codicioso y no te pongas celoso o asustado por un área grande de tu oponente, si puedes desarrollar un área similar por ti mismo. No se puede tener todo. El go es un juego de inclinar ligeramente la balanza a su favor, no un juego de avaricia destructiva. Se llama el juego circundante, no el juego de la matanza.

10) Ampliar el punto anterior, a veces persiguiendo a grupos débiles que son débiles y no tienen ojos todavía, suele ser mejor y más rentable que tratar de matarlos. Siempre trate de obtener movimientos libres de su oponente y acosar a los grupos débiles es la manera más fácil de lograrlo.

11) Por último, pero no menos importante, siempre juegue con un propósito detrás de su jugada. No se limite a colocar piedras y esperar lo mejor. **Trate de planear con anticipación y lea cómo se van a llevar a cabo los movimientos**, tal como lo hacemos en los ejemplos de este libro. Trate de imaginar las opciones, evalúelas y escoja la que crea que es la mejor.

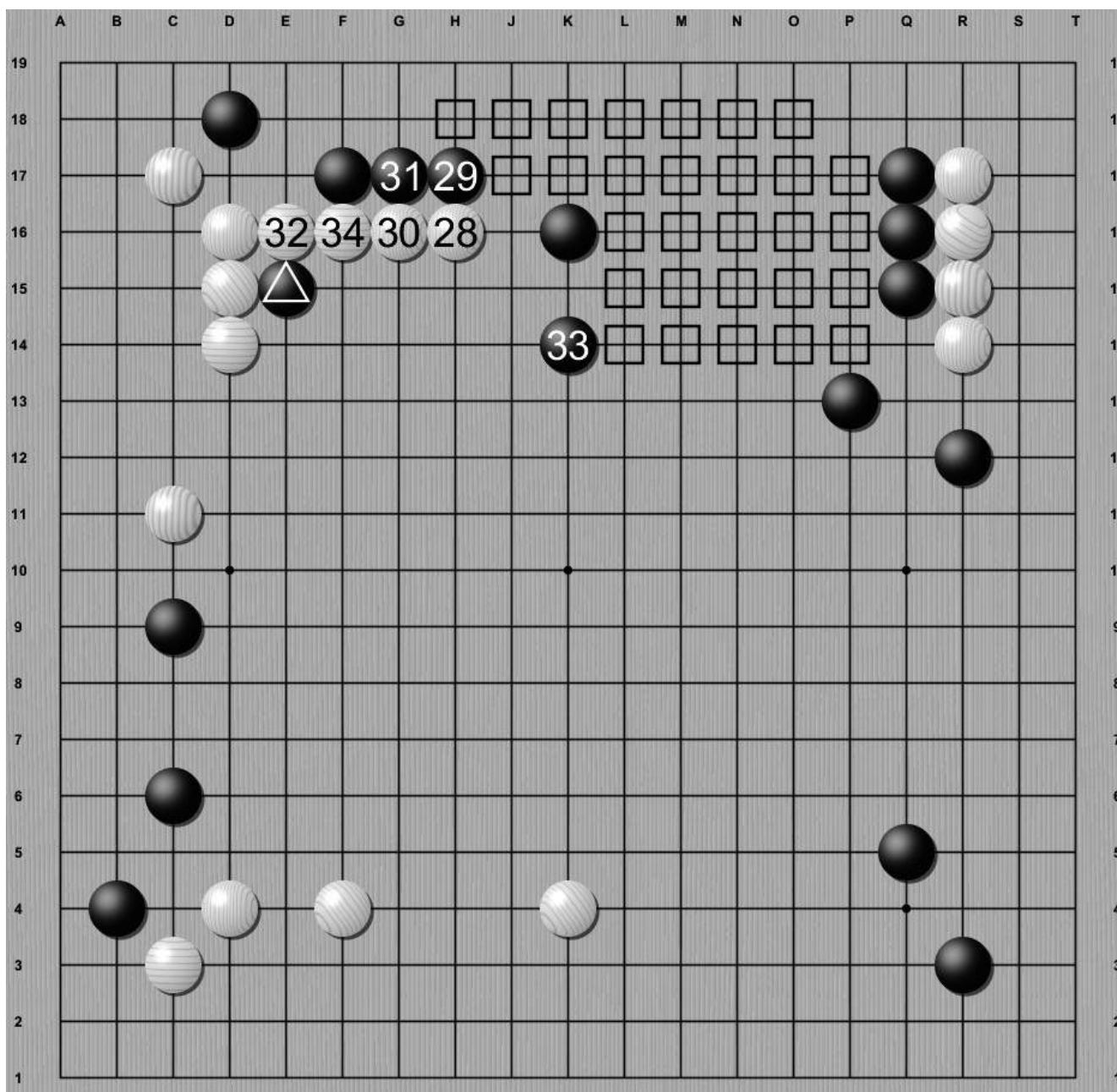
Ahora, con todo esto en mente, volvamos a nuestro juego..:



Opciones para el movimiento 29: Blanco jugó la invasión en el **movimiento 28** e intenta dividir las piedras negras. Los negros tienen muchas opciones aquí, pero su grupo puede desconectarse.

Imagen izquierda: Este es el enfoque pacífico, que Negro defiende, conecta sus piedras, toma la parte superior derecha y deja que Blanco conecte su propia piedra invasora con su grupo cercano.

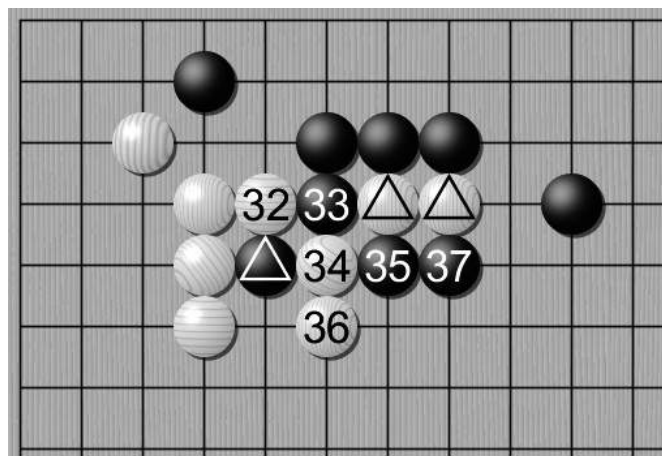
Imagen derecha: Aquí tenemos un grupo de Blanco en marcha en el que Negro intenta conservar todo lo que creía que había reclamado e intentaba destruir las piedras invasoras de Blanco. Negro toma la parte superior derecha de nuevo y Blanco huye, separando las piedras de Negro. Después de todo lo que hablamos, ¿cuál elegirías?

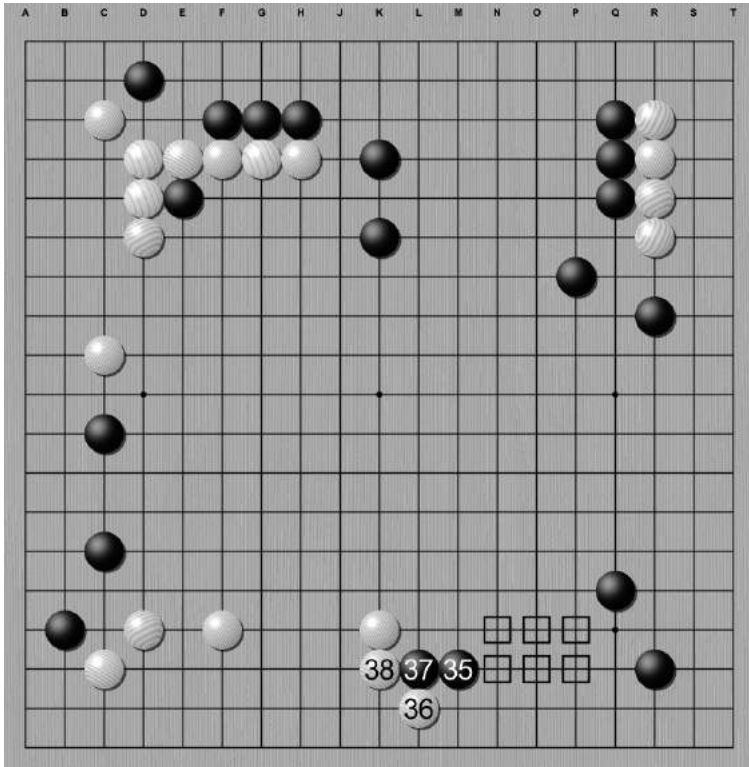


Movimientos 29 - 31: Negro elige la seguridad primero. Ambas variantes eran jugables, pero Negro pensó que crear un grupo débil que pudiera ser rodeado y asesinado no era una idea segura. Si hubiera podido perseguir las piedras Blancas por todo el campo, habría ganado mucho, pero el riesgo no valía la pena, porque Blanco tendría que fortalecer sólo a su grupo de atletas, mientras que Negro tendría que estar haciendo movimientos a ambos lados del grupo de Blanco para seguir persiguiéndolo, y eso no siempre es práctico. Siempre debemos recordar que hay muchas otras jugadas y variaciones que podemos hacer, por no hablar de las que nos pueda sorprender nuestro oponente. Esto significa que una buena regla a seguir es esa: **"En caso de duda, manténgase seguro y conectado"**. Podemos ser agresivos cuando todos nuestros grupos son fuertes, pero cuando uno de ellos es débil, deberíamos ser más reservados.

Movimientos 32 - 34: Blanco amenaza con cortar el pequeño movimiento del Caballero y quiere conectar con sus piedras. Negro lleva su idea de seguridad un poco más lejos y piensa que jugar la jugada más grande a los 33 y asegurar los puntos de arriba a la derecha marcados con un cuadrado es más importante. Sacrificar la piedra marcada con un triángulo en la E15 no es realmente importante y de hecho eso es consistente con dejar ir una piedra sin importancia y no preocuparse y luchar contra cada pequeña cosa en el tablero.

¿Pero tal vez fue mejor que se moviera? Negro olvidó que debemos esforzarnos por mantener las piedras de nuestro oponente desconectadas y no pensó en la variación que se muestra en la imagen de la derecha. Negro se resiste a la conexión, Blanco captura una piedra negra y Negro captura ambas piedras de Blanco, creando un área lateral agradable para él y haciéndolo más fuerte en la parte superior, pero ahora es el turno de Blanco. Lo que inclina la balanza hacia el primer movimiento es que Negro mantiene el sente y a veces **vale la pena ganar menos, localmente, si conseguimos seguir jugando movimientos sente en el tablero.**

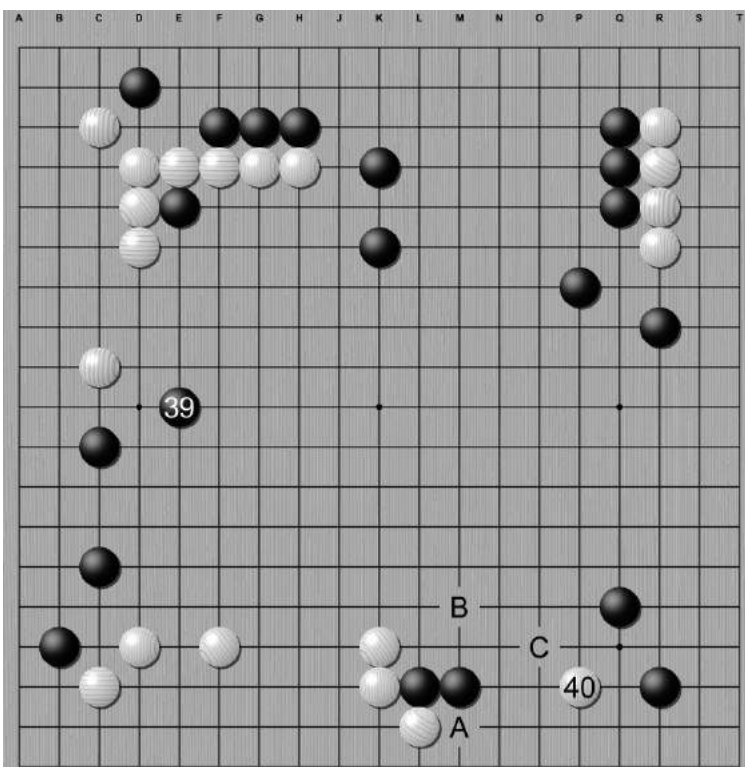




Movimientos 35 - 38: Negro **35** se extiende a tres espacios de sus piedras, pero la distancia es demasiado grande y la forma está fuera de lugar. La posición incorrecta del **movimiento 27** hace que el **movimiento 35** parezca incómodo. Si el **movimiento 27** estuviera en su posición correcta por debajo del punto de estrella, esa extensión habría sido ideal, pero ahora los puntos marcados son un lugar de peligro para Negro.

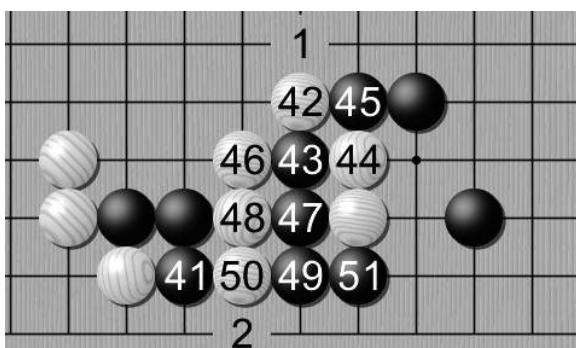
Blanco 36 defiende el área de Blanco y prepara el terreno para que Blanco contraataque y castigue a Negro por su mal estado físico. Negro se da cuenta de que su piedra está en peligro y busca reforzarla con un movimiento de **sente**, así que toca el **movimiento 37**, amenazando con cortar las piedras de Blanco y capturarlas.

Blanco 38 simplemente bloquea la amenaza de Negro por un corte y conecta y fortalece sus piedras. Así que, Negro todavía tiene sente.



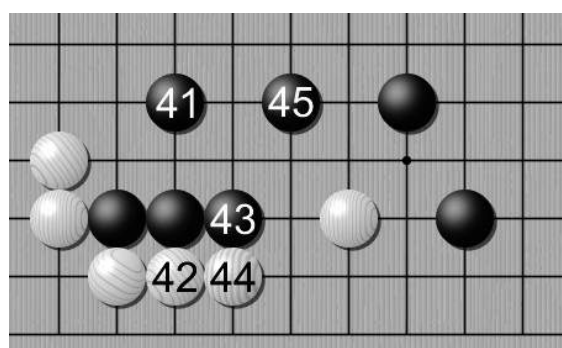
Movimientos 39 - 40: Negro piensa que la parte inferior derecha es segura, así que intenta jugar en otro sitio para intentar seguir jugando a los movimientos sente, así que cambia su campo de enfoque y juega al **movimiento 39** en el lado izquierdo. Normalmente, tal movimiento amenazaría con reducir el área potencial de Blanco o incluso amenazar con una invasión directa. Pero después de los intercambios en la parte superior izquierda, Blanco tiene un muro muy fuerte allí y sus piedras y su área no pueden ser atacadas eficazmente. Así que, Negro cometió un error común aquí. **Nunca debemos tratar de amenazar o atacar piedras fuertes.** Así pues, Blanco es lo suficientemente fuerte como para ignorar la jugada de Negro y finalmente consigue que lo condenen por sí mismo.

La invasión de **Blanco 40** es el resultado de la serie de pequeños extravíos de Negro. Blanco invade entre las piedras de Negro en el área que marcamos como peligrosa anteriormente y Negro tiene tres opciones. **A, B** y **C**.



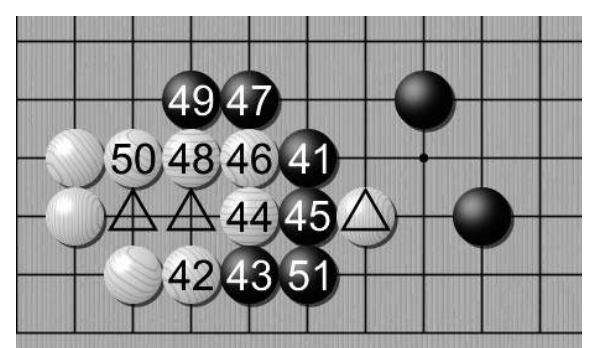
Opción A

Aquí Negro intenta cortar las piedras de Blanco y defender directamente su área con el **movimiento 41**. Después de esta variación Blanco tiene sente y puede extenderse a **1** y dirigirse hacia el centro, reduciendo aún más el Negro o extenderse a **2** y capturar las tres piedras del Negro.



Opción B

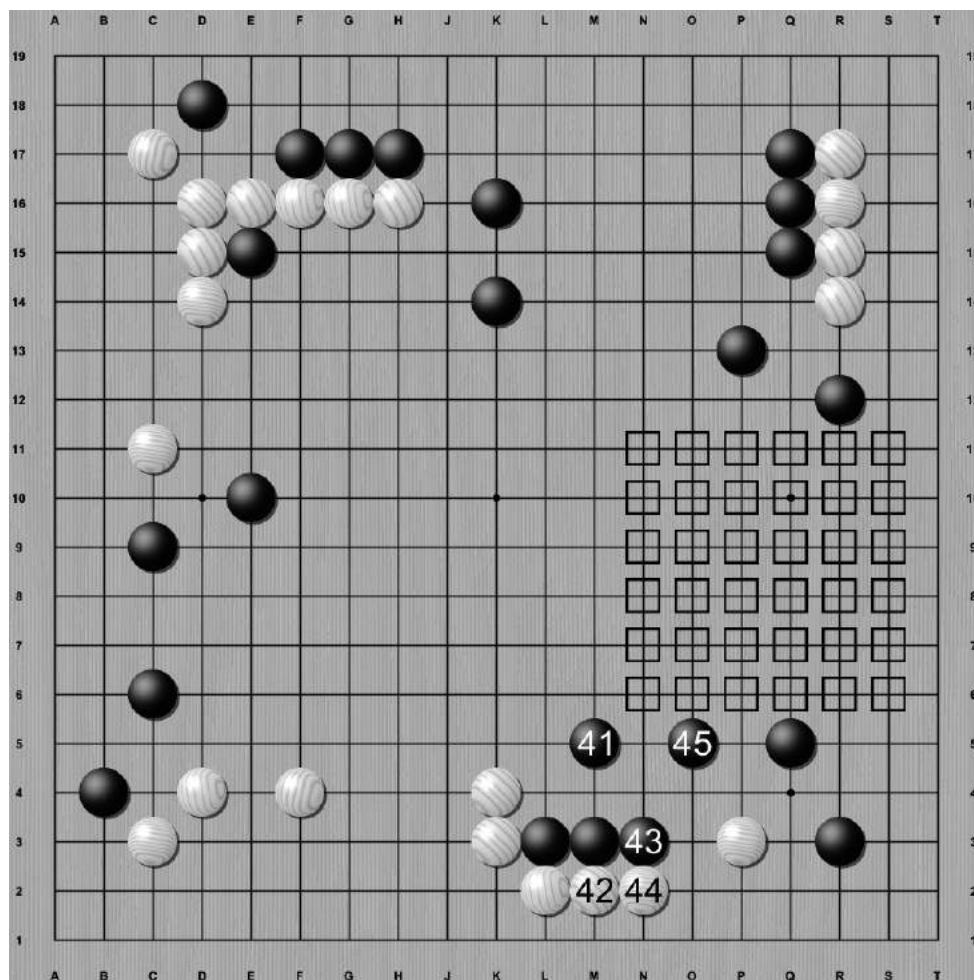
Negro trata de engullir la piedra Blanca, forzando a Blanco a jugar **42** en la segunda línea o de lo contrario, Negro podría jugar allí después y reclamar toda su área, rodeando la piedra invasora de Blanco. En esta variación Negro gana influencia lateral y central.



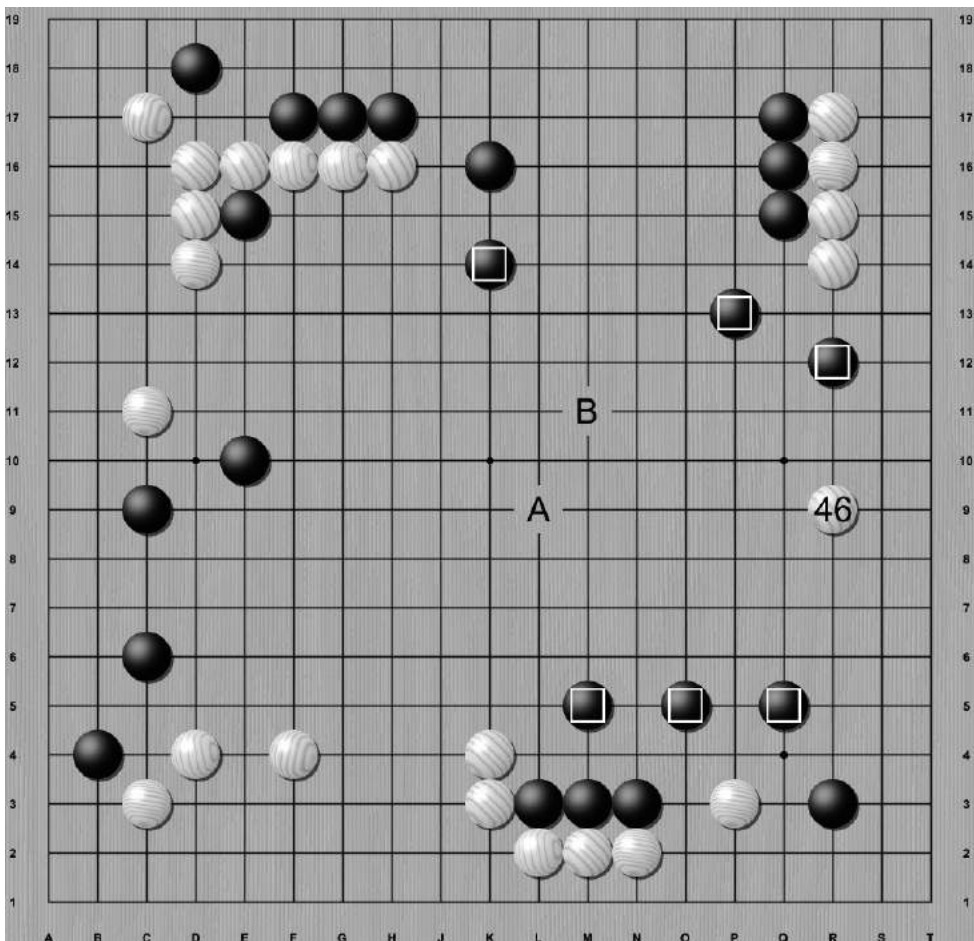
Opción C

Aquí Negro intenta bloquear el acceso de Blanco al centro. Pierde sus piedras iniciales en el proceso (marcadas con los triángulos), pero captura la piedra invasora de Blanco y gana una gran esquina mientras sella a Blanco fuera del lado derecho y del centro.

Movimientos 41-45: Negro elige **B**. El resultado en **C** parece posiblemente mejor para Negro, pero los movimientos en esa variación no son todos sente y Negro está aturdido por la invasión y tiene miedo de que Blanco tenga algún movimiento bajo la manga en el que Negro no haya pensado. **Esa no es una causa irrazonable de preocupación.** Los casos en los que no podemos predecir el próximo movimiento de nuestro oponente mientras aprendemos el juego van a ser bastante grandes, así que no es mala idea tener cuidado. En la variación que se eligió, todos los movimientos son sente, lo que significa que Blanco tiene que responder a ellos exactamente donde jugó, de lo contrario corre el riesgo de perder su piedra invasora. Imagínese en cada movimiento de Blanco, Blanco jugando en otro lugar y Negro colocando una piedra donde se colocó una piedra de Blanco. Habría sido un desastre para Blanco. Por lo tanto, Negro elige lo que cree que es la variación más segura y predecible, además los **movimientos 41 y 45** crean un muro ligero. Los puntos marcados ilustran la influencia de Negro, que está a sólo unos pocos pasos de convertirse en territorio.

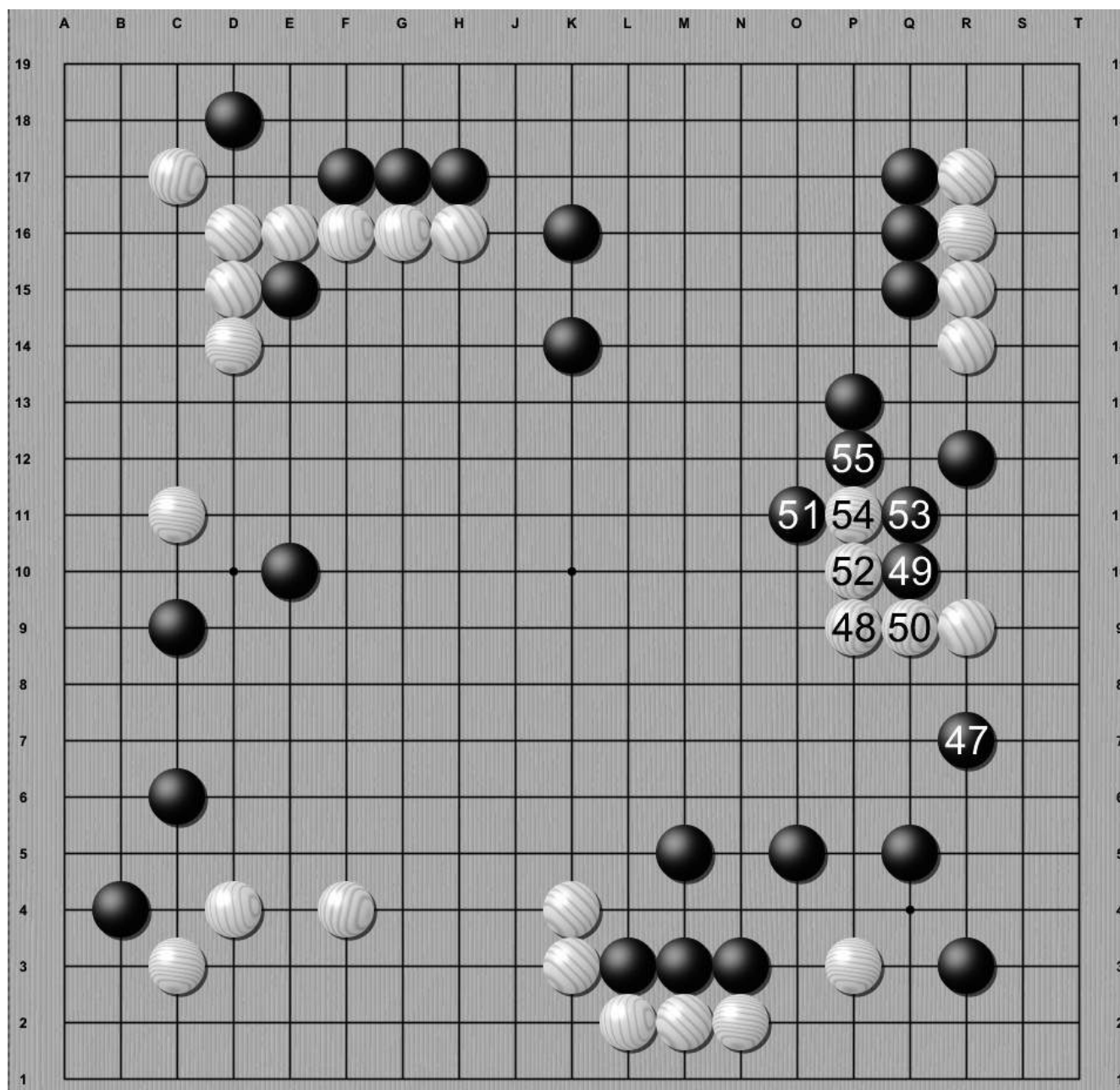


Movimiento 46: Negro perdió algunos puntos pero tuvo influencia en un área que ya estaba tratando de desarrollar. Blanco, que se vio obligado a jugar los **movimientos 42 y 44** en la segunda línea, no está muy contento ahora con su decisión inicial de invadir a Negro. Tiene que separar esa enorme área. En tales casos, normalmente tenemos dos opciones. Otra invasión profunda en el área del oponente o una pequeña reducción por encima o alrededor de la influencia del oponente. Discutiremos ampliamente estas dos opciones en el **capítulo 5** sobre cómo podemos elegir cuándo reducir y cuándo invadir, pero por ahora la historia corta es que cuando nuestro oponente tiene muchas piedras fuertes en un área, entonces debemos andar con cuidado y tratar de reducir desde lejos, en lugar de apresurarnos y tratar de vivir con fuerza alrededor de las piedras de los negros. Por lo tanto, una reducción jugando alrededor



de **A** o **B** es una buena opción donde Blanco puede vivir o conectar sus piedras con otro grupo. Pero Blanco teme que los puntos potenciales de los negros en el lado derecho sean demasiados para ignorar y puedan costarle el juego, así que se arriesga y juega otra invasión a los **46** a pesar de que su anterior invasión había fortalecido a los negros en el área. **Blanco 46** está totalmente rodeado por las marcadas piedras Negras.

¡Cuidado! Invadir una parte del tablero puede dificultar la invasión de otra parte cercana, porque normalmente mientras hablamos de los puntos de nuestro oponente, nos vemos obligados a cambiarlos por influencias externas, lo que hace que nuestros próximos movimientos sean menos efectivos.



Movimientos 47 - 48: Negro todavía no está seguro de lo que está sucediendo y todavía trata de mantenerse en el lado seguro. Así que, Negro juega el modesto ataque a los 47 para evitar que Blanco cree una base y viva dentro de las piedras de Negro. Blanco está bajo un ataque severo y saltar hacia el centro con el **movimiento 48** es casi la única opción cuando una piedra está bajo ataque de ambos lados.

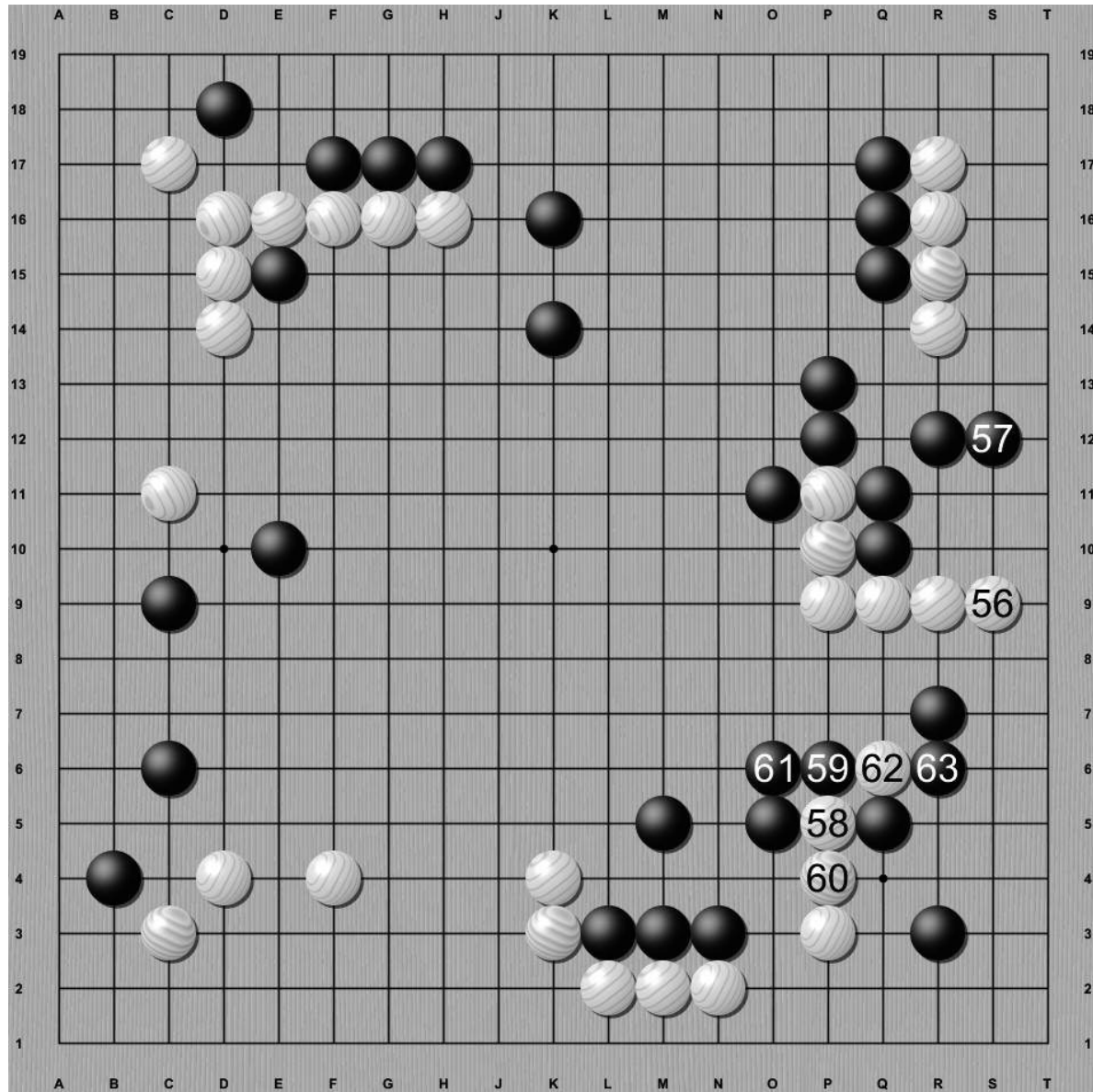
Movimientos 49 - 50: Negro 49 intenta colarse en un movimiento libre y hacer que el grupo de Blanco sea más pesado (ver abajo la definición). Blanco 50 es casi una respuesta automática, ya que Blanco no puede permitirse ser cortado mientras está bajo ataque.

Movimientos 51 - 52: Negro salta con el **movimiento 51** también, tratando de mantener rodeado al grupo Blanco y Blanco 52 amenaza dos cosas: Dirigirse al grupo Blanco en la parte superior derecha o capturar a Negro 49, haciendo así que la invasión de Blanco gane un ojo y posiblemente tenga éxito.

Movimientos 53 - 55: Negro resiste la captura con 53, pero Blanco insiste en su esfuerzo por alcanzar la seguridad del grupo Blanco con 54. Negro 55 detiene esa posibilidad desde esa dirección y asegura la buena forma de las piedras Negras. Ahora Blanco está cada vez más rodeado y tiene cinco piedras pesadas conectadas y sin ojos. Las cosas se ven sombrías para Blanco.

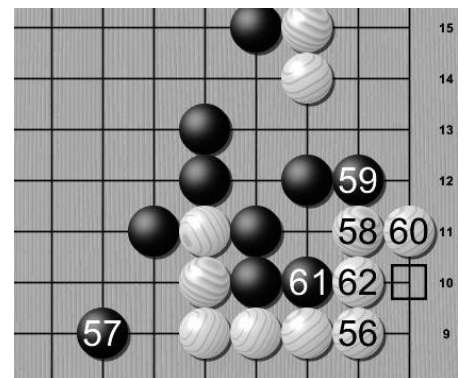
El grupo ligero es un grupo de piedras que no están directamente relacionadas y que pueden ser cortadas sin que tengamos que pagar un precio más alto que la pérdida de las piedras cortadas. Podrías pensar en un grupo de ligero como un grupo que contiene piedras desechables que podemos sacrificar por el bien de todo el grupo o de nuestra estrategia.

Grupo pesado es un grupo de piedras que están conectadas entre sí, pero que aún no está vivo y puede tener uno o ningún ojo. Todas las piedras están conectadas, por lo que no podemos abandonar un pequeño trozo detrás y escapar con una parte de ella, como con los grupos ligeros. Un grupo pesado vive o muere como tal, por lo que nos interesa hacer que un grupo oponente se vuelva pesado antes de atacarlo, obligando a nuestro oponente a salvarlo todo e invirtiendo un montón de movimientos para ponerlo a salvo.



Movimientos 56 - 57: Blanco juega **56** amenazando con intentar conectar con su grupo superior derecho o crear el espacio para un ojo y fortalecer su posición, si Negro ignora su movimiento y juega en otro lugar. Negro quiere mantener a Blanco separado, así que juega **57** en la **s12**, lo que termina con la posibilidad de que Blanco se conecte de esa manera y también amenaza al grupo de arriba a la derecha.

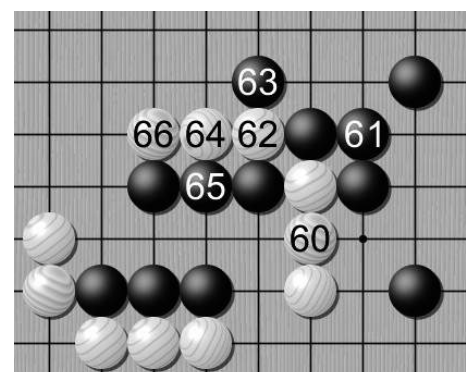
Imagen derecha: Una variación se puede ver aquí, donde Negro juega **57** para rodear a Blanco y le da la oportunidad de jugar muchos movimientos de sente y crear un ojo en el punto marcado al cuadrado.

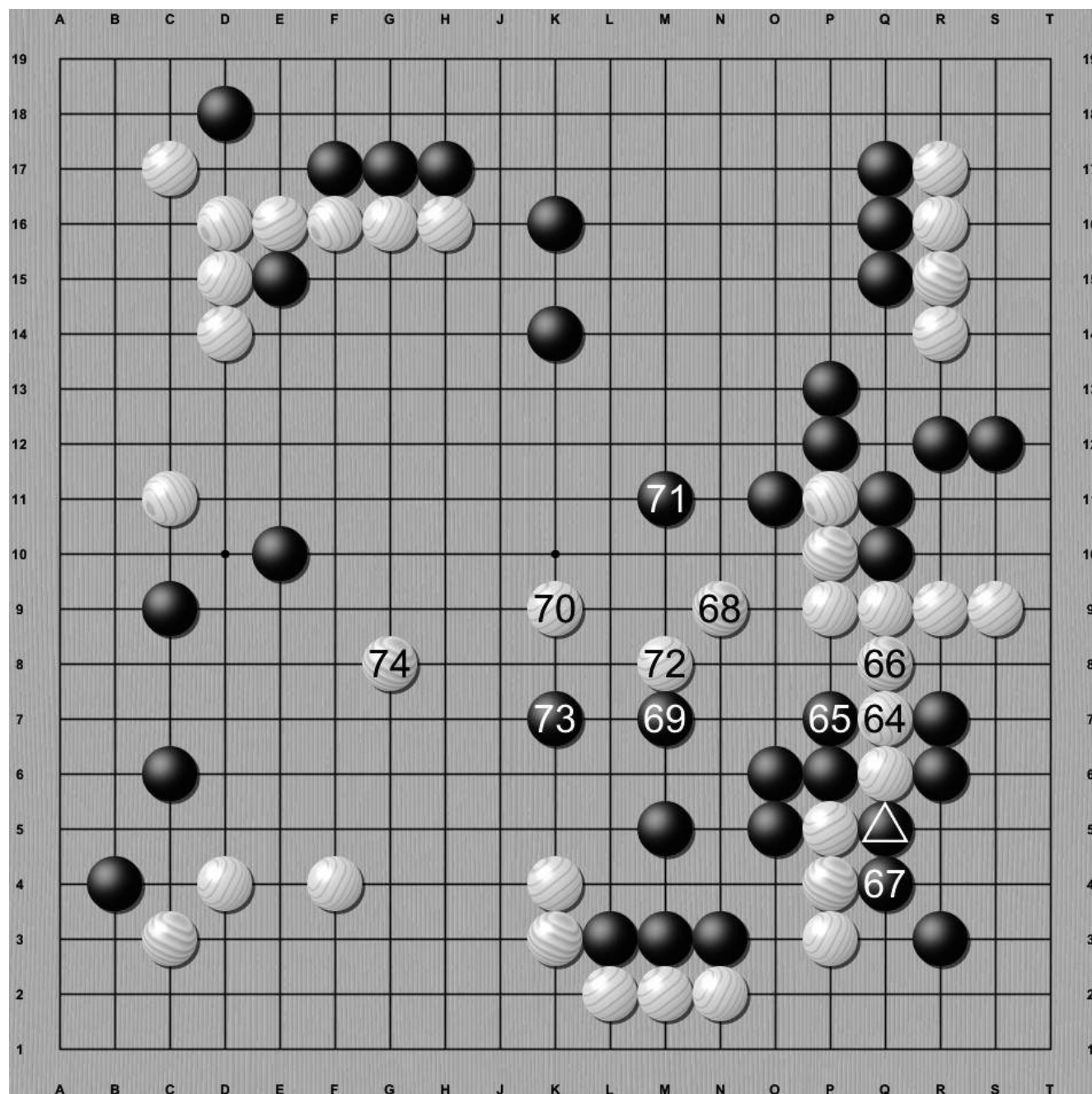


Siempre tenga en cuenta: Impedir que los grupos de nuestro oponente se conecten entre sí es a menudo un objetivo importante en el juego. Aunque tengamos que sacrificar algunos puntos, suele valer la pena tratar de mantener el grupo del oponente separado y débil, para que podamos sacar provecho de atacarlo más tarde..

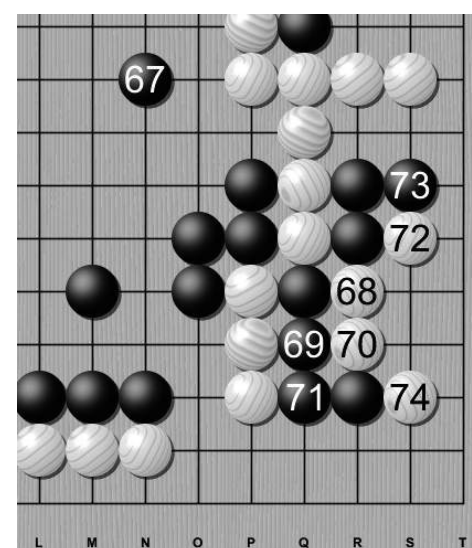
Movimientos 58 - 60: Blanco no puede gastar un movimiento para fortalecer su grupo superior derecho ya que su grupo invasor está en peligro crítico, así que trata de romper la extensión de un punto de Negro, con el **movimiento 58**, pero eso no funciona. **Negro 59** coloca la piedra de Blanco en el atari, por lo que Blanco tiene que extenderse con **60**.

Movimientos 61 - 63: Negro necesita conectar sus piedras, pero ¿cómo decidir entre jugar en **o6** y **q6**? En esos casos reforzamos la piedra que está en más peligro si es atacada. Si Negro juega mueve **61** en **q6** entonces la variación en **la imagen de la derecha** es un posible resultado. Blanco rodeaba y mataba las seis piedras del negro y ganaba una gran pelea. El negro no puede permitir esto, así que, de vuelta en el diagrama principal, juega **o6** en el **movimiento 61**. Blanco intenta cortar de todos modos con **62**, pero las piedras de Negro no están en peligro en este lado, así que **Negro 63** coloca a Blanco en atari y parece resolver el asunto.



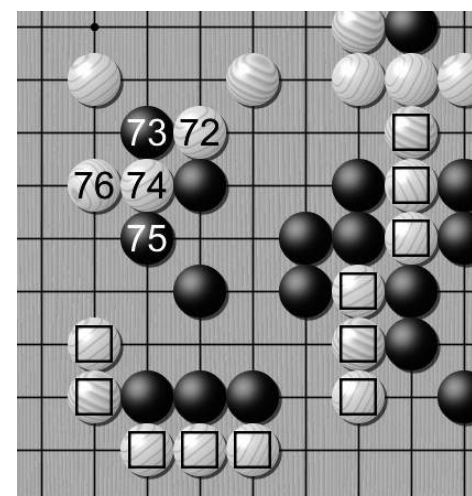


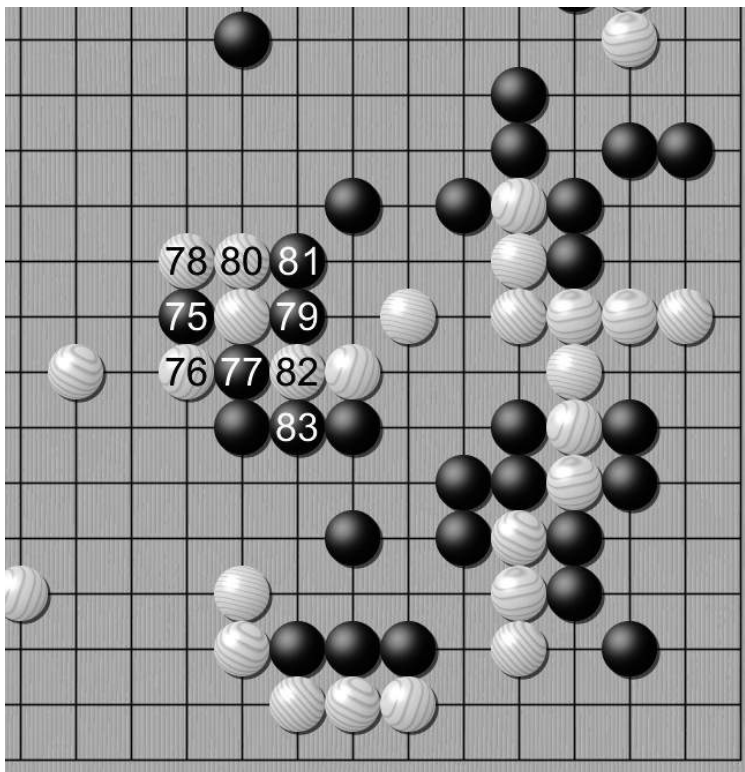
Movimientos 64 - 67: Blanco se extiende con el **movimiento 64** intentando salvar su piedra de corte y **Negro 65** lo coloca en atari, por lo que **Blanco 66** es inevitable. Las piedras de Blanco están ahora conectadas, pero casi totalmente rodeadas y sin ojos. El triángulo de Negro marcado con una piedra, sin embargo, está en serios problemas, por lo que Negro no puede terminar el grupo de Blanco y necesita volver atrás y defender con el **movimiento 67** o sus piedras serían capturadas con una variación como la de **la imagen de la derecha**. Si algo así ocurriera, las piedras de los negros habrían sido capturadas y la invasión de Blanco se habría transformado inmediatamente de un grupo débil rodeado a un grupo fuerte vivo.



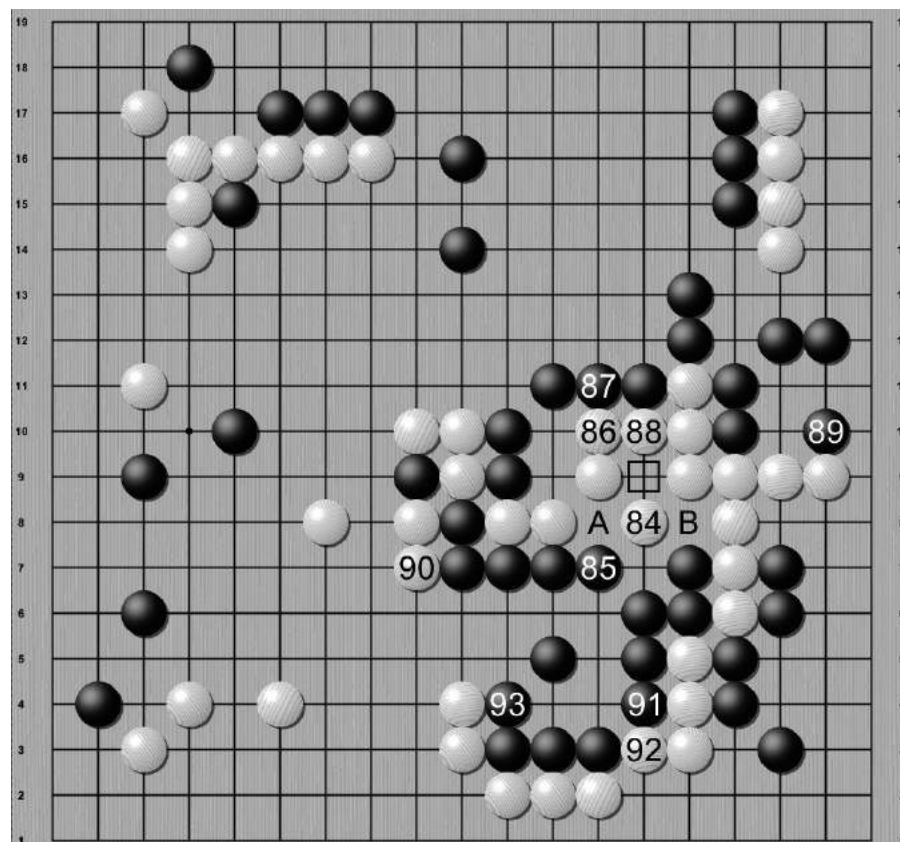
Atacar es divertido y satisfactorio, pero si no te detienes para defender tus propios puntos débiles, **tus ataques no tendrán sentido.**

Movimientos 68 - 74: in otra opción, ahora Blanco sólo puede correr hacia el centro, así que salta con **68**. Negro intenta seguirlo y mantener la presión con **69** y Blanco salta aún más con **70**. Negro juega **71** para evitar que Blanco gire hacia la cima, así que Blanco juega **72** para defender sus dos extensiones espaciales y tratar de atraer a Negro para que haga un overplay, como el de **la imagen de la derecha** que resultaría de nuevo en que un grupo de negros se rodeara. A Negro le preocupa que Blanco se escape, pero no hay nada más que pueda hacer en este momento que **jugar seguro y mantener una buena forma**. Así que, Negro juega **73** para mantener la presión y darle a su propio grupo un respiro. Blanco se atreve y salta aún más con **74** con una gran extensión de caballero esta vez.





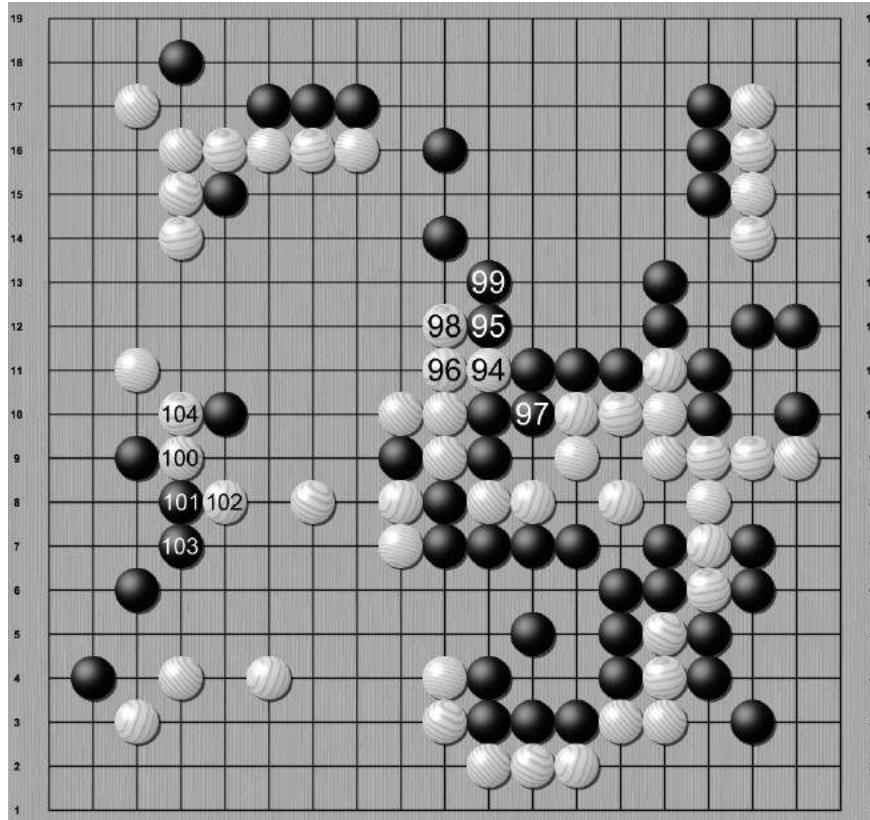
Movimientos 75-83: Pero como ya hemos visto, un gran movimiento de caballero puede ser cortado, especialmente si hay piedras cercanas que nos ayuden a hacerlo, y esta secuencia de movimientos consigue exactamente eso. **Negro 75** se corta y Blanco tiene que responder a los **76** para intentar conectar sus piedras, pero **Negro 77** corta su conexión. **Blanco 78** intenta capturar una de las piedras de corte, pero **Negro 79** corta las piedras de Blanco por todos lados y coloca la piedra Blanco en el atari, forzando a **Blanco 80**. Blanco no puede defender a ambos bandos al mismo tiempo, así que Negro se extiende con el **movimiento 81** para conectar sus piedras de corte. **Blanco 82** hace otro intento de dividir a Negro y reconectar las piedras, pero **Negro 83** niega esa posibilidad. Ahora el grupo Blanco de la derecha está cortado y completamente rodeado y sin ojos. Parece muerto, pero siempre es peligroso estar rodeado de grupos tan grandes y, a veces, a medida que avanza el juego, pueden amenazar con volver a la vida.



Movimientos 84-85: Blanco sigue intentando crear debilidades potenciales para explotar (llamadas "aji") y llevar a su grupo a la vida o a la seguridad. Así que Blanco juega el **movimiento 84** amenazando con cortar en el grupo medio de Negro, que también se ha ido rodeando poco a poco mientras atacaba a Blanco. Negro bloquea con **85** y espera que esté vivo. Si Blanco mata a su grupo, entonces el juego está perdido, así que Negro también está sintiendo el calor y de ninguna manera es una pelea fácil para él.

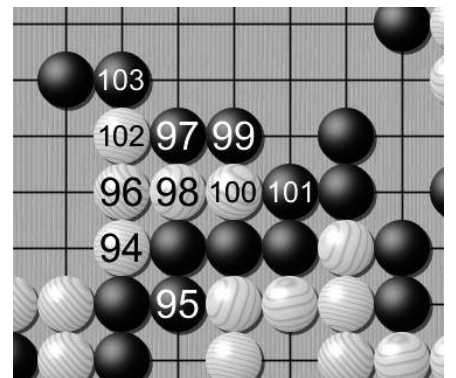
Movimientos 86-88: Blanco **86** amenaza con cortar Negro de nuevo y Negro tiene que conectarse con el **movimiento 87**, pero al hacerlo permite a Blanco jugar el **movimiento 88** y crear un ojo en la casilla marcada como punto, ya que los **movimientos 1** y **2** son **miai**, lo que significa que si Negro juega en cualquiera de las posiciones, Blanco responderá en la otra y aún así creará un ojo.

Movimientos 89-93: Negro no ha logrado evitar que Blanco haga un ojo, pero ya sabemos que se **necesitan** dos ojos para hacer un grupo vivo, así que toca el **movimiento 89** para usar su movimiento para evitar cualquier posibilidad, por pequeña que sea, de un segundo ojo en la única área en la que el grupo Blanco tiene suficiente espacio para ello. Blanco ve agotadas sus opciones para hacer ojos, por lo que está cambiando de objetivo y trata de matar al grupo negro tratando de rodearlo con el **movimiento 90**. Negro responde con el **movimiento 91**, amenazando con crear dos ojos en el siguiente movimiento. **Blanco 92** intenta evitar que vuelva a jugar allí, pero **Negro 93** consigue hacer suficiente espacio para dos ojos de todos modos. **Negro está vivo y parece seguro...**



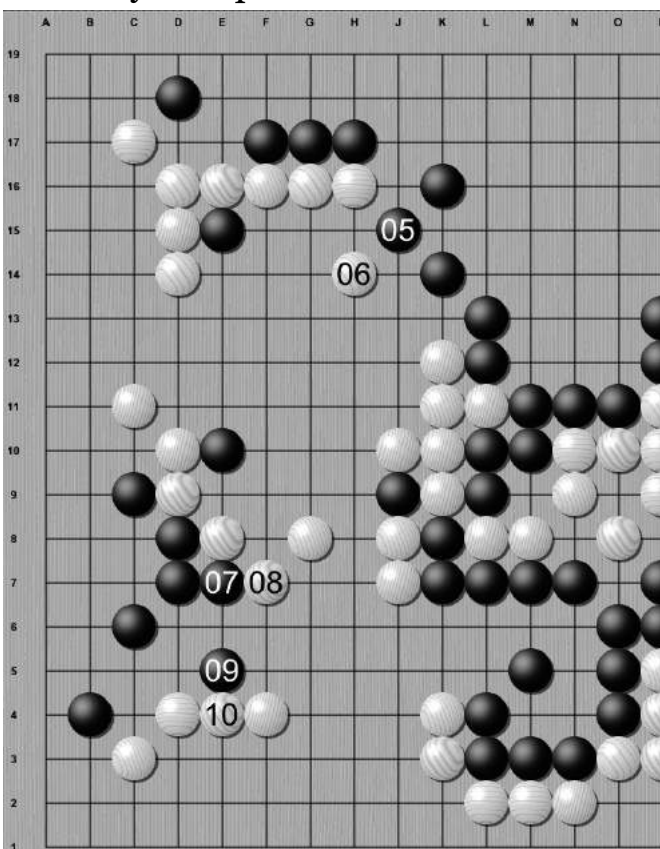
Movimientos 94-99: Blanco hace el esfuerzo final para cortar Negro con el **movimiento 94**, lo que obliga a Negro a atari Blanco con el **movimiento 95** para defenderse.

Imagen derecha: Si Negro hubiera intentado simplemente conectar sus piedras, como lo hizo más tarde, habría perdido algo de territorio sin razón, como podemos ver en el diagrama.



De vuelta en el diagrama principal, Blanco **96** simplemente extiende y conecta sus piedras, así que Negro ahora tiene que defender sus piedras y conectar también, con el **movimiento 97**. Blanco se extiende con **98** amenazando el territorio de Negro y creando un pequeño muro. Negro no tiene otra opción que defender sus puntos de corte y su territorio, extendiéndose hasta el **99** por ciento.

Movimientos 100-104: Blanco ahora intenta utilizar el muro que acaba de hacer, así que corta la pequeña extensión del caballero con el **movimiento 100**. Negro ve que Blanco tiene muchas piedras cerca, así que decide dejar su piedra y no resistirse al corte, así que juega seguro en **101**. Blanco **102** amenaza con atari la piedra negra, por lo que **Negro 103** sigue defendiendo al grupo. Blanco completa el corte con el movimiento **104** y parece haber creado una bonita caja de **territorio potencial** (llamada **moyo**) en el centro y la izquierda.



Movimientos 105-110: Negro no le gusta el desarrollo de Blanco, así que intenta con el **movimiento 105** entrar en el territorio de Blanco de la manera más segura posible, mientras que amplía ligeramente su propia caja de territorio potencial en la parte superior y media. **Blanco 106** está impidiendo que Negro lo haga a gran escala, pero deja para más adelante otros movimientos de posible reducción.

Movimientos 107-110: Como la parte superior es segura, Negro se mueve hacia la parte inferior izquierda y amenaza con atari una piedra blanca con el **movimiento 107**. Blanco juega con el **movimiento 108** en un pivote que hace la boca del tigre y consigue defender todas sus piedras al mismo tiempo. **Negro 109** amenaza con cortar piedras blancas, así que la respuesta obvia de Blanco es la conexión a **110**. Con ese movimiento termina el juego del medio. La mayoría de los grandes territorios y las grandes peleas están terminadas, así que pasamos a **la fase final del juego**, donde los jugadores suelen pelear por áreas más pequeñas y territorio de segunda línea en el centro y en los lados.

► Vamos a jugar - El fin del juego

Las fronteras entre el juego medio y el final no están bien definidas y muchas veces se pueden jugar movimientos de final de juego en el juego medio y viceversa. Como idea general, cuando las esquinas, los lados y el centro del tablero se reclaman mayormente y lo único que queda son pequeños movimientos que reducen un área ligeramente o se mueven a lo largo de la primera y segunda línea del tablero, entonces podemos decir que estamos en la fase final del juego.

Muchos jugadores no consideran el final del juego como realmente importante ya que los movimientos parecen ser pequeños, pero es una fase del juego en la que el resultado puede cambiar de manos, ya que las pequeñas ganancias, en varios lugares del tablero pueden ascender a una cantidad significativa de puntos. También esta es la fase del juego en la que el aji o los grupos de muertos pueden jugar una parte muy importante y usted se encontrará en juegos en los que incluso el último movimiento podría ser el que finalmente le costó todo el juego. Veremos tales ejemplos de tales movimientos hábiles (llamados **tesuji**) más adelante, en un capítulo reservado para ese propósito, pero por ahora pongamos algunas pautas para el final del juego, como lo hicimos en las dos fases anteriores.

Dos cosas son las más importantes al final del juego. Localizar los **movimientos más grandes** y jugar los movimientos que son **sente** (movimientos que nuestro oponente no puede ignorar y a los que debe responder), incluso si no son los más grandes. Veamos por qué y cómo cada uno de ellos es importante.

Entonces, ¿cómo evaluamos los posibles movimientos y decidimos cuál es más grande?

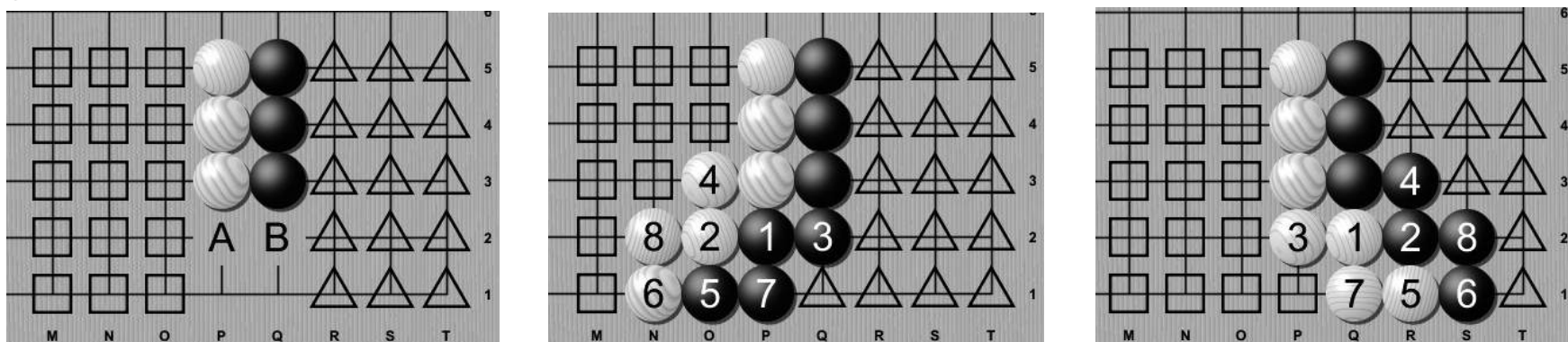


Imagen izquierda: Veamos este ejemplo común. Si Negro y Blanco siguieran extendiendo sus muros, cada uno obtendría los puntos marcados. El cuadrado para Blanco, el triángulo para Negro. Pero normalmente los jugadores intentan sacar el máximo partido al final del partido así que Negro jugaría en **A** y Blanco en **B**.

Centrar imagen: Así que, algo como esta secuencia de movimientos es posible. En este caso, las jugadas de Negro, le costaron a Blanco **cinco puntos** que estaban al cuadrado en el primer diagrama y Negro ganó un punto extra en uno de los puntos anteriormente neutrales. Así que, esta secuencia valía **seis puntos**.

Imagen derecha: Si hubiera sido el turno de Blanco y se hubiera seguido la misma secuencia de movimientos, entonces Negro está perdiendo **cinco puntos** en comparación con el primer diagrama y Blanco está ganando **un punto**. Así que, el jugador que tiene sente y juega primero, **cambia el juego por seis puntos y mantiene sente!**

Contar y evaluar el valor de nuestras jugadas al principio o en la mitad del juego no es fácil, pero las áreas finales son más pequeñas y más fáciles de calcular. Adquirir este buen hábito puede ayudarnos a empezar a aprender a evaluar nuestros movimientos en el tablero en cada etapa del juego.

En el ejemplo anterior debemos dejar claro que jugar primero no vale realmente doce puntos, pero es una oscilación de seis puntos. La diferencia parece pequeña, pero es muy importante. Si Blanco y Negro en ese momento estuvieran empatados a 60 puntos cada uno, alguien que jugara esa secuencia final no resultaría en una puntuación de 66-54, sino en una puntuación de 61-55.

Por supuesto, hay muchos ejemplos en los que las ganancias de un movimiento son mayores para un jugador y bastante menores para el otro, lo que hace que un movimiento final sea urgente para un bando y poco importante para el otro. Por ejemplo, una variación común de la posición anterior es ésta:

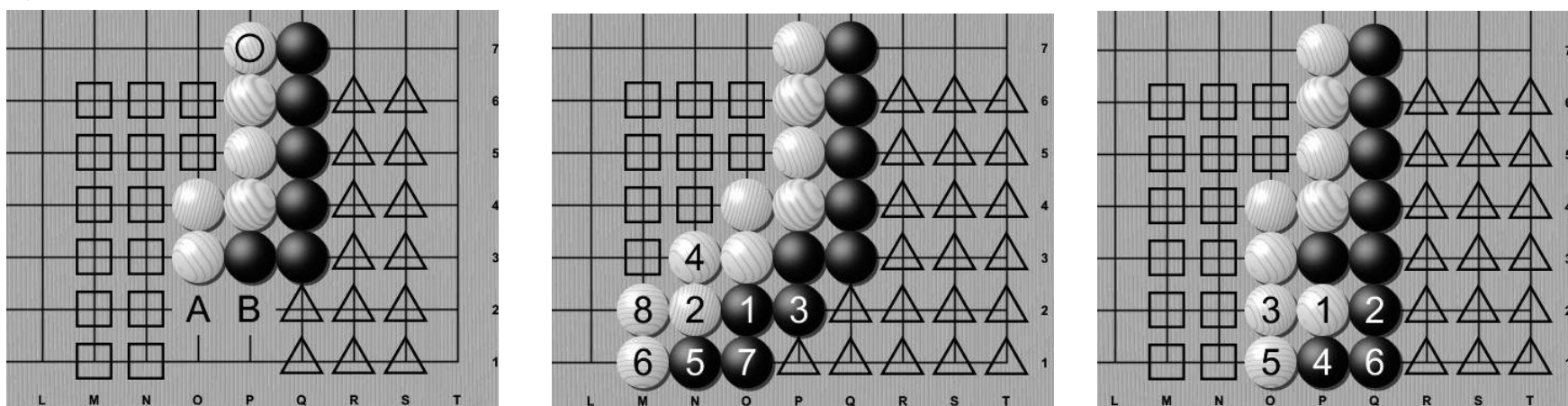


Imagen izquierda: En esta posición Negro ya había hecho un hane durante el juego medio, así que tiene la ventaja durante el final del juego. Si suponemos de nuevo que ambos oponentes se extienden hacia el borde del tablero, los puntos marcados serán los resultados finales para ambos.

Centrar imagen: Si Negro juega primero aquí vemos el mismo patrón familiar del ejemplo anterior. Negro destruye cinco de los puntos potenciales de Blanco y se lleva un punto para sí mismo, mientras **mantiene el sente**. Este intercambio vale, de nuevo, **seis puntos**.

Imagen derecha: Si Blanco toca primero, Negro bloques simples y Blanco tiene que conectar a las **3**, también. Como es el turno de Negro puede continuar la secuencia terminando con **Blanco manteniendo el sente**, pero Negro sólo pierde **dos puntos**. Así que, el final de este caso no vale lo mismo para ambos jugadores.

Encontrar el movimiento más grande es importante, pero mantener el sente, se puede decir que vale más que los puntos. Piensa en ello. ¿Cuál es una mejor opción, jugar una jugada grande al final del juego que te dará un swing de diez puntos, pero que le da sente a tu oponente para que pueda empezar a reducir tu territorio, o jugar jugadas más pequeñas que valgan dos o tres puntos, pero que te permiten mantenerte sente y seguir jugando más y más de estos movimientos? La mayoría de las veces, esta última opción es la más rentable. Los únicos casos en los que esto no es cierto, es cuando su oponente no tendrá ningún movimiento de final de juego a la izquierda o tiene movimientos de final de juego que le obligará a renunciar a sente, así. Siempre recuerde, **un movimiento al final del juego que usted juega, es un movimiento al final del juego que su oponente ya no puede jugar**. Ganar el cambio de puntos de forma consistente para tu equipo puede alterar un partido de forma significativa y con un esfuerzo mínimo, en comparación con el partido de la mitad. El final es, comparativamente, la parte menos compleja del juego del Go, lo que lo convierte en una fase ideal para que los principiantes nos enfoquemos y mejoremos.

Por último, pero no por ello menos importante, por el momento es el hecho de que, a pesar de nuestros cálculos, no debemos esperar que nuestros rivales nos obliguen y jueguen exactamente lo que esperamos que jueguen. Por ejemplo, volvamos al primer ejemplo:

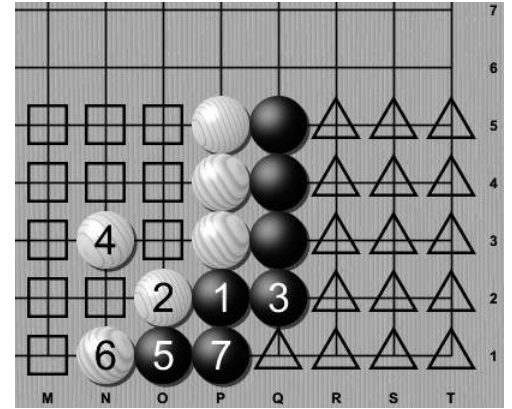
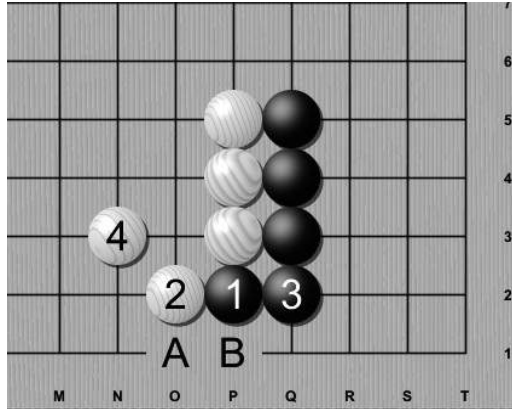
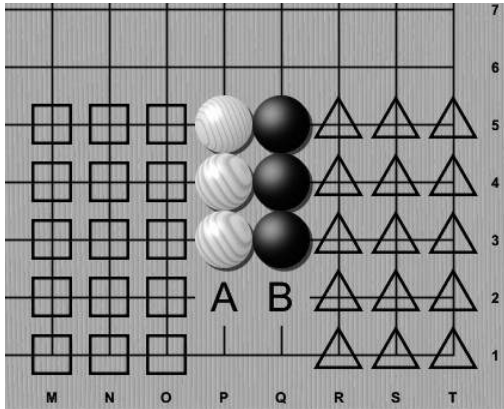


Imagen izquierda: Empezamos de nuevo desde esta posición como Negro y jugamos felizmente **A** pensando que vamos a conseguir un swing de seis puntos y mantener el sente. Así que le preguntamos a Blanco "¿podemos hacer la secuencia simple en la que se pierden tantos puntos?"

Centrar imagen: Blanco, esta vez, dice: "¡No!". Al tocar la boca del tigre a los **4**, Blanco hizo el siguiente intercambio en la secuencia, no sente a ninguno de los dos jugadores y está perdiendo menos puntos que antes. Si Negro continúa con su plan anterior...

Imagen derecha: Entonces Negro se entera de que ha vuelto a ganar **un punto**, pero Blanco ha perdido **cuatro puntos** y ha conseguido el **sente**. Este no es un buen resultado para Negro, así que, después del diagrama anterior, Negro suele jugar en otro lugar y deja esta posición como está, para más tarde.

Tener sente no es algo que sea fácil de evaluar, así que normalmente queremos jugar tantos movimientos sente como sea posible, antes de jugar un movimiento final que le daría sente a nuestro oponente.

Hablaremos mucho más sobre las complejidades del final del juego y las peleas que ocurren en las líneas inferiores del tablero, más adelante, en el capítulo 6 sobre la **vida y la muerte** y en el subcapítulo sobre el **tesuji** (movimientos hábiles). Por ahora, habiendo cubierto las ideas básicas del final del juego, podemos volver al juego y ver la aplicación práctica de todas estas ideas.

Movimientos 111-114: Negro comienza el final del juego así que tiene sente y trata de encontrar un movimiento que Blanco necesita para responder, así que juega el **movimiento 111**. Blanco no puede ignorar este movimiento ni la amenaza de un atari de seguimiento del movimiento **113** de Negro, así que Blanco necesita defender con **112** y **114** para proteger su esquina. ¿Cuántos puntos valen esos movimientos?

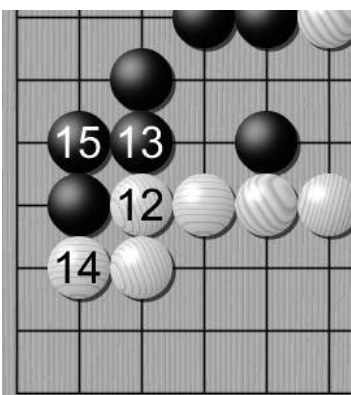
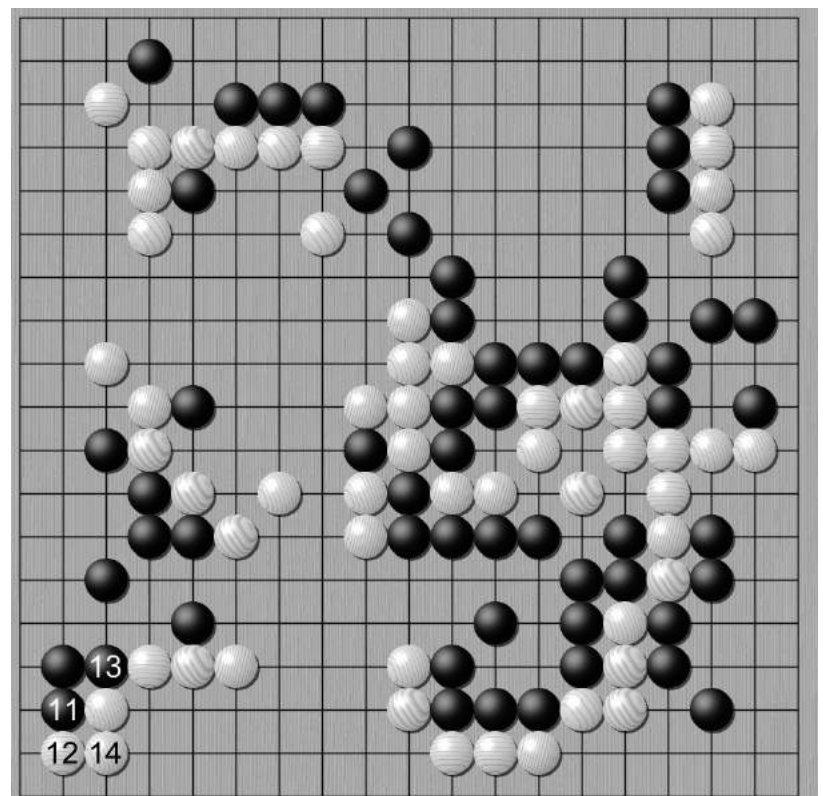


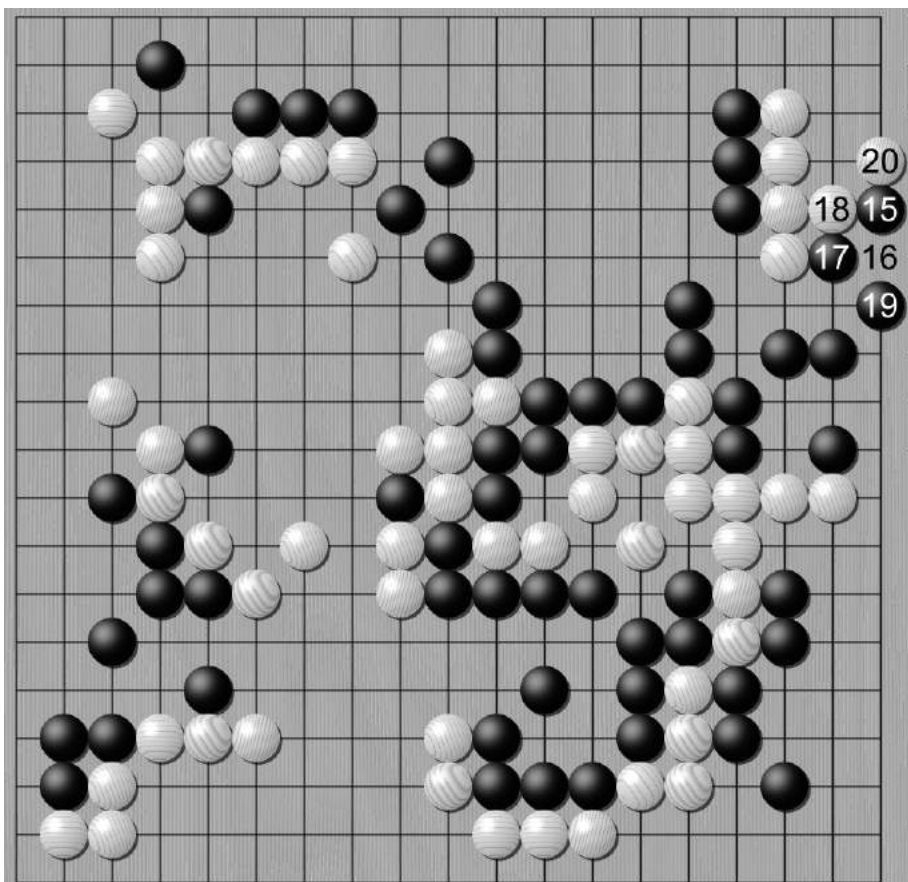
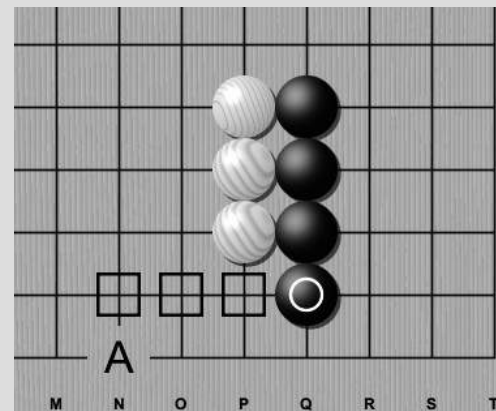
Imagen izquierda: Aquí vemos el resultado en la esquina si Blanco se hubiera movido primero, así que el cambio de puntos no es muy impresionante. Sólo **dos puntos**, pero a Negro no le importa, porque es su turno de nuevo, así que mantuvo el **sente** y con eso la capacidad de jugar otro movimiento en el final del juego.



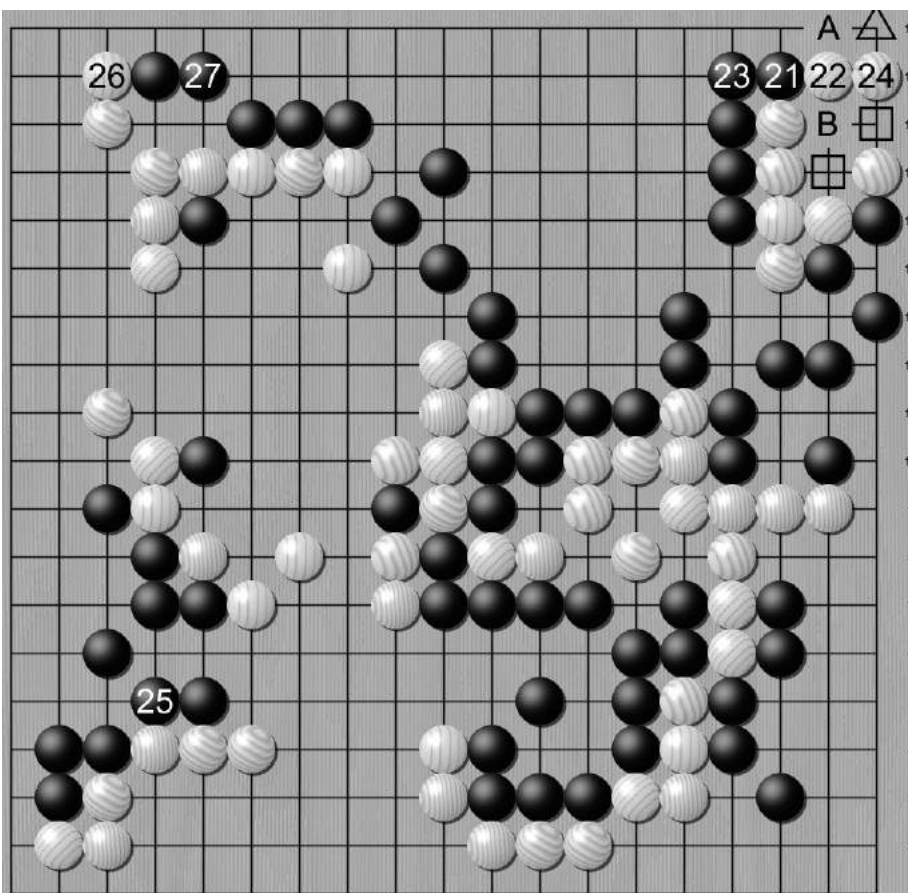
El salto del mono

Un movimiento hábil para el final del juego (tesuji)

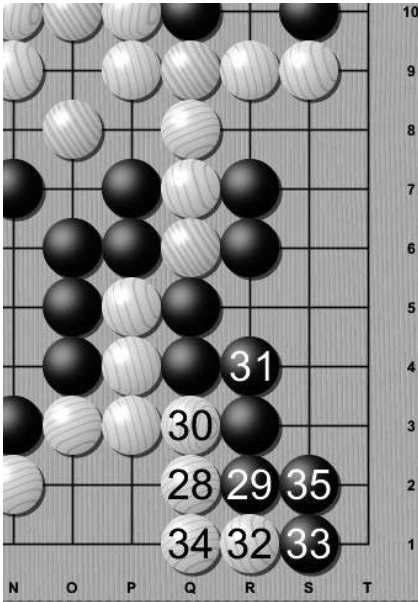
El salto de mono es una extensión de un gran caballero al final del juego que se juega en la primera línea, que sólo se puede ejecutar cuando tienes un grupo fuerte de piedras que se extiende hasta la segunda línea y tu oponente no tiene una piedra en la segunda línea que te bloquee. En el ejemplo de la derecha, a Blanco le falta una piedra en los puntos marcados de la segunda línea, por lo que Negro puede jugar el **salto de mono** en A. Blanco no puede cortar este movimiento de ninguna manera y, a menos que haya otras piedras de ayuda, Negro reducirá Blanco entre ocho y diez puntos y retendrá sente después de que Blanco defienda..



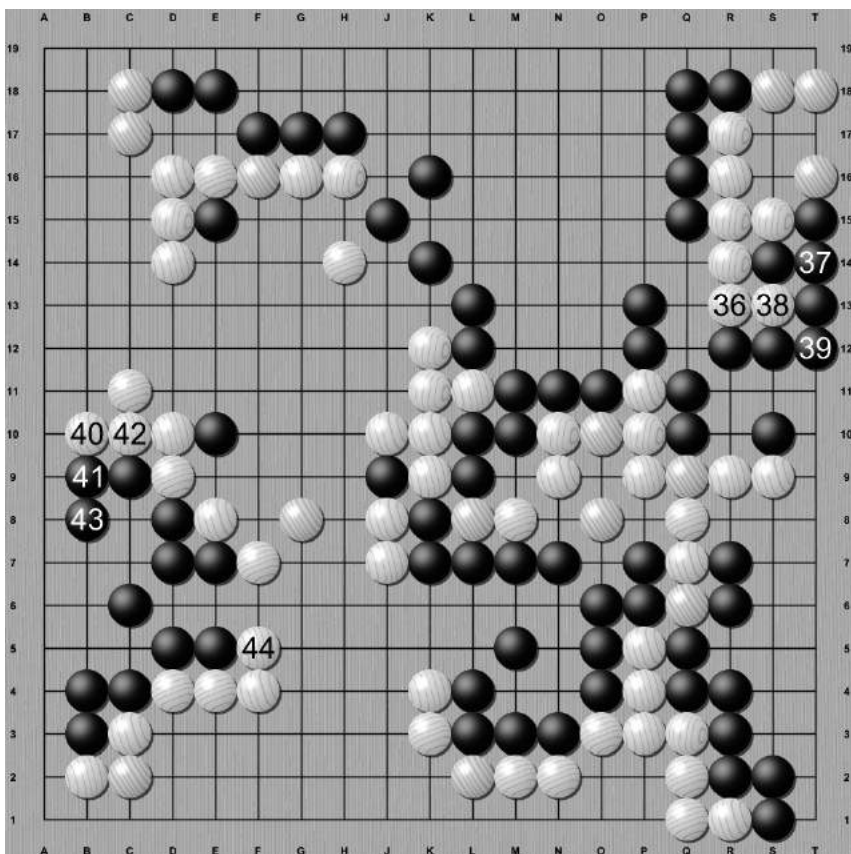
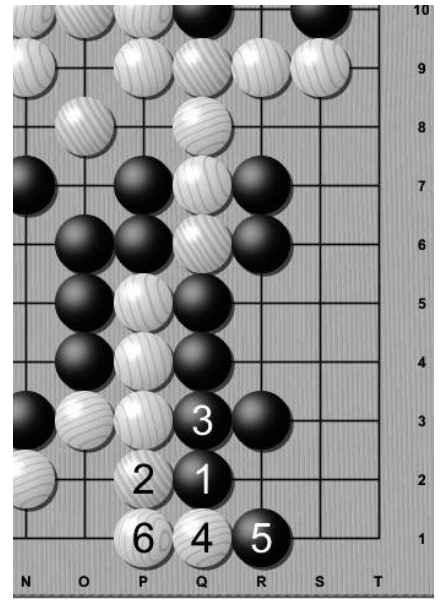
Movimientos 115 - 120: Negro mantiene la presión jugando el **salto del mono** a **115**. No sólo este movimiento suele terminar con la retención de sente de Negro, sino que el grupo de Blanco aún no está totalmente vivo, por lo que el salto del mono amenaza con matarlo, si Blanco toca la secuencia equivocada de respuestas. Blanco responde con el corte a **116**. Blanco sabe que perderá esa piedra, pero lo está haciendo a propósito para impedir que Negro haga cualquier otra jugada bajo el grupo de Blanco. Negro **117** coloca la piedra de Blanco bajo el atari y Blanco **118** coloca la piedra de Negro en el atari como respuesta, así que Negro se ve obligado a capturar una piedra blanca en el **movimiento 119** para que su grupo pueda vivir. Blanco **120** concluye la defensa contra el salto del mono y el grupo de Blanco parece estar vivo.



Movimientos 121 - 127: Negro, sin embargo, ve que todavía hay alguna posibilidad de matar a Blanco y toca el hane a los **121**. Blanco **122** es el único movimiento que puede defender y Negro conecta con **123** y está listo para atacar a Blanco. Pero Blanco hace una jugada muy inteligente al extenderse en el **movimiento 124**. Ahora los movimientos **A** y **B** son **miai**. Si Negro juega en **A**, Blanco juega en B y tiene dos ojos en las casillas marcadas. Si Negro juega en **B** entonces Blanco juega en A y tendrá **dos ojos** en el triángulo y uno de los cuadrados. **Una jugada magnífica!** El plan de Negro se había desmoronado, así que abandona la zona y decide que ya es hora de que defienda a **125**, lo que no amenaza en absoluto a Blanco, **así que no es sente**. Eso resulta ser una mala idea, porque Blanco inmediatamente hace una jugada de sente al final del partido a **126** que Negro se perdió. Negro se ve obligado a defender a los **127** años y ahora es el turno de Blanco.



Movimientos 128-135: Blanco continúa, en el diagrama de la izquierda, con los movimientos finales del sente y encuentra una gran oportunidad en la parte inferior derecha con la secuencia que comienza con **128** en el **q2** que termina con Blanco todavía teniendo sente porque el grupo de Negro no es lo suficientemente fuerte debido al **movimiento** defectuoso **27**. En el diagrama de la derecha se puede ver que fue una buena jugada para Negro también, pero Negro perdió su oportunidad de jugar esta secuencia en sente. El resultado fue un cambio de seis puntos a favor de Blanco (trate de comparar las dos imágenes y confirme esto)... Una gran jugada final de Blanco.

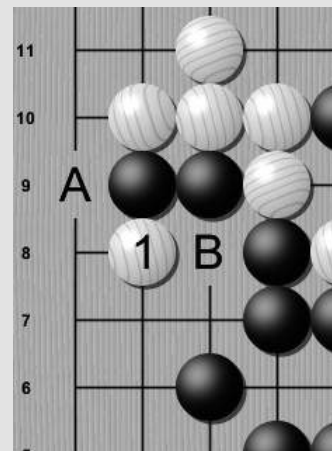


Movimientos 136-139: Blanco termina la posición de arriba a la derecha con el salto del mono de Negro de una manera que le permite mantener el sente. A través de una serie de pequeñas amenazas y ataris.

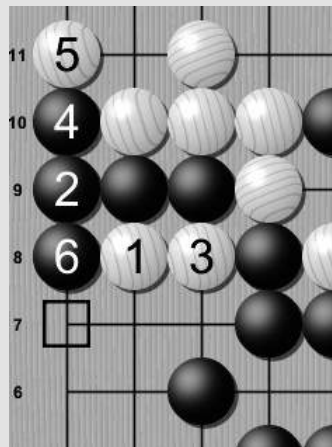
Movimientos 140-143: Después de haber terminado con la mayor parte del final del juego en las esquinas, Blanco se vuelve hacia los lados y encuentra el **movimiento 140**. Previsiblemente, Negro bloquea con el **movimiento 141**, pero cuando Blanco juega con el **movimiento 142** no es tan obvio por qué Negro siente que necesita defender con el **movimiento 143**. La situación es un poco complicada, por lo que se puede encontrar un pequeño análisis de lo que estaba pensando Negro en el recuadro de la derecha.

Movimiento 144: Blanco no puede encontrar otro sente movimiento importante al final del juego y juega el **movimiento 144** para asegurar más territorio en el centro. Ahora es Negro quien tiene la iniciativa de nuevo.

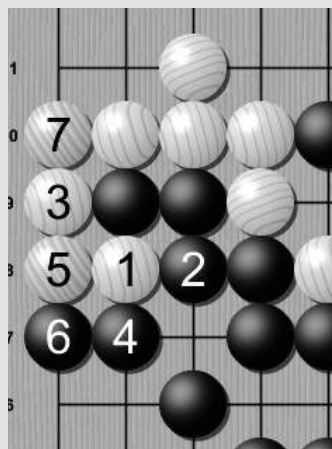
Opciones para el mov. 143 - El pinza tesuji (más información en la página 160)



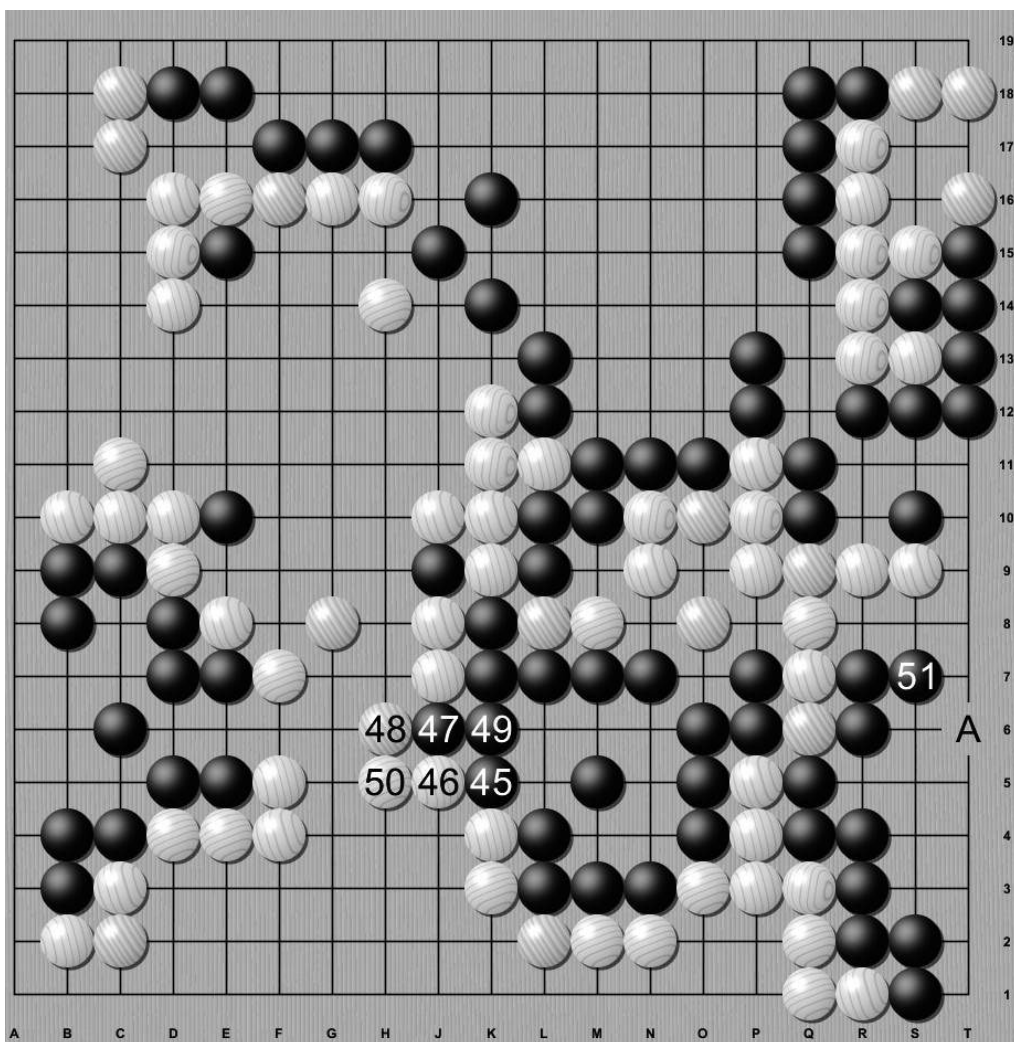
Si Negro juega en otra parte, Blanco puede jugar **este** movimiento llamado pinza (veremos más ejemplos en el capítulo de tesuji). Este movimiento es posible cuando a un negro le falta una piedra en **B**, así que no puede jugar **A**. Si Negro insiste en jugar en **A**...



entonces esta secuencia es inevitable para Negro. Su grupo estará en atari y como es el turno de Blanco, puede capturarlo simplemente jugando en el punto marcado, lo que supone una gran pérdida para Negro. El mejor escenario es que los negros defiendan en **B**...



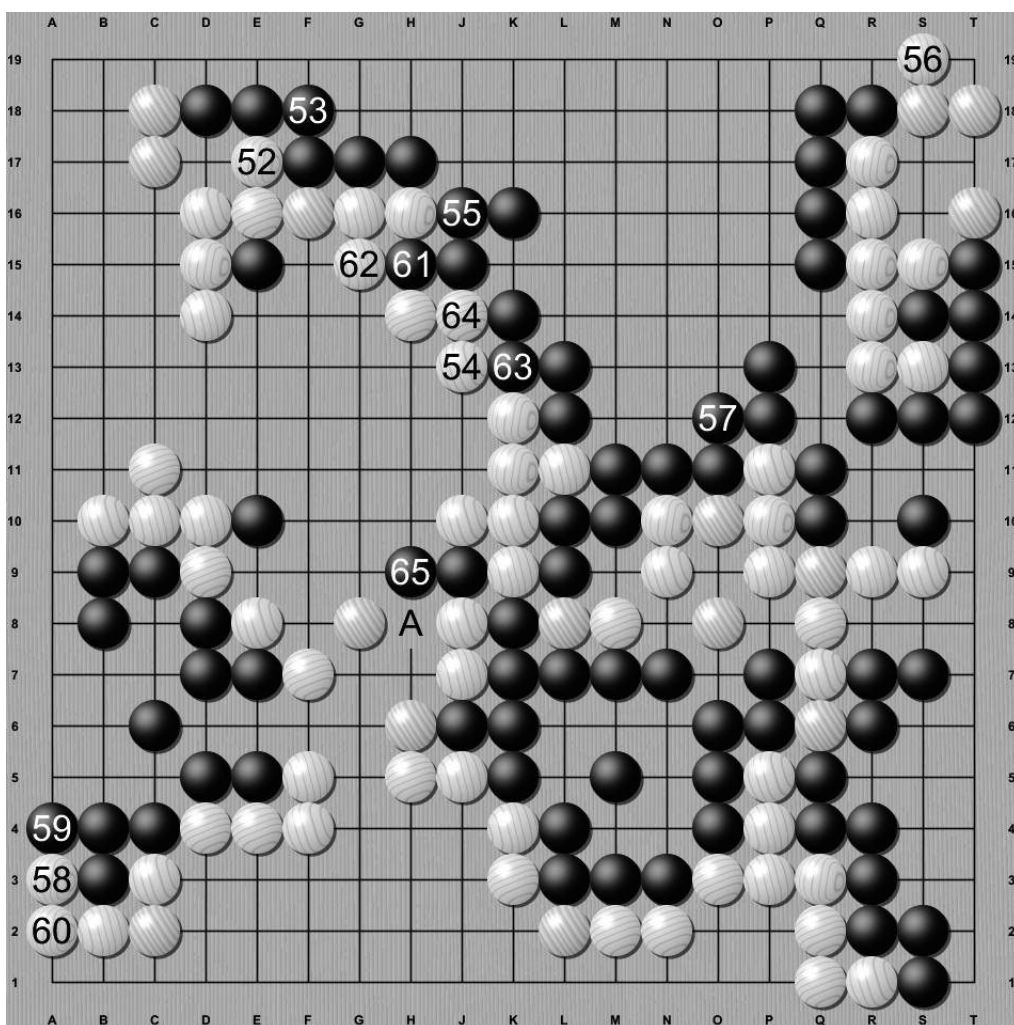
pero este movimiento está haciendo que Negro pierda muchos puntos también, así que no es una buena idea para Negro el tenuki para el **movimiento 143**, a menos que tenga un gran movimiento sente que valga más puntos que este, al que Blanco tiene que responder.



Movimientos 145 - 151: Tener sente es una cosa, pero tener movimientos sente es otra muy distinta y Negro está luchando por encontrar algunos, así que juega el **movimiento 145** para amenazar con entrar en el territorio de Blanco. Blanco simplemente bloquea con **146** y Negro insiste con **147**. Blanco responde con el **movimiento 148** que coloca la piedra negra en el atari, así que Negro defiende a los **149**. Blanco acaba teniendo demasiadas piedras en el verso de estar en el atari, así que Blanco las defiende todas con el **movimiento 150** y Negro termina con el sente otra vez.

Negro no puede encontrar una buena jugada final para él, pero ve una buena jugada para su oponente. **El mono salta** a la **A**. Así que, como no puede encontrar una jugada que valga tantos puntos como el mono salta, se rinde sente para defender su punto débil con el **movimiento 151**.

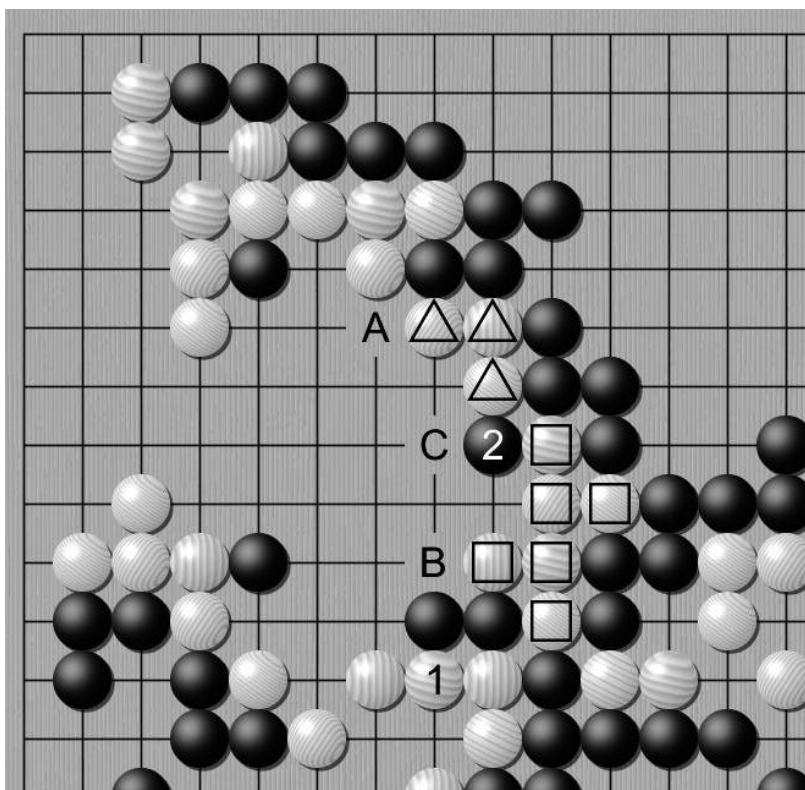
La jugada clave de nuestro oponente a veces también puede ser nuestra jugada clave. **Defender y mantener la forma nunca debe ser subestimado.**



Movimientos 152-160: Blanco tampoco puede encontrar ningún movimiento grande en el final del juego, así que juega el **movimiento 152** para amenazar a Negro, que simplemente defiende a los **153**. El resto de los movimientos hasta **160** parecen ser movimientos en los que ambos jugadores arreglan posibles defectos en sus grupos y formas o pequeños movimientos que valen uno o dos puntos, **pero que no se dejan arrullar por este interludio pacífico**. Muchos juegos se han perdido en el final del juego donde llenar pequeños puntos aquí y allá, termina revelando una escasez de libertades o un corte que antes pasaba desapercibido. Tal como están las cosas, Negro tiene un plan.

Movimientos 161-165 : Negro juega el movimiento obvio a los **161** tratando de aparentar que sólo sigue haciendo pequeños movimientos para cerrar su territorio. Blanco defiende a los **162** y Negro juega a los **163**, fingiendo aún estar cerrando su

territorio, y Blanco responde con un **movimiento 164**. Ahora Negro está listo para intentar ejecutar una jugada de final de juego grande, así que hace el **movimiento 165**. Si Blanco ha sido arrullado por el ritmo lento de los movimientos del pasado, podría creer que el objetivo de Negro es jugar en la **A** siguiente. Pero eso no es lo que Negro tiene en mente.

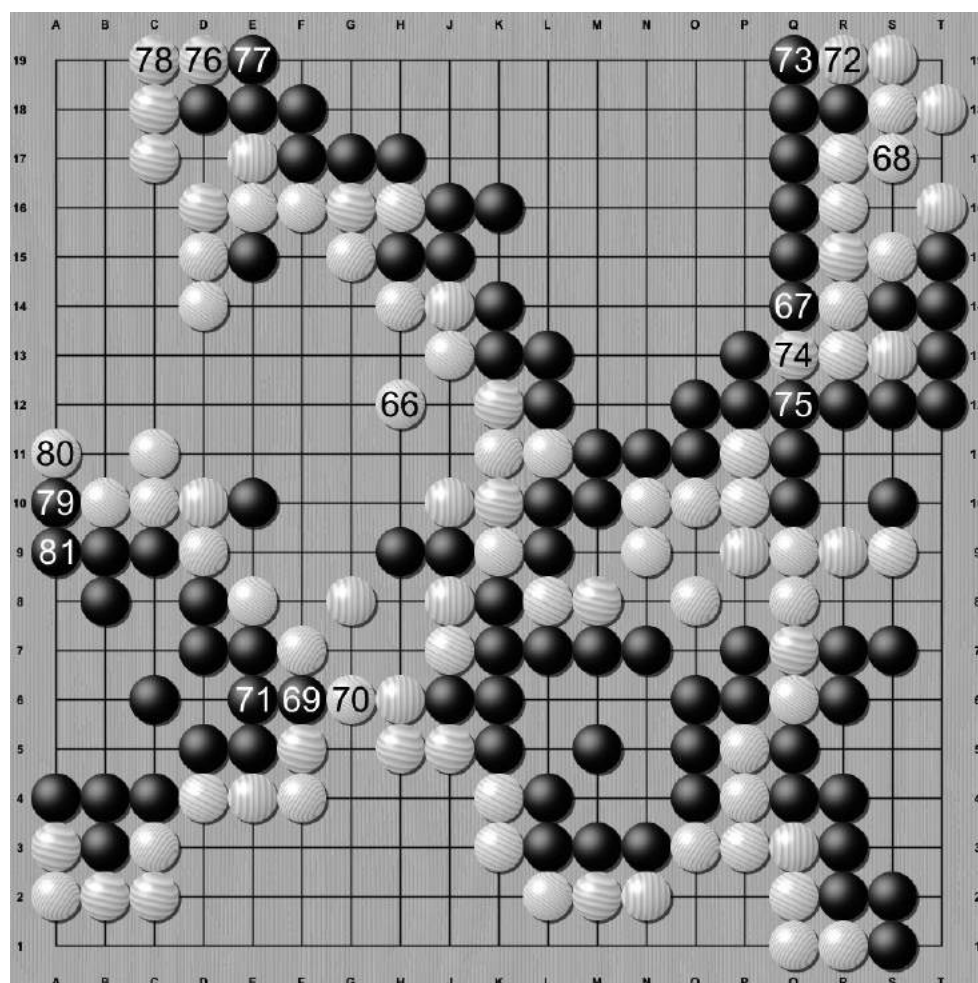


Este es el plan de Negro, si Blanco juega **1** para defender sus dos piedras. Negro jugará en el punto de corte entre los dos grupos recién creados de Blanco que tienen esta forma extraña debido a los puñetazos de Negro y a la defensa de Blanco contra los puños.

Si el Negro juega allí, entonces los movimientos **A** y **B** son **miai** en el establecimiento de cualquiera de esos grupos marcados en atari y el inicio de una larga y delicada lucha en la que el Negro no tiene nada que perder ya que la lucha no se produce dentro de su propio territorio.

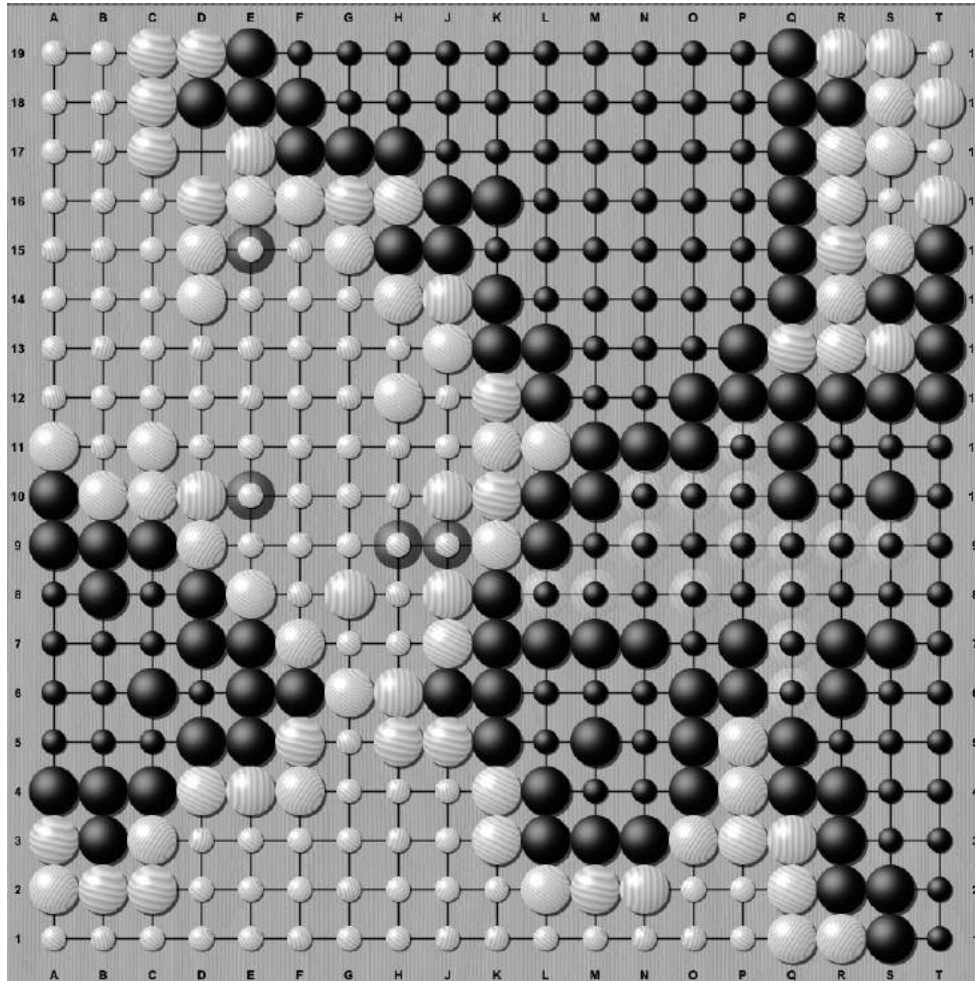
Blanco no puede defender fácilmente a ambos grupos al mismo tiempo, aunque juegue en **C**, una vez que la piedra negra del **movimiento 2** esté en primer lugar.

Si se permite esta secuencia hay demasiadas variaciones que son posibles. Blanco tiene demasiadas piedras alrededor de esta área, así que en todas las variaciones Blanco eventualmente mata a las piedras Negras y retiene su territorio, pero es una pelea muy complicada y un error podría significar el final para Blanco. Así que...



Movimiento 166: Blanco ignora la finta de Negro y juega el **movimiento 166** inmediatamente, deteniendo cualquier pelea que Negro hubiera querido comenzar.

Movimientos 167-181: Ambos jugadores no tienen grandes movimientos al final del juego, así que simplemente están cerrando sus territorios ganados, ganando uno o dos puntos en cada intercambio. La mayoría de estos cambios en los puntos se anulan entre sí, por lo que en estos movimientos la puntuación no cambia significativamente. Por ejemplo, Blanco gana un **cambio de un punto** con el **movimiento 172** y otro cambio de un punto con los **movimientos 176-178**. Negro consigue un cambio de un punto con **movimientos 169-171** y otro cambio de un punto con **movimientos 179-181**. Así que, a menos que un grupo se debilite al cerrar los territorios (como vimos con el plan de Negro en el **movimiento 165**), la puntuación no cambia mucho, una vez que se han jugado los movimientos grandes y sente del final del juego. Con el **movimiento 181** ambos jugadores no pueden encontrar ningún otro movimiento, así que pasan y la partida termina. ¿Puedes adivinar quién ganó antes del recuento final en la siguiente página?



Esta es la posición final del tablero. Todas las piedras muertas se marcan y se eliminan del juego, por lo que los puntos que tienen piedras muertas se cuentan prácticamente dos veces en la puntuación. Un punto por ser una piedra capturada y un punto por el territorio que ocupaban.

Blanco tiene 89 puntos de territorio + $2 \cdot 4$ puntos por piedras muertas + 6,5 komi = 103,5 puntos

Negro tiene 91 puntos de territorio + $2 \cdot 15$ puntos por piedras muertas + 1 piedra capturada = 122 puntos

Negro ganó por 18,5 puntos.

Con esto concluye el capítulo y la revisión. Esperamos que ahora estés más aclimatado con el flujo del juego y sus tres fases.

Una vez más, quiero aconsejarles que lean este capítulo otra vez, después de que hayan terminado el libro. Por ahora, si no entendiste cada movimiento o cada explicación, no te preocupes. El propósito de este capítulo era principalmente explicar las tres fases del juego y proporcionar las directrices que se aplican a cada fase, con variaciones inmediatas y prácticas que surgen de un juego real para servir de ejemplo.

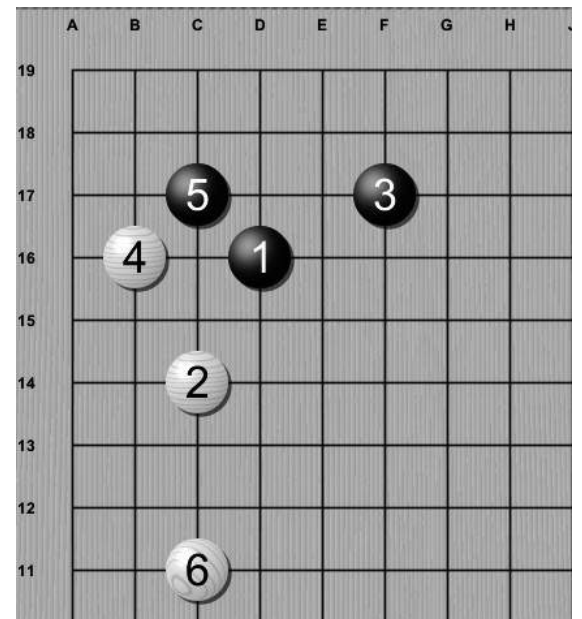
Así pues, ahora pasaremos a los conceptos específicos de cada fase, dedicando capítulos separados para cada una de ellas, comenzando, por supuesto, desde el principio y la fase de apertura. El primero de estos capítulos es sobre **joseki** y **Fuseki**.

►► ¿Qué son Joseki y Fuseki?

Al igual que en los capítulos anteriores, el concepto de algunas directrices e ideas que pueden ayudarnos a evaluar qué movimientos son buenos y cuáles parecen peligrosos, es algo que se aplica a todas las fases del juego. En el medio y el final del juego, el tablero tiene demasiadas piedras para que cualquier conjunto rígido de movimientos sea útil. Simplemente no podemos predecir cómo se verá el tablero, para crear una variación prefabricada en una escala tan grande y sólo existen algunas secuencias hábiles de pocos movimientos (el **tesuji** mencionado anteriormente) para ayudar, junto con la **dirección** correcta **del juego** y el concepto más simple, pero muy importante, de **buena forma**.

Pero la apertura es diferente. El tablero está vacío y la estrategia de cada jugador todavía está en construcción, así que aquí podemos anticiparnos a los movimientos y podemos crear y predecir posibles secuencias de movimientos. Bueno, a todo el mundo le gusta la idea de formar una estrategia y jugar una serie de movimientos que le den una ventaja sobre el oponente, pero a diferencia de lo que podría ser nuestra primera impresión de tal conjunto de movimientos, el Go es un juego de equilibrio relativo y no podemos borrar a nuestro oponente por completo, ni pretender tener una ventaja completa en todas las peleas posibles en un área, mientras que el intercambio de movimientos con nuestro oponente. Cada movimiento que jugamos está diseñado para tener un propósito, pero eso también es cierto para nuestro oponente, por eso se puede decir que la pelea comienza prácticamente con nuestro primer movimiento en el tablero.

Entonces, ¿qué es un joseki? Joseki significa literalmente "piedras colocadas" y es una secuencia de movimientos jugados en las esquinas del tablero por ambos jugadores, diseñados para dar a las piedras de cada jugador un resultado particular. En un joseki un jugador probablemente tomará el territorio y el otro la influencia exterior, o viceversa, o podrían dividir la esquina. Las posibilidades son muchas y está en manos de los jugadores decidir cuál desean. **El resultado de un joseki se considera equilibrado, en el momento en que se toca el joseki.** Si los jugadores serán capaces de utilizar sus piedras correctamente y "sacar provecho" de las ventajas que trataron de obtener con un determinado joseki, es un asunto que no se puede predecir en ese momento.



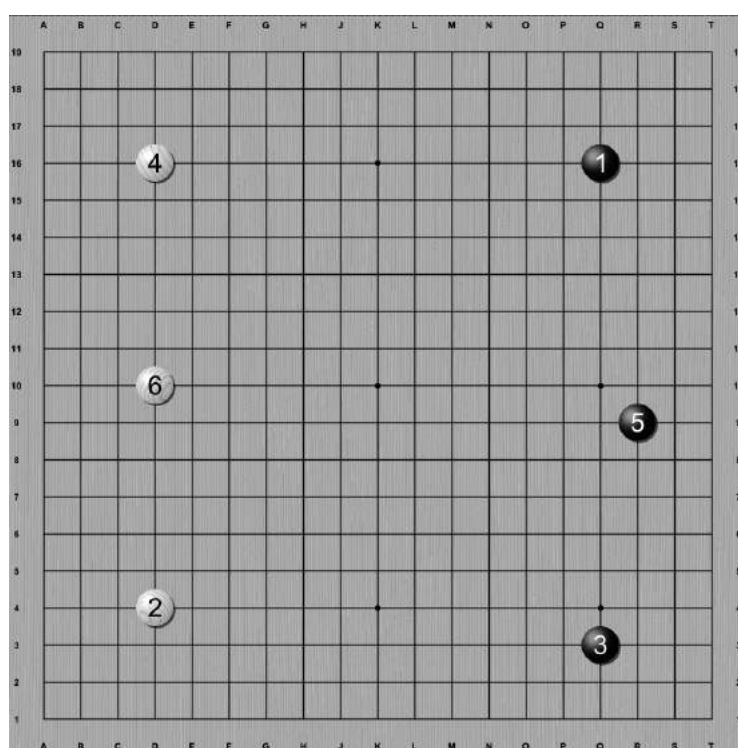
Uno de los joseki más equilibrados y fáciles de entender. Ambos jugadores consiguen casi la mitad de todo lo que se proponían.

Nuestra meta **no** es aprender y memorizar joseki, sino entenderlos y cómo llegaron a ser creados. **De esta manera podemos entender qué estamos jugando y por qué.** No hay "camino a la victoria" en ningún joseki. Sólo lecciones de **propósito, buena forma y buena dirección del juego.** Un joseki es una herramienta y dependiendo de lo que se quiera conseguir se debe aplicar la herramienta adecuada para el trabajo. Elegir un joseki no es un asunto sencillo y **se debe considerar la elección de toda la junta.**

Contrastando con la idea de que ambos jugadores intercambian movimientos en las curvas, tenemos el concepto de fuseki. Un **fuseki** (que significa literalmente "piedras de colocación") es una estrategia de apertura de tablero completo para uno solo de los **jugadores**. A diferencia del joseki, en el que ambos jugadores se pelean por las ventajas en las esquinas del tablero, un fuseki consiste en colocar piedras en todo el tablero. Obviamente, el oponente podría querer interrumpir ese proceso si reconoce la posibilidad de la formación de un fuseki, pero eso normalmente termina con el fuseki. Esta es la razón por la que los fuseki están compuestos en su mayoría de tres o cuatro piedras, a pesar de su impresionante alcance de propósito. La maximización de la eficiencia de cada piedra involucrada en un fuseki es realmente increíble y muchas veces puede ser muy frustrante jugar contra ellos.

En este capítulo discutiremos primero el joseki, ya que necesitaremos ese conocimiento para explicar cómo tratar con el fuseki y cuáles son las principales "trampas" que el fuseki tiene reservadas para los jugadores incautos. En lo que se refiere a joseki y fuseki, hay que tener en cuenta que los temas son tan extensos que hay libros específicos escritos para ellos, así que obviamente no podemos cubrir todos los cientos de joseki que existen, ni todos los fuseki, pero repasaremos los más importantes. **Estamos aquí para aprender y entender el juego y divertirnos**. Memorizar secuencias a ciegas rara vez es divertido, así que queremos mantener esto al mínimo. Entender las secuencias, sin embargo, y reflexionar sobre cómo y por qué llegaron a ser, puede ser divertido y importante, así que esto es en lo que nos vamos a centrar.

Para el joseki analizaremos las secuencias de los dos movimientos de apertura que se utilizan principalmente en el Go moderno: El **4-4 punto de estrella** y el **3-4 punto**.



Dos fusibles muy populares en la historia reciente del juego. Por el lado derecho Negro ha interpretado al **chino fuseki** y Blanco por el izquierdo al **San-ren-sei fuseki** (que literalmente significa "tres puntos de estrella seguidos").

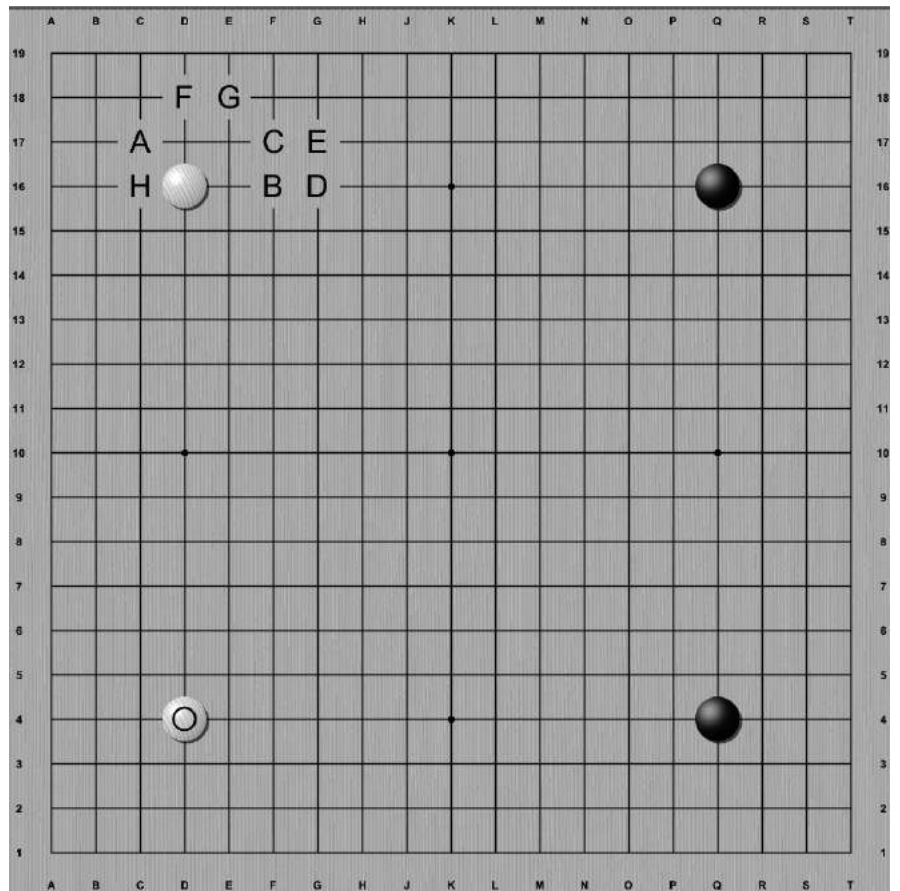
►► 4-4 punto de estrella joseki

Uno de los movimientos más habituales en la apertura es jugar en los puntos de estrella 4-4. Esta elección muestra principalmente un deseo de influencia y de extenderse hacia los lados y el centro, pero el punto 4-4 es uno de los movimientos de apertura más diversos del juego, así que realmente no estás muy limitado por esta elección, aunque normalmente tu oponente podrá quitarte bastante de la esquina donde jugaste en el punto 4-4. Veamos algunas de las opciones que tiene tu oponente cuando quiere acercarse a tu esquina:

Posibles maneras de acercarse al punto 4-4

Negro tiene todas estas opciones si quiere acercarse a la esquina de Blanco. Entre todas estas opciones **A**, **B** y **C** son las más comunes, mientras que **E** y **D** son muy raras debido a su distancia del punto 4-4 y **F**, **G** y **H** son usualmente jugadas como invasiones en el juego medio, si Blanco es fuerte a la vuelta de la esquina y Negro quiere reducir su territorio.

En cuanto al análisis de joseki nos centraremos en las opciones **A** y **C** en este capítulo y veremos **F**, **G** y **H** en el capítulo sobre las invasiones y los apegos. Tengan en cuenta que el Negro podría acercarse a la esquina desde el lado izquierdo en vez de desde arriba, pero no es la mejor dirección de juego, ya que el Negro no tiene ninguna piedra en el lado izquierdo. Queremos maximizar la sinergia de nuestras piedras, no reducirla.



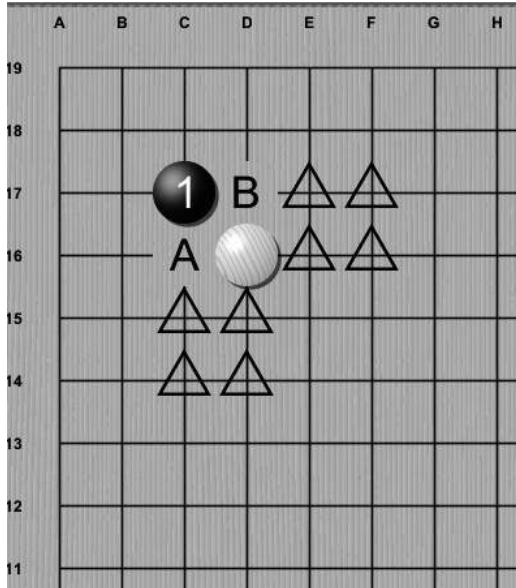
Los principales temas en torno a nuestra revisión de joseki serán:

- ¿Por qué esos movimientos en particular fueron elegidos y jugados?
- ¿Qué es lo que hacen exactamente?
- ¿Cuáles son sus posibles variaciones?
- ¿Es importante el orden en el que se jugaron las jugadas y podríamos cambiar el orden en el que jugamos cada jugada?
- ¿Cómo influyen las otras piedras del tablero y la dirección del juego en nuestras elecciones para que nuestras piedras funcionen al unísono?

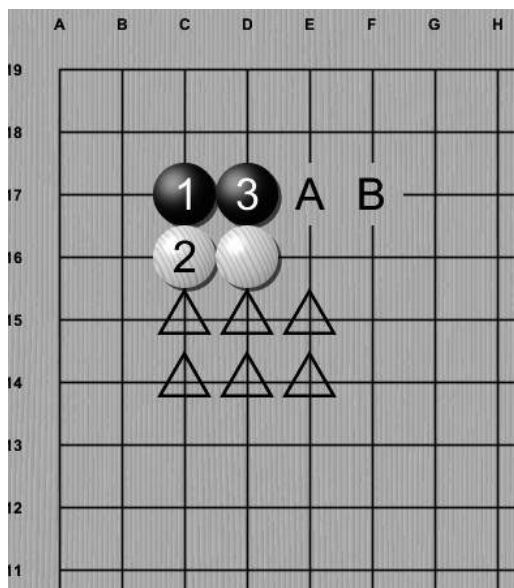
Hay muchos proverbios que desaconsejan a los nuevos jugadores aprender joseki, pero, en mi opinión, realmente están desaconsejando la memorización sin sentido de joseki. Nuestro objetivo es estudiar el joseki, no simplemente aprenderlo y en este proceso nos convertiremos en mejores y más fuertes jugadores que eligen su próximo movimiento con cuidado en lugar de seguir ciegamente un camino determinado decretado por el joseki. Otra cosa positiva de estudiar el joseki es que es menos probable que sea sorprendido por otros oponentes que habrán dominado algún joseki e intentarán confundirnos jugando con ellos.

El conocimiento es fuerza.

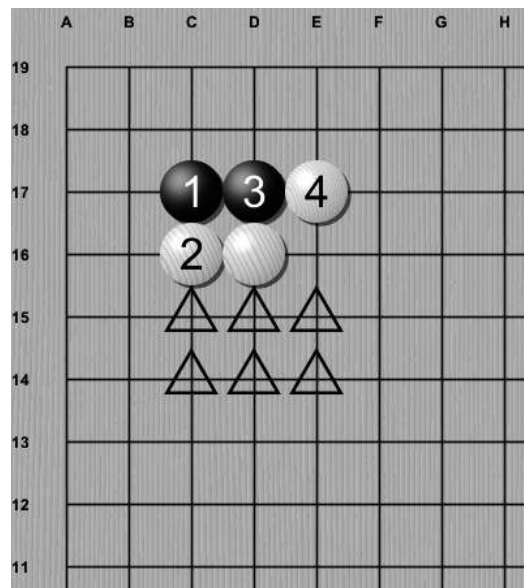
Comencemos con la elección más fácil de las dos y la que tiene menos variaciones. **La invasión en el punto 3-3.** Veamos las principales opciones de joseki de este movimiento:



Cuando Negro juega **1**, Blanco puede elegir **A** o **B**, dependiendo del lado marcado que quiera defender y desarrollar.



Usualmente Blanco elige el lado que está orientado hacia la esquina en la que tiene piedras. Blanco puede ahora elegir **A** o **B**. La elección **A** es el joseki más usual, la elección **B** está diseñada para tomar sente. Comencemos con la opción **A**, que es un hane sobre dos piedras.



A hane on the top of two or three stones is usually a good shape. There is a proverb that urges us to “always” play that move, but as usual with most proverbs, there are cases where they do not really apply, as we will see soon. Reminder: Such a move is also called “hitting at the head of two stones”.

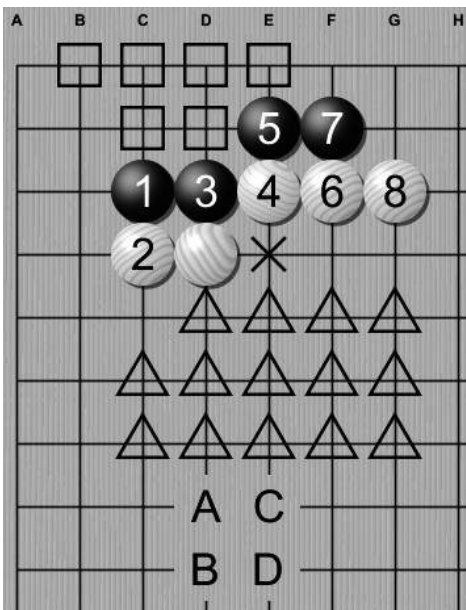


Imagen izquierda: La única opción viable para el Negro es seguir con el **5** y extenderse de nuevo con el **7** cuando el Blanco juega los movimientos obvios en el **6** y el **8** para mantener al Negro bajo mientras protege su propio punto de corte en el punto marcado con la **X**. Ahora el Negro está vivo, así que puede jugar **9** fuera en **A**, **B**, **C** o **D** para reducir la influencia de Blanco y amenazar el punto de corte marcado. Si Blanco se niega a jugar la jugada **8** en esta secuencia y se apresura a jugar en el lado primero, entonces...

Imagen derecha: Esto muestra lo que probablemente podría pasarle a Blanco. Sus piedras se dividirán y su movimiento en el **8** no es útil ahora.

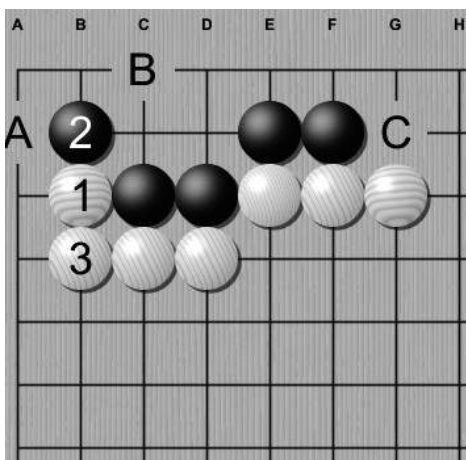
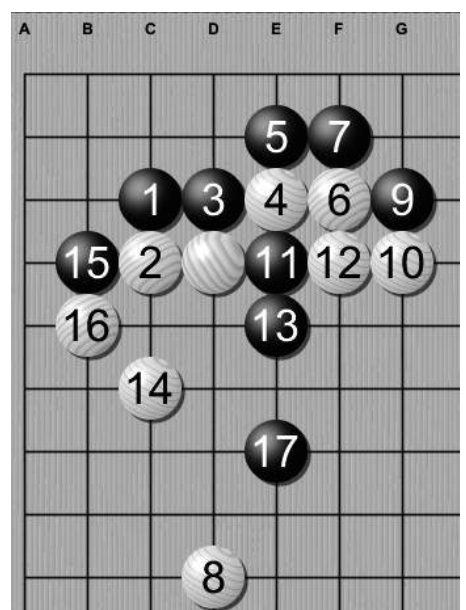
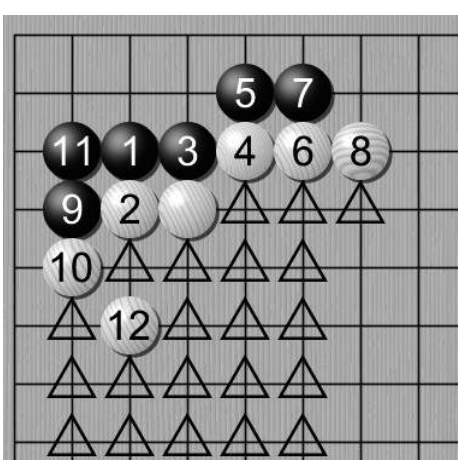
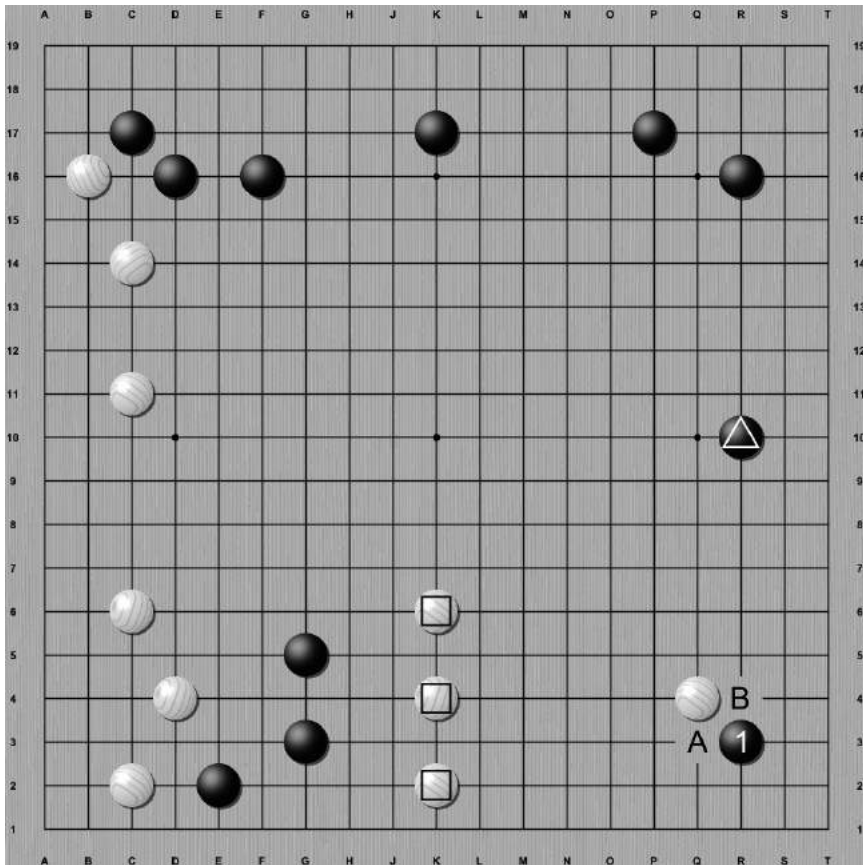


Imagen izquierda: Podemos ver por qué Negro está vivo en el movimiento **7** en el joseki. La secuencia de los movimientos **1** a **3** es el ataque más razonable que Blanco puede montar, pero no es suficiente. Jugar **A**, **B** y **C** asegura a Negro dos ojos y Blanco no puede atacar los tres puntos con su siguiente movimiento.

Imagen derecha: Esta es una versión más antigua del joseki, raramente jugada hoy en día. Si Negro sigue jugando en el esquina, sólo ayuda a Blanco a conseguir una gran pared e influencia.



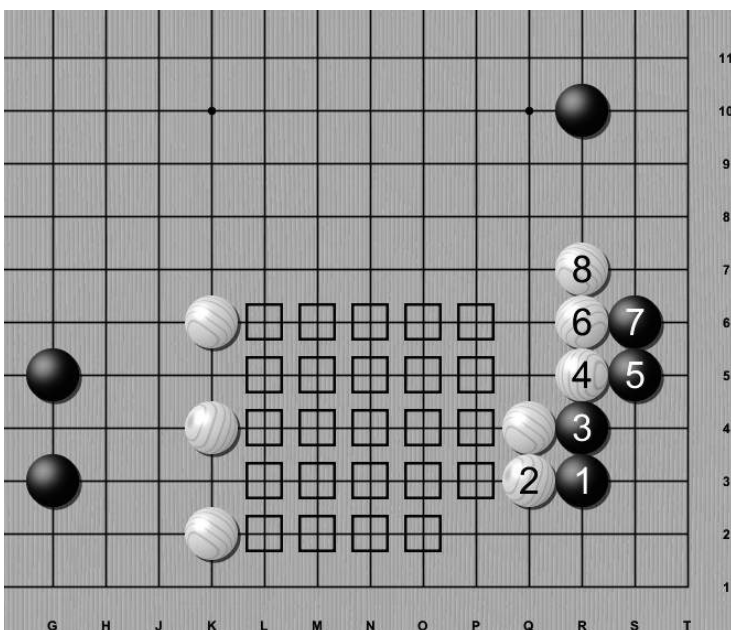
Antes de la "revolución de la IA" de AlphaGo, jugar el **punto 3-3** no era muy popular en los primeros juegos, porque los humanos no habían explorado completamente la idea de que Negro jugara en el **movimiento 9**, pero ahora es un movimiento muy popular que puede ser jugado incluso después de que se hayan colocado unas pocas piedras en el tablero. Es un estilo de juego que definitivamente deberías explorar cuando te sientas más seguro de tus habilidades para manipular la forma y la influencia. Por ahora veremos cómo elegir qué lado defender, según la dirección del juego:



Otro ejemplo de juego real. Negro no le gusta la expansión de la parte inferior derecha de Blanco y quiere evitar que se convierta en territorio, por lo que invade el punto 3-3. Ahora Blanco tiene dos opciones para defenderse **A** o **B**.

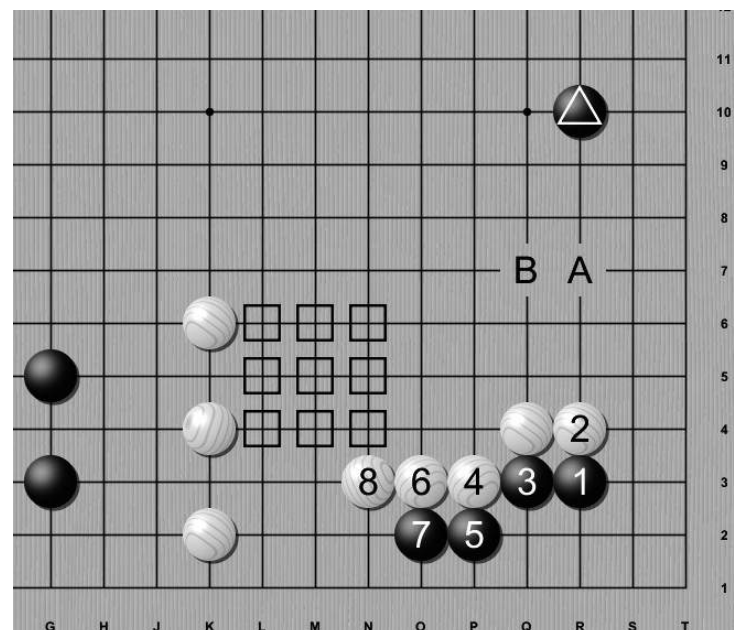
¿Cómo elegimos cuál es la mejor?

Ahora que conocemos el joseki y el resultado más posible de cada elección, todo lo que tenemos que hacer es prever cómo se desarrollaría cada elección en el tablero y comparar los resultados. Esto es similar a lo que hemos estado haciendo al analizar el juego en el capítulo anterior y se llama "**leer una secuencia**". En el caso del joseki, aunque la lectura ya se ha hecho para nosotros, pero no debemos ser complacientes, porque nuestro oponente no tiene garantizado el seguimiento de las jugadas del joseki y debemos ser capaces de leer variaciones para castigar sus movimientos.



Opción A

En esta elección, Blanco creará un muro que se enfrentará a su otro muro en el centro creando un bonito moyo que Negro no puede invadir fácilmente.



Opción B

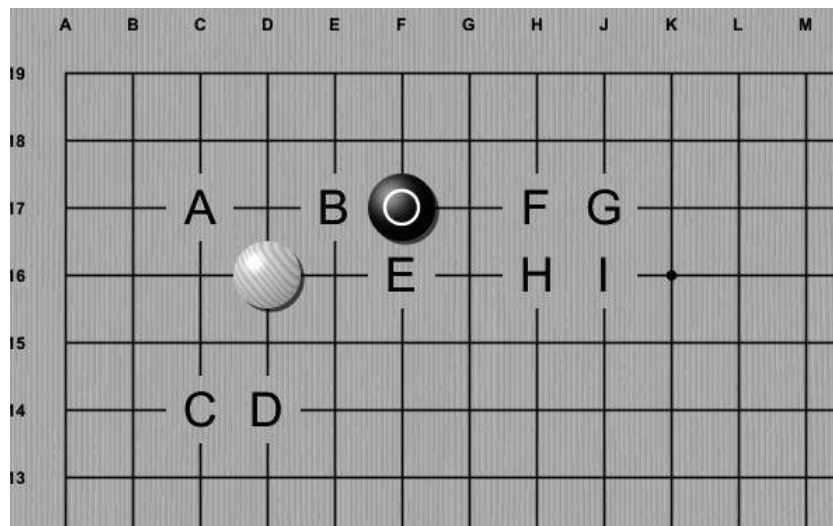
En esta elección, el muro de Blanco estará orientado hacia la piedra marcada de Negro. Es el turno de Negro y puede jugar **A** o **B** para hacer que ese muro no tenga sentido.

Así que, la opción **A** es ahora, obviamente, el movimiento con la dirección correcta de juego en mente. Cuando una opción de movimiento le ayuda a hacer un **moyo** y la otra no, entonces la dirección correcta de juego es fácil de discernir.

Después de la invasión de 3-3 puntos, que realmente tiene una forma de responder a ella, las otras formas de abordar el **punto 4-4** que vamos a explorar son mucho más complicadas y tienen muchas opciones y posibles resultados. Así que el siguiente paso en nuestro análisis es **el enfoque del movimiento del caballero**:

Cuando Negro se aproxima al punto 4-4 con un movimiento de Caballero, entonces Blanco tiene muchas opciones para elegir. **A** y **B** apuntan a ocupar el territorio de la esquina, **C**, **D** y **E** apuntan a desarrollar el lado izquierdo, así como a mantener la mitad de la esquina y **F**, **G**, **H** e **I** se llaman **pinzas** porque su principal objetivo es centrarse en la parte superior y privar a la piedra negra de la posibilidad de hacer una base y desarrollarse.

Las respuestas más habituales al enfoque de los movimientos del caballero son **C** y **F**.



De todas estas opciones revisaremos las opciones de la **A** a la **F**. Las opciones **G**, **H** e **I** rara vez se encuentran en nuestro nivel y la meta de este libro no es que reemplace un manual de joseki, sino que provea conocimiento y contexto para el joseki más común y más usado.

Opción A - Responder en el punto 3-3

Este movimiento se ve sobre todo en las partidas de kyu de dos dígitos y está pasando de moda incluso allí, porque da un buen resultado para el jugador que hace el acercamiento.

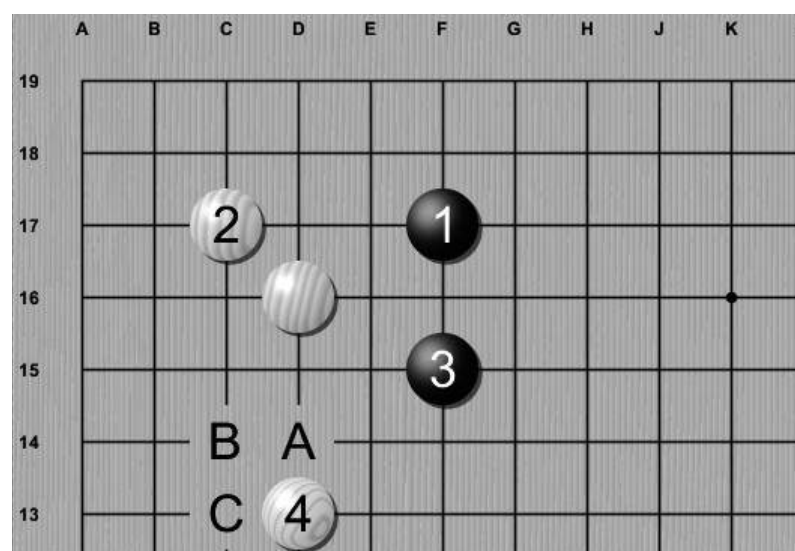
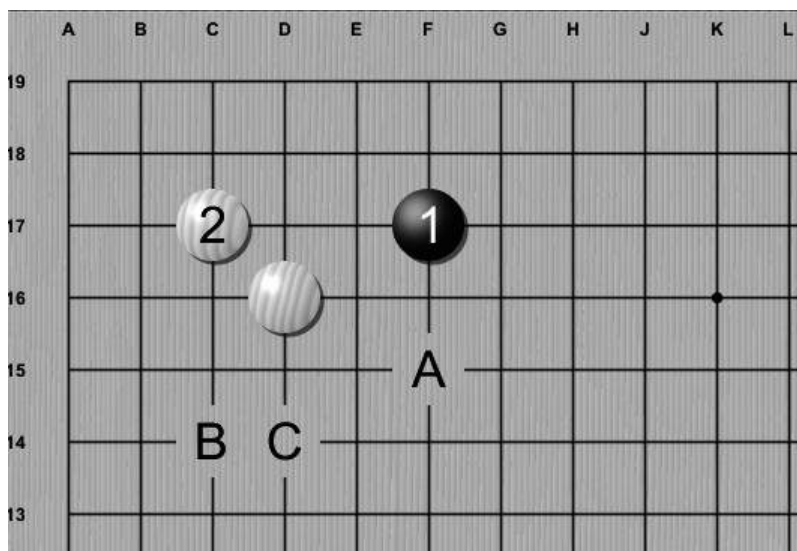
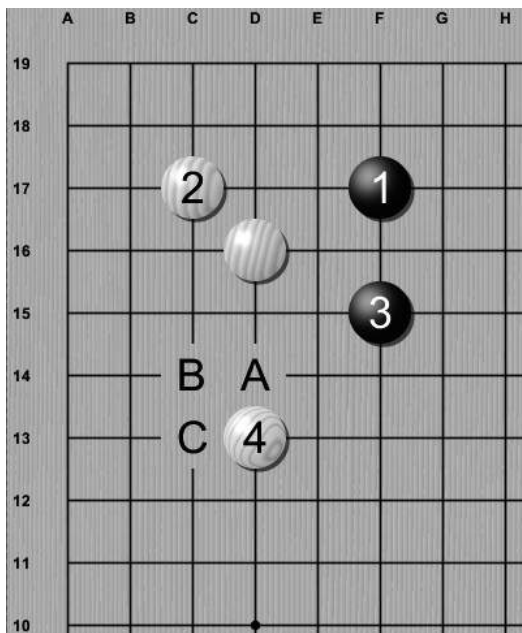


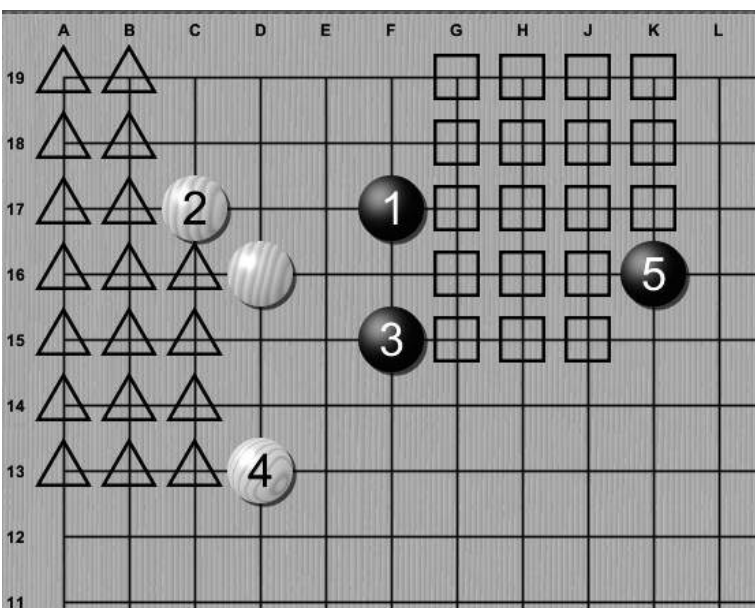
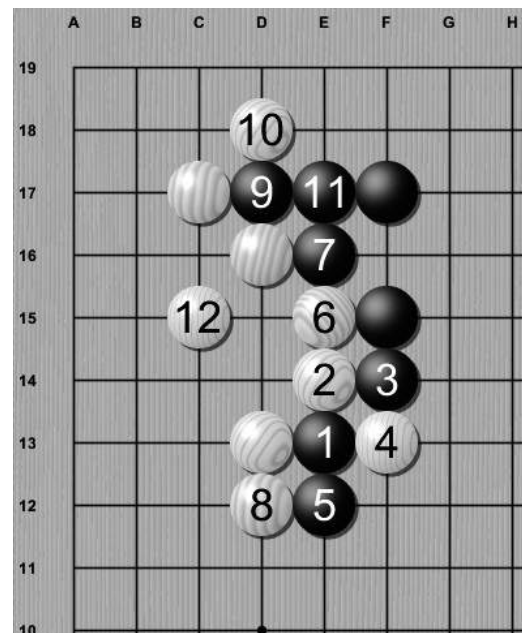
Imagen izquierda: Después de que Blanco responda con el punto 3-3, Negro no puede realmente quitarle la esquina a Blanco. Las únicas opciones de Negro son **A**, **B** o **C**, pero como la esquina está casi seguro de que Blanco la asegura, jugar **B** o **C** puede ser un exceso de juego. Siempre queremos evitar tener muchos grupos desconectados y jugar en **B** o **C** crea un nuevo grupo de piedras que tendremos que llevar a la seguridad, así que...

Imagen derecha: Negro **3** es casi una certeza. Ahora Negro puede jugar al otro lado de las piedras de Blanco ya que podrá conectar sus piedras, así que Blanco tiene que responder. Blanco puede jugar **A**, **B** o **C**, pero todos esos movimientos son demasiado pasivos, comparados con el **movimiento 4** del diagrama, que asegura el territorio de la esquina y defiende tanto del lado como sea posible. Una extensión de dos espacios podría parecer demasiado grande, pero Blanco está a salvo...

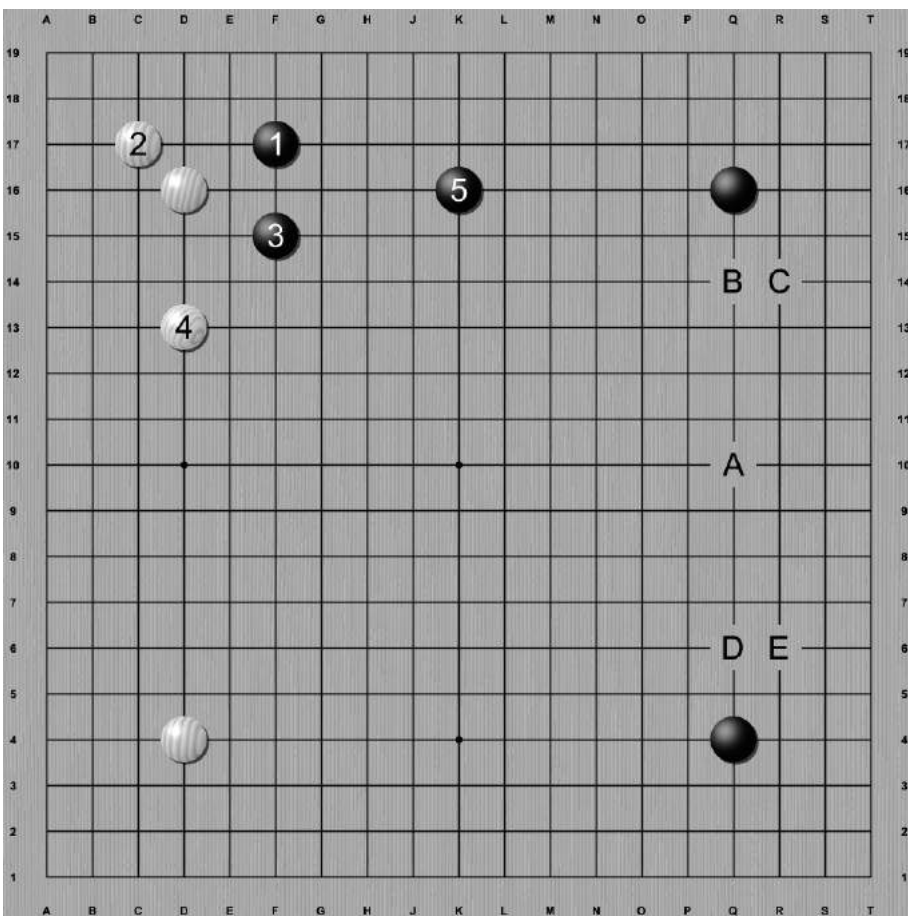


Imágenes de izquierda y derecha:

El Negro puede intentar diferentes movimientos y secuencias, pero el Blanco puede defenderse con éxito de todas ellas. No hay razón para que Blanco juegue una jugada pasiva y segura, para que pueda aspirar a un máximo beneficio. Cuando sus piedras son fuertes no debe tener miedo de desplegar sus alas y volar. A pesar de su seguridad y estabilidad el **movimiento 4** para Blanco todavía tiene un problema importante: No amenaza las piedras de Negro. Así que...



Negro consigue abrir sus propias alas, así que como se le cierra desde la esquina superior izquierda y el lateral, se extiende con el **movimiento 5**, desde sus dos piedras con un movimiento de caballo muy grande. Esa es un movimiento estable cuando se juega en el lado del tablero y Blanco no puede invadir el área de Negro, de la misma manera que Negro no pudo irrumpir en el área de Blanco. Blanco podría estar pensando que ha conseguido el mejor trato, pero si realmente contamos los puntos que estos movimientos parecen haber conseguido para cada jugador, veremos que son prácticamente los mismos! Lo que es diferente es la forma y la situación de todo el tablero. Normalmente la forma del Negro es ahora más fácil de expandir, asumiendo que se acercó desde la dirección correcta...



Este es un tablero muy posible en el que Negro jugó el enfoque de movimiento de caballo y Blanco optó por el joseki de defensa 3-3.

Las piedras de Negro ahora están todas a un movimiento de formar un gran marco que abarca la mitad del tablero, si es que Negro llega a jugar un movimiento alrededor de **A**.

Afortunadamente para Blanco es su turno de jugar un movimiento, pero ahora se ve obligado a lidiar con este problema, ya sea jugando en **A** o en cualquier punto alrededor de ella, o acercándose a las esquinas de Negro en **B**, **C**, **D** o **E**, que son direcciones en las que Blanco no tiene ninguna piedra correspondiente en la esquina. Blanco está casi obligado a moverse en un área del tablero y desde la dirección equivocada, debido a su elección de joseki en la esquina superior izquierda. Cada elección que hagamos debe tener en cuenta **todo el tablero** y no sólo el área local alrededor de la cual se jugó el movimiento.

Conclusión: Usualmente debes evitar responder a la aproximación de un movimiento de caballo con la defensa 3-3. El resultado no es tan bueno para ti, pero puedes estar bastante contento si tus oponentes lo juegan contra ti.

Opción B - Responder en el punto 3-5

Esta jugada tiene como objetivo dar un buen resultado en la esquina, pero deja muchos defectos abiertos para un contraataque posterior. Esto hace que se juegue cuando el defensor tiene otra piedra de ayuda. Primero, veamos qué pasa si lo juegas sin ninguna piedra de ayuda:

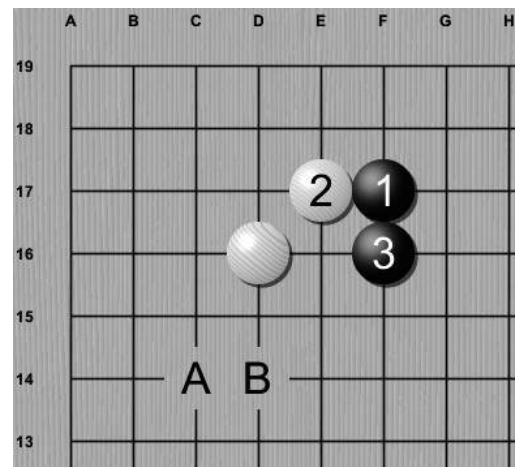
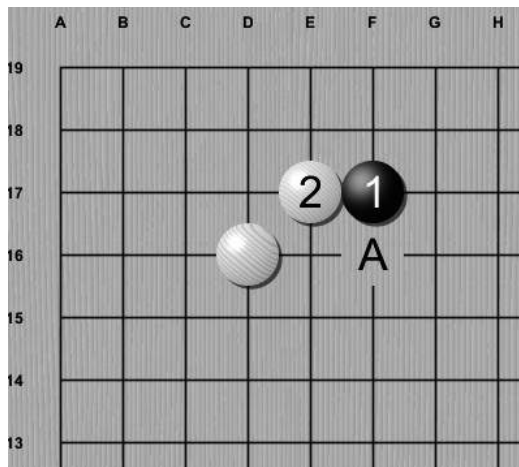
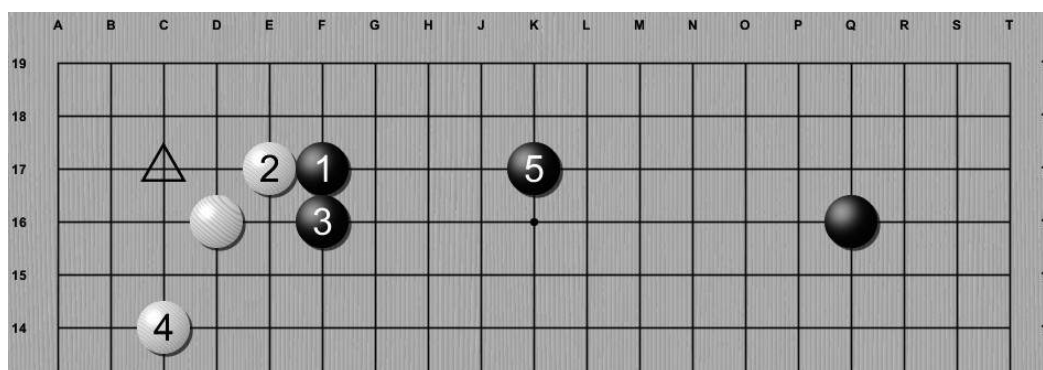
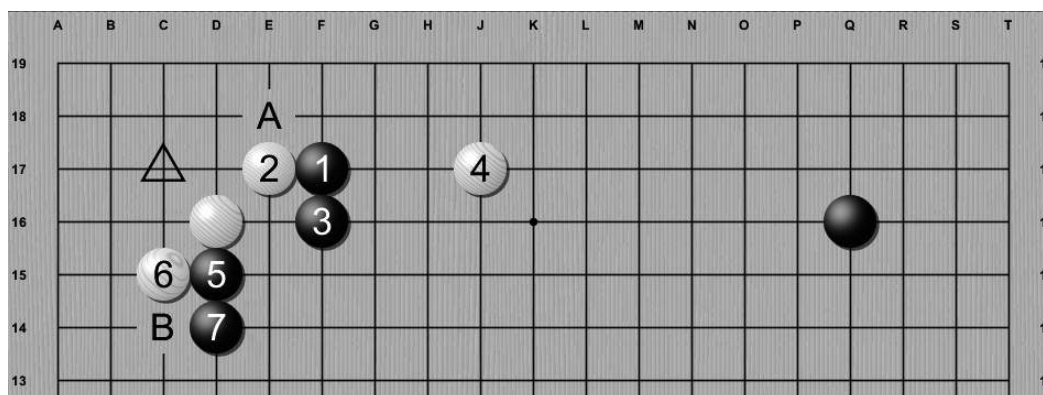


Imagen izquierda: Cuando Blanco responde con la extensión diagonal y el enganche (un movimiento llamado "una **patada**") en 3-5, Negro no tiene otra opción real que jugar en **A** o abandonar la piedra. Si Negro juega en otro lugar y Blanco juega en **A**, entonces es un ataque severo.

Imagen derecha: Después de que Negro responda en el **movimiento 3** para salvar su piedra, Blanco tiene dos opciones, **A** o **B**. El movimiento **A** apunta a una mayor protección de las esquinas y el movimiento **B** apunta a una mayor expansión hacia el lado izquierdo y el centro del tablero.



Incluso si Blanco elige el movimiento más seguro **A**, su esquina puede ser invadida en el punto marcado 3-3 más tarde en el juego. Además, las elecciones de Blanco no amenazaban a Negro, por lo que ahora puede extenderse cómodamente a tres espacios de su sólido grupo de piedras, creando una base muy grande y ganando tanto territorio potencial e influencia hacia el centro como Blanco. Añada a todo esto la posibilidad de que Negro se acerque a la esquina desde la dirección correcta, como se muestra en la imagen, y el resultado es muy bueno para Negro.



Si Blanco quería resistir la extensión de Negro y amenazar sus dos piedras, no es una buena idea, porque las dos piedras de esquina de Blanco no son lo suficientemente fuertes para soportar el contraataque de Negro. Una de las posibles variaciones se puede ver en la imagen. La esquina de Blanco todavía no está asegurada, su piedra en el **movimiento 4** está aislada y con su siguiente movimiento Blanco no puede defender adecuadamente sus dos puntos débiles en **A** y **B**.

Así que, cuando nuestra piedra de la esquina se acerca a nuestro oponente desde la dirección correcta, la respuesta en el punto 3-5 no es muy efectiva, pero ¿qué pasa si nuestro oponente se acerca a nuestra esquina desde un lado en el que ya tenemos algunas piedras útiles?

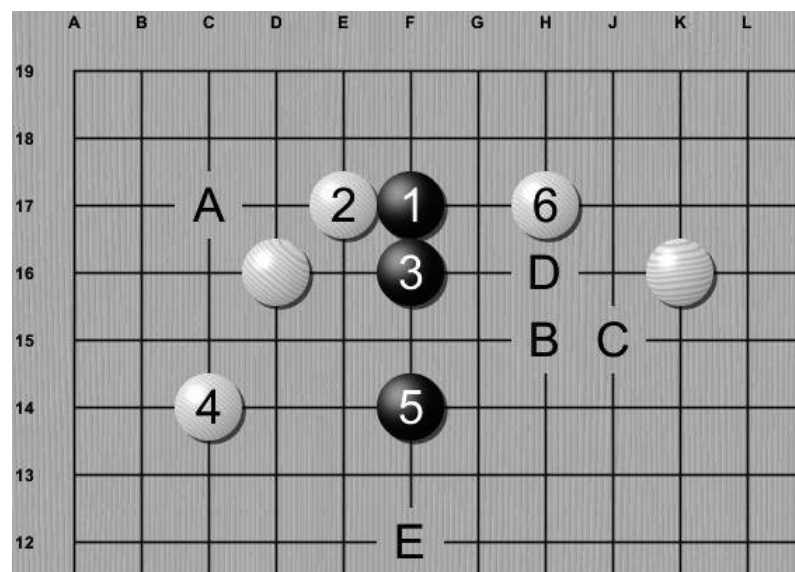
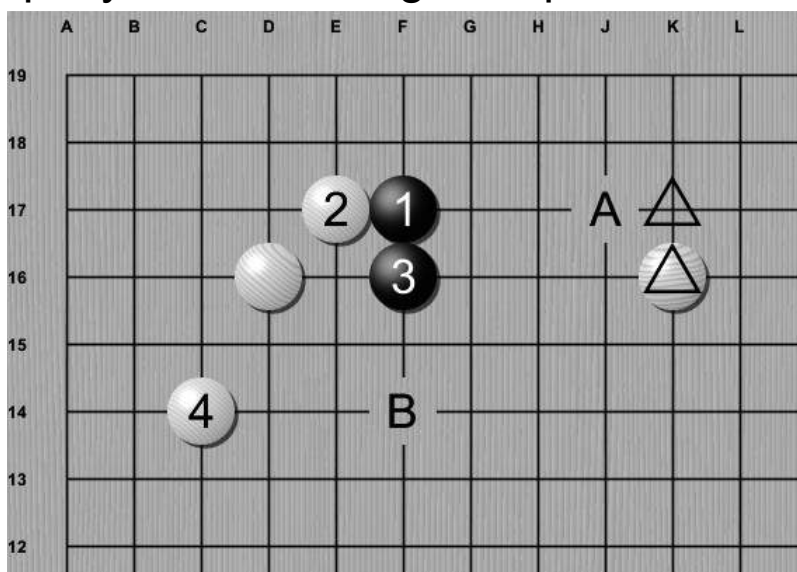


Imagen izquierda: Si Negro trata de acercarse a nuestra esquina con la piedra marcada de Blanco en su lugar, entonces la elección del joseki de respuesta de 3-5 puntos, de repente se convierte en muy favorable para Blanco. Suponiendo que seguimos el joseki hasta el movimiento 4, ahora Negro sólo tiene las opciones A y B, siendo la opción A muy limitada en comparación con la página anterior.

Imagen derecha: Si Negro intenta el salto de un espacio, Blanco puede pinzarlo y privarlo de cualquier posibilidad de conseguir una base. Negro tiene muchas opciones para proceder, incluyendo la posible invasión de esquina en el futuro en A y las diversas extensiones en B, C, D y E, pero todas estas opciones llavan a un momento difícil para Negro, ya que no tiene ojos.

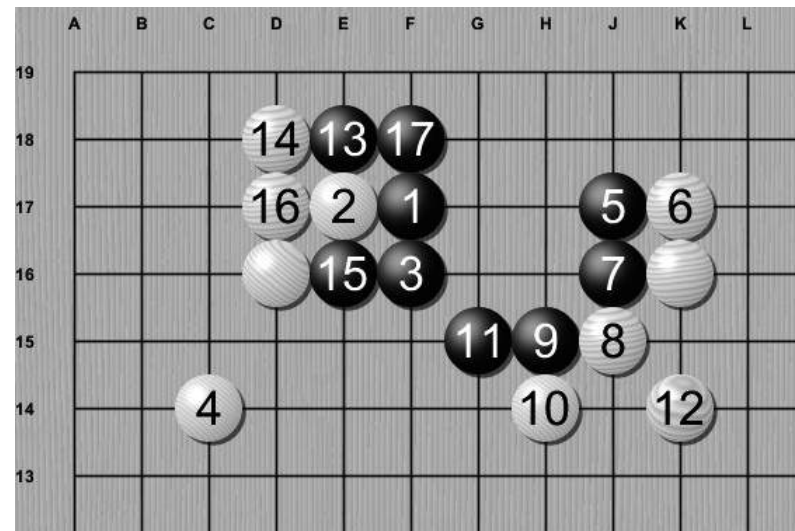
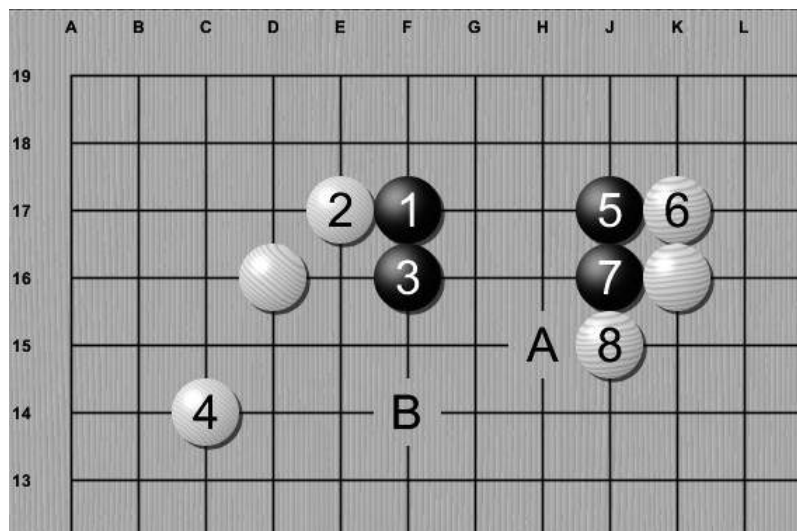


Imagen izquierda: Si Negro elige formar una base primero, lo cual es una idea mucho más razonable, el espacio cerrado obliga a Negro a jugar mucho más cerca de sus piedras y a ponerse en la incómoda forma de Blanco jugando un hane sobre sus piedras. Negro puede saltar a B, como antes, o seguir intentando vivir con A.

Imagen derecha: Si un negro intenta vivir y formar dos ojos, este es uno de los resultados más comunes. Negro está vivo, pero está completamente rodeado por Blanco, la posibilidad de una invasión de esquina ha desaparecido y Blanco tiene territorio en la esquina e influencia en el lado izquierdo y superior y en el centro. **Este es un muy buen resultado para Blanco.**

Conclusión: La respuesta en el punto 3-5 es un movimiento muy efectivo, si hay una piedra de ayuda al otro lado de la piedra que se aproxima de nuestro oponente. Si usted es el que está defendiendo, este movimiento debería estar en su arsenal de opciones. Si eres el que se acerca, debes tener cuidado de que tu oponente responda con este movimiento. Si la piedra de ayuda falta, este movimiento está perdiendo la mayor parte de su eficiencia.

Opción C - Responder con un movimiento de caballo

Este movimiento tiene como objetivo crear un resultado equilibrado donde ambos jugadores obtengan casi la mitad de lo que quieren y la única gran ventaja para el jugador al que se le acercó es que ahora obtiene sente y la capacidad de ganar la ventaja en otro lugar. El resultado más habitual es el ejemplo de joseki que vimos en la **página 63** y es una secuencia que encontrarán muy frecuentemente en sus partidas. Veámoslo con más detalle:

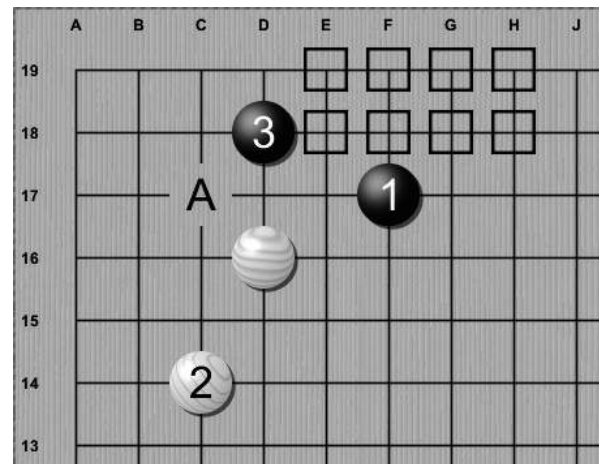
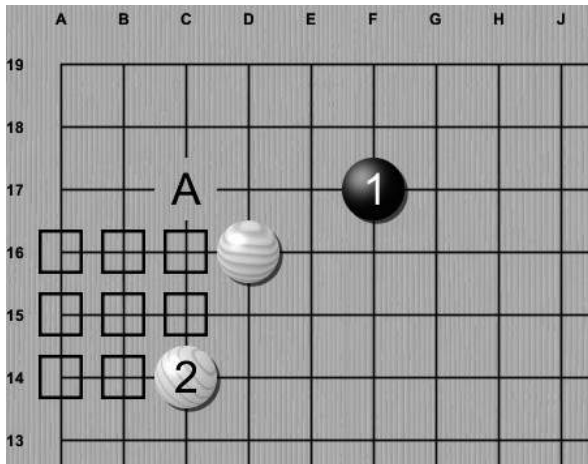


Imagen izquierda: La idea detrás de la defensa del movimiento del caballo es que logra dos cosas. Fortalece la esquina contra una invasión directa de 3-3 en A y expande el territorio e influencia de Blanco hacia el lado.

Imagen derecha: Así que la respuesta más usual de Negro es esta, porque tal movimiento hace que A sea un punto de competición y también expande a Negro hacia el lado y la dirección en que se acercó.

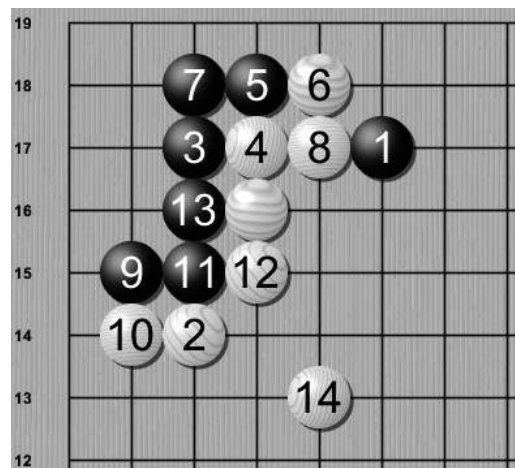
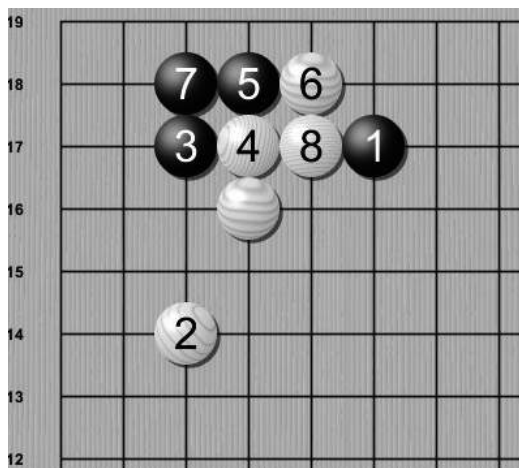
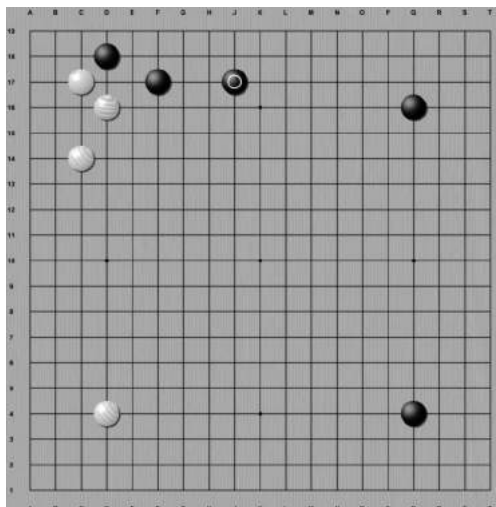
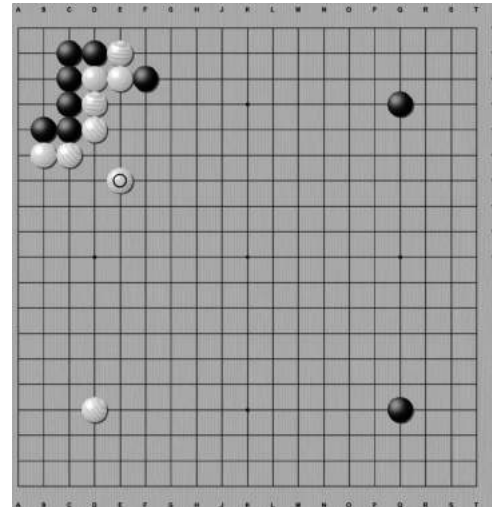


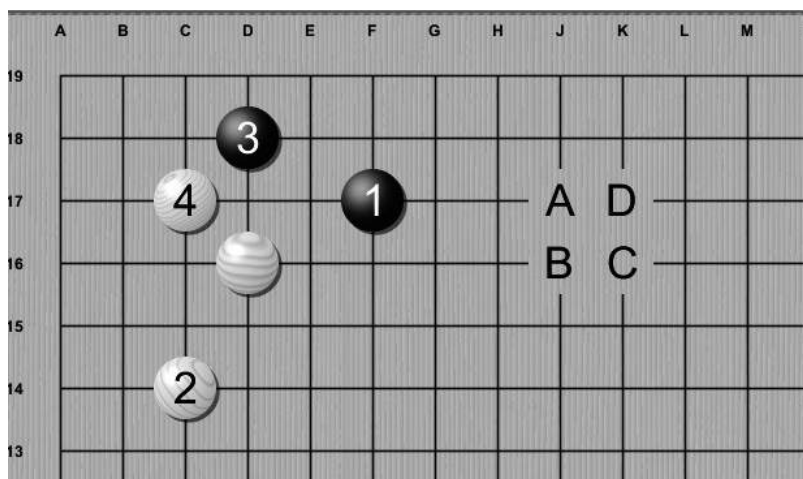
Imagen izquierda: Si Negro salta al punto 3-3, se separa inmediatamente de su piedra inicial y el movimiento del caballo de Blanco en 2 está en el lugar perfecto para interceptar la expansión de Negro...

Imagen derecha: Negro finalmente logrará vivir en la esquina, pero se ha dado por vencido, ambos la parte superior y el lado izquierdo por ello. Blanco tiene una forma perfecta y la piedra original de Negro parece redundante.



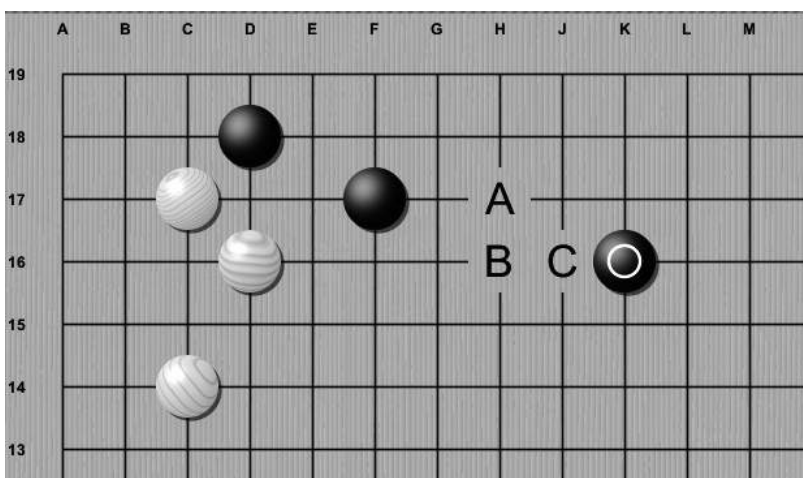
Hagamos una pausa e imaginemos los resultados finales de ambas opciones en el tablero. **Compare las dos imágenes.** ¿Qué crees que es mejor para Negro? En la imagen de la derecha, Negro inició el ataque, pero terminó siendo bloqueado por dentro, mientras que en la imagen de la izquierda el resultado es equilibrado y ambos jugadores consiguieron casi exactamente la mitad del corner y ambos se expanden hacia el lado. La imagen de la izquierda es mejor para Negro...





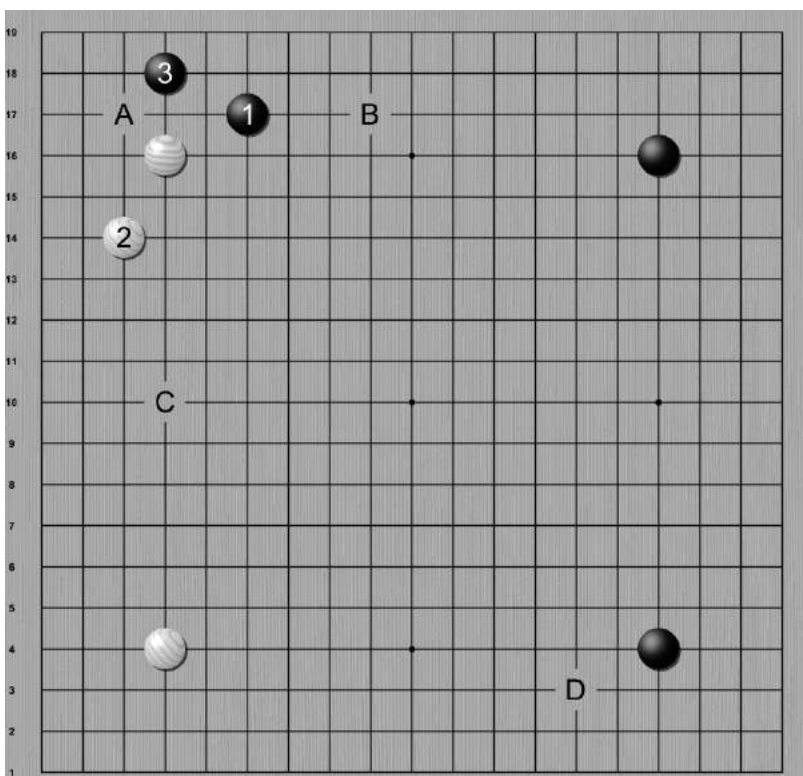
Así que, Negro trata de mantener el equilibrio y juega **3** en la segunda línea. Blanco tiene varias opciones ahora. La más usual es tomar el punto de conflicto por sí mismo y jugar la jugada **4** en el punto 3-3.

Negro quiere evitar ser rodeado, así que no puede permitirse que Blanco juegue ninguna jugada alrededor de **A**, **B**, **C** o **D**, así que Negro suele jugar en uno de esos puntos, siendo **A** y **B** los más seguros y por lo tanto las opciones más comunes que concluyen el joseki..



Por ejemplo, jugar en el punto estelar lateral parece ser un movimiento más rápido y poderoso, pero tiene tres puntos débiles para la invasión en **A**, **B** y **C**.

Ninguna de esas invasiones destruye totalmente el grupo de Negro, sin embargo, y veremos en el capítulo de invasión que Negro está bien con esos movimientos, pero muchos jugadores cuando empiezan a aprender tienen miedo de ser invadidos, así que juegan sobre todo las variaciones seguras. Yo propondría empezar jugando a lo seguro y luego experimentar con las opciones más peligrosas. **Intenta, aprende y diviértete!**



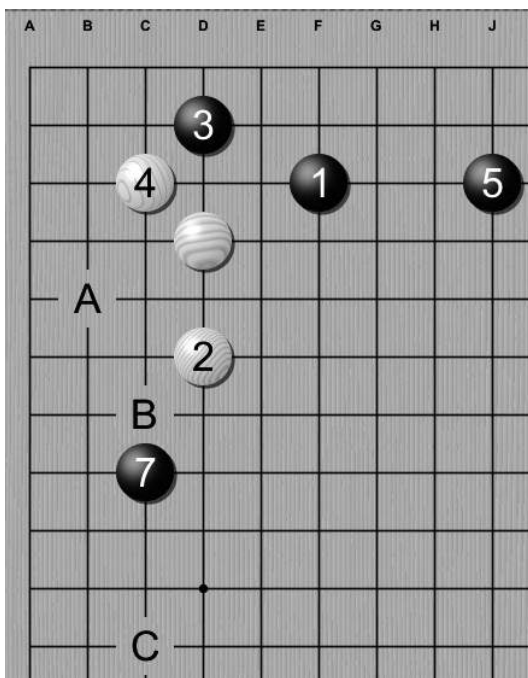
La simplicidad del joseki la convierte en una de las pocas secuencias que mucha gente deja sin terminar después de Negro **3**. La idea es que jugar a Blanco **4** en **A** es "demasiado lento", así que como las piedras de Blanco están a salvo, Blanco puede **tenuki** (jugar en otro lugar), normalmente en **C** o **D** en este ejemplo.

Después de que Blanco juegue con tenuki, Negro también puede hacerlo. Sus dos piedras tienen dos formas de hacer una base, ya que **A** y **B** son **miai** y el joseki puede ser terminado en cualquier momento. Si Blanco juega **A**, el joseki normal está terminado. Si Blanco juega con **B**, Negro puede tomar la esquina con **A**. Esta flexibilidad en las formas de salvar a su grupo significa que Negro está a salvo y por lo tanto es libre de responder al tenuki de Blanco o atacar de nuevo en otro lugar del tablero. Así que, si tú o tu oponente no terminan este joseki, ambos jugadores están a salvo.

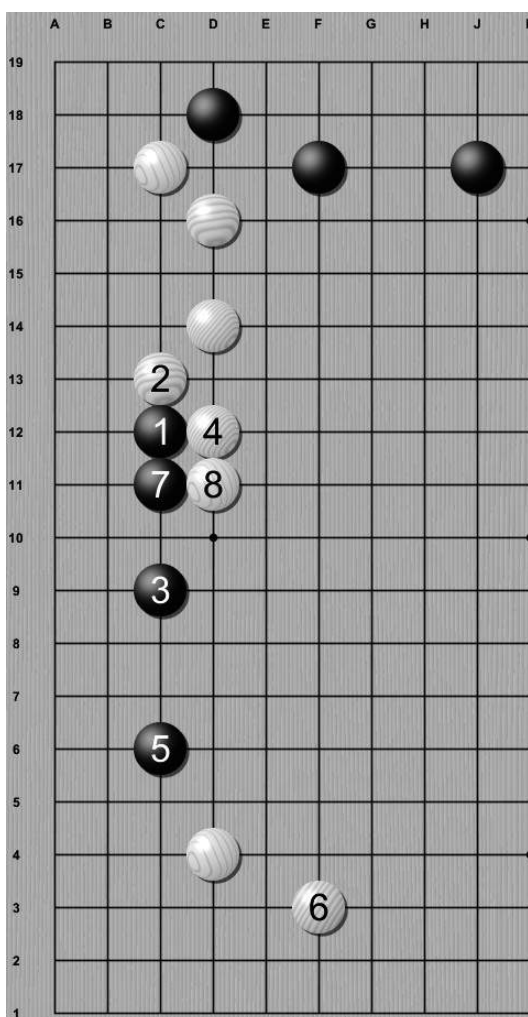
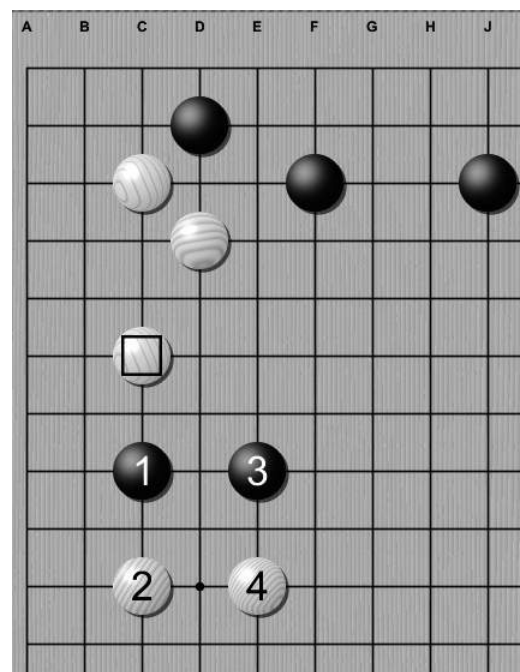
Conclusión: La respuesta de los movimientos del pequeño caballero es uno de los más pequeños, fáciles y equilibrados joseki del juego. No sólo da un resultado equilibrado a ambos jugadores, sino que también es lo suficientemente indulgente en caso de que un jugador no complete todos los movimientos del joseki. Se encontrarán con este joseki muy a menudo y se sentirán inclinados a usarlo, con la misma frecuencia. El hecho de que cada movimiento del joseki sea fácil de comprender hace que sea fácil de usar, pero también fácil de ajustar, en caso de que su oponente intente jugar un movimiento totalmente diferente al que usted espera, hace que este joseki sea extremadamente amigable para los principiantes.

Opción D - Responder con un movimiento de salto de un espacio

Este movimiento tiene exactamente la misma idea detrás de él como la respuesta de movimiento del Caballero, pero da más énfasis al centro en lugar de la esquina. De hecho, la mayoría de las variaciones que acabamos de analizar para la respuesta de movimiento del Caballero podría seguir siendo la misma, aparte del hecho de que ahora el Negro puede amenazar con atacar directamente la formación del Blanco.

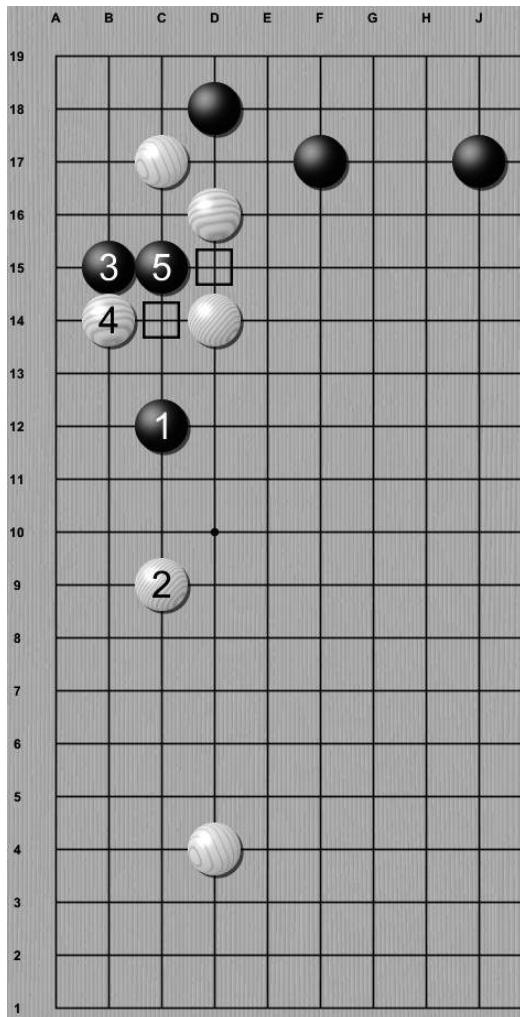


La anterior secuencia de joseki sigue siendo razonable con el movimiento 2 siendo un salto de un espacio, pero ¿si Negro después juega en el lado opuesto como en la imagen de la izquierda y amenaza con jugar A o C?... Si Blanco bloquea en B, Negro simplemente se extiende a C y hace una base. Si Blanco le quita la base a Negro jugando C, entonces Negro se desliza en A. En la imagen derecha se puede ver que el movimiento joseki del Caballero no ofrece la misma doble amenaza para Negro debido a que la piedra marcada está en la 3ª línea.



Blanco bloquea en B
En la imagen de la izquierda vemos una posible variación en caso de que Blanco intente defender su esquina. Negro se extiende con gusto dos veces por el lado, mientras Blanco lucha por contenerlo.

Blanco bloquea en C
En la imagen de la derecha vemos una posible variación en caso de que Blanco intente quitarle la base a Negro. Negro se desliza a 3 y está en camino para reducir la esquina de Blanco. Si Blanco trata de resistir, como vemos en esta secuencia, Negro 5 lleva a un doble pío en dos saltos de un espacio. Blanco no puede defender ambos al mismo tiempo, así que se ve obligado a elegir uno y renunciar al otro. Ambas opciones parecen ser desagradables para Blanco



Conclusión: La respuesta de un salto espacial parece inferior a la respuesta de movimiento del Caballero, en un tablero vacío. La única vez que es más ventajosa es cuando ya tenemos algunas piedras en el lado hacia el que intentamos saltar. Eso nos ayuda a cubrir la principal debilidad de la respuesta de un salto espacial, que es el ataque en tercera línea que hemos analizado. Si Blanco tiene una piedra alrededor del punto estelar en ese lado, entonces este joseki es mejor que la respuesta de movimiento del Caballero. Si no, entonces debería evitar jugarlo o esforzarse por explotarlo.

Opción E - Responder adjuntando en la piedra que se aproxima

Este movimiento tiene como objetivo mantener la esquina así como expandirse hacia el lado. Este es un objetivo muy elevado, así que no es sorprendente que sea una jugada que sólo puede ser jugada si tenemos una piedra extra para ayudarnos, al igual que con la extensión de un espacio. Veamos la variación más común y cómo, porqué y cuándo funciona:

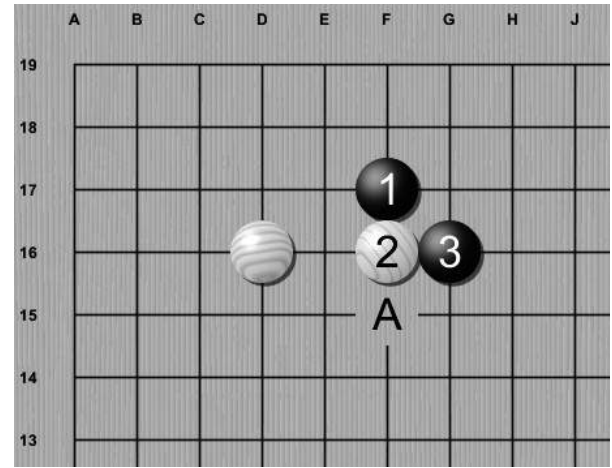
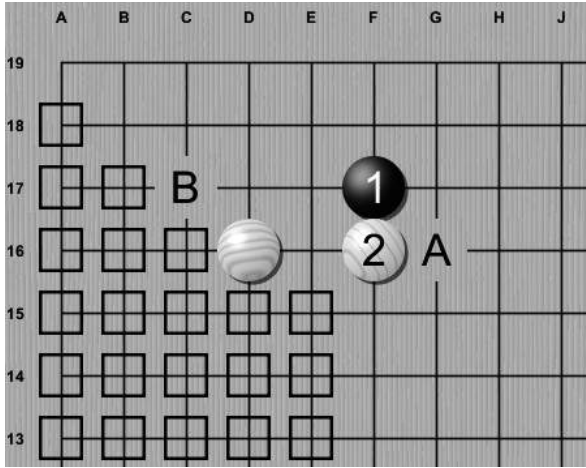


Imagen izquierda: Blanco se fija en la piedra negra para ejercer la mayor presión, con el fin de defender el lado y la mayor parte de la esquina. Negro puede jugar el hane en A o lanzarse a la esquina en B, siendo A el movimiento más usual.

Imagen derecha: Una vez que Negro hace el hane, Blanco necesita ayudar a su piedra y evitar el atari en A. La razón por la que debemos tener cuidado de no adherirnos a otras piedras es que ponemos nuestra piedra en peligro de ser rodeados.

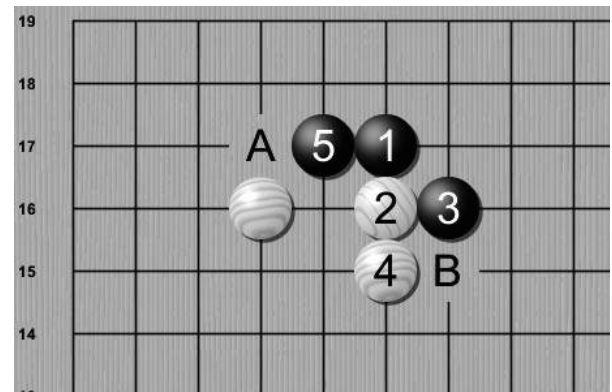
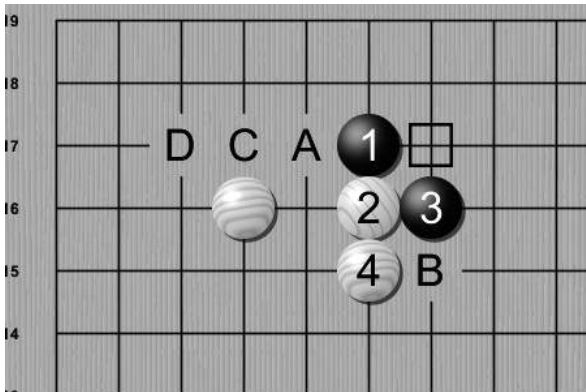


Imagen izquierda: Negro quiere proteger su propio punto débil en la marca cuadrada con A o B. Negro también puede elegir dejarlo desprotegido e ir a la esquina con C o D. La elección más usual es A ya que es la más segura...

Imagen derecha: En cuyo caso ahora es el turno de Blanco para decidir lo que quiere. Blanco puede defender su esquina y lado con A o ir por el lado y centro con B. Elegir B es raro después de invertir todos estos movimientos para proteger la esquina.

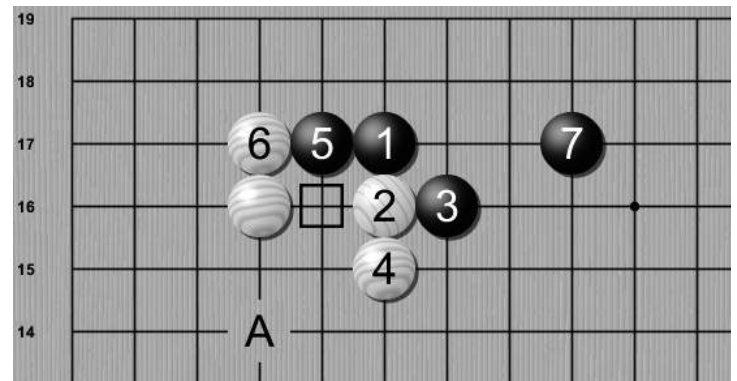
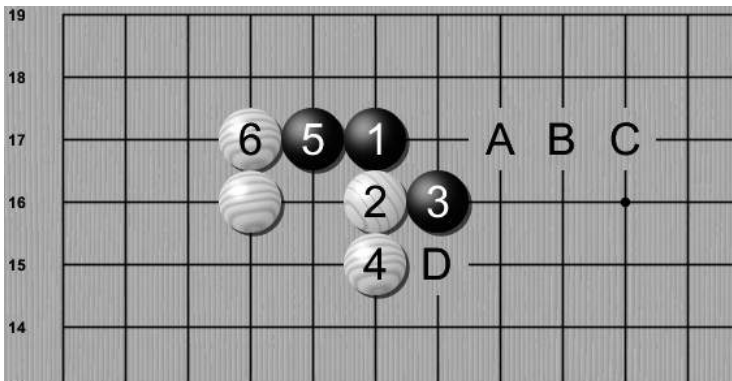
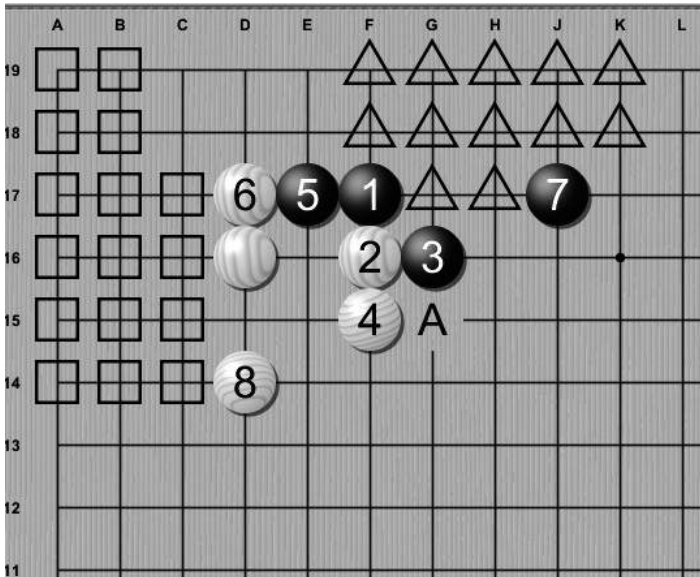


Imagen izquierda: Negro quiere expandirse ahora, mientras sigue protegiendo su punto de corte, así que A, B, C y D son los movimientos obvios hacia las dos direcciones que le quedan a Negro para expandirse. La elección B es una elección común, como una concesión entre la segura A y la más audaz C.

Imagen derecha: Blanco se queda con un punto de corte en el lugar marcado. Blanco podría jugar allí, pero es una mala forma (dos triángulos vacíos) que sólo defiende, así que la forma de la mesa en la A es un mejor movimiento que protege el corte y se expande al mismo tiempo..

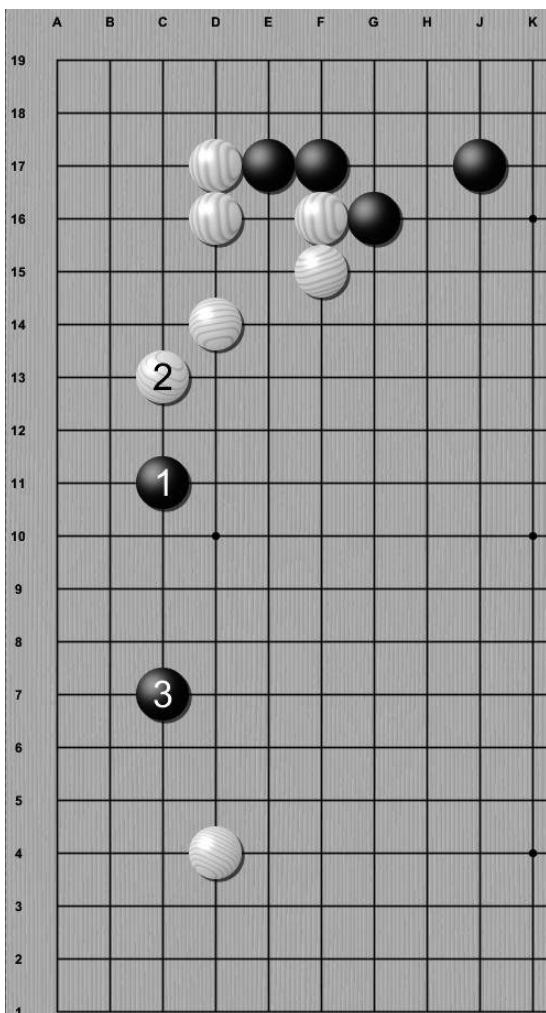


Ahora el joseki está completo con Blanco **8** y las cosas parecen estar bastante bien para Blanco. Consiguió la mayor parte de la esquina y hay poco que Negro pueda hacer para romper la formación de Blanco y tiene la capacidad de expandirse por el lado izquierdo o el centro en **A**.

Negro, por otro lado, tiene algunos puntos en la parte superior y puede seguir expandiéndose hacia el lado derecho o salir en el centro en la **A**.

El punto en **A** es un punto central de enfoque para ambos jugadores, así que a veces puedes ver a cualquiera de ellos tratando de jugar allí tan pronto como sea posible.

Así que, Negro está bien y Blanco parece feliz con su resultado. **¿Cuál podría ser el problema para Blanco?**



El problema es que Negro tiene sente y que tenemos que pensar toda la situación del tablero y la posible dirección del juego. El problema es que Negro juega en la 3ª línea del lado y amenaza con expandirse en cualquier dirección.

En la imagen de la **izquierda**, Blanco defiende su esquina superior y sus ganancias del joseki, pero Negro toma la mayor parte del lado y Blanco tiene que responder en la esquina inferior izquierda también.

En la imagen de la **derecha**, Blanco bloquea desde el otro lado y Negro se desliza por debajo de las piedras de la 4ª línea de Blanco reduciendo la esquina a casi la mitad, creando espacio para él en el lado y reteniendo sente para sí mismo para jugar en **A** primero! Este joseki necesita piedras de ayuda para poder trabajar bien...

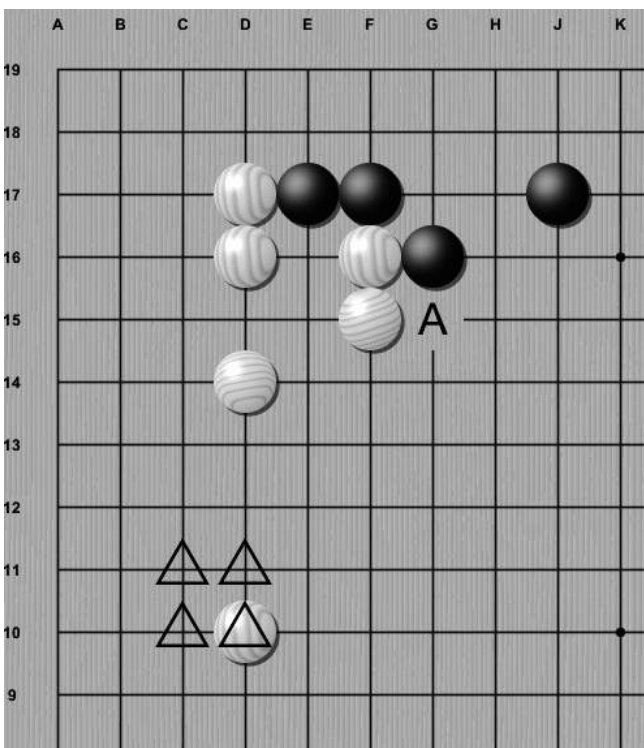
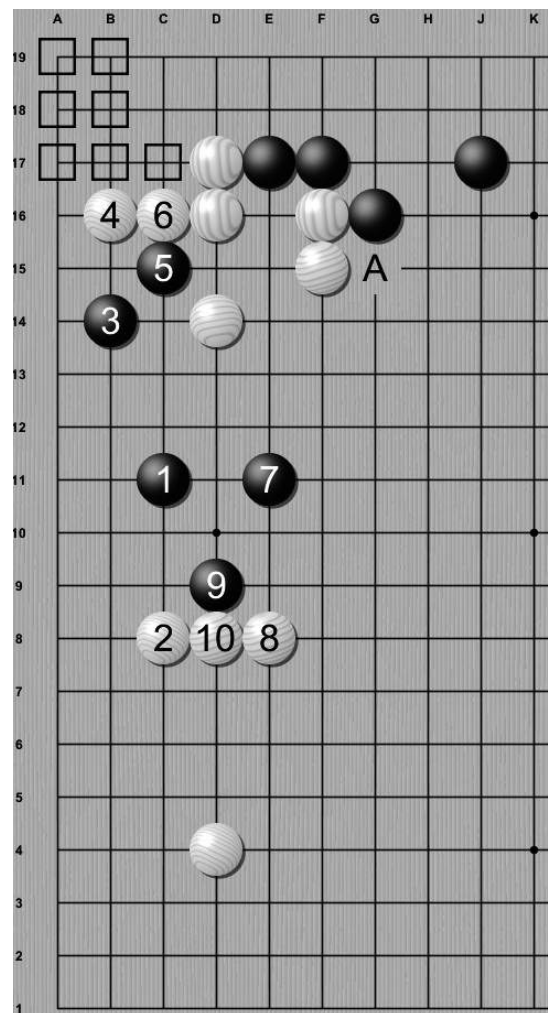


Imagen izquierda: Si hay una piedra de Blanco en la punta de la estrella lateral o en los puntos marcados a su alrededor, entonces Negro pierde la capacidad de saltar en el lado derecho y crear estragos con una doble amenaza. Al Negro sólo le queda la opción de jugar **A** por el momento y aunque es un buen movimiento, no es tan bueno como los casos anteriores que acabamos de mencionar. Con una piedra de ayuda para Blanco, la respuesta de sujeción joseki está entregando a Blanco un muy buen resultado en realidad. Negro tampoco está descontento con el resultado, simplemente no está consiguiendo todo como antes.

Conclusión: Conclusión: La respuesta de apego joseki es buena para Blanco si, y sólo si, tiene otra piedra de ayuda en el lado. En cualquier otro caso, evita jugarla, de lo contrario tu oponente tendrá la ventaja. Si tu oponente juega sin una piedra de ayuda, salta a su lado abierto y explota para ganar la ventaja.

Opción F - Responder con la pinza de un espacio

Este movimiento tiene como objetivo enfatizar el lado desde el cual su oponente está tratando de acercarse a usted. Le da a tu oponente la opción de tomar la esquina y renunciar al lado desde el cual se acercó originalmente, o renunciar a acercarse a la esquina y enfocarse en ese lado también. La primera opción es la más efectiva para la persona que intenta acercarse, pero a veces el lado es tan importante que necesita detener el acercamiento y defender el lado. Veamos cómo y cuándo funcionan estas elecciones:

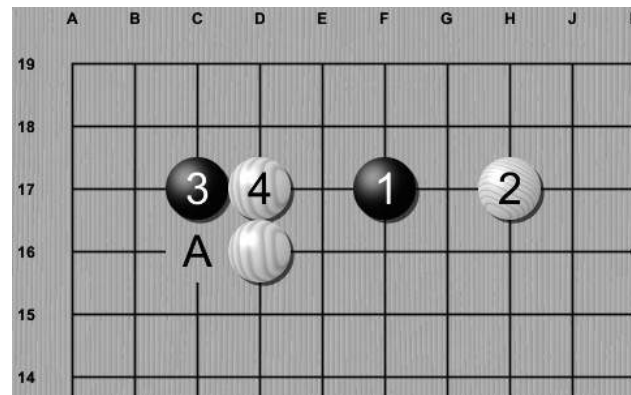
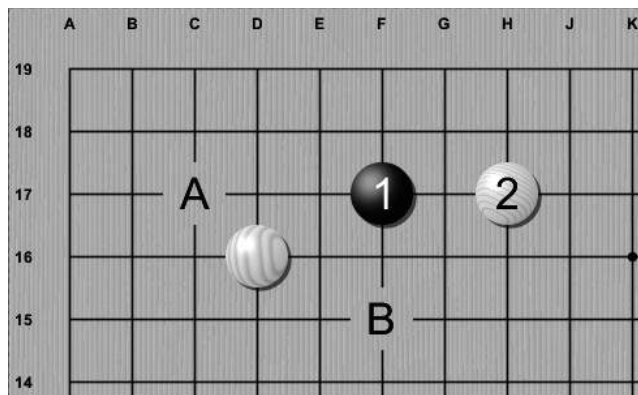


Imagen izquierda: Después de la pinza de Blanco en el movimiento 2, Negro puede o invadir la esquina en A o saltar en B. Veamos la opción A primero...

Imagen derecha: Blanco podría jugar en A si el lado izquierdo es más importante, pero la opción más razonable es el movimiento 4, que divide las piedras negras...

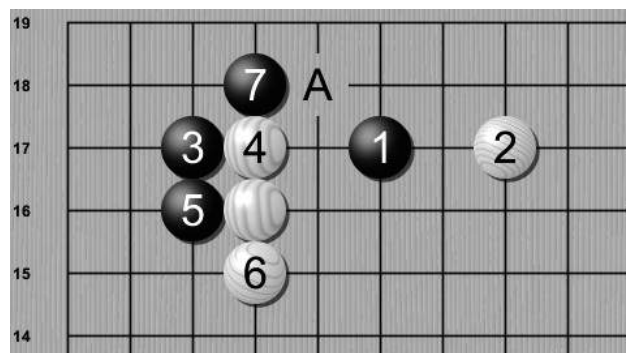
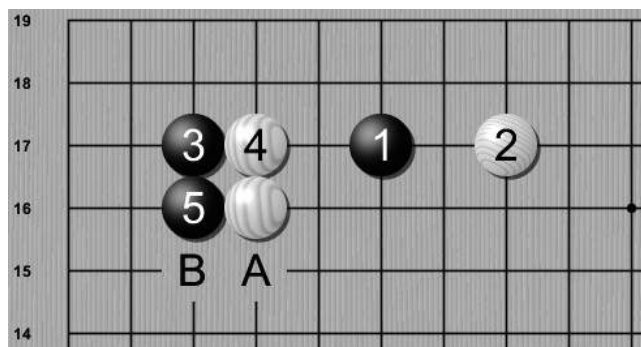


Imagen izquierda: Negro 5 trató de extender las piedras y crear una base en la esquina. Blanco puede extenderse en A o hane en B, como en el joseki de la **página 66**, pero en este caso, debido al Negro 1 esto es un error, como veremos en la siguiente página.

Imagen derecha: Después de que Blanco se extiende, Negro 7 usa su movimiento 1 para amenazar con conectarse debajo de las piedras de Blanco. Blanco, por supuesto no puede permitir que eso suceda, así que jugar en A es un cierto movimiento sin ninguna otra alternativa práctica.

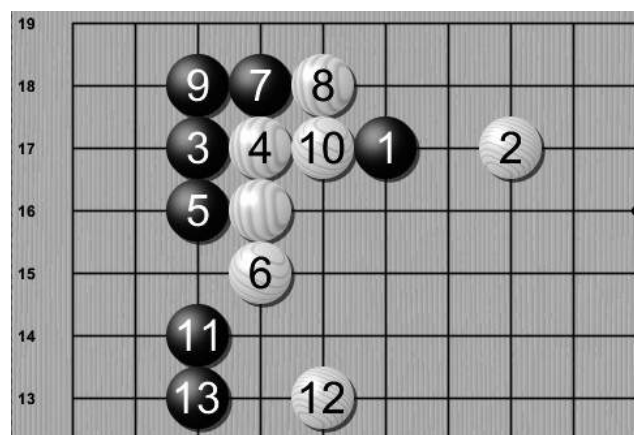
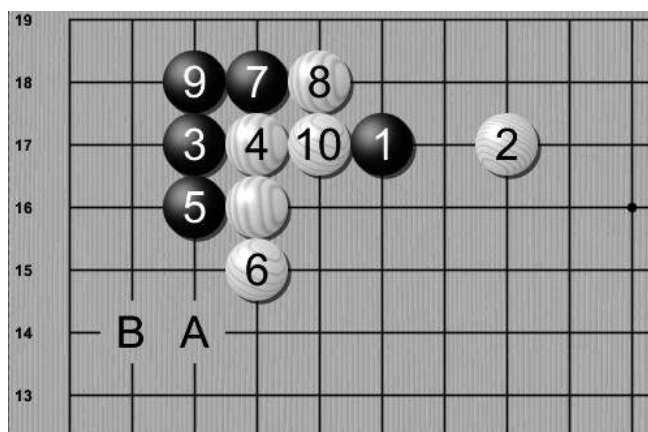


Imagen izquierda: Blanco 8 defiende y Negro 9 conecta al grupo de Negro. Blanco 10 también conecta las piedras de Blanco y ahora Negro puede hacer fácilmente dos ojos y vivir en la esquina ya sea jugando A o B...

Imagen derecha: Si Negro juega la opción más agresiva en el movimiento 11, Blanco suele crear un gran muro con el movimiento 12, mientras minimiza las posibilidades de que la piedra 1 de Negro se escape más tarde. Movimiento 13 solidifica el grupo de Negro concluyendo el joseki.

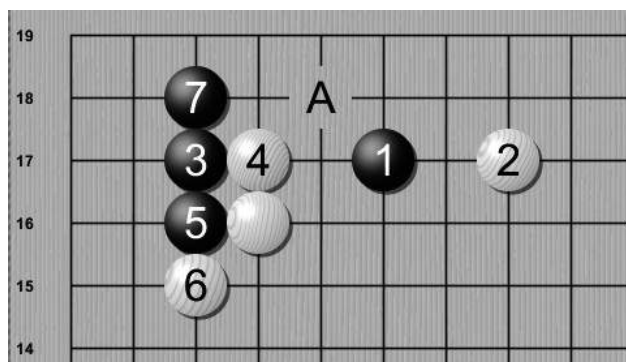
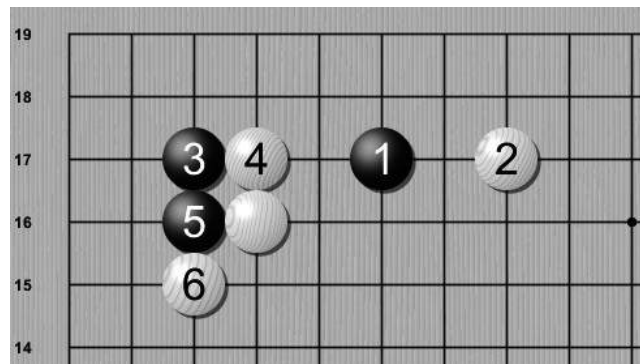


Imagen izquierda: Pero volvamos al **movimiento 6**. Mencionamos que esta vez Blanco jugando el hane fue un error. ¿Qué cambió del joseki de la **página 66**? ¿Es tan importante la piedra del **1**?

Imagen derecha: Resulta que hace mucha diferencia. El movimiento común para aprovechar el exceso de juego de Blanco es simplemente extenderse a **7** y amenazar con conectar por debajo con el mov. **1** en **A**.

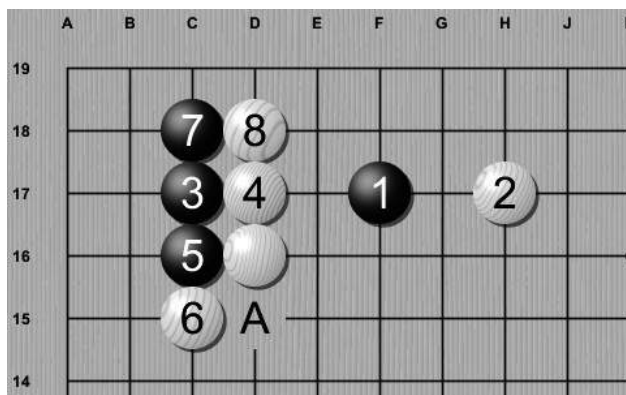
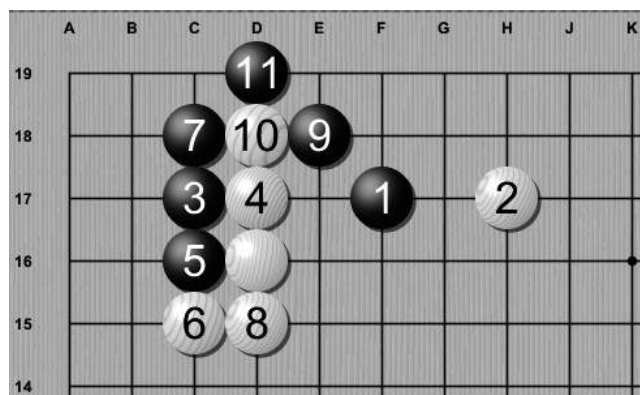
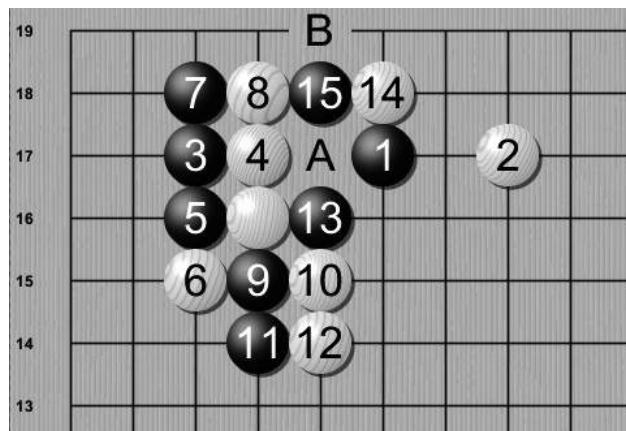
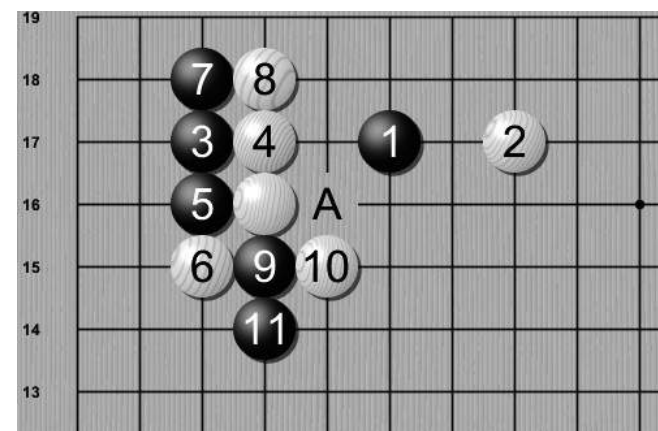


Imagen izquierda: ¿Pero cómo funciona ese movimiento exactamente? Si Blanco ignora la amenaza, entonces Negro **9** conecta los dos grupos de Negro. Es un resultado desastroso para Blanco, así que...

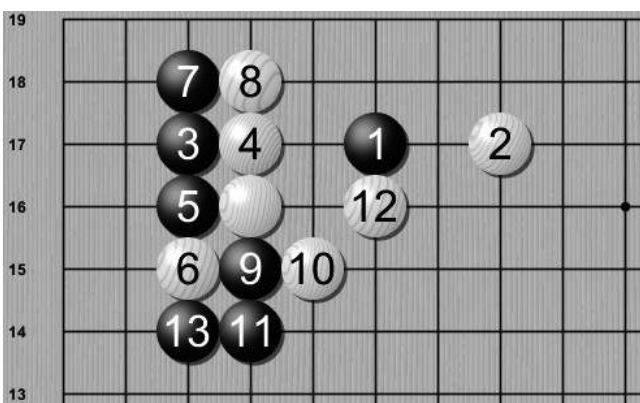
Imagen derecha: Blanco suele responder a Negro **7** bloqueando el camino, creyendo que aún tiene una buena forma con un hane sobre las piedras de Negro. Pero el corte en **A** es peligroso debido a Negro **1**...



Negro corta a las **9** y Blanco no puede ignorar la oportunidad de atariar la piedra de corte a las **10**. Negro se extiende a las **11** y está a salvo y ahora Blanco tiene otro punto de corte en **A**, debido al movimiento **1** ...

Si Blanco ignora ese corte, la palabra desastre describe el resultado para Blanco.

Si Blanco no aborda el corte con el movimiento **12**, entonces Negro **13** corta a Blanco por la mitad. Si Blanco intenta huir con el **14** y posiblemente conectar su grupo con Blanco **2**, entonces Negro **15** mata las piedras de Blanco. Blanco no puede jugar en **A**, porque colocaría su grupo en atari y tampoco puede jugar en **B**, porque Negro jugaría en **A**, colocando las piedras de Blanco de nuevo en atari. El grupo de Blanco está muerto y Negro tiene una gran ventaja al dominar totalmente esta esquina.



Así que normalmente **Blanco 12** protege el corte y Negro capturó la piedra de Blanco ganando una gran esquina.

Tengan cuidado : cuando se juega una secuencia, una piedra extra puede hacer una gran diferencia. **Siempre ten cuidado con tus puntos de corte y no seas codicioso.**

¿Pero qué pasa si el negro decide saltar cuando se le pincha?

Normalmente Negro elige hacerlo cuando el lado desde el que se acerca es muy importante para él y ha invertido algunas piedras más allí. Veamos cómo va esta idea normalmente:

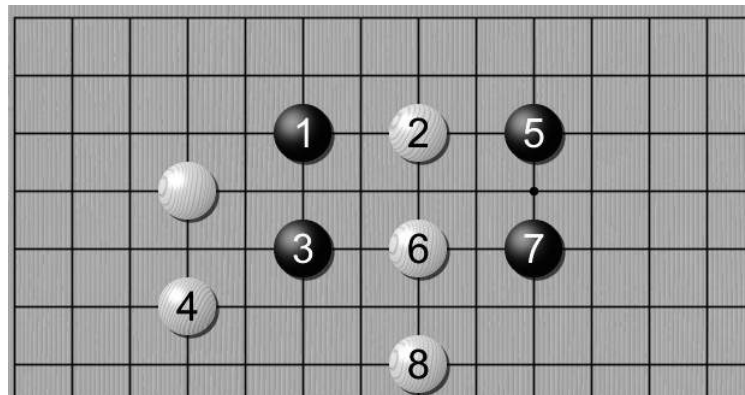
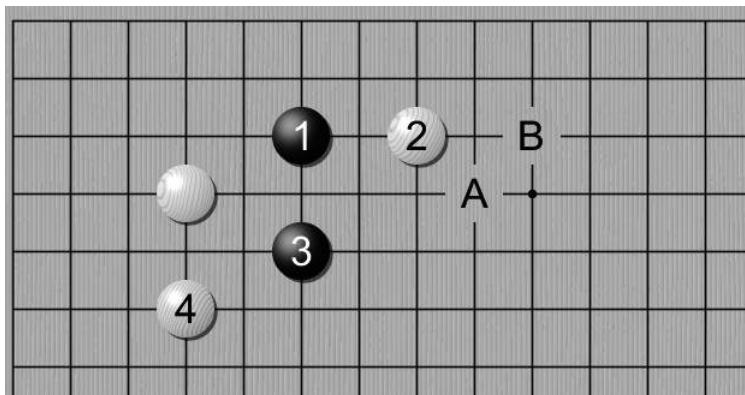


Imagen izquierda: Negro salta con el movimiento **3** y Blanco suele seguir con el movimiento **4**, para reclamar la influencia de la esquina y el lado izquierdo. Negro puede jugar **A** o **B**, para pinchar la piedra de Blanco y ganar algo de espacio, pero **B** es un error...

Imagen derecha: Si Negro trata de pinchar la piedra de Blanco, Blanco sólo salta y ahora Negro tiene dos grupos con uno que se rodea muy rápido.

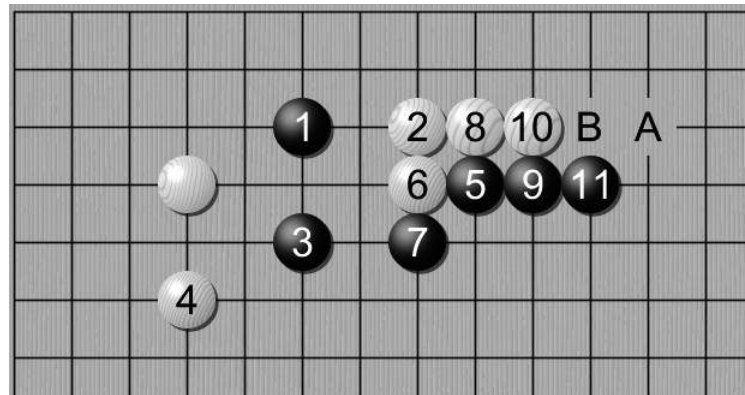
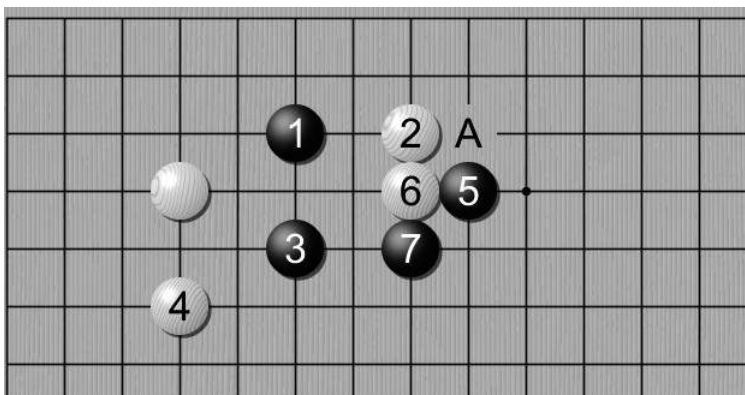


Imagen izquierda: Así que Negro casi siempre golpea con el hombro la piedra de Blanco en el movimiento **5**. Blanco intenta desconectar las piedras de Negro en el **6**, pero el movimiento **7** resuelve ese problema. Blanco está siendo rodeado, así que Blanco tiene que correr con **A**...

Imagen derecha: Blanco corre a lo largo de la tercera línea creando una base para él y Negro la sigue. Después de tener tres piedras sólidamente conectadas, Blanco puede saltar en **A**, en lugar de seguir empujando un punto a la vez en **B**. Si Negro corta allí...

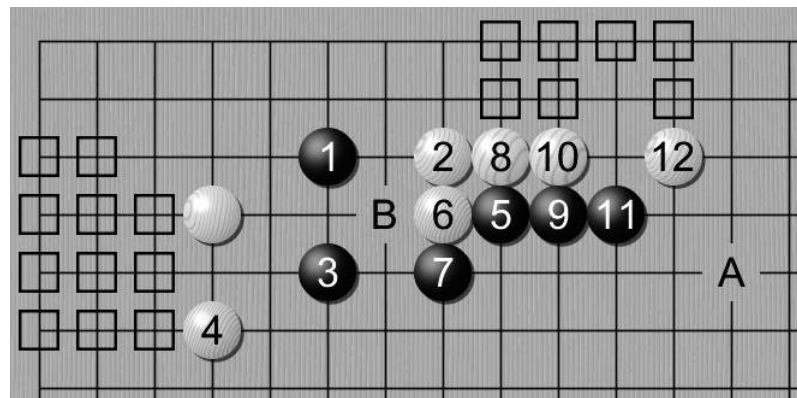
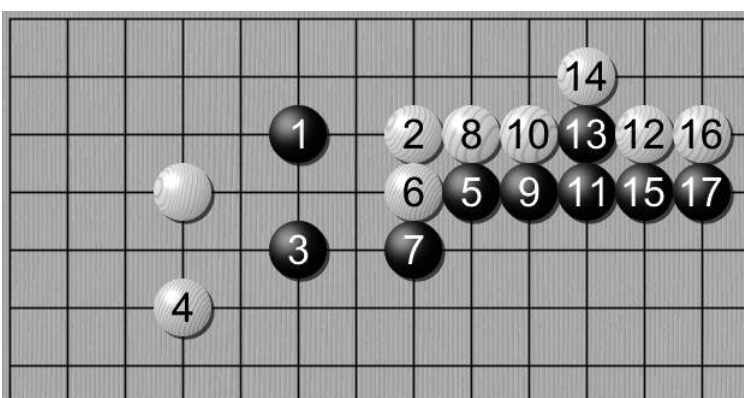
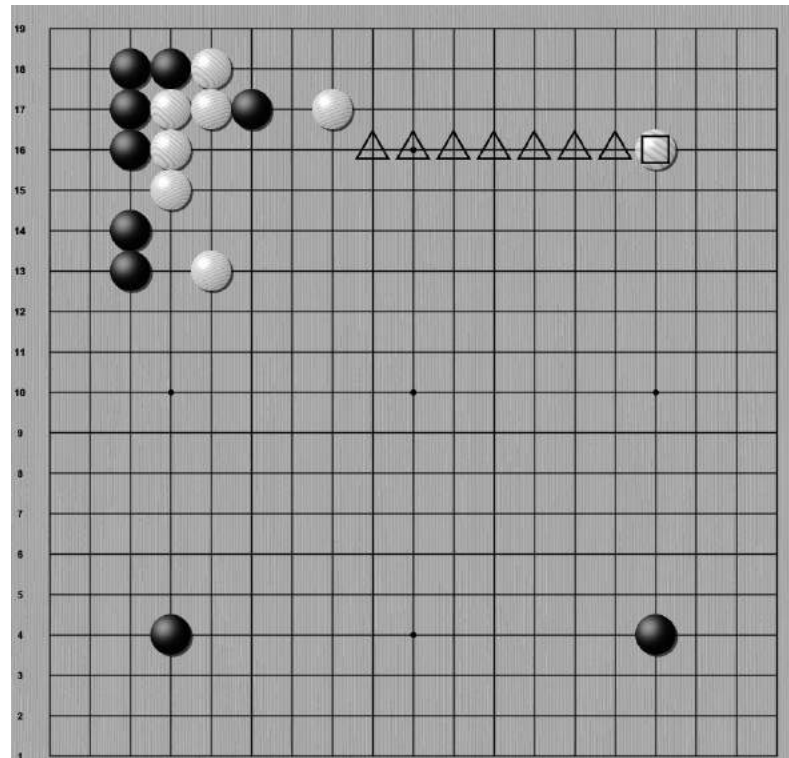
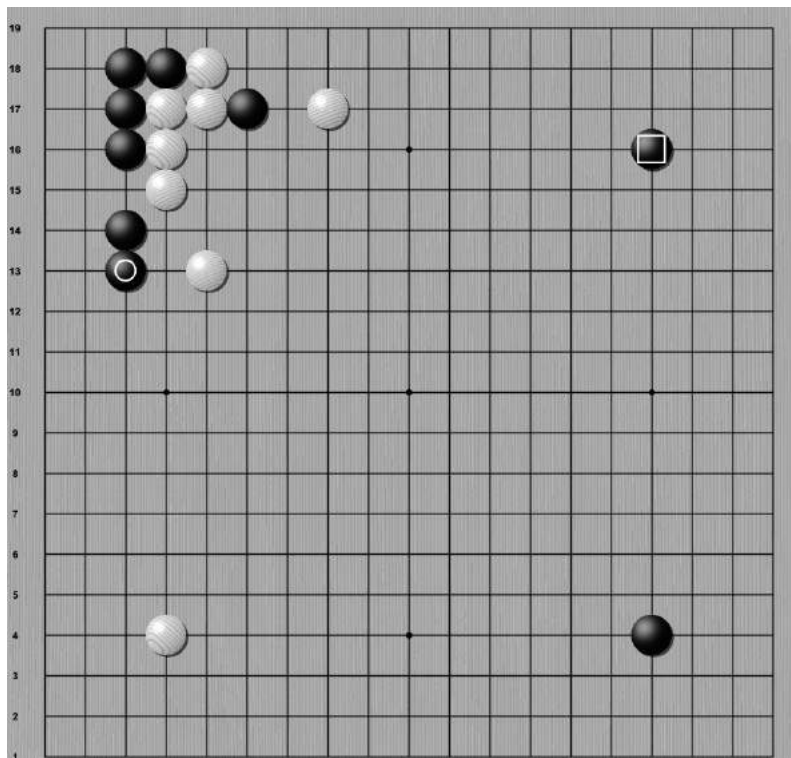


Imagen izquierda: El corte de Negro no funciona, porque todas las piedras de Blanco (movimientos **2**, **8** y **10**) estaban sólidamente conectadas y Negro no puede atariar ninguna piedra de Blanco y empujar y separar las piedras de Blanco...

Imagen derecha: Así que, después de que Blanco salte a los **12**, el joseki se considera terminado. Negro puede jugar en **A** o **B** o tenuki, dependiendo de todo el tablero.

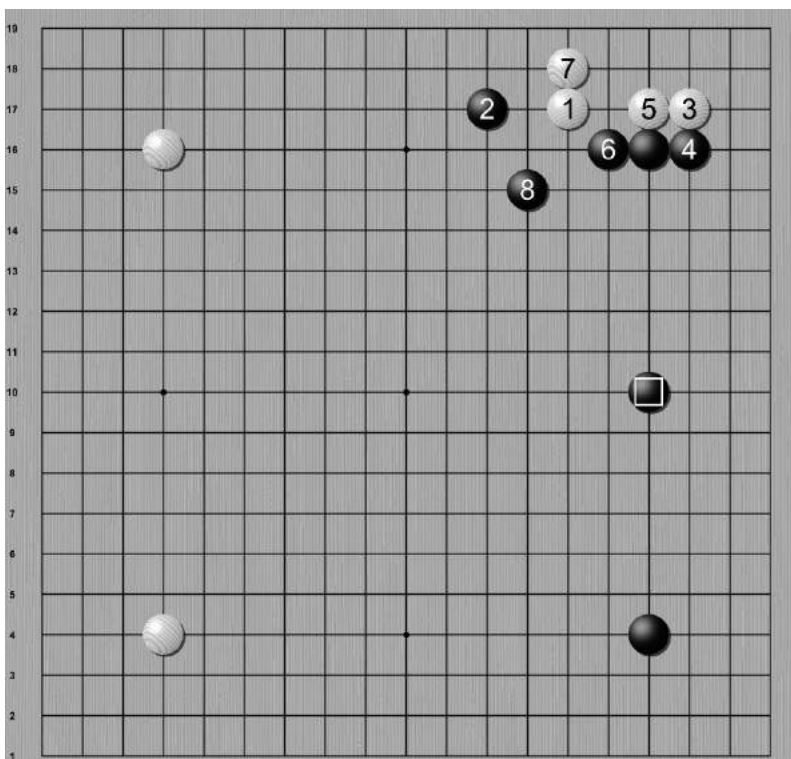
Blanco suele estar contento con este resultado ya que obtuvo puntos en la parte superior, la mayor parte de la influencia de la esquina y el lado izquierdo a cambio de que Negro gane un muro y no territorio.

Pero, ¿cuándo pinchamos? ¿Cuándo es la dirección correcta para usar una pinza? Recordemos que el objetivo de la pinza es enfatizar el lado desde el que viene el ataque del oponente, así que normalmente pinzamos cuando tenemos piedras que queremos desarrollar allí. Por ejemplo, comparemos estas dos situaciones:



En la imagen de la **izquierda** Blanco pinzó con la piedra negra marcada en la esquina de la dirección del ataque. En la imagen de la **derecha**, Blanco pinzó con una piedra de Blanco en esa posición.

Incluso mirando las dos tablas, la imagen de la derecha parece mucho mejor. En la imagen de la izquierda, la piedra negra marcada está poniendo una barrera a la expansión de Blanco, pero en la imagen de la derecha todas esas líneas marcadas están dentro de la influencia de Blanco y cualquier movimiento que haga Negro estará instantáneamente en desventaja.



A veces el defensor elegirá bloquear desde el otro lado y permitir que las piedras atacantes se conecten, para ganar influencia lateral. La imagen de la izquierda muestra un ejemplo típico de un joseki que se utiliza cuando la piedra marcada está en el lado y queremos desarrollar esa área en lugar de la parte superior.

Todo es cuestión de qué dirección queremos construir, qué dirección sentimos que somos más fuertes, **qué dirección es más grande para nosotros**.

La imagen de la izquierda es un resultado habitual de nuestro sujeto después del joseki: **Fuseki**. Las piedras de Negro en el lado derecho dominarán la dirección de las decisiones de juego tal vez durante todo el juego. Revisaremos esta secuencia exacta más tarde, así que, por el momento, tengan en cuenta el posible resultado.

Conclusión : Las pinzas son movimientos muy fuertes, pero debemos ser muy cuidadosos y considerar todo el tablero cuando las usamos. Para esta pinza en particular, cuando te acercas y te pinzas así, la respuesta más provechosa es saltar a la esquina del oponente. Cuando te acercas, siempre debes tener en cuenta que si pinzas, lo más probable es que pierdas tu esquina. La piedra original que se aproxima es muy difícil de manejar y tiene mucho **aji**, incluso en el último juego.

▶▶ 3-4 puntos joseki

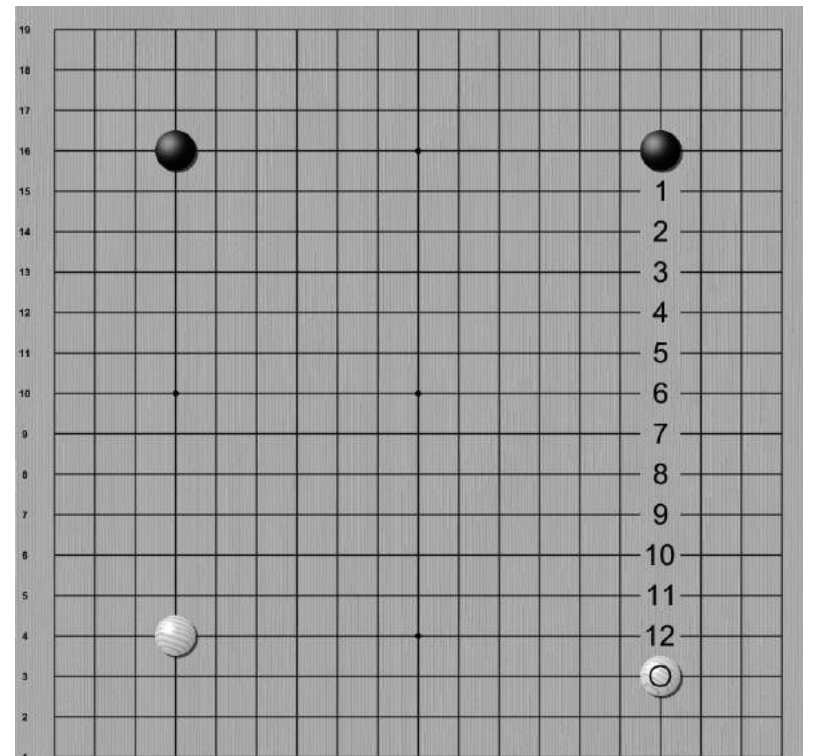
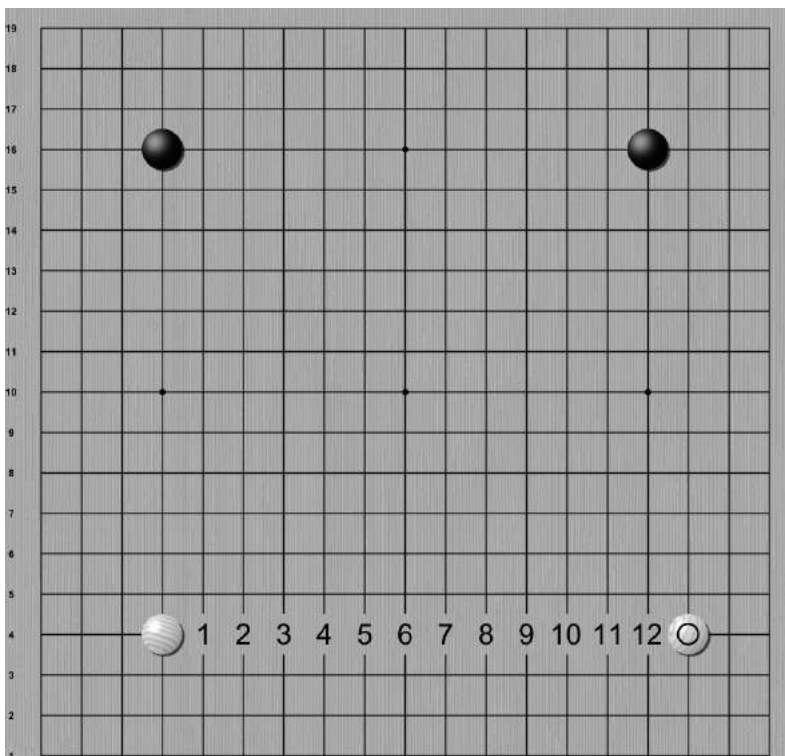
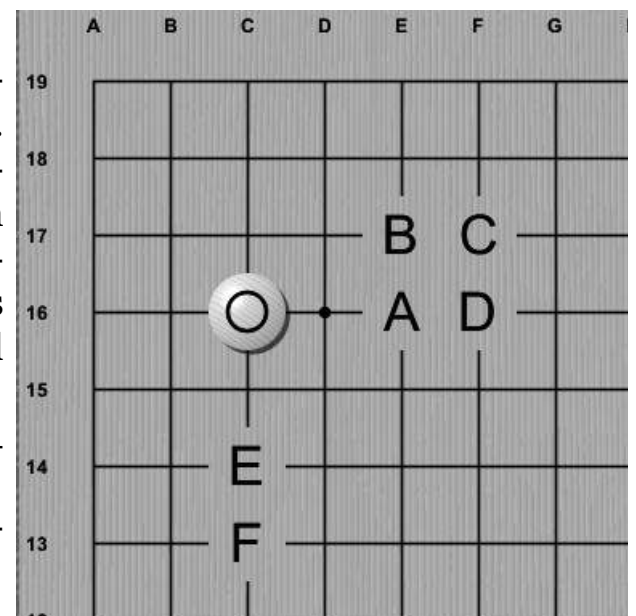
El otro movimiento más popular en la apertura es jugar en el punto 3-4. Esta elección muestra principalmente un deseo de territorio y a diferencia del punto 4-4 que es simétrico y único para cada esquina, en este caso hay dos puntos 3-4 en cada esquina y elegir entre uno u otro no es una cuestión trivial. Es necesario reflexionar sobre la situación del tablero y la **dirección del juego** e incluso desde los primeros movimientos nos vemos obligados a pensar qué queremos hacer en el tablero y dónde. Veamos primero algunas de las opciones que tiene el oponente, al tratar de acercarse al punto 3-4 y eso nos ayudará a decidir cuál de los dos puntos es más adecuado para nosotros y cuándo.

Posibles formas de acercarse a 3-4 puntos

Estas son las formas más probables en que los jugadores pueden acercarse al punto 3-4 y esperar tener un resultado bueno o equilibrado. **A** y **B** son las aproximaciones más populares con docenas de variaciones y joseki surgiendo de ellas, ya que son movimientos que han existido durante miles de años. Esas variaciones merecen ser estudiadas, pero en este libro estudiaremos sólo tres joseki para **A**, que es la jugada más moderna y habitual que se juega en casi cualquier nivel de juego.

C y **D** son formas más amplias y seguras de acercarse a la piedra 3-4 en caso de que queramos que nuestro enfoque sea más flexible.

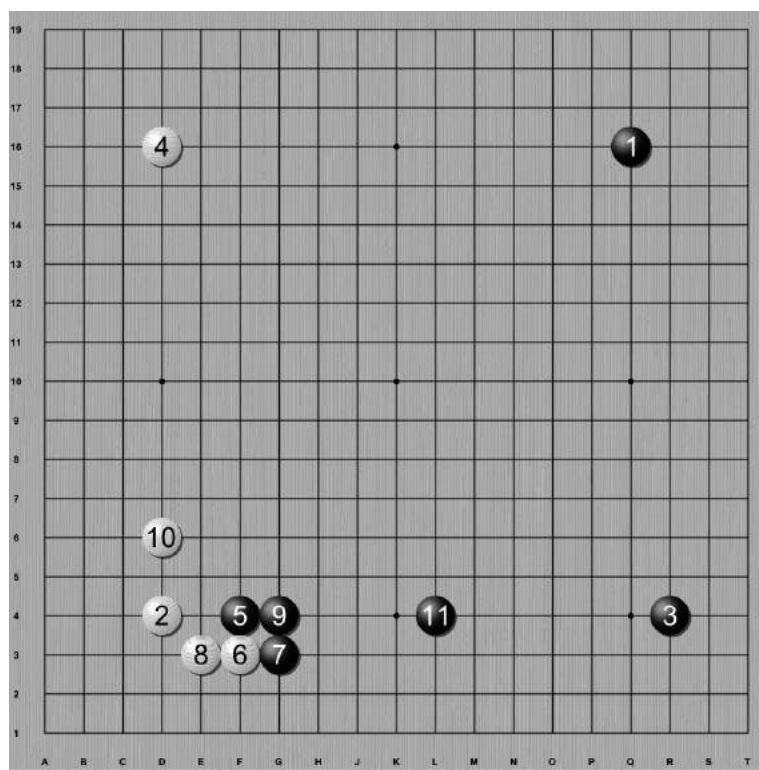
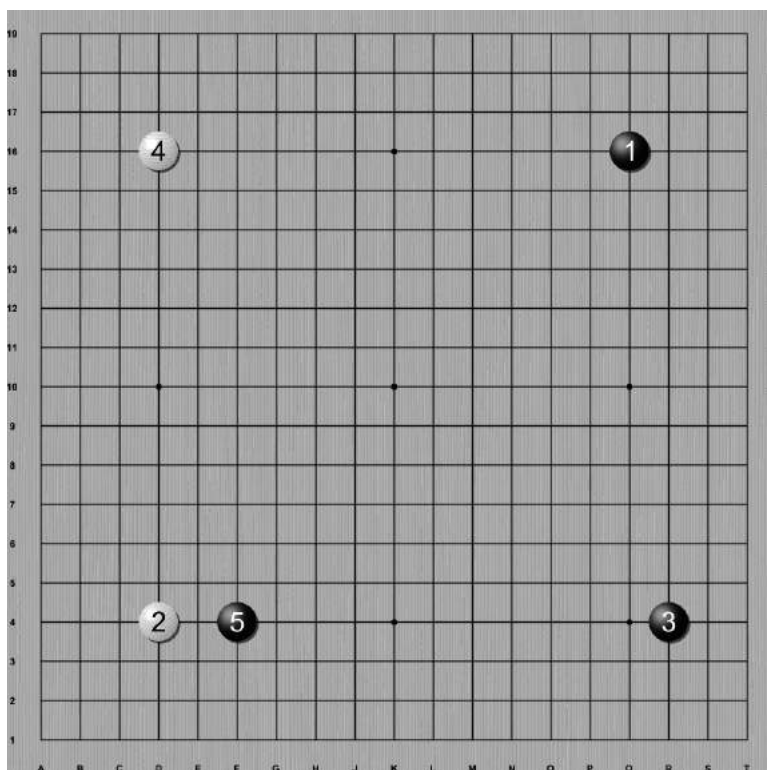
E y **F** son movimientos que se eligen cuando queremos evitar acercarnos al punto 3-4 desde su lado habitual, a toda costa.



¿Qué 3-4 puntos es mejor?

En la imagen de la **izquierda** la piedra de 3-4 puntos de Blanco está frente a una piedra de Blanco y es el turno de Negro. En la imagen **derecha**, la piedra de 3-4 puntos de Blanco está frente a una piedra de Negro y es el turno de Negro.

En ambos casos este es el lado más grande para ambos jugadores (12 puntos/espacios de ancho) y la dirección del juego dicta que a Negro le encantaría acercarse a Blanco por el lado más grande, mientras tiene una piedra amiga a su espalda. Así que la imagen correcta está a favor de Negro y no de Blanco, porque es el turno de Negro...



Una de las ventajas de que Negro juegue primero es que puede tener una piedra de 3-4 puntos frente a una piedra de Blanco, porque lo más probable es que pueda usarla para expandirse en el lado más grande. En la imagen de la izquierda, Negro puede jugar el **movimiento 3** allí, creando el lado más grande hacia la piedra Blanco, porque es su turno de jugar después de que Blanco usualmente juega el **movimiento 4** en la esquina restante. En **Negro 5** y la continuación que vemos en la imagen derecha (que es un joseki que analizaremos en breve), Negro puede estar muy contento con el resultado, de hecho, con su bonito marco en la mayor parte de la parte inferior y su piedra en la esquina superior derecha, complementándolo.

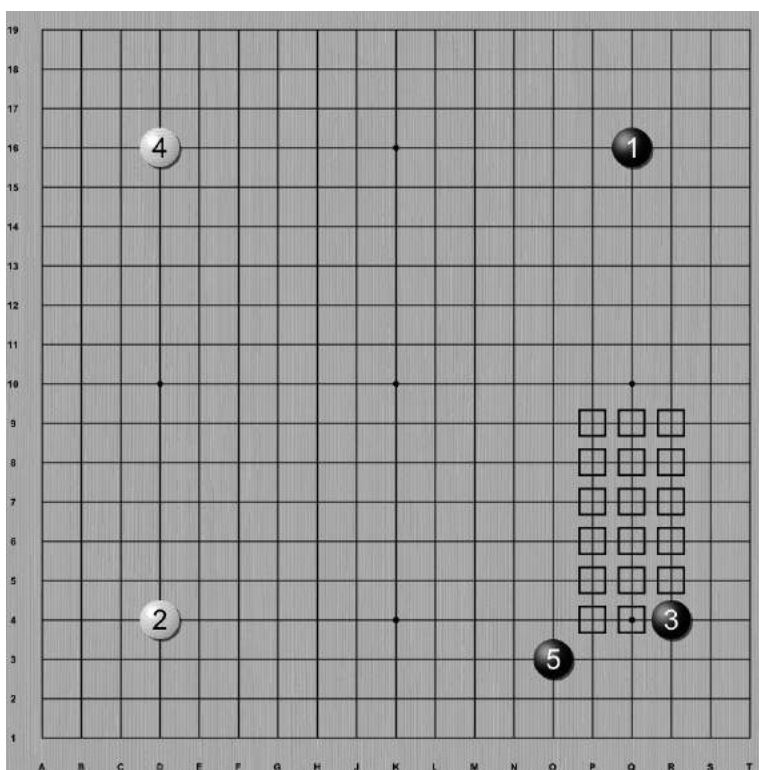
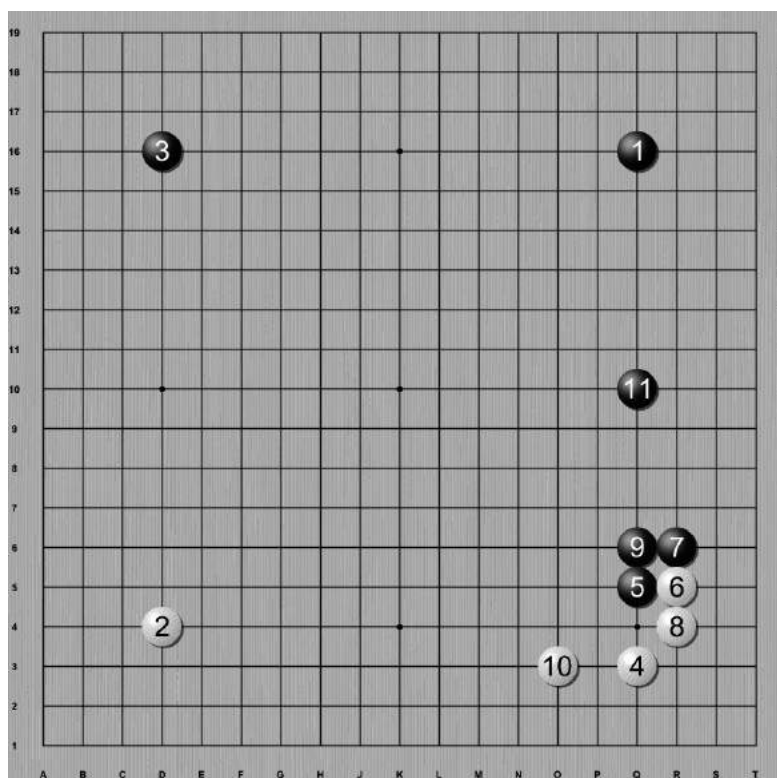


Imagen izquierda: Blanco no puede hacer la misma apertura que Negro. Una vez que la piedra 3-4 de Blanco se coloca con el lado más grande mirando hacia una esquina de Negro, entonces Negro puede usar inmediatamente su ventaja de movimiento para acercarse a la esquina de Blanco. En este caso si, por el bien de la comparación, el mismo joseki se juega como en el caso anterior, Negro está de nuevo muy contento con el resultado. Este tablero es casi el mismo que cuando Negro trató activamente de ponerlo a su favor, así que Blanco rara vez juega de esa manera.

Imagen derecha: Tengan cuidado: El punto 3-4 crea un lado más grande hacia una dirección, pero su verdadera dirección de juego es hacia el lado! Esto parece inicialmente contraintuitivo, pero con la ayuda visual de la imagen de arriba, se hace más fácil de discernir. En la imagen, Negro, en lugar de acercarse a la esquina de Blanco, cerró su esquina en su lugar. Los **movimientos 3** y **5** de Negro crean un muro suelto hacia la parte superior y derecha, creando influencia hacia los puntos marcados, en vez de hacia el lado izquierdo.

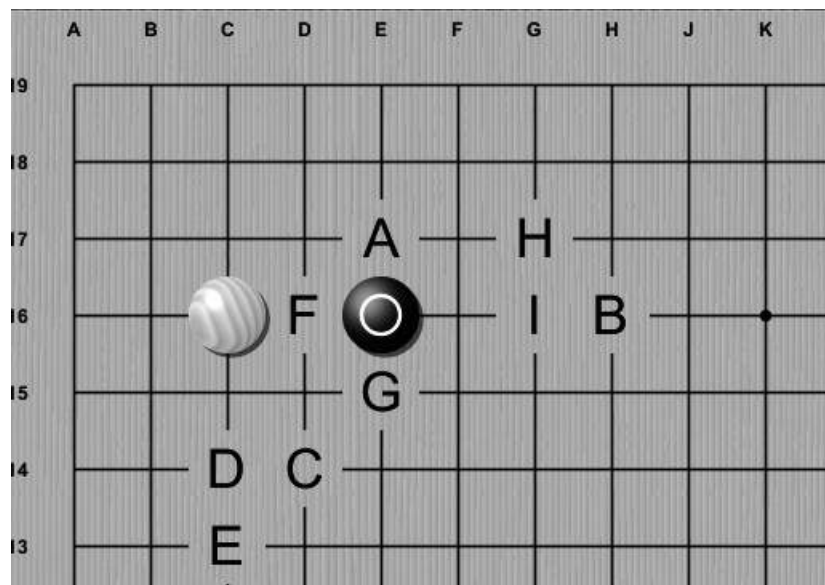
Así que veamos qué pasa cuando jugamos un **3-4** y el oponente se acerca a nuestra esquina desde una relación **de salto de un espacio**. Hay muchas maneras de responder a esa jugada y los posibles resultados son demasiados para cubrirlos, pero después de analizar todas estas jugadas en el anterior joseki es ahora mucho más fácil imaginar lo que estas jugadas pretenden hacer, así que veamos al menos cuáles son estas posibilidades:

Cuando Negro se aproxima al punto **3-4** con un acercamiento de un espacio, entonces Blanco tiene muchas opciones para elegir:

A, **F** y **G** apuntan a iniciar una pelea y generalmente apuntan a tomar el territorio de la esquina.

C, **D** y **E** son opciones pacíficas que apuntan a desarrollar el lado izquierdo, así como a mantener parte de la esquina, sin comprometer la piedra que se aproxima.

B, **H** e **I** son las **pinzas** más usuales y su principal objetivo, como antes, es centrarse en la parte superior y privar a la piedra negra de la posibilidad de hacer una base y desarrollarse.

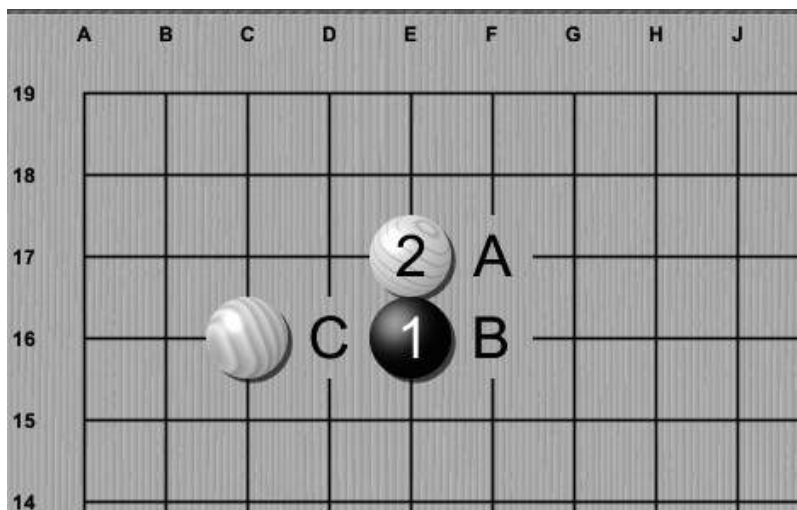


De todas estas opciones, revisaremos las opciones **A**, **B** y **C** por varias razones. La razón principal es que estos movimientos cubren las respuestas más comunes para este joseki y otra razón importante es que, dado que es imposible cubrir todas las variaciones, entonces podríamos al menos representar todas las "categorías" de las ideas detrás del joseki. Así, la opción **A** representa la opción de luchar por la esquina, la opción **B** es una pinza muy severa en la mayoría de los casos y la opción **C** es la opción pacífica más habitual para expandirse hacia el lado.

Opción A - Responder en el punto 3-6

Este movimiento es un clásico y puede ser visto en cualquier nivel de juego y en casi cualquier época histórica del juego. Blanco tiene como objetivo obligar a Negro a defender su piedra y abrirse camino para asegurar la esquina, mientras que Negro está ocupado en hacer buena forma para sus piedras. La cantidad de movimientos que se han intentado en esta situación durante todos estos siglos está más allá del alcance de un libro para principiantes, pero ya hemos visto la variación más común en la página anterior, así que ahora tenemos que analizar las ideas y pensamientos detrás de cada movimiento y cuando nos conviene elegir esta variación que presentaremos.

En el Go, cuando una elección de movimientos es tan comúnmente aceptada, suele ser porque los movimientos son justos y equilibrados para ambos jugadores, así que debemos señalar una vez más que aunque seas tú el que se aproxima a la esquina o seas tú el que la defiende, las ideas detrás de un joseki son útiles para estar en tu arsenal de pensamientos que te ayudarán a decidir tu próximo movimiento, no sólo en las esquinas, sino en peleas similares, más tarde, en otra parte del tablero.



Después de que Negro se aproxima y Blanco **2** responde al punto **3-6** (o **E-17** en la imagen, ya que estamos usando la esquina superior izquierda), Negro quiere aprovechar que Blanco se pegó a su piedra, así que ahora puede ejercer presión sobre ella y reducir sus opciones o libertades. En la imagen, ambas piedras tienen tres libertades y es el turno de Negro, por lo que Negro tiene la ventaja a nivel local y sus opciones habituales son **A**, **B** o **C**. Las opciones **B** y **C** no reducen las libertades de Blanco, así que son menos severas y le dan a Blanco más opciones. Vamos a ver la opción **A**...

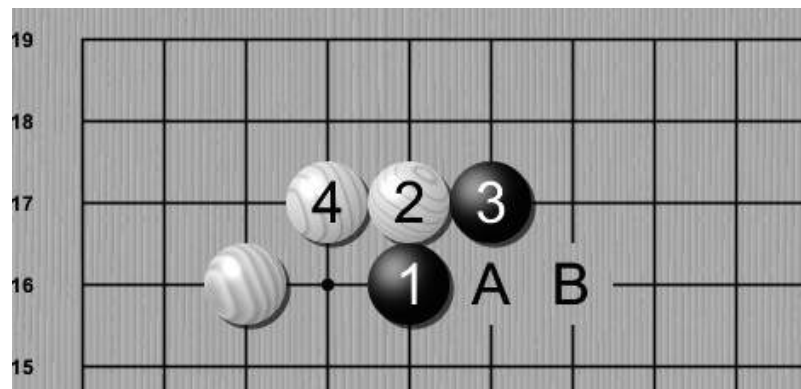
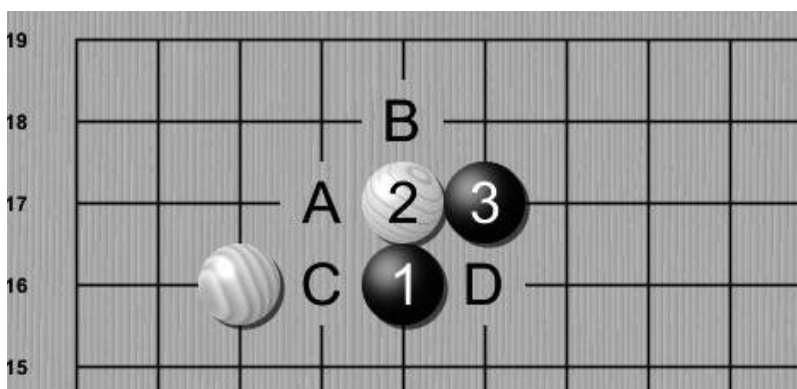


Imagen izquierda: Blanco no puede ignorar a Negro **3**, porque si Negro llega a jugar en **A**, la piedra de Blanco está en atari y estará en problemas. Esto significa que los movimientos extravagantes como **C** y **D** no son una opción segura y Blanco tiene que fortalecer su piedra extendiéndola en **A** o **B**. Ambas opciones son similares en estrategia y fortalecen la esquina de Blanco. Una vez más vamos a ver la opción **A**...

Imagen derecha: Ahora que las piedras de Blanco son fuertes después del mov. **4**, el punto de corte de Negro en **A** está expuesto y necesita ser reforzado o Blanco puede jugar allí y separar las piedras de Negro. Las opciones de Negro están limitadas ahora. Puede conectar directamente sus piedras jugando en **A**, o jugar la boca del tigre en **B**, conectando sus piedras indirectamente y creando más espacio para sí mismo...

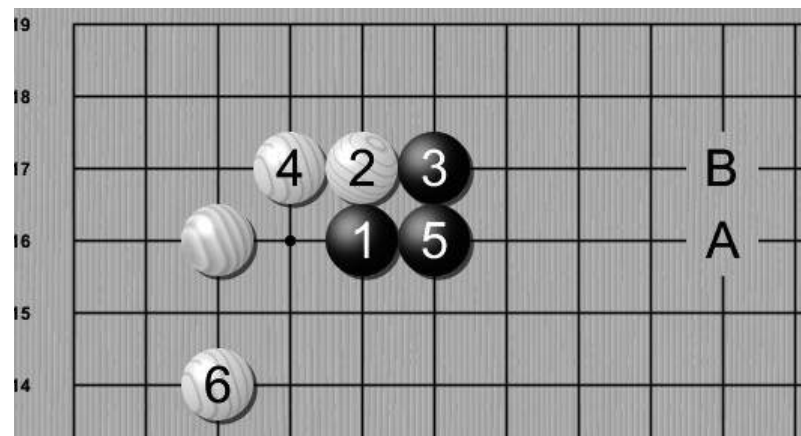
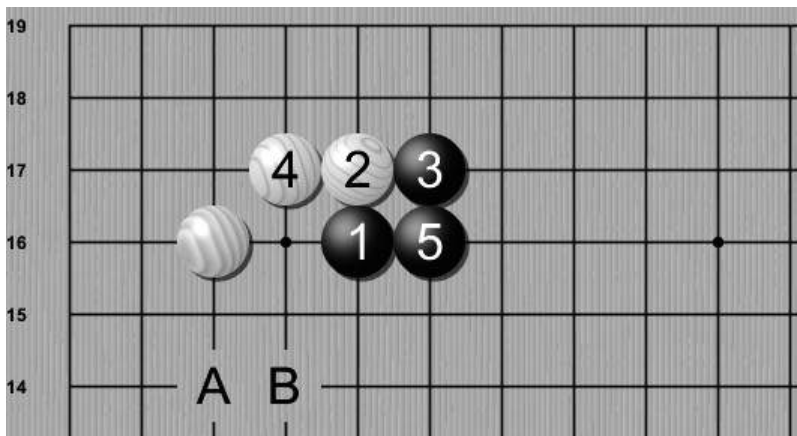


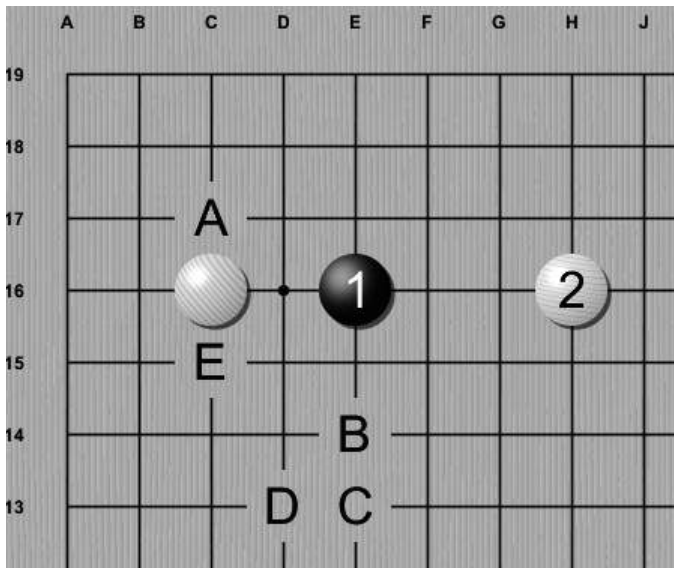
Imagen izquierda: Ambas opciones son similares, así que escojamos la conexión directa para Negro **5**. La esquina de Blanco es muy segura y si quiere puede hacer tenuki y tomar la ventaja en otra área del tablero o puede jugar **A** para asegurar el territorio hacia el lado izquierdo, o **B** para centrarse más en la influencia.

Imagen derecha: Cuando Blanco toma el lado izquierdo, Negro se queda con sólo la parte superior para expandirse, así que salta tres espacios a **A** o **B**, dependiendo de lo que Negro quiera enfocar más. Como las elecciones de Blanco anteriormente, la tercera línea es más territorial y la elección de la cuarta línea es para la influencia hacia el centro.

Conclusión: Este es un joseki muy estable y justo para ambos jugadores. Blanco toma una esquina y se extiende un poco hacia el lado mientras que Negro obtiene un bonito marco de piedras en el lado desde el que se acercó. Como vimos en la **página 82**, cuando el jugador que se aproxima al punto 3-4 tiene una piedra amiga que lo respalda en la esquina desde la dirección de la aproximación, entonces este es un resultado espléndido para él. Pero incluso si no lo hace y la dirección del juego no es la ideal, el resultado sigue siendo muy equilibrado.

Opción B - Responder con una pinza de dos espacios

Este movimiento es muy común en el juego y debería esperarse que se encuentre mucho en el nivel de kyu de un solo dígito, porque es una respuesta que se ve como muy molesta para el jugador que se acerca y se utiliza en el Kobayashi fuseki que veremos más adelante. El principal problema creado por esta respuesta es que la piedra defensiva está parada exactamente en el lugar que el jugador que se aproxima inicialmente esperaba desarrollar, como vimos en el joseki anterior. Aquí la situación es muy diferente:

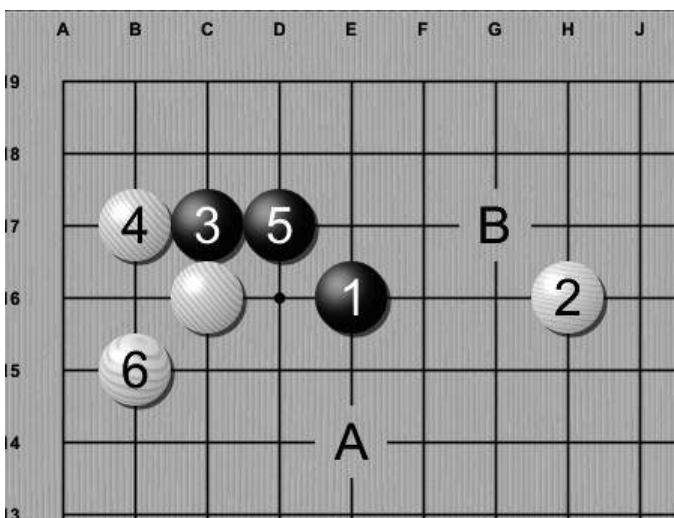


Después de la pinza de Blanco a los **2**, Negro no puede realmente extenderse o desarrollarse hacia ese lado por el momento. Su piedra es ahora débil y sin base, así que antes de que Negro pueda lidiar con el movimiento de Blanco a las **2**, necesita fortalecer su propia piedra. Por esa razón exacta, Negro **A** no es el mejor joseki, pero, a pesar de eso, es un movimiento que encontrará muchas veces. Las opciones más efectivas de Negro para ese objetivo son **B, C, D** y **E**.

Las opciones **B, C** y **D** son saltos que apuntan a dar más espacio a la piedra de Negro para que pueda lanzar un ataque a Blanco **2**.

La opción **E** se juega normalmente cuando Negro tiene una escalera favorable y lleva a joseki que tiene tantas variaciones que tiene el ilustre nombre de la "espada mágica de Muramasa".

Veremos los resultados de **A** y **B** porque son los más comunes y serán útiles para conocerlos en capítulos posteriores.



Mover 3 en el punto 3-3 (opción A)

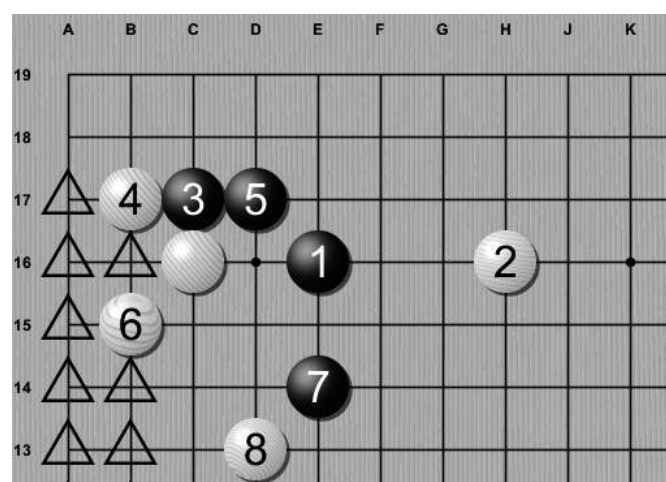
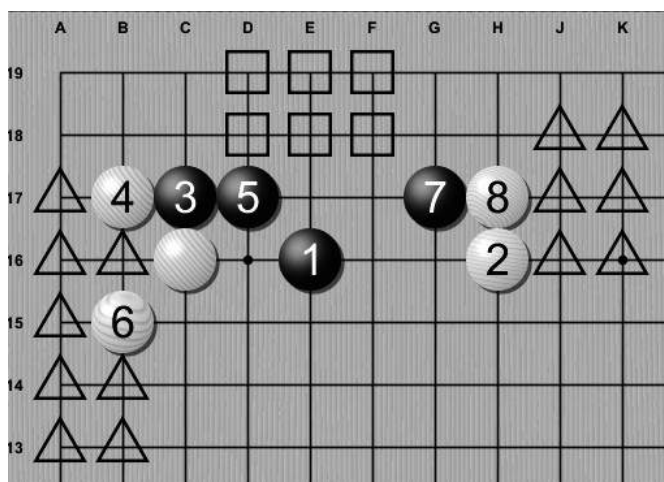
A estas alturas es probablemente más fácil notar la razón detrás de los movimientos en el diagrama. Son lo que la mayoría de la gente llama "natural" porque sienten que es la respuesta obvia:

Blanco 4 está amenazando con atariar la piedra negra y defendiendo la esquina.

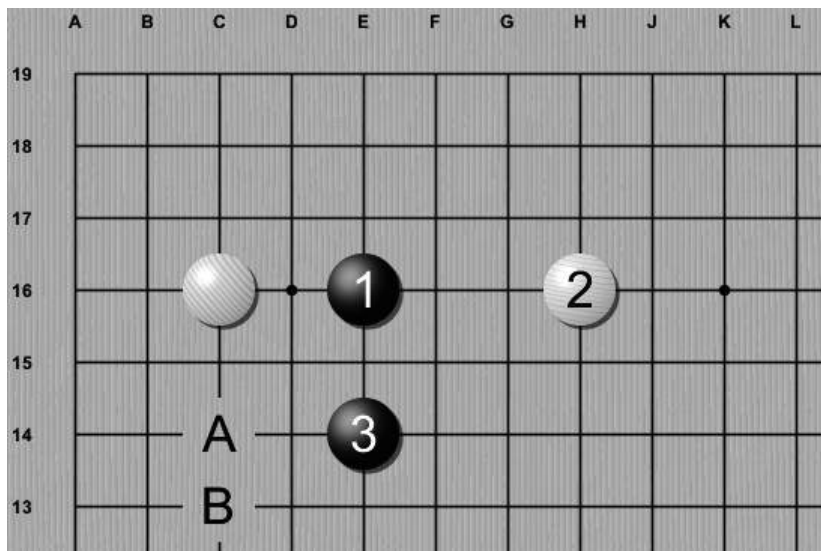
Negro 5 se extiende para evitar la amenaza atari y para conectar todas sus piedras.

Blanco 6 está estabilizando el grupo de Blanco haciéndolo vivo y dándole la capacidad de expandirse hacia el lado inferior.

Ahora Negro puede saltar en **A** o vivir en **B**...

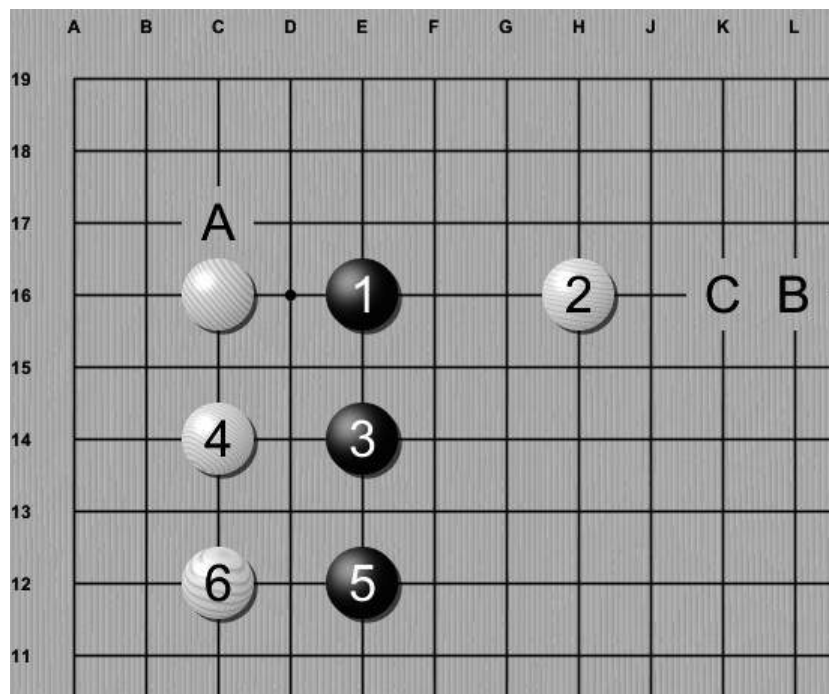


Pero ambas opciones no son muy buenas para el Negro. Si Negro trata de vivir, sólo tiene una pequeña área, mientras que Blanco se expande en ambos lados y todavía puede acosar y amenazar al grupo de Negro más tarde. Si Negro salta, ahora Blanco tiene una esquina estable desde la cual expandirse y puede saltar todo el camino para mover **8**. Negro todavía no tiene ojos y la piedra de Blanco en **2** sigue siendo una espina en su costado.

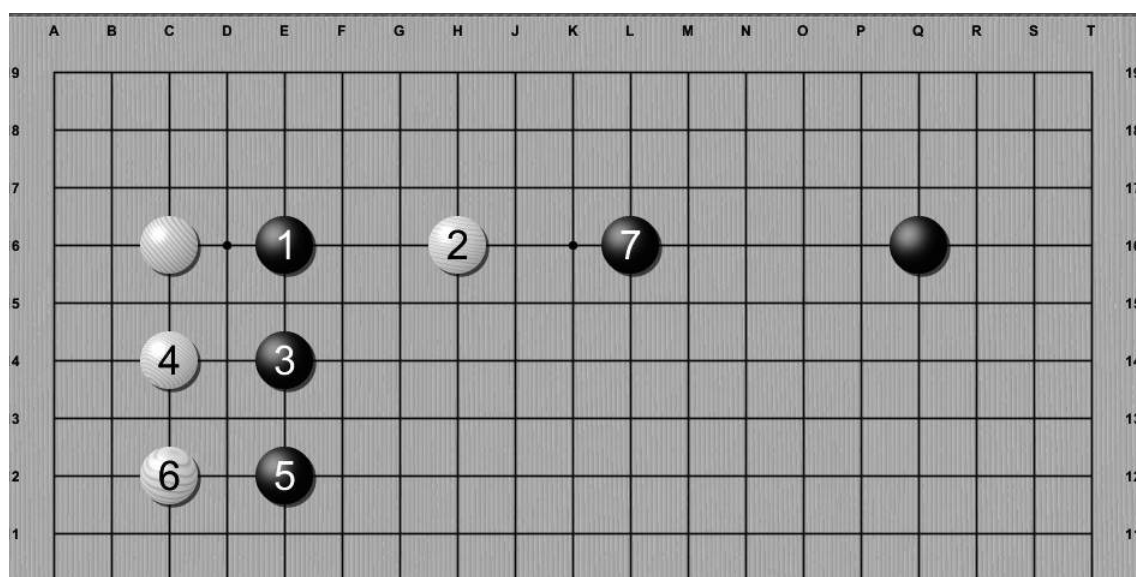


Un salto de un espacio para el movimiento 3

Negro elige saltar primero para amenazar con alejarse de la pinza de cualquier lado. Blanco debe defender su piedra angular primero ya que la piedra de Blanco en **2** es todavía muy flexible, pero una piedra angular no puede dejarse sin ayuda ya que su proximidad con el borde de la tabla la hace menos flexible que una piedra lateral. Así que, Blanco tiene que saltar también y seguir el Negro. Ambos, **A** y **B** son posibles, pero **A** es más estable y seguro como elección, para fortalecer la esquina y el lado izquierdo.



Después de que Blanco salta, Negro repite el único salto espacial con exactamente la misma idea en mente. Si Blanco lo ignora, Negro puede alejarse de ambos lados. Blanco tiene los mismos problemas como antes y tiene que defender la esquina y el lado izquierdo al mismo tiempo, así que salta de nuevo. Ahora Negro tiene tres opciones, **A**, **B** y **C**. La opción **A** apunta a la esquina, pero no se considera una amenaza suficiente ahora que Blanco saltó dos veces, así que Blanco puede ignorarla y hacer un movimiento para fortalecer su piedra en **2**. Así que, Negro suele jugar **B** o **C** para sujetar la piedra de Blanco contra su pared y beneficiarse atacando la piedra débil de Blanco



Negro suele jugar en **B** y, una vez más, la situación de todo el tablero es la única manera de juzgar si un joseki era adecuado para usar o no. Con una piedra de Negro en la esquina superior derecha, este es un buen resultado para Negro a pesar de la cantidad de territorio que le dio a Blanco en el lado izquierdo. Las piedras de Negro crean un enorme marco dentro del cual la piedra de Blanco a las **2** se siente muy solo, por lo que Blanco rara vez elige jugar la pinza a las **2** en tal arreglo.

Conclusión: La pinza de dos espacios es un movimiento muy fuerte para el defensor, incluso si todo el tablero está más o menos vacío y el jugador que se aproxima a la piedra 3-4 debe ser siempre consciente de las posibilidades. Si hay piedras de ayuda para el defensor, este movimiento se hace aún más fuerte y su potencial se ha utilizado para crear situaciones en las que acercarse al punto 3-4 puede considerarse una trampa, como veremos más adelante en el Kobayashi y el fuseki chino.

Opción C - Responder con una extensión del movimiento del caballo

Este movimiento es otra opción muy usual entre los jugadores de todos los niveles y enfatiza el lado opuesto a la dirección de la piedra que se aproxima. Esta elección se considera entre las respuestas más pacíficas del defensor y evita peleas y secuencias complicadas a favor de que ambos jugadores obtengan un resultado equilibrado. Veamos cómo funciona normalmente:

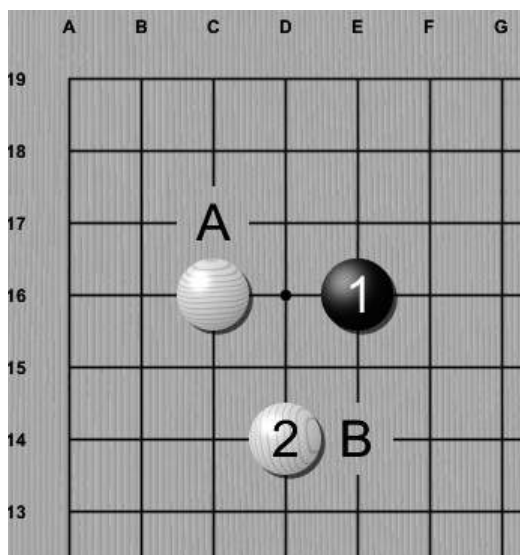


Imagen izquierda: Después de que Blanco responda con el movimiento **2**, Negro tiene dos opciones principales. **A** para conseguir una base y una gran porción de la esquina o **B** para enfatizar el lado desde el que se acercó.

Imagen derecha: Vemos que la opción **B** tiene sentido sólo cuando Negro ya tiene una piedra de ayuda en ese lado, pero esto es raro, así que **A** es la opción habitual...

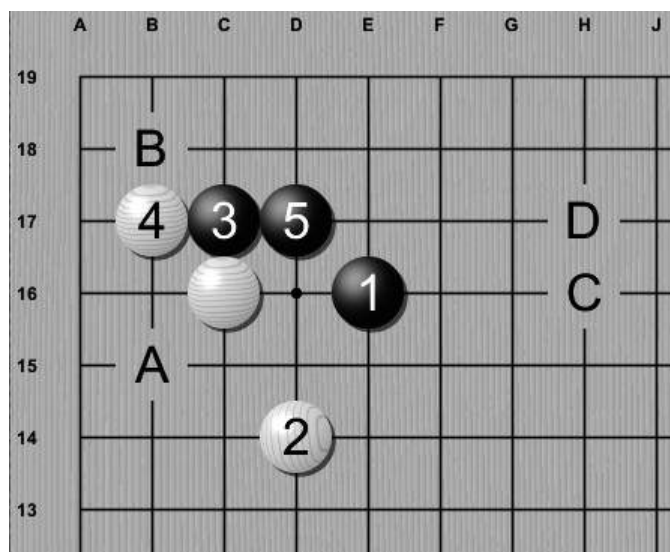
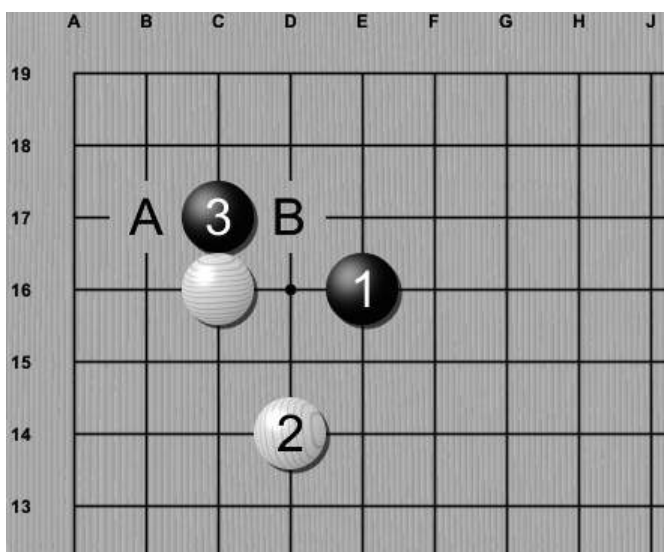
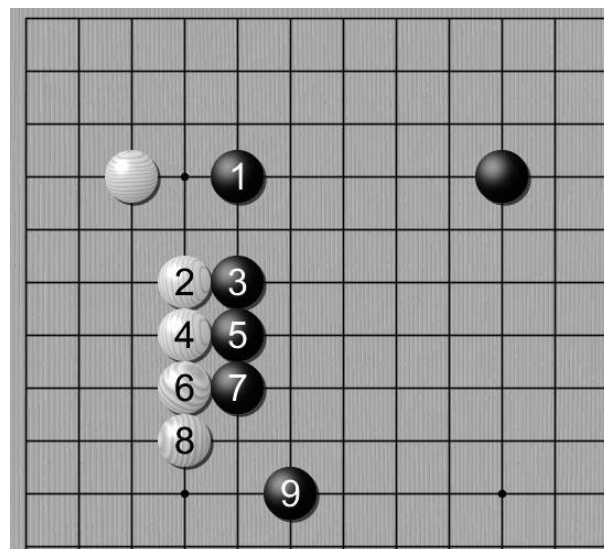
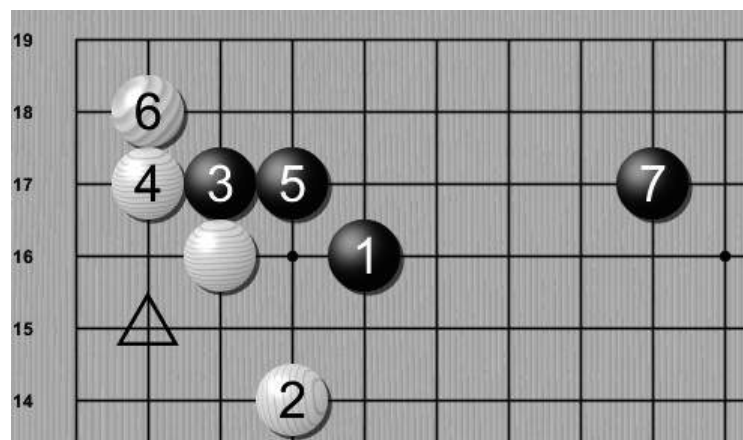
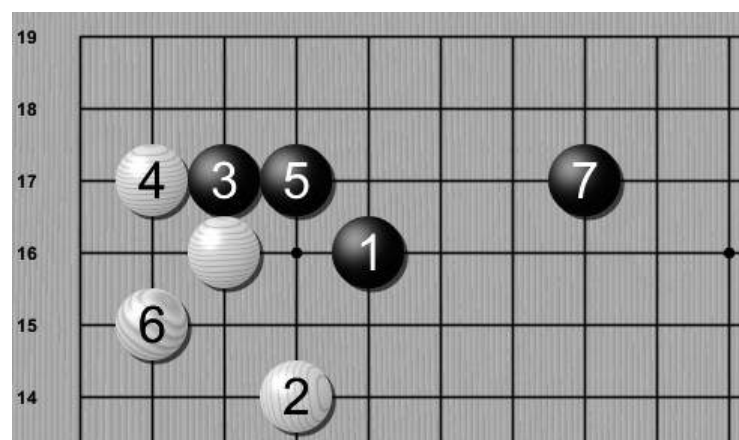
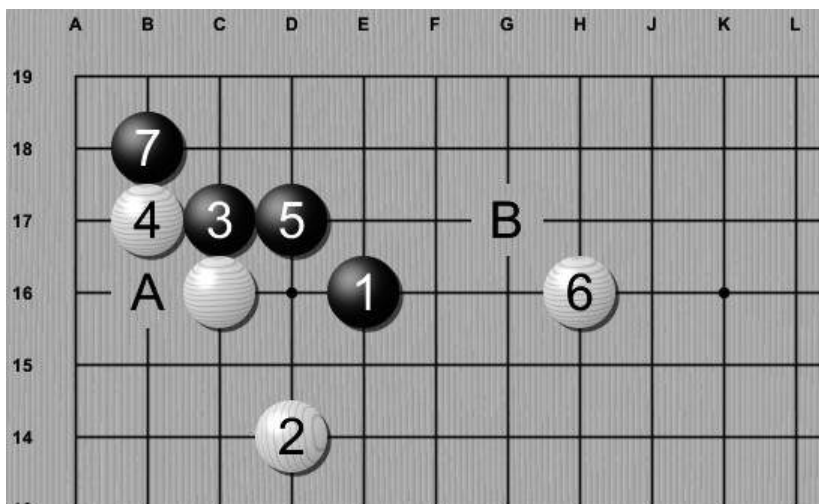


Imagen izquierda: Así que después de Negro **3**, Blanco puede defenderse con **A**, o resistir con **B**. La elección **B** lleva a una fuerte lucha y está muy lejos de la idea pacífica del joseki, así que **A** es la elección habitual de nuevo...

Imagen derecha: Negro **5** es natural para defender la piedra de entrar en el atari, así que ahora Blanco tiene muchas opciones. Las opciones **A** y **B** apuntan a la esquina y las opciones **C** y **D** pinzan el Negro para quitarle su base...



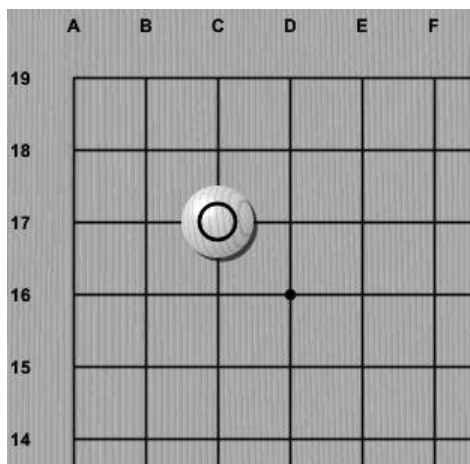
Ambas opciones **A** y **B** hacen que Negro se extienda hacia el lado para crear una base y evitar ser pinzado, pero la opción **B** deja **aji** atrás para que Negro explote en **B-15**, así que **A** es la opción más segura...



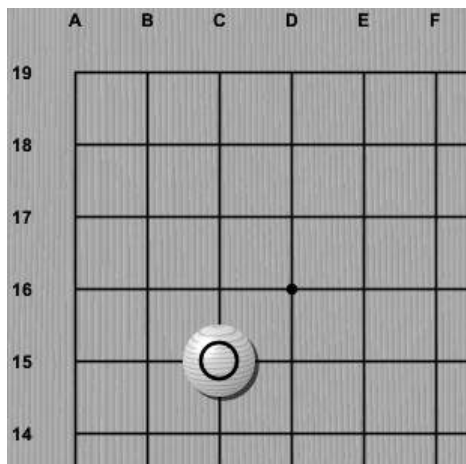
Las opciones de pinzas no son tan populares a nuestro nivel y rara vez se ven. Después de que Blanco 6 pinza el grupo Negro, Negro 7 asegura la base del grupo, ya que A y B son **miai**. Si Blanco insiste en la parte superior, Negro se queda con la esquina. Si Blanco defiende la esquina entonces Negro vive en la parte superior, así que el siguiente movimiento de Blanco es o bien esas opciones o extenderse muy lejos hacia el lado izquierdo ignorando el problema. Todas estas opciones no son realmente fáciles de procesar y evaluar, así que la mayoría de los jugadores de kyu las evitan.

Conclusión: La extensión del movimiento del caballero es una elección pacífica de joseki para resolver la esquina sin muchas complicaciones. Cuando se usa en situaciones normales es muy equilibrado, pero cuando el jugador defensor tiene otras piedras cerca para ayudarlo, entonces puede convertirse en una trampa para el jugador que se aproxima, como veremos en el fuseki que le seguirá.

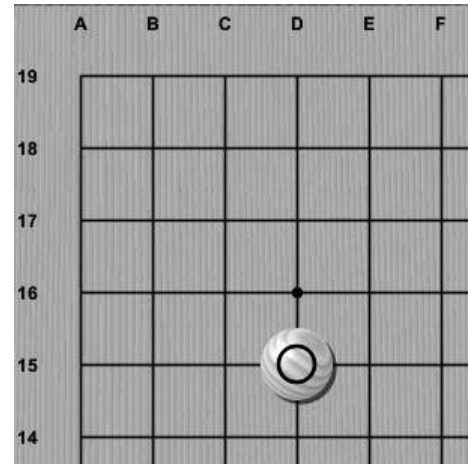
Esos fueron los casos más usuales y útiles de movimientos de apertura y los joseki que los acompañan. Como ya hemos mencionado hay una inmensa cantidad de posibilidades para los movimientos de apertura y las respuestas adecuadas y se recomienda encarecidamente explorarlas más tarde con el uso de un diccionario joseki como los que se ofrecen en eidogo.com o josekipedia.com de forma gratuita. Por el momento debe tener una idea visual de las posibles aperturas y estos son los casos más posibles con los que se puede encontrar, ya que muchos jugadores tratarán de confundirle jugando movimientos de apertura que no haya encontrado antes.



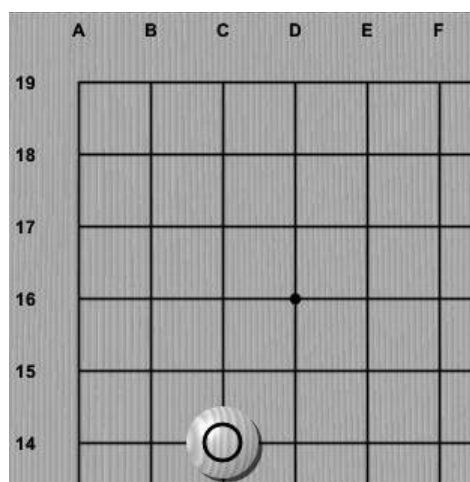
El punto 3-3



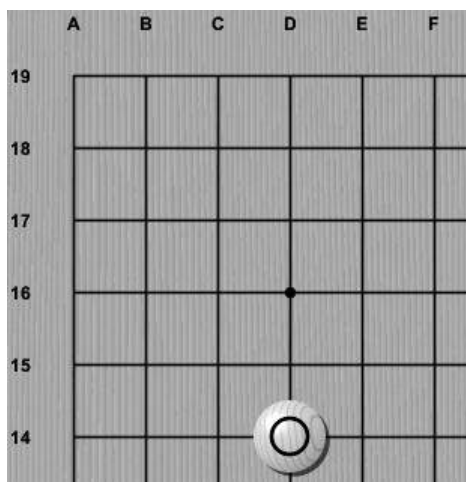
El punto 3-5



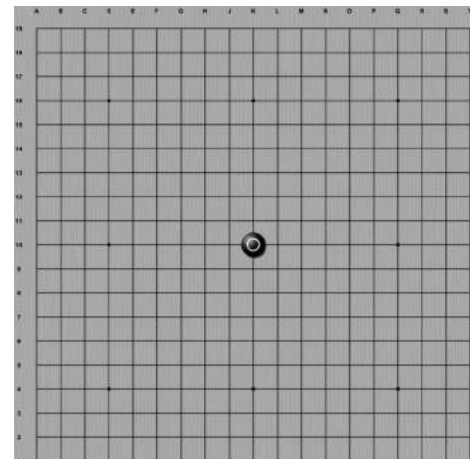
El punto 4-5



El punto 3-6



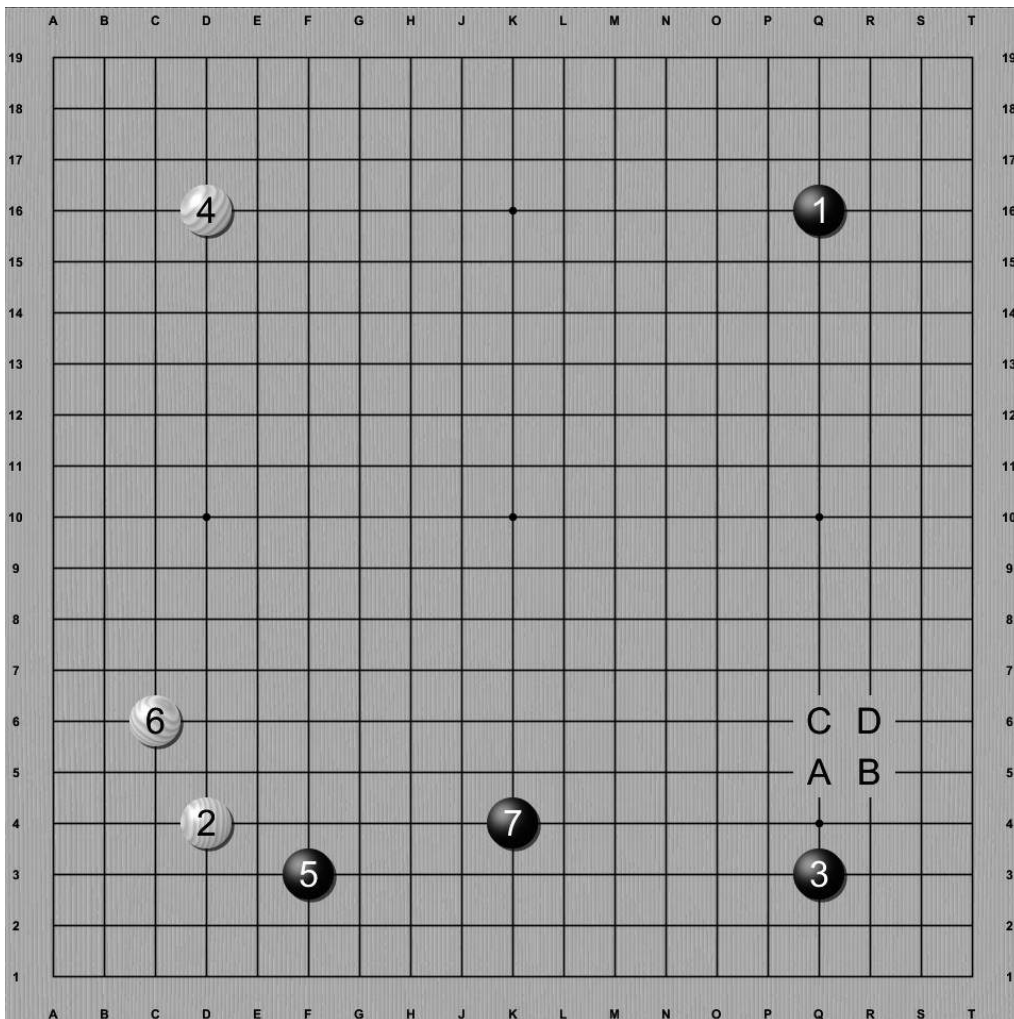
El punto 4-6



El centro del tablero, llamado **tengen**

►► El Kobayashi fuseki

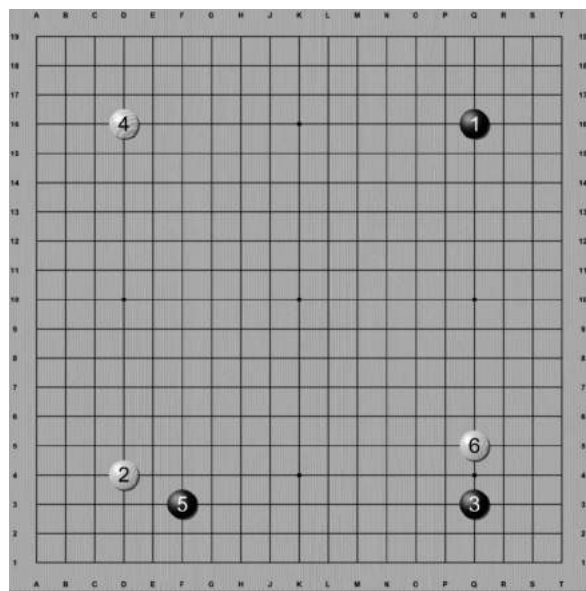
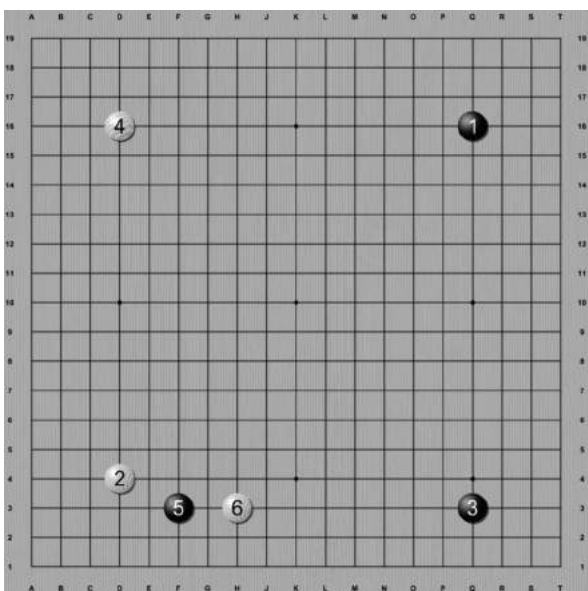
Como explicamos al principio de este capítulo, el **fuseki** es una estrategia de tablero completo, normalmente compuesto por tres o cuatro piedras. Ahora bien, esas parecen muy pocas piedras para influenciar o implementar una estrategia de todo el tablero, pero tal es la belleza del juego. Examinaremos tres de los fuseki más comunes y comenzaremos con el **fuseki Kobayashi** que fue inventado por el jugador profesional japonés Kobayashi Koichi 9-dan y que se ve así:



Todos los movimientos jugados durante el fuseki del Negro parecen muy normales y no parece haber nada especial en ellos a primera vista, pero el "truco" del fuseki de Kobayashi reside en el movimiento 7. Esa piedra negra en particular está en el lugar correcto para ser un problema para muchos joseki conocidos en relación con el acercamiento de la esquina 3-4 jugada en el Negro 3.

Como mencionamos anteriormente en el joseki que ya examinamos, cualquier piedra de ayuda extra para el defensor normalmente alteraría la situación a su favor. Con el fuseki de Kobayashi los acercamientos normales y más agresivos de **A** y **B** se convierten de hecho en trampas para Blanco, si nunca ha visto el fuseki antes y no es consciente del peligro.

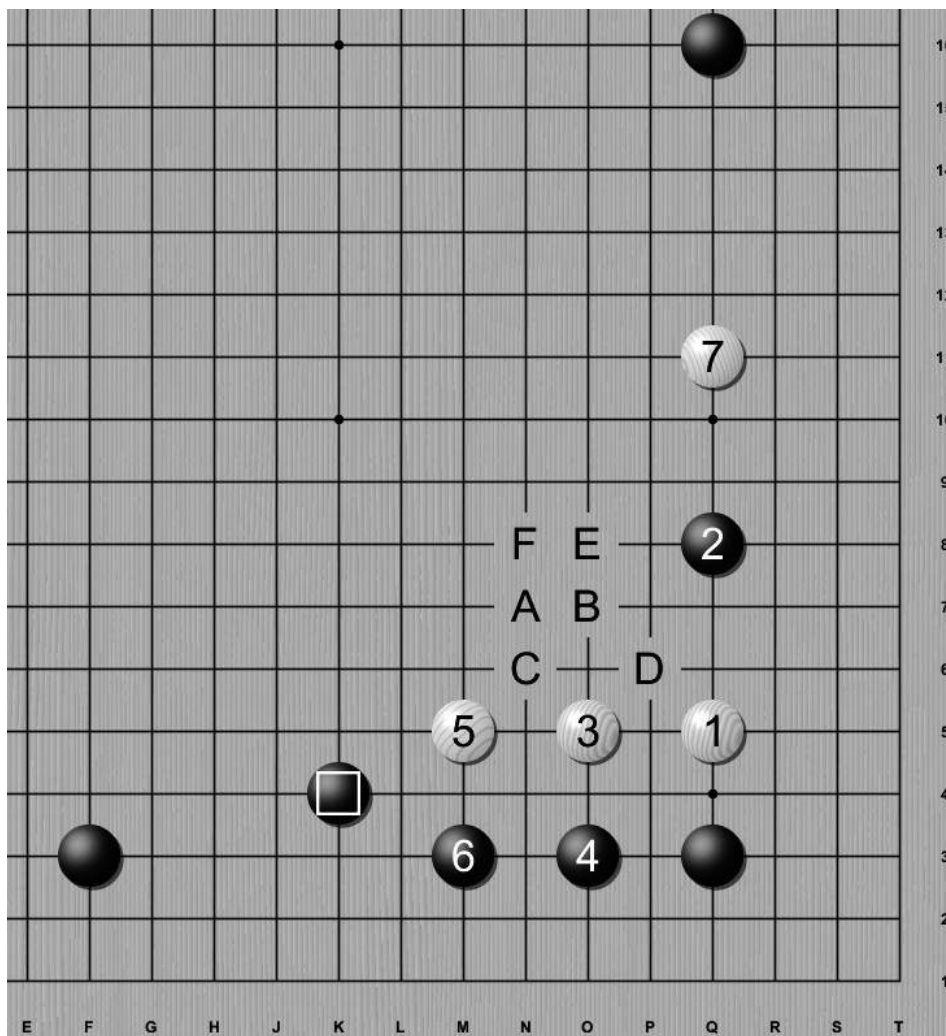
Para evitar complicaciones Blanco juega un movimiento más lejos de lo habitual en **C** o **D**, lo que ya es una pequeña victoria para el Negro.



Hay, por supuesto, maneras de detener la formación del Kobayashi fuseki.

Una es en la imagen de la **izquierda**, pinzando la piedra que se aproxima de Negro en lugar de retroceder para Blanco 6. Otra en la imagen de la **derecha** es acercarse a la esquina 3-4 antes de responder a la aproximación del Negro en la esquina izquierda, pero la forma más fácil de evitar este fuseki sigue siendo la simple estrategia de **no jugar dos 4-4 puntos durante la apertura**.

Entonces, mencionamos que el fusible Kobayashi está creando una trampa para el oponente incauto que quiere seguir el habitual joseki de las esquinas que se acercan, pero **¿por qué?** Es importante que entendamos el peligro y las posibles ganancias si vamos a jugar un fuseki nosotros mismos, o si nos vemos obligados a jugar contra él. Veamos entonces qué pasa si simplemente intentamos jugar el joseki que acabamos de aprender:

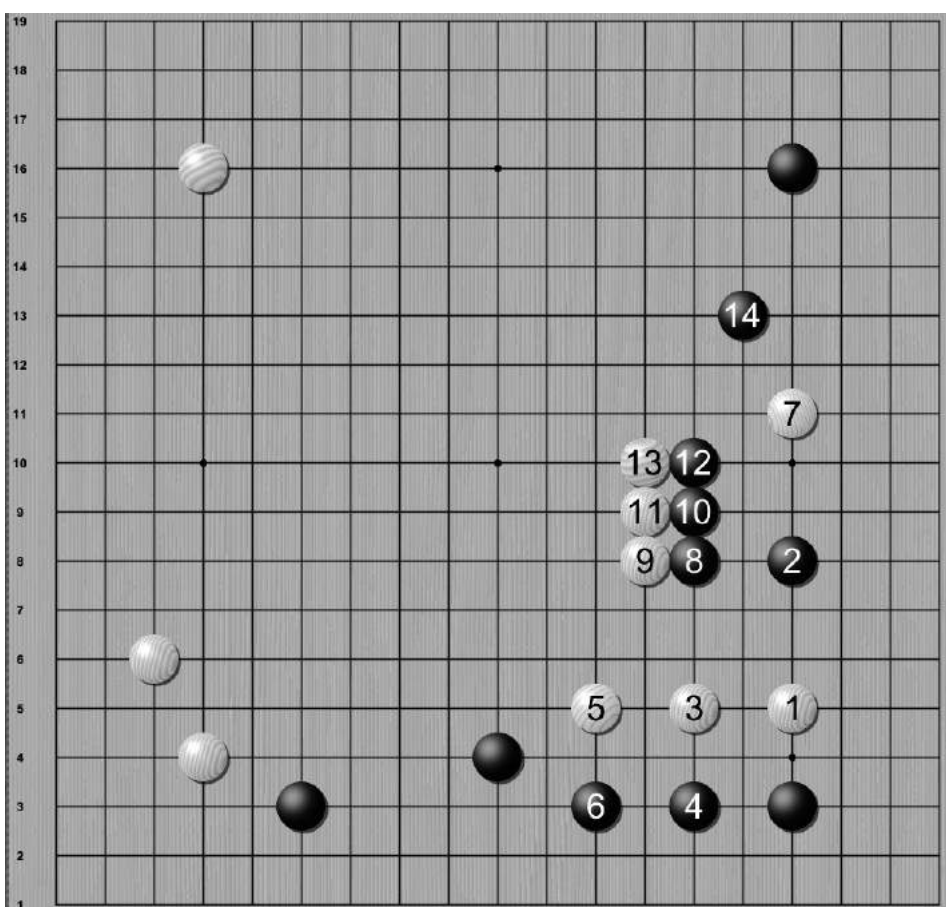


Una vez que Blanco hace el acercamiento regular, Negro inmediatamente pellizca la piedra de Blanco con una pinza de dos espacios. Si Blanco elige seguir al joseki a ciegas se encuentra en la situación que se ve en la imagen.

Por favor, vuelva a la **página 86**

y comparar los dos resultados.

En el resultado normal de joseki, las piedras de Blanco habrían creado un muro y Blanco 7 habría aplicado presión a la ahora solitaria piedra de Negro en el movimiento 2, así que Negro habría tenido que hacer algo para ayudar a su piedra, sin poner en peligro las piedras de Blanco, pero aquí **la piedra marcada de Negro está en el camino**. Cualquiera de las opciones presentadas para Negro 8 pondría en peligro el muro de Blanco, porque Blanco no tiene base y la piedra marcada está evitando que Blanco se escape. Las piedras de Blanco podrían morir y Blanco 7 será la próxima piedra de Blanco que se sienta presionada cuando Negro gane fuerza al atacar las tres piedras de Blanco...



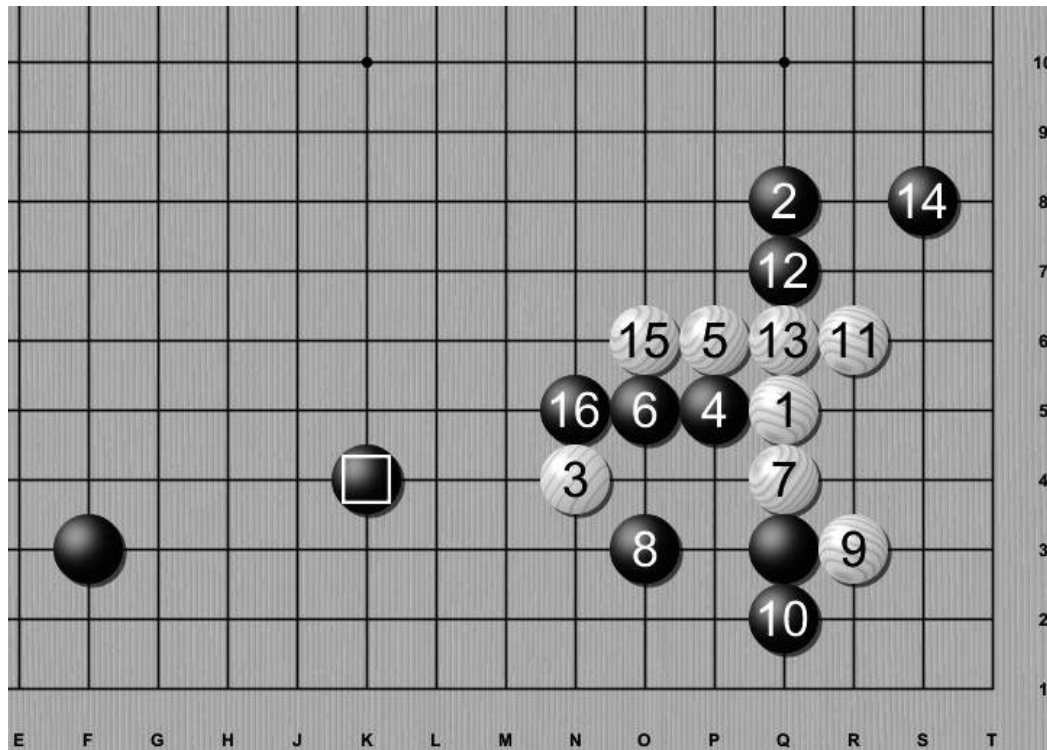
Incluso si Negro juega los movimientos más seguros y menos amenazantes posibles para el muro de Blanco, todavía consigue un gran resultado.

Fíjense que Negro no juega nada elaborado (sólo un salto de un espacio, extensiones y un gran movimiento de caballero) y que ambos jugadores mantienen una buena forma, pero la posición de Negro es claramente superior a la de Blanco.

Incluso si el muro de Blanco se salió en el centro, ese muro no tomó ninguna compensación para Blanco, mientras que Negro estaba consiguiendo territorio sólido con los movimientos 4 y 6. También Blanco 7 está ahora en serios problemas y será capturado, o se verá obligado a vivir en un grupo muy pequeño.

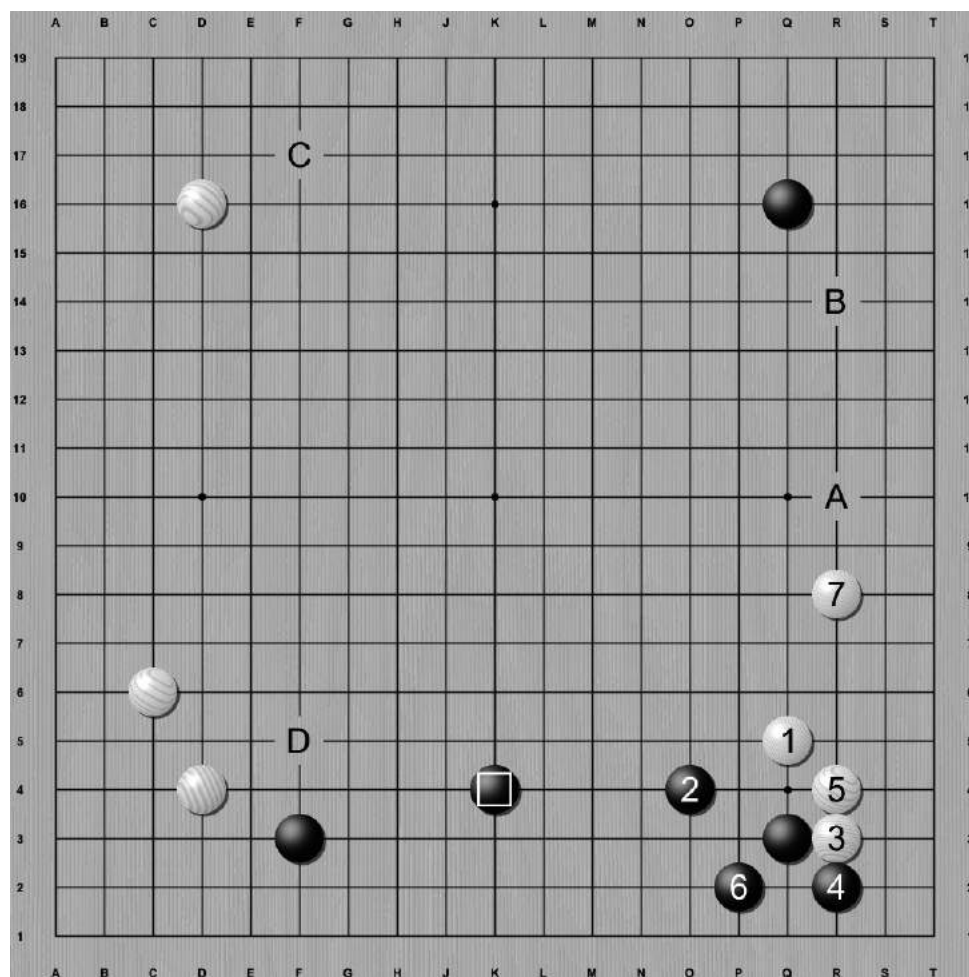
¡El fuseki fue un éxito!

Ok, te oigo pensar "tal vez otro joseki habría hecho el truco para Blanco". Exploremos esa idea...



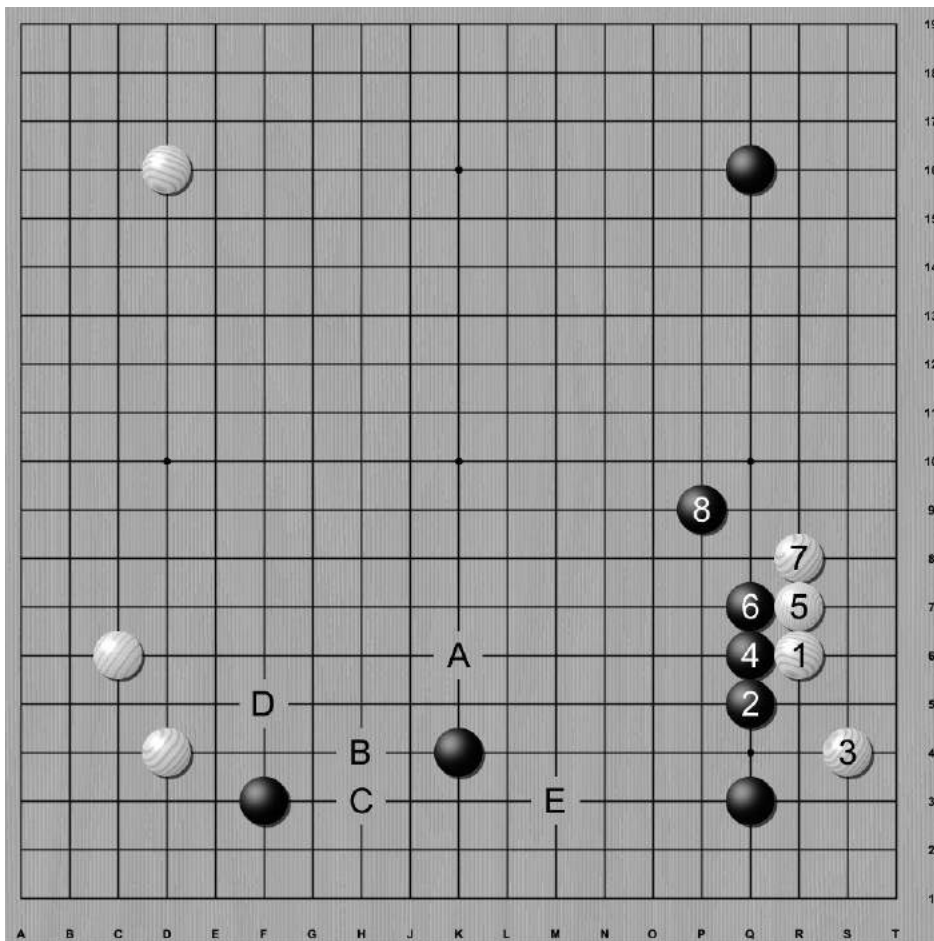
Supongamos que Blanco se sumerge en un complejo joseki, mucho más allá del alcance de este libro, tratando de sacar lo mejor de la situación. Blanco espera que tal vez eso haga el truco, pero si miras este joseki notarás que se considera un resultado equilibrado **sólo si la piedra marcada con un cuadrado está ausente**.

Tal como está ahora, incluso para nuestros ojos inexpertos el grupo de Blanco parece rodeado y contenido, mientras que la piedra de Blanco jugada en el movimiento **3** está desesperadamente sola y casi muerta. Así que, un joseki más complejo no parece ayudar, y necesitamos recordarles aquí que Negro tiene más opciones para su defensa, aparte de la pinza de dos espacios. La única manera de que Blanco obtenga un resultado semi equilibrado de la aproximación de un espacio, es si Negro lo permite. Por ejemplo...



Este es el caso en el que Negro juega la variación pacífica y el joseki que ya hemos analizado en páginas anteriores. Negro casi nunca lo hace, ya que el objetivo del fuseki de Kobayashi es ser agresivo con la piedra que se aproxima, pero incluso si Blanco encuentra un oponente tan complaciente, note que la piedra marcada, una vez más, gira el joseki a favor de Negro y que Negro también ha sente. Ahora Negro puede jugar **A** para mantener la presión, **B** para encerrar una esquina, **C** para acercarse a una esquina y expandir o **D** para ampliar su marco. Negro no está descontento con el resultado, incluso en este caso.

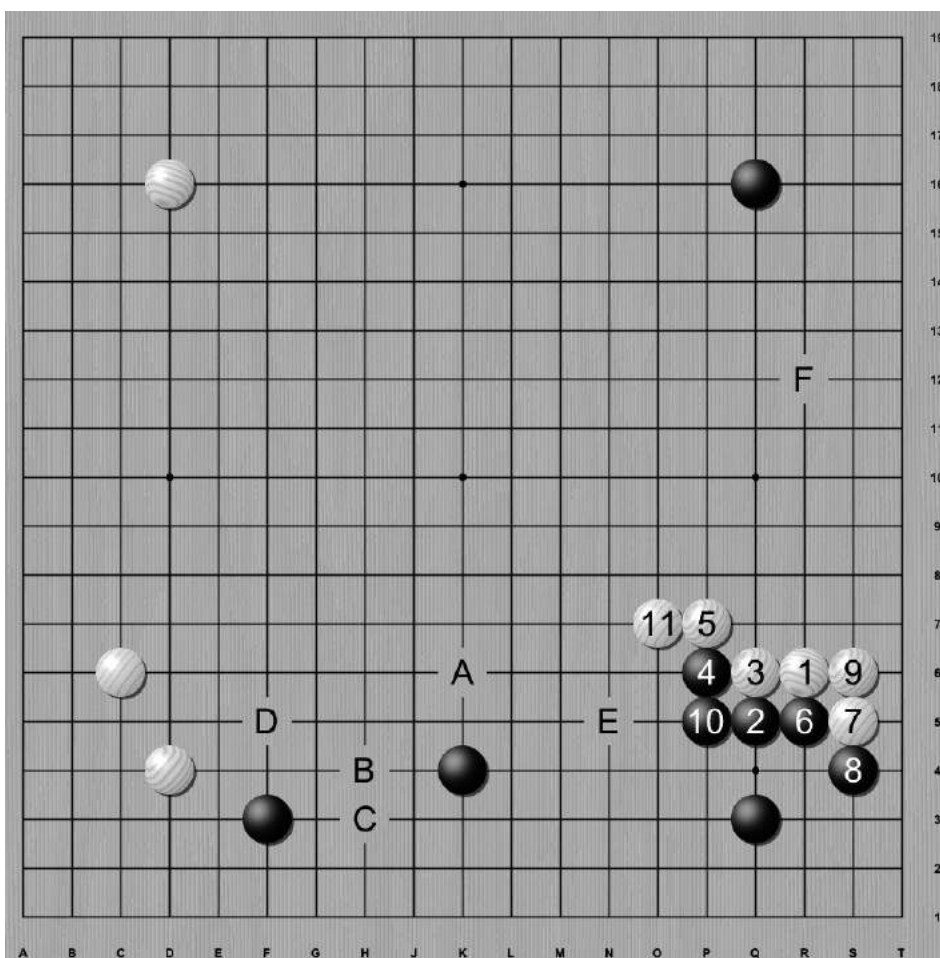
Entonces, ¿qué hacemos? El fuseki de Kobayashi tiene debilidades y debemos evitar la trampa mientras nos preparamos para explotar esas debilidades en el futuro. Veamos dos ejemplos simples e intentemos analizar los movimientos del joseki como hicimos antes. El primer ejemplo apunta hacia el lado y el segundo hacia el centro:



Esto es de un juego real en el que yo era negro y Blanco era un oponente de dos danes. Cuando se juega a este joseki Negro tiene todo el derecho de sentirse feliz por el resultado y la situación de todo el tablero, pero Blanco tiene sente y Negro tiene todos esos puntos marcados como debilidades. Explicaremos las reducciones e invasiones en los siguientes capítulos, pero por ahora notemos que **A** y **D** apuntan a reducir el marco de Negro y **B**, **C** y **E** están invadiendo directamente ese marco para destruirlo.

Debe notarse que Blanco no tiene que jugar esos movimientos para que sean peligrosos. Podría amenazar con jugarlas, jugando cerca de esos movimientos y así forzar a Negro a desperdiciar algunos de sus movimientos para defender los puntos débiles.

Al final del juego real, Blanco había usado esos puntos/amenazas para reducir el área de Negro a casi nada



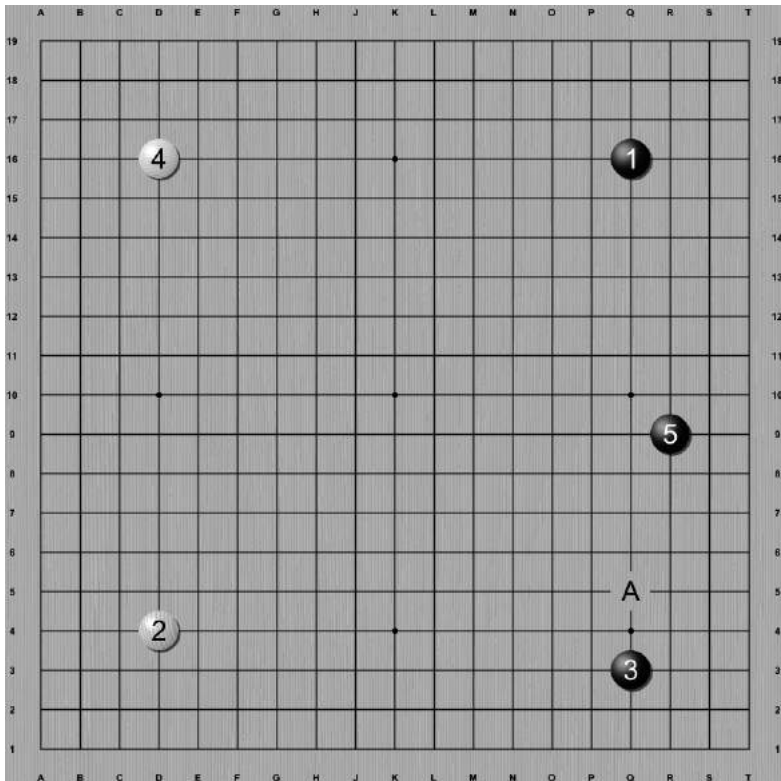
Alternativamente Blanco podría apuntar a expandirse hacia el centro, después de la respuesta de Negro a las **2**. Al final de este joseki Negro tiene una esquina inferior derecha muy sólida y Blanco tiene un muro, pero Negro no puede ser complaciente a pesar del territorio que ganó. Casi todas las debilidades de la imagen anterior aún persisten, aunque **E** cambió a un movimiento reductor, en lugar de una invasión directa. Ahora Blanco también puede jugar **F** e intentar capitalizar su muro y más tarde acercarse a la esquina de Negro. Aún así, el Fuseki entrega en ambos casos una posición ligeramente ventajosa para Negro. Incluso cuando hay debilidades en la forma, cuando un jugador tiene el territorio más potencial y el oponente tiene que reducir o invadir ese territorio potencial, eso puede presentar oportunidades que podrían ayudar al jugador defensor a ganar la fuerza y las piedras necesarias para lanzar un contraataque propio.

Conclusión: Si tienes la oportunidad de usar el Kobayashi fuseki es una herramienta fuerte para tener en tu arsenal y definitivamente deberías experimentar con ella. Si piensas que tu oponente puede usarlo contra ti y no estás seguro de todas las posibilidades usuales, simplemente interrumpe su creación y evítalo por completo.

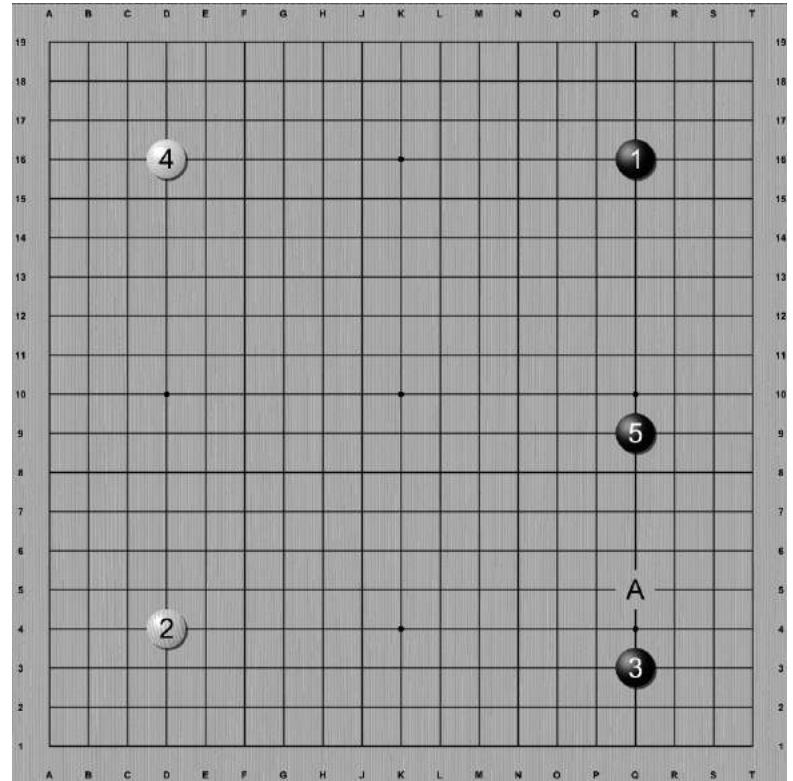
► El fuseki chino

El fuseki chino es otro fuseki muy popular cuyo objetivo principal es la rápida expansión y la creación de una trampa con una esquina ligeramente protegida de 3-4. Cuando salió por primera vez se consideró innovador, por lo que no es sorprendente que, excluyendo el original, este fuseki tenga tres variaciones de la misma idea. Sólo analizaremos la versión original, ya que es la que se juega frecuentemente a nuestro nivel.

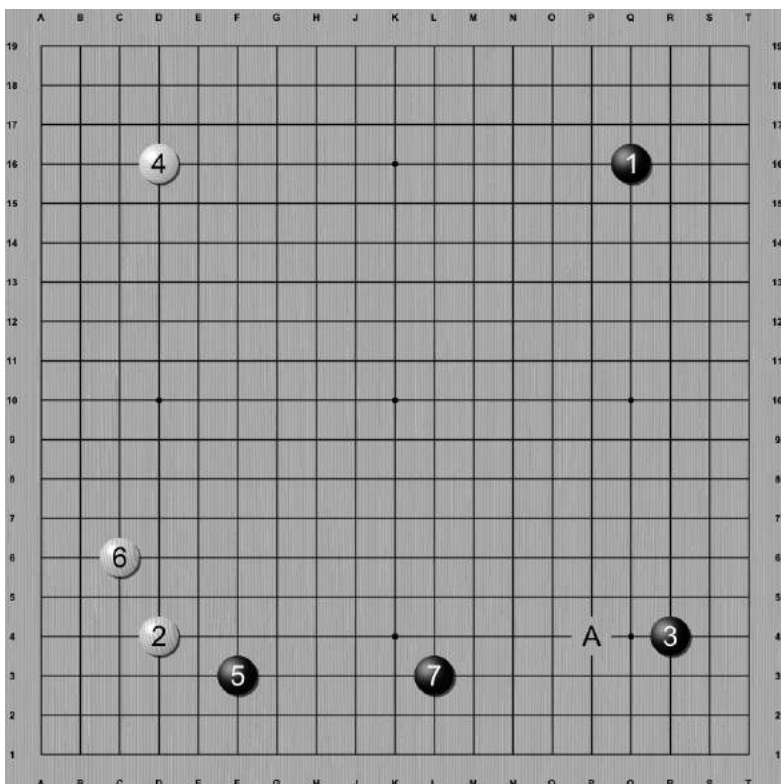
Aquí están las cuatro versiones con la "trampa" marcada con una **A** en cada caso:



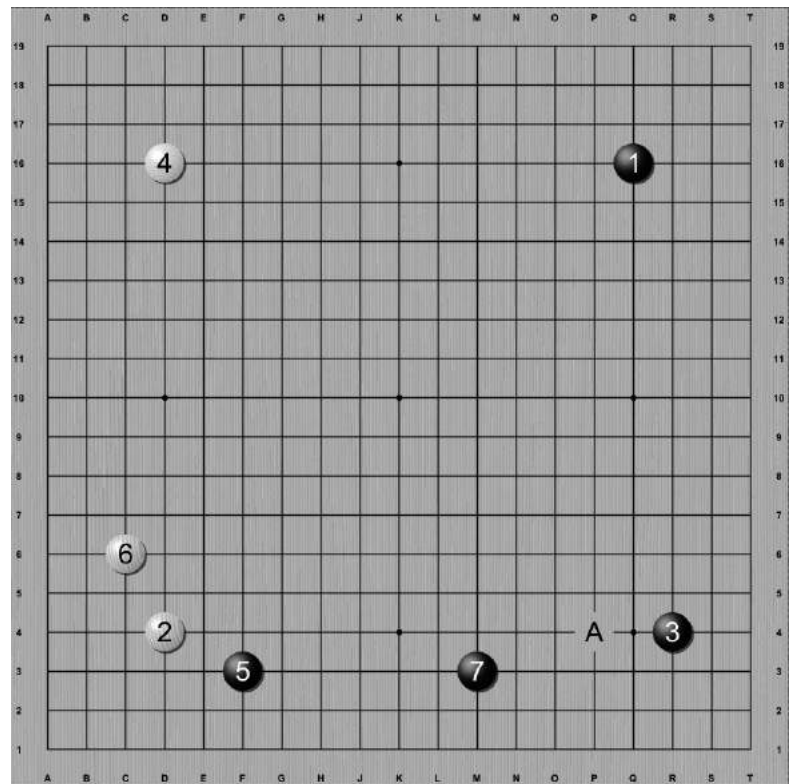
El fuseki chino original



El alto chino



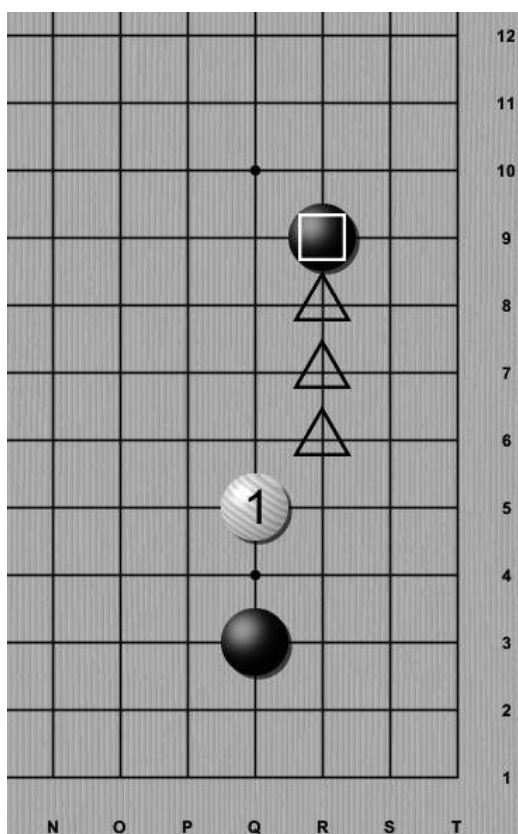
El mini chino



Los micro chinos

Alguien jugando a los chinos mini o micro en nuestro nivel es algo muy raro, pero creo que es bueno ser consciente de su existencia, por si acaso.

Entonces, ¿cómo funciona? La idea es similar a la del fuseki Kobayashi, pero la ejecución es diferente debido a la diferente dirección de la trampa. Esta vez el jugador que se aproxima está poniendo su piedra en una posición que prácticamente ya ha sido pinchada y esto, una vez más, hace que el joseki normal no funcione para él. Veamos qué pasa si Blanco juega en la trampa:



En la imagen de la izquierda vemos que Blanco sigue la directriz de acercarse a las esquinas primero y hace un movimiento de acercamiento habitual. Esta vez, sin embargo, la piedra negra marcada está limitando la capacidad de Blanco para hacer una base. Probemos uno de los dos joseki que aprendimos y veamos qué pasa. El resultado está en la imagen correcta y ahora es el turno de Blanco. Debería haber estado jugando hacia el lado derecho a continuación, pero ahora la piedra del Negro está cortando su desarrollo allí, así que Blanco puede o bien saltar en **A** o intentar el lado derecho de todos modos con **B**. Mientras tanto el Negro aseguró una esquina muy grande y el grupo de Blanco no tiene una base todavía...

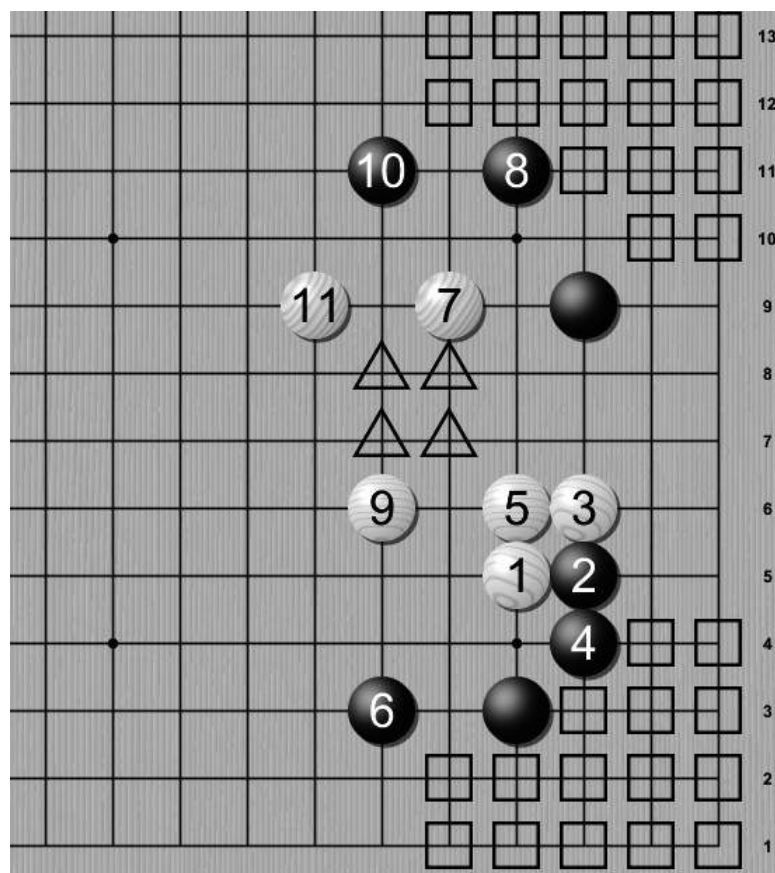
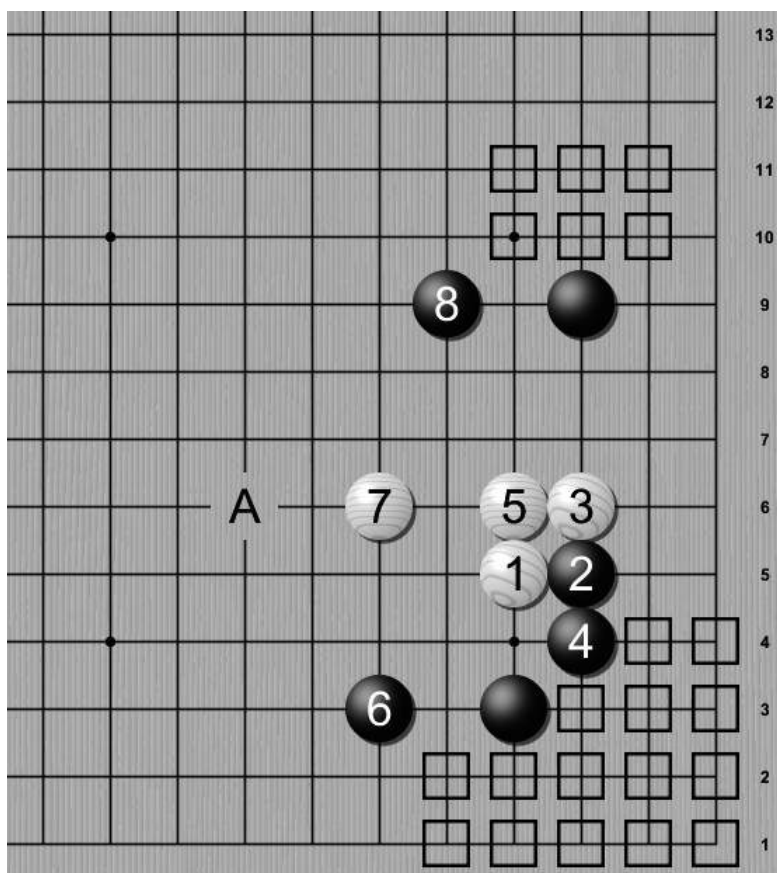
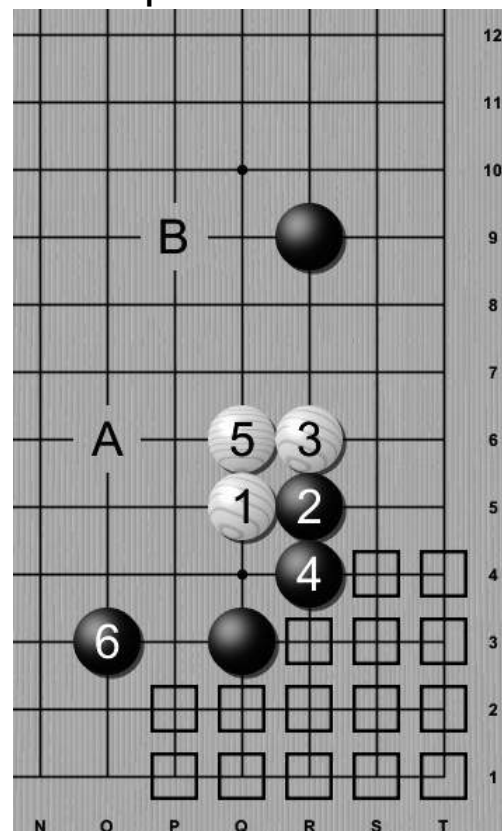
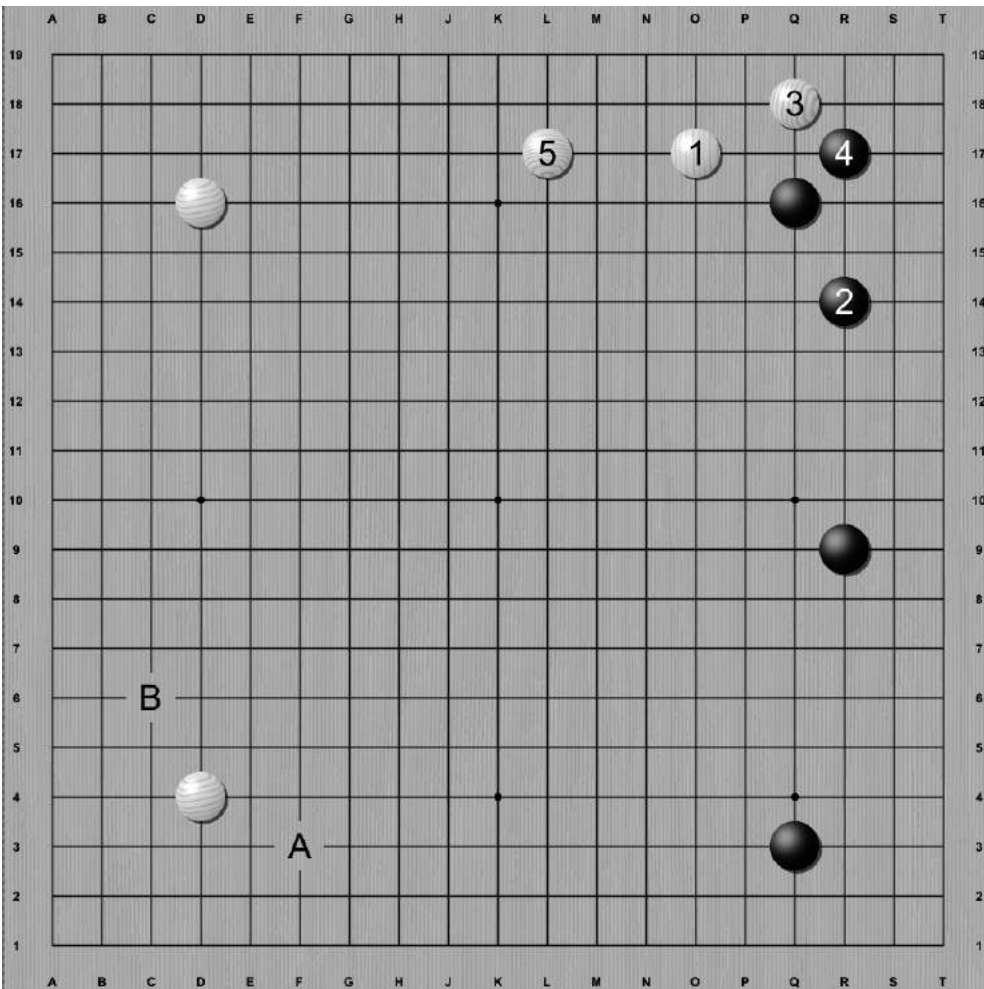


Imagen izquierda: Ambas opciones son malas para Blanco, en comparación con el resultado que obtiene Negro. Si Blanco salta, entonces **Negro 8** sigue ese salto y ahora Negro está desarrollando el lado derecho también, mientras que Blanco todavía no tiene base y tendrá que saltar de nuevo en **A** para estar seguro. Se espera que Negro siga persiguiendo y acosando a ese grupo de Blanco y ganando puntos sin mucho problema.

Imagen derecha: Si Blanco va por el lado derecho, incluso si Negro juega pasivamente y deja que Blanco haga algo de forma, el resultado no es bueno para Blanco, comparado con el resultado que Negro obtiene de estos intercambios. Comparado con la imagen de la izquierda, Blanco es ahora más seguro, pero el desarrollo de Negro es también más amplio y vale más que el grupo débil de Blanco.

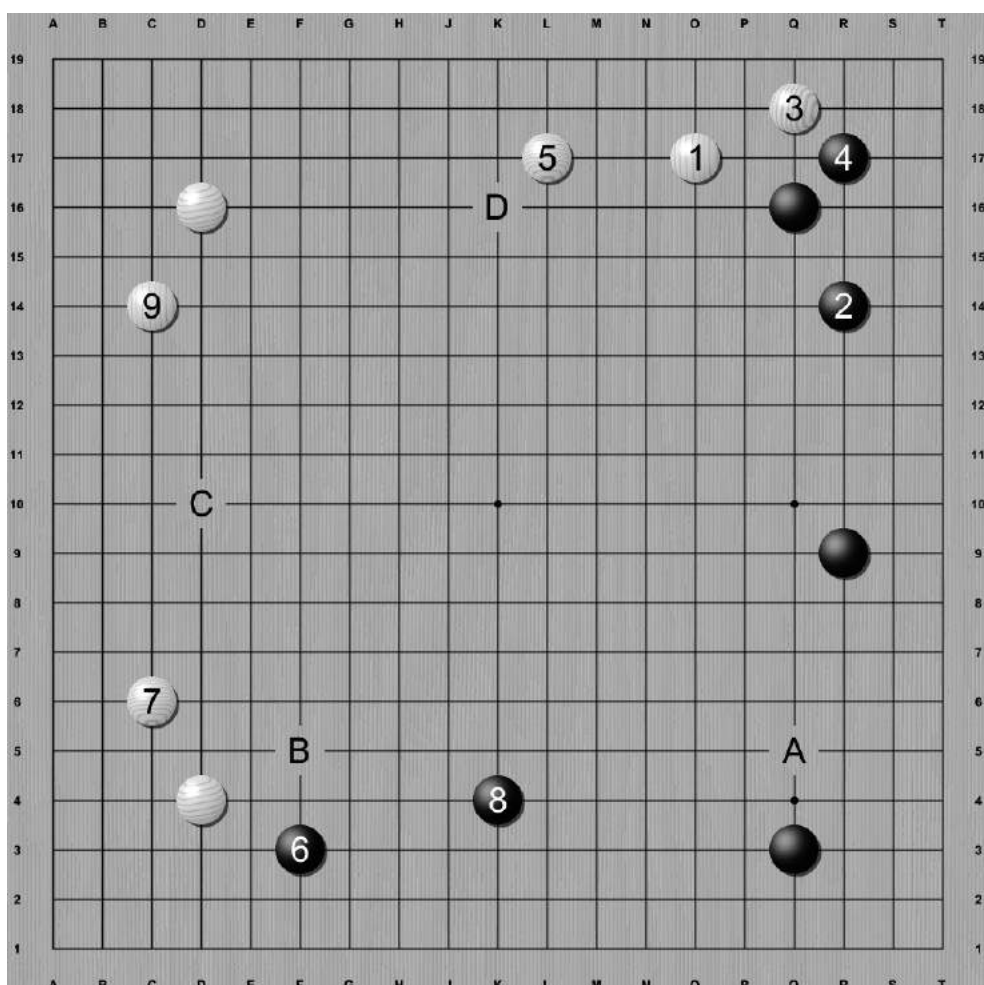
Jugar a la trampa se considera tan severo y peligroso que, cuando intentaba encontrar una posible solución ingeniosa de la que no era consciente, no era capaz de encontrar ni una sola partida en la que se jugara un movimiento así tan pronto en el juego, hasta que AlphaGo cambió eso. Así que, el enfoque habitual no parecía funcionar para los humanos. ¿Qué funcionó, entonces?



A veces las ideas simples son las mejores. Si acercarse a la esquina inferior no es factible por el momento, Blanco siempre puede acercarse a la esquina superior derecha. Negro suele jugar el simple joseki que analizamos hace algunas páginas, ya que asegura que Negro obtiene un buen resultado en su esquina y lado izquierdo y se sente.

Blanco también está contento porque se está expandiendo lentamente y creando un marco en todo el tablero.

Después de esto Negro normalmente juega en **A** tratando de expandir su propio marco, ya que esta es la dirección de juego más obvia y beneficiosa para él. Si a Negro no le gusta la idea de tener un juego de marco contra marco, entonces puede acercarse a la esquina de Blanco desde el lado opuesto, en **B**. Es una estrategia válida, pero sucede raramente comparado con **A**...



Porque acercarse a la esquina desde la dirección correcta le da al negro la oportunidad de jugar el fuseki de Kobayashi también, reforzando la trampa en su esquina inferior derecha. Después de tal movimiento, Blanco suele jugar el **movimiento 9** para defender su propia esquina y luego la apertura está llegando a su fin. Ambos jugadores parecen tener una mitad del tablero y sus marcos deben eventualmente chocar.

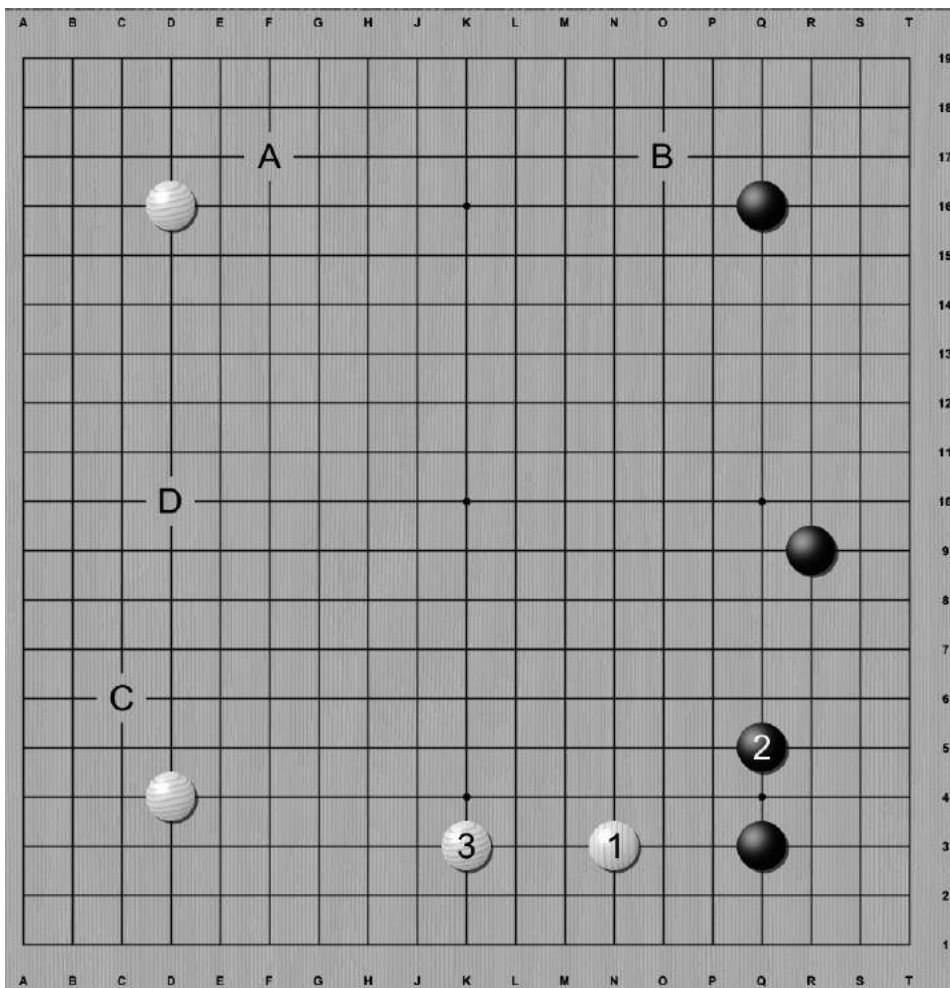
Negro puede jugar en varios lugares:

Puede jugar en **A** para tomar la última esquina del juego.

Puede jugar en **B** para cubrir el punto débil del fusible Kobayashi.

Puede jugar la invasión en **C** para dividir las piedras de Blanco y perturbar el marco de Blanco.

O puede jugar en **D** para reducir la influencia de Blanco (hablaremos en detalle sobre las invasiones y reducciones en el próximo capítulo)



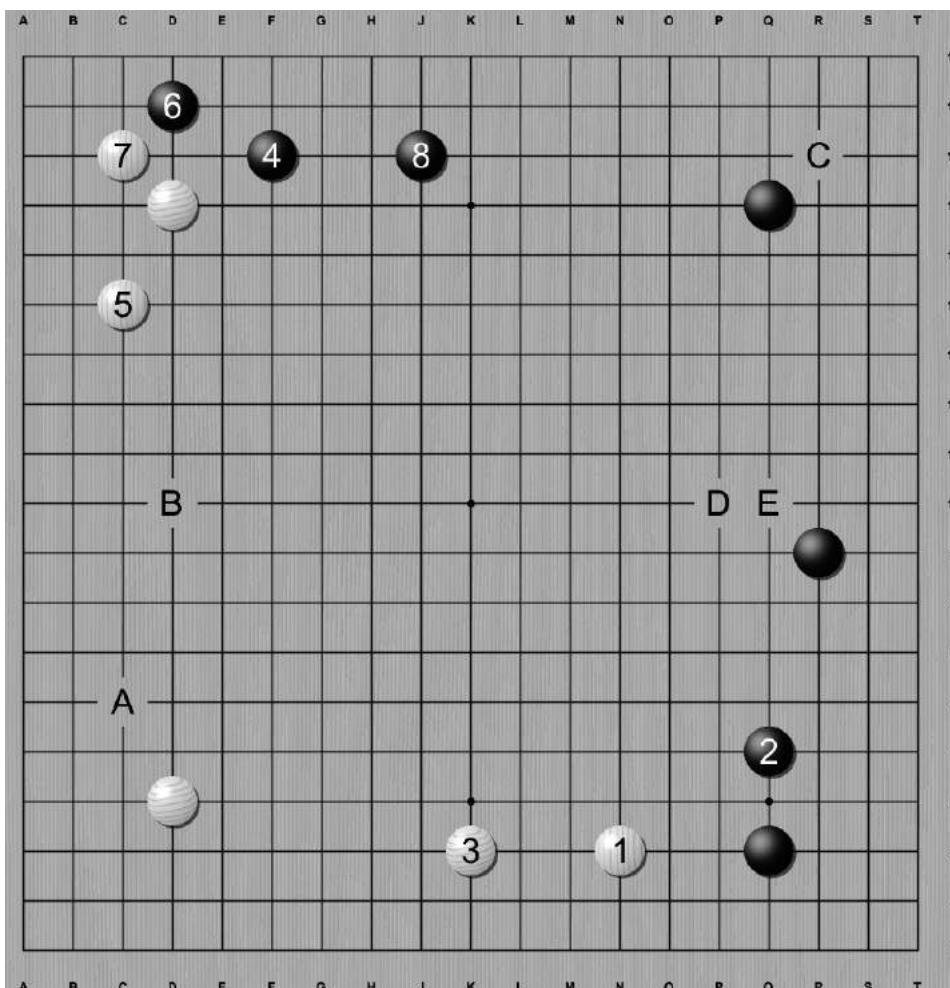
Otra idea es acercarse a la esquina inferior derecha, pero de forma no estándar, en el movimiento **1**.

Normalmente Negro sólo cerrará la esquina con el movimiento **2** y tomará el territorio como beneficio, ya que la trampa que intentó poner fue evadida y ya no funcionaría.

Blanco **3** es un salto espacial estándar de dos espacios diseñado para dar una base al grupo de Blanco. Después de eso, es el turno de Negro para elegir lo que va a pasar en el tablero (Negro ha **sente**).

La elección **A** está creando un juego de marco contra marco como en la página anterior y es la dirección correcta de juego, tratando de hacer que todas las piedras de Negro trabajen juntas. La opción **B** asegura la esquina y se centra en que Negro gane la mayor parte del lado derecho.

Las opciones **C** y **D** están diseñadas para interrumpir la creación de grandes marcos y dividir el tablero en grupos más pequeños...



La elección más usual es crear un marco, así que asumiendo que los jugadores usan uno de los joseki balanceados que conocemos, el tablero se verá así, con Blanco teniendo **sente**. Las opciones **A** y **B** refuerzan el marco de Blanco y le devuelve el **sente** a Negro y le da la responsabilidad de decidir cuándo y cómo chocarán los dos marcos.

La opción **C** es una invasión estándar de esquina como la que vimos en la **página 66**. Blanco toma la esquina y entra en el marco de Negro mientras mantiene **sente**. Es una elección muy tentadora y muchos la juegan con entusiasmo.

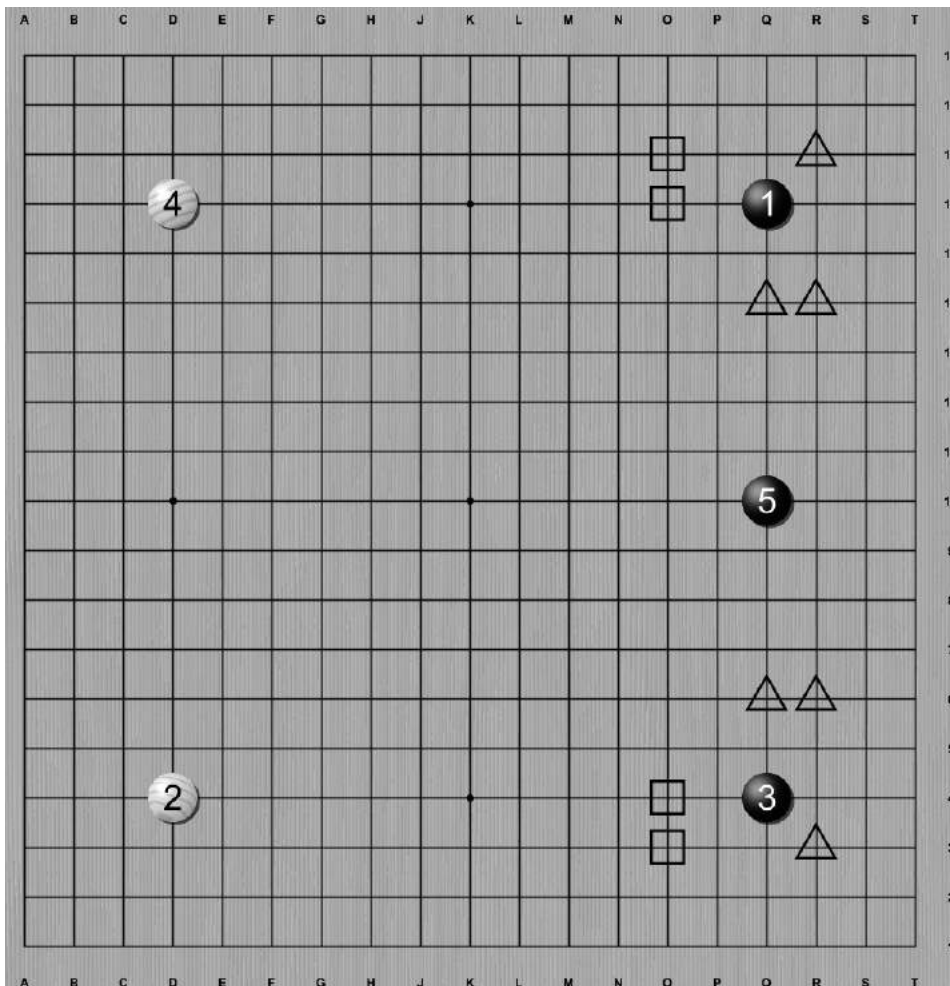
Las opciones **D** y **E** son reducciones, que, como dijimos, serán analizadas más tarde.

Por supuesto que hay muchas otras opciones, pero estas son las más usuales que encontrarán en este caso.

Conclusión: El fuseki chino es una elección poderosa, pero normalmente lleva a juegos que se juegan con enormes marcos que luchan entre sí para obtener el más mínimo beneficio en sus puntos de contacto. A muchos jugadores no les gusta ese estilo de juego, aunque es una buena estrategia para conseguir la victoria, así que evitan jugar al fuseki chino o hacen algo para evitar su formación (al igual que con el fuseki de Kobayashi). Mi sugerencia es que definitivamente lo pruebes y veas por ti mismo si se ajusta a tu estilo y a tu idea de diversión. Si te gusta, el fuseki chino es una herramienta encantadora para tu forma de jugar. Si no, entonces es una buena idea estudiarlo y probarlo de vez en cuando, para saber cómo jugar contra él.

►► El San-Ren-Sei

Por último, pero no menos importante, para nuestro análisis de los fusibles, es el San-ren-sei. Significa "tres puntos de estrella seguidos" y es muy diferente al anterior fuseki que mencionamos. Su principal diferencia es que el Sen-ren-sei no crea ningún desequilibrio entre nuestras piedras y es perfectamente simétrico. La segunda, y muy importante, diferencia es que tampoco crea ningún tipo de trampa. Es, como su nombre indica, tres piedras en fila, pero esas piedras se complementan perfectamente. Veamos qué es y cómo funciona:



Este es el San-ren-sei. No parece muy complicado y es un fuseki bastante obvio en su idea. Tres puntos de estrella en fila con el del medio en el **movimiento 5** proporcionando apoyo a los puntos de estrella de la esquina. Este respaldo no es trivial. En la imagen podemos ver con las marcas triangulares que las aproximaciones a las esquinas no dan un resultado suficientemente decente para que Blanco sea considerado jugable. Los puntos cuadrados son ahora las únicas opciones decentes.

Las aproximaciones a las esquinas desde la dirección equivocada no eran una gran idea para empezar, pero valía la pena jugarlas cuando no se quería un juego de marco contra marco. Ahora con el movimiento 5 en su lugar, esos acercamientos dan una gran ventaja a Negro y se las arreglan para proporcionar una defensa muy potente para el principal punto débil del **4-4**: La invasión de **3-3**. Veamos primero qué pasa si Blanco juega en los puntos triangulares...

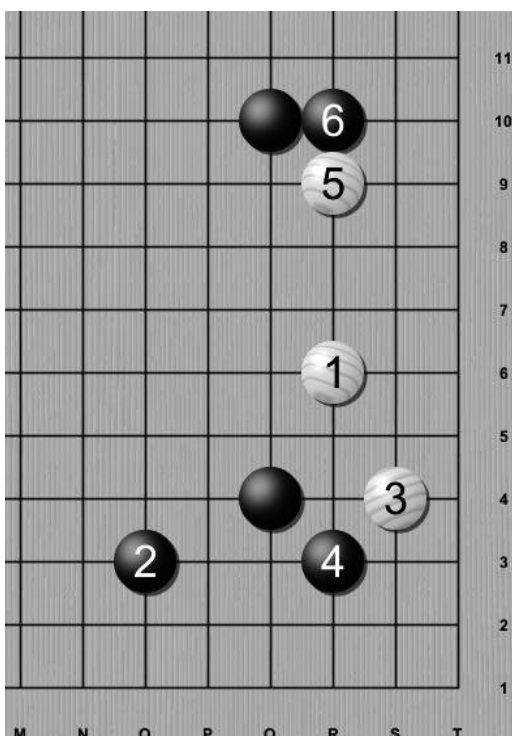
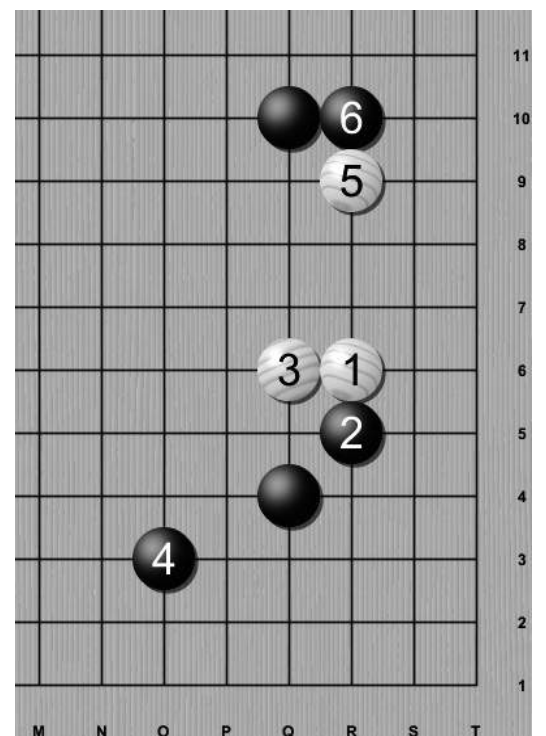


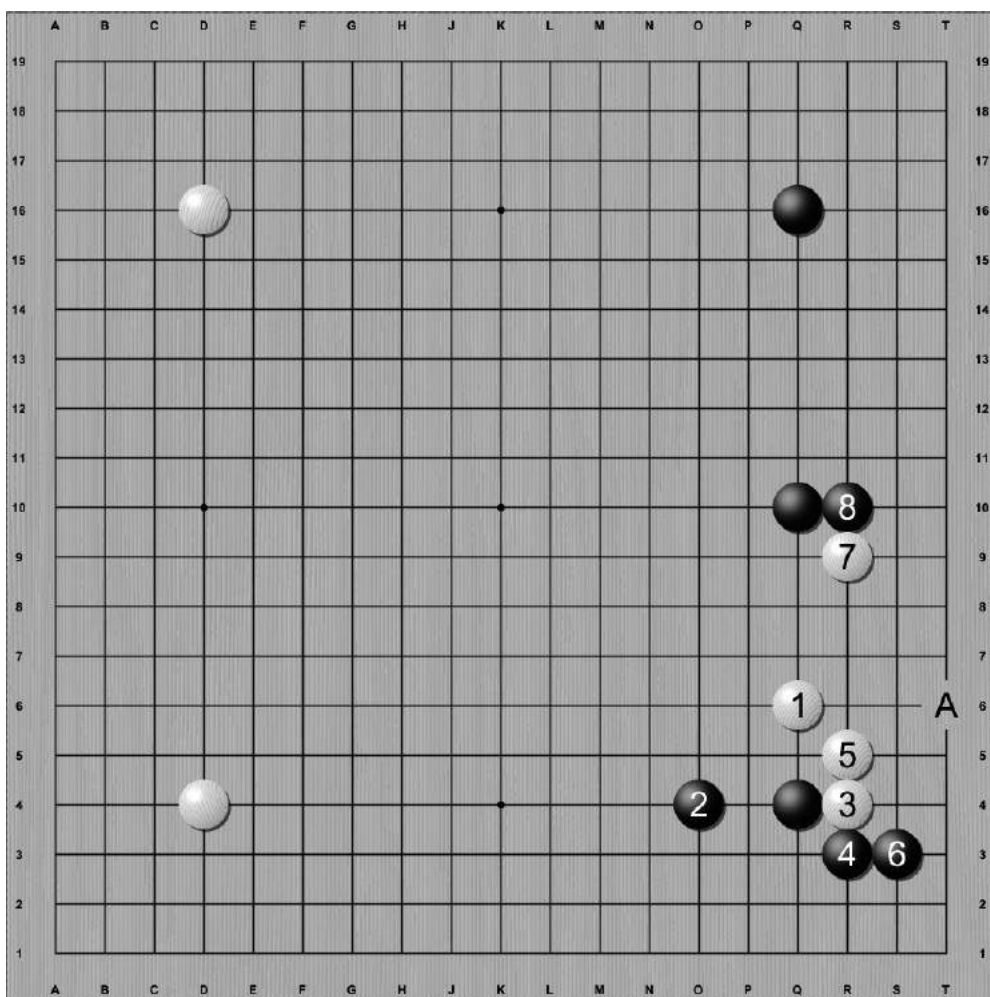
Imagen izquierda: Si Blanco intenta acercarse a la esquina desde la dirección equivocada, incluso si Negro es magnánimo y sólo toca el habitual joseki que analizamos antes.

La existencia del punto de estrella lateral permite a Negro jugar el pilar de hierro en el **movimiento 6** y encajonar a Blanco.

Imagen derecha: hay otra opción en la que Negro juega agresivamente con el joseki de patada que vimos antes.

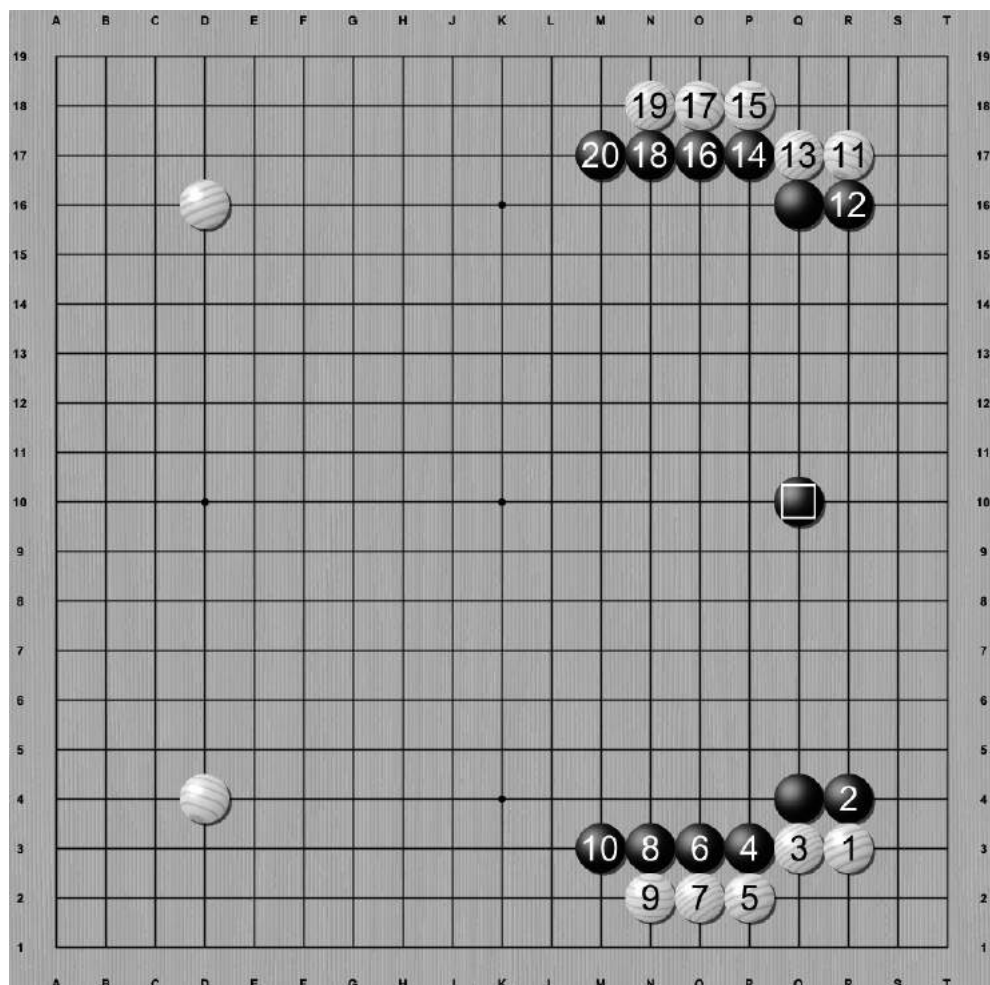
Ahora Blanco está aún más presionado desde ambos lados. En ambos casos Blanco está tan apretado en ese pequeño espacio que todavía no está vivo y necesita luchar para sobrevivir...





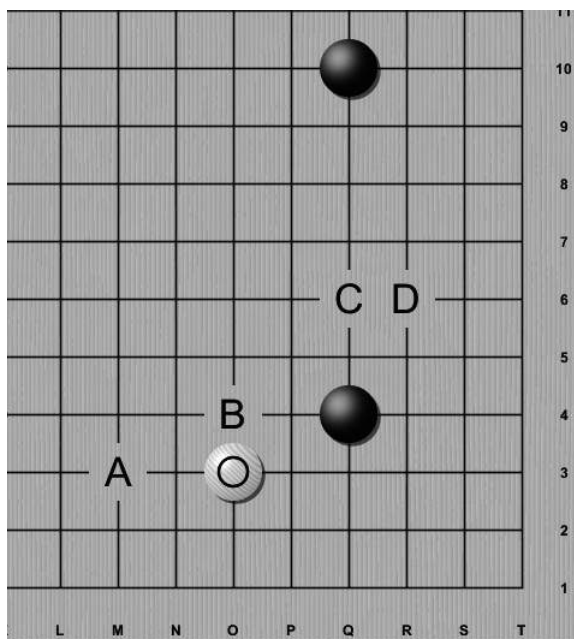
Si Blanco se acerca en la cuarta línea, pocas cosas cambian. Blanco parece tener más espacio para respirar, pero es una ilusión. El movimiento **6** le da a Negro la habilidad de jugar el salto del mono en **A** y destruir la mayor parte del espacio ocular de Blanco. El pilar de hierro en el movimiento **8** sigue asomando en el lado del grupo de Blanco y la única solución para evitar ser rodeado es empezar a saltar hacia el centro, dando más influencia y territorio a Negro. Este es un resultado terrible para Blanco y esta vez la imagen muestra todo el tablero para enfatizar ese punto. Miren a Negro. Ya tiene una esquina asegurada y todas sus piedras están o conectadas o enfrentadas, trabajando juntas. En comparación, Blanco tiene dos esquinas listas para ser abordadas y un grupo débil que necesita correr.

Últimamente, debido a las innovaciones de AlphaGo, las primeras invasiones en los puntos 3-3 se han puesto de moda, pero el San-ren-sei hace que tal elección sea mucho más difícil de dar un buen resultado. Supongamos que Blanco invade ambas esquinas y veamos qué pasa:



Una vez más el punto de estrella lateral marcado es el centro del gran resultado del San-ren-sei fuseki. Blanco ha invadido con éxito las esquinas uno después de otro y Negro, obedientemente, completó el joseki para hacer dos enormes muros frente a frente, con la punta de estrella lateral como base para unir la fuerza de esos muros. La brecha es lo suficientemente amplia como para que Blanco posiblemente reduzca esa área o incluso la invada y vivir, pero si Blanco coloca piedras profundas en ese marco, va a estar en una situación difícil. Negro esperará obtener un beneficio aún mayor atacando las débiles piedras de Blanco, mientras utiliza la influencia de sus muros. Vamos explicar cómo la influencia y los muros se utilizan eficazmente en el próximo capítulo, pero por ahora, creo que es obvio que Blanco no está muy contento con este resultado.

Habiendo establecido qué ideas no funcionan, veamos qué pasa si nos acercamos al San-ren-sei desde la dirección correcta:

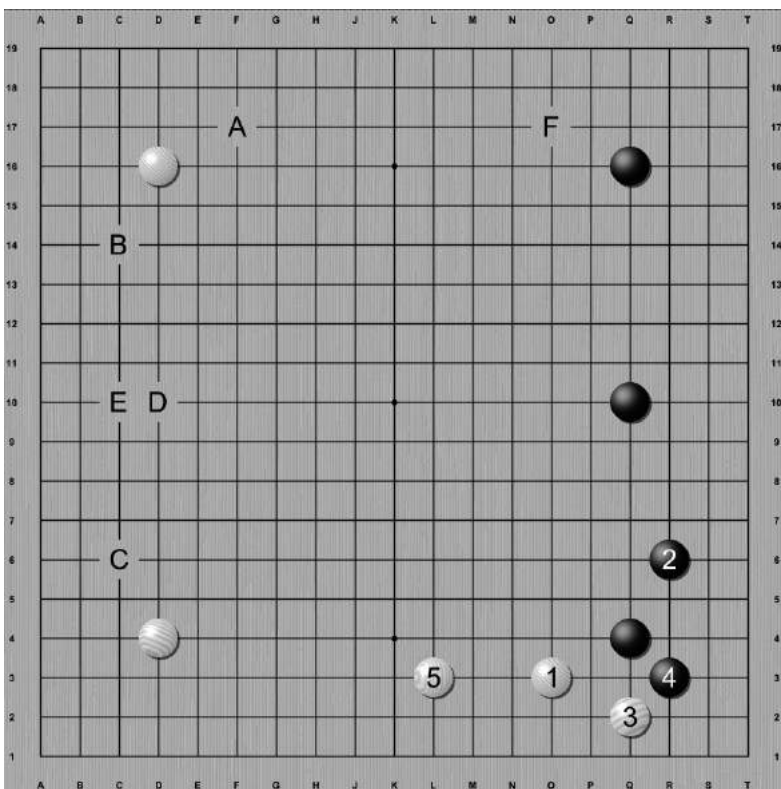


Una vez que nos acercamos a una de las esquinas del San-ren-sei desde la dirección correcta, Negro tiene cuatro opciones habituales.

La opción **A** es la pinza y lleva a Negro a perder la esquina, pero ganando un muro, lo cual, como vimos en la página anterior podría ser una buena idea, pero Blanco mantiene sente y puede acercarse a la otra esquina del San-ren-sei inmediatamente.

La elección **B** el accesorio joseki que vimos en las **páginas 75-76** que tiene como objetivo ganar la esquina y un muro pequeño, pero Blanco también mantiene sente.

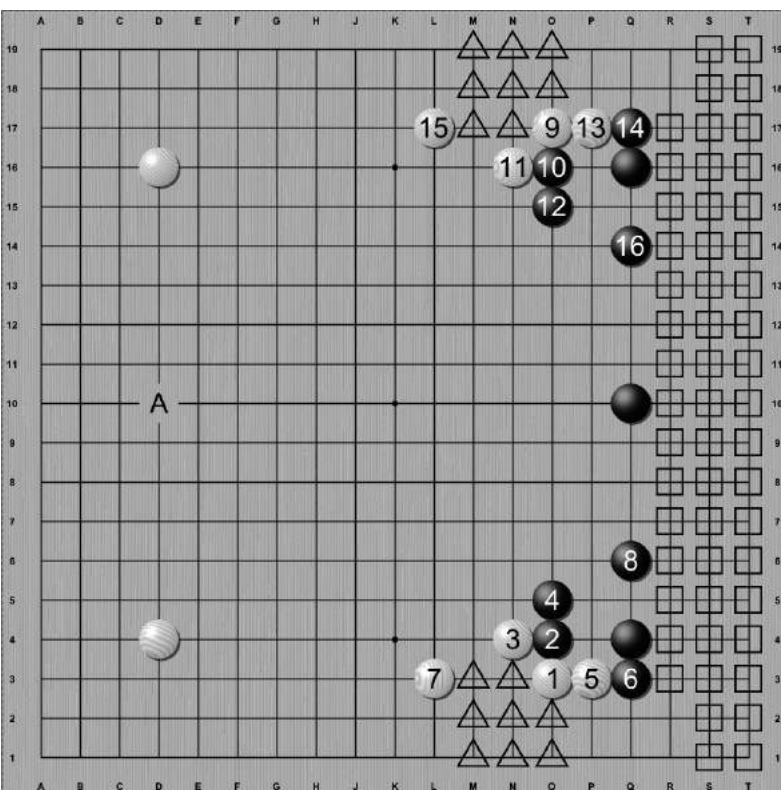
Y las opciones **C** y **D**, que son similares, están diseñadas para asegurar tanto territorio como sea posible y llevar el juego a una batalla marco que, en este punto, estaría a favor de Negro, ya que terminaría cualquier variación de esos joseki en sente para él...



Veamos cómo funciona. Esta es una de las opciones más usuales para Negro, aunque no crea el enorme marco de las otras opciones, el hecho de que Negro tome sente es crucial para el valor de Negro jugando de esta manera. Después de que ambos jugadores terminen el joseki, Negro ahora tiene que decidir qué tipo de juego se va a jugar.

Si Negro elige la **A** o la **F**, entonces este juego será un marco de batalla para los lados y el centro, con Negro estando ligeramente por delante debido al San-ren-sei.

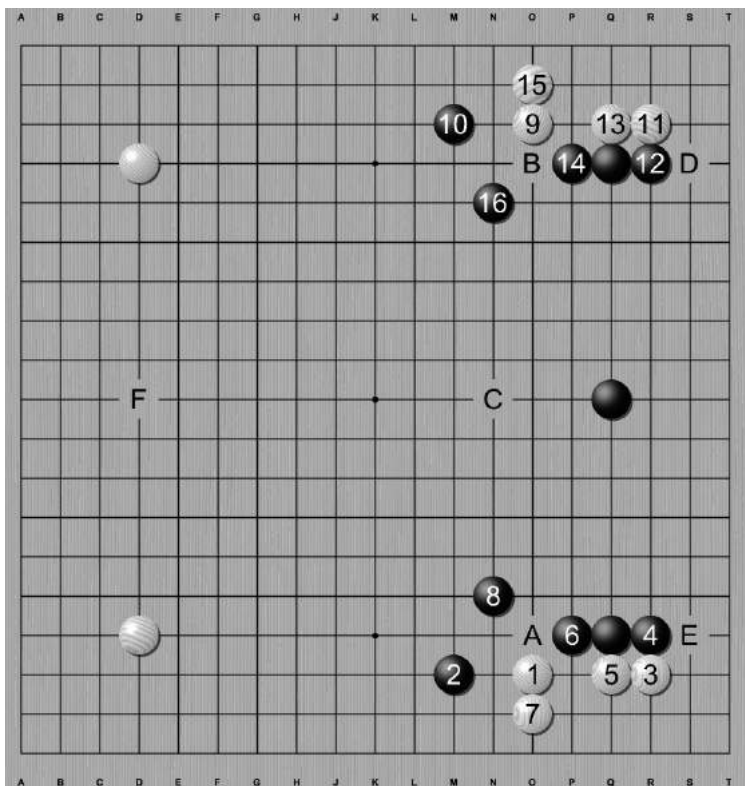
Si Negro elige **B**, **C**, **D** o **E**, entonces los marcos se dividirán y el juego se orientará más a las batallas locales, con un enfoque en las invasiones y las luchas pesadas.



Si Negro toca el adjunto joseki Blanco mantiene sente y puede acercarse a la otra esquina del San-ren-sei. Si Negro toca el mismo joseki de nuevo, entonces podemos ver el resultado final en la imagen.

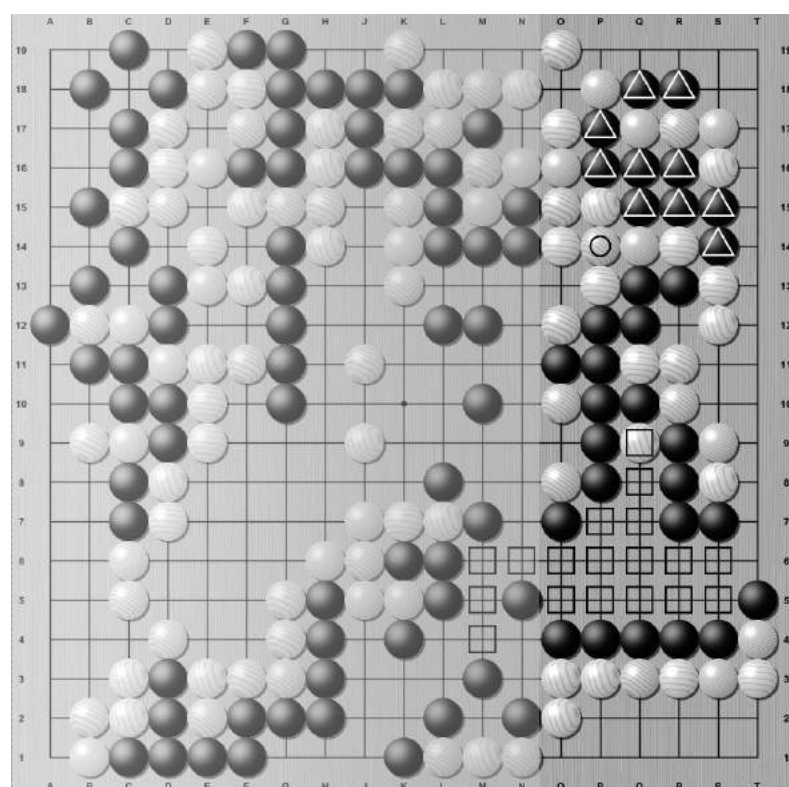
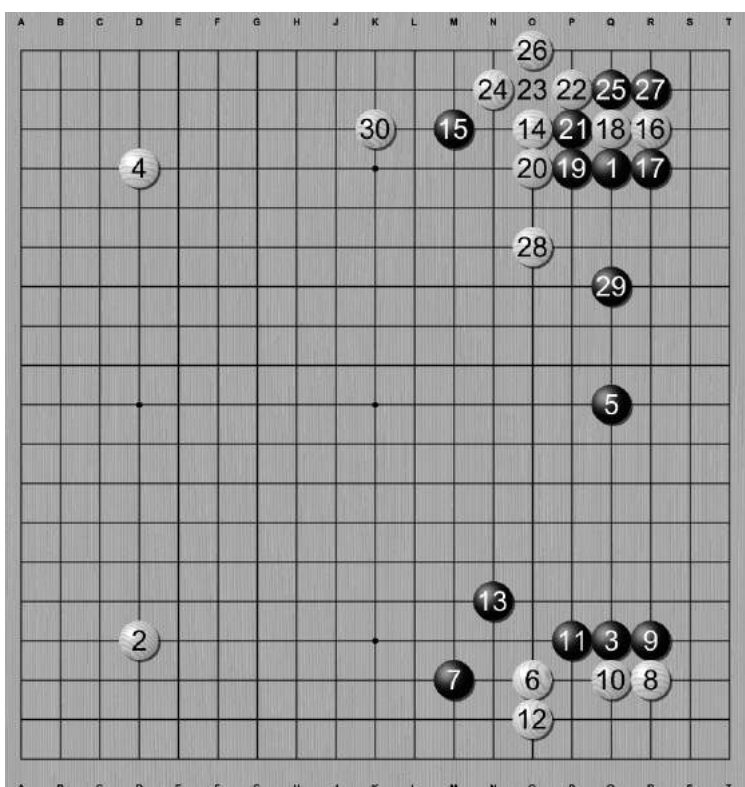
Los puntos marcados en el cuadrado son lo que Negro puede considerar como un territorio casi sólido, ya que sus piedras son muy gruesas y la invasión parece desalentadora. Por otro lado, los puntos marcados en triángulo son lo que Blanco obtuvo de este intercambio.

A primera vista esto parece un gran resultado para Negro, pero como Blanco todavía tiene sente, el efecto es disminuido porque Blanco puede jugar un San-ren-sei propio en **A** ahora, poniendo la presión sobre Negro para atacar ese mismo fuseki. A diferencia de las enormes paredes de la última imagen de la página anterior, este resultado para Negro tiene mucha menos influencia para él y Negro parece confinado en un solo lado del tablero...



Como el adjunto joseki no es tan bueno como parece, muchos jugadores optan por la pinza. Cuando Blanco salta predeciblemente a la esquina, Negro bloquea desde el lado equivocado (a diferencia del joseki de la dirección correcta que analizamos en las **páginas 77-80**) para utilizar la piedra de punto de estrella lateral. Es una buena idea tratar de combinar los enormes muros del resultado de la invasión de **3-3** y el territorio estable proporcionado por el joseki adjunto.

Las secuencias que se muestran en la imagen son joseki, también, pero debido a la dirección equivocada del bloque, este joseki termina con algunas debilidades para Negro, así como sente para Blanco. Así, Blanco puede pinchar en cualquier momento esas debilidades en **A, B, C, D** o **E**, pero esas suelen dejarse como **aji** para más tarde. Como opciones más inmediatas Blanco puede reducir el potencial de Negro jugando alrededor de **C** o simplemente yendo por un San-ren-sei también, en **F**. Esto parece un resultado equilibrado, pero...



Vale la pena señalar, ahora que este capítulo llega a su fin, **que nunca podemos estar seguros de que conocemos a todos los joseki y que podemos prever todas las ideas de nuestro oponente.** Go no es un juego tan predecible y habría sido decepcionante si tal cosa fuera posible. **Tengan cuidado con sus planes y traten de entender sus movimientos y sus objetivos**, sin presumir que el oponente jugará lo que ustedes quieren o esperan. Un ejemplo de esto es la imagen de la izquierda, de un juego real. Negro jugó el San-ren-sei y Blanco se acercó a la esquina inferior derecha y la pinza joseki se jugó. Habiendo visto esto, Blanco se acercó a la esquina superior **derecha** listo para ser pinzado de nuevo, pero esta vez jugó un joseki diferente, destinado a romper el muro de Negro, entregando la esquina por ahora. Y enfatizo "por ahora", porque en la imagen **derecha** tenemos una instantánea del final del mismo juego (enfocemos el lado derecho del tablero). El triángulo marcado con piedras negras está muerto, Blanco reclamó su esquina e incluso se las arregló para invadir y destruir totalmente casi todos los puntos que Negro esperaba ganar. Fuera de su enorme marco sólo quedaron los pocos puntos marcados al final.

Conclusión: El San-ren-sei es un fuerte pero simple y flexible fuseki en la forma en que funciona e interactúa con todo el tablero. Es un buen fuseki para empezar a experimentar con el concepto de una estrategia de tablero completo y por eso lo reservé para el final del capítulo. Mi sugerencia es que deberías probar todos los diferentes estilos de juego que pueden surgir de él. Ya sea en una batalla marco o en la construcción de enormes muros o en la creación de un juego caótico lleno de peleas, el San-ren-sei te proporcionará una base estable para tu estrategia.

►► **Sobre la lucha en general**

No es sorpresa que pelear con tu oponente sea la parte más emocionante de la mayoría de los juegos. El go no es una excepción y las formas para combatir dentro del juego son muy variadas e interesantes de aprender. Algunas de ellas parecen muy simples, pero la mayoría de las cosas en Go que parecen simples de entender, resultan muy difíciles de dominar. La profundidad de este juego y la excitación de las peleas que pueden surgir en un juego no pueden ser subestimadas. Hay libros dedicados exclusivamente a cada una de las formas más usuales: Invadir un área directamente, reducir un área ligeramente, atacar a un grupo usando su influencia o tratar de matar a un grupo que estaba rodeado. Así que, ¿por qué no tener diferentes capítulos para todos ellos o, al menos, un capítulo para "atacar" y otro para "defender"? Porque esos procesos están entrelazados entre sí. Por ejemplo, no se puede analizar cómo funciona una invasión sin establecer cómo se podría haber prevenido o defendido o por qué no funcionarían esos esfuerzos de defensa.

Esto significa que habrá un enorme capítulo de ataque y defensa que tendrá subcapítulos para cada tema principal: Una sección para las invasiones, una sección para las reducciones y una sección para atacar usando la influencia. La única sección relativa que tendrá su propio capítulo separado será la de tratar de matar grupos directamente (problemas de vida y muerte), porque debemos presentar **formas vivas** y **tesuji** (juegos de habilidad), antes de entrar en los problemas de vida y muerte. Para lograr un objetivo, primero hay que saber cuál es ese objetivo. Así que, si no sabemos cuáles son las formas vivas que debemos aspirar a crear y cuáles son los tesuji que pueden ayudarnos a crearlas o destruirlas, entonces no podemos comprender plenamente el tema.

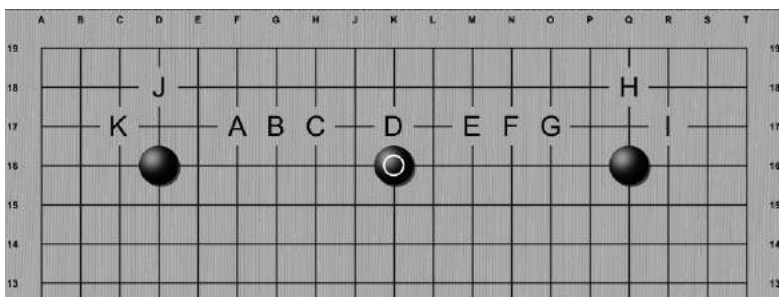
Aquí debemos mencionar que la **principal diferencia** entre una invasión y una reducción es que una invasión está tratando directamente de quitarle un área entera al oponente, mientras que una reducción está simplemente tratando de minimizarla. La principal pregunta que debemos responder para elegir entre invadir o reducir es "**¿puedo vivir en el espacio entre las piedras de mi oponente?**".

Si la respuesta es "**sí**", entonces podemos invadir. Si la respuesta es "**no**", entonces lo mejor que podemos hacer es reducir. Pero a veces esta no es una pregunta fácil de responder y tratamos de invadir de todos modos. La mayoría de esos casos terminan creando problemas de vida o muerte bastante severos cuyos resultados suelen decidir todo el juego. Así que, para el capítulo de la invasión intentaremos centrarnos en cómo tomar la decisión correcta y analizar ejemplos de invasiones que funcionen sin crear una gran lucha que pueda ir en cualquier dirección. Primero aprenderemos lo que es seguro y luego aprenderemos lo que es más arriesgado (y posiblemente más gratificante).

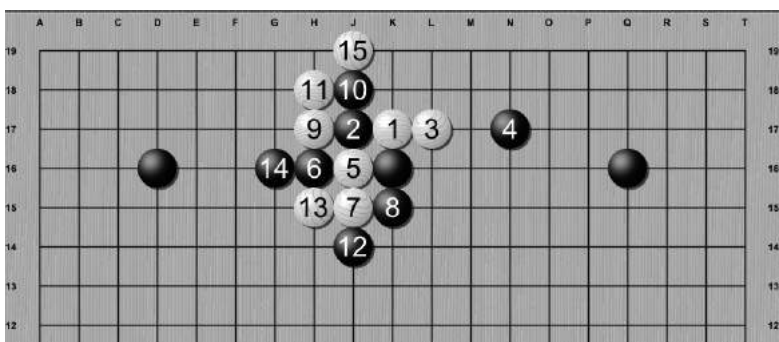
Veamos un ejemplo rápido de cada categoría, para tener una idea general de cada una, cómo se ven en el tablero y de qué se trata:

Ejemplo de invasión

Este es el San-ren-sei fuseki. En la abertura hay lugares más grandes para jugar que las invasiones, pero con todas las piedras de Negro en la cuarta línea, esto significa que hay espacio para una invasión. Once puntos de invasión están marcados en el diagrama y esos no son todos.

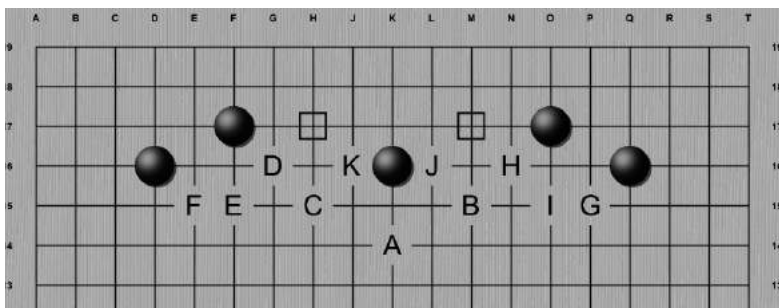


En aras de la simetría digamos que Blanco eligió invadir en **D** justo debajo de la piedra central del fuseki. Negro no puede matar la invasión y un posible resultado puede verse en la imagen de la izquierda. Las posibles respuestas y secuencias son demasiadas para cubrirlas, pero la mayoría de ellas terminan con un resultado similar. Blanco vivo y Negro obteniendo las áreas alrededor de las piedras de Blanco.

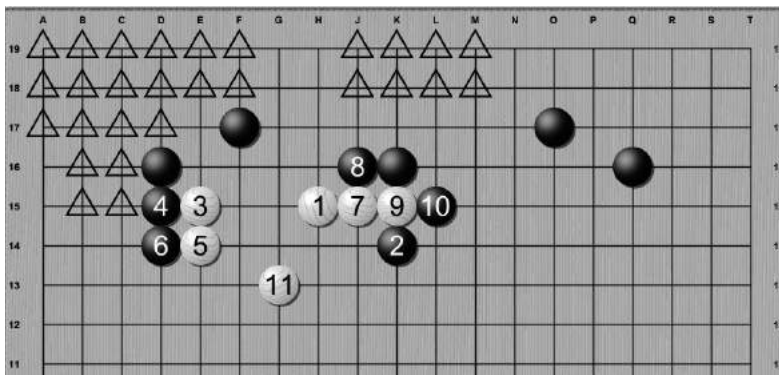


Ejemplo de reducción

Supongamos que añadimos algunas piedras de tercera línea en la mezcla. Ahora una invasión es casi imposible en el centro de la formación, aunque esos puntos marcados en el cuadrado parecen atractivos. Así que Blanco debe evitar que Negro amplíe su territorio eligiendo jugar por encima o alrededor de las piedras de Negro.

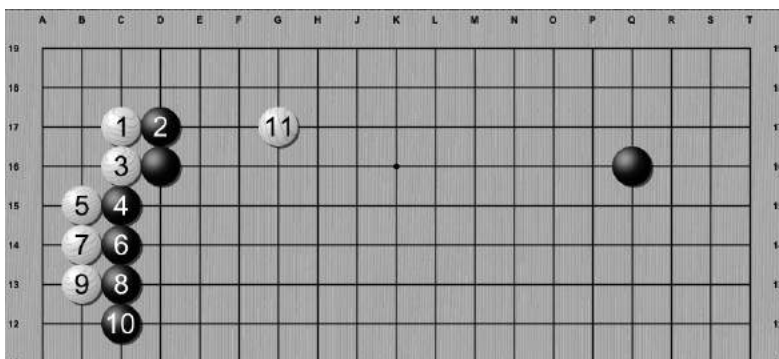


Para nuestro ejemplo, Blanco elige la **C** y este es sólo uno de los muchos resultados posibles. Negro ganó todos los puntos marcados en el triángulo como territorio casi seguro y Blanco logró reducir el potencial que el marco Negro tenía para expandirse hacia el centro, colocando sus piedras en el camino. Negro está muy contento, pero una reducción es lo mejor que Blanco puede hacer en esa situación.

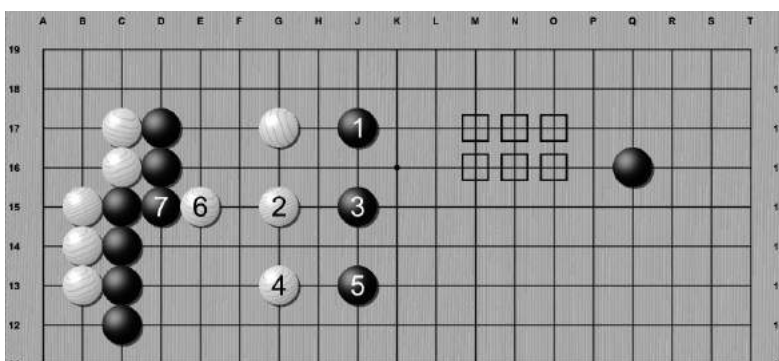


Ejemplo de uso de la influencia para atacar

Aquí hay otra imagen familiar. Blanco invadió la esquina 3-3 y ambos jugadores jugaron el joseki más habitual en este caso. Para el **movimiento 11**, se supone que Blanco debe jugar en algún lugar detrás del muro de Negro para reducir el territorio potencial de Negro, pero Blanco se acercó demasiado al muro de Negro. (**recuerden**: cuanto más larga es el muro, más lejos debemos jugar de él).



Negro se aprovecha de ello y quita la base de la piedra de Blanco, presionándola contra su muro. Blanco tiene que saltar o perder su piedra. Negro sigue felizmente y mientras Blanco piensa que inutiliza el muro original de Negro, Negro construye un nuevo muro, haciendo que los puntos marcados en el cuadrado sean muy difíciles de invadir para Blanco.



►► Invasiones

Como vimos, una invasión es colocar nuestras piedras profundamente o totalmente detrás de las líneas enemigas con el objetivo de tomar tanto como sea posible. Esta es una forma de ataque que usualmente termina en una pelea fuerte e incluso si ganamos el oponente usualmente obtendrá alguna forma de compensación de nuestra invasión, a menos que falle totalmente en defenderse. Una invasión se considera exitosa si lo que ganamos vale más que la compensación que nuestro oponente obtuvo al defenderse. Debemos ser conscientes de que después de una invasión, el tablero habrá cambiado significativamente y que todas esas piedras extra significan que nuestra próxima invasión se ha vuelto más difícil o incluso imposible de tener éxito, así que tened cuidado cuando estéis eligiendo un punto de invasión. Pero hemos estado hablando tanto sobre los conceptos vagos de ataque y defensa, que tal vez sea hora de darles una definición.

¿Qué es el ataque?

Atacar es o el proceso de reducir las libertades o rodear un grupo de piedras directamente y aplicarle presión, o tratar de quitarle su base y su capacidad de hacer dos ojos.

¿Qué es defender?

Defender es el proceso de dar a un grupo más libertades o extender su potencial de espacio ocular o cubrir los posibles puntos de invasión. Un grupo que no puede ser asesinado se llama estable y no necesita ser defendido, pero puede ser usado como un punto de paso para lanzar ataques desde allí.

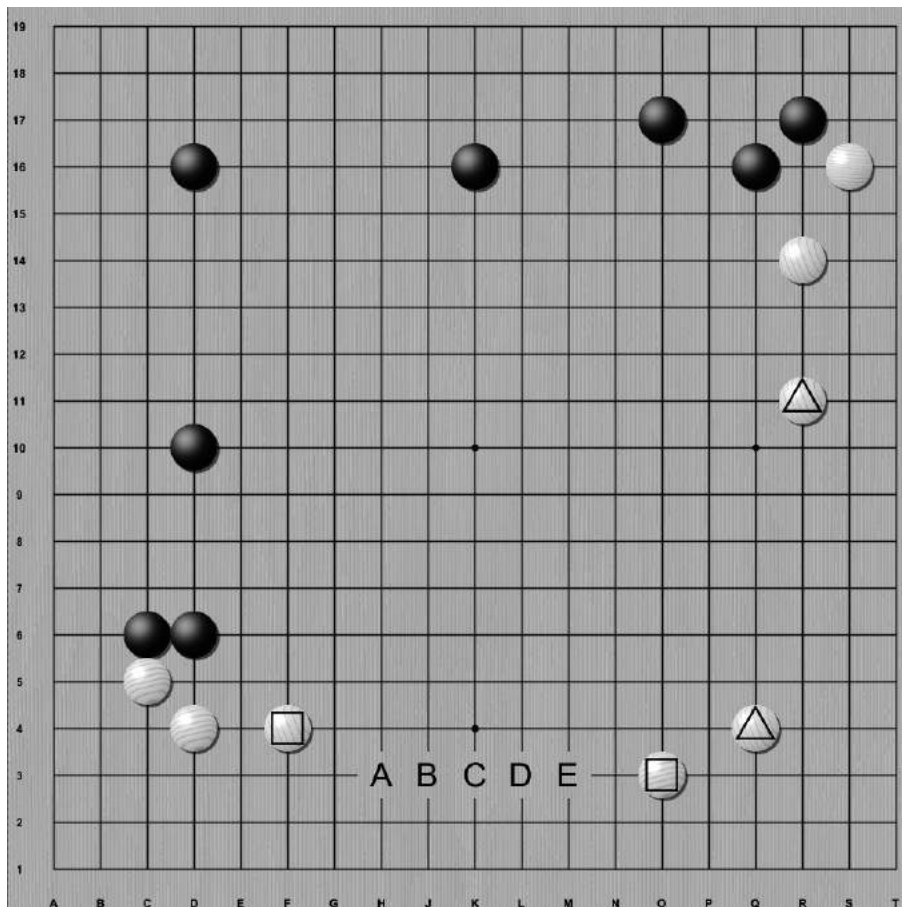
Como dijimos, ambos conceptos están muy profundamente conectados entre sí. Un grupo que está siendo atacado, una vez defendido correctamente, puede ser utilizado para lanzar ataques propios y viceversa: Un jugador que está utilizando un grupo para un ataque siempre debe ser cauteloso de jugar movimientos agresivos que puedan poner en peligro la estabilidad de su propio grupo en el futuro. Entonces, ¿cuáles son las preguntas que debemos hacernos para decidir una invasión?

¿Cuándo y dónde invadimos?

- ¿Hay grupos de piedras enemigas que tienen grandes espacios entre ellas? Si es así, entonces seguro que hay puntos donde podemos dividir a nuestro oponente, especialmente si algunas de sus piedras están en la cuarta línea.
- ¿Estamos seguros de que podemos sobrevivir en los puntos de invasión que hemos identificado?
- ¿Cuál de estos puntos parece darnos un mejor resultado para nosotros o más problemas para nuestro oponente?
- Si invadimos y logramos sobrevivir dentro del territorio enemigo, ¿el territorio que ganamos vale la influencia exterior que nuestro oponente obtendrá como compensación?
- ¿Desestabiliza la invasión a otro grupo de nuestro oponente o proporciona suficiente amenaza para ofrecernos un buen seguimiento que nos dará ventaja en otros lugares?
- ¿Necesitamos REALMENTE invadir para ganar el juego? Invadir no es obligatorio después de todo.

Bueno, esto no parece fácil, así que seguro que es interesante. Veamos cómo funciona todo, para que puedas probar las invasiones en tus propios juegos o defenderte de ellas. No tengas miedo de perder. **Experimenta, aprende y trata siempre de divertirte.**

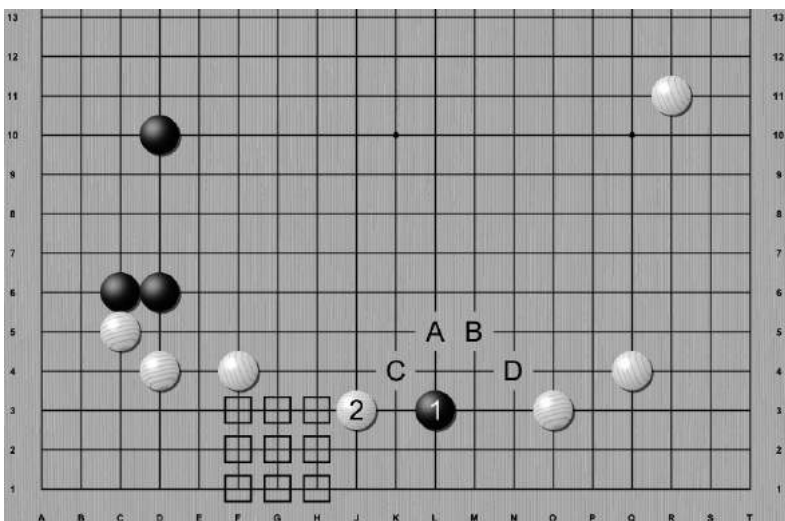
Las pautas más simples que pueden abarcar todas las preguntas anteriores son que **"cuanto más amplia sea la brecha entre las piedras del oponente, mejor"** y que **"si las piedras del oponente están en la cuarta línea, entonces una invasión es más fácil"**. Si están en la tercera línea, entonces una reducción es más fácil". Veamos el primer ejemplo de una invasión:



La imagen de la izquierda muestra una apertura muy simple y común. Negro jugó el San-ren-sei en la parte superior. Blanco se acercó por la esquina superior derecha, luego Negro se acercó por la esquina inferior izquierda. Ambos jugadores terminaron el joseki en cada caso y Blanco jugó el recinto en la esquina inferior derecha para defenderse de una posible invasión 3-3, por parte de Negro. Ahora es el turno de Negro y quiere invadir el marco de Blanco. Negro nota que la brecha entre las piedras marcadas en triángulo es de **seis** puntos, mientras que la brecha entre las piedras marcadas en cuadrado es de **siete** puntos.

Así que Negro elige el espacio más amplio para invadir. Tiene cinco posibles puntos de invasión, sin unirse a las piedras de Blanco. ¿Cómo puede elegir entre ellos? **El punto más cercano a la piedra de la cuarta línea de Blanco es mejor.**

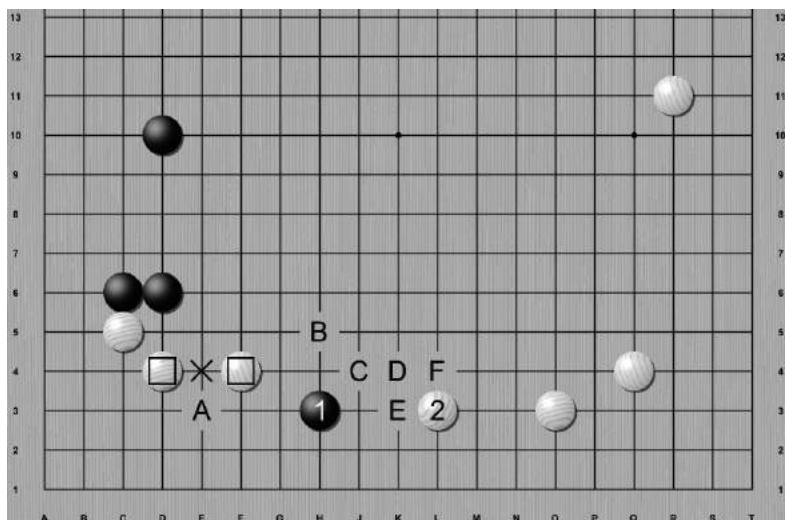
Le da a Negro espacio para amenazar a Blanco, pero ¿por qué?



Supongamos que Negro ignoró la idea mencionada y jugó la opción **D** en la primera imagen.

El **movimiento 2** de Blanco le quita a la piedra negra su **base** (su espacio para crear posiblemente dos ojos) y ahora la piedra negra está en un aprieto y tiene que huir con las opciones **A** y **B** o luchar con **C** o **D**.

Las piedras de Blanco son mucho más fuertes y seguras que la única piedra negra. Además, es casi seguro que Blanco ganó los puntos marcados al cuadrado, como territorio. Así que, Blanco defendió atacando la piedra Negro y Negro sólo ayudó a Blanco a ganar más territorio...



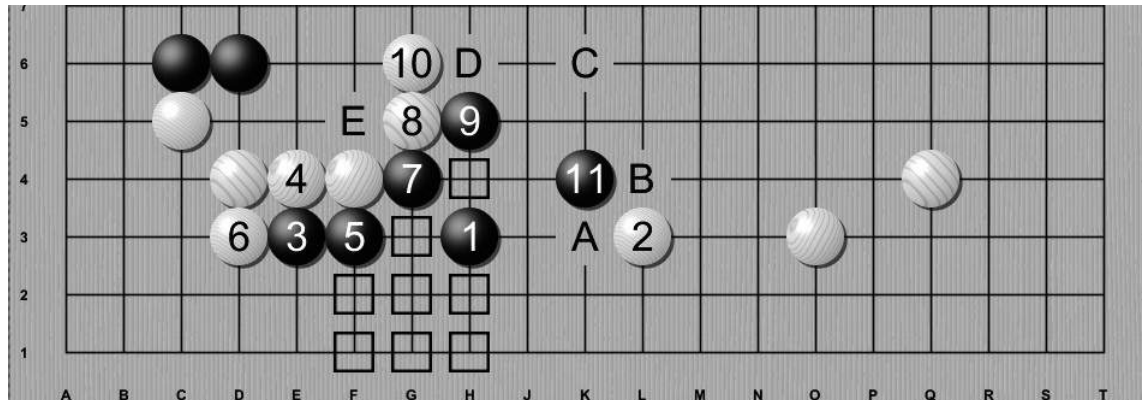
Ahora veamos qué pasa si Negro juega la opción **A** en la primera imagen, una invasión más cercana a la cuarta línea de piedra. El **movimiento 2** de Blanco se apresura a tomar la base de Negro de nuevo y las cosas parecen similares con el caso anterior con las opciones de vuelo o de lucha que van de **B** a **F**.

Pero en este caso, Negro puede jugar en **A**, debajo de las piedras de Blanco y amenazar el corte en el punto débil de la extensión de un espacio marcado con una **X**.

Blanco, una vez más, tomó algo de territorio al extenderse en la tercera línea con el **movimiento 2**, pero esta vez no está seguro en ambos lados y eso crea problemas...

La razón por la que normalmente evitamos invadir las piedras cercanas a la tercera línea se está haciendo más evidente ahora. Es porque no dejan mucho espacio para que vivamos debajo de ellas o las amenazan de alguna manera, a diferencia de las piedras de la cuarta línea.

Veamos cómo funciona nuestro ejemplo después de que Black amenace el corte:



Cuando se enfrenta a una amenaza de corte, casi siempre es la mejor opción para defenderse de ese corte. Normalmente la mayoría de la gente se conectaría a las 4. Negro se extiende a las 5 para conectar sus propias piedras y crear su base. Blanco 6 cierra la esquina y **Negro 7** hace más forma de ojo para Negro. **Blanco 8** intenta rodear a Negro, pero **Negro 9** crea dos bocas de tigre para Negro. Blanco se extiende para defender su piedra y con el hombro golpeado en **11** Negro solidifica su base marcada con los puntos cuadrados. El grupo de Negro es seguro y estable, así que Blanco necesita defender su corte en **E** o estar en más problemas en el futuro. El Negro puede continuar expandiéndose o atacando con **A**, **B**, **C** o **D**. ¡Así que **la invasión fue un éxito!** Puedo oírte pensar que tal vez Blanco fue cobarde y que debería haber luchado en lugar de sólo conectarse con seguridad en el **movimiento 4**. Pensemos en esta idea...

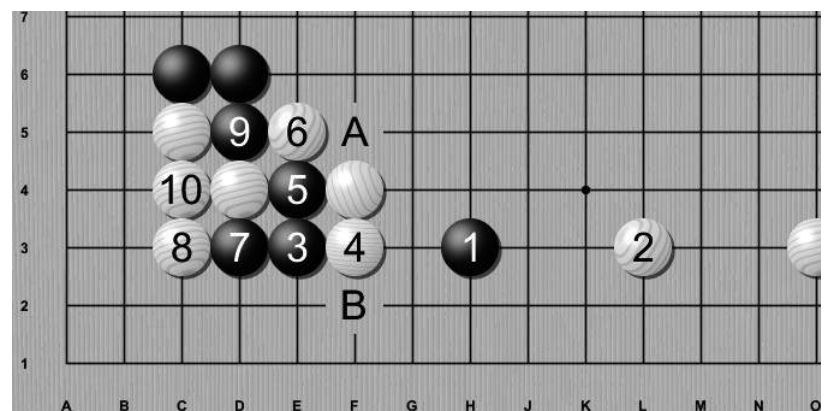
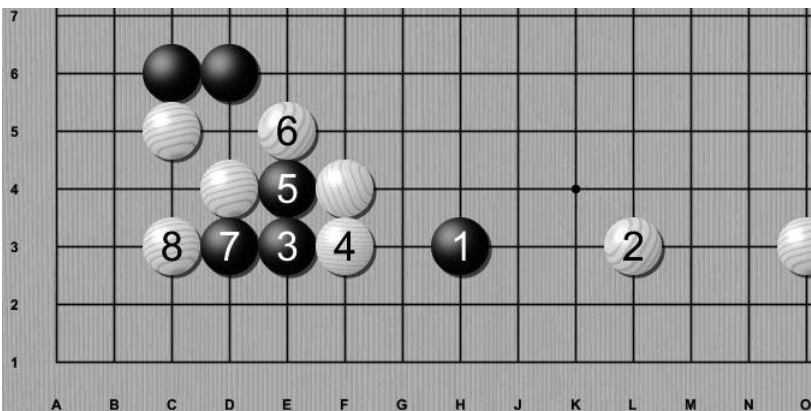


Imagen izquierda: Digamos que **Blanco 4** trató de desconectar las piedras de Negro. **Negro 5** corta, **Blanco 6** finalmente defiende, **Negro 7** intenta la esquina y **Blanco 8** bloquea. ¿Y ahora qué?

Imagen derecha: **Negro 9** coloca la piedra de Blanco en atari, así que Blanco tiene que conectar en **10** y ahora Blanco tiene dos puntos débiles. El atari en **A** y la siguiente amenaza de la escalera en **B**...

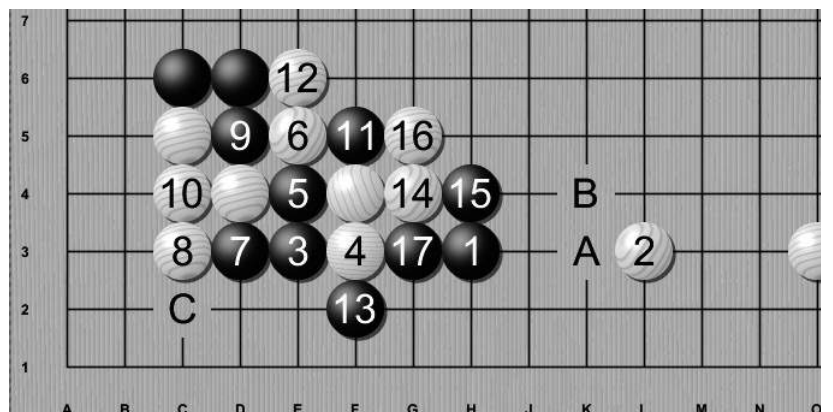
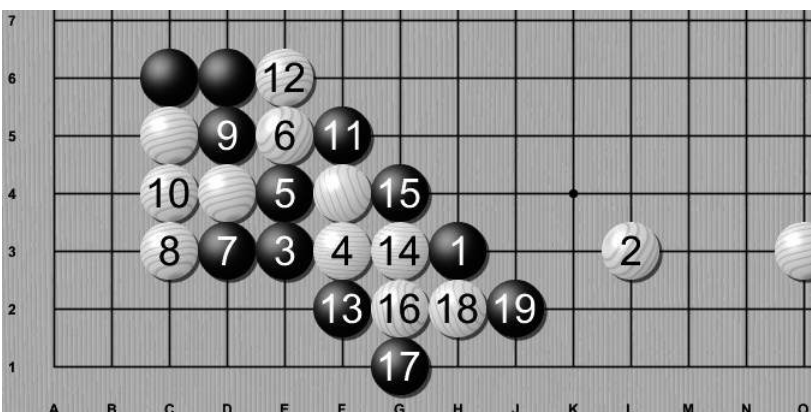
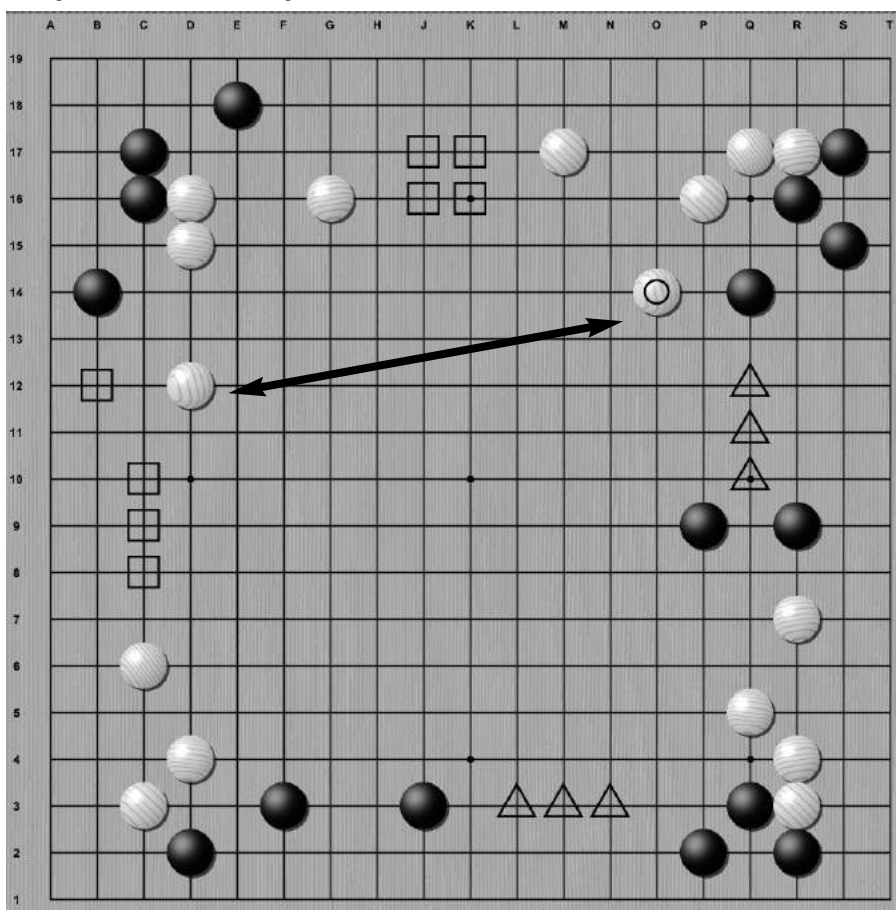


Imagen izquierda: Verdaderamente si Blanco no es cuidadoso y juega la **jugada 14** allí, entonces está atrapado en una escalera y la invasión de Negro es más exitosa de lo que podría haber imaginado.

Imagen derecha: Incluso si Blanco es cuidadoso con la **jugada 14**, Negro todavía consigue muchos movimientos libres y una base y mantiene sente. Ahora Negro puede expandirse con **A** o **B** o incluso atacar de nuevo con **C**.

Así que, hay dos cosas a recordar aquí: La primera es que cuando estamos atacando necesitamos explotar las debilidades del oponente y los espacios abiertos, que normalmente se encuentran bajo las piedras de la cuarta línea. La segunda es que siempre tenemos que cuidar nuestra forma y que no debemos rehuir los movimientos "cobardes". **No podemos atacar o defender con eficiencia si no tenemos buena forma y cuidamos nuestras debilidades.** Teniendo esto en cuenta, veamos otro ejemplo real de juego e introduzcamos algunas otras ideas importantes que debemos tener en cuenta antes y durante una invasión:



Este es un ejemplo de un juego que acaba de salir del juego inicial. Blanco hace el primer movimiento para ampliar su marco muy amplio en la parte superior e izquierda del tablero, mientras que Negro tiene dos esquinas y la parte inferior. Los puntos cuadrados marcados son donde la formación de Blanco es delgada y está muy distante. Los puntos triangulados son los puntos donde la formación de Negro es delgada y Blanco tiene algunas piedras de ayuda alrededor en caso de una invasión.

Es el turno de Negro y decide que aunque esos puntos marcados son buenos para una invasión, sus piedras invasoras necesitarán ayuda extra, porque Blanco tiene demasiadas piedras alrededor, especialmente en la parte superior.

La línea que dibujamos en la imagen se llama **la línea de sector** de la influencia de Blanco y es fácil de imaginar, ya que es sólo la línea entre los bordes del marco de Blanco. Colocar una sola piedra allí podría ser problemático para Negro...

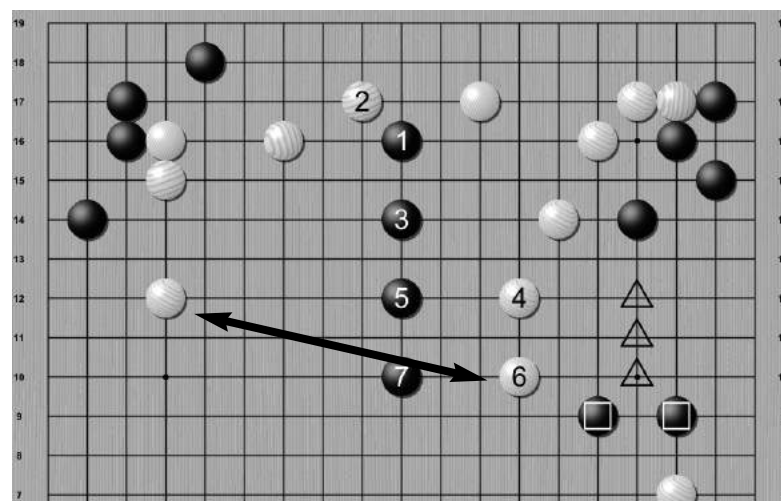
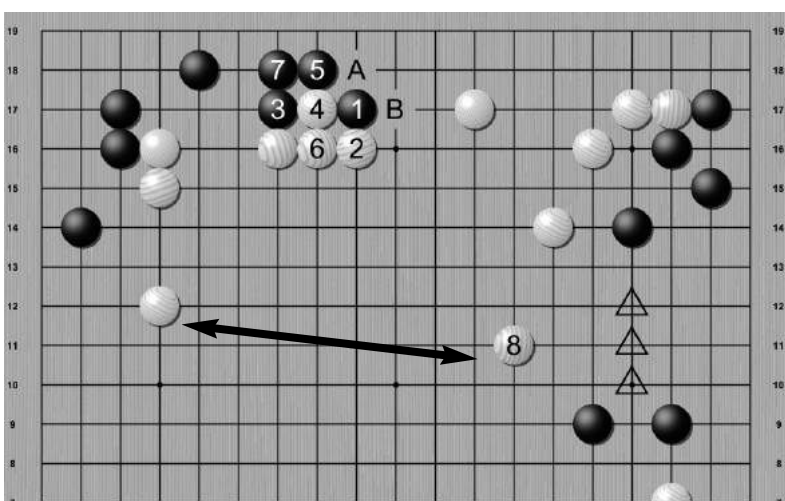
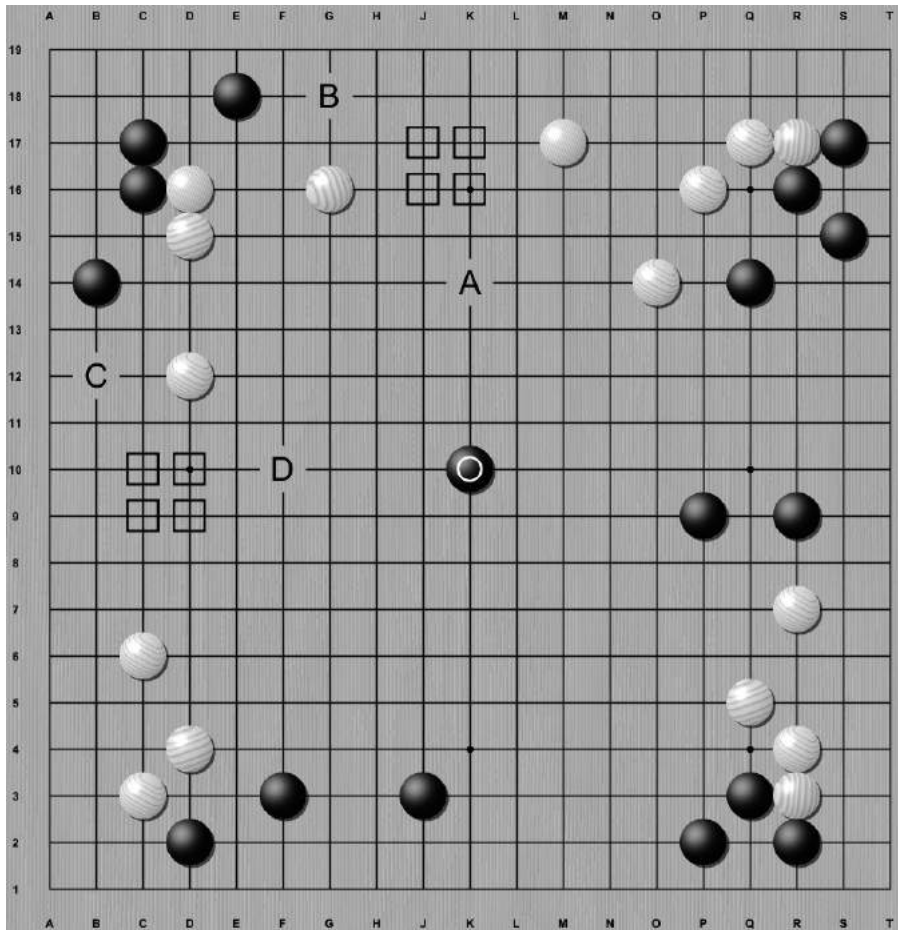


Imagen izquierda: Si Negro viene en la tercera línea y utiliza la ayuda de sus piedras cercanas, incluso si Blanco juega pasivamente, Negro sólo obtiene una pequeña cantidad de territorio, por el que Blanco todavía puede luchar con **A** o **B**. Mientras tanto, la línea de sector de Blanco se movió más profundamente en el centro y sus grupos se hicieron más fuertes. También los puntos marcados en triángulo son aún más fáciles de invadir ahora y Negro tiene que defenderse allí o perecer

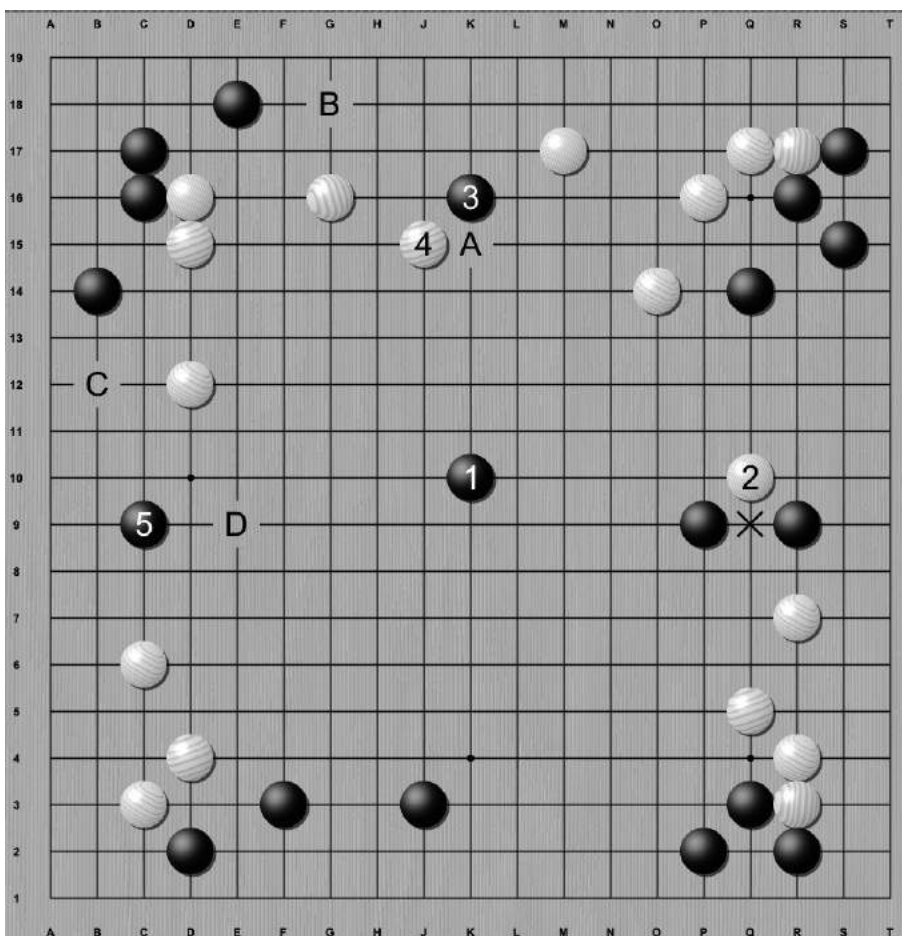
Imagen derecha: Si Negro viene en la tercera línea y Blanco bloquea su conexión con las piedras de las esquinas, entonces Negro salta para superar la línea de sector con el **movimiento 3**. Blanco extiende la línea de sector de nuevo y, finalmente con el **movimiento 7**, Negro sale finalmente, con un palo hecho de piedras. La invasión parece tener éxito, pero es el turno de Blanco y las piedras cuadradas marcadas pueden ahora ser rodeadas y matadas. Una invasión que hiere nuestras piedras en otro lugar no es suficiente...



Negro considera todos los temas que presentamos en la página anterior y decide una muy buena idea: Colocará una piedra que ayudará a sus **futuras invasiones**. Para este caso elige el centro absoluto del tablero (llamado **tengen**) que es una elección muy interesante. Mira toda la tabla. La piedra de Negro no sólo parece sinergizar con sus piedras en el lado derecho e inferior, sino que crean **dos** enormes agujeros en la defensa de Blanco.

Si Negro invade en los puntos cuadrados superiores, entonces dependiendo de la respuesta de Blanco puede saltar en A hacia su piedra en el tengen o conectarse por debajo en B. Los movimientos A y B son prácticamente **miai**, así que los dos problemas presentados en la página anterior se resolvieron con un movimiento y como un bono adicional la misma situación se refleja exactamente en el lado izquierdo también con los puntos C y D. Un movimiento magnífico para Negro. Defender cuatro puntos diferentes con un solo movimiento parece bastante imposible...

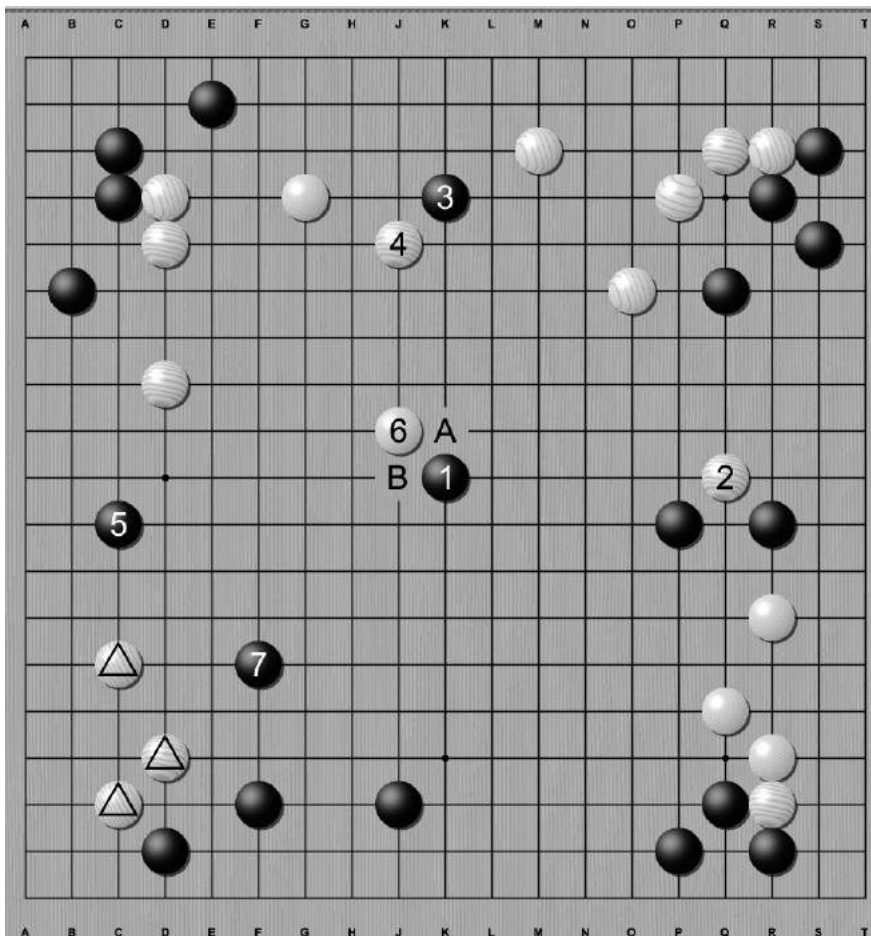
Regla práctica: Cuando se intenta invadir, cuantas más piedras de ayuda tienes, más posibilidades tienes de obtener un buen resultado de la invasión. Los movimientos que crean múltiples amenazas o situaciones miai suelen ser cruciales para una invasión exitosa.



Blanco no puede decidir qué hacer, así que retrasa cualquier respuesta sobre ese problema e intenta jugar en otro lugar y amenazar a Negro de alguna otra manera, tratando de cambiar el tablero a su favor antes de que se ocupe de toda la situación. Blanco juega el **movimiento 2** para distraer a Negro amenazando el corte en X y tratando de ver si puede obtener alguna compensación en caso de que Negro vaya a una invasión.

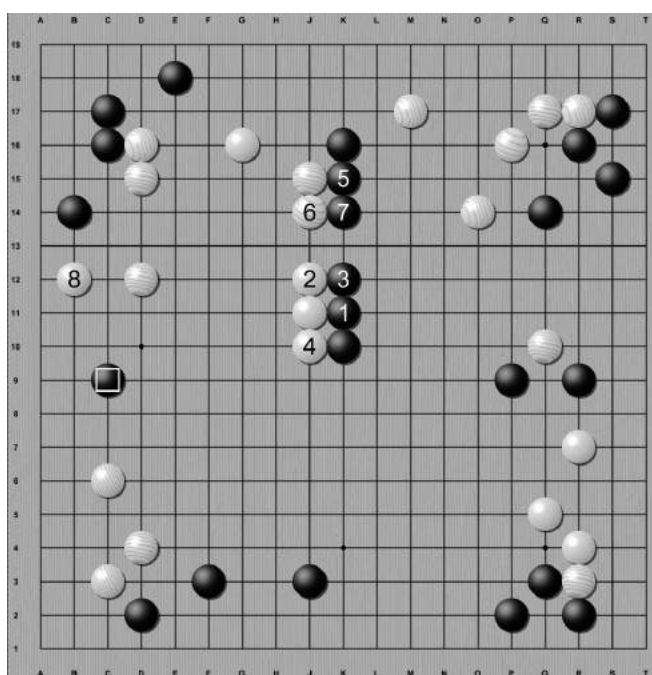
Negro ignora a Blanco e invade en el **mov. 3**. Blanco intenta expandir su grupo a la izquierda y cortar la piedra negra con el **mov. 4**, pero a pesar de que Blanco bloquea el salto de un espacio, Negro A y B son movimientos que traerían alguna ganancia para Negro. Así que, como Negro tiene dos opciones se vuelve codicioso e invade en el **mov. 5** también. En este lado ambos movimientos C y D son capaces de llevar la piedra negra a un lugar seguro o por lo menos entregar una ganancia significativa a Negro. Blanco tiene un problema, invadido en dos lados y su grupo izquierdo parece estar siendo rodeado lentamente...

Regla práctica: Cuando tengas dudas sobre qué hacer a continuación en una situación, intenta **tenuki** (jugar en otro lugar) y cambia la situación en el tablero. Tal vez más tarde, con más piedras alrededor de las cosas será más fácil de manejar y una solución podría ser presentada a usted.



La simetría de la situación es extrañamente la clave para una buena solución. Blanco elige golpear con el hombro la piedra de Negro en el **movimiento 6**. Esto crea una elección para Negro como se puede ver en las dos imágenes de abajo. Negro tendrá que elegir a cuál de sus dos piedras ayudar. Si Blanco juega **A** o **B**, Negro estará en problemas ya que tendrá que ayudar a su piedra del medio o a la correspondiente piedra de invasión. Este problema es similar al que Blanco enfrentó antes y Negro no puede ayudar a cada piedra con un movimiento, así que Negro probablemente sigue la misma estrategia que Blanco y juega el **mov. 7** para rodear al grupo marcado de Blanco, ampliar su propio marco en la parte inferior y ayudar a su piedra en el **mov. 5**. Lograr tantas cosas con un movimiento es genial en situaciones normales, pero, en este caso, **Blanco puede elegir qué piedra de Negro rodear!** ¡Nunca debe diferir tales decisiones a su oponente!

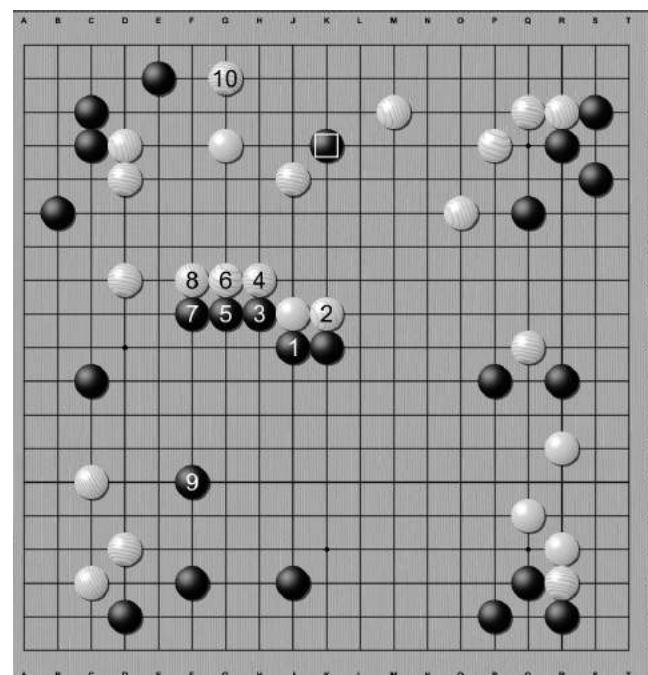
Volveremos a este juego en la **página 118**, en la sección de reducción para ver lo que pasó después.



Estas son las dos opciones que Blanco tenía principalmente en mente cuando jugó el golpe de hombro en la piedra de Negro.

Ambos resultados terminan con Blanco atacando una de las dos piedras invasoras, pero Negro está siendo compensado por perder una de sus dos invasiones.

La imagen correcta se ve mucho mejor para Negro.



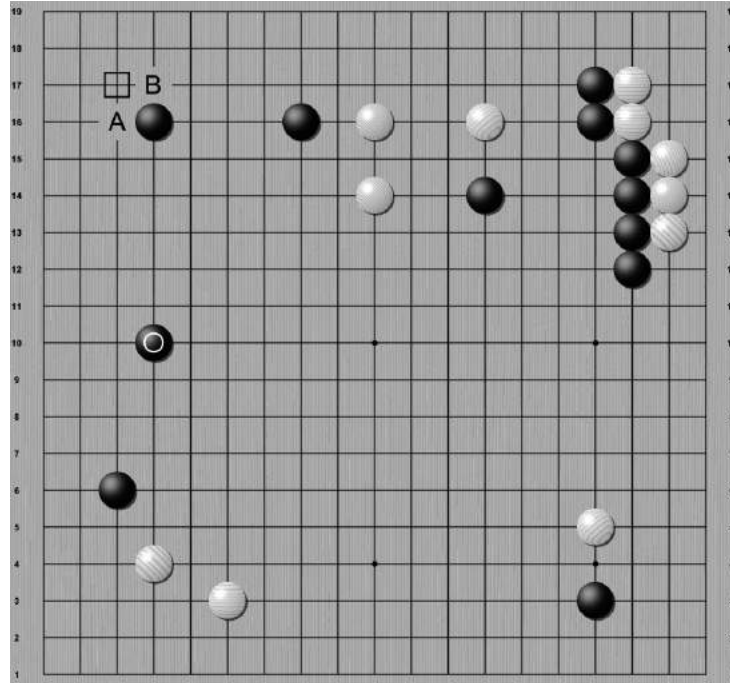
Definición y regla práctica: La **línea de sector** es la línea imaginaria que conecta los bordes de los marcos de un jugador. Invadir detrás de esa línea podría ser muy difícil de trabajar, así que siempre debes tratar de tener piedras cercanas que te ayuden a lograr ese objetivo, si es que vas a intentarlo.

Regla práctica: Si no puedes enfrentarte a una invasión directamente, intenta primero desestabilizar las piedras de ayuda del oponente. Si puedes alterar el tablero alrededor de ellas, entonces la invasión podría ser más fácil de rechazar...

Regla práctica: Evita crear muchos y pequeños grupos aquí y allá en el tablero. Una gran invasión exitosa que resulta en un grupo fuerte para ti, es usualmente mejor que muchas más pequeñas que son perseguidas por tu oponente en el tablero.

Regla práctica: No seas codicioso! Hasta que tengan suficiente experiencia para saber cuándo sus grupos y piedras están a salvo, traten de asegurarse de que sus piedras estén a salvo antes de pasar a la siguiente área de interés. Un grupo que está en peligro es un problema mucho peor que el que su oponente consiga algunos puntos sin disputar.

Un tipo de invasión muy interesante son las **jugadas de contacto**, donde un jugador coloca directamente la piedra invasora en las piedras existentes del oponente. Como ya hemos visto, normalmente nos gusta dar a nuestras piedras espacio para hacer ojos y vivir, pero a veces cuando ese espacio es abundante o hay muchas piedras de ayuda a nuestro alrededor, podemos fijarlas directamente para amenazar múltiples cosas y dirigir a nuestro oponente en la respuesta y dirección que está a nuestro favor. Por ejemplo:



Negro parece estar utilizando su esquina superior izquierda de una manera muy eficiente. Acaba de extenderse hacia el lado izquierdo y ya tiene una piedra hacia la parte superior, así que Blanco quiere poner fin a eso, quitando la esquina de Negro con la invasión de 3-3 en el punto marcado del cuadrado y Negro bloqueando en **A** o **B**...

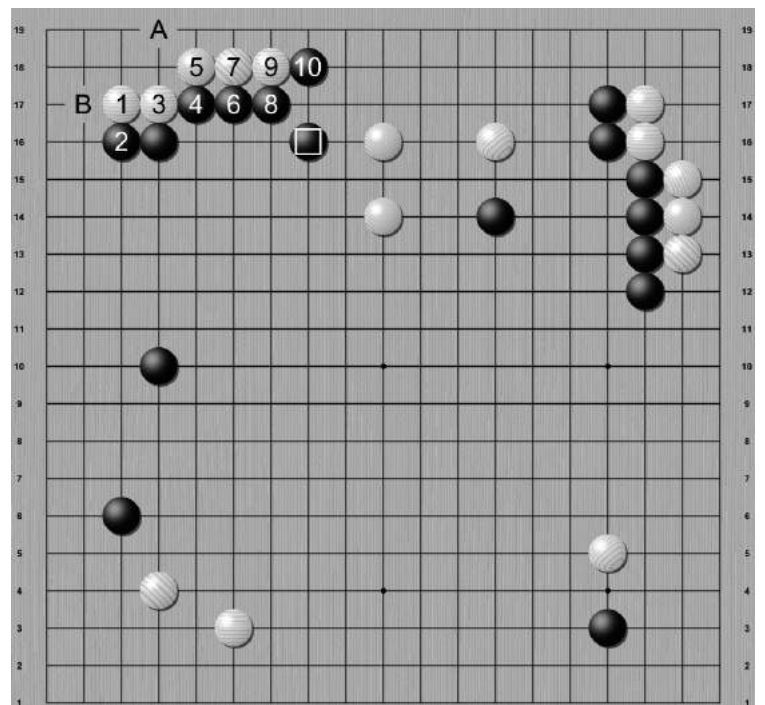
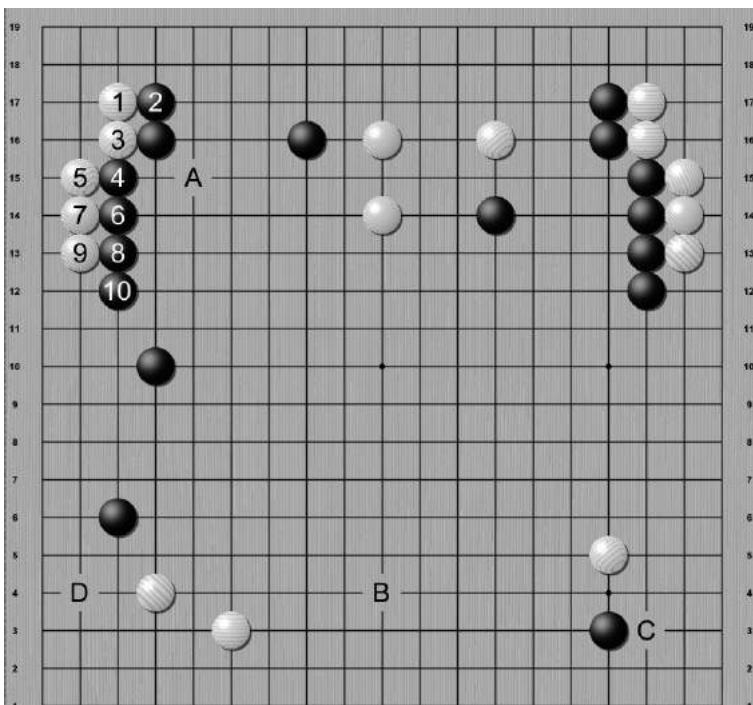
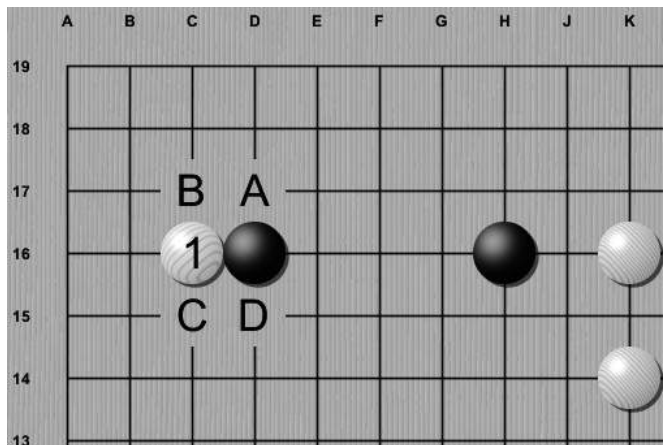


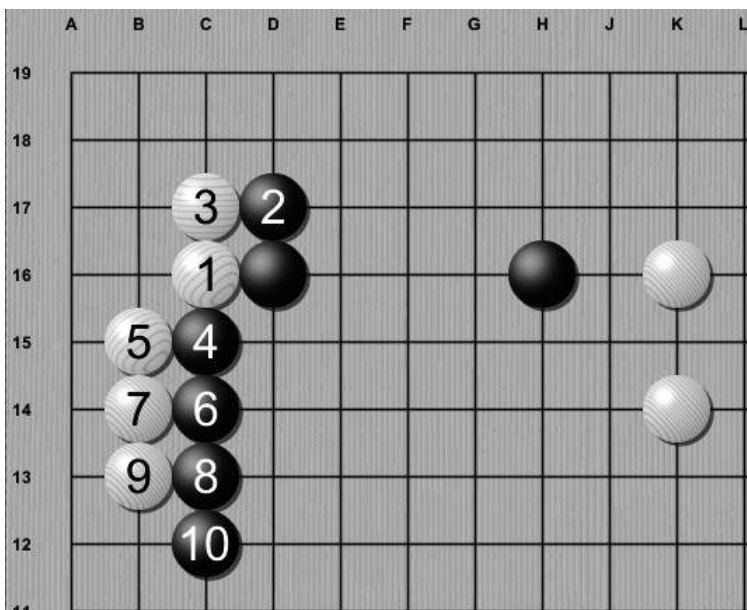
Imagen izquierda: Si Negro bloquea en **B**, este es el habitual joseki que ya hemos visto y está bastante a favor de Blanco, porque Blanco toma la esquina y se mantiene sente para jugar en otro punto interesante del tablero como los marcados aquí.

Imagen derecha: Pero si Negro bloquea desde el otro lado, la piedra marcada significa que Negro puede separarse del joseki. En esta variación, Blanco necesita defender en **A** o **B** para que Negro posiblemente consiga sente, un buen marco en el lado izquierdo y ahora puede amenazar las piedras de Blanco en la parte superior.

¿Cómo puede Blanco evitar este resultado y hacer que Negro elija el resultado en la imagen de la izquierda?

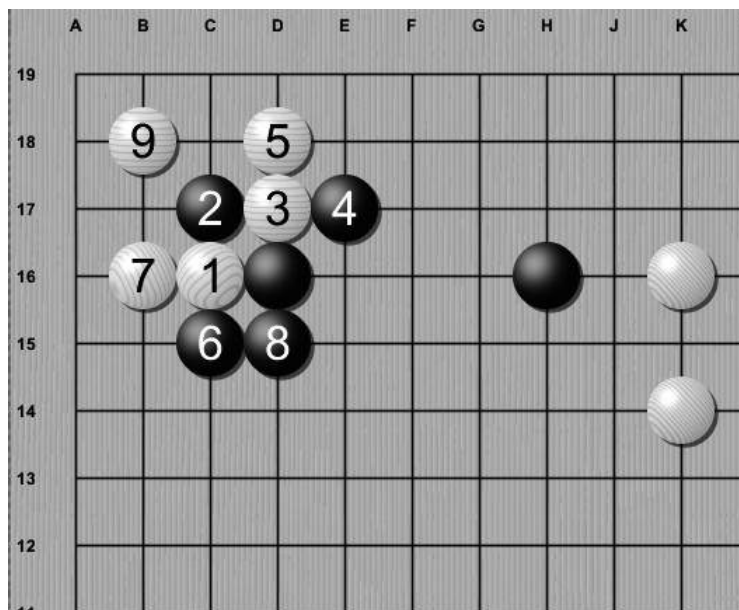


La forma en que Blanco puede forzar la dirección del bloqueo de Negro es negarle la posibilidad de elegir, jugando con su piedra de invasión directamente unida a la piedra 4-4 de Negro. Negro tiene cuatro opciones: **A**, **B**, **C** y **D**, pero ninguna de ellas puede empujar la piedra de Blanco hacia la parte superior, que era exactamente el resultado que Blanco quería evitar. Además, las cuatro opciones le cuestan a Negro la esquina, como veremos en las siguientes imágenes, así que entre las opciones que dan ejemplos inciertos y las opciones que sólo vuelven al joseki, Negro usualmente escoge las más seguras.



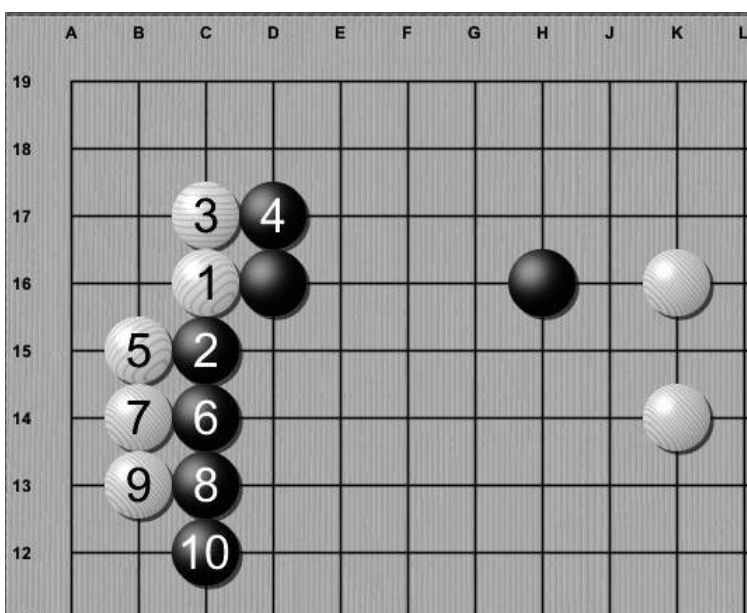
Elección A

Exactamente igual que el joseki. Sólo cambia el orden de los movimientos.



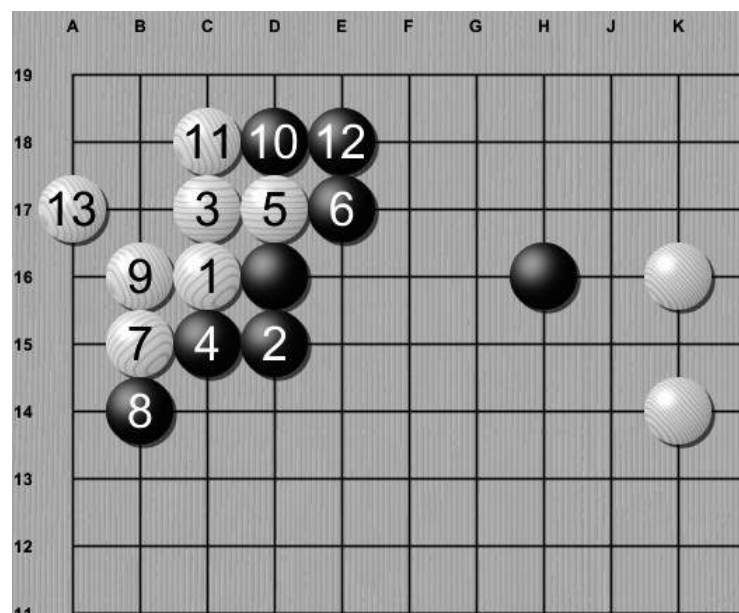
Elección B

Este es un posible resultado. Cortar a las **2** lleva a una fuerte lucha que raramente es favorable para Negro.



Elección C

Exactamente igual que el joseki y la opción **A**. Sólo cambia el orden de los movimientos.

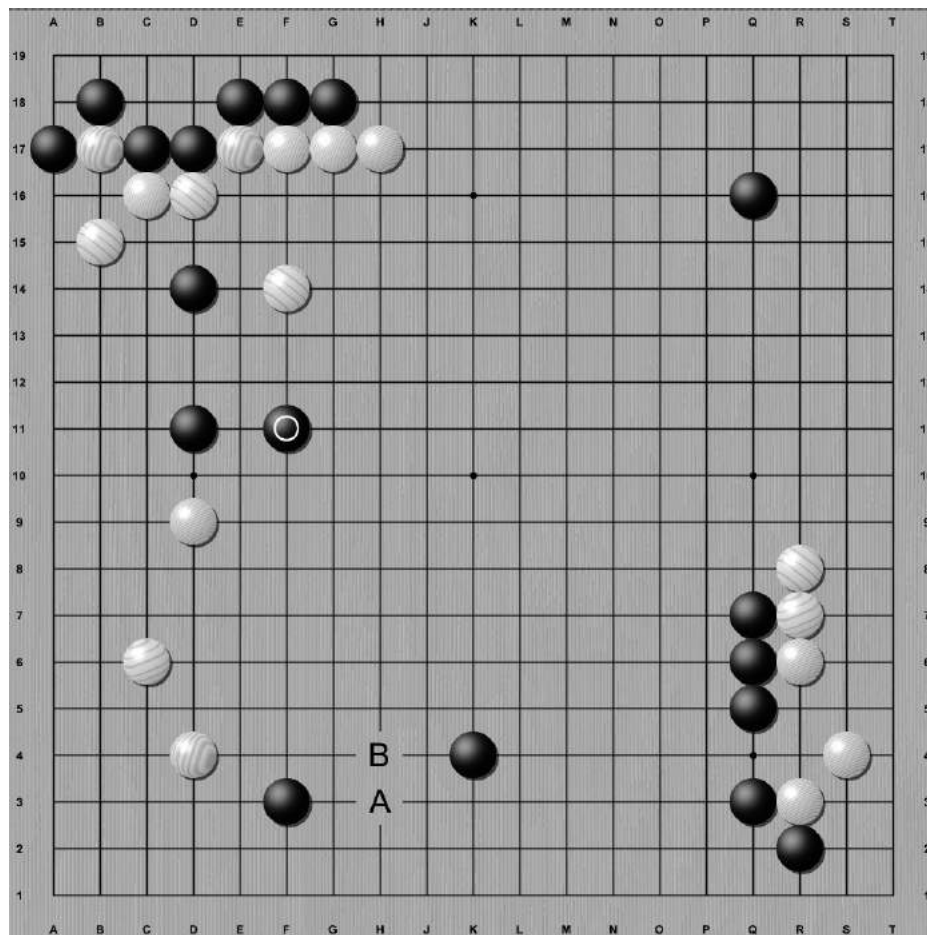


Elección D

Negro pierde la esquina de nuevo y está en peor forma que en las opciones **A** y **C**.

Regla práctica: Cuando tu oponente está atando una piedra directamente a una de tus piedras, haciendo una jugada de contacto, la elección más segura es extender en lugar de jugar el hane y dar la posibilidad a tu oponente de hacer también el hane y cortar tus piedras, como en la opción **B** del ejemplo anterior. A menos que tengas muchas piedras para ayudarte con un movimiento tan imprudente, jugar el hane podría significar más problemas para ti que para tu oponente. Esto también significa que cuando juegas la jugada de contacto, podrías estar contento si él es demasiado agresivo y juega el hane contra ti.

Anteriormente, cuando hablábamos de los tipos de conexiones entre las piedras, mencionamos que cuando las piedras se separan demasiado, tienen tantos puntos de corte que no pueden considerarse prácticamente conectadas. Una aplicación práctica de eso fue el punto de invasión en el Kobayashi Fuseki que mencionamos antes. Ahora es el momento perfecto para ver lo que sucede en el caso de una extensión de movimiento de un caballero con una brecha de tres puntos:



Como es usual, revisaremos un ejemplo de un juego real. En este caso, Negro ha jugado el Kobayashi fuseki y el juego progresó alrededor de veinte movimientos más antes de que Blanco decidiera que es hora de atacar en el punto débil del Kobayashi en **A**.

El punto **B** también es un punto débil, pero es más una reducción que una invasión, ya que Negro normalmente consigue mantener su territorio y Blanco el exterior, y es un ejemplo clásico que muestra la diferencia entre esos dos conceptos. Por ahora, veamos qué sucede en la invasión en el punto **A**.

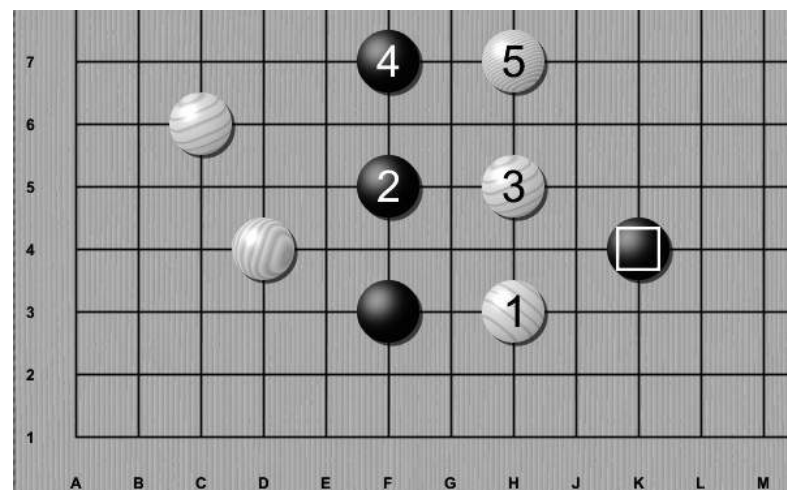
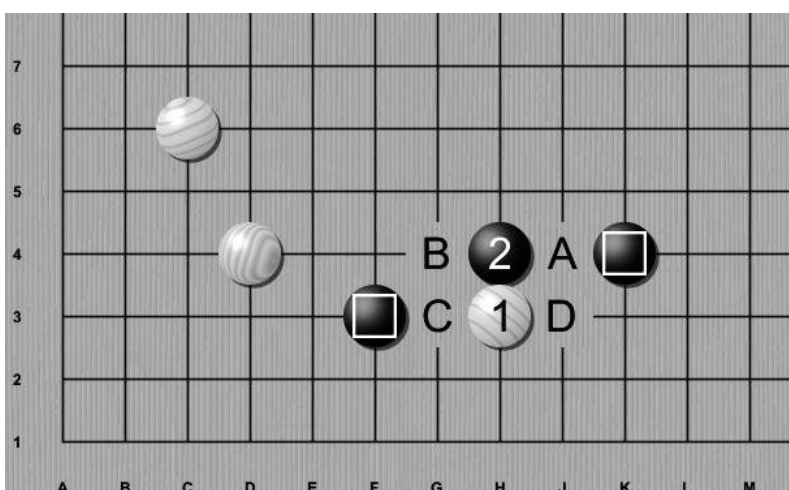


Imagen izquierda: Cuando Blanco invade a la **1**, Negro no tiene casi ninguna otra opción que jugar a la **2**, si quiere luchar y mantener sus piedras marcadas conectadas.

La piedra de Blanco es muy difícil de capturar y tiene cuatro opciones para responder ahora.

Imagen derecha: Esto no es una buena idea. Negro salta una y otra vez y Blanco simplemente lo sigue. Esto no es muy bueno para Negro ya que no tiene dos ojos, sus piedras están definitivamente partidas y la piedra marcada está ahora sola.

Dependiendo de cuántas piedras tenga Blanco alrededor o a través del tablero, que pueden ayudar con la invasión, el resultado puede ser mejor para Blanco y más fácil de lograr, pero incluso sin muchas piedras para ayudarlo, Blanco puede sobrevivir después de invadir en el punto débil del Kobayashi fuseki, jugando las variaciones más seguras eligiendo extender en lugar de hane. Veamos cómo y por qué:

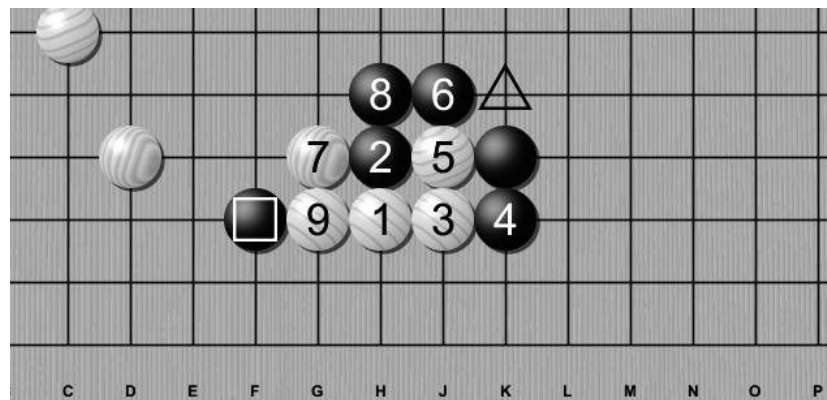
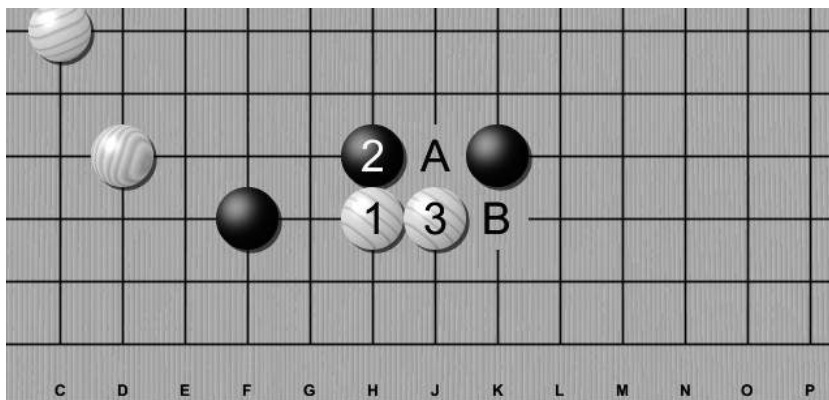


Imagen izquierda: Después de que Negro 2 tapa la piedra de Blanco, Blanco se extiende con el **mov. 3** y amenaza con cortar las piedras de Negro en **A** o seguir extendiendo sus propias piedras en **B**...

Imagen derecha: Dejar que Blanco corte no es realmente una opción para Negro, como se puede ver aquí. Si mueve 4 bloques Blanco, entonces todos los movimientos de arriba son naturales y la piedra Negra marcada está casi muerta...

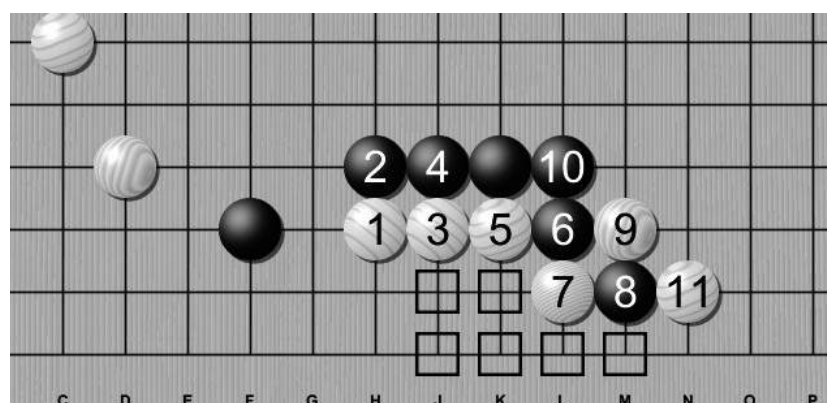
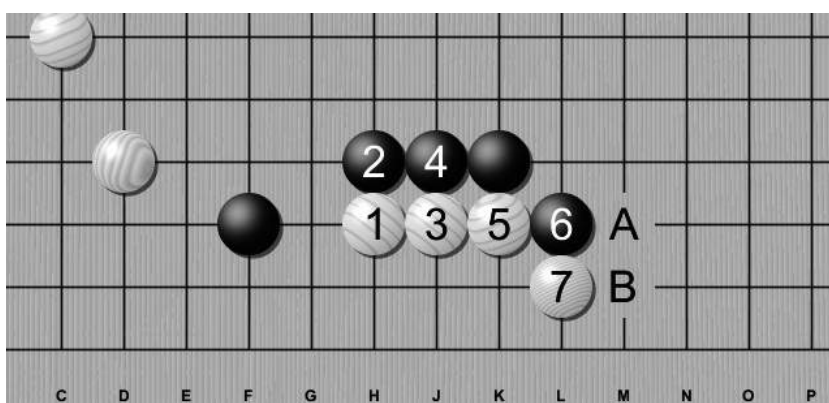


Imagen izquierda: Así que Negro casi siempre conecta en el **movimiento 4**. Blanco se extiende en el **5**, Negro juega el hane en la parte superior de la cabeza de tres piedras con el **movimiento 6** y Blanco juega otro hane para salir. Negro parece tener la opción de elegir entre **A** o **B**...

Imagen derecha: Pero el agresivo doble hane en el **movimiento 8** no funciona, debido a que está demasiado cerca del borde del tablero y Blanco con el consecutivo atari en los **movimientos 9** y **11**, captura la piedra negra convirtiendo todos los puntos marcados en espacio ocular para Blanco...

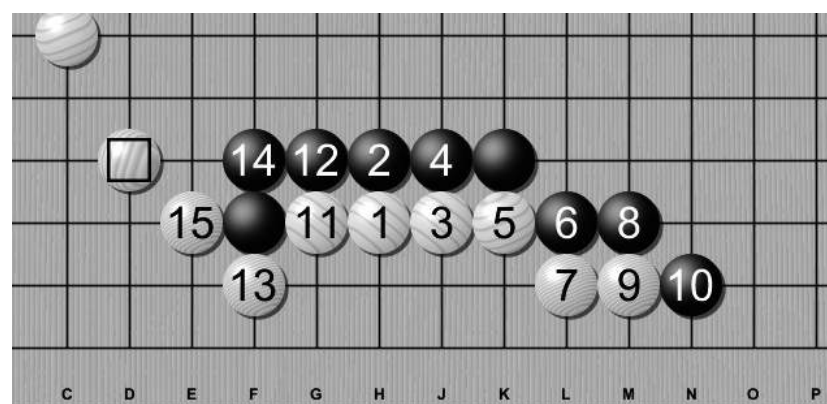
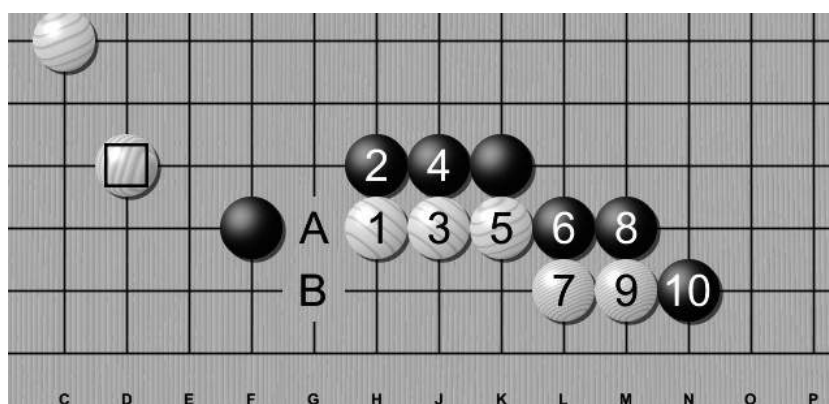
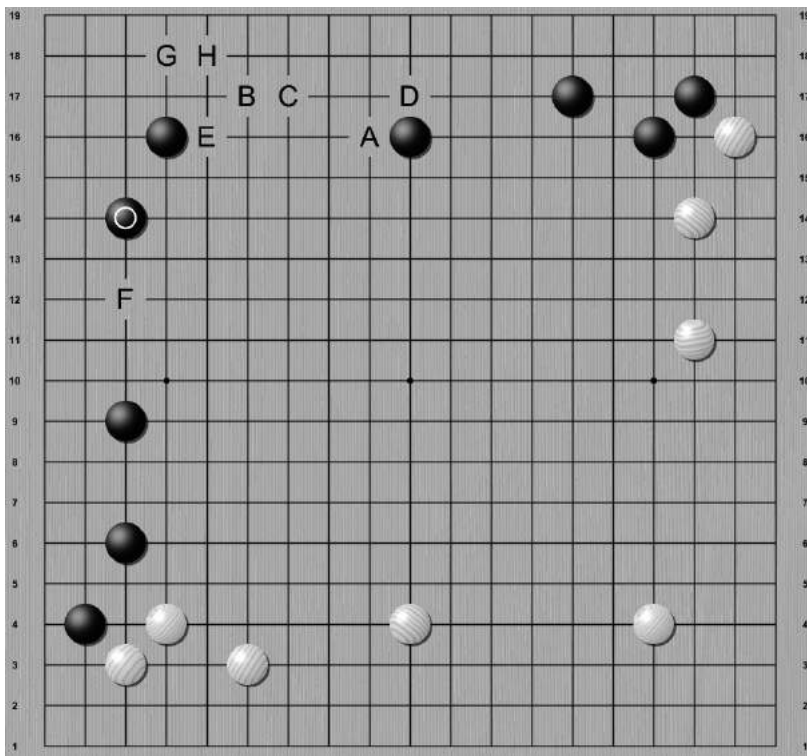


Imagen izquierda: Así que el **movimiento 8** de Negro sólo puede ser la extensión. Blanco también se va a extender con el **movimiento 9** y ahora que las amenazas atari se han ido, Negro puede finalmente hacer hane con el **movimiento 10**. Ahora, con la ayuda de la piedra marcada con un cuadrado, Blanco puede vivir localmente en **B**, o empujar a lo largo del borde con **A**...

Imagen derecha: Negro suele conectar contra la amenaza del corte y no puede evitar que Blanco llegue a su piedra de ayuda. Negro no quiere que sus piedras sean cortadas y tengan un resultado similar al que mencionamos en la segunda imagen de esta página. Por lo tanto, la invasión de Blanco es un éxito!

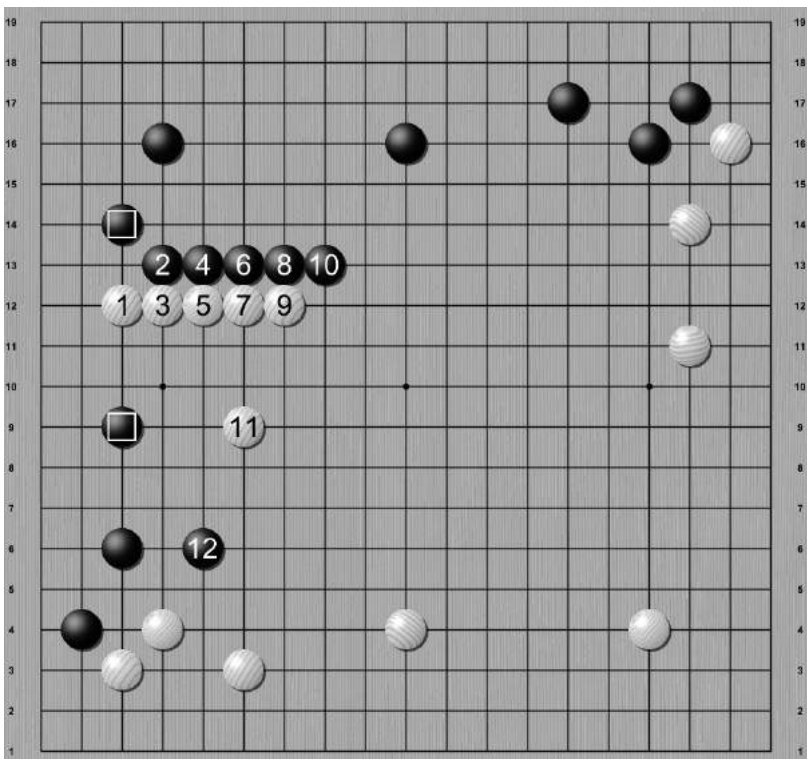
►► Reducciones

Como mencionamos, una reducción es la idea de minimizar los puntos que nuestros oponentes ganarán eventualmente en un área en la que él es muy influyente o está casi asegurado. Ya hemos hablado de lo importante que es la posición de las piedras opuestas y que cuando las piedras opuestas están en la tercera línea, entonces es generalmente una mejor idea tratar de reducir, en lugar de invadir, porque probablemente no habrá suficiente espacio para que nuestras piedras sobrevivan. Esto significa que tendríamos que correr para sobrevivir y nuestro oponente se beneficiaría de perseguir a un grupo débil. Pero creo que no basta con decir esa idea. Necesitamos ver prácticamente **por qué** esta idea es correcta, así que veamos un ejemplo:



Este es un juego posible donde ambos jugadores sólo siguieron uno de los simples joseki para acercarse a la esquina 4-4. Eventualmente Negro hizo el movimiento del caballero en la esquina superior izquierda para asegurarla, dándole sente a Blanco. Normalmente Blanco podría hacer un movimiento similar en su esquina inferior derecha o en los lados que controla o podría optar por algún tipo de invasión en los puntos marcados de la A a la G, ya que las dos piedras de Negro en el área están en la cuarta línea y están muy separadas.

Pero supongamos que Blanco no quiere nada de eso y por razones desconocidas se propone invadir el punto F. Este punto no es bueno para una invasión ya que las piedras negras están en la tercera línea y ambos grupos están vivos, así que separarlos no le está dando nada a Blanco.



De hecho, cuando Blanco salta con el **mov. 1**, Negro simplemente juega el movimiento diagonal en el **2**.

Las piedras marcadas de Negro en la tercera línea aseguran que Blanco no puede hacer una base y vivir en esa área apretada, así que Blanco tiene que huir.

Pero Blanco no puede correr rápido. Si hiciera un salto de un espacio, entonces el **mov. 2** de Negro está en el lugar perfecto para cortarlo por la mitad, así que Blanco se arrastra lentamente y Negro lo sigue felizmente mientras agranda su muro que mira hacia su lado izquierdo superior, mientras que Blanco termina con un muro que no mira hacia ningún lado después del **mov. 12** de Negro.

Ahora sólo Blanco no ganó nada, pero ayudó a Negro y destruyó la mayor parte del punto de invasión en la parte superior izquierda, ya que el muro de Negro está allí para proporcionar cobertura.

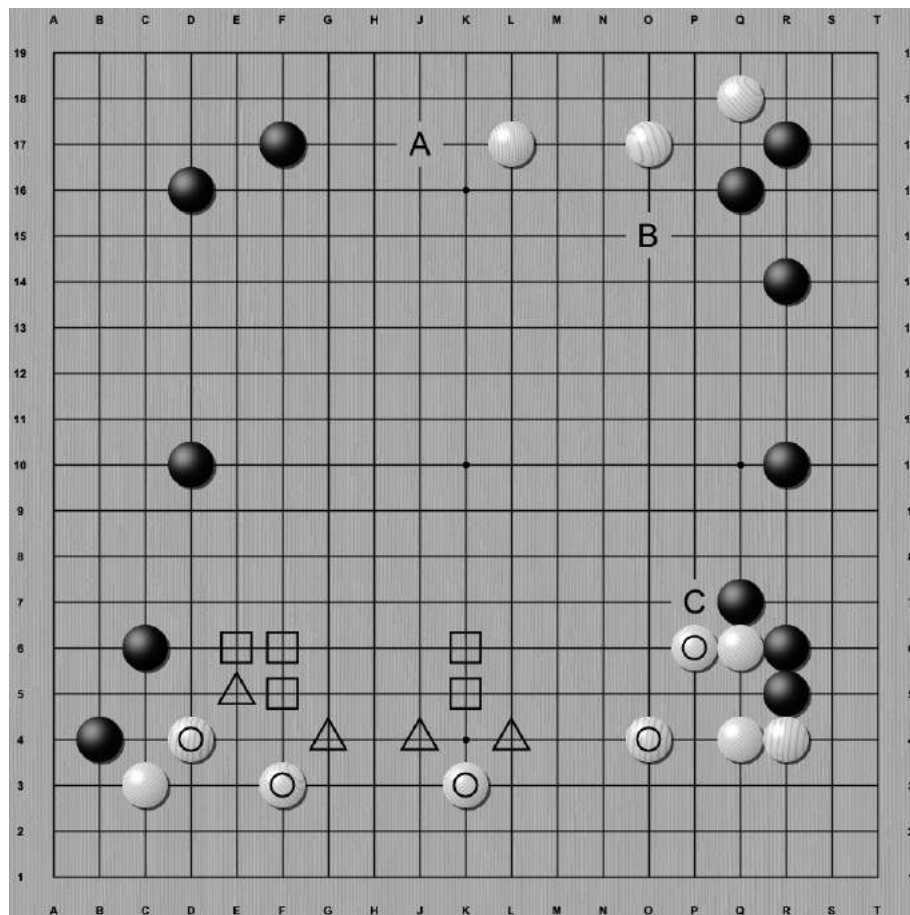
Generalmente una invasión exitosa es mucho más impactante que tratar de reducir, pero una invasión fallida puede significar que el juego ahora está muy a favor de nuestro oponente.

¿Cuándo y dónde reducimos?

- ¿Hay grupos de piedras enemigas que han empezado a formar grandes marcos con algunas de las piedras de la tercera línea? Entonces esos son puntos a considerar para una reducción
- ¿Estamos seguros de que podemos sobrevivir o conectarnos con nuestras piedras cercanas en el punto de reducción?
- ¿Cuál de estos puntos parece darnos un mejor resultado para nosotros o más problemas para nuestro oponente?
- Si logramos reducir el territorio de nuestro oponente, ¿vale la pena más que ignorar la reducción y concentrarnos en construir nuestro propio marco y piedras?
- ¿La reducción y la posible lucha que podría surgir desestabiliza otro grupo de nuestro oponente o proporciona suficiente amenaza para ofrecernos un buen seguimiento que nos dará ventaja en otros lugares?
- ¿REALMENTE necesitamos reducir para ganar el juego?

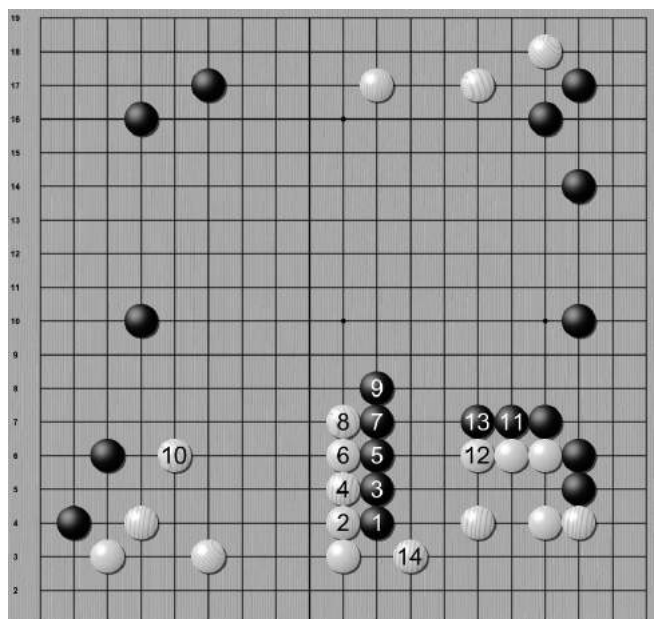
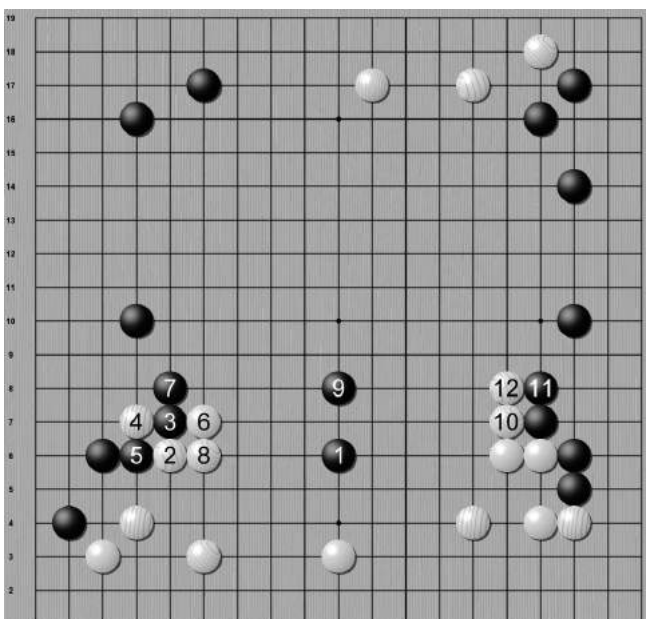
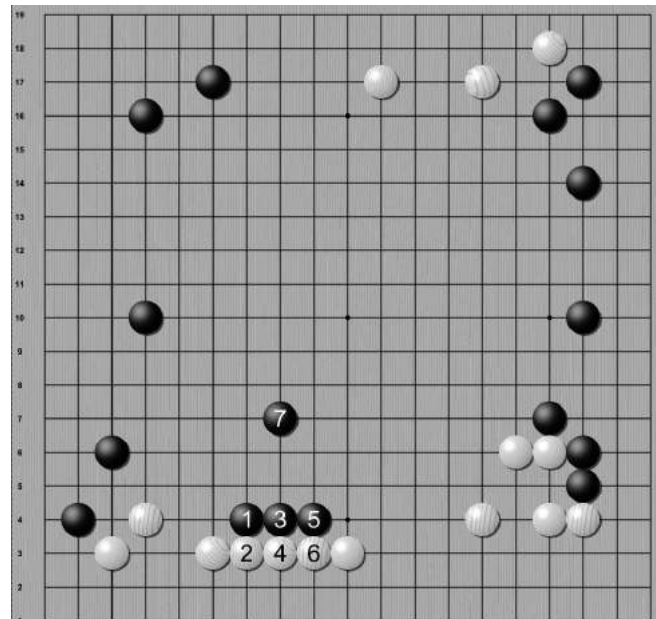
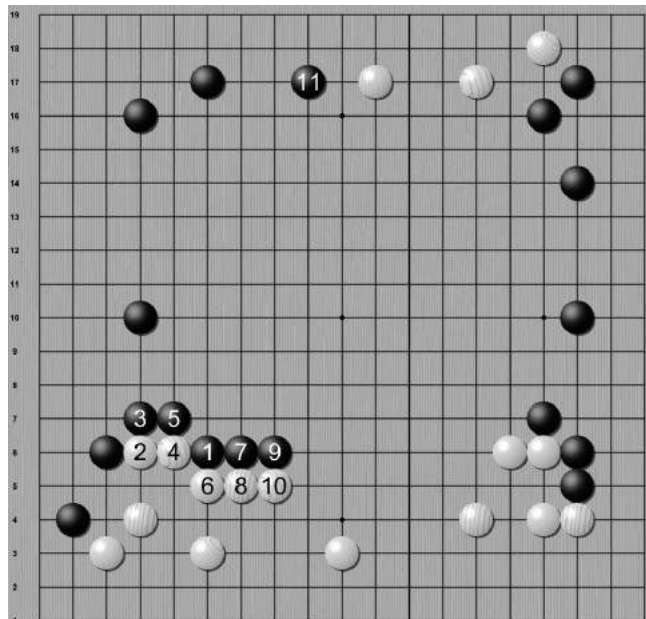
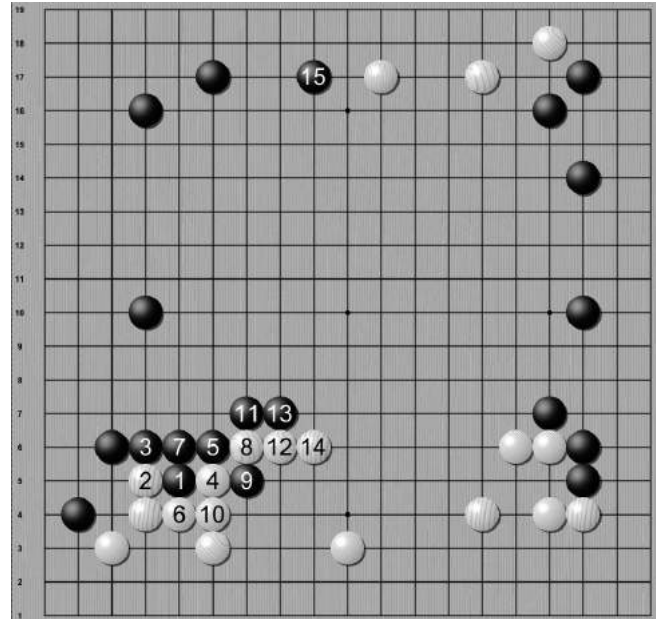
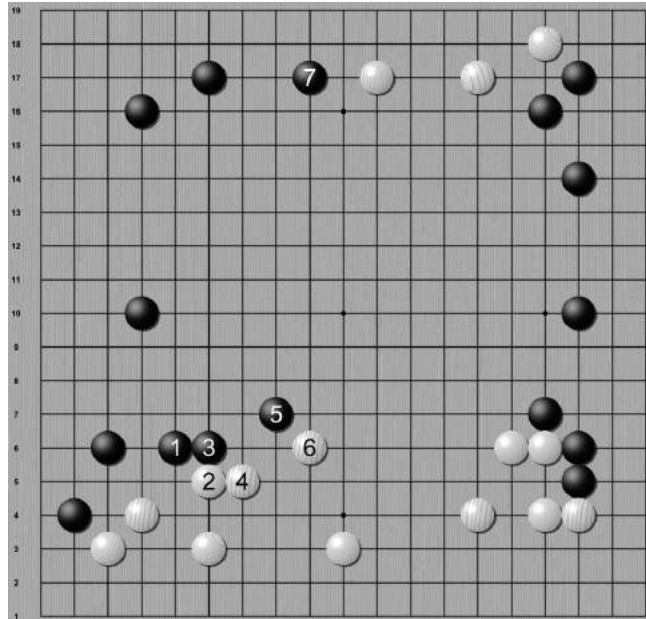
Las líneas de pensamiento que subyacen a las reducciones son similares a las que utilizamos para las invasiones, pero en este caso las cosas son más fáciles y menos complicadas que las elecciones y las luchas que tenemos que afrontar en una invasión, porque los posibles puntos de reducción son menos y casi siempre más seguros que una invasión.

Para una reducción hay dos ideas principales: **Un golpe en el hombro** (un adjunto en diagonal) o jugar encima de una piedra opuesta situada en la tercera línea, normalmente a una distancia de un espacio de ella. Esto se llama "**tapar**" esa piedra. Veamos cómo se ven antes de entrar en ejemplos más detallados:



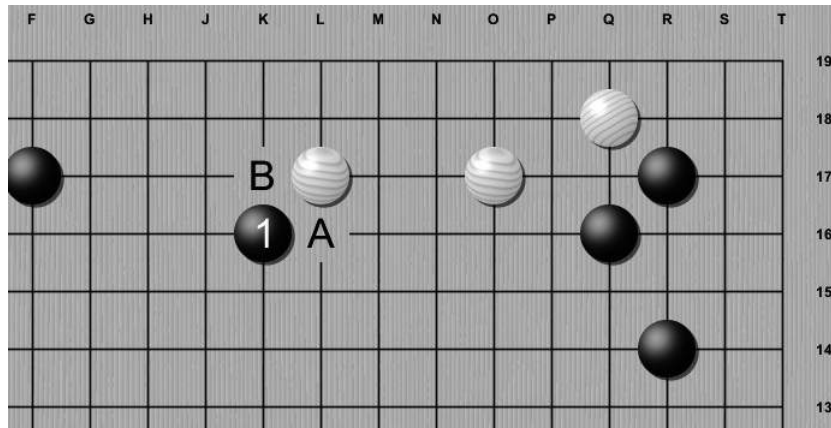
En este tablero Negro ha comenzado a preocuparse por el marco que Blanco ha comenzado a construir con las piedras marcadas con un círculo. Negro no puede invadir fácilmente una formación tan estrecha, pero puede reducirla con los movimientos de tapado marcados con los cuadrados o con los golpes de hombro en los triángulos. Por supuesto, Negro también podría ignorar a Blanco y construir su propio marco en **A**, **B** o **C**. Entonces, **¿cómo elegimos?**

Se necesita mucha imaginación para visualizar las posibilidades que nos esperan en el futuro. Este proceso se llama "**lectura**". Usar nuestra imaginación y luego juzgar qué resultado parece ser el mejor, podría ser una de las habilidades más difíciles y valiosas que alguien puede adquirir en el juego y cuanto más juegos, más experiencia tendrás para evaluar qué es lo mejor para ti.



A la izquierda vemos tres posibles reducciones hechas por el taponamiento y **a la derecha** vemos tres posibles resultados de los golpes en los hombros. Hay muchas más variaciones, pero no podemos predecir todo, así que estimamos lo que nuestro oponente es más probable que haga, para decidir qué opción es mejor. En este caso, los dos primeros resultados del taponamiento parecen estar en la dirección correcta ayudando Negro a crear su propio marco.

Nuestra principal herramienta para prever los posibles resultados es comprender cómo funcionan normalmente los movimientos que empleamos y cuál es el área más probable que nuestro oponente deseará proteger. Comencemos con el golpe de hombro y veamos cuáles son las posibles respuestas de nuestro oponente:



Supongamos que en el tablero de la **página 114**, Negro eligió golpear con el hombro en la parte superior, en lugar de expandirse directamente allí en la tercera línea. Blanco tiene dos opciones prácticas: **A** o **B**. La **opción A** le dará a ambos jugadores un muro que corre hacia el centro, pero el muro de Blanco es menos útil debido a las piedras de Negro a la derecha. La **opción B** asegurará el territorio de Blanco, pero le dará mucha influencia hacia el centro a Negro.

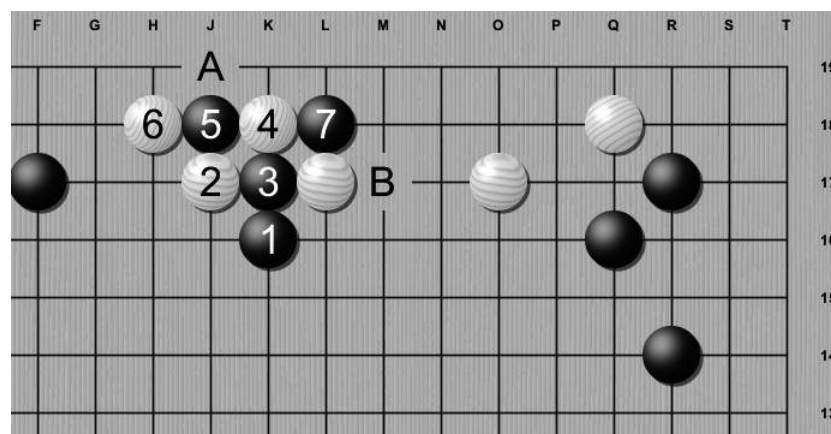
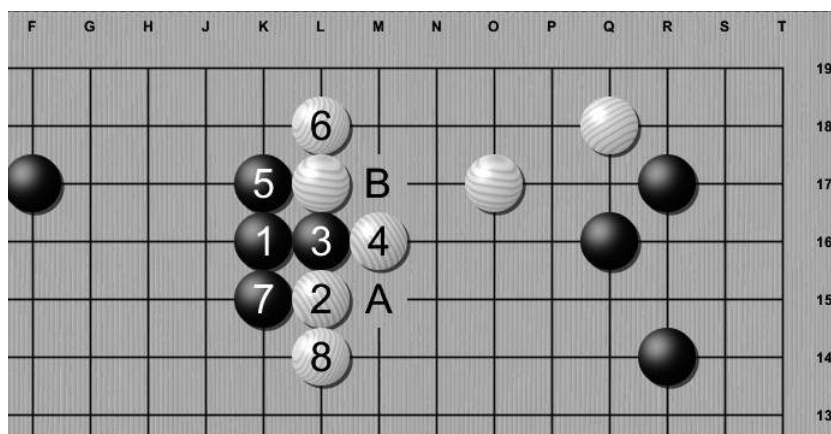
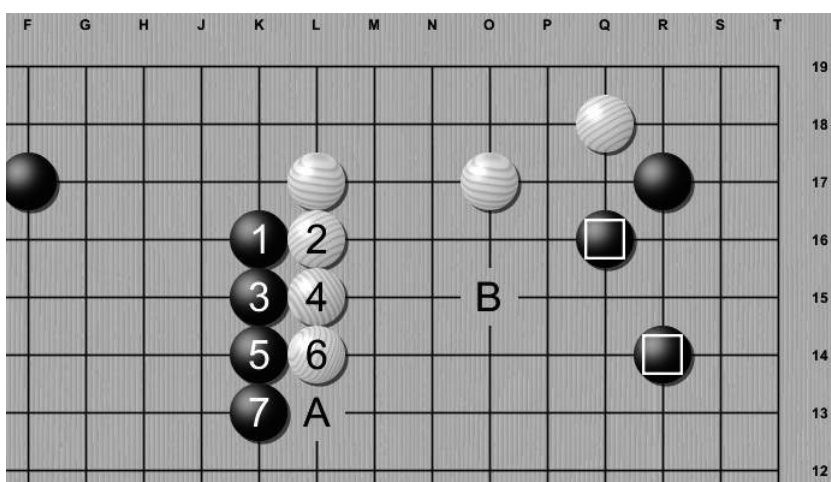
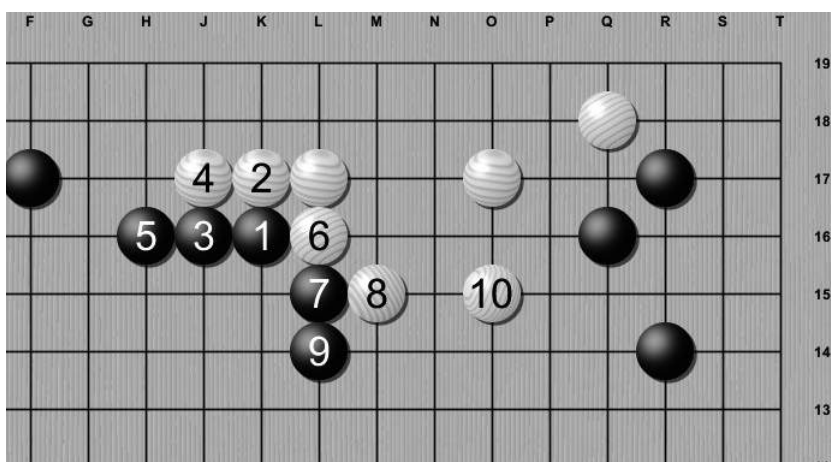


Imagen izquierda: Jugar movimientos más rápidos como un salto espacial, en lugar de una simple extensión es usualmente impráctico para Blanco. En este caso, Negro obtiene su muro de nuevo, además de dos puntos de corte en **A** y **B**.

Imagen derecha: Y en este caso, Blanco se divide. Si Blanco juega en **A** para capturar la piedra de Negro, Negro puede jugar en **B** y capturar la piedra de Blanco en una escalera, dividiendo a Blanco en two grupos que aún no están vivos...

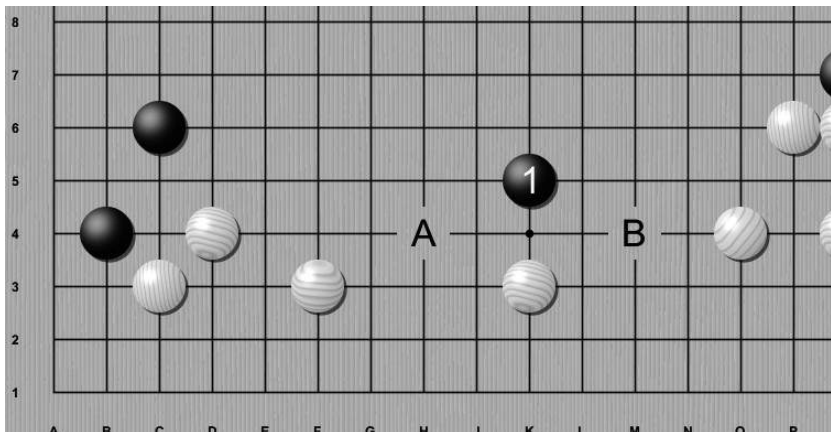


Entonces, imaginemos cómo se verían las opciones más razonables en este caso. Si Blanco bloquea hacia el centro, Negro está más que feliz de seguir adelante o Blanco. Si Blanco sigue eso se considera como una mala forma y se llama "empujar por detrás" ya que nuestro oponente está consiguiendo un muro más grande que nosotros. En este caso las cosas son aún peores. Si Blanco sigue empujando en **A**, entonces el Negro puede inutilizar el muro de Blanco con una jugada en **B**. Si Blanco juega en **B**, el Negro tapa el muro de Blanco con **A**.



si Blanco se extiende hacia el lado entonces parece obtener un resultado más equilibrado. Negro obtiene mucha influencia hacia el centro, pero Blanco obtiene mucho territorio seguro como compensación y con el **movimiento 10** se posiciona para atacar las piedras de Negro a la derecha. Así que, en este caso, el bloqueo hacia el lado parece mejor. En otras disposiciones del tablero, el bloqueo hacia el centro es mejor. Imagina los dos casos y dependiendo de todo el tablero puedes juzgar qué opción es mejor para ti cada vez.

En lo que respecta al taponamiento, las cosas pueden ser más complicadas, especialmente si sus oponentes tienen demasiadas piedras en el área, pero en los casos más comunes, el taponamiento tiene dos respuestas usuales, también:



El movimiento más usual usado para la reducción de la tapa es el acercamiento de un espacio. Cuando Negro tapa la piedra de Blanco en la tercera línea, los movimientos más comunes para Blanco son **A** y **B**. Esos movimientos suelen ser **miai** y cuando Blanco elige uno de ellos, Negro va por el otro punto. Dependiendo de la situación y de las piedras alrededor del área, Blanco puede leer el posible resultado y elegir el que mejor se ajuste a sus planes...

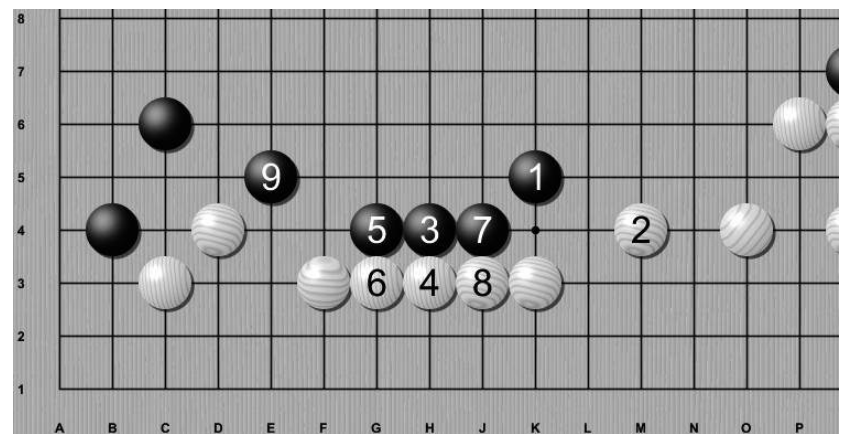
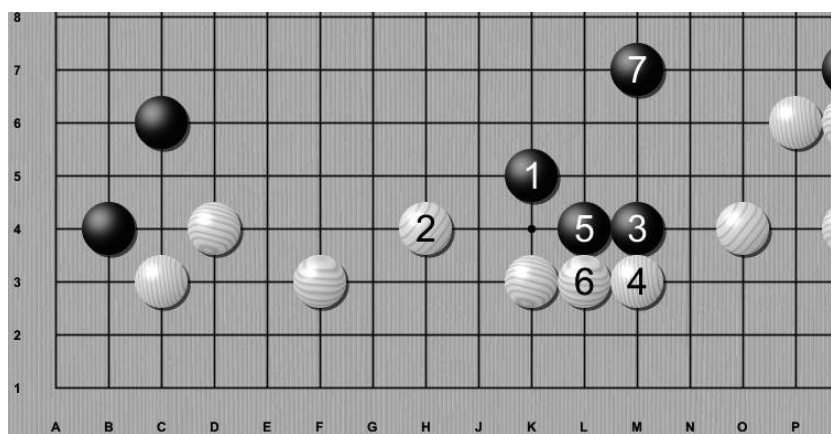
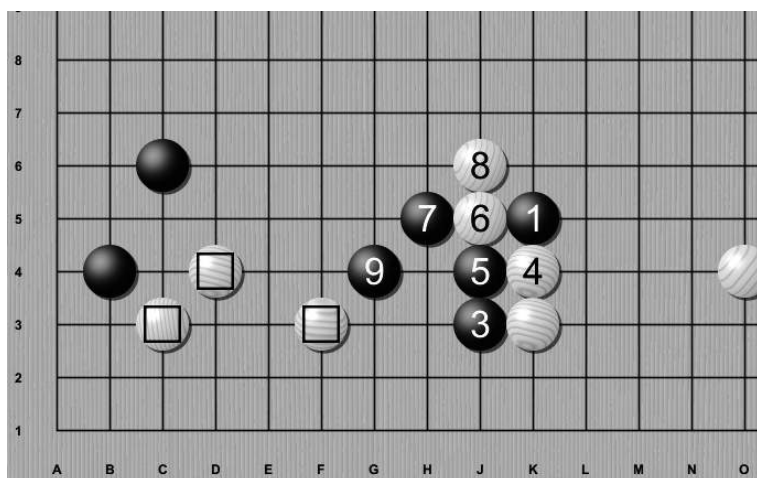
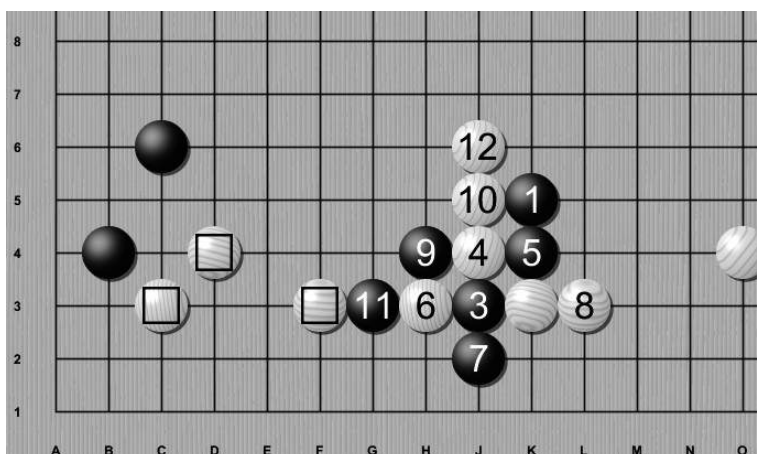


Imagen izquierda: En este caso, cuando Blanco juega con **A**, Negro va por **B**. Blanco defiende su territorio en el **movimiento 4** y Negro continúa su amenaza con el **movimiento 5**. Blanco bloquea en el **6** y Negro termina de reducir, así que ahora puede saltar hacia el centro con el **7**.

Imagen derecha: Si Blanco juega **B**, Negro va por **A**. Los movimientos en este caso tienen el mismo razonamiento que antes, con la única diferencia de que Negro puede jugar el **movimiento 9** en lugar de saltar hacia el centro, desde que tiene piedras de ayuda cerca.



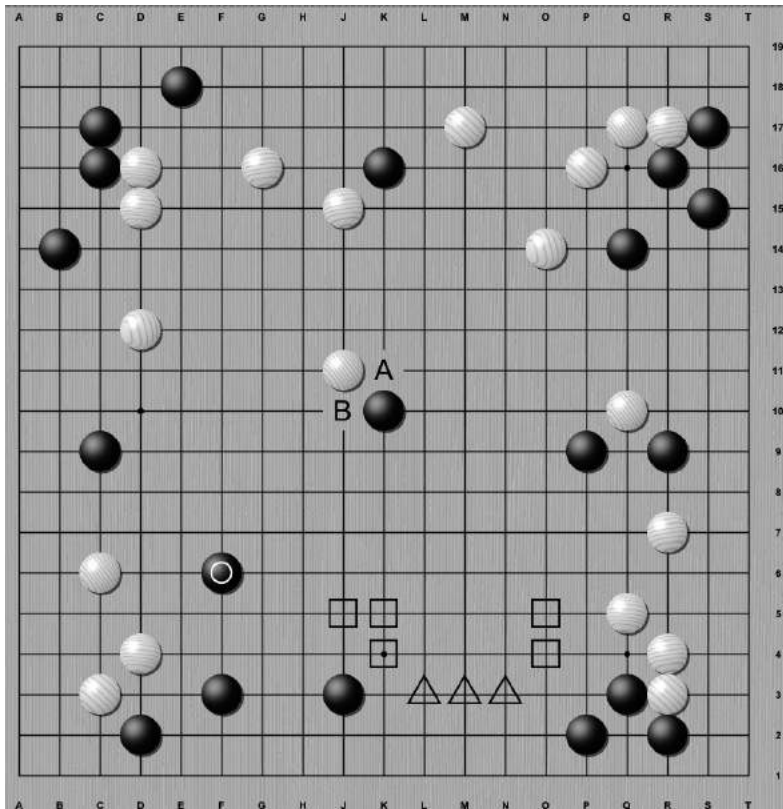
A diferencia de un golpe en el hombro, el taponamiento a veces parece un movimiento que podemos ignorar. No siempre es así, ya que podemos ser castigados por ignorar el taponamiento de nuestras piedras. Si Blanco juega el **mov. 2** en otro lugar, el castigo habitual es el apego en el **mov. 3**. El movimiento más natural para Blanco es extenderse con el **mov. 4**, pero con **Negro 5** que inmediatamente crea la mala forma de conseguir que sus dos piedras se golpeen en la cabeza. En este caso, en los siguientes movimientos las piedras marcadas de Blanco parecen estar en peligro...



Blanco podría intentar cortar las piedras de Negro en el **mov. 4**. Esto no es una muy buena idea en la mayoría de los casos. En lugar de eso, **Negro 5** amenaza con cortar a Blanco. **Blanco 6** va por el atari y **Negro 7** se extiende para salvar esa piedra y amenazar a Blanco. Ahora Blanco necesita extenderse en el **mov. 8** o perderá su piedra y todo su territorio. **Negro 9** es un atari que corta las dos piedras de Blanco y si Blanco salva su piedra de corte como en la imagen, entonces pierde su piedra que jugó en el **mov. 6** y sus piedras marcadas están en mayor peligro ahora.

Recuerde: ¡Cuidado con la forma! No seas demasiado agresivo sin un objetivo claro en mente.

Veamos un ejemplo práctico de una reducción, de un juego real. En la **página 108** habíamos dejado el tablero en una situación en la que Blanco podía elegir dos direcciones diferentes para el juego y presentaba ambas opciones. Ahora que Blanco sabe que tiene la ventaja en una parte del tablero, puede jugar en otra parte:

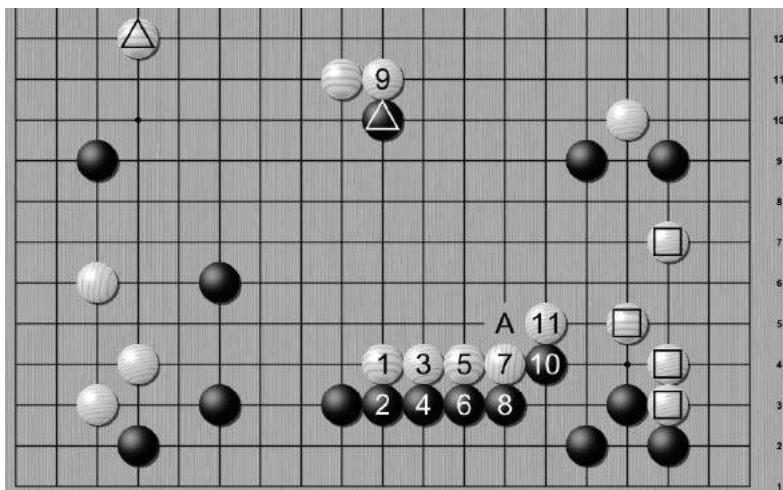


Ya hemos revisado las opciones **A** y **B** en la **página 108** y en la parte sobre las invasiones habíamos hablado de cómo en algún momento los puntos marcados en el triángulo eran buenos candidatos para una invasión para Blanco. Desafortunadamente, después de que todos esos movimientos se intercambiaron en el tablero, las perspectivas de una invasión exitosa parecen ser menos de lo que eran diez movimientos antes.

Ahora que hablamos de reducciones podemos ponerlas bajo consideración también, especialmente ahora que empezamos a tener menos confianza en una invasión.

Los puntos marcados al cuadrado son los candidatos más probables para una reducción. Algunos de estos puntos son un poco peligrosos mientras que otros no son suficientemente grandes, pero se presentan aquí sólo para acostumbrarse a la idea de que un movimiento de reducción está generalmente en la cuarta o quinta línea, mientras que una invasión suele estar en la tercera línea.

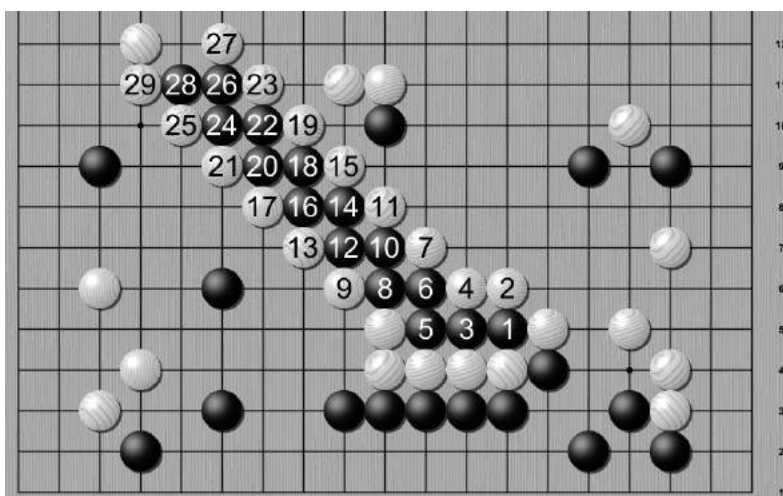
Blanco escoge el golpe de hombro para asegurar una respuesta de Negro...



Negro va por la ganancia de cierto territorio y se extiende a lo largo de la tercera línea empujando a Blanco desde atrás hasta el **mov. 8**. Blanco se mueve lenta pero seguramente hacia sus piedras de ayuda marcadas cuadradas y se siente lo suficientemente seguro para tenuki y jugar la **jugada 9** en uno de los puntos cruciales que habíamos analizado antes.

Negro ahora se da cuenta de que hay un problema e intenta cortar a Blanco en el **mov. 10**, pero Blanco juega el **mov. 11** y conecta sus piedras.

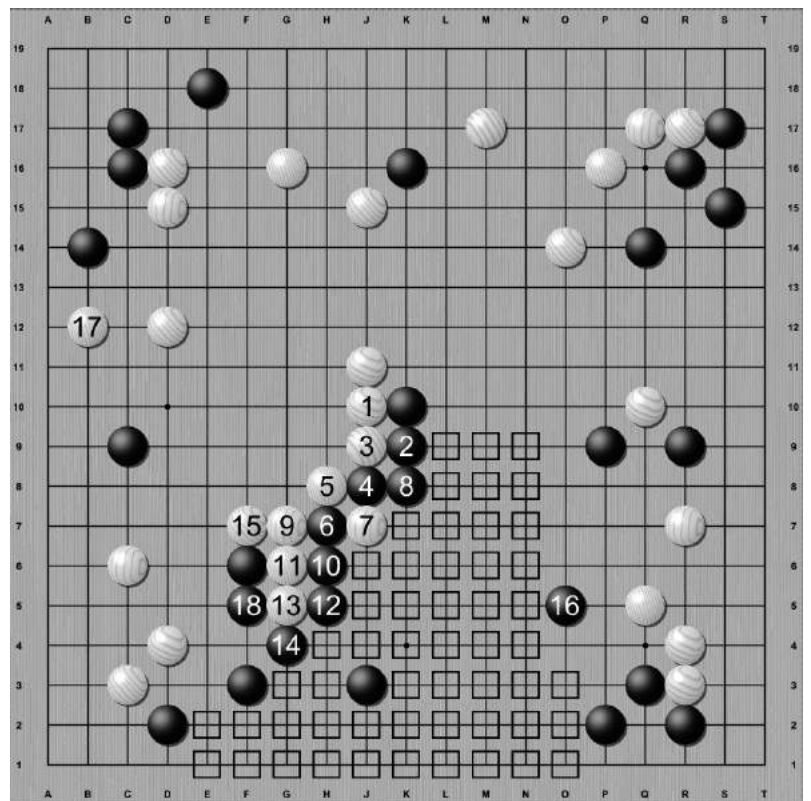
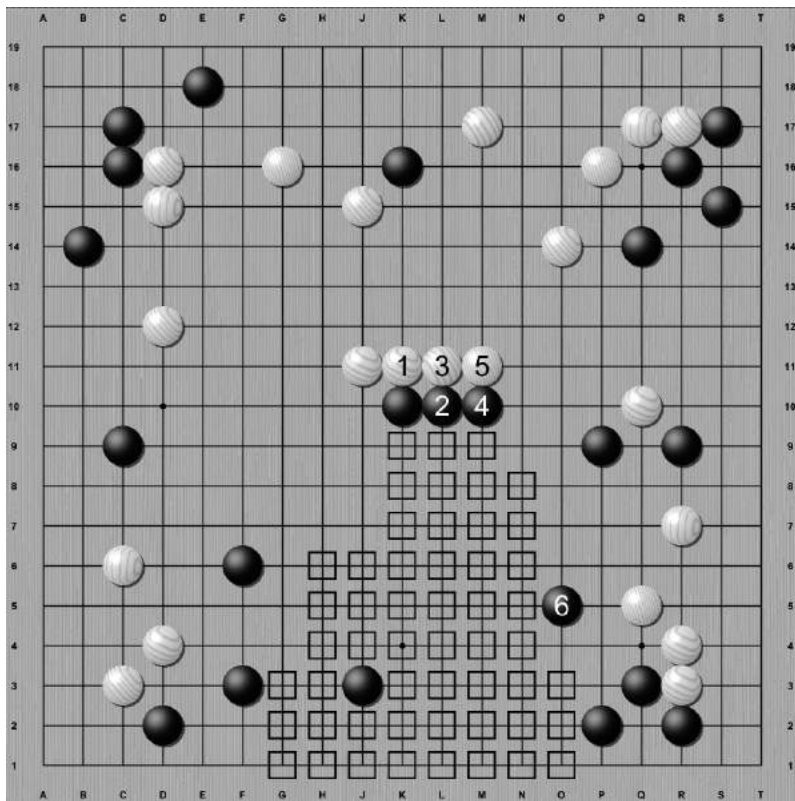
Parece que hay un punto de corte en la **A** para Negro, ya que el triángulo marcada piedra de Negro sirve como un rompedor de escaleras, pero el triángulo marcada piedra de Blanco en el lado izquierdo es también un rompedor de escaleras en este caso.



Blanco tiene cuatro puntos en los que puede atari las piedras de Negro y dirigir la escalera lejos de la piedra de Negro y hacer que la escalera golpee la piedra de Blanco en su lugar, matando las piedras de corte de Negro.

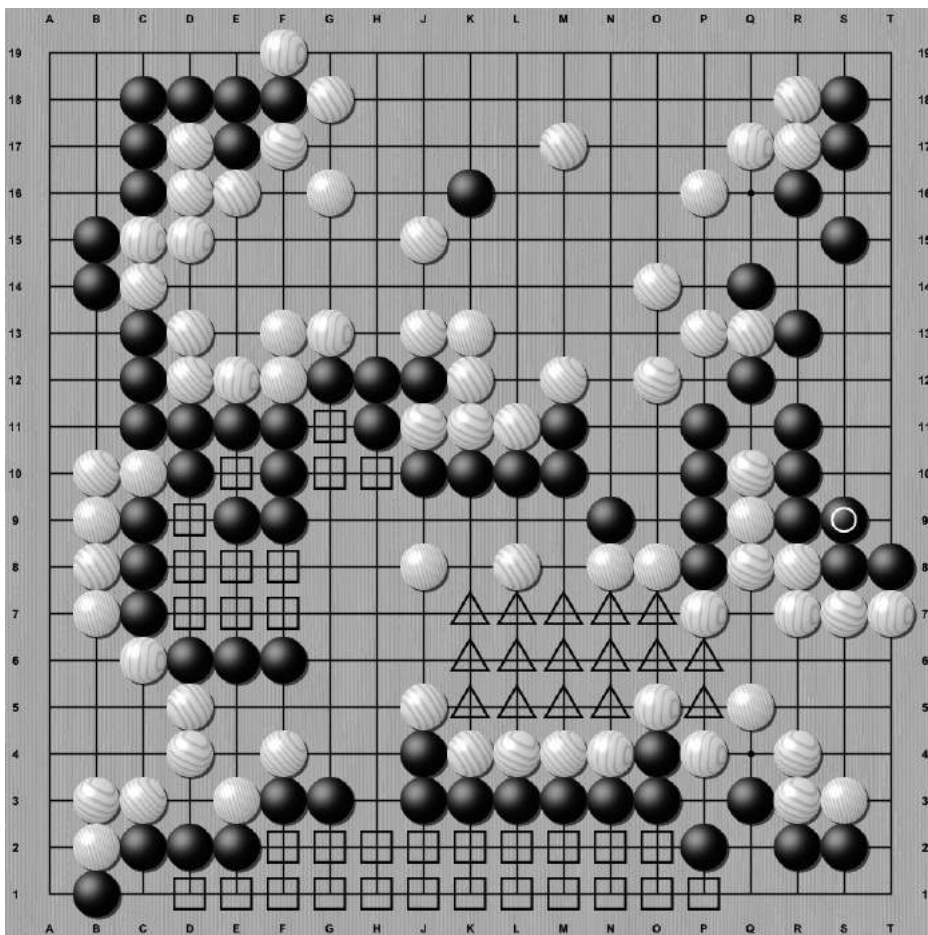
Negro se dio cuenta de esto y nunca jugó en la **A**.

La reducción fue exitosa ya que Blanco no sólo redujo el territorio de Negro de forma segura, sino que también consiguió jugar primero en uno de los puntos clave originales que quería ocupar...



La idea de reducir parece inicialmente decepcionante para muchos jugadores cuando se compara con una invasión. Claro, una invasión es más divertida e interesante y crea emocionantes batallas y si funciona puede ser muy beneficiosa, pero jugar una reducción en **sente**, como vimos en la página anterior puede ser mucho más beneficioso de lo que parece.

En las imágenes de arriba vemos dos posibles resultados de los siguientes movimientos del juego, en caso de que Blanco haya ido directamente para los puntos importantes en el centro. Negro podría eventualmente encontrar el tiempo para jugar el **movimiento 6** en la imagen de la izquierda o el movimiento 16 en la imagen de la derecha, y usar los muros que está creando de manera efectiva. Esto habría llevado a que todos los puntos cuadrados marcados se convirtieran en puntos casi seguros para Negro...



Compare el área de interés de las imágenes de arriba con ésta. Este es el juego real en el **movimiento 141**.

Los puntos cuadrados marcados pertenecen a Negro, como en las imágenes de arriba, y los puntos triangulares marcados pertenecen a Blanco. En las imágenes anteriores a la reducción, Negro podría haber ganado alrededor de 50 puntos de esa área, en cada caso. Después de la reducción ganará alrededor de 30 puntos, mientras que Blanco ganará alrededor de 16 puntos. Así, el número real de puntos a favor de Negro en el juego real es $30 - 16 =$ sólo 14 puntos, en lugar de más de 50 puntos!

Esto es un cambio de 36 puntos entre reducir en sente y no reducir en absoluto. Por supuesto, esta cifra es una aproximación y en el momento de jugar el juego no puedes saber los números exactos, pero puedes juzgar que un movimiento de reducción como este producirá un enorme cambio de puntos a tu favor, incluso si no puedes decir exactamente cuántos.

Recuerde: Las reducciones pueden parecer la opción más débil comparada con la invasión, pero sigue siendo un arma muy poderosa en su arsenal. Cuando los oponentes intentan construir grandes estructuras que no puedes encontrar una forma segura de invadir, entonces reducir las.

Lo que suele ser difícil tanto con las invasiones como con las reducciones es decidir el momento adecuado para llevarlas a cabo. Desafortunadamente no hay una respuesta fácil a esta pregunta, pero **normalmente el mejor momento para invadir/reducir es cuando tu oponente ha dejado claro cuáles son las áreas que quiere desarrollar**. Cuando puedes ver el plan de tu oponente en el tablero, entonces puedes seguir adelante e interrumpirlo con una invasión, una reducción o ambas. Por ejemplo:

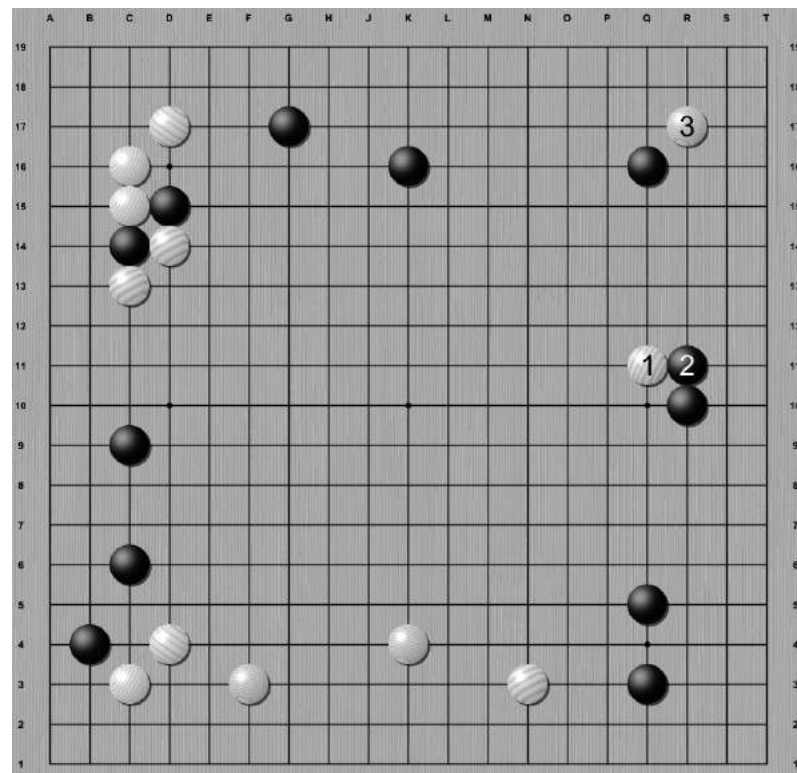
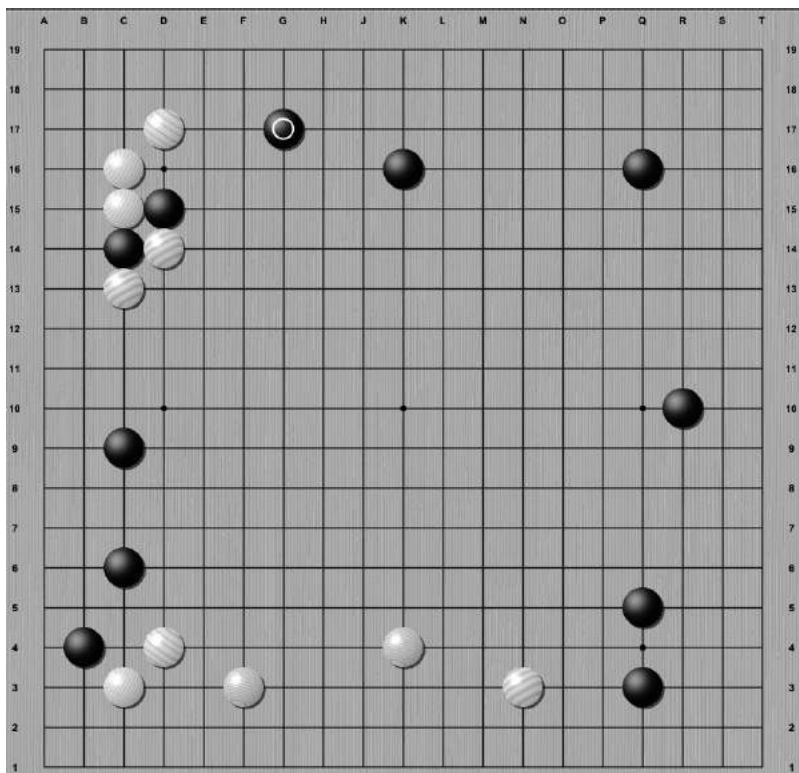


Imagen izquierda: En este juego, Negro está invirtiendo fuertemente en la parte superior y derecha del tablero, así que ahora que Blanco lo sabe, puede tomar contramedidas para ello.

Imagen derecha: Blanco 1 intenta desbaratar el enorme marco de Negro. Negro 2 intenta mantener todo conectado, así que Blanco 3 invade para hacer que Negro elija un lado...

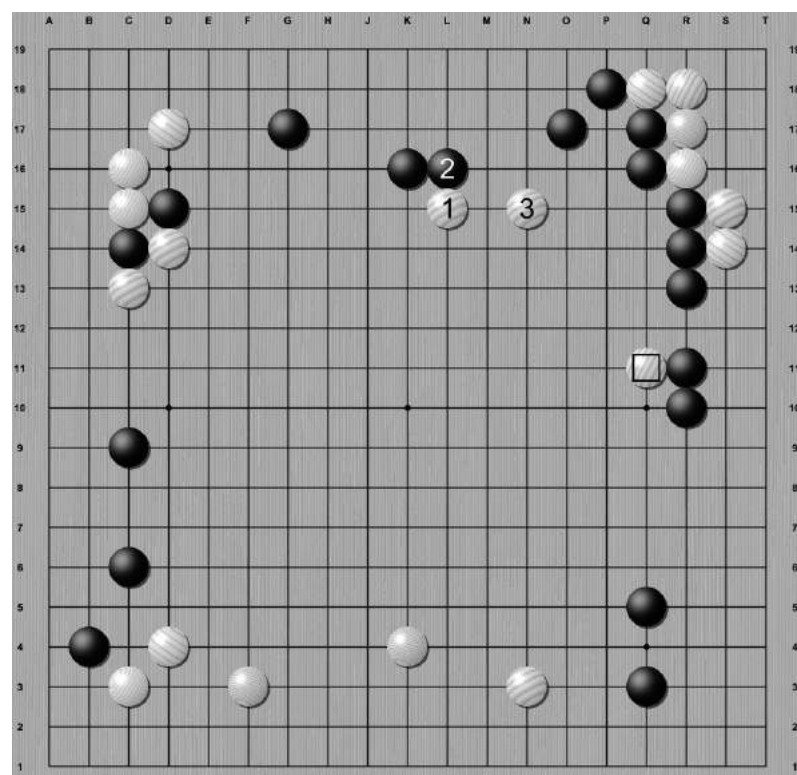
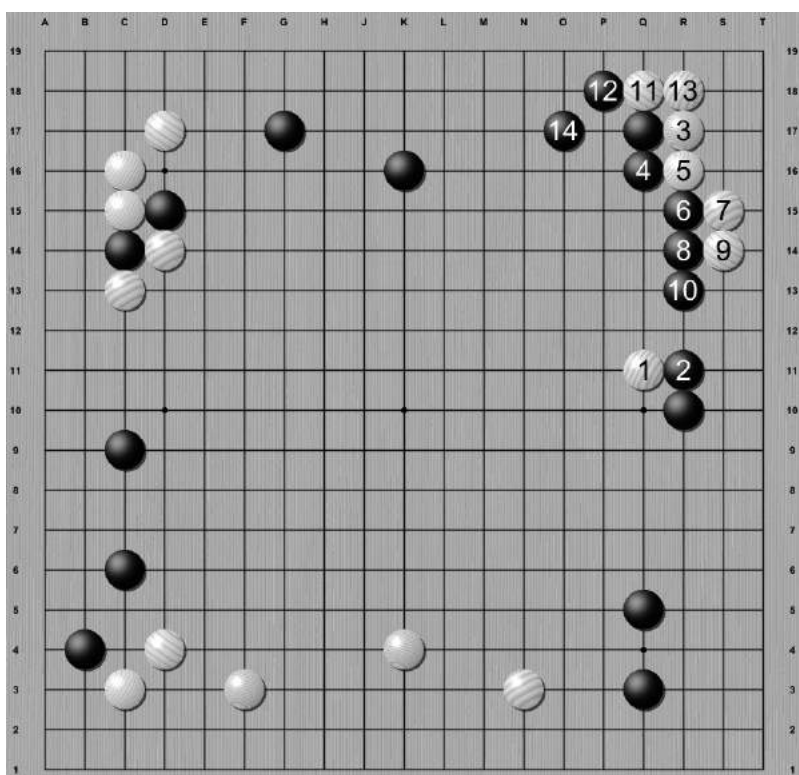


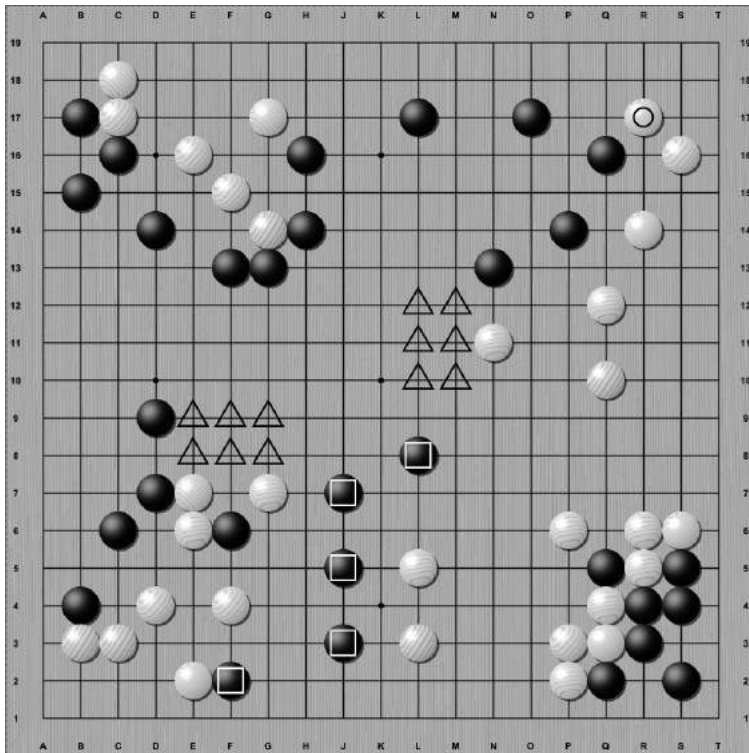
Imagen izquierda: Negro eligió mantener la cima y sacrificar el costado, jugando a lo largo de la usual joseki que hemos visto. La existencia de Blanco 1 hizo que Negro se sintiera incómodo al elegir bloquear hacia el lado derecho, pero Blanco no ha terminado.

Imagen derecha: Ahora que Negro invirtió en la parte superior, Blanco está reduciendo eso también. Negro comenzó a sentirse bien con su gran marco y no le queda ni la esquina, ni mucha influencia exterior! **Sea implacable como Blanco.**

Un buen consejo sobre el ataque y la defensa es que los mejores movimientos son los que hacen ambas cosas a la vez. Esos movimientos son difíciles de encontrar y no siempre existen, pero tratar de encontrarlos o inventarlos es una de las bellezas del juego. Una buena regla general es que tales movimientos aparecen eventualmente cuando no puedes defenderte claramente, así que atacas a tu oponente para cambiar el tablero a tu favor.

Si no puedes defenderte, no declares la derrota. Ataca y cambia el tablero y haz que tu oponente no sepa dónde defenderse.

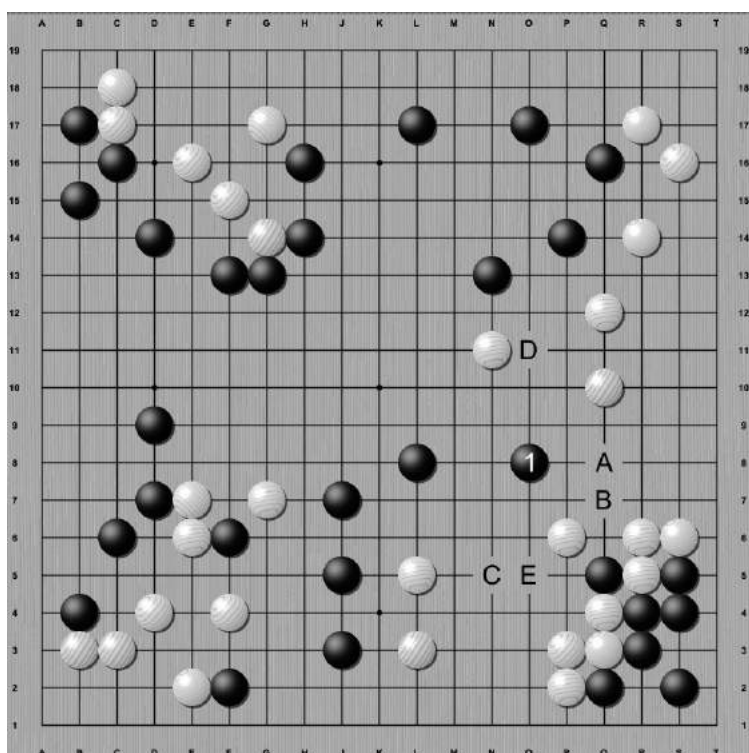
Esto puede crear una oportunidad para que usted se ponga al frente de una situación local en otra parte del tablero, ya que un movimiento en cualquier parte del tablero puede tener implicaciones en todas partes, incluso cambiando quién gana la escalera o haciendo posible una amenaza de invasión. Inicialmente harás estos movimientos por accidente, pero es algo que eventualmente aprenderás a planear con anticipación. Veamos cómo funciona esto:



Mientras que todos los ejemplos anteriores eran de mis juegos, en este caso señalo que soy negro porque estaba jugando horriblemente en este punto y quiero disuadirte fuertemente de jugar así.

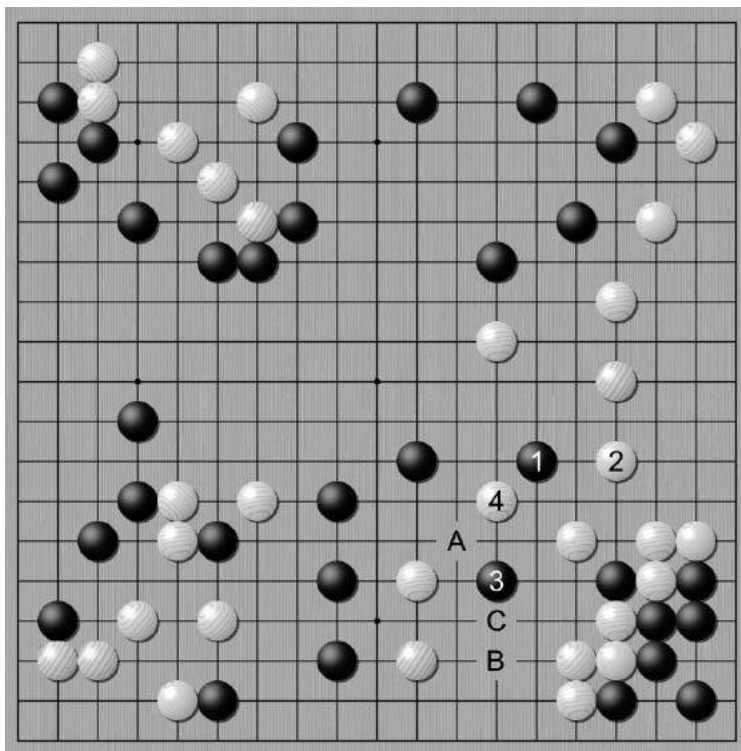
Negro ha invertido mucho en la construcción de un área enorme, que rara vez es una buena estrategia, y ha fallado en defenderla adecuadamente. Los triángulos marcados son las brechas en su defensa. Si Blanco juega cualquier piedra allí, Negro perderá 15 o 20 puntos y el juego, porque no tiene otras áreas en las que tenga algún potencial. Para añadir a los problemas de Negro, las piedras cuadradas marcadas están casi totalmente rodeadas por Blanco y no tienen una base. Un clásico error de nuestras filas, que debe ser evitado a toda costa.

Negro necesita alejar a Blanco de esos puntos marcados y salvar sus piedras al mismo tiempo. ¿Pero cómo?



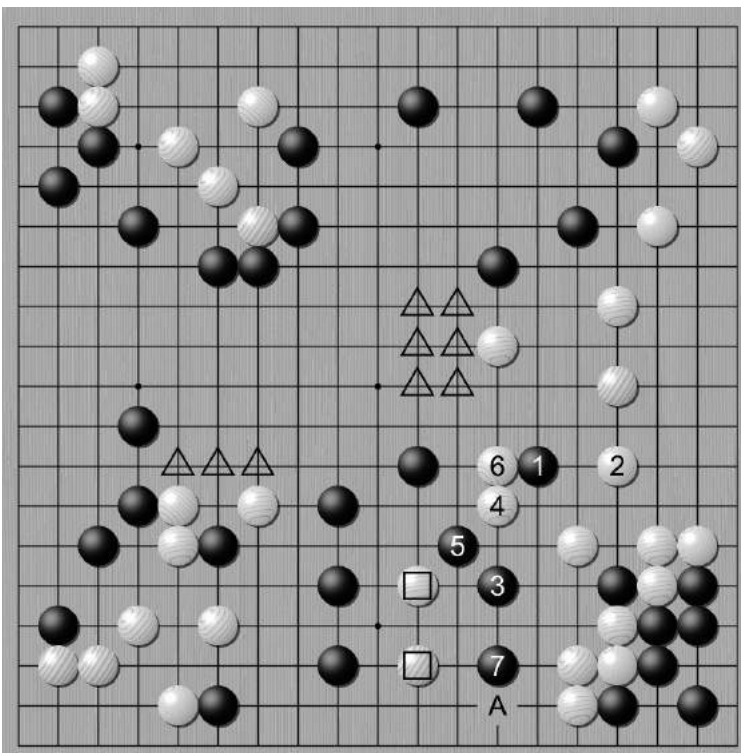
Negro no puede defender dos puntos y salvar sus piedras con un solo movimiento, así que sólo tiene una opción: ¡Cargar hacia adelante! Amenazar a Blanco y hacer que se defienda. Sólo cambiando el tablero puede Negro esperar crear alguna oportunidad de rectificar sus errores anteriores.

Así que juega contra **Negro 1**. Un movimiento multipropósito, que existe sólo porque Blanco, en su propio esfuerzo por frustrar la estrategia de "un área enorme" de Negro, ha dejado un montón de **aji** detrás. La velocidad y la expansión usualmente viene a costa de dejar defectos atrás. En este caso, Negro puede jugar **A** o **C** para reducir el territorio de Blanco, y **B** o **E** para tratar de revivir esa negra piedra capturada y ganar algunos movimientos libres por parte de Blanco siendo forzado a capturar esa piedra. Como una ventaja adicional, Negro puede jugar **D** y capturar esa piedra de Blanco que es la clave de muchos de sus problemas. Si captura esa piedra de Blanco, Negro ganará mucho territorio y obviamente no tendrá que defenderse de esa manera, en absoluto...



Blanco podría haber ignorado totalmente el movimiento de Negro o podría haberlo atacado directamente con un movimiento como el **4**, sin jugar el **mov. 2** en absoluto, pero eligió no arriesgar nada de su beneficio y defender en el lado derecho y no en el fondo, porque Blanco piensa que incluso si Negro ataca allí puede conectar sus piedras con un movimiento en **B** o **C**. Como verán el **mov. 2** no ayudó a Blanco de ninguna manera y es lo que usualmente se llama un movimiento "*lento*" o "*sobreconcentrado*", el cual es un movimiento que sólo hace una cosa, usualmente expandir ligeramente su área o asegurar un área que nunca estuvo en peligro.

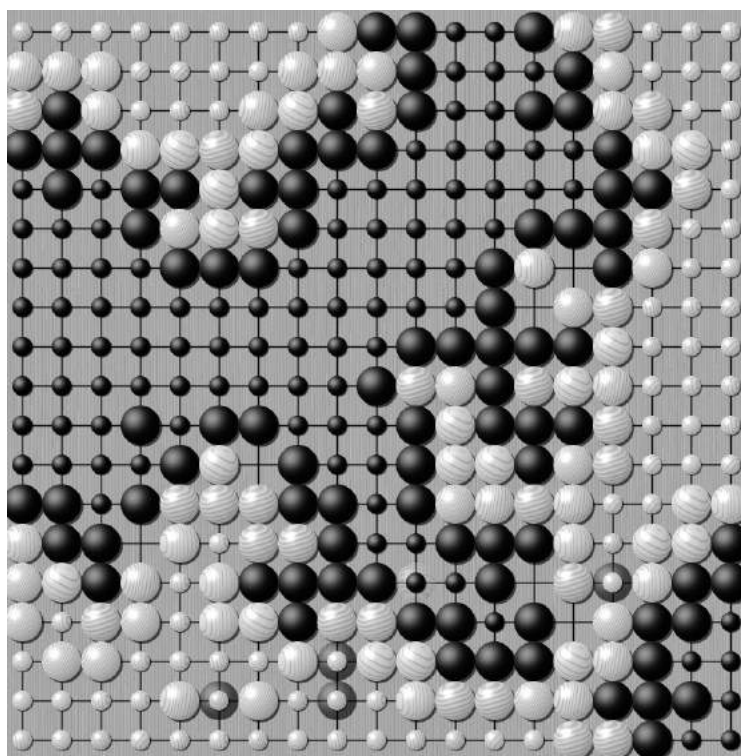
Negro cumple con su amenaza y juega el **mov. 3** tratando de reducir el área de Blanco, pero Blanco se da cuenta de cuántas piedras tiene que ayudar, decide atacar la endeble fuerza de invasión de Negro con el **mov. 4**, olvidando que **A** es un punto de corte muy importante, ya que las piedras de Blanco allí no están conectadas...



Negro no pierde tiempo jugando en el punto de corte con el **mov. 5**. Ahora Negro no puede ser realmente cortado, así que la invasión ya es un éxito. Las piedras de Negro todavía no tienen ojos, pero su situación ha mejorado significativamente, ya que las piedras marcadas de Blanco tampoco tienen ojos y están siendo rodeadas.

Blanco, por otro lado, felizmente envuelve la piedra de Negro con el **mov. 6**, pero en su prisa por sacar provecho, decide no conectar sus dos piedras marcadas cuadradas, porque cree que incluso si Negro juega el **mov. 7**, lo cual hizo, Blanco puede jugar en el **A** y salvar sus piedras. Sin embargo, ese fue un riesgo innecesario, y nunca es una buena idea dejar que sus piedras se rodeen casi completamente para ganar puntos en otro lugar. Rara vez valen la pena.

Blanco puede tener un salvamento, pero también lo tiene **Negro 1** que aún no está muerto y tiene mucho **aji**. Al final del juego...



Como pueden ver en esta imagen, Blanco salvó sólo una de sus piedras rodeadas en la parte inferior y obtuvo una compensación al capturar algunas de las piedras de Negro también, pero Negro salvó su piedra del **mov. 1**. Como pueden ver, Blanco fue invadido en la parte inferior derecha y Negro se las arregló para defender sus dos enormes defectos en su gran marco, haciendo amenazas alrededor del tablero y haciendo que Blanco fuera reactivo en lugar de activo (hablaremos de eso en las próximas páginas).

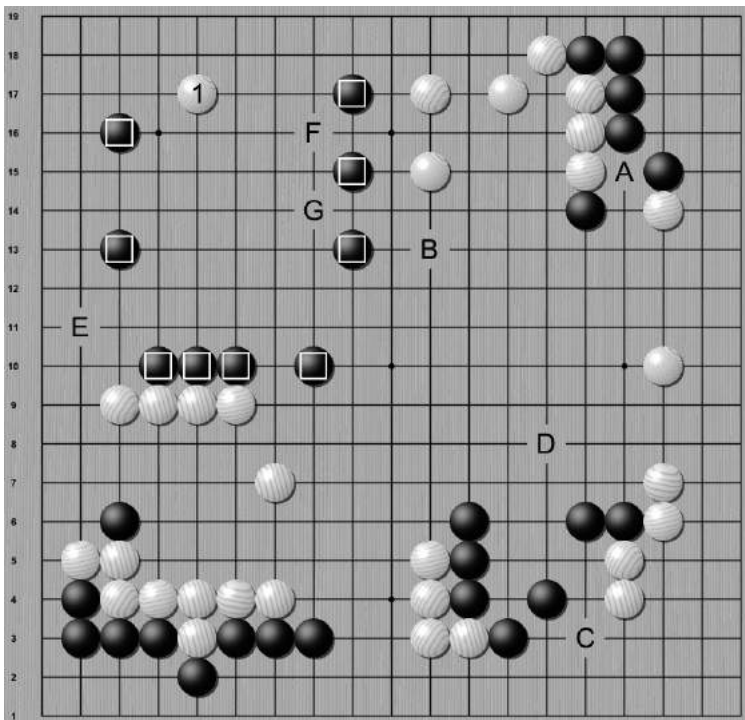
Aparte del punto principal de invadir y cambiar el tablero cuando no puede defenderse, hay dos cosas extra que debemos mantener de este ejemplo:

a) No te alejes de tu objetivo. Es mejor incurrir en una pequeña pérdida local y ser fiel a su estrategia general, que seguir y responder a cualquier amenaza, por pequeña que sea.

b) Evita poner tu fe en un área enorme. Es una estrategia difícil. Un error y el juego se acaba.

Otro buen consejo es resistir el impulso de sobreextenderse e invadir en un área que tu oponente ha estado meticulosamente creciendo y fortificando, a menos que tengas suficientes piedras alrededor de esa área para ayudarte. Esta actitud celosa de querer despojar a tu oponente de cada área de territorio, sin importar cuán bien defendida esté esa área, a veces puede ser fuertemente castigada en el juego de Go. Tienes que ser capaz de aceptarlo cuando una invasión va a ser demasiado dura para ti y elegir reducirla en su lugar. A veces las áreas que el oponente está construyendo pueden parecer intimidantes o extremadamente valiosas, pero tal vez puedas invertir tus movimientos en hacer crecer tu propia área similar llena de puntos, en lugar de sumergirte en el territorio potencial del oponente y tratar de nadar a través de sus piedras hasta la seguridad.

Puede que incluso lo consigas, pero mientras lo haces, tu oponente habrá ganado una inmensa influencia en otra parte del tablero, haciendo de tal esfuerzo una causa perdida. Veamos dos ejemplos de este problema:

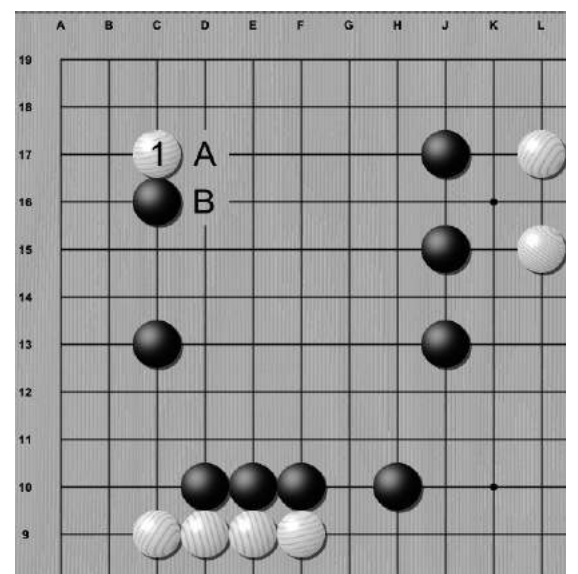
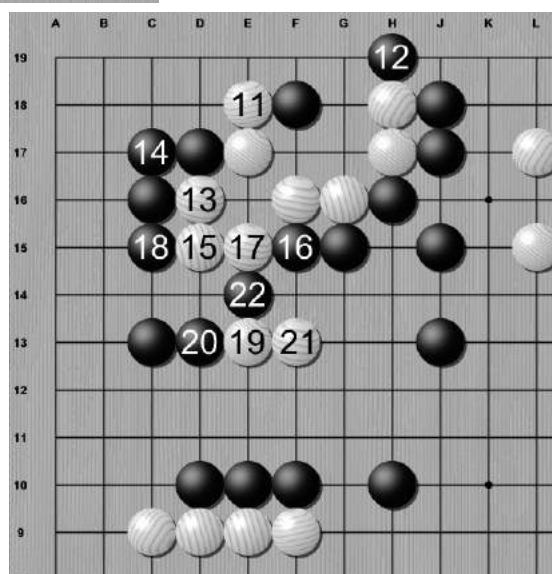
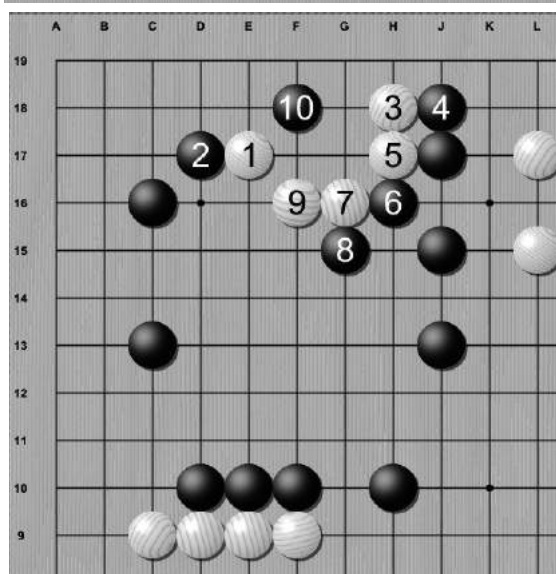


Este juego parece tener áreas claramente definidas y sólo queda el centro para ser disputado. Probablemente será un juego reñido. Blanco es el siguiente en jugar y tiene muchas opciones para elegir: Opción **A** para la amenaza hacia la esquina superior derecha y para dividir las piedras de Negro. La opción **B** para expandir su marco hacia el centro.

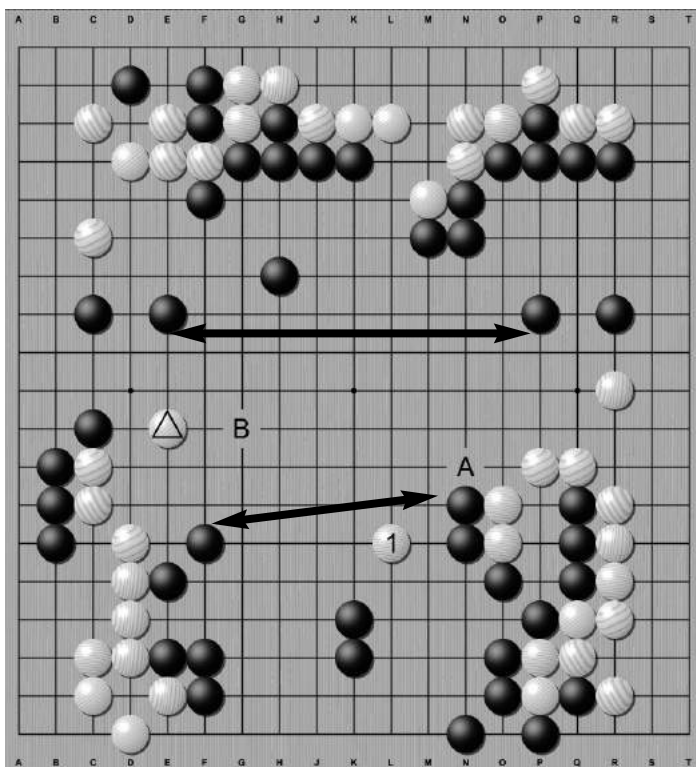
Elección **C** para expandir su área de esquina inferior derecha y se expande hacia el centro mientras que tapa a Negro.

Elección **E** para expandir su área en la izquierda y reducir el área de Negro al mismo tiempo.

Todas estas son elecciones válidas, pero Blanco tiene miedo de que el gran marco creado por las piedras marcadas de Negro le cueste el juego, así que directamente invade el área totalmente cerrada de Negro en el **mov. 1** sin ningún movimiento preparatorio como los píos en **F** y **G**...

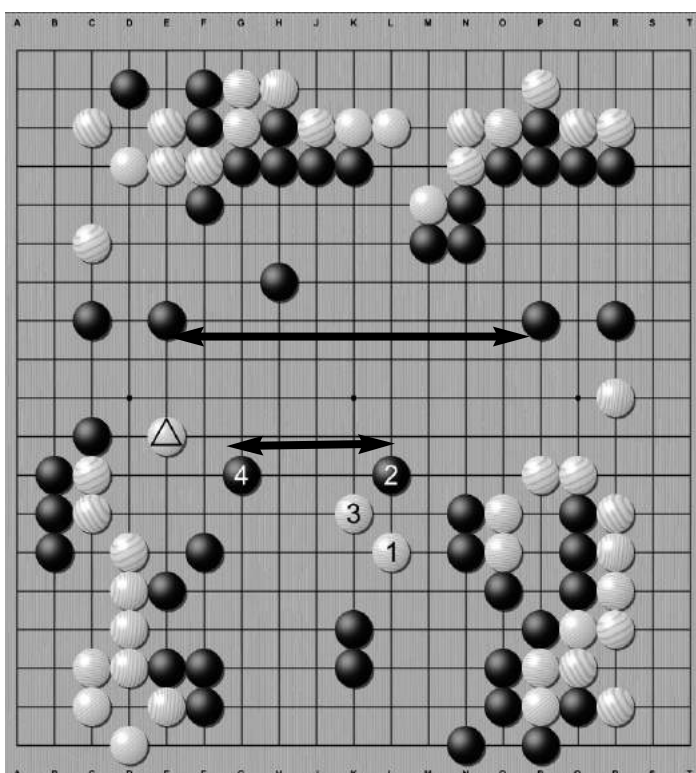


La imagen de la izquierda y el centro muestran el resto de la invasión. Después de **Negro 10** en el centro de la simetría de la forma de Blanco, las piedras invasoras están muertas. Blanco trató de alcanzar más espacio y crear dos ojos, pero cada espacio disponible estaba rodeado de piedras de Negro y Blanco renunció después de **Negro 22**. En la imagen derecha vemos que en tales casos, el juego de contacto suele ser mejor, como vimos en la **página 110**, porque Negro jugando **A** es peligroso. Negro usualmente juega **B** y mantiene la mayor parte de su área después de la invasión de Blanco, pero al menos las piedras de Blanco estarán vivas y la invasión tendrá éxito.



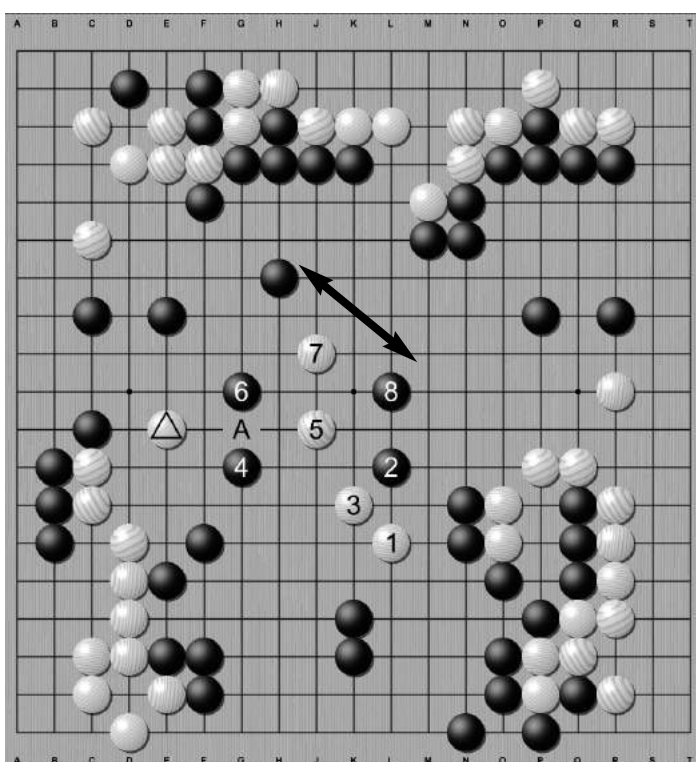
En este juego vemos otro ejemplo de la táctica de "un área enorme". Negro ha invertido en el control del centro, mientras que Blanco tiene todos las esquinas y la mayoría de los lados. El marco de Negro es impresionante, pero Blanco tiene muchos puntos en los bordes del tablero, así que todo lo que tiene que hacer es interrumpir incluso parcialmente el área central de Negro y ganará el juego.

Los marcos de Negro están creando dos líneas de sector que están separadas por bastantes puntos, como se puede ver en la imagen. Esta es una brecha muy grande para defender, así que Blanco puede jugar en **A** o **B** para evitar que esas líneas de sector se encuentren y se fusionen con éxito, así que la táctica de "un área" de Negro parece estar en peligro. Su área inferior sin embargo parece impresionante, así que Blanco decide ir más allá y hacer algo entre una invasión y una reducción detrás de las líneas de sector en el **mov. 1**, con sólo la piedra marcada en triángulo como posible piedra de ayuda...



Como negro tienes que resistir la necesidad de pegar y golpear directamente la piedra de Blanco con un ataque a corta distancia. Tener un montón de piedras negras alrededor es genial, pero adjuntarse a las piedras débiles usualmente sólo les ayuda a deslizarse a través de las grietas.

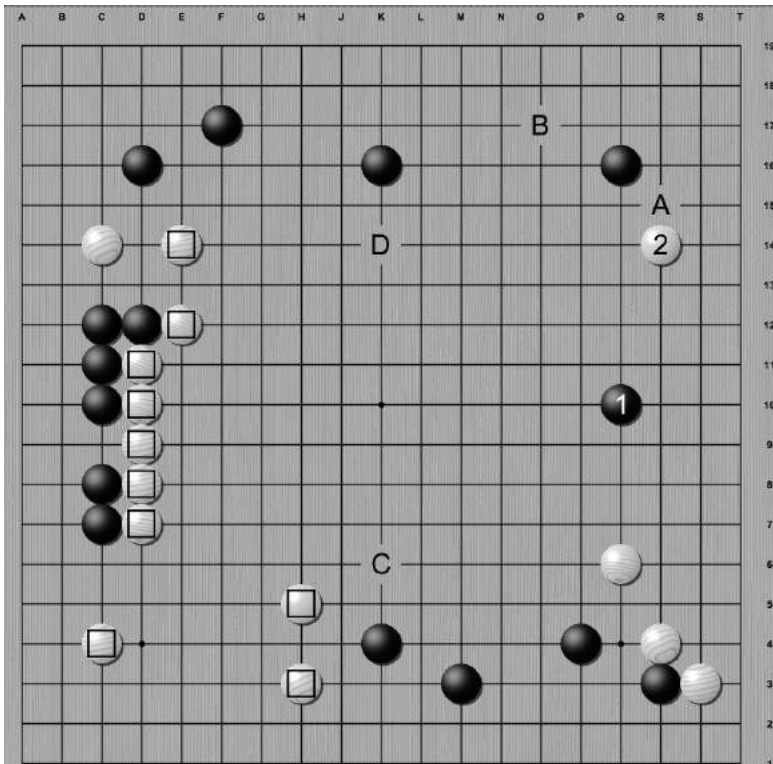
La forma más **eficiente** de atacar tan profundamente piedras invasoras es desde lejos y simplemente extendiendo su línea de sector para engullirlas una y otra vez. De esta manera, aunque las piedras invasoras vivan, habrás extendido tu influencia a nuevos lugares en todo el tablero. En este caso, Negro juega tranquilamente el **mov. 2** para evitar que Blanco se junte con sus piedras de la derecha. El **mov. 3** de Blanco se mueve previsiblemente hacia la única ayuda que queda, el triángulo marcado con la piedra, pero **Negro 4** extiende la línea del sector y vuelve a engullir las piedras de Blanco. Blanco se está ahogando lentamente en un mar de piedras de Negro y las líneas de sector de Negro sólo se acercan cada vez más...



El siguiente Blanco intenta mover **5** para darle más espacio y saltar de la línea de sector de Negro. **Negro 6** bloquea el camino hacia el triángulo marcado con piedra de nuevo, así que Blanco juega el **movimiento 7** y salta de nuevo, pero ¿hacia dónde? Sólo las piedras negras esperan hacia la cima. Negro juega en el **8** y rodea totalmente las piedras de Blanco, combinando eficazmente ambos sectores, haciendo del centro un enorme mar de puntos, irodeado de piedras de Negro! Este es el **movimiento 99** en todo el juego. Blanco no se rindió y en el **movimiento 100** de la partida jugó en **A** y comenzó una complicada lucha que abarcó **51 movimientos** (lo cual está fuera del alcance de este capítulo) que llenó la mayoría de los puntos en la mitad inferior del tablero y casi logró crear dos ojos. Negro, habiendo defendido correctamente en los primeros movimientos evitando adjuntarse a las piedras de Blanco y simplemente expandiendo su línea de sector, fue capaz de mantener su ventaja: Mantener las cosas simples y expandir con sus piedras, **para rodear a su oponente**.

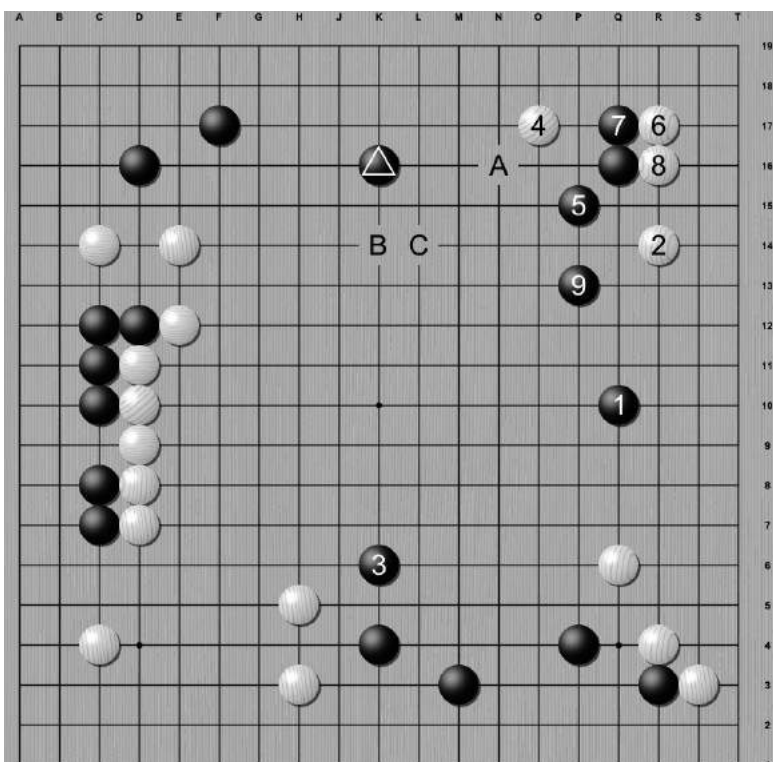
Sea lo que sea que estés haciendo en el tablero, atacando o defendiendo, siempre debes recordar que debes estar atento para realizar movimientos importantes y recuperar la iniciativa en el juego (sente). Siempre debes tratar de encontrar el equilibrio entre mantener a tus grupos a salvo con ser el creador de juego en el juego. **Traten de ser activos, no simplemente reactivos.** No simplemente sigas y respondas a los movimientos de tu oponente. Cuando sus grupos estén a salvo, jueguen su propio juego, creen oportunidades en el tablero. ¡Amenaza! ¡Expandir! ¡Crecer!

Ignorar los movimientos de tu oponente y jugar tus propios movimientos ofensivos puede ser peligroso y puede tener repercusiones, pero cuando sepas cuál es la repercusión/castigo habitual por ignorar un movimiento en particular, entonces podrás juzgar si jugar en otro lugar es más urgente o más importante o más grande que simplemente jugar una respuesta predecible a las amenazas de tu oponente y dejar sente en sus manos. Veamos algunos ejemplos de tal decisión:



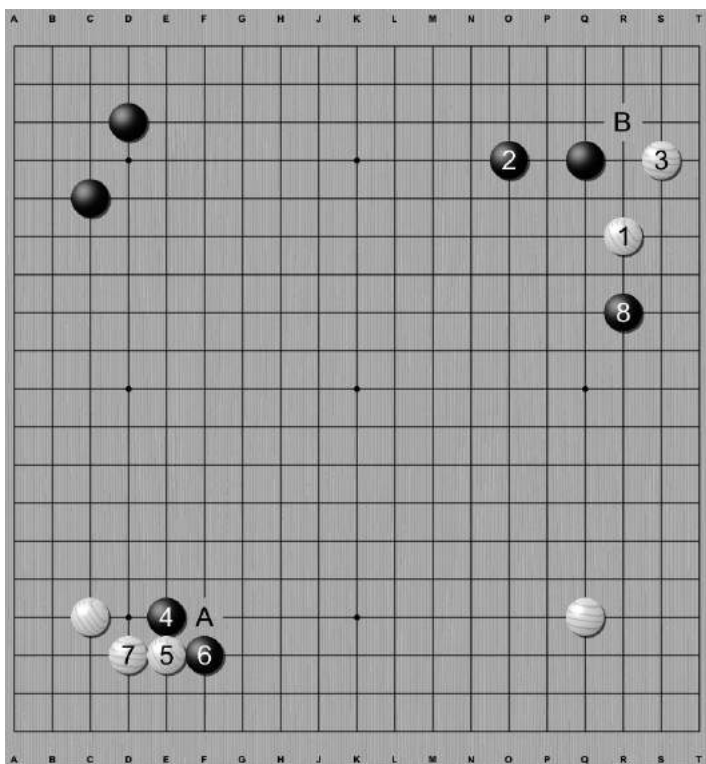
Negro jugó el **mov. 1** y está tratando de crear un gran marco en la parte superior y derecha. A Blanco no le gusta esa perspectiva, así que jugó el **mov. 2** y se acercó a la esquina de Negro, a pesar de que **Negro 1** es un ataque de pinza ancha ya en posición en relación con la piedra de Blanco.

La respuesta normal en este caso para Negro es jugar **A** y defender su esquina mientras también presiona la piedra Blanco o jugar **B** si quiere ser pasivo (aunque con tantas piedras negras alrededor definitivamente no es la mejor opción). Pero a Negro le preocupa que Blanco eventualmente llegue a jugar **C** y **D** y utilice el marco hecho por las piedras marcadas de Blanco. Negro no quiere dejar que Blanco juegue allí y ya tiene una piedra que pinza a **Blanco 2** y otra piedra de Negro en la parte superior para ayudar. Negro también sabe que si ignora a **Blanco 2**, entonces el castigo es que Blanco juegue la **jugada 4** en B.



Negro sabe que el castigo habitual por ignorar el **mov. 2** es la doble aproximación por ambos lados, así que juega el **mov. 3** en uno de los dos lugares que considera más peligrosos si Blanco llega a jugar allí primero.

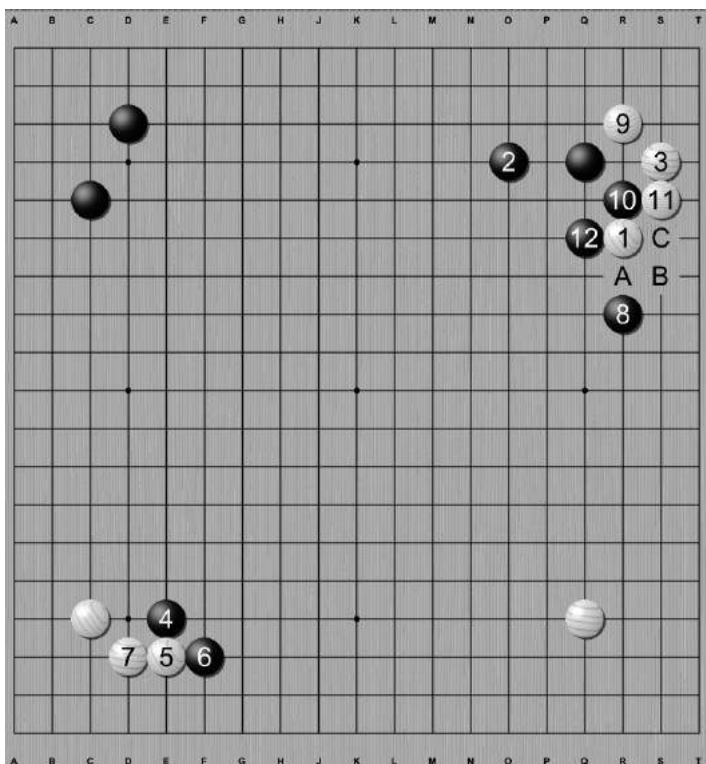
Los movimientos del **4** al **8** son considerados joseki y usualmente el siguiente movimiento de Negro es en **A** para capturar la piedra de Blanco, pero con el triángulo marcado con la piedra en su lugar y el **mov. 1** en el tablero, Negro sabe que tiene un movimiento más poderoso que el **A** y juega el **mov. 9** que expande su marco, rodea la piedra de Blanco en el **mov. 4** y amenaza a las tres piedras de la parte superior derecha, al mismo tiempo. Negro conocía sus opciones y sabía que podía ignorar el avance de Blanco y aún así obtener un resultado decente, así que hizo una jugada importante para sí mismo en lugar de simplemente seguirla. Blanco hace lo mismo en el siguiente movimiento y juega en **B** o **C** para usar su marco y la pelea comienza.



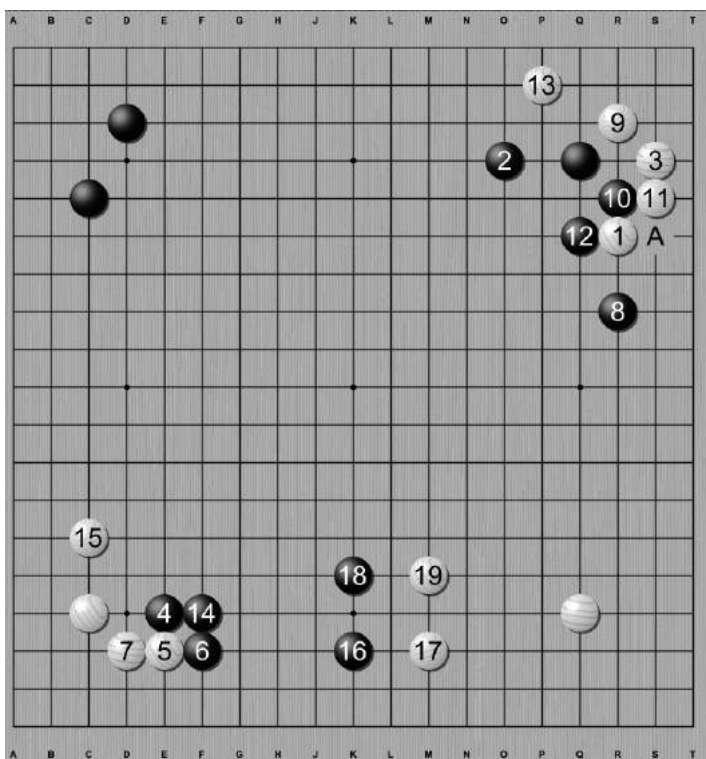
Esta idea puede ser aplicada en cualquier fase del juego.

En este juego de ejemplo ambos jugadores parecen estar más que contentos de ignorarse mutuamente y amenazar lugares totalmente diferentes del tablero, así que lo seguiremos con más detalle. Tomemos las cosas desde el principio:

Blanco 1 es el enfoque usual de movimiento de Caballero que vimos en el ejemplo anterior y aparece en la mayoría de los juegos en cualquier nivel. **Negro 2** es una respuesta usual y **Blanco 3** es el siguiente movimiento en el joseki, como vimos en el capítulo relativo, pero Negro quiere jugar rápido y darle miedo a Blanco, así que juega el **mov. 4** y se acerca a otra esquina. Los **movimientos 5-6-7** son el joseki habitual, pero Negro deja el joseki incompleto de nuevo y juega el **mov. 8** para presionar a las piedras de Blanco. Blanco no puede jugar **A** y castigar a Negro por no conectar sus piedras, y tiene que jugar **B** para asegurarse de que su grupo superior derecho está vivo...

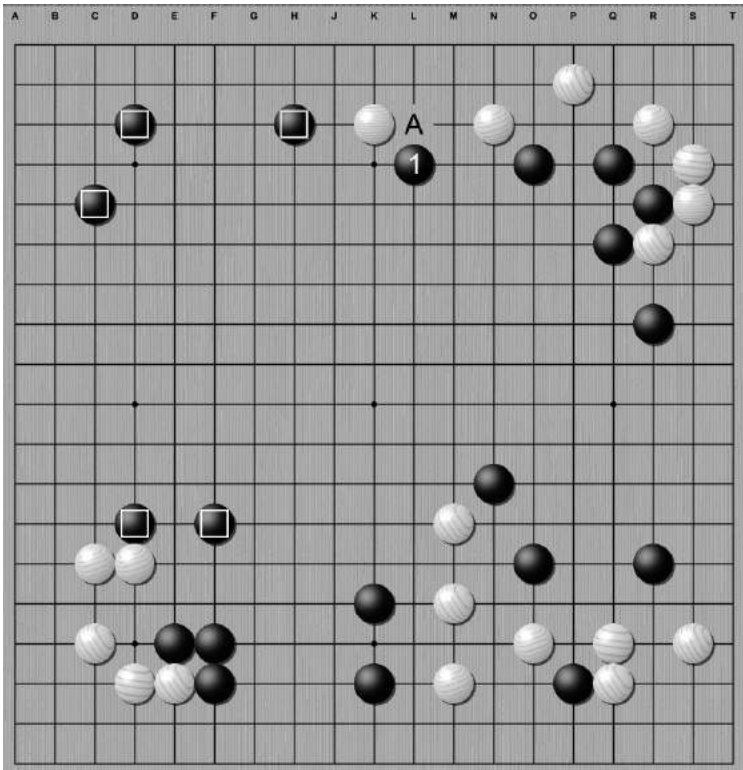


Este tipo de juego rápido, que consiste en realizar movimientos sente y crear emergencias que tu oponente tendrá que responder, es una gran táctica que tienes que probar por ti mismo, ya que te harás más fuerte y tendrás más confianza en tus jugadas. **No sólo es efectivo, sino también muy divertido**, lo cual es siempre algo muy importante. Negro sigue con sus movimientos agresivos para negar a Blanco cualquier posibilidad de tomarse el tiempo de jugar en la parte inferior izquierda. El **mov. 10** es sente ya que amenaza con cortar a Blanco por la mitad y negarle espacio para los ojos. Blanco no puede permitir eso, así que se ve obligado a jugar el **mov. 11** y a defender sus piedras. Negro juega el **mov. 12** para seguir con el ataque, pero con el **mov. 11** Blanco tiene espacio para el ojo ahora y lo único que Negro está amenazando es la única piedra del **mov. 1**. La respuesta habitual de Blanco es **A, B** o **C**, pero ninguna de ellas es lo suficientemente buena y una piedra no es importante tan pronto en el juego...



Así que es hora de que Blanco ignore los movimientos de Negro y juegue el **mov. 13** en la parte superior, para asegurarse de que sus piedras están vivas y amenazan el potencial de Negro en la parte superior.

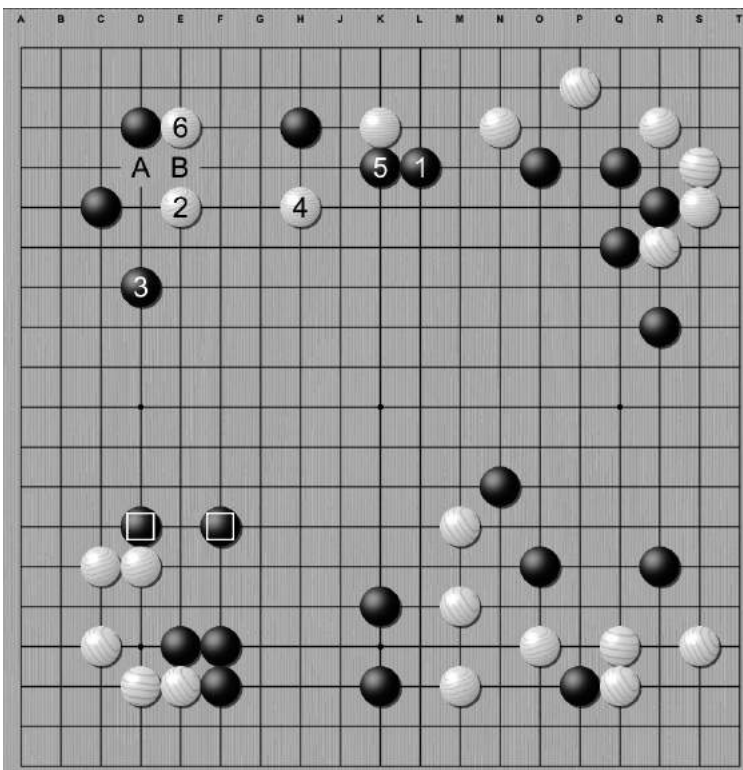
Negro sabía que su **mov. 12** era esencialmente un farol y nunca iba a perder su tiempo para jugar **A** y sólo capturar una piedra cuando tiene sus piedras inferiores izquierdas para cuidar. Esta es otra razón por la que Blanco eligió ignorar el **mov. 12**. Recuerda, crear demasiados puntos débiles para tus piedras significa que el oponente puede empezar a ignorarte y presionarte en esos puntos débiles, así que Blanco juega el **mov. 14** para defender sus piedras y continuar con el joseki normal hasta el **mov. 16** terminando el desequilibrio anterior que había creado antes. **Blanco 17** apunta a una posible invasión en el grupo de Negro y expande el territorio potencial de Blanco. Negro no tiene nada de eso y defiende y expande al mismo tiempo con el **mov. 18** y Blanco sigue con el **mov. 19**...



Más tarde en el mismo juego Negro tiene un bonito marco a la izquierda y arriba con las piedras marcadas y a la derecha está creando lentamente un área igualmente grande. En ese sentido Negro juega el golpe de hombro en el **mov. 1** para expandir su marco y empujar a Blanco a mantenerse bajo a lo largo del borde del tablero.

La amenaza del golpe de hombro es que si Blanco lo ignora, entonces Negro puede jugar en **A** y capturar la piedra de Blanco.

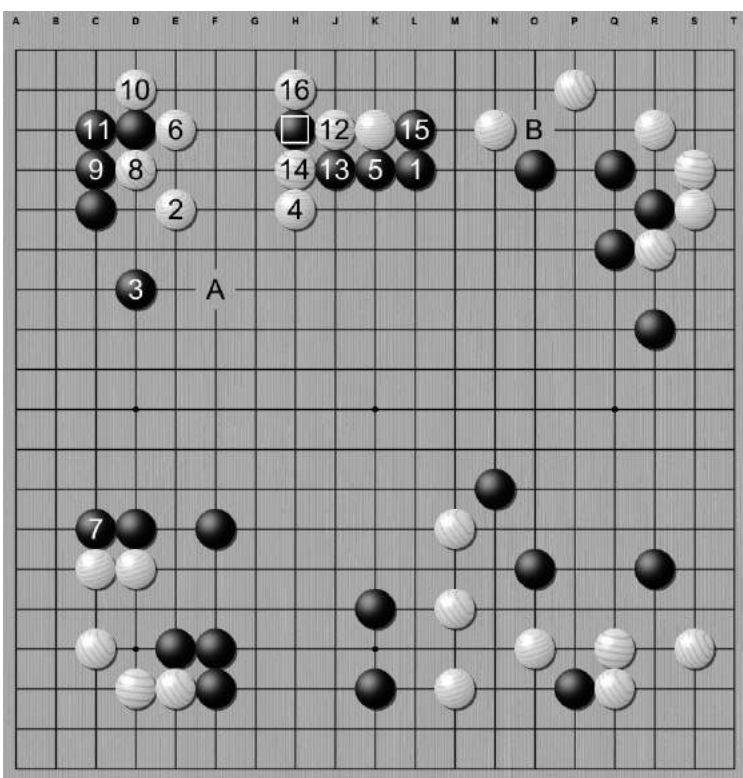
Esta es usualmente una amenaza significativa y lo usual es responder a un golpe de hombro, pero en comparación con las enormes áreas que Negro está construyendo lentamente, esta amenaza es comparativamente mucho más pequeña. Blanco puede ser reactivo y perder más terreno en el juego o estar activo y tener una oportunidad. Así que Blanco va hacer tenuki y tratará de reducir los marcos de Negro...



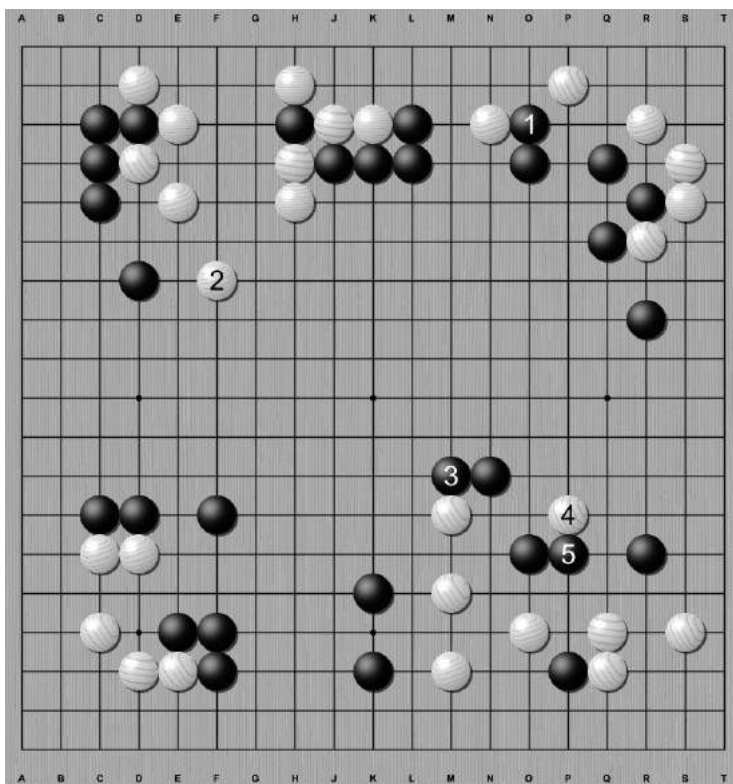
Blanco 2 es uno de los puntos de reducción habituales contra este recinto de esquina en particular. Negro no está muy descontento con este movimiento. Su amenaza inicial del golpe en el hombro permanece en el tablero y ahora también puede responder a una amenaza expandiendo su propio marco a la izquierda con el **mov. 3**.

Recuerda: Normalmente no puedes tenerlo todo.
Go es un juego que regularmente castiga la codicia.

Esta suele ser la mejor defensa. Se toma una derrota local en un punto del tablero, pero estás construyendo más puntos con tus movimientos defensivos en otra área cercana. Movimientos defensivos amplios que apuntan a rodear son usualmente una buena opción. Blanco juega el **mov. 4** para intentar conectar con su única piedra de ayuda, pero **Negro 5** lo detiene. **Blanco 6** trata de iniciar una pelea y usualmente Negro responde en **A**, para amenazar el corte en **B**...

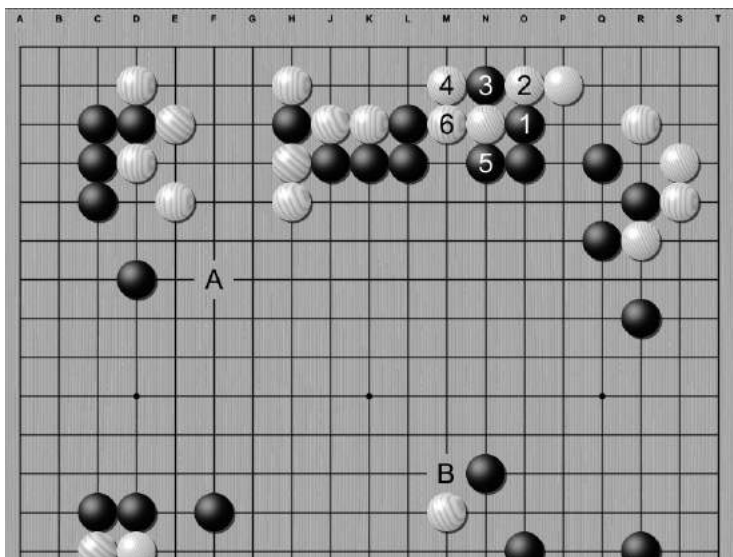


Pero no en este juego. Ambos jugadores están deseosos de ser activos y de jugar hacia sus propios objetivos. Negro invirtió en el lado izquierdo, por lo que no le importa mucho la pérdida local en la parte superior, si puede asegurar todo el lado izquierdo para el mismo, así que juega el **mov. 7** y bloquea las posibilidades de Blanco de invadir en esa área. Blanco quería jugar allí en algún momento, pero, como dijimos, no se puede tener todo, así que procede a hacer la boca del tigre en el **mov. 8**. Negro defiende en el **mov. 9**, Blanco hace el atari en el **mov. 10** y **Negro 11** se conecta. Ahora que su posición es más fuerte Blanco intenta conectar sus piedras de nuevo con el **mov. 12**. Negro se extiende con el **13**, Blanco corta la piedra marcada de Negro con el **mov. 14** y los **mov. 15** y **16** terminan la secuencia con Blanco logrando vivir en la parte superior. Negro ahora puede jugar en **A** para ampliar su territorio y conceder sente o **B** para amenazar a Blanco y asegurarse de que sus cuatro piedras en la parte superior son seguras...



Negro cree que puede lograr jugar ambos movimientos, así que comienza su plan con el **mov. 1** que amenaza el Blanco, con toda la intención de jugar por la izquierda, una vez que el Blanco simplemente responde a su amenaza.

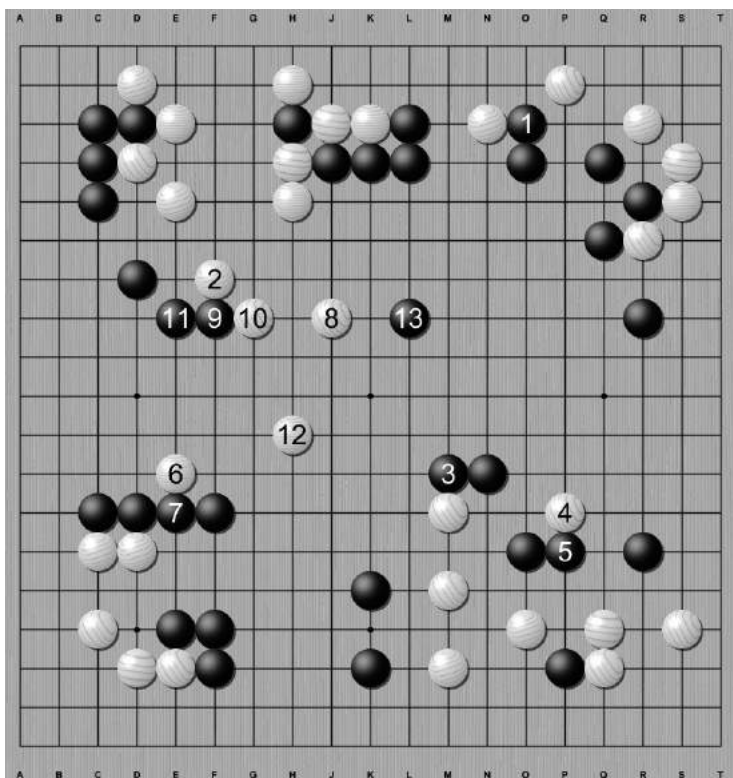
Una vez más, sin embargo, el oponente se niega a seguirlo. En la siguiente imagen verán lo que hubiera pasado si Blanco se hubiera defendido. Blanco decide correctamente que responder el **mov. 1** no es el movimiento más importante del juego, así que juega el **mov. 2** para desbaratar el plan de Negro de un enorme marco en la parte superior e izquierda. Negro a su turno, toma esa pérdida a zancadas e ignora a Blanco también y juega el **mov. 3** para bloquear a Blanco y ampliar su marco en el lado derecho, ya que su **mov. 1** no fue respondido, el lado derecho se ve muy prometedor ahora. Blanco está luchando por atacar tanto a la izquierda como a la derecha, así que juega el **mov. 4** en la derecha y, finalmente, uno de los jugadores defiende con el **Negro 5**...



Veamos por qué Blanco ignoró el **mov. 1** de Negro.

Si Blanco defendía con el **mov. 2**, sus piedras habrían estado conectadas, pero en la secuencia natural mostrada en la imagen, Negro habría conseguido el **mov. 5** gratis y sente al final de todo.

No sólo la diferencia de puntos por perder esa piedra no es significativamente grande en este punto, sino que si Blanco juega lejos y Negro empuja más adentro para capturar esa piedra, esto significa que Blanco podría haber conseguido dos movimientos **libres** y podría haber jugado tanto en **A** como en **B**, algo que Negro nunca permitiría y de hecho tal cosa no sucedió en el juego real...



El siguiente Blanco se asoma al salto de un punto y Negro se defiende en el **mov. 7**. Un pío es raramente un movimiento que alguien puede ignorar, incluso en un juego como este donde ambos jugadores parecen ir por su propio camino.

Blanco necesita reducir tanto la izquierda como la derecha para jugar el **mov. 8** en el centro. Negro ignora la amenaza hacia el lado derecho y defiende la izquierda en el **9** y amenaza con cortar todas las piedras de Blanco en el centro. **Blanco 10** es la defensa natural que conecta a todo el grupo y haciendo buena forma, así que **Negro 11** defiende también, dejando a Blanco suficiente tiempo para hacer la conexión del gran caballero con tres piedras en el **mov. 12** una buena forma como vimos antes, que le permitirá conectar al menos algunas de sus piedras a pesar de cualquier ataque que Negro haga. Como pueden ver, la mayoría de los movimientos son defender y atacar al mismo tiempo. *Intenta encontrar movimientos que amenacen mientras construyes e intenta evitar movimientos que tu oponente pueda ignorar.*

Recuerde: Mantengan siempre sus grupos a salvo. Responde a los movimientos sente de tu oponente que amenacen a tus grupos, pero siempre mantén los ojos abiertos para posibles movimientos lentos o poco peligrosos que haga tu oponente y aleja la sente de él!

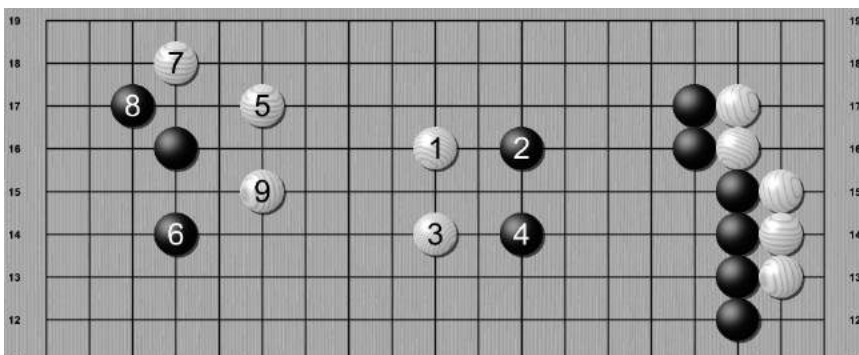
► Usar la influencia para atacar

Durante nuestra exploración de las reducciones y las invasiones ya nos hemos encontrado con el concepto de atacar usando nuestros muros e influencias (por ejemplo, como vimos en la **página 124**), pero es hora de explorar los detalles de este asunto. Lo más importante que hay que recordar es que **los muros no están hechos para ser defendidos**. Si te encuentras defendiendo un muro y tratando de hacerlo sobrevivir, entonces lo más probable es que no hayas usado el muro correctamente, porque para crear un muro, normalmente terminas dando territorio a tu oponente. Si tu oponente logró obtener cierto territorio a cambio de ese muro y más tarde logró borrar la influencia de ese muro y lo hizo correr por su vida, esto significa que tu oponente obtuvo todo lo que podía soñar y todos esos movimientos que invertiste en crear ese muro fueron, de hecho, ¡desperdiciados!

Al principio puedes encontrarte muchas veces en tales situaciones, pero no te desespere. Con la práctica y la ayuda de las siguientes reglas y ejemplos, aprenderás a evitar esa calamidad la mayoría de las veces.

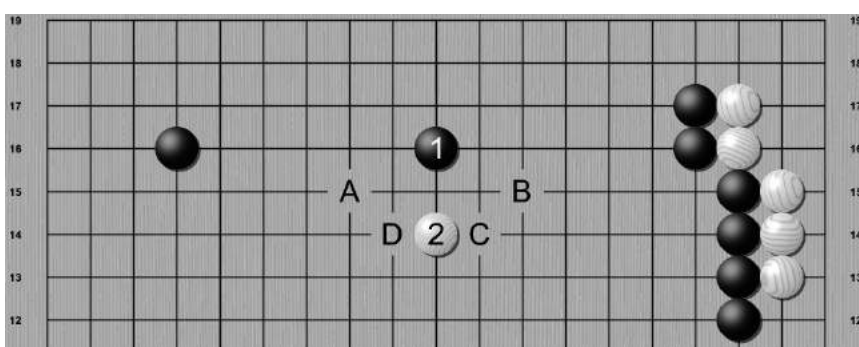
Lo primero que hay que recordar cuando se tiene un muro es extenderse lo suficiente lejos de él, para poder utilizarlo en todo su potencial. La regla empírica en este **caso es extenderse lejos del muro, tantos puntos como sea la longitud del muro, más uno**. Por supuesto, esto se aplica sólo si tu muro es sólido sin ningún punto de corte posible. Si no es así, entonces deberías contenerte y jugar más cerca de tu muro o primero defender tus puntos de corte y luego extenderte.

Del mismo modo, si quieres jugar contra los muros de tu oponente, debes tener cuidado de no jugar demasiado cerca de ellos, o estarás bajo ataque inmediato, como en el ejemplo de la **página 102**. Otra regla general es que **el punto clave para mi oponente es también mi punto clave**, lo que significa que si quieres perturbar la influencia de un muro, debes jugar alrededor del punto que tu oponente habría extendido si hubiera tenido la oportunidad de hacerlo.



El movimiento 1 es el punto clave para ambos jugadores

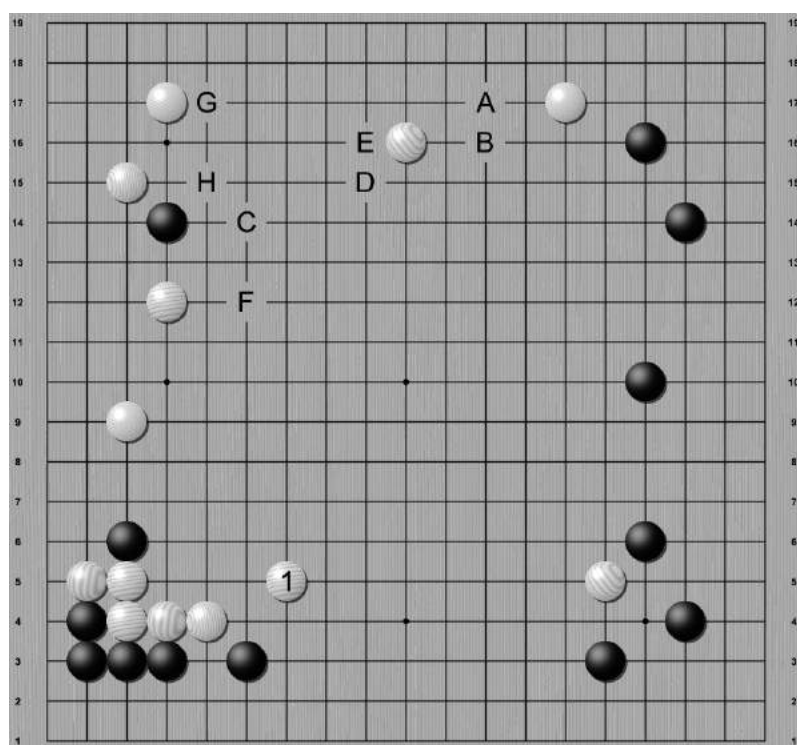
En esta imagen, Blanco lo consigue primero y hace que Negro defienda su muro con el **movimiento 2**. Los siguientes movimientos, incluso si hacemos las elecciones más simples, son una victoria local para Blanco, ya que Negro tenía su muro reducido y la parte superior prácticamente invadida.



En esta imagen, si Negro obtiene el punto clave primero, ahora Blanco sólo puede reducir y no invadir también. Independientemente de la elección que Negro haga entre **A**, **B**, **C** o **D** el resultado va a ser mucho mejor para él que la imagen anterior, porque él es localmente más fuerte y será capaz de tratar de obtener una compensación en la parte superior por cualquier reducción hecha por Blanco.

La premisa principal detrás de la extensión de su propia influencia no es tanto crear realmente un gran marco territorial, sino **amenazar** a su oponente con esa posibilidad, hacer que se preocupe y hacer que quiera invadirlo. A veces un oponente ignorará esa amenaza y en realidad te dejará expandir ese marco una y otra vez hasta que pueda ser considerado definitivamente tu territorio. Este es un sueño hecho realidad, pero será extremadamente raro encontrarlo ya que seguirás jugando y haciéndote más fuerte. Lo normal será que todos **intenten reducir o invadir** tu marco y eso también es parte de tu plan. Tu oponente no será capaz de reducir todo y, si juegas bien tus cartas, **obtendrás una compensación más que suficiente por tu pérdida local**.

Sólo hablar de esta idea hace que suene realmente improbable, así que veamos un ejemplo práctico para entender lo que se está discutiendo:



En este juego Negro trató de acercarse a la piedra de la esquina inferior izquierda de Blanco 4-4, se pinchó y se jugó un habitual 3-3 de invasión joseki, como los que ya hemos examinado. Ahora Blanco tiene un buen marco en la parte superior e izquierda, mientras que las formaciones de Negro están en la parte inferior y el lado derecho. A pesar de que el tablero parece más o menos equilibrado, Negro está un poco asustado por el potencial de Blanco y en lugar de centrarse en el crecimiento de su propio marco, cree que necesita reducir o invadir las áreas de influencia de Blanco.

Esta es una elección cuestionable, pero cuando se hizo todo lo que marcó puntos de la A a la H donde se consideró y mientras ya vimos que la invasión en la A es muy efectiva, Negro eligió ir por la E. Eso demostró ser su perdición...

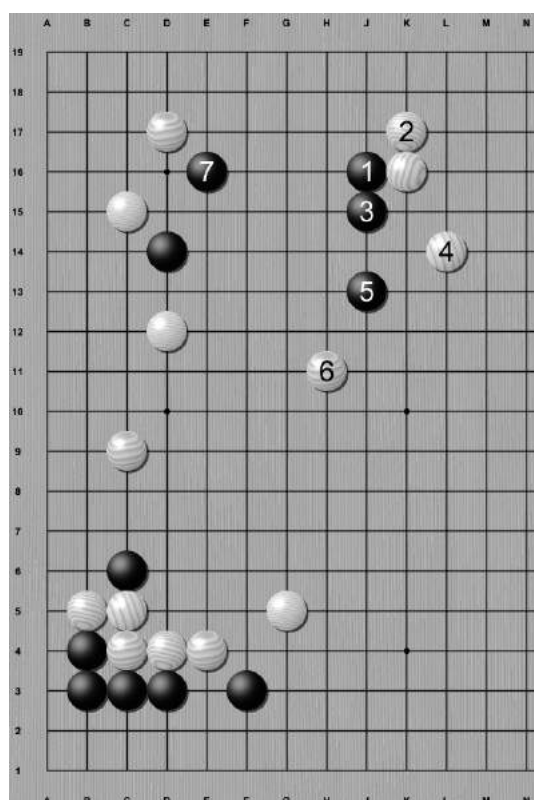
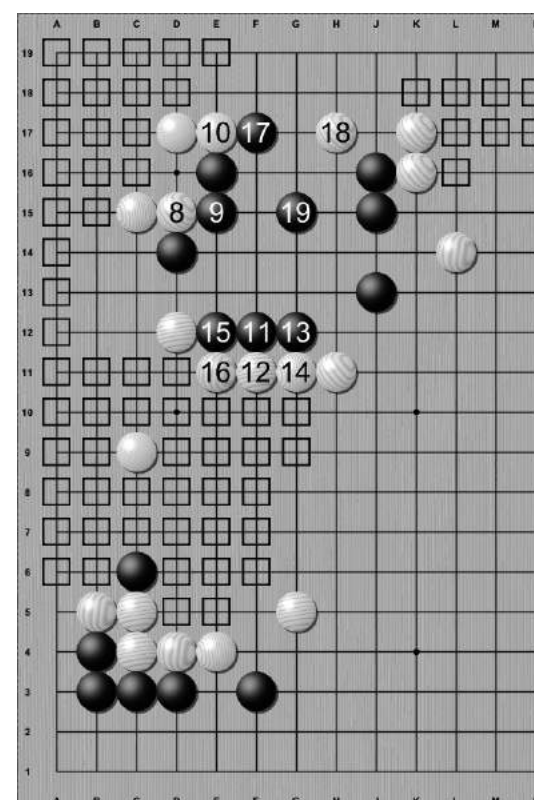


Imagen izquierda : Blanco extendió tranquilamente sus piedras e intentó rodear a Negro. Después de la tapa en el **movimiento 6**, Blanco no sólo obstaculiza a Negro, sino que comienza a construir otro marco con la ayuda de sus piedras inferiores izquierdas. Negro está en problemas e intenta vivir con el **movimiento 7**.

Imagen derecha: Las piedras de Blanco están a salvo, así que lentamente pincha el espacio ocular de Negro y obliga a Negro a retorcerse dentro de ese pequeño espacio y ser rodeado o morir. El **movimiento 19** asegura que Negro vivirá con dos ojos y que el marco de Blanco fue efectivamente invadido, ¡pero a qué costo!



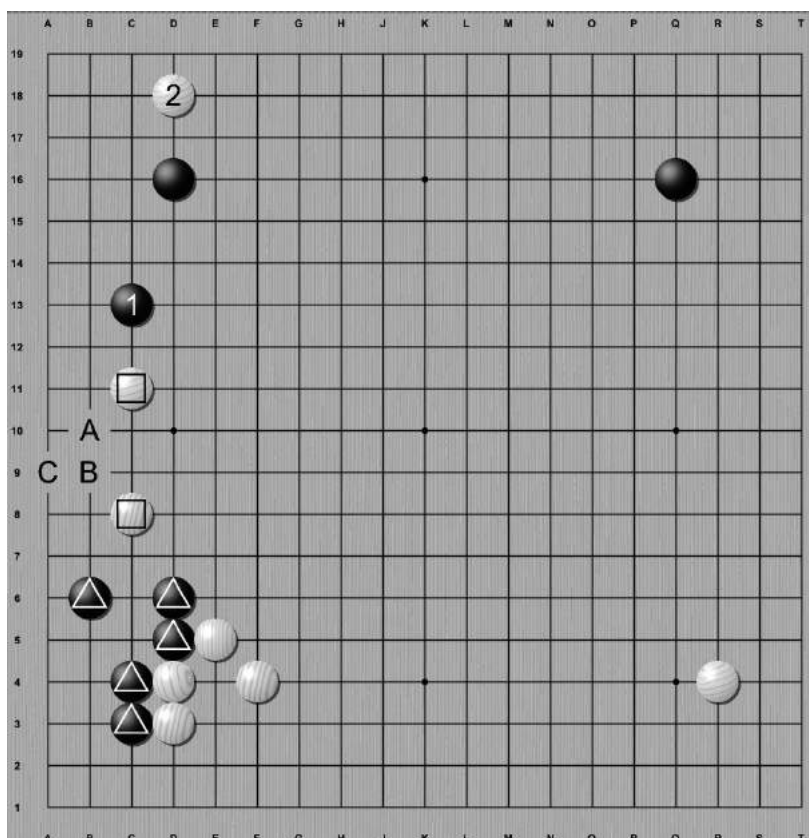
Todos los puntos marcados están ahora profundamente rodeados por los muros de Blanco, así que el beneficio de Blanco en puntos e influencia es mayor que lo que perdió.

La idea principal es crear la amenaza de un gran marco y atraer a nuestro oponente dentro de nuestra esfera de influencia. Cuando esté allí, podremos sacar provecho de su esfuerzo por sobrevivir. No tienes que matar a nuestro oponente para obtener beneficios, como acabas de ver. La compensación será usualmente tuya aunque tu oponente sobreviva, siempre y cuando lo empujes hacia la dirección correcta. Entonces, ¿cuáles son las pautas de esta táctica?

Cosas a tener en cuenta sobre los muros:

- Si tienes un muro, trata de extenderte lejos de él, al menos tantos puntos como el muro sea largo. Si tu oponente tiene un muro y quieres reducir su influencia, la misma idea se aplica.
- Intenta crear un marco grande y luego atrae a tu oponente. Cuando él sienta que tu área potencial es tan grande que tiene que invadirla para ganar, entonces normalmente tendrás que empujar sus piedras invasoras hacia tu muro y matar su invasión o aprovechar la serie de movimientos libres que ganarás atacando al grupo invasor débil simplemente extendiendo tu **línea de sector**.
- Debes convertir tu muro en territorio sólo si tu oponente ignora repetidamente la amenaza de que construyas un gran marco. Una vez que la finalización de tu estructura se convierte en el mayor movimiento del tablero y tu oponente todavía tiene miedo de hacer algo al respecto, entonces adelante y reclama ese territorio para ti.
- No seas codicioso y piensa que tienes que tener un gran muro para obtener beneficios. Recuerda que mientras construyes un muro, tu oponente suele tomar un territorio sólido para sí mismo. No dejes que tu oponente tome el territorio y reduzca la influencia de tu muro. Cuando tus movimientos de creación **de muro dejen de ser sente**, necesitas extenderte de tu muro o sufrir una gran reducción.
- Nunca crees un muro de piedras que se enfrente a las piedras de tu oponente. Ese "muro" es simplemente una cadena de piedras que no te ofrecen nada.

Ahora bien, todas estas ideas suenan muy bien sobre el papel, pero necesitan ser demostradas para ser más claramente definidas y comprendidas. Veamos un ejemplo que resalta todos estos puntos:



En este juego Negro juega el **movimiento 1** para presionar las dos piedras marcadas de Blanco.

Este movimiento es una gran extensión del caballero desde el **punto 4-4** de la esquina, así que Negro está atacando y expandiendo su área al mismo tiempo.

¿Por qué este movimiento es un ataque severo? Vimos en los capítulos anteriores que el salto de dos espacios es un movimiento común usado para crear una base para un grupo, pero cuando ese grupo de piedras está rodeado por piedras opuestas, entonces la base está amenazada. En este caso el **movimiento 1** y las piedras marcadas con un triángulo, están demasiado cerca para ser cómodas, como veremos en la siguiente página. Negro puede jugar **A** o **B** para quitarle la base de piedras de Blanco, o incluso el **salto del mono** en **C** para privar a Blanco del espacio ocular.

A pesar de eso, Blanco está molesto por la perspectiva de que Negro crezca en la parte superior e ignora la peligrosa situación de su grupo y juega el **movimiento 2...**

Una base de dos saltos espaciales rodeada está en problemas

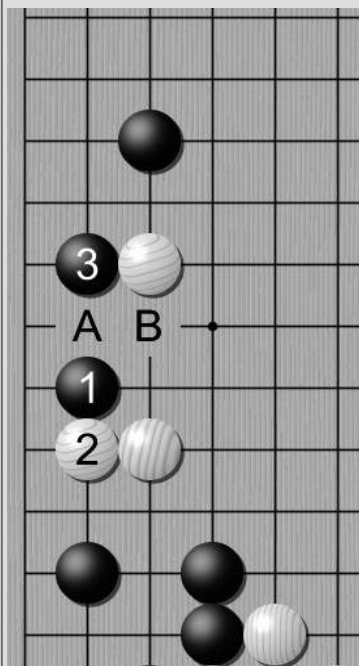
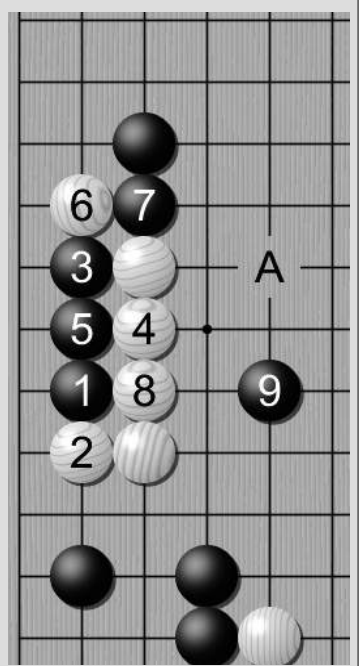


Imagen izquierda: Con la ayuda de las piedras cercanas Negro puede jugar el **mov. 1**. Si Blanco bloquea con el **mov. 2**, ahora Negro puede jugar el **mov. 3** e intentar conectar con su otra piedra. Blanco no puede jugar en **A**, porque la respuesta de Negro en **B** colocaría la piedra de Blanco en atari. **Imagen derecha:** Blanco entonces sólo puede extenderse con el **4** e intentar mantener sus piedras conectadas. Negro **5** se conecta y amenaza con desconectar a Blanco y se defiende del **mov. 6**. Después de Negro **7**, la piedra de Blanco tiene dos libertades y las tres piedras de Negro tienen tres libertades. Blanco **8** se conecta y Negro **9** ataca al grupo de Blanco que ahora no tiene ojos y tiene que huir con un movimiento alrededor de **A**. Negro se ha beneficiado enormemente y ganará aún más persiguiendo al débil grupo de Blanco alrededor del tablero.



¡No dejen que sus piedras se pongan en esa posición!

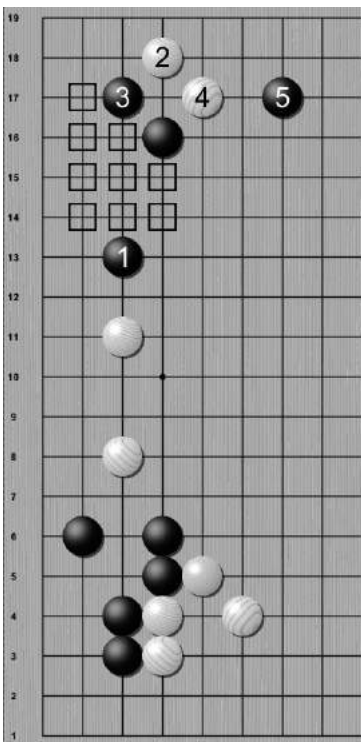
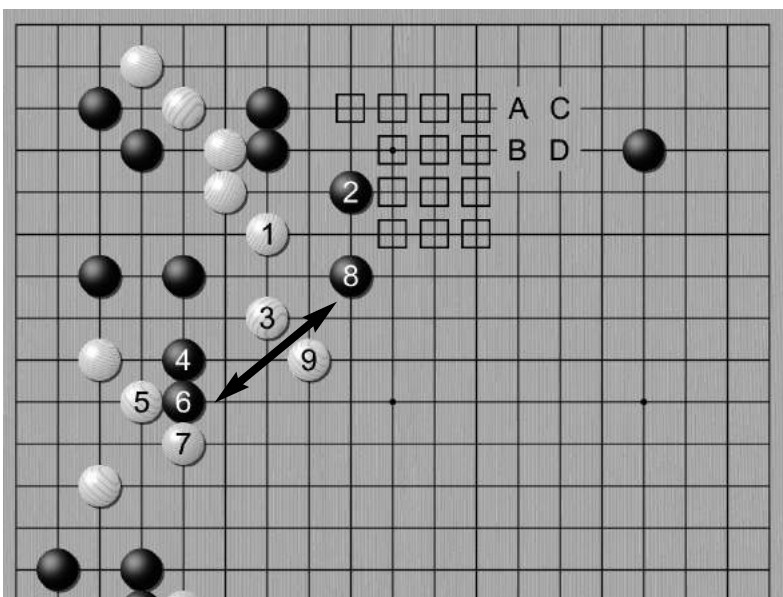
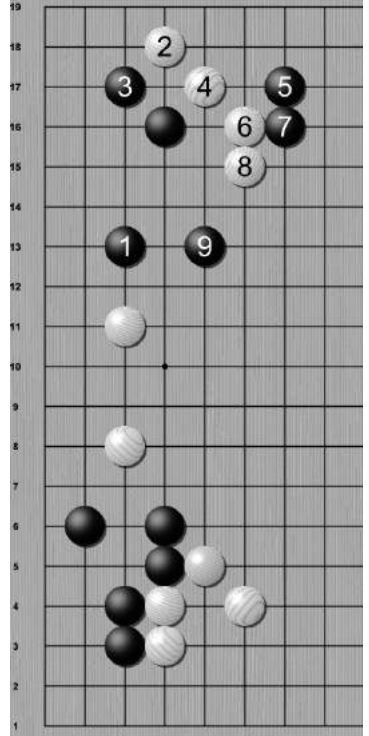


Imagen izquierda: El negro juega el **mov. 3** para proteger la base de su grupo. Después del **mov. 3**, los puntos cuadrados marcados serán difíciles de disputar para Blanco y ahora que Negro está a salvo, puede atacar a Blanco con fuerza. Blanco quiere disputar la esquina, sin embargo, y juega un movimiento lento en el **4**, que debería haber sido alrededor del **mov. 5** para crear una base. Ahora las piedras de Blanco no tienen ojos, así que Negro **5** es un ataque de pinza muy severo.

Imagen derecha: Blanco trata de salir, pero después de algunos cambios obvios en el **6** al **8**, no está más cerca de crear una base para su grupo. Negro **9** se asegura de que su grupo no pueda morir y está separando a Blanco de sus dos piedras solitarias que están cada vez más rodeadas. *Cuando tus grupos son fuertes, tus ataques también pueden ser fuertes.* Si no, entonces eventualmente serán contraatacados.



Pongamos a cero el contador de movimientos y veamos qué pasó después. Blanco está tratando de salir lentamente con el **mov. 1** y tal vez contraatacar las dos piedras de Negro, pero Negro **2** defiende sus piedras y restringe las opciones de dirección de Blanco. Cortado desde arriba, Blanco se ve obligado a saltar en **3** y Negro juega el **mov. 4** que amenaza indirectamente a ambos grupos de Blanco. Ahora Blanco ya no puede ignorar sus dos piedras. Tiene que defenderlas en el intercambio de **mov. 5** a **7**. El grupo de Blanco todavía no está a salvo (la posibilidad de *salto del mono* que mencionamos antes todavía puede privarlo de sus ojos), pero Negro quiere construir influencia y juega el **mov. 8** para amenazar de rodear a Blanco de nuevo, así que Blanco hace la diagonal en el

mov. 9 para mantener sus piedras frente a la *línea de sector* de Negro. Blanco está construyendo una cadena de piedras, **un muro que no mira a ninguna** parte y desperdicia sus últimos nueve movimientos para salvar todas esas piedras inútiles. Mientras tanto, Negro obtuvo un muro en la parte superior con influencia en el cuadrado marcó puntos frente a su esquina derecha y aseguró la vida para su grupo superior izquierdo. Así que, ¿qué movimiento es el mejor para el negro a continuación? ¿**A**, **B**, **C** o **D**?

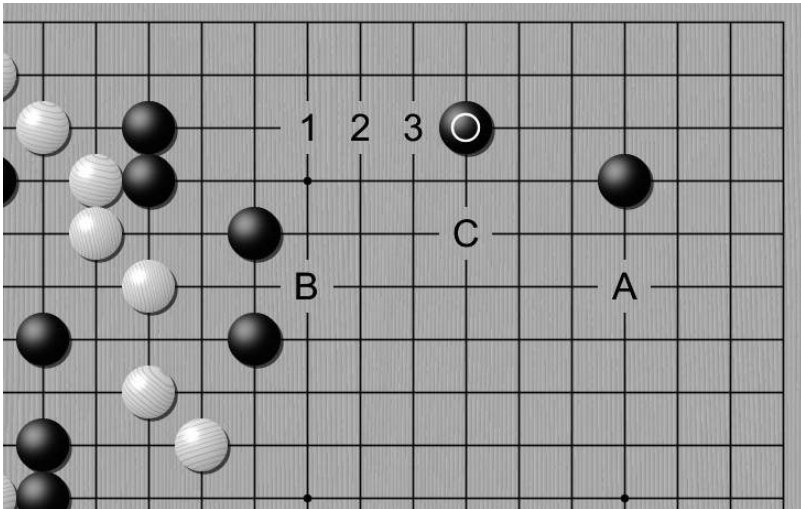


Imagen izquierda: Si Negro juega un movimiento más cerca del muro, entonces una invasión de Blanco es poco probable en cualquiera de los puntos alrededor de **1**, **2** o **3**. Simplemente no hay suficiente espacio allí para tal movimiento, pero hay muchos puntos débiles para apuntar a una reducción de esa área y su influencia, como **A**, **B** y **C**.

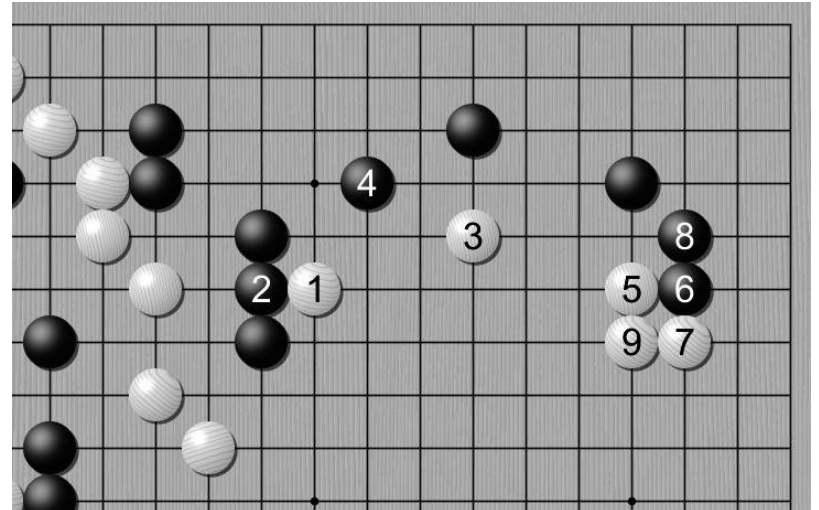


Imagen derecha: En una secuencia como esta, Blanco puede ocupar todos esos puntos y como el movimiento del gran caballero no es una gran defensa para la esquina, Negro podría verse obligado a jugar los movimientos defensivos en **6** y **8** para asegurar su beneficio en la esquina. Blanco ha reducido el potencial de Negro significativamente.

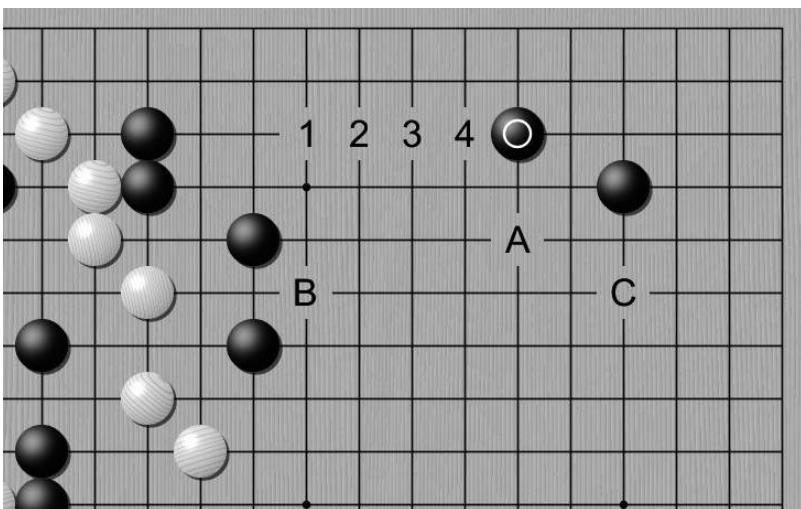


Imagen izquierda: Si Negro juega un movimiento más cerca de la esquina y más lejos del muro, entonces es más probable que ocurra una invasión de Blanco. Esta vez la esquina de Negro es más fuerte y puede jugar movimientos más severos. Por ejemplo, todavía hay puntos de reducción en **A**, **B** y **C**, pero no son tan efectivos como antes, porque ahora **B** está más lejos y Negro no necesita defender activamente su esquina contra una invasión.

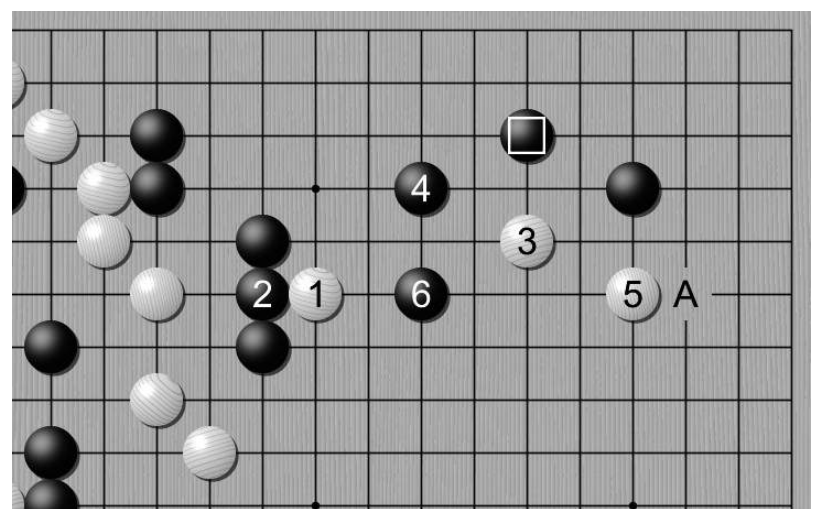
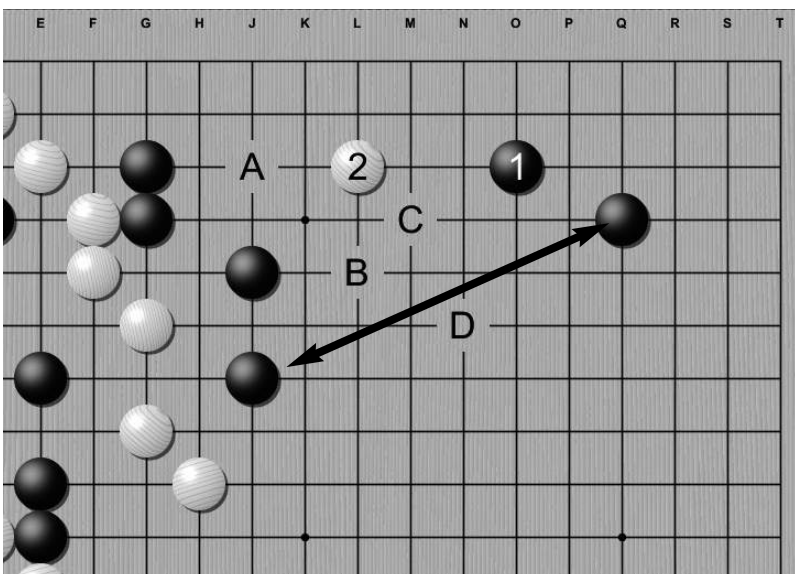
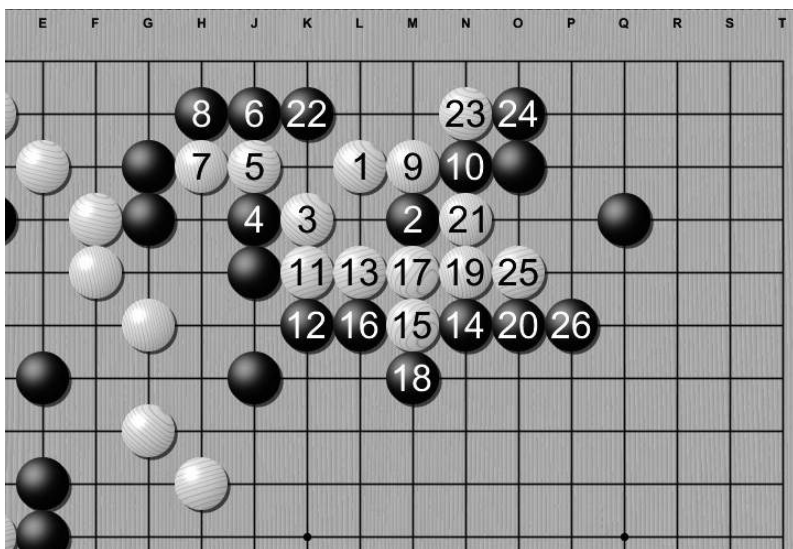


Imagen derecha: En una secuencia como esta, Blanco es cortado por la mitad ya que la piedra marcada en el cuadrado está defendiendo la esquina y el **movimiento 1** está más lejos de las otras piedras de Blanco. Esto significa que Negro puede jugar el movimiento de división en **6** y crear dos grupos débiles de Blanco que estarán inmediatamente en problemas.



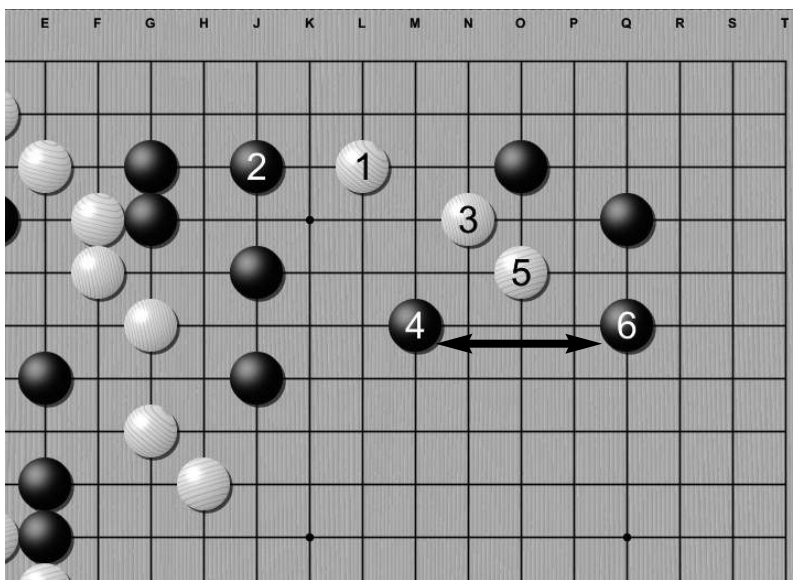
Así que, en el juego real, Negro eligió extenderse más allá del muro e invitar a una invasión, mientras defendía su esquina al mismo tiempo. Blanco vio la oportunidad y se lanzó a una invasión profunda, muy por detrás de la línea del sector enemigo.

Negro podría simplemente privar a la piedra de Blanco de espacio para los ojos con **A**, rodearla con **B** o el golpe de hombro en **C** o simplemente extender su línea de sector y hacer una gran red alrededor de la piedra de Blanco en **D**. Negro está preocupado por los defectos de su pequeño muro, así que eligió jugar **C**, pero en la mayoría de los casos las otras opciones que atacan al invasor desde lejos son por lo general más seguras y más eficaces...

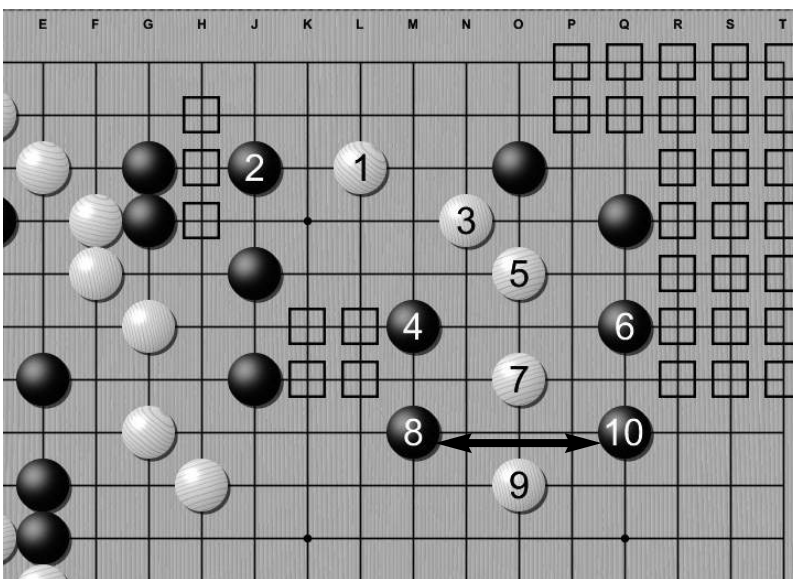


Las secuelas de la elección de Negro son un problema de vida o muerte, que es algo que discutiremos en el próximo capítulo y en este caso es una lucha muy complicada que podría haber ido en cualquier dirección.

Negro eventualmente gana la pelea, el grupo de Blanco muere y el juego termina efectivamente ya que Negro tiene todo el lado superior derecho del tablero, junto con la influencia exterior. A pesar de eso, **debes evitar meterte en esas peleas de ganar o perder**. No sólo son innecesariamente complicadas, sino que no hay razón para meterse en tales situaciones donde existen soluciones más fáciles e igualmente rentables.

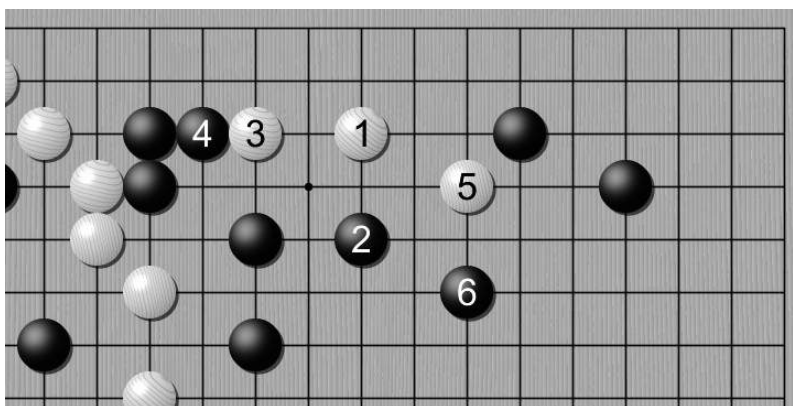


De hecho, **Negro 2** podría haber creado la forma de mesa (que es una buena forma como vimos en páginas anteriores), que habría privado a Blanco de cualquier posibilidad de vivir dentro de esa área. Ahora Blanco tiene que correr y Negro simplemente tiene que perseguir desde lejos y extender su **línea de sector** para obtener beneficios, sin ningún riesgo real. **Blanco 3** trata de crear un poco más de espacio, pero **Negro 4** también puede hacer otra buena forma para sus piedras. Blanco puede intentar el **mov. 5** para arrastrarse lentamente hacia afuera, pero el **mov. 6** de Negro simplemente extiende la línea de sector, rodeando las piedras de Blanco que no tienen ojo ni piedras cercanas para ayudarlas...



Blanco continúa saltando y corriendo con los **mov. 7 y 9** y la extensión de Negro de la línea de sector con los **mov. 8 y 10**, finalmente se queda atrás. Eso era de esperar. Negro tenía dos grupos que extender, mientras que Blanco sólo tenía uno, así que Blanco finalmente saldría, pero ¿a qué costo?

Mira todos esos puntos marcados al cuadrado. Ahora esos son todos puntos casi seguros para Negro, que perdió algunos de sus puntos originales, pero fue compensado por ellos con una esquina igualmente grande y un grupo central fuerte. ¿Qué ganó Blanco por sus problemas? ¡Dos cuerdas de piedras que no tienen ojos y todavía están en peligro!

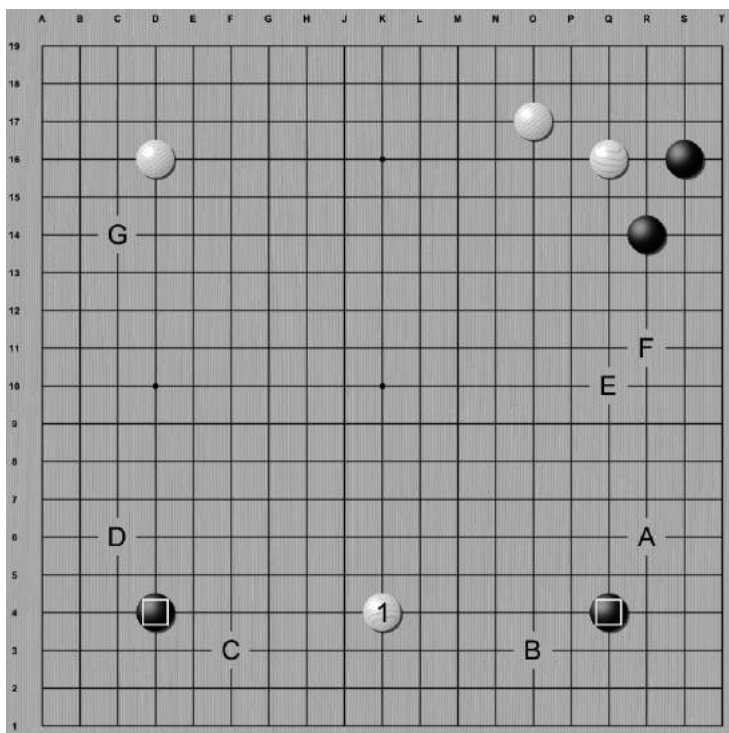


Incluso la tapa a las **2** podría haber sido mejor que el golpe en el hombro que Negro eligió en realidad. Si Blanco intenta hacer una pequeña base y amenaza con conectar con las piedras de la izquierda con el **mov. 3**, el mal formado **mov 4** detiene esa ambición y conecta las piedras de Negro. Ahora Blanco tuvo que correr de nuevo con el **mov 5** y después de **Negro 6** estamos de vuelta en un escenario de persecución similar al que acabamos de analizar.

Recuerde: No te asustes. Inviten a la invasión en sus propios términos y luego empujen a su oponente hacia su pared, o simplemente traten de extender su línea de sector una y otra vez. Mientras tu oponente está ocupado corriendo sus piedras por el tablero, tú estarás sacando provecho en otra parte persiguiéndolo.

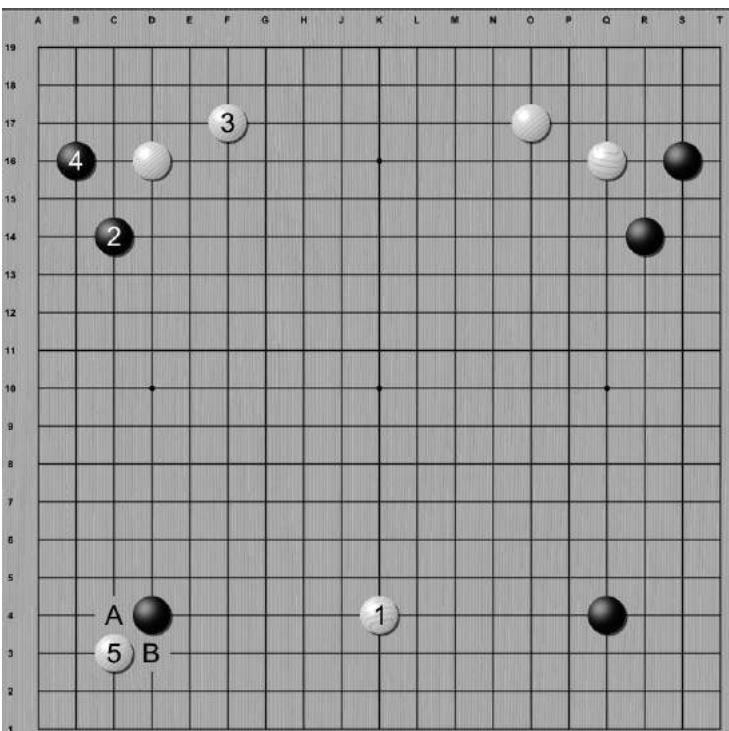
Tratar de usar la influencia con éxito es uno de los conceptos más difíciles de implementar en el juego. Le aseguro que incluso los mejores jugadores del mundo a veces cometen errores en su evaluación de si valía la pena intercambiar territorio por influencia, así que es una pregunta que se hará con frecuencia y en la que cometerá muchos errores.

A pesar de ello, hay una situación común en la que esa decisión se simplifica: Cuando el oponente tiene una buena posición en el tablero para borrar nuestra posible influencia, entonces no debemos esforzarnos por obtener influencia. En ese caso, cambiar nuestra estrategia para centrarnos en conseguir más territorio es casi seguro una buena idea. Este consejo puede sonar vago, pero normalmente es obvio en el tablero. Veamos un ejemplo práctico para comprender la situación y en la **página 139** veremos una situación más difícil en la que la respuesta no es tan obvia:



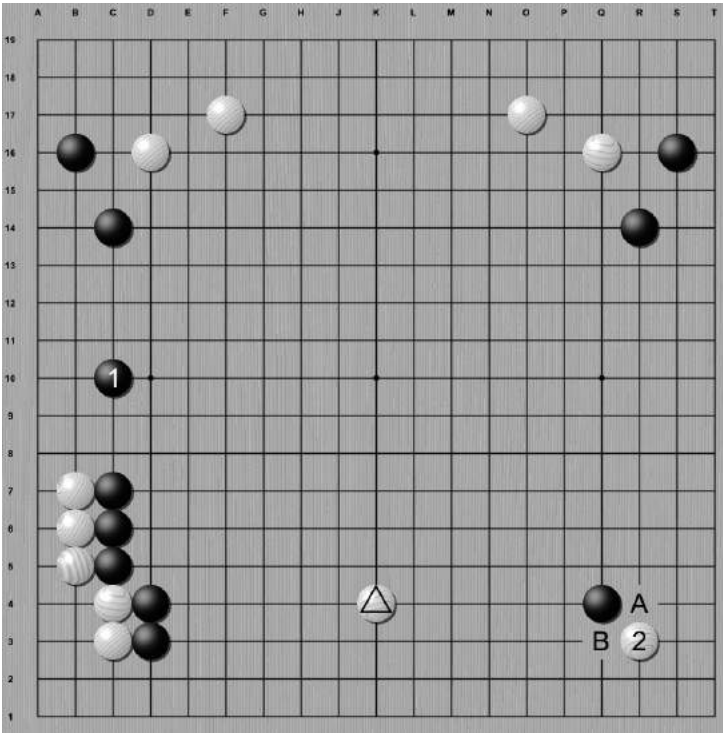
En este juego, Blanco dejó incompleto el joseki en la parte superior derecha y jugó el **mov. 1** justo entre las dos piedras de esquina de Negro. Este es un movimiento que inmediatamente obstaculiza los planes de Negro de ir por la influencia o tratar de construir un enorme marco en la parte inferior, además de que está perfectamente posicionado en caso de que Blanco quiera invadir las **3-3** esquinas en la parte inferior, como fue la tendencia después de AlphaGo. Negro tiene muchas opciones. Puede defender sus esquinas en **A**, **B**, **C** y **D**. Puede terminar el joseki en la parte superior derecha con **E** o **F** y centrarse en el lado derecho. Puede jugar en el área más grande del tablero en **G** y acercarse a la otra esquina de Blanco o jugar incluso algo totalmente diferente.

Esa última opción en **G** parece buena, ya que es el lado abierto más grande, pero en realidad es un movimiento que es al mismo tiempo codicioso y pasivo. Blanco está ignorando el peligro del **mov. 1** y está tratando de conseguir todo lo que puede, sin poner presión en la piedra Blanco...



Entonces, Negro se acerca a la esquina superior con el **mov. 2**. Blanco elige defender una vez con el **mov. 3**, pero luego deja al joseki sin terminar de nuevo y juega la invasión de la esquina **3-3** en el **mov. 5**.

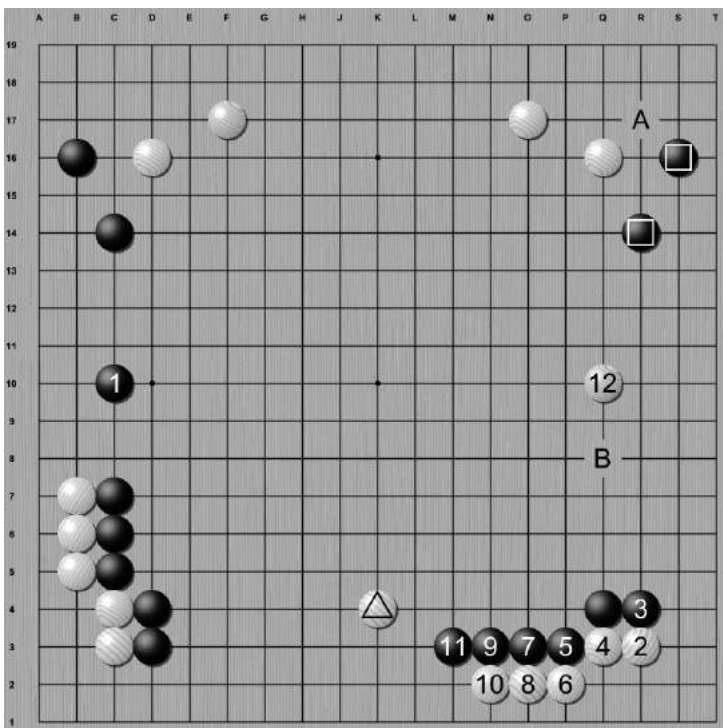
Dejar dos joseki sin terminar es un movimiento arriesgado, pero Blanco sabe que el joseki de la invasión de la esquina **3-3** termina con Blanco manteniendo sente, así que planea defender su lado superior eventualmente. Por ahora Blanco quiere aprovechar al máximo el **movimiento 1** y el hecho de que Negro no presiona su piedra. Negro ahora tiene dos opciones mediocres. Bloquear en **A** significa que Negro tendrá un muro frente a un espacio vacío que Blanco puede reducir. Bloquear en **B** significa que Negro tendrá un muro frente a una piedra de Blanco ya reduciendo su influencia. La opción **A** es mejor porque obliga a Blanco a usar su movimiento sente para reducir a Negro. Eso le da a Negro el tiempo para atacar al joseki inacabado y castigar la codicia de Blanco...



Pero el negro no bloquea en la dirección correcta. Después del joseki que ya hemos analizado anteriormente en el libro se juega con la notable excepción de que el **mov. 1** está más lejos del muro de Negro con el fin de conectar todo junto y al mismo tiempo terminar el joseki en la parte superior izquierda para Negro, dándole un grupo más fuerte para escenificar su ataque contra Blanco. Este es un movimiento dudoso que deja muchos puntos débiles para Negro, pero eso está fuera del alcance de este capítulo, así que vamos a centrarnos de nuevo en el asunto en cuestión.

Blanco está feliz de que su piedra marcada en el triángulo está justo donde la mayor parte de la influencia de Negro debería haber estado y que no tuvo que usar su movimiento sente para reducir a Negro, ¡así que también invade la otra esquina!

De nuevo, dos opciones mediocres, **A** y **B**. Blanco espera que Negro juegue la misma secuencia, pero Negro no está contento con ese resultado así que cambia de lado...



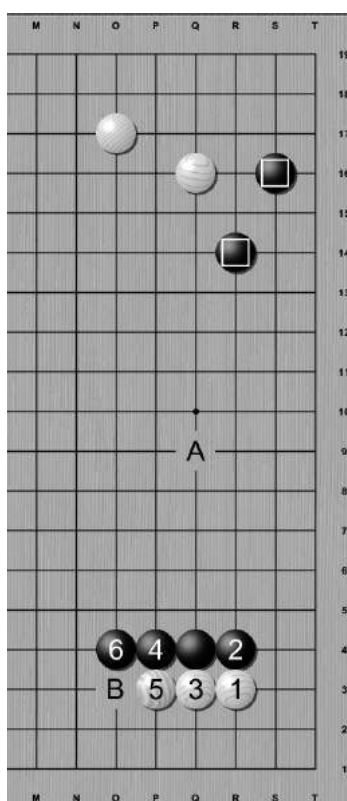
Ahora Negro bloquea desde el otro lado y completa el joseki correctamente también, pero el resultado todavía no es bueno.

Blanco 12 aterriza inmediatamente en el lugar correcto para molestar el muro de Negro y aplicar presión en las dos piedras marcadas arriba. Las piedras de Blanco están **vivas** en la esquina y Negro tiene un muro que no da a ninguna parte.

Negro podría jugar **A** y asegurarse de que sus piedras están vivas en la parte superior y dar la oportunidad a Blanco de reducirlo más en la parte inferior derecha. O Negro podría jugar **B** que está más cerca de su muro de lo que le hubiera gustado, pero está, al menos, usando su muro para ganar algo.

Ambas son opciones subóptimas y al final ambos lados del bloqueo resultaron ser malos para Negro.

Entonces, ¿cuál es la mejor opción? Debes evitar ser forzado por tu oponente a jugar movimientos que no están a tu favor. Si tu oponente ya ha reducido tu influencia potencial, ve por el territorio...

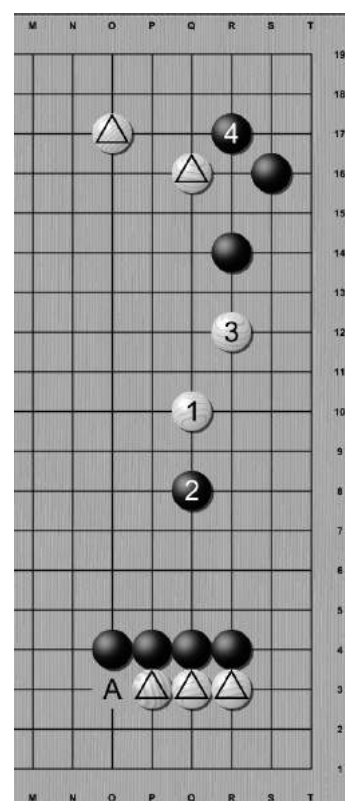


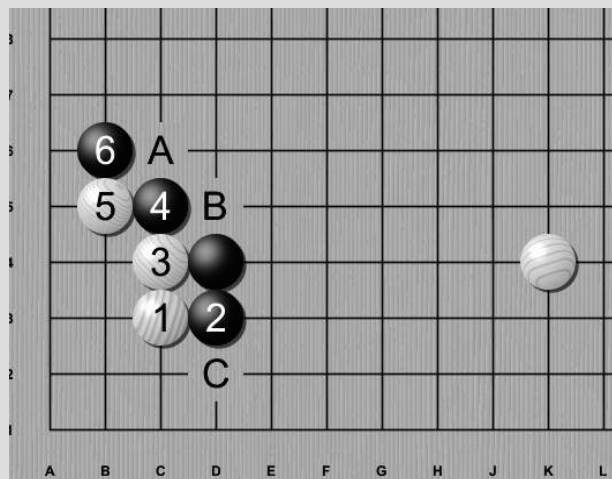
Sí, pero ¿cómo? Aunque no conozcas a un joseki para recuperar tu esquina, al menos juega algo sencillo como el siguiente ejemplo, en lugar de seguir ciegamente a un joseki que no te gusta. **Sólo recuerda tu objetivo y mantente consistente.**

En este caso, si no puedes recuperar tu territorio, entonces quieres evitar que Blanco termine la secuencia con sente.

Imagen de la izquierda: Negro no juega el hane. Los **mov. 4** y **6** simplemente extienden el grupo de Negro y ahora **A** y **B** son miai. Si Blanco juega **B** para asegurar su territorio, entonces Negro juega **A** y asegura su influencia y ayuda un poco a las piedras marcadas.

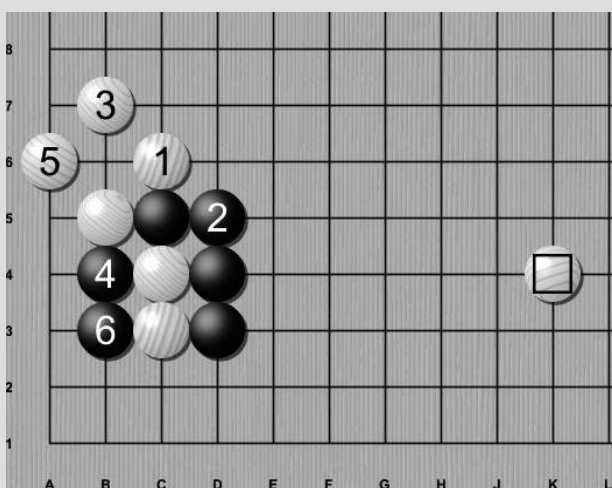
Imagen derecha: Blanco decide atenerse a su plan original y jugar en el punto de estrella y reducir la influencia de Negro. **Negro 2** está otra vez muy cerca, pero Blanco no tiene suficiente espacio para moverse. Después del intercambio de **mov. 3** y **4**, ahora los tres grupos de Blanco están en peligro. A diferencia del juego real, Blanco no está vivo en la esquina inferior y Negro puede seguir jugando **A** y hacer que Blanco se preocupe. **¡Pero hay una mejor manera!**



Extra joseki contra la invasión 3-3 cuando la influencia podría estar comprometida

Después de que AlphaGo pusiera en el punto de mira la temprana invasión de la esquina 3-3, este joseki se ha hecho más popular en nuestro nivel, ya que es una herramienta que nos devuelve la esquina o nos da influencia hacia dos lados en lugar de uno!

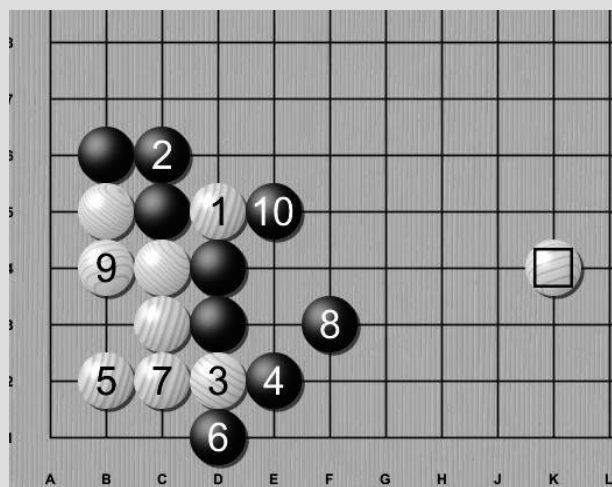
El primer movimiento del joseki es prácticamente el **mov. 6**. Hasta el **mov. 5** todo sigue el habitual joseki, pero el **mov. 6** es un **doble hane** que obliga a Blanco a elegir lo que quiere. Esto ya es una pequeña victoria para Negro, ya que todas las elecciones conducen a mejores resultados que los que vimos en las páginas anteriores, si su influencia se ha visto comprometida. Así, Blanco puede jugar el atari en **A**, el atari en **B** o el hane en **C**...

**Opción A - El negro recupera la esquina**

A diferencia de lo que hicimos en el capítulo de joseki, en este caso no analizaremos en exceso todas las posibilidades, porque las opciones suelen ser obvias y es bueno practicar tratando de encontrar las respuestas incorrectas, en preparación para el próximo capítulo. Sin embargo, revisaremos **las secuencias correctas**.

Blanco 1 es atari, así que **Negro 2** es la respuesta obvia.

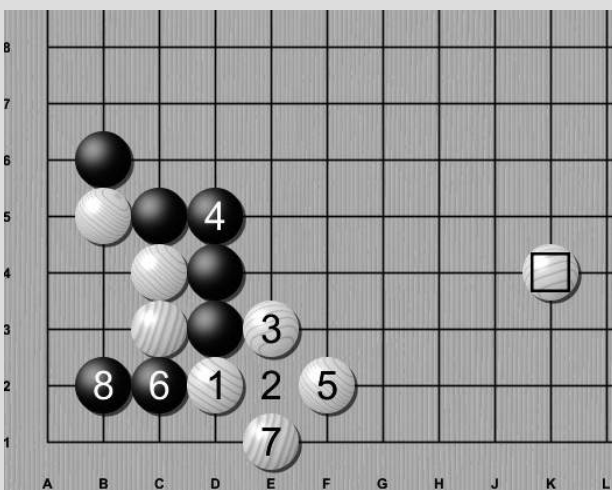
Blanco 3 coloca otra piedra negra en atari, pero Negro colocará a Blanco en atari con el **mov. 4**. Blanco se ve obligado a capturar a Negro con el **mov. 5** y **Negro 6** captura las piedras de Blanco, reclamando la esquina. La piedra marcada sigue siendo molesta, pero Negro ahora tiene la esquina y puede atacar Blanco.

**Opción B - El negro tiene influencia en ambos lados**

Blanco 1 coloca la piedra de Negro en atari, así que **Negro 2** se extiende.

Blanco 3 hace el hane reduciendo las libertades de Negro, así que Negro necesita responder en el **mov 4**. Blanco podría conectarse, pero quiere más espacio para los ojos en la esquina así que juega la conexión de la boca del tigre en el **mov 5**.

Negro 6 coloca a Blanco en el atari, así que el **mov 7** es forzado. Ahora Negro necesita defender sus puntos de corte en el **mov 8** y Blanco tiene tiempo para vivir con el **mov 9**. **Negro 10** es el toque final de este joseki y si Negro tiene la **escalera**, la piedra de Blanco es capturada. La piedra marcada sigue siendo molesta, pero Negro ahora tiene influencia en ambos lados.

**Opción C - Negro recupera la esquina (otra vez)**

Blanco 1 va inmediatamente a las manzanas de Hane y **Negro 2**.

Blanco 3 hace otro turno y amenaza con capturar todas las piedras de Negro, pero **Negro 4** conecta.

Blanco 5 coloca la piedra negra en atari y **Negro 6** hace lo mismo con la piedra de Blanco, forzando la captura en el **mov. 7**.

Negro 8 vuelve a capturar la esquina y obtiene influencia en el lado izquierdo. Blanco obtiene sente y una buena forma, enfrentando su piedra marcada. Un resultado equilibrado. Noten que los dos jugadores prácticamente cambiaron de lado y ahora Negro está en el lado izquierdo y Blanco en el lado inferior.

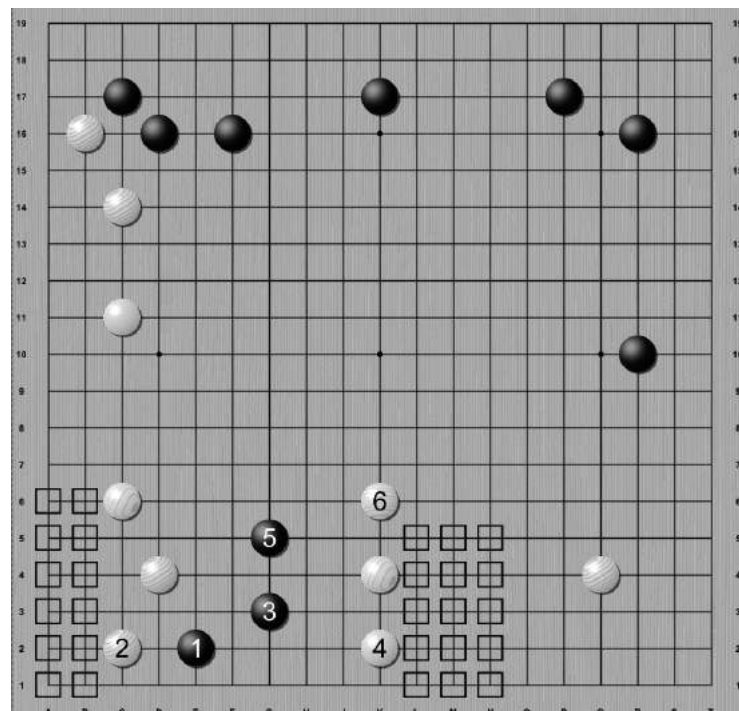
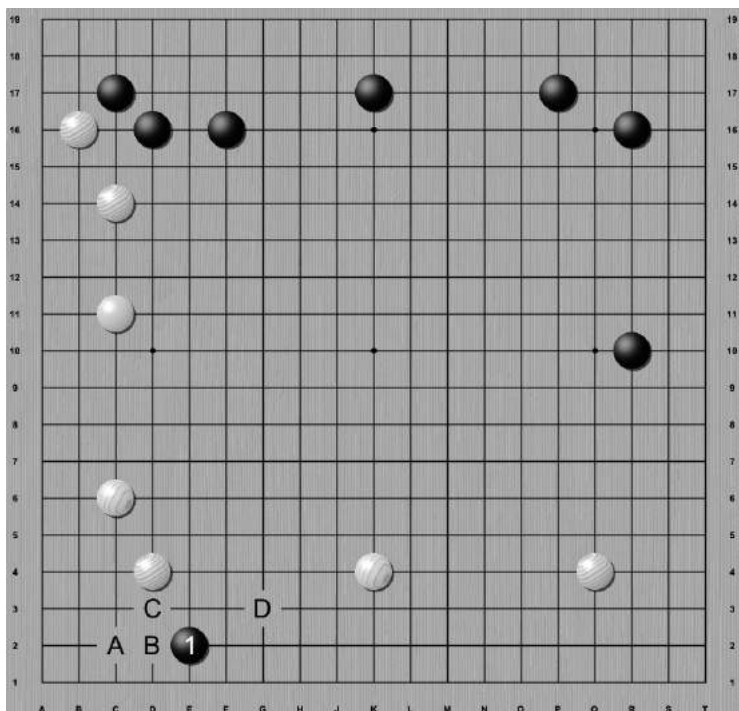


Imagen izquierda: Lo que queremos es estar a salvo, usar nuestra influencia y las piedras cercanas y ganar todo lo que podamos, mientras el oponente trata de vivir. En este juego, ambos jugadores dividen el tablero en diagonal y **Negro 1** es la primera invasión del juego. Blanco podría jugar **B** o **C**, pero eso sería demasiado complicado. La opción **D** no está haciendo mucho y le da la esquina izquierda a Negro gratis, así que Blanco elige el camino más seguro que protege la esquina y estabiliza el grupo de Blanco: La opción **A**.

Imagen derecha: Después de que Blanco jugó el **mov. 2**, Negro no tiene espacio para los ojos, así que necesita correr e intentar crearle un espacio con el **mov. 3**. Blanco simplemente desciende con el **mov. 4** y elimina la posibilidad de que Negro viva allí, así que Negro tiene que correr de nuevo con el **mov. 5** y Blanco lo sigue con el **mov. 6**. Mira cuidadosamente los puntos marcados en el cuadro. Blanco gana esos puntos sin ningún esfuerzo, mientras que Negro lucha...

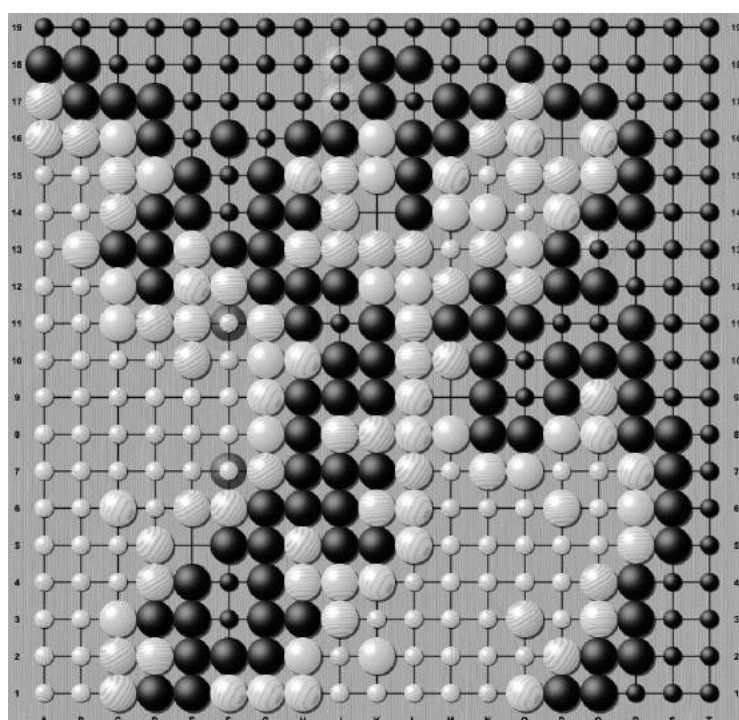
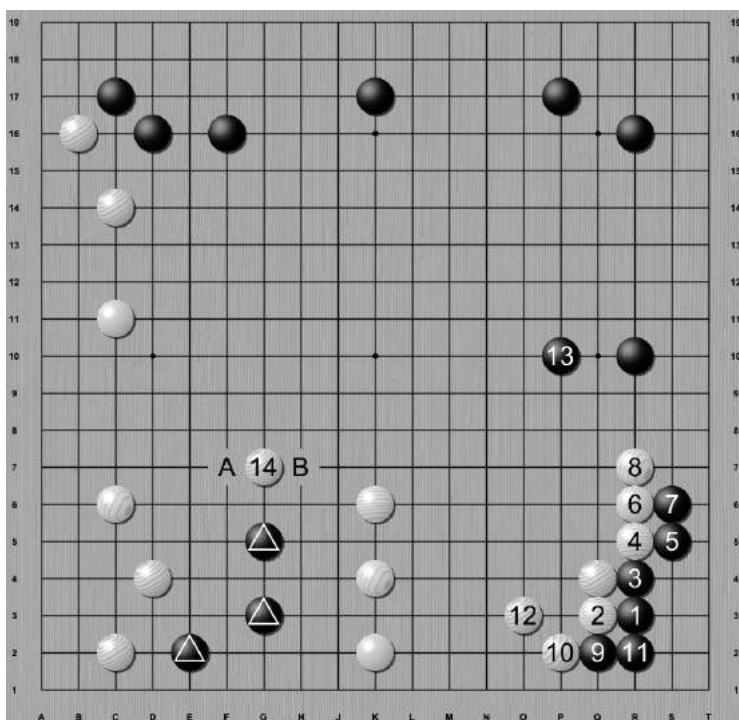
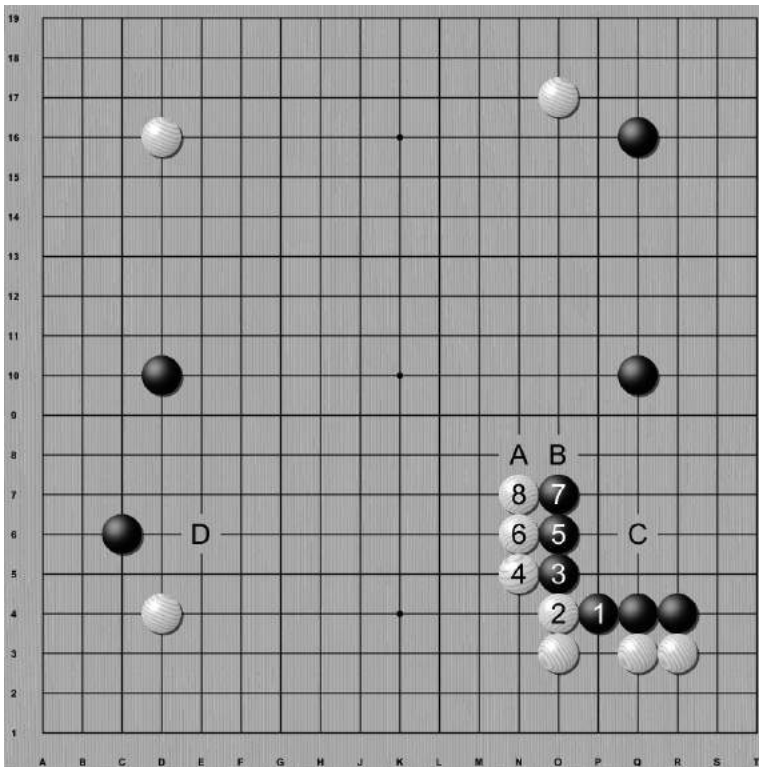


Imagen izquierda: Negro cree que está a salvo y juega la invasión de la esquina inferior derecha 3-3. Después de que el joseki es jugado, Negro usa sente para jugar el **mov. 13**, que expande el marco superior de Negro y amenaza el marco de Blanco en la parte inferior. Pero Negro se olvida de las tres piedras marcadas y después de que **Blanco 14** las rodea, Negro debe luchar una larga batalla con **A** o **B** para escapar y alcanzar la ayuda y sobrevivir.

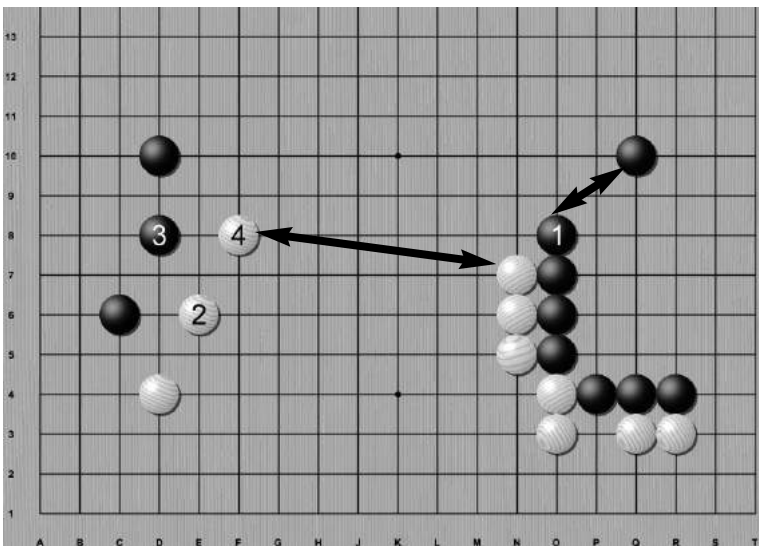
Imagen derecha: Negro logró escapar al final, ¡pero a qué costo! Blanco lo persiguió hasta la cima y obtuvo suficientes puntos para ganar.

Recuerde: a) Mantengan las cosas simples! Ataque desde lejos, trate de rodear. Esa es la forma más fácil de beneficiarse. b) Los movimientos urgentes son más importantes que los grandes movimientos. ¡Mantengan sus grupos a salvo!

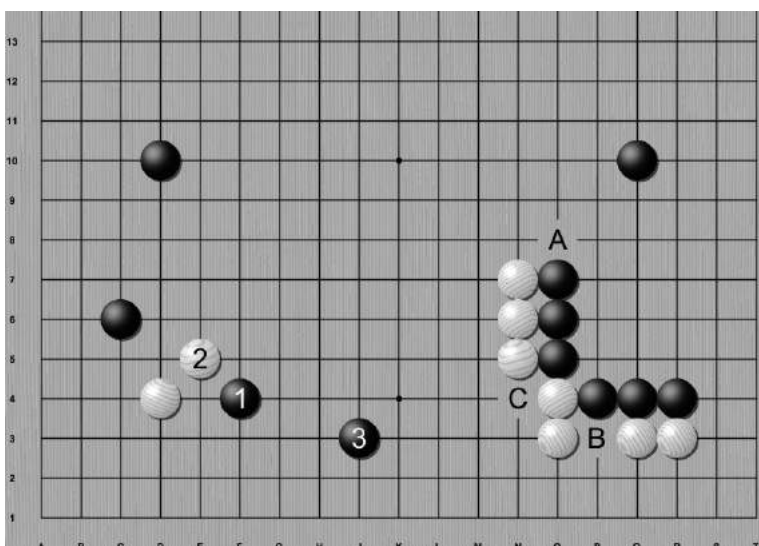
Decidir cuándo seguir jugando por influencia o territorio y cuándo parar, no siempre es fácil. Tenemos que tener en cuenta lo que está pasando en todo el tablero para decidir y esto suele ser difícil de hacer. La pauta general es que cuando nuestras tácticas empiezan a dar mucha compensación al oponente, debemos cambiar de marcha y tratar de revertir algunos de los daños. Juzgar qué problema y qué área es más grande en el tablero después de cada movimiento es tal vez el principal objetivo del juego y de la diversión. Veamos un ejemplo:



En este juego Negro está intentando una idea similar a la que proporcionamos al final de la **página 136** ocupando el punto de forma central con el **mov. 1**. El resto de los movimientos no son joseki y Blanco está empujando hacia arriba, ganando una enorme influencia mientras le da a Negro mucho o territorio. Negro necesita jugar todos los movimientos hasta el **mov. 7** para proteger su punto débil en **C**, pero no está contento en absoluto con la enorme influencia que Blanco está ganando. Los puntos principales en esta pelea local son **A** y **B**. Es el turno de Negro y puede seguir extendiéndose en **B** y conseguir más territorio seguro o golpear las piedras de Blanco en la cabeza en **A** y ampliar ese territorio, mientras le da a Blanco más influencia. Si Negro no juega con ninguno de los dos, Blanco puede jugar en **B** y reducir el grupo de Negro. Negro sabe que su grupo está a salvo, incluso si Blanco juega allí, por lo que está pensando en la siguiente imagen...

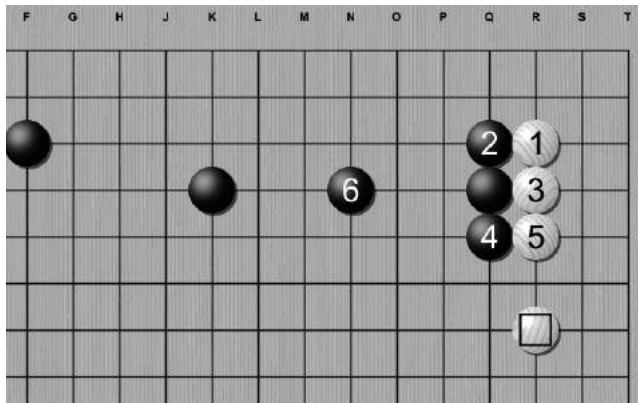


Si Negro sigue extendiendo sus piedras, entonces eso no hace ninguna diferencia en su pequeña línea de sector. Blanco tiene suficiente influencia ahora que puede simplemente dejar de seguirlo por el lado derecho y jugar el **mov. 2** por el lado izquierdo. Negro se verá obligado a jugar el **mov. 3** para defender la débil conexión entre sus piedras y luego Blanco, simplemente jugando el **mov. 4** habrá creado una línea de sector entre sus dos muros que abarca una gran parte del tablero! Negro simplemente no puede permitir que eso suceda, a cambio de unos pocos puntos en el lado derecho...

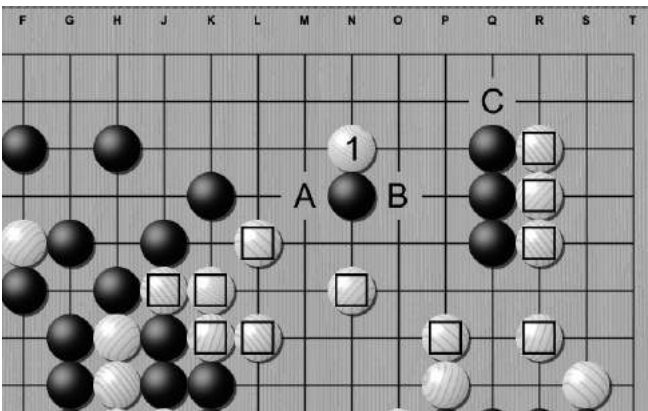


Así que, Negro no juega en **A** y juega el enfoque de doble esquina en el **mov. 1**. Blanco juega la extensión diagonal en el **mov. 2**, para que no se vea rodeado y Negro juega el movimiento del gran caballero en el **3** para crear una base y amenazar con aprovechar los puntos de corte en la formación de Blanco en **B** y **C**. Blanco jugará en **A** y causará problemas significativos a Negro, pero al menos Negro evitó la creación de un enorme marco. No es una decisión fácil y ninguno de los jugadores puede saber en este momento del juego si fue correcto o no.

El tablero está en constante cambio y las áreas que considerábamos seguras y asentadas, pueden eventualmente llegar a estar en peligro. Continuando con la idea de la reevaluación de todo el tablero en cada movimiento, debemos tener siempre presente que las invasiones que parecen imposibles en un punto temprano del juego, pueden llegar a ser muy factibles mientras el juego progresa y se colocan más piedras. En este sentido, **nunca debemos jugar pequeños movimientos de final de juego en las primeras etapas del juego**, para mantener tanto como sea posible aji para el futuro. Por ejemplo:

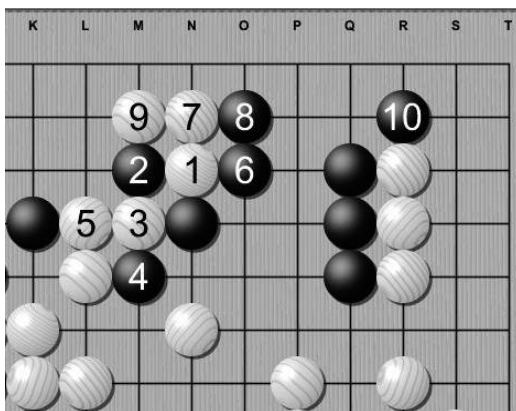


Este es otro juego en el que Negro fue por la solución simple de la **página 136**. En este caso no era necesario, ya que Negro ya tiene otra piedra cerca del **movimiento 6** y está sobreconcentrado, pero ahora piensa que toda esta parte superior es territorio sólido para él. Es cierto, que por ahora Blanco no puede disputar esta área en absoluto, así que hace lo que acabamos de decir. **Blanco evita jugar en esta área y ayuda a Negro a terminar el trabajo**. Entonces, Blanco juega en otra parte del tablero y Negro nunca encuentra una razón para reforzar estas piedras...



Pero el juego continúa y muchos movimientos después, las piedras de Negro sienten el calor. Echa un vistazo a las piedras marcadas de Blanco y compara la situación con la imagen anterior.

Negro nunca tuvo tiempo de reforzar las piedras de la parte superior derecha, ya que respondía a los movimientos de Blanco, pero en su mente esa área era segura y estaba asentada. Pero ese ya no era el caso. Después del **movimiento 1**, Blanco puede escapar aprovechando los puntos débiles en **A**, **B** o incluso **C**...



Lo que siguió a continuación fue una complicada situación de vida y muerte que es el tema del siguiente capítulo. Las imágenes de la lucha se proporcionan sólo como un ejemplo y un recordatorio de por qué señalamos que debemos tratar de mantener las cosas simples y evitar las peleas complejas, hasta que estemos seguros de que sabemos lo que estamos haciendo. Si elige estudiar la secuencia, algunos indicadores:

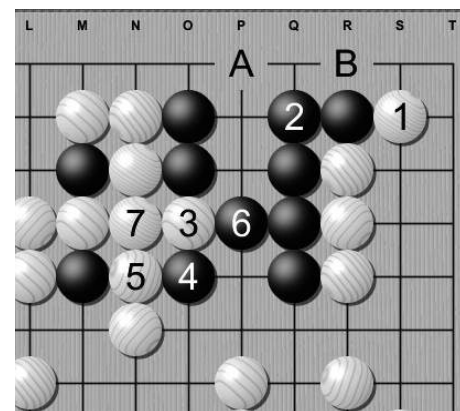


Imagen izquierda: Negro intenta cortar con el **mov. 2** y Blanco intenta conectar con el **mov. 3**. Negro coloca felizmente a Blanco en el atari con el **mov. 4**, prácticamente ayudándolo a jugar el **mov. 5** por gratis! Debería evitar este tipo de movimientos, pero Negro lo hace de nuevo con el **mov. 6**, que obliga a Blanco a jugar el **mov. 7**. Negro empuja con la **jugada 8** y demasiado tarde se da cuenta de que su piedra en la **2** es ahora capturada, después de la **jugada 9**. De repente se da cuenta de que ya no tiene dos ojos e intenta crear más espacio para vivir con el **mov. 10**.

Imagen derecha: El plan de Negro no funciona, a pesar de sus esfuerzos por empujar las piedras de alrededor, termina con esta forma que está muerta. ¿Por qué está muerta? Es el turno de Negro y **A** y **B** son **miai**. Si Negro juega con **A**, entonces Blanco juega con **B** y Negro tiene un solo ojo. Lo mismo ocurre en el caso opuesto, así que Negro está muerto.

El conocimiento de los combates cuerpo a cuerpo y las formas que llevan a la vida o a la muerte es muy importante cuando se planean las invasiones o las reducciones, así que esto es exactamente lo que vamos a enfocar a continuación. **¡La vida y la muerte!**

►► **Sobre la vida y la muerte**

La vida y la muerte es el tema de cuando su grupo está vivo o muerto, después de que una lucha de contacto cercano estalla. Estas peleas pueden ocurrir en cualquier parte del tablero, pero generalmente se encuentran en las esquinas y los lados, donde ocurren la mayoría de las invasiones.

Hay miles de problemas de vida y muerte (llamados **tsumego**) y hay libros específicamente dedicados a ellos, ya que un buen conocimiento de la vida y la muerte se considera una de las habilidades más importantes del juego. Se dice que una de las formas de mejorar rápidamente el Go es a través del estudio extensivo del tsumego. Sin embargo, hay que tener cuidado con estos consejos, porque centrarse totalmente en los problemas locales de vida y muerte, podría hacer que se pierda la visión más amplia y se calcule mal la situación de todo el tablero. Creo que el mejor consejo en este caso es el equilibrio y la moderación en todo.

Anteriormente hablamos extensamente sobre la forma de dos piedras y de muchas piedras en relación con cada una de ellas, pero no nos preocupamos demasiado por la cuestión de la forma en relación con la forma del ojo que está creando y si esa forma puede crear dos ojos o no. Nuestro objetivo más básico para la solución de un tsumego es **forzar al oponente con movimientos sente** a terminar con una forma que no puede crear dos ojos.

Antes de lograr nuestro objetivo, es razonable decir que primero tenemos que saber cómo es este objetivo. En tsumego, necesitamos hacer que cada movimiento cuente y cada movimiento debe obligar al oponente a jugar de una manera particular. Necesitamos forzar a nuestro oponente, paso a paso, a su perdición y la mayoría de las veces, incluso si tenemos una idea general de lo que queremos jugar, la secuencia de las jugadas apropiadas puede marcar una **diferencia significativa** en cuanto a si conseguiremos matar al grupo de nuestro oponente o no.

No piense que esto es sólo una lección de ofensa extremadamente agresiva. Lejos de eso. El estudio de los problemas de vida y muerte es también un gran ejercicio de defensa. Te encontrarás con jugadores codiciosos que intentarán invadir casi todos los espacios de tu territorio, sin importar cuán fuerte seas en un área, y necesitas saber cómo lidiar con ellos. Atacarlos en este caso es en realidad una defensa forzada. También necesitarás conocer las formas de vida habituales y los puntos débiles generales que aparecen en un problema de vida o muerte en el juego, para asegurarte de que tus grupos puedan soportar el ataque del oponente. **En el Go, el conocimiento del ataque, es esencialmente el conocimiento de la defensa y viceversa.**

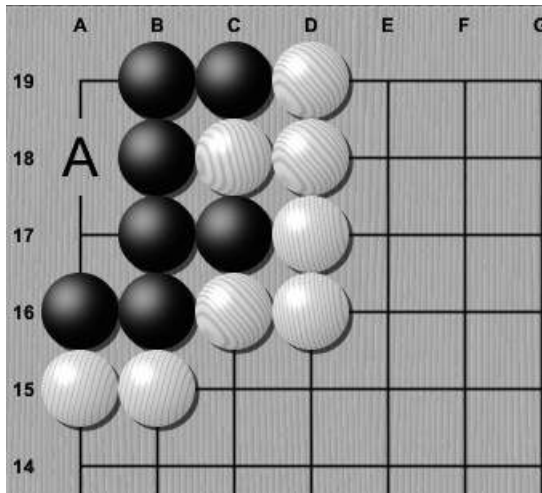
A veces la gente se queja de que los problemas de vida y muerte son innecesariamente complejos y que algunos problemas particulares nunca aparecerían en los juegos reales. A veces yo también me siento así, así que, en ese sentido, todos los ejemplos y problemas presentados, serán de **juegos reales**.

►► Formas vivas y muertas

El primer paso de nuestro estudio será el conocimiento de la mayoría de las formas vivas y muertas. Nuestro segundo paso, después de que hayamos puesto los ojos en nuestro objetivo, será explicar algunas ideas generales y las jugadas hábiles (llamadas **tesuji**) que pueden afectar a esas formas tanto en la defensa como en la ofensiva. Comencemos con las diversas formas y espacios.

Las formas de los espacios de tres puntos

Los espacios que consisten en tres puntos están vivos o muertos dependiendo de a quién le toque jugar. Teniendo en cuenta lo pequeños que son, esto significa que normalmente terminan muertos en el curso del juego, pero eso no significa que no puedas forzar a tu oponente a jugar en otro lugar para asegurarte el siguiente movimiento crítico. Veamos primero las posibles formas y veremos un ejemplo de tal manipulación.



La primera forma es **tres puntos en una fila**. El punto central de la **A** es el punto vital en este caso...

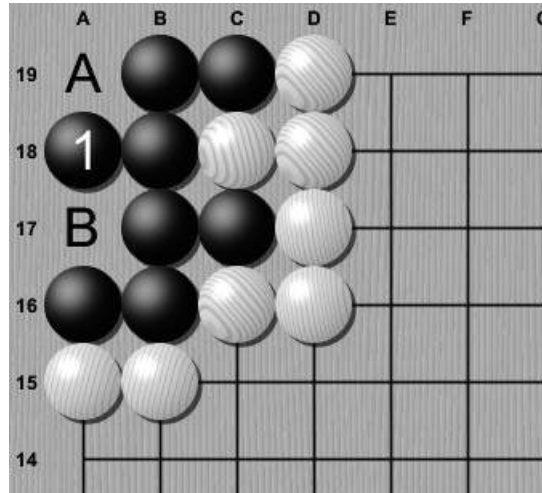
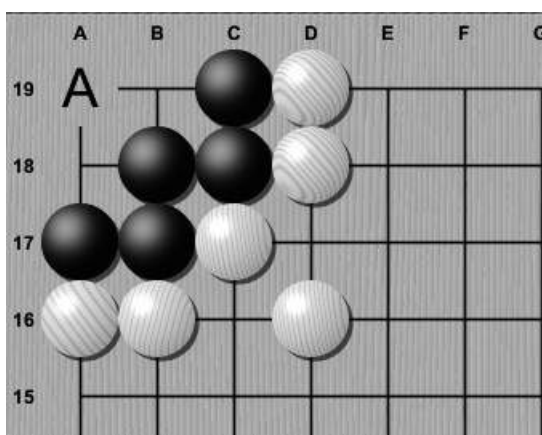
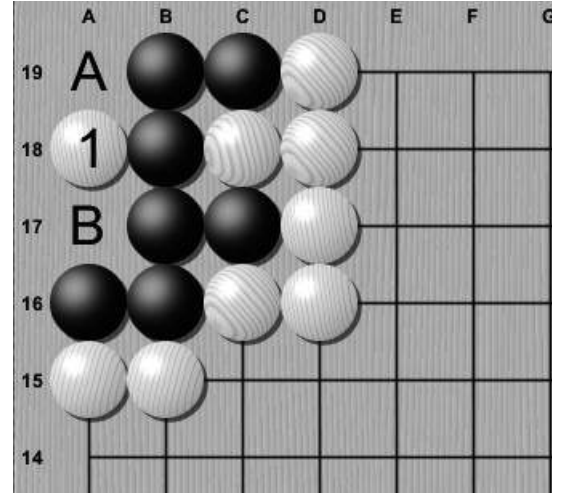


Imagen izquierda: Si Negro juega allí primero, entonces está vivo ya que tiene dos ojos en **A** y **B**.
Imagen derecha: Si Blanco juega primero, entonces Negro tiene un solo ojo, ya que tendrá que llenar las libertades en **A** y **B** para capturar a Blanco.



La segunda forma es la formación de la **tercera curva**. El centro en **A** es de nuevo el punto vital...

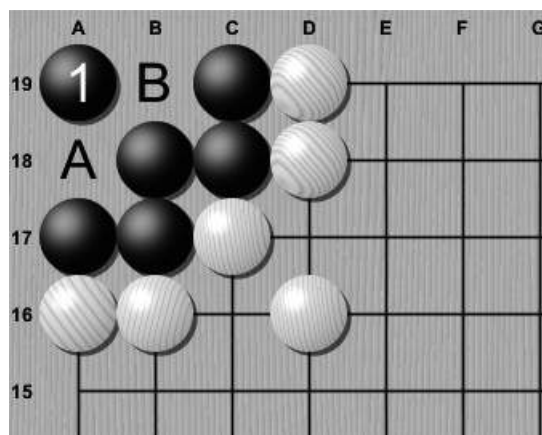
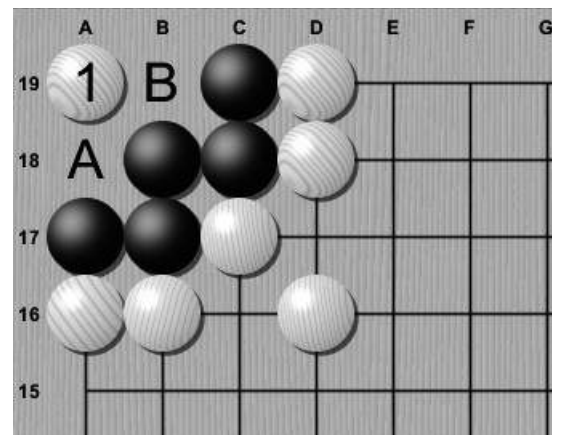


Imagen izquierda: Al igual que en la forma anterior, si Negro juega allí primero, entonces está vivo ya que tiene dos ojos en **A** y **B**.
Imagen derecha: Si Blanco juega primero, entonces Negro tiene un solo ojo.



Consejo útil: El centro de simetría de cada forma es usualmente crítico para el estado de esa forma. Lo mismo se aplica a los puntos alrededor de la posición donde una forma deja de ser simétrica. Muchos puntos vitales pueden ser encontrados usualmente buscando la simetría.

Como dijimos, debido a que el espacio ocular es demasiado pequeño, el jugador defensor suele acabar no siendo el que tiene el último movimiento que decide el destino de este grupo, pero a veces, cuando hay múltiples amenazas sobre la situación local, el jugador defensor puede acabar con sente en el momento crítico. Veamos un ejemplo real de juego:

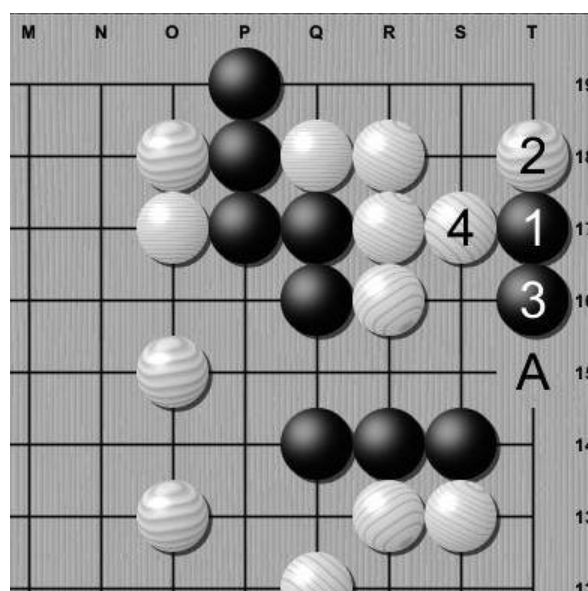
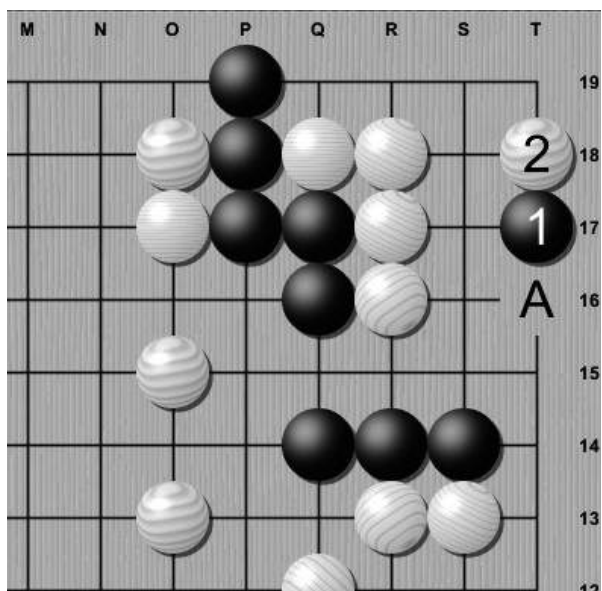


Imagen izquierda: Blanco tiene a Negro rodeado y Negro tiene a Blanco rodeado. Si Negro puede matar al grupo de Blanco en la esquina, entonces sobrevive. Si no, entonces el grupo Negro no tiene ojos y muere. Así que Negro necesita matar al grupo de Blanco con urgencia, así que intenta el salto del mono en **1** y Blanco hace una respuesta estándar en el **mov. 2**. Si Negro es atraído a jugar también la extensión estándar en **A**, entonces podría perder la pelea.

Imagen derecha: Si Negro se extiende, entonces Blanco puede simplemente continuar con el **mov. 4**. Ahora Negro puede sentir que si no juega en **A**, entonces Blanco puede jugar allí en el siguiente movimiento y colocar las piedras de Negro en atari, terminando efectivamente la lucha a favor de Blanco.

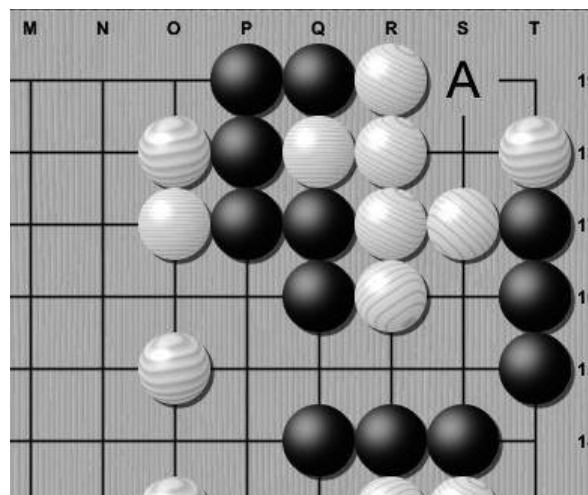
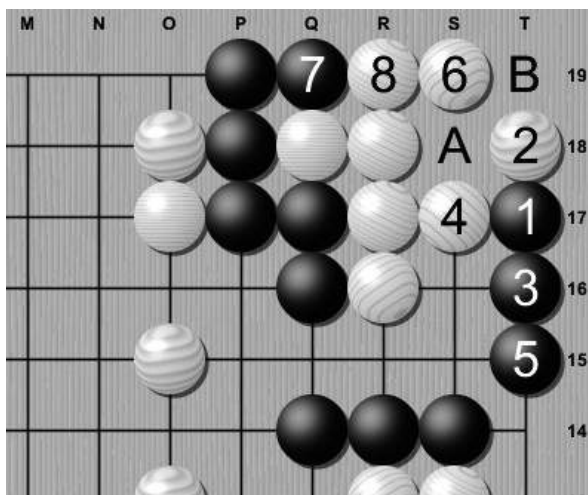


Imagen izquierda: Si Negro sigue la secuencia usual de salto del mono y juega el **mov. 5** para conectar sus piedras, ahora Blanco tiene sente y la forma de tres doblados, así que juega el **mov. 6** y se asegura de que su grupo esté vivo. Incluso después del intercambio de los **mov. 7** y **8**, nada puede amenazar los ojos de **A** y **B**. Blanco está vivo y Negro siente que fue forzado a jugar movimientos que no eran de su interés. En la **página 153** aprenderemos sobre el tesuji de lanzamiento que le habría dado a Negro otras opciones además de los movimientos estándar de salto del mono que habrían terminado esta lucha a favor de Negro.

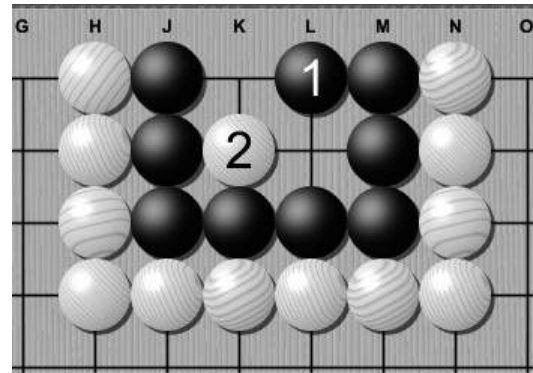
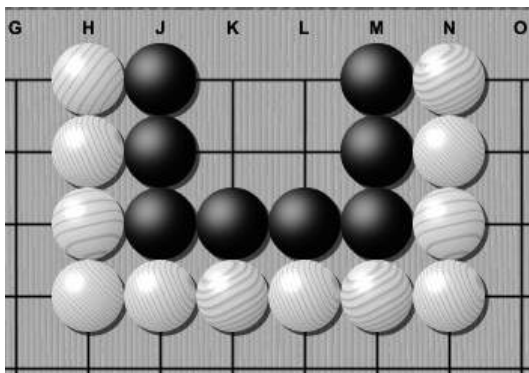
Imagen derecha: En caso de que no sea aparente que tenemos la forma de tres doblados, en esta imagen es obvio que el resultado final es de hecho la forma de tres doblados, donde Blanco logró ganar sente y jugar en **A** primero.

Consejo útil: Encontrar amenazas y movimientos sente en una pelea local es la clave para desbloquear el problema, para ambos lados. Si te ves obligado a responder a los movimientos de tu oponente para sobrevivir, entonces puedes estar seguro de que tiene una trampa esperándote. Mira con cuidado e intenta evitarla!

Formas de espacios de cuatro puntos

El estatus de las formas que consisten en cuatro puntos puede variar desde formas que están **muertas**, a formas cuyo estatus depende de quién juega primero y formas que están incondicionalmente **vivas**. Una de ellas puede incluso llevar a una lucha de ko, dependiendo de la situación y eso significa que con espacios compuestos por cuatro puntos podemos prácticamente experimentar todo el espectro de posibilidades, en cuanto a los resultados que pueden surgir de un problema de vida o muerte.

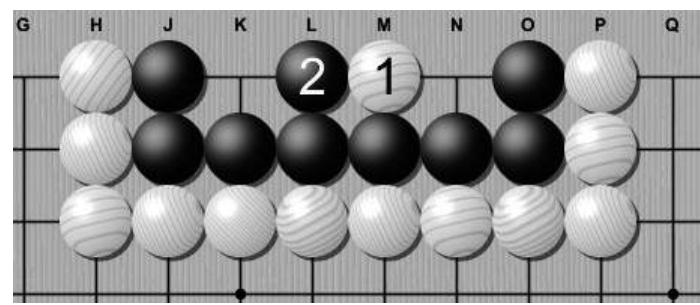
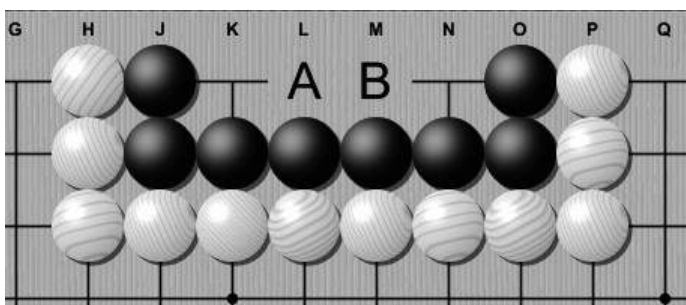
Con las formas que se complican cada vez más, vale la pena señalar que, por el momento, estamos revisando las formas con todas las piedras totalmente conectadas. La complejidad añadida de los defectos de las formas se discutirá más adelante en la **página 148**. Veamos las cinco formas y sus características:



Forma 1 - Cuatro puntos en un cuadrado (incondicionalmente muerto)

Imagen izquierda: Esta forma es totalmente simétrica y siempre lleva a la forma de tres doblesces.

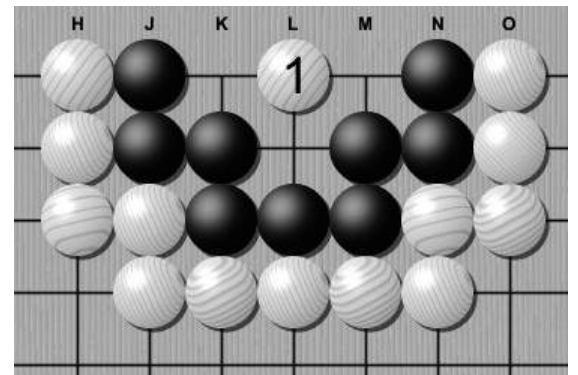
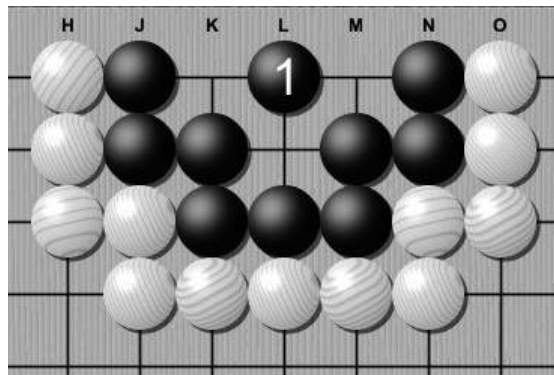
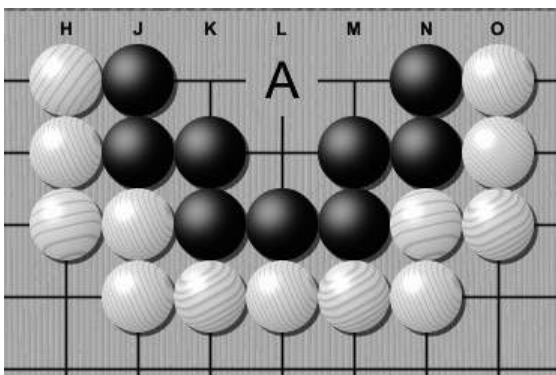
Imagen derecha: Esto significa que Blanco siempre llegará a ocupar el punto vital de la formación de los tres doblados y matará las piedras de Negro, incluso si Negro juega primero. Entonces, esta forma está **muerta**.



Forma 2 - Cuatro puntos en una línea (incondicionalmente vivo)

Imagen izquierda: Esta forma también es simétrica, pero aquí tenemos dos puntos vitales **A** y **B** que son **miai**.

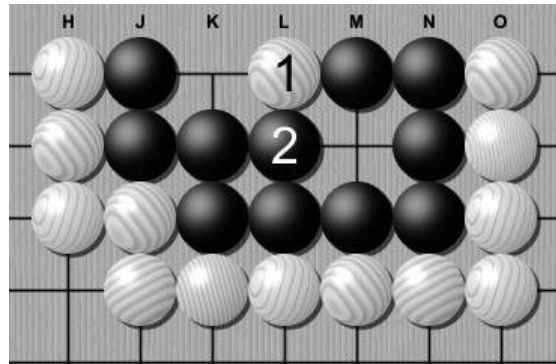
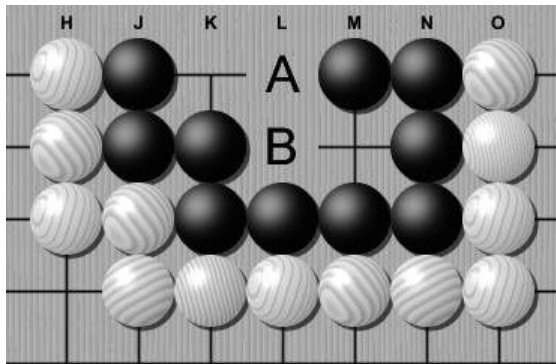
Imagen derecha: Aunque Blanco juegue primero, Negro puede jugar en el otro punto y hacer dos ojos. Así que, esta forma está **viva**.



Forma 3 - Cuatro puntos dispuestos en forma de media cruz (depende de quién juegue primero)

Imagen izquierda: Esta forma también es simétrica, pero aquí sólo tenemos un punto vital en la **A**.

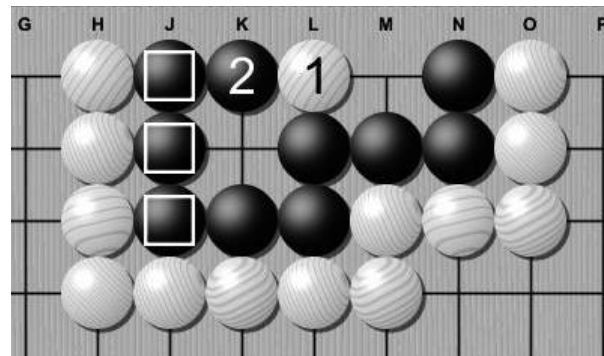
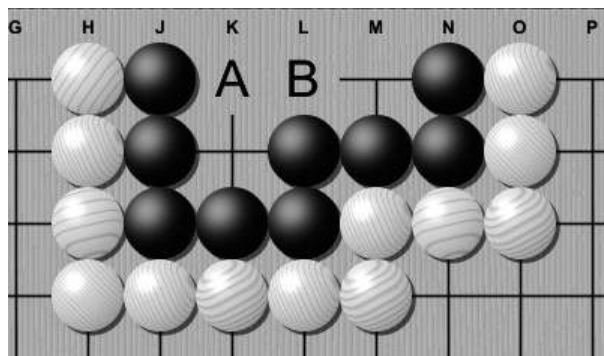
Imagen del centro/derecha: Dependiendo de quién juegue primero, Negro puede tener tres ojos y estar vivo o sólo un ojo y estar muerto (ya que necesita llenar todos esos puntos para capturar la piedra Blanco).



Forma 4 - Cuatro puntos dispuestos como una escalera (incondicionalmente vivo)

Imagen izquierda: Otra forma simétrica con dos puntos vitales, donde A y B son *miai*.

Imagen derecha: Aunque Blanco juegue primero, Negro puede jugar en el otro punto y hacer dos ojos. Así que, esta forma está *viva*.



Forma 5 - Cuatro puntos dispuestos en forma de L doblada (viva o caso especial)

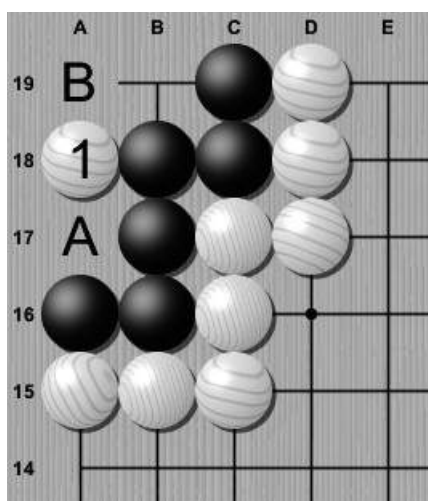
Imagen izquierda: Esta forma no es simétrica, pero a pesar de eso también tiene dos puntos vitales A y B que son *miai*.

Imagen derecha: Esto significa que esta forma está viva, al igual que la anterior, con una sola excepción cuando la dobla cuatro ubicada en la esquina. En ese caso, las piedras marcadas en el cuadrado faltan y son reemplazadas por el borde del tablero, creando un resultado diferente en esta secuencia...

Muchas cosas interesantes suceden en las esquinas por tres razones:

- Debido a la proximidad al borde del tablero, las libertades suelen ser muy escasas y eso puede alterar significativamente los parámetros del problema
- Dado que las esquinas son la intersección de los dos lados del tablero, esto crea puntos vitales únicos que pueden ser usados para crear o destruir ojos más fácilmente que cualquier otro lugar del tablero
- Los dos lados de la tabla reemplazan los muros sólidos de piedras amigas en la creación de las formas relativas, lo que puede alterar el estatus del grupo drásticamente

El cuatro doblado en la esquina es creado por la tercera razón y es ideal para introducirnos a estas propiedades de las esquinas. Veamos cómo funcionan sus cajas:

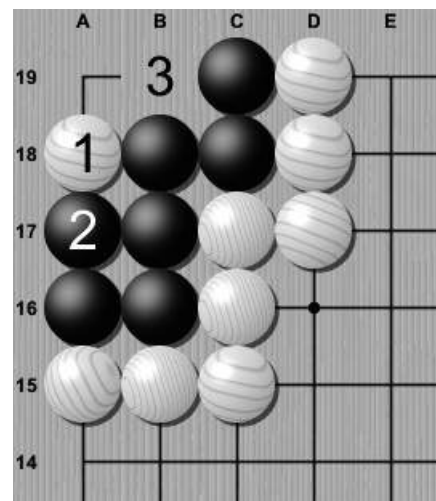


Caso 1

Forma de L doblada en la esquina con cero o uno fuera de las libertades

Imagen izquierda: Si Blanco juega en el punto vital en el **mov. 1**, ahora Negro necesita capturar esta piedra y sólo tiene A y B como sus opciones. Negro jugando B lleva a una pelea de ko.

Imagen derecha: Si Negro trata de hacer *atari* a la piedra de Blanco de esa manera coloca su propio grupo en *atari* también, así que si juega el **mov. 3**, Blanco capturaría todas las piedras de Negro...



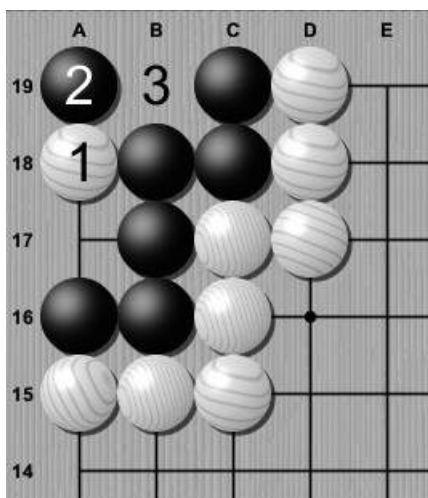
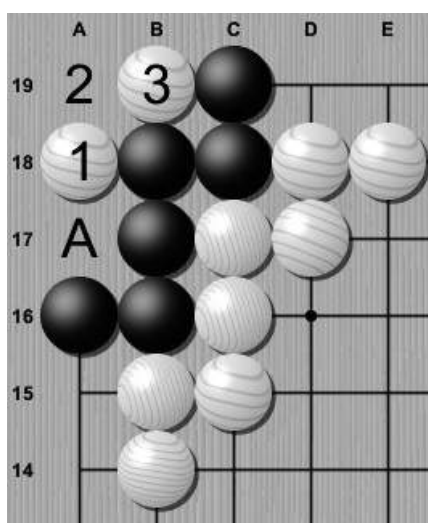
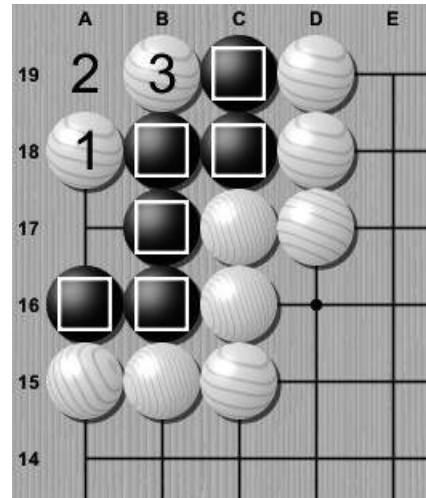


Imagen izquierda: Negro sólo puede jugar este **mov. 2**, pero como esta piedra está ahora sola en el borde del tablero, esto coloca inmediatamente la piedra de Negro en atari y Blanco puede capturarla con su siguiente movimiento.

Imagen derecha: En efecto, **Blanco 3** captura la piedra de Negro y coloca todas las piedras marcadas cuadradas en atari y comienza un *ko*. Negro necesita encontrar una *amenaza de ko* para tener la oportunidad de capturar de nuevo la piedra de Blanco con el **mov. 6**, como describimos en la **página 13**.

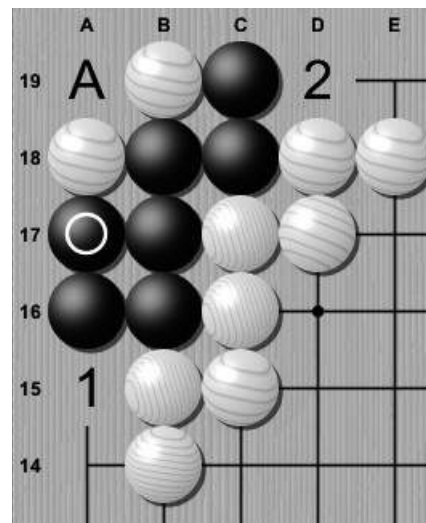


Caso 2

La forma de L doblada en la esquina con dos o más libertades exteriores

Imagen izquierda: Si se juegan las mismas jugadas que antes, las libertades exteriores extra dan a Negro la posibilidad de vivir con la interesante jugada en **A**.

Imagen derecha: Este es el resultado final. Blanco no puede jugar en A porque es un suicidio y no puede capturar Negro por las dos libertades marcadas. Si Blanco llena una de esas libertades, Negro captura dos piedras en A y hace dos ojos!

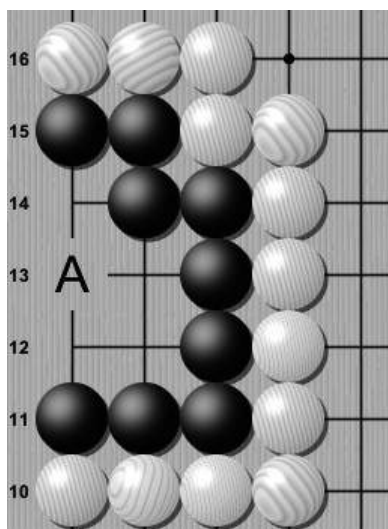


Dato interesante: Las reglas japonesas consideran la forma de L doblada en la esquina como muerta de hecho, aunque claramente puede sobrevivir en algunos casos. Hay cierta controversia en torno a esa decisión, especialmente porque otros conjuntos de reglas, como las reglas chinas, declaran que el ko debe jugarse para que las piedras se consideren muertas, pero no entraremos en detalles en ese debate.

Formas de espacios de cinco puntos

Es intuitivo que cuanto más grandes son los espacios, más fácil es para ellos ser considerados incondicionalmente vivos. **Esto es cierto en la mayoría de las formas hechas de cinco puntos**, pero aún así debemos ser muy cautelosos con dos formas particulares que surgen al añadir otro punto a espacios de cuatro puntos que estaban previamente comprometidos. Por ejemplo, los cuatro puntos de un cuadrado están incondicionalmente muertos. Si añadimos otro punto a esa forma, ahora se llama el "cinco voluminoso", pero ¿estará vivo ahora y cuál es el otro espacio de cinco puntos del que debemos preocuparnos?

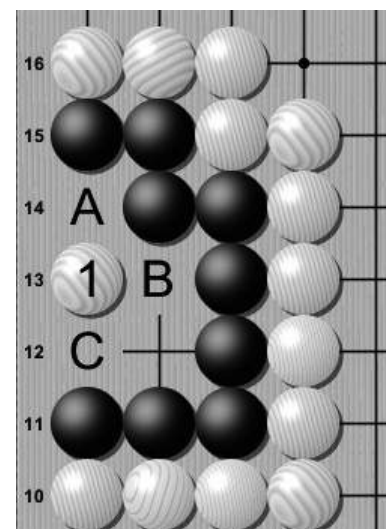
Veamos las respuestas a estas preguntas:

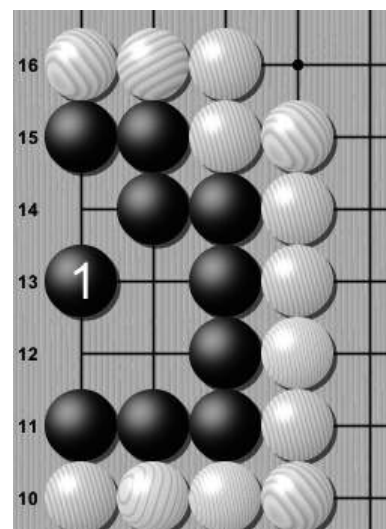
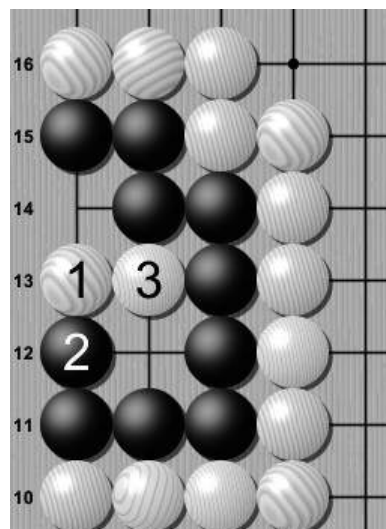
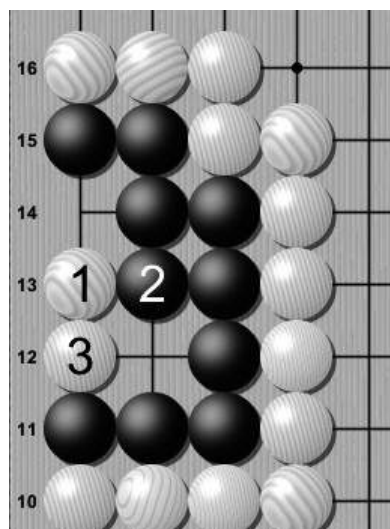
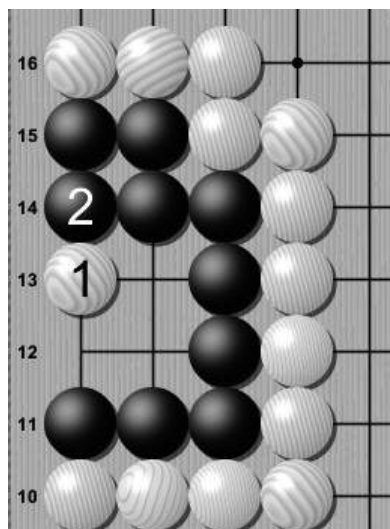


Forma 1 - Los "cinco voluminosos" (depende de quién juegue primero)

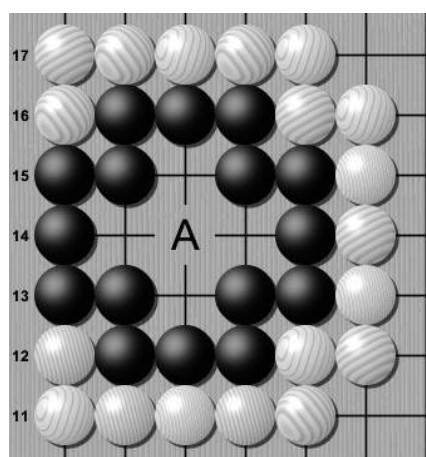
Imagen izquierda: Como vimos con el cuadrado de cuatro puntos, no había puntos vitales que pudieran ayudar a esta forma a vivir, pero la adición de un punto crea un lugar donde la simetría se rompe y ahora tenemos un punto vital en **A**.

Imagen derecha: Si Negro juega primero en el punto vital entonces es obvio que tiene dos ojos, pero si Blanco juega primero, entonces Negro tiene que capturarlo y llenar sus propias libertades. Las opciones **A**, **B** y **C** no funcionan...





No hay nada que Negro pueda hacer para hacer dos ojos. La única manera de vivir es jugar primero en el punto vital.



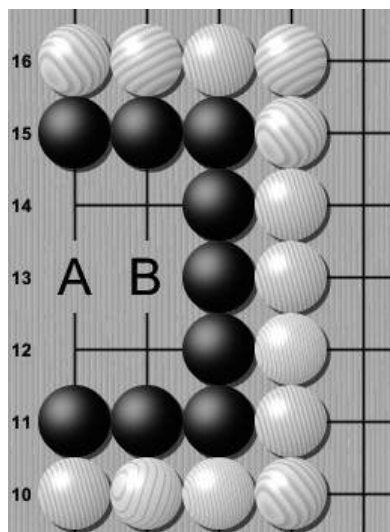
Forma 2

Cinco puntos dispuestos en forma de cruz (depende de quién juegue primero)

Si añadimos un punto a la forma de media cruz de la **página 144** y creamos una forma de cruz completa, observamos que el punto vital no se mueve del centro de la simetría. Esto significa que el estado de vida y muerte de este tipo de forma es totalmente el mismo incluso con el punto añadido y depende totalmente de quién tiene sente y juega el siguiente movimiento en el punto vital en **A**.

Formas de espacios de seis puntos

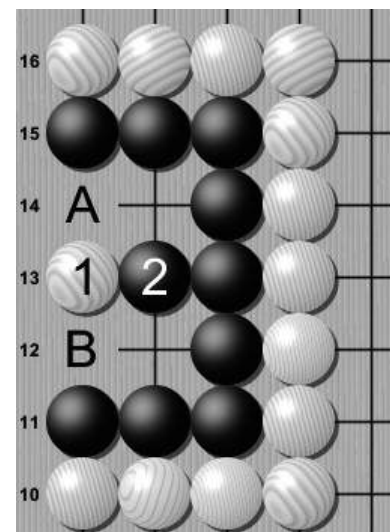
Con seis puntos aumenta la cantidad de formas y la seguridad que éstas pueden proporcionar, y las únicas formas peligrosas surgen al añadir puntos a las formas que anteriormente tenían algunos problemas. Dependiendo de cómo agreguemos esos puntos, el grupo puede estar condicionalmente o incondicionalmente vivo.



Forma 1 - El "seis rectangular" (incondicionalmente vivo)

Imagen izquierda: Añadir otro punto a los "cinco voluminosos" lo hace simétrico y lleva a la creación de otro punto vital. Ahora que tenemos dos puntos vitales, **A** y **B**, y la simetría esos puntos vitales son **miai**.

Imagen derecha: Aunque Blanco juegue primero en un momento, Negro puede jugar en el otro punto haciendo una forma de vida. **A** y **B** son **miai** de nuevo. Si Blanco juega **A**, Negro hace dos ojos con **B** y viceversa, así que esta forma es incondicionalmente viva.

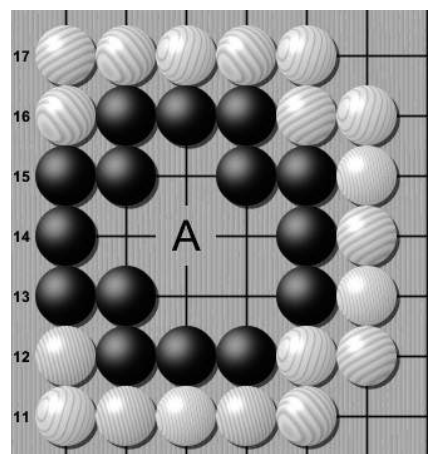


Forma 2

El "conejo seis"

(depende de quién juegue primero)

Fíjense cómo esta forma es similar a los cinco puntos dispuestos en forma de cruz que mencionamos anteriormente. La adición de este punto extra es totalmente inconsecuente con la simetría de la forma, así que el punto vital en **A** permanece sin cambios y quien juegue allí primero definirá el estatus de este grupo. Noten que el concepto de simetría parece ser un tema recurrente en nuestra línea de pensamiento sobre los problemas de la vida y la muerte.



El seis rectangular es un buen ejemplo para introducir la idea de la condición de una forma viva que tiene **defectos** en su formación. Acabamos de decir que el seis rectangular está incondicionalmente vivo, pero eso es cierto sólo si la forma es totalmente sólida como en el simple ejemplo que se proporcionó para la explicación. Desafortunadamente en los juegos reales las formas rara vez están tan claramente definidas y sólidamente formadas y pueden tener defectos. Por ejemplo:

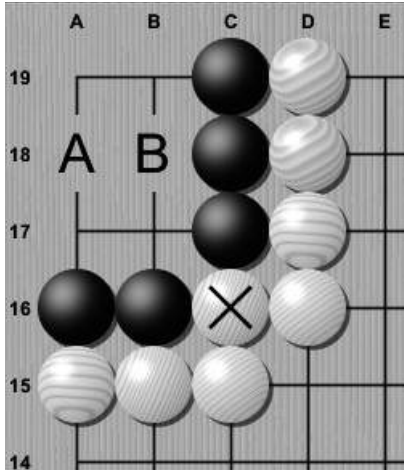


Imagen izquierda: Esto parece un seis rectangular con los puntos vitales habituales, pero hay un grave defecto en la piedra marcada con una X. En la forma original, esa piedra debería haber sido negra para que esta forma esté incondicionalmente viva. Tal como está ahora, el estatus de este grupo depende de quién sea el siguiente en jugar.

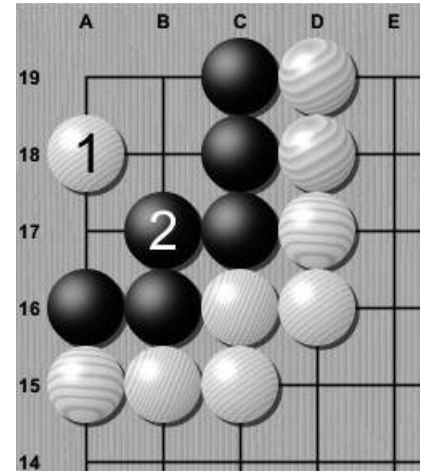
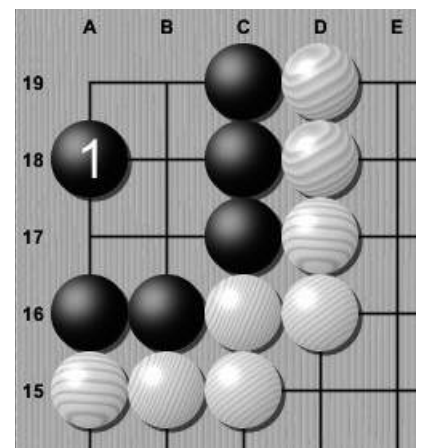
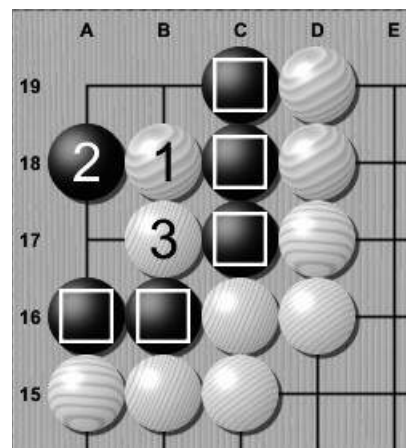
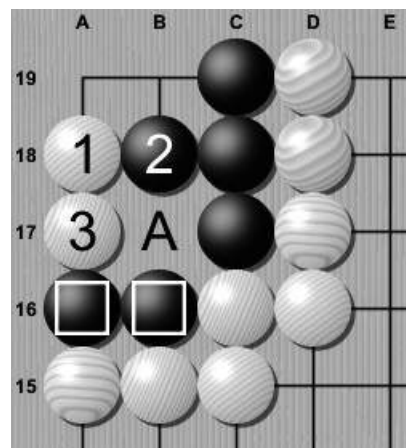
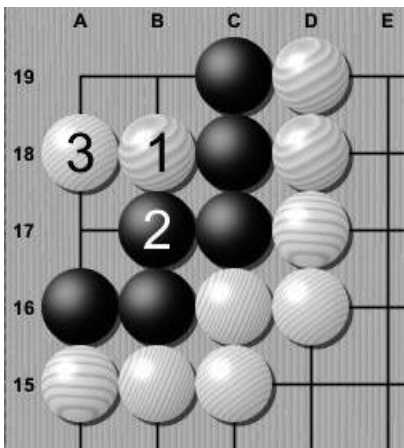


Imagen derecha: Si Blanco juega a continuación en uno de los puntos vitales y Negro intenta conectar sus piedras tenemos la forma de los "cinco voluminosos" que está muerta aquí...



De izquierda a derecha: Si Negro trata de conectar sus piedras termina con el cinco voluminoso. Si trata de jugar en el otro punto vital, como con la forma original, entonces termina con las piedras cuadradas marcadas en atari inmediato y su grupo muere. La única solución es jugar primero en el punto vital.

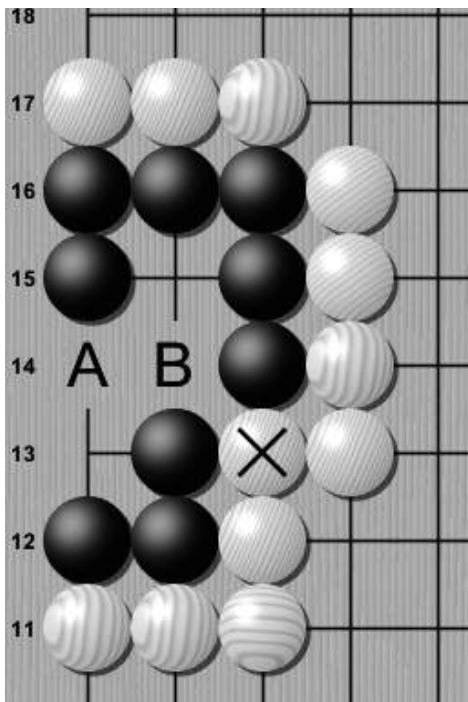
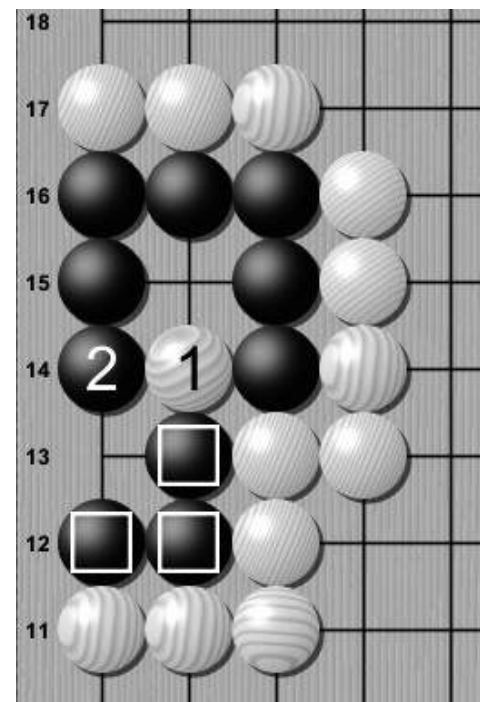


Imagen izquierda: Los mismos problemas pueden ocurrir en muchas formas de vida. Aquí vemos una forma que declaramos incondicionalmente viva hace unas páginas, pero ahora tiene un defecto en la piedra marcada con una X. Al igual que en nuestro ejemplo anterior, esto cambia la situación drásticamente y el estatus de este grupo se degrada de vivo, a depender de quién sea el siguiente en jugar.

Imagen derecha: Si Blanco juega el **mov. 1** en esta posición, inmediatamente coloca todas las piedras marcadas cuadradas en atari. Negro no puede jugar el movimiento normal en **2** y crear dos ojos más, o salvar sus piedras de cualquier otra manera y así todo el grupo está muerto.



Consejo útil: Las imperfecciones en las formas y los posibles puntos de corte o la escasez de libertades, son algunos de los principales factores que juegan un importante parte en los problemas de vida y muerte.

Formas de siete o más espacios de puntos

Las formas con tanto espacio generalmente están vivas, pero si la formación tiene *defectos* o no *tiene libertades externas*, las cosas pueden ponerse difíciles y llevar a un *ko* o a un *seki*. Hay que tener en cuenta la forma en que las piedras están conectadas en un problema de vida o muerte y tener en cuenta las libertades externas. Curiosamente una forma que es famosa por meterse en muchos problemas si carece de libertades externas, tiene nueve espacios. Veamos cómo funciona:

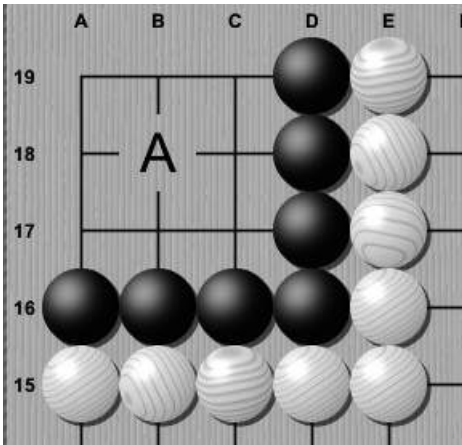


Imagen izquierda: Como era de esperar, sólo una forma cuadrada totalmente simétrica podía ser tan frágil, incluso con tanta cantidad de puntos. El punto vital es, como siempre, el centro de simetría en **A**.

Imagen derecha: Si Blanco juega primero, entonces si Negro trata de capturar esa piedra, todas las opciones de la **A** a la **D** son *miai* y todas conducen a un resultado favorable para Blanco.

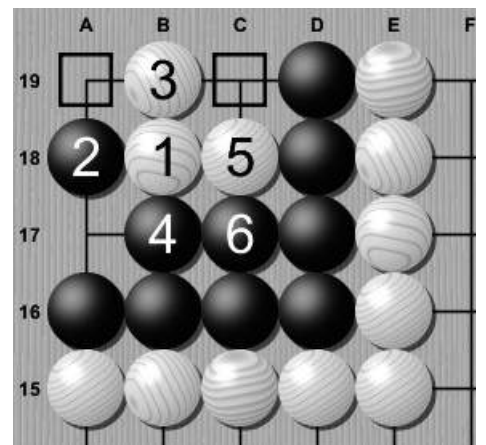
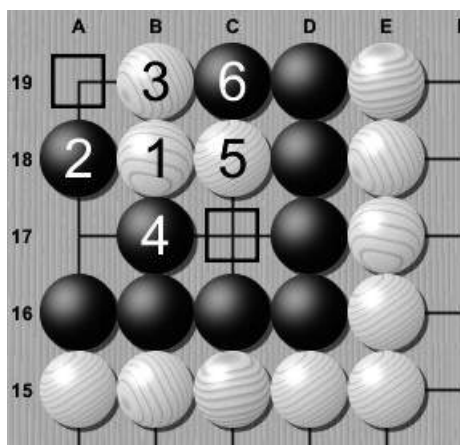
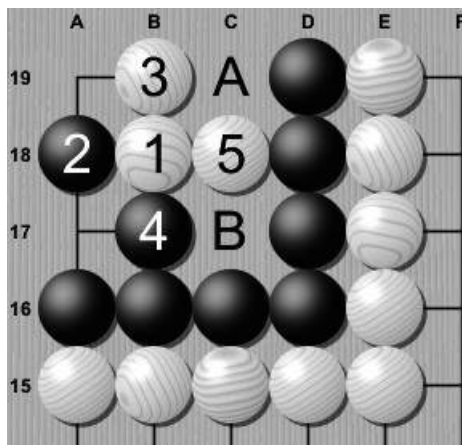
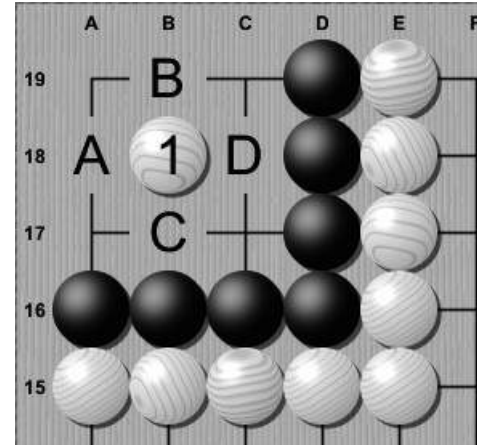


Imagen izquierda: Si Negro intenta esta secuencia, ahora **A** y **B** son sus únicos movimientos siguientes, pero ambos terminan con *seki*...

Imagen del centro/derecha: Si Negro juega el **mov. 6** en **A** o **B** del diagrama anterior, esto significa que Blanco no puede ser capturado, porque Negro no puede jugar en los puntos cuadrados marcados en las imágenes, sin poner sus propias piedras en el atari! Así que tenemos a *seki*.

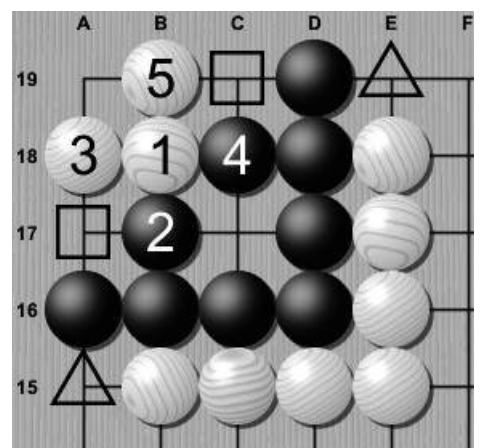
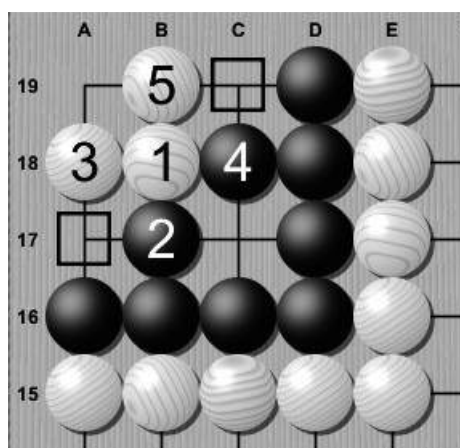
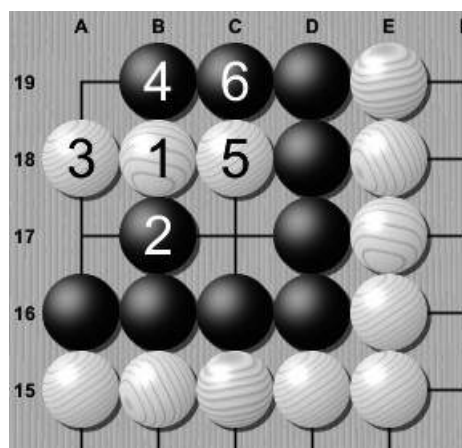


Imagen izquierda: Si Negro intenta algo elegante como el **mov. 4**, entonces esta situación resulta ser una forma totalmente muerta.

Imagen del centro: Si Negro trata de crear un ojo, entonces tenemos *seki* ya que estará en *atari* si llena los puntos marcados cuadrados.

Imagen derecha: Si sin embargo Negro tiene dos libertades exteriores, como en este caso, entonces Negro puede llenar los puntos marcados cuadrados sin estar en *atari*, así que Negro está *vivo* ahora.

Recuerde: Intente no estar completamente rodeado. Si no puedes evitarlo, intenta crear ojos con formas vivas que no tengan defectos severos que puedan situar a tu grupo en atari.

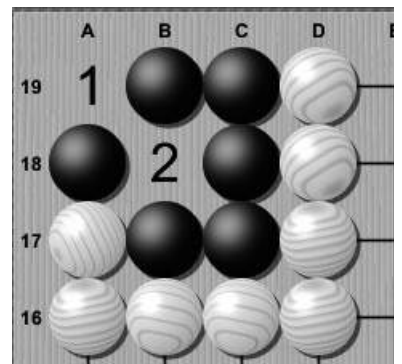
▶▶ Tesuji

En primer lugar qué es un tesuji. Un movimiento hábil o una serie de movimientos que tienen como objetivo alcanzar un objetivo particular y difícil se llama **tesuji**. A veces los movimientos pueden ser tan simples como hacer un movimiento diagonal o extender ligeramente un grupo y otras veces pueden ser secuencias más largas que terminan girando una situación a su favor. **No todas las jugadas son tesujis**. Como mencionamos, la situación debe tener cierta dificultad y exigir cierta reflexión para que un movimiento, aunque parezca sencillo después, sea considerado un tesuji. Los principales objetivos de un tesuji son:

- A) Reducir las libertades de un grupo contrario o ayudar a crear dos ojos
- B) Conectar dos grupos y llevar a un grupo en peligro a la seguridad
- C) Para capturar o desconectar los grupos del oponente

Ya hemos visto algunos tesujis, como la escalera en la **página 28** y el salto del mono en la **página 58**. En este capítulo nos centraremos en los tesujis que aparecen más a menudo y nos ayudarán a reducir las libertades o capturar a nuestros oponentes, con el fin de obtener la ventaja en una lucha de vida o muerte.

De ninguna manera se pueden cubrir todos ellos en este libro, así que es muy recomendable que estudien un libro dedicado al tesuji, en algún momento posterior. Antes de comenzar con el nuevo tesuji, una pequeña nota sobre los *puntos vitales* de la esquina. Mencionamos en la **página 145** que la esquina tiene la propiedad única de ser una intersección de dos muros, así que es más fácil crear ojos allí. De hecho, la esquina es sólo el lugar donde un grupo de sólo seis piedras puede hacer dos ojos.



Seis piedras con dos ojos

Esto crea un campo de batalla muy especial que no puede ser replicado en otra parte del tablero. Te frustrarás o te salvarás muchas veces por esta propiedad particular de las esquinas y es la razón principal por la que la apertura del juego comienza con las esquinas. Porque son el lugar más fácil para hacer grupos de vida. Así, en las situaciones difíciles de problemas de vida o muerte, la esquina usualmente contiene tres puntos vitales de los cuales debemos ser cautelosos ya sea en defensa o ataque y siempre debemos probar algunas secuencias concernientes a esos puntos vitales en nuestras mentes y ver cómo se desarrollan.

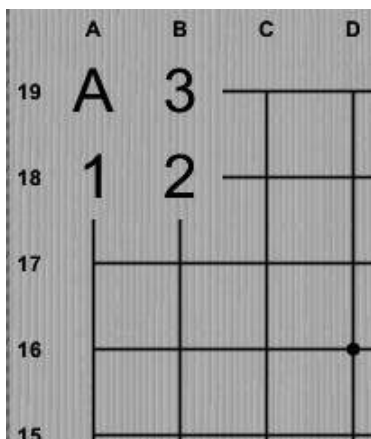
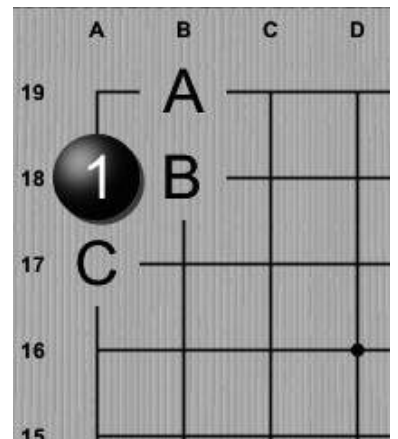


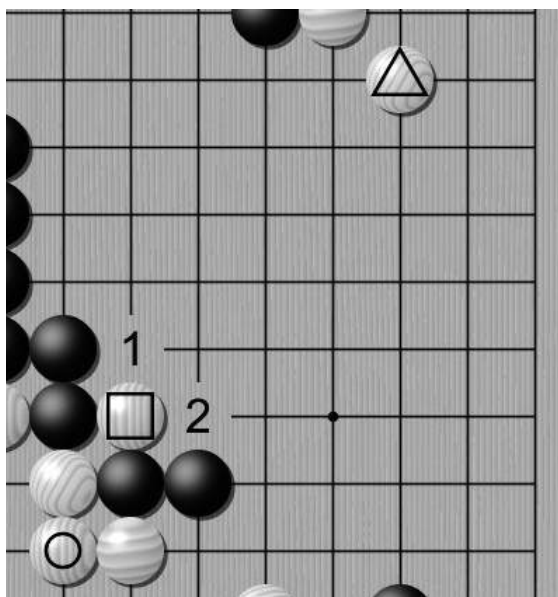
Imagen izquierda: Los tres puntos vitales de la esquina son los movimientos **1**, **2** y **3**. La principal amenaza es la creación de un ojo o una pelea de ko en el punto **A** como vimos en la **página 146**. Los más críticos de estos puntos son los puntos **1** y **3**, ya que suelen ser **miai**.

Imagen derecha: En la mayoría de los casos cuando nuestro oponente juega el **movimiento 1** durante un combate, normalmente queremos ocupar el punto miai en **A** para evitar un ko, o intentar rodear y capturar la piedra contraria en **B** o **C**. La elección correcta depende totalmente de las piedras circundantes.



La red

Un simple tesuji se usa principalmente para capturar las piedras cortantes de tu oponente y para anular el posible aji que esas piedras cortantes puedan tener en el resto del juego. La idea es cortar y capturar una piedra de forma indirecta, en lugar de adherirla y colocarla directamente en el atari. La forma típica para vigilar cuando se quiere usar una red es un grupo de piedras amigas que forman un ángulo de 90 grados y que están separadas por una o más piedras opuestas.



En el ejemplo de la imagen de la izquierda, la piedra blanca marcada con un cuadrado está cortando Negro en dos grupos. A menos que Negro haga algo por la piedra de corte, sus dos piedras podrían estar en problemas más tarde.

¿Pero qué puede hacer Negro? Si toca la *escalera* en **1** o **2** para capturar la piedra de corte, entonces la piedra marcada con el triángulo es un *rompe escalera* como podemos ver en la imagen de la derecha...

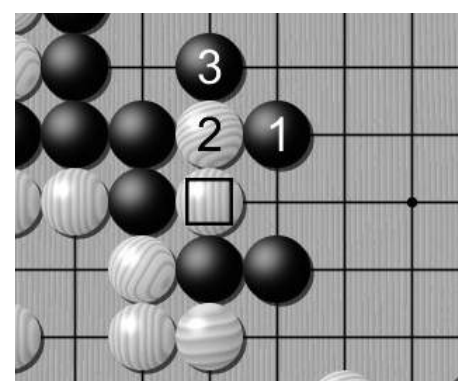
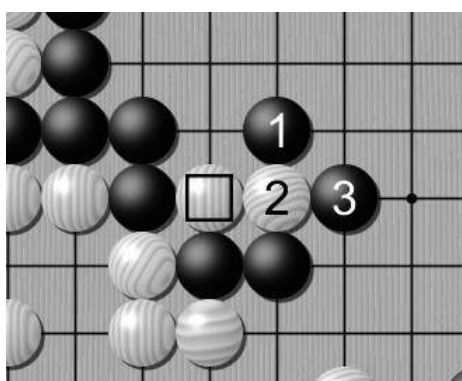
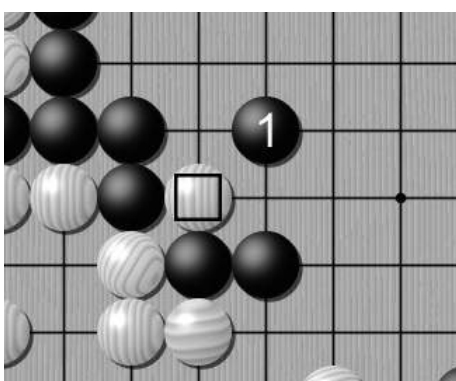
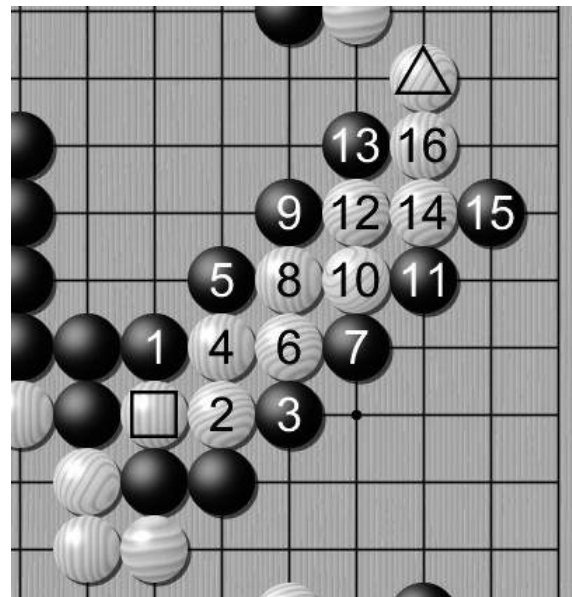


Imagen izquierda: La respuesta correcta es el tesuji de **red** en el **movimiento 1**. Esta es una forma de red muy típica y captura la piedra de Blanco sin importar en qué dirección Blanco trate de huir.

Imagen del centro y de la derecha: De hecho, si Blanco trata de resistir, no hay ningún rompeescaleras que pueda ayudarle esta vez, ya que la red es un contrapeso directo a esa táctica al acortar las libertades del grupo de Blanco y colocarlo inmediatamente en atari mientras trata de huir.

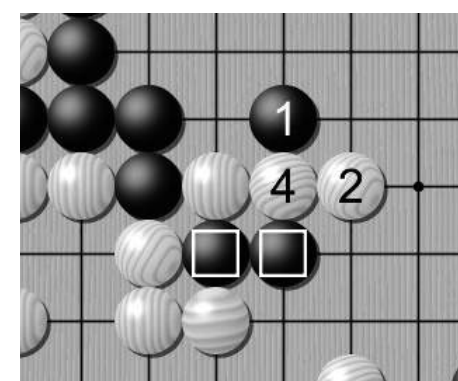
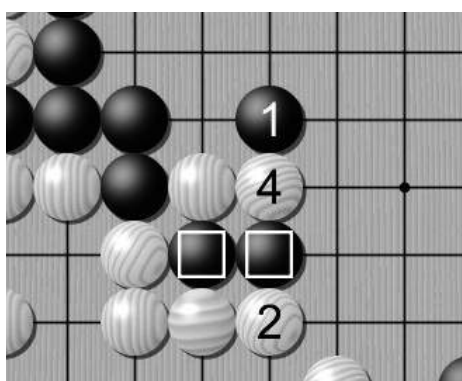
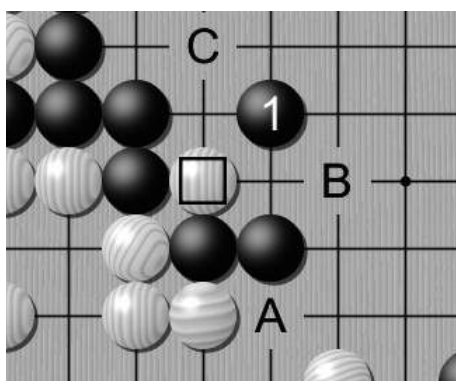


Imagen izquierda: Cabe señalar que la red, aunque muy efectiva en lo que hace, no es perfecta y deja aji y movimientos forzados detrás. En este caso los movimientos **A**, **B** y **C** son todos **sente**, porque si Negro no responde, entonces la piedra de corte de Blanco puede ser salvada.

Imagen del centro y la derecha: Si Negro juega el **movimiento 3** en otro lugar, Blanco puede perforar la red amenazando con capturar las piedras marcadas del cuadrado. La red es un tesuji poderoso, pero debe evitar usarla si los movimientos forzados que deja atrás le causan demasiados problemas en su tablero.

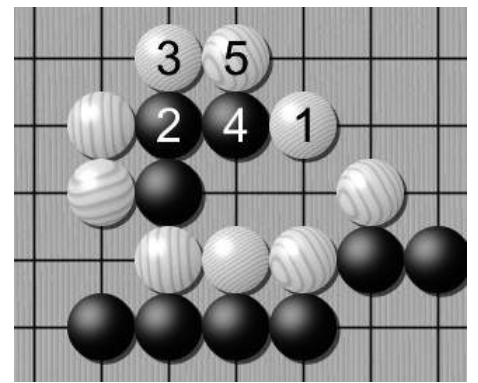
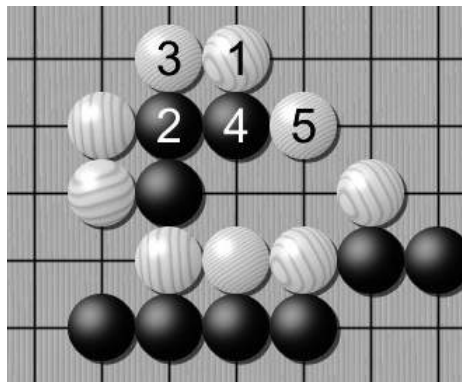
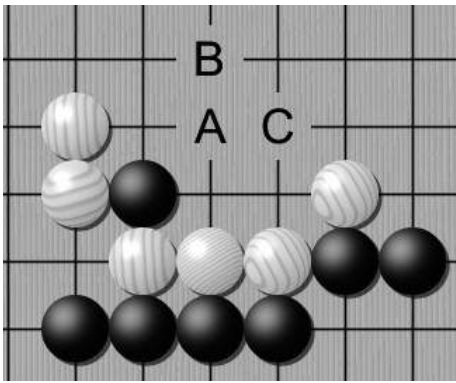


Imagen izquierda: Cuanto más largos son los grupos de nuestras piedras de apoyo, más fácil es atrapar una piedra. En este ejemplo, ya que Blanco tiene más piedras en el área, puede atrapar la piedra negra no sólo con el típico movimiento en **A**, sino también con **B** y **C**. En particular, el movimiento del caballo en **B** es un movimiento muy común para una red, mientras que **C** es un poco más circunstancial.

Imagen del centro y la derecha: Como pueden ver, en ambos casos, si Negro trata de resistir y salir de la red, el resultado es totalmente el mismo. Lo único que cambia es la secuencia de los movimientos.

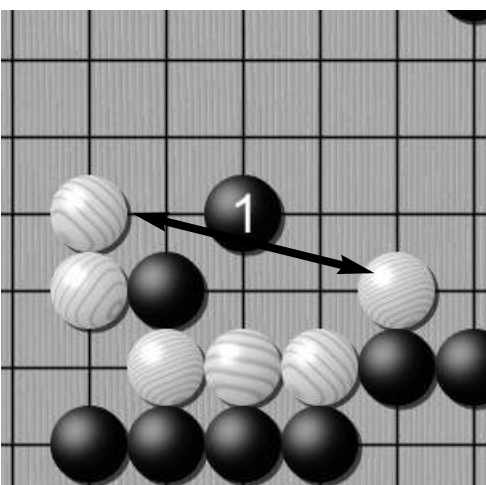


Imagen izquierda: Si Blanco no juega la red, la línea de sector es demasiado corta y Negro puede salir fácilmente con el **mov. 1**. Como dice el dicho: "El punto vital de mi oponente, es un punto vital para mí"

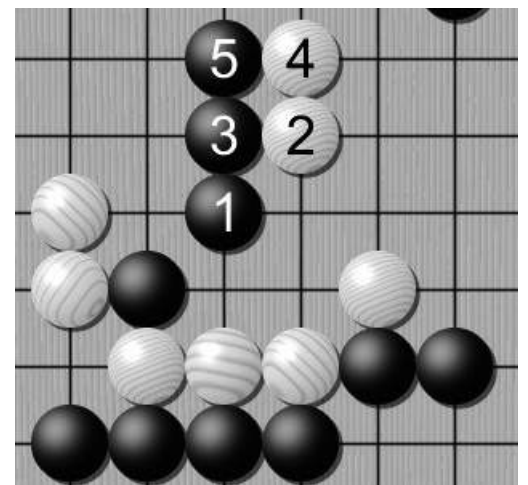


Imagen derecha: Si Blanco intenta atrapar las piedras de Negro con el movimiento del caballo a **2**, se dará cuenta de que esto ya no es posible. Dependiendo de todo el tablero, eso podría no ser un problema, pero en este caso la red falla.

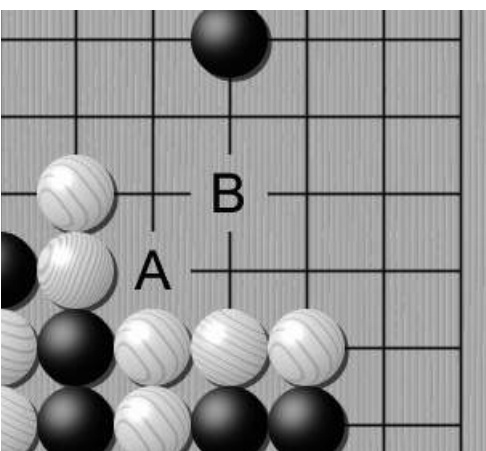


Imagen izquierda: Cuando se dan las condiciones para crear una red, se puede sentir que un punto de corte está protegido por la amenaza de la red. Por ejemplo aquí, Negro no puede cortar en **A** debido a la red en **B**.

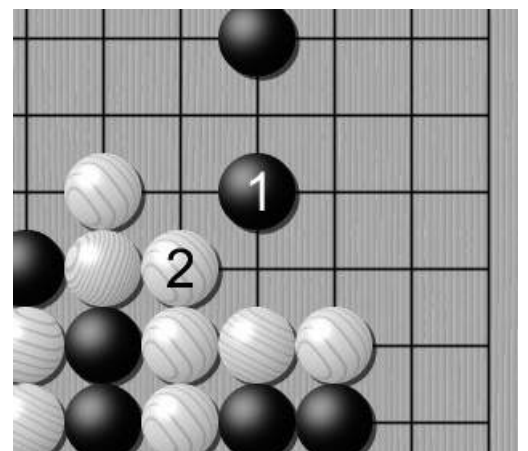


Imagen derecha: Pero Negro puede jugar en el punto vital en el **mov. 1** primero y forzar a Blanco a conectar sus piedras con el **mov. 2**. Cuanto menos movimientos forzados ofrezca a su oponente, mejor.

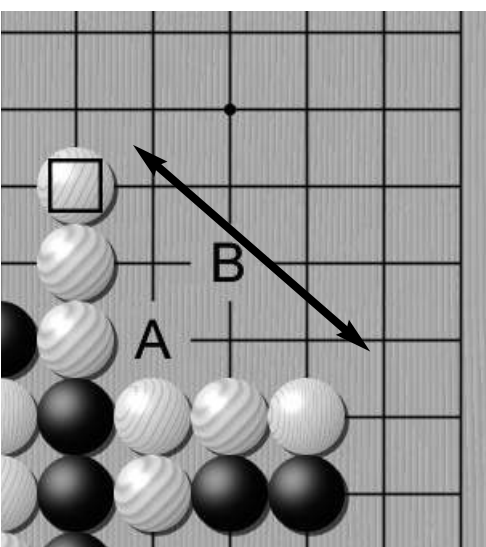


Imagen izquierda: Combinando los dos casos anteriores, si las piedras de defensa son demasiadas, Negro no puede salir ni siquiera jugando en el punto vital de **B**, porque la línea de sector es más grande y Blanco todavía puede atrapar las piedras de corte.

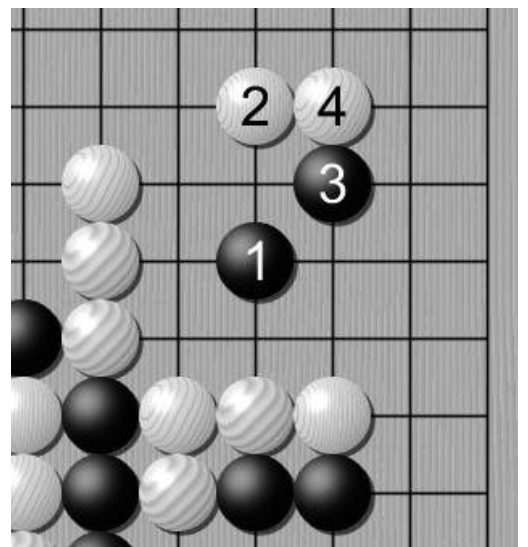


Imagen derecha: Si Negro trata de amenazar por el corte con el **mov. 1**, Blanco puede simplemente atrapar las piedras de nuevo en una escala más amplia en el **2**. Si Negro trata de salir con el **mov. 3**, Blanco puede simplemente negarse con el **mov. 4** y estar a salvo, ya que Negro no puede vivir allí.

Recuerde: La red es un tesuji muy poderoso, pero siempre debes ser consciente de los movimientos forzados que le da a tu oponente y jugar en el punto vital en el momento adecuado.

El lanzamiento

El lanzamiento es un tesuji usado para reducir las libertades de un grupo contrario. La idea es colocar una piedra detrás de las líneas enemigas y obligar al oponente a capturar la piedra o perder el grupo. Normalmente un lanzamiento coloca el grupo del oponente en atari inmediato, haciendo así la captura de la piedra de lanzamiento un movimiento obligatorio, pero esa es la situación ideal y un lanzamiento puede funcionar sólo con la amenaza implícita, incluso si no hay atari inmediato. A diferencia de la red, este tesuji es más versátil y tiene más aplicaciones, pero primero empecemos con la más simple:

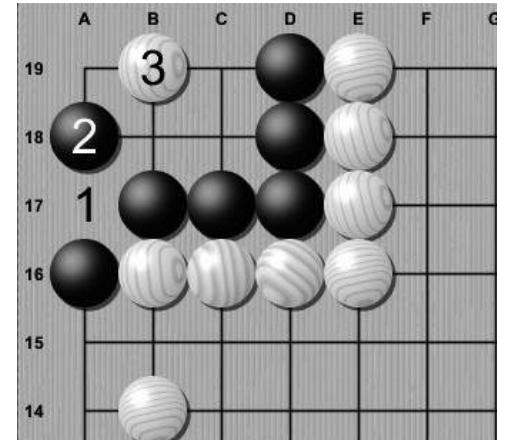
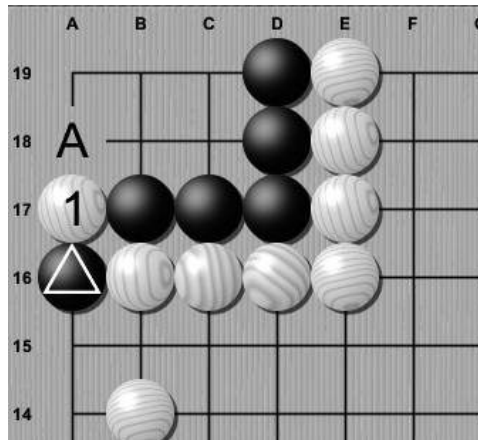
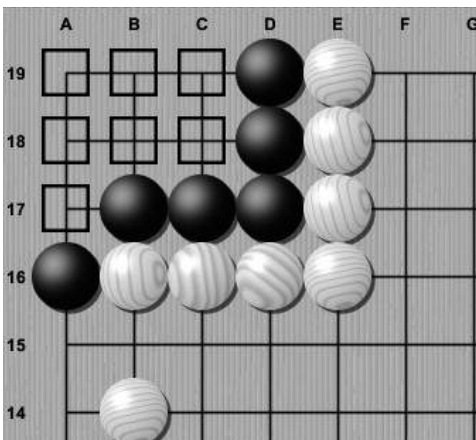


Imagen izquierda: Al principio este grupo de negros parece ser un seis rectangular y por lo tanto debería estar vivo, especialmente si es el turno del negro y conecta sus piedras.

Imagen central: Pero si es el turno de Blanco las cosas son totalmente diferentes. El **movimiento 1** es un lanzamiento ya que coloca la piedra marcada con el triángulo en atari, obligando a Negro a jugar **A** para capturar la piedra de Blanco.

Imagen derecha: Cuando su piedra es capturada la forma es ahora un voluminoso cinco y el movimiento 3 es todo lo que se necesita para matar al grupo!

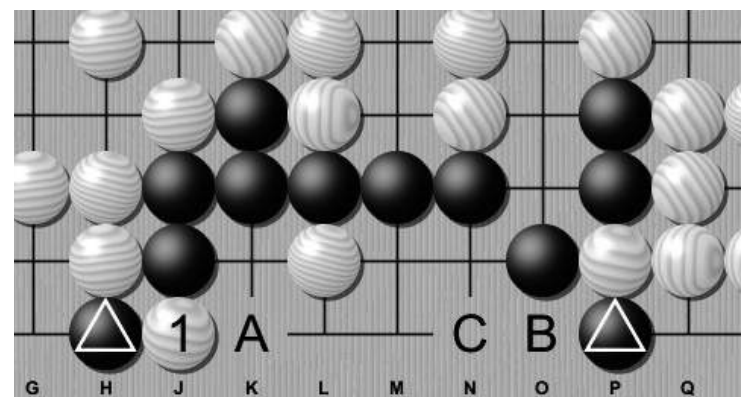
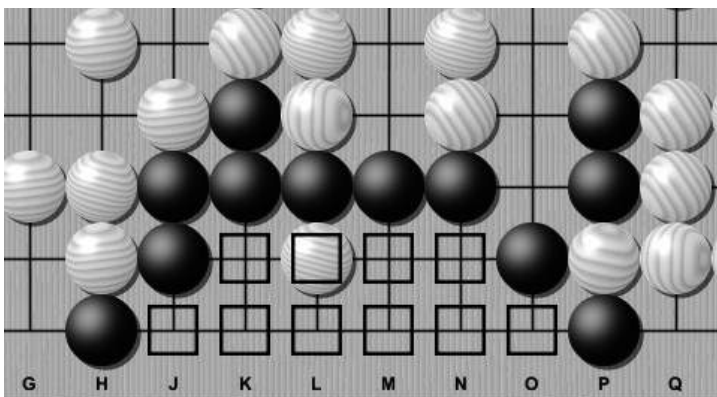
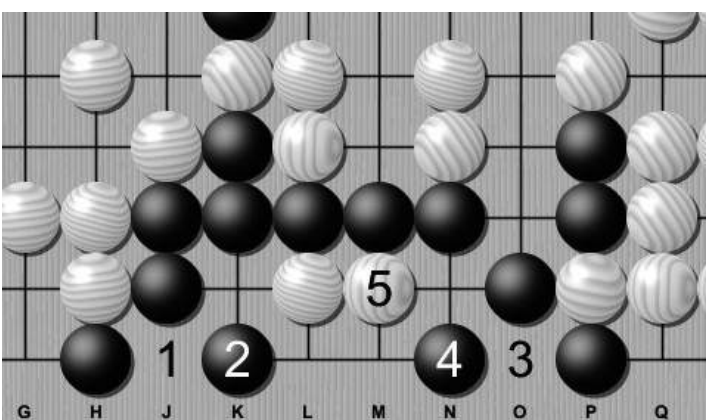


Imagen izq.: Los lanzamientos pueden molestar a grupos aún más grandes. En esta imagen Negro parece tener un área de diez espacios y una piedra de Blanco capturada, pero hay muchos defectos en su forma.

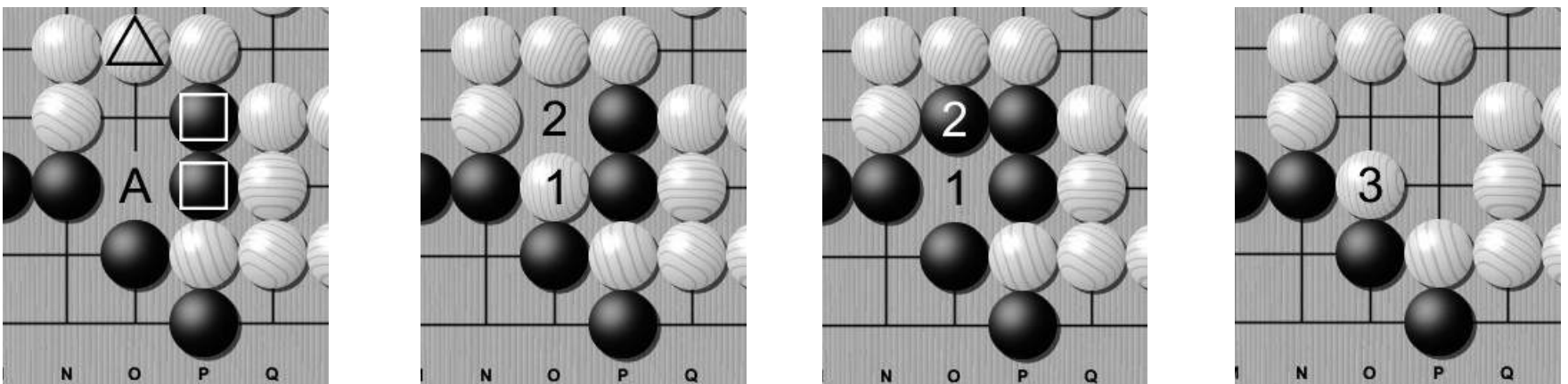
Imagen derecha: Blanco juega el lanzamiento en el **mov. 1** y coloca la piedra marcada con el triángulo en atari, obligando a Negro a jugar **A** para capturar esa piedra. Blanco puede hacer exactamente lo mismo con un lanzamiento en **B...**



Después de los dos lanzamientos y las capturas "obligatorias" por parte de Negro, la forma que queda dentro del área de Negro es muy similar a un voluminoso cinco, pero con seis espacios y dos puntos vitales, de los cuales Blanco ya había ocupado uno de ellos. Al jugar el **mov. 5**, Blanco ahora ocupa ambos puntos vitales de esa forma y Negro está muerto. Para sobrevivir, Negro debería haber jugado primero en el punto vital del **mov. 5**, en lugar de capturar en los **mov. 2** y **4**. Noten que los puntos **1** y **3** no son ojos, ya que Blanco puede hacer atari a las piedras de Negro y forzarlo a llenar esos puntos.

El snapback

El snapback es un uso especial para un lanzamiento, pero debido a que el resultado es muy específico se considera como un tesuji diferente. La idea de un snapback es lanzar una piedra que colocará el grupo del oponente en atari, de modo que tendrá que capturar tu piedra, pero al capturar esa piedra está acortando sus propias libertades y está colocando su grupo **en atari de nuevo**. A diferencia del simple lanzamiento, el snapback es un tesuji que está matando directamente a un grupo y suena muy complicado y raro, pero unos pocos ejemplos ayudarán a aclarar las cosas. Lo más importante que hay que tener en cuenta cuando se intenta hacer, o evitar, un snapback, es que los grupos empiezan a estar totalmente rodeados.



De izquierda a derecha: El ejemplo más fácil de snapback se puede crear a partir de las imágenes anteriores si añadimos la piedra marcada con un triángulo en el tablero. Ahora, a menos que Negro se conecte en la **A**, las piedras marcadas en el cuadrado están muertas debido a un snapback. ¿Pero cómo? Si Blanco juega el lanzamiento en el **mov. 1**, Negro puede simplemente capturar la piedra de Blanco inmediatamente. Pero cuando Negro captura la piedra de Blanco con el **mov. 2**, vuelve otra vez estar en atari. La piedra añadida de Negro que se necesitaba para capturar la piedra de Blanco, también está reduciendo las libertades del grupo a una. Así que ahora Blanco puede simplemente jugar el **mov. 3** y capturar todas las piedras.

El principal problema del snapback es que a veces puede ser difícil de notar y que los grupos que parecen perfectamente seguros pueden caer presas de él, después de una serie de movimientos y lanzamientos. Veamos una combinación de los dos tesuji:

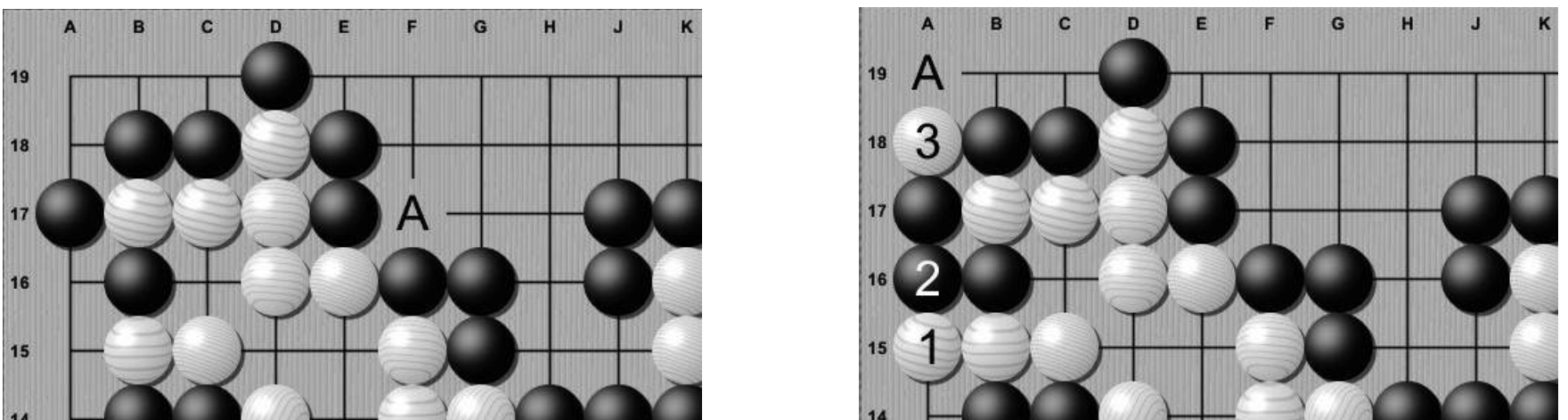


Imagen izquierda: Negro cree que está perfectamente seguro en la esquina superior izquierda. El único punto débil parece ser el corte en la **A**, pero como está tan cerca del borde del tablero Negro puede defender el corte con una red o una escalera. Todo parece estar bien.

Imagen derecha: Así que cuando Blanco se extiende con el **mov. 1**, Negro simplemente se conecta con el **mov. 2** para mantener su piedra. Blanco juega el lanzamiento en el **mov. 3**, pero Negro todavía no está preocupado ya que puede capturar esa piedra jugando en el **A**. Todo sigue pareciendo bien...

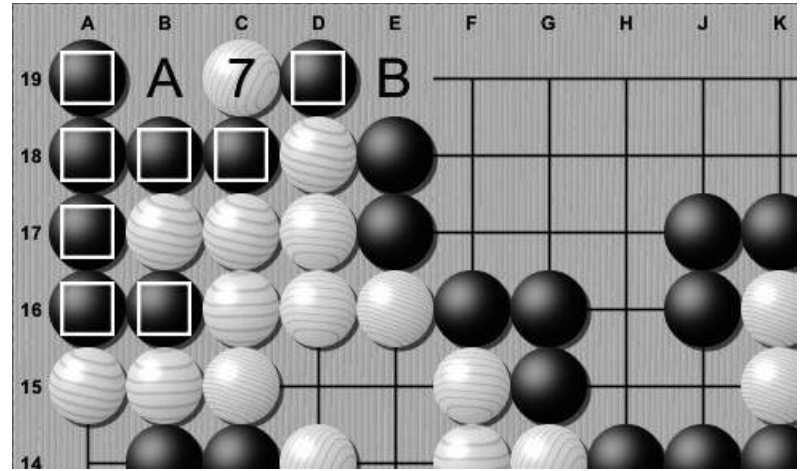
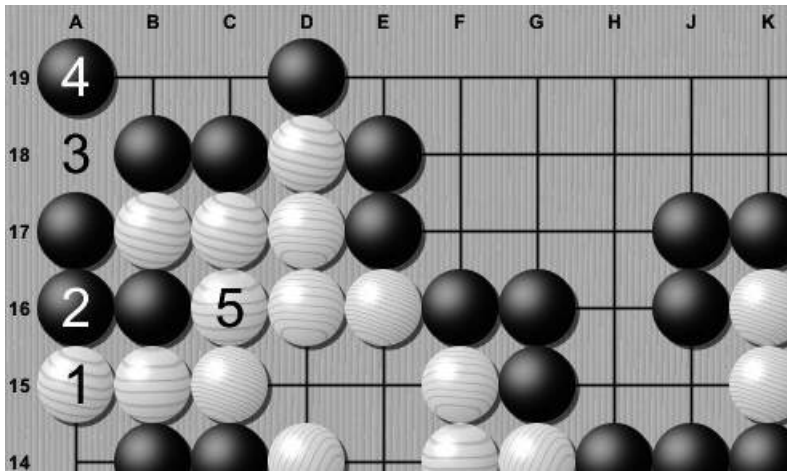


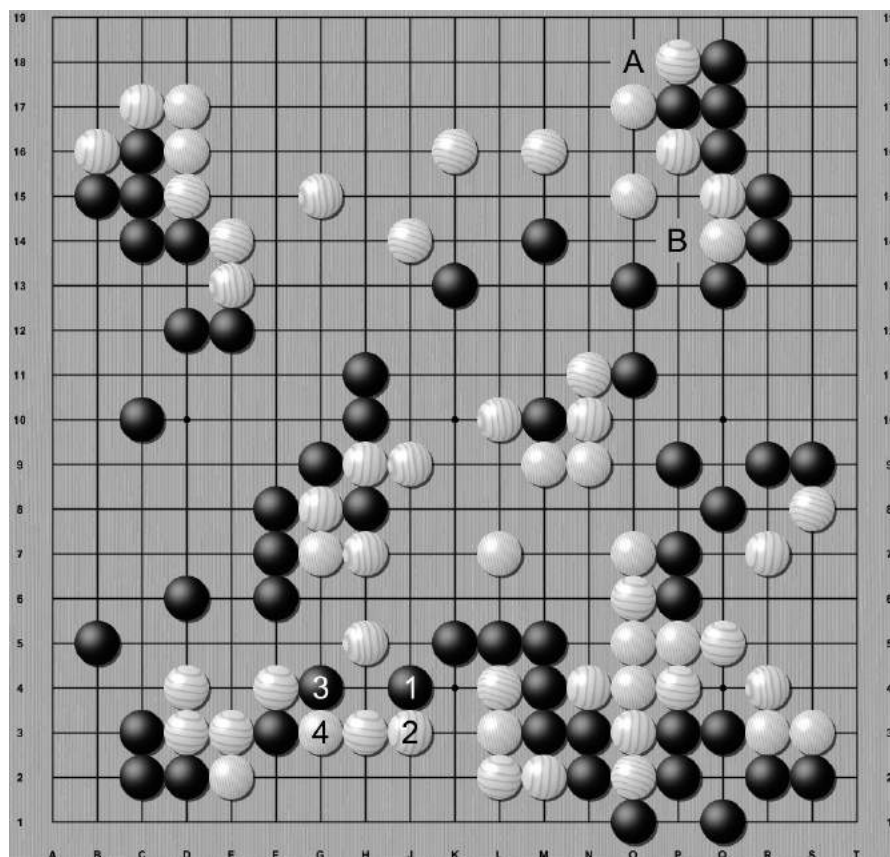
Imagen izquierda: Negro 4 captura la piedra de Blanco en el 3 y luego Blanco simplemente juega el atari en el **mov. 5**. Negro sólo necesita llenar esa libertad en el 3 y está bien, ¿verdad?

Imagen derecha: Incorrecto. El lanzamiento final en el **mov. 7** es un **snapback**. Coloca todas las piedras marcadas cuadradas en el atari y si Negro captura la piedra de Blanco en la **A**, entonces todavía está en el atari y pierde todas sus piedras en el siguiente movimiento. Las piedras de Negro son capturadas y lo mejor que puede hacer ahora es salvar lo que pueda conectando en **B**.

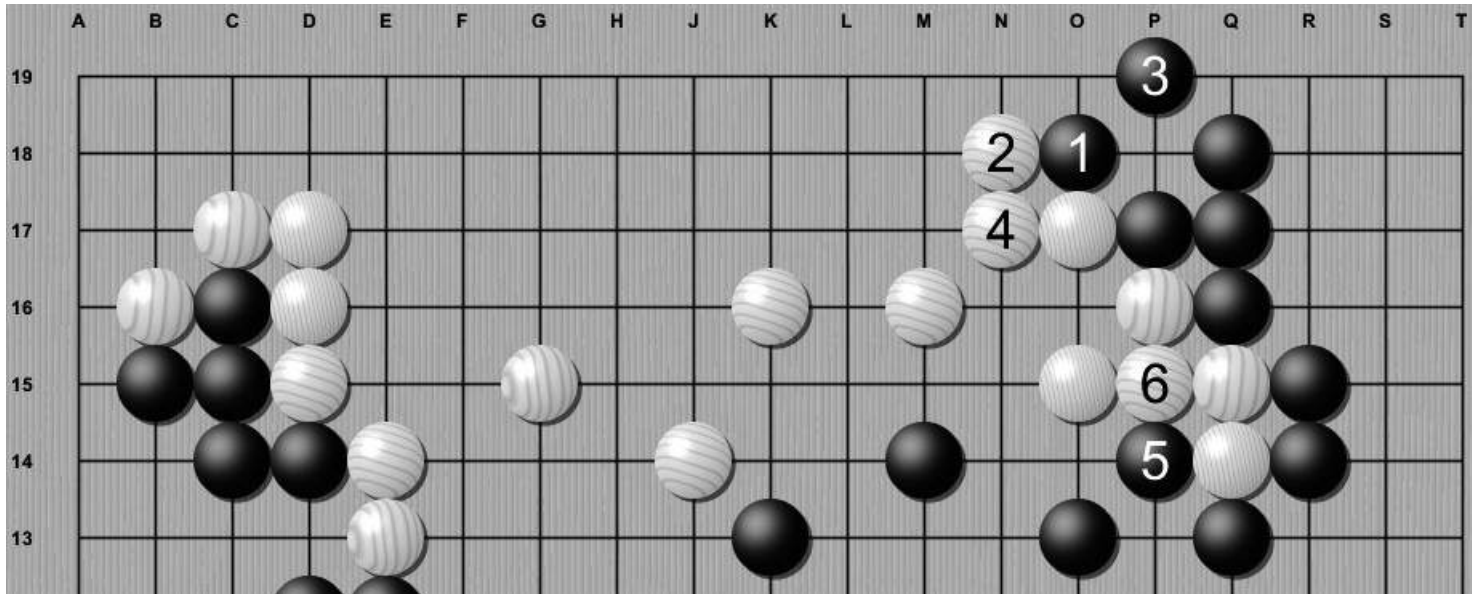
Esta metódica reducción de las libertades de un grupo opositor se llama acertadamente un **apretón**. En el mejor de los casos termina en un snapback, como acabamos de ver aquí, pero por lo general sólo termina con el grupo contrario pareciendo un bulto sin forma o una roca que está simplemente sentada en la tabla sin proporcionar ningún punto o influencia útil.

No hay una forma particular de lograr un apretón, así que sólo hay que tener en cuenta la posibilidad de una serie de movimientos forzados o ataris que podrían destruir la forma del oponente. Si, al final de este proceso, has logrado rodear completamente a tu oponente, podrías tener la posibilidad de un snapback.

Analícemos lentamente un caso más complejo, comenzando en esta posición del tablero:



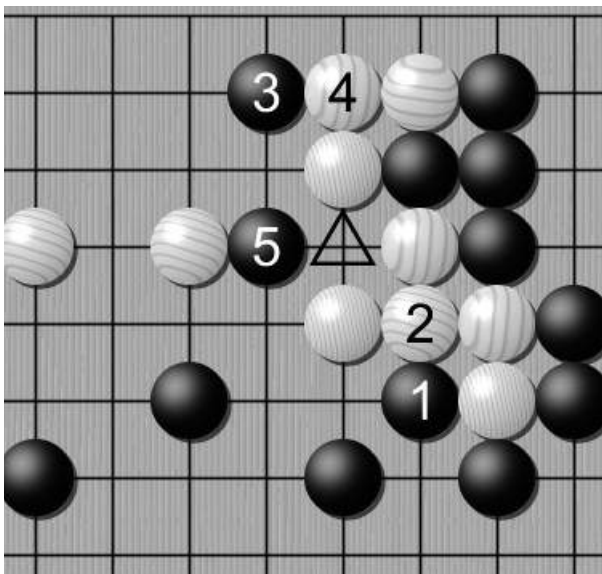
Ambos jugadores parecen concentrados en la parte inferior del tablero, y la parte superior parece bastante segura para Blanco. Hay dos ataris en **A** y **B**, pero Blanco simplemente los considera como una ligera posible reducción de su área ya que puede fácilmente salvar sus piedras si Negro juega allí...



Esta es la secuencia más posible de movimientos que Blanco tiene en mente, en caso de que Negro consiga jugar en ambos ataris de la imagen anterior.

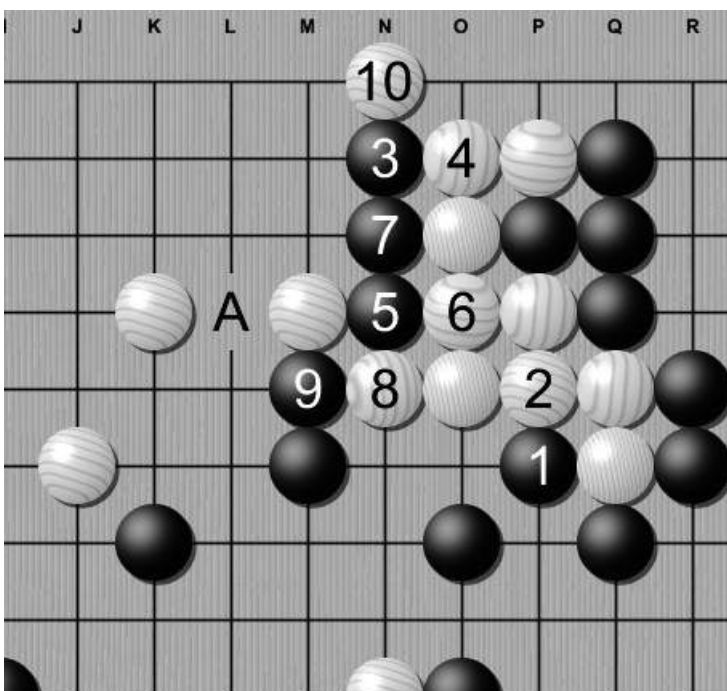
Esta es una expectativa muy razonable y la pérdida de una piedra y dos o tres puntos en la parte superior no es una amenaza para la viabilidad de un grupo tan grande o una pérdida significativa considerando lo enorme que es actualmente la parte superior para Blanco, como se puede ver en la imagen.

Así, Blanco se considera bastante seguro y correctamente elige no desperdiciar ningún movimiento para defender un área que considera suya. Con esa premisa, la elección es, en efecto, correcta, pero la suposición de seguridad resulta ser falsa, ya que Blanco pone su plan en marcha. Debe notar que la parte superior es la mayor reserva de puntos de Blanco, por lo que necesita preservarla a toda costa...



Negro comienza con el atari en el movimiento 1 y Blanco juega la respuesta que estaba planeando todo el tiempo, en el **mov. 2** y hasta ahora todo parece normal. Pero para el **mov. 3**, Negro no juega el atari que Blanco esperaba.

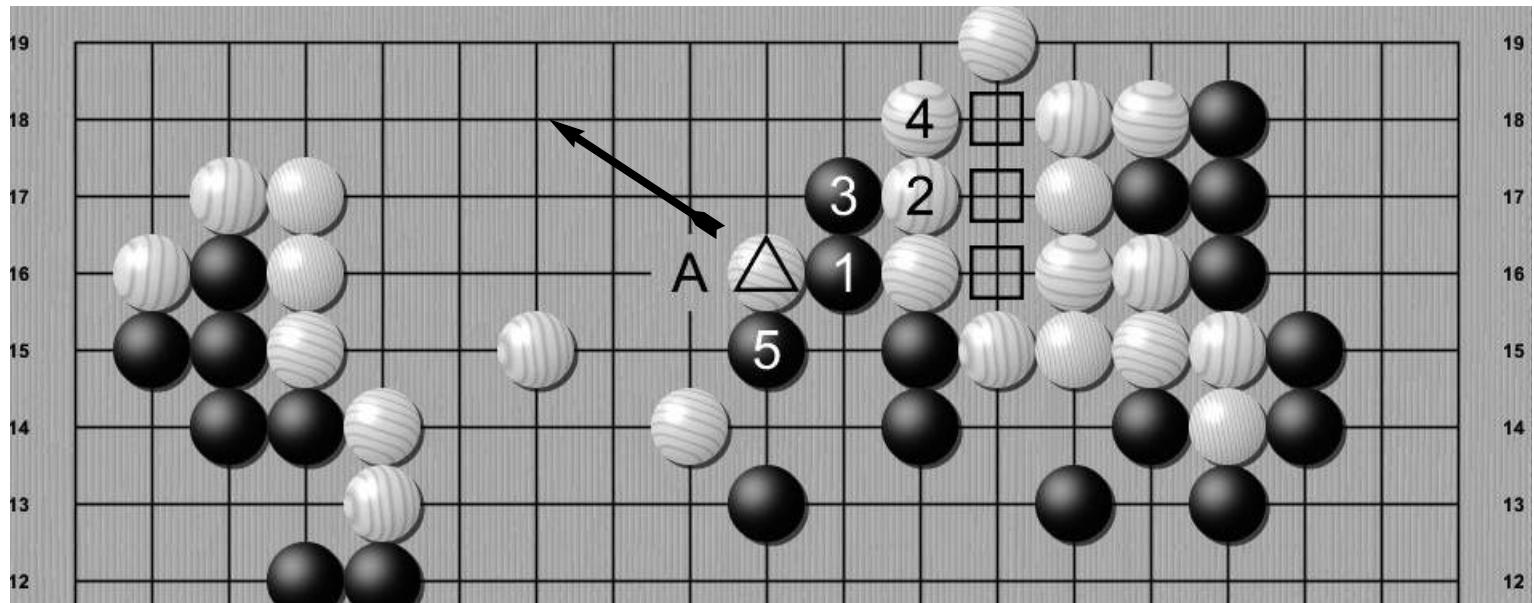
En su lugar, Negro juega un punto a la izquierda, amenazando con jugar el atari en el siguiente movimiento y cruzar por debajo de las piedras de Blanco, reduciendo su área en muchos puntos. Esto hace el **mov. 3** prácticamente sente y la respuesta en el **mov. 4** obligatoria. Forzar a tu oponente a jugar movimientos que no espera o que le gustan es normalmente una muy buena idea, especialmente si tienes un objetivo particular en mente, como en este caso. Negro sigue siendo molesto y juega el **mov. 5** para amenazar con cortar el triángulo marcado punto débil de la boca del tigre...



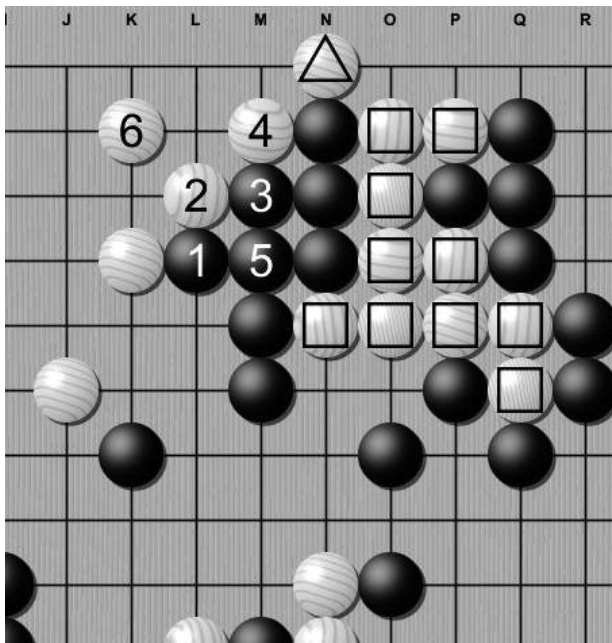
Es muy raro que alguien no se conecte después de un pío en la boca del tigre, así que Blanco juega el **mov. 6**, para conectar sus piedras. Negro también se conecta con el **mov. 7** para ganar más libertades y con los **mov. 8** y **9** ambos jugadores cortan los grupos del otro, dividiéndolos efectivamente.

Sin embargo, es el turno de Blanco y el **mov. 10** parece resolver la lucha. El grupo de Blanco tiene cuatro libertades, mientras que el de Negro sólo dos. Blanco confía en que puede capturar al débil grupo de Negro y reconectar todas sus piedras.

Sea como fuere, Negro tiene el atari en **A** y no es un movimiento fácil de tratar, considerando toda la situación, como veremos en la siguiente página. Noten que las piedras de Blanco a la derecha ya no tienen una forma particular. Son sólo un montón de piedras sin ojos ni potencial, así que se han apretado con éxito...



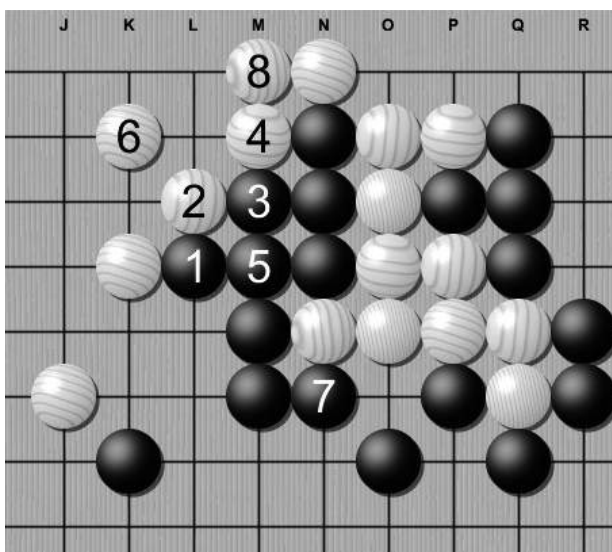
Pongamos a cero el contador de movimientos. Si Negro juega el atari en el **mov. 1** entonces la solución obvia sería que Blanco siguiera extendiendo y capturara las tres piedras negras que estaban en los puntos marcados del cuadrado. Sin embargo, al hacer el movimiento estándar, esto significa que el Negro puede jugar a continuación y si juega su próximo movimiento en **A**, entonces la piedra marcada con el triángulo es capturada en una escalera y la mayor parte de la parte superior que era territorio sólido de Blanco, ahora se ha ido! **Blanco no puede jugar de esa manera**, así que Negro sabe que el **mov. 1** es otro movimiento sente en su arsenal...



De vuelta al juego, Negro juega el atari en el **mov. 1** y Blanco queriendo evitar el resultado anterior, sacrifica una piedra y juega el movimiento de lucha directa jugando el atari también, en el **mov. 2**. Negro captura gustosamente la piedra de Blanco con el **mov. 3** y Blanco **4** coloca todas las piedras de Negro en el atari de nuevo, así que Negro necesita llenar el espacio que acaba de capturar, con el **mov. 5**.

Blanco tiene finalmente sente de nuevo y juega el **mov. 6**, creando dos bocas de tigre y defendiendo todos sus puntos de corte. Blanco se siente seguro con sus piedras apretadas marcadas en el cuadrado, porque se ha conectado con ellas bajo las piedras del Negro, con la piedra marcada en el triángulo.

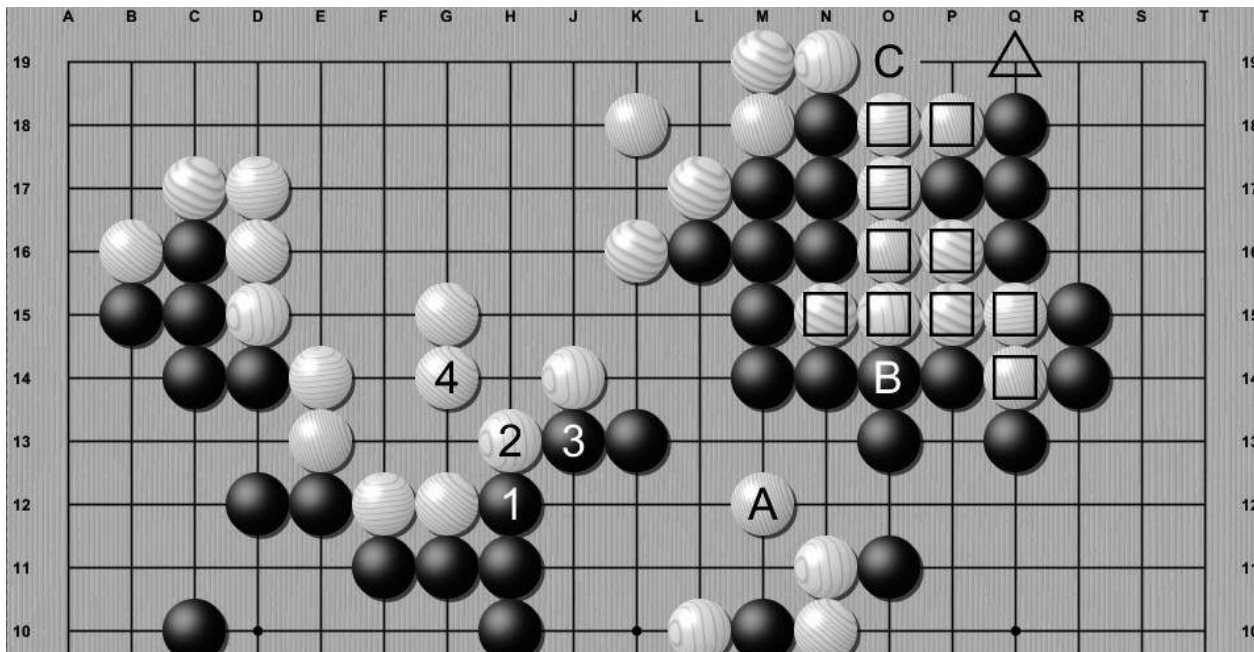
Esta suele ser una buena táctica, pero si uno de los grupos conectados de esa manera se puede colocar en atari, **entonces puede liderar en un snapback**. Los grupos totalmente rodeados suelen ser un indicio de una posible reacción...



Negro ha sente de nuevo y sólo juega el movimiento 7 para asegurarse de que esas piedras de Blanco no puedan salir de ninguna manera y para reducir las libertades de ese grupo de Blanco a tres.

Blanco quiere adelantarse a cualquier problema potencial y juega el **mov. 8** y finalmente se siente seguro y convencido de que sus piedras están conectadas.

De hecho, tal y como están las cosas ahora, Negro no puede continuar su ataque, pero está muy contento con el resultado. Lo que antes era un área que Blanco consideraba como territorio se redujo en una cantidad significativa de puntos, un grupo de Blanco fue apretado y las nuevas defensas que Blanco puso en el camino de Negro son muy similares a las que logró apretar antes. La paciencia es una virtud y Negro se vuelve a otra parte para mantener a Blanco aplacado. Como dijimos antes, en muchos casos, si la situación en el tablero cambia, lo que antes era seguro podría terminar en un peligro grave...



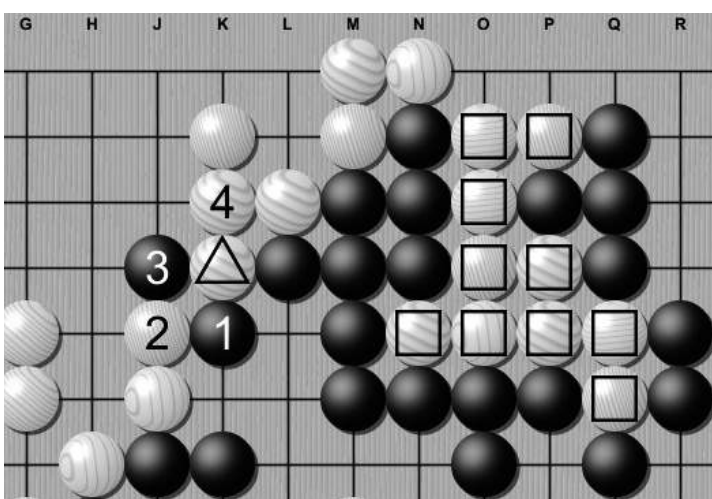
En este caso no había que cambiar muchas cosas para que Blanco tuviera problemas de nuevo. Después de intercambiar algunos movimientos en otra parte del tablero, en algún momento Blanco amenazó con cortar la piedra de Negro con **A** y Negro logró reducir otra libertad del grupo marcado jugando con **B** para defender y conectar sus piedras.

Blanco no está preocupado por la seguridad de las piedras marcadas en absoluto, ya que no hay snapback, ya que a Negro le falta una piedra en el punto marcado del triángulo. Así, Blanco sabe que tal y como están las cosas ahora mismo no necesita desperdiciar un movimiento para conectar su grupo y si Negro coloca ese grupo en atari Blanco puede simplemente capturar la piedra de ataque o conectar en **C**.

Cuando se trata de establecer un tesuji, debe tratar de ser sutil y evitar los movimientos obvios como jugar en el punto marcado del triángulo. La mayoría de los oponentes notarán el intento de tal movimiento y conectarán sus piedras, haciendo que pierdas tu oportunidad. Por lo tanto, en lugar de jugar allí cuando Negro finalmente logró recuperar sente, simplemente jugó el inocente **mov. 1**. Bloquear en el **mov. 2** parece natural para Blanco, la extensión en el **mov. 3** es también bastante estándar y con el **mov. 4** Blanco hace algo más de buena forma con la doble boca de tigre de nuevo. Todo se ve bien para Blanco, ¿no estás de acuerdo?

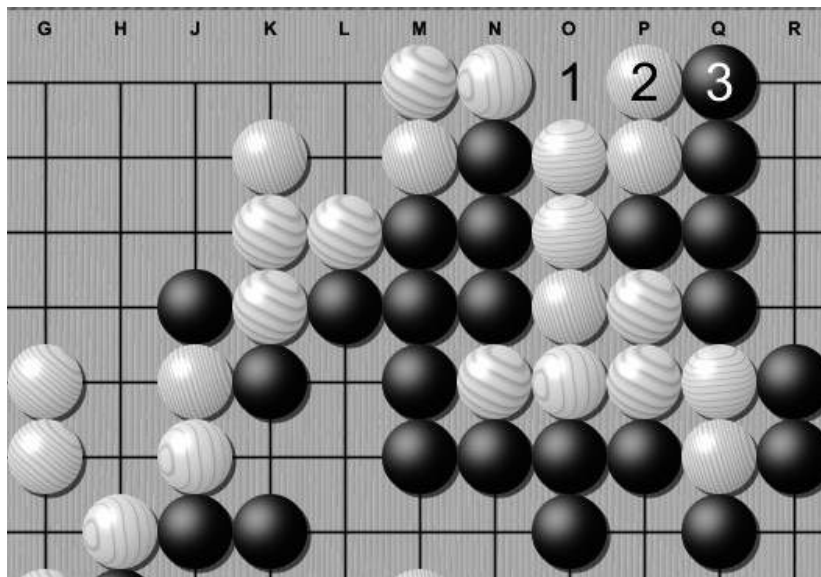
Recuerde: Intenta jugar movimientos que tengan múltiples efectos. Muchas veces los movimientos que se juegan cerca de un área crean lentamente presión hacia lugares que el oponente creyó seguros durante tanto tiempo que puede ser mal dirigido por lo que es localmente razonable y perder lo que es peligroso en todo el tablero.

Tengan cuidado: Siempre que nuestro oponente nos obligue a hacer alguna jugada para defendernos, tened siempre presente que puede tener un motivo oculto, aunque las jugadas que nos obliguen a hacer parezcan bastante buenas y seguras, o mejor dicho, sobre todo si parecen seguras. La mayoría de la gente no querría ayudarnos a arreglar nuestra forma y defendernos, así que ¿por qué lo harían? Siempre hay que estar preparado para un próximo truco.



Negro juega el **movimiento 1** que parece ser sólo una amenaza para atari el triángulo marcado con la piedra. Si Blanco no fuera tan fuerte en esta área podría haber jugado pasivamente y simplemente extendiendo esa piedra jugando donde está el **movimiento 3** de Negro en la imagen, pero necesitamos recordar que la parte superior es la principal fuente de puntos de Blanco, así que no puede ser laxo al respecto. Además, ¿qué hay de malo en dejar que el Negro atari la piedra? Como puedes ver en la imagen, el **movimiento 2** crea una junta de bambú y corta la piedra del Negro, incluso si el Negro corta y hace atari (lo que hizo con el **movimiento 3**),

Blanco puede simplemente conectarse con el movimiento **4**. Pero **Negro 3** es una piedra muy insidiosamente colocada...

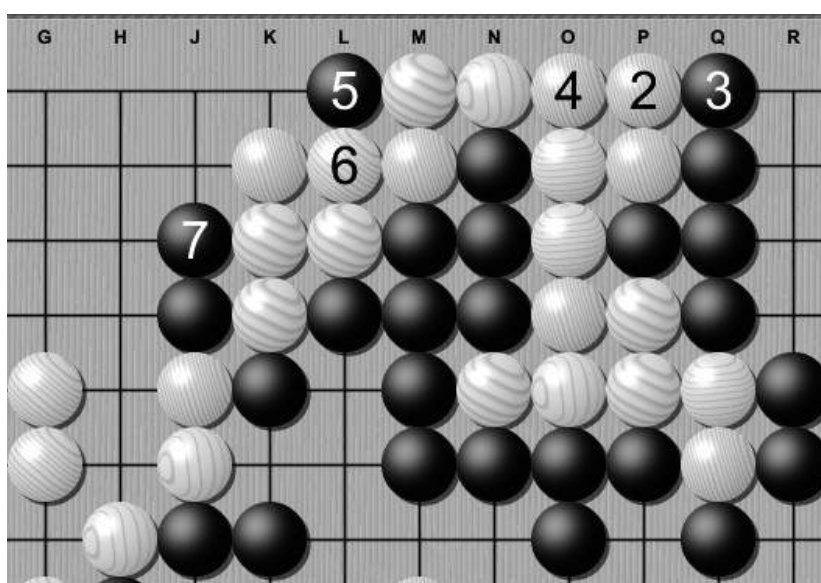


Negro está finalmente listo para la última etapa de este largo plan y juega el **lanzamiento** atari en el **mov. 1**. Blanco, como ya dijimos, ya sabe de esa posibilidad, pero ningún snapback existe, así que simplemente captura la piedra con el **mov. 2**.

Negro ahora coloca todo el grupo de Blanco en el atari de nuevo, jugando el **mov.3**.

Blanco simplemente tiene que conectar jugando el **mov. 4** donde estaba el **mov. 1** y todavía tiene dos libertades y la capacidad de conectar sus piedras con otro grupo con más libertades.

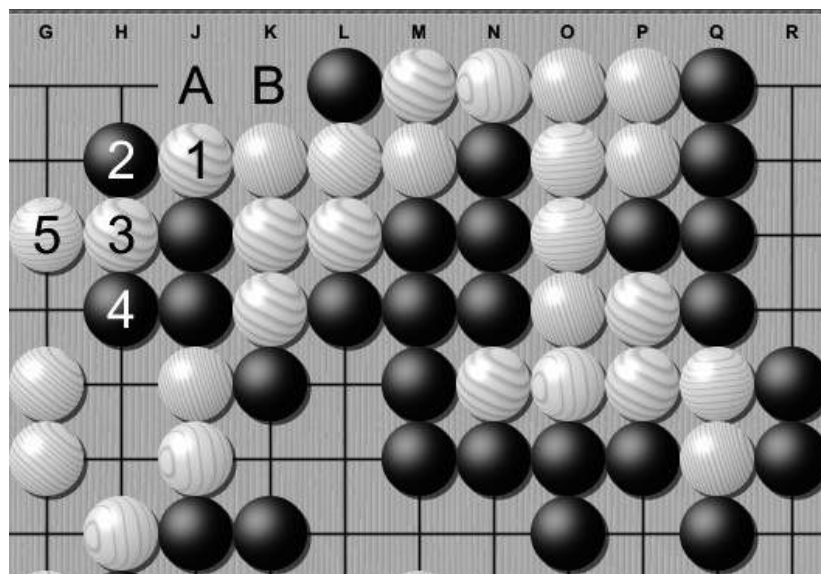
Pero un grupo al que sólo le quedan dos libertades siempre puede ser una fuente de peligro, así que...



Negro juega el **lanzamiento** de atari de nuevo en el **mov. 5**. Blanco no puede capturar la piedra directamente, así que simplemente conecta todas sus piedras con el **mov. 6**.

Y ahora la piedra que Negro se esforzó tanto en colocar antes, jugando movimientos que parecían ayudar a Blanco a defender sus piedras, muestra su fuerza con la extensión en el **mov. 7**. ¡Ahora las piedras de Negro tienen **tres** libertades y las de Blanco sólo **dos**!

Sin embargo, es el turno de Blanco y tal vez Blanco podría escapar de la muerte, pero con el lanzamiento en el **mov. 5** reduciendo sus libertades, el enorme grupo de Blanco está **muerto**. ¿Pero por qué está muerto Blanco? Veamos...



Si Blanco se extiende a **1** entonces **Negro 2** reduce las libertades del grupo Blanco a sólo dos.

La secuencia del **mov. 3** al **5** es una serie local de ataris para que Blanco intente reducir las libertades de Negro a dos también y ahora es el turno de Negro.

Si Negro juega el atari en **B**, entonces Blanco simplemente juega en **A** y captura las dos piedras de Negro y así termina con un ojo y tres libertades, ganando la carrera de captura fácilmente.

Pero si Negro juega el atari en **A** y Blanco captura la única piedra negra en **B**, entonces el grupo de Blanco está una vez más en el atari y tenemos la tan esperada vuelta que gana esta lucha para Negro.

Recuerde: El **lanzamiento**, el **apretón** y el **snapback** son tesuji muy importantes que encontrarás y usarás muy frecuentemente en situaciones de combate cuerpo a cuerpo o en problemas de vida o muerte que ocurren en juegos reales. Tengan siempre cuidado:

- Los grupos que no están localmente vivos y que eventualmente pueden rodearse totalmente
- Una piedra, o un pequeño grupo de piedras, que pueden ser colocadas en atari y eventualmente hacerte perder los ojos forzándote a conectar o perder tus piedras
- Conexiones colgantes, especialmente movimientos de caballero, ojos de tigre o articulaciones de bambú inacabadas, que pueden ser pinchadas y obligarte a conectarte o jugar en puntos que normalmente nunca lo harías.

Una idea errónea común es que esos tesuji se usan principalmente en el borde del tablero donde crear una falta de libertades es más fácil, pero el hecho es que pueden ser útiles en cada punto del tablero, pero los requisitos previos para ellos sólo necesitan más piedras para ser logrados. ¡Estén atentos!

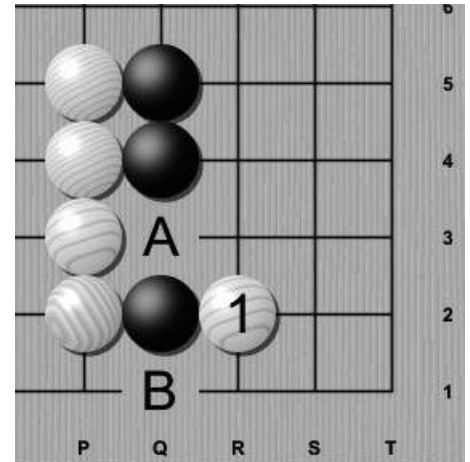
La abrazadera y el cruce bajo las piedras

La **abrazadera** es un tesuji que se puede usar en cualquier parte de la tabla, pero normalmente aparece cerca del borde de la tabla. Consiste simplemente en una fijación directa a una piedra/grupo opuesto, desde el lado totalmente opuesto al cual sus otras piedras ya están fijadas. Esto puede sonar complicado, pero en realidad es tan simple como el ejemplo de la imagen de la derecha.

También puedes pensar en una abrazadera como un salto de un punto, pero con una piedra opuesta ya en el camino, cortando tu punto vital. Esto hace que suene como una piedra que parece estar muy precariamente colocada, así que ¿cuándo la usamos y cómo nos beneficia?

En su uso más simple, se utiliza una abrazadera, para cruzar por debajo de las piedras del oponente, aprovechando una formación suelta, como en el ejemplo, o una posible escasez de libertades, como veremos pronto.

¿Pero cómo lo hace? ¿Cuál fue el problema en el ejemplo, que tendremos que tener en cuenta al utilizar o enfrentarnos a la posibilidad de una abrazadera?



Una típica abrazadera. Debido a que las piedras de Blanco son fuertes, la abrazadera en el **mov. 1** hace que **A** y **B** sean un miai...

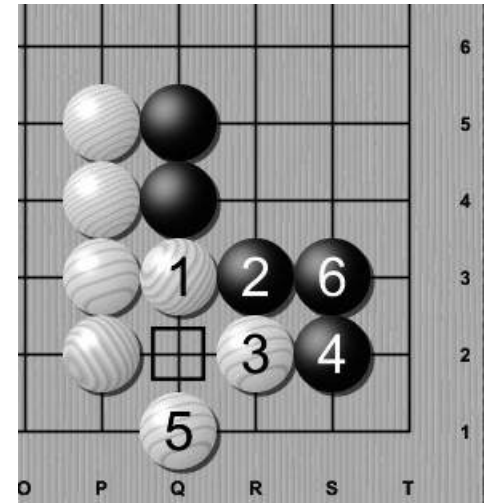
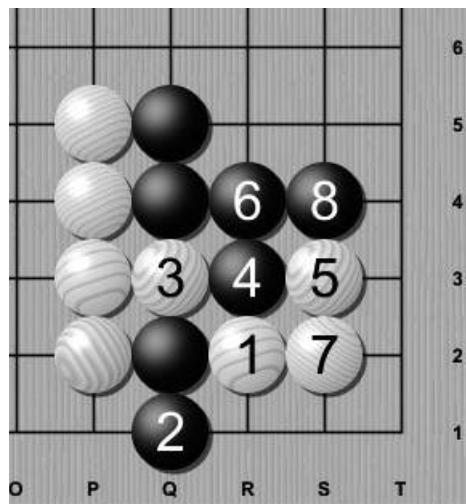
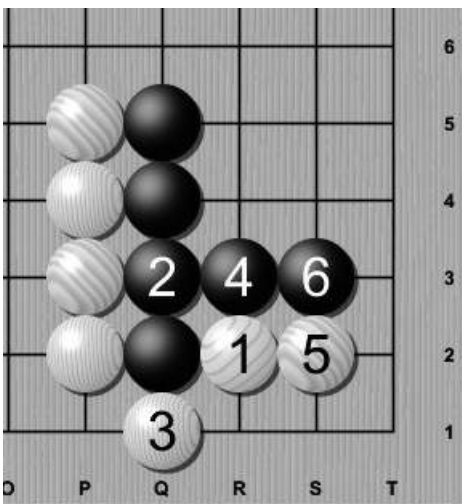


Imagen izquierda: Si Negro trata de defenderse en **A** este es el resultado más usual y Blanco cruza bajo las piedras de Negro con el **movimiento 3** y reduce la esquina de Negro mientras mantiene sente.

Imagen central: Si Negro trata de defenderse en **B** este es el resultado más usual y Blanco corta a Negro por la mitad y captura sus dos piedras, mientras mantiene el sente.

Imagen derecha: Compara los dos resultados de la abrazadera, con Blanco simplemente empujando con el **movimiento 1** y capturando sólo una piedra en el proceso. La abrazadera fue mucho más efectiva.

Parecería que los signos más usuales de la posibilidad de una abrazadera son:

- Tener un grupo fuerte de piedras que no están en peligro de un contra-ataque, unido a una piedra/grupo opuesto que tiene un defecto de forma.
- Ser capaz de crear una situación miai jugando con la abrazadera. De esa manera puede eventualmente conectarse con tu piedra y ganar la pelea.

Esas señales son un poco vagas, sin embargo, por el momento. En nuestro ejemplo, la piedra de Negro tenía tres libertades. ¿Es ese el único caso de una abrazadera? Por supuesto que no...

Por lo general, el mayor peligro no se plantea contra las piedras solitarias que tienen tres libertades, sino contra grupos más grandes de piedras que tienen una escasez de libertades o mala forma y que podrían estar luchando por la vida. Perder una piedra no es el final del juego, pero hacer que un grupo entero muera, especialmente más tarde en el juego, puede llevar a la rendición. Veamos algunos ejemplos para entender cómo funciona esto. Recuerden que la idea principal es crear una situación *miai* para su beneficio:

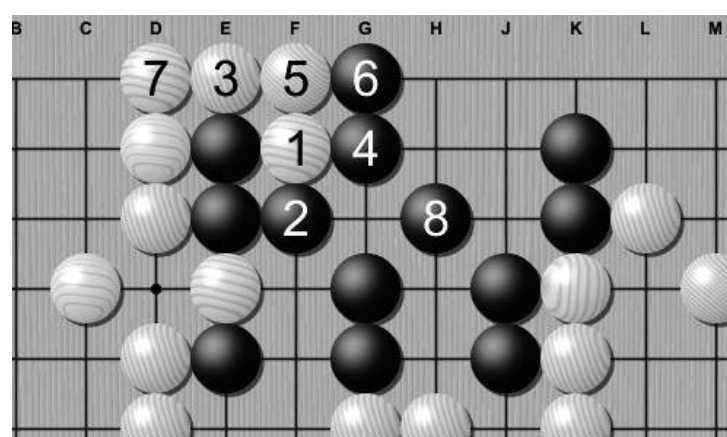
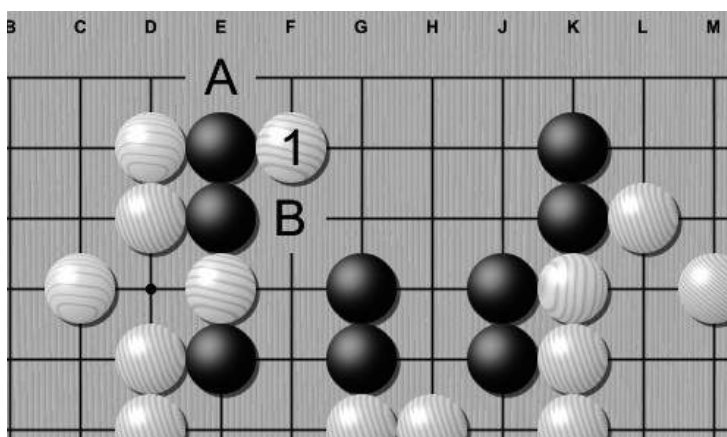


Imagen izquierda: El grupo de Negro parece lo suficientemente grande como para hacer dos ojos fácilmente, pero esas piedras negras de la izquierda están en problemas y no están realmente conectadas con el resto de las piedras del grupo rodeado. Blanco hace la abrazadera en el **mov. 1** y **A** y **B** están ahora *miai*. Si Negro juega **A**, Blanco jugará **B** y capturará esas piedras y matará al grupo de Negro. Entonces, Negro sólo puede jugar **B** y apenas sobrevivir.

Imagen derecha: Después de una serie de ataris (**movimientos 4 y 6**) Negro logra contener el daño y crear dos ojos con el movimiento 8. Pero más tarde en el mismo juego no será tan afortunado...

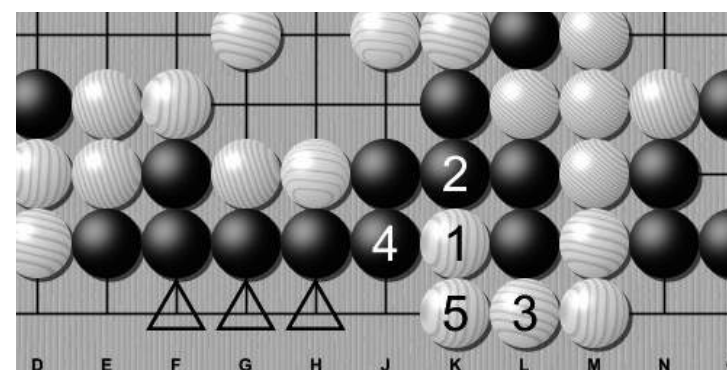
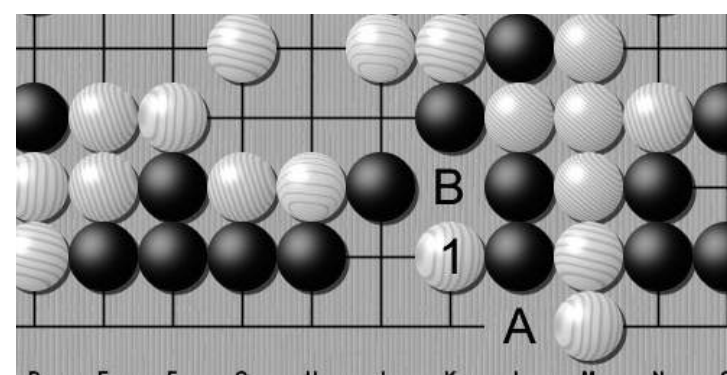
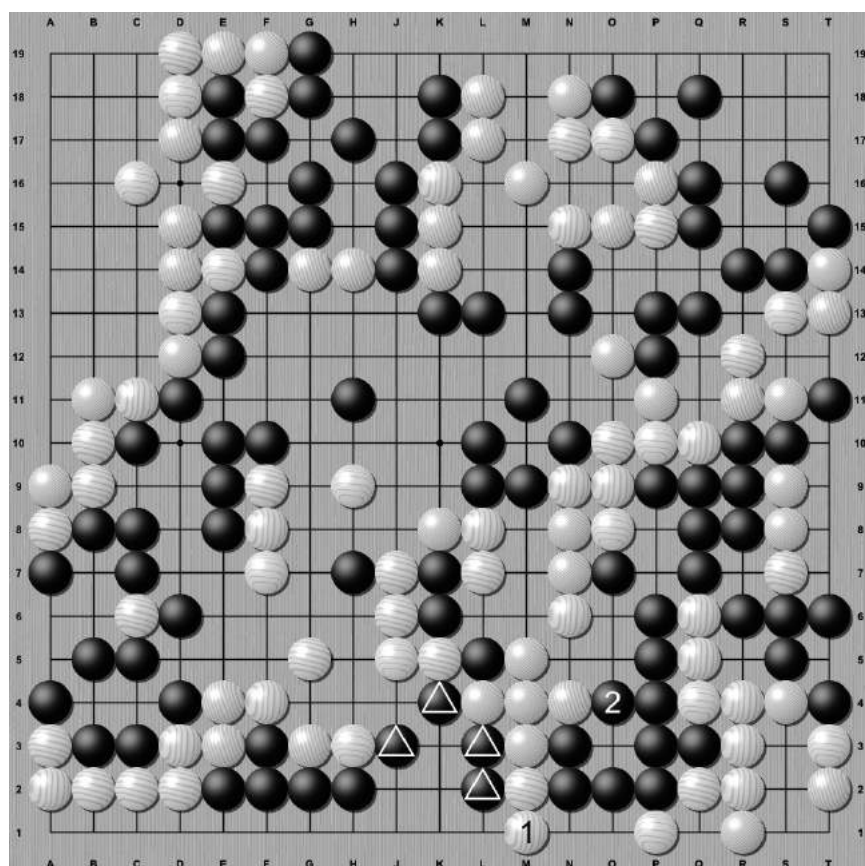


Imagen izquierda: Mientras atacaba al grupo derecho de Negro, Blanco logró forzar el intercambio del **mov. 1** con el **mov. 2**, ya que Negro realmente necesitaba un ojo más para sobrevivir, pero ahora las piedras marcadas en el triángulo están en graves problemas. Recuerden siempre que lo que una vez pareció seguro, puede terminar en peligro más adelante!

Imagen sup. derecha: Blanco ve la abrazadera en el **mov. 1** y otra vez **A** y **B** son *miai*. Negro no puede jugar **A** porque Blanco jugando **B** mata todas sus piedras inmediatamente, así que Negro otra vez conecta...

Imagen inf. derecha: Pero después de que la defensa termina esta vez los puntos marcados restantes no son suficientes para crear dos ojos. El grupo de Negro está muerto y por eso se rindió.

Tener una piedra sobre dos o tres piedras de tu oponente (lo que se llama acertadamente "golpear las piedras en la cabeza") es una forma notoriamente buena para ti y horrible para tu oponente. Es una forma clásica para una abrazadera y cuando esa forma está formada (normalmente en los primeros 50-70 movimientos) sabes que eventualmente serás abrazado, así que necesitas ahorrar un movimiento extra para defenderte, o sufrir las consecuencias, que a veces pueden ser realmente terribles.

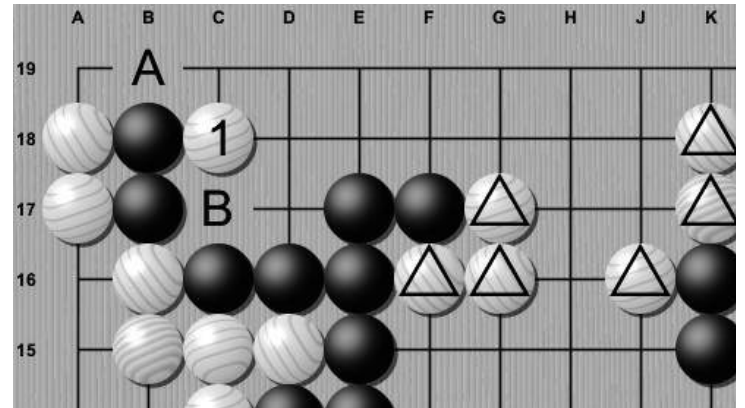
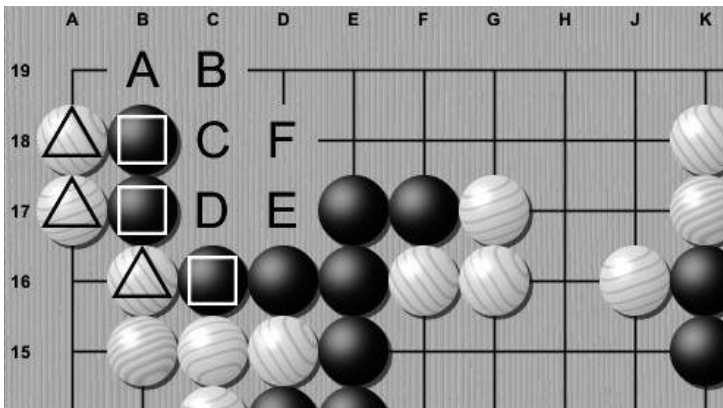


Imagen izquierda: Aquí está nuestra encantadora forma de nuevo formada por las piedras marcadas. Negro cree que está a salvo, así que no hace un movimiento extra para defender sus piedras. Cualquier movimiento en las opciones de la **A** a la **F** habría significado que este grupo está incondicionalmente vivo, pero en el juego real Negro jugó en otro lugar (tenuki).

Imagen derecha: Eventualmente se juega la **abrazadera** en el **mov. 1** y se crea la clásica situación **miai**. **A** y **B** son igualmente efectivos para Blanco y Negro sólo puede conectarse en **B**, pero en este caso las piedras marcadas en el triángulo de la derecha, proporcionan un seguimiento extra y ayuda para los siguientes movimientos para Blanco...

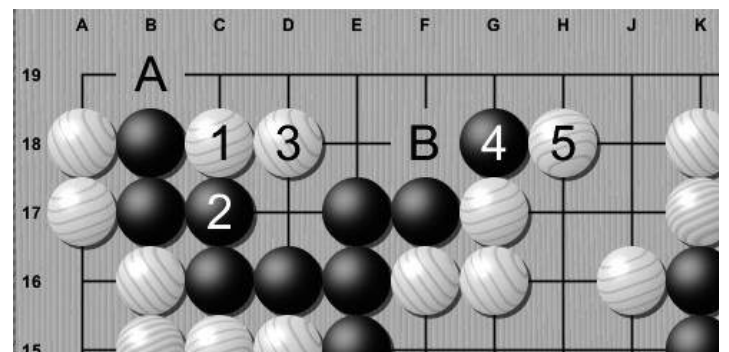
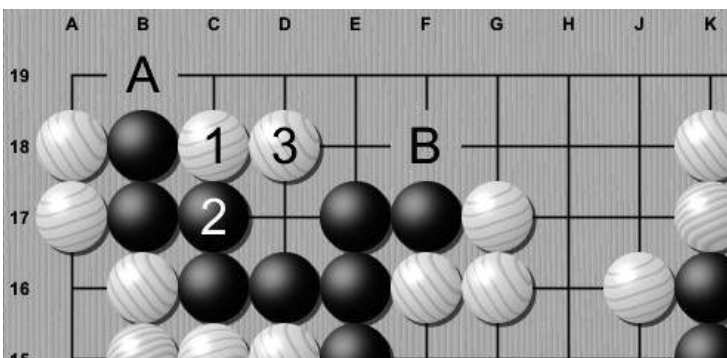
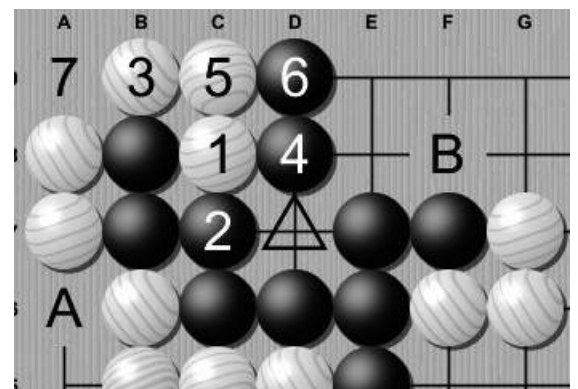


Imagen izq.: Negro juega la respuesta clásica en el **mov. 2** y es aturdido por el **mov. 3** de Blanco que hace que **A** y **B** **miai** de nuevo, ya que Blanco tiene piedras de ayuda cerca y puede conectarse de dos maneras.

Imagen der.: Negro no puede defenderse de ambos peligros con un movimiento, así que elige un lado con el **mov. 4**. Blanco se defiende con calma con el **mov. 5** y ahora la conexión en **A** y el atari en **B** están **miai** de nuevo. Negro está muerto y renuncia. *¿Pero por qué Negro pensó que estaba a salvo en primer lugar?*

Negro cometió el clásico error de esperar los movimientos habituales después de la abrazadera. Como vimos en la página anterior, Negro conecta, Blanco cruza bajo sus piedras y Negro defiende lentamente a su grupo. Negro cree que tendrá un ojo en el punto marcado. Blanco ni siquiera puede conectar a 7 porque falta una piedra en **A** y su grupo estará en atari de nuevo. Incluso si Blanco pudiera conectarse, Negro podría fácilmente hacer otro ojo en **B** con el **mov. 8**. La secuencia de movimientos que se ve en la imagen de la derecha es estándar, pero el Go es un juego de imaginación y adaptación. Cosas extraordinarias suceden en el Go!



Esperar los movimientos estándar es la forma más rápida de derrotar. ¡Evita ese error! (Para ser claros: Con esta afirmación NO estoy arremetiendo contra un compañero de juego. En todos los ejemplos de las **páginas 161** y **162** el jugador negro que muere o renuncia es yo mismo. Aprender de nuestros errores es crucial.

►► Resolver los problemas

Hablamos extensamente sobre las formas y el tesuji y durante esas páginas hubo muchos ejemplos prácticos de vida y muerte, pero creo que toda esta abundancia de información podría habernos hecho desviarnos un poco demasiado de nuestro objetivo original, que en realidad era presentar un método para resolver los problemas a los que nos enfrentaremos en el juego.

Quiero dejar claro que no hay un camino seguro **para resolver todos los problemas** (Lo diré de nuevo, en el Go suceden cosas extraordinarias y eso es lo que lo hace tan divertido e interesante) y lo que sugiero es un método que obviamente se aplica a nuestro rango de fuerza en el juego. Además, la mejor manera de tratar un problema de vida o muerte es evitar que ocurra en primer lugar. Si usted es la persona que defiende, necesita aprender a cuidar de sus grupos. Habiendo dejado todo esto claro, los pasos que debemos tener en mente cuando aparece un problema de vida o muerte son los siguientes en cada caso:

Problemas de vida y muerte cuando estamos atacando

- Busca puntos de forma cruciales o formas incompletas. Las formas vivas mencionadas en este capítulo junto con las formas generales mencionadas anteriormente son muy importantes. Una forma que no está bien conectada es una forma que puede ser atacada y forzada a una forma no viva.
- Si las formas mencionadas no existen, intente encontrar una forma de jugar movimientos forzados y crearlos.
- Estén atentos a los posibles tesuji o a conectar y jugar bajo las piedras de su oponente y crear situaciones miai.
- "Hay muerte en el hane" (como dice el proverbio) y en las piedras de lanzamiento (me atrevería a añadir).
- Si la pelea es en la esquina, los puntos de esquina mencionados en la **página 150** suelen ser la clave para acortar las libertades del grupo contrario
- Intenta rodear totalmente al grupo contrario. No sólo eso puede crear una oportunidad para matarlo, como en la **página 149**, sino que también te dará beneficios/influencia incluso si el grupo del oponente sobrevive.
- Si no puedes rodear, al menos no dejes que tu oponente se conecte con un grupo cercano y salve sus piedras. Si un grupo no puede ser desconectado, no puede ser atacado, no desperdices tus movimientos allí.

Los problemas de vida y muerte cuando estamos defendiendo

- Su principal objetivo es crear dos ojos. En caso contrario, debes apuntar a conectar tu grupo con otro grupo que esté vivo...
- No tengas miedo de sacrificar piedras o dejar parte de tu grupo atrás, para crear dos ojos o conectar con la seguridad. Algunas piedras vivas son mejores que ninguna.
- Apunta a los puntos de forma. En particular, trata de encontrar los puntos de forma que protejan tantos defectos de forma como sea posible. Los movimientos multipropósito tienen más probabilidades de asegurar tus ojos y tu vida.
- Ten cuidado con cualquier posible tesuji, especialmente la abrazadera y el lanzamiento como en la **página 153**.
- A veces incluso la mala forma puede llevar a la vida. Si ves una forma de sobrevivir no dudes en tomarla, incluso si la forma resultante es mala. En situaciones de vida y muerte el resultado es lo que más importa.
- Siempre que pueda, intente hacer algunos movimientos de fuerza propios, incluso si eso significa ignorar los movimientos de fuerza de su oponente.

Ahora que por fin tenemos un método escrito, se puede observar que la mayoría de los ejemplos anteriores que hemos examinado siguieron la mayoría de esas directrices. Para revisar todo el proceso he guardado un ejemplo particular de juego real para el final, ya que un joseki muy práctico suele llevar a esa posición, y la posible amenaza a la vida del grupo formado, es muy común y muy interesante. Volvamos a visitar un joseki muy común que ya hemos analizado en la **página 77**:

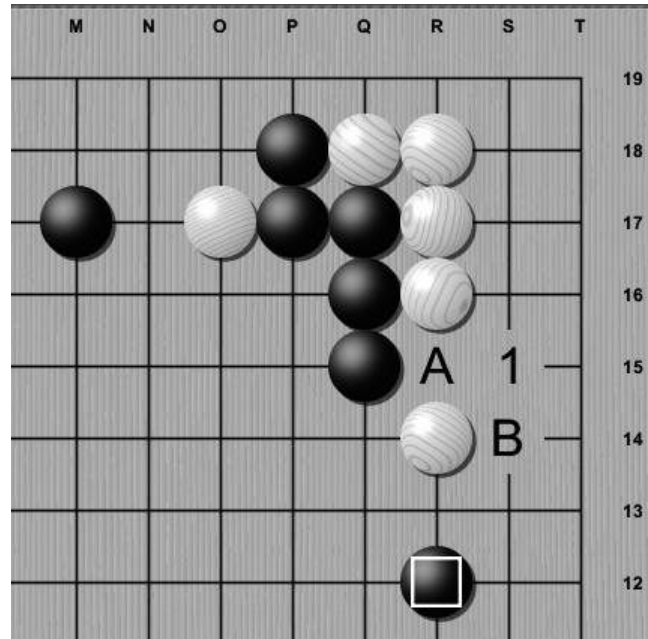
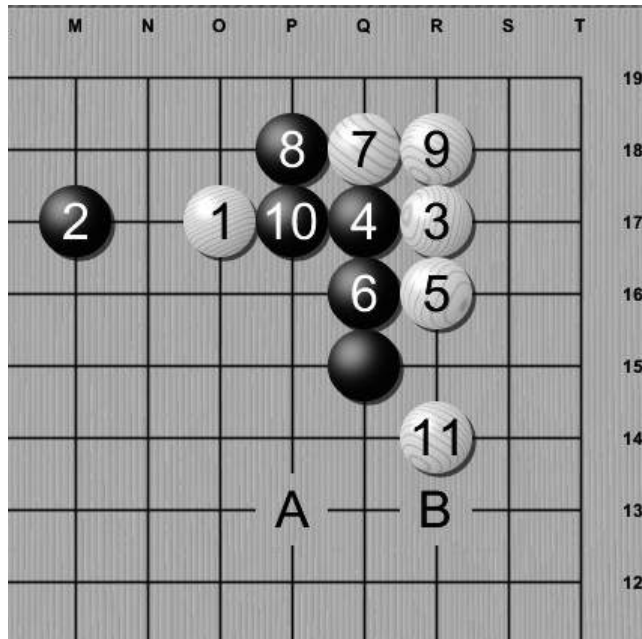


Imagen izquierda: Este es el joseki habitual cuando **Blanco 1** se acerca a la esquina y Negro responde con una pinza en el **mov. 2**. Notarán que en comparación con el joseki completo de la **página 77** falta el intercambio de **A** y **B**. La mayoría de los jugadores hoy en día dejan el joseki sin terminar así...

Imagen derecha: La razón es que más tarde en el juego, si Negro puede colocar la piedra marcada en esa posición, entonces Negro tiene una seria amenaza futura en el **mov. 1**, porque **A** y **B** son **miai**...

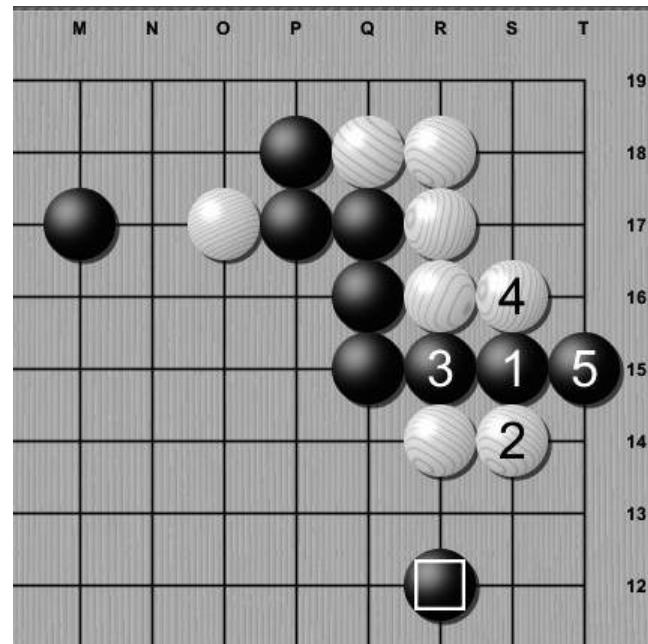
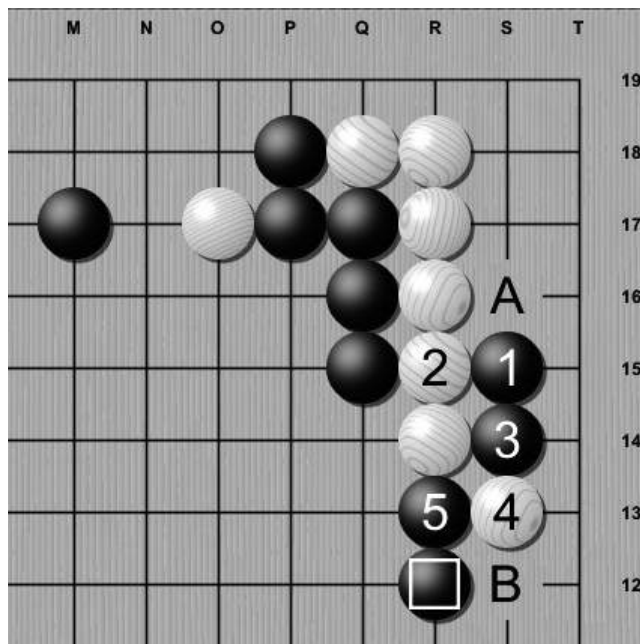
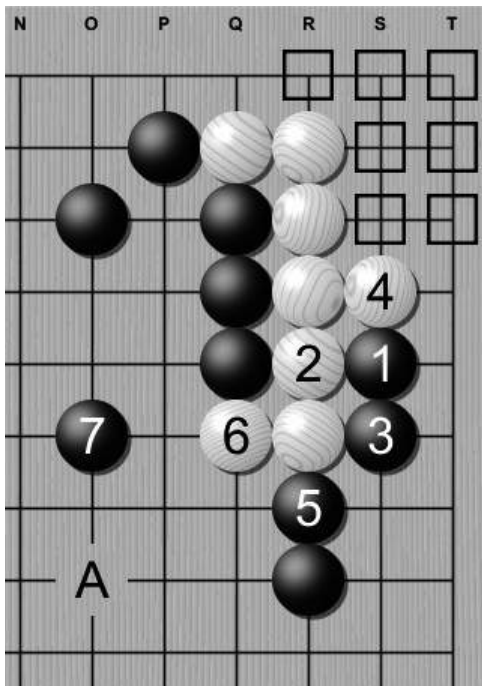


Imagen izquierda: Si Blanco se conecta con el **mov. 2**, entonces Negro simplemente se extiende hacia la piedra marcada con el **mov. 3**. Blanco no puede detener esa conexión aunque juegue el corte con el **mov. 4**. Cuando Negro responde con el **mov. 5**, la piedra de Blanco tiene dos libertades y el grupo de Negro tiene tres libertades. Blanco no puede extenderse en **B**, ya que sólo hace que su grupo tenga tres libertades, pero será el turno de Negro, así que Blanco suele defender a su grupo en **A**.

Imagen derecha: Si Blanco trata de evitar que Negro se conecte con la piedra marcada, entonces Negro simplemente se conecta directamente con su grupo más grande y rodea completamente al grupo de Blanco.

Sin embargo, incluso en la mejor de las dos opciones, el defensor sigue en serios problemas. Vayamos a un ejemplo de juego real muy similar y veamos cómo fueron las cosas:



Este es un ejemplo de un juego real. La posición no se crea directamente a partir del joseki habitual, pero la situación es muy similar y Blanco tiene la misma forma de defender y Negro tiene exactamente la misma amenaza de ejecutar. Así, los **mov. 1 a 3** se intercambian, pero Blanco sabe que el corte es inútil y defiende a su grupo con el **mov. 4** y amenaza con ejecutar el corte en el siguiente movimiento si el Negro no responde.

Negro, por supuesto, responde y juega los **mov. 5** para completar su amenaza. Blanco trata de evitar ser rodeado totalmente y se lanza al exterior y corta las piedras de Negro con el **mov. 6**, pero Negro defiende con el **mov. 7**, dándole la opción de atrapar al grupo de Blanco y conectar sus piedras con la **A** si Blanco intenta algo. En este punto Blanco considera que la posición está establecida por el momento y juega en otro lugar (tenuki). El espacio de ojos marcado en el cuadrado parece lo suficientemente grande como para sobrevivir, pero este espacio en particular cuando está **totalmente rodeado** en la esquina puede convertirse en una forma muerta si se deja solo...

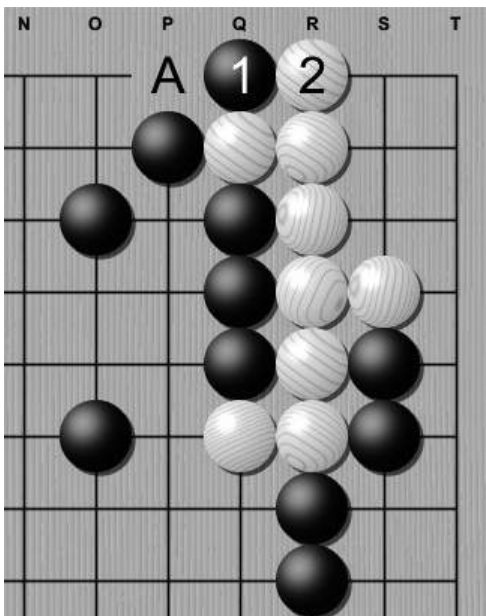


Imagen izquierda: Si Blanco juega en otro lugar, Negro puede comenzar el proceso de matar al grupo jugando el hane en el **mov. 1**. Blanco, por supuesto, bloqueará con el **mov. 2**, pero a Negro no le importa el atari y la captura de su piedra en el **A**. El verdadero objetivo del hane era convertir el espacio de los ojos de siete puntos en un espacio de seis puntos.

Imagen derecha: Aunque Negro jugara en otro lugar y Blanco capturara su piedra, Negro podría simplemente bloquear con el **mov. 5** y Blanco tendría un ojo falso en el **1** y un espacio de seis puntos...

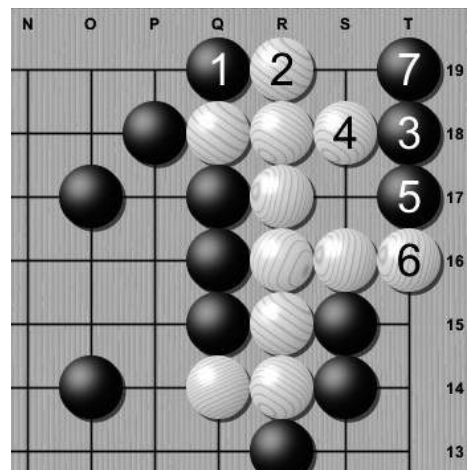
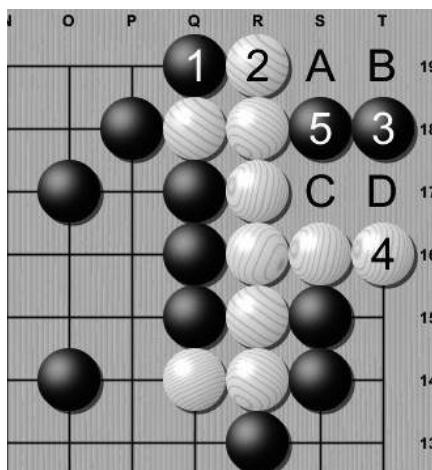
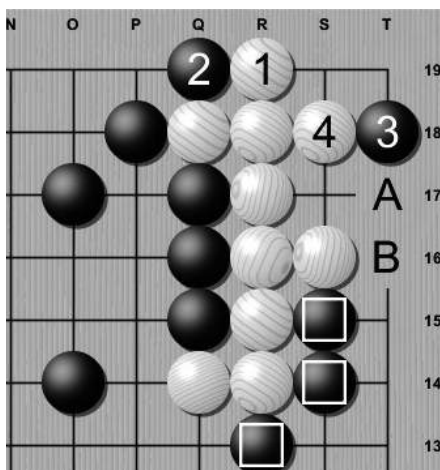
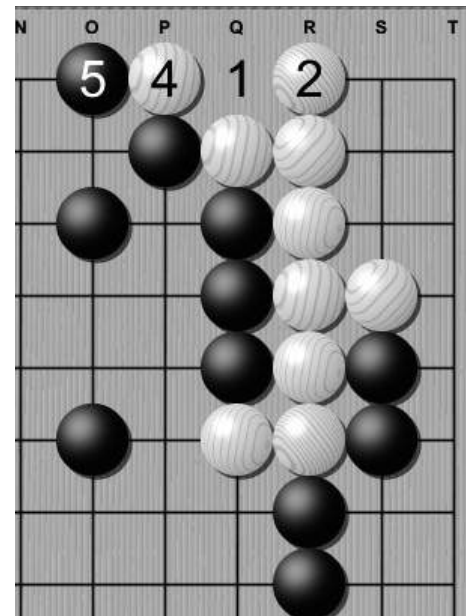


Imagen izquierda: Por supuesto que Negro no va a hacer tenuki y seguirá tratando de matar al grupo con el **mov. 3** que es también un punto de forma de simetría y uno de los puntos especiales de esquina y amenaza con conectar con las piedras marcadas con **A** o **B**. Blanco no puede defenderse de todas esas múltiples amenazas así que juega en el centro de la simetría también, para tratar de hacer dos ojos.

Imagen central: Blanco no puede jugar el **mov. 4** allí y cortar las piedras de Negro porque entonces Negro ocupará ambos puntos de simetría en el "seis rectangular". Esto significa que cada posible movimiento que Blanco intente después de la **A** a la **D**, para capturar esas piedras convertirá esta forma en un voluminoso cinco muerto.

Imagen derecha: Volviendo al juego real, Negro se extiende con el **mov. 5** y Blanco tiene que impedir que se conecte esta vez con el **mov. 6**, pero ahora Negro puede simplemente jugar el **mov. 7** y matar al grupo de Blanco, porque Blanco está rodeado y tendrá que reducir su propio espacio ocular a tres puntos en **gote** para capturar las piedras de Negro. En el mejor de los casos es un cuatro doblado en la esquina. De cualquier manera, Blanco está **muerto**.

Esta situación particular es un muy buen ejemplo de la importancia de la secuencia de los movimientos. Es realmente importante cambiar la forma y el tamaño del espacio ocular potencial antes de intentar colocar cualquier piedra dentro de él. En este caso las cosas habrían sido muy diferentes, si Negro tratara de matar a Blanco directamente:

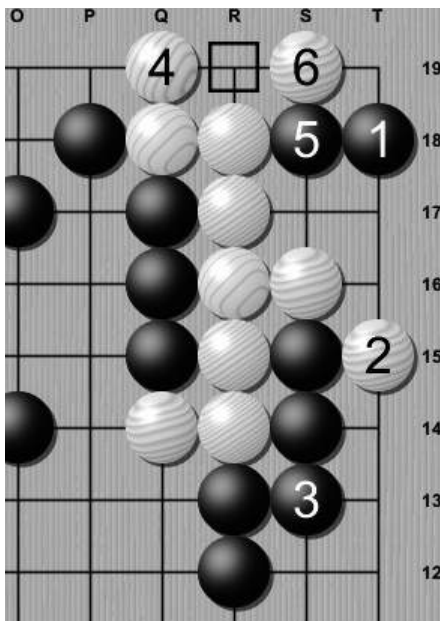


Imagen izquierda: Si Negro trata de matar sin reducir el espacio del ojo primero, entonces el **mov. 4** crea un ojo potencial en el punto marcado. Si **Negro 5** va por el punto de forma, Blanco ahora puede simplemente formar dos ojos en cualquier caso.

Imagen derecha: Negro ya no puede matar al grupo de Blanco. Si trata de capturar la única piedra de Blanco, Negro es rodeado y capturado en su lugar. Después del intercambio, Blanco puede formar dos ojos de nuevo jugando en **A** y capturando todas las piedras de Negro. Si el grupo de Blanco estuviera completamente rodeado, entonces Blanco no podría jugar esta variación porque todo su grupo estaría en atari en el **mov. 4**.

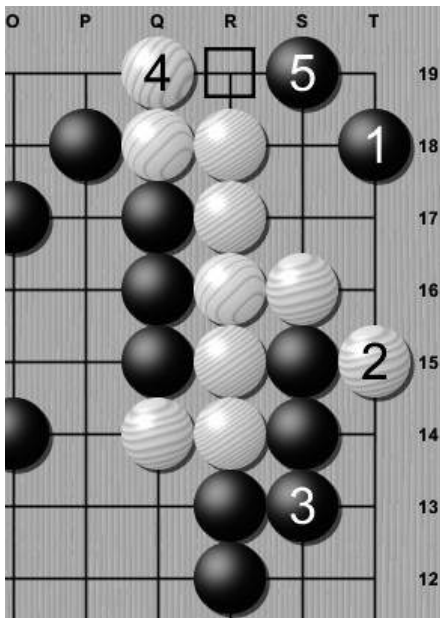
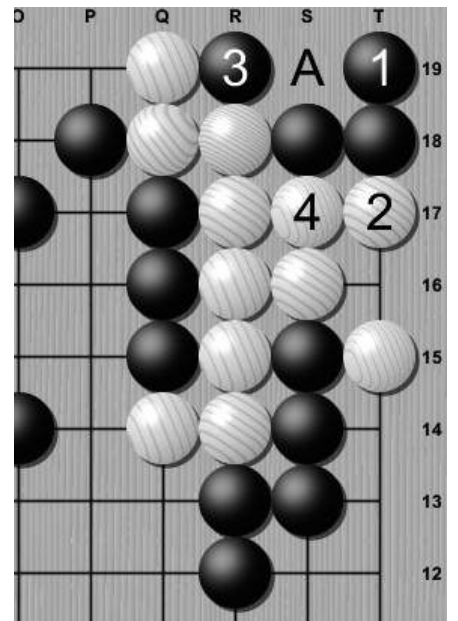
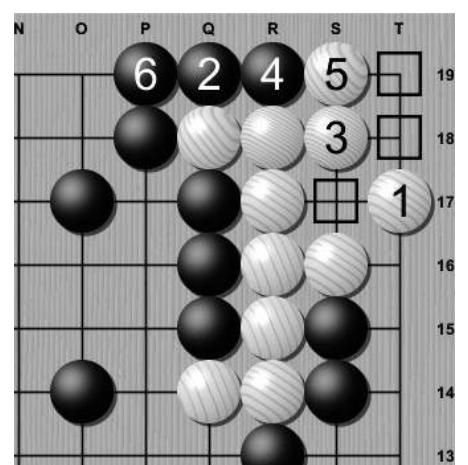
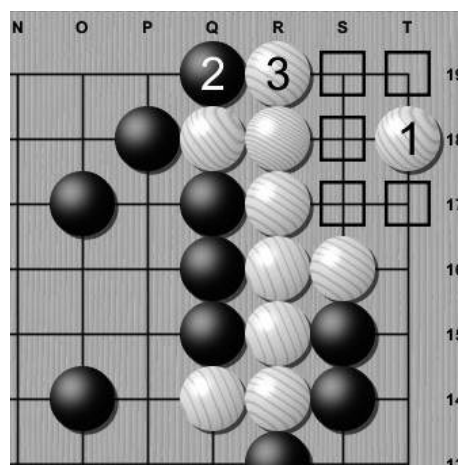
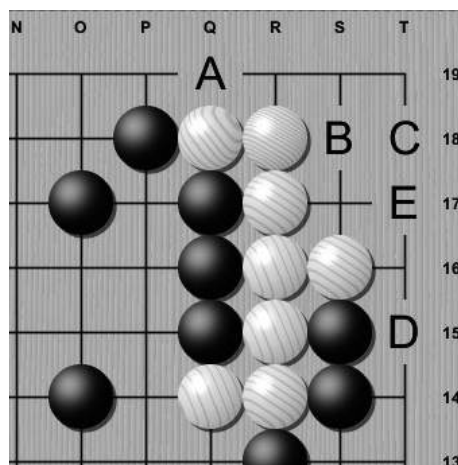
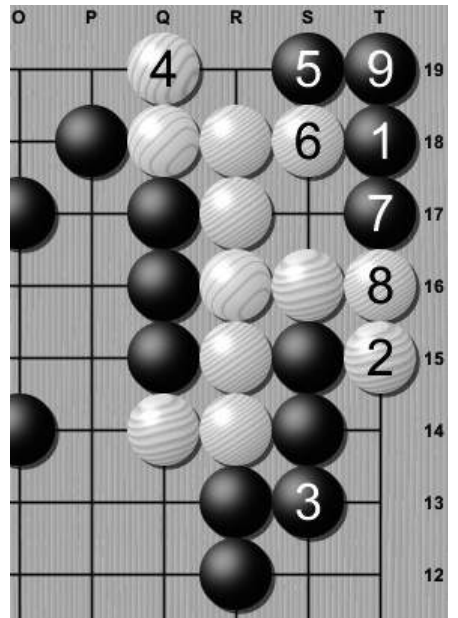


Imagen izquierda: Si Negro trata de eliminar el posible ojo en el punto marcado y lo destruye con el **mov. 5**, entonces Blanco puede conseguir una piedra en el otro punto de simetría de la forma...

Imagen derecha: Esto es lo mejor que Negro puede hacer después de que Blanco 6 tome el punto de simetría. El **mov. 7** amenaza el corte, **Blanco 8** se conecta y **Negro 9** forma una forma de L y espera rodear totalmente a Blanco y apuntar a la vida dual. En este caso el grupo de Blanco tiene dos libertades exteriores y sente, así que Blanco puede empezar a capturar el grupo de Negro antes de que esté en cualquier amenaza de auto-atención a su grupo. Blanco está vivo.



Left to right: Blanco también puede vivir simplemente invirtiendo en un movimiento en un punto de la **A** a la **E**. En las dos variaciones de ejemplo presentadas, Blanco puede defender fácilmente su espacio de ojo con la ayuda del movimiento extra.

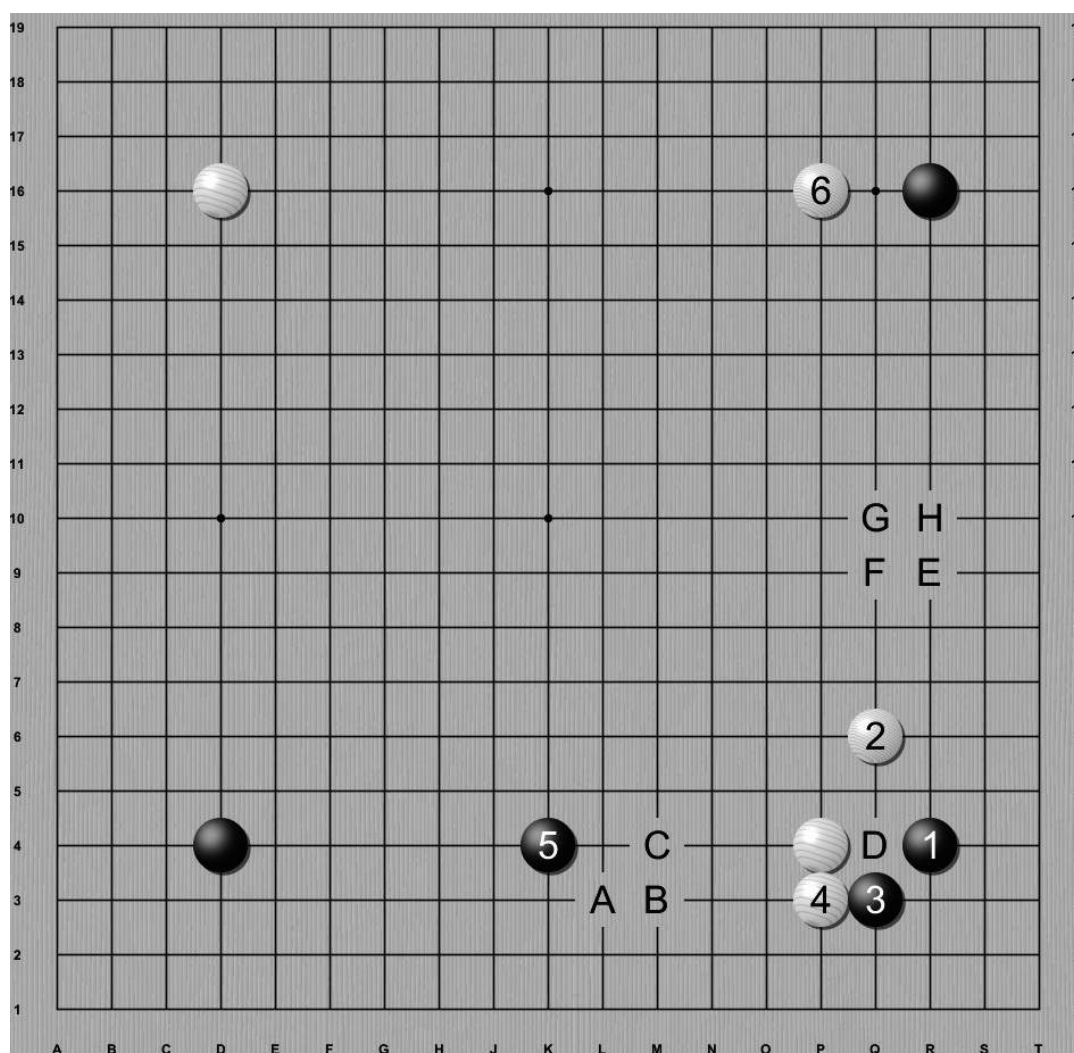
¡Tengan cuidado! A veces los problemas de vida y muerte son simplemente convertir una forma aparentemente viva con mucho espacio de ojos, en un espacio de ojos más pequeño y muerto, explotando sus defectos, antes de colocar piedras para matar. No puedo enfatizar este tema lo suficiente y sucede todo el tiempo en los juegos reales.

La forma anterior es una variación de formas llamada **grupo L** (porque las piedras que forman el caso más básico se parecen a una "L" invertida) y tiene muchas variaciones dependiendo de ligeros cambios en el tamaño y el espacio, que no pasarán, pero que son muy interesantes para su futuro estudio. Dependiendo del caso, un grupo L puede esgrimir muchos resultados, pero si el defensor tiene **sente** el grupo L está vivo y así suele ser en la forma en que se forma en los juegos reales.

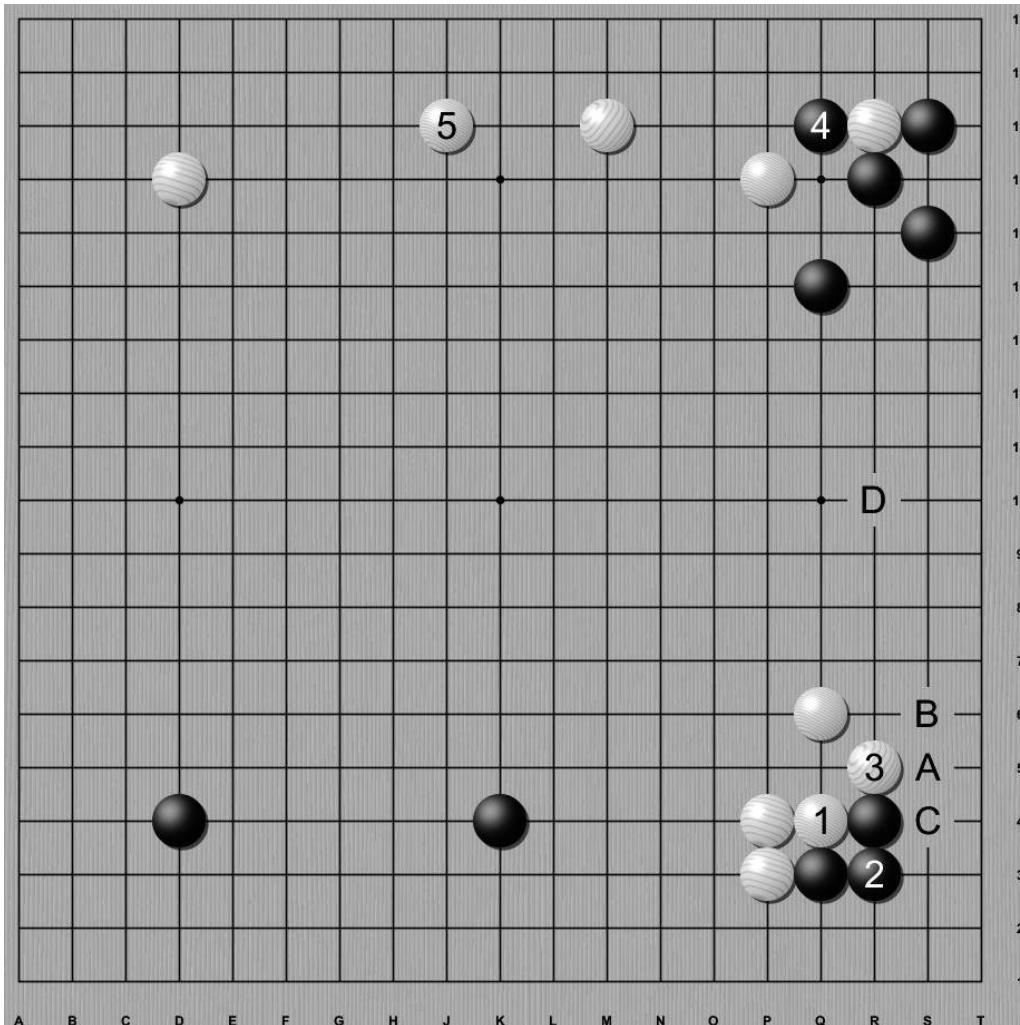
Hay una categoría de forma similar llamada **grupo J** que también tiene muchas variaciones, pero en su caso suele acabar muerto porque muchas veces la forma en que se forma durante el juego el defensor forma este grupo en **gote**.

Es una forma muy común y mucha gente en nuestro nivel piensa que está viva y no sabe cómo matarla, incluso en juegos de kyu de un solo dígito, así que creo que es muy interesante ver un ejemplo de juego real de cómo se forma y cómo y por qué termina muerto si el defensor no sabe que no está vivo de facto.

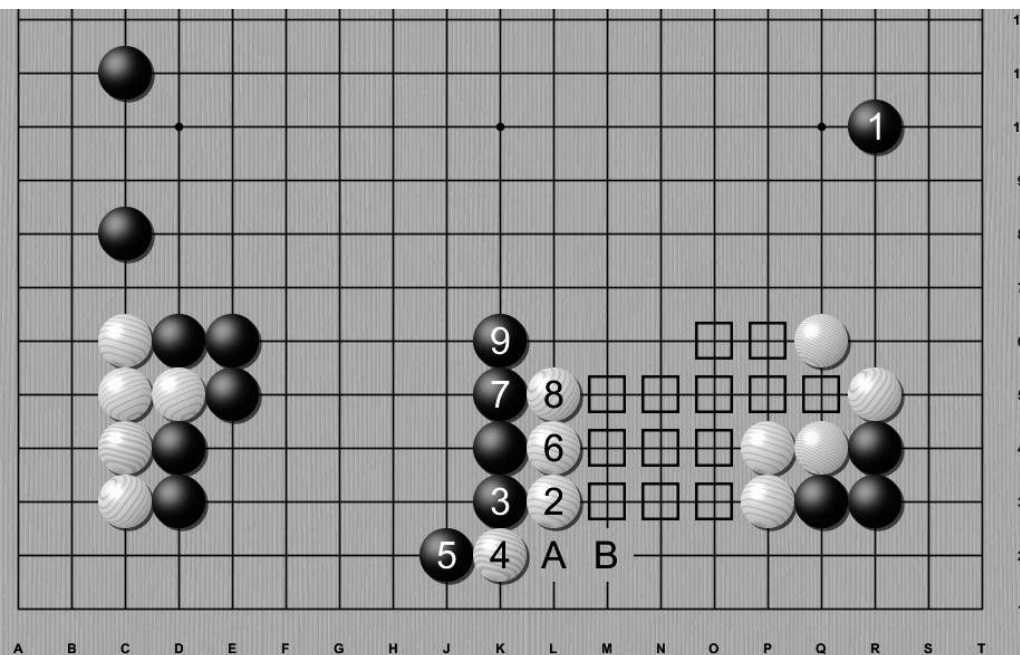
Veamos y analicemos lo que pasó:



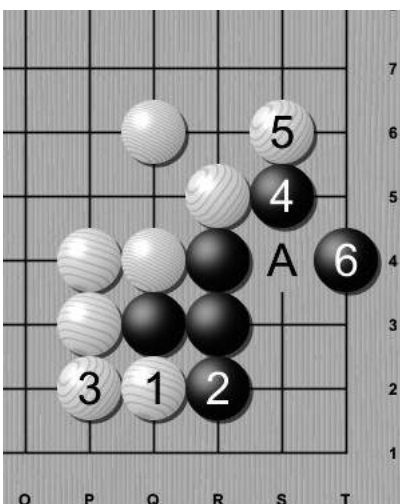
El **grupo J** aparecerá en la esquina inferior derecha. Después de los cuatro movimientos iniciales que reclamaron una esquina para cada jugador, Negro hace el acercamiento en el **mov. 1**. Blanco hace el movimiento del caballero pacífico en el movimiento 2 concediendo la esquina a Negro para ganar influencia exterior y **Negro 3** reclama la esquina aunque es un movimiento que no se considera realmente joseki. Blanco juega el **mov. 4** para expandir su influencia externa y apunta a un movimiento alrededor de **A**, después de que Negro responde en la esquina, pero Negro intenta frustrar ese plan jugando el **mov. 5**, tratando de negar la influencia de Blanco. Frustrar los planes del oponente es, como ya dijimos antes, una gran idea, pero la seguridad también debe ser lo primero. Las piedras de las esquinas de Negro no son tan seguras como piensa Negro y éste debe hacer un movimiento allí. Blanco también sabe que cualquier movimiento de **A** a **H** le daría suficiente aire para vivir o correr, así que se acerca a otra esquina con el **mov. 6...**



Después de un intercambio semi-joseki en la esquina superior derecha, Blanco decide que debe asentar su forma un poco más en la esquina inferior, así que hace el intercambio sente del **mov. 1** con Negro defendiendo del atari y corta con el **mov. 2**. Blanco entonces procede a jugar el **mov. 3** pensando que es sente y apuntando al siguiente intercambio Negro **A**, Blanco **B**, Negro **C**, Blanco **D**, que habría dado una base sólida al grupo de Blanco, mucho territorio e influencia y habría reducido mucho el potencial del grupo Negro en la esquina superior derecha. Era un buen plan, pero Negro confía en que sus tres piedras tienen mucho espacio para los ojos en la seguridad de la esquina, así que juega de nuevo, frustrando el plan de Blanco al capturar una piedra de Blanco con el **mov. 4** y obligando a Blanco a extenderse en el **mov. 5** para estar seguro y expandirse al mismo tiempo.



Un montón de movimientos más tarde y sin acción en el lado derecho, Negro decide presionar las piedras de la esquina inferior derecha de Blanco y expandirse desde su esquina superior con el **mov. 1**. Blanco ahora siente lentamente la cabeza, así que ignora la piedra de Negro y hace el intercambio de los **mov. 2 a 9** en el lado inferior del tablero para crear espacio para los ojos en los puntos marcados. Empujar desde atrás con los **mov. 6 y 8** no suele ser bueno, pero en este caso era necesario, y Negro todavía debe un movimiento en la esquina...



Ahora que el grupo de Blanco está a salvo es el momento ideal para que se forme el **grupo J**. Blanco juega el hane en el **mov. 1** y Negro bloquea, formando la forma de dos triángulos vacíos unidos, con el **mov. 2**. Blanco entonces defiende su piedra de entrar en el atari con el **mov. 3** y parece estar renunciando a sente, así que Negro siente que finalmente debe expandir su espacio del ojo un poco y juega el **mov. 4**, pero Blanco tiene la forma perfecta para bloquear esa expansión con el movimiento 5 que forma la doble boca de tigre. Al igual que Blanco antes, Negro no quiere que su piedra esté en atari, lo que diezmaría el espacio del ojo y mataría a ese grupo, así que necesita defender el punto débil en **A**, pero a diferencia de Blanco quiere mantener la posibilidad de formar un ojo allí en el futuro así que juega la "conexión" de la boca del tigre también, con el **mov. 6**. Blanco ya no puede jugar directamente en **A**, pero tiene lo que quería. Esta es una forma de grupo J de libro de texto y es el turno de Blanco, así que Negro está muerto, como veremos en la siguiente página...

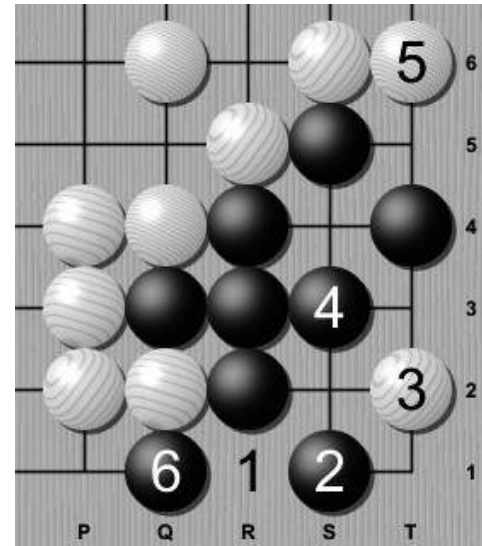
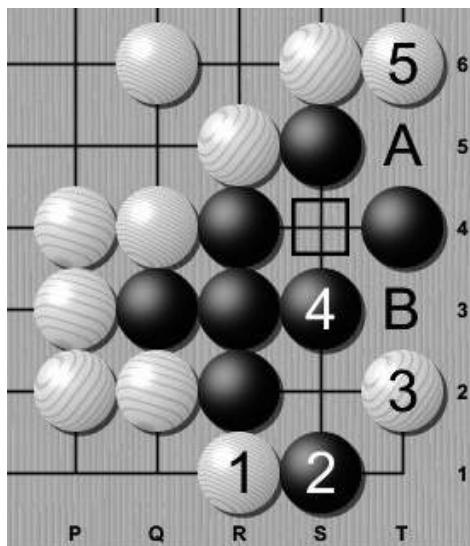
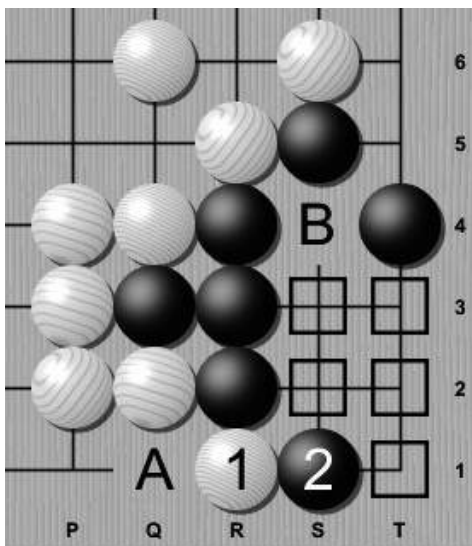


Imagen izquierda: Primero viene el movimiento que altera la forma, en este caso el hane en el **mov. 1**. Negro está casi obligado a defender en el **mov. 2** para retener algo de potencial de espacio ocular, pero como puedes ver, si Blanco puede falsificar el posible ojo en **B**, entonces el espacio marcado es el voluminoso cinco, que es una forma que puede morir si Blanco puede jugar en el punto vital primero...

Imagen central: Y este punto vital es exactamente lo que Blanco juega a continuación en el **mov. 3** para evitar que Negro viva y amenace con atariar la piedra en el **mov. 2**. La variación habitual no es la que se juega en el juego, pero Negro trató de defender todo con el **mov. 4**, ya que parece un punto de simetría y que ayuda a formar un ojo en el punto marcado en el cuadrado, pero el **movimiento 5** pone fin a esa posibilidad haciendo que **A** y **B** sean **miai**. Si Negro juega **A**, entonces Blanco juega **B** y pone las tres piedras en atari y Negro necesita llenar el punto marcado en el cuadrado, destruyendo su propio ojo. Si Negro juega **B**, entonces Blanco juega **A** y pone la única piedra en atari, falsificando ese ojo. Así, Negro ahora tiene sólo un espacio para un ojo y el punto vital ya está ocupado por su oponente. Negro está **muerto** y como al menos ha sente ahora, debe jugar en otro lugar y tratar de compensar su pérdida en otro lugar.

Imagen derecha: Pero en el juego Negro hizo la captura en el **mov. 6**. Esto no cambia nada, ya que Negro está totalmente rodeado. **El punto en 1 no es un ojo** como hemos visto en casos anteriores, ya que Blanco puede hacer atari a la piedra jugada en el **mov. 6** y forzar a Negro a llenar el punto en **1**. No desperdices tus movimientos sente. Cuando su grupo muera, acepten la pérdida y pasen a otra parte del tablero.

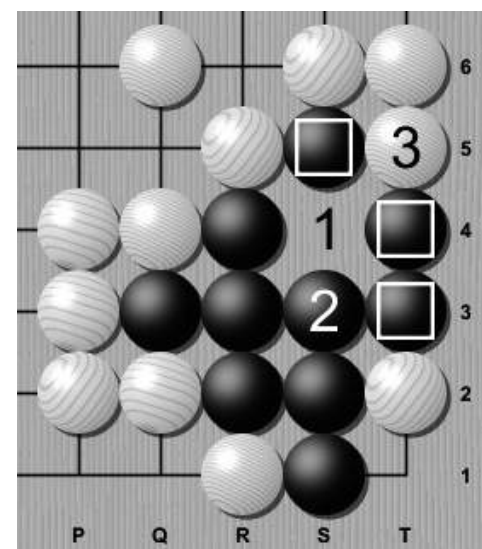
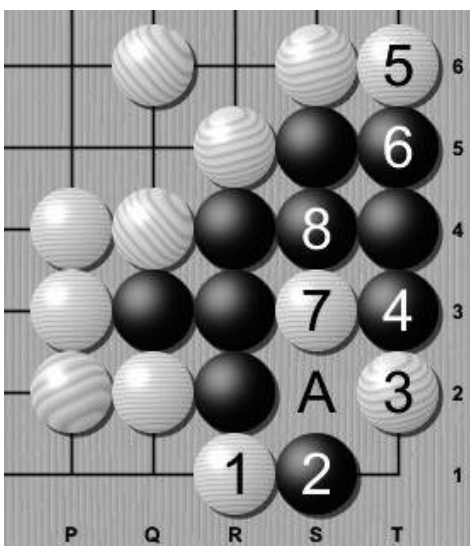
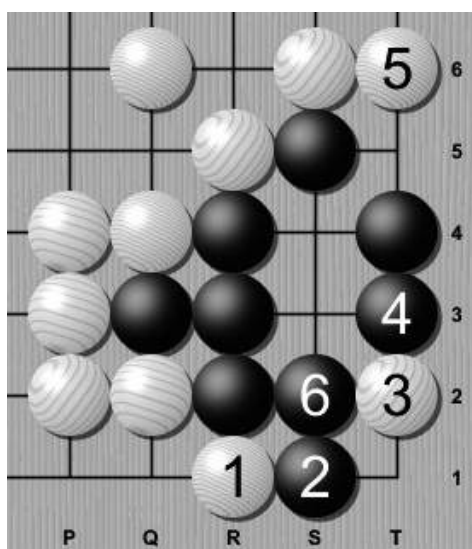
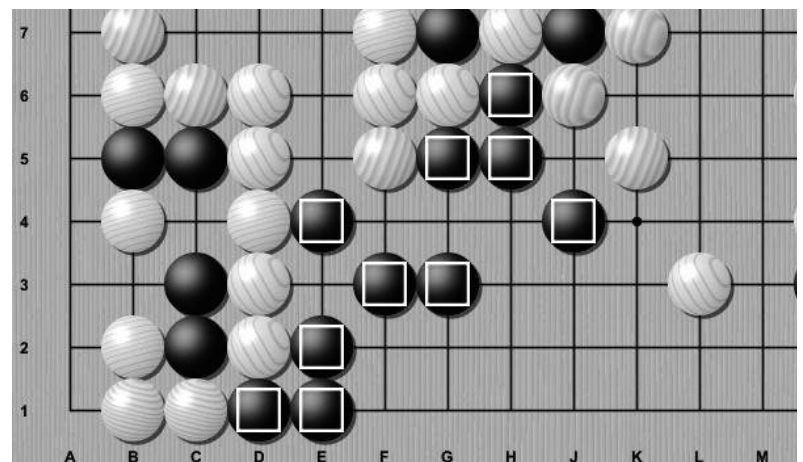
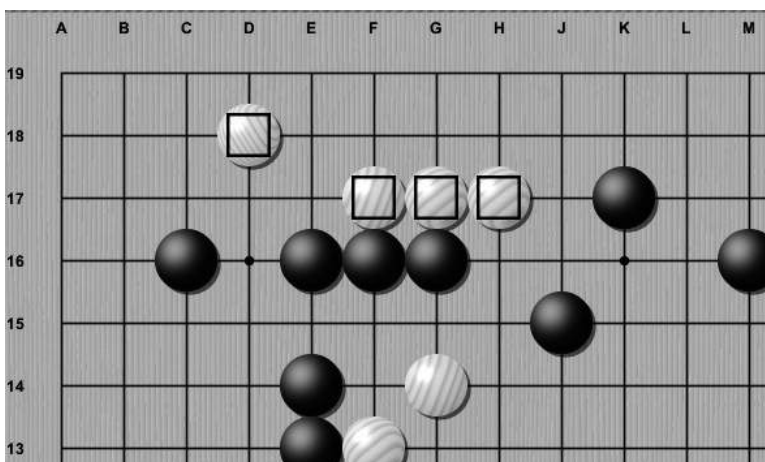


Imagen izquierda: Después del intercambio de los **mov. 1 a 3**, esta es la variación más usual y la más difícil de matar. El **mov. 4** de Negro apunta a la creación de dos espacios oculares distintos que inevitablemente llevarían a dos ojos, pero Blanco se adelanta a ese objetivo y necesita jugar el **mov. 5** de nuevo para amenazar con falsificar el espacio ocular colocando la piedra solitaria en atari. Blanco juega el **mov. 6** para asegurarse de que uno de los dos espacios oculares son seguros y crea el primer ojo.

Imagen central: Negro no puede jugar el **mov. 6** para defender el otro espacio ocular, debido a esta serie de atari. Negro se ve obligado a conectarse con el **mov. 8**. Todo su grupo está ahora en atari y Blanco puede capturar en **A**.

Imagen derecha: Ahora viene la parte difícil, así que vamos a reiniciar el contador de la imagen izquierda. Blanco hace el lanzamiento en el **mov. 1** y Negro está obligado a hacer el **mov. 2** y conectar o arriesgarse a perder las piedras marcadas. Entonces Blanco juega el **mov. 3** y falsifica el ojo potencial de Negro. Negro está muerto otra vez.

Esos dos grupos de formas, el **grupo L** y el **grupo J**, y sus variaciones son un buen tema de estudio futuro para usted. Como siempre, la idea no es memorizar los movimientos, sino comprender su significado, de modo que podamos aplicar esas ideas en otros lugares y, de hecho, parece que el método/las directrices que hemos utilizado tienen mérito y pueden utilizarse ampliamente en los problemas de la vida y la muerte. Así que, por último, pero no por ello menos importante, quiero terminar este capítulo señalando de nuevo que se trata de un juego envolvente y que estar totalmente rodeado es normalmente el comienzo de la mayor parte de tus problemas de vida y muerte. No los analizaremos juego por juego, son ejemplos un poco más avanzados que lo que me hubiera gustado para el nivel de este libro, pero creo que vale la pena comprobarlo. Por favor, miren los dos siguientes ejemplos de juegos reales *y piensen si los grupos marcados rodeados están vivos*.



Parecen estar bien y con mucho espacio para hacer dos ojos, pero el hecho de que estén totalmente rodeados da a los atacantes la opción de hacer movimientos audaces que de otra manera no funcionarían tan bien. Estos dos grupos terminaron muriendo en los juegos reales con las siguientes secuencias...

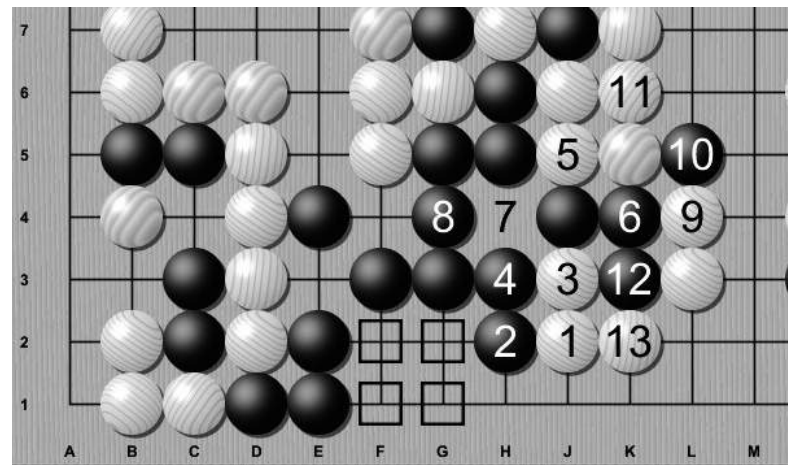
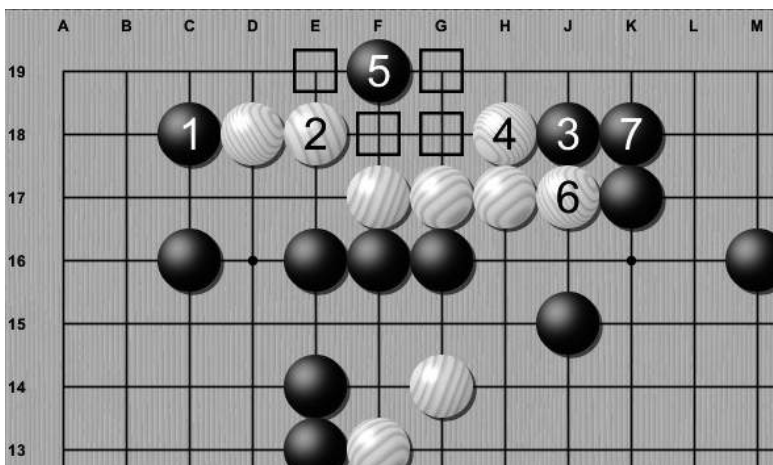


Imagen izquierda: Si Negro no hubiera sido tan fuerte en el área y Blanco totalmente rodeado, un ataque audaz como el **mov. 1** nunca podría haber funcionado, pero aquí Blanco no puede cortar las piedras de Negro así que se ve obligado a defenderse en el **mov. 2** y después de otro intercambio de alteración de forma con los **mov. 3 y 4**, Negro juega en el punto vital del voluminoso cinco. Blanco intenta escabullirse, pero está totalmente rodeado.

Imagen derecha: Un ejemplo mucho más complicado ya que emplea el tesuji de lanzamiento en el **mov. 7** que obliga a Negro a capturar esa piedra y prácticamente destruir su propio ojo allí. Después de todos esos movimientos, a Negro sólo le queda el cuatro rectangular, que ahora sabemos que está muerto aunque Blanco no haga un movimiento dentro del espacio ocular para matarlo. Las piedras de Blanco que rodean al grupo de Negro son las que le dan la base fuerte para jugar movimientos agresivos que reducen la forma de Negro.

Recuerde: Aunque este capítulo les parezca un poco excesivo, les insto a que al menos tengan siempre presentes esas tres ideas importantes: No se rodeen, cuiden su forma, tengan cuidado con las esquinas.

►► **Esto es sólo el inicio**

Lo creas o no, todas las páginas hasta ahora son sólo sobre lo básico del juego y ni siquiera las están explorando totalmente en su totalidad. Hay tantos conceptos para explorar en el Go y tantos sectores que uno puede enfocar y mejorar. Estudia más teoría de apertura y joseki, tesuji más elaborado, mejora en la lectura de las secuencias y la visualización de los movimientos y variaciones entrantes, atacando, defendiendo, construyendo o destruyendo influencia, reduciendo o expandiendo territorio, matando o salvando grupos de piedras. Todos esos son asuntos de los que hablamos, pero hay muchas más cosas que aprender sobre ellos jugando el juego y divirtiéndose y, por supuesto, estudiando.

En mi opinión, si al menos has leído y comprendido todo hasta ahora, entonces tienes los conocimientos básicos necesarios para ser un jugador de kyu de un solo dígito y cuanto más apliques esos conocimientos en los juegos, irás mejorando mientras te diviertes transponiendo esos conocimientos a la experiencia práctica. Muy pronto tendrás tus propios juegos para mirar atrás y revisar y encontrar cómo funcionan los conceptos básicos y dónde tú o tu oponente equivocaron una piedra. El camino para mejorar y divertirse está abierto para ti, aunque no estés muy interesado en estudiar más sobre el juego. Esto es cierto para mí. Cuanto más entiendo lo básico, mejor me vuelvo, más me divierto. No se preocupen demasiado por las clasificaciones. Si siguen jugando y divirtiéndose y mantienen la vista puesta en reevaluar lo básico, la fuerza que acumularán se reflejará eventualmente en su calificación.

Ahora, este último capítulo es sobre algunos temas avanzados que creo que todos deberíamos tener en mente por dos razones. Primero y principal porque aprender es divertido e interesante. La segunda razón es que algunos oponentes pueden intentar confundirnos con algunos movimientos que pueden parecer extraños y deberíamos ser capaces de identificar esos movimientos por lo que son, aunque sólo sea para aprender de ellos.

Últimamente me encuentro jugando incluso con oponentes mucho más fuertes, sólo para ver cómo piensan y operan y cómo a veces se enfrentan a situaciones con movimientos que yo no pensaría ni jugaría. Esos jugadores casi siempre ganan contra mí, por supuesto, pero me estoy divirtiendo y estoy aprendiendo cosas nuevas. Pero para aprender, necesitas al menos reconocer cuál es ese concepto que acaba de ser usado en tu contra. ¿Qué tipo de idea está al acecho detrás de un movimiento. Por qué algo que jugaste o pensaste que era bueno no es jugado por mejores jugadores. Cómo se puede evitar algo y cómo se puede castigar una jugada codiciosa. Todas estas cosas y más pueden ser respondidas enfrentándose a oponentes más fuertes, no tanto con el objetivo de ganar, pero con el objetivo de observar y aprender y divertirse. He descubierto que esta mentalidad despreocupada me hace jugar mejor y mejorar más rápido.

►► Aprende a soltarte

A veces queremos hacer que todas y cada una de las piedras que hemos jugado se queden en el tablero. Sentimos el impulso de salvarla de ser capturada, es "nuestra preciosa", nuestra propia piedra o un pequeño grupo de piedras. No podemos dejarlas ir, no podemos dejar que caigan en manos enemigas. Otras veces pensamos que hemos atrapado todo un grupo de piedras y como nunca dejaríamos ir algunas piedras, nos sorprendemos cuando el oponente sólo nos deja conseguir sólo una pequeña cola de ese grupo, mientras que él huye con el resto de sus piedras a un lugar seguro.

Aprender a soltar algunas de nuestras piedras que han servido a su propósito o se han vuelto perjudiciales o encadenan nuestros grupos, **es muy importante**. También hablamos de piedras "pesadas" y "ligeras" en la **página 50**, pero encontrar qué piedras son "pesadas" y ponen en peligro a nuestros grupos y cuáles son "ligeras" y pueden ser desechadas sin ningún daño real es raramente fácil de lograr. Pero primero tenemos que entender cómo funciona todo este concepto. ¿Por qué querríamos soltar nuestras piedras? Suena como una idea extraña, así que algunos ejemplos nos ayudarán a familiarizarnos con ella.

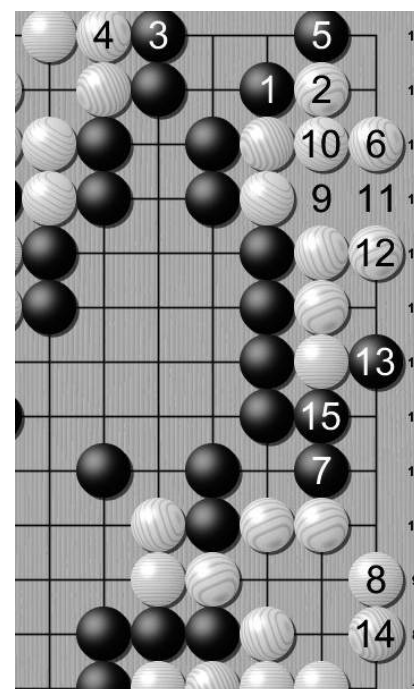
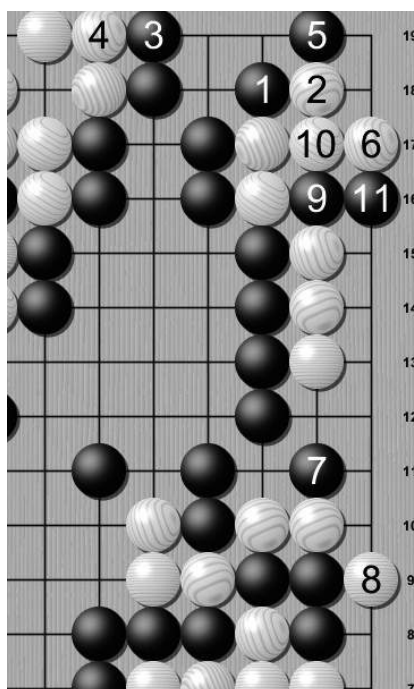
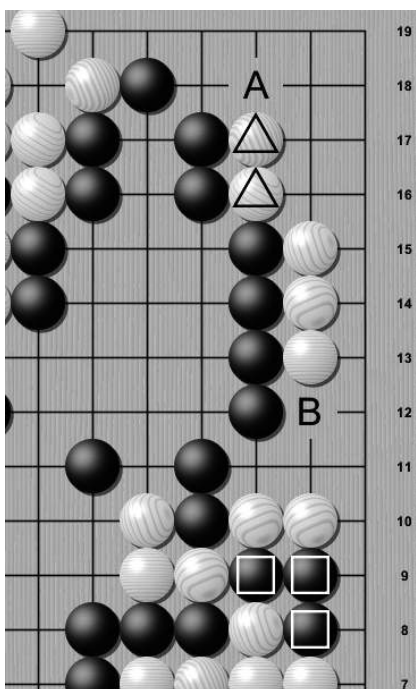


Imagen izquierda: Esta es otra situación de vida o muerte de un juego real. Las piedras negras marcadas con un cuadrado están actualmente muertas porque tienen dos libertades, mientras que los grupos de Blanco tienen tres, pero la existencia de esas piedras no está determinada todavía. Mientras estén en el tablero proporcionan **aji** para el Negro. El grupo de Blanco puede vivir fácilmente extendiéndose en **A** o conectando con el otro grupo de Blanco en **B**, así que Blanco piensa que está bastante seguro. (No analizaremos los detalles de vida y muerte, ya que nuestro enfoque es diferente esta vez, pero es un buen ejercicio intentar por su cuenta en cada movimiento como lo hicimos en el capítulo anterior).

Imagen central: Negro comienza su ataque y está alterando lentamente la forma de los ojos del grupo Blanco, como debería estar haciendo y Blanco se defiende pensando que todavía puede conectar si cae en problemas, pero el **movimiento 7** reduce un grupo de Blanco a dos libertades en **sente** y obliga a Blanco a jugar el **movimiento 8** para mantener esas tres piedras negras capturadas. Blanco ya no puede conectarse ahora, debe vivir.

Imagen derecha: Pero es imposible en un espacio tan pequeño. Negro continúa el ataque y con el **movimiento 14** Blanco entrega su grupo a cambio de **sente**. Todas las piedras de Blanco están muertas. ¿Podría haber logrado un mejor resultado si hubiera aprendido a soltar algunas piedras? En este caso, la respuesta es sí...

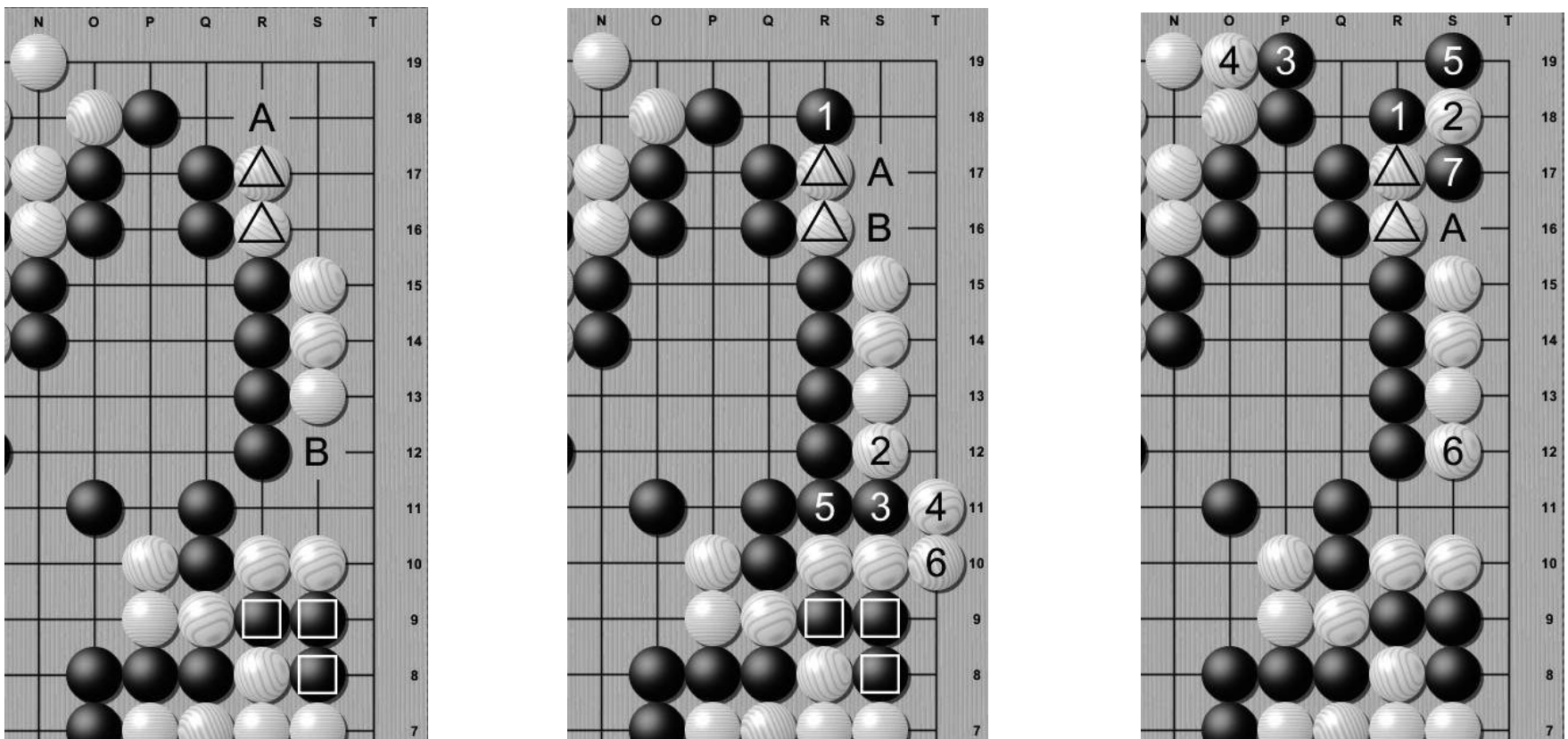


Imagen izquierda: Volviendo a la posición original, el error de Blanco es que piensa que tiene dos formas diferentes de vivir, **A** y **B**. Lo que no percibe es que en este caso son **miai**, así que procede a ser codicioso e intenta defender todas sus piedras y, como vimos, lo pierde todo. La solución es tratar este caso con la urgencia que exige.

Imagen central: Así que, una vez que Negro juega el **movimiento 1**, si Blanco inmediatamente juega el **movimiento 2** y lo trata como una situación miai real, entonces Blanco está conectado y vivo como pueden ver, ya que las piedras marcadas con Negro siguen muertas en esta secuencia. Incluso si Negro juega la jugada **A** para tratar de hacer atari a las dos piedras marcadas con triángulos, Blanco puede conectarse en la **B**, aunque no es realmente necesario. Ahora que Negro redujo tanto con éxito la esquina, esas dos piedras no tienen significado en términos de territorio, así que intercambiar dos piedras sin valor para conseguir **sente dos veces** (una para Negro jugando **A** y una segunda vez para Negro jugando **B**) es una gran perspectiva para Blanco, si Negro lo intenta. Si Blanco deja ir estas piedras, entonces va a obtener mucho más beneficio en otra parte del tablero, en comparación con los cuatro puntos que estas piedras representan (dos puntos de territorio y dos puntos por las piedras capturadas).

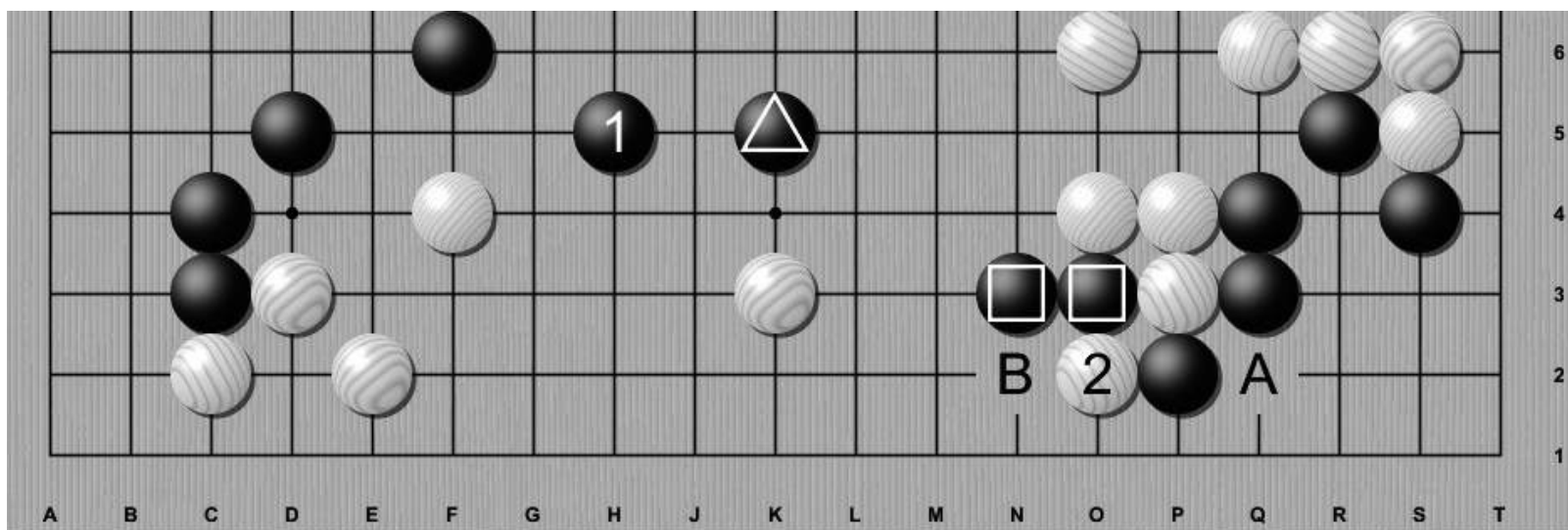
Tengan cuidado: ¡Esto obviamente funciona en ambos sentidos! Intenta ofrecer piedras sin valor a tu oponente y ganar en otro lugar mientras él desperdicia movimientos para capturarlas, pero al mismo tiempo no debes jugar movimientos extras para capturar piedras que el oponente descartó u ofreció a cambio.

Imagen derecha: Incluso durante el ataque de Negro, a Blanco se le da otra oportunidad de corregir su error y todavía ganar **doble sente**. Después del **mov. 5**, Blanco debería conectar con el **mov. 6** y entregar las tres piedras de la parte superior. Si Negro juega el **mov. 7** para colocar las piedras de Blanco en doble atari, Blanco puede ignorar a Negro y ganar sente en otra parte y si Negro sella el trato con un movimiento en **A**, entonces Blanco consigue sente de nuevo. Negro parece haber destruido una esquina de Blanco y ganado algunas piedras, pero dar sente dos veces a su oponente es una ventaja increíble que podría significar que Blanco podría haber ganado aún más puntos en otro lugar, dependiendo del juego y lo que Blanco haría con ese **sente**.

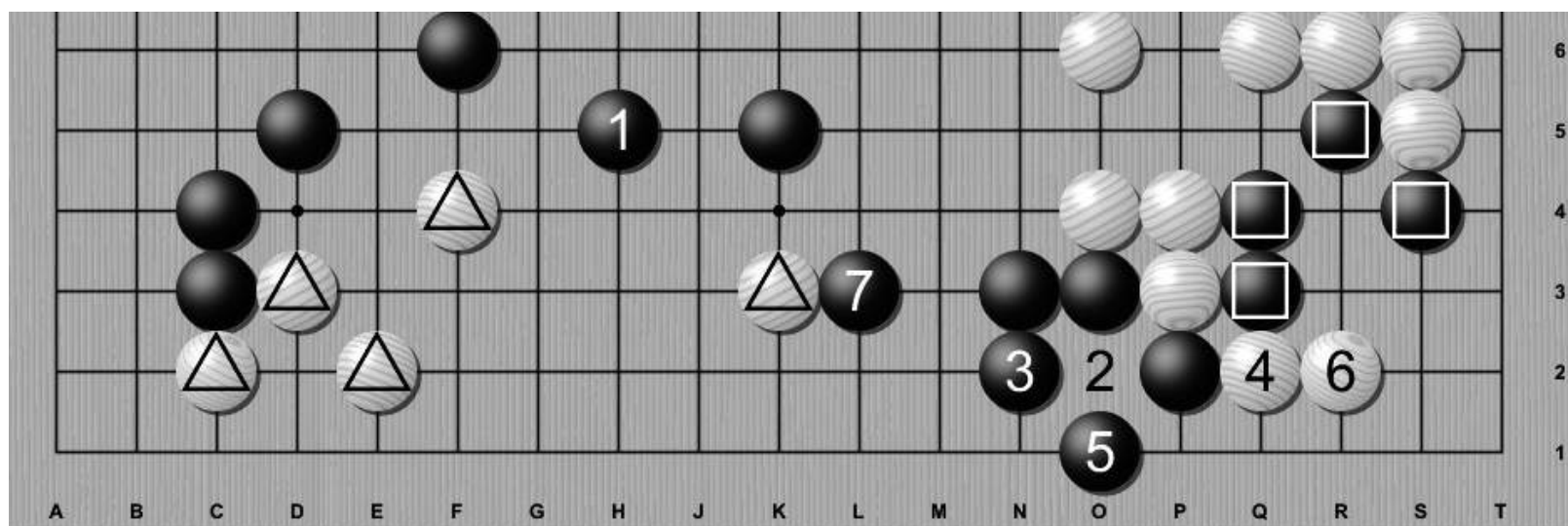
Tengan cuidado: Un intercambio que te exige renunciar a **sente** debe hacerte detener y pensar si vale la pena, pero un intercambio que te exige renunciar a sente dos veces es un intercambio que debes evitar. Al mismo tiempo, si puedes crear activamente una situación en la que tu oponente pueda estar tentado de intentarlo contra ti, **entonces deberías considerar seriamente renunciar a algunas piedras si es lo que hace falta**.

Cuanto más juegues, más te darás cuenta de que la mayoría de las veces el jugador que "desperdicia" más movimientos por pequeñas ganancias, suele ser el que pierde la partida. Intenta pensar a gran escala, **juega grandes movimientos**, mantente sente y no juegues pequeños movimientos. Esto es, por supuesto, más fácil de decir que de hacer, pero es bueno tener esos objetivos en mente.

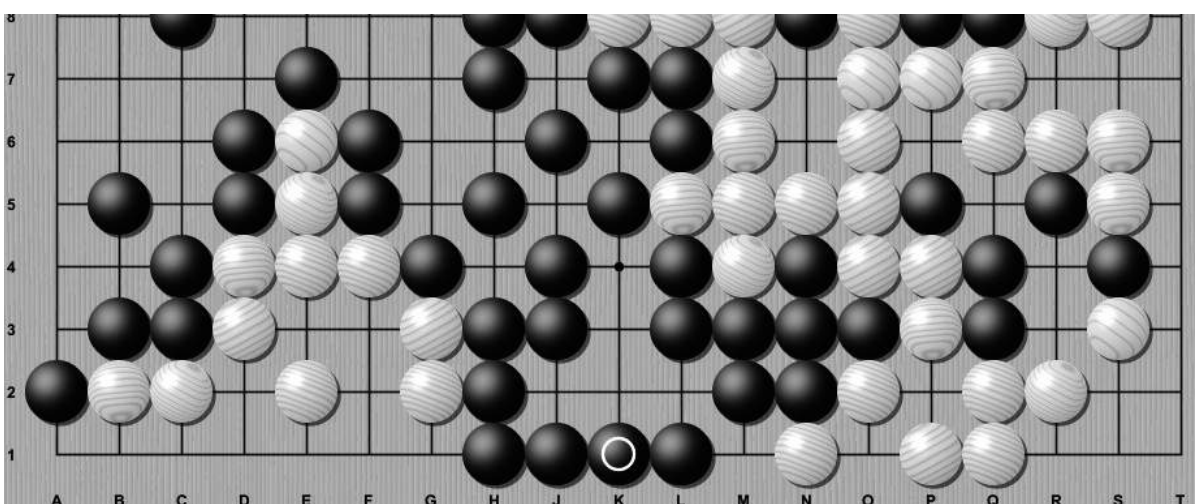
A veces un intercambio por parte de nuestro oponente se ofrece de buena gana o por error y podemos ganar más, entregando las piedras que ya tenemos. Tales oportunidades no ocurren muy frecuentemente, pero es una oportunidad de la que debemos ser conscientes y gestionar que debemos tratar de superar nuestra tendencia natural de proteger todas y cada una de las piedras. Por ejemplo:



Negro intenta amenazar al grupo de Blanco a la izquierda con el **movimiento 1**, pero Blanco ignora la amenaza y elige cortar en el **movimiento 2**. Normalmente Negro simplemente conectaría en **A** y defendería su esquina y Blanco jugaría en **B** y amenazaría con capturar las dos piedras marcadas en el cuadrado, mientras que éstas huirían hacia la piedra negra marcada en el triángulo, dando beneficios a Blanco. Pero ahora que Blanco ignoró una amenaza a la izquierda, Negro puede tratar a **A** y **B** como **miai** y sacrificar la esquina para amenazar la izquierda y la parte inferior...



Así que, Negro defiende en el otro lado y el siguiente intercambio se juega naturalmente. Negro captura una piedra con el **movimiento 5** y Blanco mata cualquier ojo potencial que las cuatro piedras marcadas por Negro puedan tener. Pero con el **movimiento 7**, Negro comienza un ataque total al triángulo marcado por el grupo Blanco, que ahora está totalmente rodeado y no tiene dos ojos todavía. Negro cedió la esquina, pero hizo ese intercambio para amenazar con ganar muchos más puntos en otro lugar...



Este es el resultado final, justo antes del final del juego. Blanco apenas vivía en el lado izquierdo y, si se compara esta imagen con la pelea inicial, Negro parece haber ganado más puntos que los que cedió en la esquina.

Decidir qué grupo de piedras es "pesado" y cuál es "ligero", depende totalmente de la situación y de las piedras cercanas de nuestro oponente, pero en general hay tres criterios que pueden decirnos si un grupo es pesado:

- A) ¿Están todas las piedras directamente conectadas?
- B) ¿Las piedras se juegan como una inversión directa para asegurar esa área?
- C) ¿Es posible que nos rodeen o nos priven de nuestro espacio ocular y eventualmente tienen que huir para sobrevivir?

De lo que vimos en los ejemplos anteriores, eso no siempre es fácil de decidir y se convierte mayormente en una cuestión de experiencia. Para empeorar las cosas, a veces son sólo una o dos piedras las que cambian la decisión de si nuestro grupo puede ser tratado como ligero o pesado y eso puede añadir aún más complejidad al asunto. ¿En qué cantidad de piedras nuestro grupo deja de ser ligero y ha cruzado el umbral de ser pesado? Un caso clásico es algo que se puede ver en juegos más avanzados donde los jugadores empiezan a dejar a joseki sin terminar. Un buen ejemplo es el clásico joseki que vimos en la **página 84**:

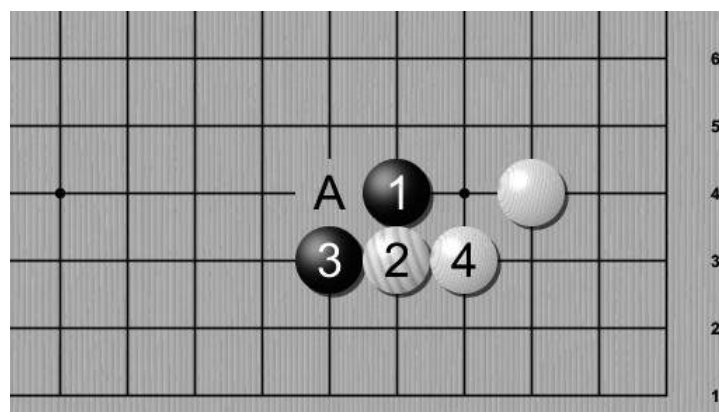
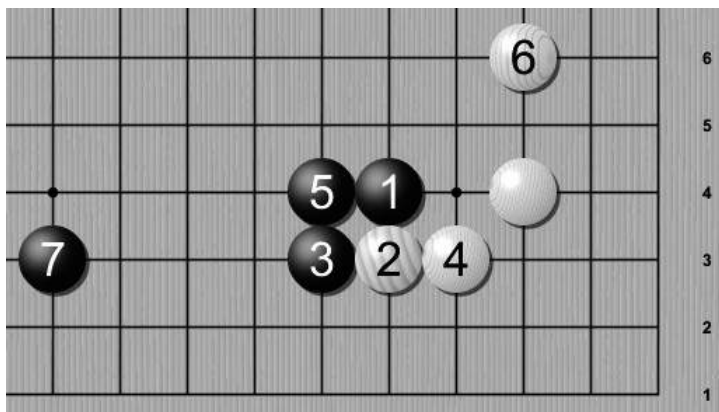


Imagen izquierda: Este es el joseki que esperamos normalmente.

Imagen derecha: Negro puede decidir que después del **movimiento 4** sus piedras no necesitan más ayuda en el momento y pueden ser tratadas como *ligero*, si Blanco decide jugar el corte obvio en **A**. Así que Negro juega el **movimiento 5** en otro lugar para ganar la ventaja en algún otro lugar del tablero. Entonces, estas piedras se consideran *ligeras*. ¿Pero por qué?

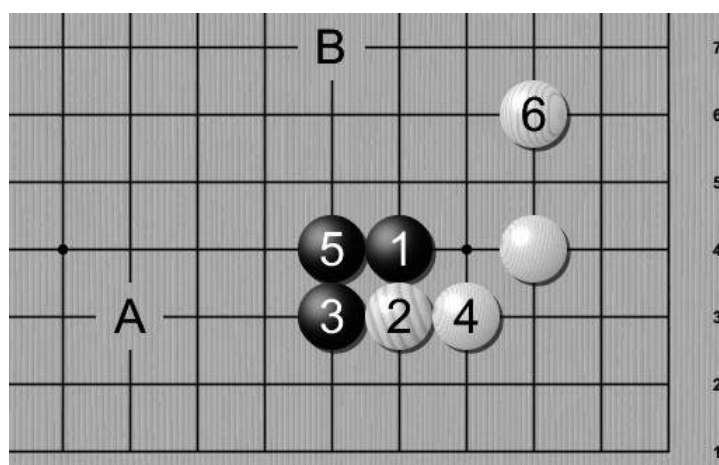
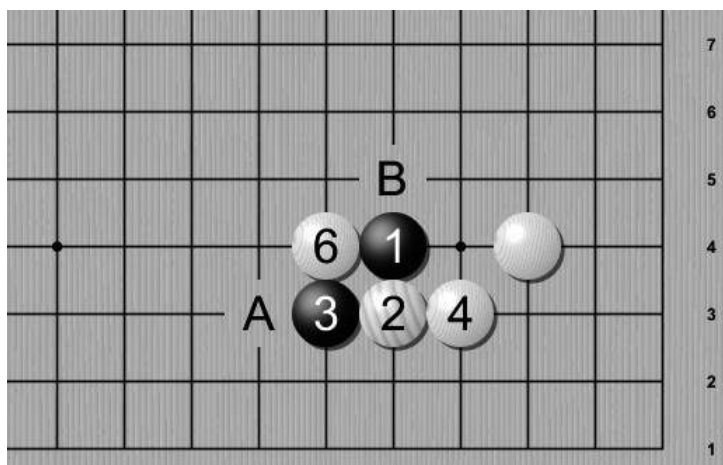


Imagen izquierda: Incluso si **Blanco 6** corta sus piedras, cualquiera de ellas puede escapar en **A** o **B**, así que no están totalmente perdidas. Son flexibles, tienen **aji**. Tienen mala forma, pero no están muertas. No. Para matar esas piedras Blanco necesita jugar en **A** normalmente. Entonces, Blanco necesita invertir seis piedras para conseguir una esquina, comparado con las dos piedras de Negro. Así que, Negro consigue un movimiento libre en otro lugar y al menos algunas de sus piedras siguen vivas. Es por eso que sus piedras son ligeras y él puede hacer tenuki para el **movimiento 5**.

Imagen derecha: Sin embargo, si Negro invierte incluso una piedra más, entonces su grupo es ahora *pesado*! Negro no puede hacer tenuki en el **movimiento 7**, si no Blanco lo pinzará en el **A**, robando su base. Ahora Negro no tiene base, sus piedras están todas conectadas y ya no son flexibles. Negro no puede sacrificar una piedra y vivir con la otra. Todas sus piedras deben huir en **B** o morir. Negro es *pesado*.

Así que, las piedras que son ligeras parecen ser piedras flexibles. Piedras que podemos sacrificar por una causa mayor o piedras que estamos cómodos de perder, con el fin de obtener ventajas en otros lugares. Otra forma de ver el tema de lo pesado y lo ligero es si en la misma cantidad de movimientos podemos esparcir nuestras piedras más rápido y más efectivamente, a expensas de algo de nuestra seguridad.

Volvamos a nuestro ejemplo anterior y tomemos en consideración todo el tablero. ¿Cuál de los dos tableros consideraría mejor para el negro:

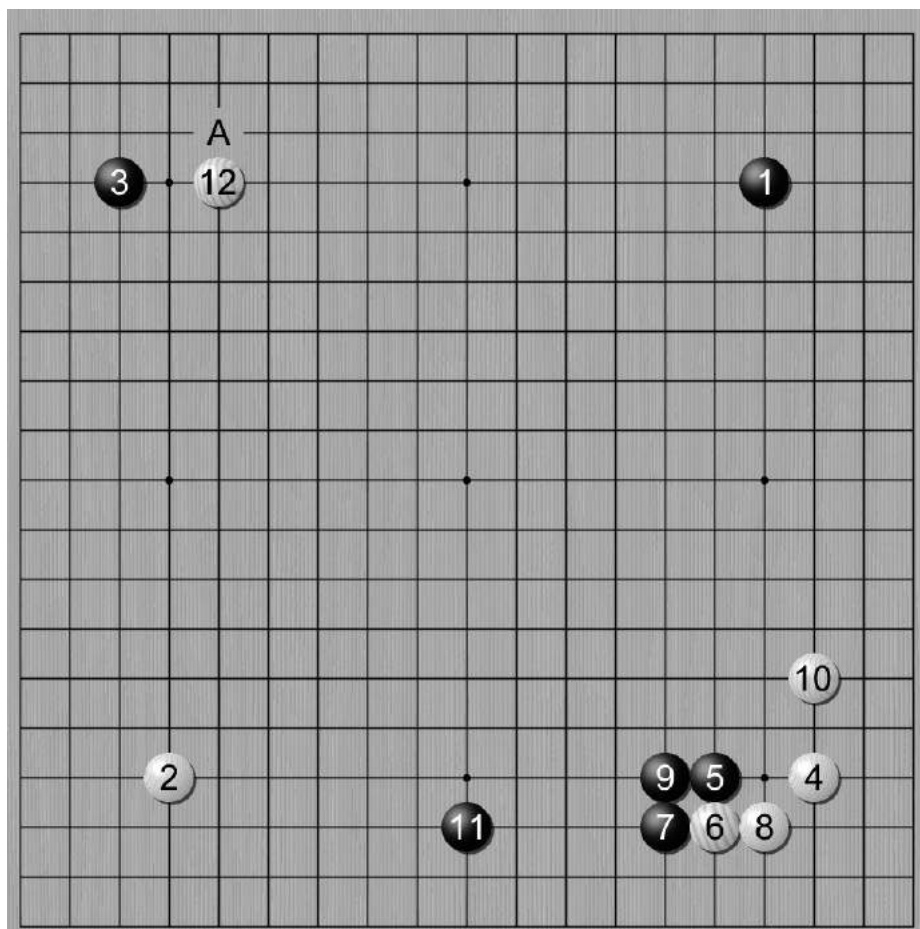


Tabla 1 - La secuencia clásica

Este es un tablero típico para nuestro nivel de juego. Ambos jugadores siguen la teoría de apertura enfocando las esquinas primero y terminando su joseki.

Como pueden ver, hay algo de equilibrio en el tablero. Ambos jugadores parecen tener una apuesta igual en las esquinas y los lados (Negro en el lado inferior, Blanco en el lado derecho). Después de que el joseki se completa en la esquina inferior derecha, Blanco tiene sente y se acerca a la esquina superior izquierda y es el turno de Negro para defender, posiblemente en **A** o tal vez con algún movimiento de pinza debido a la existencia del **movimiento 1**.

De cualquier manera, el **movimiento 13** para Negro está destinado a ser un movimiento **defensivo**...

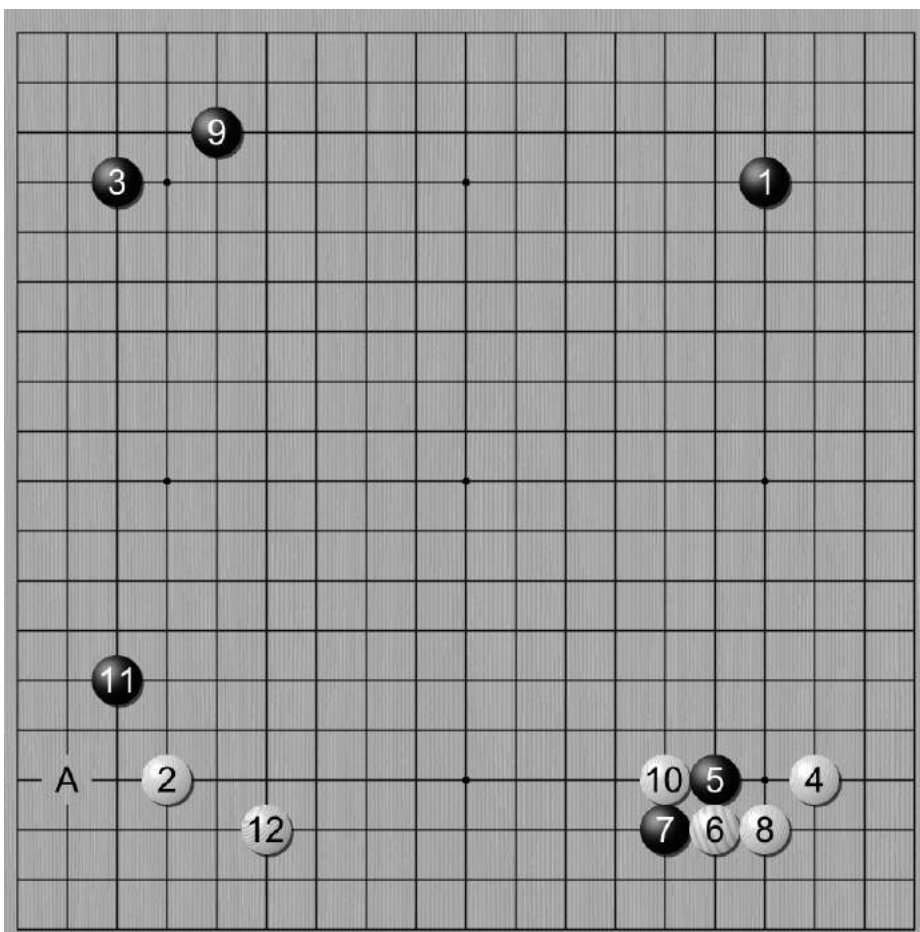


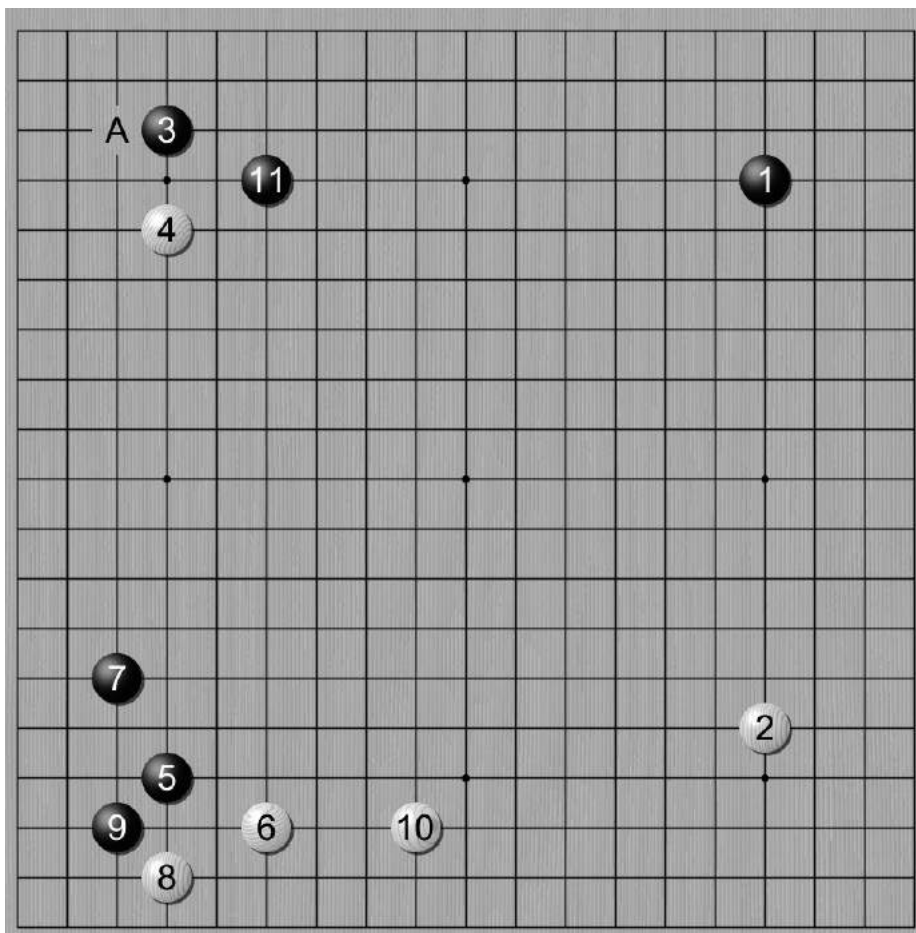
Tabla 2 - Tratar las piedras ligeramente

En este tablero, Negro no usó el **mov. 9** para completar el joseki en la esquina inferior derecha, sino que lo usó para hacer el recinto en la esquina superior izquierda. El **mov. 10** de Blanco divide las piedras de Negro dándole la oportunidad de acercarse a otra de las esquinas de Blanco con el **mov. 11** y Blanco se defiende naturalmente en el **mov. 12**.

En este tablero el **mov. 13** de Negro probablemente estará alrededor de **A** y será un movimiento **ofensivo**.

Esta es una diferencia significativa con el tablero anterior. Además de eso, el tablero ya no está equilibrado. Negro parece tener una gran apuesta en la parte superior y en el lado izquierdo. También Negro ha encerrado la esquina superior izquierda, Blanco la inferior izquierda, pero Blanco **no tiene aji** en la esquina de Negro, mientras que Negro tiene dos piedras en la esquina de Blanco que pueden causar problemas. Negro está más contento con este tablero...

Esta actitud hacia las piedras ligeras y la obtención de movimientos adicionales en el tablero es muy poderosa. Yo aconsejaría no usarla en las primeras etapas del aprendizaje del juego, porque si se hace incorrectamente el oponente puede castigarte severamente, pero si ganas la experiencia necesaria, por todos los medios, da la idea de usar piedras ligeras un montón de intentos. Es muy satisfactorio planificar con antelación las posibilidades que ofrecen las piedras ligeras y la capacidad de alterar ligeramente el aspecto del tablero a tu favor, pero las cosas rara vez salen como se planean. Creo que otro ejemplo nos serviría para ilustrar los beneficios y peligros de esta idea:



Este es un tablero un poco peculiar, debido al **mov. 2** de Blanco. No es muy usual en estos días, especialmente ahora en la era AlphaGo, pero tiene algún mérito teórico. Blanco está tratando de hacer que Negro no se acerque pronto a esta esquina, haciendo que ese lado sea más pequeño y por lo tanto menos rentable, debido a los principios de la teoría de la apertura y la dirección del juego, que nos sugiere acercarnos primero al lado/esquina más grande.

Después de **Negro 3**, Blanco no va por la esquina inferior izquierda abierta, sino que va por el acercamiento en el **mov. 4** pensando que trataría la defensa de Negro a la ligera, como acabamos de ver en las páginas anteriores, y luego ignorar el corte de Negro y usar ese movimiento extra para conseguir la esquina inferior izquierda, también. Pero Negro es consciente de la posibilidad y toma esa esquina con el **mov. 5**. Después de eso ambos jugadores siguen a Joseki y así para el **mov. 12** se espera que Blanco juegue en **A**...

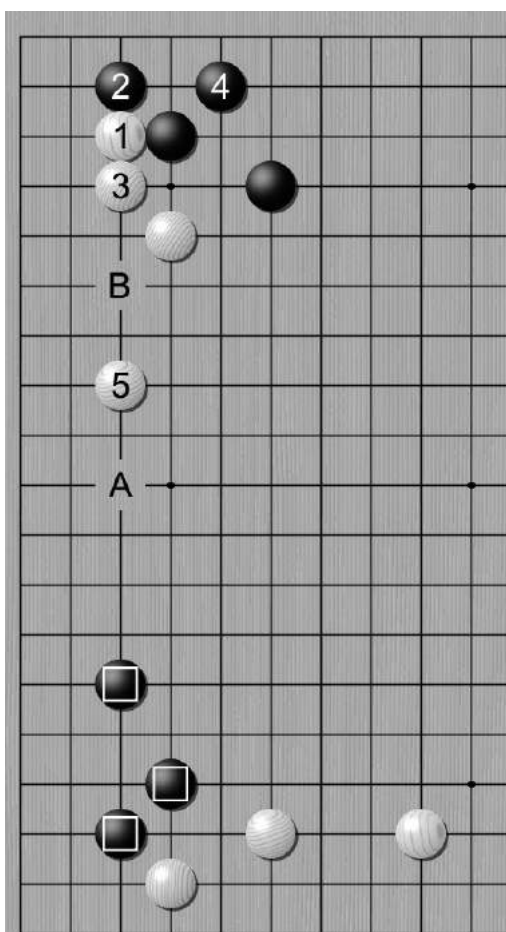
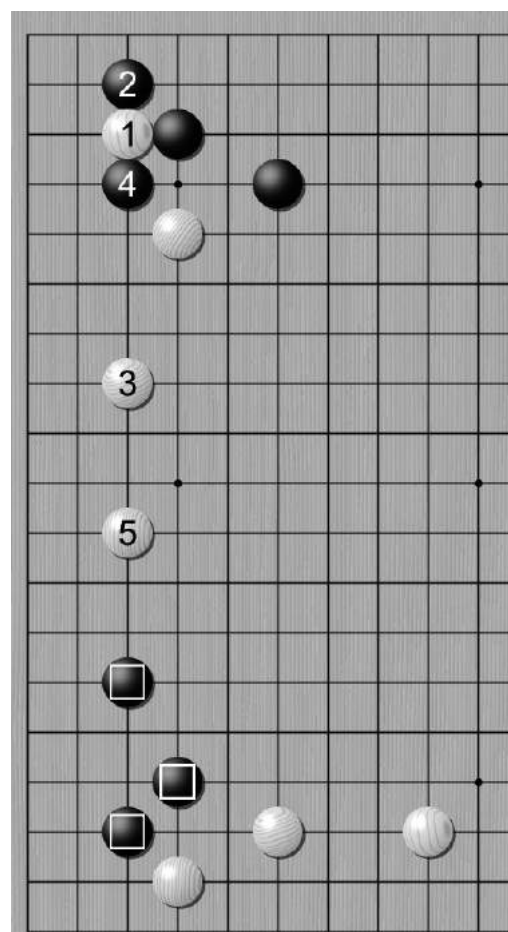


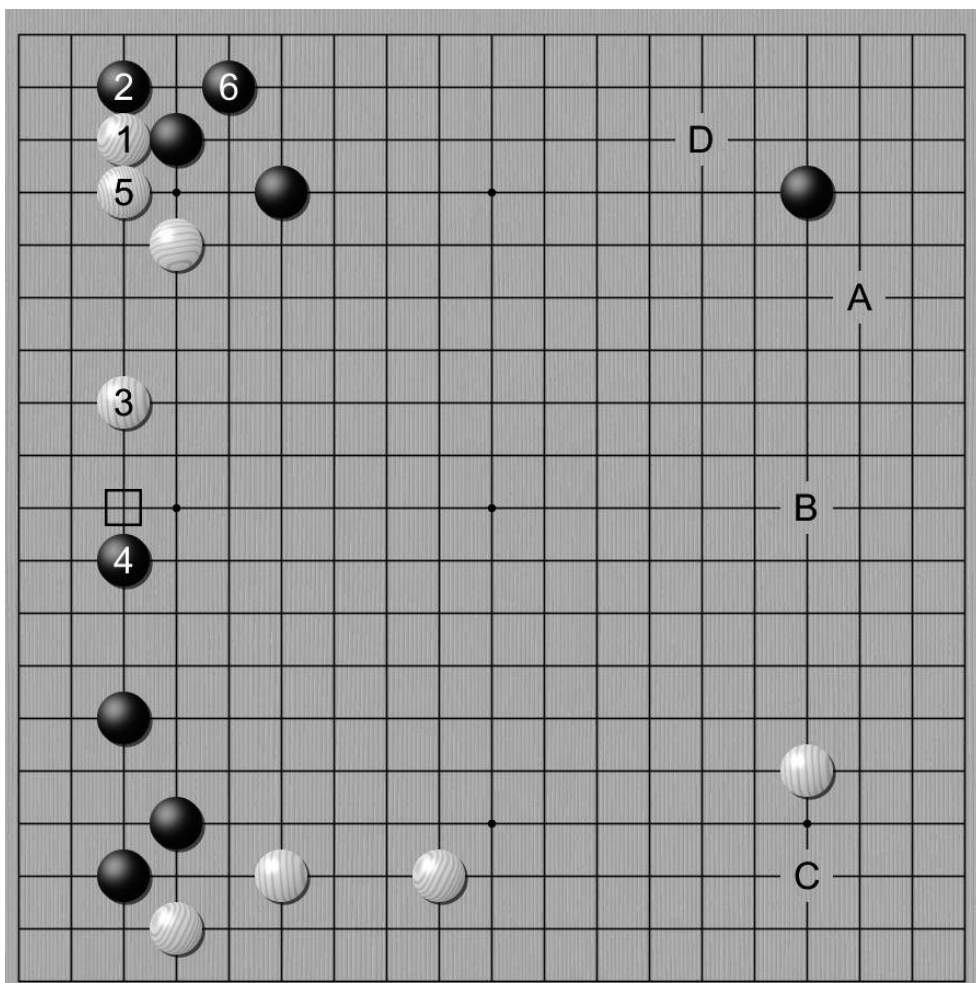
Imagen izquierda: Este es el joseki normal. Blanco no le gusta que el Negro pueda expandir su grupo marcado más tarde jugando en **A**, porque ese movimiento también le permite el Negro algunas posibles invasiones peligrosas más tarde en **B**...

Imagen derecha: Así que, Blanco planea tratar su piedra en el movimiento 1 ligeramente y ofrecerla como sacrificio a Negro y jugar un joseki diferente, más raramente usado. Noten que el **mov. 3** en esta imagen está en la misma posición que el **mov. 5** en la imagen de la izquierda

Después de que Negro se trague la piedra de Blanco con el **mov. 4**, entonces Blanco intenta jugar el **mov. 5** y dominar el lado y esta vez será él quien aplique presión sobre el grupo de Negro en su lugar.

En el juego real, sin embargo, Negro fue una vez más consciente de los planes de Blanco...

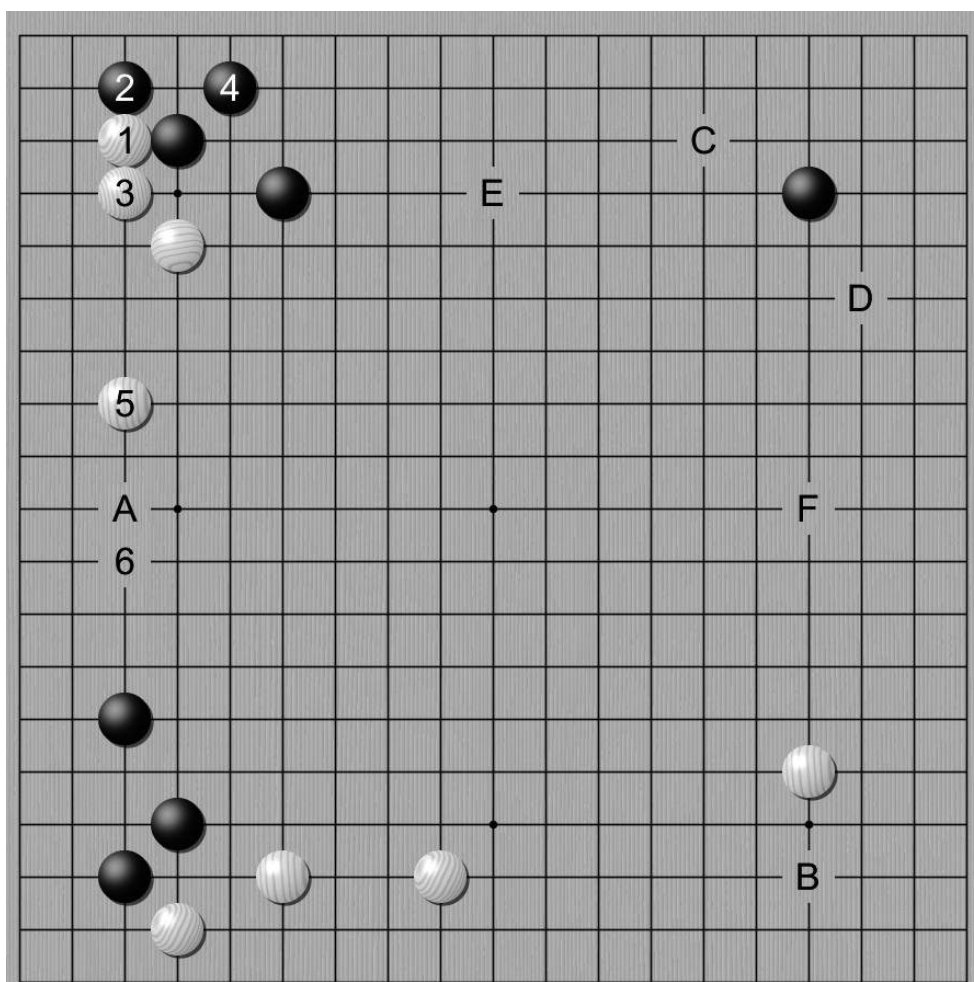




Lo que realmente sucedió

Negro sabe lo que Blanco está pensando así que se extiende con seguridad desde su grupo inferior izquierdo con un salto de dos puntos en el **mov. 4**. Habiendo interrumpido sus planes de nuevo, Blanco vuelve a jugar el joseki habitual con el **mov. 5** y Negro completa el joseki con el **mov. 6**.

Incluso si el plan original de Blanco falló, Blanco está contento con el resultado porque ahora es su turno de jugar y tiene sente. Si hubiera jugado el joseki normal inmediatamente, entonces ahora sería el turno de Negro, como veremos en la siguiente imagen. Blanco ahora es libre de jugar primero en varios puntos grandes del tablero de la **A** a la **D**. Otra ventaja es que Blanco hizo que Negro jugara un punto más abajo. Como dijimos en la página anterior, el punto correcto de Negro de poner presión en el grupo de Blanco está en el punto marcado al cuadrado, no en el **mov. 4**...



Comparación con

los movimientos más estándar

Si Blanco hubiera simplemente jugado el joseki normal, como podemos ver, ahora es el turno de Negro para jugar y hay un montón de áreas más grandes y puntos en el tablero en este momento en lugar de **A**. Incluso si Negro eligió **A** todavía no habría jugado la **jugada 6** marcada aquí, que en realidad se jugó en el juego. Las jugadas más razonables para Negro son la jugada **B** para acercarse a la esquina abierta, un recinto en **C** o **D**, o una extensión lateral en **E** o **F**. El movimiento **A** es muy pequeño y demasiado concentrado en un lado que ya ha tenido demasiados movimientos jugados allí, en comparación con el resto del tablero.

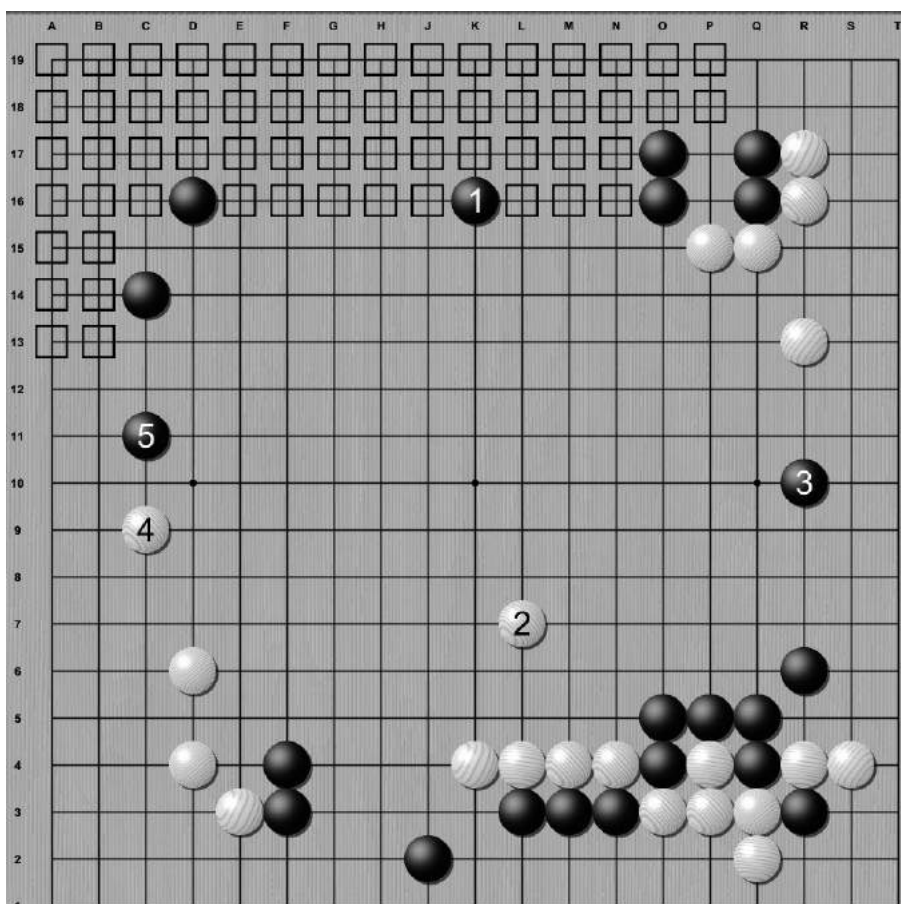
Así que, Blanco está feliz porque consiguió **sente** y atrajo a Negro a jugar en una posición que no hubiera elegido para jugar por su cuenta en ese momento del juego.

Nota importante: Mientras se aprende el juego se aconseja encarecidamente atenerse en el joseki normal y entender cómo funcionan y por qué se juegan esos movimientos en particular. Cambiar la secuencia de los movimientos en un joseki o incluso ofrecer intercambios es una táctica muy efectiva, pero su uso debe venir después de dominar lo básico y saber exactamente lo que está haciendo y lo que está arriesgando en el tablero. Estas pequeñas ganancias eventualmente te darán la ventaja con el tiempo, pero no debes ser complaciente y jugar movimientos lentos más tarde y perder tu ventaja tan difícilmente ganada. (White, en nuestro juego de ejemplo, eventualmente jugó unos pocos movimientos lentos y perdió el juego)

►► Sabaki

Dar una definición de sabaki es un poco difícil. Es prácticamente un hábil intercambio de movimientos que pone en peligro una de tus piedras - o planea sacrificarla - con el fin de asentar un grupo dentro del territorio enemigo o en general hacer posible algunas invasiones o reducciones muy duras. Sabaki se basa en gran medida en la idea de soltar algunas piedras y tiene una gran variedad de casos que pueden ser considerados como sabaki. Su principal similitud es que la piedra que está siendo sacrificada por el jugador que intenta hacer sabaki está proporcionando una amenaza significativa, de modo que obliga al oponente a responder a esa amenaza y hacer posibles otras jugadas cercanas.

Como siempre con asuntos tan complejos, el simple hecho de hablar de algo sólo crea confusión. Vale la pena señalar que el sabaki es una técnica muy avanzada que requiere experiencia y una buena capacidad de lectura o mucho tiempo de pensamiento para llevarla a cabo. En nuestro nivel de juego, no me atrevería a afirmar que las verdaderas técnicas de sabaki aparecen en nuestros juegos o están dentro de nuestro conocimiento. Esto significa que es una técnica para el futuro, pero para ser mejores en algo necesitamos ser conscientes de ello o al menos de sus esfuerzos hacia ello. Veamos dos ejemplos de estos esfuerzos e intentemos comprender cómo funciona sabaki:



Ambos jugadores están tratando de jugar en las últimas grandes áreas restantes del tablero. **Negro 1** extiende la influencia de Negro en la parte superior, Blanco 2 se extiende de un grupo que necesita correr al centro para sobrevivir, así que es un movimiento urgente para Blanco. **Negro 3** extiende su propio grupo a la derecha y crea espacio para una base. Si Blanco llegara a extenderse en **3**, el grupo de Negro estaría en problemas. **Blanco 4** se extiende primero en el último lado abierto y **Negro 5** se extiende hacia la misma área, cerrando las perspectivas de Blanco a la izquierda.

Los puntos marcados en el cuadrado preocupan al jugador de Blanco. Si Negro juega otra jugada en la parte superior, cualquier posible invasión allí sería muy difícil. Blanco siente que necesita jugar allí ahora...

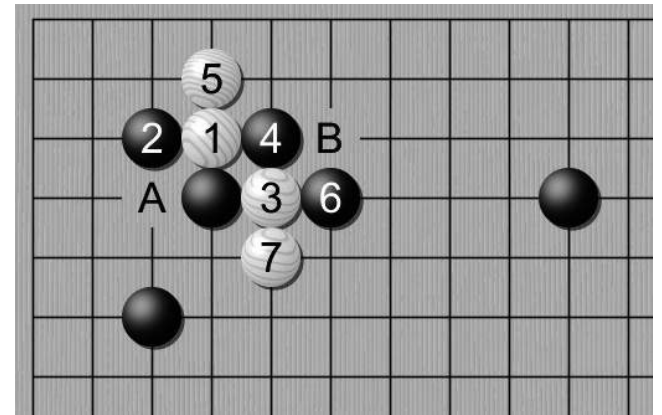
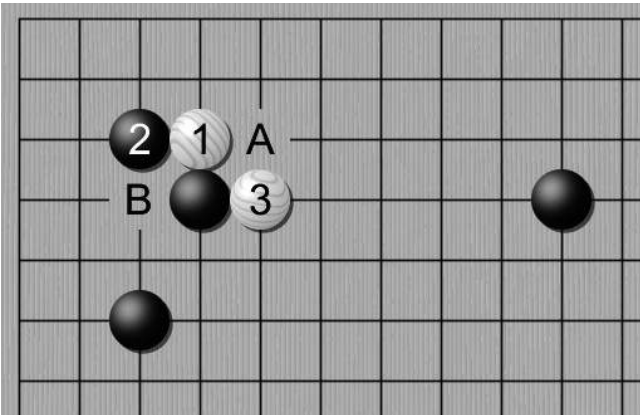
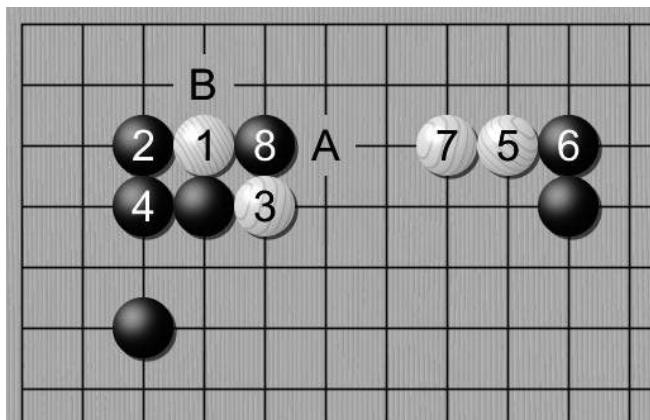
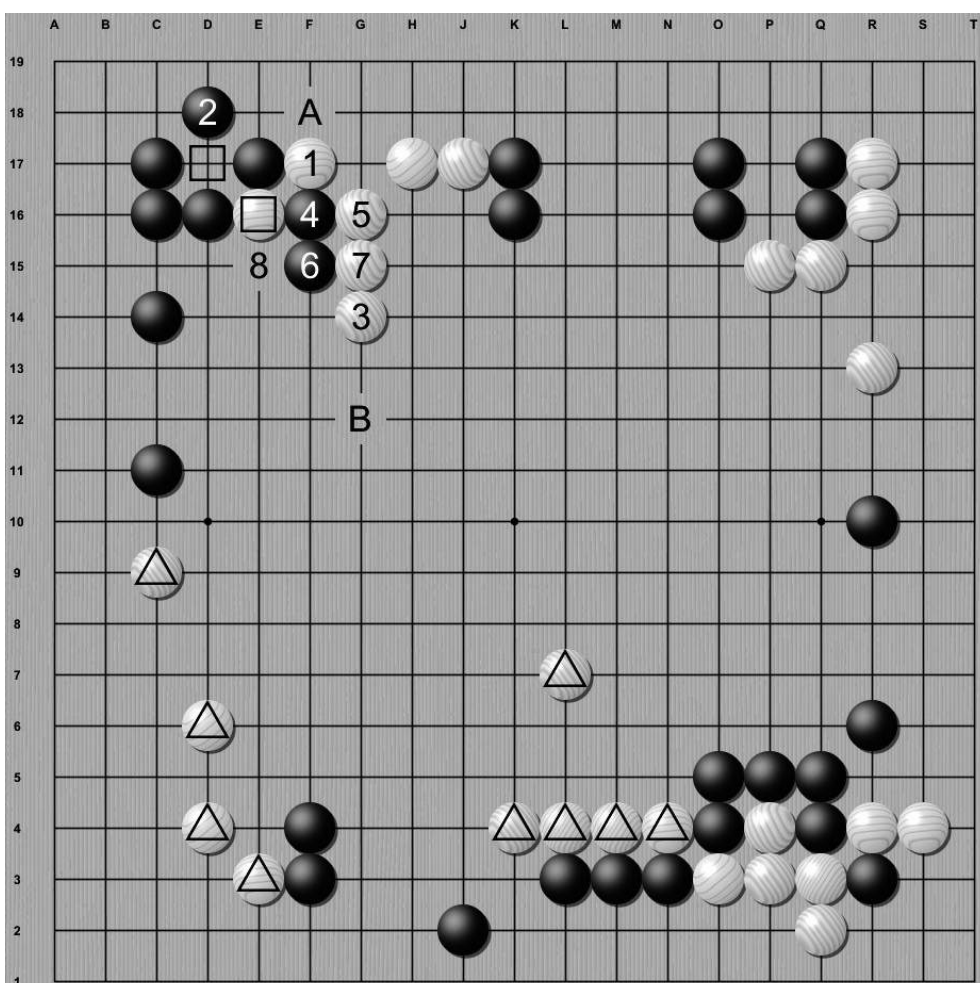


Imagen izquierda: Blanco decide el apego directo en el **mov. 1** (página 110) y Negro es fuerte en esta área por lo que responde con el hane agresivo en el **mov. 2**. Una respuesta muy ligera a eso es el contra-hane que vemos en el **mov. 3** de Blanco. Este movimiento parece un exceso de juego y Negro podría cortar fácilmente en **A**, pero el punto de corte que le queda en **B** a Negro es muy severo y tiene que volver y defenderlo en algún momento, dejando su ataque después del corte en **A** sin terminar, con resultados potencialmente desastrosos.

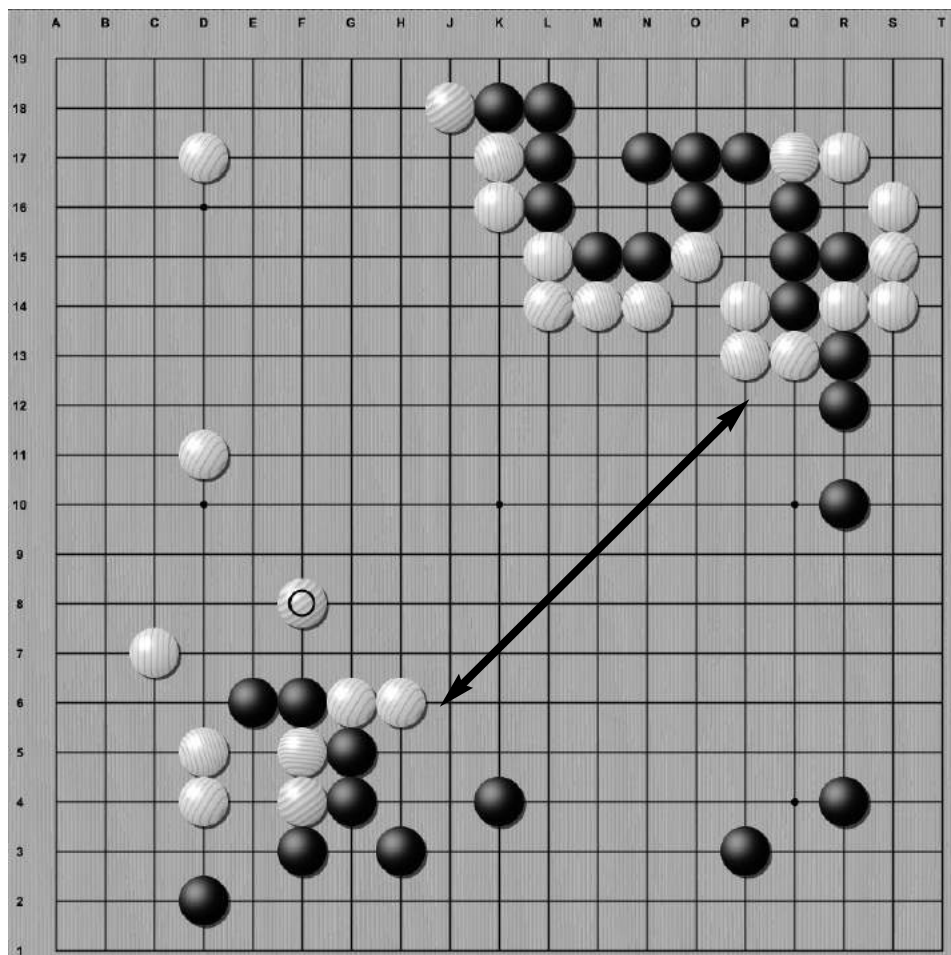
Imagen derecha: Incluso si Negro corta en **A** e intenta cada movimiento agresivo y atari en el tablero, entonces Blanco simplemente extendiendo sus piedras expone la agresión de Negro como una jugada excesiva. Ahora Negro tiene dos puntos de corte, **A** y **B** y defender ambos con su siguiente movimiento es imposible. Hay, por supuesto, otras variaciones más moderadas, pero todas ellas terminan con un resultado aceptable para Blanco, considerando que esta fue una invasión muy profunda. Así que, Negro suele evitar jugar el corte inmediatamente sin defenderse al menos una vez...



Así que, el **mov. 4** defiende el corte y ahora Negro está listo para atacar las endebles piedras de Blanco, pero Blanco parece ignorar sus piedras y salta en un golpe diagonal con el **mov. 5**. Negro no quiere que Blanco se arrastre por debajo de sus piedras así que responde con el pilar de hierro en el **mov. 6** y parece que Blanco intenta crear una base con la extensión del **mov. 7**. Negro pone fin a esa perspectiva con el **mov. 8**, prácticamente capturando la piedra de Blanco en el **1**, pero dándole a Blanco otro intercambio. Si Blanco juega **A** después, Negro tendrá que jugar **B** y capturar la piedra de Blanco, o dar movimientos de fuerza...



Después del intercambio de los **mov. 1** y **2**, Blanco tiene ahora suficiente fuerza para saltar en el **mov. 3** y dar opciones a sus piedras. En cualquier momento, Blanco puede jugar **A** y crear una base y vivir dentro de la influencia de Negro o puede seguir saltando con **B**. Negro juega el **mov. 4** para capturar otra piedra de Blanco y amenazar el corte, pero el **mov. 5** simplemente defiende de esta amenaza y coloca la piedra de Negro en atari. **Negro 6** se extiende y amenaza con cortar de nuevo las piedras de Blanco y el **mov. 7** se conecta sólidamente. En el juego Negro captura la piedra de Blanco en **8** para quitar el aji y Blanco se queda con **A** y **B** siendo **miai**. Blanco sacrificó sus piedras iniciales, pero logró sobrevivir en lo profundo del territorio enemigo por una serie de amenazas reales y soltando algunas de sus piedras. Esta es una idea cruda y general de sabaki.



Veamos otra aplicación de sabaki, esta vez no sólo para hacer vivir a un grupo, sino para reducirlo en un ámbito más amplio. Recuerde que la idea general es hacer un movimiento ligero que amenace con causar mucho daño, pero puede ser sacrificado por una mejor compensación, en comparación con hacer un movimiento seguro.

En este caso, Negro está en graves problemas. Blanco tiene un magnífico marco en el centro y en la parte superior y una invasión directa parece poco probable. Una reducción tampoco va a ser muy efectiva, considerando dónde está actualmente la línea de sector para Blanco. Con ambas opciones típicas fuera del camino, Negro necesitará jugar algo ligero y tratar de sacrificar piedras para sobrevivir y reducir a Blanco.

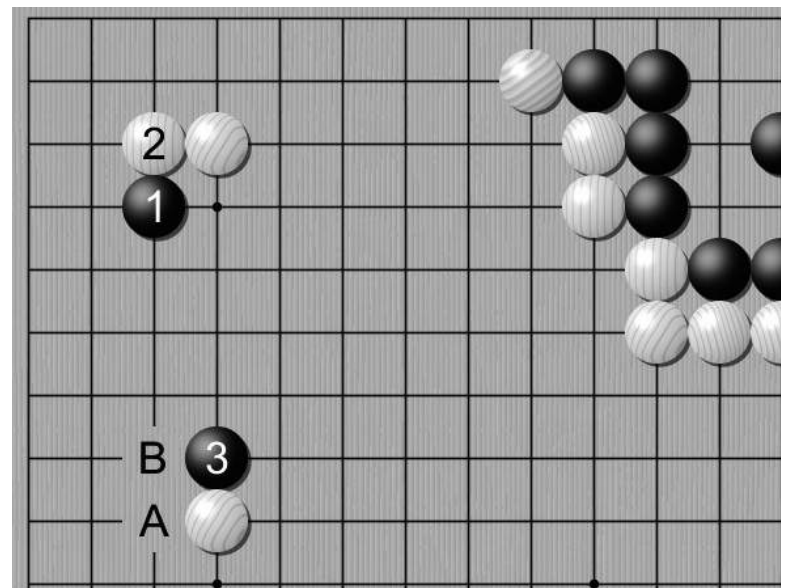
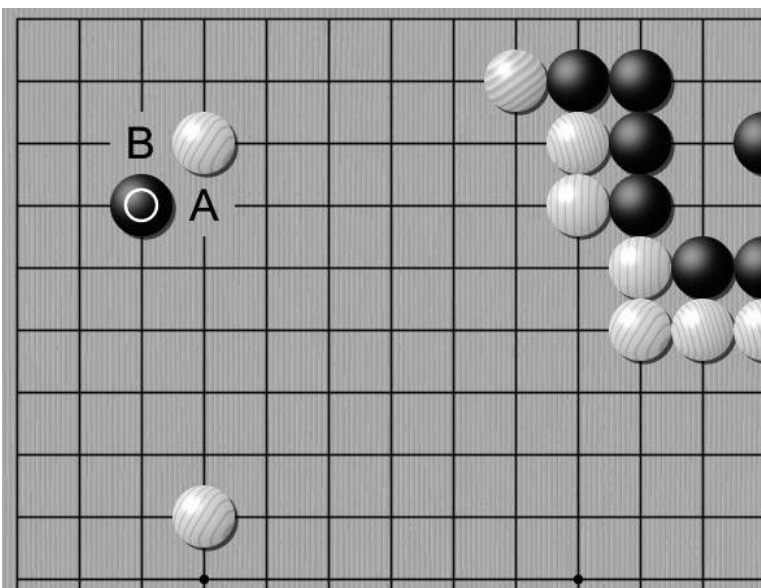


Imagen izquierda: Noten que el área de Blanco está ampliamente rodeada, pero es muy grande y permite la posibilidad de hacer ojos. Blanco apunta a la zona más fácil de vivir, la esquina. Si Blanco juega **A**, entonces Negro jugará **B** y tendremos un habitual joseki de invasión **3-3** donde los movimientos se jugaron en un orden diferente. Blanco podría hacer eso y convertir todo ese marco en la parte superior en territorio, pero sería un poco demasiado seguro jugar tal movimiento contra una piedra que está tan sola dentro del marco de Blanco. Así que, Blanco en este caso es más probable que juegue **B** y trate de matar la piedra invasora. En este caso, Negro no puede responder con una jugada en A porque Blanco simplemente golpeará sus piedras en la cabeza.

Imagen derecha: Así, Negro deja la piedra original y se une a la piedra de Blanco más cercana con el **movimiento 3**. Blanco no puede jugar **A** y permitir que Negro haga el movimiento **B** que crearía una base perfecta para Negro...

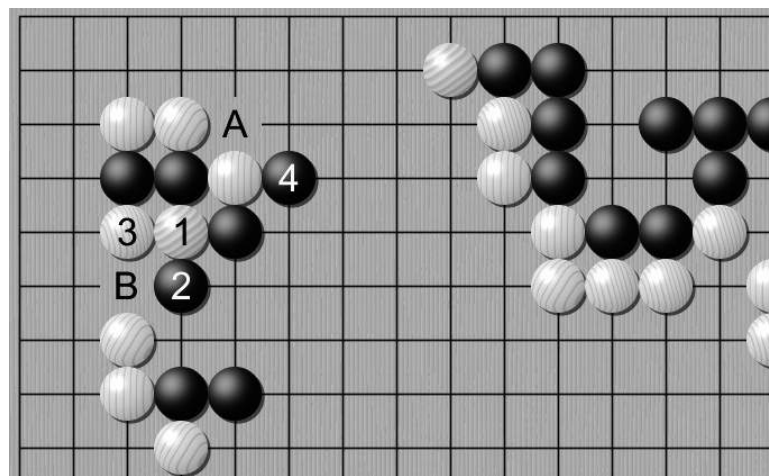
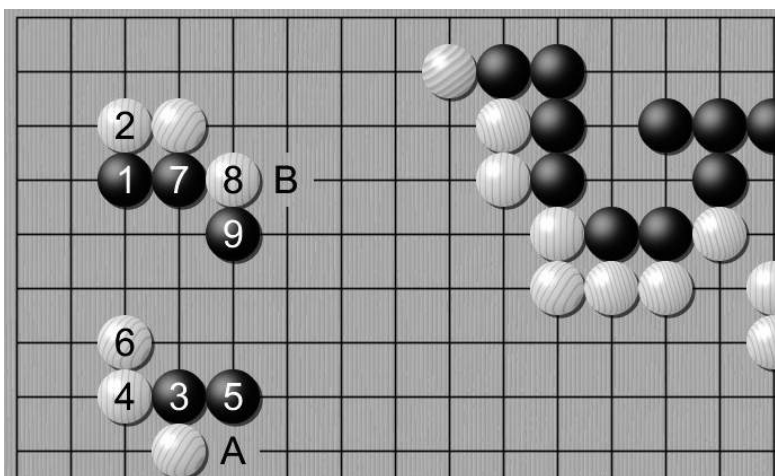


Imagen izquierda: Blanco está prácticamente obligado a jugar el **mov. 4**. Negro se extiende con el **mov. 5** y trata de formar un espacio ocular hacia el lado y el centro y amenaza con jugar el **mov. 6** si Blanco juega el **A**. Esto obliga a Blanco a jugar el **mov. 6** y destruir la posible base de Negro hacia el lado. Negro se extiende con el **mov. 7**, pero esta vez recibir un golpe en la cabeza con el **mov. 8** es menos severo, porque Negro ahora tiene algunos aliados a su alrededor. Negro 9 sigue con el ataque de Blanco, pero Blanco no puede extenderse en **B** ahora, ya que sería un movimiento muy lento que permitiría a Negro construir un espacio ocular en el centro.

Imagen derecha: Así que, Blanco corta en el **mov. 1**, Negro juega el atari y hace alguna forma en el **mov. 2**, Blanco se extiende y coloca las dos piedras de Negro en el atari también y Negro ignora esa amenaza, sacrifica sus piedras para jugar el **mov. 4**. Blanco no puede conectar en **A**, porque eso le permitiría a Negro jugar otro movimiento libre con el atari en **B**, así que Blanco casi se ve obligado a capturar las piedras negras...

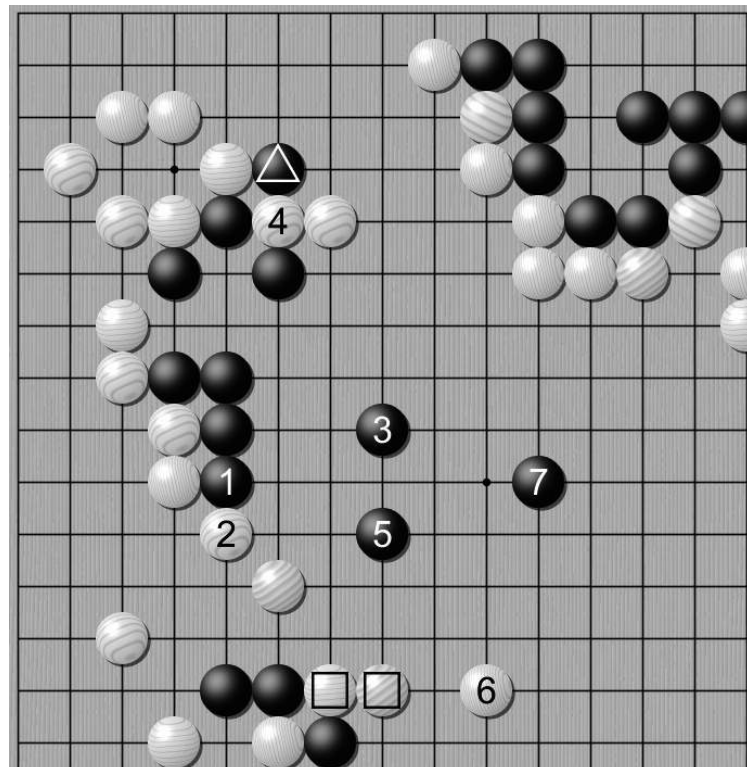
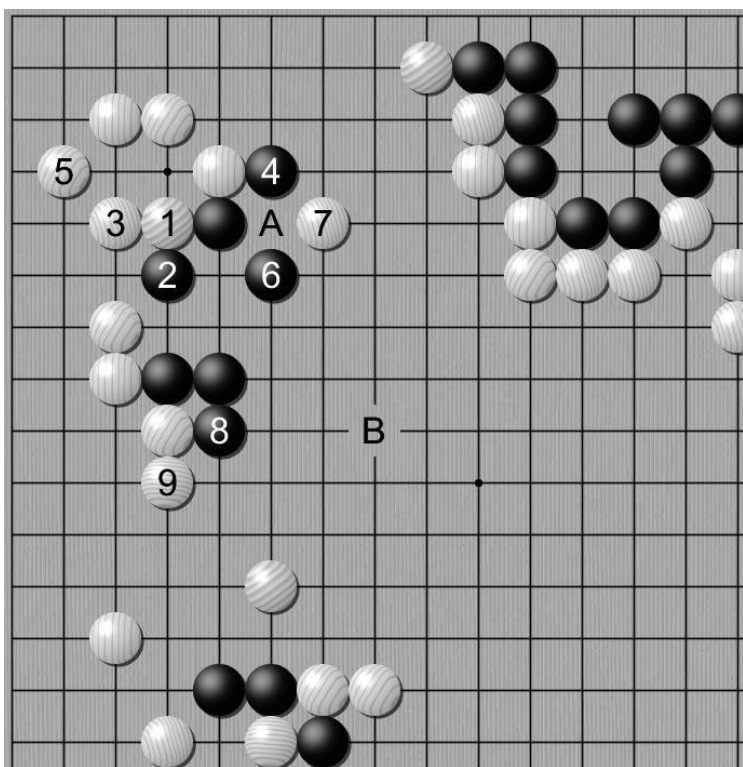


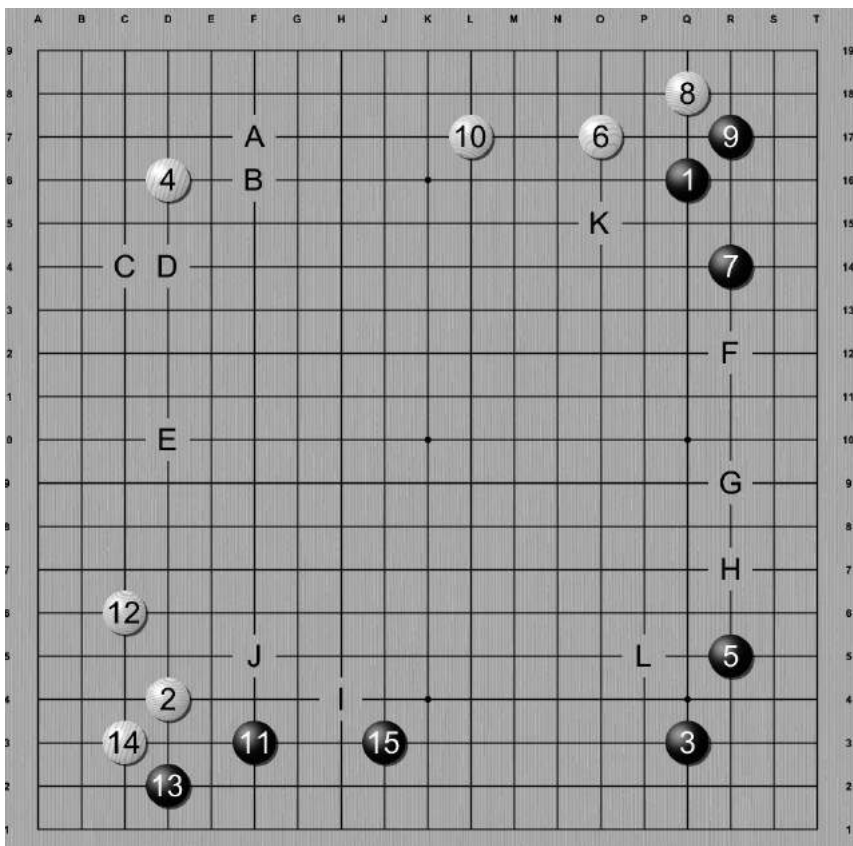
Imagen izquierda: Blanco 5 es un movimiento forzado y Negro 6 hace la doble boca de tigre. ¡Ahora Negro parece estar haciendo una buena forma con el costo de sólo dos piedras! Blanco no tiene nada de eso, sin embargo, y se asoma al **mov. 7**, amenazando con cortar en **A** y destruyendo parte del espacio potencial para los ojos. Pero el movimiento en **A** es lento para ambos jugadores y si Negro juega allí le preocupa que se quede encerrado por un movimiento amplio alrededor de **B**, así que sigue amenazando a Blanco con el **mov. 8**. Blanco no puede permitir que Negro juegue el atari en esa piedra así que, en lugar de jugar **A**, Blanco se extiende en la **jugada 9**.

Imagen derecha: Negro trata de empujar de nuevo con el **mov. 1**, pero Blanco bloquea con el **mov. 2**. Negro salta en el punto vital en el **mov. 3** y ahora finalmente Blanco tiene el tiempo para jugar el corte en el **mov. 4**, capturar el triángulo marcado con la piedra y atari otra piedra de Negro. **Blanco 4** es un gran movimiento, pero Negro sólo está interesado en sobrevivir y reducir, por lo que se pone en forma con el **mov. 5** asegurando su supervivencia y amenazando la casilla marcada con las piedras de Blanco. Blanco salta en el **mov. 6** para fortalecer sus piedras y Negro se hace aún con más espacio ocular con el **mov. 7**. Negro sacrificó al menos tres piedras en el proceso, pero mira cuánto del marco de Blanco logró reducir.

► Evita crear demasiados grupos

O también conocido como no ser demasiado codicioso y extender sus fuerzas demasiado delgadas. A diferencia de la mayoría de las otras ideas, esta es bastante comprensible. El Go es un juego envolvente, así que si creas demasiados grupos pequeños entonces esto significa que normalmente son más fáciles de rodear o atacar o incluso de capturar.

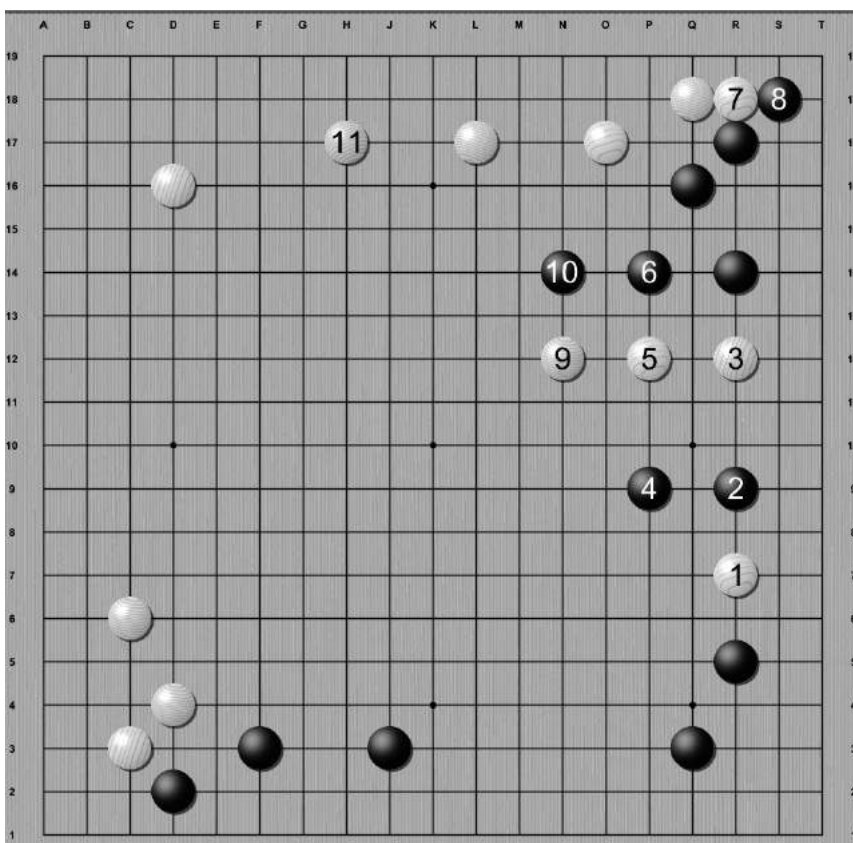
Tal vez una idea tan aparentemente fácil parece redundante, pero cuanto más juegos, más sentirás la necesidad de hacer "sólo otro grupo" aquí y allá. A veces la tentación es demasiado grande. Por eso hay que tener cuidado y dar algunos ejemplos prácticos de juegos reales, para ver cómo podemos terminar con demasiados grupos en el tablero:



Este es un típico tablero de apertura. Ambos jugadores eligieron seguir la teoría de la apertura y se acercaron a las esquinas primero y eligieron la **dirección del juego** que les hizo expandirse hacia el lado más grande del tablero para ellos.

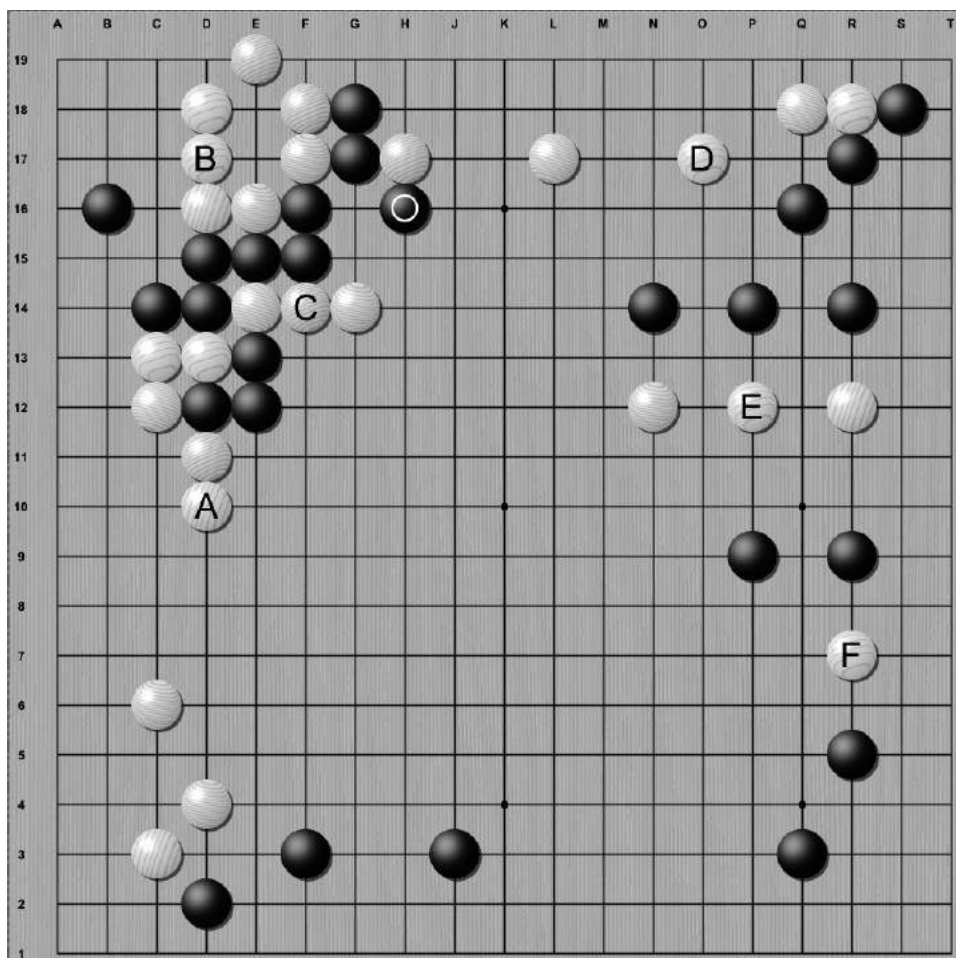
Parecería que el tablero está dividido diagonalmente por la mitad. Ambos jugadores parecen tener cada uno un grupo grande, con el jugador Blanco teniendo la parte superior izquierda y el Negro teniendo la parte inferior derecha.

Es el turno de Blanco y como puedes ver hay muchas opciones válidas en el tablero. Algunas de las opciones continúan jugando de acuerdo a esa separación diagonal de los dos jugadores, haciendo movimientos pacíficos que solidifican el agarre de Blanco en su propio lado del tablero, mientras que otras opciones prácticamente invaden el lado del tablero de Negro, comenzando efectivamente la fase media del juego.

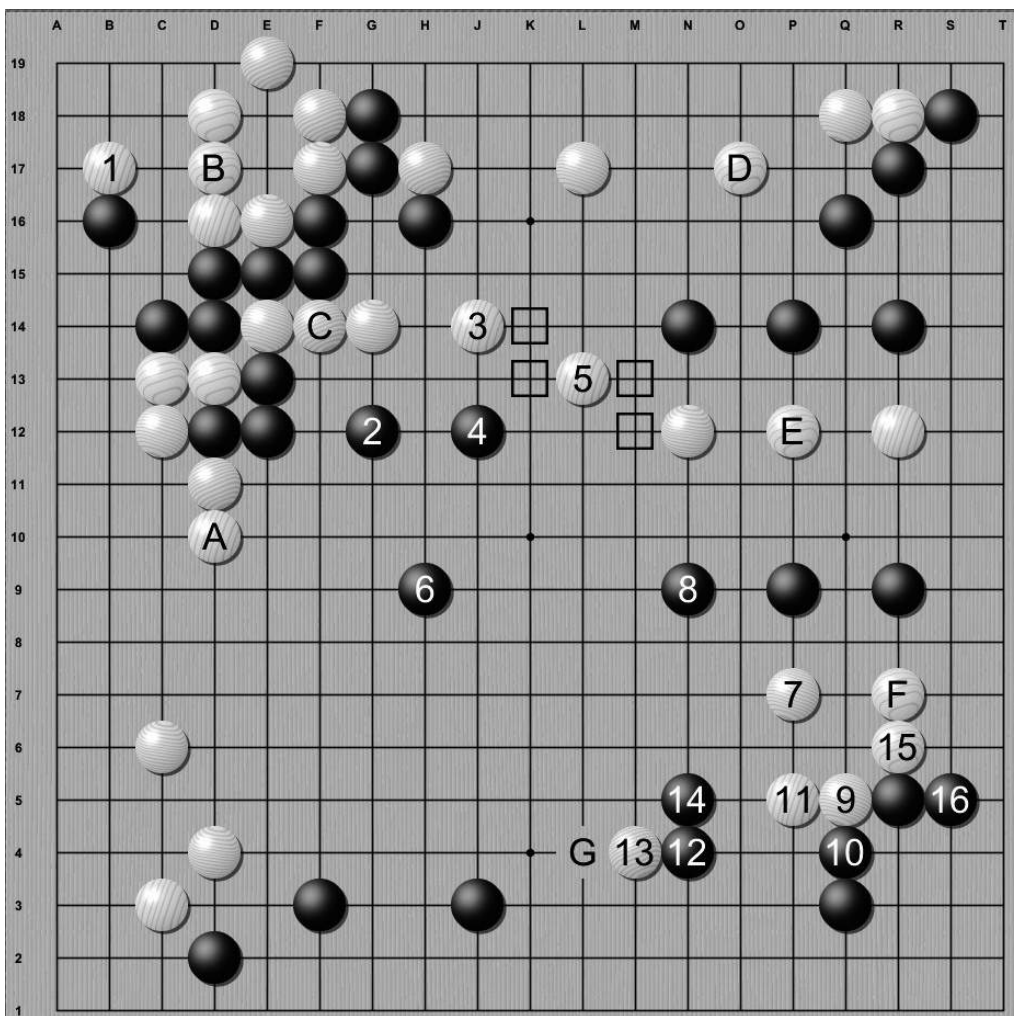


Blanco elige comenzar el juego del medio y juega la **jugada 1** en el lado de Negro. Negro, teniendo tantas piedras alrededor, previsiblemente pinza la piedra de Blanco con el **mov. 2**. En lugar de que Blanco salte, Blanco piensa que las piedras de Negro están demasiado separadas y contra-pinza la piedra de Negro con el **mov. 3**. Pero **Blanco 3** ya está pinzado por ambos lados, así que después de que Negro salte y desconecte las piedras de Blanco esto significa que Blanco ha creado dos nuevos grupos de piedras que tiene que defender individualmente y ambas están detrás de las líneas enemigas!

Una situación difícil, de hecho, y después de que los movimientos hasta el **mov. 11** se intercambian, los grupos de Negro están vivos y a salvo. En comparación, las tres piedras de Blanco no tienen una base y la única piedra del **mov. 1** está casi totalmente rodeada y es el turno de Negro...



Negro deja el lado derecho solo y se acerca al lado superior izquierdo. Después de una lucha muy compleja y poco ortodoxa de ambos jugadores, que no analizaremos, esta es la posición del tablero. Es el turno de Blanco y ahora tiene seis grupos diferentes en el tablero (de la **A** a la **F**) de los cuales sólo el grupo **A** está totalmente seguro. El grupo **B** tiene un solo ojo, el grupo **C** no tiene ojos y está casi rodeado, el borde del grupo **D** puede ser capturado, el grupo **E** está profundo entre las piedras negras y el grupo **F** está casi totalmente rodeado también!

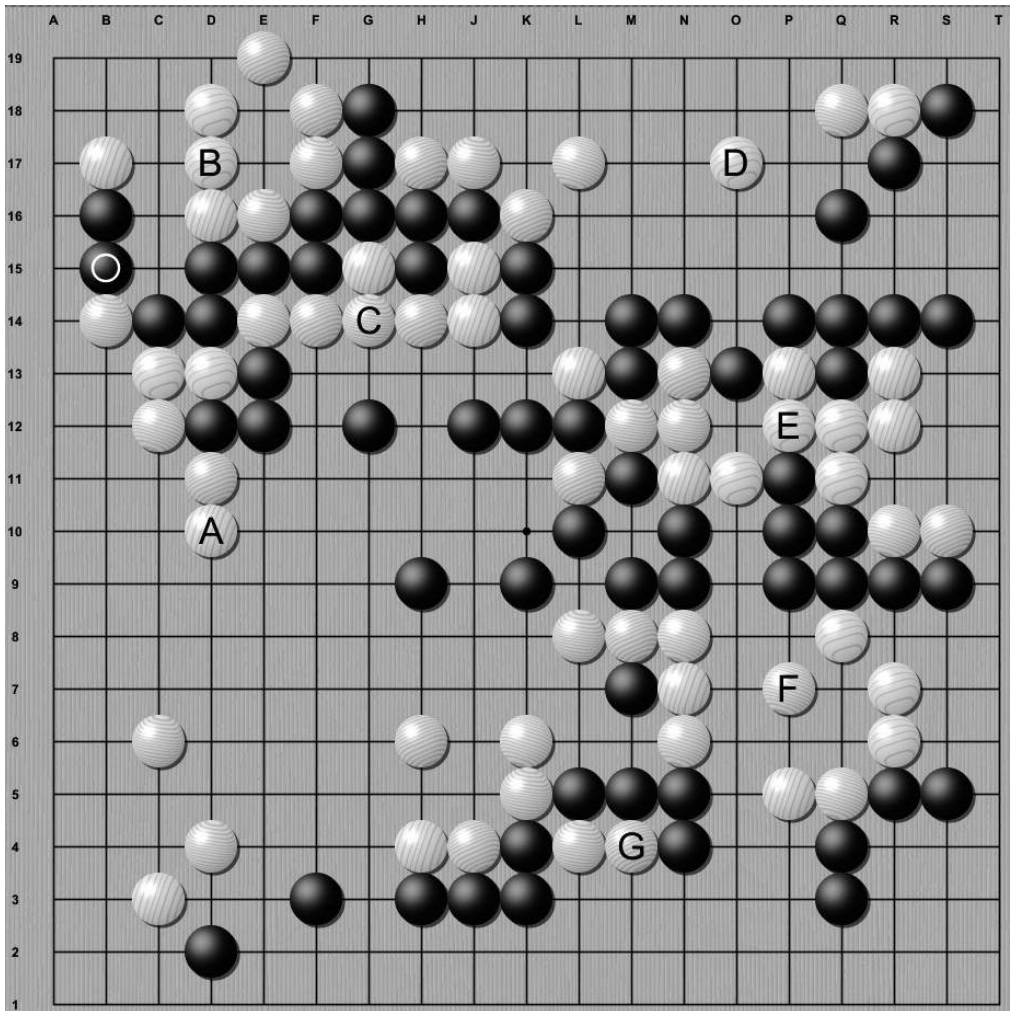


Veamos qué pasa después. Blanco necesita empezar a ordenar las cosas. El **mov. 1** asegura que el grupo **B** tenga dos ojos. Un grupo está definitivamente a salvo ahora, pero eso le da a Negro el cambio para jugar el intercambio del **mov. 2** al **6**.

Ahora el grupo de tres piedras de Negro está asentado y Blanco piensa que el grupo **C** y el grupo **E** están conectados, pero el hecho es que el movimiento del caballo tiene los puntos de corte en los puntos marcados en el cuadrado. Negro no puede cortar allí inmediatamente, pero más tarde si tiene la oportunidad, esas piedras pueden ser separadas.

Ahora que es el turno de Blanco otra vez, Blanco decide ocuparse de la piedra solitaria del grupo **F** y tratar de hacer que cree dos ojos y vivir. Con el intercambio de **mov. del 7** al **15**, Blanco logra crear un ojo para sus piedras, pero todavía no está vivo, mientras que el **mov. 8** de Negro se está preparando para la desconexión del grupo

E del que hablábamos antes. Incluso peor es el intercambio de los **mov. 13** y **14** que crearon otro grupo separado de piedras para Blanco. Este es un grupo que Blanco planea sacrificar para crear un segundo ojo para el grupo **F**, pero le costará mucho a Blanco. Negro obtendrá todo el fondo a cambio de un solo ojo...



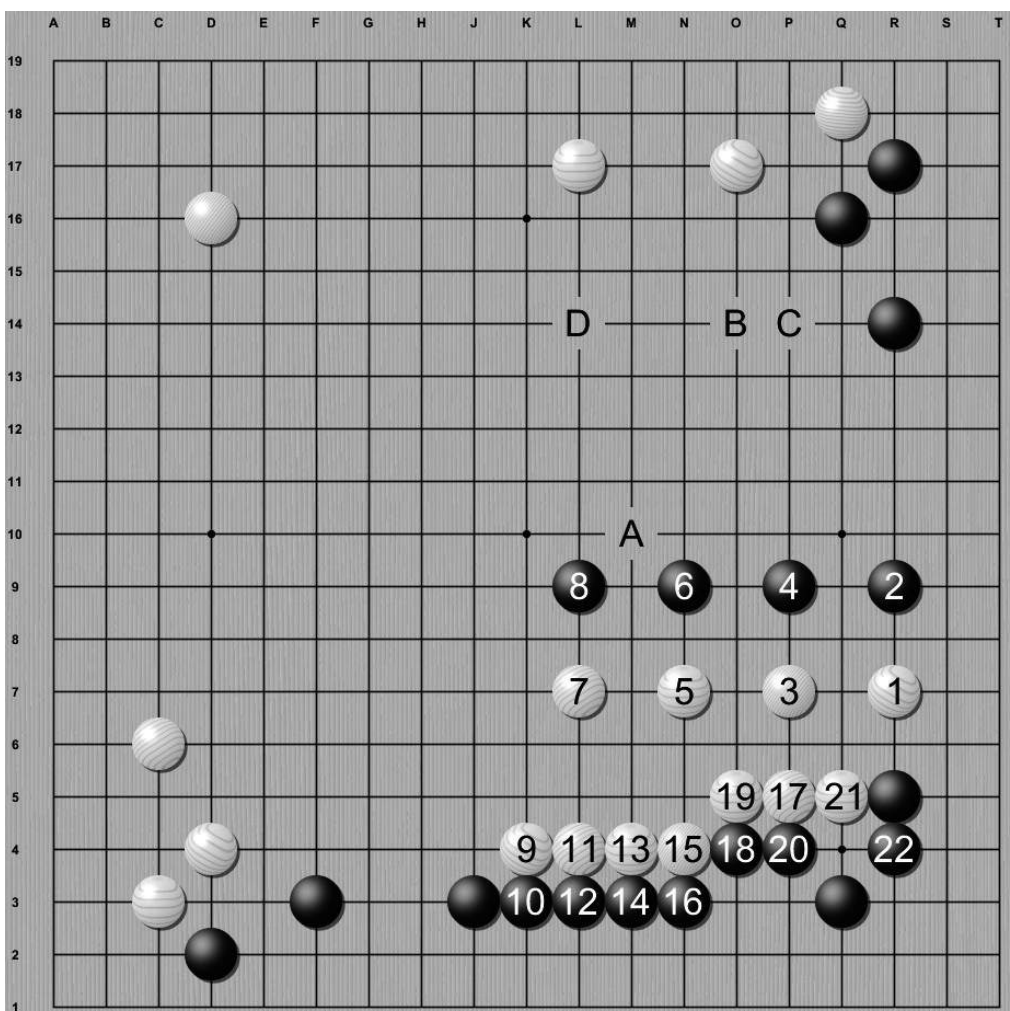
Este es el final del juego.

Como dijimos, el grupo **G** fue sacrificado para que el grupo **F** sobreviviera y el Negro tomó el lado inferior como compensación. Ese no fue un intercambio justo para Blanco, pero no podía dejar que su grupo muriera. El grupo **C** y el grupo **E** fueron eventualmente desconectados y ambos están muertos.

El grupo **C** está rodeado y muerto con cuatro libertades contra el grupo de Negro que tiene al menos cinco libertades.

El grupo **E** sólo tiene un ojo y está totalmente rodeado de grupos de negros que no pueden ser asesinados, así que no puede sobrevivir o ser salvado de ninguna manera.

Los grupos **A** y **F** están casi conectados, pero ambos están vivos en ese momento, así que su conexión es ahora insignificante. De los cinco grupos que estaban en peligro es razonable que Blanco no pudiera salvarlos a todos y que algunos de ellos murieran.

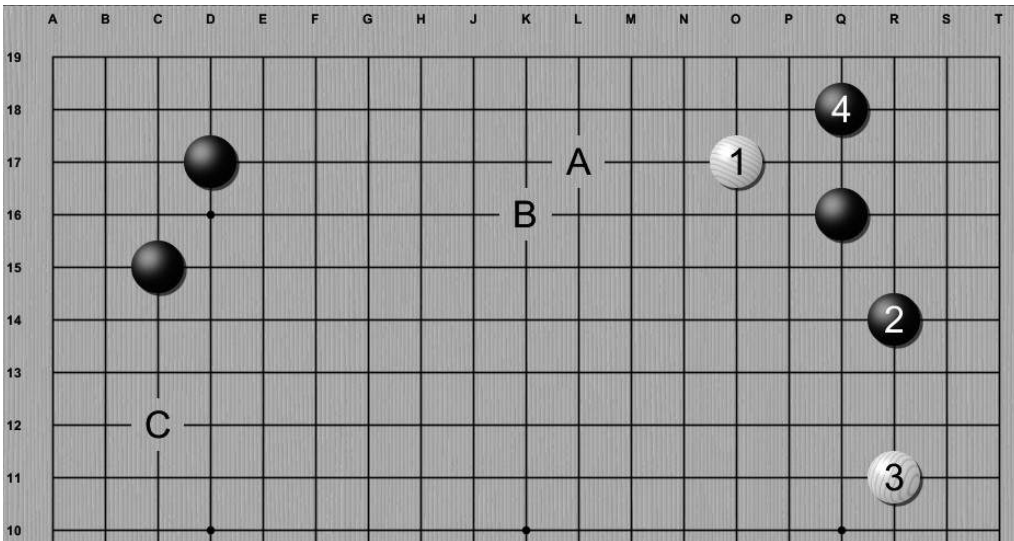


Un resultado mucho más razonable para Blanco habría sido inicialmente defender su piedra de pinza saltando e invitando a Negro a saltar también, para mantener la presión. Después de eso (**movimientos 9 a 21**) Blanco habría tenido suficiente espacio para crear una buena forma para sus piedras y un montón de espacio para los ojos para crear un grupo de vida y la imagen de la izquierda es sólo una de las muchas opciones que se podría lograr.

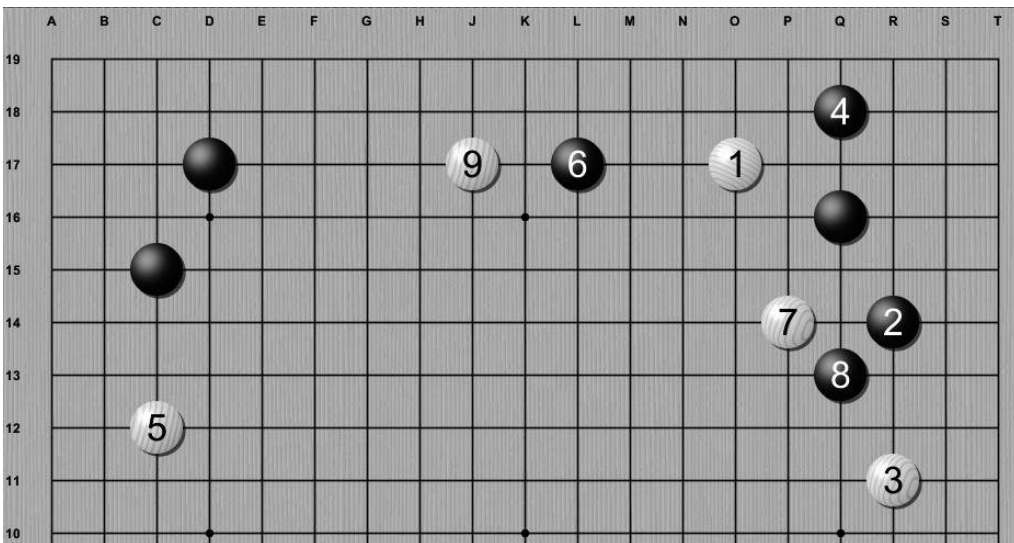
Negro tiene mucha influencia en el centro y en el lado derecho, pero es temprano en el juego, así que hay muchas opciones para que Blanco reduzca ese marco. Por ejemplo, Blanco podría jugar al **peep** at **A** para amenazar el corte o **B**, **C** y **D** para empezar directamente a reducir el potencial de Negro.

El punto importante, sin embargo, es que Blanco habría creado un grupo fuerte seguro y no muchos grupos débiles que podrían ser atacados constantemente.

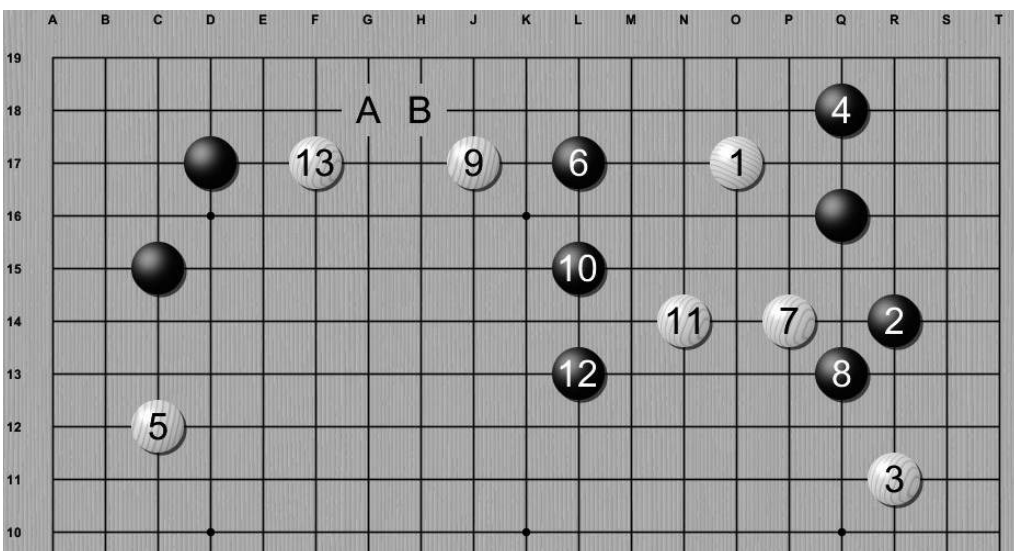
Recuerde: No crear demasiados grupos. Si sus grupos son fuertes y seguros, entonces pueden atacar a los grupos de su oponente. Si sus grupos son demasiados y débiles, entonces serán perseguidos por todo el tablero. Incluso si sus grupos sobreviven, la compensación que el oponente obtendrá de la persecución será normalmente **mucho mayor** que el valor de su grupo (al igual que lo que sucedió con el sacrificio del grupo **G** en el ejemplo).



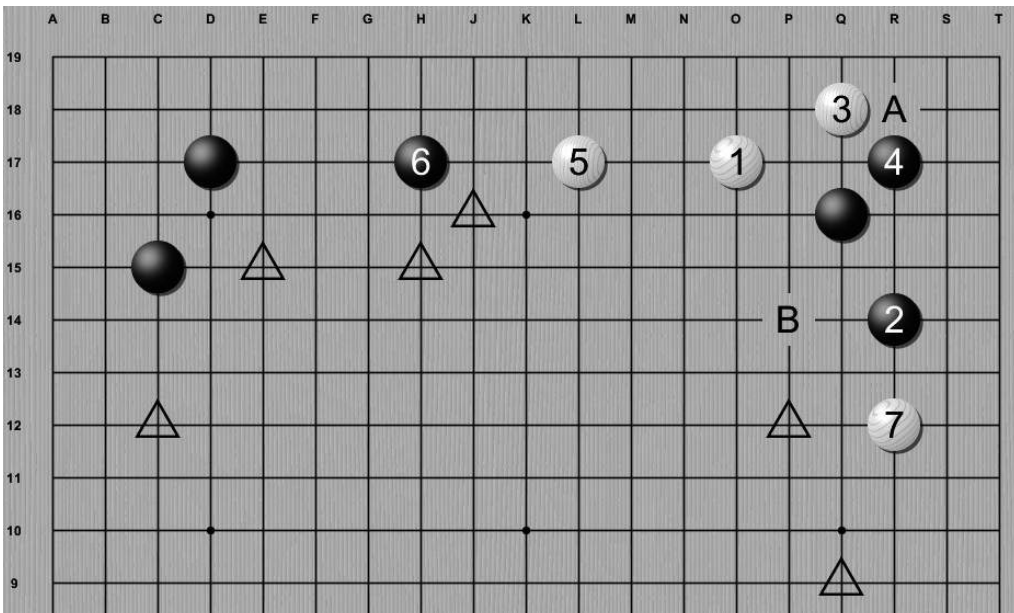
Otro ejemplo de cómo puedes terminar con demasiados grupos viene de otro juego y su fase de apertura. Los **mov. 1 y 2** parecen normales pero, en lugar de seguir a Joseki, Blanco invirtió la dirección y se acercó desde el otro lado también con el **mov. 3**. Negro jugó el **mov. 4** para asegurar la esquina y ahora un movimiento como el **A** o el **B** parece razonable para Blanco, para fortalecer su piedra. Dejar la piedra en **1** solo y jugar C es estirar las cosas...



pero esto es lo que hace Blanco. **Negro 6** inmediatamente pinza la piedra de Blanco y la priva de cualquier posibilidad de vivir allí. Esto significa que Blanco tiene que correr y conectarse con algún otro grupo con el **mov. 7**, pero **Negro 8** intercepta esa posibilidad y divide los dos grupos. Blanco decide aumentar la presión e intensificar esta batalla, así que crea otro grupo de piedras jugando la contra-pinza en el **mov. 9**. De repente, en cinco movimientos, Blanco creó cuatro grupos.



Negro utiliza el **mov. 10** para saltar de manera predecible y presionar a ambos grupos de Blanco al mismo tiempo. Obligado a elegir uno u otro para fortalecerse, Blanco elige jugar el **mov. 11** para tratar de restringir las piedras de salto de Negro. Negro está entre amigos, así que salta de nuevo con el **mov. 12**. Blanco consigue defender su otro grupo también, con el **mov. 13**. Pero una base rodeada de dos espacios puede ser atacada en **A** o **B** y ser privada de espacio para los ojos.

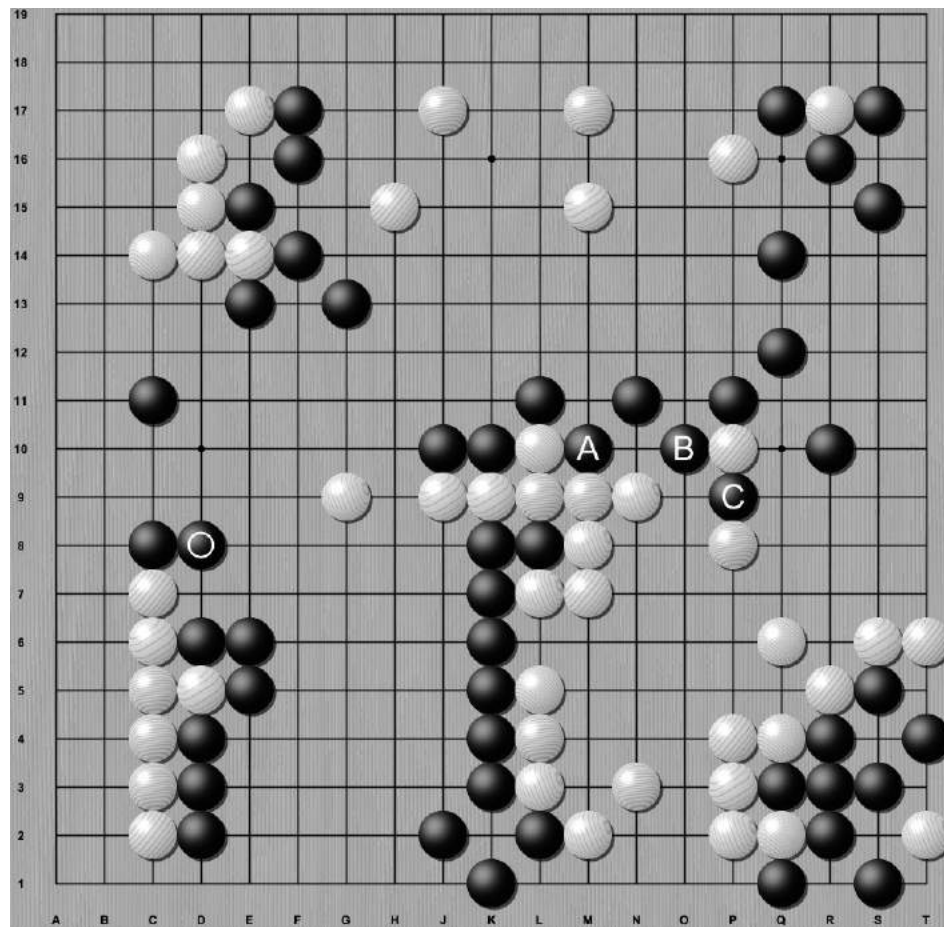


En lugar de crear múltiples grupos tan rápido, Blanco podría haber establecido un grupo primero antes de aventurarse a su siguiente punto de aproximación. Por ejemplo, después de seguir a Joseki, Blanco podría acercarse en el **mov. 7** que es sente (amenaza con matar al grupo de negros más tarde), así que Negro necesita jugar **A** o **B** para estar seguro. Después de eso, Blanco tiene todos los puntos marcados para expandirse con seguridad. No era urgente hacer ataques múltiples en primer lugar. *Mantente fuerte, mantente a salvo y ataca desde posiciones que sean sólidas.*

►► **No reduzcan sus propias libertades sin ningún motivo**

El último punto de este libro, pero no el menos importante, es el consejo de evitar jugar movimientos que reduzcan nuestras libertades, sin tener un plan y un objetivo real que queramos alcanzar. Especialmente en los juegos de kyu de doble dígito, sólo porque exista un hueco entre dos piedras, un jugador siente la necesidad de jugar allí, incluso si no hay posibilidad de que un corte funcione. Esto no logra nada, excepto reducir nuestras propias libertades y obligar a nuestro oponente a defender y corregir un problema en sus defensas, prácticamente de forma gratuita. Es mucho mejor dejar ese pequeño problema para más tarde. A medida que el tablero cambia, lo que inicialmente es una pequeña fuente de ají, puede convertirse en una gran amenaza que puede permitirle montar un ataque devastador. O puede que no florezca para ser útil en absoluto.

De cualquier manera es mejor dejar atrás pequeños problemas en las defensas de tu oponente para posiblemente explotarlos más tarde, en lugar de jugar a la fuerza en cada pequeña abertura tratando de calzar tus piedras en lugares donde no pueden ir. Entonces, ¿cómo se ve esta idea en el tablero? Hay **dos casos normalmente**, uno en el que usted gasta movimientos para ayudar a su oponente a arreglar su forma y el segundo, que es más serio, el caso en el que usted reduce sus libertades y pone a sus propios grupos en peligro. Comencemos con el caso menos grave:



Puede que recuerdes este juego del ejemplo de abajo a la derecha sobre la matanza del **grupo J** en las páginas 167-169. Este es el tablero un montón de movimientos más tarde y es el turno de Blanco para jugar. Como puedes ver hay una serie de ataris que pueden ser jugados por Blanco en las piedras **A**, **B** y **C**. Colocar piedras opuestas en ataris es siempre una perspectiva tentadora, pero en este caso Blanco no gana realmente nada llenando las libertades para jugar esas ataris. Blanco no puede capturar ninguna piedra que le dé una ventaja significativa y jugar las ataris ayudará a Negro a fijar sus conexiones colgantes y a erradicar cualquier **ají** de la zona. Veamos por qué...

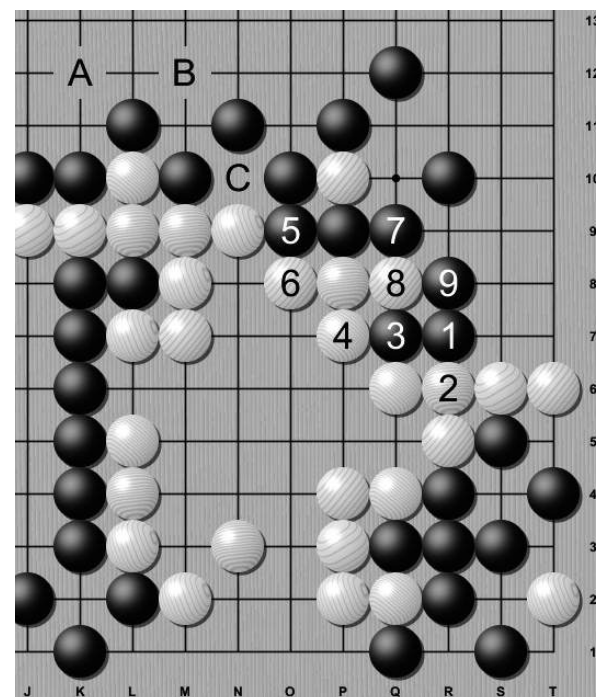
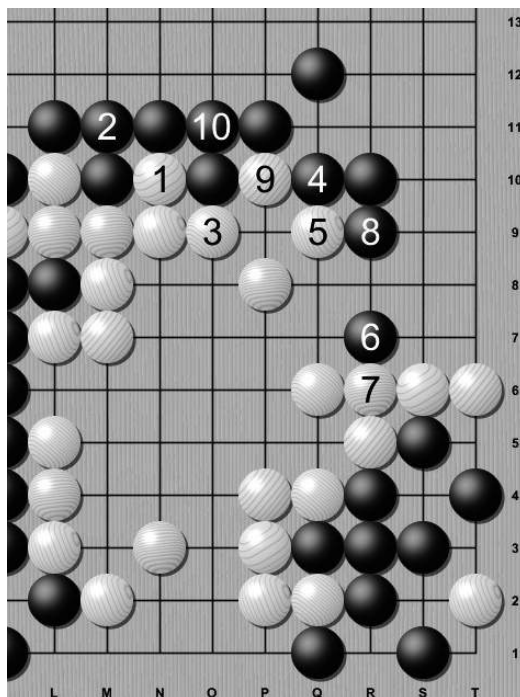
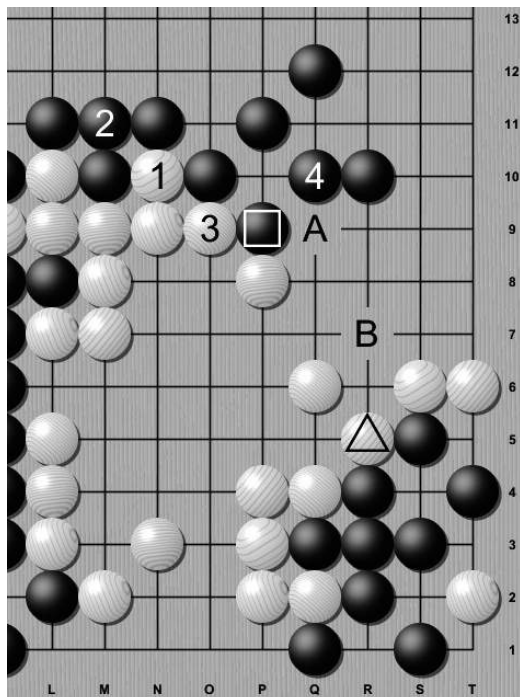
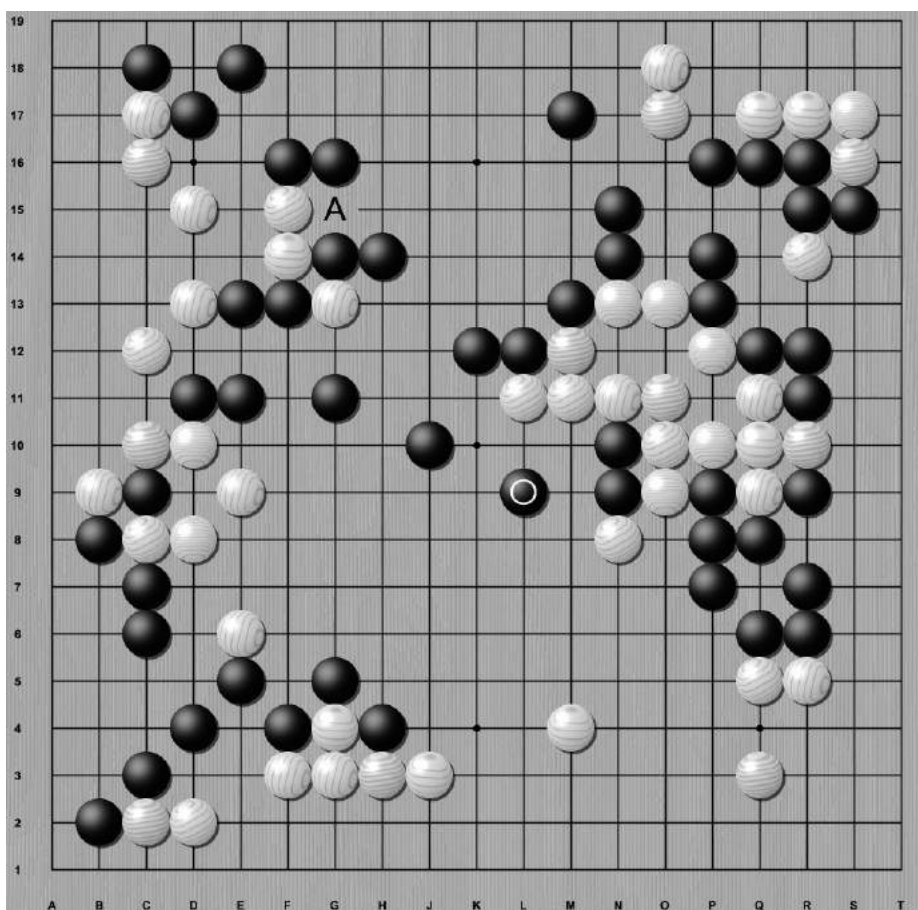


Imagen izquierda: Si Blanco juega el atari en el **mov. 1**, Negro puede simplemente conectar en el **mov. 2**. Si Blanco juega el doble atari en el **mov. 3**, Negro puede simplemente capturar la piedra de Blanco que hizo posible el doble atari, con el **mov. 4**. Incluso si Blanco persiste y juega otro atari en **A**, Negro puede ignorarlo y jugar la amenaza sente en **B** porque la piedra marcada en el cuadrado no es importante para la forma de Negro después de la conexión sólida del **mov. 2**. Por otra parte, Blanco no puede dejar que la piedra marcada con el triángulo sea colocada en el atari, o de lo contrario el grupo de negros muertos será devuelto a la vida!

Imagen central: Aquí vemos el resultado final del intercambio si Blanco es obstinado y juega el atari en el **mov. 5**. Como pueden ver, incluso después de que Blanco captura la piedra en el **mov. 9**, el Negro puede tranquilamente conectar todas sus piedras con el **mov. 10**.

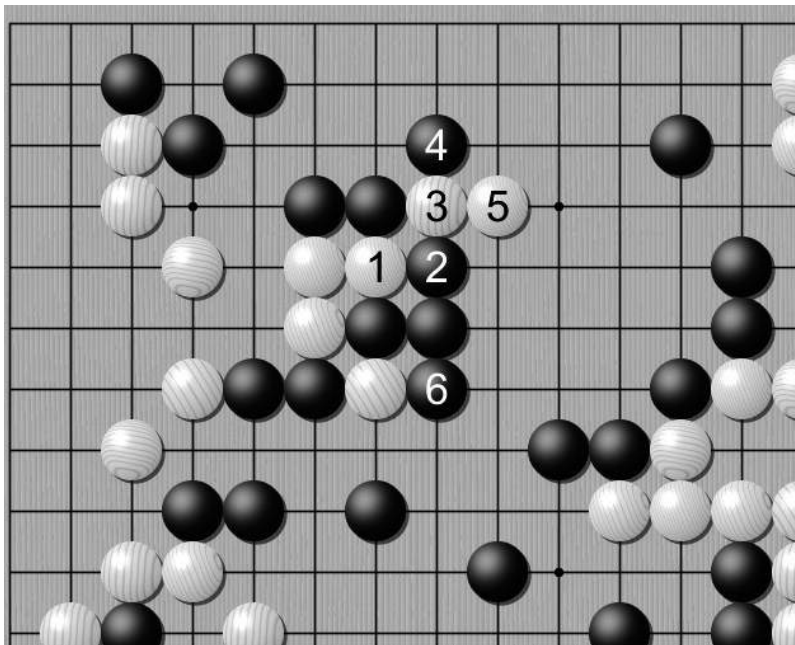
Imagen derecha: Este es el resultado si Blanco ignora totalmente esta área y usa su movimiento sente para ganar ventaja en otra parte del tablero. Negro otra vez juega al peep y luego sigue con algunos movimientos de reducción, pero la defensa de Blanco es sólida. La diferencia entre el centro y la imagen de la derecha es sólo de unos pocos puntos (alrededor de cuatro puntos cuando llegamos al final del juego) y Blanco todavía conserva un poco de aji contra Negro en los puntos **A**, **B** y **C**. Compara las dos imágenes y piensa si vale la pena que Blanco gaste movimientos en esta área en ese momento, considerando todo el tablero en la página anterior.



En el ejemplo anterior, incluso si decides invertir algunos movimientos para establecer esa posición del tablero, no es el fin del mundo. Blanco está prácticamente ayudando a Negro a arreglar todos sus defectos de forma y defensa, a cambio de unos pocos puntos y posiblemente sente más tarde, pero no es un desastre. En este caso llenar sus propias libertades para jugar un atari no fue un movimiento muy bueno.

Pero, como dijimos, existe el segundo caso, en el que llenar las libertades e ir a por recortes que no existen puede costarnos la estabilidad o incluso la vida de nuestro propio grupo. Tal ejemplo es la imagen de la izquierda y el posible empuje y corte en **A**.

Ambos jugadores están peleando en otro lugar en este momento, pero Blanco se niega a jugar ese empujón que llenará una de sus libertades hasta el final del juego. ¿Por qué ese movimiento en particular es tan malo para él?



Si Blanco continúa con el empuje con el **mov. 1**, Negro definitivamente sólo bloqueará con el **mov. 2**, pero Negro tiene tantas piedras alrededor que no hay un movimiento de seguimiento para Blanco. Cortar en el **mov. 3** no tiene sentido. En la secuencia resultante Negro puede defender fácilmente sus pocos defectos y las dos piedras de Blanco no tienen ninguna posibilidad de vivir dentro de un espacio tan pequeño, totalmente rodeado por las piedras de Negro.

Uno podría decir que el **mov. 1** es sente, ya que Negro necesita responder, así que parece un movimiento inofensivo para Blanco que no le costó nada obvio.

Es fácil ignorar que el grupo de Blanco ahora sólo tiene dos libertades. Eso es algo que Blanco perdió y ahora necesita defender su grupo o perderlo por completo ante Negro, si Blanco juega fuera...

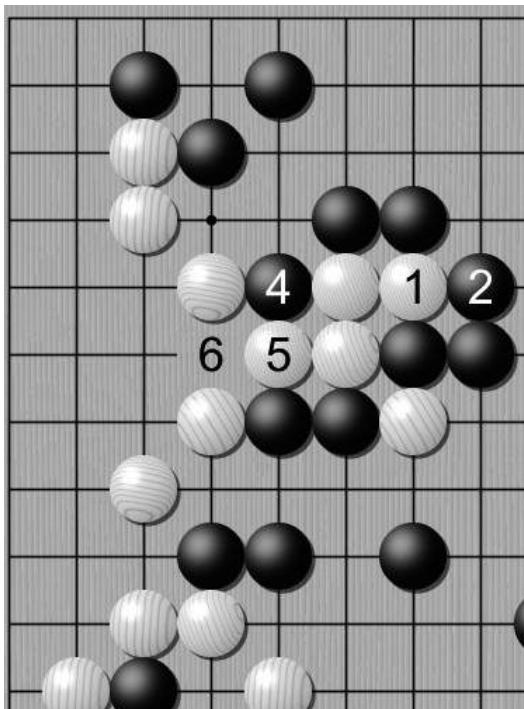


Imagen izquierda: Si Blanco no defiende sus piedras, entonces el **mov. 4** mata al grupo de inmediato. El **mov. 5** no añade ninguna libertad a las piedras de Blanco, así que **Negro 6** simplemente captura al grupo.

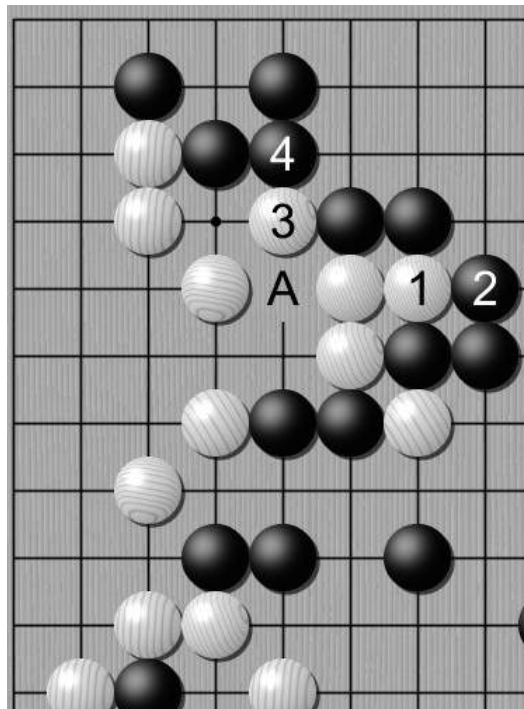


Imagen central: Incluso si Blanco trata de defenderse del Negro A, manteniendo sente, con el **mov. 3**, esto no es muy efectivo. Si Blanco piensa que está a salvo ahora y juega lejos, todavía está en peligro de quedar severamente reducido incluso con movimientos simples, mientras que el Negro A sigue siendo una amenaza significativa.

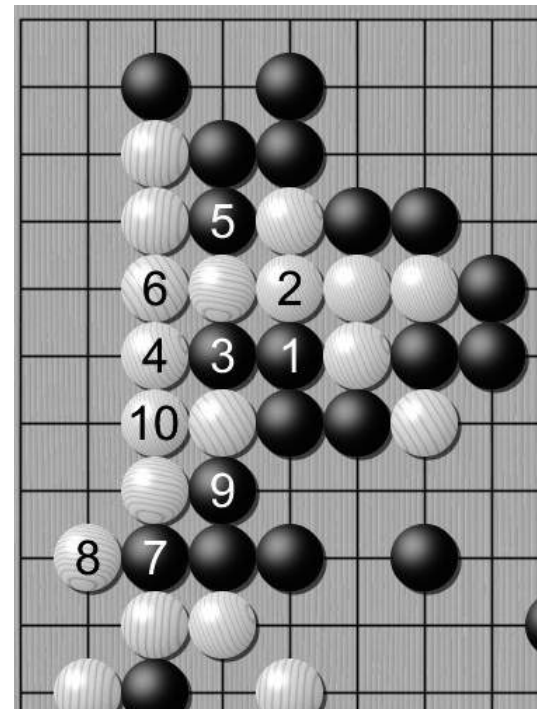
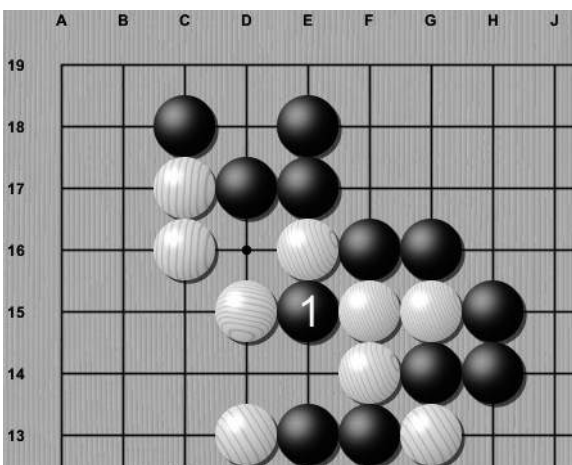


Imagen derecha: Incluso si Negro juega el obvio y lento empujón en el **mov. 1** y sigue con todos los atari posibles en el intercambio de movimientos hasta el **mov. 10**, entonces Blanco se reduce y Negro consigue mantener sente. Esta no es una buena perspectiva para Blanco y así el movimiento original de llenar esa libertad en realidad fracasó para Blanco...



¿Pero qué pasa si Negro trata de jugar el doble lanzamiento atari en el **movimiento 1** como se muestra en la imagen de la izquierda?

Blanco había jugado el intercambio original bajo la premisa de que iba a ganar algo, pero hasta ahora lo único que Blanco ha logrado es poner en peligro a sus propios grupos. Si este movimiento de Negro sigue sobre la mesa, entonces el intercambio de movimientos de Blanco, y la escasez de libertades que creó, se vuelve aún peor. Veamos lo que sucede en la siguiente página.

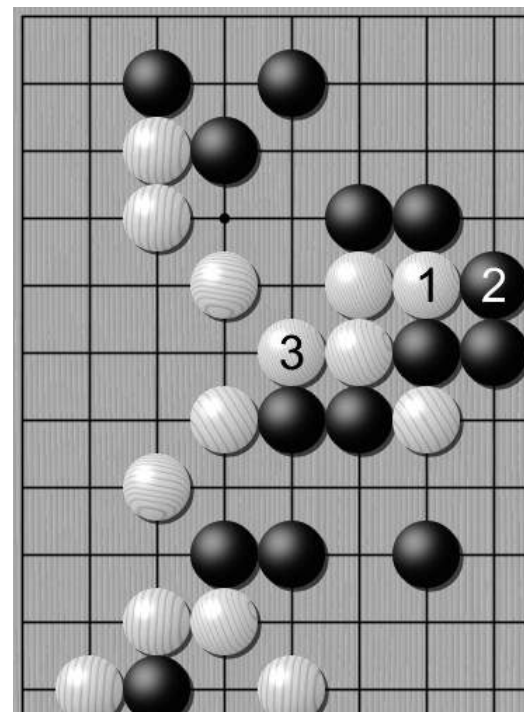
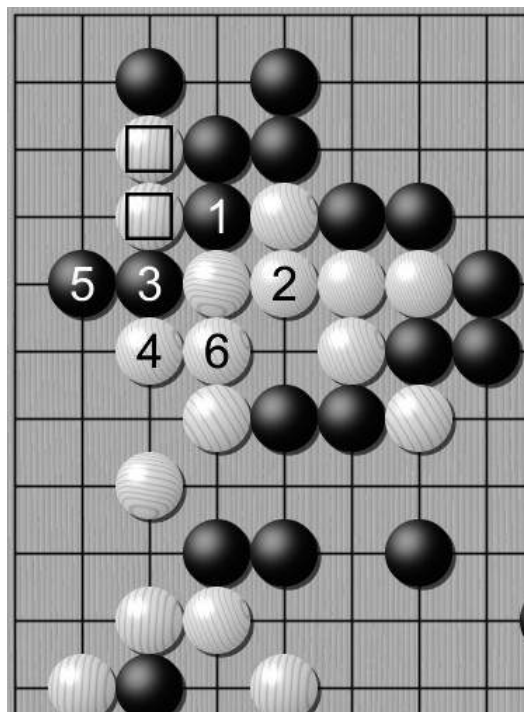
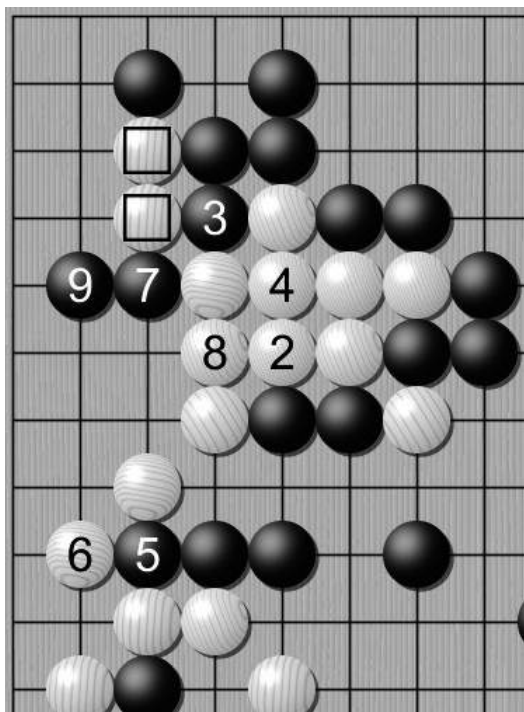


Imagen izquierda: Este es el resultado si Blanco se confía demasiado y decide intentar defender cada atari. Después de que **Blanco 2** captura el saque, **Negro 3** está usando atari a otra piedra de Blanco y el **mov. 4** se conecta. El intercambio de los **mov. 5 y 6** son sente porque amenaza con cortar a Blanco por la mitad, pero pone aún más presión en la lucha después de que **Negro 7** coloca a Blanco en atari de nuevo. **Blanco 8** se conecta y el **mov. 9** se extiende, capturando las piedras marcadas de Blanco y destruyendo efectivamente todo el espacio visual de Blanco!

Imagen central: Un resultado similar podría ser alcanzado con el corte en el **mov. 3** sin un atari inmediato, así que Blanco necesita defender ese corte en lugar de correr tras cada atari. En este caso, defender en el **mov. 2** es un error. En respuesta al **mov. 1**, Blanco debería simplemente jugar la articulación de bambú en el **mov. 6** que conecta sus dos grupos y defiende el corte al mismo tiempo, sacrificando una piedra. Sin embargo, Blanco puede ignorar eso y todavía extenderse para capturar las dos piedras marcadas.

Imagen derecha: Esto significa que, en el intercambio original de movimientos, Blanco debería haber gastado otro **movimiento** en el **3** para defenderse de todos los problemas de forma y libertad que se derivarían del **mov. 1**. ¿Pero vale la pena perder sente para esa área y esos movimientos? Para responder a esto debemos pensar cuál sería el resultado en el tablero si el Negro jugara primero en esta área...

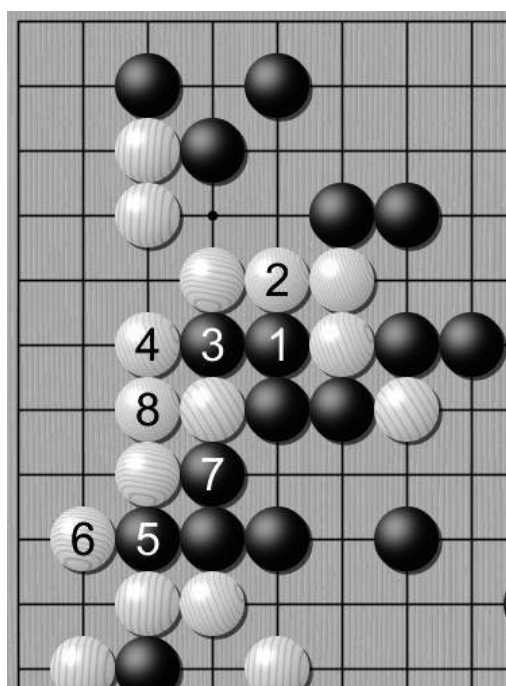
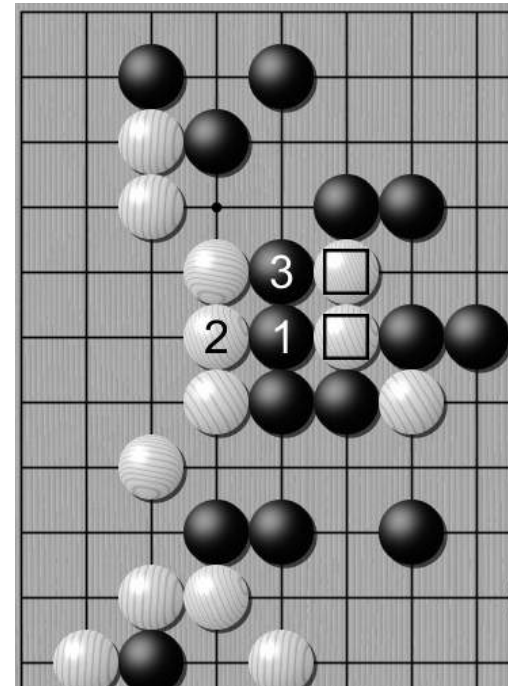


Imagen izquierda: Este es el resultado en caso de que Negro juegue primero y Blanco decida defender cada piedra. Como pueden ver, Negro mantiene sente y aunque es una reducción menor que los casos anteriores, sigue siendo significativa. Sin embargo...

Imagen derecha: ¡Si Blanco simplemente renuncia a las dos piedras marcadas, la reducción es menor que el valor de esas piedras y Blanco se lleva sente! Con un posible resultado así, Blanco no necesita jugar primero en esta zona en absoluto.



Recuerde: No te estreses por cada piedra o grupo pequeño. Cuando una piedra ha servido a su propósito, no siempre es una buena idea mantenerla viva. Aprenda a soltar, no aplique presión en los huecos que no esgriman una amenaza directa o un corte y tenga siempre presente la condición de sus propios grupos y la cantidad de libertades y ojos que les quedan. A menudo, preservar o tomar sente puede ser más precioso e importante que perder o ganar una pequeña cantidad de puntos en una situación local. Piensen en grande, piensen en todo el tablero y luego decidan.

► **Epílogo y lo que viene a continuación**

Este es el final de este libro, que contiene la mayoría de mis conocimientos sobre el Go como kyu de un solo dígito. Por supuesto que el aprendizaje, tanto para ti como para mí, nunca se detendrá, pero no tiene por qué ser un procedimiento arduo. El objetivo principal para nosotros los jugadores amateurs es mejorar y divertirnos mientras jugamos nuestros juegos.

Para algunas personas eso puede significar más y más estudios. Otros pueden tomarlo con calma y tratar de aprender mientras juegan. Cualquiera que sea tu elección, recuerda que los fundamentos descritos en este libro no se han agotado en ningún caso como temas.

Hay tantas cosas que aprender, incluso en conceptos básicos y simples. Durante los muchos meses que me llevó escribir este libro reduje mi propio estudio al mínimo para concentrarme en reorganizar lo que ya sabía y explicarlo lo mejor posible. **Revisar esos conceptos básicos me hizo mejor jugador.** Cuando empecé a escribir tenía 4-5 kyu y había golpeado una pequeña pared. Durante la escritura, finalmente rompí un pequeño agujero en la barrera y me elevé a 3 kyu.

Ahora me concentro en desafiar a los jugadores de nivel dan en DGS y jugar contra ellos constantemente. Todavía estoy perdiendo todos esos juegos, pero me estoy divirtiendo y siento que estoy mejorando poco a poco, pero con seguridad, sólo por la reevaluación de mi conocimiento que esos mejores jugadores me están obligando a hacer, con el fin de presentar un verdadero desafío para ellos.

En este sentido, ahora que ha terminado el libro, le aconsejo que vuelva a leer el capítulo con la reseña de un juego real. Les garantizo que verán mucho más que cuando comenzaron a leer este libro. Por supuesto, a pesar de haber aprendido y comprendido algo, eso no significa que pueda aplicarlo fácilmente usted mismo. Juega al Go, diviértete y trata de experimentar con lo que has aprendido y lo que entiendes del juego. A veces, inmediatamente después de jugar un movimiento, te arrepentirás y verás tu error. No te preocupes por eso, es parte de la diversión. Me encontré en una situación muy embarazosa en la que estaba escribiendo un ejemplo sobre la vida y la muerte, terminé las páginas cortas y justo al día siguiente Cometí un error en una posición muy similar y morí. **Eso pasa.**

Espero que este libro le haya sido útil. Confío en que también voy a mejorar, tanto en Go como en la escritura, y es mi intención hacer más libros en el futuro. **Libros que sean útiles, libros que sean gratuitos, libros que puedan ser leídos en su propio idioma.** Esa es mi visión. Sé que se puede hacer, especialmente con su ayuda. Si puedo llegar a un dan y puedo escribir un libro para ayudarlos a todos a conseguirlo también... Ese es mi sueño. Espero que se haga realidad.

Gracias por su tiempo y paciencia

►► Sobre el autor



Nació y sigue viviendo en la campiña griega después de completar sus estudios universitarios y su servicio militar obligatorio hace casi una década.

Tiene una amplia experiencia trabajando como profesor particular y como maquetador para el periódico local y es un gran fanático de la fantasía inglesa y la ciencia ficción.

Esos campos de trabajo junto con su amor por los libros y su hábito de escribir paredes de texto en varios foros de Internet le proporcionaron el conocimiento y la idea de intentar escribir una guía para Go. Se enteró de Go alrededor de 2005, pero sus obligaciones no le permitieron actuar seriamente sobre su pasión por el juego hasta agosto de 2016. Desde entonces, ha participado en todos los torneos de Go que se han organizado en Grecia y está decidido a no perderse ni uno solo de ellos.

►► Sobre el traductor

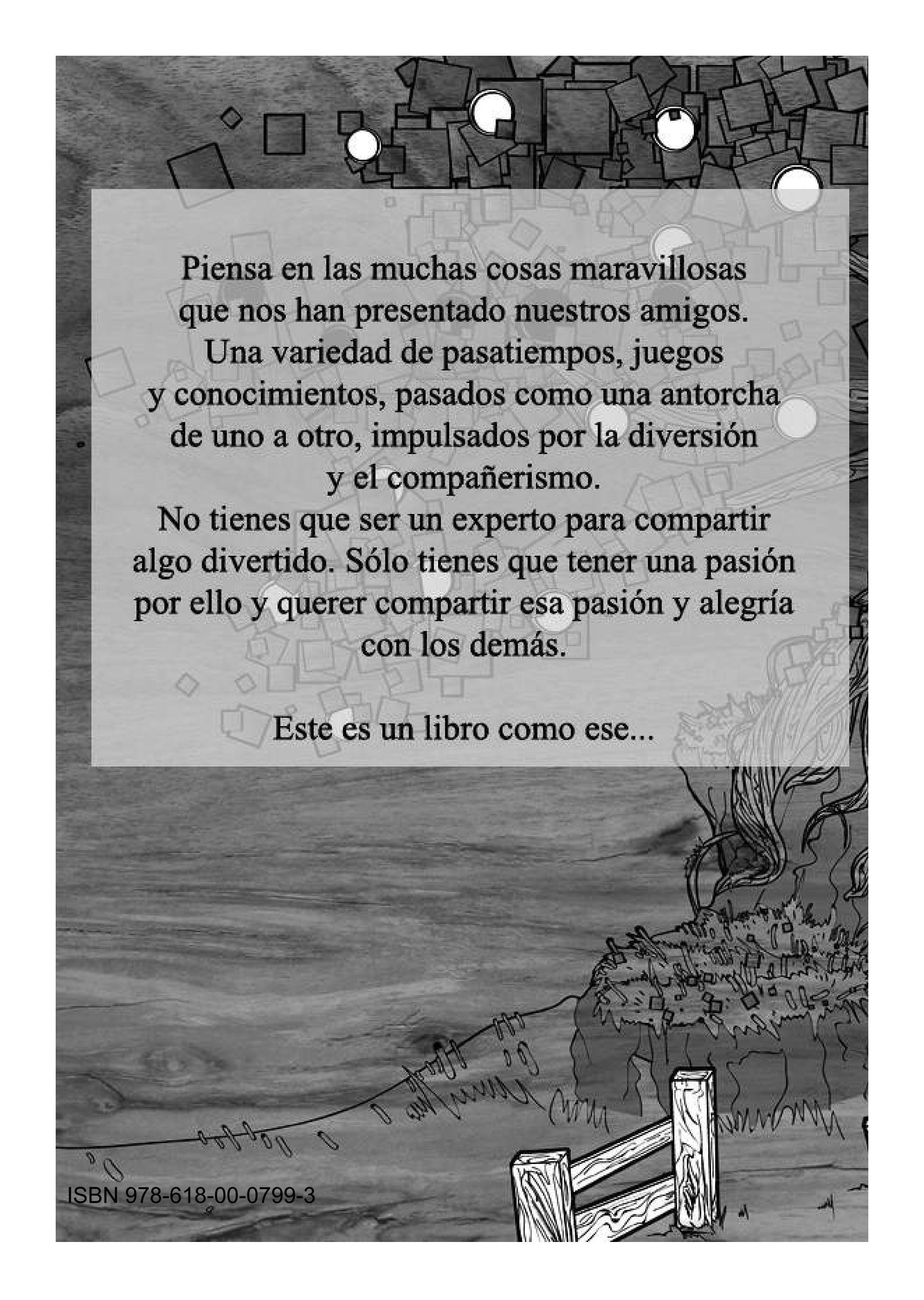


Hola. Me llamo Theodorou-Arvanitis Athanasios-Rikardos. Estudio ingeniería de software y mis aficiones favoritas son programar en mi tiempo libre, jugar, escuchar música y leer novelas de ciencia ficción y fantasía.

El español (mexicano) es mi lengua materna, pero me crié en Grecia. Probablemente hay algunos errores al traducir del inglés al español, pero por favor perdónenme. Los comentarios son siempre bienvenidos y haré lo posible por corregirlos.

Traducir este impresionante libro fue una experiencia divertida para mí. En algún momento pude predecir las estrategias antes de traducirlas. Incluso me ayudó con mis estrategias de programación. Lo más importante es no ser codicioso y tener paciencia. La paciencia es una virtud. Realmente espero que al leer este libro te diviertas como el resto de nosotros. Un gran agradecimiento a Haris Kapolos por darme esta oportunidad de ayudarlo a traducir este impresionante libro.

Que se diviertan.



Piensa en las muchas cosas maravillosas
que nos han presentado nuestros amigos.

Una variedad de pasatiempos, juegos
y conocimientos, pasados como una antorcha
de uno a otro, impulsados por la diversión
y el compañerismo.

No tienes que ser un experto para compartir
algo divertido. Sólo tienes que tener una pasión
por ello y querer compartir esa pasión y alegría
con los demás.

Este es un libro como ese...