

DICCIONARIO  
BÁSICO  
Y GRÁFICO  
DE GO



# INTRODUCCIÓN

EL OBJETIVO DE ESTE DICCIONARIO ES DOBLE. POR UN LADO AYUDAR A LOS NUEVOS JUGADORES A ENTENDER EL JUEGO, CON DEFINICIONES CLARAS, PRECISAS Y EJEMPLOS GRÁFICOS, SOBRE TODO PARA COMPRENDER CONCEPTOS BÁSICOS COMO KO, OJO FALSO, TERRITORIO Y OTROS MÁS; POR OTRO LADO FACILITAR LA LABOR DOCENTE, DANDO HERRAMIENTAS PARA EXPLICAR EL GO CON SIMPLICIDAD. UNO DE LOS MAYORES PROBLEMAS DE LA ENSEÑANZA ARGENTINA ES LA DIFICULTAD PARA EXPLICAR ELEMENTOS PRIMARIOS COMO LOS MENCIONADOS KO Y TERRITORIO, SIMPLEMENTE POR DESCONOCIMIENTO DE BUENAS DEFINICIONES. ESTE DICCIONARIO AYUDA A SUPLIR ESTA FALLA. EL LIBRO ESTÁ ORGANIZADO ASÍ: LA PRIMERA PARTE ES UN ÍNDICE ALFABÉTICO DE TEMAS DONDE SE INDICA EN QUE SECCIÓN SE LOS PUEDE ENCONTRAR. LA SEGUNDA PARTE ES EL CAPÍTULO DE SECCIONES, LAS CUALES ESTÁN ORDENADAS ALFABÉTICAMENTE. CADA SECCIÓN DESARROLLA DISTINTOS TEMAS, EXPLICADOS CON DEFINICIONES CLARAS, BREVES, PRECISAS Y EJEMPLOS GRÁFICOS. CONSIDERAMOS ESTE TRABAJO, UNA EXCE

LENTE/GUÍA PARA ALUMNOS Y PROFESORES. EN CASTELLANO FALTA MUCHA BIBLIOGRAFÍA, ESPECIALMENTE PARA KIDS BAJOS Y MEDIOS.

ACLARACIÓN IMPORTANTE: EL DICCIONARIO ESTÁ ORDENADO SEGÚN LA FONÉTICA CASTELLANA. POR EJEMPLO ESCRIBIMOS JANE Y NO HANE; ESCRIBIMOS YOSEKI PERO NO ESCRIBIMOS JOSEKI



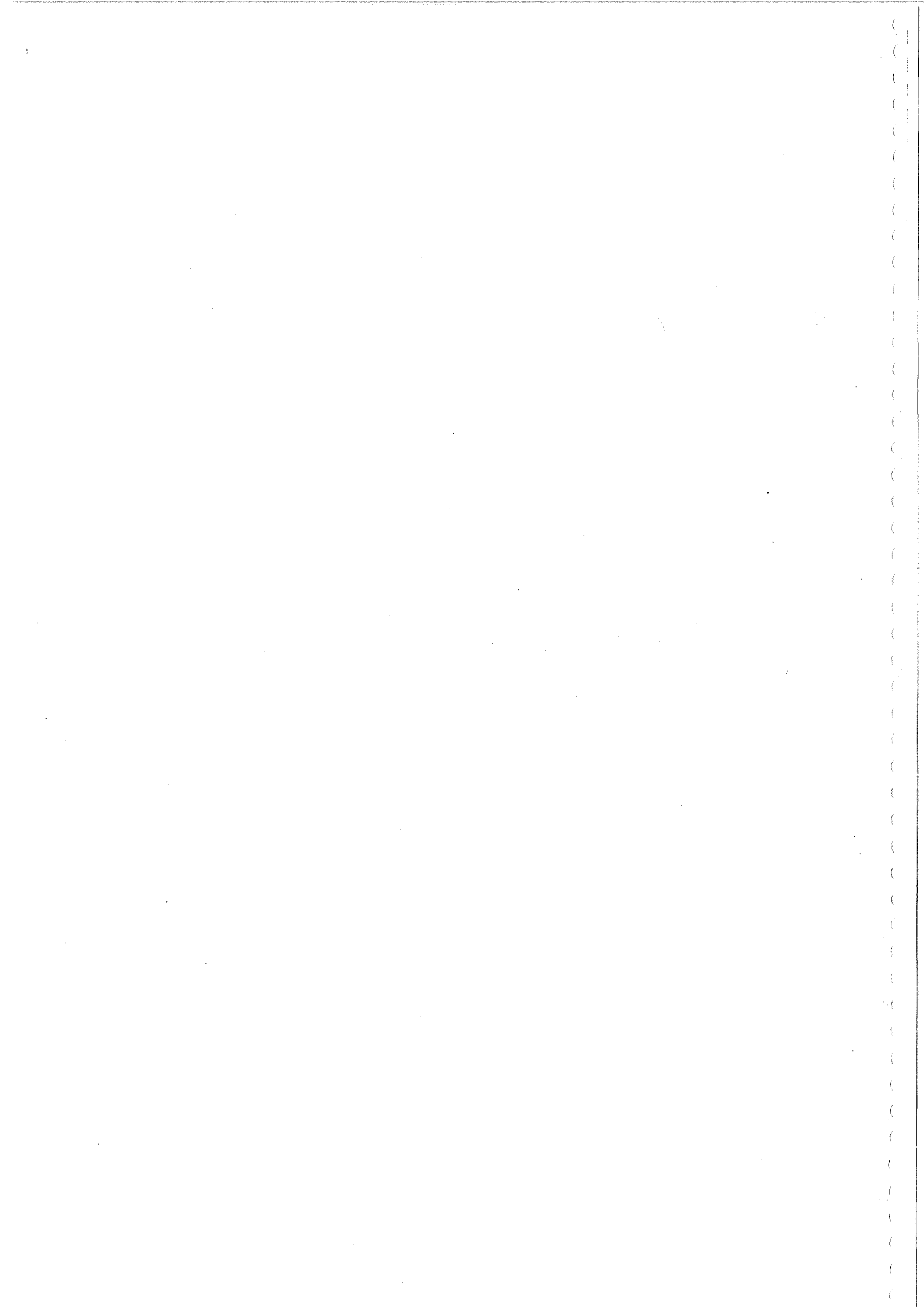
ÍNDICE

ALFABETICO

DE TÉRMINOS

y

SECCIONES



AMENAZA DE KO (VER EN SECCIÓN KO)  
ATARI (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE ATARI  
DOBLE ATARI

BOCA DE TIGRE (SECCIÓN FORMAS)  
BUENA EXTENSIÓN (SECCIÓN EXTENSIONES)  
BUENA FORMA (SECCIÓN FORMAS)

CADENA (SECCIÓN GRUPO)  
CAPTURA (SECCIÓN)

REGLA DE LA CAPTURA  
LIBERTADES  
SUICIDIO

CONEXIÓN DE GRUPOS (SECCIÓN: PROBLEMAS DE VIDA Y MUERTE)  
CONTACTO DE PIEDRAS (SECCIÓN PIEDRAS)  
CONTEO DE PUNTOS (SECCIÓN TERRITORIO)  
CORTA SI CHO (SECCIÓN PIEDRAS)  
DAME (SECCIÓN TERRITORIO)  
DOBLE ATARI (SECCIÓN ATARI)  
DOBLE DAME (SECCIÓN PIEDRAS)

ESCALERA (SECCIÓN PIEDRAS)

EXTENSIONES (SECCIÓN)

PARED

DEFINICIÓN DE EXTENSIÓN

BUENAS Y MALAS EXTENSIONES

KEI MA

OJEI MA

KAKARI

FORMAS (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE FORMA

BUENA FORMA

BOCA DE TIGRE

FORMA DE OJO/CUADRADO

NUDO DE BAMBÚ

MALA FORMA

PUNTO DE CORTE O CORTE

JANE A LA CABEZA DE 2

JANE A LA CABEZA DE 3

MASACOTE

TRIANGULO/VACÍO

PIEDRAS DESCONECTABLES

FUSEKI (DESPUÉS DE SECCIÓN FORMAS)  
GANAR TERRITORIO (SECCIÓN/TERRITORIO)  
GOTE (DESPUÉS DE FUSEKI)

GRUPO (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE GRUPO  
PIEDRAS CONECTADAS  
CADENA

GRUPO VIVO

GRUPO MUERTO

GRUPO VIVO EN SEKI

GRUPO TOTALMENTE VIVO

GRUPO PESADO

GRUPO LIVIANO

GRUPO UNITARIO

GUETA (SECCIÓN PIEDRAS)

INFLUENCIA (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE INFLUENCIA  
LUGAR A LA INFLUENCIA

INVASIÓN (DESPUÉS DE SECCIÓN INFLUEN-  
CIA)

JANE (SECCIÓN PIEDRAS)

JANE A LA CABEZA DE 2 (SECCIÓN FORMAS)

JANE A LA CABEZA DE 3 (SECCIÓN FORMAS)

JUGAR A LA INFLUENCIA (SECCIÓN INFLUEN  
CIA)

KAKARI (SECCIÓN EXTENSIONES)

KEIMA (SECCIÓN EXTENSIONES)

KO (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE KO

PIEDRA EN KO

AMENAZA DE KO

KOMI (DESPUÉS DE SECCIÓN KO)

LIBERTAD (SECCIÓN CAPTURA)

MALA FORMA (SECCIÓN FORMAS)

MALA EXTENSIÓN (SECCIÓN EXTENSIONES)

MASACOTE (SECCIÓN FORMAS)

MOKU (DESPUÉS DE KOMI)

MOYO (SECCIÓN TERRITORIO)

NOVI (SECCIÓN PIEDRAS)

NUDO DE BAMBÚ (SECCIÓN FORMAS)

OBJETIVO DE JUEGO (DESPUÉS DE MOKU)

OJEIMA (SECCIÓN EXTENSIONES)

OJO (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE OJOS

POR FORMA Y POR ESENCIA

OJO CUADRADO

OJO FALSO

OJO FALSIFICABLE

OJO VERDADERO

OJO GRANDE

PARED (SECCIÓN EXTENSIONES)

PERSECUCIÓN DIRECTA (SECCIÓN PIEDRAS)

PIEDRAS (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE PIEDRA  
CONTACTO DE PIEDRAS

DEFINICIÓN DE PIEDRAS EN CONTACTO  
JANE  
DOBLE JANE  
NOVI

PERSECUCIÓN DE PIEDRAS

DEFINICIÓN DE PERSECUCIÓN  
DE PIEDRAS

PERSECUCIÓN DIRECTA  
ESCALERA O SÍCHO  
CORTA SÍCHO  
GUETA O RED

PIEDRAS DESCONECTABLES (SECCIÓN  
FORMAS)

PIEDRA EN/KO (SECCIÓN KO)



## PROBLEMAS/DE VIDA Y MUERTE (SECCIÓN)

DEFINICIÓN DE PROBLEMAS DE  
VIDA Y MUERTE

PUNTOS VITALES

CONEXIÓN DE GRUPOS

PUNTO DE CORTE (SECCIÓN FORMAS)

PUNTO VITAL (SECCIÓN/PROBLEMAS DE  
VIDA Y MUERTE)

RED (SECCIÓN PIEDRAS)

REDUCCIÓN (SECCIÓN TERRITORIO)

REGLA DE LA CAPTURA (SECCIÓN CAPTURA)

REGLA/DEL CONTEO (SECCIÓN TERRITORIO)

REGLA DEL SUICIDIO (SECCIÓN CAPTURA)

REGLA DE LOS TURNOS (DESPUÉS DE SECCIÓN)

PROBLEMAS DE VIDA Y MUERTE)

SEKI (SECCIÓN)

DEFINICIÓN/DE SEKI

GRUPO EN SEKI

SEMEAI (DESPUÉS DE SECCIÓN SEKI)

SENTE (DESPUÉS DE SEMEAI)

SICHO (SECCIÓN PIEDRAS)

TABLERO (DESPUÉS DE SENTE)

TERRITORIO (SECCIÓN)

DAME

MOTO

REDUCCIÓN

2 DEFINICIONES DE

TERRITORIO

TERRITORIOS RIVALES

CONTEO DE PUNTOS

TRIÁNGULO VACÍO (SECCIÓN FORMAS)

YOSEKI (DESPUÉS DE SECCIÓN TERRITORIO)

# CAPITULO DE SECCIONES



# SECCIÓN ATARI (DEFINICIÓN)

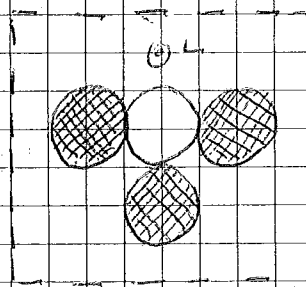
## SECCIÓN ATARI

“ATARI” ES AMENAZAR COMER A UN GRUPO DE PIEDRAS EN UNA JUGADA (UNA PIEDRA SOLITARIA SE CONSIDERA UN GRUPO UNITARIO) (LAS PIEDRAS SON LAS FICHAS DEL GO)

“DOBLE ATARI” ES DAR  $\geq$  ATARIS A LA VEZ CON LA MISMA PIEDRA.

## EJEMPLO DE ATARIS

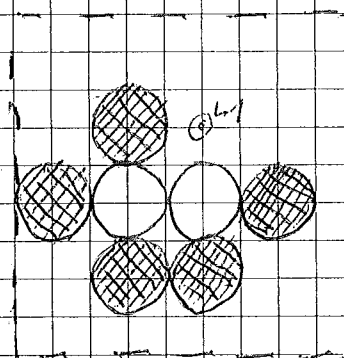
DIAGRAMA 1.



LAS NEGRAS DAN ATARI A LA PIEDRA BLANCA

AMENAZAN JUGAR SOBRE O L Y COMER LA PIEDRA BLANCA.

DIAGRAMA 2

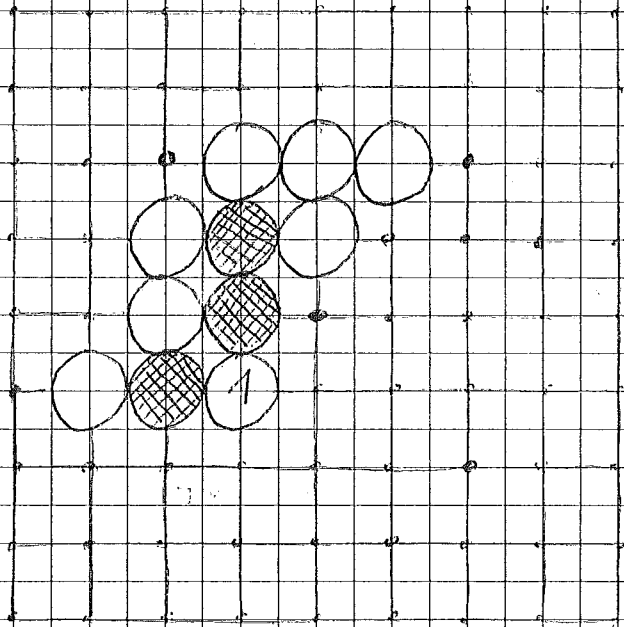


LAS NEGRAS DAN ATARI A 2 PIEDRAS BLANCAS

AMENAZAN JUGAR SOBRE EL PUNTO O L1 Y COMER LAS 2 PIEDRAS BLANCAS.

# SECCIÓN CAPTURA (REGLA)

EJEMPLO DE DOBLE ATARI EN TABLERO DE 9X9 (TABLERO DE PRÁCTICA)



LA PIEDRA BLANCA DE ① DA DOBLE ATARI, POR UN LADO AMENAZA COMER A LAS 2 PIEDRAS DE ARRIBA Y POR OTRO LADO A LA SOLITARIA

PIEDRA DE ABAJO

## SECCIÓN CAPTURA

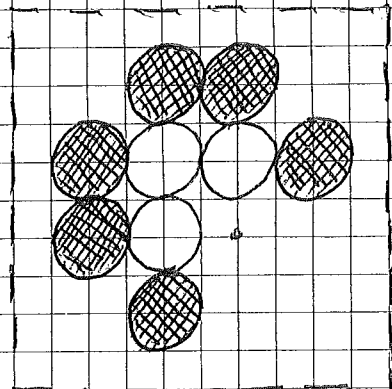
### "REGLA DE LA CAPTURA"

PARA CAPTURAR O COMER 1 O MÁS PIEDRAS RIVALES, HAY QUE RODEARLAS TOTALMENTE CON NUESTRAS PIEDRAS, EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL, LUEGO DE RODEARLAS SE RETIRAN DEL TABLERO.

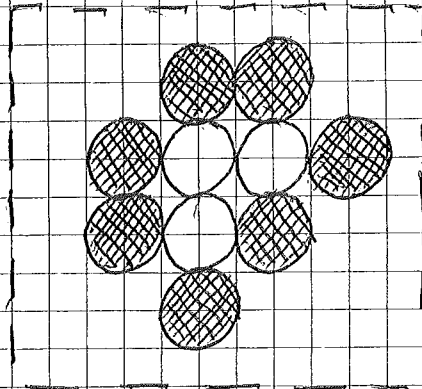
SE GANA UN PUNTO POR CADA PIEDRA CAPTURADA

# SECCIÓN CAPTURA (TEMA CAPTURA)

## EJEMPLO DE CAPTURA

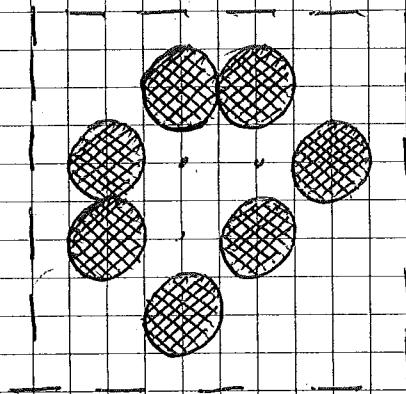


POSICIÓN  
INICIAL



POSICIÓN  
DE CAPTURA

LAS BLANCAS  
FUERON TOTAL-  
MENTE RODEA-  
DAS, SOLO FAL-  
TA RETIRAR  
LAS DEL TA-  
BLERO PARA  
COMPLETAR  
LA JUGADA

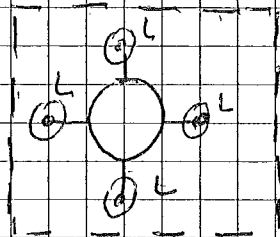


POSICIÓN  
FINAL

LAS PIEDRAS BLANCAS FUE-  
RON RETIRADAS DEL TABLE-  
RO, RODEAR TOTALMEN-  
TE Y RETIRAR LAS PIEDRAS  
SE HACE AL MISMO TIEMPO  
LAS NEGRAS GANARON 3 PUN-  
TOS (1 POR CADA PIEDRA  
COMIDA)

# SECCION CAPTURA (LIBERTADES)

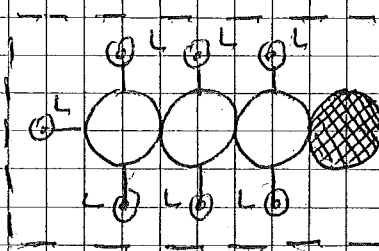
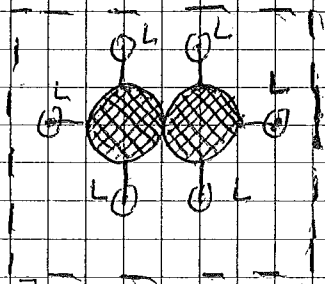
"LIBERTADES": SON LOS PUNTOS VACÍOS QUE RODEAN TOTALMENTE EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL A UN GRUPO DE PIEDRAS



LA PIEDRA  
BLANCA TIENE  
4 LIBERTADES

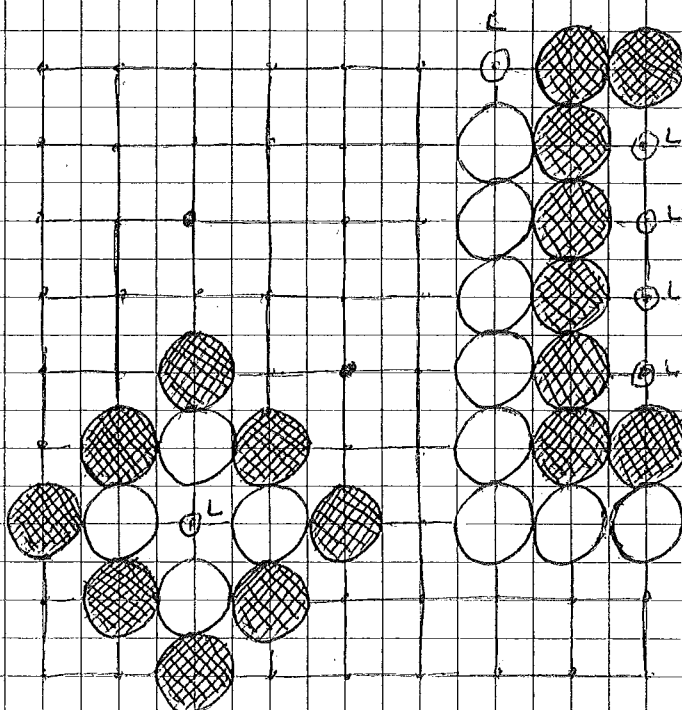
EJEMPLO

MA'S EJEMPLOS

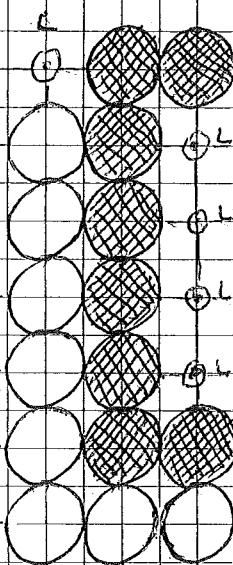


LAS BLANCAS  
TIENEN 7 LI-  
BERTADES

EL GRUPO NEGRO  
TIENE 6 LIBERTA-  
DES



EL GRUPO NEGRO  
DEL BORDE TIENE  
5 LIBERTADES  
EL GRUPO BLAN-  
CO DE ABAJO  
1 SOLA LIBERTAD



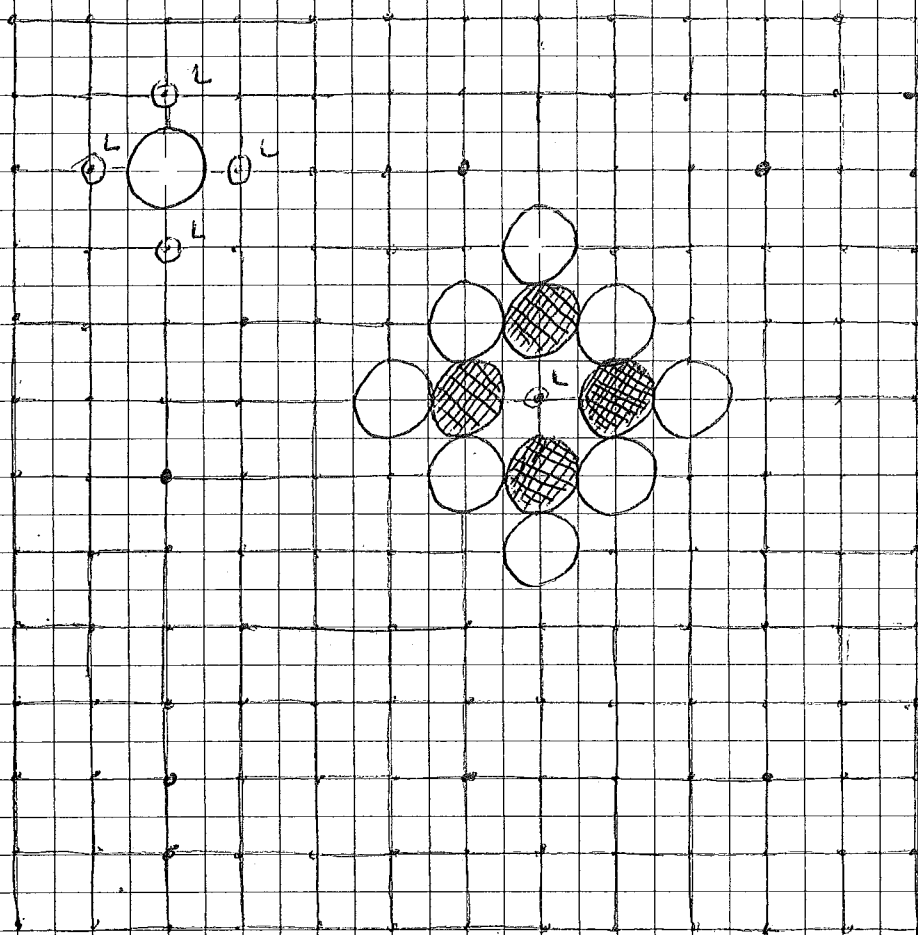


# SECCIÓN CAPTURA (LIBERTADES)

## OTRAS DEFINICIONES DE CAPTURA

- 1) CAPTURAR ES QUITAR TODAS LAS LIBERTADES.
- 2) CAPTURAR ES QUITAR LA ÚLTIMA LIBERTAD.

## EJEMPLO EN TABLERO DE 13X13

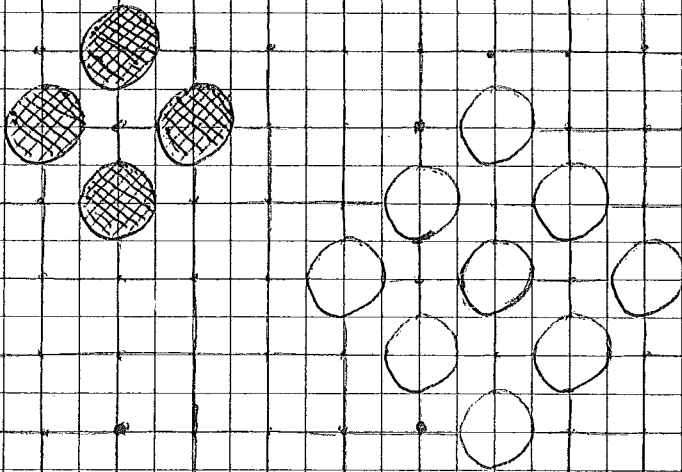


LA PIEDRA BLANCA DE ARRIBA TIENE 4 LIBERTADES, EL GRUPO NEGRO DEL MEDIO SOLO UNA, LA ÚLTIMA

POSICIÓN INICIAL

# SECCIÓN CAPTURA (LIBERTADES)

POSICIÓN FINAL

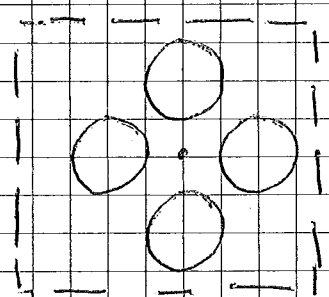


A LA PIEDRA BLANCA DE ARRIBA LE QUITARON SUS 4 LIBERTADES, LA CAPTURARON Y RETIRARON DEL TABLERO, AL GRUPO NEGRO DEL MEDIO LE QUITARON SU ÚLTIMA LIBERTAD, LO CAPTURARON Y RETIRARON DEL TABLERO. EL DÍAGRAMA DE ARRIBA MUESTRA COMO QUEDA LA POSICIÓN FINAL DESPUÉS DE LAS CAPTURAS

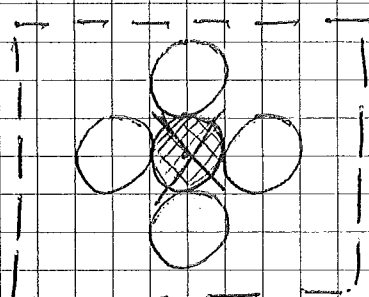
# SECCIÓN CAPTURA (TEMA: SUICIDIO)

"SUICIDIO O REGLA DEL SUICIDIO": ESTA PROHIBIDO EL SUICIDIO DE PIEDRAS, NO SE PUEDE JUGAR Y DEJAR A UN GRUPO PROPIO DE PIEDRAS SIN LIBERTADES, SALVO QUE SE CAPTURE UN GRUPO RIVAL

## EJEMPLOS

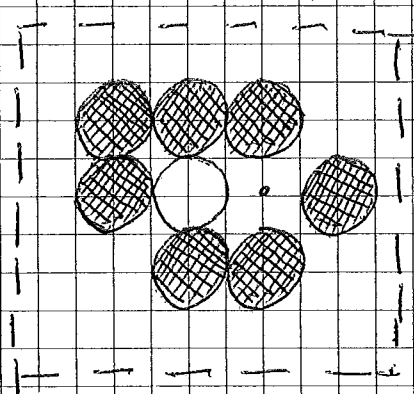


POSICIÓN  
INICIAL

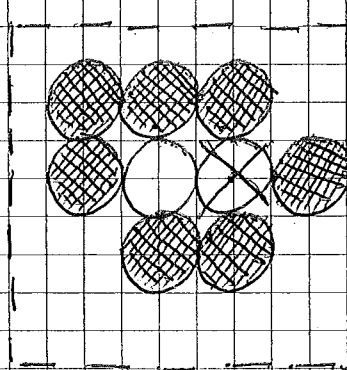


POSICIÓN  
FINAL

¡¡SUICIDIO!!  
JUGADA PROHIBIDA



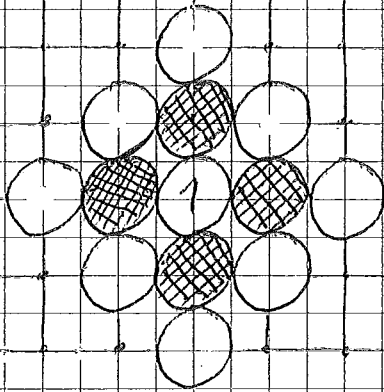
POSICIÓN  
INICIAL



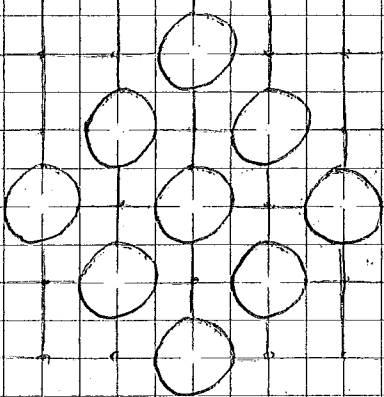
POSICIÓN  
FINAL

¡¡SUICIDIO!!  
EL BLANCO  
NO PUEDE  
JUGAR Y DEJAR  
SU GRUPO SIN  
LIBERTADES.  
¡¡JUGADA PROHIBIDA!!  
DEBE JUGAR EN OTRO  
LUGAR

# SECCIÓN CAPTURA (TEMA: SUICIDIO)



POSICIÓN FINAL



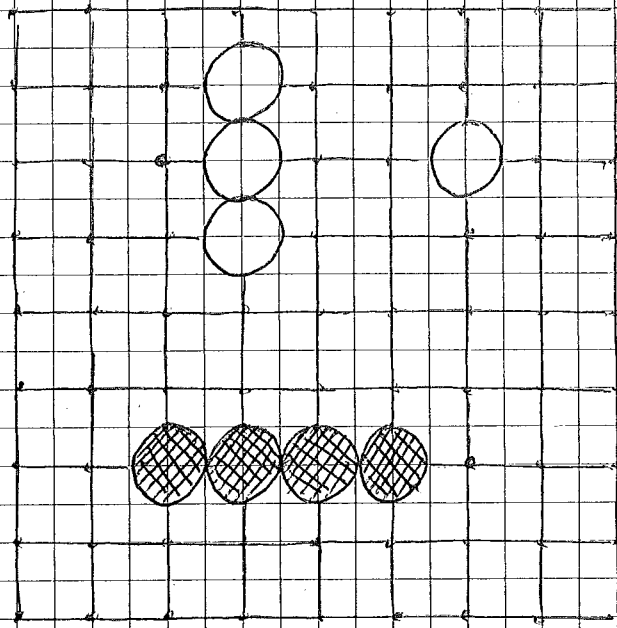
POSICIÓN INICIAL  
LA JUGADA BLANCA  
① NO ES SUICIDIO  
PORQUE LE QUITA  
LA ÚLTIMA LIBER-  
TAD AL CONJUNTO  
NEGRO Y LO CAPTU-  
RA, COMO MUESTRA  
LA POSICIÓN FINAL  
DE ABAJO.

## SECCIÓN EXTENSIONES

"PARED": ES UNA LÍNEA RECTA DE PIE-  
DRAS PEGADAS DEL MISMO COLOR,  
UNA PIEDRA SOLITARIA ES UNA

# SECCIÓN EXTENSIONES (DEFINICIÓN)

PARED DE UNA SOLA PIEDRA. NORMALMENTE LAS PAREDES SE CONSTRUYEN CERCA DE LOS BORDES. LAS PAREDES AYUDAN A GANAR TERRITORIO O COMER PIEDRAS RIVALES.



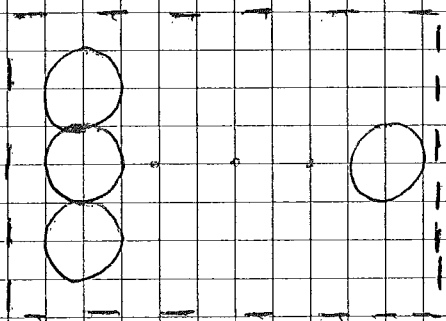
EJEMPLO DE 2  
PAREDES BLANCAS  
Y UNA PARED NEGRA.

DEFINICIÓN/DE/EXTENSIÓN: EXTENSIÓN ES LA DISTANCIA EN FORMA PERPENDICULAR, DE UNA PIEDRA A UNA PARED DEL MISMO COLOR. LA DISTANCIA SE EXPRESA EN PUNTOS VACÍOS. EN EL CASO DE UNA PARED UNITARIA (DE UNA SOLA PIEDRA) LA EXTENSIÓN SE PUEDE DISPONER A SALTO DE CABALLO, LUEGO DAREMOS EJEMPLOS. LAS EXTENSIONES AYUDAN A LAS PAREDES A CUMPLIR Y AMPLIAR SUS OBJETIVOS. ENTRE OTROS ATRIBUTOS, CONECTAN PIEDRAS Y AYUDAN A GANAR TERRITORIO. LA EXTENSIÓN IDEAL ES LA QUE ACTUA CON EFICIENCIA.

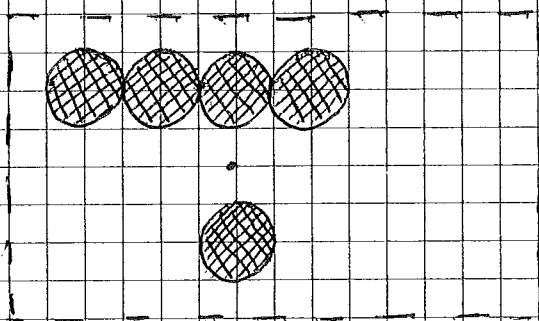
# SECCIÓN EXTENSIONES (BUENA EXTENSION)

UNA BUENA EXTENSION SE CALCULA ASÍ: CANTIDAD DE PUNTOS VACÍOS DE LA EXTENSION ÷ CANTIDAD DE PIEDRAS DE LA PARED MÁS 1.  
MALA EXTENSION: EXTENSION INEFICIENTE, GENERALMENTE POR SER CORTA.

## EJEMPLO DE EXTENSIONES



EXTENSION IDEAL

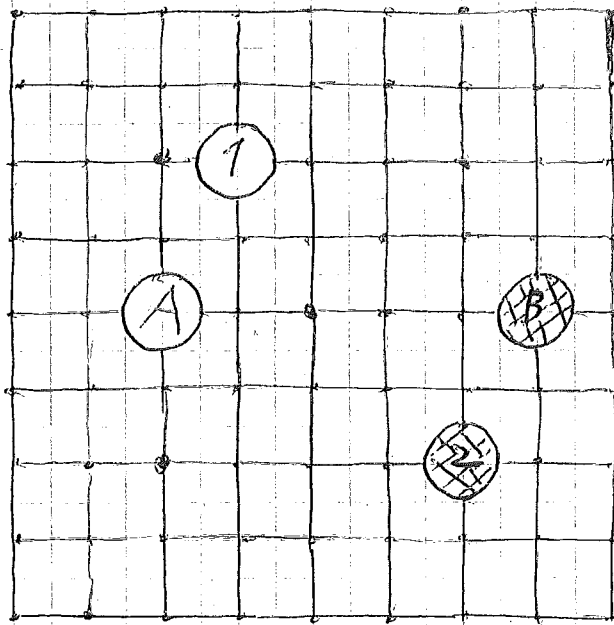


MALA EXTENSION  
DE LAS NEGRAS ES  
MUY CORTA

"KEIMA" ES UNA EXTENSION A SALTO DE CABALLO, GENERALMENTE EL KEIMA SE UBICA EN TERCERA O SEGUNDA LINEA Y SE HACE CERCA DE UNA PARED UNITARIA UBICADA EN LA ZONA DEL RINCÓN, PERO HAY OTROS CASOS. NORMALMENTE SIRVE PARA CONECTAR PIEDRAS, PROYECTAR TERRITORIO Y DEFENDER EL RINCÓN.

## SECCIÓN EXTENSIONES (TEMA: KEIMA)

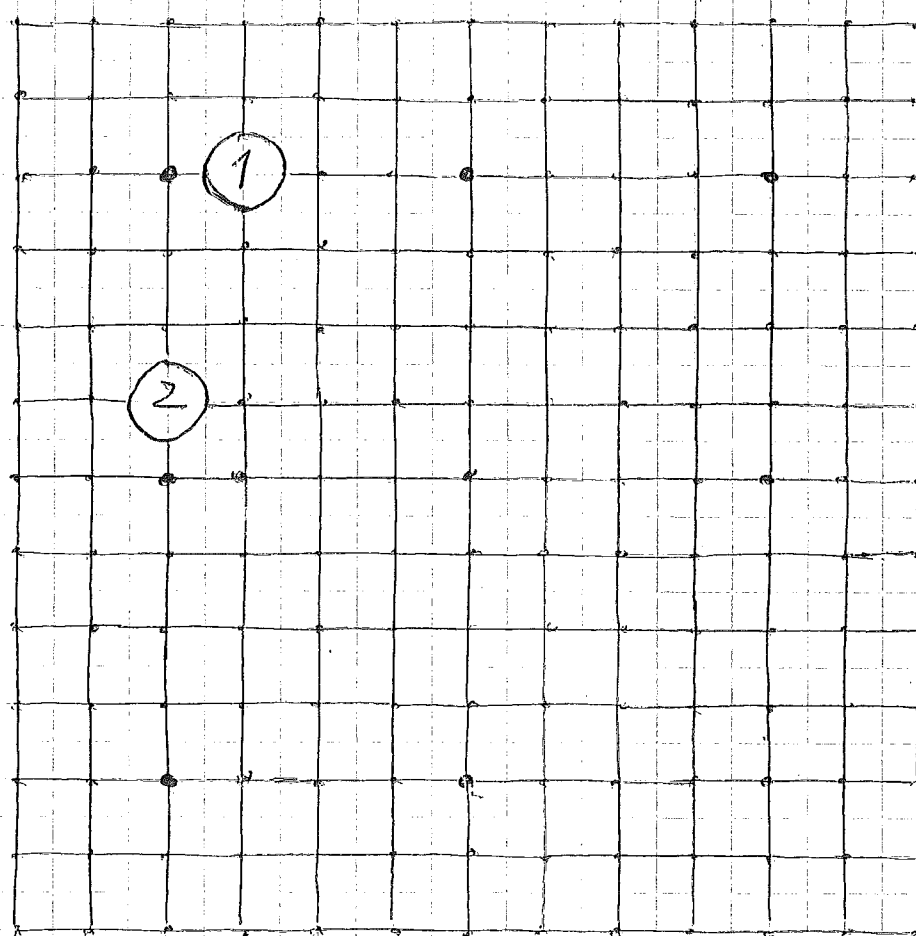
### EJEMPLOS DE KEIMA



LA PIEDRA ① ES UN KEI  
MA DE ⑦ Y ② ES UN  
KEIMA DE ②

“OJEIMA” ES UNA EXTENSIÓN SITUADA A UN GRAN  
SALTO DE CABALLO DE UNA PARED, GENERAL  
MENTE UNITARIA, ES MENOS SEGURA QUE EL  
KEIMA PERO MÁS AMBICIOSA, OJEIMA EN JA  
PÓNÉS SIGNIFICA GRAN KEIMA. EN LA PÁGI  
NA SIGUIENTE DAREMOS UN EJEMPLO.

# SECCIÓN EXTENSIONES (TEMA: OJEIMA)



EJEMPLO DE  
OJEIMA

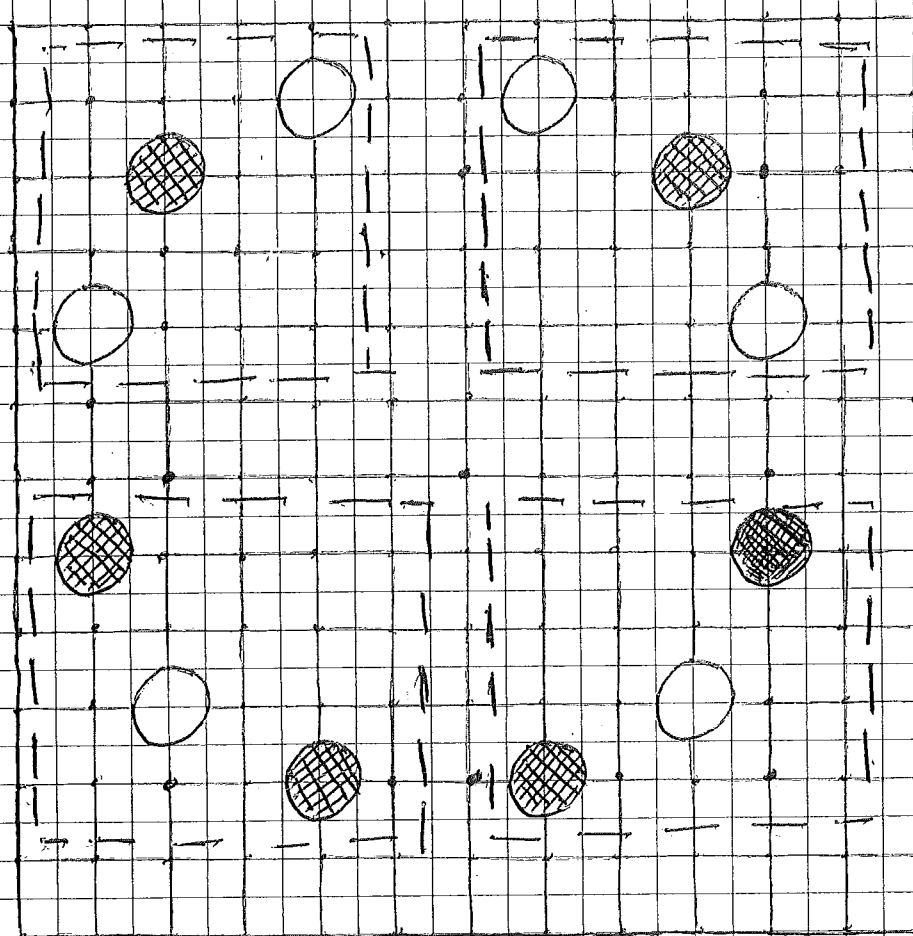
② ES UN OJEI  
MA DE ①

"KAKARI" ES UBICAR UNA PIEDRA A 2 O 3 PUNTOS DE DISTANCIA DE UNA PIEDRA RIVAL ES UNA JUGADA DE APROXIMACIÓN. MUCHAS VECES EL KAKARI SE JUEGA CONTRA UNA PIEDRA UBICADA EN LA ESQUINA CON EL FIN DE QUITARLE UNA BUENA EXTENSIÓN, INVADIR EL RINCÓN EN EL MOMENTO OPORTUNO Y PELEAR POR EL DOMINIO DEL BORDE.



# SECCIÓN DE EXTENSIONES (KAKARI)

## EJEMPLO DE KAKARIS

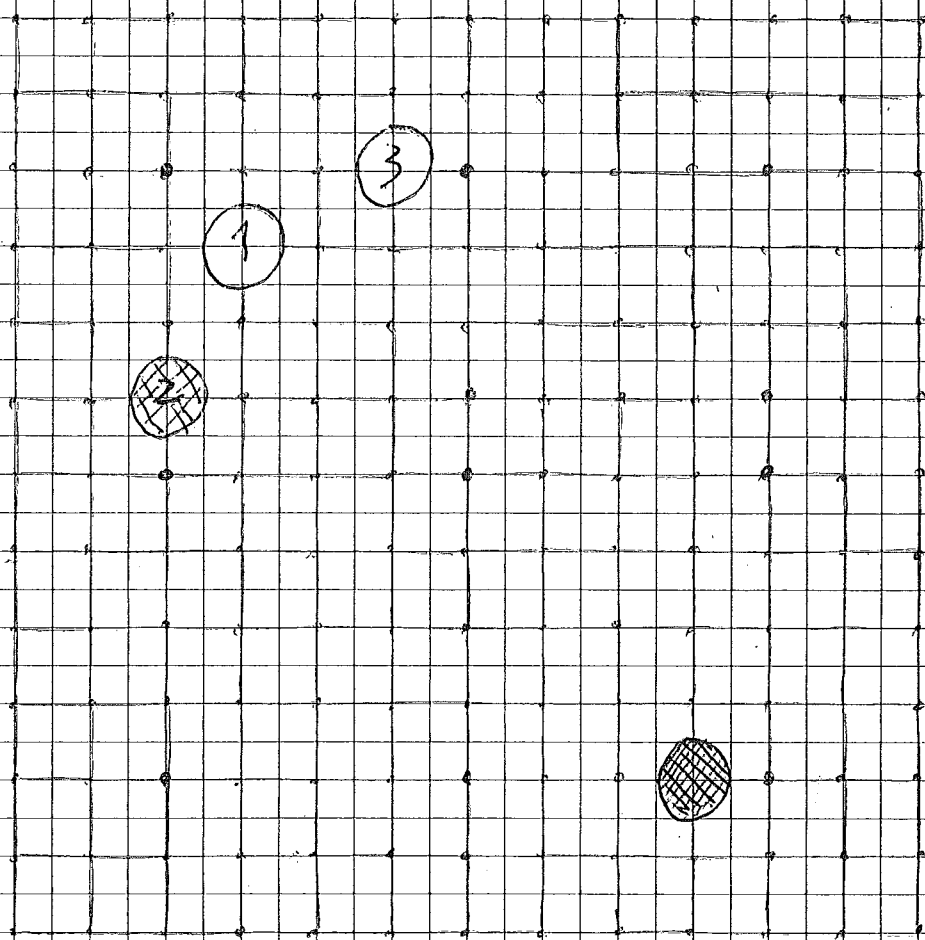


ARRIBA  
4 KAKARIS  
BLANCOS  
Y ABAJO  
4 KAKARIS  
NEGROS  
LA ZONA  
PUNTEADA  
ES SECTOR  
ATAQUE DE  
LOS KAKA  
RIS

2 KAKARIS CONTRA UNA PIEDRA ES MU  
CHA PRESIÓN, LA FORMA TÍPICA PERO NO  
ÚNICA DE DEFENDERSE DE UN KAKARI  
ES EL KEIMA. EN LA PÁGINA SIGUIEN  
TE SE VERÁ UNA SECUENCIA NUME  
RA COMO EJEMPLO.

# SECCIÓN EXTENSIONES (KAKARI)

## EJEMPLO



CONTRA EL KAKARI DE ② EL BLANCO SE DEFENDIÓ HACIENDO UN KEI MA/CON LA JUGADA ③

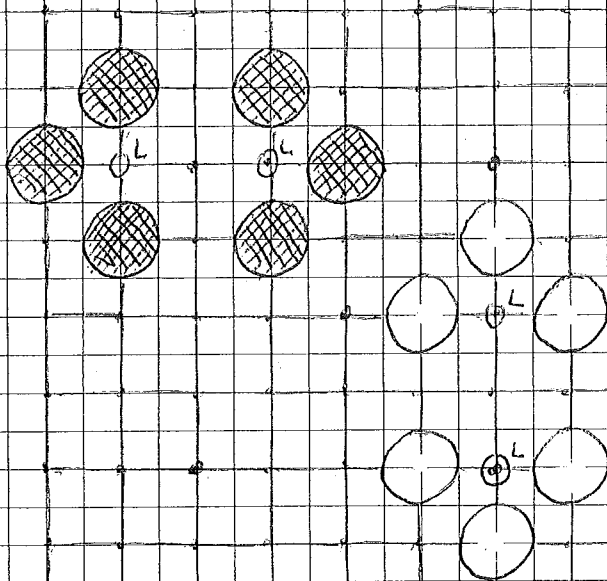
## SECCIÓN FORMAS

"FORMAS" SON FORMACIONES O DISPOSICIONES DE PIEDRAS. BUENAS FORMAS: BUENA FORMACIÓN DE PIEDRAS, PERMITEN FLEXIBILIDAD, SOLIDEZ DEFENSIVA, ATAQUE EFICIENTE, GANAR TERRITORIO Y BUENA COORDINACIÓN DE PIEDRAS.

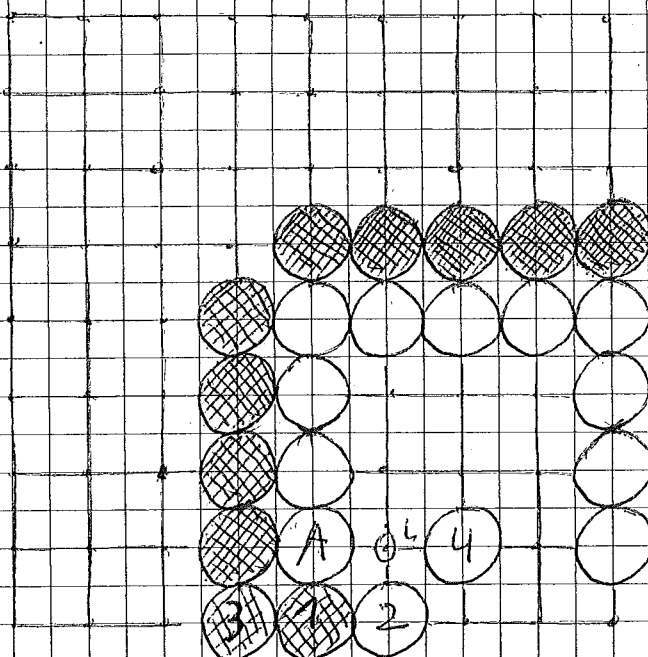
# SECCIÓN FORMAS (TEMA: BOCA DE TIGRE)

"BOCA DE TIGRE": ES UNA BUENA FORMA QUE PROTEGE UNA LIBERTAD SIN RODEARLA TOTALMENTE, NORMALMENTE ES UNA FORMA DEFENSIVA, SU DIBUJO ES UNA "V" DE 3 PIEDRAS (DEFIENDE GRUPOS)

## EJEMPLOS DE BOCA DE TIGRE



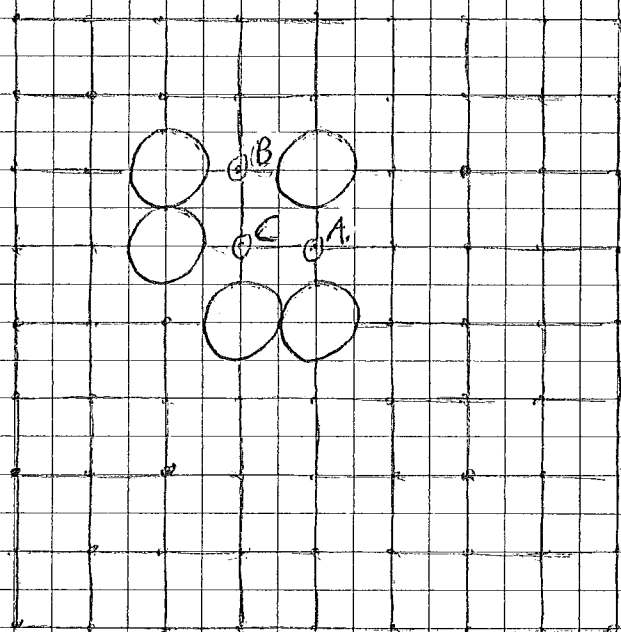
EJEMPLOS DE BOCA DE TIGRE CON SUS RESPECTIVAS LIBERTADES MARCADAS CON L. EN EL DIAGRAMA DE ABAJO UNA SECUENCIA NUMERADA TÍPICA DE BOCA DE TIGRE



SECUENCIA DE JUGADAS NUMERADAS, LA BOCA DE TIGRE SE FORMA CON LAS PIEDRAS ① ③ Y ⑤

## SECCIÓN FORMAS (FORMA DE OJO CUADRADO)

"FORMA DE OJO CUADRADO". ES UNA FORMACIÓN DE PIEDRAS QUE CASÍ ASEGURA UN OJO CUADRADO Y POR ENDE UN OJO VERDADERO (LOS OJOS CUADRADOS SON OJOS VERDADEROS), AYUDAN A LOS GRUPOS EN PELIGRO A HACER OJOS VERDADEROS Y VIVIR. LA FORMA ES LA SIGUIENTE:

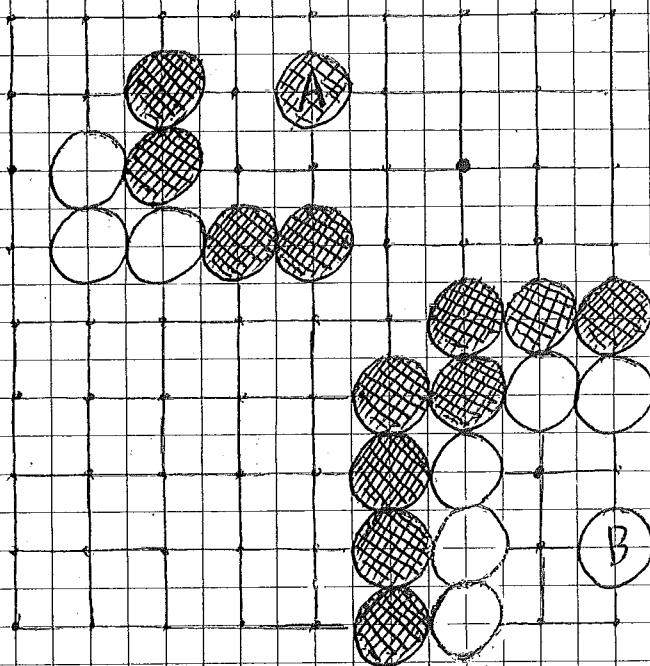


LOS MOKUS O A  
Y O B TRANSFOR  
AL MOKU O C EN OJO  
CUADRADO SI SON  
TAPADOS POR PIEDRAS  
BLANCAS.  
(MOKUS SON LOS  
PUNTOS VACÍOS DEL  
TABLERO.)

EN LA PÁGINA SIGUIENTE MÁS EJEMPLOS  
DE FORMA DE OJO CUADRADO.

# SECCIÓN FORMAS (FORMA DE OJO CUADRADO)

## DÍAGRAMA DE FORMA DE OJO CUADRADO



LA PIEDRA A CON LAS PIEDRAS NEGRAS MÁS CERCANAS HACE FORMA DE OJO CUADRADO

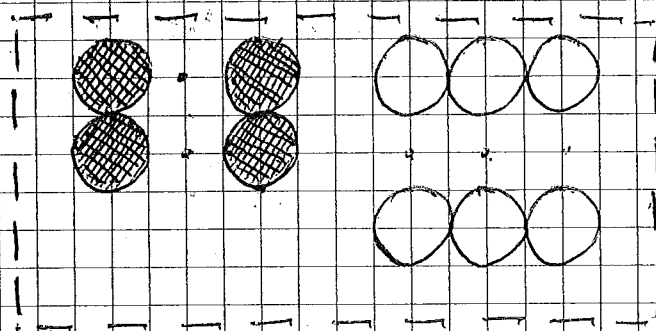
LA PIEDRA B CON LAS PIEDRAS BLANCAS CERCANAS HACE FORMA DE OJO CUADRADO

DO Y SALVA SU GRUPO

“EL NUDO DE BAMBÚ” ES UNA BUENA FORMA MUY SÓLIDA, GENERALMENTE DEFENSIVA. SE DEFINE ASÍ: SON 2 PAREDES PARALELAS DE 2 O MÁS PIEDRAS DEL MISMO GRUPO, UBICADAS A UN PUNTO O MÁS DE DISTANCIA

### EJEMPLO

NUDO DE BAMBÚ NEGRO



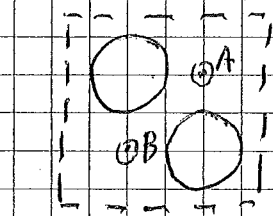
NUDO DE BAMBÚ BLANCO

# SECCIÓN FORMAS (TEMA: MALA FORMA)

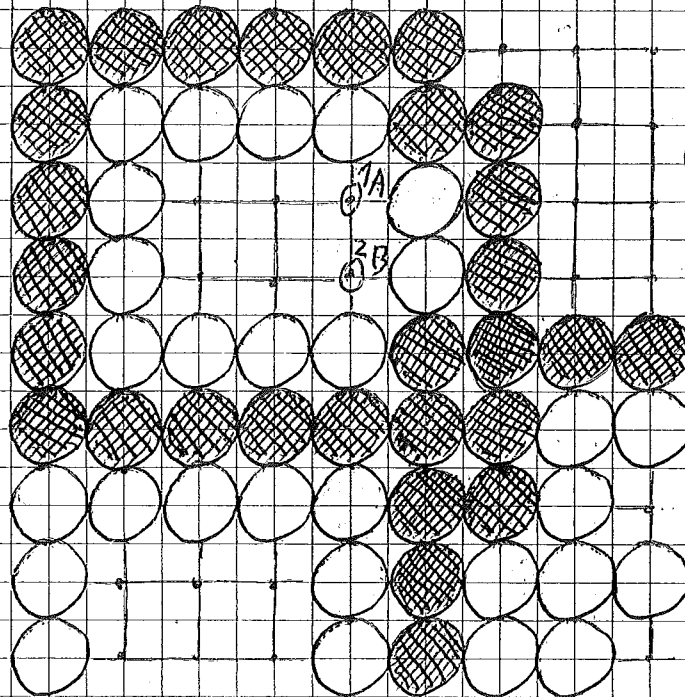
"MALA FORMA" SON MALAS FORMACIONES DE PIEDRAS, PRODUCEN INEFICIENCIA, SE DESAPROVECHA EL ESPACIO, SE DESCONECTAN PIEDRAS, LOS GRUPOS, TIENEN POCO ESPACIO, DEBILIDADES, LE FALTAN OJOS PARA VIVIR, SE PIERDE TERRITORIO, SE PIERDE MATERIAL Y LOS GRUPOS MUEREN.

"PUNTO DE CORTE O CORTE": ES UN PUNTO VACÍO PEGADO A 2 PIEDRAS CONECTADAS NO PEGADAS ENTRE SI, SE LLAMAN CORTES O PUNTOS DE CORTE POR QUE EL RIVAL LOS PUEDE USAR PARA DESCONECTAR PIEDRAS (CORTAR LA CONEXIÓN), SUELEN DAR SORPRESAS DESAGRADABLES, COMO LA MUERTE DE GRUPOS.

## EJEMPLOS



A Y B  
SON PUNTOS  
DE CORTE



JUEGA NE-  
GR0, EL  
GRUPO BLAN-  
CO DE ARR-  
BA MUERE  
POR SUS COR-  
TES @1A Y  
@2B

ES INTERESANTE DESCUBRIR COMO MUERE EL GRUPO DE ARRIBA (NO LO HAREMOS) LOS GRUPOS DE ABAJO ESTAN VIVOS, UNO POR TENER 2 OJOS VERDADEROS.

# SECCIÓN FORMAS (JANE A LA CABEZA DE DOS)

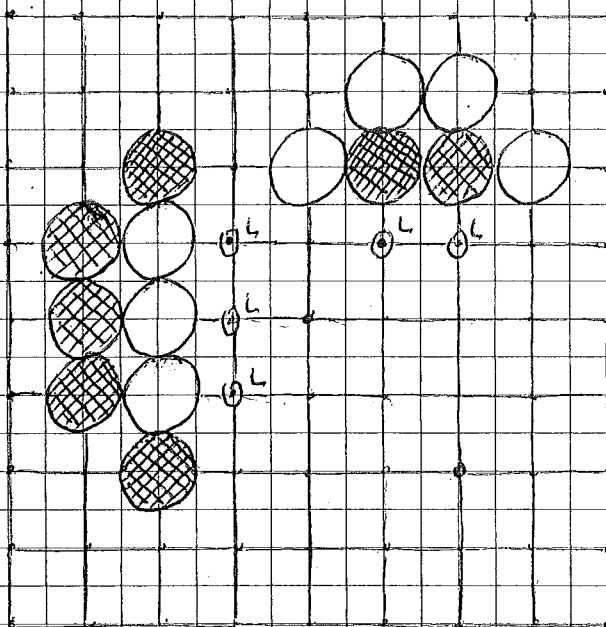
EL OTRO GRUPO DE ABAJO TIENE 6 LIBERTADES COMO EL GRUPO BLANCO DE ARRIBA, PERO ESTÁ VIVO POR NO TENER CORTES.

"JANE A LA CABEZA DE DOS" ES UNA PARED DE 2 PIEDRAS Y DE 2 LIBERTADES PEGADAS ENTRE SÍ.

"JANE A LA CABEZA DE 3" ES UNA PARED DE 3 PIEDRAS Y 3 LIBERTADES PEGADAS ENTRE SÍ.

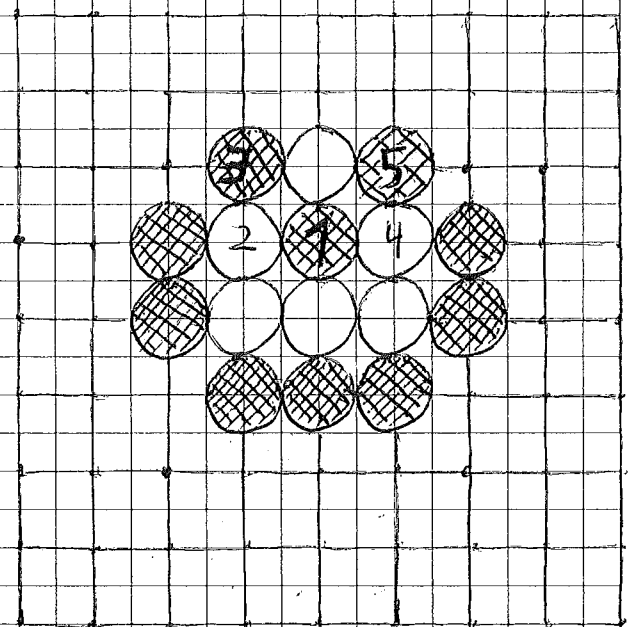
EL NOMBRE DE JANE VIENE POR EL JANE QUE HACE EL RIVAL EN LOS EXTREMOS DE LA PARED. AL EXTREMO DE LA PARED SE LLAMA CABEZA.

## EJEMPLOS



UN JANE A LA CABEZA DE 2 ARRIBA Y UN JANE A LA CABEZA DE 3. AMBOS JANES CON SUS RESPECTIVAS LIBERTADES.

## EJEMPLO DE SECUENCIA



NUMÉRICA. ESTE EJEMPLO EXTREMO DE JANE A LA CABEZA DE 3 TIENE 3500 AÑOS. LAS PIEDRAS NO NUMERADAS SON PARTE DE POSICIÓN INICIAL.

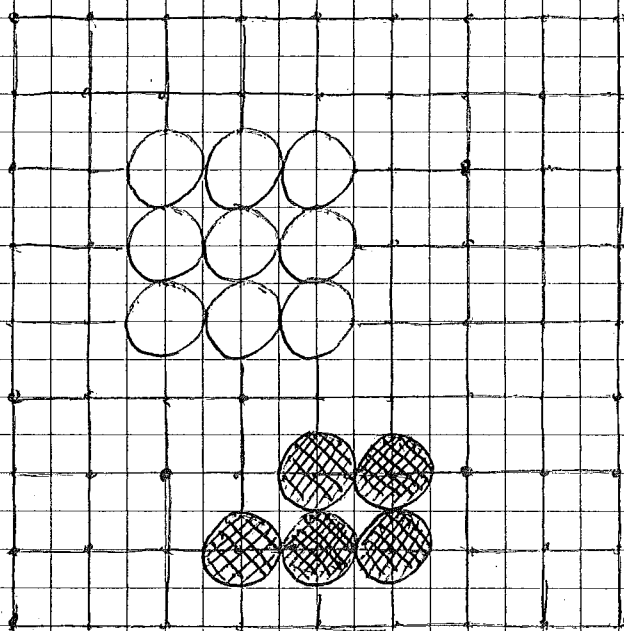
# SECCIÓN FORMAS (MASACOTE)

EL EJEMPLO DE SECUENCIA NUMÉRICA DE LA PÁGINA ANTERIOR SE LLAMA NIDO DE GRULLA. ES FÁCIL VER QUE TRAS LA SECUENCIA EL GRUPO BLANCO MUERE FACILMENTE.

"MASACOTE" ES UNA CADENA DE MUCHAS PIEDRA, QUE NO RODEA OJOS Y OCUPA MÁS DE UNA FILA Y MÁS DE UNA COLUMNA. AUNQUE SEA PARCIALMENTE. EL PROBLEMA DE ESTAS FORMACIONES ES QUE OCUPAN POCO ESPACIO CON MUCHAS PIEDRAS, GENERALMENTE SON ATACABLES DEBIDO A SU FALTA DE OJOS Y ESPACIO.

ALGUNAS VECES, COMO EL CASO DEL NIDO DE GRULLA (VISTO EN LA PÁGINA ANTERIOR), EL MASACOTE ES PROVOCADO POR EL RIVAL PARA GANAR TERRITORIO O MATAR GRUPOS.

## EJEMPLO



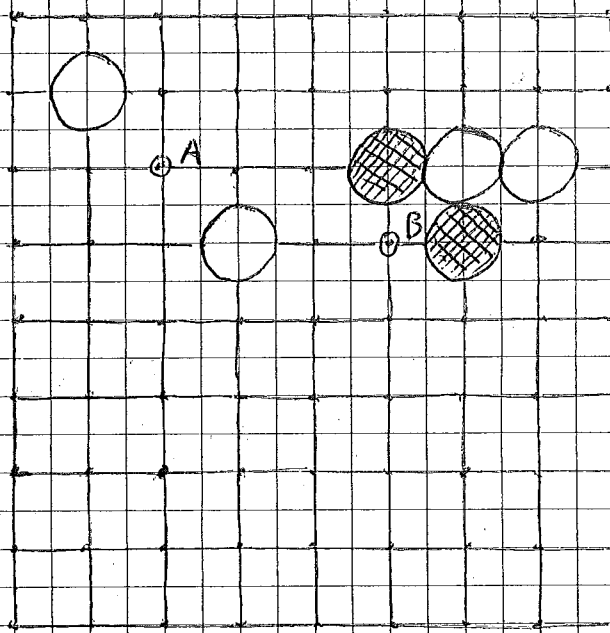
ARRIBA UN MASACOTE BLANCO; ABAJO UN MASACOTE NEGRO. EL MENOR DE LOS MASACOTES ES EL TRIÁNGULO VACÍO, QUE SE VERÁ EN ESTA SECCIÓN



# SECCIÓN FORMAS (PIEDRAS DESCONECTABLES)

PIEDRAS DESCONECTABLES: SON LAS PIEDRAS QUE SE PUEDEN DESCONECTAR DE UN GRUPO DE PIEDRAS, O LAS PIEDRAS A LAS CUALES SE PUEDE IMPEDIR QUE SE CONECTEN A UN GRUPO.

## DÍAGRAMA



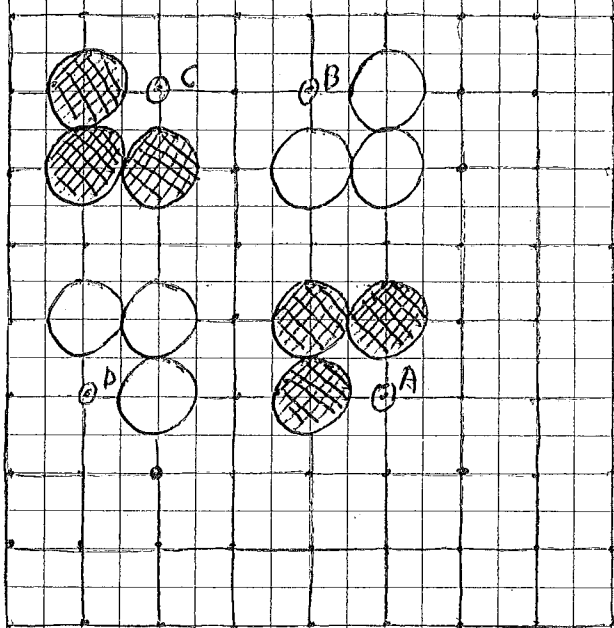
2 EJEMPLOS DE PIEDRAS DESCONECTABLES, EN EL PRIMER EJEMPLO EL NEGRO PUEDE JUGAR SOBRE EL CORTE @A Y EVITAR QUE SE CONECTEN LAS PIEDRAS BLANCAS. ESTA POSIBILIDAD HACE QUE LAS BLANCAS SEAN DESCO

NECTABLES, POR OTRO LADO EL BLANCO PUEDE JUGAR SOBRE EL CORTE @B Y DESCONECTAR LAS PIEDRAS NEGRAS, ESTA POSIBILIDAD HACE QUE LAS PIEDRAS NEGRAS SEAN DESCONECTABLES. LAS PIEDRAS DESCONECTABLES PUEDEN CONVERTIRSE EN PIEDRAS DESCONECTADAS, SER ATACADAS Y MORIR, MUCHAS VECES DESCONECTAR UNA PIEDRA DE UN GRUPO SIGNIFICA LA MUERTE DEL GRUPO, POR EJEMPLO POR LA IMPOSIBILIDAD DE HACER 2 OJOS VERDADEROS, QUE CAUSA ESA DESCONEXIÓN.

# SECCIÓN FORMAS (EL TRIÁNGULO VACÍO)

EL TRIÁNGULO VACÍO ES UNA CADENA TRIANGULAR DE 3 PIEDRAS CUYO PUNTO DE CORTE ESTÁ VACÍO

EJEMPLO



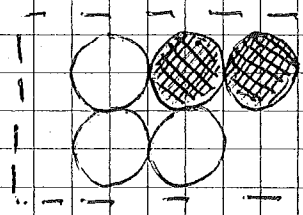
4 TRIÁNGULOS VACÍOS  
CON SUS RESPECTIVOS  
CORTES VACÍOS ○A; ○B,  
○C; ○D

EL TRIÁNGULO VACÍO SE  
CONSIDERA MALA FORMA  
PORQUE SU PUNTO DE CORTE  
PUEDE INVOLVER VULNERABLES

AL TRIÁNGULO Y AL GRUPO

AL CUAL PERTENECE. TAMPOCO TIENE EXTEN  
SIONES IDEALES, TAN LARGAS COMO LAS PAREDES  
DE 3 PIEDRAS, LO CUAL LOS VUELVE MENOS EFICIEN  
TES A LA HORA DE ATACAR Y AL HACER TERRI  
TORIO. PESE A SUS DEFECTOS SI EL TRIÁNGULO VA  
CÍO NO FUE ATACADO Y EL RIVAL OCUPA EL PUNTO  
DE CORTE EL TRIÁNGULO DEJA SER VACÍO

EJEMPLO



EL PUNTO DE CORTE

FUE OCUPADO POR EL NE

GRUPO Y EL TRIÁNGULO BLAN

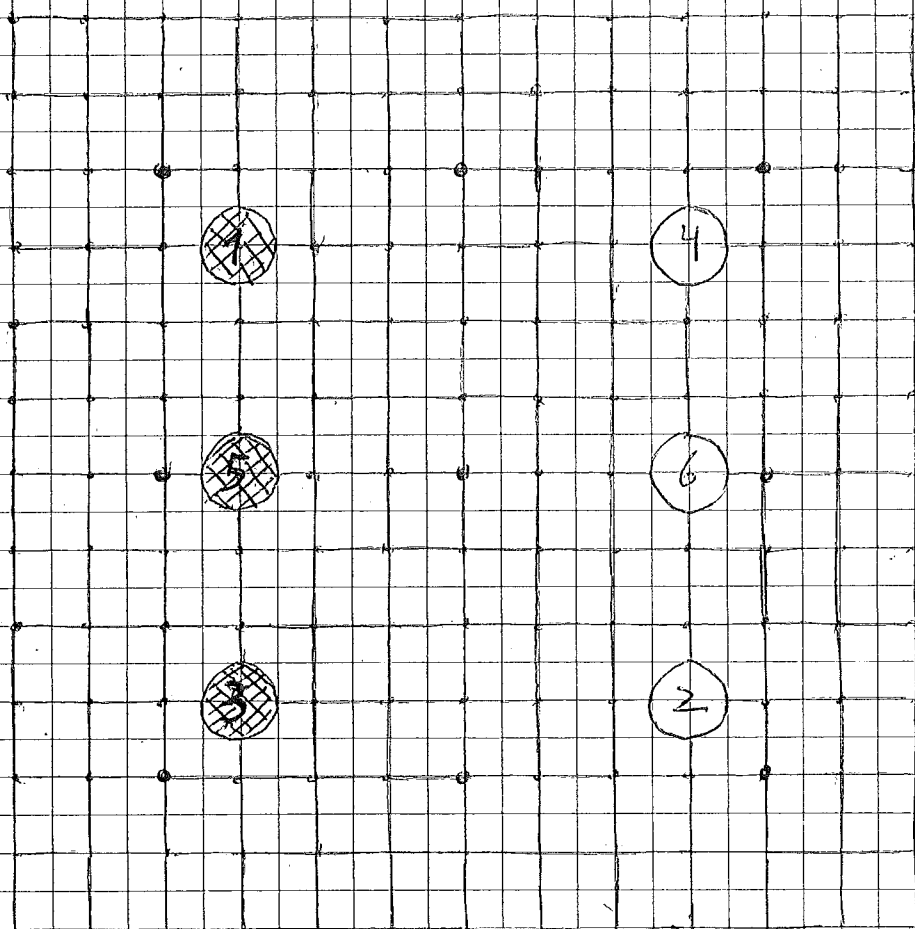
CO YA NO ES VACÍO. NOTAR QUE LA CADENA BLANCA  
NO FUE ATACADA.

# FUSEKI

"FUSEKI:"

APERTURA, O COMIENZO DE JUEGO PLANIFICADO.

EJEMPLO DE SECUENCIA NUMERADA EN TABLERO DE 13 X 13



AMBOS JUGADORES BUSCAN VELOCIDAD Y ESPACIO, PERO NO ASEGURAR TERRITORIO. ES UNO DE LOS FUSEKIS MÁS CONOCIDOS GOTE. JUGADA PASIVA.

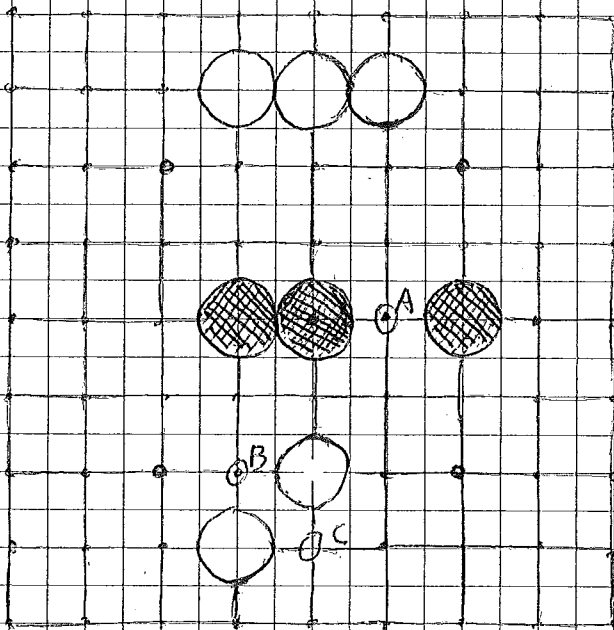
# SECCIÓN / GRUPO (DEFINICIÓN)

## SECCIÓN GRUPO

"GRUPO": CONJUNTO DE PIEDRAS CONECTADAS, A UNA PIEDRA NO CONECTADA SE LA CONSIDERA UN GRUPO UNITARIO

"PIEDRAS CONECTADAS" SON PIEDRAS DEL MISMO COLOR PEGADAS O FÁCILES DE PEGAR  
CADENA, GRUPO DE PIEDRAS PEGADAS.

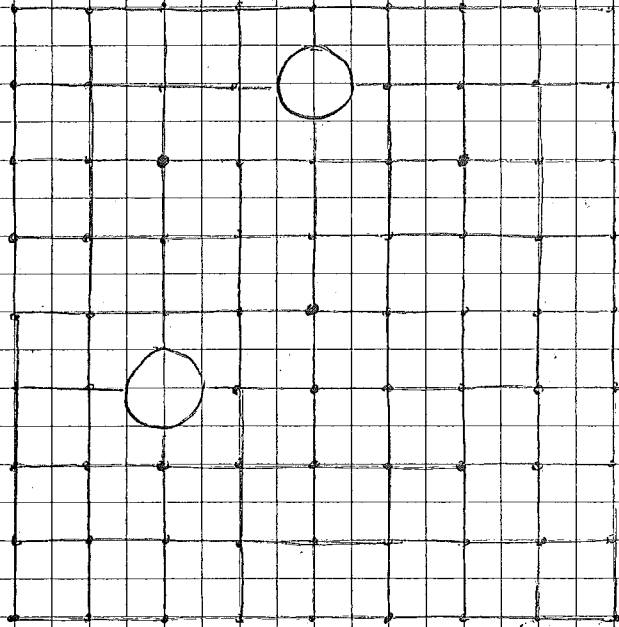
### EJEMPLOS DE GRUPOS



EN ESTE DIAGRAMA SE VEN 3 EJEMPLOS DE GRUPOS/ARRIBA UNA CADENA BLANCA; EN EL MEDIO UN GRUPO NEGRO, LAS 3 PIEDRAS DE ESTE GRUPO ESTÁN CONECTADAS PUES SE PEGAN FÁCILMENTE JUGANDO UNA PIEDRA EN EL PUNTO A; FINALMENTE, ABAJO UN GRUPO BLANCO DE 2 PIEDRAS CONECTADAS QUE SE PEGAN FÁCILMENTE JUGANDO EN LOS PUNTOS VACÍOS B Y C. HAY EJEMPLOS DE PIEDRAS CONECTADAS A MÁS DE UN PUNTO DE DISTANCIA.

# SECCIÓN GRUPO (GRUPO VIVO)

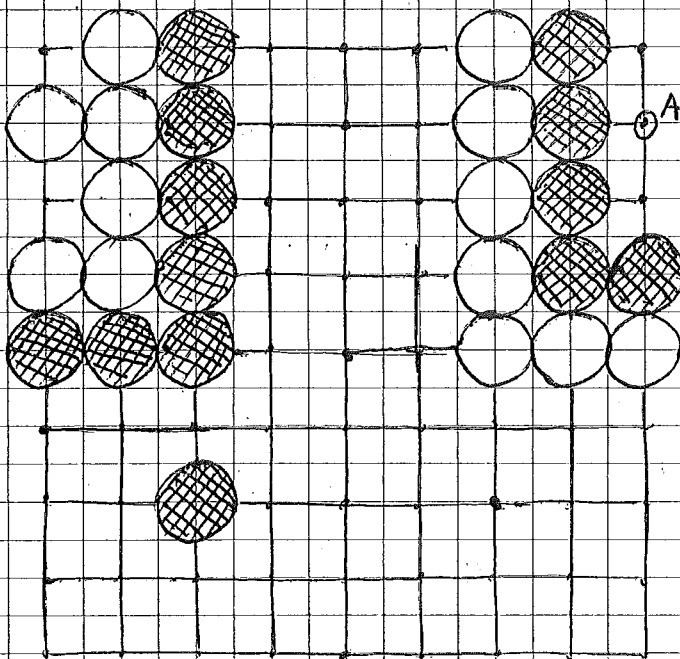
EJEMPLO DE CONJUNTOS UNITARIOS (O SEA DE 2 PIEDRAS NO CONECTADAS)



LAS 2 PIEDRAS NO ESTÁN CONECTADAS ENTRE SI COMO ES FÁCIL DE VER

"GRUPO VIVO" ES UN GRUPO IMPOSIBLE DE COMER SI SE JUEGA BIEN

EJEMPLOS

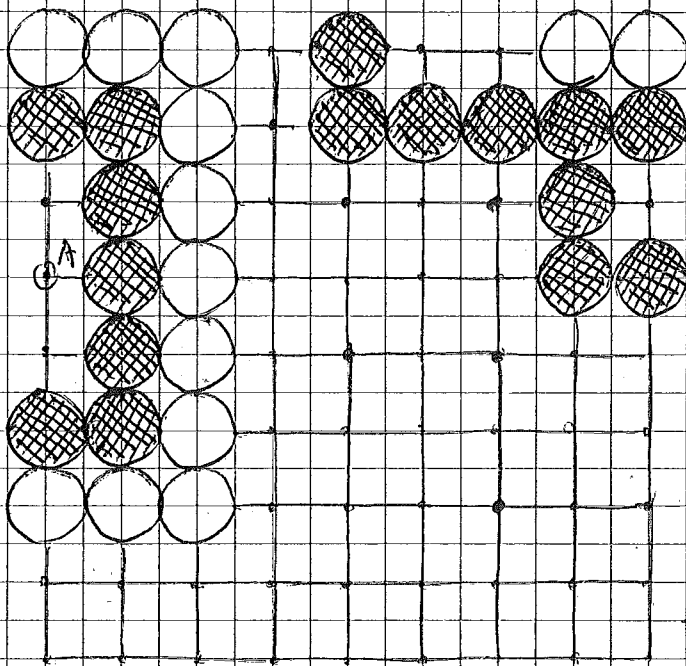


EN ESTA POSICIÓN JUEGA EL NEGRO, EL GRUPO BLANCO DE LA DERECHA ESTÁ VIVO POR LA REGLA DEL SUICIDIO, EL GRUPO NEGRO DE LA IZQUIERDA ESTÁ VIVO SI JUEGA SOBRE A O SEA SI JUEGA BIEN

## SECCIÓN GRUPOS (GRUPO MUERTO)

GRUPO MUERTO ES UN GRUPO QUE SE PUEDE COMER SI SE JUEGA BIEN. LOS GRUPOS MUERTOS SE CONSIDERAN COMIDOS CUANDO TERMINA LA PARTIDA Y EN ESE MOMENTO SE RETIRAN DEL TABLERO. EL JUGADOR QUE MATA UN GRUPO SUMA UN PUNTO POR CADA PIEDRA DEL GRUPO MUERTO CUANDO TERMINA EL JUEGO. MATAR UN GRUPO SIGNIFICA CONVERTIR UN GRUPO RIVAL EN GRUPO MUERTO.

### EJEMPLOS



EN ESTA POSICIÓN JUEGA EL BLANCO. EL GRUPO BLANCO DE ARRIBA ESTÁ TOTALMENTE MUERTO, EL GRUPO NEGRO DE LA DERECHA ESTÁ MUERTO SI EL BLANCO JUEGA BIEN

JUGANDO SOBRE EL PUNTO A. SI JUEGA EN OTRO LADO LAS NEGRAS JUEGAN EN A Y SALVAN SU GRUPO. DESPUÉS DE JUGAR SOBRE A EL BLANCO SUMARÁ 7 PUNTOS POR LAS PIEDRAS DEL GRUPO NEGRO MUERTO (UN PUNTO POR PIEDRA) AL TERMINAR LA PARTIDA. POR SU CUENTA AL FINALIZAR LA PARTIDA EL NEGRO SUMARÁ 2 PUNTOS POR LAS PIEDRAS BLANCAS MUERTAS.

## SECCIÓN INFLUENCIA

"GRUPO VIVO EN SEKI" (VER EN SECCIÓN SEKI)

"GRUPO TOTALMENTE VIVO": GRUPO EN SEKI, O GRUPO CON 2 OJOS VERDADEROS. ESTOS TIPOS DE GRUPOS SE DENOMINAN TOTALMENTE VIVOS, PORQUE NO SE PUEDEN MATAR, NI AÚN JUGANDO MAL (HABLAMOS DE JUGADAS LÓGICAS Y NORMALES)

"GRUPO PESADO": GRUPO DE MUCHAS PIEDRAS, EN PELIGRO DE MUERTE.

"GRUPO LIVIANO": GRUPO DE POCAS PIEDRAS Y GRAN MOVILIDAD.

"GRUPO UNITARIO": PIEDRA NO CONECTADA

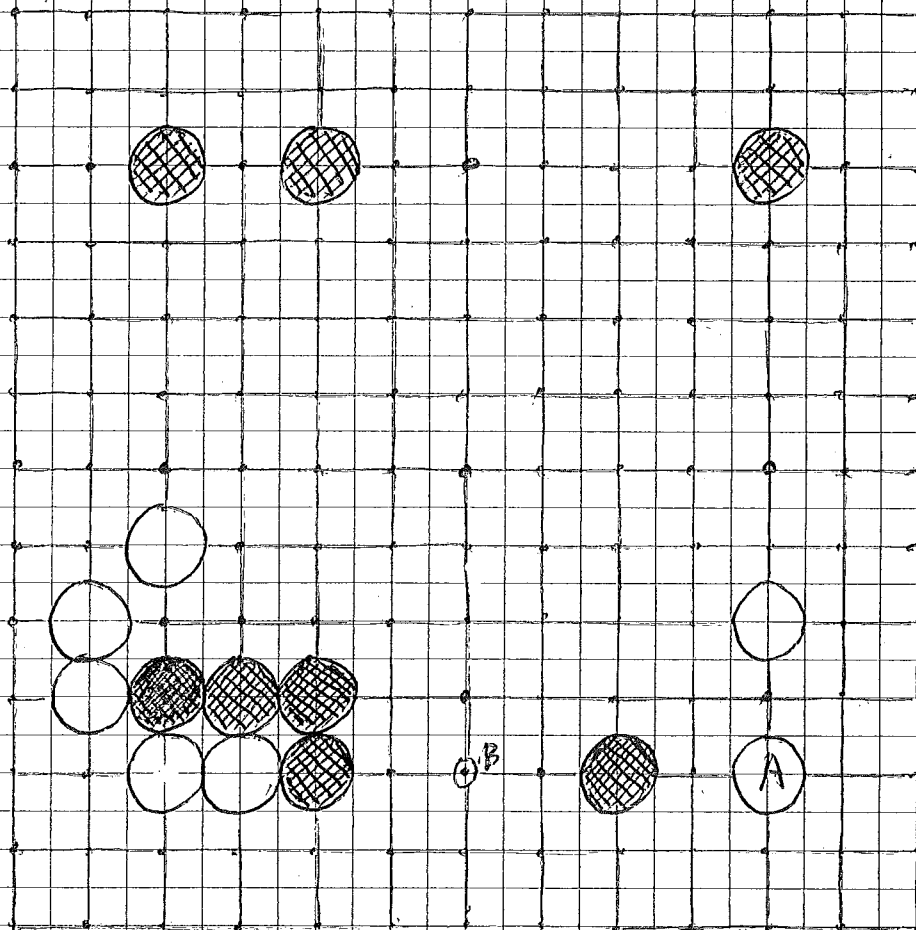
## SECCIÓN INFLUENCIA

"INFLUENCIA": ES LA INFLUENCIA QUE EJERCEN LAS PIEDRAS DE UN BANDO EN UNA POSICIÓN DEL JUEGO

"JUGAR A LA INFLUENCIA": ES JUGAR A OCUPAR RÁPIDO LOS ESPACIOS DEL TABLERO CON BUENA FORMA Y COORDINACIÓN DE PIEDRAS, SIN PREOCUPARSE POR GANAR PUNTOS/DE/ENTRADA. UN EJEMPLO DE JUGAR A LA INFLUENCIA ES EL EJEMPLO DE FUSEKI DADO EN ESTE DICCIONARIO.

# SECCIÓN/INFLUENCIA

## EJEMPLO DE INFLUENCIA POSICIÓN INICIAL

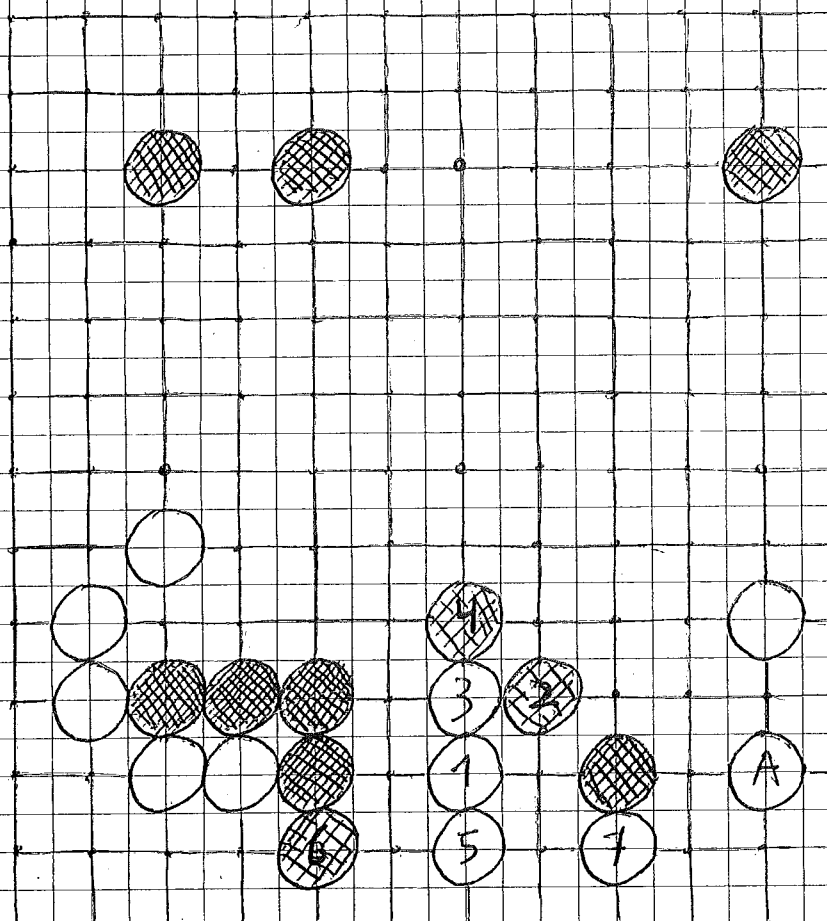


JUEGAN LAS BLANCAS QUIENES GRACIAS A LA INFLUENCIA QUE EJERCE LA PIEDRA A LOGRAN INVADIR SOBRE EL PUNTO B CON ÉXITO. A CONTINUACIÓN UNA SECUENCIA NUMERADA DE JUGADAS.



# SECCIÓN INFLUENCIA.

## SECUENCIA NUMERADA DE JUGADAS Y POSICIÓN FINAL.



LAS BLANCAS  
INVADEN ZONA  
NEGRA JUGAN-  
DO ① SOBRE EL  
PUNTO ②. DES-  
PUÉS DE LA JU-  
GADA ⑦ LOGRAN  
CONECTAR SUS  
PIEDRAS CON ④.  
LA INVASIÓN  
FUE ÉXITOSA  
GRACIAS A LA IN-

FLUENCIA DE ④. "INVASIÓN": JUGAR DENTRO DE UN MO-  
YO RIVAL (VER MOYO EN SECCIÓN TERRITORIO)

## SECCIÓN KO

"KO" ES LA PROHIBICIÓN DE REPETIR UNA POSICIÓN  
ANTERIOR. EN LA PRÁCTICA ES LA PROHIBICIÓN  
DE COMER UNA PIEDRA Y REPETIR UNA POSICIÓN AN-  
TERIOR.

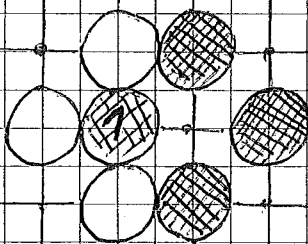
"PIEDRA EN KO": PIEDRA MOMENTANEAMENTE INCOMI-  
BLE POR REGLA DEL KO

# SECCION KO

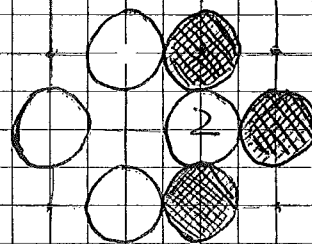
"AMENAZA DE KO" AMENAZA IMPORTANTE | REALIZADA PARA COMER UNA PIEDRA EN KO A LA JUGADA SIGUIENTE

## EJEMPLO DE KO

"POSICIÓN 1"



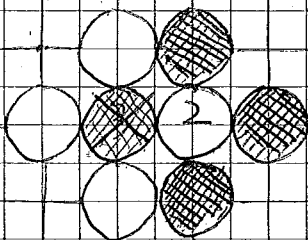
"POSICIÓN 2"



LAS NEGRAS JUGARON

① SIN COMER PIEDRA

"POSICIÓN 3"



LAS BLANCAS RESPON-

DIERON ② COMIENDO

LA PIEDRA NEGRA.

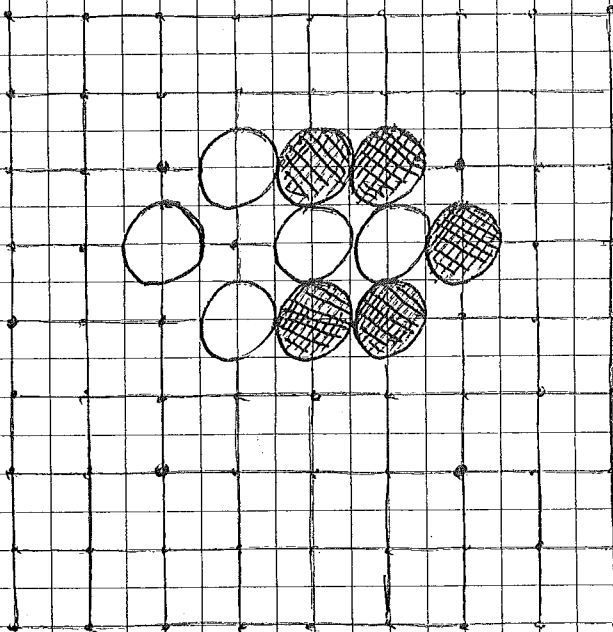
LAS NEGRAS NO PUEDEN  
COMER LA PIEDRA ② PORQUE  
SE REPETIRÍA LA "POSICIÓN  
1" Y ESO ESTA PROHIBIDO  
POR LA REGLA DEL KO

DEBEN JUGAR EN OTRO  
LUGAR. ② ES UNA PIEDRA  
EN KO!!

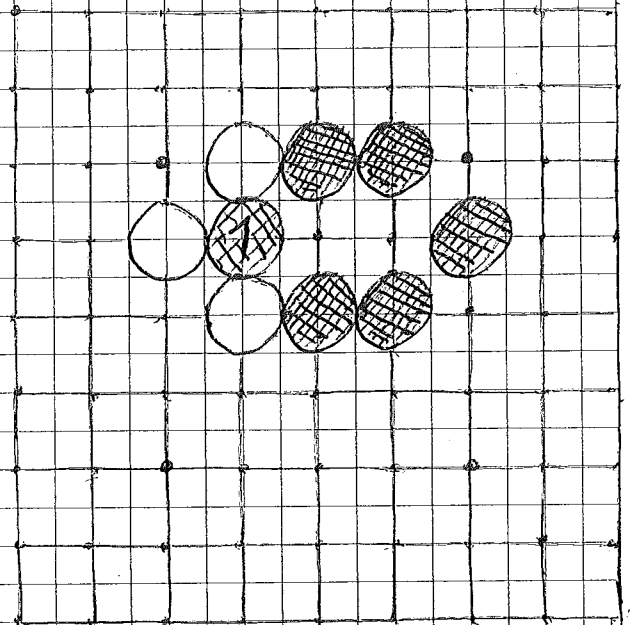
!! KO!! JUGADA PROHIBIDA!!

# SECCIÓN KO

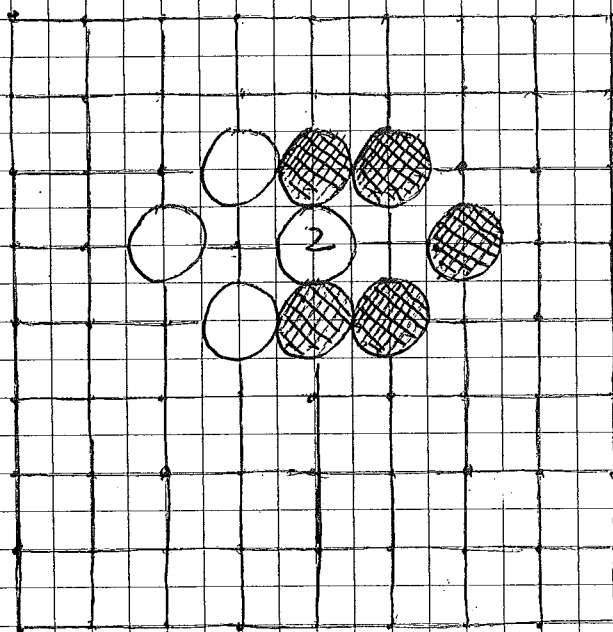
OTRO EJEMPLO  
POSICIÓN INICIAL



POSICIÓN DESPUÉS DE  
LA JUGADA ① NEGRA



POSICIÓN FINAL



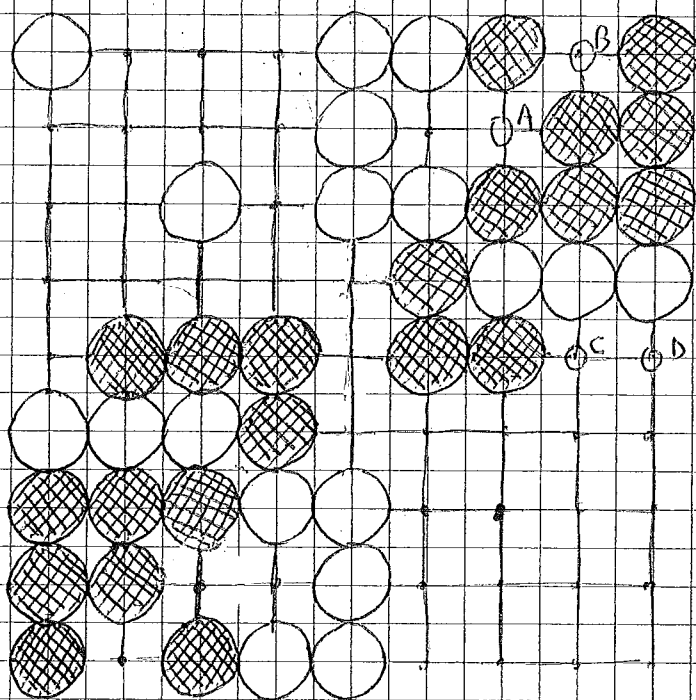
LAS NEGRAS COMIERON  
2 PIEDRAS

LAS BLANCAS COMIERON  
LA PIEDRA NEGRA NO HAY  
KO PORQUE NO SE REPITE  
NINGUNA POSICIÓN

SECCIÓN KO (TEMA: AMENAZA DE KO)

EJEMPLO DE AMENAZA DE KO  
EN LA SIGUIENTE POSICIÓN PARECE QUE EL BLANCO  
PERDERÁ 6 PIEDRAS, PERO GANARÁ UN GRUPO DEL  
RINCÓN POR LA AMENAZA DE KO

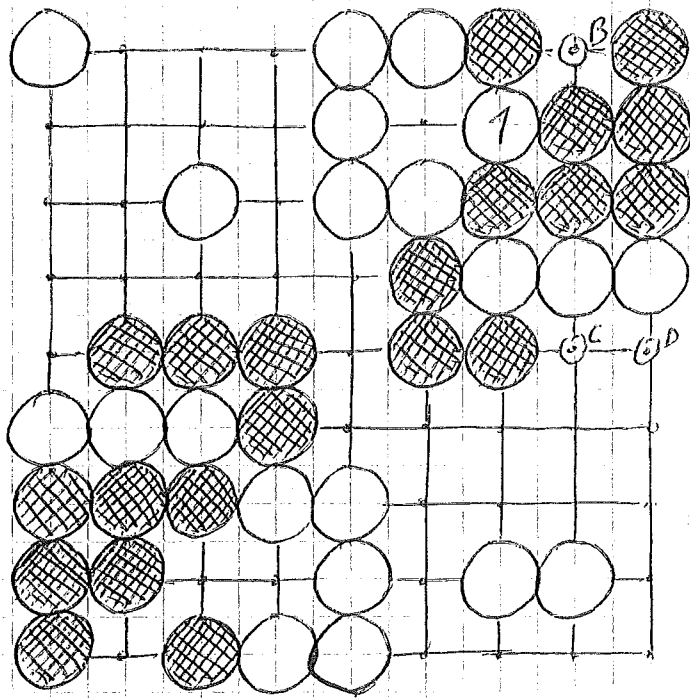
POSICIÓN 1



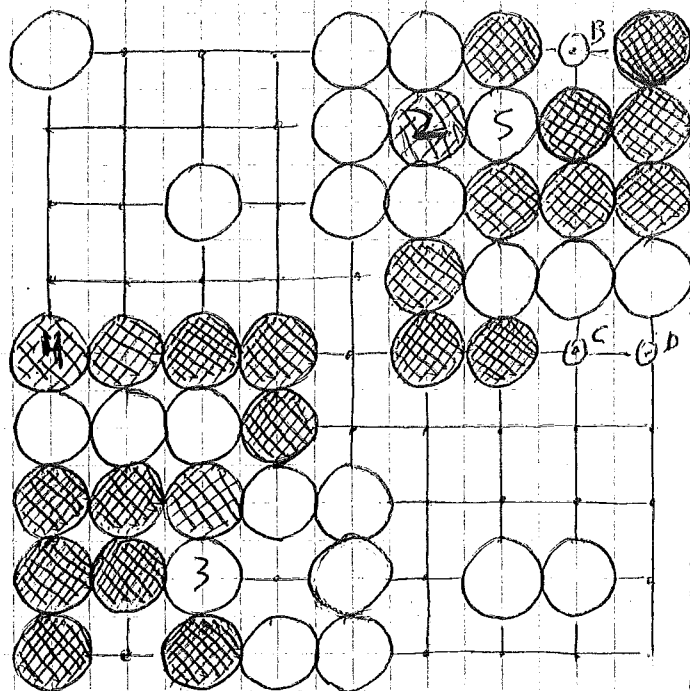
EN ESTA POSICIÓN  
JUEGA BLANCO, SOLO  
PUEDE GANAR EL GRU  
PO DE ARRIBA SI JUE  
GA 2 VECES SEGUIDAS  
PRIMERO SOBRE OA Y LUE  
GO SOBRE OB, POR REGLA  
MENTO NO LO PUEDE HA  
CER, PERO GRACIAS A

LA REGLA DEL KO, PUEDEN HACER ALGO PAREC  
DO, EN LA SECUENCIA NUMERADA DE LA PÁGINA  
SIGUIENTE/SE MOSTRARA' COMO HACERLO.

## SECCIÓN KO (TEMA: AMENAZA DE KO)



LAS BLANCAS JUGARON  
 ① SOBRE C A DANDO ATA  
 RÍ AL GRUPO NEGRO  
 PARA EVITAR QUE SUE  
 GUEN SOBRE C O D  
 Y SE COMAN LAS PIE  
 DRAS BLANCAS  
 LA SECUENCIA NUMERICA  
 SIGUE ABAJO

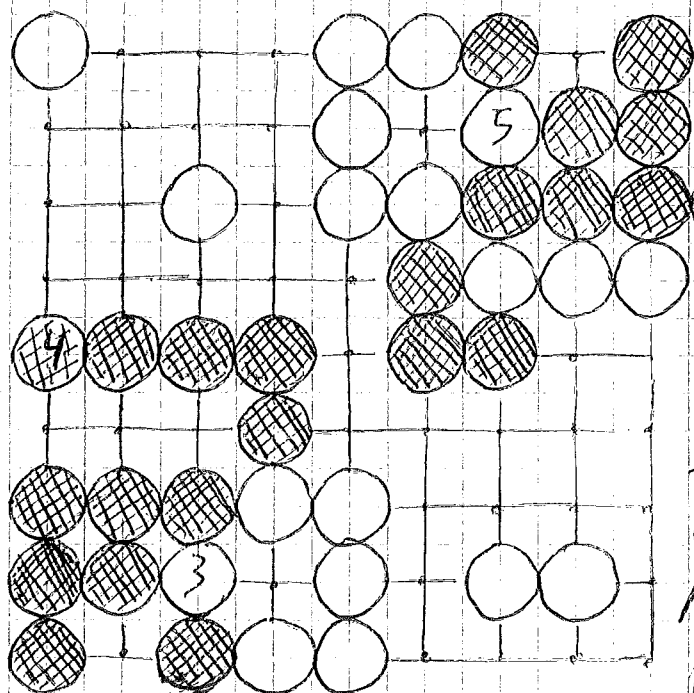


APARECIO LA AMENA  
 ZA DE KO!!  
 CON LA JUGADA ③.  
 EL BLANCO AMENAZA  
 COMER EL GRUPO DE  
 ABAJO, EL NEGRO DEBE  
 RESPONDER A LA AMENA  
 ZA Y SE DEFIENDE CON  
 LA JUGADA ④, EL BLANCO

APROVECHA PARA COMER LA PIEDRA ② CON LA JUGA  
 DA ⑤, LA PIEDRA ⑤ ES UNA "PIEDRA EN KO" O SEA QUE  
 EL NEGRO NO LA PUEDE TOMAR POR LA REGLA  
 DEL KO, A LA JUGADA SIGUIENTE EL BLANCO  
 PODRÁ CAPTURAR EL GRUPO NEGRO DE ARRIBA.

# SECCIÓN KO (TEMA: AMENAZA DE KO)

## POSICIÓN FINAL



COMO DIJIMOS LA PIEDRA ⑤ ES INCOMIBLE POR LA REGLA DEL KO, LO CUAL PERMITE COMER EL GRUPO NEGRO/A LA SIGUIENTE JUGADA. TODO CONSECUENCIA DE LA AMENAZA DE KO QUE FUE LA JUGADA ③

KOMI: VENTAJA DE 6,5 PUNTOS QUE OTORGA EL NEGRO AL BLANCO CUANDO COMIENZA LA PARTIDA. VENTAJA DADA PARA QUE EL JUEGO SEA PAREJO Y HAYA UN GANADOR.

MO KU: PUNTO VACÍO DEL TABLERO

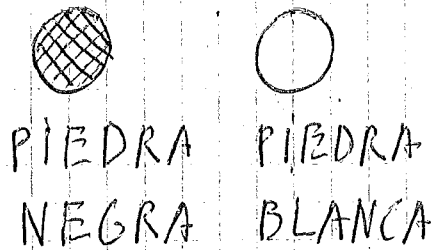
## OBJETIVO DEL JUEGO

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES SUMAR MÁS PUNTOS QUE EL RIVAL. LAS FORMAS DE SUMAR PUNTOS SON: GANAR TERRITORIO Y CAPTURAR PIEDRAS (VER SECCIÓN CAPTURA). PIEDRAS SON LAS FICHAS DEL GO, SE DENOMINAN DE ESTA MANERA, PORQUE ANTIGUAMENTE EL GO SE JUGABA CON PIEDRAS HAY PIEDRAS NEGRAS Y PIEDRAS BLANCAS. GANAR TERRITORIO ES ADUEÑARSE DE UN ESPACIO DEL

# OBJETIVO DEL JUEGO

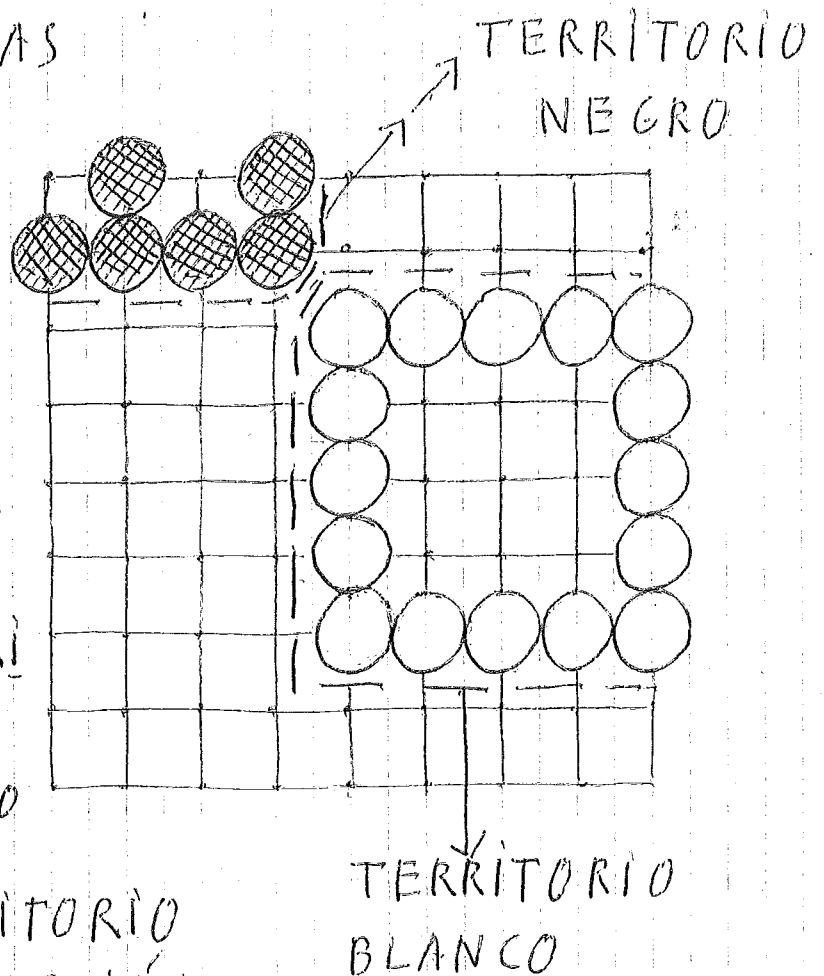
## TABLERO CON MOKUS Y PIEDRAS

### DIAGRAMAS



OBVIAMENTE TERRI-  
TORIO NEGRO ES EL  
TERRITORIO GANADO  
POR EL NEGRO; TERRI-  
TORIO BLANCO EL GA-  
NADO POR EL BLANCO

EL TEMA DEL TERRITORIO  
SE VERA EN SU SECCIÓN

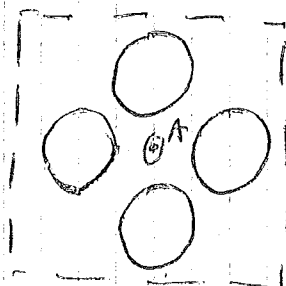


## SECCIÓN OJOS

CUANTAS MÁS LIBERTADES TENGA UN GRUPO  
MÁS DIFÍCIL DE MATAR SERÁ; MÁS LIBERTADES,  
MÁS VIDA. LA FUNCIÓN DE LAS LIBERTADES ES PRO-  
TEGER LA VIDA DE SU GRUPO. DESDE EL PUNTO  
DE VISTA ESENCIAL UN OJO ES UNA LIBERTAD  
TOTALMENTE RODRADA Y PROTEGIDA POR SU GRUPO  
LA FUNCIÓN DEL OJO ES PROTEGER SU GRUPO

# SECCIÓN OJOS

## EJEMPLO DE OJO



EOA ES UN OJO RODEADO POR UN GRUPO BLANCO.

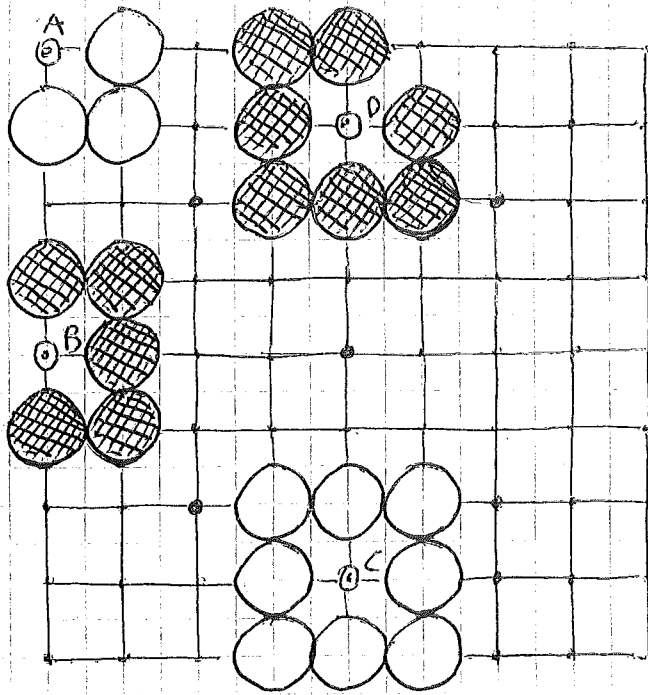
EL NOMBRE DE OJO PROVIENE DEL HECHO QUE SU FORMA ASEMEJA UN OJO.

DAREMOS DEFINICIONES MÁS EXACTAS, PRIMERO DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA FORMA Y LUEGO DESDE LA ESENCIA.

"OJO (DEFINIDO POR FORMA): OJO ES UN MOKU RODEADO TOTALMENTE EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL POR PIEDRAS DEL MISMO COLOR; "OJO CUADRADO" ES UN OJO RODEADO TOTALMENTE POR PIEDRAS DEL MISMO COLOR. SE LLAMA OJO CUADRADO PORQUE ASEMEJA UN OJO CUADRADO. "OTRA DEFINICIÓN DE OJO CUADRADO": OJO RODEADO TOTALMENTE EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL POR UNA CADENA (VER SECCIÓN GRUPO). ESTA ÚLTIMA DEFINICIÓN ES MÁS EXACTA.



## SECCIÓN OJOS (TEMA: OJOS FALSOS)



4 EJEMPLOS DE OJOS CUADRADOS, EL OJO OD CUMPLE LA 2ª DEFINICIÓN DE OJO CUADRADO. EL OJO OD ES UN OJO CUADRADO DE 3 VÉRTICES

"OJO/FALSO (DEFINIDO POR FORMA)": ES UN OJO QUE NO ES CUADRADO Y ADemás EL RIVAL PUEDE JUGAR SOBRE ÉL.

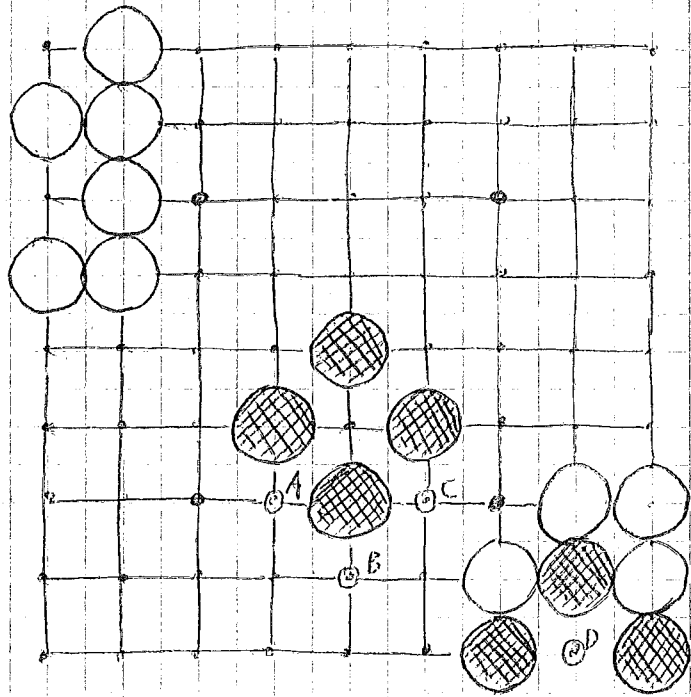
"OJO FALSIFICABLE": ES UN OJO QUE SE PUEDE CONVERTIR EN FALSO

"OJO VERDADERO": ES UN OJO QUE NO SE PUEDE FALSIFICAR. POR EJEMPLO: UN OJO CUADRADO ES VERDADERO. UN GRUPO CON 2 OJOS VERDADEROS ESTÁ TOTALMENTE VIVO POR LA REGLA DEL SUICIDIO.

OJO GRANDE: ES UN CONJUNTO DE MOKUS PEGADOS RODEADOS TOTALMENTE EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL POR PIEDRAS DEL MISMO COLOR.

"IMPORTANTE": PESE A SUS VIRTUDES NO CONVIENE HACER OJOS SIN NECESIDAD, PORQUE EL RIVAL LO APROVECHARÁ PARA GANAR TERRITORIO Y SUMAR PUNTOS

# SECCIÓN OJOS



## EJEMPLOS

ARRIBA UN GRUPO CON 2 OJOS VERDADEROS. EN EL MEDIO, UN OJO FALSIFICABLE, SE PUEDE FALSIFICAR SI EL BLANCO JUEGA SOBRE LOS MOKUS

○A; ○B; ○C. ABAJO DE TODO EL MOKU ○D ES FALSO PORQUE NO ES CUADRADO

Y EL BLANCO PUEDE JUGAR SOBRE ÉL POR LA REGLA DE LA CAPTURA.

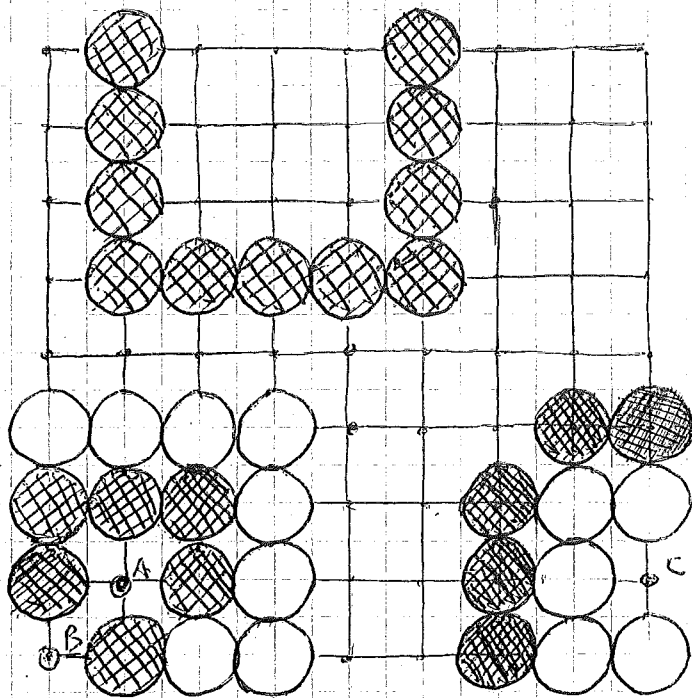
OJO (DEFINICIÓN POR ESENCIA): OJO ES UNA LIBERTAD PROTEGIDA Y RODEADA TOTALMENTE EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL POR SU GRUPO. COMO MENCIONAMOS ANTES, EL OJO ES LIBERTAD DEL GRUPO QUE LO RODEA. OJO FALSO (DEFINICIÓN POR ESENCIA): ES UNA LIBERTAD TOTALMENTE RODEADA EN FORMA VERTICAL Y HORIZONTAL POR SU GRUPO, PERO DESPROTEGIDA. AL ESTAR DESPROTEGIDO, EL RIVAL PUEDE JUGAR SOBRE ÉL OJO. LA FALSEDAD DE ESTE TIPO DE OJO VIENE DEL HECHO QUE TIENE FORMA DE OJO, PERO NO ES UN OJO PORQUE NO ESTÁ PROTEGIDO.

OJO FALSIFICABLE (DEFINIDO POR ESENCIA): ES UN OJO MAL PROTEGIDO, LO QUE IMPLICA QUE PUEDE CONVERTIRSE EN FALSO (EVENTUALMENTE).

## SECCIÓN OJOS

"OJO VERDADERO (DEFINIDO POR ESENCIA)" ES UN OJO BIEN PROTEGIDO, AL PUNTO QUE EL RIVAL SOLO PUEDE JUGAR SOBRE EL, SI SE COME AL GRUPO QUE RODEA AL OJO.

### OTROS EJEMPLOS



ARRIBA UN OJO GRANDE DE 9 MOKUS; ABAJO, UN GRUPO CON 2 OJOS VERDADEROS QUE NO SON CUADRADOS (OJOS A Y B), AL LADO UN GRUPO MUERTO CON UN OJO VERDADERO (OJO "C")

## SECCIÓN PIEDRAS

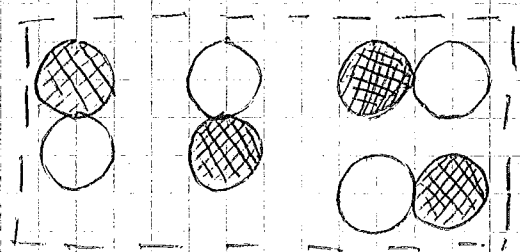
"PIEDRAS" SON LAS FICHAS DEL GO. SE LLAMAN DE ESTA MANERA, PORQUE ANTIGUAMENTE EL GO SE JUGABA CON PIEDRAS. EN EL JUEGO HABITUAL HAY 361 PIEDRAS; 181 NEGRAS Y 180 BLANCAS.

"CONTACTO DE PIEDRAS O PIEDRAS EN CONTACTO"

"PIEDRAS EN CONTACTO" SON PIEDRAS PEGADAS DE DISTINTOS COLORES, PIEDRAS EN CONTACTO IMPLICA PELEA.

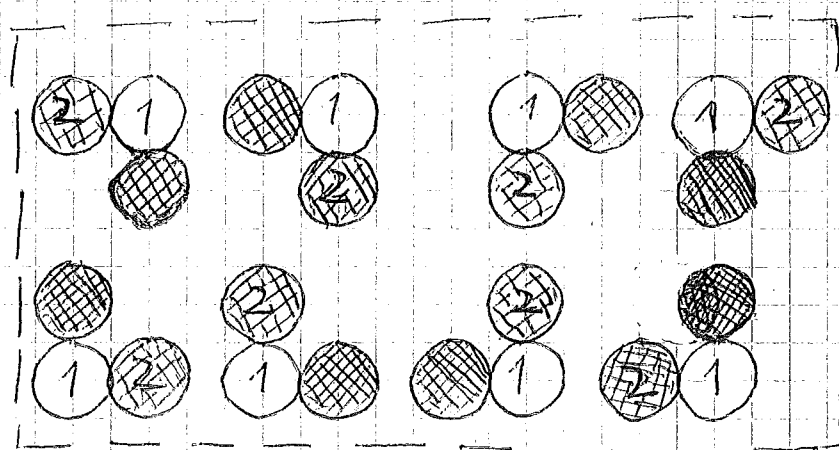
# SECCIÓN PIEDRAS (TEMA: PIEDRAS EN CONTACTO)

## EJEMPLOS DE PIEDRAS EN CONTACTO



CUANDO EL RIVAL NOS JUEGA EN CONTACTO, SE PUEDE RESPONDER CON JANE O NOVI.

"JANE": ES RESPONDER CRUZADO Y EN CONTACTO ANTE UN CONTACTO DEL RIVAL.



## EJEMPLOS

LA JUGADA ②

ES UN JANE

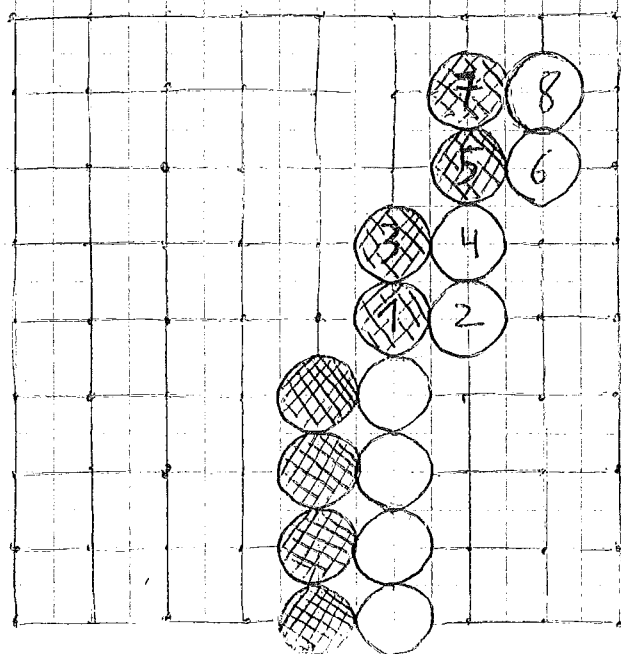
ANTE EL CON-

TACTO BLANCO

①

EL JANE SE UTILIZA PARA PRESIONAR Y GANAR ESPACIO

EJEMPLO  
EN SECUEN-  
CIA NUME-  
RADA.



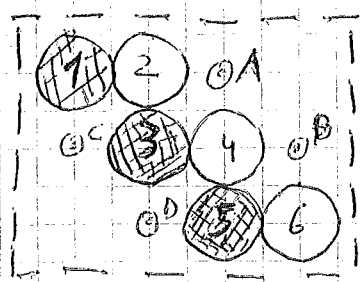
EL NEGRO ME  
DIANTE LOS JA-  
NES ① Y ③

GANARON TERRI-  
TORIO E INFLU-  
ENCIA.

# SECCIÓN PIEDRAS (PIEDRAS EN CONTACTO)

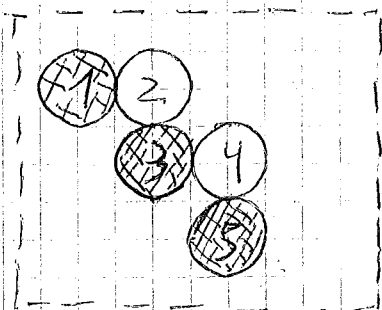
EL EXCESO DE JANES PRODUCE PUNTOS DE CORTE POR LO QUE SI BIEN EL JANE ES RECOMENDABLE, NO SE DEBE ABUSAR DE ÉL.

EJEMPLO DE SECUENCIA NUMERADA

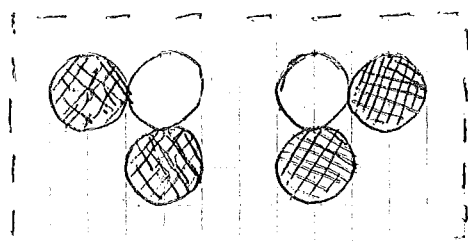


EL JUGADOR BLANCO  
ABUSÓ DEL JANE, AHORA LE  
TOCA AL NEGRO, SI JUEGA  
SOBRE EL MOKU ~~A~~ GANA

UNA PIEDRA COMO ES FÁCIL DE VER  
"DOBLE JANE" ES JUGAR 2 JANES CONTINUOS

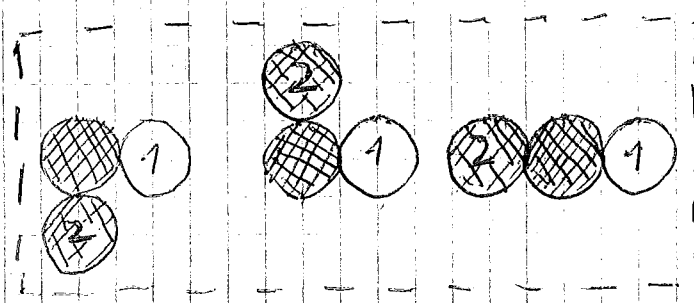


2 JANES CONTINUOS (DOBLE JANE)



2 JANES NO CONTINUOS (NO ES DOBLE JANE)

"NOVI" ES RESPONDER A UNA PIEDRA EN CONTACTO  
PEGANDO NUESTRAS PIEDRAS



EJEMPLOS DE  
NOVIS. ② ES RESPUESTA EN NOVI ANTE  
EL CONTACTO ①

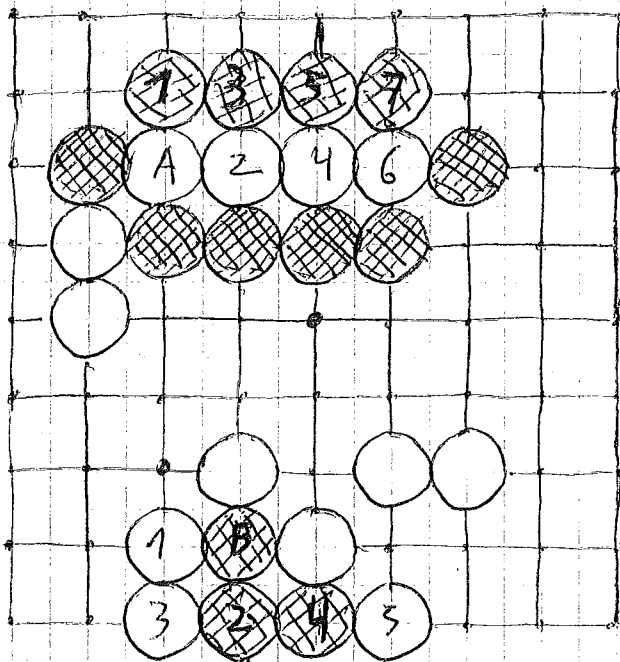
# SECCIÓN PIEDRAS (PERSECUCIÓN DE PIEDRAS)

EN GENERAL EL NOVI NO GANA TERRITORIO COMO EL JANE PERO MANTIENE LA SOLIDEZ DE UNA POSICIÓN PORQUE NO PRODUCE PUNTOS DE CORTE.

"PERSECUCIÓN DE PIEDRAS" ES PERSEGUIR PIEDRAS RIVALES CON EL FIN DE COMERLAS, MATARLAS, O AMENAZARLAS PARA GANAR TERRITORIO.

"PERSECUCIÓN DIRECTA" ES UNA SERIE DE ATARIS QUE CONDUCE A UN GRUPO RIVAL AL BORDE O CONTRA UN GRUPO PROPIO CON EL FIN DE CAPTURARLO. PARA QUE LA PERSECUCIÓN TENGA ÉXITO CONVIENE QUE NO HAYA PIEDRAS RIVALES EN EL CAMINO.

## EJEMPLOS DE PERSECUCIÓN DIRECTA



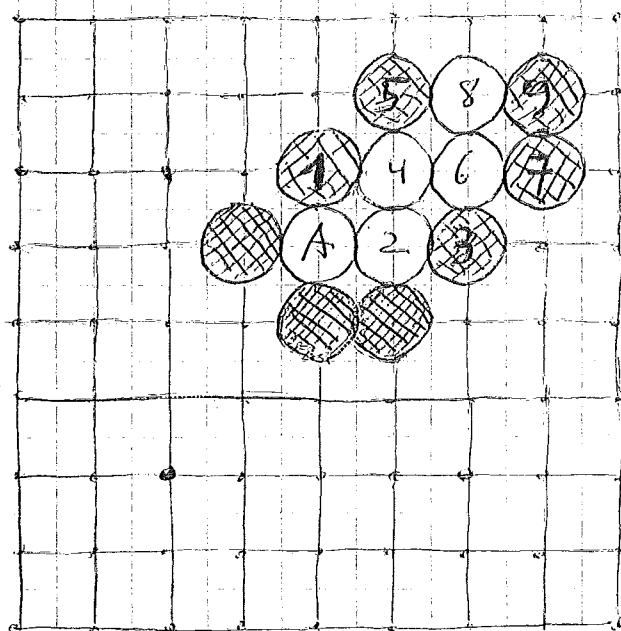
ARRIBA UN EJEMPLO DE PERSECUCIÓN DIRECTA CONTRA UN GRUPO PROPIO, LAS NEGRAS CONDUCE A LA PIEDRA A, USANDO, UNA SERIE DE ATARIS, CONTRA EL GRUPO PROPIO DE ABAJO.

ABAJO DE TODO UN EJEMPLO DE PERSECUCIÓN DIRECTA CONTRA EL BORDE, CONTRA LA PIEDRA B NEGRA.

## SECCIÓN PIEDRAS (PERSECUCIÓN DE PIEDRAS)

ESCALERA O SICHU ES UNA PERSECUCIÓN DIRECTA ES CALONADA.

## EXAMPLE

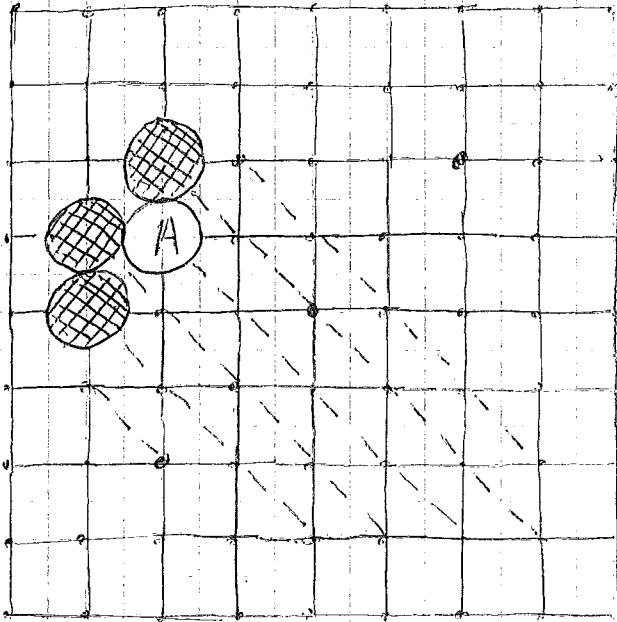


ESCALERA CONTRA LA  
PIEDRA (A), LAS BLAN-  
CAS ESTAN MUERTAS.

\*) CORTASICHO: ES UNA FORMACIÓN DE PIEDRAS QUE IMPIDE EL SICHO. NORMALMENTE ES UNA PIEDRA UBICADA EN LAS DIAGONALES QUE SE FORMAN AL HACER LA ESCALERA, O EN LAS 2 PRIMERAS DIAGONALES EXTERNAS A LA ESCALERA. CON UN EJEMPLO EL TEMA SE ACLARARÁ.

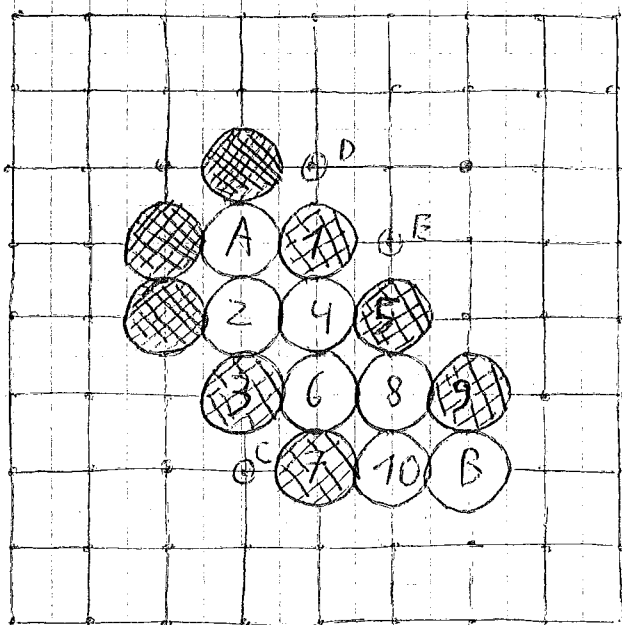
# SECCIÓN PIEDRAS (PERSECUCIÓN DE PIEDRAS)

## DIAGRAMAS DE CORTASICHOS



EN ESTA POSICIÓN JUEGA EL BLANCO, LA LÍNEA PUNTEADA INDICA LOS MOKUS DONDE DEBE JUGAR EL BLANCO PARA COLOCAR UN CORTASICHO E IMPEDIR CUALQUIER SICHO CONTRA LA PIEDRA A.

EN LA SIGUIENTE SECUENCIA SE MUESTRA COMO FUNCIONAN LOS CORTASICHOS CUANTO MÁS ALEJADO ESTÉ UN CORTASICHO MEJOR RESULTA. ABAJO LAS BLANCAS JUEGAN EL CORTASICHO (B), LAS NEGRAS INTENTAN SICHO CONTRA (A).



DESPUÉS DE 10 JUGADAS EL BLANCO AMENZA JUGAR SOBRE LOS "C", "D", "E", NO SE PUEDE DEFENDER TODO, EL NEGRO PERDERÁ MATERIAL. NOTESE LO ALEJADA QUE ESTÁ LA PIEDRA (B) DE LA (A) Y LO BIEN QUE DEFIENDE.

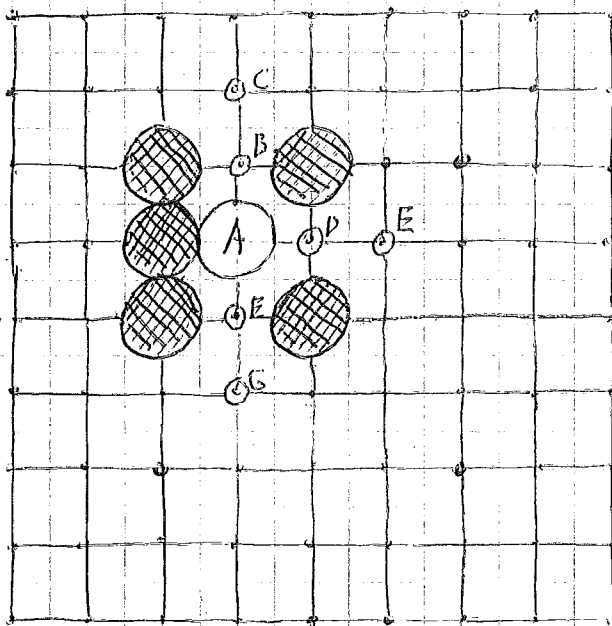
EJEMPLO DE CORTASICHO



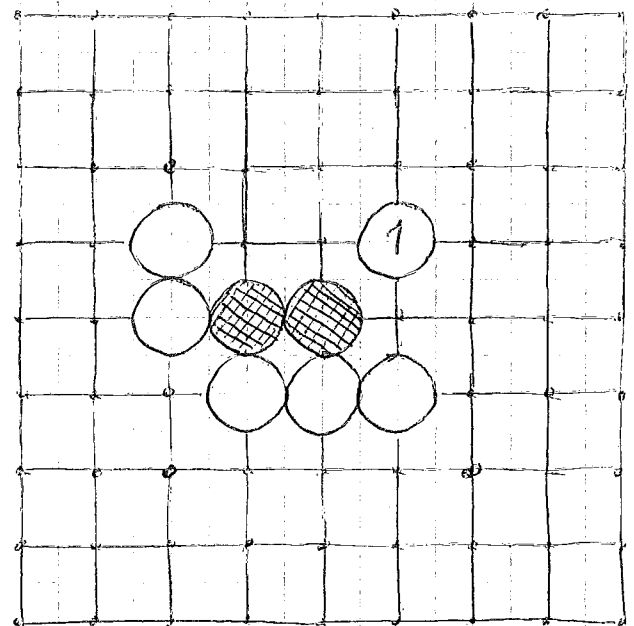
# SECCIÓN PIEDRAS (PERSECUCIÓN DE PIEDRAS)

"GUETA O RED" ES UNA FORMACIÓN DE PIEDRAS QUE ACTÚA COMO RED ATRAPANDO PEQUEÑOS GRUPOS MEDIANTE EL ANTICIPO DE JUGADAS. MUCHAS VECES COMER UNA SOLA PIEDRA SIGNIFICA GANAR MUCHO TERRITORIO.

## EJEMPLOS



LA PIEDRA ① ESTÁ ATRAPADA EN UNA RED NEGRA, SI JUEGAN EN EL MOKU "B", LE ANTICIPAN EL ESCAPE JUGANDO EN "C", SI JUEGAN EN "D" LE JUEGAN SOBRE "E" Y SI JUEGAN SOBRE "F", LAS NEGRAS TAPAN EL MOKU "G". LA PIEDRA ① ESTÁ MUERTA.

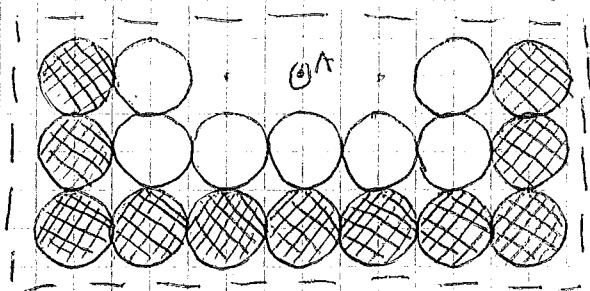


ES FÁCIL VER QUE LA JUGADA ①, CERRÓ UNA RED SOBRE LAS PIEDRAS NEGRAS LAS CUALES ESTÁN ATRAPADAS.

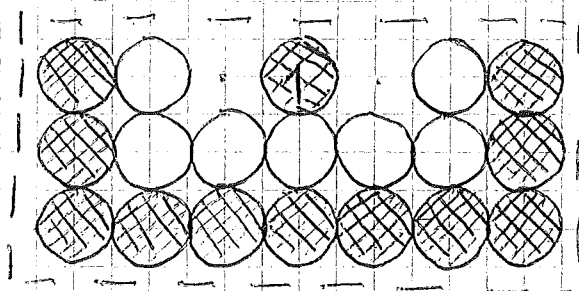
# SECCION: PROBLEMAS DE VIDA Y MUERTE

"PROBLEMA DE VIDA Y MUERTE" SON PROBLEMAS DE GO DONDE SE RESUELVE COMO MATAR UN GRUPO O COMO EVITAR SU MUERTE. TIENEN MUCHO VALOR PRACTICO DAN PERICIA AL JUGADOR Y PARA LOS CHICOS ES UN DESAFIO PERMANENTE. "PUNTOS VITALES" SON LOS MOKUS QUE PERMITEN HACER 2 OJOS VERDADEROS. UN GRUPO CON 2 PUNTOS VITALES ESTA VIVO, JUEGUE QUIEN JUEGUE, UN GRUPO CON UN SOLO PUNTO VITAL NORMALMENTE ESTA MUERTO, SI JUEGA EL RIVAL DEL GRUPO POR QUE JUGANDO SOBRE EL PUNTO VITAL, EL CONTRARIO IMPIDE QUE SE FORMEN 2 OJOS. RECORDAR QUE UN GRUPO CON 2 OJOS VERDADEROS ESTA VIVO.

EJEMPLOS (EL GRUPO BLANCO ESTA EN EL BORDE DEL TABLERO)



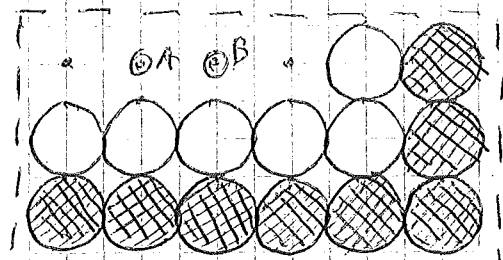
POSICION INICIAL  
SI JUEGAN LAS BLANCAS  
ES FACIL VER QUE SI  
JUEGAN SOBRE EL PUNTO  
VITAL "A" SU GRUPO VIVE.  
SI JUEGAN LAS NEGRAS  
MUEREN COMO MUESTRA  
EL DIAGRAMA SIGUIENTE.



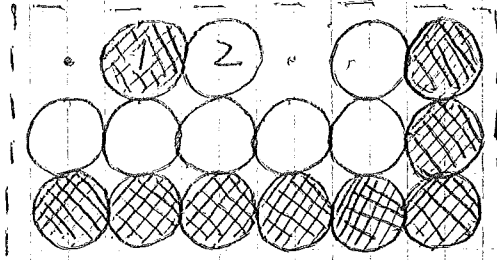
LAS NEGRAS JUGARON ①  
SOBRE EL PUNTO VITAL "A"  
EL GRUPO BLANCO ESTA  
MUERTO POR QUE NO PUEDE  
HACER 2 OJOS VERDADE-  
ROS.

# SECCIÓN: PROBLEMAS DE VIDA Y MUERTE

## EJEMPLO DE GRUPO CON 2 PUNTOS VITALES



EL GRUPO BLANCO ESTÁ VIVO, AUNQUE JUEGUE PRIMERO EL NEGRO. EL HECHO DE TENER 2 PUNTOS VITALES, (A" Y B") LE PERMITE HACER SIEMPRE 2 OJOS VERDADEROS. EL GRUPO ESTÁ UBICADO EN LA PUNTA DEL TABLERO. MIREMOS UNA SECUENCIA EN EL DIAGRAMA DE AL LADO.

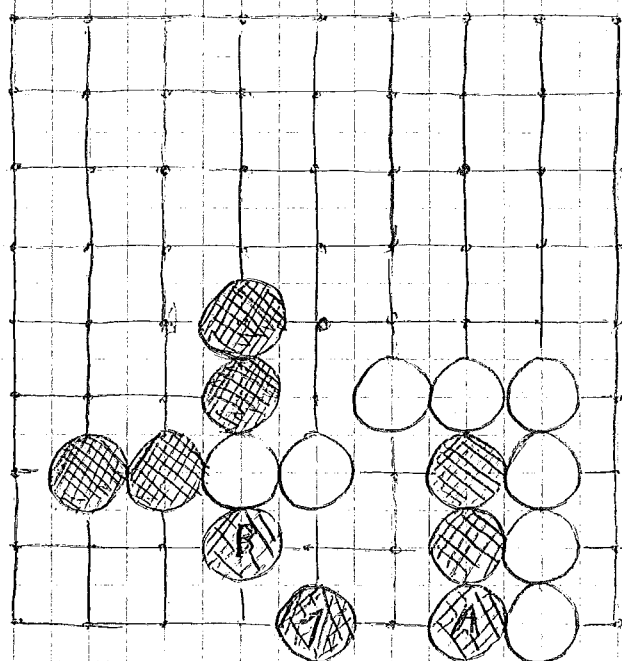


PARTIENDO DESDE EL DIAGRAMA ANTERIOR EL NEGRO JUGÓ SOBRE EL PUNTO VITAL A" PARA QUE EL BLANCO NO HAGA 2 OJOS VERDADEROS. EL BLANCO JUGÓ ② SOBRE EL PUNTO B" HACIENDO 2 OJOS Y SALVANDO LA VIDA DE SU GRUPO. SI EL NEGRO JUGABA SOBRE B"; BLANCO JUGABA SOBRE A" CON IGUAL RESULTADO. 2 PUNTOS VITALES ASEGURAN LA VIDA DE UN GRUPO.

CONEXIÓN DE GRUPOS ES UNIR 2 GRUPOS DEL MISMO COLOR. ESTA UNIÓN SE PUEDE REALIZAR DE 2 MANERAS DISTINTAS 1) SE COME AL GRUPO RIVAL QUE LOS SEPARA O 2) SE CONECTAN PIEDRAS DE GRUPOS DISTINTOS

# PROBLEMAS DE VIDA Y MUERTE

## EJEMPLO DE CONEXIÓN DE GRUPOS



EN ESTA POSICIÓN  
EL NEGRO JUGO   
CONECTANDO LAS PIE-  
DRAS  Y .  
AL CONECTAR LAS  
PIEDRAS  Y , CONEC-  
TÓ 2 GRUPOS DISTINTOS.  
EN ESTE MOMENTO LAS  
NEGRAS CONFORMAN

UN SOLO GRUPO. PUNTOS VITALES Y CONEXIÓN  
SON 2 DE LOS TEMAS MA'S IMPORTANTES  
DE LOS PROBLEMAS DE VIDA Y MUERTE, LA CONE-  
XIÓN DE GRUPOS PERMITE UNIR GRUPOS SIN  
OJOS A GRUPOS CON OJOS Y ASÍ SALVARLES LA  
VIDA.

"REGLA DE LOS TURNOS" EL GO SE JUEGA POR TUR-  
NOS; EMPIEZAN LAS NEGRAS Y SIGUEN LAS NEGRAS.  
LAS PIEDRAS NO SE MUOVEN SOLO SE COLOCAN SOBRE  
LOS MOKUS. SE PUEDE PASAR EN CUALQUIER MOMENTO  
DEL JUEGO, GENERALMENTE SE PASA CUANDO NO HAY  
NADA ÚTIL PARA HACER. AL COMIENZO DEL JUEGO EL  
NEGRO LE OTORGA AL BLANCO 6,5 PUNTOS DE VENTA-  
JA PARA QUE EL PARTIDO SEA PAREJO Y HAYA UN  
GANADOR.

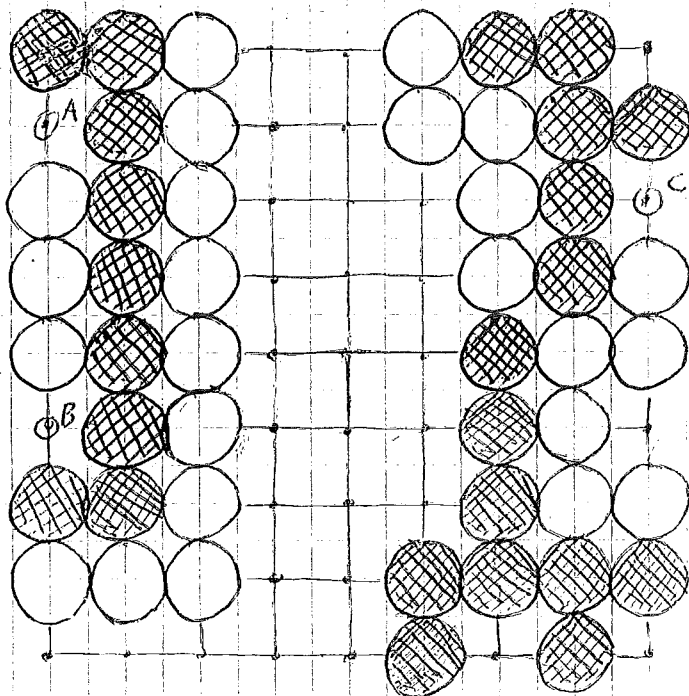
## SECCION SEKI

### SECCION SEKI

"EL SEKI" ES UN ESPACIO DEL TABLERO, CON PIEDRAS Y MOKUS, PERO SIN PUNTAJE, EL SEKI NO TIENE DUEÑO, NI PUNTAJE EN DISPUTA, EN ESE ESPACIO CADA BANDO GANA O PUNTOS POR REGLAMENTO, AUNQUE HAYA LOGRADO HACER UN OJO.

"GRUPO EN SEKI": ES UN GRUPO QUE ESTA DENTRO DE UN SEKI, POR ESTAR DENTRO DE UN SEKI ESTA VIVO. LOS EJEMPLOS ACLARAN EL TEMAS

### DIAGRAMA DE SEKIS



2 CASOS DE SEKIS, EN EL PRIMERO SI EL BLANCO INTENTA MATAR AL NEGRO JUGANDO EN LOS MOKUS "A" O "B" MUERE COMO ES FÁCIL DE VER PERO SI EL NEGRO INTENTA MATAR AL BLANCO JUGANDO EN "A" O "B" TAM

BIÉN MUERE. EN EL SEGUNDO CASO QUIEN INTENTE MATAR AL RIVAL JUGANDO EN EL MOKU "C" MUERE. EN ESTE ÚLTIMO SEKI AMBOS BANDOS TIENEN UN OJO VERDADERO PERO POR REGLAMENTO NO SUMA PUNTOS.

# SEMEAI, SENTÉ, TABLERO

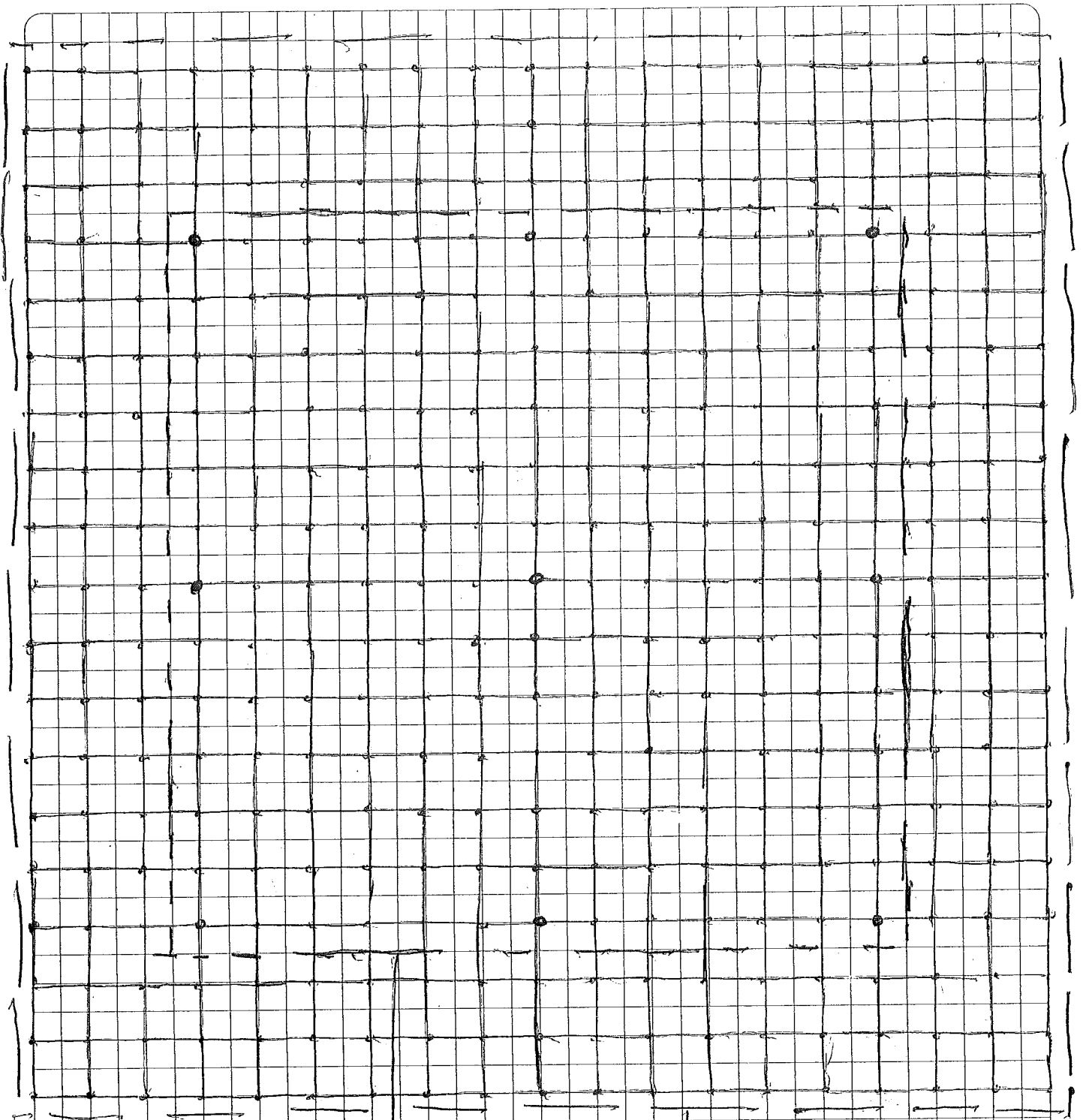
EL SEKI ES PRODUCTO DE LA LUCHA POR LA VIDA Y MUERTE DE 2 GRUPOS (POR LO GENERAL SON 2 GRUPOS) RIVALES. DENTRO DEL SEKI NINGÚN GRUPO PUEDE MATAR AL RIVAL, SI LO INTENTA MUERE Y DESAPARECE EL SEKI

"SEMEAI": CARRERA DE LIBERTADES, ES LA LUCHA DE 2 GRUPOS RIVALES CON PELIGRO DE MUERTE, POR LA VIDA, UN SEMEAI PUEDE TERMINAR EN SEKI. SE LLAMA CARRERA DE LIBERTADES POR QUE GANA QUIEN LE QUITA PRIMERO LAS LIBERTADES AL GRUPO RIVAL, EN EL EJEMPLO DE AMENAZA DE KO HAY CASO DE SEMEAI.

"SENTÉ": INICIATIVA PONZANTE QUE OBLIGA A JUGAR PASIVAMENTE AL RIVAL

"TABLERO": EL TABLERO DE GO ES DE 361 MOKUS, O COMO SE DICE DE 19X19, 19 FILAS DE 19 MOKUS, HAY TABLEROS DE PRÁCTICA DE 9X9 Y 13X13. LOS OYIS O MOKUS REMARCADOS, DETERMINAN, LAS ZONAS DE MÁS ESPACIO. EL SECTOR DE MÁS ESPACIO ESTÁ PEGADO A LOS BORDES, DETRÁS DE LOS OYIS (EL SECTOR INCLUYE LOS BORDES). EN LA PÁGINA SIGUIENTE UN DIAGRAMA DE TABLERO, MARCANDO LAS ZONAS DE MÁS Y MENOS ESPACIO

# TABLERO GRANDE



469 MOKUS  
EN EL CENTRO

↓  
192 MOKUS HASTA  
3<sup>RA</sup> LINEA DEL BORDE

# SECCIÓN TERRITORIO

## SECCION TERRITORIO

"DAME": MOKU FRONTERA ENTRE TERRITORIOS RIVALES O ENTRE UN SEKI Y UN TERRITORIO, TAMBIÉN SE LLAMAN PUNTOS NEUTROS

"MOYO": PROYECTO DE TERRITORIO

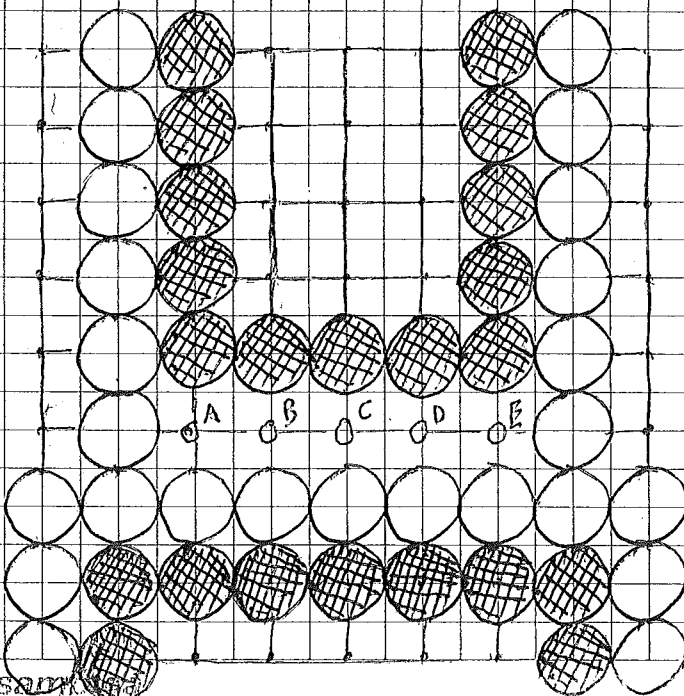
"REDUCCIÓN": REDUCCIÓN DEL TAMAÑO DEL MOYO PROPIO POR PARTE DEL RIVAL O VICEVERSA

"TERRITORIO": ESPACIO CON MOKUS, PIEDRAS Y DUEÑO

"TERRITORIO (SEGUNDA DEFINICIÓN)": ESPACIO CON MOKUS Y PIEDRAS PROPIAS, DONDE EL RIVAL NO PUEDE VIVIR SI SE JUEGA BIEN. A LO SUMO PUEDE HABER GRUPOS RIVALES MUERTOS.

"TERRITORIOS RIVALES": TERRITORIOS DE DISTINTOS DUEÑOS O DE DISTINTOS COLORES

### EJEMPLOS

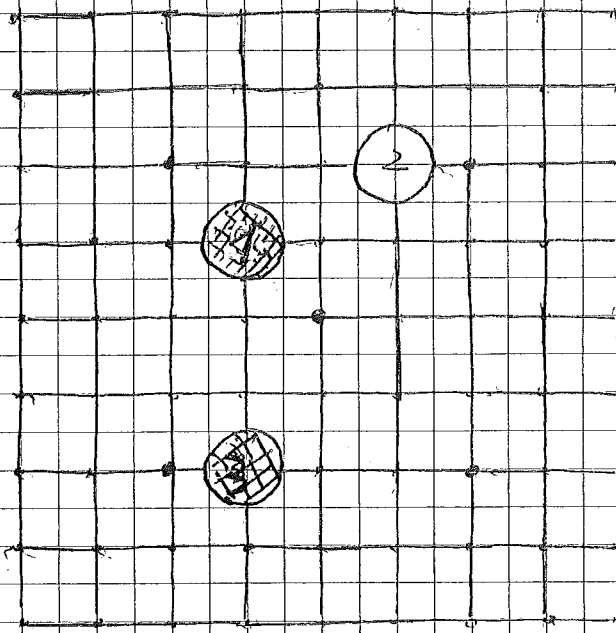


ARRIBA Y ABAJO 2 TERRITORIOS NEGROS, LOS MOKUS "A", "B", "C", "D" Y "E", SON DAMES ENTRE EL TERRITORIO BLANCO Y EL TERRITORIO NEGRO DE ARRIBA, 2 TERRITORIOS RIVALES



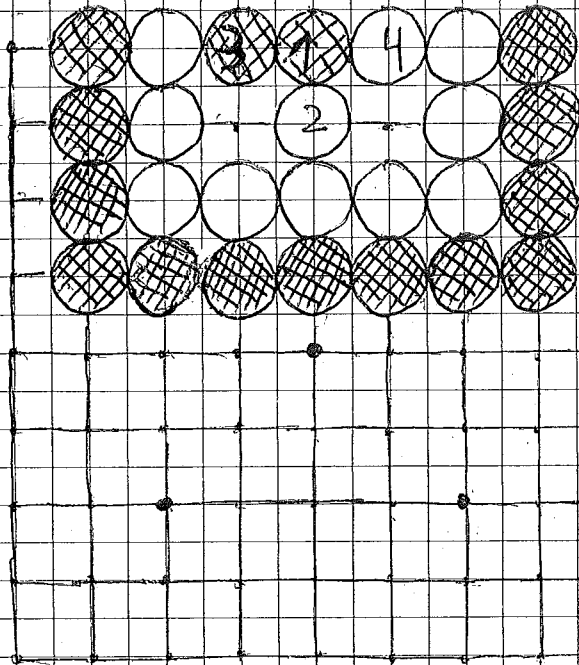
# SECCIÓN TERRITORIO

## EJEMPLO DE MOYO



CON LAS JUGADAS  
① Y ② LAS NEGRAS  
ESBOZARON UN TERRITO  
RIO EN EL SECTOR DERECHO  
DEL TABLERO, TIENEN UN  
MOYO PORQUE LAS BLANCAS  
TODAVÍA PUEDEN JUGAR  
EN ESA ZONA Y VIVIR.

## EJEMPLO DE TERRITORIO



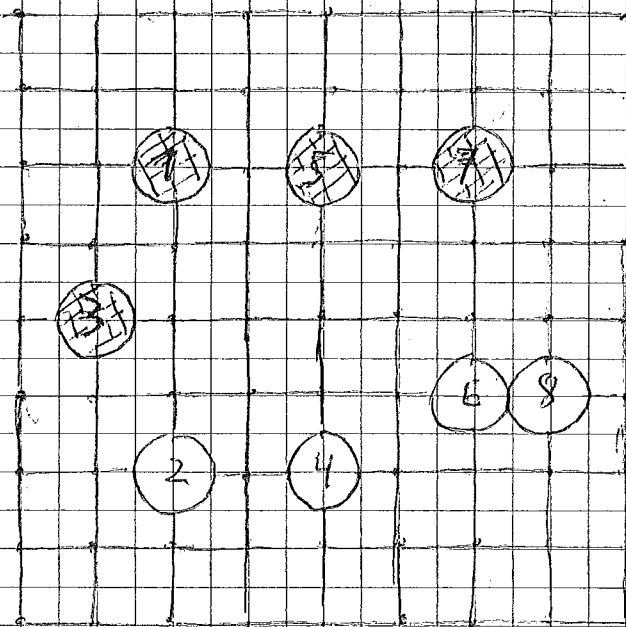
EN ESTE EJEMPLO  
LAS NEGRAS INTENTA  
RON VIVIR EN EL TERRI  
TORIO BLANCO, JUGANDO  
① Y ③ PERO LAS BLAN  
CAS CON LAS JUGADAS ② Y  
④ MATARON LAS PIEDRAS  
NEGRAS, EN UN TERRITO  
RIO NO PUEDEN VIVIR PIE

DRAS RIVALES SI SE JUEGA BIEN. GANAR TERRITORIO  
ES ADUEÑARSE DE UN ESPACIO CON MOKUS Y PIEDRAS  
LAS FORMAS BÁSICAS DE LOGRARLO SON DOS: 1) RODEAR  
ESPACIOS VACÍOS, GENERALMENTE CERCA DEL BORDE

# SECCIÓN TERRITORIO (CANAR TERRITORIO)

2) MATANDO GRUPOS RIVALES. MUCHAS VECES CUANDO SE RODEAN ESPACIOS VACÍOS SE AGREGAN DENTRO DEL ESPACIO RODEADO 1 O 2 PIEDRAS PARA ASEGURAR TERRITORIO. PRIMERO SE RODEAN LAS ESQUINAS Y BORDES PORQUE ES DONDE HAY MÁS ESPACIOS.

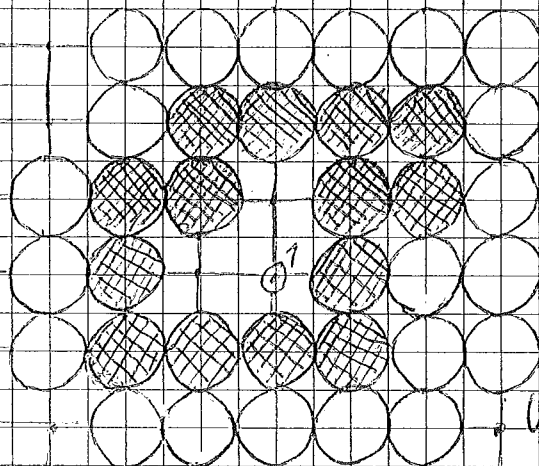
## PRIMER EJEMPLO



EN ESTA SECUENCIA DE JUGADAS EL NEGRO RODEO ESPACIOS VACÍOS ARRIBA Y EL BLANCO ABAJO, PRACTICAMENTE EL NEGRO GANÓ TERRITORIO EN LA PARTE SUPERIOR Y EL BLANCO EN LA PARTE

INFERIOR.  
SEGUNDO EJEMPLO; JUEGA BLANCO

LAS BLANCAS JUEGAN SOBRE EL MOKU<sup>12</sup> Y MATAN AL GRUPO



PO NEGRO GANANDO ASÍ TERRITORIO. EL BLANCO GANÓ UN TERRITORIO CON UN GRUPO MUERTO ADENTRO

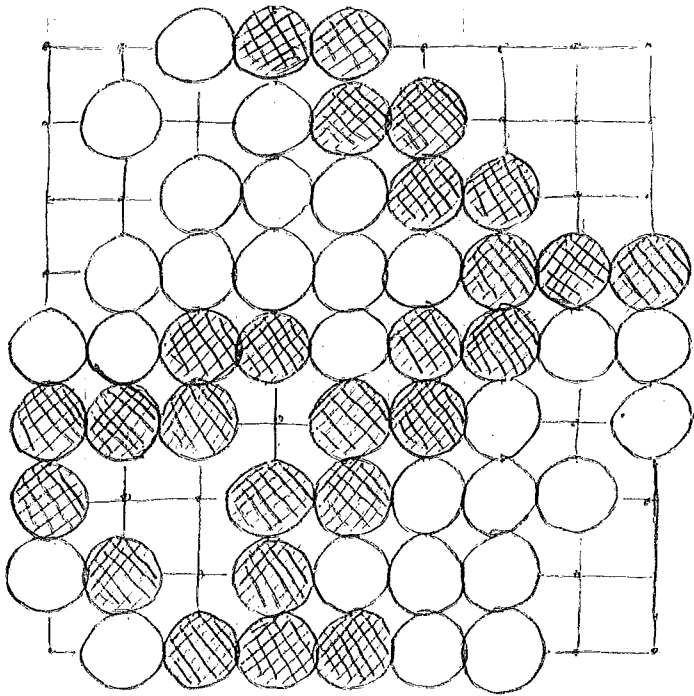
## SECCIÓN TERRITORIO (REGLA DEL CONTEO)

"CONTEO DE PUNTOS O REGLA DEL CONTEO DE PUNTOS": EL CONTEO DE PUNTOS SE UTILIZA PARA DETERMINAR AL GANADOR DE UNA PARTIDA SIN NADIE ABANDONO. SE PROCEDE ASÍ: CUANDO SE TAPAN LOS DAMES Y AMBOS JUGADORES PASAN TERMINA EL JUEGO, Y LOS GRUPOS MUERTOS SE CONSIDERAN COMIDOS. CADA JUGADOR RETIRA DE SUS TERRITORIOS LOS GRUPOS MUERTOS RIVALES Y EMPIEZA EL CONTEO DE PUNTOS, PARA DETERMINAR QUIEN GANA. EN EL CONTEO SE SUMA PARA CADA JUGADOR 1 PUNTO POR CADA MOKU DE SUS TERRITORIOS Y UN PUNTO POR CADA PIEDRA COMIDA O MUERTA. ADEMÁS AL BLANCO SE LE SUMA 6,5 PUNTOS DE KOMI. QUIEN SUMA MÁS PUNTOS GANA. NORMALMENTE SE APLICA UN SISTEMA EQUIVALENTE PERO MÁS PRÁCTICO, QUE ES LA FORMA HABITUAL DE CONTAR. SE RELLENAN LOS TERRITORIO CON LAS PIEDRAS QUE GANÓ EL RIVAL Y SE SUMAN LOS MOKUS QUE QUEDAN DENTRO DE LOS TERRITORIOS, AL BLANCO SE LE SUMAN 6,5 PUNTOS DE KOMI. QUIEN SUMA MÁS PUNTOS GANA. EN CASO DE CONTROVERSI A CUANDO TERMINA EL JUEGO (ANTES DE RETIRAR LOS GRUPOS MUERTOS) DECIDE UN ARBITRO EN CASO DE TORNEO, Y EN CASO DE PARTIDA AMISTOSA, UN JUGADOR MÁS EXPERTO O SIGUE EL JUEGO.

# SECCIÓN TERRITORIO (CONTEO DE PUNTOS)

ESTE TIPO DE DISPUTAS NO SE DAN, CON LOS JUGADORES DE EXPERIENCIA.

## EJEMPLO DE PARTIDA TERMINADA

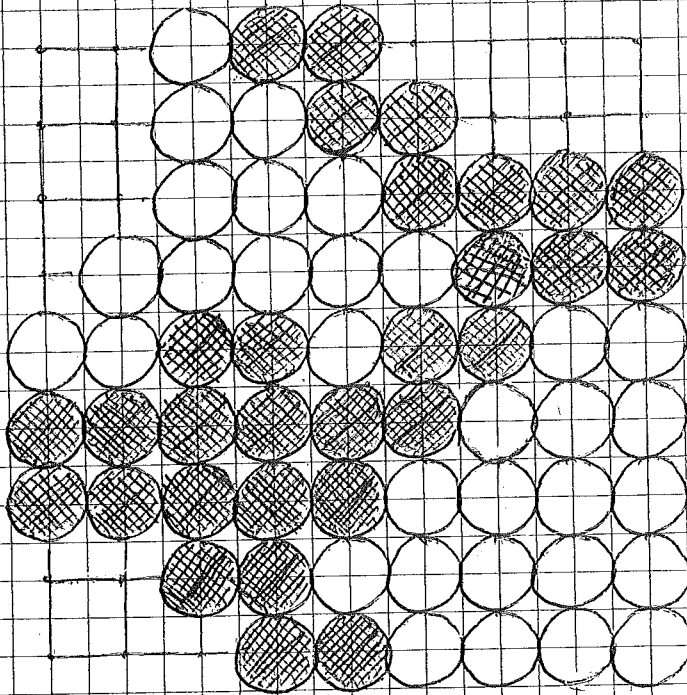


EN ESTE EJEMPLO SOLO FALTA RETIRAR LAS 2 PIEDRAS BLANCAS MUERTAS. LAS BLANCAS TIENEN 13 PUNTOS DE TERRITORIO, 4 PIEDRAS COMIDAS Y 6,5 PUNTOS DE KOMI EN TOTAL 23,5 PUNTOS. LAS NEGRAS

TIENEN 16 PUNTOS DE TERRITORIO (2 PUNTOS SE VEN LUEGO DE RETIRAR LAS 2 PIEDRAS MUERTAS) 2 PUNTOS POR LAS PIEDRAS MUERTAS Y 4 MÁS DE CAPTURAS EN TOTAL 22 PUNTOS GANÓ EL BLANCO POR 1,5 PUNTOS

## SECCIÓN TERRITORIO (CONTEO)

DIAGRAMA DE LA MISMA PARTIDA, CON TODAS LAS PIEDRAS, VIVAS O MUERTAS, ACOMODADAS PARA CONTAR EN LA FORMA HABITUAL



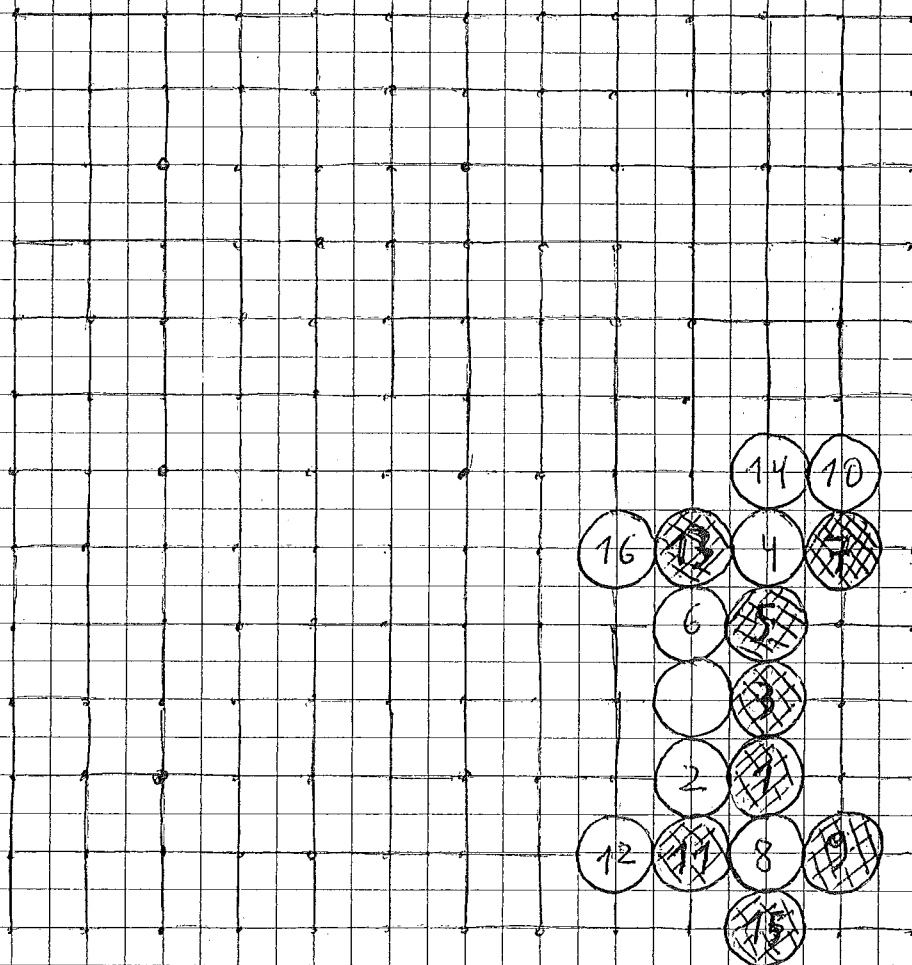
EN LA FORMA HABITUAL DE CONTAR ES COMÚN ACOMODAR LOS TERRITORIOS. EN ESTE CASO EL NEGRO TIENE 12 PUNTOS Y EL BLANCO 7 PUNTOS DE TERRITORIO + 6,5 PUNTOS DE KOMI. 13,5 PUNTOS EN TOTAL. GANÓ EL BLANCO

POR 1,5 PUNTOS

“YOSEKI” ES UNA SECUENCIA TÍPICA DE JUGADAS, LAS CUALES SUELEN DARSE EN EL MEDIO JUEGO. EL SIGUIENTE YOSEKI MUESTRA UN INTERCAMBIO DE TERRITORIO POR INFLUENCIA. MIRA LA PÁGINA SIGUIENTE.

# YOSEKI

## SECUENCIA DE YOSEKI



EN ESTA SECUENCIA EL NEGRO LOGRO' UN PEQUEÑO TERRITORIO EN EL RINCÓN Y EL BLANCO UN POCO DE INFLUENCIA ABAJO, JUEGA EL NEGRO QUIEN PUEDE DECIDIR SI JUGAR EN UN PUNTO GRANDE, O JUGAR ABAJO PARA PONERSE A LA INCIPIENTE INFLUENCIA BLANCA. LOS YOSEKIS NO DEPENDEN SOLO DE SU SECUENCIA SINO DE LA DISPOSICIÓN DEL RESTO DE LAS PIEDRAS, CON MÁS BLANCAS ABAJO EL BLANCO SALE GANANDO, SI EL NEGRO TIENE VARIAS PIEDRAS ABAJO EL YOSEKI LE FAVORECE.

AUTOR DEL DICCIONARIO: ARIEL CRISTAL

BIBLIOGRAFÍA: "GO" DE RAVENSBURG 1977

"RESCUE AND CAPTURE"

DE YANG YI LUN 1997

"EL APRENDIZAJE DEL GO

PASO A PASO"

BASADO EN UN LIBRO DE FRANK JANSSEN

1997

"ELEMENTOS DE GO"

DE FERNANDO AGUILAR 2009

AGRADECIMIENTOS A: \* FRANKLIN BASSARSKY:

RODOLFO CARDOZO  
POR SUS OBSERVACIONES

POR SUS ENSEÑANZAS

ANDRÉS COMITO:

POR SUS CONSEJOS Y OBSERVACIONES Y ENSEÑANZAS

MARTÍN GARROBE:

POR SUS CONSEJOS Y OBSERVACIONES

GABRIEL VERON:

POR SU DEDICACIÓN Y ATINADAS OBSERVACIONES

SANTIAGO LAPLAGNE:

POR PERMITIR CONOCER Y DIFUNDIR ESTE TRABAJO

\* QUISE ESCRIBIR  
FRANKLIN

