

000 PRESENTACIÓN.

Introducción.

Con la reedición del librito titulado "*Go, el juego más fascinante*" la Asociación Argentina y la Federación Iberoamericana de Go hicieron un esfuerzo importante para la difusión del juego y su enseñanza a los principiantes de habla hispana.

Surgió a continuación la inquietud de producir una serie de publicaciones que ayuden a aquellas personas interesadas en progresar para llegar a los niveles de categoría *dan*. Para esto es necesario decidir qué contenidos se necesita transmitir y cuáles serían los libros ya publicados en otras lenguas que vale la pena traducir.

En este contexto se me ocurrió la idea de escribir una serie de artículos que ilustren sobre los mencionados contenidos. La intención es hacer una presentación de los principales conceptos que entran en juego para ayudar a decidir cómo enseñarlos.

Desarrollaré entonces una serie de conceptos agrupados por temáticas y con niveles progresivos. Mi expectativa es que este trabajo sirva como material de referencia para la planificación de actividades de difusión y enseñanza de este maravilloso juego.

Fernando Aguilar, abril de 2001.

Índice general.

La serie de artículos consta básicamente de dos partes:

01. Conceptos generales.
02. Las etapas del juego.

Asimismo, los conceptos estarán agrupados en tres niveles progresivos:

1. Nivel de los conceptos básicos.
2. Nivel de los conceptos fundamentales.
3. Nivel de los conceptos estratégicos.

En la primera parte se presentan los conceptos que intervienen por las características propias del Go como "juego de rodear". Están agrupados por temáticas según los distintos aspectos que inciden en el juego.

En la segunda parte se hace un abordaje distinto, poniendo énfasis en las consideraciones que se refieren a las etapas de apertura, medio juego y final. Si bien los conceptos generales se aplican en las distintas etapas del partido, en los artículos de la segunda parte se presentan otras cuestiones relacionadas con la manera como intervienen los conceptos desarrollados en la primera.

El listado de temas es, entonces:

1. Conceptos generales.
 01. Técnicas de captura de piedras.
 02. Conectividad y velocidad.
 03. Vida y muerte de grupos.
 04. Dirección de juego.
 05. Forma y estilo.
 06. Territorio e influencia.
 07. Lucha de ko.
 08. Tesuji.
2. Las etapas del juego.
 09. El fuseki.
 10. El medio juego.
 11. El yose.
 12. Juego con handicap.
 13. Estudio de joseki.

Para cada tema desarrollaré 6 artículos, un par por cada uno de los niveles conceptuales.

Por ejemplo para el primer tema: "Técnicas de captura de piedras", se presentan los artículos:

011. Técnicas de captura - 1.

012. Técnicas de captura - 2.

013. Técnicas de captura - 3.

014. Técnicas de captura - 4.

015. Técnicas de captura - 5.

016. Técnicas de captura - 6.

Los artículos numerados 1 y 2 corresponden a los conceptos básicos, los números 3 y 4 a los conceptos fundamentales y los numerados 5 y 6 al nivel de los conceptos estratégicos.

En general, en los artículos con número impar hago una descripción de los conceptos y presento algunos problemas; en los artículos de número par muestro la solución de los problemas y hago una profundización de los conceptos.

Sobre el uso de los artículos.

Como decía en la introducción, la intención es que estos artículos sirvan como referencia para la definición de contenidos para la enseñanza y difusión del juego.

El trabajo se presenta de manera didáctica, pero si se pretende usarlo como material de estudio, probablemente será necesaria la ayuda de algún jugador de mayor categoría según los niveles conceptuales que se aborden.

Si bien los artículos en cada tema aparecen en forma correlativa, en general se produce un salto en la complejidad conceptual del artículo número 2 al 3 y del 4 al 5, debido a que se pasa de los conceptos básicos a los fundamentales y de éstos a los estratégicos. Por lo tanto, si hay interés en avanzar progresivamente en cuanto a niveles de dificultad, se recomienda leer los artículos 1 y 2 de todos los temas para luego pasar a los respectivos artículos 3 y 4 y por último los números 5 y 6.

Cada vez que aparece un concepto nuevo lo resalto con ***negrita y cursiva***. Esto puede ayudar a detectar rápidamente las ideas fundamentales presentadas en la serie de artículos.

Cuando yo aprendí estos temas, las fuentes a las que tuve acceso eran fundamentalmente de origen japonés. Por esta razón muchos de los términos que utilizo están en ese idioma. Un trabajo pendiente es la traducción al idioma castellano de los términos técnicos. En general presento a los mismos en el idioma original y ocasionalmente arriesgo alguna posible traducción.

Cuando aparece algún término nuevo por lo general lo resalto con *cursiva*. También hago lo propio cuando el término utilizado refiere a algún concepto que interesa particularmente al párrafo correspondiente. Asimismo, en los artículos se hace mención a una serie de *proverbios de Go* que remiten a diversos conceptos.

Una última advertencia: los problemas que aparecen en los artículos son en algunos casos posibles de resolver con la información brindada, pero en otros constituyen una profundización de los temas y por lo tanto son más difíciles. Mi recomendación es dedicar algún tiempo a intentar resolverlos y luego contrastar el esfuerzo realizado con las ideas que se comentan en las respectivas soluciones.

Técnicas de captura de piedras. (1)

Go es el Juego de Rodear. Una de las aplicaciones de este principio general es la que se refiere a la captura de piedras. Si bien el procedimiento para hacerlo es sencillo la técnica no lo es. Veamos los conceptos que aparecen en el librito introductorio (*GO: El juego más fascinante*).

En la lección 1 (página 6) de la publicación mencionada se explican las condiciones para retirar una piedra del tablero: hay que tapan todas sus libertades. En las páginas subsiguientes se amplía el concepto a la captura de cadenas de piedras.

Veamos esas mismas ideas cuando tratamos de llevarlas a la práctica.

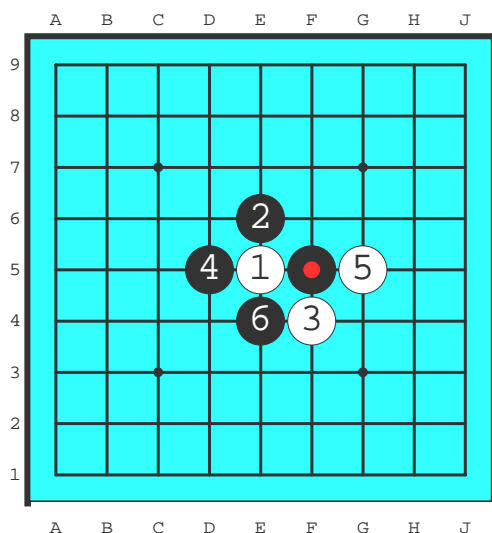


DIAGRAMA 1

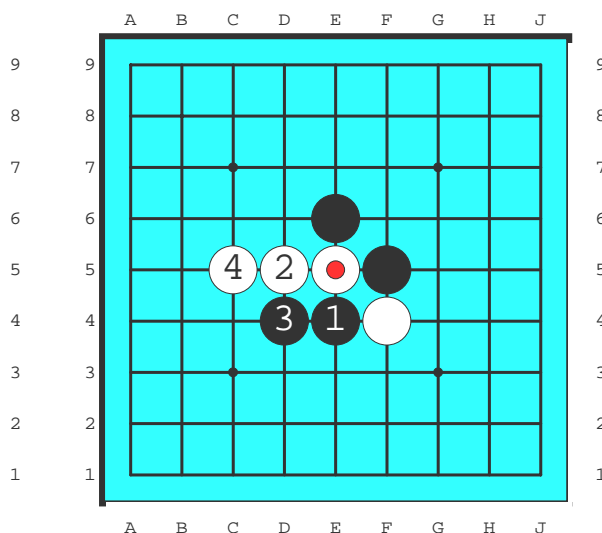


DIAGRAMA 2

En el **diagrama 1** vemos la piedra negra marcada con círculo. Cuando Blanco intenta capturarla tapando una libertad jugando en 1, Negro toma la iniciativa tapando la *segunda* libertad de la piedra blanca 1 jugando en 2. Si ambos bandos continúan sus respectivas maniobras, vemos claramente que Negro llega primero y Blanco no alcanza a capturar la piedra marcada. Con la jugada 5 Blanco debió conectar en 6.

En el **diagrama 2** vemos a Negro tratando de capturar la piedra blanca marcada con círculo. La jugada Negro 1 coloca esa piedra en atari, pero Blanco 2 la rescata y queda una cadena con tres libertades. Aunque Negro insiste persiguiendo al grupo con 3, luego de Blanco 4 las posibilidades de captura son cada vez más remotas.

Lo anterior sirve para ilustrar que el simple expediente de tapan las libertades no es suficiente para lograr el objetivo de capturar piedras del adversario.

Dado que juega una vez cada uno, el bando que quiere capturar se topa con dos problemas: la eventualidad de terminar capturado él mismo, y la posibilidad de que el grupo que quiere atrapar se le "escurra" y resulte inalcanzable.

La captura de piedras es factible cuando el adversario deja algún grupo en una posición en la que se dan ciertas condiciones que posibilitan la aplicación de alguna técnica para atraparlas.

En el librito introductorio se muestran diversas técnicas en la lección 4 (página 34 y subsiguientes). Veamos un caso sencillo en los diagramas de la página siguiente.

En el **diagrama 3** vemos que la piedra blanca marcada con círculo tiene dos libertades. A diferencia del diagrama anterior en el que vimos que la piedra blanca escapaba, en este caso el grupo está cerca del borde del tablero.

En el **diagrama 4** vemos que Negro 1 coloca a esa piedra en atari. Para Blanco es inútil resistirse jugando en 2 porque Negro 3 nuevamente es atari, y si Blanco continúa jugando en A, Negro lo captura jugando en B. Es preferible para Blanco entregar la piedra jugando Blanco C y permitir la captura con una jugada negra en 2.

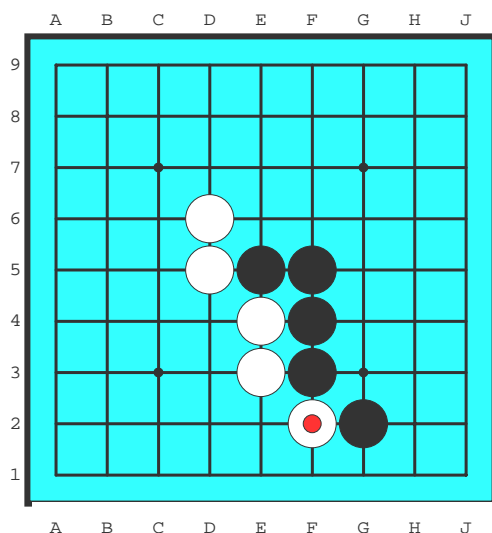


DIAGRAMA 3

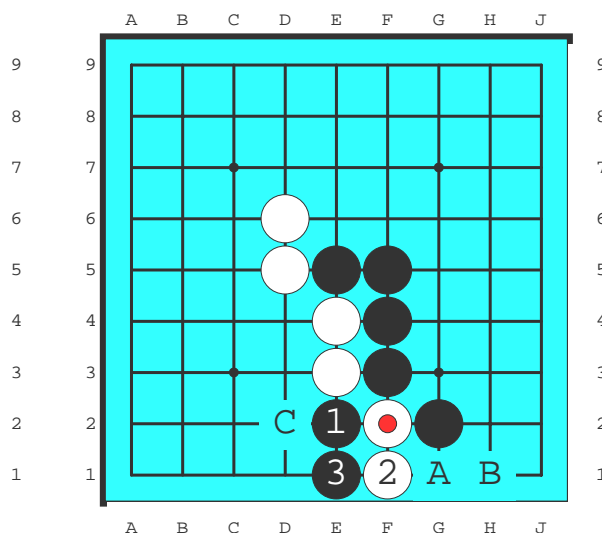


DIAGRAMA 4

En el caso anterior, la piedra marcada estaba ubicada en la segunda línea, lo cual permitió que Negro la persiga con atari hasta el borde del tablero para finalmente capturarla. En los diagramas siguientes veremos otros dos casos en los que se dan las condiciones como para producir la captura.

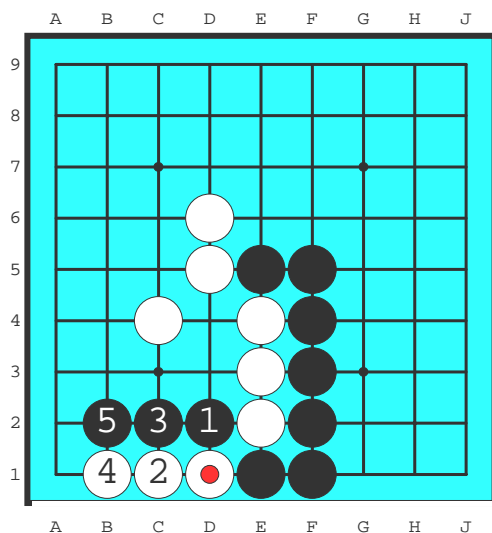


DIAGRAMA 5

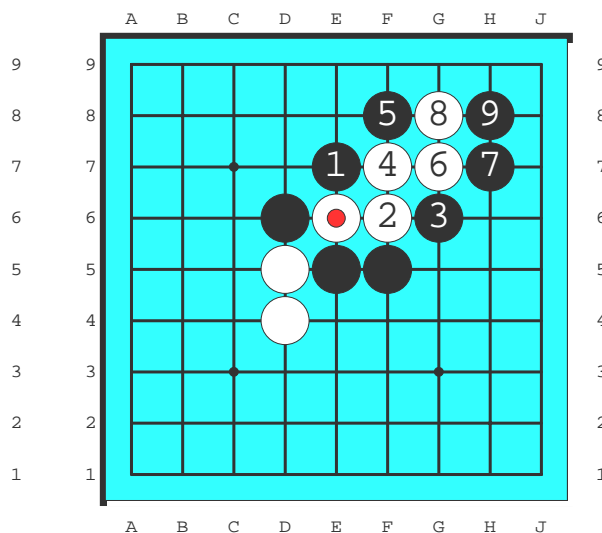


DIAGRAMA 6

En el **diagrama 5** la piedra marcada con círculo está ubicada sobre el borde, y cuando Negro 1 la coloca en atari no es posible rescatarla porque Negro 3 y 5 mantienen la persecución con atari hasta llegar al rincón.

En el **diagrama 6** la piedra marcada con círculo es puesta en atari con Negro 1, y dado que hay una piedra negra reforzando la posición, después de Blanco 2 la jugada Negro 3 es nuevamente atari y de esta manera Negro persigue al grupo hasta llegar al borde y lo captura. La maniobra ilustrada aquí se denomina *shicho* en japonés.

Los casos anteriores presentan distintas situaciones en las que se aplican **técnicas de persecución directa**. Para que esas técnicas funcionen se tienen que cumplir ciertas condiciones, como cercanía al borde o presencia de piedras de refuerzo, que den la posibilidad de conducir al grupo adversario hasta un punto donde lo captura.

Obsérvese que en el **diagrama 2** no se cumplen las condiciones mencionadas, y cuando Negro trata de perseguir al grupo blanco, éste escapa fácilmente.

La persecución no siempre se realiza en dirección a un borde del tablero. También se la puede hacer conduciendo al grupo hacia una piedra o grupo propio que esté esperando en el lugar indicado para producir la captura. Ilustraremos esto último en los problemas al final de este artículo.

En el librito introductorio se muestran casos de captura por persecución directa similares a los anteriores en los diagramas 5 al 14 de la lección 4.

La persecución directa no es la única técnica de captura. A continuación ilustraremos brevemente otras técnicas posibles.

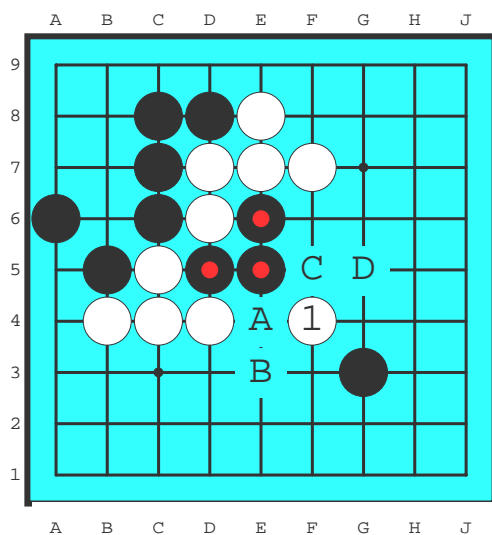


DIAGRAMA 7

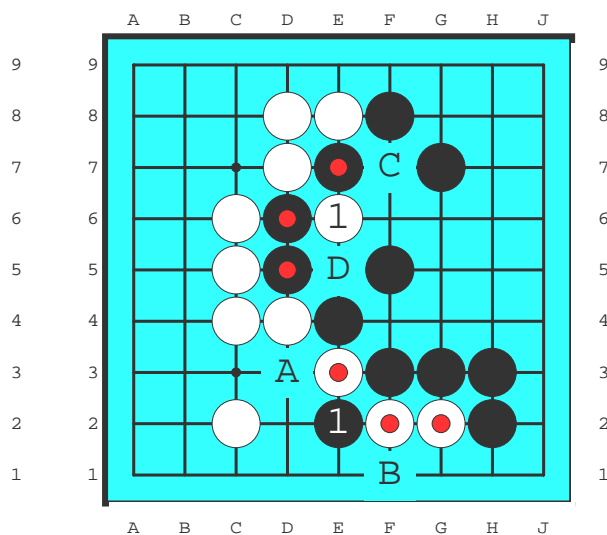


DIAGRAMA 8

En el **diagrama 7** se muestra un caso de **tendido de redes**. Las tres piedras negras marcadas con círculo son atrapadas con Blanco 1, que espera al grupo desde "un paso más allá". Si Negro trata de escapar jugando en A, Blanco lo contiene con B, mientras que si Negro se "asoma" jugando en B, Blanco lo corta en A. Lo mismo puede decirse con relación a los puntos C y D. Nótese que en este caso el grupo no es conducido hacia el borde u otro sector, sino que es contenido en la red.

Otros casos de tendido de redes aparecen en el diagrama 14 y subsiguientes y en la pregunta 5 de la mencionada lección 4 del librito introductorio.

En el **diagrama 8** se muestran casos de **ataques simultáneos o sucesivos**. La jugada Negro 1 coloca una piedra en atari, y si Blanco la defiende jugando en A, continúa Negro B para capturar las dos piedras marcadas con círculo. Se trata de un ataque sucesivo porque amenaza capturar primero una piedra y termina luego capturando otra cadena. En el caso de la jugada Blanco 1, quedan simultáneamente en atari una piedra y una cadena de dos piedras negras marcadas con círculos, de modo que si Negro defiende una de ellas jugando en C, Blanco captura la otra jugando en D y viceversa. En los casos de ataques sucesivos o simultáneos hay más de un grupo involucrado y uno de ellos termina siendo capturado.

Los casos que figuran en los diagramas 1 al 4 y las preguntas 1 a 3 de la lección 4 son ejemplos de ataques simultáneos o sucesivos.

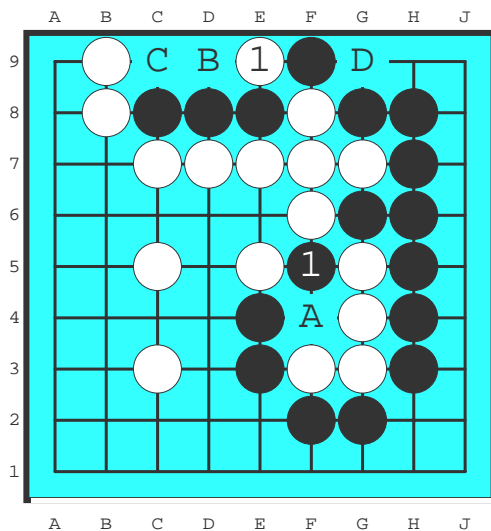


DIAGRAMA 9

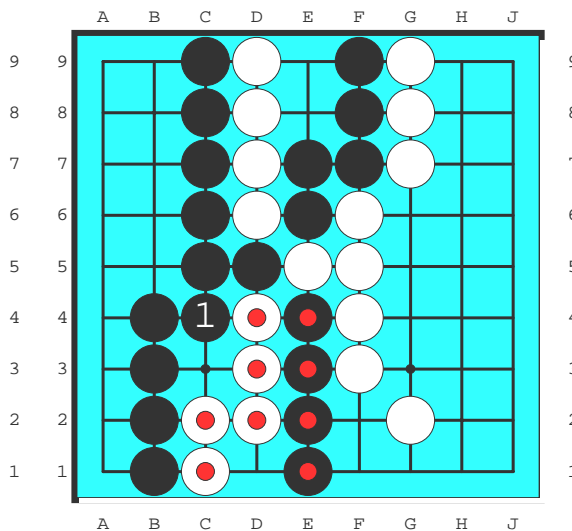


DIAGRAMA 10

En el **diagrama 9** se presentan dos casos de **sacrificio de piedras**. La jugada Negro 1 se coloca a sí mismo en atari con el propósito de capturar 4 piedras blancas. Si Blanco captura en A, su grupo queda en atari y Negro lo captura jugando nuevamente en 1. Esta maniobra podría ser descrita como una "trampa de pesca", en la que la piedra negra de 1 es la carnada, que al ser tomada por el adversario permite la captura del pez (el grupo de 4 piedras). En el mismo diagrama, Blanco 1 es otro sacrificio destinado a capturar tres piedras negras. Si Negro captura jugando en B, Blanco da atari en C y Negro no puede conectar en 1 porque todo su grupo termina capturado con la jugada Blanco D. La jugada Negro 1 se denomina *utte-gaeshi* en japonés, mientras que a Blanco 1 se le dice *horikomi*.

La idea subyacente en el sacrificio de piedras es la de disminuir las libertades del grupo rival. Se da en situaciones como las que se muestran en el diagrama, en las que la forma del grupo hace que la jugada que captura la piedra de sacrificio le quite a sí mismo las libertades. En el librito introductorio se muestran casos de sacrificio de piedras en los diagramas 17 y 18 y en la pregunta 6 de la lección 4.

En el **diagrama 10** se muestra la situación de **ataque recíproco**. Los grupos negro y blanco marcados con círculos están en una posición tal que el bando que logre capturar al grupo rival salva su propio grupo. Con la jugada 1, Negro toma la delantera en la "carrera para capturar", y por lo tanto las 5 piedras blancas terminarán capturadas mientras que las 4 piedras negras quedarán vivas. Esta situación se denomina *semeai* en japonés; en casos como éste es fundamental la cantidad de libertades que tiene cada grupo.

En el mismo diagrama, en el borde superior aparece una situación en la que 5 piedras negras y 4 piedras blancas están mutuamente cortadas, pero ninguno de los bandos puede capturar al otro porque de intentarlo se pondría a sí mismo en atari. Esta situación se denomina *seki* en japonés. En el librito introductorio se muestran distintos casos de *seki* en la lección 6, diagramas 10 al 12, diagrama 18 y pregunta 4. Asimismo, en la pregunta 5 de la misma lección 6 figura un caso de *semeai* que termina con la captura de uno de los grupos.

Hemos repasado de esta manera las distintas técnicas de captura. Resumiendo:

1. **Persecución directa.**
2. **Tendido de redes.**
3. **Ataques simultáneos o sucesivos.**
4. **Sacrificio de piedras.**
5. **Ataque recíproco.**

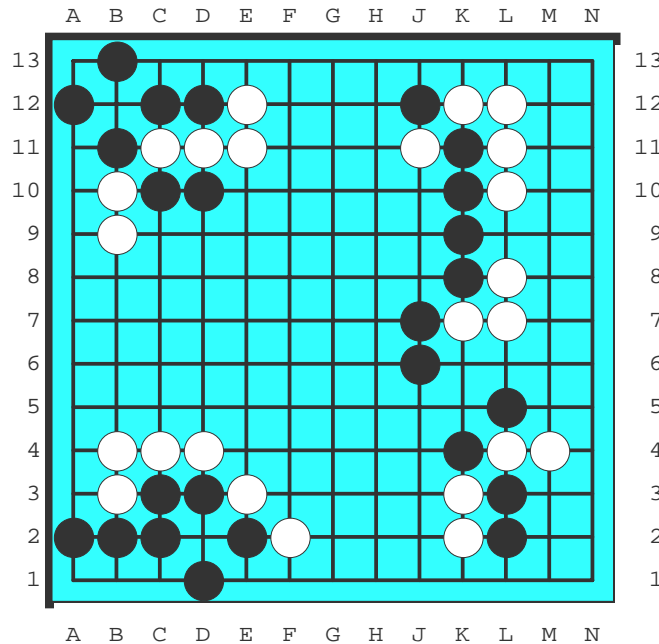
Problemas.

Profundizaremos el desarrollo de los temas anteriores presentando algunos problemas de aplicación. Las situaciones que veremos son en algunos casos más complejas que las vistas hasta ahora y pueden requerir una combinación de técnicas para su resolución.

Problema 1.

En el diagrama siguiente se presenta una posición en la que ambos bandos tienen posibilidades de capturar aplicando las técnicas que hemos visto.

1. En el sector superior derecho, una piedra negra y una blanca están en situación de ser capturadas mediante persecución directa. ¿Cómo son las respectivas maniobras?
2. En el sector superior izquierdo hay dos piedras negras que pueden ser capturadas. ¿Cómo debe jugar Blanco?
3. En el sector inferior izquierdo Negro puede aplicar un ataque sucesivo. ¿Cómo?
4. En el rincón inferior derecho hay dos piedras negras en peligro que pueden ser rescatadas mediante una maniobra de ataque recíproco. ¿Cómo juega Negro?



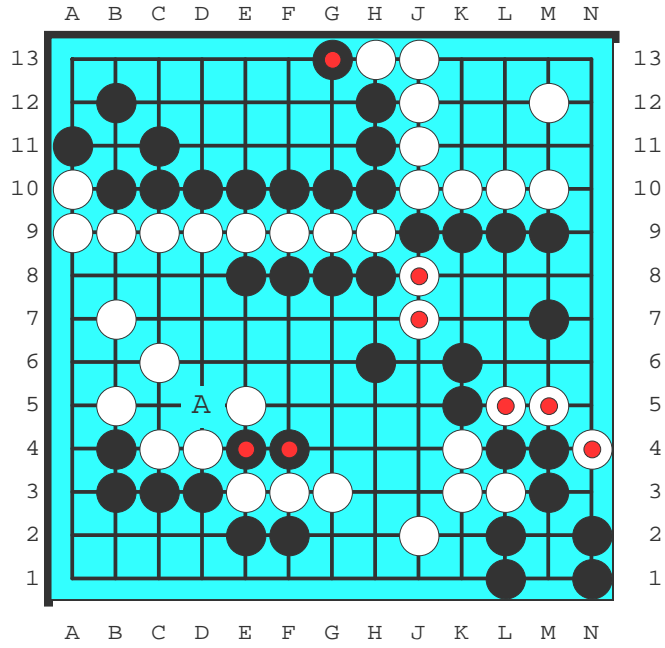
PROBLEMA 1

Problema 2.

Ahora veremos algunos casos de combinación de técnicas. Estos problemas son más complejos que los vistos hasta ahora.

En el diagrama siguiente nuevamente se muestran distintas situaciones.

1. En el borde superior, la piedra negra marcada con círculo puede ser puesta en atari. Sin embargo hay una piedra negra esperando en el camino de la persecución directa. ¿Cómo puede maniobrar Blanco para capturar esa piedra?
2. Verifique que las piedras blancas marcadas en el centro están atrapadas en una red.
3. En el sector inferior izquierdo, Blanco quiere capturar las dos piedras negras marcadas con círculos. Las maniobras de persecución directa no funcionan por la cercanía de piedras negras, así que hay que pensar en el tendido de redes. Sin embargo, la situación se complica porque Negro dispone del atari en A. ¿Cómo es la maniobra adecuada para capturar las dos piedras?
4. En el rincón inferior derecho, las tres piedras blancas marcadas con círculo están en gran peligro. Sin embargo, pueden ser rescatadas resolviendo una situación de ataque recíproco a través de un sacrificio. ¿Cómo juega Blanco?



PROBLEMA 2

Técnicas de captura de piedras. (2)

En este artículo veremos las soluciones de los problemas planteados en el artículo anterior ("Técnicas de captura de piedras - 1"). Eso nos dará la posibilidad de analizar los conceptos involucrados.

El *problema 1* presenta distintos casos en los que se aplican las técnicas vistas en el mencionado artículo. El estudio de los mismos lleva a profundizar los conceptos asociados con cada una de las técnicas.

El *problema 2* aborda situaciones más complejas, que requieren para su resolución en la mayoría de los casos aplicar una combinación de técnicas. Esto puede dar una idea más cabal acerca de cuándo se aplican unas técnicas y cuándo otras.

Problema 1.

Veremos una por una las preguntas planteadas en el problema 1.

1. En el sector superior derecho, una piedra negra y una blanca están en situación de ser capturadas mediante persecución directa. ¿Cómo son las respectivas maniobras?

Veamos el **diagrama 1**. Si es el turno de Blanco, puede capturar una piedra negra dando atari en A para llevarla contra el borde.

En caso que juegue Negro, puede capturar una piedra blanca mediante persecución directa con el atari de Negro 1 llevándola hacia las propias piedras. Luego de Blanco 4, Negro 5 es nuevamente atari y si Blanco continúa jugando en B, Negro lo captura en C. Nótese que las piedras negras están "esperando" en una posición tal que permiten capturar al grupo blanco cuando éste trata de escapar.

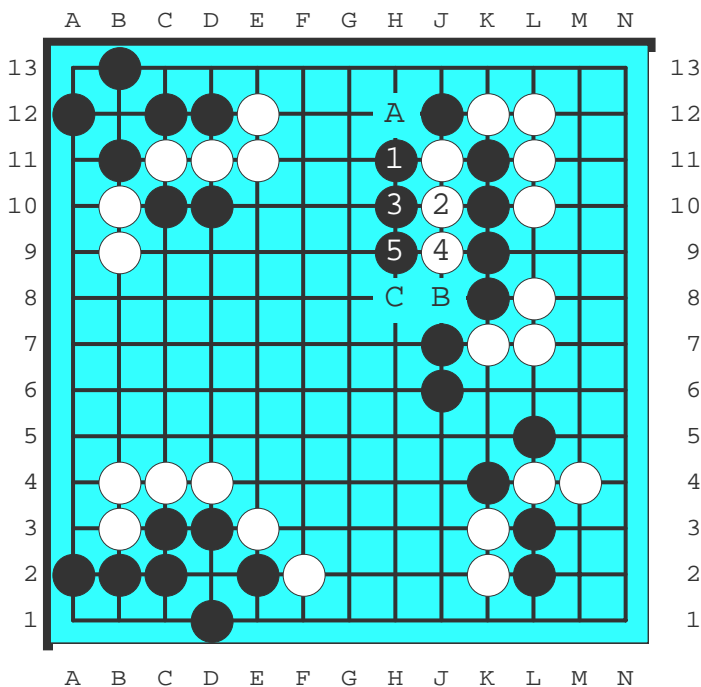


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 2** (página siguiente) analizamos qué pasa si Negro trata de capturar la piedra blanca aplicando otra técnica de persecución directa como es el *shicho* o "escalera".

En este caso vemos que el grupo de piedras blancas marcadas con círculo está esperando en el camino de la "escalera", de manera tal que el grupo atacado es rescatado por la posibilidad de conectar con esas piedras y no puede ser capturado. Por el contrario, son las piedras negras las que quedan en una posición tal que algunas de ellas pueden ser capturadas a través de ataris dobles.

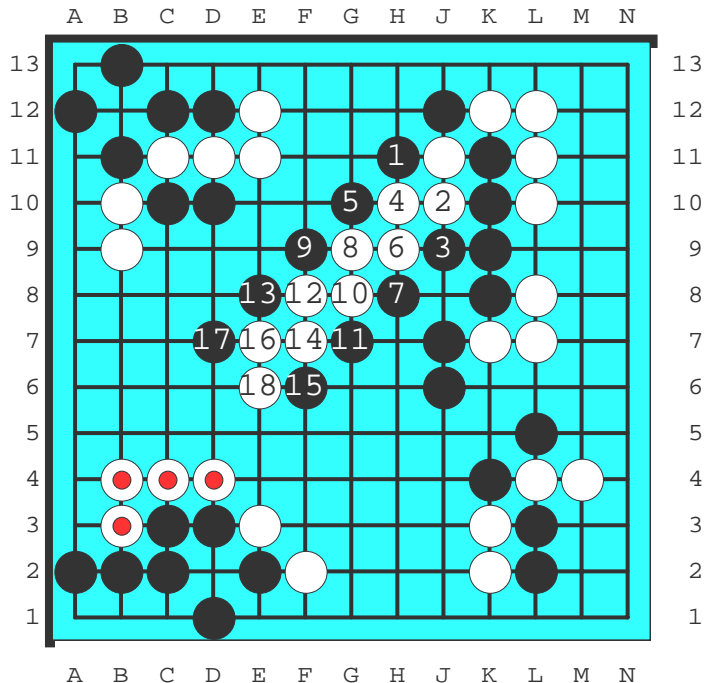


DIAGRAMA 2

Visualizamos de esta manera un concepto importante relacionado con las técnicas de persecución directa: ***el bando que quiere capturar un grupo mediante persecución directa debe llevarlo hacia las propias piedras o hacia un borde del tablero. En el camino no debe haber piedras adversarias que ayuden al grupo a escapar y eventualmente producir un contraataque sobre los propios grupos.***

Pasemos ahora a la pregunta 2.

2. En el sector superior izquierdo hay dos piedras negras que pueden ser capturadas. ¿Cómo debe jugar Blanco?

En el **diagrama 3** (página siguiente) vemos que la jugada Blanco 1 atrapa las dos piedras negras marcadas con círculo en una red. Esta jugada se denomina *geta* en japonés. El lector puede verificar que cualquier maniobra que Negro intente para rescatar las dos piedras no podrá evitar su captura. La clave está en que la disposición de piedras blancas impide la escapatoria.

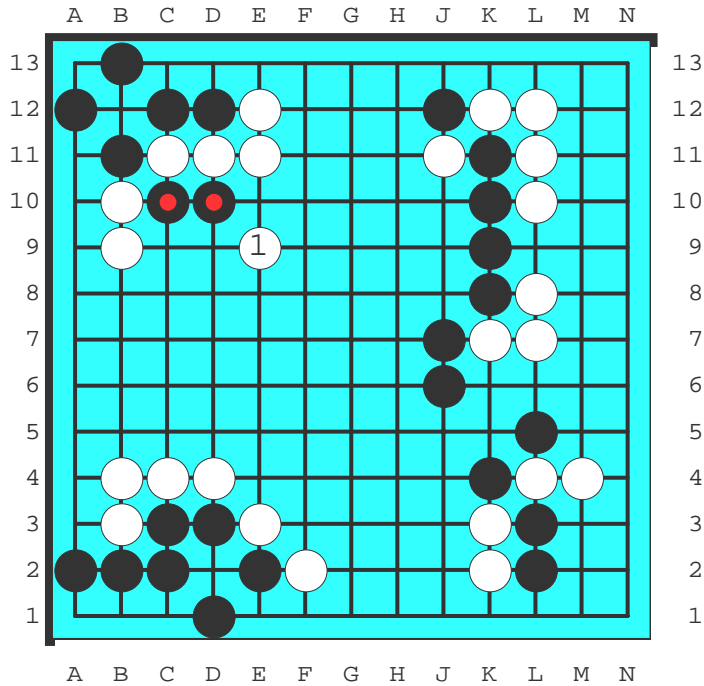


DIAGRAMA 3

En cambio, en el **diagrama 4** vemos qué pasa si Blanco intenta producir una persecución directa de las piedras negras. En la secuencia que va hasta Blanco 7, el grupo negro queda confinado en ese sector del tablero, pero las dos piedras blancas marcadas con círculo están en una situación precaria. Con la jugada Negro 8 esas piedras quedan atrapadas en una red, y a través de su captura las piedras negras son rescatadas.

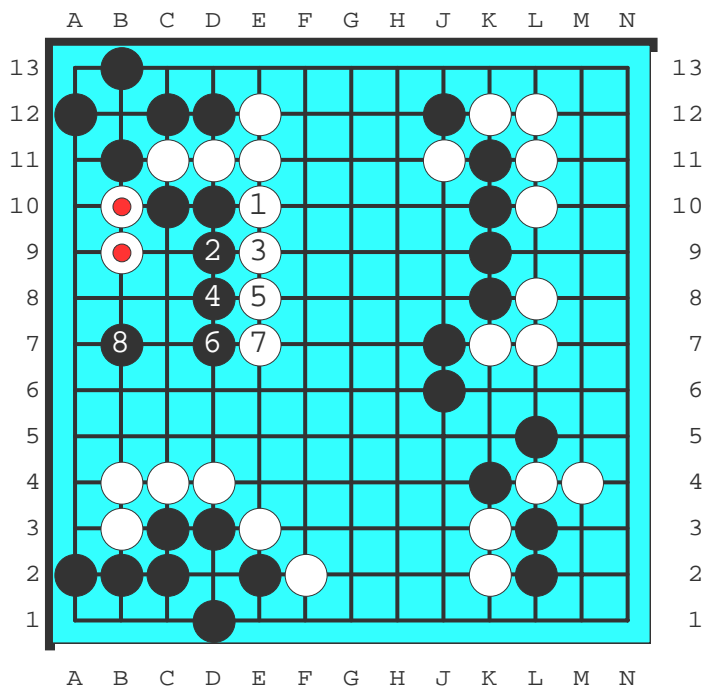


DIAGRAMA 4

El diagrama anterior es otra ilustración del peligro de perder las propias piedras en una maniobra inadecuada para tratar de capturar un grupo rival. En este caso, Blanco tenía piedras propias esperando para producir la persecución directa, pero ellas estaban demasiado lejos, y las propias piedras marcadas con círculo estaban en una posición precaria. Además, el grupo negro tenía una cantidad de libertades que le daba la posibilidad de maniobrar.

En cambio, con el *geta* de Blanco 1 del **diagrama 3** se aprovecha la circunstancia de que el grupo negro no puede salir del encierro y producir un contraataque.

Podemos decir que **en el tendido de redes influye solamente la posición de los grupos ubicados en el sector donde se produce la red y no la de grupos ubicados en otros sectores del tablero.**

Continuamos con la pregunta 3.

3. En el sector inferior izquierdo Negro puede aplicar un ataque sucesivo. ¿Cómo?

En el **diagrama 5** vemos la maniobra. Negro 1 pone en atari una piedra blanca, y cuando ésta es defendida con Blanco 2, la jugada Negro 3 captura la piedra marcada con círculo al ponerla en atari contra el borde. Si Blanco jugaba en 3 podía rescatar esa piedra, pero entonces Negro capturaba la otra jugando en 2.

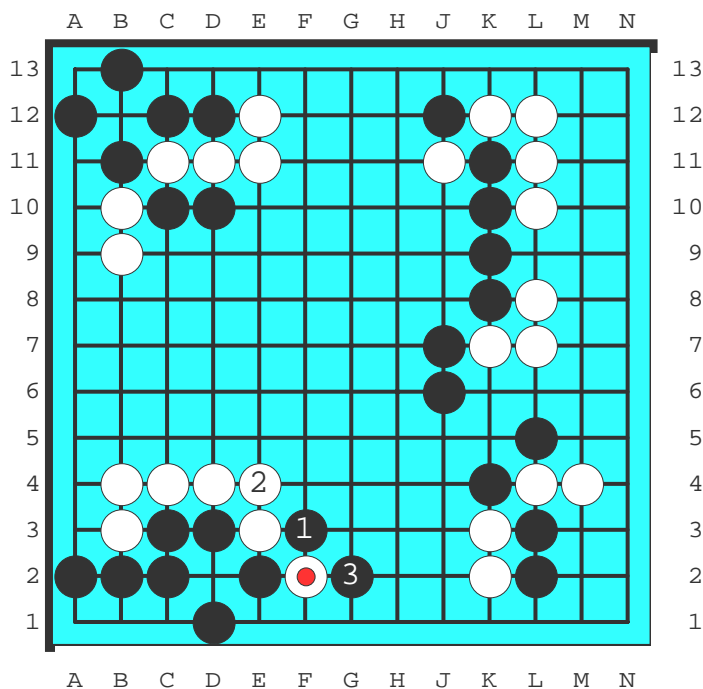


DIAGRAMA 5

Podemos decir que: **en una situación de ataque simultáneo o sucesivo, el bando que defiende debe decidir cuál grupo defiende y cuál grupo deja que sea capturado.**

Por último, veamos la pregunta 4.

4. En el rincón inferior derecho hay dos piedras negras en peligro que pueden ser rescatadas mediante una maniobra de ataque recíproco. ¿Cómo juega Negro?

Las dos piedras en peligro son las que están marcadas con círculos en el **diagrama 6**. La jugada Negro 1 produce una situación de *semeai* entre esas dos piedras negras y otras dos blancas. Luego de Blanco 2 y Negro 3, el grupo blanco tiene sólo dos libertades. El atari de Blanco 4 no conduce a nada porque después de Negro 5, todos los grupos negros involucrados tienen tres libertades, y Blanco no puede impedir que a continuación una jugada negra en A ó B ponga sus tres piedras en atari.

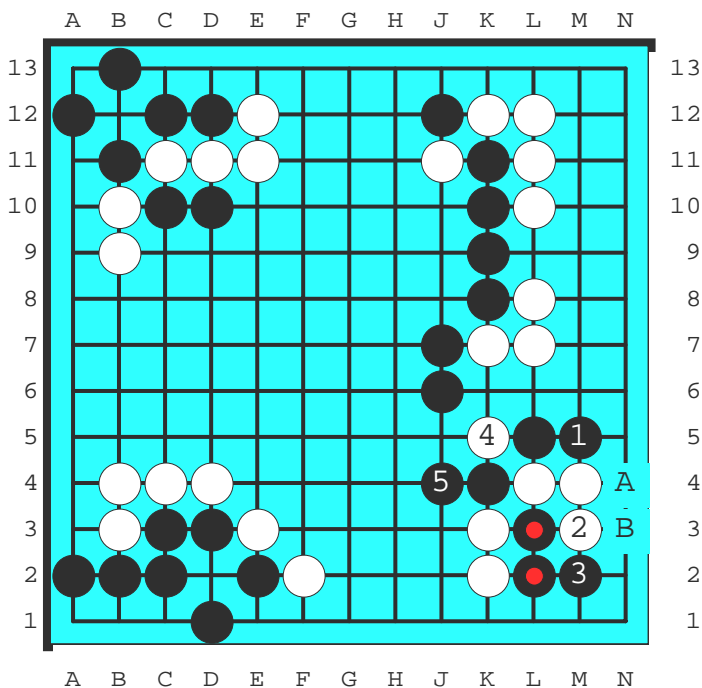


DIAGRAMA 6

Podemos decir que: ***en una situación de ataque recíproco es fundamental la cantidad de libertades que tiene cada grupo.***

Veamos ahora en el **diagrama 7** (página siguiente) qué sucede si Negro trata de atacar las dos piedras blancas jugando por el otro lado.

Ante Negro 1, Blanco naturalmente trata de extender el número de libertades de su grupo jugando Blanco 2. Entonces aparece un problema para Negro: si insiste en atrapar las piedras blancas jugando en A, su propia piedra será capturada en un ataque sucesivo con la secuencia Blanco B, Negro C y Blanco D.

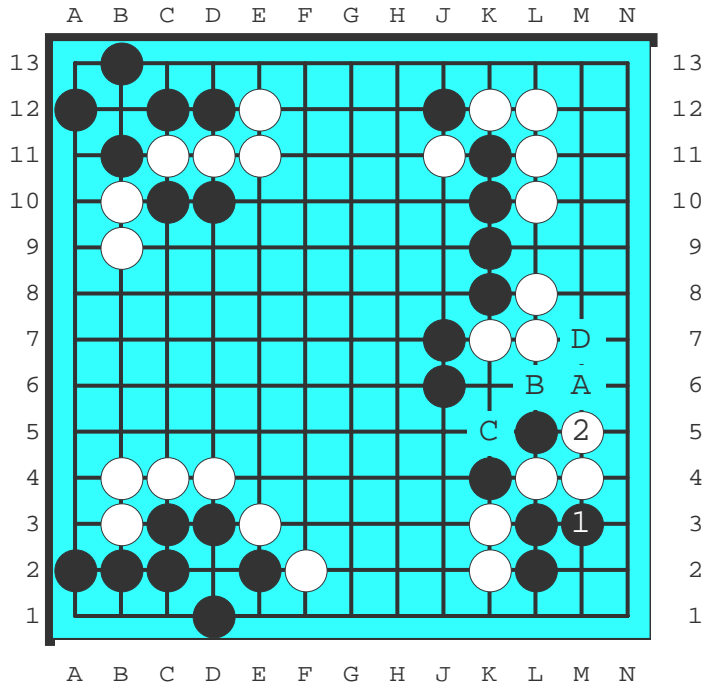


DIAGRAMA 7

Podemos resumir lo anterior diciendo: **en una situación de ataque recíproco hay que contar el número de libertades de cada grupo para ver cuál bando llega primero a capturar al otro. Es importante determinar si hay alguna maniobra para aumentar el número de libertades del propio grupo, y buscar la manera de tapar las libertades del grupo rival de forma que no pueda escapar ni aumentarlas.**

Problema 2.

Ahora pasamos a analizar las preguntas planteadas en el problema 2.

1. *En el borde superior, la piedra negra marcada con círculo puede ser puesta en atari. Sin embargo hay una piedra negra esperando en el camino de la persecución directa. ¿Cómo puede maniobrar Blanco para capturar esa piedra?*

En el **diagrama 8** (página siguiente) vemos a Blanco tratando de capturar la piedra mediante persecución directa. Las jugadas Blanco 1 a 7 son atari contra el grupo negro, pero con Negro 8 el grupo se conecta con la piedra marcada con círculo, que está esperando en el camino.

Vemos entonces que no se cumple una de las condiciones para capturar el grupo por persecución directa, o sea que no haya piedras adversarias que posibiliten su rescate. Para poder capturar el grupo, Blanco debe pensar en algo un poco más sofisticado.

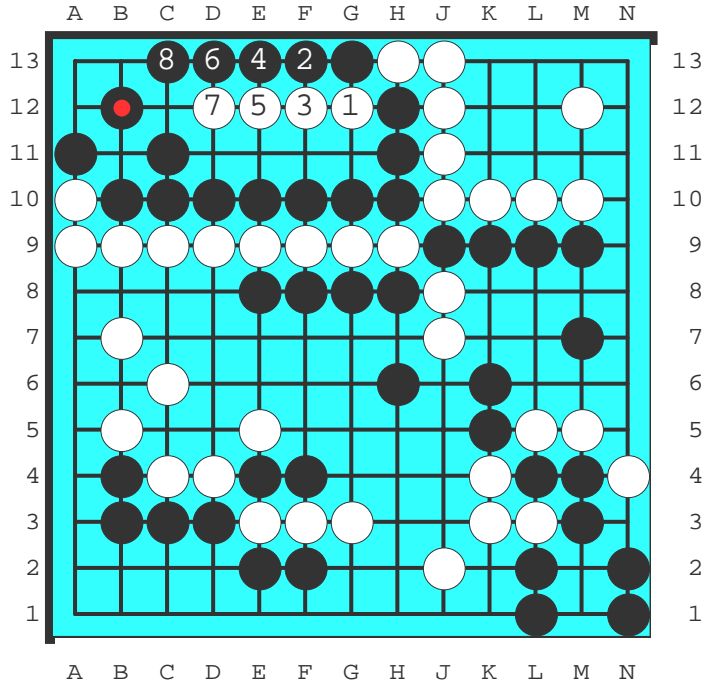


DIAGRAMA 8

En el **diagrama 9** vemos la solución. Blanco 1 y 3 persiguen al grupo mediante persecución directa, pero después de Negro 4, Blanco cambia de técnica y captura el grupo con el *geta* de Blanco 5.

Obsérvese que el grupo negro está atrapado en una red: si empuja con Negro A es contenido con Blanco B y la piedra marcada con círculo no colabora; por otra parte la jugada Negro C no afecta a los grupos blancos, y con el atari de Blanco D el grupo negro no se puede salvar.

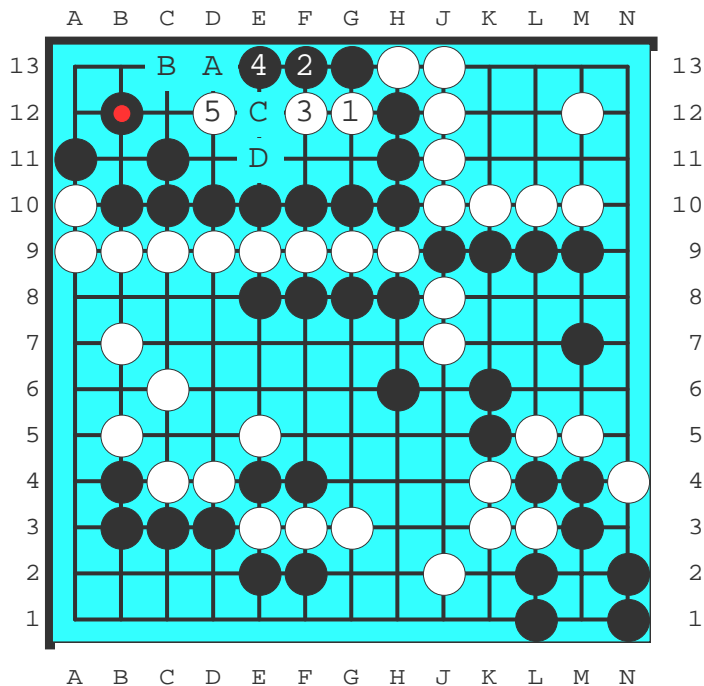


DIAGRAMA 9

En el caso anterior, Blanco produce una persecución directa, no contra un borde o un grupo propio, sino *hasta un lugar en el que puede tender una red*. Se trata de una **combinación de técnicas**.

Ahora veamos la pregunta 2.

2. Verifique que las piedras blancas marcadas en el centro están atrapadas en una red.

En el **diagrama 10** vemos una secuencia que ilustra un intento fallido por parte de Blanco de escapar de la red.

En primer lugar, Blanco empuja con 1 y es contenido con Negro 2. Nuevamente empuja con Blanco 3, y luego de Negro 4, como su grupo tiene todavía 2 libertades puede dar atari con Blanco 5.

Sin embargo, después de Negro 6 el grupo de piedras marcadas con círculos tiene tres libertades y Blanco no alcanza a tapparlas antes que su grupo sea capturado; por lo tanto no hay posibilidad para las piedras blancas de escapar del encierro.

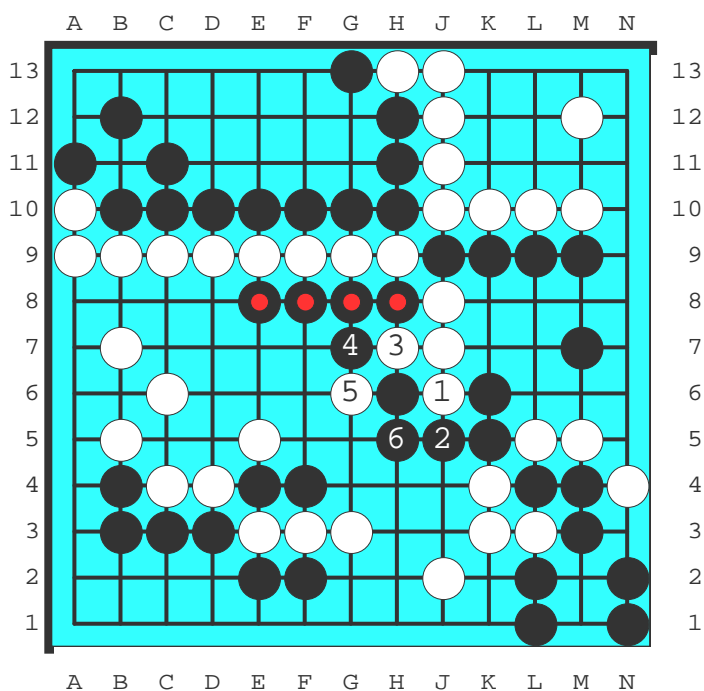


DIAGRAMA 10

En el caso del tendido de redes, es importante tener en cuenta que **los grupos que contienen a las piedras atrapadas en la red deben tener una cantidad de libertades suficiente para no sufrir un contrataque que le dé tiempo al adversario para escapar del encierro.**

La secuencia vista en el diagrama anterior muestra un intento de contraataque que no funciona porque los grupos negros tienen una cantidad de libertades suficiente. El lector puede volver sobre los casos anteriormente vistos de tendido de redes y verificar que en todos ellos se cumple la condición de la cantidad de libertades.

Pasamos a la pregunta 3.

3. En el sector inferior izquierdo, Blanco quiere capturar las dos piedras negras marcadas con círculos. Las maniobras de persecución directa no funcionan por la cercanía de piedras negras, así que hay que pensar en el tendido de redes. Sin embargo, la situación se complica porque Negro dispone del atari en A. ¿Cómo es la maniobra adecuada para capturar las dos piedras?

En primer lugar, vemos en el **diagrama 11** por qué no funcionan las maniobras de persecución directa. No es posible establecer un *shicho* debido a la presencia de la piedra marcada con círculo que está en el camino de la "escalera". Por otra parte, la secuencia que se muestra en la que Blanco persigue al grupo hacia sus propias piedras también fracasa porque la jugada Negro 6 es atari contra tres piedras blancas que terminan siendo capturadas. Blanco necesita pensar en otra variante.

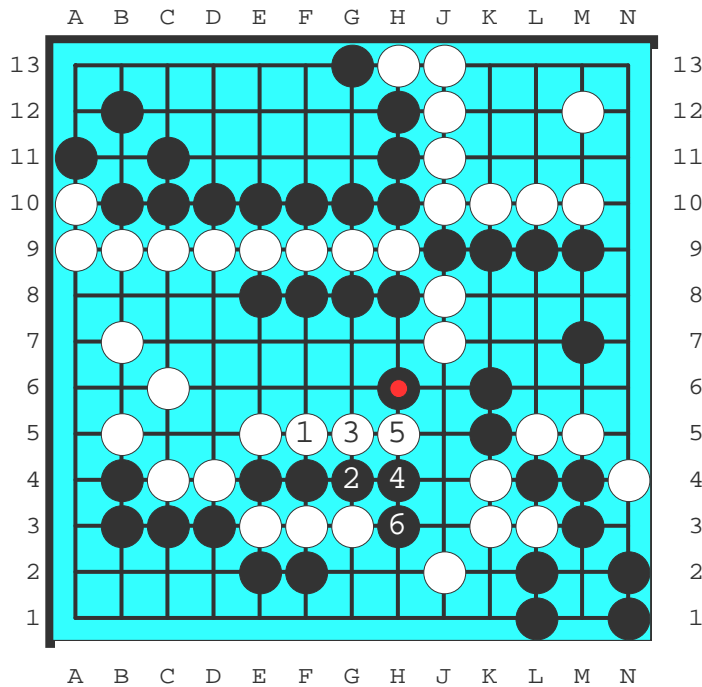


DIAGRAMA 11

En el **diagrama 12** vemos el intento de tender una red. Blanco juega *geta* en 1, pero Negro dispone del atari en 2. Luego de la obligada jugada Blanco 3, Negro 4 es nuevamente atari. Si ahora Blanco defiende su piedra jugando en A, Negro juega en B y escapa del encierro. ¿Cómo debe Blanco continuar la maniobra?

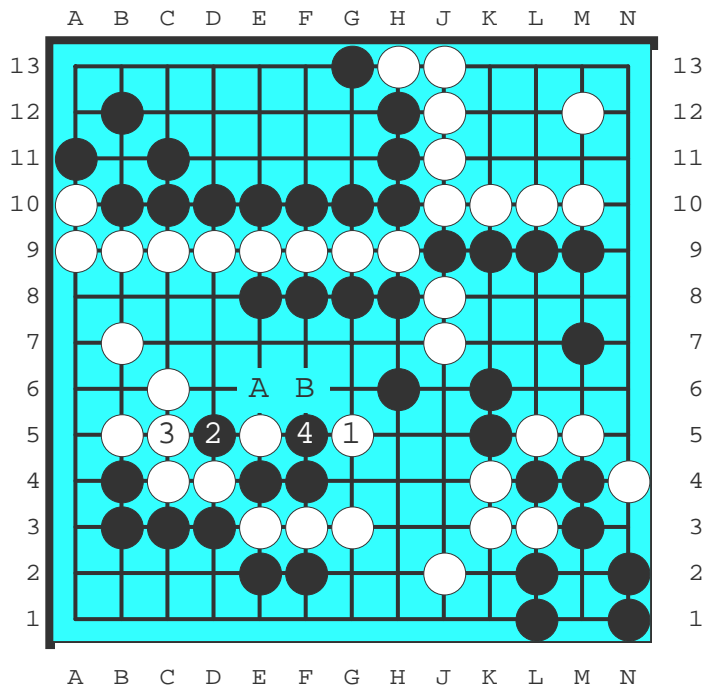


DIAGRAMA 12

En el **diagrama 13** vemos el desenlace. Blanco *sacrifica* la piedra marcada con círculo jugando el atari de Blanco 5. Después de Negro 6, Blanco 7 es nuevamente atari, y si Negro conecta en el punto que dejó la piedra marcada, Blanco continúa con el atari en A y captura todo el grupo porque lo lleva *contra sus propias piedras*.

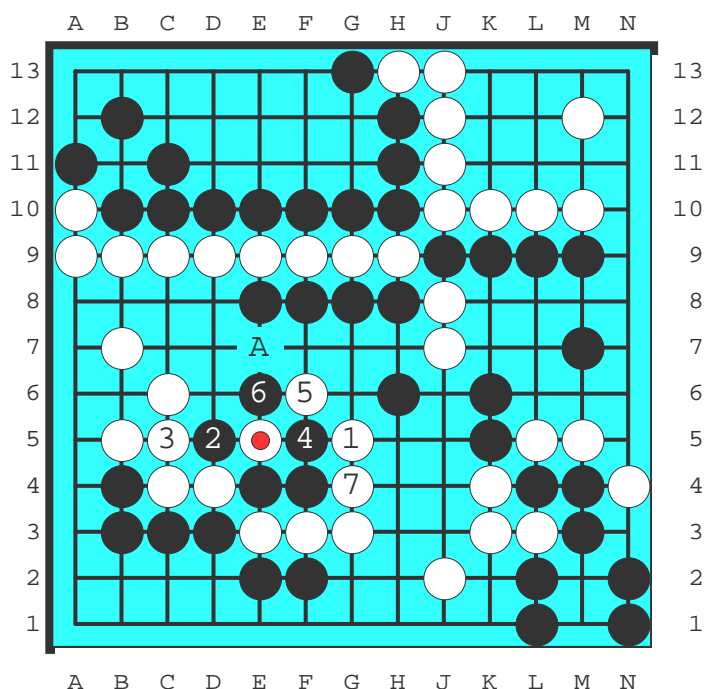


DIAGRAMA 13

El caso anterior es un bonito ejemplo de combinación de técnicas: comienza con el tendido de una red, continúa con el sacrificio de una piedra y se remata con la persecución hacia un punto en que el grupo es capturado.

Por último, analizamos la pregunta 4.

4. En el rincón inferior derecho, las tres piedras blancas marcadas con círculo están en gran peligro. Sin embargo, pueden ser rescatadas resolviendo una situación de ataque recíproco a través de un sacrificio. ¿Cómo juega Blanco?

En el **diagrama 14** (página siguiente) vemos la solución. Se trata de un *semeai* entre las tres piedras blancas y todo el grupo negro del rincón.

Como en todo ataque recíproco, la cantidad de libertades de cada grupo es clave para el desenlace de la pelea. El *sacrificio* de Blanco 1 es una maniobra para disminuir las libertades del grupo negro. Luego de Negro 2 y Blanco 3, la jugada Negro 4 tapa una libertad del grupo blanco.

Sin embargo, la jugada Blanco 5 es atari y Negro se ve forzado a conectar en el punto que dejó la piedra de 1, tapándose sus libertades. A continuación Blanco da atari en A y gana la carrera para capturar por una jugada.

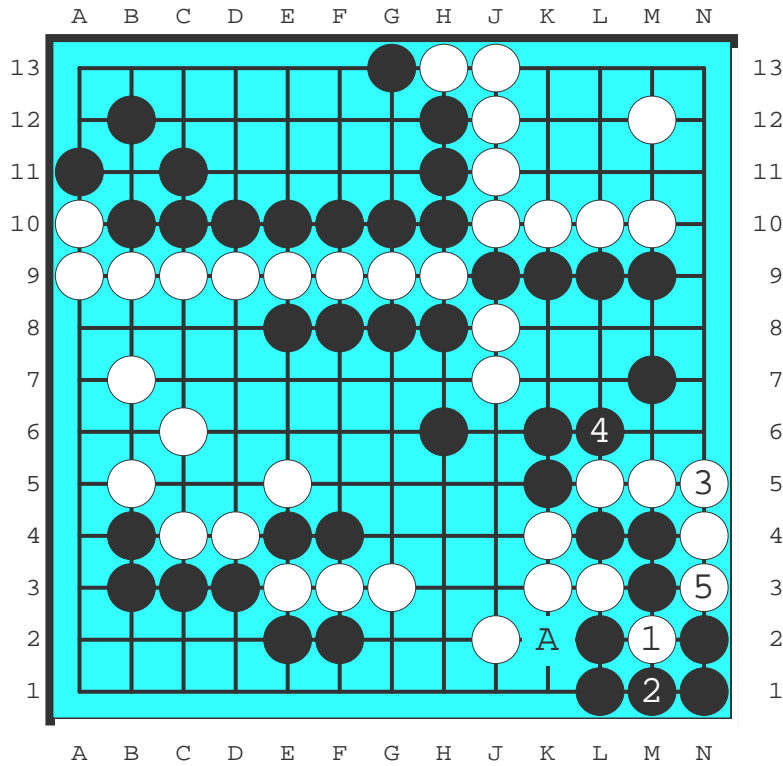


DIAGRAMA 14

En el **diagrama 15** vemos qué pasa si Blanco no hace el sacrificio que se muestra en el diagrama anterior.

Luego de la conexión de Blanco 1, Negro conecta en el mismo punto donde debió sacrificarse una piedra blanca. A continuación ambos bandos van tapando las libertades de los respectivos grupos, pero luego de Negro 6, Blanco no puede jugar en A para poner en atari al grupo negro porque sería capturado en B.

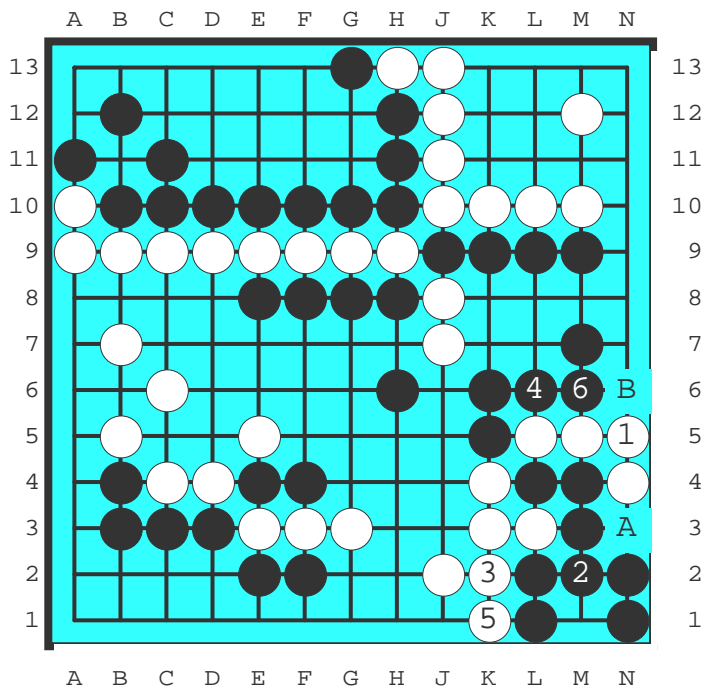


DIAGRAMA 15

Resumiendo, de todo lo visto hasta ahora podemos decir lo siguiente:

- ***La persecución directa se realiza llevando al grupo adversario hasta un borde o hasta las propias piedras para realizar la captura. Ésta no se produce si hay una piedra rival en el camino que sirva para rescatar al grupo o si se puede realizar un contraataque contra las mismas piedras que persiguen.***
- ***El tendido de redes involucra solamente los grupos que participan localmente en la red. La captura no se produce si alguno de estos grupos está en una posición tal que el adversario pueda aprovechar un contraataque sobre el mismo para eludir el cerco.***
- ***En el caso de ataques simultáneos o sucesivos el bando que defiende debe optar por cuál grupo entregar y cuáles defender.***
- ***El sacrificio de piedras es una técnica que permite en muchos casos disminuir las libertades del grupo rival y posibilitar su captura.***
- ***En el caso de ataque recíproco es fundamental la cantidad de libertades de cada grupo. Por esta razón es importante contar los respectivos números de libertades y eventualmente buscar la forma de aumentar las libertades del propio grupo y/o apelar al sacrificio de piedras para disminuir las libertades del grupo rival.***
- ***En todos los casos es necesario estar atento a la posición de los propios grupos involucrados en el ataque para prevenir un posible contraataque mediante el cual el adversario pueda rescatar su grupo o incluso capturar alguno de los propios.***
- ***Es importante tener claridad acerca de cuál técnica aplicar en cada caso; esto se gana con la experiencia. Hay situaciones complejas que se resuelven con la aplicación, no de una sola técnica sino con la combinación de dos o más de ellas.***

Técnicas de captura de piedras. (3)

En este artículo trataremos de profundizar algunos aspectos tácticos que entran en consideración con las técnicas de captura.

Por una parte, un factor importante que incide en todos los casos es el de las libertades de los grupos que atacan y que defienden. Por otra parte, cada técnica tiene sus peculiaridades, y esto trae consecuencias en el planteo de juego.

Análisis de las secuencias.

Al aplicar una técnica de captura es importante analizar las posibles secuencias. Muchos intentos de captura fracasan por falta de libertades de los grupos atacantes.

Veamos algunos ejemplos. En el **diagrama 1** Negro quisiera capturar la piedra marcada con círculo con una jugada en A. ¿Es esto posible?

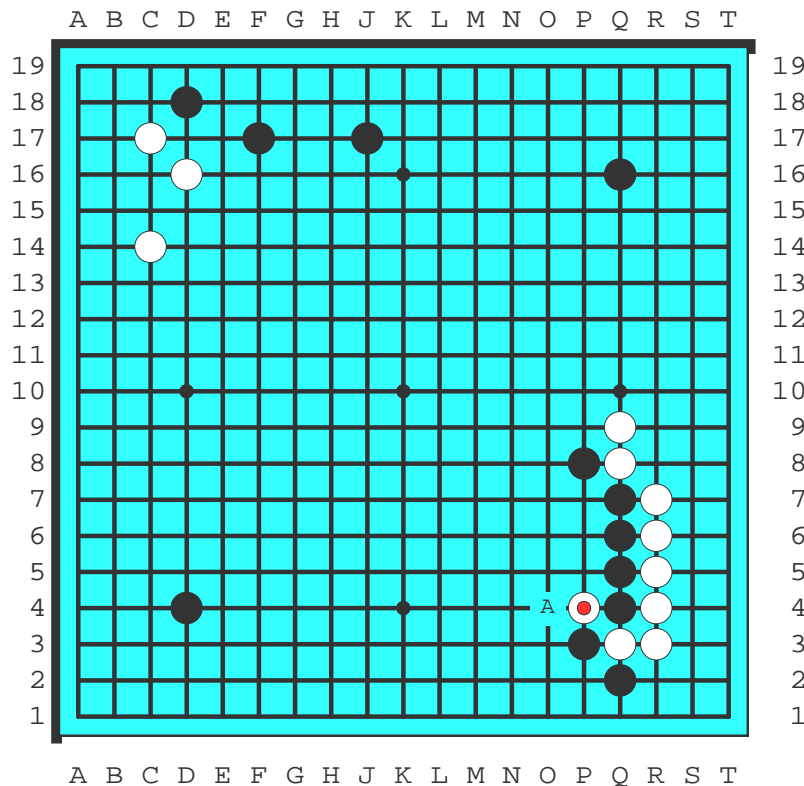


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 2** (página siguiente) **Negro intenta una maniobra de persecución directa**. La jugada Negro 3 lleva al grupo hacia sus propias piedras, pero éstas tienen pocas libertades y Blanco 4 es atari. La jugada Negro 5 defiende al mismo tiempo que coloca una vez más en atari al grupo, pero luego de Blanco 6 la única maniobra que se puede intentar es un *shicho* con Negro 7. Sin embargo, luego de Blanco 8, la secuencia Negro A - Blanco B - Negro C - Blanco D fracasa porque la piedra blanca marcada con círculo está en el camino de la escalera. Pido al lector que confirme esto.

En lugar de Negro A, no sirve el otro atari de Negro B porque en ese caso Blanco A sale con atari; lo mismo sucede si Negro intenta un *geta* con Negro D.

El lector puede confirmar que tampoco sirve el atari de Negro 4 en lugar de Negro 3, con lo cual vemos que las maniobras de persecución directa no funcionan.

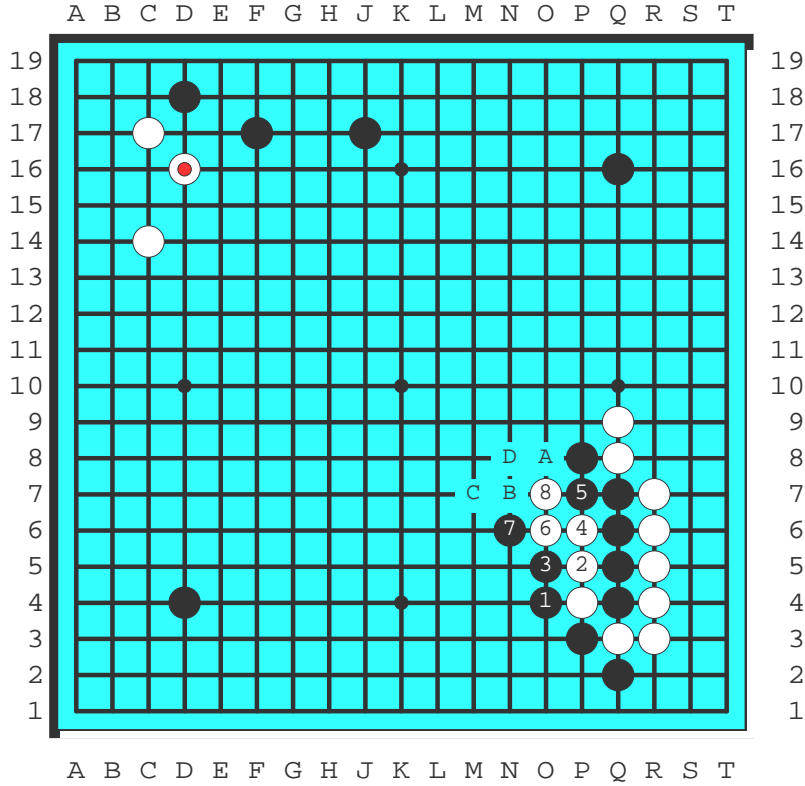


DIAGRAMA 2

Probamos entonces el tendido de redes con Negro 3 en el **diagrama 3**. En este caso Blanco sale con atari jugando en 4 y 6, y la única posibilidad que le queda a Negro es sacrificar una piedra con Negro 7. Veamos en la página siguiente cómo sigue.

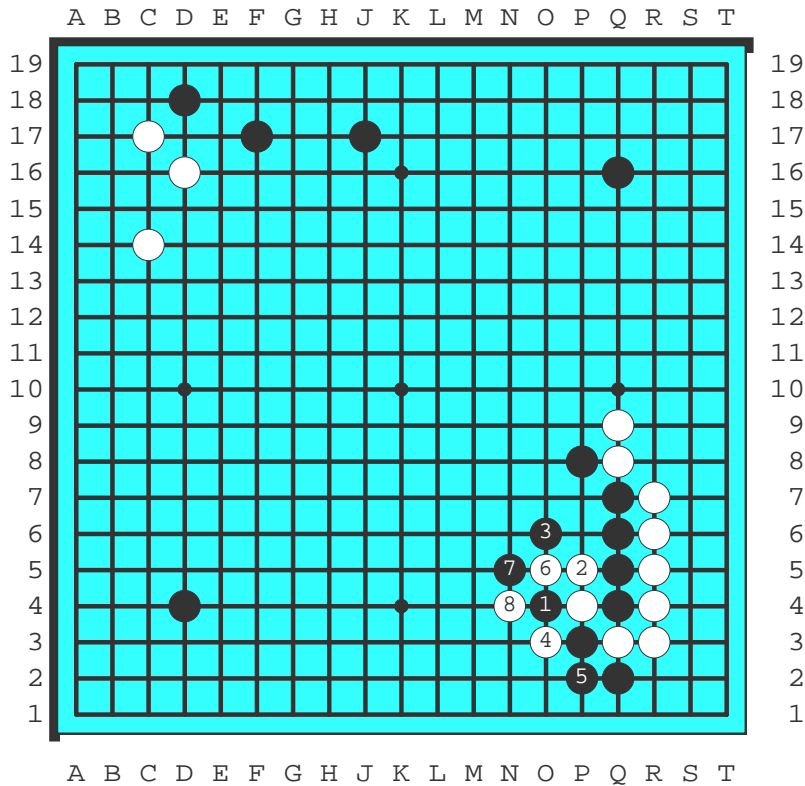


DIAGRAMA 3

En el **diagrama 4** se muestra el desenlace. Negro 9 es atari y Blanco 10 conecta, luego de lo cual Negro intenta una persecución directa contra el borde con Negro 11. Sin embargo, una vez más Blanco expande el espacio de su propio grupo con los ataris de Blanco 12 y 14, y a continuación Blanco 16 atrapa las piedras negras marcadas con círculo. El lector puede confirmar que el *semeai* entre ambos grupos lo gana Blanco.

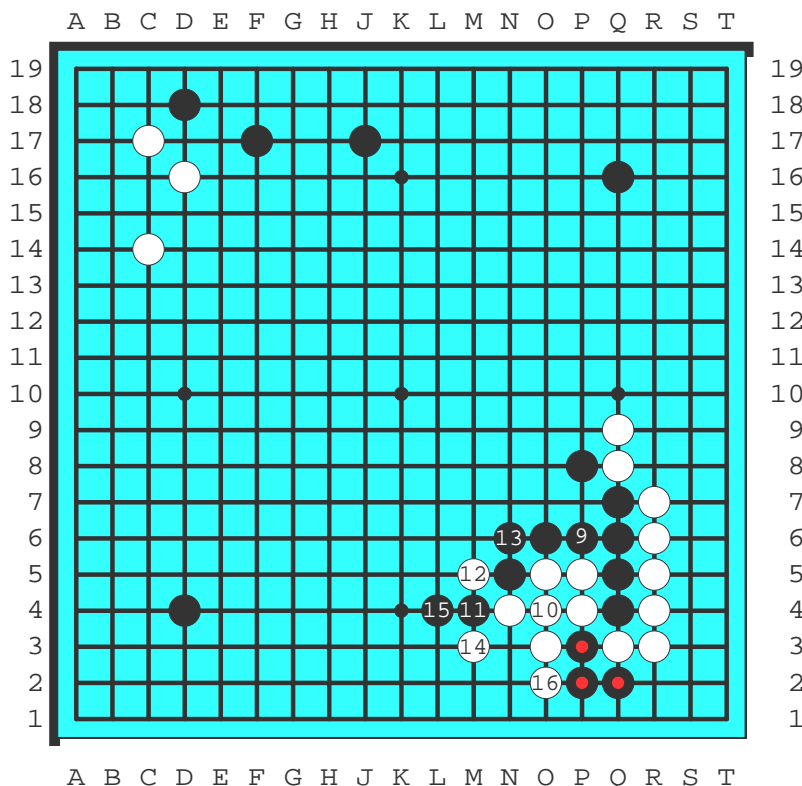


DIAGRAMA 4

La conclusión es que la piedra blanca marcada con círculo en el **diagrama 1** *no puede ser capturada*.

Pese a la presencia de varias piedras negras que colaboran en el ataque, la falta de libertades de éstas permite a Blanco maniobrar mediante ataris para lograr escapar. Colaboran también desde lejos las piedras blancas del rincón superior izquierdo, que se interponen en el camino de la única escalera que Negro podría montar.

Como puede observarse del ejemplo anterior, la captura de piedras exige un **estudio muy cuidadoso de las secuencias**. Un detalle que a uno se le escape (por ejemplo un atari) puede hacer que una pretendida maniobra de captura termine con la pérdida de las propias piedras.

Veamos ahora un segundo caso. En el **diagrama 5** de la página siguiente queremos saber si Negro puede capturar la piedra blanca marcada con círculo.

En el **diagrama 6** vemos el primer intento, consistente en una maniobra de *shicho* con Negro 1 y siguientes.

La secuencia es larga. En el diagrama se dan las jugadas hasta Blanco 38, y en ese momento se ve claramente que el grupo no puede ser capturado debido a la presencia de la piedra marcada con círculo. Si Negro continúa con atari en A, Blanco responde en B y su grupo pasa a tener tres libertades. Esto resulta fatal para Negro, porque sus piedras quedan en posición de ser capturadas mediante ataris dobles.

Es importante adquirir la habilidad para estudiar secuencias como ésta mentalmente para prever las consecuencias y evitar los problemas antes que ocurran.

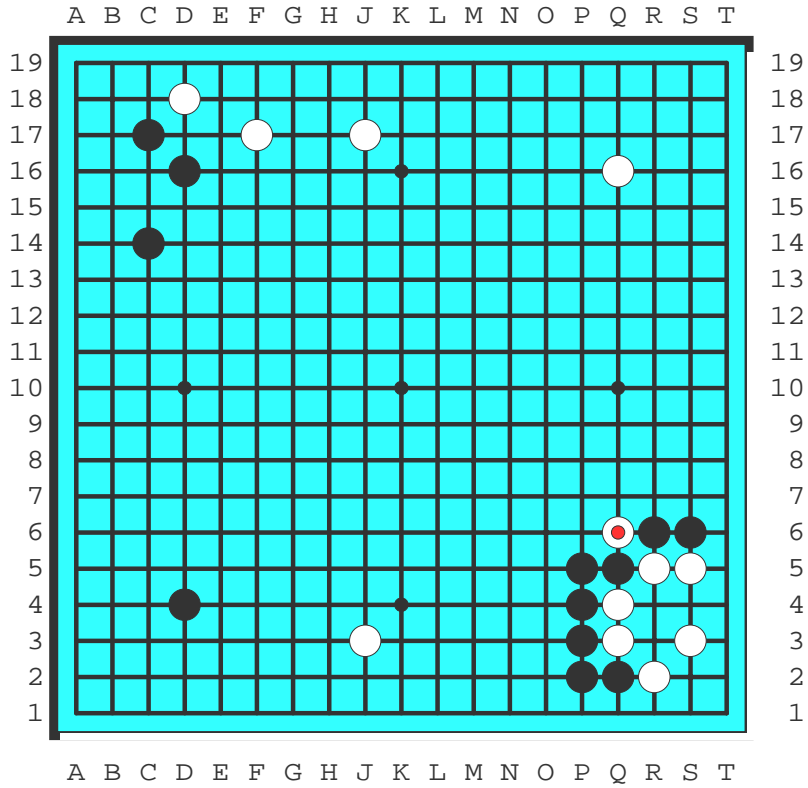


DIAGRAMA 5

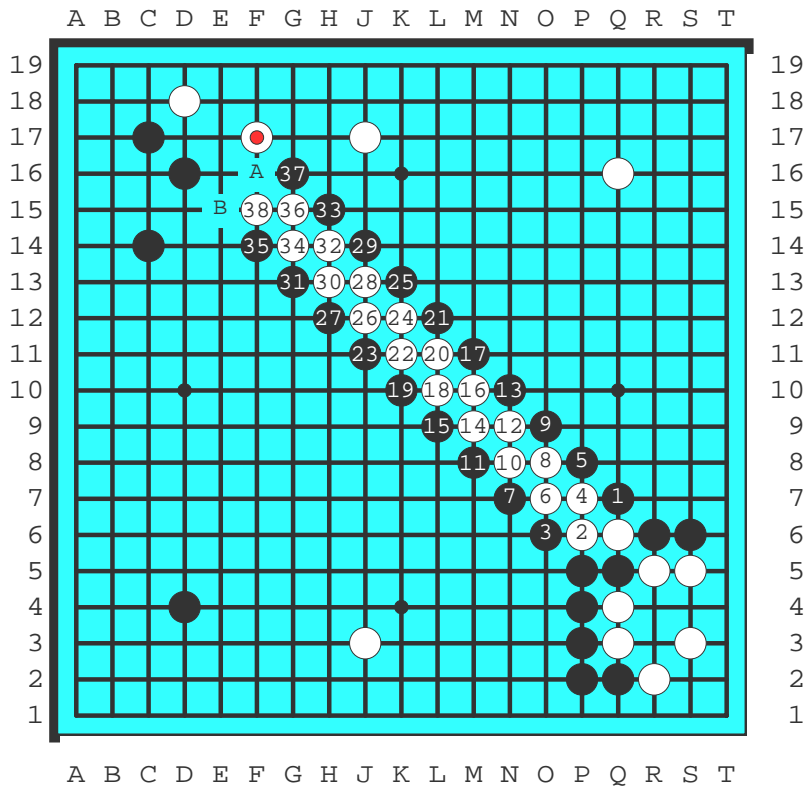


DIAGRAMA 6

En la página siguiente vemos otros dos intentos para capturar la piedra.

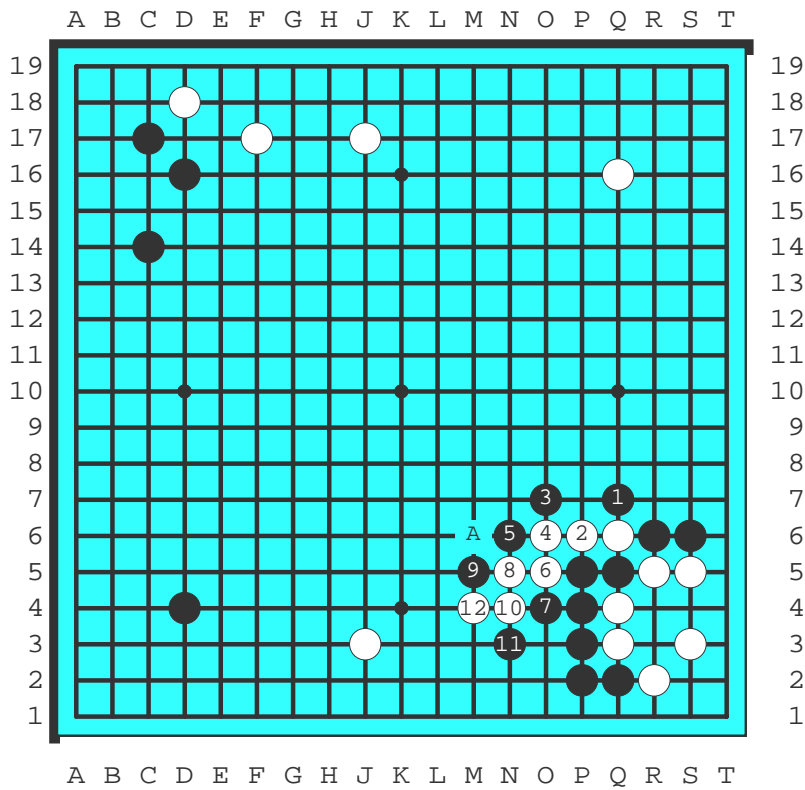


DIAGRAMA 7

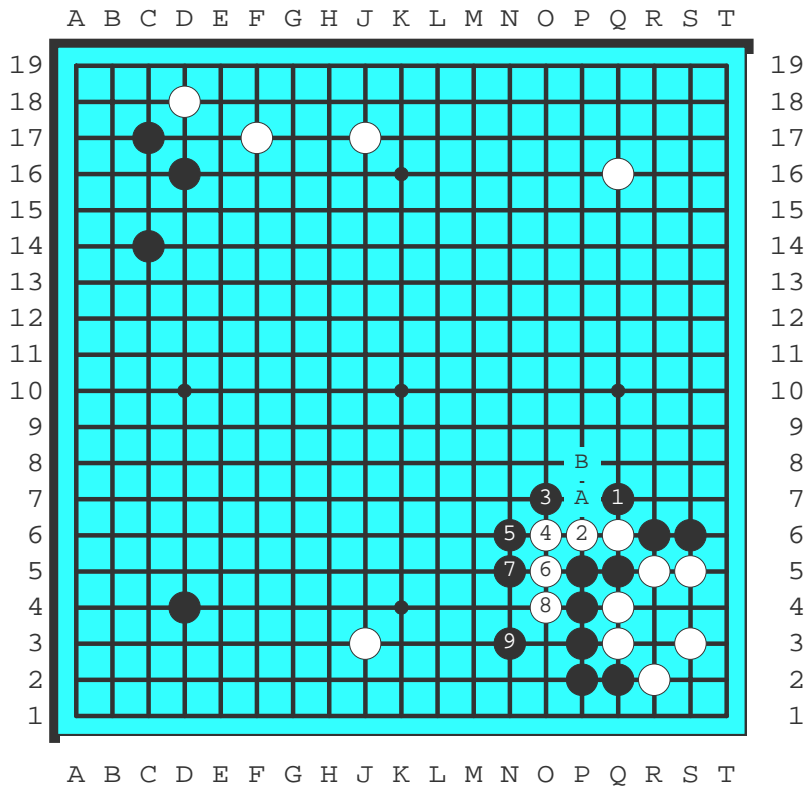


DIAGRAMA 8

En la página anterior vemos, en el **diagrama 7**, que la jugada Negro 3 trata de **girar la dirección de la persecución del grupo**. Blanco es forzado a seguir hacia el borde inferior con 4 y 6 y a continuación Negro intenta hacer una 'escalera' con su jugada 7 y subsiguientes. Sin embargo, *el grupo blanco no está en atari* en esta maniobra, y después de Blanco 12 es él quien puede comenzar a capturar piedras negras con ataris dobles como Blanco A.

El diagrama que acabamos de ver es un claro ejemplo de una escalera que falla. Hay un proverbio que dice: *Si no entiende el shicho no juegue al Go*. Se refiere a las consecuencias que trae involucrarse en una maniobra de shicho mal calculada.

Siguiendo en la página anterior vemos a continuación el **diagrama 8**. Como la maniobra de *shicho* no funcionó, Negro intenta hacer un *geta* con las jugadas 7 y 9.

Sin embargo, esta maniobra tampoco funciona. El grupo blanco tiene tres libertades, de manera que cuando empuja con Blanco A, la jugada Negro B no lo coloca en atari. Eso le da tiempo para capturar él algunas piedras negras a través de ataris sucesivos o simultáneos, tal como lo puede verificar el lector.

Pasamos ahora al **diagrama 9**, en el que vemos la maniobra que *sí* logra la captura del grupo.

En este caso se trata de una persecución directa, pero en lugar de buscar una forma de escalera, Negro lo persigue en forma recta hacia el borde inferior. De esta manera no hay posibilidad de ataris simultáneos por parte de Blanco, y si éste trata de empujar con una jugada en A, ahora Negro B es atari a todo el grupo.

Debe observarse el detalle de la jugada Negro 11 que garantiza que su grupo mantenga tres libertades (una más que las del grupo blanco). Al llegar al borde, luego de Negro 17 las piedras blancas no tienen escapatoria.

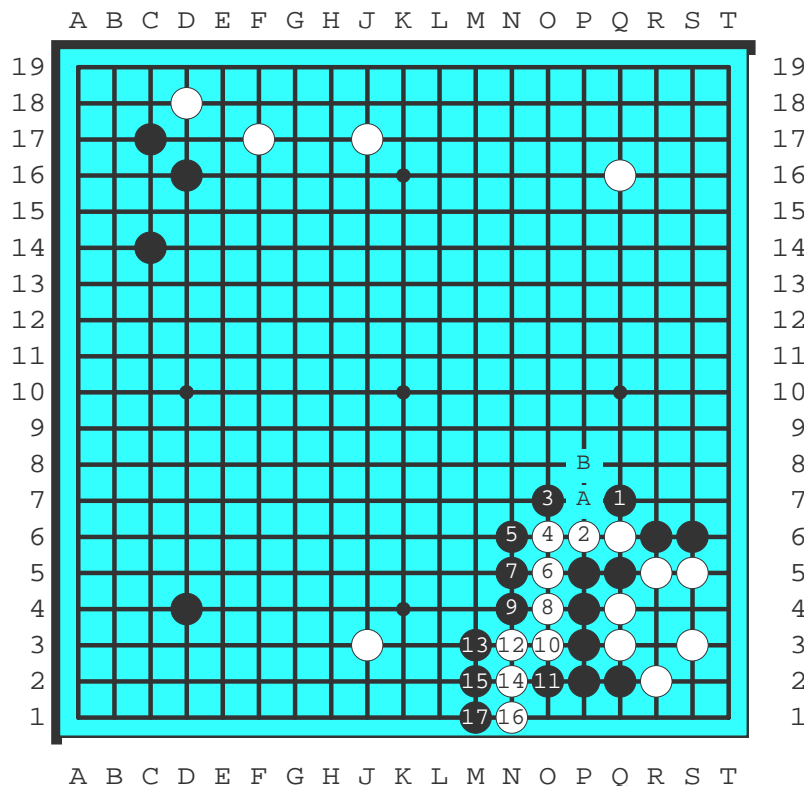


DIAGRAMA 9

El ejemplo que acabamos de ver es un caso de 'escalera floja' o una especie de *shicho* con dos libertades. Entra en la categoría de maniobra de persecución directa porque el grupo es llevado hasta un borde del tablero. También funciona si la maniobra termina en una piedra negra, pero fallaría si hubiera una piedra blanca en el camino.

Comparación de técnicas.

En el artículo "*Técnicas de captura de piedras - 2*" vimos las características de las distintas técnicas de captura. Ahora veremos algunas consecuencias conceptuales relacionadas con esas diferencias.

Supongamos la posición del **diagrama 10**. Negro juega en 1 para capturar la piedra marcada con círculo mediante un *shicho*. Como en el rincón superior izquierdo sólo hay piedras negras, es evidente que la maniobra funciona.

Sin embargo, la alarma se enciende cuando Blanco responde en 2. Esta jugada amenaza rescatar la piedra marcada jugando en A, dado que se interpone en la escalera, tal como lo puede verificar el lector. Una jugada de este tipo se llama *shicho-atari*. Para Negro sería un problema que la piedra blanca escape, porque su posición en el rincón inferior derecho quedaría automáticamente cortada en dos.

Sin embargo, si Negro juega ahora en A, una jugada blanca en B arruinaría la posición negra del rincón superior izquierdo. ¿Qué hace Negro?

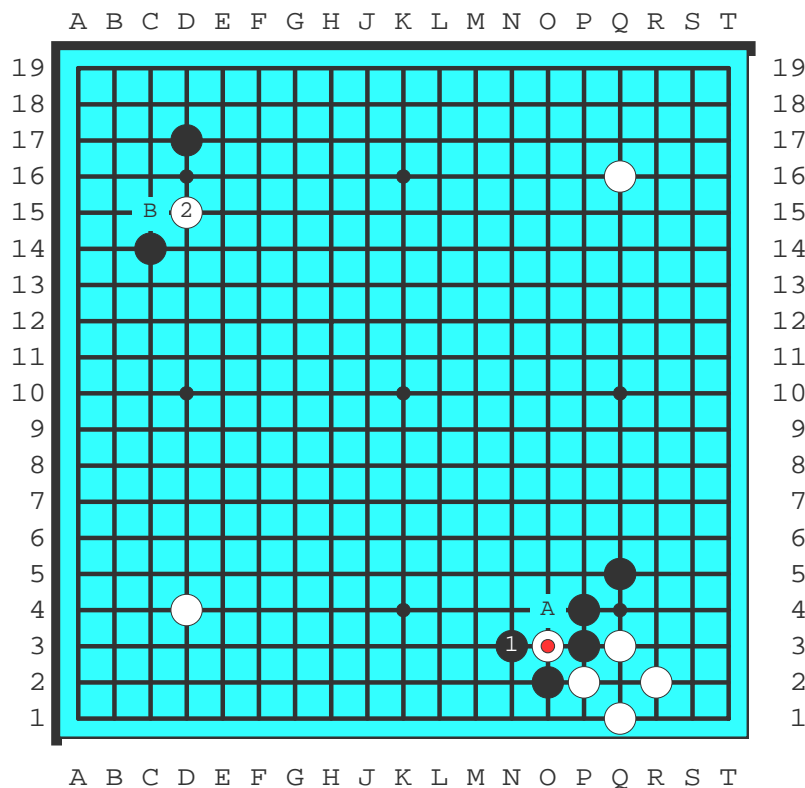


DIAGRAMA 10

Afortunadamente Negro puede defender su posición del rincón superior izquierdo con Negro 3 en el **diagrama 11** (página siguiente), porque esta jugada *restablece el shicho*.

En la secuencia que se muestra hasta Negro 39, el grupo blanco es perseguido con atari, y a continuación la secuencia Blanco A hasta Negro F mantiene el shicho, que termina en el borde del tablero.

Podemos aprovechar para insistir en la importancia que tiene desarrollar la habilidad para calcular mentalmente secuencias de este tipo. Únicamente analizando todo el desarrollo de la variante es posible confirmar que la presencia de las piedras 2 y 3 alteran o no el curso de la escalera.

Dado que Blanco no puede rescatar su piedra del rincón inferior derecho, continúa jugando en el sector superior izquierdo, según vemos en el diagrama siguiente.

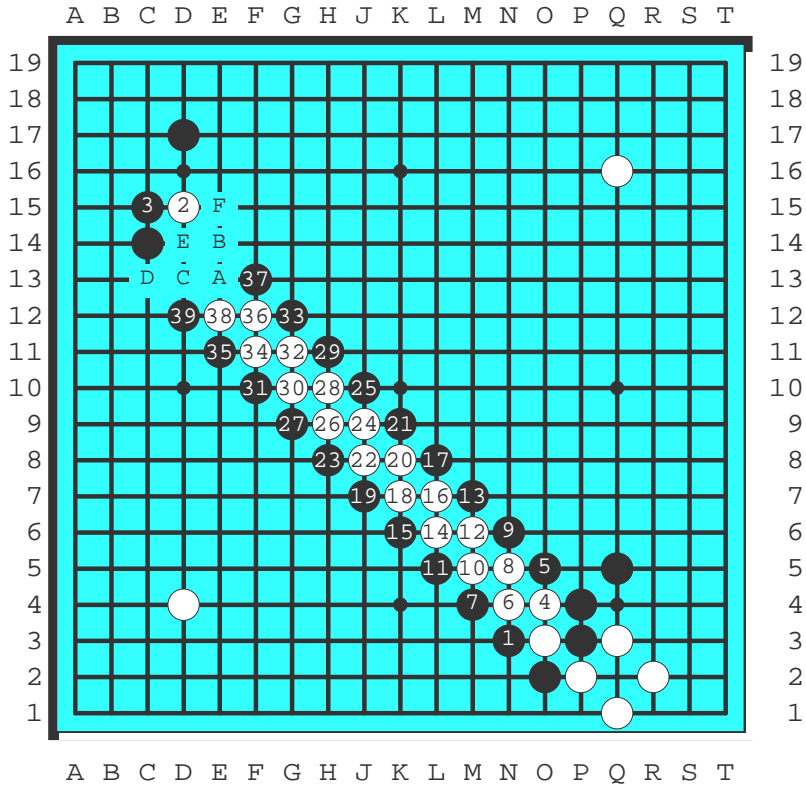


DIAGRAMA 11

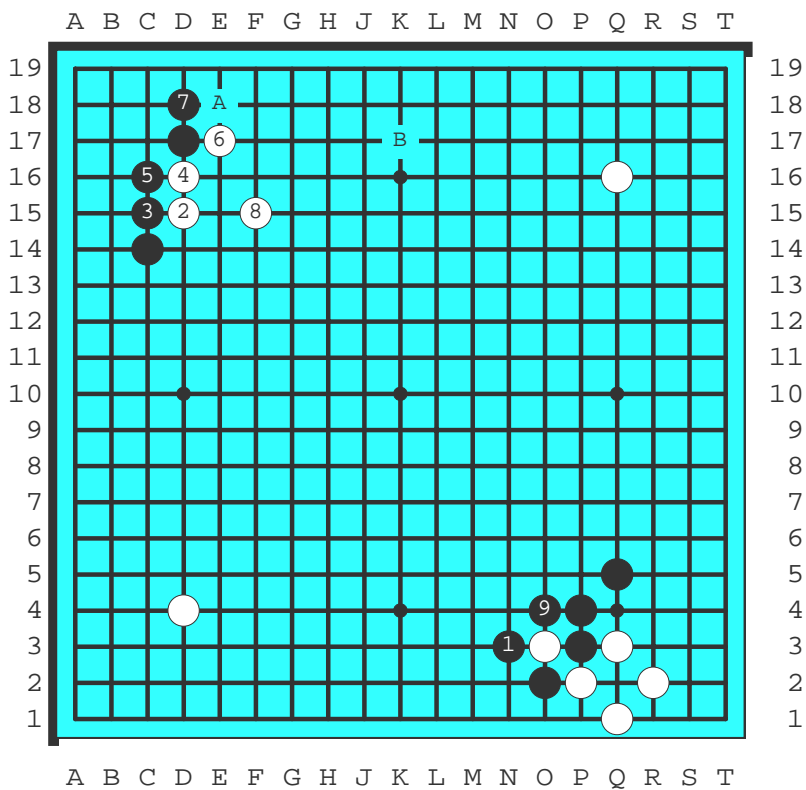


DIAGRAMA 12

En el **diagrama 12**, después de Negro 3 Blanco insiste jugando en 4 para quebrar el shicho. Sin embargo, la jugada Negro 5 una vez más lo restablece.

Negro defiende su rincón y Blanco insiste. Invito al lector a que verifique en cada caso que las jugadas blancas y negras quiebran y restablecen el shicho respectivamente. Este ejercicio le dará la habilidad necesaria para analizar shichos en distintas circunstancias. Finalmente Blanco se establece en el borde superior con su jugada 8, que obliga finalmente a Negro a capturar en 9.

A continuación seguirá posiblemente una jugada blanca en A o B, pero Negro pudo superar la crisis que produjo el *shicho-atari* de Blanco 2.

Como la variante anterior no tuvo el efecto buscado por Blanco en el rincón superior izquierdo, veamos en el **diagrama 13** otra alternativa de juego.

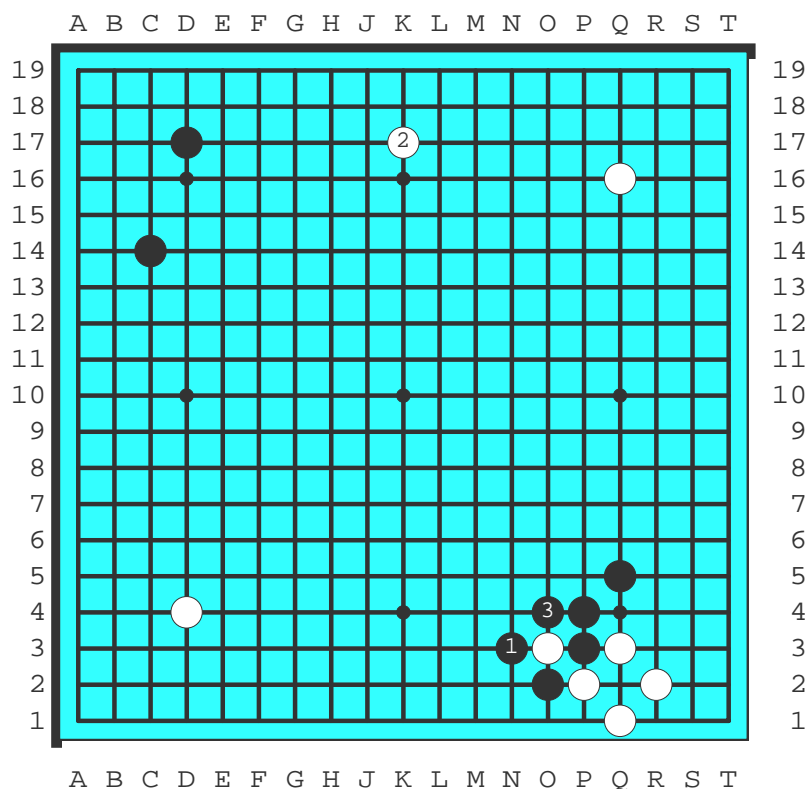


DIAGRAMA 13

Cuando Negro 1 atrapa la piedra blanca en el rincón inferior derecho mediante un shicho, Blanco simplemente se desarrolla en el borde superior con la jugada Blanco 2, omitiendo la secuencia que vimos en el diagrama 12.

A continuación, ¿qué juega Negro? Pues simplemente capturar la piedra blanca con Negro 3. ¿Por qué? Porque mientras esté pendiente la posibilidad de un *shicho-atari* en algún punto del tablero, Negro no puede jugar con tranquilidad.

El criterio es entonces: **cuando uno captura una piedra mediante un shicho, debe completar la captura y remover la piedra del tablero lo antes posible.**

Veamos ahora otra situación en el **diagrama 14** (página siguiente). Negro refuerza su posición en el borde inferior con su jugada 1 y Blanco se extiende con su jugada 2.

A continuación, Negro quisiera capturar la piedra blanca marcada con círculo, para lo cual analizaremos las alternativas de que dispone.

La captura por shicho en principio no es posible, pero una jugada como Negro A amenaza cortar en dos la posición blanca del borde izquierdo, por lo cual es probable que Blanco responda en B. En ese caso, el shicho de Negro C funciona porque iría a parar a la piedra negra. Una jugada como Negro A es la recíproca de las que vimos en el ejemplo anterior, porque en lugar de quebrar un shicho lo establece.

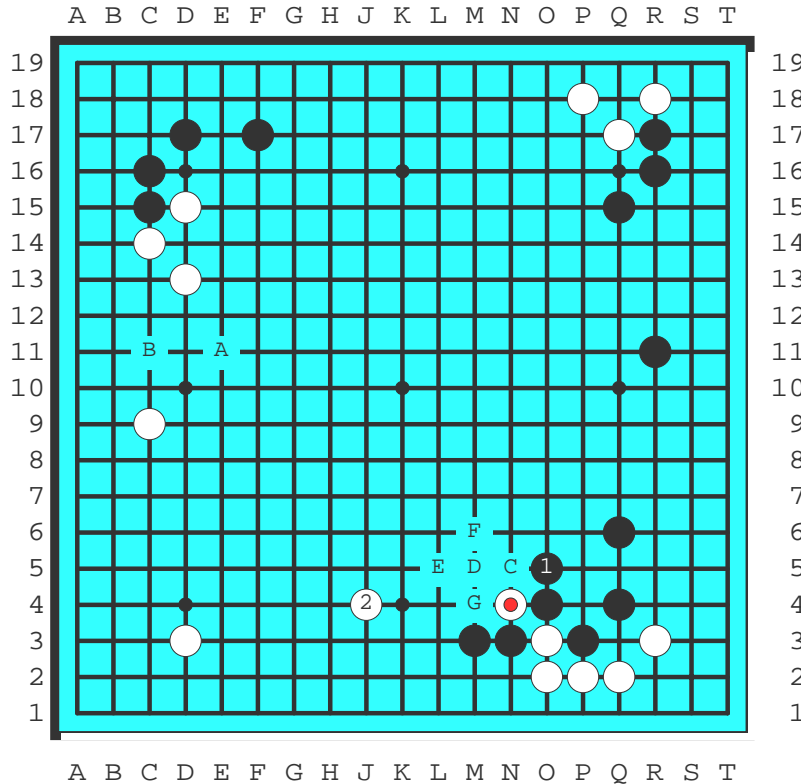


DIAGRAMA 14

El problema de capturar con la secuencia mencionada es que después de Negro C subsiste la preocupación de posibles jugadas blancas en la zona que quiebren el shicho, por lo cual esta alternativa no es recomendable.

La segunda variante es el *geta* de Negro D. Esta jugada captura la piedra claramente sin necesidad de pasos previos y sin la preocupación de eventuales *shicho-atari* blancos. El criterio es: **si hay distintas formas de capturar una piedra, piense primero en el geta y en segundo lugar en el shicho.**

Nótese sin embargo que hay diversas jugadas que capturan la piedra mediante tendido de redes. Las jugadas Negro E y F son igualmente efectivas.

Por último, otra jugada posible para capturar la piedra es Negro G, según veremos más adelante.

En los diagramas siguientes vamos a comparar las distintas jugadas mencionadas. En el **diagrama 15** (página siguiente) se ve el *geta* de Negro 1. Como dijimos, esta jugada tiene la virtud de no dejar la posibilidad de un *shicho-atari* blanco. Sin embargo, en este caso también hay algún tipo de amenaza posible.

Una jugada blanca en A fuerza a Negro a cortar en B, y la piedra blanca de A podría tener valor, por ejemplo para establecer o quebrar un shicho que se produzca en el centro. Asimismo, una jugada blanca en C forzaría a cortar en D, y la piedra blanca podría colaborar en alguna pelea que se desarrolle en el borde inferior. De todos modos, comparando estas posibilidades con los problemas que se pueden generar con la captura por shicho y eventuales shicho-ataris, son evidentemente mucho menores.

En el **diagrama 16** vemos otra opción de *geta* con Negro 1. En este caso las jugadas blancas en A y C fuerzan a Negro a responder en B y D respectivamente para completar la captura. La presencia de esas dos piedras blancas puede ser quizás efectiva en alguna pelea que se desarrolle en el centro del tablero.

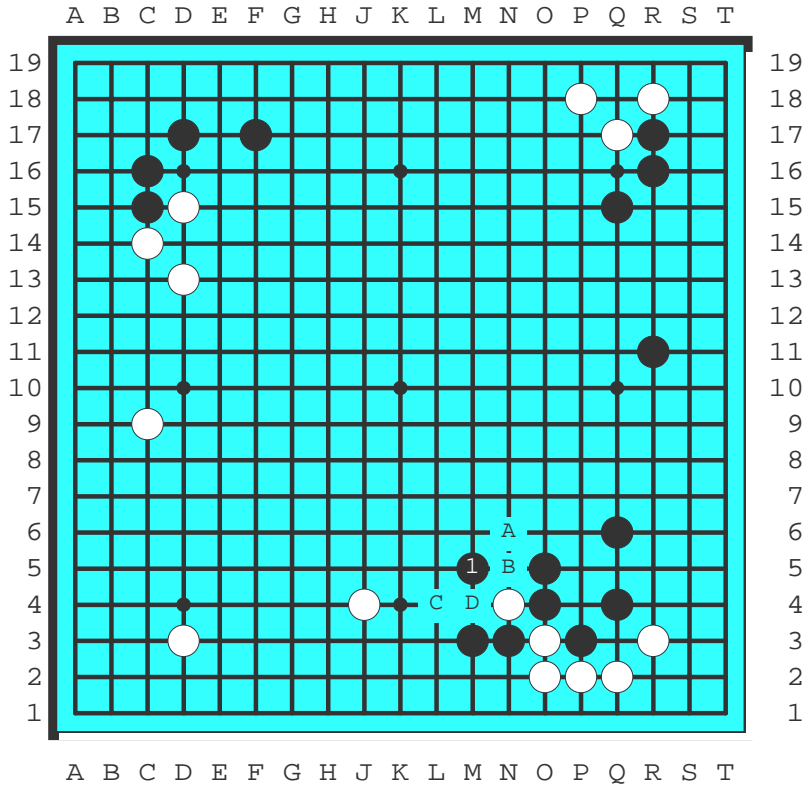


DIAGRAMA 15

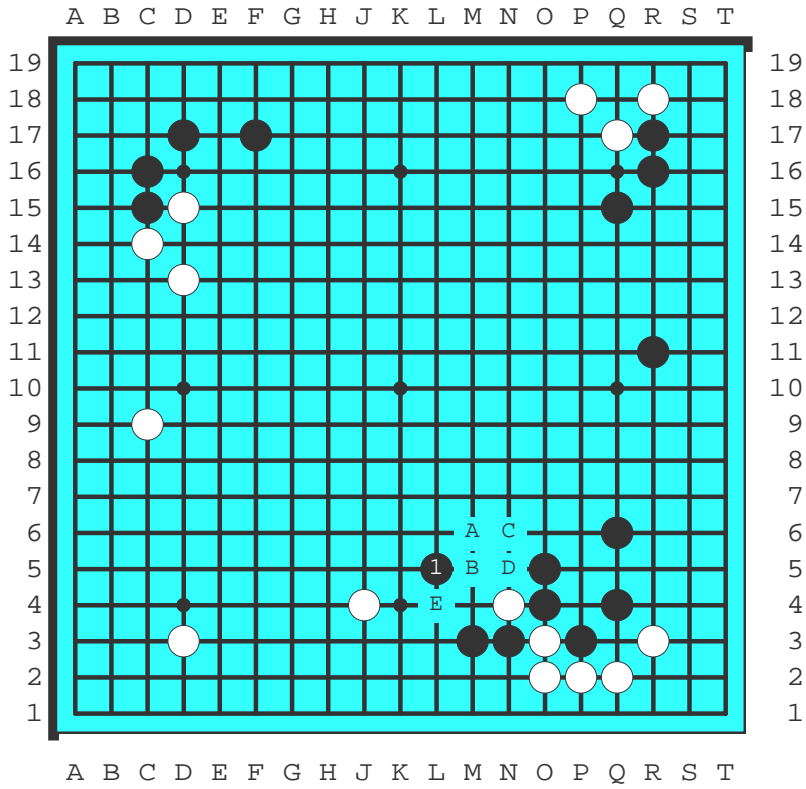


DIAGRAMA 16

Asimismo, si Negro opta por el otro posible *geta* con Negro A en el **diagrama 16**, Blanco puede ubicar piedras en 1 y E mientras Negro completa la captura. Esas piedras pueden colaborar en alguna pelea que se desarrolle en el borde inferior.

La opción entre Negro 1 del **diagrama 15** o bien Negro 1 ó Negro A en el **diagrama 16** responde a consideraciones de tipo estratégico. Por ejemplo, Negro 1 en este último diagrama tiene la ventaja de "acercarse" un poco más a la posición blanca del sector inferior izquierdo, lo cual puede ser un motivo para elegirla.

Veamos ahora la última opción para capturar la piedra blanca. En el **diagrama 17** Negro 1 coloca a la piedra en atari y a continuación sigue una "escalera floja" con las jugadas 3 a 7. Esta maniobra de persecución va a parar a las propias piedras negras y el grupo es capturado.

Sin embargo, supongamos que más adelante se produce el intercambio de las piedras negra y blanca marcadas con círculo. Localmente, una jugada blanca en A amenazará cortar a la piedra negra marcada y al mismo tiempo posibilita la escapatoria con Blanco 2 y subsiguientes, dado que la piedra de A estará en el camino de la persecución directa.

Podemos ver entonces que mientras en el caso de las capturas por *geta* las amenazas posibles son sólo locales, las capturas por persecución directa habilitan la posibilidad de amenazas en cualquier punto del camino.

En general, el criterio a aplicar es: ***entre distintas opciones de captura se debe elegir aquella que contenga a la piedra más firmemente y deje al adversario menos posibilidades de amenazar un rescate.***

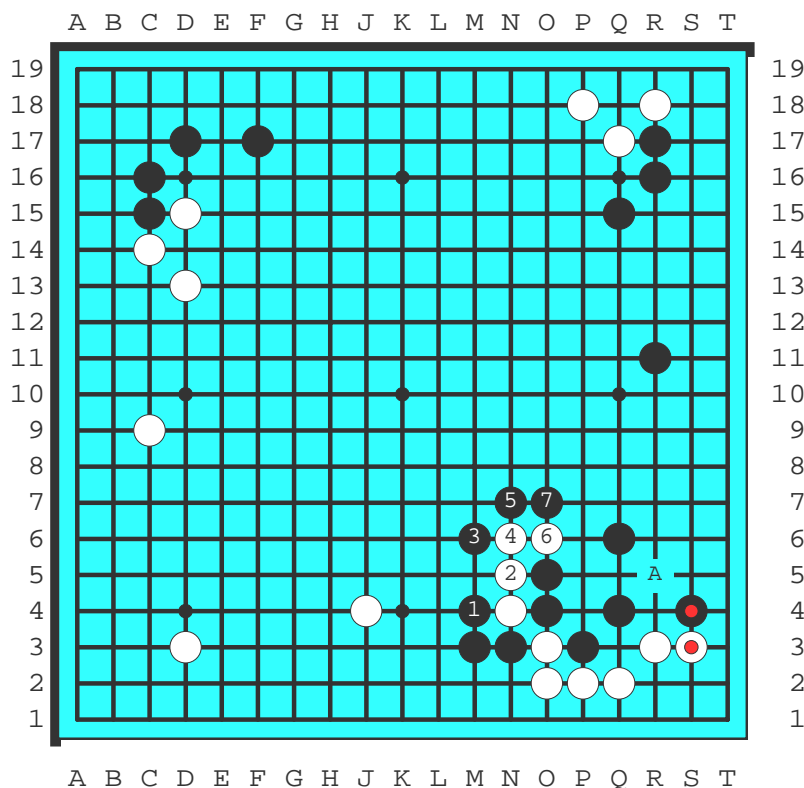


DIAGRAMA 17

Casos de ataques recíprocos.

Cuando se produce una situación de ataque recíproco es muy importante analizar cuidadosamente las libertades de cada grupo. Veamos algunos ejemplos.

En el **diagrama 18** vemos tres casos distintos de *semeai*, uno en el borde inferior, otro en el centro y otro en el borde superior. En todos los casos hay dos grupos involucrados: uno negro y otro blanco. Los grupos en cuestión tienen **libertades exteriores** por una parte y **libertades comunes** por la otra. Supongamos en cada caso que es el turno de Negro y veamos los posibles desenlaces.

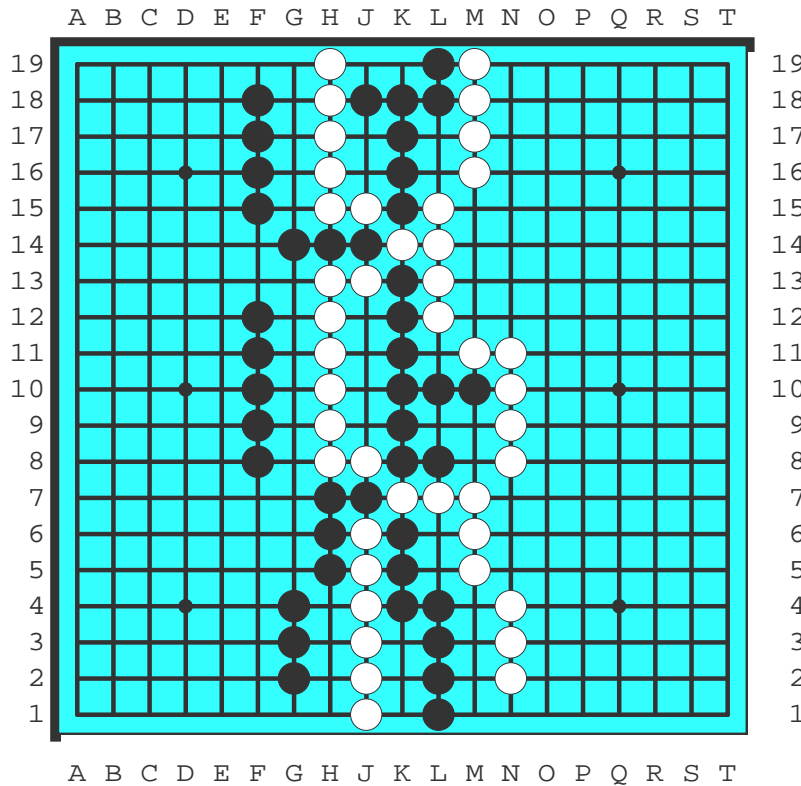


DIAGRAMA 18

En el **diagrama 19** (página siguiente) se muestran las respectivas secuencias.

1. Comencemos por el borde inferior. El grupo blanco tiene 4 libertades exteriores y el grupo negro 6; las libertades comunes son 3. Negro tiene ventaja en la 'carrera para capturar' y **comienza tapando las libertades exteriores** con sus jugadas 1 a 7, mientras Blanco hace lo propio con las jugadas 2 a 8. A continuación Negro sigue tapando las libertades comunes, y debido a la ventaja que tiene en cuanto a la cantidad de libertades alcanza a capturar primero. Con Negro 11 está claro que él ganó el semeai.

En un caso como el que acabamos de ver resulta relativamente sencillo determinar con anticipación qué bando gana el semeai. Tomando en cuenta la cantidad de libertades exteriores de cada grupo, la cantidad de libertades comunes y sabiendo qué bando juega es posible saber si gana uno u otro bando o bien si se produce un seki. Se pueden desarrollar incluso fórmulas matemáticas para resolver la cuestión.

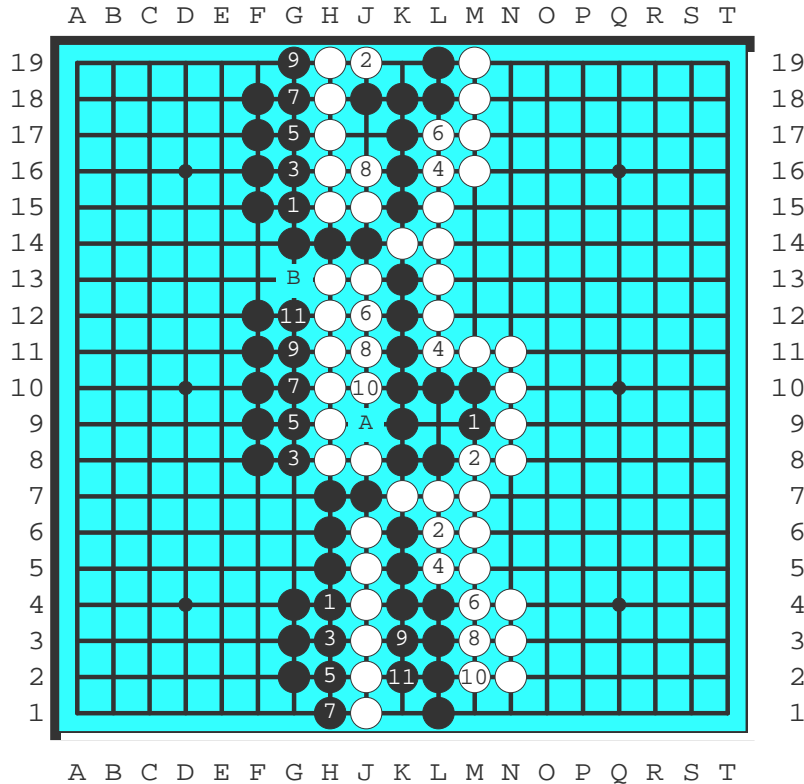


DIAGRAMA 19

2. Pasemos ahora al centro del tablero. En este caso el grupo negro tiene 4 libertades exteriores y el grupo blanco 6, mientras que las libertades comunes son 4. Parece que Blanco tiene ventaja, pero no es así. **La jugada Negro 1 forma un ojo**, y eso le da una ventaja decisiva, tal como puede comprobarse en la secuencia que sigue. Después de Negro 11, Blanco no puede dar atari en A porque en ese caso sería capturado con una jugada en B. Puede verse claramente que Negro gana el semeai.

Hay un proverbio que dice: *un semeai en el que uno de los bandos tiene un ojo y el otro no es una lucha sin sentido*. Se refiere precisamente a un caso como éste.

3. En el borde superior tenemos otro caso en el que Negro tiene la posibilidad de hacer un ojo, pero ahora sus libertades exteriores son sólo 2, mientras que las del grupo blanco son 5, y las libertades comunes que quedan si Negro hace el ojo serían dos.

En este caso Negro juega simplemente tapando las libertades exteriores, y luego de la secuencia hasta Negro 9 el resultado es un seki. Las razones por las que Negro juega así las veremos enseguida.

Pasando ahora al **diagrama 20** de la página siguiente, vemos los mismos casos anteriores, pero analizando las variantes en las que Negro realiza un juego incorrecto.

1. En el borde inferior, Negro comienza tapando las *libertades comunes* con sus jugadas 1 a 5. A continuación tapa las libertades exteriores del grupo blanco, pero ya es tarde porque mientras tanto Blanco tomó la delantera en la carrera para capturar. Después de Blanco 10 el grupo negro está en atari y queda claro que es capturado primero.
2. En el centro, Negro no hace el ojo con Negro 1 sino que tapa simplemente las libertades del grupo blanco. Blanco hace lo propio evitando la formación del ojo del grupo negro, y al final es evidente que el resultado es un seki. Negro perdió la oportunidad de ganar el semeai y capturar el grupo blanco.

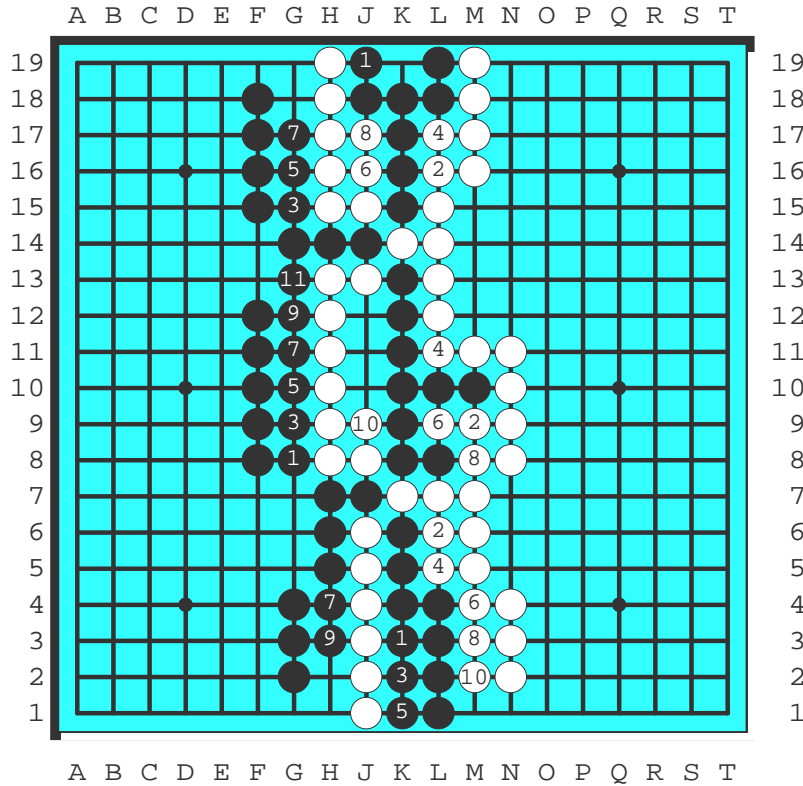


DIAGRAMA 20

3. En el borde superior, Negro hace el ojo con su jugada 1, atendiendo al proverbio mencionado anteriormente. Blanco tapa las libertades del grupo negro (exteriores y comunes), lo cual puede hacer porque tiene una cantidad suficiente de *libertades exteriores* del propio grupo. Después de Blanco 8, el grupo negro está en atari y queda claro que es Blanco quien gana el semeai. Hay otro proverbio que dice: *A veces una lucha sin sentido tiene razón de ser*. Es la contrapartida del proverbio anterior y se refiere justamente a los casos de semeai en que el grupo que no tiene ojos posee una cantidad de libertades exteriores que supera la **suma** de libertades exteriores del grupo que tiene el ojo más las comunes.

Los casos de semeai que acabamos de analizar son relativamente simples, en el sentido que los grupos involucrados no tienen posibilidad de aumentar el número de libertades, ni tampoco hay maneras de disminuir (por ejemplo a través del sacrificio de piedras) las libertades de los grupos rivales. En la serie de problemas veremos situaciones en las que entran en juego este tipo de consideraciones.

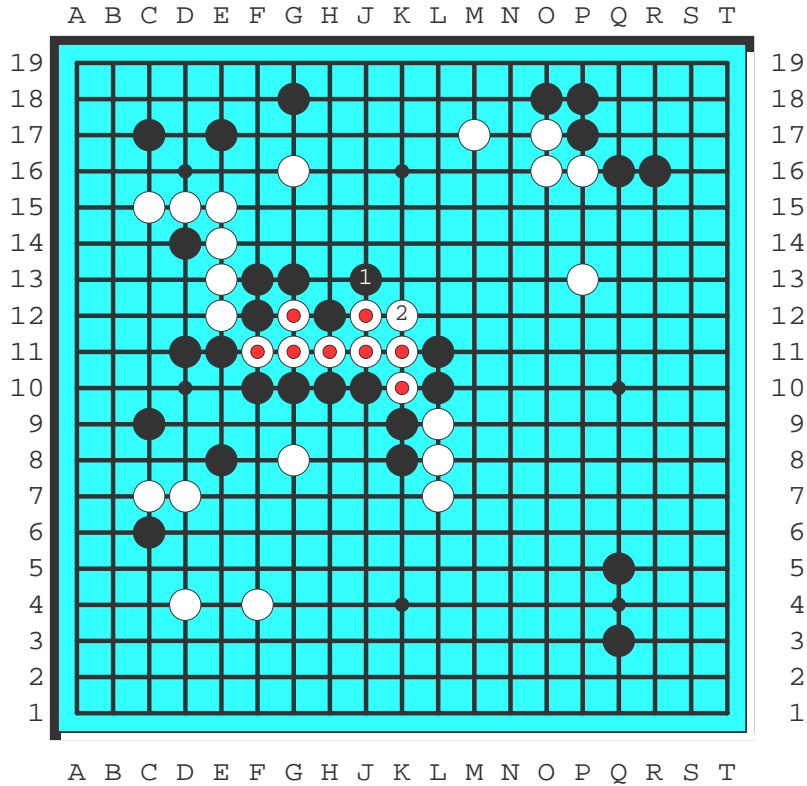
Problemas.

Pasemos ahora a ver distintos problemas de aplicación de los temas que fuimos desarrollando.

Problema 1.

La posición del diagrama está tomada de un partido real. Negro 1 coloca al grupo marcado con círculos en atari, y Blanco 2 intenta escapar.

¿Puede Negro capturar al grupo blanco? ¿Qué maniobras puede intentar?



PROBLEMA 1

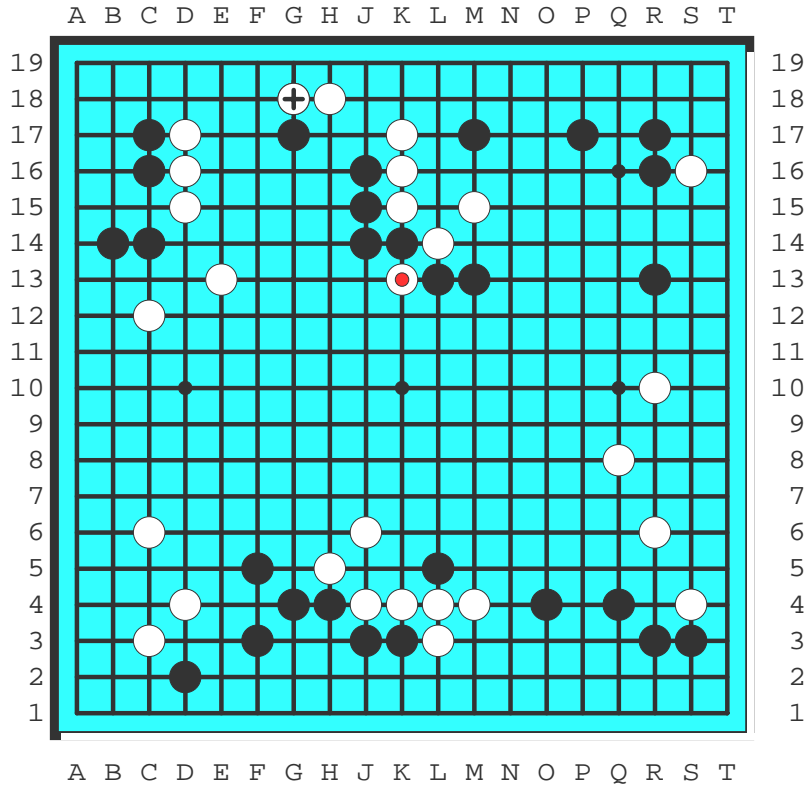
Problema 2.

El diagrama de la página siguiente también corresponde a un partido real. Blanco acaba de hacer la jugada marcada con cruz. ¿Puede Negro capturar la piedra blanca marcada con círculo? ¿Qué maniobras puede intentar?

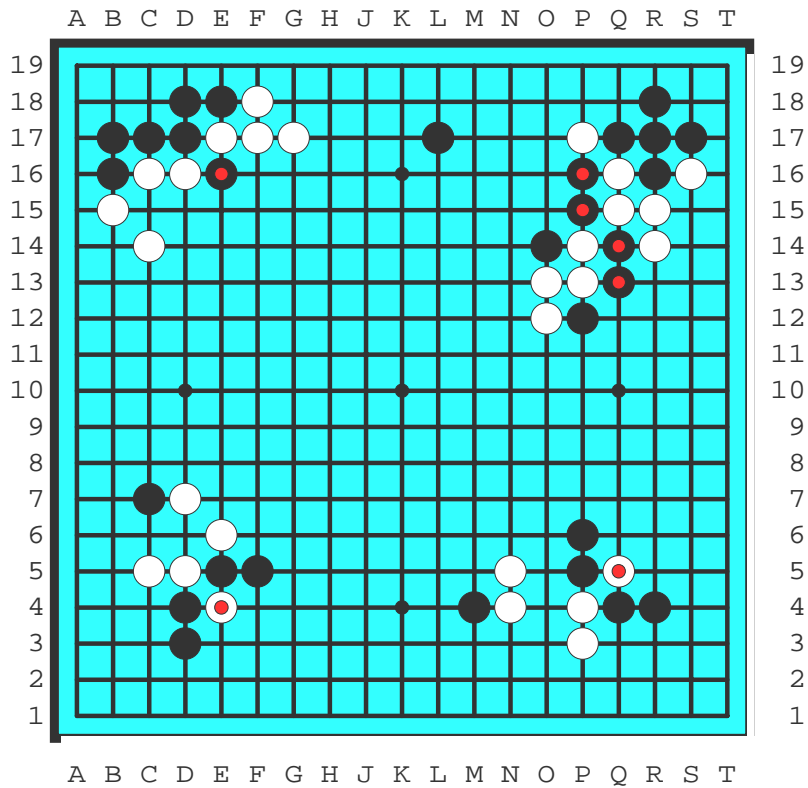
Problema 3.

La posición del diagrama (página siguiente) debe considerarse como 4 situaciones distintas, una para cada rincón. No está tomada de un partido real sino que en cada sector se presentan posiciones que corresponden a variantes de joseki, o sea secuencias que han sido estudiadas y que normalmente producen un desarrollo parejo del juego.

- a) En el sector superior derecho, Blanco tiene la posibilidad de capturar alguno de los dos grupos de dos piedras marcadas con círculos mediante maniobras de shicho. Confirme que en la posición del diagrama ambos shichos son factibles. Suponiendo que es el turno de Negro, ¿qué jugada defiende contra ambas amenazas a la vez?
- b) En el sector inferior derecho, Negro quiere asegurar la captura de la piedra marcada con círculo. ¿Cuál es la jugada más adecuada para capturar?
- c) En el sector inferior izquierdo, nuevamente Negro quiere capturar la piedra marcada. ¿Cuál es la jugada más adecuada en este caso?
- d) En el sector superior izquierdo, ahora es Blanco el que quiere capturar la piedra marcada. Entre las distintas posibilidades de captura, ¿cuál es la más adecuada?



PROBLEMA 2

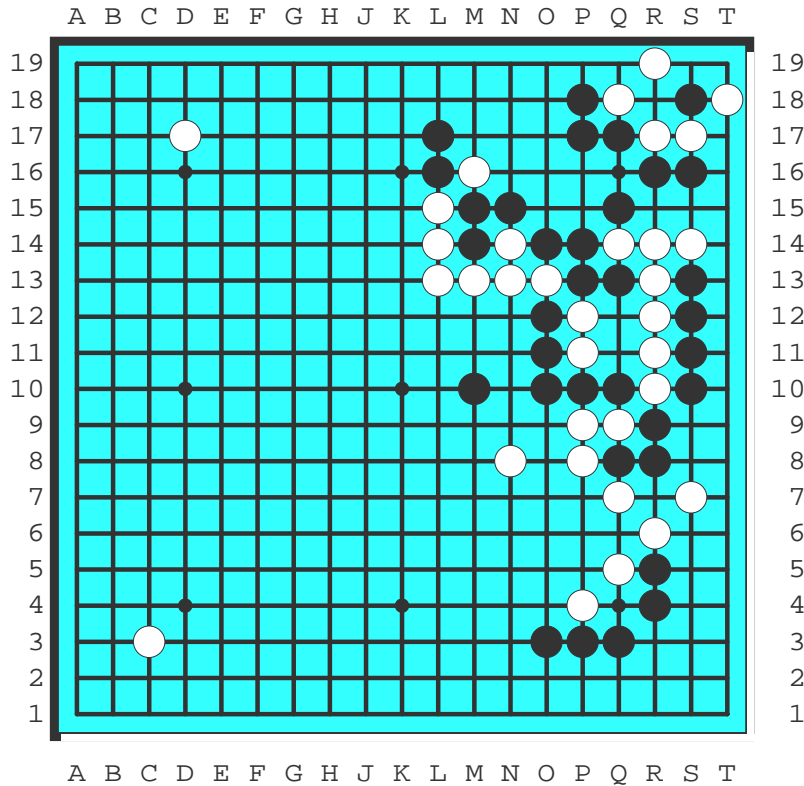


PROBLEMA 3

Problema 4.

El diagrama muestra una posición hipotética. Sobre el borde derecho hay un grupo negro y uno blanco envueltos en un ataque recíproco.

Es el turno de Blanco. ¿Cómo debe jugar? Tenga en cuenta que en los alrededores del foco de la pelea hay varias situaciones que hay que considerar para desarrollar un juego preciso que garantice el éxito de la maniobra. Este es un caso de semeai más complicado que los que vimos más arriba.



PROBLEMA 4

Técnicas de captura de piedras. (4)

En este artículo veremos las soluciones de los problemas planteados en el artículo anterior ("Técnicas de captura de piedras - 3"). El desarrollo de las soluciones nos dará la posibilidad de afianzar los conceptos vistos en ese artículo y profundizar en distintos aspectos relacionados con los mismos.

Problema 1.

La posición del diagrama está tomada de un partido real. Negro 1 coloca al grupo marcado con círculos en atari, y Blanco 2 intenta escapar.

¿Puede Negro capturar al grupo blanco? ¿Qué maniobras puede intentar?

En el **diagrama 1** vemos en primer lugar una maniobra *que no funciona*. La jugada Negro 1 intenta una captura por *geta*, pero Blanco empuja con su jugada 2 y si bien Negro 3 es atari, Blanco sale del mismo capturando en 4, *colocando una piedra negra en atari*. Negro no tiene tiempo de dar atari en A y el grupo blanco logra escapar.

Otra maniobra que se podría intentar es un *shicho* con Negro A en lugar de 1, pero luego de Blanco 2 y Negro 3, nuevamente Blanco captura en 4 y el efecto es el mismo: el grupo escapa.

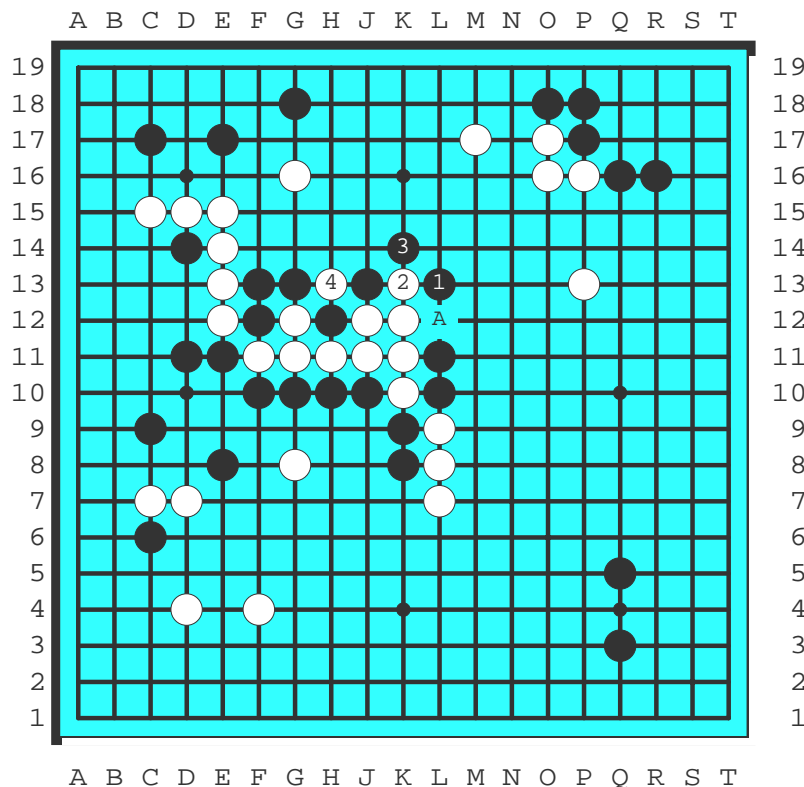


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 2** (página siguiente) se muestra la tercera opción. El atari de Negro 1 establece otro *shicho*, y este *sí funciona*. Luego de Blanco 2 y 4, Negro 5 es atari, y ahora una jugada blanca en A capturando una piedra no salva su grupo porque a continuación Negro jugaría en 6 colocando a todo el grupo en atari y Blanco no tendría salida.

Entonces Blanco sigue saliendo con la jugada 6 y subsiguientes, pero Negro lo persigue con sucesivos ataris en una maniobra de escalera.

En el sector superior derecho, las tres piedras marcadas con círculos están en el camino de la escalera, pero curiosamente Negro **continúa la persecución a todo el grupo** con los ataris de Negro 15 y 17.

La maniobra sigue en dirección al borde derecho, y luego de Negro 25, una vez más una jugada blanca en A es respondida con el atari de Negro B, mientras que seguir hacia el borde con Blanco B tampoco sirve por razones obvias.

Por lo tanto, *el grupo blanco es capturado*. La presencia de piedras blancas en el sector superior derecho daba la impresión de que sería imposible una maniobra de shicho, pero un análisis cuidadoso demostró que había un camino posible de persecución.

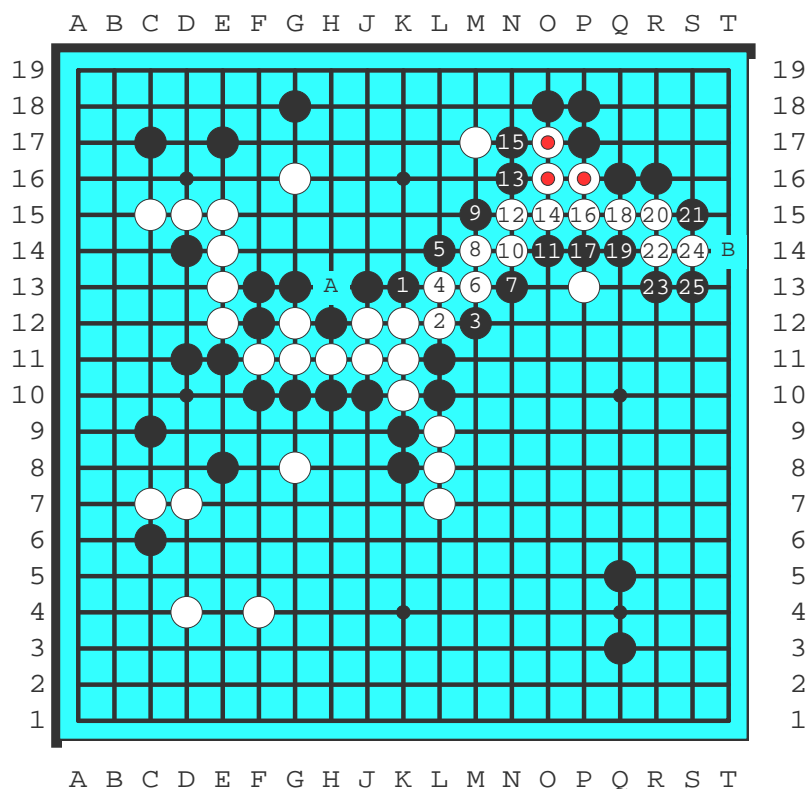


DIAGRAMA 2

El ejemplo anterior está tomado del primer partido del match por el título *Honinbo* (uno de los más importantes de Japón) del año 2000. Con negras jugaba Cho Sonjin, quien defendía el título, y con blancas el retador O Meien, ambos de categoría 9-dan profesional.

O Meien no había verificado la posibilidad de una escalera, y cuando Cho jugó Negro 1 recién cayó en la cuenta de su error y se vio obligado a abandonar, ya que su grupo estaba capturado.

De esta manera perdió la primera de un match pactado a 7 partidas, pero lejos de desmoralizarse se recuperó en las siguientes y terminó ganando por 4 a 2. El proverbio dice: *si no entiende el shicho no juegue al Go*, pero éste sería un contraejemplo porque pese a perder un partido por "no entender el shicho", O Meien logró ganar luego uno de los más importantes títulos del circuito profesional.

Problema 2.

El diagrama de la página siguiente también corresponde a un partido real. Blanco acaba de hacer la jugada marcada con cruz. ¿Puede Negro capturar la piedra blanca marcada con círculo? ¿Qué maniobras puede intentar?

A partir de la página siguiente se muestran los diagramas y las correspondientes explicaciones.

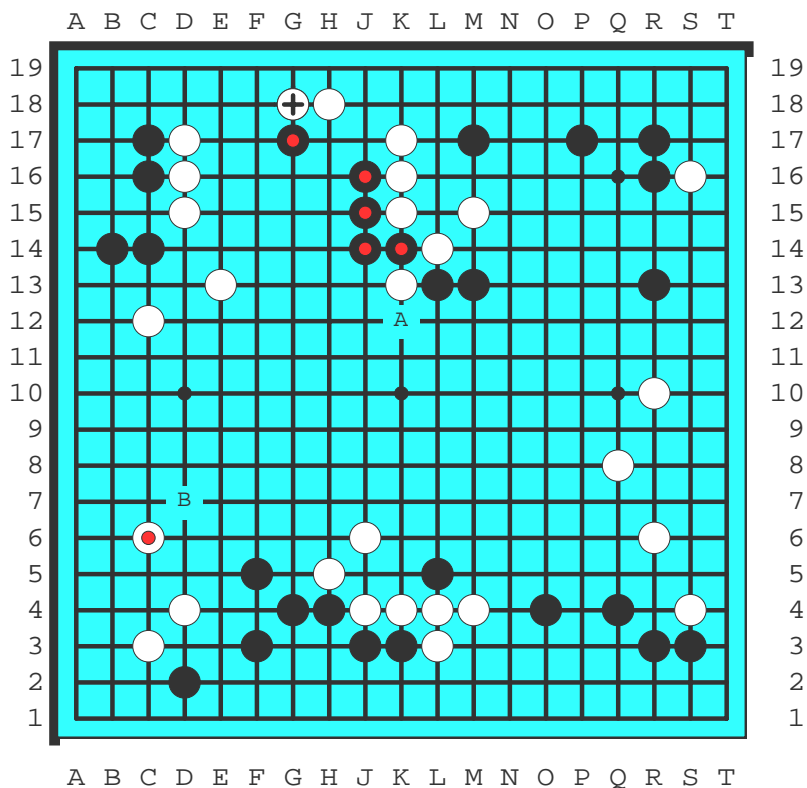


DIAGRAMA 3

En el **diagrama 3** vemos que una maniobra de escalera comenzando con Negro A va a parar a la piedra blanca marcada con círculo.

Una primera posibilidad a considerar sería jugar Negro B presionando sobre las piedras blancas del rincón inferior izquierdo. Si Blanco contesta a esa jugada, la presencia de la piedra negra de B hace que la escalera sea factible. Sin embargo, es posible que ante Negro B, Blanco responda simplemente en A atacando severamente al grupo negro marcado con círculos. Si bien Negro tomaría la iniciativa en el sector inferior izquierdo, la ventaja que toma Blanco en el centro es muy grande.

En el **diagrama 4** (página siguiente) vemos la solución al problema. La jugada **Negro 3 produce un giro en la persecución**, y debido a la presencia de la piedra negra marcada con círculo, la jugada Negro 9 asegura la captura del grupo blanco mediante una "escalera floja".

El caso que acabamos de ver corresponde a una partida que jugué con piedras negras contra Uyama, el campeón de Brasil de categoría 7-dan amateur, por el Torneo Iberoamericano del año 2000. Uyama creyó que yo estaba realizando un sacrificio de las 4 piedras del sector superior central y no analizó la posibilidad de la jugada Negro 9. La captura del grupo blanco resultó decisiva y el resultado final fue una victoria de Negro por 9,5 puntos.

Los casos de los problemas 1 y 2 muestran que aún los jugadores más fuertes pueden cometer errores en la apreciación y análisis de secuencias de captura de piedras. Esto puede servir quizás como consuelo y a la vez como estímulo para el estudio de las distintas técnicas y la intención de aplicarlas en los propios partidos partiendo de cuidadosos análisis.

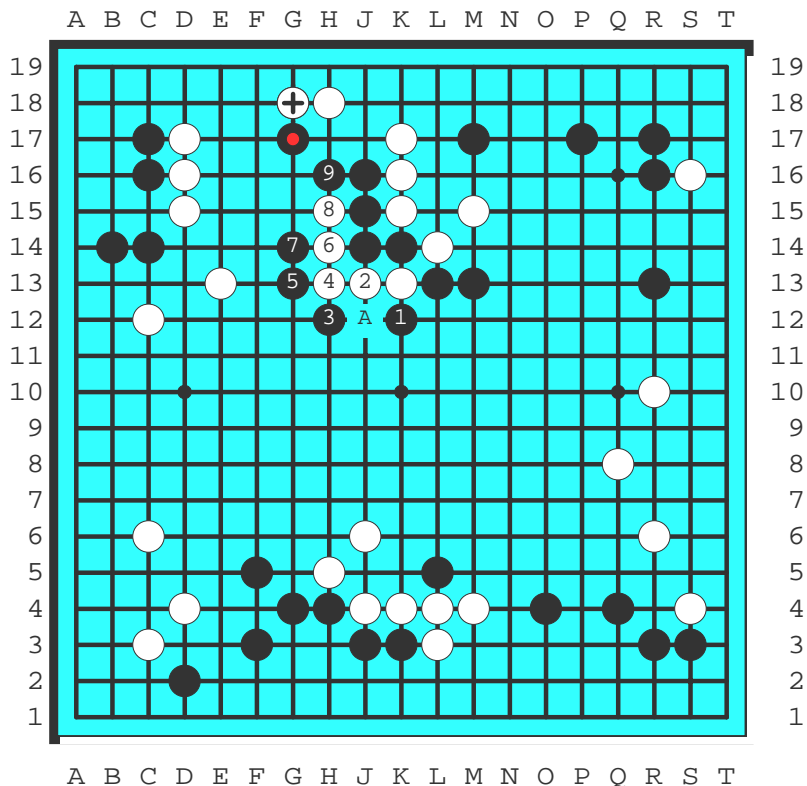


DIAGRAMA 4

Problema 3.

La posición del diagrama (página siguiente) debe considerarse como 4 situaciones distintas, una para cada rincón. No está tomada de un partido real sino que en cada sector se presentan posiciones que corresponden a variantes de joseki, o sea secuencias que han sido estudiadas y que normalmente producen un desarrollo parejo del juego.

- En el sector superior derecho, Blanco tiene la posibilidad de capturar alguno de los dos grupos de dos piedras marcadas con círculos mediante maniobras de shicho. Confirme que en la posición del diagrama ambos shichos son factibles. Suponiendo que es el turno de Negro, ¿qué jugada defiende contra ambas amenazas a la vez?
- En el sector inferior derecho, Negro quiere asegurar la captura de la piedra marcada con círculo. ¿Cuál es la jugada más adecuada para capturar?
- En el sector inferior izquierdo, nuevamente Negro quiere capturar la piedra marcada. ¿Cuál es la jugada más adecuada en este caso?
- En el sector superior izquierdo, ahora es Blanco el que quiere capturar la piedra marcada. Entre las distintas posibilidades de captura, ¿cuál es la más adecuada?

En el **diagrama 5** de la página siguiente se muestran las respuestas correctas.

- En el sector superior izquierdo, Negro 1 es la jugada que **se interpone en el camino de las dos escaleras posibles** al mismo tiempo. Analizaremos esto más adelante.
- En el rincón inferior derecho, Negro 1 es la manera más adecuada de capturar la piedra blanca marcada. Con este **geta**, Negro se desarrolla sobre el borde al mismo tiempo que captura la piedra.
- En cambio, en el rincón inferior izquierdo la disposición de las piedras blancas es diferente y ahora es Negro 1 la jugada más adecuada. En este caso se aplica la técnica de **shicho**, que permite contener más firmemente a la piedra blanca. Invito al lector a reflexionar sobre las diferencias entre ambas posiciones, que justifican distintas jugadas para capturar en cada caso.
- En el rincón superior izquierdo, Blanco 1 es la jugada que **captura más firmemente a la piedra marcada**. Si Negro juega en A, Blanco B lo captura mediante un **geta**.

En el rincón superior derecho, Blanco desiste de capturar las piedras mediante shicho e inicia una maniobra envolvente a partir de Blanco 2. Negro captura la piedra marcada con triángulo, donde conecta con su jugada 7. Con Blanco 8 continúa la maniobra envolvente, y mientras Negro atrapa 5 piedras más, Blanco establece una posición en el centro con Blanco 14. Un resultado quizás inesperado para una posición en la que parecía que al menos un grupo negro sería capturado.

En el rincón inferior derecho, luego de Negro 1 sigue Blanco 2, que inmoviliza la piedra negra marcada con círculo y establece una posición segura sobre el borde inferior.

En el rincón inferior izquierdo, luego de Negro 1 continúa Blanco 2 atrapando a la piedra negra marcada. Negro se desarrolla sobre el borde inferior y blanco sobre el borde izquierdo.

En el rincón superior izquierdo, luego de Blanco 1 la piedra negra no puede ser rescatada. Dejo al lector la confirmación de esto como ejercicio, o bien remito al artículo "Técnicas de captura - 2" problema 2, diagramas 12 y 13, donde se muestra la secuencia completa de captura. La única posibilidad que le queda a Negro en ese sector es amenazar el rescate de la piedra con una jugada como Negro A, que podría colaborar en alguna lucha que se desarrolle en el entorno.

En el **diagrama 7** se muestran en el sector superior derecho las dos escaleras que amenaza Blanco. En la parte superior Blanco 1 coloca a las dos piedras en atari y la conexión de Negro 2 no impide la maniobra de shicho con Blanco 3 y 5. En la parte derecha, Blanco 1 pone en atari a las dos piedras, que son perseguidas hasta el borde derecho; la captura de Negro 10 no impide que luego de Blanco 11, Negro 12 (conecta en 1) y Blanco 13 se produzca una nueva escalera que se dirige hacia el borde inferior.

Como ejercicio para el lector dejo la confirmación de que en la posición del diagrama ambas escaleras funcionan y los grupos negros son capturados. Sin embargo, *¡obsérvese que la presencia de una piedra negra en A quiebra ambos shichos!*

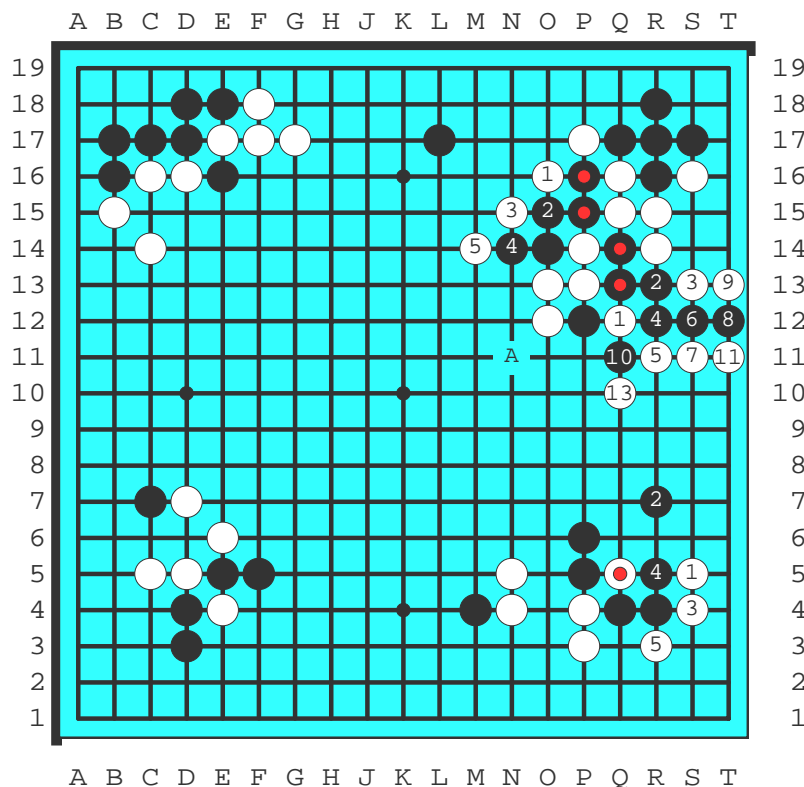


DIAGRAMA 7

En el rincón inferior derecho, si blanco juega primero inicia una maniobra con Blanco 1, aprovechando la presencia de la piedra marcada. Negro logra capturar la misma con Negro 2 y 4, pero *Blanco mientras tanto toma el rincón con 3 y 5.*

En la secuencia anterior, si Negro juega 2 directamente en 4 poniendo en atari a la piedra marcada, Blanco simplemente defiende saliendo del atari, y la presencia de la piedra blanca de 1 impide la captura de las dos piedras. En cambio, luego de Negro 2, Blanco no puede conectar en 4 porque Negro jugaría en 3 y el ataque recíproco que se produce lo gana Negro porque tiene espacio en el rincón para aumentar sus libertades.

Pasando al **diagrama 8**, vemos en el rincón superior izquierdo otra forma de capturar la piedra negra marcada, atrapándola en una red con Blanco 1. Esta manera es menos adecuada que la que se muestra en la solución correcta, porque *contiene menos firmemente a la piedra negra* y da mayores posibilidades de especular con jugadas en el entorno. Nótese que una jugada como Negro A amenazaría rescatar la piedra marcada.

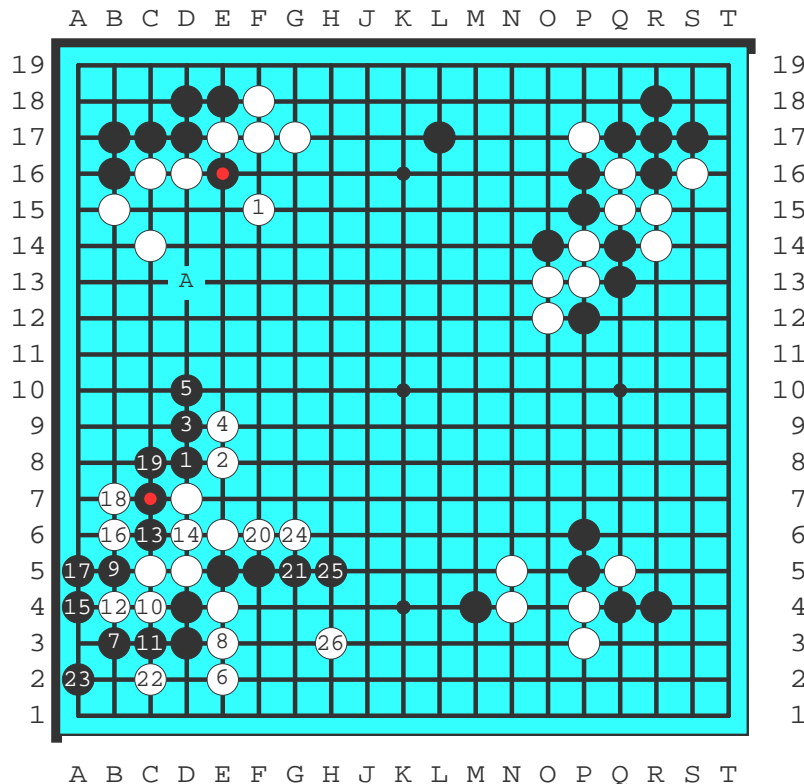


DIAGRAMA 8

En la parte inferior del diagrama vemos una secuencia en la que *Negro decide no capturar la piedra blanca* sino salvar la propia. La jugada Negro 1 moviliza la piedra marcada con círculo. Blanco empuja con 2 y 4 y a continuación inicia operaciones en el borde inferior con Blanco 6.

Nótese la similitud entre esta jugada Blanco 6 y la jugada Blanco 1 en el rincón inferior derecho del diagrama anterior. Nuevamente, Negro no puede salir con atari en 8 porque eso ayudaría a la piedra blanca a escapar.

Lo que hace Negro es jugar Negro 7 en el rincón, preparando una conexión con sus piedras del borde izquierdo. Una vez que Blanco conecta en 8, Negro efectiviza la conexión con Negro 9. La secuencia que va desde Blanco 10 hasta Negro 19 es forzada, y a continuación Blanco empuja con 20 para evitar un atari en ese punto.

Nótese el intercambio Blanco 22 por Negro 23. Aprovechando la presencia de las piedras de 16 y 18 Blanco ataca en el rincón, pero la jugada Negro 23 asegura que gana el *semeai* por una jugada, tal como puede verificar el lector.

Por último, Blanco empuja una vez más en el centro con Blanco 24 y se establece en el borde inferior con Blanco 26.

Toda la secuencia constituye un *joseki*, que muestro aquí a modo de ilustración, para ver que Negro tenía otras alternativas a capturar la piedra.

Problema 4.

El diagrama muestra una posición hipotética. Sobre el borde derecho hay un grupo negro y uno blanco envueltos en un ataque recíproco.

Es el turno de Blanco. ¿Cómo debe jugar? Tenga en cuenta que en los alrededores del foco de la pelea hay varias situaciones que hay que considerar para desarrollar un juego preciso que garantice el éxito de la maniobra. Este es un caso de semeai más complicado que los que vimos más arriba.

En el **diagrama 9** se muestra la respuesta correcta. En primer lugar Blanco desciende (en japonés *sagar*) hasta el borde con Blanco 1, que amenaza conectar con sus piedras del rincón. Negro impide esto jugando en 2, tapando de paso una libertad.

A continuación, la jugada Blanco 3 es clave para ganar el semeai. A través de este **sacrificio de una piedra** Blanco logra disminuir las libertades del grupo negro y toma la delantera en la carrera para capturar.

Después de Blanco 7, la jugada Negro 8 coloca dos piedras en atari, pero Blanco las entrega porque no participan del foco de la pelea. Blanco 9 coloca 4 piedras en atari, Negro 10 conecta en 3 y con Blanco 11 queda claro que Blanco gana el semeai por una jugada.

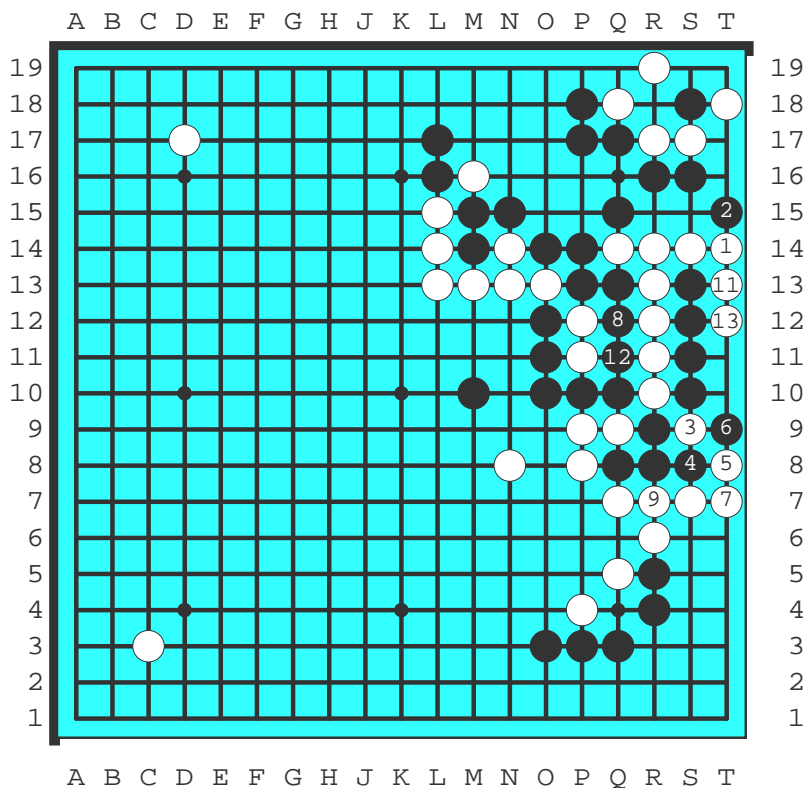


DIAGRAMA 9

En el diagrama anterior podemos observar varios conceptos relacionados con las situaciones de ataque recíproco:

- **Trate de aumentar el número de libertades del propio grupo.** Blanco aplica este criterio con su jugada en 1, que como veremos enseguida es muy importante.
- **Sacrifique piedras para disminuir las libertades del grupo rival.** Es lo que hace Blanco con su jugada 3, que también es muy importante.
- **Distinga las piedras importantes de las que no lo son.** Con su jugada 9 Blanco se concentra en el foco de la pelea y entrega dos piedras que no son esenciales en el semeai. Con esto asegura que su grupo queda con más libertades.

En el **diagrama 10** vemos un juego incorrecto por parte de Blanco. Su jugada en 1 se apura a tapar una libertad del grupo, pero luego del intercambio Negro 2 por Blanco 3 la jugada Negro 4 evita el sacrificio en ese punto.

Si ahora contamos las libertades de ambos grupos, vemos que el blanco tiene 5 mientras que el negro tiene 6. Por lo tanto, pese a que es el turno de Blanco, él pierde el semeai por una jugada. El lector puede continuar la secuencia hasta el final y verificarlo.

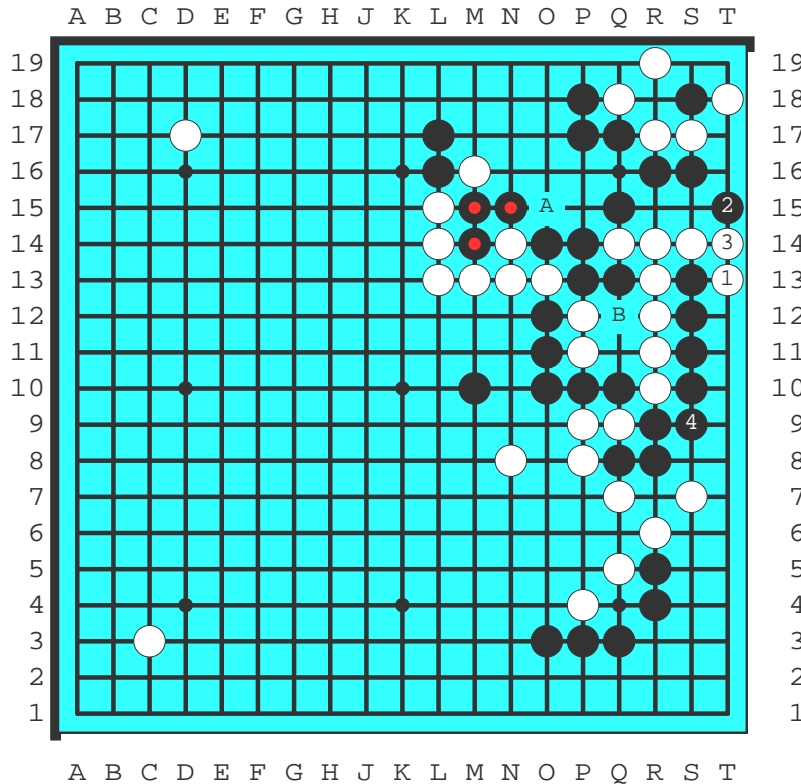


DIAGRAMA 10

En el mismo diagrama, nótese que una jugada blanca en A colocaría en atari a las tres piedras negras marcadas con círculos. Si Negro las defiende, Blanco puede poner en atari a 4 piedras negras que al ser capturadas salvan al grupo blanco del borde.

Sin embargo, si Blanco juega en A con su jugada 1 por ejemplo, Negro responde en B tomando la delantera en el semeai al mismo tiempo que evita la captura de esas 4 piedras. Blanco podría a continuación capturar las tres piedras marcadas con círculos, pero éstas no participan del ataque recíproco que se desarrolla en el borde derecho y su pérdida le afecta poco a Negro, teniendo en cuenta que con su jugada en B logra capturar a todo el grupo del borde.

Vemos entonces que una jugada blanca en A intenta un *ataque sucesivo que no funciona*, porque logra capturar unas piedras que son poco importantes comparando con la pelea mayor que se produce sobre el borde.

Por otra parte, volviendo al **diagrama 9**, obsérvese que el *sagari* de 1 era importante porque si jugaba directamente Blanco 3, después de la secuencia hasta Blanco 7 una jugada negra en 11 amenazaría simultáneamente hacer dos ojos en el borde o conectar con sus piedras del rincón. En cambio, con el intercambio de Blanco 1 por Negro 2 ya hecho, Blanco puede sacrificar tranquilamente su piedra en 3 porque ahora Negro no tiene la opción de la conexión por el borde.

Sin embargo, ¿qué pasa si Negro se niega a "obedecer órdenes" cuando Blanco juega el *sagari* de 1?

Veamos esto en el diagrama siguiente.

En el **diagrama 11** vemos que ante Blanco 1, Negro no impide la conexión con el rincón sino que juega en 2 para evitar el sacrificio en ese punto.

Blanco entonces avanza en el rincón con Blanco 3, aumentando de este modo las libertades de su grupo. Sin embargo, como con esta jugada no asegura los dos ojos, el *semeai* continúa.

Negro sacrifica una piedra en 4 para disminuir el número de libertades del grupo blanco y a continuación evita la formación de dos ojos con Negro 6.

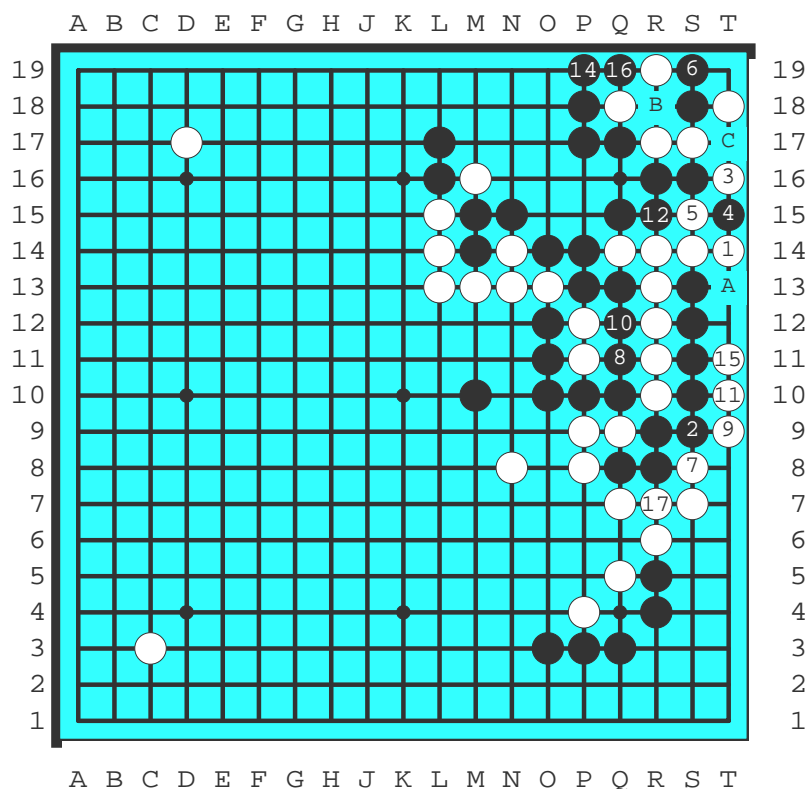


DIAGRAMA 11

Con Blanco 7, 9 y 11 y con Negro 8, 10 y 12 ambos bandos continúan el *semeai aplicando el criterio de tapar las libertades exteriores*. Blanco 13 conecta en 4 por la amenaza de un atari en A.

A continuación Negro sigue jugando por afuera, porque si jugara en A estaría tapando una libertad común. Por lo tanto continúa Negro 14 y 16, mientras Blanco sigue tapando libertades del grupo negro con sus jugadas 15 y 17.

Si ahora Negro captura dos piedras jugando en B, Blanco no conectará en C las otras dos piedras que quedan en atari, sino que simplemente jugará en A ganando el *semeai*.

En cambio, si ante Blanco 15 Negro intercambiaba una jugada en A por otra blanca en C, después de Negro 16 la jugada 17 sería atari y la captura de dos piedras en B no llega a tiempo porque Blanco captura primero.

Como puede observarse, las piedras blancas del rincón terminan siendo capturadas, pero su función fue la de aumentar las libertades del grupo, o bien la cantidad de jugadas necesarias para ser capturado y de esa manera ganar la pelea.

Invito a releer los conceptos mencionados al pie del **diagrama 9** y considerar cómo entran en juego en el ejemplo que acabamos de ver. Obsérvese también cómo distintas técnicas tales como el sacrificio de piedras, ataques simultáneos o sucesivos y ataques recíprocos están relacionadas.

Técnicas de captura de piedras. (5)

Desarrollaremos aquí algunas consideraciones estratégicas que se relacionan con la captura de piedras. Las técnicas que hemos visto en los artículos "*Técnicas de captura de piedras 1 a 4*" resuelven situaciones tácticas, pero éstas responden a un planteo estratégico más abarcativo de todo el tablero.

Es posible que uno tenga éxito en capturar un grupo, pero quizás la importancia del mismo no justificaba embarcarse en la maniobra. También es posible que un grupo propio resulte capturado, pero uno obtenga compensaciones de otro tipo que permiten mantener el juego equilibrado.

Entonces, es importante conocer y aplicar los **conceptos estratégicos**. En este artículo haremos un estudio de uno de estos conceptos relacionándolo con situaciones de captura.

El concepto de miai.

En el desarrollo de un partido se dan situaciones en las que aparecen dos puntos que están relacionados de manera tal que si un bando ocupa uno de ellos, el otro puede (o debe) ocupar el otro, manteniendo el equilibrio relativo.

La situación que presenta estas características se denomina **miai**, y los puntos que satisfacen esa condición se llaman **puntos de miai**. Veamos algunos ejemplos.

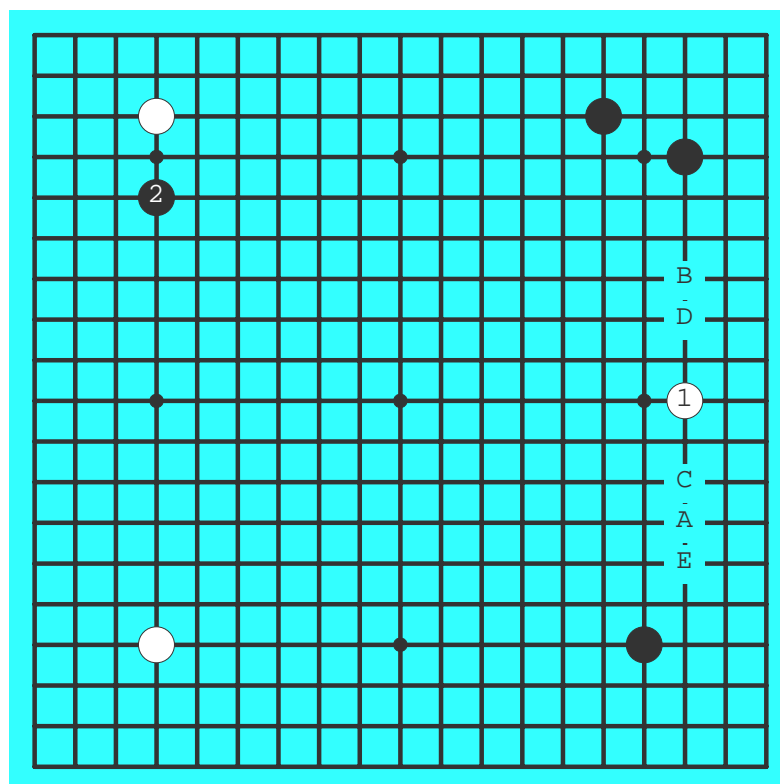


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 1** vemos una apertura convencional. Blanco entra en el borde derecho con su jugada 1 para evitar que Negro tome control del mismo con una jugada propia en ese punto.

Se produce entonces una situación de *miai*, porque Blanco puede extenderse desde su piedra de 1 a los puntos **A** ó **B** según el caso. Si Negro presiona desde abajo con una jugada en A ó C, Blanco responde en B estableciéndose en la parte superior del borde derecho.

En cambio, si Negro presiona desde arriba con una jugada en D, Blanco se extiende hacia la parte inferior del borde con una jugada en A ó E.

Decimos que **A** y **B** son *puntos de miai*. En este caso, Negro no tiene apuro por presionar desde uno u otro lado porque todavía no decide qué sector del tablero le convendrá enfatizar. Entonces toma otro punto grande con su jugada Negro 2, dejando para más adelante la decisión.

En el ejemplo que acabamos de ver, los puntos de miai se encuentran en una **situación de equilibrio**. El equilibrio puede ser estable y la posición puede quedar para ser resuelta más adelante. En otros casos hay urgencia para tomar uno u otro de los puntos de miai y la situación se resuelve rápidamente.

Veamos ahora una situación de miai que involucra captura de piedras.

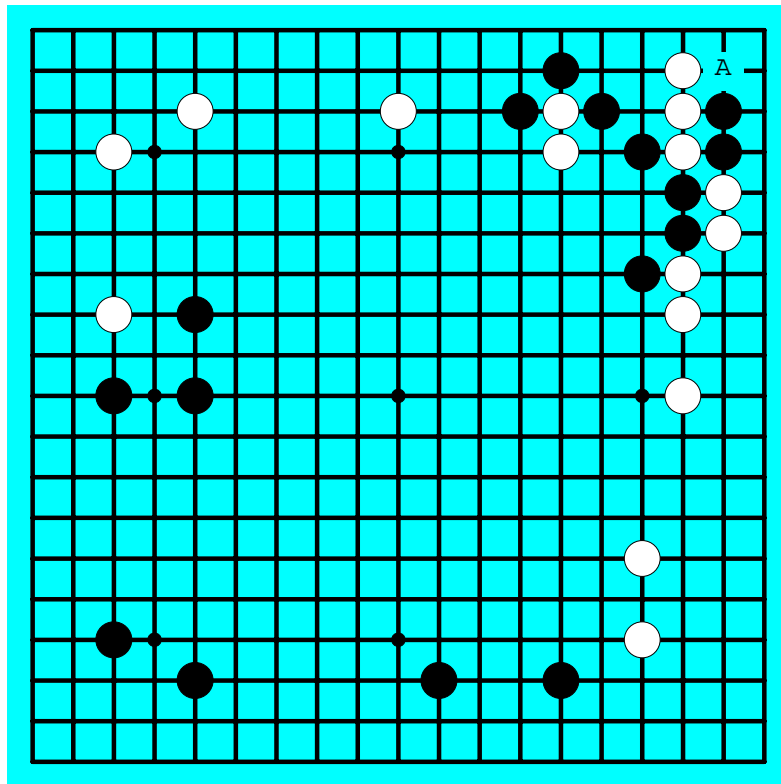


DIAGRAMA 2

En el **diagrama 2** vemos una situación de ataque recíproco en el rincón superior derecho. Es el turno de Negro; Blanco está amenazando capturar dos piedras con una jugada en A. Si Negro ocupa ese punto, su grupo pasa a tener 4 libertades contra 3 de las piedras blancas. Pero..., ¿puede jugar allí?

En el **diagrama 3** (página siguiente) vemos qué sucede a continuación. Blanco realiza una serie de ataris sucesivos con sus jugadas 2, 4 y 6. Por último termina capturando la piedra marcada con círculo y al hacerlo salva su grupo y automáticamente las tres piedras negras del rincón quedan capturadas.

Negro debe buscar otra alternativa.

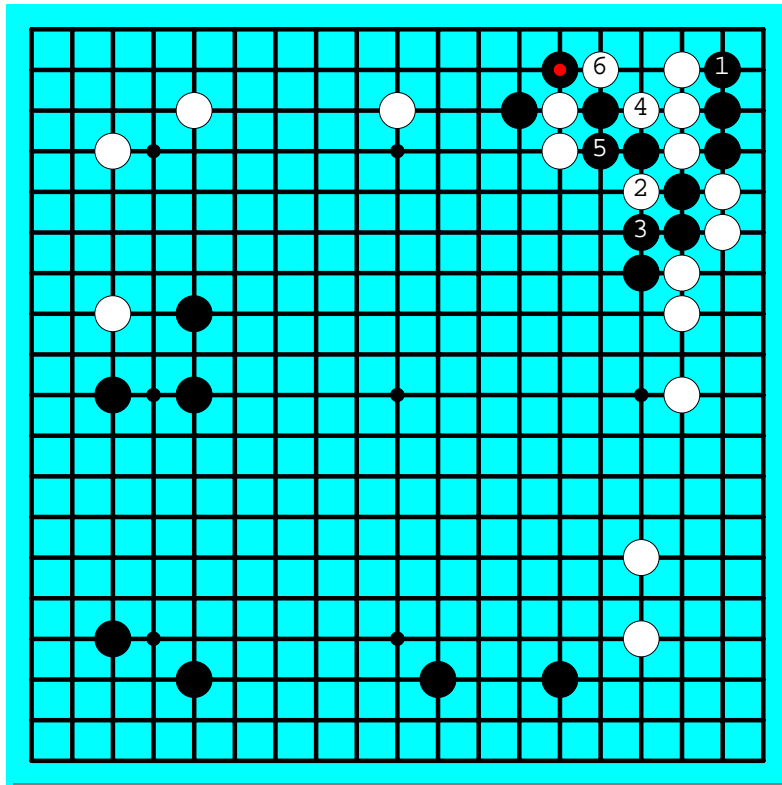


DIAGRAMA 3

En el **diagrama 4** vemos que Negro ataca dos piedras blancas con su jugada 1. Luego de Blanco 2, la jugada Negro 3 produce una situación de *miai*.

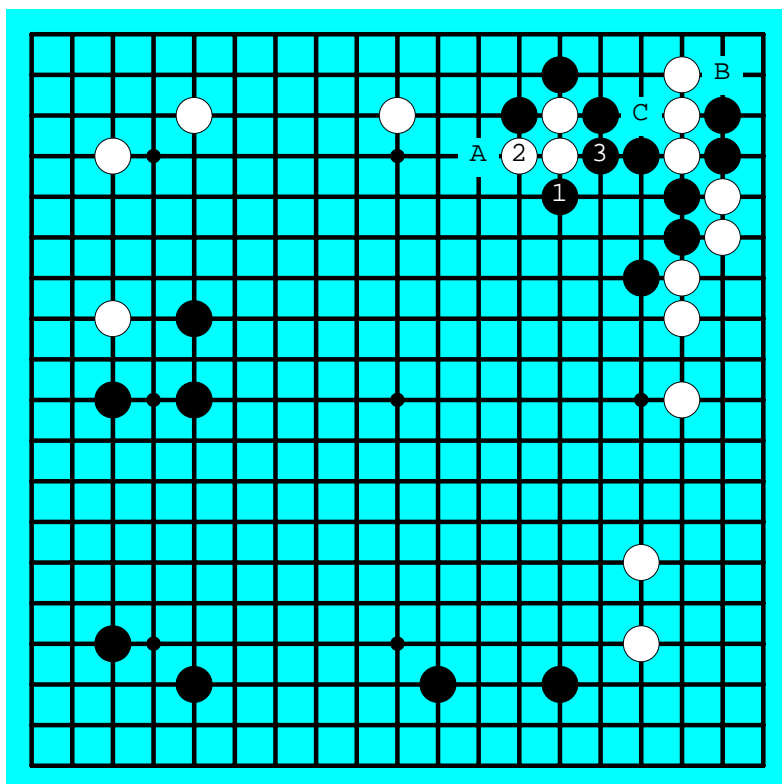


DIAGRAMA 4

Siguiendo con el **diagrama 4** (página anterior), Negro está amenazando capturar 3 piedras con *shicho* jugando en A, y permanece la jugada en B que gana el *semeai* en el rincón. Nótese que luego de Negro 3 desaparece la posibilidad de un atari en el punto C. ¿Qué hace entonces Blanco?

En el **diagrama 5** se muestra la continuación. La jugada Blanco 4 evita la captura por shicho y establece una nueva situación de *miai* entre el punto A que gana el *semeai* o el punto B que involucra la captura de una piedra negra.

Negro debe optar por uno de estos puntos y resolver la situación. ¿Cuál sería la elección del lector?

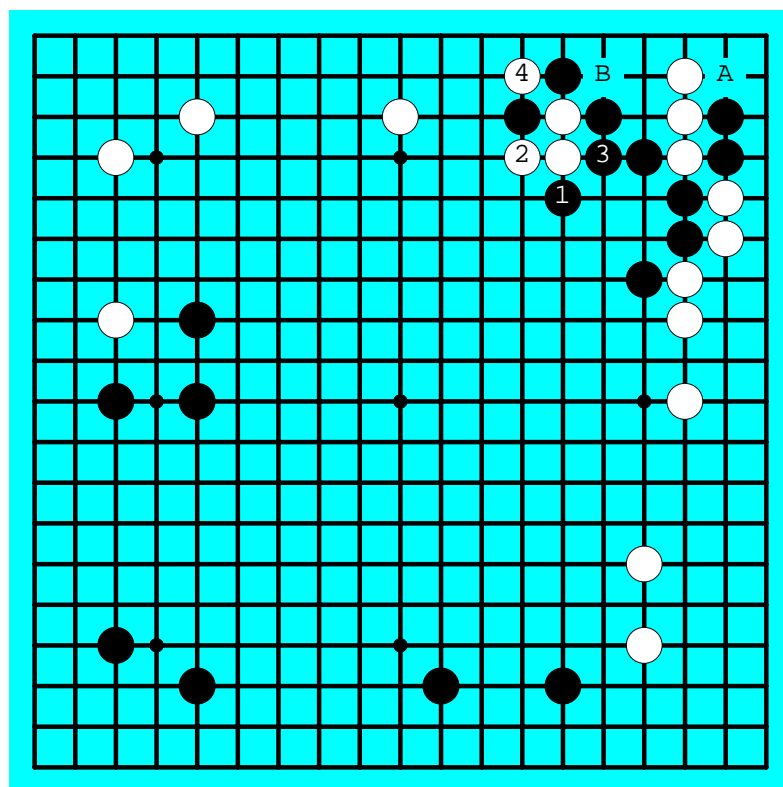


DIAGRAMA 5

El ejemplo que estamos viendo corresponde a un partido real. Fue jugado en el año 1844 entre dos jugadores prominentes de la época. Con blancas Kuwahara Shusaku, quien entonces tenía categoría 4-dan y fue uno de los genios del Go del siglo XIX, y con negras Mizutani Junsaku 6-dan. Veamos cómo avanzó el partido.

En el **diagrama 6** (página siguiente) vemos la continuación. Negro opta por defender una piedra con Negro 5 y Blanco gana el rincón con Blanco 6.

Parecería sorprendente que Negro haya preferido defender una piedra cuando en el rincón estaba en juego la captura de 3 piedras blancas y 2 piedras negras. Sin embargo, luego de Blanco 6, con la jugada en 7 Negro rescata otra piedra y vuelve a amenazar la captura por *shicho*.

Blanco defiende su grupo de tres piedras con su jugada en 8, y Negro 9 aumenta las libertades de su propio grupo asegurando de esa manera la captura de la piedra blanca de 4 en una red contra el borde.

Por último, Blanco sale hacia el centro con su grupo con la jugada Blanco 10, que produce una nueva situación de *miai* entre los puntos A y B que bloquean la salida por un lado o por el otro.

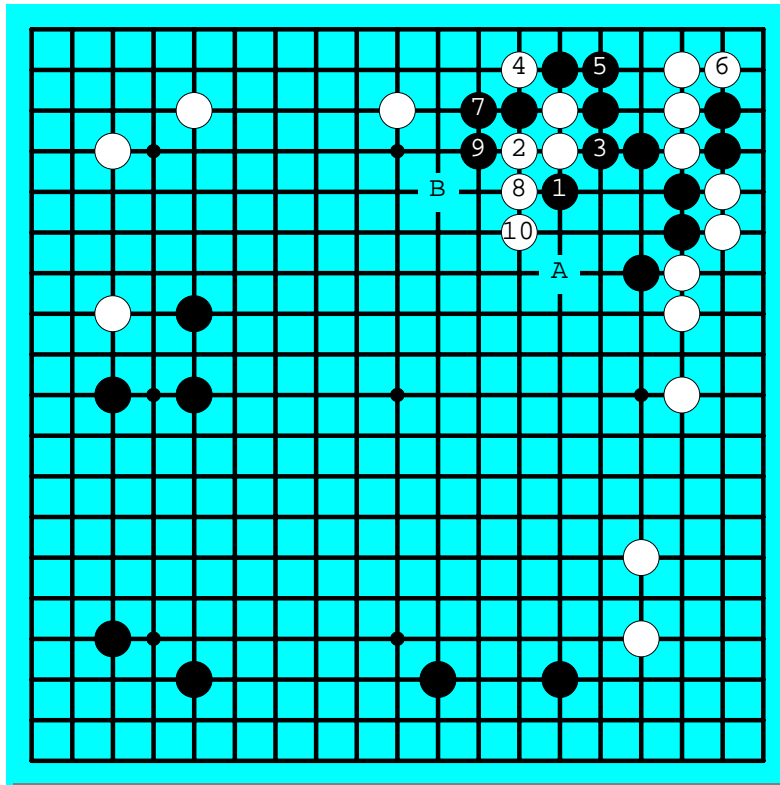


DIAGRAMA 6

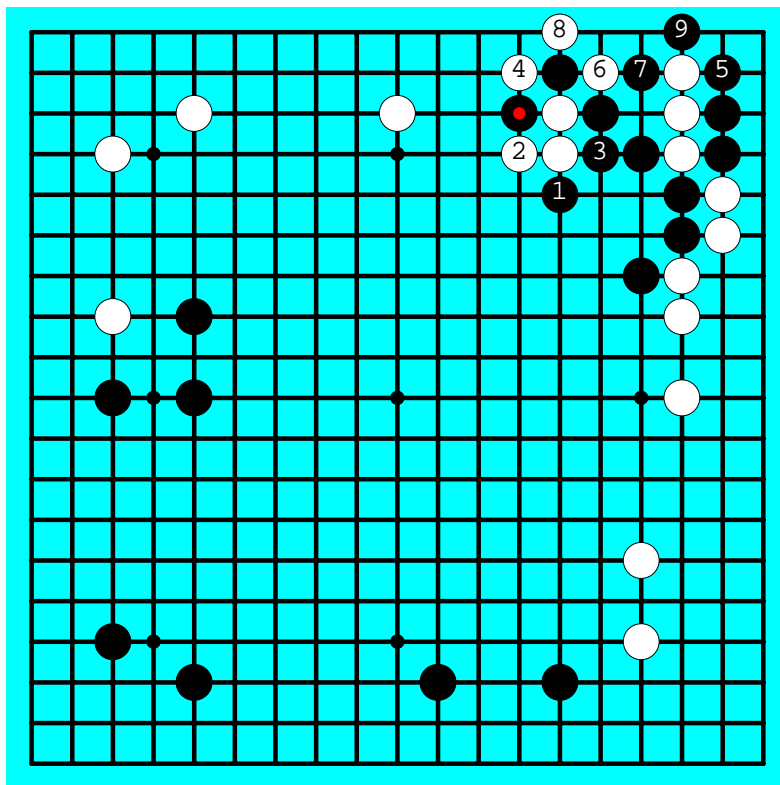


DIAGRAMA 7

En el **diagrama 7** vemos qué hubiera pasado si Negro optaba por el rincón. Si bien el valor en territorio de éste supera los 20 puntos, la captura de Blanco 6 y 8 es *sente*, y la piedra marcada con círculo queda automáticamente capturada.

El caso que acabamos de ver ilustra una situación muy común relacionada con la captura de piedras. En un partido real es habitual que ambos bandos estén disputando simultáneamente distintas cosas, ya sea porque hay dos o más sectores que se constituyen como foco de pelea o bien porque en un mismo sector pueden estar en juego objetivos diversos, tales como territorio, ataque a grupos, etcétera. En ese contexto la captura de piedras es sólo un ingrediente de una lucha mucho más abarcativa.

Si comparamos los **diagramas 6 y 7** vemos que en un caso Blanco queda con el territorio del rincón mientras que Negro toma la iniciativa en el exterior, y en el otro es Negro el que queda con el rincón pero Blanco queda con una posición muy sólida y con sente.

Pese a que en términos de territorio era muy grande la situación de ataque recíproco del rincón, en el partido Negro optó por ceder esas piedras para tomar la iniciativa.

Entonces, las situaciones de captura aparecen normalmente cuando se desarrolla una disputa en la que las piedras están en contacto y quedan grupos con posibilidad de ser capturados porque ambos bandos deben prestar atención a varios focos de pelea al mismo tiempo.

El conocimiento de las técnicas de captura es importante para sacar el máximo provecho de las situaciones tácticas que aparecen en el contexto de la pelea.

Sin embargo, esas técnicas no resuelven por sí solas la cuestión. Subsiste el importante aspecto de ***decidir cuáles piedras vale la pena capturar o defender y cuáles no desde el punto de vista estratégico.*** Esto último puede ser en muchos casos una decisión difícil de tomar que involucra consideraciones de diversa índole.

Problemas.

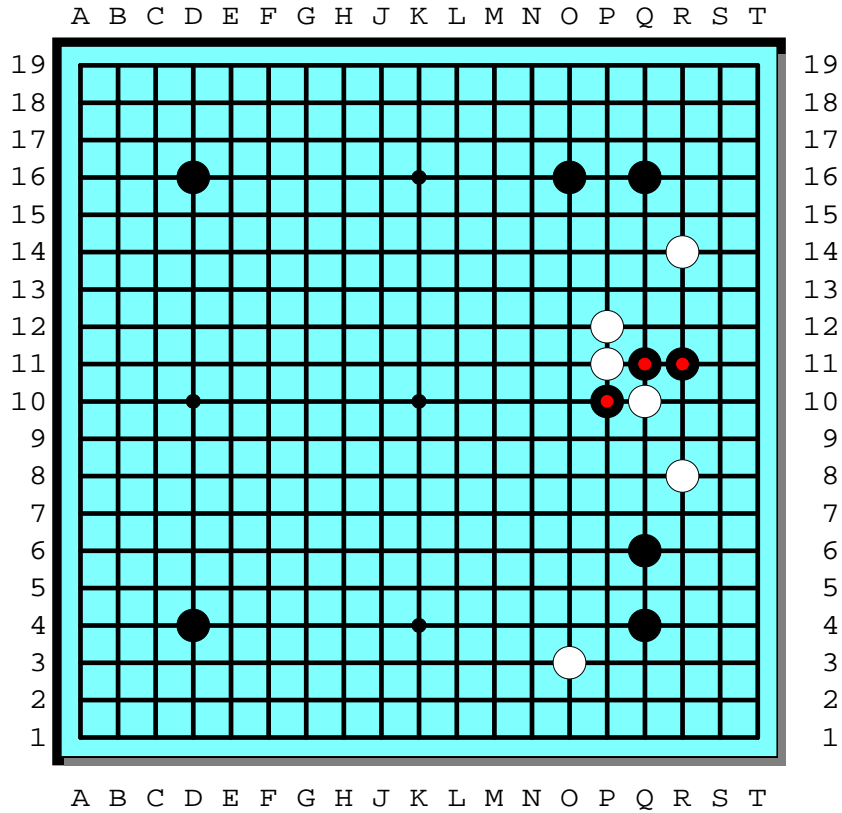
Veremos ahora algunos casos que involucran captura de piedras y consideraciones estratégicas. En las soluciones de los problemas aparecerán de un modo u otro diversas situaciones de *miai*.

Problema 1.

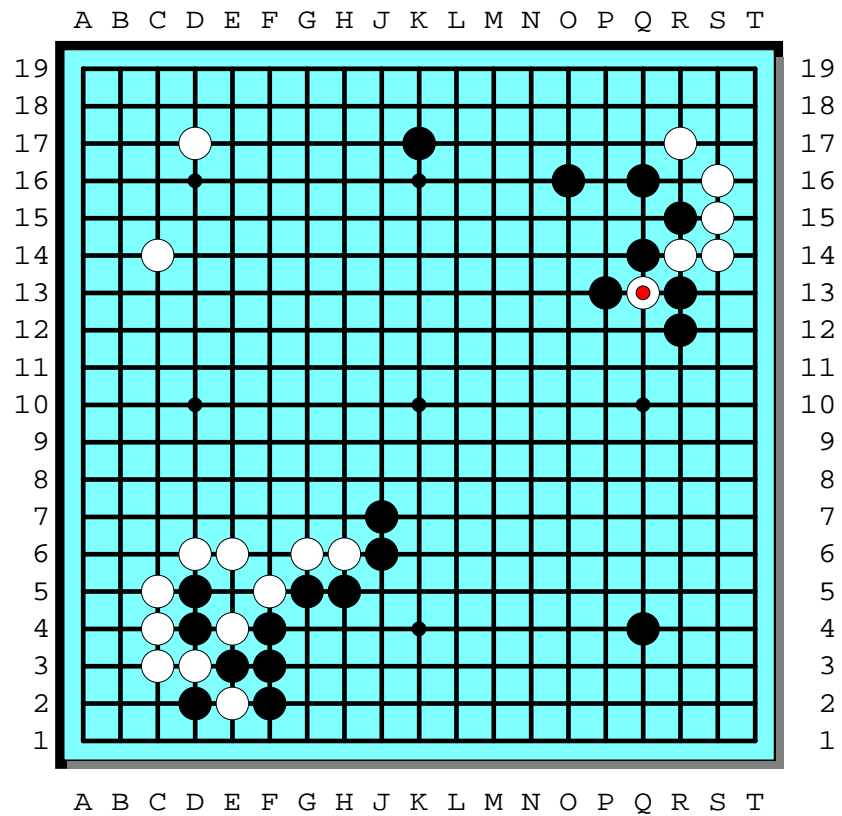
Este problema está tomado del libro 'Strategic Concepts of Go' de Yoshiaki Nagahara. Negro tiene cortados los dos grupos marcados con círculos. Para evitar su captura necesita maniobrar aprovechando la situación precaria de los grupos blancos. ¿Cómo juega Negro?

Problema 2.

*Este ejemplo está tomado del libro 'Dictionary of Basic Joseki' de Yoshio Ishida y corresponde a un partido jugado entre profesionales. La piedra blanca marcada con círculo está capturada por shicho. Sin embargo Blanco puede aprovechar esa circunstancia para tomar la iniciativa en el centro provocando una situación de *miai*. ¿Cómo juega Blanco?*



PROBLEMA 1

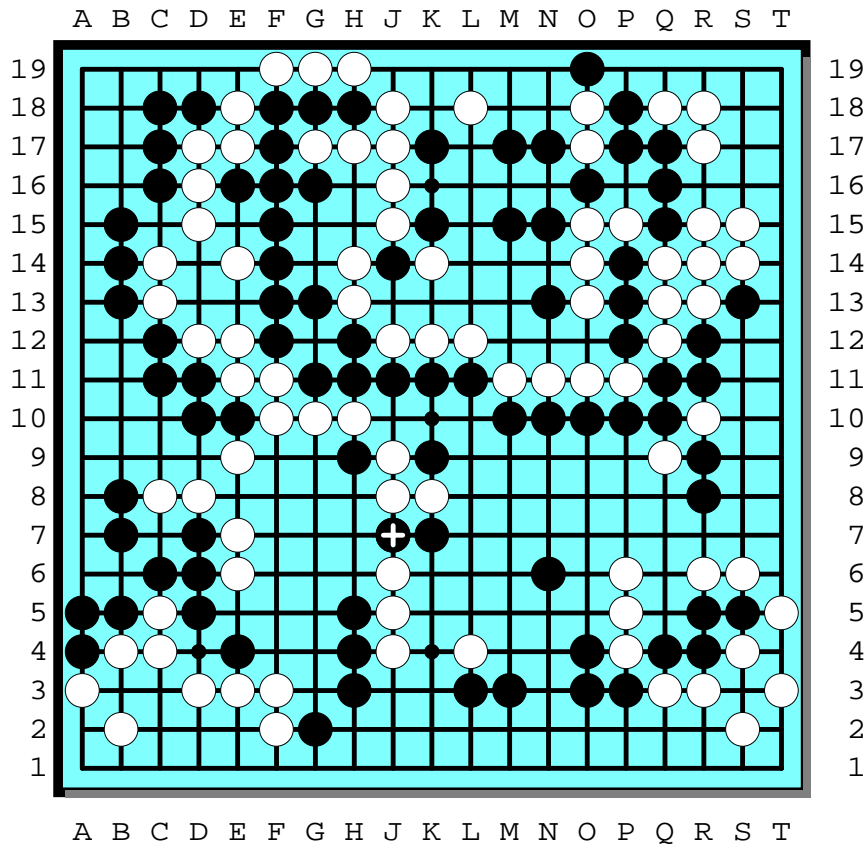


PROBLEMA 2

Pasamos ahora a ver algunos casos tomados de mis partidos. En general se trata de situaciones tácticas que se resuelven con la intervención del concepto de *miai*.

Problema 3.

El partido está en la etapa de yose y Negro acaba de empujar con la jugada marcada con cruz. Sin embargo esto es un error. ¿Cómo puede Blanco sacar provecho de la situación?



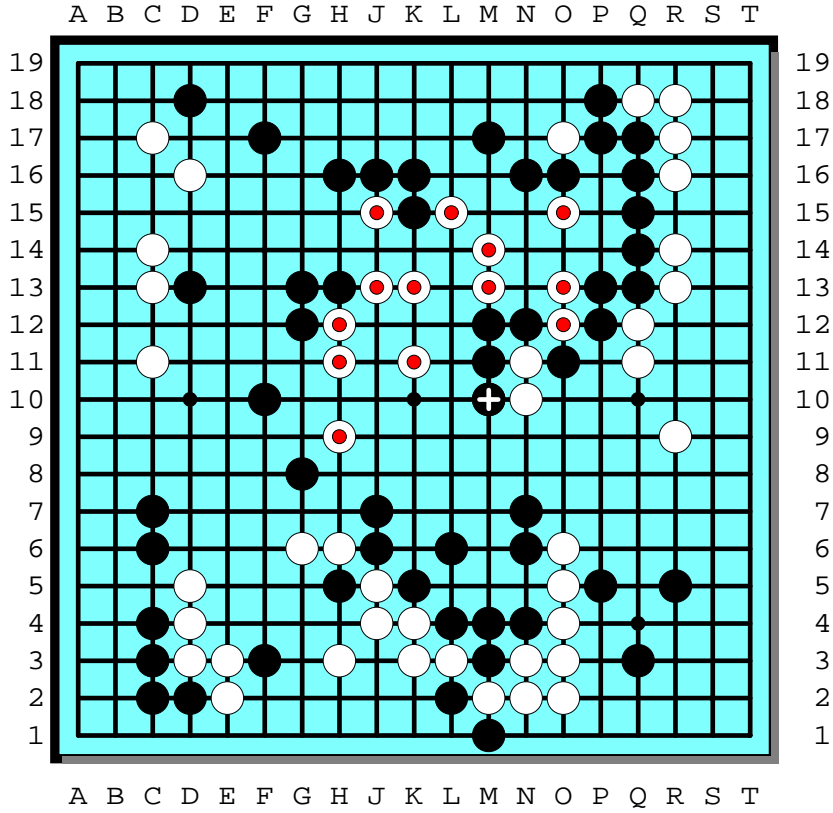
PROBLEMA 3

Problema 4.

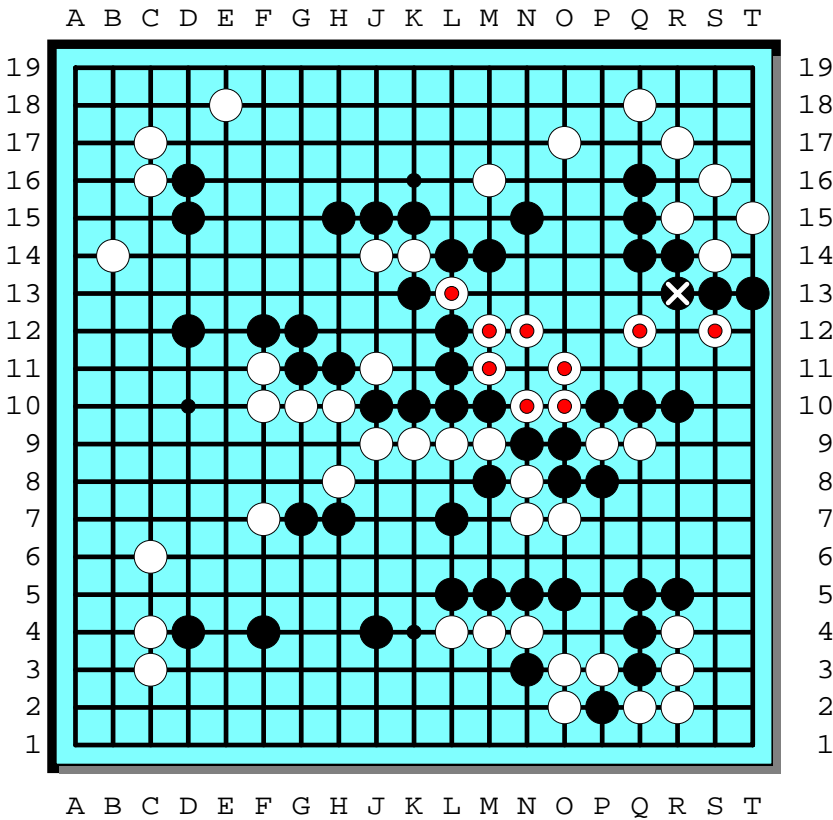
Negro acaba de hacer la jugada marcada con cruz. El grupo de piedras blancas marcadas con círculos está en peligro porque no tiene asegurados sus ojos. Sin embargo, Blanco dispone de una maniobra para resolver la situación a través de una captura de piedras. ¿Cómo juega a continuación?

Problema 5.

Blanco invadió el moyo negro y necesita vivir con su grupo de piedras marcadas con círculos. Negro acaba de hacer la jugada marcada con cruz. Debido a la presencia en el entorno de varios grupos negros y blancos mutuamente cortados, Blanco tiene una manera eficiente de jugar para asegurar los ojos. ¿Cómo continúa?



PROBLEMA 4



PROBLEMA 5

Técnicas de captura de piedras. (6)

En este artículo veremos las soluciones a los problemas planteados en "Técnicas de captura - 5". Tendremos ocasión de ver cómo se aplica el concepto de *miai* en distintas situaciones y con diversos objetivos.

Problema 1.

Este problema está tomado del libro 'Strategic Concepts of Go' de Yoshiaki Nagahara. Negro tiene cortados los dos grupos marcados con círculos. Para evitar su captura necesita maniobrar aprovechando la situación precaria de los grupos blancos. ¿Cómo juega Negro?

En el **diagrama 1** se muestra la solución. Negro en primer lugar da atari con 1 y luego continúa con el *sagari* de Negro 3. Esto produce una situación de *miai*.

En el diagrama se muestran los puntos **A** y **B** de *miai*. Si Blanco defiende sus dos piedras jugando en A, Negro juega en B y escapa al encierro de sus tres piedras de la derecha. Nótese que a continuación Blanco no tiene manera de capturar la piedra marcada con círculo.

Si Blanco continúa dando atari doble a la piedra marcada con círculo y la piedra de 1, Negro responderá rescatando la primera de ellas, que es la que realmente importa porque corta a las dos piedras blancas del centro.

En el diagrama, si Blanco juega en B para cerrar por ese lado, una jugada negra en A captura dos piedras blancas y establece una posición muy fuerte sobre el borde.

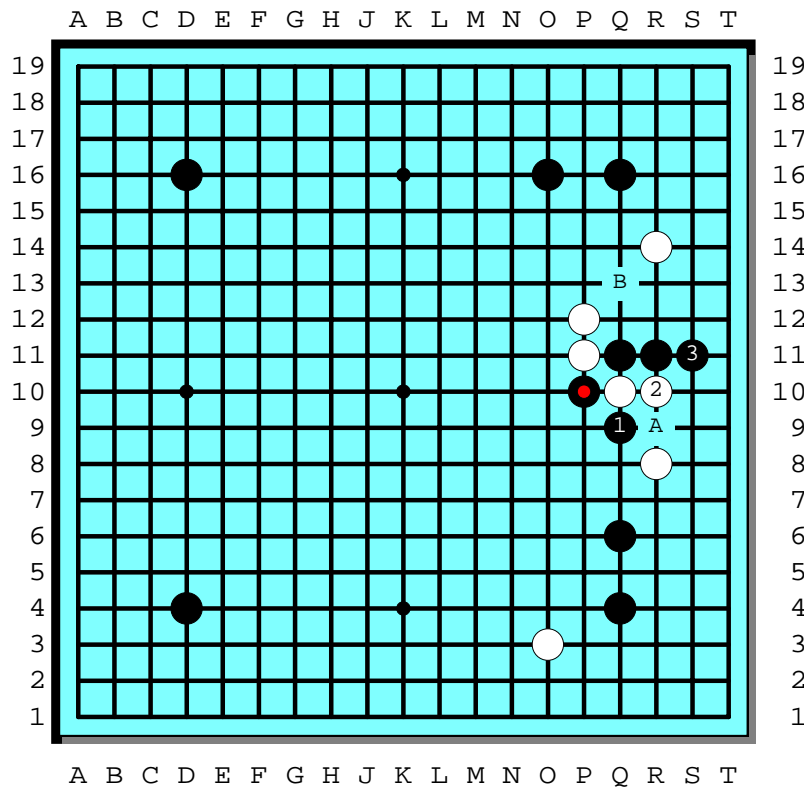


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 2** se muestra un juego incorrecto por parte de Negro. Al jugar Negro 1 directamente omitiendo el atari, Blanco defiende su piedra de corte con la jugada en 2, produciendo una nueva situación de *miai*.

Ahora, cuando Negro sale con sus tres piedras jugando en 3, la jugada Blanco 4 coloca en atari a la importante piedra marcada con círculo y ésta no puede escapar, tal como se muestra con las jugadas Negro 5 y Blanco 6.

Si en lugar de jugar en 3 Negro se extiende en el punto de 4 para que su piedra marcada no sea capturada, una jugada blanca en 3 atraparé las tres piedras negras de la derecha.

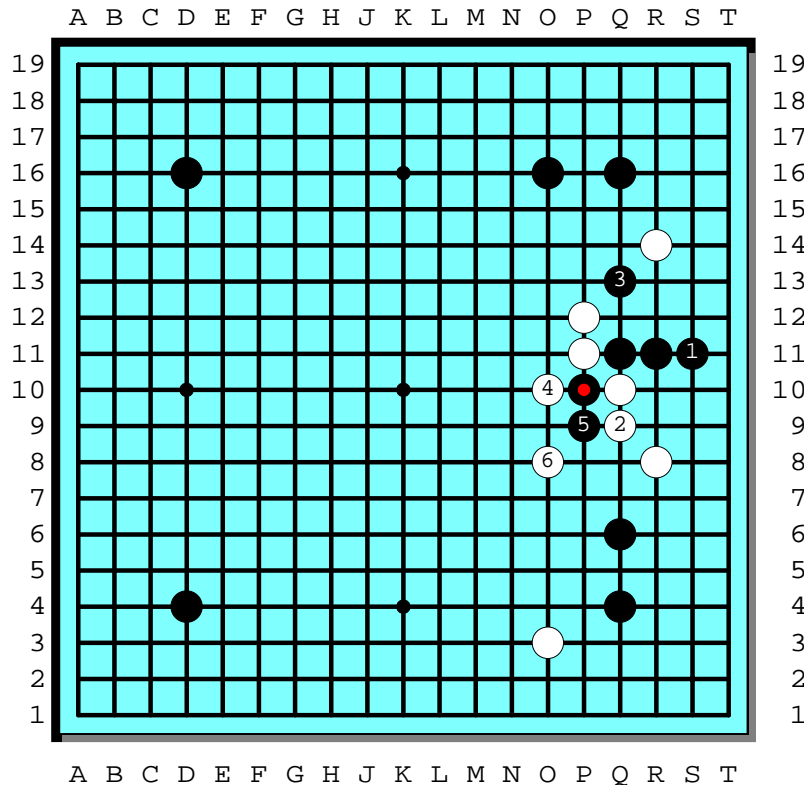


DIAGRAMA 2

En el ejemplo anterior tenemos una pista para determinar cuáles son las piedras que interesa defender o capturar: **las piedras que cortan grupos son valiosas desde el punto de vista de la captura.**

Problema 2.

Este ejemplo está tomado del libro 'Dictionary of Basic Joseki' de Yoshio Ishida y corresponde a un partido jugado entre profesionales. La piedra blanca marcada con círculo está capturada por shicho. Sin embargo Blanco puede aprovechar esa circunstancia para tomar la iniciativa en el centro provocando una situación de miai. ¿Cómo juega Blanco?

En el **diagrama 3** (página siguiente) se muestra la solución. La jugada Blanco 1 produce una situación de *miai*. Si Negro captura la piedra marcada con círculo, entonces la jugada Blanco A permite a éste tomar la iniciativa sobre el borde izquierdo.

Este partido fue jugado en 1955 entre dos profesionales 9-dan de Japón: Sakata con piedras blancas y Sugiuchi con negras.

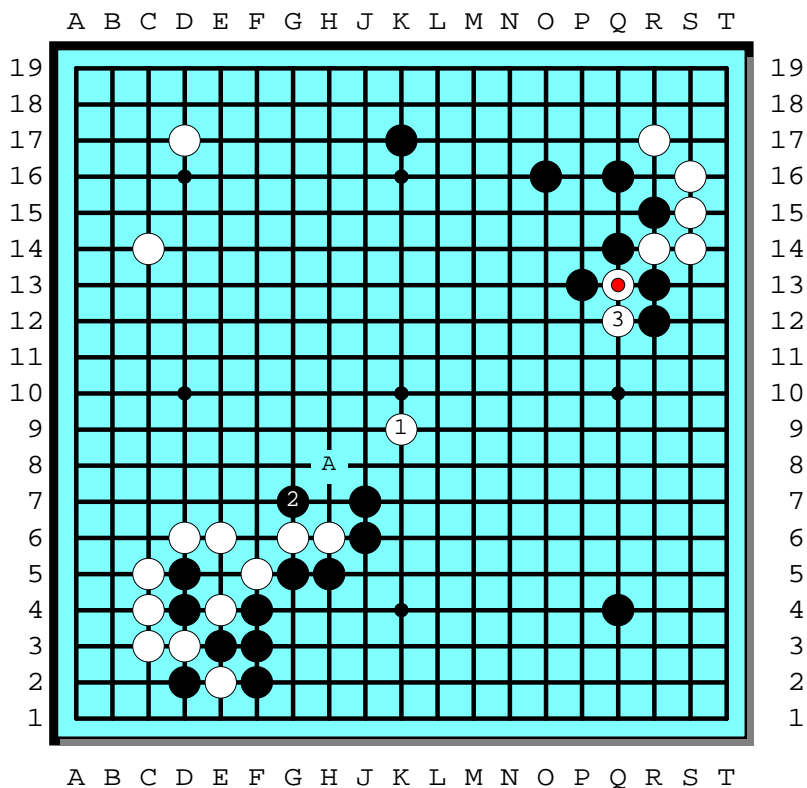


DIAGRAMA 3

En el partido, Sugiuchi consideró que una jugada blanca en A sería muy grande y jugó Negro 2 para evitar eso. Entonces Blanco rescató su piedra marcada con círculo jugando en 3. En el comentario posterior al partido Sugiuchi dijo que hubiera sido mejor para él capturar en 3.

La diferencia entre la solidez de la posición negra luego de capturar y la situación del partido en la que sus grupos quedan cortados es realmente importante. Nuevamente tenemos un ejemplo del valor que puede adquirir la captura de una sola piedra. Como contrapartida se dan otras situaciones en las que la captura de un grupo compuesto por varias piedras puede no ser redituable.

Problema 3.

El partido está en la etapa de yose y Negro acaba de empujar con la jugada marcada con cruz. Sin embargo esto es un error. ¿Cómo puede Blanco sacar provecho de la situación?

En el **diagrama 4** (página siguiente) se muestra la solución. En primer lugar Blanco ataca con 1 y Negro se extiende con 2 para ganar libertades con su grupo. Sin embargo, la jugada Blanco 3 provoca una situación de *miai* entre los puntos 4 y 5.

La importancia de la jugada blanca en 3 es que asegura la conexión de la piedra de 1. Una vez que Negro 4 conecta el grupo de 18 piedras, la jugada Blanco 5 atrapa las tres piedras en una red. Si Negro trata de escapar jugando en A, Blanco lo contiene en B, y luego de Negro C, Blanco D, Negro E y Blanco F está claro que el grupo negro es capturado.

Si Blanco no dispusiera de su jugada en 3 toda la maniobra no funcionaría porque Negro puede combinar una jugada en B con el corte en K para escapar de la red.

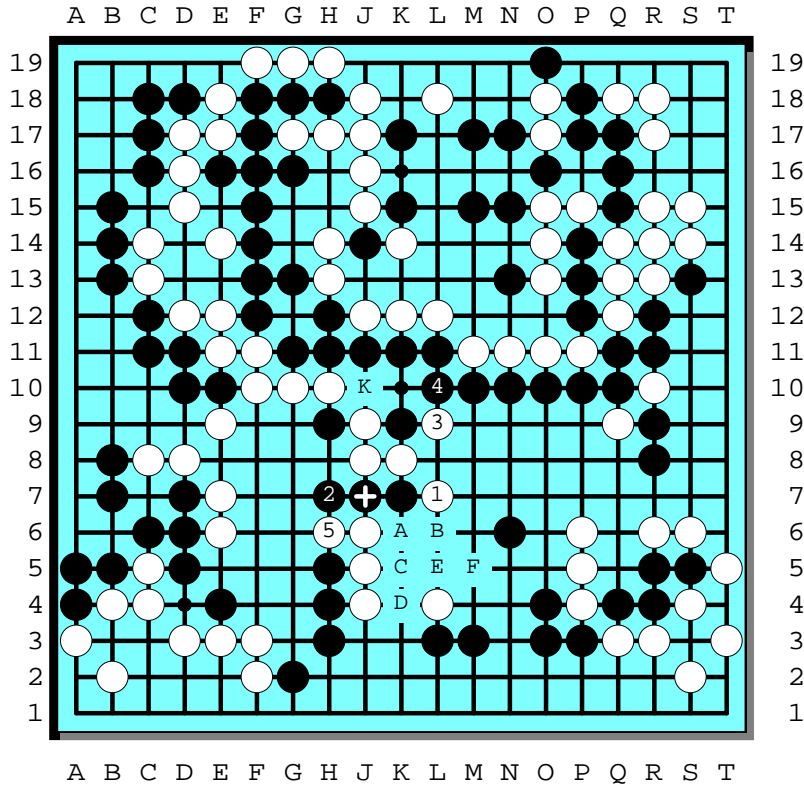


DIAGRAMA 4

La jugada marcada con una cruz fue un error porque después de Blanco 1 no hay manera de rescatar las dos piedras negras. Negro debió jugar en 1 permitiendo a Blanco conectar en el punto marcado con cruz. En ese caso el partido presentaba chances parejas para ambos y se decidiría sobre el final. En cambio, luego de Blanco 5 en el diagrama, a Negro no le quedan posibilidades y se ve obligado a abandonar.

Problema 4.

Negro acaba de hacer la jugada marcada con cruz. El grupo de piedras blancas marcadas con círculos está en peligro porque no tiene asegurados sus ojos. Sin embargo, Blanco dispone de una maniobra para resolver la situación a través de una captura de piedras. ¿Cómo juega a continuación?

La solución se muestra en el **diagrama 5** (página siguiente). Blanco se extiende simplemente con 1 produciendo una situación de *miai* entre la captura de una piedra con una jugada en 4 o la captura del grupo de piedras marcadas mediante una red con una jugada en 5.

El atari de Negro 2 no afecta a Blanco porque su jugada en 3 mantiene la conexión del grupo. La captura de una piedra con Blanco 5 asegura la vida del grupo porque se conecta con el resto de sus piedras.

El valor de la captura proviene en este caso de la seguridad que otorga al grupo blanco atacado.

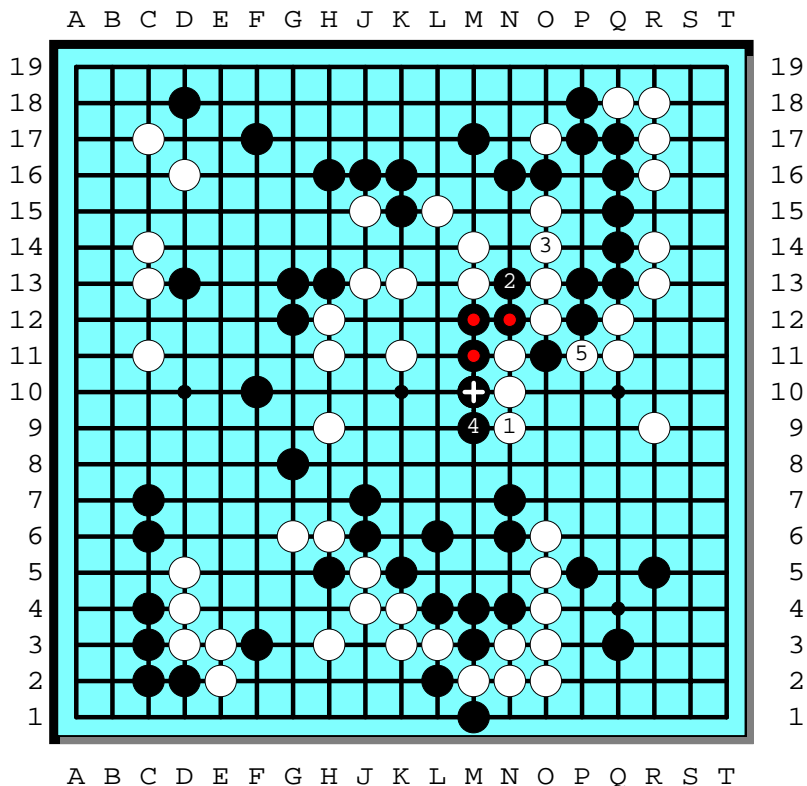


DIAGRAMA 5

Problema 5.

Blanco invadió el moyo negro y necesita vivir con su grupo de piedras marcadas con círculos. Negro acaba de hacer la jugada marcada con cruz. Debido a la presencia en el entorno de varios grupos negros y blancos mutuamente cortados, Blanco tiene una manera eficiente de jugar para asegurar los ojos. ¿Cómo continúa?

En la página siguiente se ve la solución. En primer lugar veamos el **diagrama 6**. La jugada Blanco 1 produce una situación de *miai* entre la captura por geta en el punto de 2 o el *hane* de Blanco 3.

Negro no puede permitir que sus cuatro piedras sean capturadas y por lo tanto las defiende con Negro 2. Entonces, con Blanco 3 se produce el ataque sobre el otro grupo de tres piedras negras.

En el **diagrama 7** se ve la continuación. Negro abre una vía de escape jugando en 4 y 6, pero entonces Blanco 7 corta la vinculación con las piedras del sector superior izquierdo y se produce una situación de ataque recíproco sobre la derecha.

Las jugadas Blanco 9 y 11 tienen la intención de aumentar las libertades del grupo para pelear el *semeai*. Después de Negro 14 está claro que éste lo gana por una jugada, pero Blanco mientras tanto ha logrado un objetivo importante.

La jugada Blanco 13 fue hecha con *sente*, y queda la prerrogativa para Blanco de jugar en A y B también con *sente*. Además, el grupo negro de 7 piedras del sector superior izquierdo ha quedado cortado de sus aliadas del borde derecho y Blanco aprovecha para jugar en 15 forzando a contestar con Negro 16.

Con Blanco 17 y 19 se completa la forma de ojos del grupo y por lo tanto Blanco logró vivir con *sente* luego de su invasión al moyo negro. A continuación puede hacer una jugada en algún otro sector del tablero para agrandar su territorio.

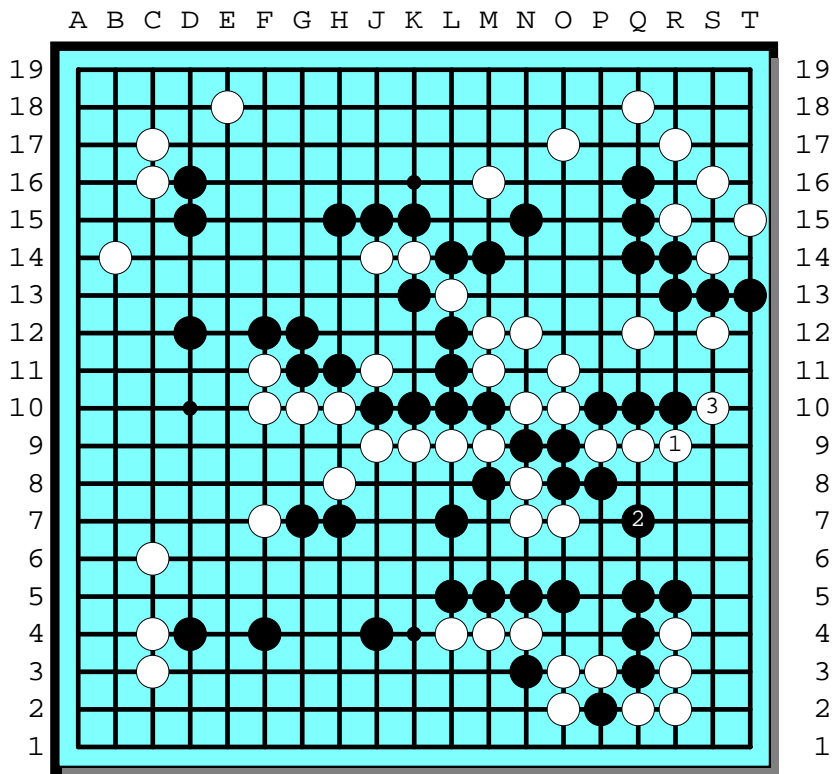


DIAGRAMA 6

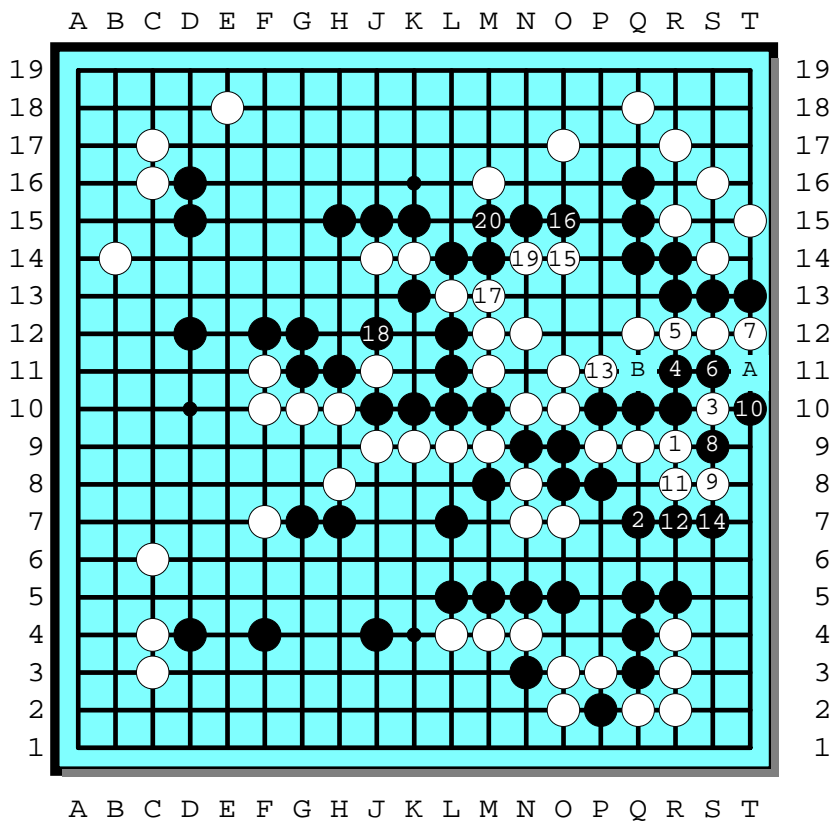


DIAGRAMA 7

El ejemplo que acabamos de analizar es interesante para ver los aspectos tácticos y estratégicos relacionados con la captura de piedras.

En este caso fue Negro quien capturó piedras del rival: un grupo de tres piedras que quedaron atrapadas entre los grupos negros, otro de cinco piedras que fue capturado mediante un ataque recíproco y una piedra más que fue sacrificada.

Blanco por su parte no capturó ninguna piedra negra, pero la maniobra táctica le sirvió para lograr el objetivo de vivir con su grupo atacado y mantener el sente.

Tan importante como conocer las técnicas de captura es aprender a distinguir los grupos que pueden ser sacrificados y cuáles deben ser defendidos.

Para esto último puede haber diversos criterios, pero en general tendrán relación con los otros temas desarrollados en nuestra serie de artículos, como los de *conectividad y velocidad, vida y muerte de grupos, territorio e influencia*, etcétera.

Recapitulación.

Veremos a continuación una síntesis de los conceptos vistos en los 6 artículos de este tema:

- *Cuando se intenta capturar piedras del rival se corre el riesgo de terminar uno mismo capturado o que el grupo se escurra y uno quede en una posición desfavorable. Por esa razón es posible largarse a capturar sólo cuando se dan ciertas condiciones que permitan aplicar alguna de las técnicas de captura.*
- *Las técnicas de captura se pueden clasificar en las de persecución directa, tendido de redes, ataques simultáneos o sucesivos, sacrificio de piedras y ataques recíprocos.*
- *Es importante tener claridad acerca de cuál técnica aplicar en cada caso; esto se gana con la experiencia. Hay situaciones complejas que se resuelven con la aplicación, no de una sola técnica sino con la combinación de dos o más de ellas.*
- *El bando que quiere capturar un grupo mediante persecución directa debe llevarlo hacia las propias piedras o hacia un borde del tablero. En el camino no debe haber piedras adversarias que ayuden al grupo a escapar y eventualmente producir un contraataque sobre los propios grupos.*
- *En el tendido de redes influye solamente la posición de los grupos ubicados en el sector donde se produce la red y no la de grupos ubicados en otros sectores del tablero.*
- *Los grupos que contienen a las piedras atrapadas en la red deben tener una cantidad de libertades suficiente para no sufrir un contrataque que le dé tiempo al adversario para escapar del encierro.*
- *En una situación de ataque simultáneo o sucesivo, el bando que defiende debe decidir cuál grupo defiende y cuál grupo deja que sea capturado.*
- *El sacrificio de piedras es una técnica que permite en muchos casos disminuir las libertades del grupo rival y posibilitar su captura.*
- *En una situación de ataque recíproco hay que contar el número de libertades de cada grupo para ver cuál bando llega primero a capturar al otro. Es importante determinar si hay alguna maniobra para aumentar el número de libertades del propio grupo, y buscar la manera de tapar las libertades del grupo rival de forma que no pueda escapar ni aumentarlas.*
- *La aplicación de las técnicas de captura requiere un análisis muy cuidadoso de las secuencias para no quedar en una situación desfavorable por tratar de capturar un grupo con una maniobra que no funciona.*
- *Es importante desarrollar la habilidad para analizar las secuencias mentalmente para prevenir sorpresas.*
- *Si hay distintas formas de capturar una piedra, piense primero en el geta y en segundo lugar en el shicho.*
- *Si la maniobra de shicho no funciona, pruebe girar la dirección de la persecución del grupo.*

- Cuando uno captura una piedra mediante un shicho, debe completar la captura y remover la piedra del tablero lo antes posible.
- Entre distintas opciones de captura se debe elegir aquella que contenga a la piedra más firmemente y deje al adversario menos posibilidades de amenazar un rescate.
- En las situaciones de ataque recíproco se debe comenzar por tapar las libertades exteriores y luego seguir por las libertades comunes.
- En un semeai en el que un bando tiene un ojo y el otro no, para el primero se cuentan sus libertades exteriores más las comunes, mientras que para el segundo sólo se cuentan las libertades exteriores.
- En situaciones de ataque recíproco trate de aumentar el número de libertades del propio grupo y/o sacrifique piedras para disminuir las libertades del grupo rival. Asimismo distinga las piedras importantes de las que no lo son.
- Las situaciones tácticas que involucran captura de piedras deben ser analizadas en el contexto de consideraciones estratégicas que abarcan un sector más amplio del tablero.
- Se denomina miai a una situación de equilibrio en la que dos puntos están en una relación tal que si uno de los bandos ocupa uno de ellos el adversario ocupará el otro.
- El concepto de miai se aplica a veces en posiciones que involucran captura de piedras y puede servir para resolver una situación desde el punto de vista táctico o estratégico.
- El conocimiento de las técnicas de captura es importante para sacar el máximo provecho de las situaciones tácticas que aparecen en el contexto de la pelea, pero subsiste el importante aspecto de decidir cuáles piedras vale la pena capturar o defender y cuáles no desde el punto de vista estratégico.
- Un criterio orientativo para lo anterior es que las piedras que cortan grupos son valiosas desde el punto de vista de la captura.
- Otros posibles criterios responden a los restantes temas desarrollados en esta serie de artículos.

Fuentes consultadas.

Sigue un listado de las fuentes consultadas para cada uno de los artículos.

- *Go: el juego más fascinante. Lección 1, 4 y 6. Artículo 1.*
- *Introducción al Go. Hilario Fernández Long. Técnicas básicas de captura; la carnada y la pesca. Artículo 1.*
- *How to Play Go. Shukaku Takagawa. Combinación de técnicas. Artículo 2.*
- *Go Proverbs Illustrated. Kensaku Segoe. Proverbios citados. Artículo 3 y 4.*
- *Lessons in the Fundamentals of Go. Toshiro Kageyama. Comparación de técnicas. Artículo 3 y 4.*
- *Dictionary of Basic Joseki. Yoshio Ishida. Volumen 1 y 3. Problemas tomados de josekis. Artículos 3 a 6.*
- *Partidos propios y jugados por profesionales. Artículos 3 a 6.*
- *Revista Go World N° 89. Partida O Meien - Cho Sonjin. Artículos 3 y 4.*
- *Strategic Concepts of Go. Yoshiaki Nagahara. El concepto de miai; problemas. Artículo 5 y 6.*
- *Invincible, the Games of Shusaku. Partida Shusaku - Junsaku. Artículo 5.*

Conectividad y velocidad. (1)

Un concepto básico que interviene en el Go es el de las *conexiones* entre piedras. En nuestro librito introductorio (*GO: El juego más fascinante*) se da la definición: *dos piedras están conectadas si son adyacentes y hay una línea directa entre ellas. Esto recibe el nombre de cadena de piedras.*

En el **diagrama 1** vemos que Blanco 1 y Negro 2 conforman sendas cadenas con las respectivas piedras de su color marcadas con círculo. En cambio, en el tablero hay otras tres piedras (dos negras y una blanca) que no forman cadena con las anteriores.

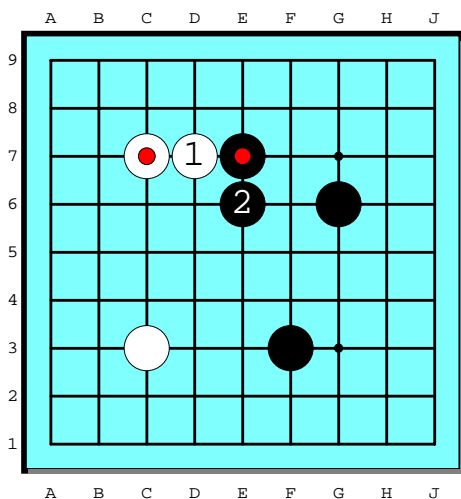


DIAGRAMA 1

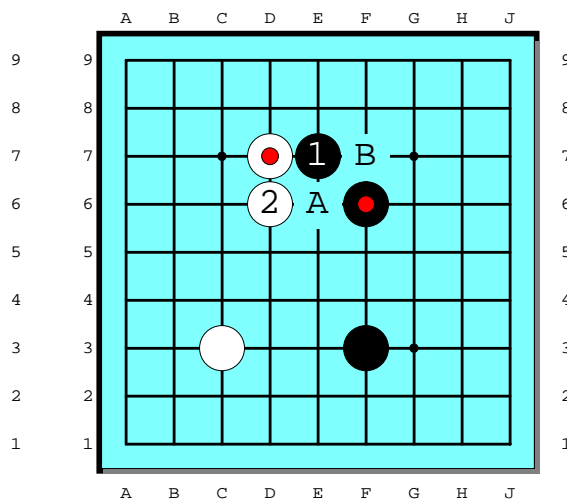


DIAGRAMA 2

En el **diagrama 2** vemos otra situación. La piedra de Negro 1 no forma cadena con la piedra negra marcada con círculo, mientras que Blanco 2 sí forma cadena con la correspondiente piedra blanca.

Sin embargo, dado que juega una vez cada uno, Blanco no tiene manera de impedir la conexión entre la piedra de 1 y la negra marcada, porque Negro dispone de dos opciones, A y B, para conectar.

Dicho de otro modo, el grupo compuesto por la piedra blanca de 2 y la blanca marcada con círculo consiste de una sola cadena, mientras que la piedra de 1 y la negra marcada con círculo constituyen un grupo conectado compuesto por el momento por dos cadenas. En el tablero asimismo hay dos piedras, una negra y una blanca, que no están conectadas con las anteriores.

Acabamos de ver dos casos de **grupos conectados**. En el primero la conexión es directa y el grupo se compone de una sola cadena. En el segundo caso no hay una cadena continua pero de todos modos la conexión es segura.

Asimismo, en ambos diagramas vemos la presencia de otras piedras que no están conectadas con los otros grupos. No siempre es conveniente establecer grupos que estén conectados de manera continua. Por razones estratégicas puede ser necesario ocupar rápidamente otras zonas del tablero y en ese caso la condición de conexión puede ser un obstáculo.

Dicho de otro modo, entran en juego consideraciones de **velocidad** de desarrollo como contrapartida de las condiciones de seguridad en la conexión.

Veremos a continuación distintas formas de *conexión de grupos*. En todos los casos la misma se ve asegurada por haber dos puntos alternativos para formar cadena o bien porque el punto de corte no puede ser ocupado por el adversario. Asimismo veremos distintas maneras de *ganar velocidad* sacrificando algo de conectividad.

Conexiones.

En el **diagrama 3** se ilustran distintas formas de conexión.

1. Llamamos **conexión directa** a la que se produce entre dos piedras que conforman una cadena. En el diagrama aparecen varias cadenas de ambos bandos.
2. Cuando dos piedras están en diagonal con dos vías de conexión, se trata de una **conexión diagonal**. Es el caso de las piedras negras marcadas con círculos. Si Blanco juega en A Negro conecta en B y viceversa.
3. Se denomina **kaketsugi** a la conexión producida por tres piedras dispuestas de forma tal que el adversario no puede ocupar el punto de corte porque sería capturado. Es el caso del punto C en el diagrama.
4. Se llama **nudo de bambú** a la conexión producida entre 4 piedras colocadas enfrentadas por pares de manera que tienen dos puntos de conexión. Es el caso de las piedras blancas marcadas con círculos. Si Negro intenta cortar jugando en D Blanco conecta en E y viceversa.
5. Sobre el borde superior en el mismo diagrama vemos un caso de conexión aprovechando las propiedades del borde del tablero. Negro no puede cortar en el punto F ni G porque en ambos casos sería capturado. Esta forma de conexión se llama **watari** en japonés.

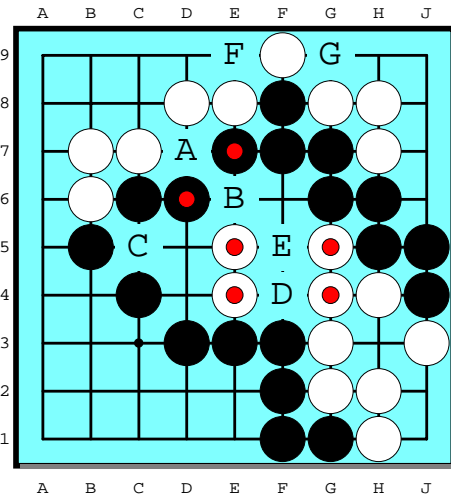


DIAGRAMA 3

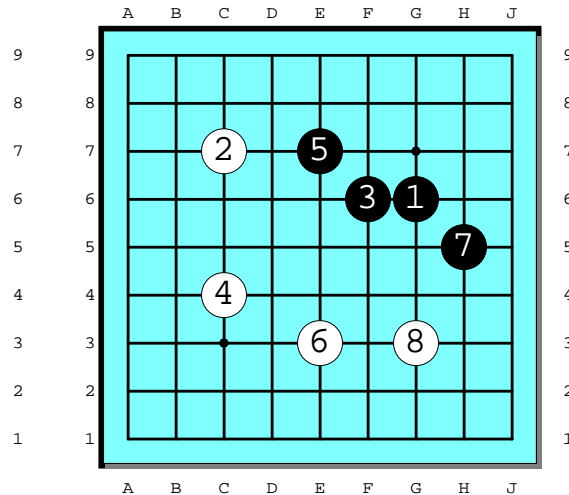


DIAGRAMA 4

Por otra parte en el **diagrama 4** vemos un ejemplo de lo que decíamos acerca de la velocidad y la conectividad.

Las jugadas 1 a 7 de Negro mantienen en todos los casos la conexión entre las piedras, ya sea en forma directa o en diagonal. Por su parte, Blanco avanza rápidamente con sus jugadas 2 a 8, ocupando con pocas piedras un sector muy amplio del tablero. Las piedras blancas no están conectadas, pero su juego es claramente más eficiente que el de Negro.

La manera como se desarrolla Blanco en el diagrama es a través de **saltos**. Por ejemplo, entre las piedras 2 y 4 hay un salto de dos puntos. Negro puede tratar de interferir en la conexión entre esas piedras, pero Blanco tiene maneras de reaccionar frente a un posible ataque. Consideraciones similares pueden hacerse para los saltos de 4 a 6 y de 6 a 8.

Los tipos de conexión que vimos en el **diagrama 3** brindan seguridad a los grupos frente a la posibilidad de ser cortados. Cuando lo que importa es la seguridad se debe pensar en las **técnicas de conexión** para no quedar cortado y en una situación de vulnerabilidad con varios grupos atacados simultáneamente.

En cambio, cuando lo que importa es la velocidad se debe pensar en los **saltos** como una manera de mantener una cierta conectividad avanzando más rápidamente.

Saltos.

En el **diagrama 5** y en el **diagrama 6** vemos los distintos tipos de saltos.

1. En el **diagrama 5**, las piedras negras marcadas con círculos están separadas por saltos de un punto. En japonés se denomina **ikken-tobi**. Si Blanco pretende interferir en la conexión jugando en A, la respuesta negra en B ó C coloca a la piedra en atari. Es probable que del intento el que salga perjudicado sea Blanco. Por otra parte, si éste se "asoma" a la conexión con una jugada en C, entonces Negro debe conectar inmediatamente en A.
2. En el mismo diagrama, las dos piedras blancas marcadas con círculos están separadas según el movimiento del caballo en el ajedrez. Este salto se llama **keima** en japonés. Si Negro trata de interferir en la conexión jugando en D, Blanco lo debe contener contestando en E. Si en cambio Negro ataca con una jugada en E, la respuesta blanca en D confina la piedra contra el borde.
3. En el **diagrama 6**, las piedras negras marcadas están separadas un punto más que en el caso anterior. Este salto de denomina **ogeima** ("gran keima"). Si Blanco ataca en A Negro lo contiene en B y si Blanco entra en C Negro lo confina jugando en D. En todos los casos la superioridad numérica de las piedras negras le otorgará la ventaja en la lucha que se desarrolle.
4. Por último, en el mismo diagrama las piedras blancas marcadas con círculos están separadas por un salto de dos puntos o **niken-tobi**. Si Negro ataca con una jugada en E Blanco defiende en F y si Negro insiste jugando en G la respuesta blanca en H desbarata la maniobra.

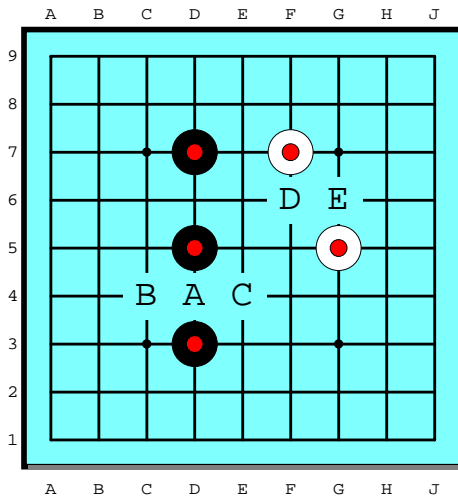


DIAGRAMA 5

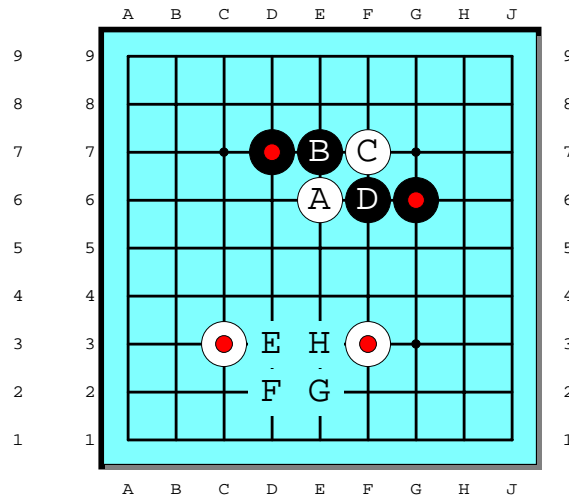


DIAGRAMA 6

En los cuatro casos que acabamos de ver el salto es factible porque no hay piedras adversarias cerca y entonces es posible mantener la conectividad ante un ataque.

La cercanía de piedras del rival vuelve necesarias las consideraciones de seguridad y entonces las técnicas de conexión son las que entran en juego. En cambio, si no hay piedras adversarias en el entorno se pueden realizar los saltos sin mayores inconvenientes. El salto puede ser más largo (*ogeima* o *niken-tobi*) o más corto (*keima* o *ikken-tobi*) según que las piedras del rival estén más cerca o más lejos y según la necesidad que haya de desarrollar un juego veloz.

Mantener la conexión de los propios grupos es importante para tener una posición sólida que sea difícil de atacar. Por otra parte, ganar velocidad a través de saltos manteniendo una cierta conectividad importa desde el punto de vista de la eficiencia.

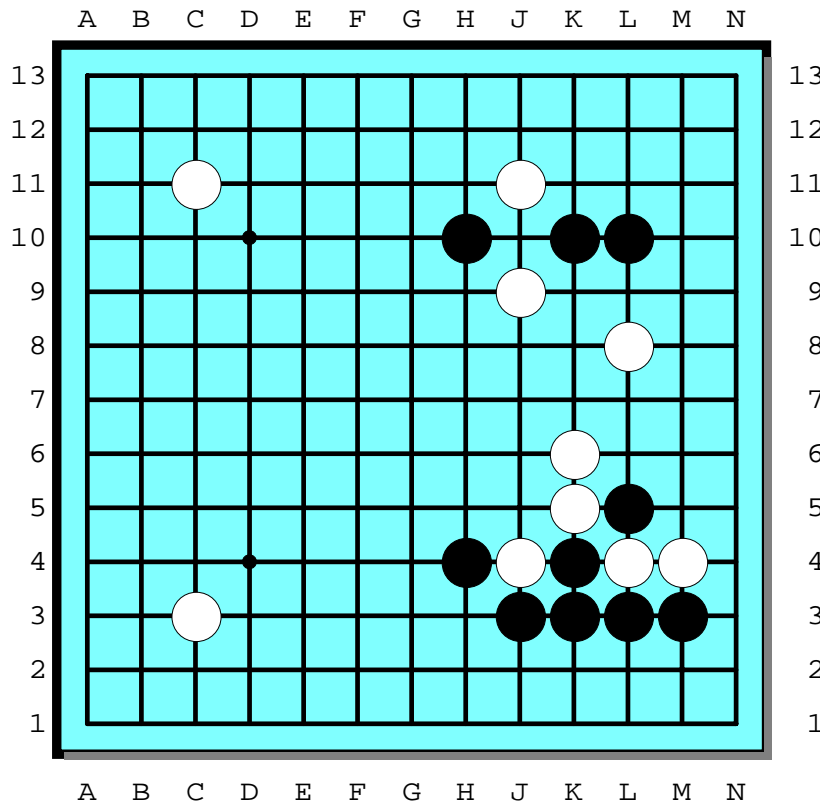
En cualquier caso, el dominio de la técnica correspondiente es necesario para responder adecuadamente a cada circunstancia. Para profundizar en estas ideas veremos una serie de problemas en los que se aplican estas técnicas.

Problemas.

En los problemas que siguen veremos la aplicación de las técnicas de conexión y los saltos. En todos los casos analizaremos las cuestiones relacionadas con la conectividad y la velocidad.

Problema 1.

En la posición del diagrama es el turno de Negro. ¿Dónde debe jugar?



PROBLEMA 1

Problema 2.

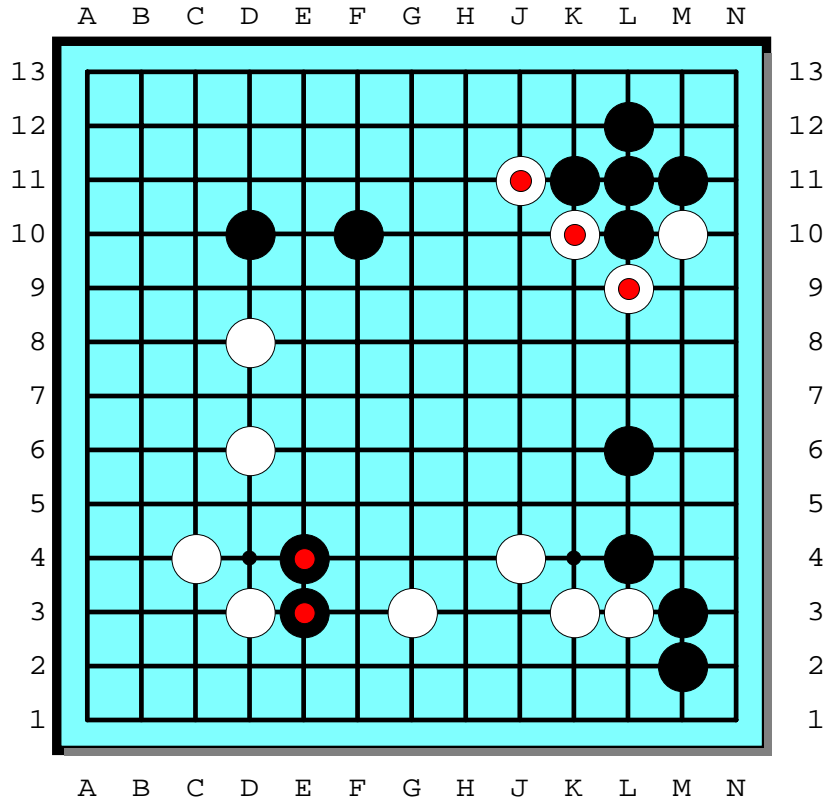
El diagrama de la página siguiente muestra dos situaciones distintas en rincones opuestos.

- En el rincón inferior izquierdo las dos piedras negras marcadas con círculos están fuertemente atacadas. ¿Qué jugada dispone Negro para salir hacia el centro?
- En el rincón superior derecho Blanco quiere conectar las tres piedras marcadas con círculos. ¿Cuál es la jugada que lo logra?

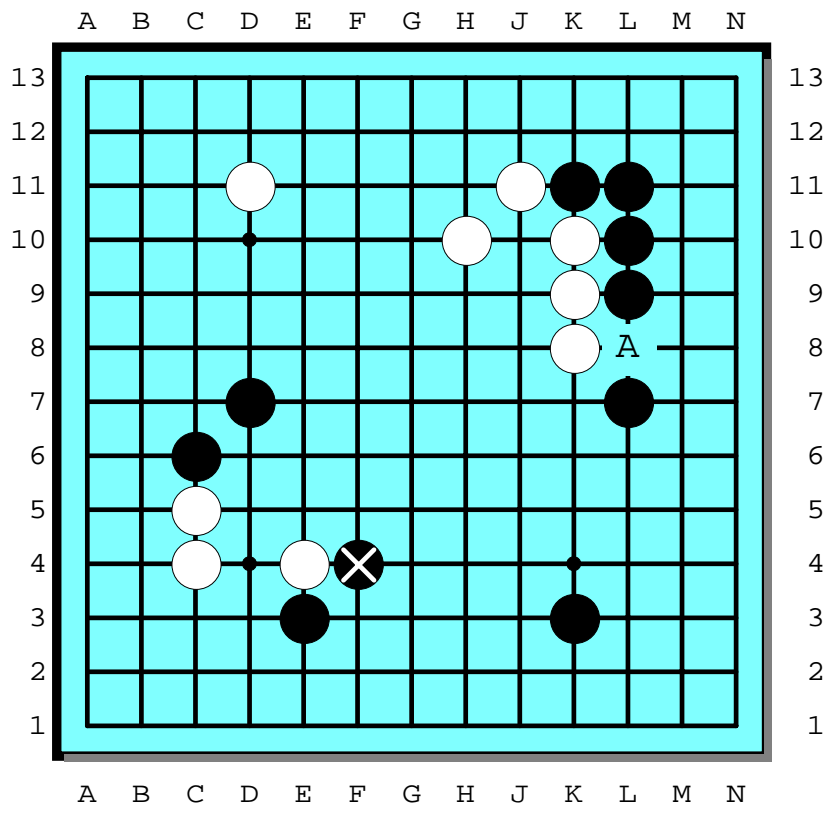
Problema 3.

En la posición del diagrama Negro acaba de hacer la jugada marcada con una cruz.

- ¿Cuál es la respuesta más conveniente de Blanco para no quedar confinado en el rincón?
- En el rincón superior derecho la posición negra tiene un punto abierto en A. ¿Existe algún peligro de que Blanco rompa la conexión allí?



PROBLEMA 2



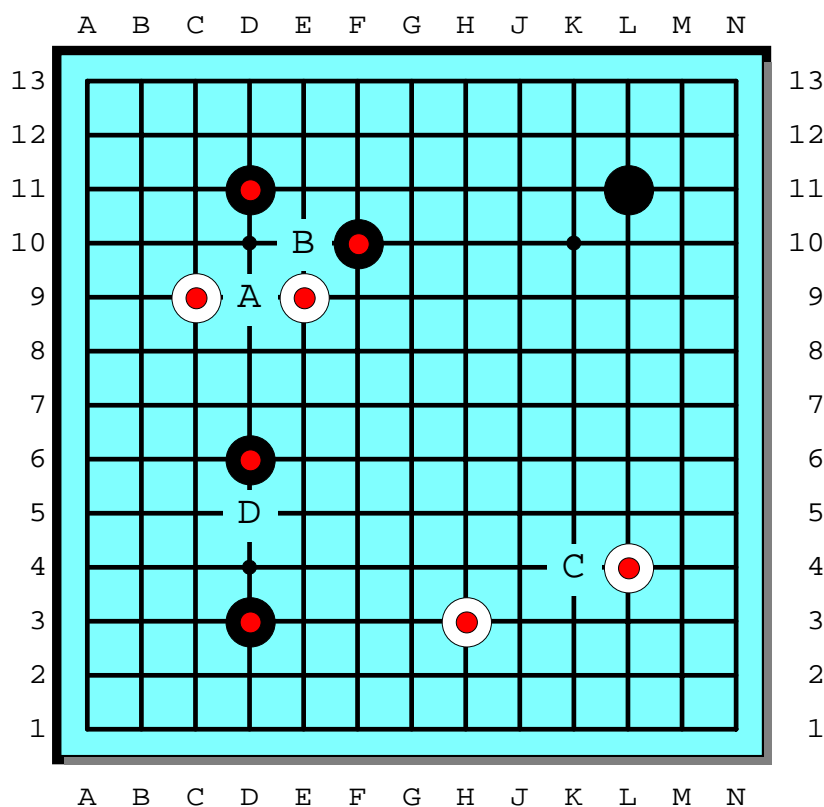
PROBLEMA 3

Pasamos ahora a ver algunos problemas relacionados con los distintos tipos de saltos, analizando las cuestiones de conectividad.

Problema 4.

En el diagrama, las piedras negras y blancas marcadas con círculos están separadas por saltos de distinto tipo. En cada caso veremos qué sucede cuando el adversario intenta cortar la conexión entre las piedras.

- En el rincón superior izquierdo las piedras blancas marcadas salen hacia el centro mediante un salto de un punto. ¿Qué sucede si Negro trata de interceptar en A?
- En el mismo rincón las piedras negras constituyen un salto de caballo o keima. ¿Qué sucede si Blanco empuja en B y a continuación trata de cortar?
- En el rincón inferior derecho las piedras blancas marcadas constituyen un ogeima. ¿Cómo defiende Blanco ante un ataque negro en C?
- En el rincón inferior izquierdo las dos piedras negras marcadas constituyen un salto de dos puntos. ¿Cómo responde Negro si Blanco ataca en D?

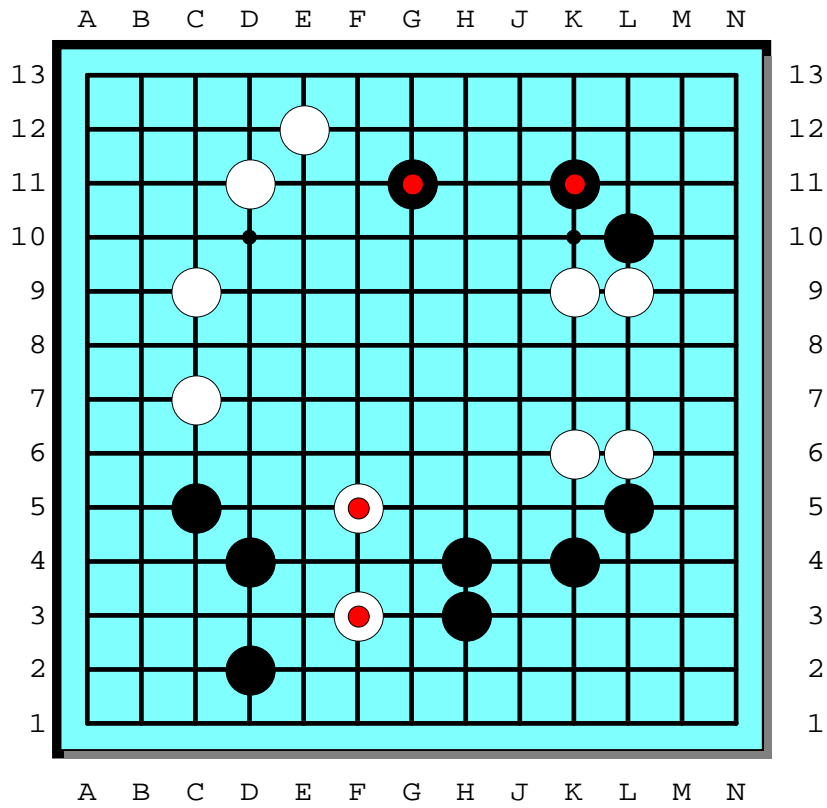


PROBLEMA 4

Problema 5.

En el diagrama de la página siguiente aparecen dos piedras blancas y dos negras marcadas con círculos que constituyen saltos de un punto y de dos puntos respectivamente. Normalmente estos saltos son relativamente seguros en cuanto a la conectividad, pero cuando hay presencia de piedras adversarias en las cercanías, la situación cambia.

- ¿Puede Negro cortar el salto de un punto blanco en el borde inferior?
- ¿Puede Blanco cortar el salto de dos puntos negro en el borde superior?
- ¿Cómo pueden ambos bandos defender sus respectivas conexiones antes que sean atacadas?



PROBLEMA 5

Conectividad y velocidad. (2)

En este artículo analizaremos los conceptos involucrados en las soluciones de los problemas planteados en el artículo "Conectividad y velocidad - 1".

Los tres primeros problemas involucran distintos tipos de conexiones. Los dos últimos abordan situaciones en las que hay saltos entre las piedras.

Problema 1.

En la posición del diagrama es el turno de Negro. ¿Dónde debe jugar?

El **diagrama 1** muestra la solución. La jugada Negro 1 separa las dos piedras blancas marcadas con círculos al mismo tiempo que forma una cadena sólida de cuatro piedras.

Una situación como ésta en la que se produce una conexión cortando al mismo tiempo los grupos del adversario tiene prioridad sobre otras jugadas grandes en el tablero. Nótese que ahora Blanco tiene que atender y asegurar la vida de dos grupos mientras que Negro está en condiciones de tomar la iniciativa al tener unidas sus fuerzas.

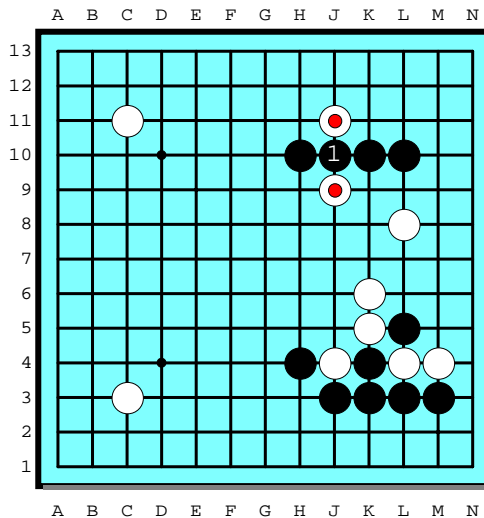


DIAGRAMA 1

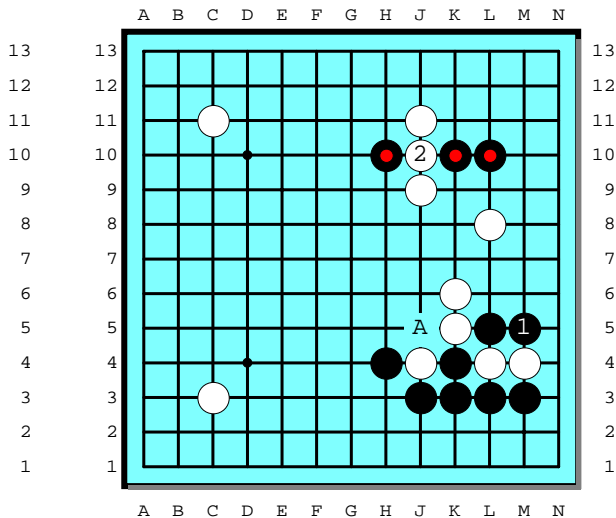


DIAGRAMA 2

En el **diagrama 2** vemos que Negro captura dos piedras blancas con su jugada 1. Tanto esta captura como la de una piedra blanca con una jugada en A son inferiores a Blanco 2, que corta en dos a las piedras negras marcadas con círculos al tiempo que conforma una sólida cadena de tres piedras.

Ahora es Negro el que tiene que atender dos grupos mientras que Blanco, si bien ha perdido dos piedras sobre el borde derecho, ha tomado completamente la iniciativa en el sector superior derecho y pasa a tomar las riendas del partido.

En la posición del problema es el turno de Negro. Dado que éste puede tomar la ventaja como se muestra en el **diagrama 1**, eso significa que el juego previo de Blanco fue erróneo en algún punto.

En general es malo ponerse en una posición en la que el adversario puede conectar sus grupos cortando a los propios.

Si se da una posición en la cual ambos bandos tienen la posibilidad de cortar al otro conectando los propios grupos, el que juegue allí tomará una ventaja importante.

Problema 2.

El diagrama de la página siguiente muestra dos situaciones distintas en rincones opuestos.

- En el rincón inferior izquierdo las dos piedras negras marcadas con círculos están fuertemente atacadas. ¿Qué jugada dispone Negro para salir hacia el centro?
- En el rincón superior derecho Blanco quiere conectar las tres piedras marcadas con círculos. ¿Cuál es la jugada que lo logra?

En el **diagrama 3** vemos la respuesta a ambas preguntas.

- La jugada Negro 1 avanza hacia el centro manteniendo una conexión diagonal con las dos piedras marcadas con círculos. Una jugada como ésta se denomina *kosumi* en japonés. Nótese que si Blanco juega en ese mismo punto las dos piedras quedan encerradas.
- La jugada Blanco 1 produce un doble *kaketsugi* con las piedras marcadas con círculos cubriendo los puntos de corte en A y en B. Negro podría capturar una piedra jugando en C, pero luego de Blanco D, Negro E y Blanco F, la pérdida de Blanco ha sido mínima y por el contrario esa secuencia fortalece al grupo marcado con círculos.

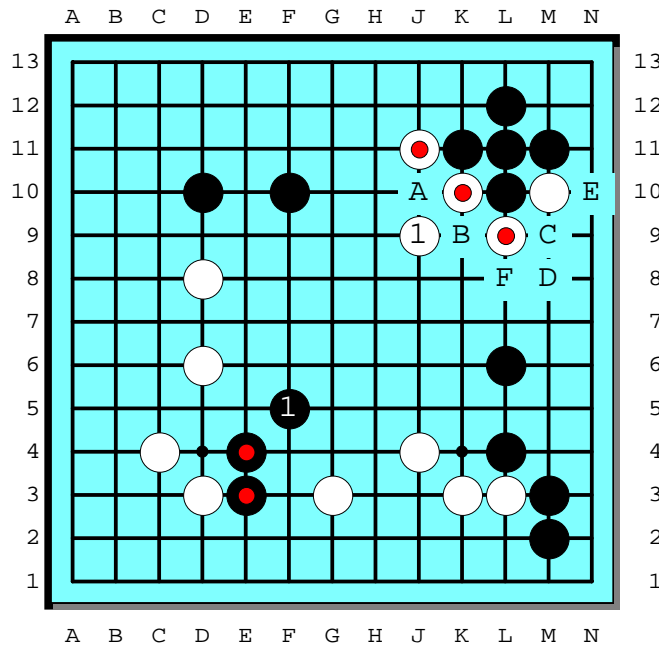


DIAGRAMA 3

Si observamos atentamente el diagrama podemos adelantar algunas conclusiones. Por un lado, el *kosumi* de Negro 1 es una jugada que avanza más rápidamente hacia el centro que otra que mantuviera una conexión directa con las piedras marcadas. Nótese que Negro trata de alejarse de las piedras blancas y evitar de esa manera el encierro de su grupo.

Por otra parte, el *kaketsugi* de Blanco 1 no sólo protege dos posibles cortes sino que también trata de avanzar hacia el centro en forma más rápida que una conexión en A o en B.

La conexión diagonal y el kaketsugi son alternativas a la conexión directa que buscan ganar eficiencia en uno u otro sentido.

Problema 3.

En la posición del diagrama Negro acaba de hacer la jugada marcada con una cruz.

- a) ¿Cuál es la respuesta más conveniente de Blanco para no quedar confinado en el rincón?
- b) En el rincón superior derecho la posición negra tiene un punto abierto en A. ¿Existe algún peligro que Blanco rompa la conexión allí?

En el **diagrama 4** vemos las soluciones.

- a) La jugada Blanco 1 avanza claramente hacia el centro y evita el confinamiento. Cuando Negro avanza hacia el rincón jugando en 2, Blanco lo para con 3 y no teme por la conexión de sus piedras porque tiene un *nudo de bambú*.

El nudo de bambú es tan firme como la conexión directa y se comporta como una sola cadena.

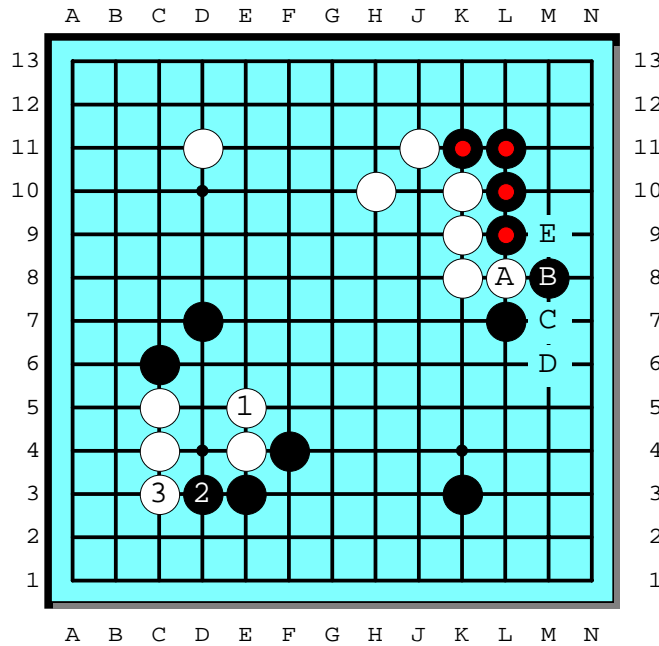


DIAGRAMA 4

- b) En el rincón superior derecho, el intercambio de la piedra blanca de A por la piedra negra de B crea dos puntos de corte en C y E. Sin embargo, si Blanco juega en C Negro lo captura con D, y a continuación el atari de Blanco E no lo preocupa porque el grupo marcado con círculos está muy sólido y la piedra blanca de E no podría pelear con él.

Se trata de un caso de **watari en segunda línea**. En esta posición la conexión es segura, pero hay otros casos en los que el grupo que aparece aquí marcado con círculos no es tan fuerte y la conexión puede ser atacada.

En el diagrama, nótese que si Blanco empieza jugando en E, Negro *no debe* capturar esa piedra sino que debe conectar en C para evitar un corte con atari en ese punto.

En todos los casos que hemos analizado se aplican distintos tipos de **conexiones** según las circunstancias, pero todas ellas son seguras.

En el caso de los **saltos** es posible para el adversario atacar la posición. Sin embargo, decimos que se mantiene una cierta *conectividad* porque el ataque se hace pagando algún costo o incluso no es posible en algunas situaciones. Pero la cercanía de piedras adversarias obliga al bando que hizo el salto a reforzar su posición. Veamos esto en los últimos dos problemas.

Problema 4.

En el diagrama, las piedras negras y blancas marcadas con círculos están separadas por saltos de distinto tipo. En cada caso veremos qué sucede cuando el adversario intenta cortar la conexión entre las piedras.

- En el rincón superior izquierdo las piedras blancas marcadas salen hacia el centro mediante un salto de un punto. ¿Qué sucede si Negro trata de interceptar en A?
- En el mismo rincón las piedras negras constituyen un salto de caballo o keima. ¿Qué sucede si Blanco empuja en B y a continuación trata de cortar?
- En el rincón inferior derecho las piedras blancas marcadas constituyen un ogeima. ¿Cómo defiende Blanco ante un ataque negro en C?
- En el rincón inferior izquierdo las dos piedras negras marcadas constituyen un salto de dos puntos. ¿Qué sucede si Blanco ataca en D?

a) En el **diagrama 5** vemos qué pasa si Negro trata de cortar el *ikken-tobi*. Negro juega 1 en el mencionado punto A pero Blanco 2 lo coloca en atari y a continuación conecta en 4. Negro puede ahora cortar con Negro 5, separando a la piedra blanca marcada con círculo, pero entonces Blanco lo persigue con 6 y 8 para luego capturar la piedra negra marcada con Blanco 10. Negro logró cortar y capturar una de las piedras originales del salto, pero al precio de ceder todo el rincón superior izquierdo a Blanco.

Una alternativa para Blanco 2 sería dar atari en 3 para obtener compensación en la parte inferior por la maniobra de corte de Negro. En este ejemplo la secuencia que se muestra es la más efectiva y coloca a Negro en una posición desventajosa.

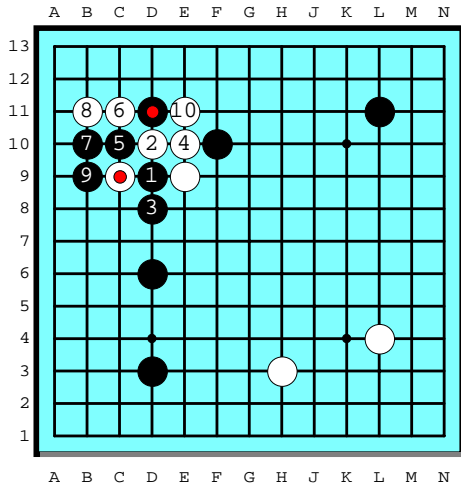


DIAGRAMA 5

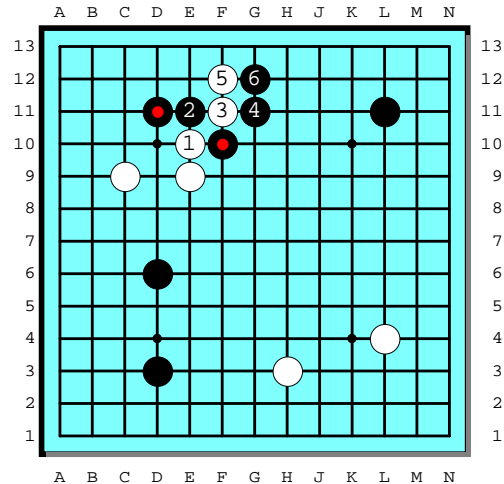


DIAGRAMA 6

b) En el **diagrama 6** vemos qué pasa si Blanco intenta cortar el *keima* empujando en el mencionado punto B con 1 y cortando con 3. Negro lo ataca con 4 y 6 y como los grupos están cerca del borde no hay manera de evitar que las piedras blancas de 3 y 5 sean capturadas.

Si Blanco empezaba golpeando con una jugada en 2, Negro le contestaba cortándolo en 1 y Blanco no tiene forma de impedir la conexión entre las piedras negras marcadas con círculos.

c) En el **diagrama 7** (página siguiente) vemos un ataque de Negro al *ogeima* de Blanco. Ante Negro 1 (en el mencionado punto C), la respuesta conteniéndolo con 2 es natural. A continuación Negro corta con 3, pero el atari de Blanco 4 protege ante el corte en A mediante un kaketsugi. Cuando Negro defiende su piedra de 1 con Negro 5, Blanco 6 y 8 ataca la piedra del rincón, que no tiene posibilidad de escapar.

El que se muestra aquí no es el único ataque posible al ogeima. Negro puede intentar otras variantes, pero en todos los casos nótese que en la pelea que se desarrolle Blanco tendrá superioridad numérica porque ya tiene dos piedras ubicadas previamente.

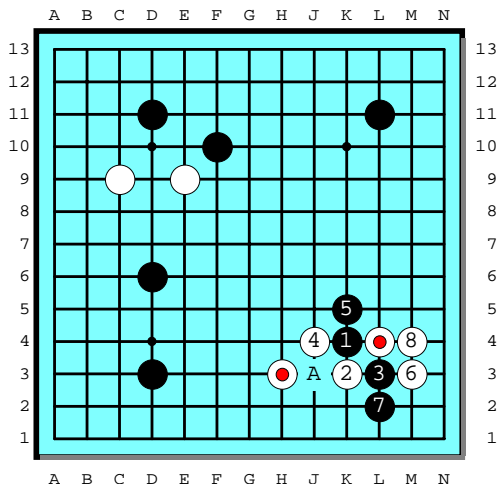


DIAGRAMA 7

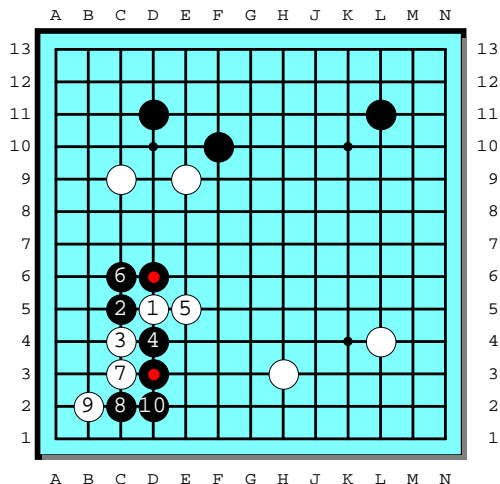


DIAGRAMA 8

d) En el **diagrama 8** vemos un ataque al *niken tobi*. La combinación de Blanco 1 (en el mencionado punto D) y Blanco 3 pretende interceptar la conexión. Negro responde dando atari en 4 y conecta en 6 para evitar que Blanco corte en ese punto con atari. A continuación Blanco empuja con 7 para darle espacio a la piedra de 3. Con Negro 8 y 10 se desarrolla la pelea en el rincón. Negro tiene la ventaja en esa pelea porque sus grupos se ubican en el exterior mientras que las tres piedras blancas están confinadas, pero aún así la posición es delicada y hay que jugar con cuidado.

Como vemos en estos últimos dos diagramas, los saltos más largos dan lugar a secuencias más complicadas para los casos en que el adversario quiere cortar. La cercanía de los rincones ayuda al bando que defiende, pero en todos los casos hay que tener cuidado cuando hay piedras adversarias en las proximidades.

La realización de un salto requiere saber cómo contestar cuando el adversario trata de cortar la conexión entre las piedras.

No siempre será posible mantener la conexión, pero sí es imprescindible al menos tener una compensación para el caso en que el adversario corte.

Los saltos más cortos son más seguros y los más largos más arriesgados. Asimismo es más fácil defender un salto cuando se realiza en el rincón o el borde que otro que avanza hacia el centro.

Problema 5.

En el diagrama de la página siguiente aparecen dos piedras blancas y dos negras marcadas con círculos que constituyen saltos de un punto y de dos puntos respectivamente. Normalmente estos saltos son relativamente seguros en cuanto a la conectividad, pero cuando hay presencia de piedras adversarias en las cercanías, la situación cambia.

- ¿Puede Negro cortar el salto de un punto blanco en el borde inferior?
- ¿Puede Blanco cortar el salto de dos puntos negro en el borde superior?
- ¿Cómo pueden ambos bandos defender sus respectivas conexiones antes que sean atacadas?

En el **diagrama 9** (página siguiente) se muestran las maniobras de corte.

a) En el borde inferior, Negro 1 intercepta el salto de un punto. Ante el atari de Blanco 2, Negro conecta en 3 y a continuación tiene dos opciones para cortar, en A y B. Una situación similar se produciría si Blanco da atari en 3 en lugar de 2.

b) En el borde superior, Blanco golpea con la combinación de 1 y 3. Negro 6 es necesaria para evitar un corte en ese punto que tomaría el rincón. Entonces Blanco aprovecha la presencia de la piedra marcada con cruz para rescatar su piedra de 3. Negro queda cortado y sólo le queda la salida al centro con Negro X, Blanco Y, Negro Z.

En ambos casos es posible el corte debido a la cercanía de piedras. En el borde inferior Negro tiene 5 piedras en las inmediaciones del *ikken-tobi* hacia el centro de Blanco; todas ellas colaboran para hacer factible la maniobra. En el borde superior, un *niken-tobi* en tercera línea normalmente es un salto seguro; en este caso es la presencia de la piedra marcada con cruz la que posibilita la maniobra de corte.

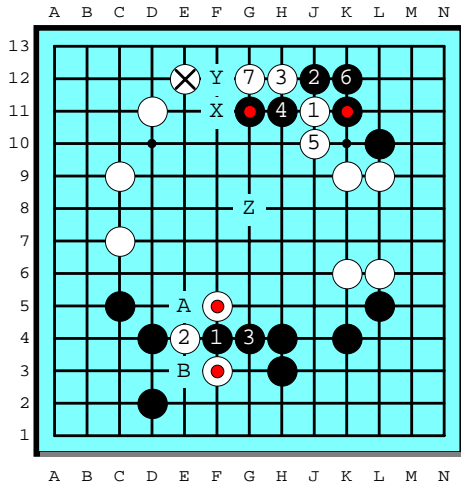


DIAGRAMA 9

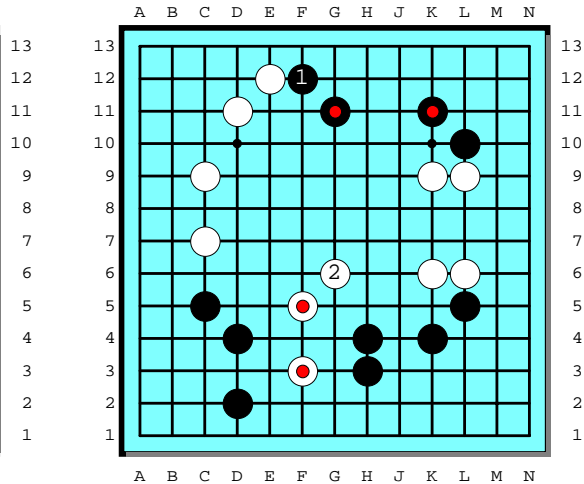


DIAGRAMA 10

c) En el **diagrama 10** vemos dos jugadas posibles para defender las respectivas posiciones antes que sean atacadas.

En el borde superior, el kosumi de Negro 1 asegura la posición porque impide la conexión de Blanco 7 del diagrama anterior. En el borde inferior, Blanco 2 es otro kosumi que defiende indirectamente la conexión entre las piedras marcadas, porque permite contestar con un atari en el punto de 3 en el diagrama 9 ante el ataque de Negro.

Las jugadas que se muestran en el diagrama no son las únicas posibles para mantener la conectividad en los respectivos saltos. Ambas constituyen defensas indirectas, aprovechando la circunstancia de que las piedras del adversario están todavía a una cierta distancia. Negro 1 trata de cerrar el borde al mismo tiempo que protege la conexión y Blanco 2 avanza hacia el centro y colabora con las piedras blancas de la derecha.

La conectividad entre piedras es relativa a la mayor o menor cercanía de piedras adversarias.

Si el rival juega en algún punto cercano hay que considerar la eventual necesidad de hacer al menos una defensa indirecta. Si juega próximo al punto de corte será necesaria una jugada que asegure directamente la conexión.

Consideraciones estratégicas complementarias.

Para completar el panorama de conceptos referidos a la conectividad analizaremos ahora algunas situaciones en las que se necesita tomar decisiones de tipo estratégico.

En el **diagrama 11** vemos una posición tomada de un partido con 6 piedras de handicap. Las piedras negras marcadas con círculos están separadas entre sí por tres puntos.

Podemos decir que Negro ha realizado una **extensión** sobre el borde, pero al haber tres puntos de distancia dicho movimiento *no puede ser considerado un salto*.

Blanco trata de aprovechar esa circunstancia y juega Blanco 1 en el punto medio de la extensión. Negro necesita decidir cómo continuar el juego a partir de esa posición.

Supongamos que Negro, dándose cuenta de que ha sido cortado, juega Negro 2 en un intento por reforzar el rincón. Blanco contesta naturalmente en 3, ¿y cuál ha sido el resultado?

La respuesta es que el intercambio Negro 2 - Blanco 3 es desfavorable para Negro. Nótese que Negro está contradiciendo el criterio de "despegar" sus grupos del grupo que está cortando (en este caso la piedra Blanco 1). Al agregar la piedra de 3, el grupo blanco se ve reforzado y eso automáticamente produce un efecto adverso sobre la piedra negra de D10. Además, el rincón no ha sido defendido apropiadamente porque aún queda un punto de invasión en A.

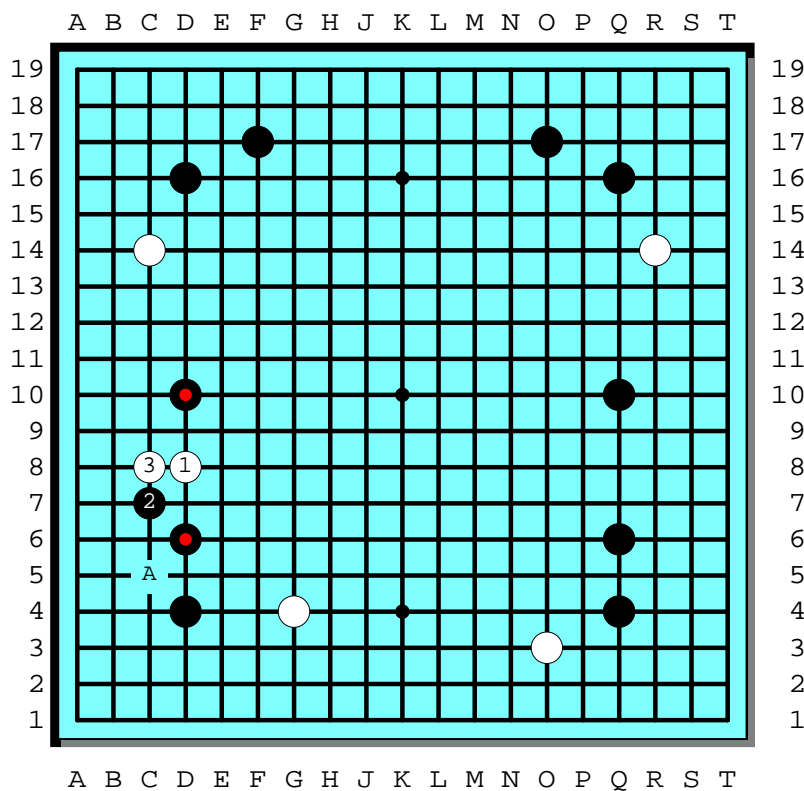


DIAGRAMA 11

Veamos entonces otro intento de Negro. En el **diagrama 12** (página siguiente) vemos a Negro reaccionando como si la extensión de tres puntos fuera un salto. Negro 2 intenta mantener la conectividad entre las piedras, pero lamentablemente éstas estaban demasiado separadas desde un comienzo, y Blanco aprovecha esa circunstancia cortando con Blanco 3. Negro defiende su piedra de 2 con Negro 4 y Blanco tiene tiempo de conectar en 5.

El resultado es que la piedra negra marcada con círculo ha quedado pegada a las tres piedras blancas, en una mala posición.

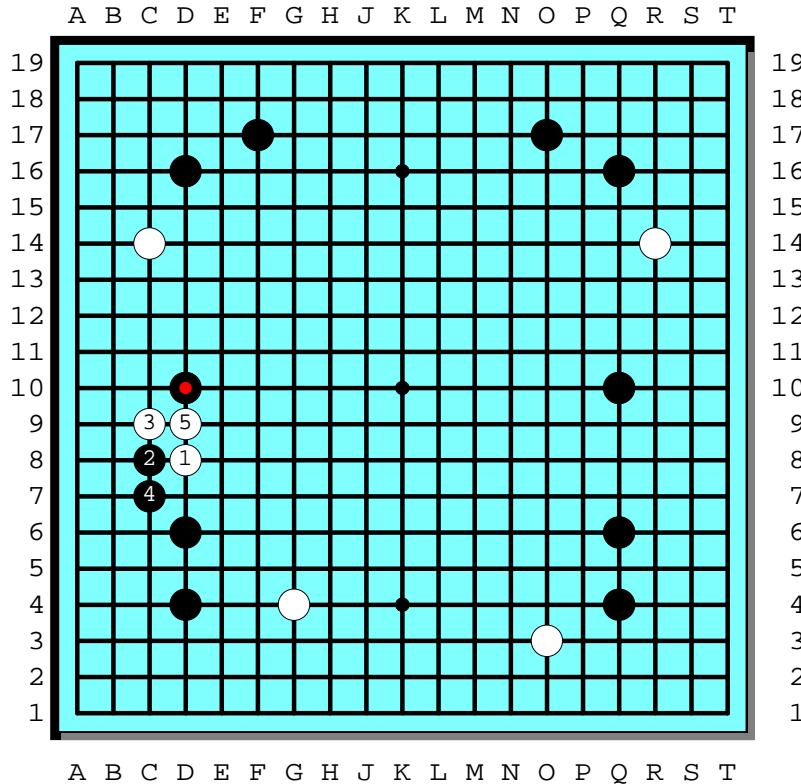


DIAGRAMA 12

El diagrama anterior puede analizarse de la siguiente manera: supongamos que la piedra marcada con círculo no está presente y Blanco se aproxima a las dos piedras negras del rincón jugando Blanco 1. En ese caso la secuencia Negro 2 - Blanco 3 - Negro 4 es una respuesta posible. A continuación es normal para Blanco conectar en 5, pero supongamos que omite esa conexión. En ese caso la jugada evidente para Negro es el corte en el mismo punto 5. Sin embargo, en esta secuencia hipotética Negro juega la piedra marcada con círculo en lugar de cortar, y entonces la conexión blanca en 5 se vuelve doblemente eficiente.

El razonamiento anterior se relaciona con el proverbio que dice: *"No juegue al lado de un punto en el cual puede cortar"*. Justamente, si se produce una posición como la referida más arriba en la que hay un punto de corte muy claro como el de 5, jugar al lado del mismo (la piedra marcada con círculo) obliga al adversario a jugar precisamente en el lugar donde quería hacerlo. En el momento en que conecta, el grupo se refuerza considerablemente y la piedra que se jugó el lado del punto de corte queda pegada a ese grupo que ahora está fuerte.

En el diagrama 12 se provocan esas consecuencias con un orden de jugadas diferente, pero el efecto es el mismo: Blanco obtiene localmente una importante ventaja. En este caso el error se produjo por considerar a la extensión de tres puntos como si fuera un salto.

En el **diagrama 13** (página siguiente) se muestra una forma posible de jugar que responde a consideraciones correctas de carácter estratégico.

Si bien la jugada Blanco 1 ha cortado la posición negra, los mismos grupos blancos pueden ser atacados. Negro entonces sale hacia el centro con el ikken-tobi de Negro 2 irrumpiendo entre la piedra blanca de 1 y la otra del punto G4. Blanco sale con el ikken-tobi de Blanco 3 para no quedar confinado en el borde izquierdo y Negro continúa su avance con Negro 4.

Ahora Negro está en una posición tal que puede apuntar a atacar en el borde inferior con una jugada como Negro A o continuar el ataque en la izquierda con Negro B.

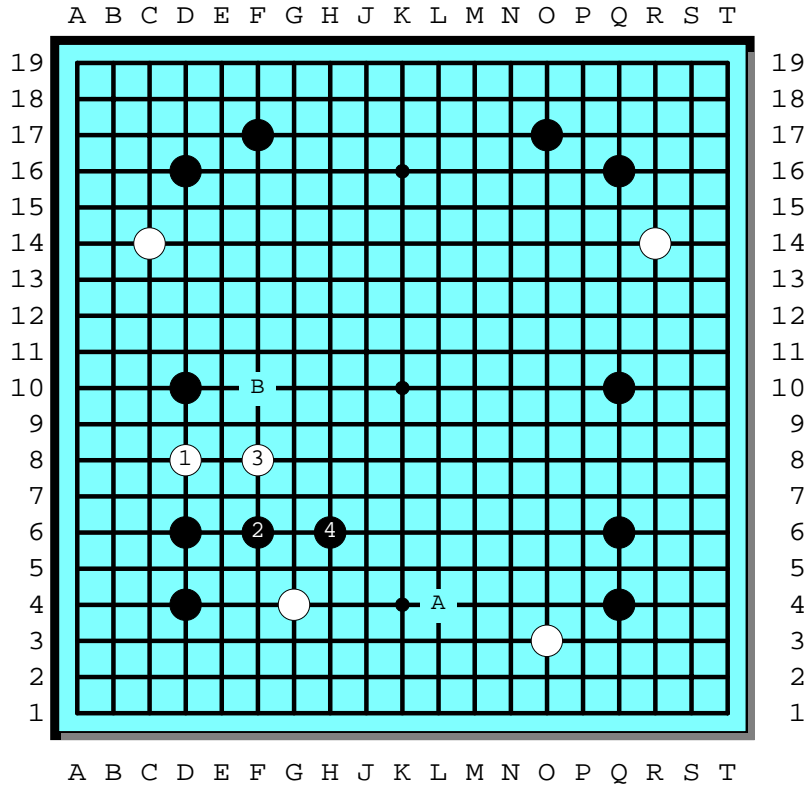


DIAGRAMA 13

Lo anterior puede sintetizarse con el siguiente enunciado conceptual:

Cuando la posición se presenta de manera que no es posible mantener la conectividad entre las propias fuerzas, conviene reforzar los propios grupos sin provocar el refuerzo del grupo que corta, y eventualmente preparar un contraataque sobre la posición del adversario.

Nótese la primera parte del enunciado anterior. La condición es que no sea posible mantener la conectividad entre las propias fuerzas.

Veamos ahora el **diagrama 14** (página siguiente). Se trata del mismo partido con 6 piedras de handicap pero ahora Blanco entra en la tercera línea con Blanco 1. La intención de esta jugada es tener mejores posibilidades de hacer ojos sobre el borde (en comparación, las piedras blancas de 1 y 3 en el diagrama 13 no pueden hacer ojos fácilmente y necesitan salir hacia el centro).

En este caso Negro sí puede mantener la conectividad entre las piedras marcadas, y por esta razón la respuesta correcta es Negro 2.

A continuación Blanco puede avanzar sobre el borde con Blanco A para hacer ojos con su grupo y quitarle a Negro el territorio que pudiera hacer en ese sector. Sin embargo, nuevamente es correcto para Negro contener la salida del grupo blanco con la jugada Negro B.

De esta manera, Negro no hará nada de territorio sobre el borde izquierdo (por el contrario, será Blanco el que quede con algunos puntos), pero como compensación tendrá un grupo sólidamente conectado a lo largo de la cuarta línea. La fortaleza de este grupo será decisiva en el momento en que Negro inicie operaciones en el borde inferior con una jugada como Negro C.

En el **diagrama 15** (página siguiente) se muestra una manera de jugar inferior. Negro 2 protege el rincón pero permite al grupo blanco salir fácilmente hacia el centro con Blanco 3.

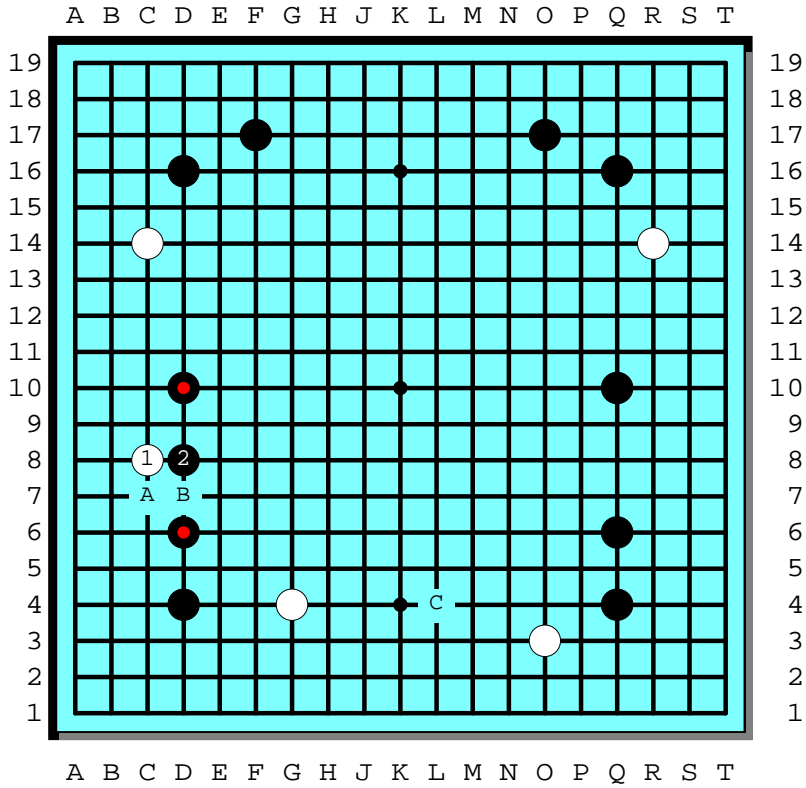


DIAGRAMA 14

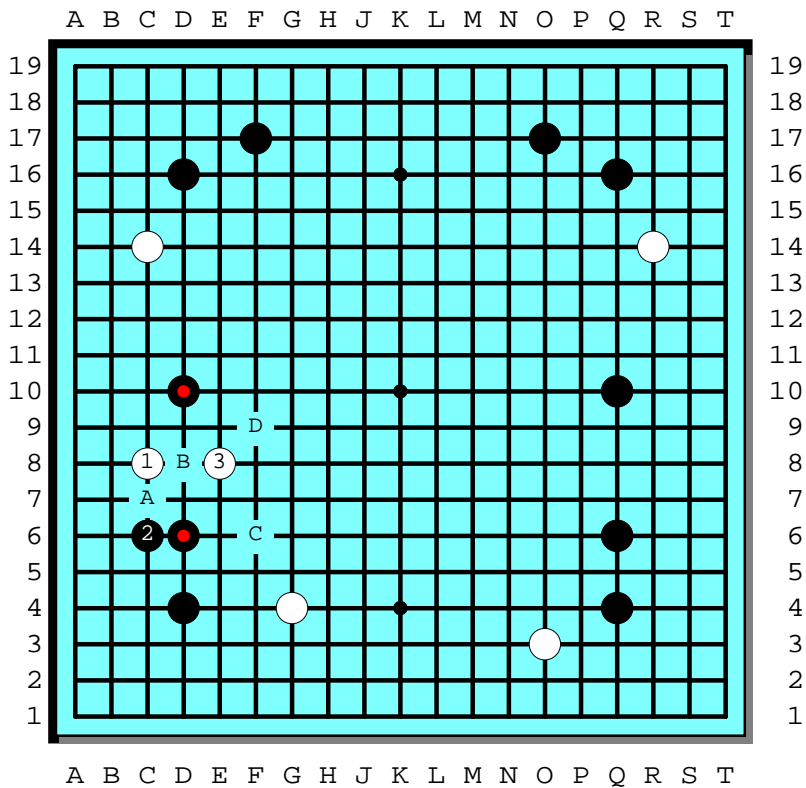


DIAGRAMA 15

La jugada Negro 2 en el diagrama 15 es mejor que una jugada negra en A, que provocaría Blanco B y estaríamos de vuelta en el diagrama 11. La virtud relativa de esta Negro 2 es que se despega del grupo blanco.

Sin embargo, una vez que Blanco sale con 3, los grupos negros indicados con los círculos quedan cortados. A continuación Negro puede salir con Negro C pero ahora Blanco puede avanzar hacia el centro con Blanco D y preparar un ataque sobre la piedra marcada de D10.

En comparación, en el diagrama 14 Negro no necesita temer ningún contraataque sino que por el contrario sus fuerzas actuarán de manera coordinada en cualquier lucha que se desarrolle en el entorno.

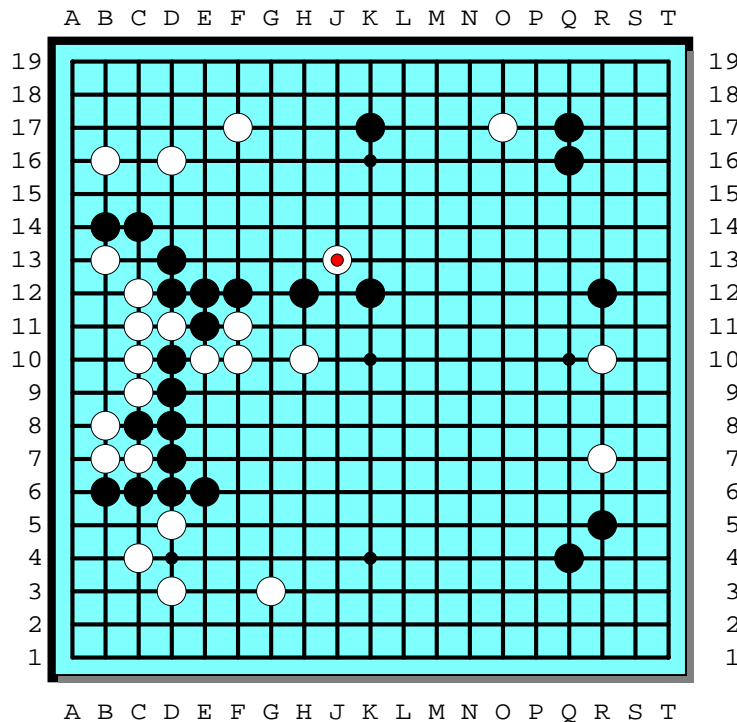
Creo que hemos enfatizado suficientemente el valor de la conectividad.

Problemas.

Veamos ahora algunos problemas de aplicación de las ideas desarrolladas en este artículo.

Problema 1.

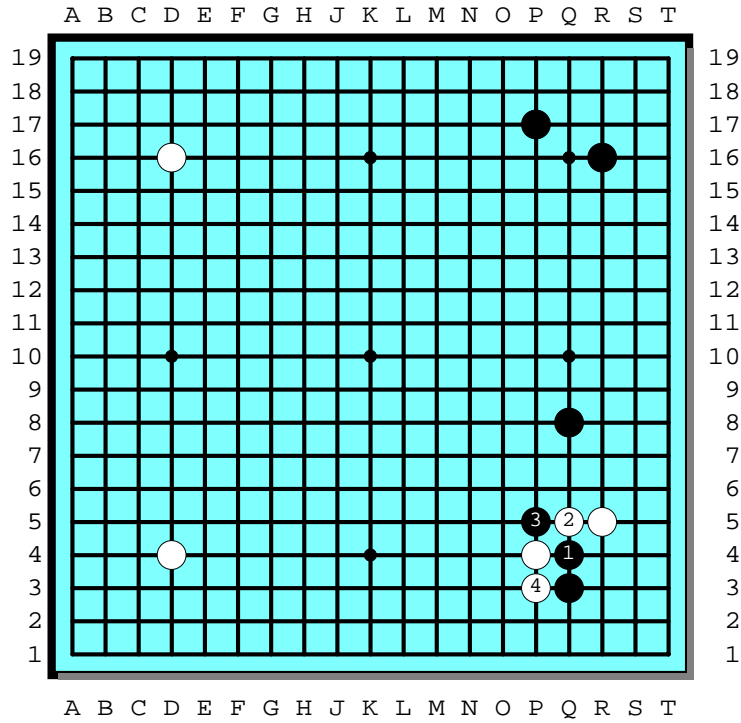
La posición del diagrama está tomada de un partido real. Blanco acaba de jugar nozoki frente al salto de un punto de negro con la jugada marcada con un círculo. ¿Cuál es la respuesta de Negro?



PROBLEMA 1

Problema 2.

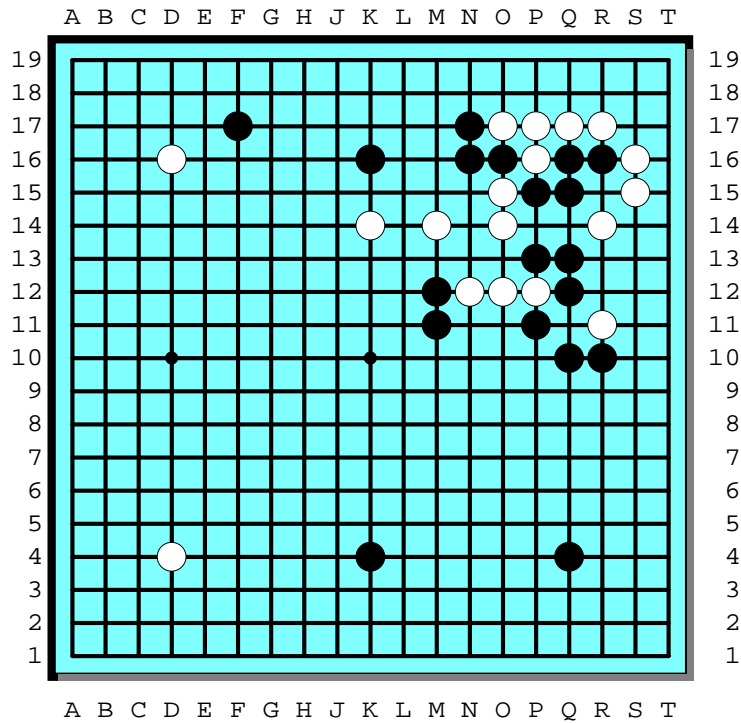
En el diagrama de la página siguiente las jugadas Negro 1 y 3 son joseki. Blanco responde agresivamente con Blanco 4, pero esta jugada pretende más de lo que la posición puede dar. ¿Cómo debe jugar Negro para sacar provecho del juego excesivamente agresivo del adversario?



PROBLEMA 2

Problema 3.

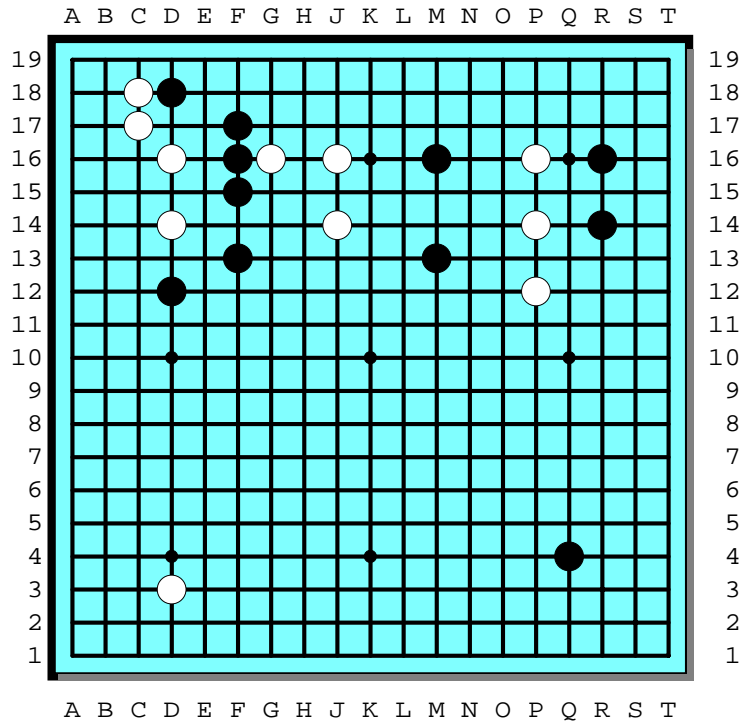
El diagrama corresponde a otro partido real. Es el turno de Blanco y en la escaramuza que se está produciendo en el centro puede tomar ventaja irrumpiendo entre las posiciones de Negro. ¿Cómo debe jugar?



PROBLEMA 3

Problema 4.

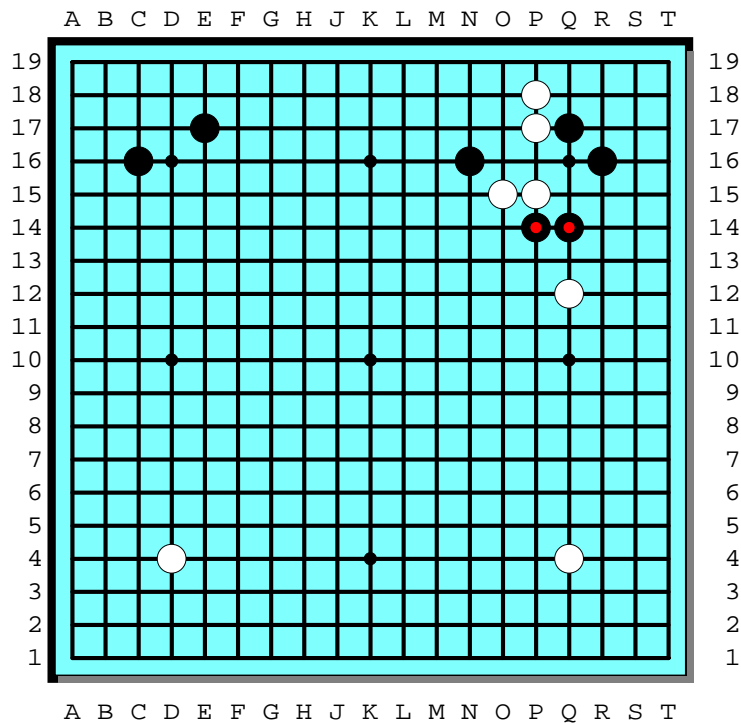
En la posición del diagrama, ¿qué juega Negro?



PROBLEMA 4

Problema 5.

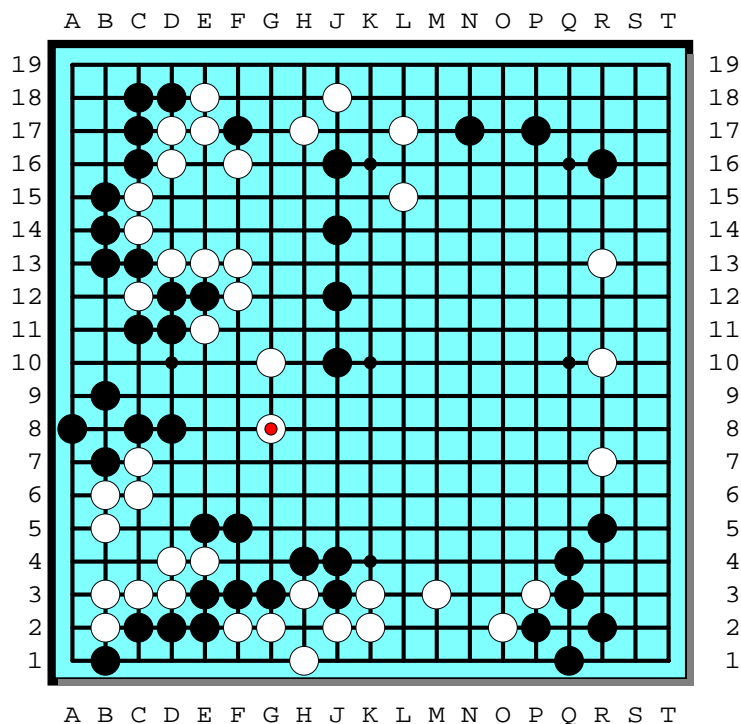
En el rincón superior derecho se está jugando un joseki. Negro quiere salir al centro desde sus dos piedras marcadas con círculos. ¿Cuál es la jugada?



PROBLEMA 5

Problema 6.

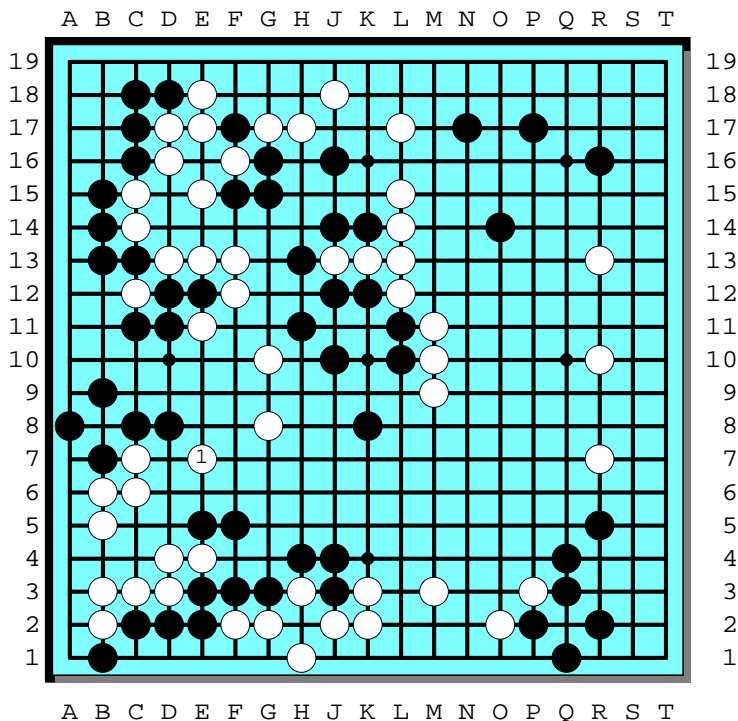
El diagrama muestra otro partido real. Blanco acaba de jugar la piedra marcada con círculo. ¿Cuál es la próxima jugada negra?



PROBLEMA 6

Problema 7.

Para terminar, veamos un contraejemplo. El diagrama muestra un momento más avanzado de la partida del problema anterior. Blanco acaba de jugar en 1. ¿Es buena esta jugada? ¿Por qué?



PROBLEMA 7

Conectividad y velocidad. (4)

En este artículo veremos las soluciones de los problemas planteados en el artículo anterior ("Conectividad y velocidad - 3"). Esto nos dará la posibilidad de afianzar los conceptos vistos en ese artículo y profundizar en distintos aspectos relacionados con los mismos.

En todos los casos se repite el enunciado del problema aunque no el diagrama original, y se avanza con el desarrollo de la solución correspondiente.

Problema 1.

La posición del diagrama está tomada de un partido real. Blanco acaba de jugar nozoki frente al salto de un punto de negro con la jugada marcada con un círculo. ¿Cuál es la respuesta de Negro?

En el **diagrama 1** vemos la solución. Negro 1 conecta sólidamente siguiendo el criterio: *cuando el adversario se asoma frente a un salto la respuesta natural es la conexión sólida.*

El intercambio de la piedra marcada con un círculo por Negro 1 fortalece a éste con relación a la escaramuza que se está desarrollando entre los grupos que salen desde el borde izquierdo hacia el centro.

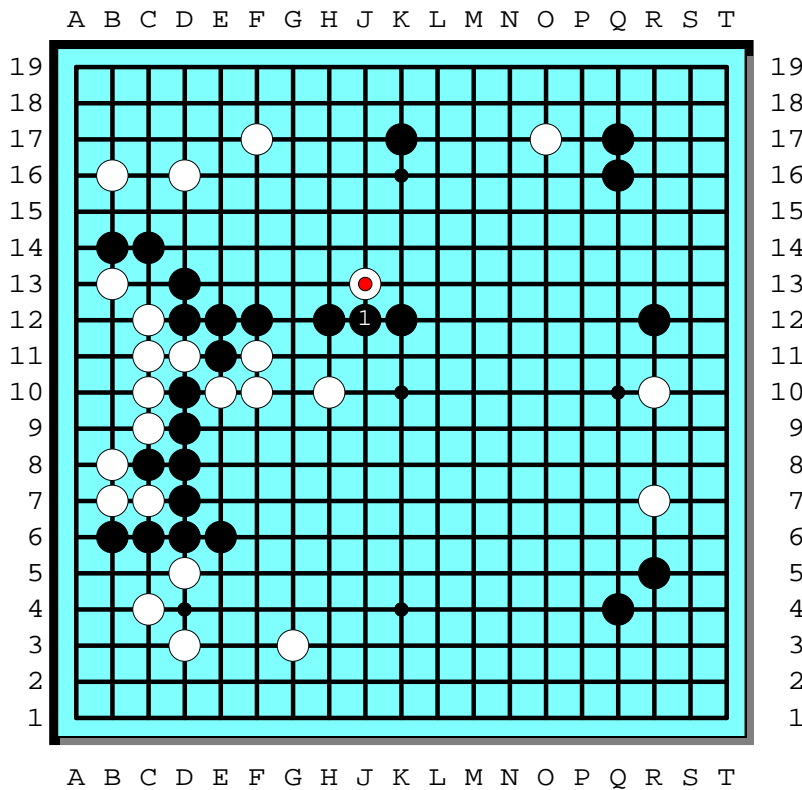


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 2** (página siguiente) vemos un momento posterior de la misma partida.

Ambos bandos continuaron saliendo hacia el centro mediante saltos de un punto, pero debido a la fortaleza que adquirió el grupo negro por el intercambio de las piedras marcadas, Negro pudo cortar la posición blanca mediante la combinación de las jugadas 1 y 3.

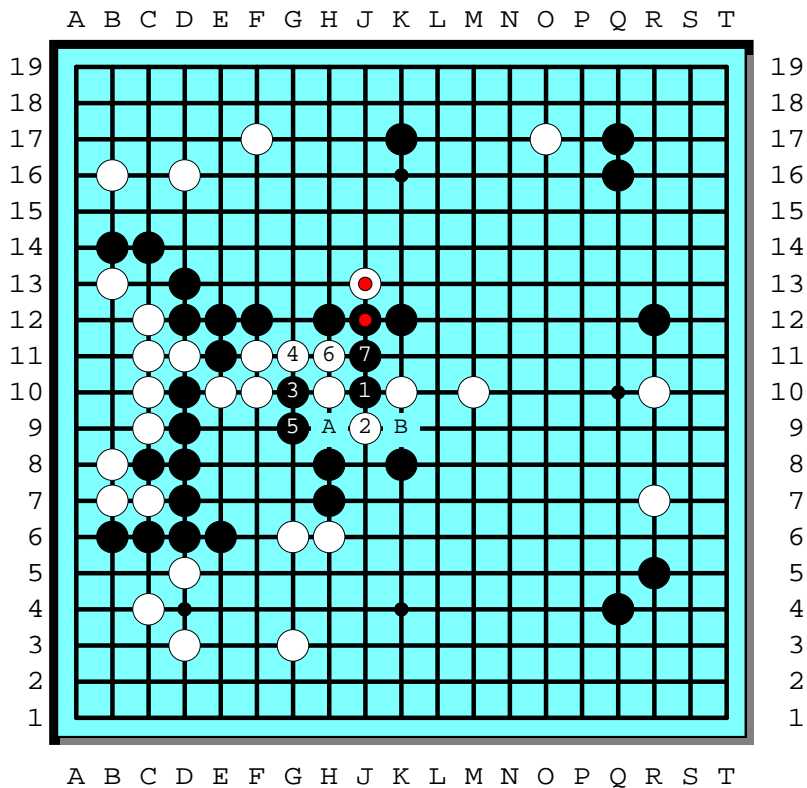


DIAGRAMA 2

En el diagrama se ve claramente que después de Negro 7 el grupo blanco de seis piedras está capturado, porque si Blanco conecta en A, Negro corta en B y viceversa. Dejo al lector el análisis de las secuencias para confirmar que el grupo no tiene escapatoria.

Este ejemplo corresponde a un partido que disputé en IGS (Internet Go Server) con piedras negras. Luego de Negro 7 quedé con una ventaja considerable, pero más adelante se desarrolló una pelea en el borde superior, en la que Blanco pudo capitalizar varios errores míos. En esa pelea la presencia de la piedra blanca marcada con círculo fue decisiva, y finalmente Blanco ganó el partido.

Problema 2.

En el diagrama de la página siguiente las jugadas Negro 1 y 3 son joseki. Blanco responde agresivamente con Blanco 4, pero esta jugada pretende más de lo que la posición puede dar. ¿Cómo debe jugar Negro para sacar provecho del juego excesivamente agresivo del adversario?

Uno de los conceptos que hemos visto es el siguiente: *una jugada de corte que se hace desde un grupo seguro tiene un carácter ofensivo que obliga al adversario a atender la situación de sus grupos.*

En el **diagrama 3** (página siguiente) vemos la aplicación de este criterio al problema que nos ocupa.

Las jugadas Negro 1 y 3 tienen por objeto reforzar el grupo del rincón. Entonces la piedra marcada con círculo pasa a ser una jugada de corte realizada desde un grupo seguro, y como tal tiene un carácter ofensivo.

Blanco ahora está en problemas porque necesita atender la vida y seguridad de sus dos grupos, y las piedras negras están ubicadas estratégicamente como para producir un ataque rápido y eventualmente capturar uno de ellos. Dejo al lector el estudio de las posibles secuencias que siguen a Negro 3.

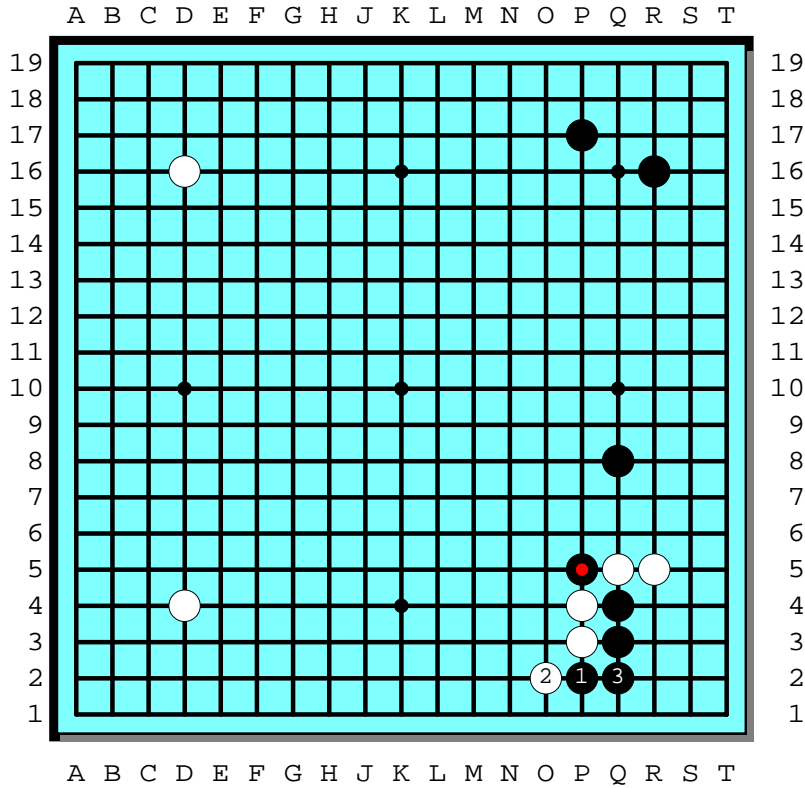


DIAGRAMA 3

En el **diagrama 4** se muestra la secuencia de joseki. Después del corte de Negro 1 Blanco se desarrolla sobre el borde derecho con sus jugadas 2; 4 y 6 permitiendo la captura de una piedra en el borde inferior con Negro 3 y 5.

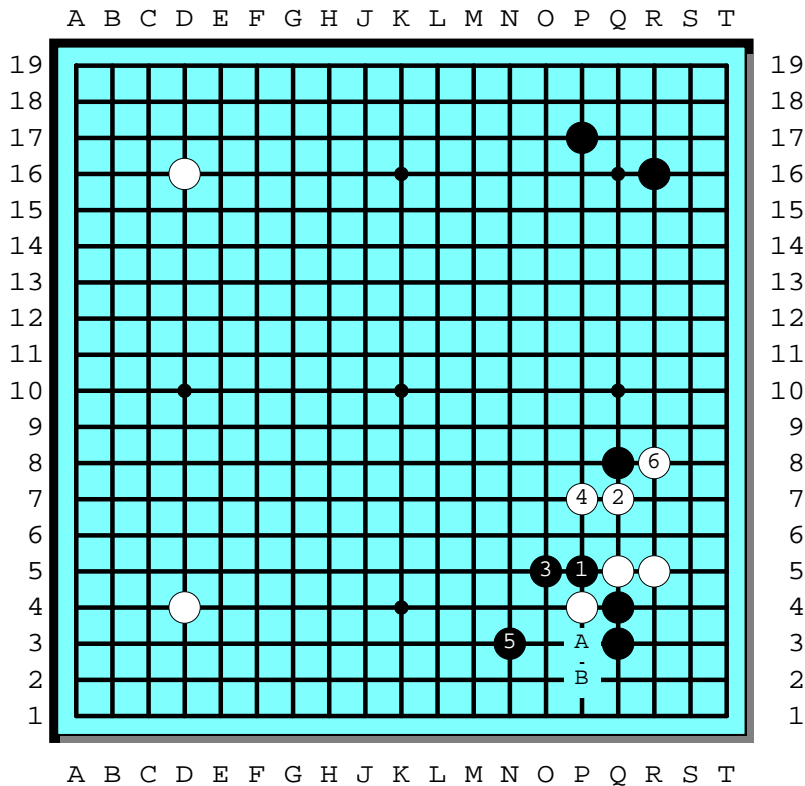


DIAGRAMA 4

En el **diagrama 4** de la página anterior, la posición que se alcanza es equilibrada. Negro se desarrolla sobre el borde inferior atrapando la piedra blanca de P4, mientras que Blanco hace lo propio sobre el borde derecho inmovilizando la piedra negra de Q8.

Nótese que en este diagrama se indican respectivamente con A y B la jugada Blanco 4 del problema y la respuesta Negro 1 del diagrama 3. Esto puede ayudar a visualizar dónde estaba la dificultad con la jugada blanca: en el diagrama 4 Blanco A lo único que logra es agrandar el grupo que resulta capturado.

Si el lector hizo la prueba de ensayar secuencias de continuación en el diagrama 3 habrá notado que en algunas de ellas el grupo blanco del borde inferior queda capturado, y en otras es el grupo del borde derecho el que queda confinado y severamente atacado.

Problema 3.

El diagrama corresponde a otro partido real. Es el turno de Blanco y en la escaramuza que se está produciendo en el centro puede tomar ventaja irrumpiendo entre las posiciones de Negro. ¿Cómo debe jugar?

La jugada Blanco 1 en el **diagrama 5** permite el avance del grupo blanco del centro hacia el cuadrante inferior derecho.

Negro no puede interceptar el avance porque luego de Negro A y Blanco B aparece la posibilidad de la jugada Blanco C cortando con atari para atrapar y capturar las siete piedras negras de Q12 y vecinas.

Entonces, Negro 2 protege contra la potencial amenaza de Blanco C, pero eso le da tiempo a éste para salir con el nudo de bambú de Blanco 3. De esta manera, Blanco irrumpió entre las posiciones de Negro y quedaron dos piedras negras aisladas en el centro.

Habíamos visto que *si un bando irrumpe entre dos posiciones del adversario manteniéndose él mismo conectado, localmente obtiene una ventaja posicional importante.* Esto es justamente lo que ha pasado en este diagrama.

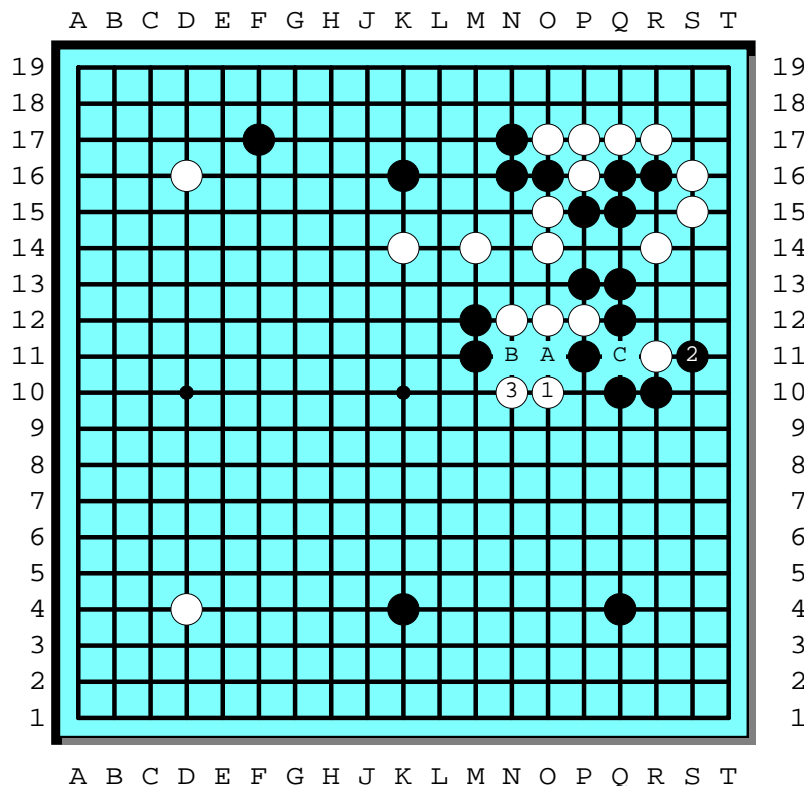


DIAGRAMA 5

Problema 4.

En la posición del diagrama, ¿qué juega Negro?

Este problema está tomado del partido que jugué con negras contra Otake Hideo 9-dan por la copa Fujitsu de 1992. En el borde superior hay varios grupos negros y blancos que están saliendo hacia el centro.

En el **diagrama 6** se muestra la continuación. Negro 1 cumple la doble función de contener el avance del grupo blanco al mismo tiempo que establece la conectividad entre los dos grupos negros.

Negro ha tomado la iniciativa y Blanco responde en 2 para tener una base de ojos con su grupo del borde superior. A continuación, una jugada negra en A establecería la supremacía de Negro en el centro al mismo tiempo que refuerza la conectividad entre sus grupos. Según palabras de Otake, con esa jugada Negro tendría una ventaja clara en esta apertura.

En el partido jugué en cambio Negro B, y luego de Blanco C comenzó una pelea complicada en el centro.

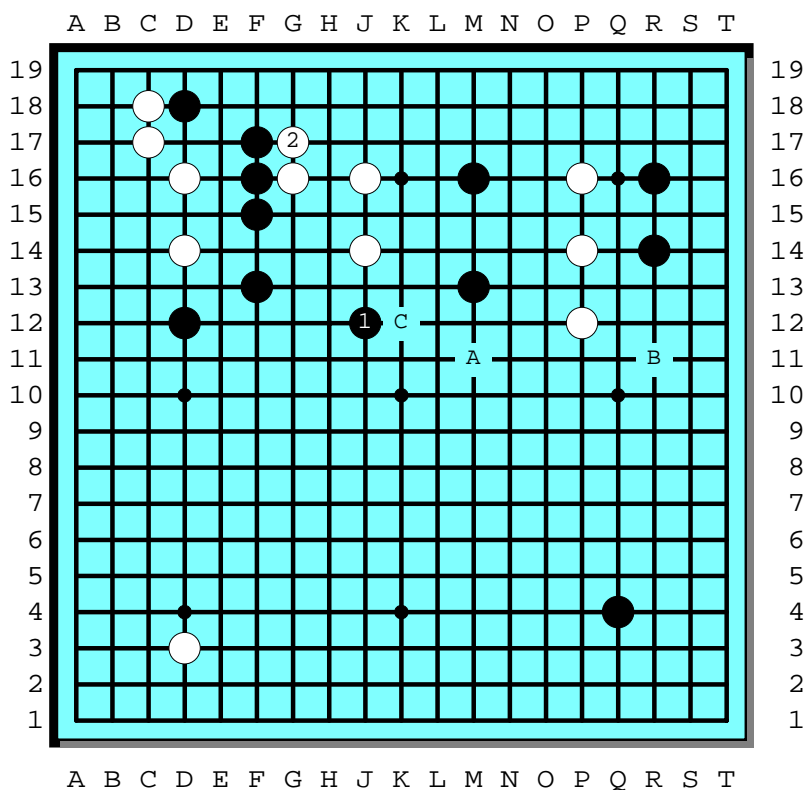


DIAGRAMA 6

Problema 5.

En el rincón superior derecho se está jugando un joseki. Negro quiere salir al centro desde sus dos piedras marcadas con círculos. ¿Cuál es la jugada?

En el **diagrama 7** se muestra la continuación del joseki. El grupo blanco del borde superior está saliendo entre las dos piedras negras marcadas con círculos de la derecha y la otra piedra marcada de la izquierda.

Negro 1 responde al criterio que habíamos enunciado: *cuando un grupo que irrumpe entre dos grupos del adversario no puede ser contenido en su avance, el bando que está cortado debe despegar sus grupos para no quedar en una posición de vulnerabilidad frente al fuerte grupo del adversario.*

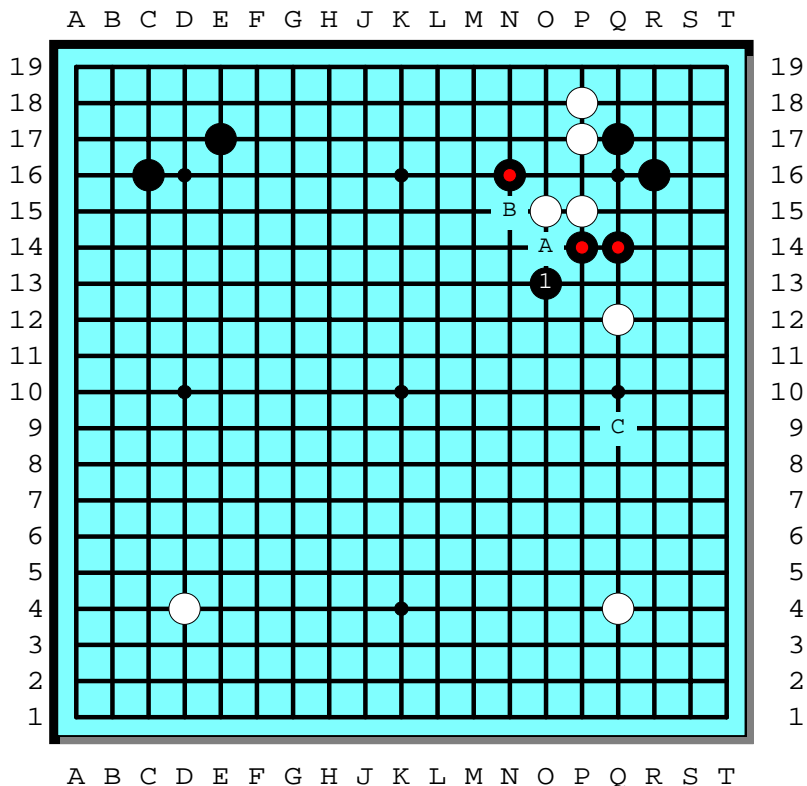


DIAGRAMA 7

Otro criterio enunciado es: *cuando la posición se presenta de manera que no es posible mantener la conectividad entre las propias fuerzas, conviene reforzar los propios grupos sin provocar el refuerzo del grupo que corta, y eventualmente preparar un contraataque sobre la posición del adversario.*

Nótese que Negro 1, al despegarse del grupo blanco no provoca su refuerzo. En cambio, si Negro jugara en A provocaría la respuesta automática Blanco B que afecta negativamente a la piedra negra marcada de N16 y facilita la salida del grupo blanco.

En cambio, en la posición del diagrama, luego que Blanco atienda la situación de su grupo del borde superior, Negro preparará un contraataque sobre la derecha con una jugada como por ejemplo Negro C.

Problema 6.

El diagrama muestra otro partido real. Blanco acaba de jugar la piedra marcada con círculo. ¿Cuál es la próxima jugada negra?

El **diagrama 8** (página siguiente) muestra la posición del problema. La última jugada blanca es la piedra de G8 (no está marcada con círculo en este diagrama). La contestación natural es Negro 1 como se muestra.

Un criterio que habíamos visto es: *el bando que ha unificado sus fuerzas puede jugar con comodidad en todo el tablero.*

La jugada Negro 1 justamente produce la unificación de las fuerzas negras. A continuación es probable que se desarrolle alguna escaramuza en el sector derecho central, y en ese caso el grupo negro que se extiende mediante saltos de un punto desde el borde superior hasta el inferior ejercerá una influencia importante que obligará a Blanco a maniobrar con cuidado.

En el partido, en cambio, Negro jugó en A, dándole a Blanco la oportunidad de tomar la iniciativa con una jugada como por ejemplo Blanco B. Sin embargo, como veremos en el próximo problema Blanco no aprovechó adecuadamente esta posibilidad.

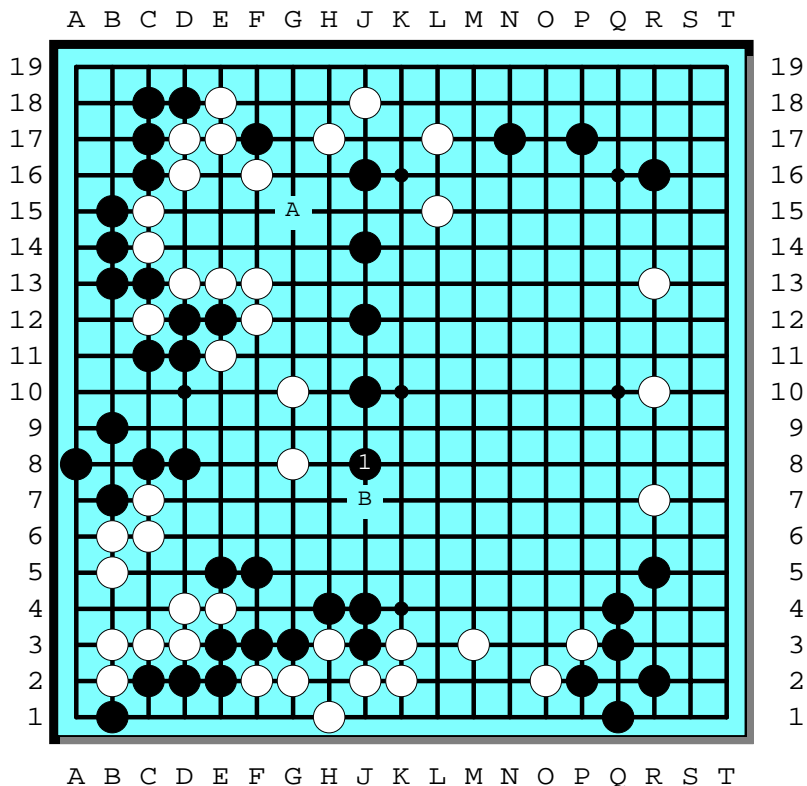


DIAGRAMA 8

Problema 7.

Para terminar, veamos un contraejemplo. El diagrama muestra un momento más avanzado de la partida del problema anterior. Blanco acaba de jugar en 1. ¿Es buena esta jugada? ¿Por qué?

En el **diagrama 9** (página siguiente) vemos nuevamente la jugada Blanco 1. Nótese que con esta jugada Blanco conecta su grupo del rincón inferior izquierdo con el otro grupo que viene avanzando por la izquierda desde el borde superior. Al mismo tiempo, esa jugada corta la vinculación del grupo negro del borde inferior con sus aliadas del borde izquierdo.

Un criterio que habíamos visto es: *si un bando irrumpe entre dos posiciones del adversario manteniéndose él mismo conectado, localmente obtiene una ventaja posicional importante.*

Aparentemente este es un caso en el que Blanco conecta dos grupos cortando al mismo tiempo dos posiciones de Negro. Según el criterio anterior, Blanco debería tomar ventaja con esta jugada.

Sin embargo, Blanco 1 es una mala jugada. Una razón para esto es que los grupos que conecta **ya están vivos**. Por ejemplo, si Negro ataca al grupo del rincón inferior izquierdo con Negro A, la jugada Blanco B asegura los dos ojos.

Por otra parte, las posiciones negras que corta la jugada Blanco 1 son por un lado, la del borde izquierdo que es muy fuerte, y por el otro el grupo del borde inferior. Como es el turno de Negro, éste asegura este último grupo conectándolo con el que avanza por el centro con la jugada Negro 2, y por lo tanto a Blanco no le queda ninguna opción para producir un ataque o aprovechar alguna debilidad de la posición negra.

Obsérvese entonces que la piedra blanca de 1 **ocupa territorio neutral**. Dado que Blanco no tiene posibilidades de futuros ataques, ocupar este punto no le reporta ningún beneficio.

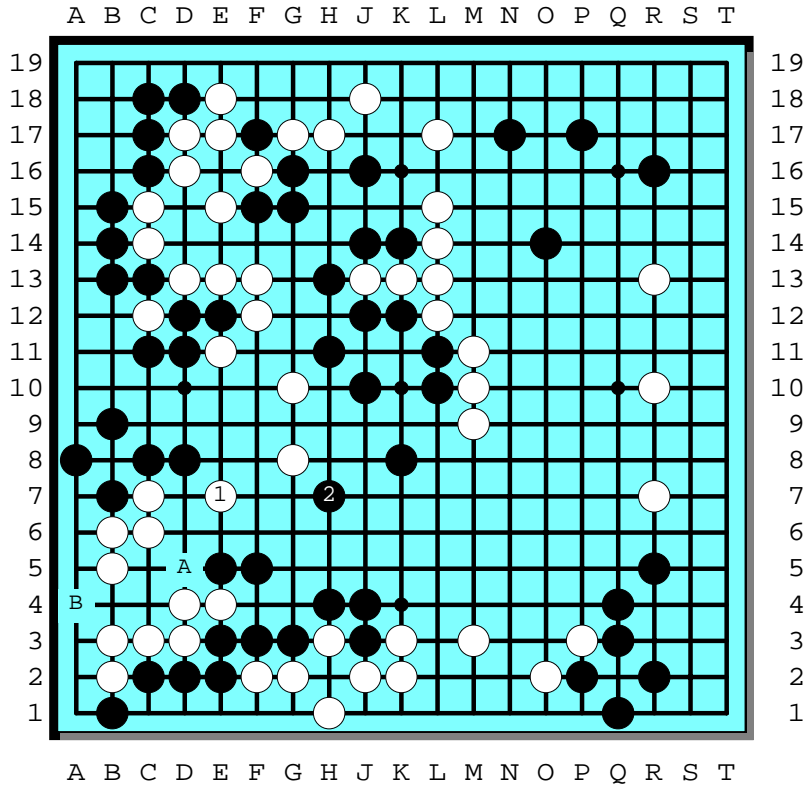


DIAGRAMA 9

Entonces podemos enunciar algunos criterios más que serían la contracara del valor de la conectividad que hemos venido estudiando hasta ahora:

Una jugada de conexión pierde valor cuando los grupos que conecta ya tienen asegurados los ojos y no pueden ser atacados.

Asimismo, una jugada de corte pierde sentido cuando el mismo no da la posibilidad de accionar a continuación sobre los grupos cortados porque éstos ya están seguros.

Una jugada que conecta dos grupos vivos cortando al mismo tiempo dos grupos que también están vivos normalmente es ineficiente porque de hecho sólo ocupa territorio neutral.

Completamos de esta manera las consideraciones que iniciamos en el artículo anterior sobre la función de la conectividad.

Conectividad y velocidad. (5)

En este artículo avanzaremos con la enunciación de conceptos estratégicos que habíamos comenzado en el de "Técnicas de captura de piedras - 5", relacionándolos con los criterios referidos a la conectividad y velocidad.

El concepto de aji.

En un partido de Go permanentemente se presentan situaciones que generan el potencial de producir un resultado local que favorece a uno u otro bando. Ese potencial se identifica generalmente con el término *aji*, que literalmente significa "sabor", e indica que la posición de uno u otro bando presenta debilidades que pueden ser aprovechadas por el adversario ("mal aji", podríamos compararlo con el "mal aliento"), o por el contrario tiene características de solidez que le permiten jugar con tranquilidad en el entorno ("buen aji").

Para ilustrar este concepto comencemos por un ejemplo.

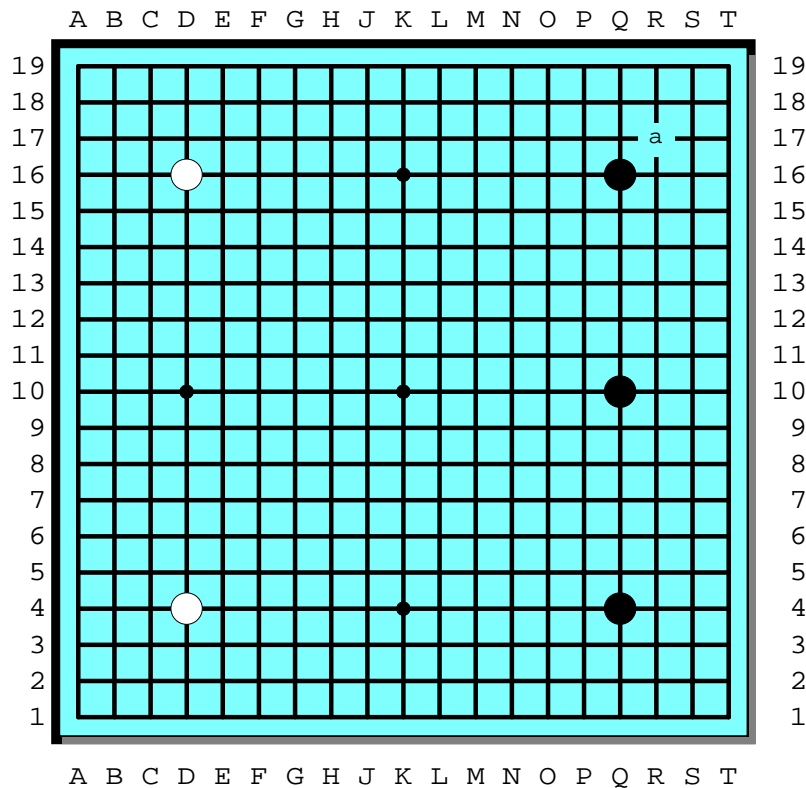


DIAGRAMA 1

En el **diagrama 1** vemos el comienzo de un partido. Negro ha jugado tres piedras en hoshi sobre el borde derecho mientras que Blanco ha ocupado dos rincones, también en hoshi.

Es el turno de Blanco. El rincón superior derecho negro presenta un punto clave para la invasión en "a" (R17). El potencial de una invasión blanca en este punto genera una cierta preocupación para Negro, dado que si bien está ocupando un sector amplio con sólo tres jugadas, es improbable que pueda asegurar todo ese territorio.

Sin embargo, Blanco debe pensar muy bien cómo utiliza ese potencial de invasión. Si entra rápidamente en ese punto es probable que quede con una posición inferior porque Negro aprovechará para obtener compensaciones de otro tipo.

Veamos en el **diagrama 2** de la página siguiente la ilustración de lo que acabamos de decir.

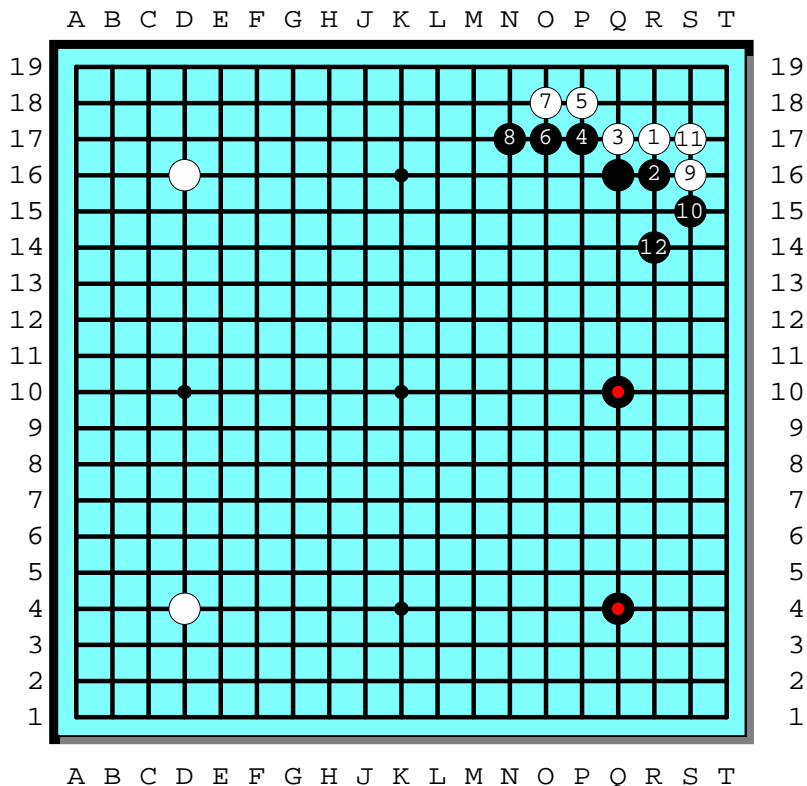


DIAGRAMA 2

Blanco invade inmediatamente el rincón con su jugada 1. Negro entonces lo bloquea con su jugada 2 y continúa una secuencia en la que Blanco trata de empujar para salir hacia el borde y Negro lo va conteniendo.

Con Negro 12 se completa un joseki clásico para la invasión en el punto 3-3 contra la posición de hoshi. Blanco ha tomado el territorio del rincón, pero Negro quedó con una pared que ejerce su influencia sobre todo el borde derecho y sobre el centro del tablero.

La pared que construyó Negro en combinación con las piedras marcadas con círculos le da la supremacía en el tablero, aún cuando territorialmente Blanco tomó una ventaja local en el rincón superior derecho.

El problema con el juego de Blanco consistió en apurarse a utilizar el potencial que había en el rincón. La manera más eficiente de aprovechar el *aji* es mantener el potencial y sacar provecho en otras partes del tablero mientras el adversario necesita estar permanentemente atento a la posibilidad de que ese potencial se materialice.

Veamos en el **diagrama 3** (página siguiente) un partido en el que Blanco utiliza el potencial de la invasión en 3-3 de otra manera.

La jugada Blanco 6 se aproxima al rincón negro apuntando a entrar luego en el punto "a" (R17). Negro responde en 7 para reforzar la piedra del rincón avanzando sobre el borde hacia la piedra negra de 5. Entonces Blanco establece una posición en el borde superior con Blanco 8. Nótese que la posesión del rincón superior derecho aún no está resuelta, porque subsiste la posibilidad de una invasión en el punto "a", pero mientras este potencial permanece, ambos bandos establecen posiciones sobre los bordes.

A continuación Negro se extiende sobre el borde inferior con su jugada 9 y Blanco 10 contiene el avance. Ahora es el punto "b" (R3) el que queda como potencial de invasión y Negro decide reforzar el rincón con Negro 13, previo el intercambio de Negro 11 que busca extender la influencia en el centro, por Blanco 12 que refuerza el rincón contra una invasión en el punto "c" (C3). Nótese que ambos bandos están jugando en los bordes mientras mantienen su mirada atenta al potencial que hay en los rincones.

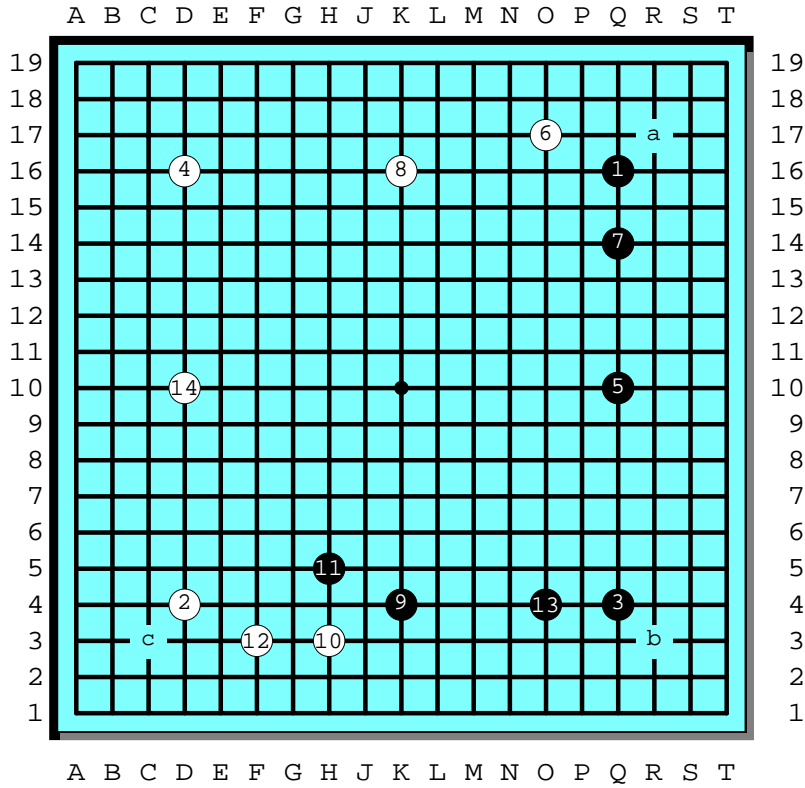


DIAGRAMA 3

En el **diagrama 4** se muestra la continuación de la partida. Se trata de la final sudamericana por la 14^a Copa Fujitsu que jugué con Wang Sen Feng de Brasil (blancas).

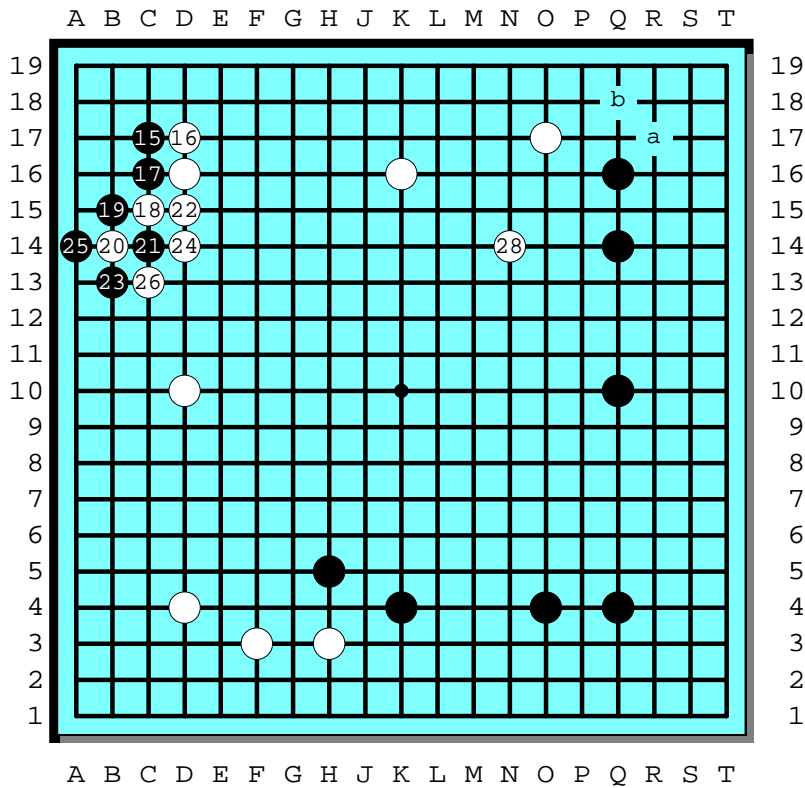


DIAGRAMA 4

Con Negro 15 decidí pasar a un juego que enfatiza el territorio, entrando en el único rincón que no había sido reforzado. La secuencia que siguió a Blanco 16 es un joseki distinto al que vimos en el diagrama 2. En este caso Blanco sacrifica la piedra de 20 para dar a continuación atari con Blanco 24 y 26.

Luego que Negro conecta con 27 en el punto de 20, Blanco toma la iniciativa en el centro con su jugada 28.

En la continuación del partido Blanco mantuvo latente la posibilidad de entrar en "a" (R17) y mientras tanto desarrolló su posición en el borde superior y en el centro. Finalmente fue Negro quien defendió el rincón con una jugada en "b" (Q18), pero eso fue a costa de permitir el avance de Blanco sobre el borde derecho tomando al mismo tiempo la iniciativa en el centro del tablero.

Podemos enunciar un primer criterio referido al concepto estratégico que estamos estudiando:

Aji refiere al potencial existente en una posición que puede materializarse en determinado momento o bien ser aprovechado para tomar ventaja en otro sector del tablero mientras el adversario mantiene su atención en la posibilidad de que dicho potencial se materialice.

El aji de un punto de corte.

Pasamos ahora a relacionar el concepto de aji con las cuestiones referidas a la conectividad que estudiamos en los artículos anteriores. Debido al carácter ofensivo que tiene habitualmente una jugada de corte, un punto en el cual puedan cortarse los grupos del adversario genera un potencial que puede ser aprovechado de diversas maneras.

El **diagrama 5** muestra una posición tomada de la final de la 13ª copa Fujitsu disputada entre Chang Hao 9-dan (China - blancas) y Cho Hoon Hyun 9-dan (Korea - negras). Blanco acaba de hacer la jugada marcada con círculo para reducir el moyo negro del borde inferior.

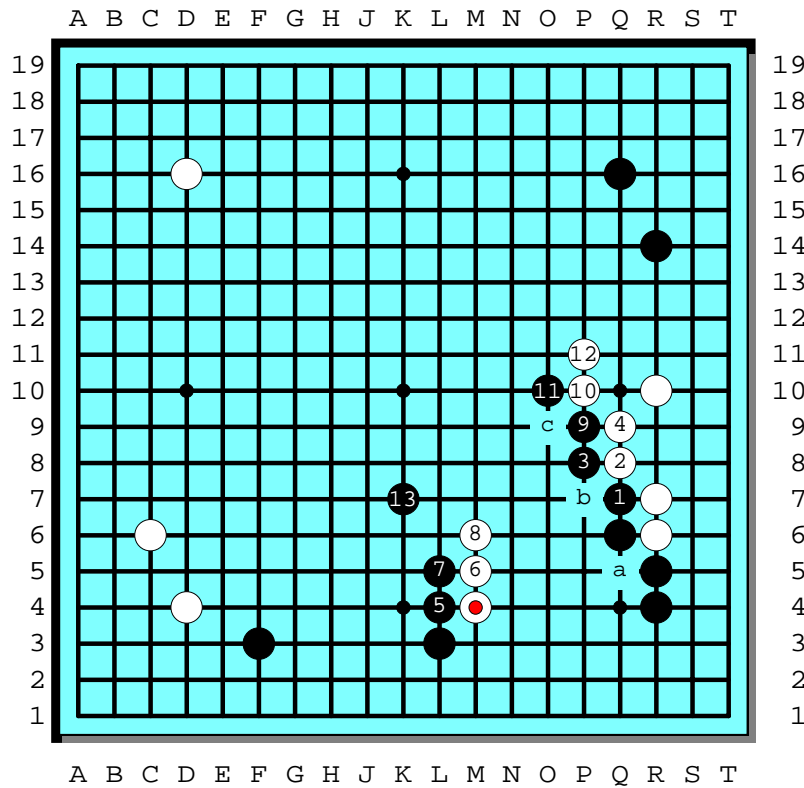


DIAGRAMA 5

Como se muestra en el diagrama, Negro responde de manera agresiva, empujando primero con las jugadas 1 y 3 y más adelante con Negro 9 y 11, para perseguir al grupo blanco con Negro 5, 7 y 13.

A primera vista parece que el grupo blanco está severamente atacado, pero si uno mira más en detalle notará que la posición negra presenta puntos de corte en "a" (Q5), "b" (P7) y "c" (O9). Esto significa que si Blanco aprovecha adecuadamente el mal aji negro, debería escapar fácilmente de la persecución.

En el **diagrama 6** se muestra una forma simple de jugar para sacar provecho del mencionado potencial.

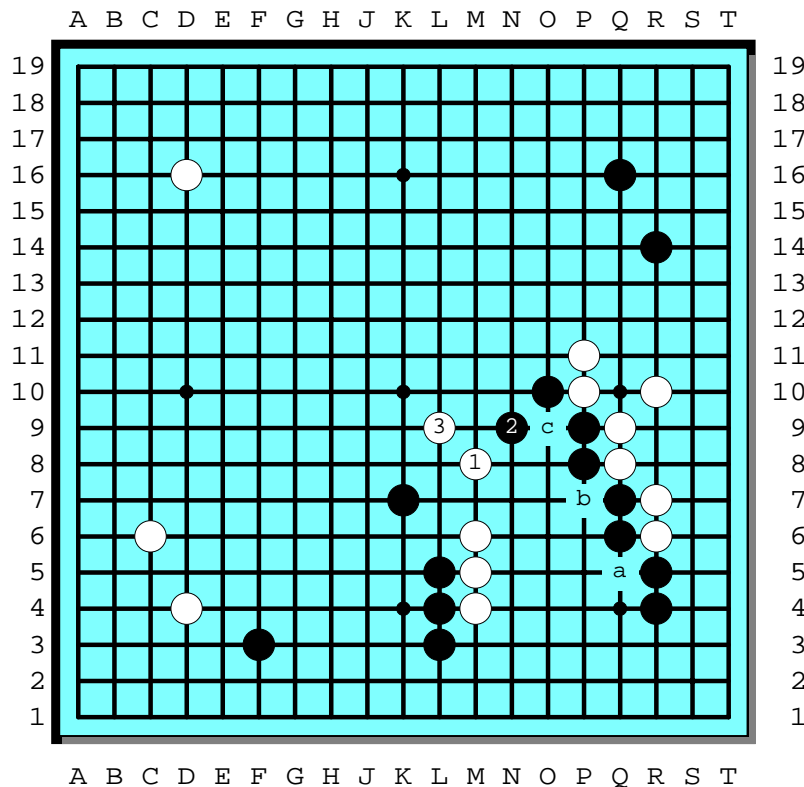


DIAGRAMA 6

La jugada Blanco 1 es un salto de un punto para avanzar hacia el centro al mismo tiempo que mantiene un ojo atento sobre los cortes de la posición negra. Es natural para Negro tomar medidas protectoras como por ejemplo Negro 2, pero esto le da tiempo a Blanco para salir al centro con el kosumi de Blanco 3, escapando de esta manera al encierro que pretendía forzar Negro.

Nótese que si bien la posición de Negro tiene mal aji debido a la presencia de múltiples cortes, el mismo es aprovechado sólo de forma indirecta para poder salir con buen ritmo. Más adelante Blanco podrá pensar en aprovechar el aji del corte en "a" (Q5) que aún subsiste para reducir el territorio que Negro pretende hacer en el rincón inferior derecho.

Podemos decir entonces que:

Un punto de corte produce generalmente un potencial desfavorable (mal aji) que el oponente puede aprovechar de manera indirecta haciendo jugadas en el entorno que obligan a prestar atención a la debilidad de la posición mientras gana tiempo para tomar la iniciativa.

En el partido, Blanco no jugó de esta manera sino que trató de materializar el aji del corte inmediatamente. En el **diagrama 7** (página siguiente) vemos la continuación del partido.

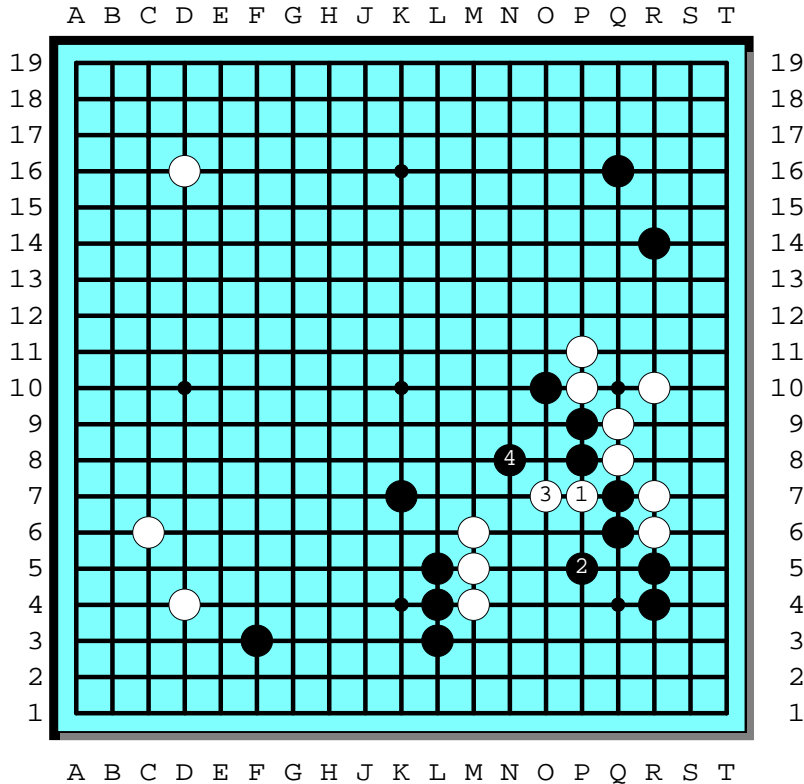


DIAGRAMA 7

Blanco cortó directamente en el punto "b" del diagrama anterior con Blanco 1. Negro naturalmente protegió otro de los puntos de corte con Negro 2, jugada que obligó a Blanco a contestar en 3 para evitar la captura de la piedra de 1. Entonces Negro tuvo la oportunidad de proteger el tercer punto de corte con la jugada Negro 4, que al mismo tiempo ejerce presión sobre todo el grupo blanco. Vemos que Blanco está ahora en problemas, debido al apuro por materializar inmediatamente el aji del corte.

El aji de un grupo capturado.

Veamos la continuación del partido. En el **diagrama 8** (página siguiente) vemos la maniobra que realizó Blanco para salir de la crisis.

Blanco prepara el terreno empujando con la jugada 1 y a continuación corta con Blanco 3 y 5. Negro responde con 6 para evitar la captura de cuatro piedras mediante shicho en ese mismo punto, y luego de Blanco 7 la piedra negra marcada con círculo queda prácticamente capturada mediante una red, tal como puede verificar el lector.

Negro empuja con las jugadas 10, 12 y 14 para ganar libertades con el grupo que quedó cortado, y Blanco logra su objetivo de escapar del encierro con Blanco 15. Sin embargo, nótese que previamente Negro provoca el intercambio de su jugada 8 por Blanco 9. ¿Cuál es el sentido de esa jugada?

La respuesta está al final de la secuencia: la jugada Negro 16 asegura todo el territorio del borde inferior. ¿Por qué? Porque la presencia de las piedras capturadas de 8 y la marcada con círculo permiten que una jugada negra tanto en "a" (O5) como en "b" (O4) obliguen a Blanco a contestar, dando a Negro la seguridad de que su territorio no podrá ser reducido. En el partido se produjo el intercambio Blanco "a" por Negro "b".

Si comparamos con el **diagrama 6**, vemos que allí no hay ninguna piedra negra capturada, pero en cambio permanece el aji del punto de corte que permitirá a Blanco reducir significativamente el territorio negro del rincón. En el **diagrama 8** por el contrario, si bien el grupo blanco tiene un ojo asegurado por la captura de dos piedras y además hay un grupo negro cortado, la diferencia de territorios a favor de Negro le otorga una ventaja clara en esta etapa del partido.

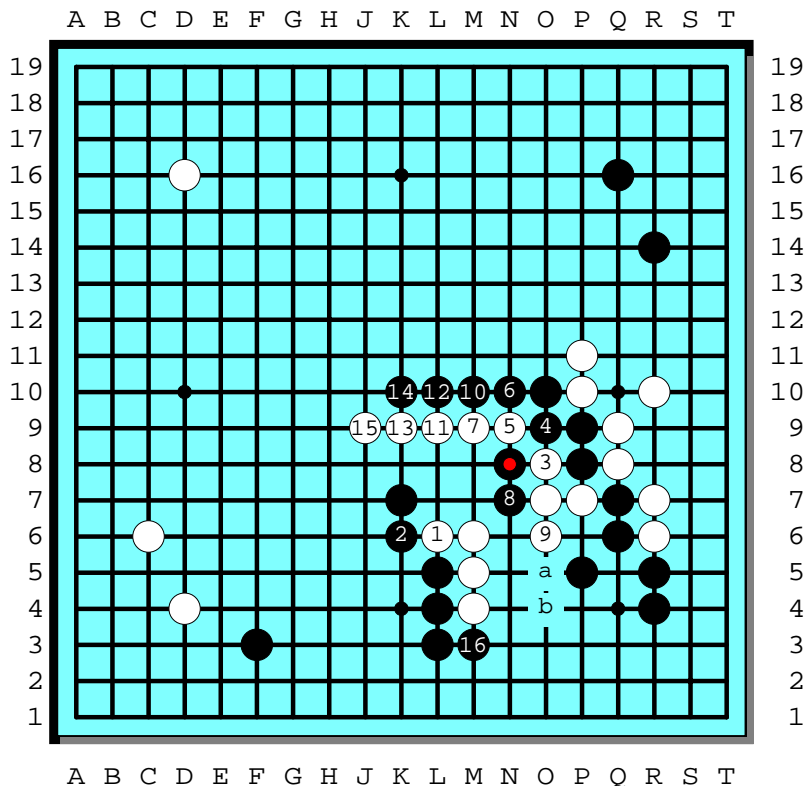


DIAGRAMA 8

En el diagrama anterior podemos observar la función que cumplen las piedras de 8 y la marcada con círculo: si bien están capturadas mediante una red, su presencia molesta a Blanco y le impiden maniobrar en el sector inferior derecho, asegurando de manera automática el territorio negro.

Es interesante analizar también el sentido de la jugada Negro 8: al aumentar una libertad del grupo que corta, dificulta su captura y por lo tanto asegura el mantenimiento de su presencia que inhibe la libertad de movimientos de Blanco.

Podemos sintetizar todo lo anterior de la siguiente manera:

Una piedra que corta genera problemas al adversario aún cuando eventualmente pueda ser capturada.

El aji que provoca un grupo capturado genera el potencial de tomar ventaja en su entorno aprovechando los tiempos necesarios para asegurar la captura.

A veces es útil aumentar el tamaño de un grupo capturado para ganar libertades y hacer más difícil asegurar la captura, para tener mejores posibilidades de aprovechar el aji que provoca.

Como podemos ver, el concepto de aji encierra muchas sutilezas porque se trata de secuencias potenciales que pueden materializarse o no.

Un jugador hábil trata de mantener abiertas lo más posible sus opciones. Por esta razón debe elegir cuidadosamente el momento y el modo de aprovechar el aji existente en determinada posición.

Eliminar opciones potenciales habitualmente es desfavorable porque se restringen las posibilidades de maniobra. Una jugada de ese tipo se dice que es ***aji - keshi*** ("borra" o elimina el aji) y es un error muy frecuente.

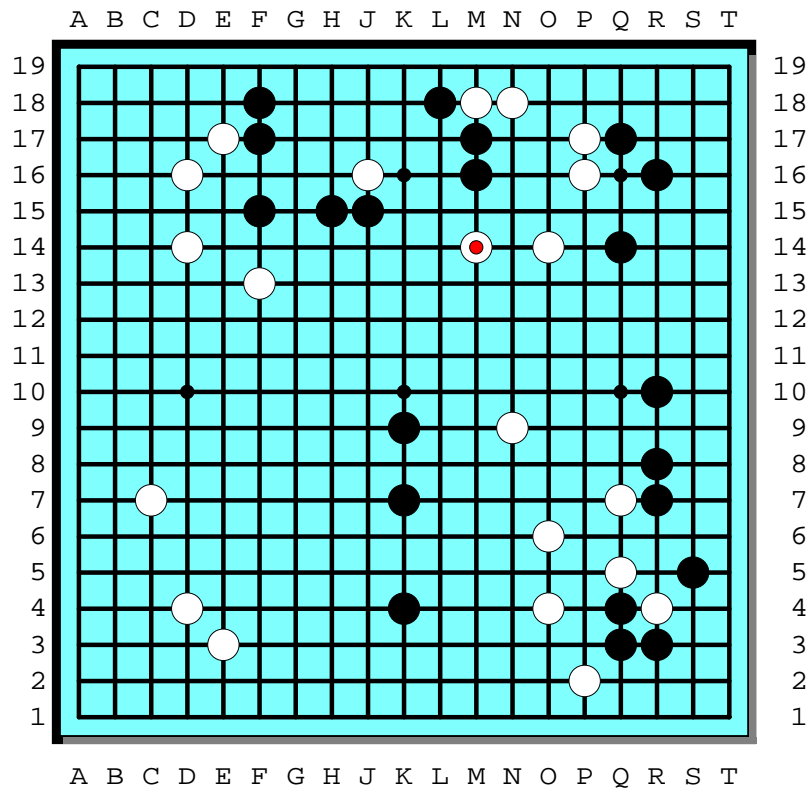
En la serie de problemas veremos distintos ejemplos de jugadas que generan aji y otras que lo materializan, así como otros casos en que se elimina el potencial (*aji - keshi*) debido al apuro por resolver una determinada situación.

Problemas.

Los problemas que siguen están todos tomados de partidos reales. Nos interesa focalizar la atención sobre el aji que produce un punto de corte o piedra capturada en algún sector del tablero.

Problema 1.

Blanco acaba de hacer la jugada marcada con círculo. ¿Qué debe responder Negro?



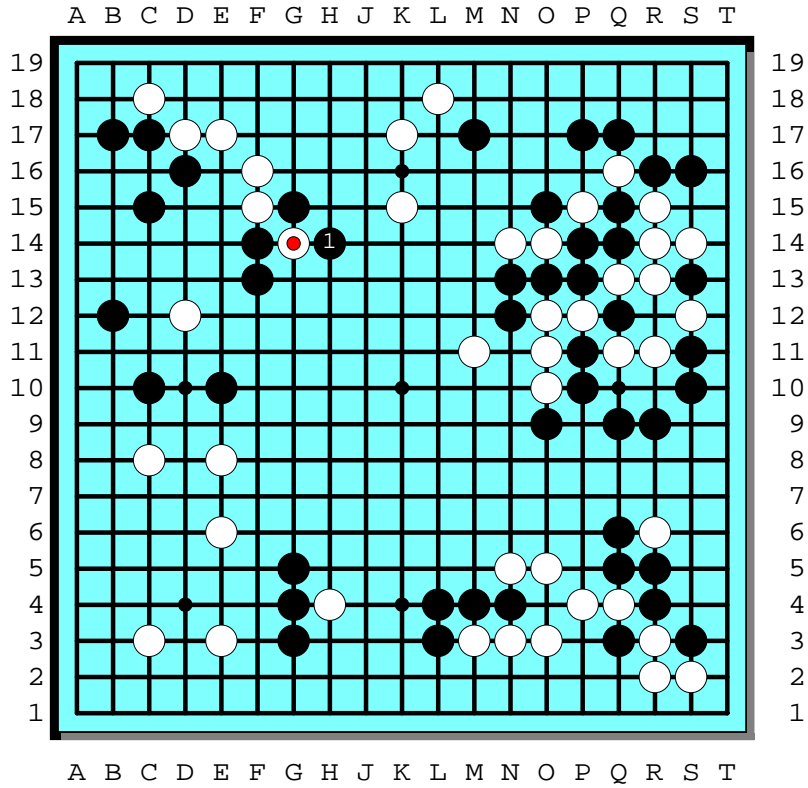
PROBLEMA 1

Problema 2.

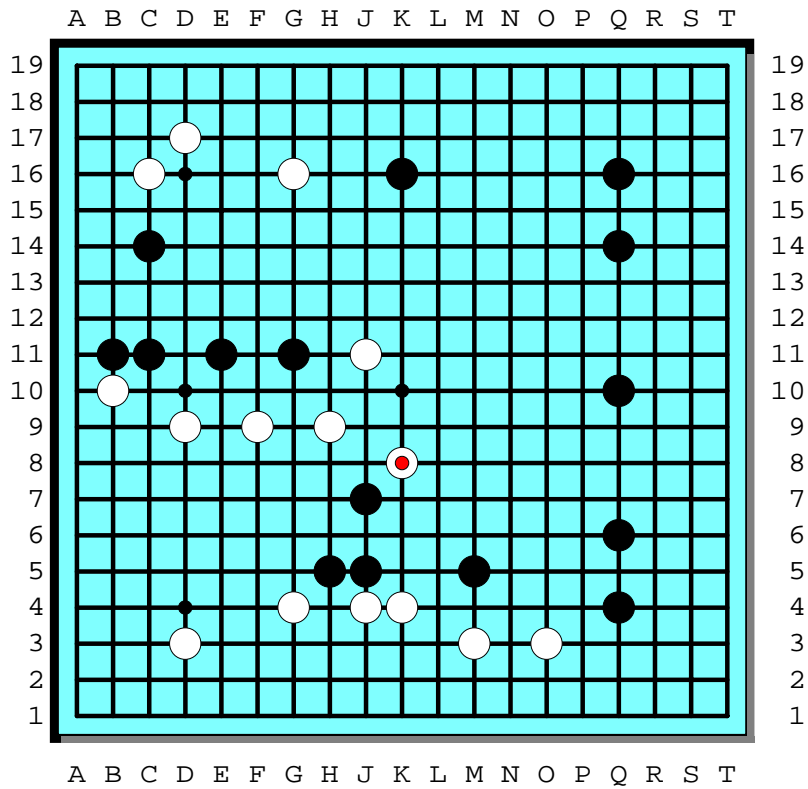
En el diagrama de la página siguiente, ¿puede Negro capturar la piedra marcada con círculo con su jugada 1?

Problema 3.

Blanco acaba de hacer la jugada marcada con círculo amenazando cortar la posición negra. ¿Cuál es la manera correcta de defender la conexión?



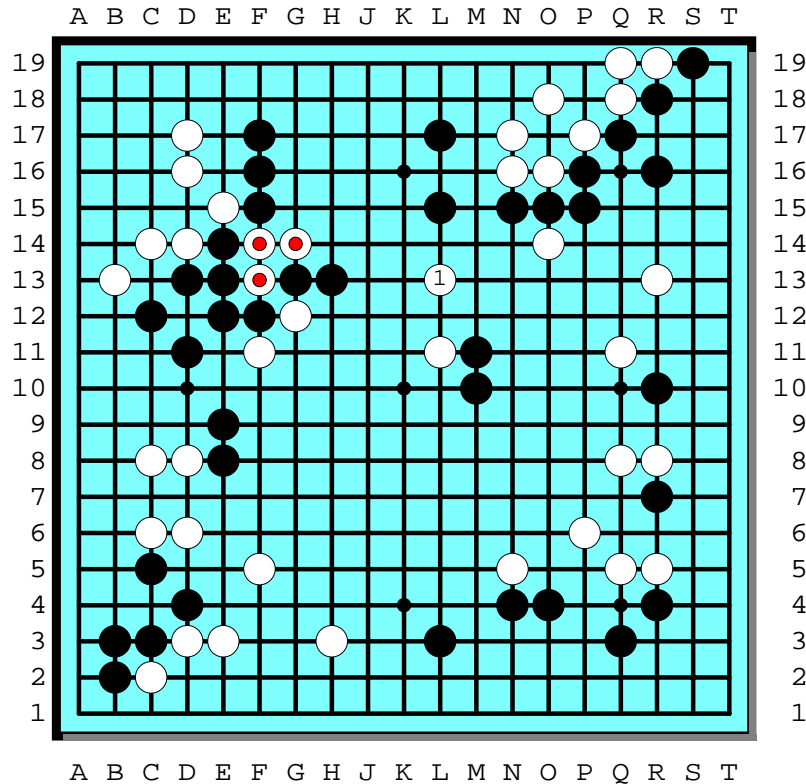
PROBLEMA 2



PROBLEMA 3

Problema 4.

En este partido Negro tiene una ventaja clara porque las piedras marcadas con círculos están atrapadas. Blanco juega en 1 para tratar de complicar el juego en el centro aprovechando el aji de las piedras capturadas. ¿Cómo responde Negro para asegurar su ventaja?



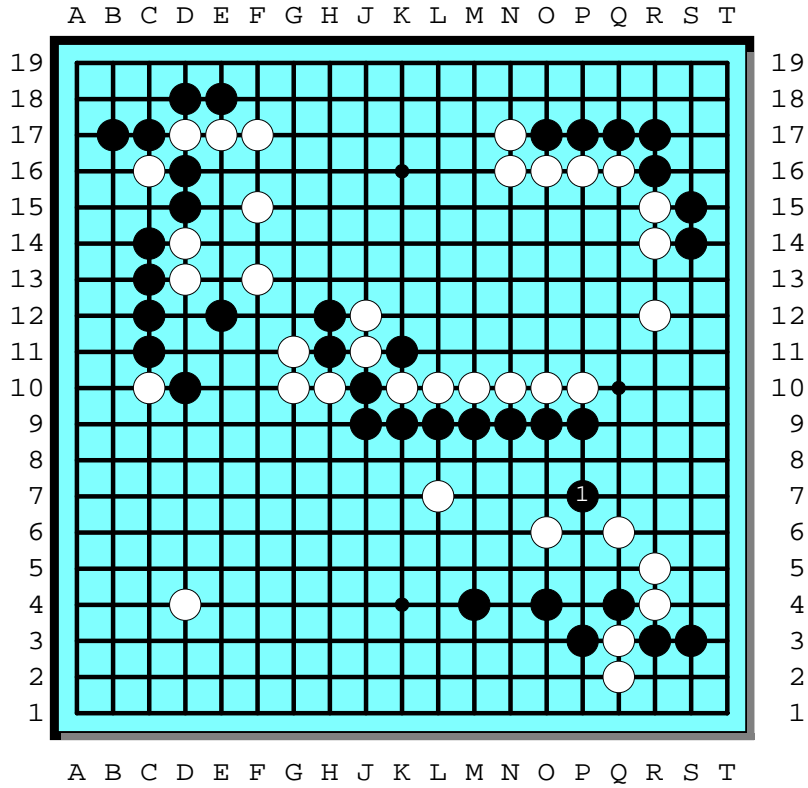
PROBLEMA 4

Problema 5.

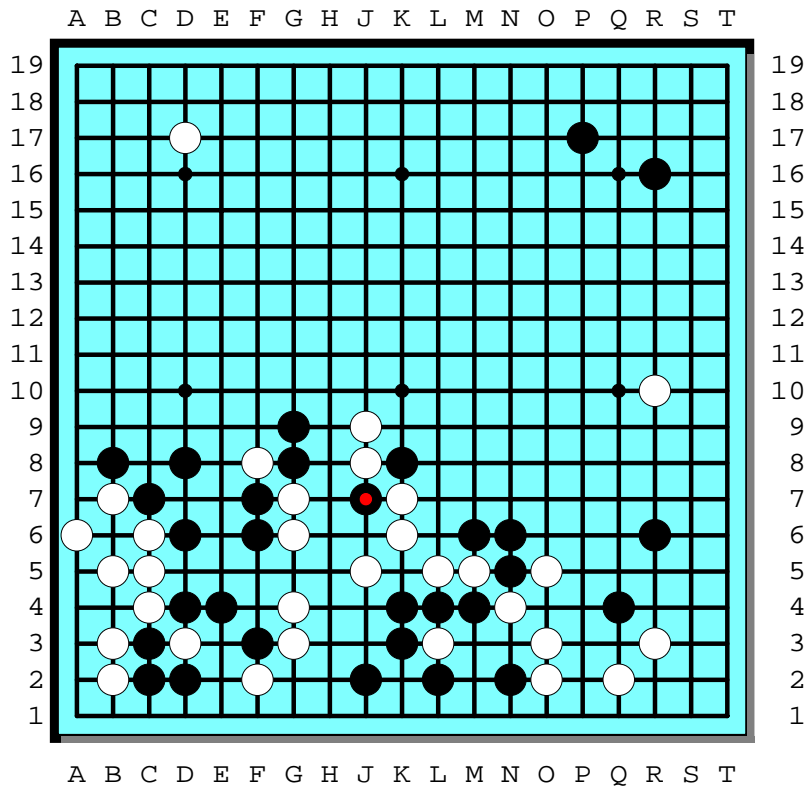
En el diagrama de la página siguiente vemos que Negro acaba de hacer un nozoki con su jugada 1. ¿Cuál es la forma más eficiente de responder para Blanco?

Problema 6.

Es el turno de Negro. Tomando en cuenta el aji que provoca la piedra marcada con círculo, ¿cómo decide el curso de acción?



PROBLEMA 5



PROBLEMA 6

Conectividad y velocidad. (6)

Veremos a continuación las soluciones de los problemas planteados en el artículo "Conectividad y velocidad - 5", que involucran consideraciones sobre el aji que provocan los puntos de corte o las piedras que cortan.

Reproducimos los enunciados de los problemas aunque no el diagrama original, y avanzamos con el desarrollo de las soluciones.

Problema 1.

Blanco acaba de hacer la jugada marcada con círculo. ¿Qué debe responder Negro?

Este problema está tomado del partido que jugué contra Jung Sik Buyn (blancas) por el Torneo Iberoamericano 2001 disputado en Buenos Aires.

En el **diagrama 1** vemos que Negro 1 protege contra un corte en el punto A, inmoviliza a la piedra blanca de J16 y genera una posición con *buen aji* para Negro, que le permitirá disputar con tranquilidad cualquier pelea que se desarrolle en el centro.

Blanco podría haber cortado directamente en A con su jugada marcada con círculo aprovechando la colaboración de la piedra de J16. En ese caso se desarrollaría inmediatamente una pelea que preocuparía a Negro, porque se verían expuestas todas sus debilidades en este sector.

En cambio, la posición resultante en el diagrama resulta en un partido cómodo para Negro, que puede sacar provecho de la solidez de su juego.

Una jugada que deja a la propia posición con buen aji justifica la inversión de un tiempo.

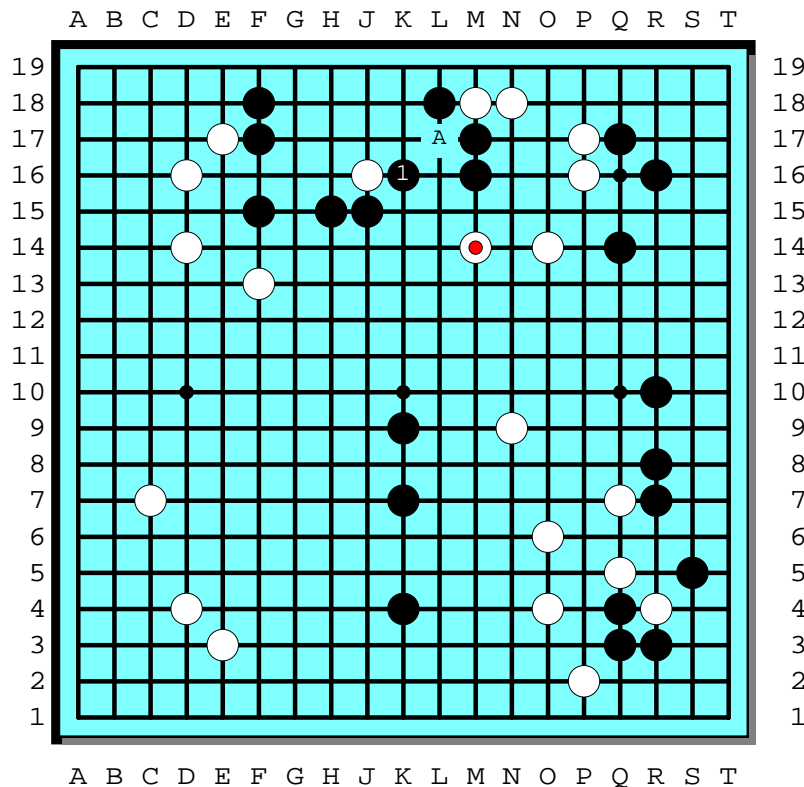


DIAGRAMA 1

Problema 2.

En el diagrama de la página siguiente, ¿puede Negro capturar la piedra marcada con círculo con su jugada 1?

Este problema está tomado del partido que jugué contra Eduardo López Herrero (blancas) por el Campeonato Argentino 2000.

En el **diagrama 2**, la jugada Negro 1 captura a la piedra marcada con círculo mediante un shicho. La razón es que sobre la derecha del tablero, una jugada negra en A aprovecha el aji de un posible corte en B, obligando a Blanco a contestar en ese punto o bien en C. En cualquiera de los dos casos, la ubicación de la piedra negra de A posibilita la captura por shicho.

En el partido, Blanco cerró el borde superior con su jugada 2 y Negro capturó en 3 para eliminar el aji de la piedra marcada con círculo.

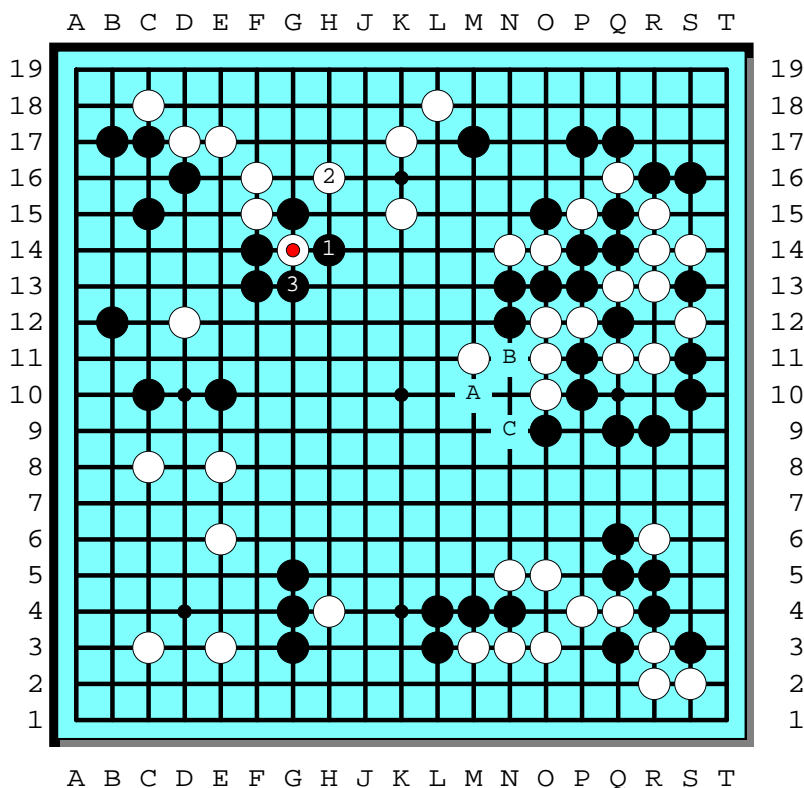


DIAGRAMA 2

Problema 3.

Blanco acaba de hacer la jugada marcada con círculo amenazando cortar la posición negra. ¿Cuál es la manera correcta de defender la conexión?

Este problema está tomado del partido que jugué contra Thomas Heshe de Dinamarca (blancas) por el Campeonato Mundial Amateur 2001 que se disputó en la ciudad de Hyuga (Japón).

En el **diagrama 3** (página siguiente) se muestra la continuación del partido. Negro 1 defendió contra la amenaza de corte pero no fue una buena jugada, porque la contestación Blanco 2 reforzó la posición del borde inferior al tiempo que obligó a Negro a responder en 3 para asegurar la conexión. Blanco quedó con buen aji y a continuación invadió el borde derecho.

En el **diagrama 4** se ve la respuesta correcta. Negro 1 asegura la conexión y *mantiene todo el potencial* que hay en el sector.

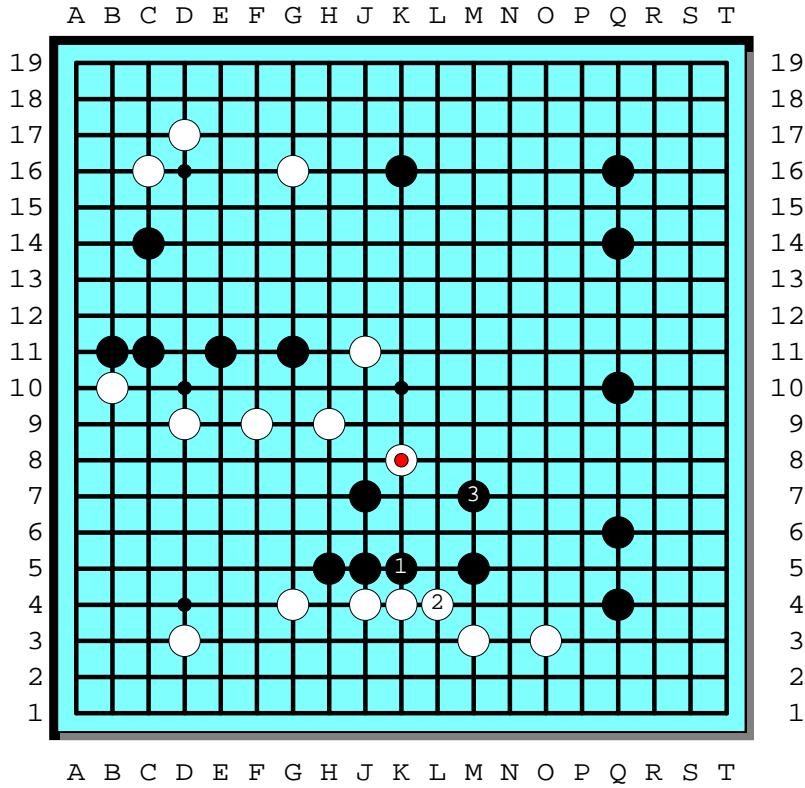


DIAGRAMA 3

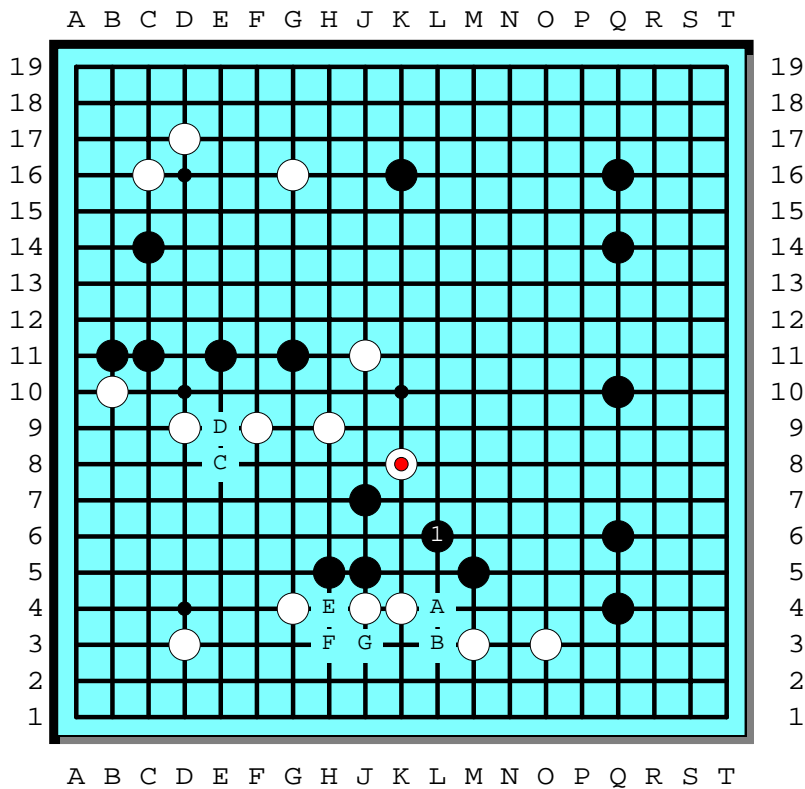


DIAGRAMA 4

En el diagrama se indican con letras los posibles intercambios Negro A - Blanco B, Negro C - Blanco D, Negro E - Blanco F, que dan lugar a la continuación de Negro G.

Luego de Negro G en el diagrama anterior, está claro que alguna u otra de las piedras blancas serán capturadas, tal como puede verificar el lector.

La secuencia que va desde Negro A hasta Negro G no se va a jugar necesariamente así. En particular es posible que Blanco modifique alguna de sus jugadas para evitar la captura, como por ejemplo: Negro A - Blanco E, Negro B y Blanco juega a continuación para vivir con sus piedras de M3 y O3. Sin embargo, en la medida en que permanezca el potencial de jugarse ésta u otra secuencia posible, Blanco estará intranquilo por las debilidades que presenta su posición.

La jugada Negro 1 en el **diagrama 4** tiene la virtud de *mantener el mal aji de la posición blanca*. A modo de comparación, la secuencia Negro 1 - Blanco 2 - Negro 3 en el **diagrama 3** resulta *aji - keshi*, dándole a Blanco una importante ventaja local relativa.

Es importante evitar las jugadas que eliminan el aji (aji - keshi) de la posición del rival.

Problema 4.

En este partido Negro tiene una ventaja clara porque las piedras marcadas con círculos están atrapadas. Blanco juega en 1 para tratar de complicar el juego en el centro aprovechando el aji de las piedras capturadas. ¿Cómo responde Negro para asegurar su ventaja?

El problema está tomado del partido que jugué con Enrique Burzyn (blancas) por el campeonato argentino 1998. En el **diagrama 5** se muestra la continuación del partido.

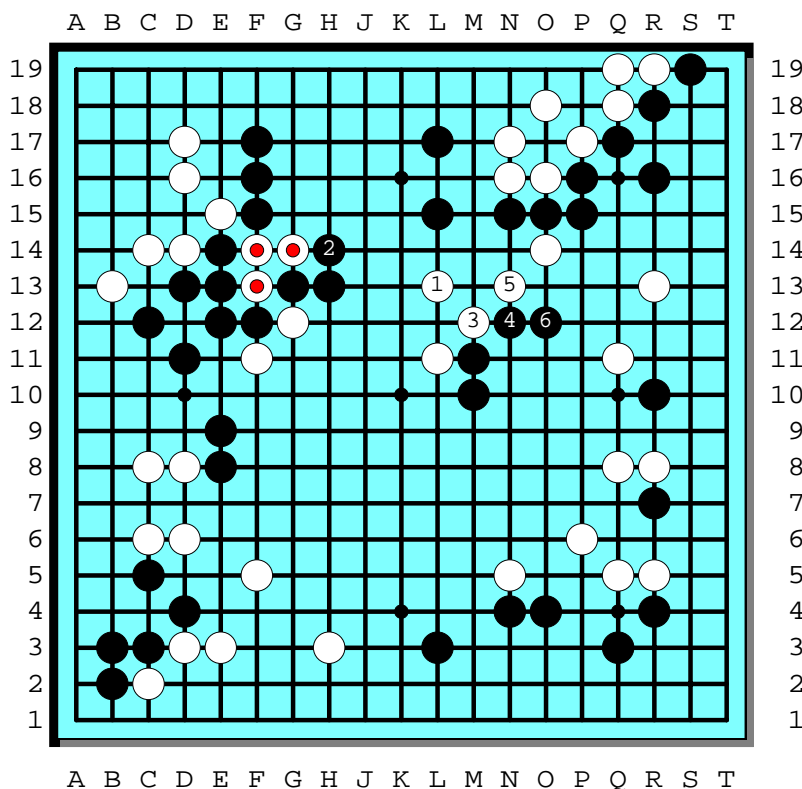


DIAGRAMA 5

La jugada Blanco 1 apunta a atacar las dos piedras negras del centro y al mismo tiempo intenta aprovechar el aji de las piedras marcadas con círculos para entrar en el borde superior o bien complicar la pelea en el centro.

La jugada Negro 2 elimina completamente el aji mencionado, dejando a Negro con una posición sumamente sólida para responder a cualquier ataque que intente Blanco. Éste cortó en el centro con 3 y 5, pero luego de Negro 6 la posición blanca tiene muchas debilidades que permiten a Negro jugar con confianza y consolidar su ventaja.

Problema 5.

En el diagrama de la página siguiente vemos que Negro acaba de hacer un nozoki con su jugada 1. ¿Cuál es la forma más eficiente de responder para Blanco?

Este ejemplo está tomado de un partido que jugué con piedras negras a través de internet en IGS (Internet Go Server). El **diagrama 6** muestra la continuación del partido.

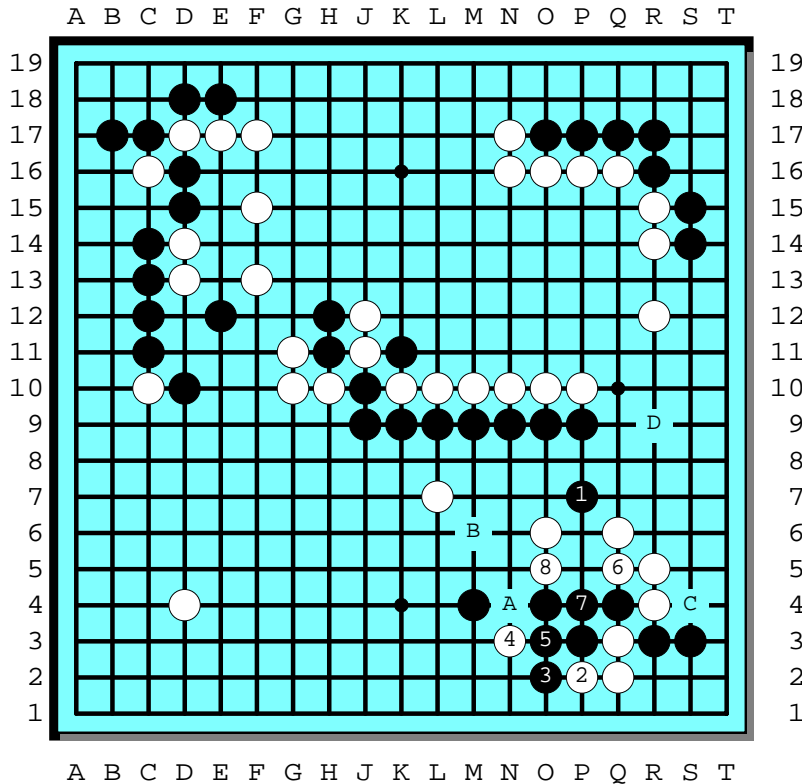


DIAGRAMA 6

La jugada Negro 1 fue demasiado pretenciosa y Blanco aprovechó correctamente la oportunidad.

Con la jugada 2 Blanco agranda el grupo de 2 piedras que está atrapado en el rincón para sacar el máximo provecho posible del aji que provoca. Ante Blanco 4, la respuesta en 5 es necesaria para evitar un corte con atari en ese punto. Entonces es el momento adecuado para dar el atari de Blanco 6 y conectar con Blanco 8 mediante un nudo de bambú, ante el cual las piedras negras quedan haciendo un doble nozoki.

Luego de Blanco 8, la presencia de la piedra de 4 fuerza a Negro a defender en A, lo cual le da tiempo a Blanco a salir en B separando al grupo negro del centro. Nótese que en el rincón, una jugada blanca en C es sente y sobre la derecha una jugada en D prácticamente conecta los grupos blancos. Por esta razón, la posición blanca es más fuerte de lo que puede aparecer a primera vista y Negro debe tener cuidado de no quedar severamente atacado.

La jugada Negro 1 debió ser en el punto B para asistir al grupo central. El planteo agresivo de Negro no tuvo en cuenta la efectividad del aji que ejercían las dos piedras blancas capturadas del rincón.

Como síntesis de los ejemplos anteriores podemos decir:

Una posición que presenta buen aji permite pelear con comodidad en el entorno. También ayuda el mal aji que tenga el adversario por haber puntos de corte o piedras de corte que mantienen una presencia amenazante en el tablero.

Cuando la posición propia tiene mal aji en algún punto, se dificulta el desarrollo de un juego agresivo.

Problema 6.

Es el turno de Negro. Tomando en cuenta el aji que provoca la piedra marcada con círculo, ¿cómo decide el curso de acción?

Este ejemplo está tomado de un partido que jugué en IGS contra Taranu Catalin, un jugador rumano que en ese momento tenía categoría 2-dan profesional en Japón.

Yo jugué con piedras negras. El **diagrama 7** muestra el curso de acción que elegí y la continuación de la partida.

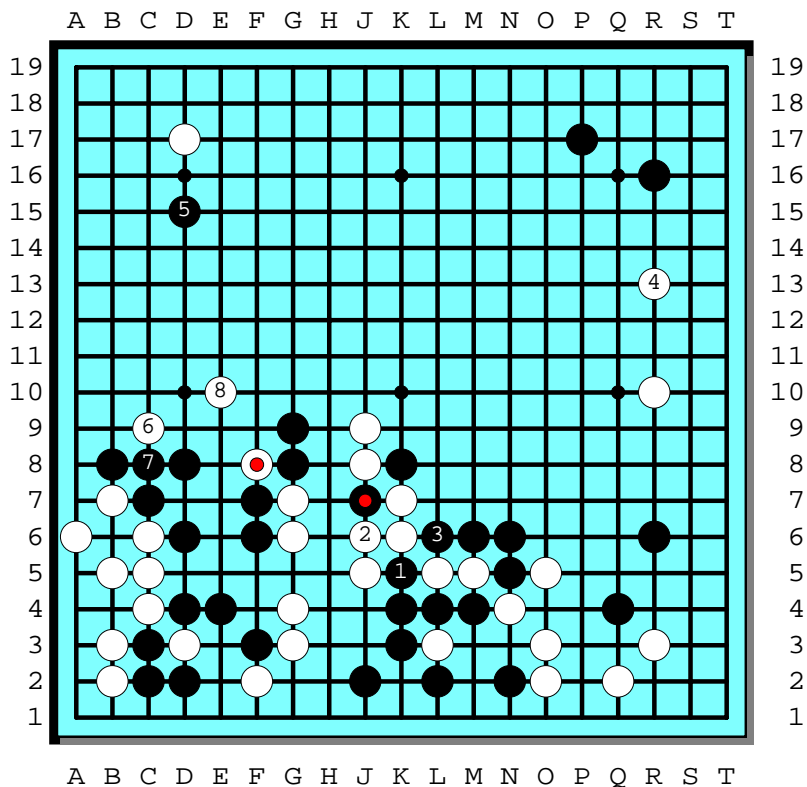


DIAGRAMA 7

La jugada Negro 1 coloca dos piedras en atari que no pueden ser defendidas. Las jugadas Blanco 2 y Negro 3 son por lo tanto naturales.

Una vez que Negro estableció una posición sólida en el centro - derecha, Blanco se extendió sobre el borde con su jugada 4, estabilizando su posición.

A continuación Negro tomó la iniciativa sobre la izquierda con Negro 5, pero Blanco contraatacó severamente con sus jugadas 6 y 8. Después de Blanco 2, el aji de la piedra negra de corte de J7 marcada con círculo se había desvanecido en una buena proporción, y entonces se activaba el aji de la piedra blanca de corte de F8 (también marcada).

En la pelea que sigue, Negro quisiera tomar la iniciativa en el rincón superior izquierdo a partir de su piedra de 5, pero tiene la dificultad de que su posición en el sector inferior izquierdo tiene varias debilidades, e incluso el grupo en su totalidad no tiene asegurados los dos ojos.

En el **diagrama 8** de la página siguiente se muestra otra manera de aprovechar el aji de la piedra de corte.

Luego de Negro 1 y 3 queda la posibilidad de capturar dos piedras en A, dando una posición muy fuerte sobre la izquierda, o cortar tres piedras en B para ganar territorio en el borde inferior. El único detalle en contra para Negro es que a continuación una jugada blanca en C defiende simultáneamente contra las capturas en A y en D.

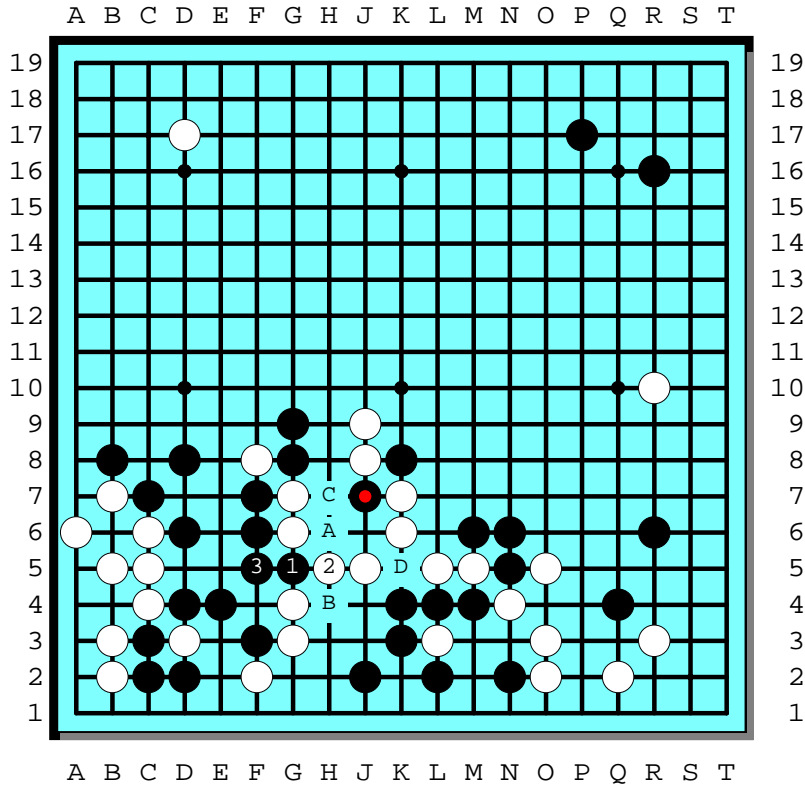


DIAGRAMA 8

El **diagrama 9** muestra finalmente otro curso posible de acción.

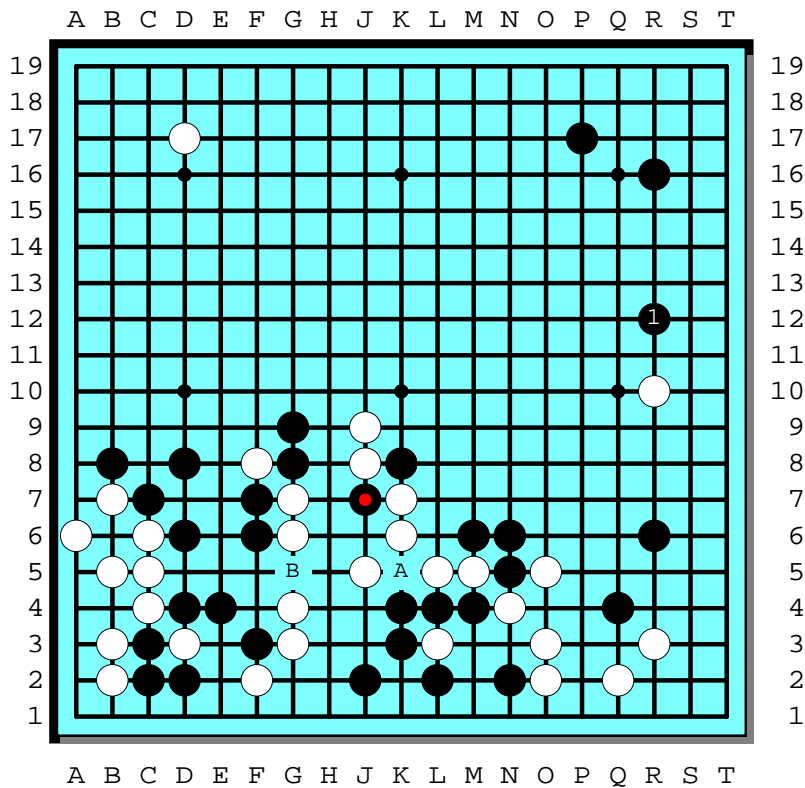


DIAGRAMA 9

La jugada Negro 1 en el diagrama anterior inicia operaciones en el borde derecho y **deja abiertas las opciones** de aprovechar el aji de la piedra de corte marcada con círculo con una jugada en A o en B.

Según cómo responda Blanco, Negro podrá aprovechar el aji mencionado de una forma u otra. Blanco podría jugar ahora mismo en H7 para eliminar ambos problemas, pero eso le daría a Negro una segunda jugada consecutiva en el borde derecho o en el resto del tablero, con lo cual el aji de la piedra de corte se habrá aprovechado para ganar un tiempo.

Cuando hay dos formas distintas de aprovechar determinado aji suele ser recomendable dejar la opción abierta para capitalizar la situación en el momento oportuno con el máximo de eficiencia.

Como podemos observar, a partir del concepto de *aji* hay una estrecha relación entre las temáticas de captura de piedras y conectividad y velocidad. Una piedra capturada (a través de alguna de las técnicas estudiadas) que permanece en el tablero, si corta dos grupos adversarios, normalmente provoca un determinado potencial en la posición que puede ayudar a consolidar la situación de los demás grupos en el entorno. También puede suceder que un punto de corte en la posición del adversario produzca mal aji que puede aprovecharse para asegurar la conectividad y ganar en velocidad con los propios grupos.

Recapitulación.

Veremos a continuación una síntesis de los conceptos vistos en los seis artículos del tema conectividad y velocidad:

- *Llamamos grupos conectados a aquellos compuestos por piedras que tienen aseguradas las conexiones entre sí.*
- *Las distintas formas de conexión son: la conexión directa, la conexión diagonal, el kaketsugi, el nudo de bambú y el watari.*
- *Como contrapartida de las condiciones de seguridad en las conexiones entran en juego consideraciones de velocidad de desarrollo.*
- *Una manera de ganar velocidad sacrificando algo de conectividad es a través de los saltos.*
- *Los distintos tipos de saltos son: el salto de un punto o ikken-tobi, el salto de caballo o keima, el salto de dos puntos o niken-tobi y el salto de caballo largo u ogeima.*
- *La cercanía de piedras del rival vuelve necesarias las consideraciones de seguridad y entonces entran en juego las técnicas de conexión.*
- *Si no hay piedras adversarias en el entorno se pueden realizar los saltos sin mayores inconvenientes. El salto puede ser más largo o más corto según que las piedras del rival estén más cerca o más lejos y según la necesidad que haya de desarrollar un juego veloz.*
- *Mantener la conexión de los propios grupos es importante para tener una posición sólida que sea difícil de atacar. Por otra parte, ganar velocidad a través de saltos manteniendo una cierta conectividad importa desde el punto de vista de la eficiencia.*
- *Si se da una posición en la cual ambos bandos tienen la posibilidad de cortar al otro conectando los propios grupos, el que juegue allí tomará una ventaja importante.*
- *La conexión diagonal y el kaketsugi son alternativas a la conexión directa que buscan ganar eficiencia en uno u otro sentido.*
- *El nudo de bambú es tan firme como la conexión directa y se comporta como una sola cadena.*
- *El watari puede hacerse en la primera o en la segunda línea, pero en este último caso puede haber situaciones en que la conexión sea atacada.*
- *La realización de un salto requiere saber cómo contestar cuando el adversario trata de cortar la conexión entre las piedras.*
- *No siempre será posible mantener la conexión en un salto, pero sí es imprescindible al menos tener una compensación para el caso en que el adversario corte.*

- Los saltos más cortos son más seguros y los más largos más arriesgados. Asimismo es más fácil defender un salto cuando se realiza en el rincón o el borde que otro que avanza hacia el centro.
- La conectividad entre piedras es relativa a la mayor o menor cercanía de piedras adversarias.
- Si el rival juega en algún punto cercano hay que considerar la eventual necesidad de hacer al menos una defensa indirecta. Si juega próximo al punto de corte será necesaria una jugada que asegure directamente la conexión.
- Una jugada de corte que se hace desde un grupo seguro tiene un carácter ofensivo que obliga al adversario a atender la situación de sus grupos.
- Cuando el adversario se asoma frente a un salto la respuesta natural es la conexión sólida.
- Cuando el adversario empuja entre dos piedras propias es importante contener su avance.
- Mantener la conexión de los propios grupos otorga una posición de fuerza que permite maniobrar con comodidad y eventualmente producir un ataque.
- Si un bando irrumpe entre dos posiciones del adversario manteniéndose él mismo conectado, localmente obtiene una ventaja posicional importante.
- La importancia de mantener la conectividad es un principio básico que se aplica en distintas escalas.
- El bando que ha unificado sus fuerzas puede jugar con comodidad en todo el tablero.
- El doble nozoki a un nudo de bambú normalmente es una jugada ineficiente que da pie al adversario para producir un contraataque.
- Cuando un grupo que irrumpe entre dos grupos del adversario no puede ser contenido en su avance, el bando que corta está en posición de pasar a la ofensiva y el bando que está cortado debe despegar sus grupos para no quedar en una posición de vulnerabilidad frente al fuerte grupo del adversario.
- Cuando la posición se presenta de manera que no es posible mantener la conectividad entre las propias fuerzas, conviene reforzar los propios grupos sin provocar el refuerzo del grupo que corta, y eventualmente preparar un contraataque sobre la posición del adversario.
- Una jugada de conexión pierde valor cuando los grupos que conecta ya tienen asegurados los ojos y no pueden ser atacados.
- Asimismo, una jugada de corte pierde sentido cuando el mismo no da la posibilidad de accionar a continuación sobre los grupos cortados porque éstos ya están seguros.
- Una jugada que conecta dos grupos vivos cortando al mismo tiempo dos grupos que también están vivos normalmente es ineficiente porque de hecho sólo ocupa territorio neutral.
- Se denomina aji a una característica presente en determinado sector del tablero que genera el potencial de producir un resultado local que favorece a uno u otro bando.
- El potencial existente en una posición puede materializarse en determinado momento o bien ser aprovechado para tomar ventaja en otro sector del tablero mientras el adversario mantiene su atención en la posibilidad de que dicho potencial se materialice.
- Un punto de corte produce generalmente un potencial desfavorable que el oponente puede aprovechar de manera indirecta haciendo jugadas en el entorno que obligan a prestar atención a la debilidad de la posición mientras gana tiempo para tomar la iniciativa.
- Una piedra que corta genera problemas al adversario aún cuando eventualmente pueda ser capturada.
- Un grupo capturado genera el potencial de tomar ventaja en su entorno aprovechando los tiempos necesarios para asegurar la captura.
- A veces es útil aumentar el tamaño de un grupo capturado para ganar libertades y hacer más difícil asegurar la captura, para tener mejores posibilidades de aprovechar el aji que provoca.
- Una jugada que deja a la propia posición con buen aji justifica la inversión de un tiempo.

- *Es importante evitar las jugadas que eliminan el aji (aji - keshi) de la posición del rival.*
- *Una posición que presenta buen aji permite pelear con comodidad en el entorno. También ayuda el mal aji que tenga el adversario por haber puntos de corte o piedras de corte que mantienen una presencia amenazante en el tablero.*
- *Cuando la posición propia tiene mal aji en algún punto, se dificulta el desarrollo de un juego agresivo.*
- *Cuando hay dos formas distintas de aprovechar determinado aji suele ser recomendable dejar la opción abierta para capitalizar la situación en el momento oportuno con el máximo de eficiencia.*

Fuentes consultadas.

A continuación se presenta un listado de las fuentes consultadas para cada uno de los artículos.

- *Go: el Juego más Fascinante. Lección 1. Artículo 1.*
- *How to Play Go. Shukaku Takagawa. Técnicas de conexión. Artículos 1 y 2.*
- *Go: Técnicas Básicas. Nihon Ki-in. Saltos. Artículos 1 y 2.*
- *Go Proverbs Illustrated. Kensaku Segoe. Proverbios citados. Artículos 3 y 4.*
- *Lessons in the Fundamentals of Go. Toshiro Kageyama. Fundamentos de corte y conexión. Artículos 3 y 4.*
- *Dictionary of Basic Joseki. Yoshio Ishida. Volumen 1. Problemas que involucran josekis. Artículos 3 y 4.*
- *Partidos propios y jugados por profesionales. Artículos 3 a 6.*
- *Revista de la 13ª Copa Fujitsu. Partida Chang Hao - Cho Hoon Hyun. Artículo 5.*
- *Strategic Concepts of Go. Yoshiaki Nagahara. El concepto de aji. Artículos 5 y 6.*