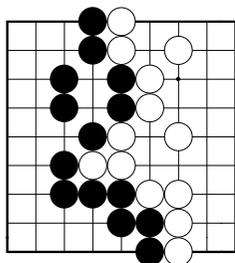


ASÍ SE JUEGA GO

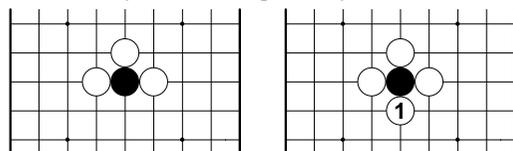
Básicamente de lo que trata el Go es de rodear la mayor cantidad de espacio vacío utilizando piedras (léase fichas), como podemos observar en el siguiente diagrama:



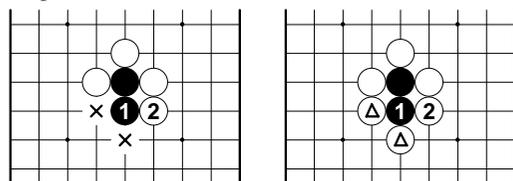
Dos jugadores ponen alternadamente piedras en un tablero vacío para rodear espacios y reclamarlos suyos. Las piedras no tienen valor en sí, salvo por el hecho que rodean espacios vacíos. Nótese que los filos del tablero son neutrales; es decir, pueden ser usados por cualquier jugador en su beneficio. Blanco

ha rodeado 26 intersecciones en el lado derecho mientras que Negro ha rodeado 29 intersecciones en el izquierdo. Cada intersección es un punto.

Sin embargo, la interacción de las piedras influye en el desarrollo del juego. Si una piedra es rodeada en todas sus intersecciones adyacentes es capturada y sale del tablero:



Izquierda: una piedra negra está a punto de ser capturada. **Derecha:** Blanco juega 1 y rodea completamente a la piedra negra capturándola.



Sin embargo, si Negro juega en 1 primero puede salvar de la captura a su piedra, Blanco ya no puede capturar en una jugada ambas piedras negras (**izquierda**). (**Derecha**) si Blanco tuviese dos piedras más, las piedras marcadas, al jugar en 2 capturaría ambas piedras negras.

¿Podría usted imaginarse una situación donde es imposible capturar un grupo de piedras? Esta situación existe pero se la presentaremos el próximo número.

Continuaremos pronto....



Ya arrancó la Liga de Go Tinkuy Amawta 2008, el torneo oficial que se juega durante todo el año y que reúne a los más serios jugadores de Go de todo el Ecuador.

Este torneo fue instaurado el año pasado con el objetivo de mantener a la comunidad Go ecuatoriana en constante actividad. Y, además, otorga el título de Tinkuy Amawta (Guerrero Sabio) al ganador, título que lo mantendrá durante todo el año y que deberá defenderlo ante el próximo retador.

Este torneo consta de dos partes:

Durante el año todos los jugadores participarán en la Fase Eliminatoria: un torneo pactado a 8 rondas estilo suizo. Las partidas se podrán jugar en vivo o a través de Internet. Los resultados se darán a conocer al fin de cada mes. El jugador mejor ubicado en este torneo clasificatorio recibirá el calificativo de "Retador".

Finalmente, las Series Tinkuy Amawta son 5 partidas entre el Retador y el Tinkuy Amawta actual. Quien obtenga 3 victorias será el ganador y recibirá, o mantendrá, el título durante un año.

En este boletín ofreceremos análisis de los momentos más emocionantes de este y otros torneos oficiales de la Asociación además de reseñas de sus participantes.

La Asociación Ecuatoriana de Go es una organización sin fines de lucro cuyo objetivo es difundir e impulsar la práctica del arte de Go en Ecuador. Si desea recibir este boletín en su correo mensualmente, sin costo alguno, sírvase suscribirse en nuestra dirección oficial:

www.geocities.com/go_ecuador

Y si desea aprender y jugar Go, puede visitarnos: nos reunimos los martes y jueves desde las 18H00 en la Sala de Go del Cafelibro (Leonidas Plaza y Veintimilla - Quito). Será bienvenido.



BOLETÍN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

AÑO 1 - NÚMERO 1 Febrero/2008 DISTRIBUCIÓN GRATUITA

En todos los años de vida institucional de la Asociación Ecuatoriana de Go, han sucedido hechos muy importantes y significativos; sin embargo el año 2007 marcó definitivamente un hito histórico en la vida institucional, con la organización y realización en Quito, del IX Campeonato Iberoamericano de Go, reconocido por la comunidad goística de la región, como el mejor y más grande torneo de este género. Sin embargo, creemos que nuestro camino apenas empieza.

En los últimos dos años, el Go en el Ecuador se ha difundido de manera notable y sostenida, gracias al tesón y esfuerzo que los miembros de la AEG ponen cada proyecto emprendido. Los clubes infantiles y juveniles están creciendo, los torneos locales son cada vez más numerosos y de mayor nivel competitivo, y lo más importante, los nuevos jugadores cuentan ahora con material de estudio y práctica.

El Go, sin duda, está incursionando vigorosamente en Quito y en el Ecuador. Pero ahora, queremos llegar a más estratos de la comunidad, a los medios, a las universidades, al ciudadano común. La AEG se complace en poner a consideración de la ciudadanía ecuatoriana, su boletín oficial, **Tesuji**, que circulará periódica y gratuitamente, con la confianza que tendrá la debida acogida y despertará el interés por aprender el cautivante juego del Go.



Oswaldo Moreano
Presidente



CASTELBLANCO VS. MOREANO

(Moreano juega con Negro)

Francisco Castelblanco del cuarto rango, es un jugador elite de Colombia quien nos visitó en el torneo Iberoamericano en Quito el año pasado. Esta partida amistosa fue jugada en Enero de este año vía Internet.

Oswaldo Moreano del segundo rango es el actual Tinkuy Amawta ecuatoriano y poseedor de los títulos nacionales por 7 años consecutivos. Todo un record difícil de alcanzar.

Esta es una emocionante y agresiva partida con muchos puntos a discutir pero de los cuales hemos escogido el que podría considerarse el punto crucial, donde un solo error puede revertir el resultado.

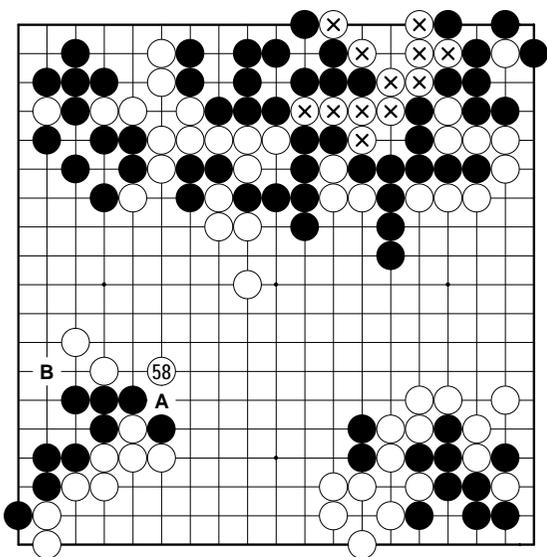


Figura 1

Exceso de precaución

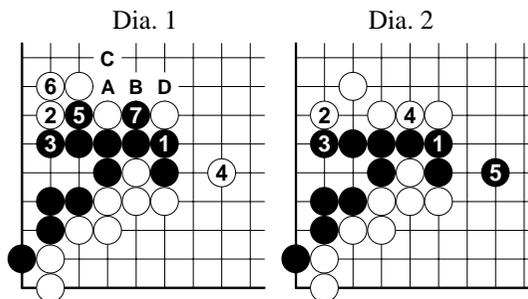
El momento crítico de esta partida es la respuesta a Blanco 58 de la figura 1. Nótese que debido a la captura de las piedras marcadas, Negro tiene ventaja y lidera la partida. Sin embargo, Blanco 58 es una jugada que implica mucho riesgo para Negro y puede provocar un giro en el resultado.

Moreano dijo al respecto: "En ese momento se definió la partida por un error de Negro. Debí conectar en A, pero hubo un poco de temor por B."

Dia. 1

Negro pudo evitar el corte con el juego en 1 y luego del intercambio 2-3 y 5-6, escapar con 7.

Si Blanco A, entonces Negro rompe la jaula con B.



Si Blanco B, Negro A, Blanco C y Negro D provoca un doble Atari y el segundo ojo; y, además, divide las formaciones Blancas en el sector.

Dia. 2

Por supuesto que Blanco puede optar por asegurar su posición en la ladera izquierda jugando 4 como en este diagrama, pero Negro saldría de forma elegante con 5 destrozando las pretensiones de Blanco de territorio en el centro, mientras busca el preciado segundo ojo.

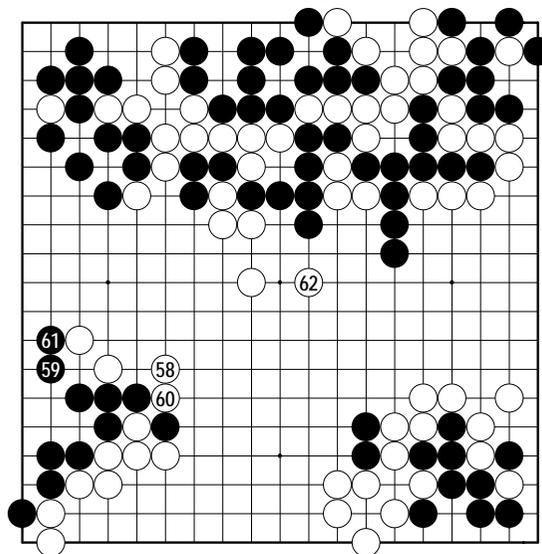


Figura 2

El objetivo del juego es rodear territorio

Luego del intercambio 59-60, Negro 61 es obligado. Por desgracia da el tiempo necesario a Blanco para el inminente 62. El exceso de precaución permitió un moyo Blanco inmenso en el centro muy difícil de invadir.

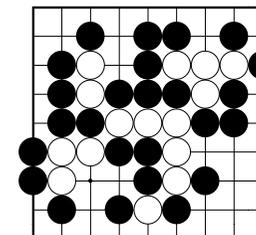
El resultado final otorgó 16,5 puntos a Blanco.

Análisis: Diego Albuja 1-Dan

TSUME-GO

Habilidades a prueba.

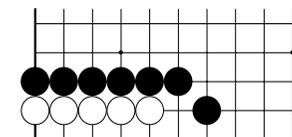
Nivel Principiante



Juega Negro y captura.

En este diagrama hay varios grupos blancos que pueden ser capturados. ¿Podría usted decir cual es la jugada de Negro que capturaría la mayor cantidad de piedras blancas posible?

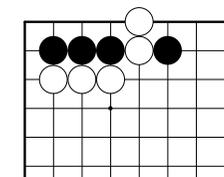
Nivel Intermedio *



Juega Negro y captura.

Para capturar las piedras blancas, negro deberá secuenciar jugadas que eliminen los ojos del grupo blanco.

Nivel Avanzado *



Juega Negro y vive.

* Los problemas han sido tomados de la "Enciclopedia de Vida y muerte" de Cho Chikun 9 dan