

Se cree que el go se inventó hace unos 4000 años en China o India (antes que la escritura!). Lo juegan millones de personas en oriente, y su difusión en Occidente crece continuamente.

En Japón, China, Corea y Taiwán hay circuitos profesionales, algunos de cuyos jugadores gozan de prestigio internacional y ganan grandes sumas de dinero. Los torneos cuentan con el auspicio de los diarios, que dedican un gran espacio a informar sobre diversas actividades, comentar partidas, etc.

Existen muchas publicaciones especializadas, con información sobre torneos y otros eventos, así como bibliotecas con cientos de miles de volúmenes de teorías y análisis de partidas y problemas.

Se lo considera un elemento central de la cultura oriental; gran parte de su desarrollo en países de Occidente se debe a los esfuerzos de los países orientales por popularizarlo.



Este folleto contiene las reglas completas del juego y permite a los lectores comenzar a jugar sus primeras partidas de go. Sin embargo, una práctica recomendada para iniciarse en el juego es realizar algunas partidas de atari-go, una versión simplificada en la que gana quien primero captura.

Para continuar aprendiendo y jugando, te invitamos a venir a nuestra sede, allí encontrarás jugadores dispuestos a ayudarte. También en la AAGo se dictan clases gratuitas de introducción para principiantes y cursos para distintos niveles de juego.

Asociación Argentina del Juego de Go
Santiago del Estero 952, 1er piso
Ciudad de Buenos Aires

facebook.com/aadego info@go.org.ar

<http://www.go.org.ar>

Asociación Argentina del Juego de Go

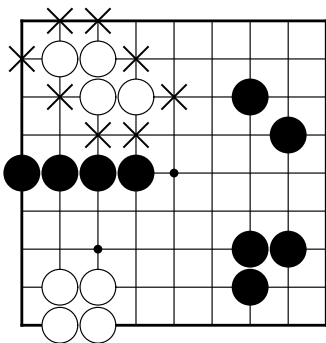


Se juega de a dos en un tablero cuadrulado de 19 x 19 líneas (u otros tamaños, por ejemplo 9 x 9 líneas). Un jugador utiliza piedras blancas y el otro, negras. Se turnan uno y uno poniendo una piedra por vez sobre un punto vacío del tablero.

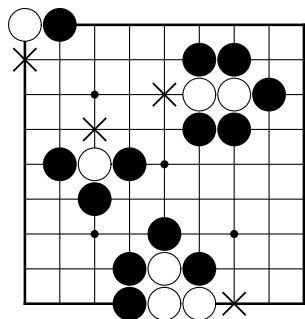
Cuando dos o más piedras del mismo color están unidas por líneas verticales u horizontales (no en diagonal), decimos que están conectadas formando una cadena.

En la figura hay dos cadenas blancas y cuatro cadenas negras.

La cadena blanca en la esquina superior izquierda tiene 8 libertades, marcadas con cruces.



Si luego de una jugada, una piedra o una cadena se queda sin libertades, es retirada del tablero.

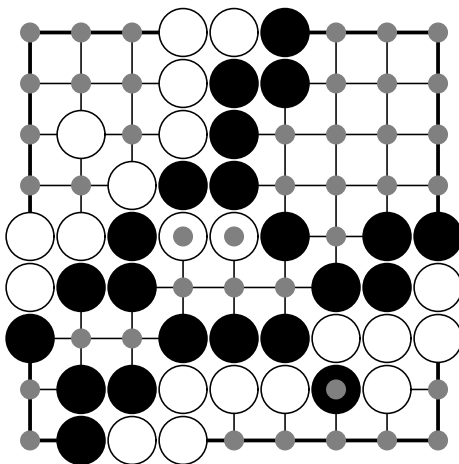


Cuando a una piedra o cadena le queda una sola libertad, decimos que está en atari.

Si Negro juega en las casillas marcadas, captura las piedras blancas. Si Blanco juega en las casillas marcadas, gana libertades y evita ser capturado.

Reglas y objetivo

Go es el “juego de rodear”. El objetivo del juego es rodear más puntos vacíos (territorio) que el oponente. La partida termina cuando los dos jugadores están de acuerdo en que ninguno puede mejorar su posición, es decir, ganar más puntos.



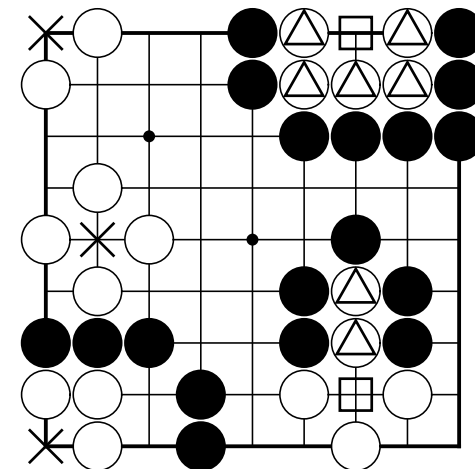
Tanto Blanco como Negro han rodeado territorios. Quedan algunas piedras blancas dentro del territorio negro, que pueden ser capturadas con una o dos jugadas de Negro y Blanco no puede hacer nada para salvarlas.

Decimos que estas piedras están muertas, y al final del partido se retiran del tablero.

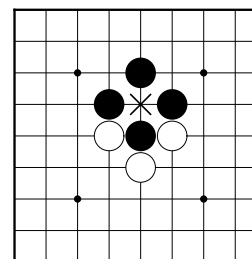
Para determinar el ganador, se cuentan los puntos de territorio de cada bando, se suma un punto por cada piedra capturada durante la partida y un punto por cada piedra muerta que fue retirada. El que obtiene más puntos es el ganador.

Negro tiene 26 puntos: rodeó 24 puntos de territorio más 2 de las dos piedras blancas que captura. Blanco tiene 18 puntos: 17 puntos vacíos más una piedra negra capturada.

No se puede jugar una piedra de modo que quede sin libertades (suicidio). Sólo puede jugarse si en la misma jugada captura una piedra o cadena del rival.



Negro no puede jugar en las casillas marcadas con cruces, porque su piedra no tendría libertades. Pero sí puede jugar en las casillas marcadas con triángulos, porque captura las piedras blancas marcadas con triángulos.



Regla del **ko**: Quedan prohibidas las jugadas que repiten la posición del tablero de la jugada anterior.

Si Blanco juego en la casilla marcada, captura una piedra, pero su propia piedra queda en atari. Si luego Negro capturara, se repetiría la posición del diagrama, dando lugar a un ciclo infinito. La regla del **ko** prohíbe la repetición. Negro debe jugar en otro lugar.