



[www.usgo.org](http://www.usgo.org)



[www.agfgo.org](http://www.agfgo.org)



How to  
play the  
Asian  
game of  
Go

---

# *The Way to* GO

by Karl Baker

---

American Go Association  
PO Box 4668 # 59898  
New York, NY 10163-4668

**Español**

Nota legal: The Way To Go es una obra protegida por derechos de autor. Se concede permiso para realizar copias completas para uso personal. Se pueden distribuir copias libremente a otros, ya sea en forma impresa o electrónica, siempre que no se cobre ninguna tarifa por la distribución y todas las copias contengan este aviso de derechos de autor.

American Go Association  
Box 397 Old Chelsea Station  
New York, NY 10113  
<http://www.usgo.org>

Impresión de portada: Dos inmortales y el leñador Una acuarela de Seikan. Fecha desconocida.

Eine Szene aus dem Ranka- Märchen: Unsterbliche spielen  
Una escena del cuento de Ranka : los inmortales juegan  
mientras el leñador observa. De Japanese Prints and the  
World of Go de William Pinckard en:

*<http://www.kiseido.com/prints/cover.htm>*

## **El camino a seguir por karl panadero**

**Cómo jugar  
lo antiguo/moderno  
Juego asiático de go**

*Dedicado a Ana*

## INSPIRADO POR CIENTOS DE ESTUDIANTES DESCONOCIDOS

© Copyright 1986, 2008

Asociación Americana de Go



Ediciones publicadas: 1986, 1988, 1997, 1998, 2000, 2002

Séptima edición revisada: febrero de 2008, Terry Benson, ed.

Nota para la séptima edición: esta versión de The Way To Go se ha actualizado para que sea coherente con las Reglas de Go de la AGA de 1991.

Publicado por la Fundación Americana Go



Producción originalmente editada y dirigida por

Roger B. Blanco

Con la valiosa ayuda de muchos entusiastas del go.

*“Todo a su debido tiempo llegará un  
clímax. que lo elevará a las alturas,  
pero primero hay que poner los cimientos,  
amplio, profundo y sólido...”*

*Winfred Ernest Garrison*

### **Prefacio**

El juego GO es la esencia de la simplicidad y lo último en complejidad, todo al mismo tiempo. Se enseña seriamente en las escuelas de formación de oficiales militares en Oriente, como un ejercicio de estrategia militar. También se enseña en Occidente en las escuelas de filosofía como un medio para comprender la interacción del intelecto y la intuición.

Aprender a ir es fácil. Dominar el go es un desafío encantador e interminable.

En esta pequeña joya de libro, Karl Baker ha creado una obra maestra de simplicidad y franqueza que debería resultar una gran bendición para el principiante interesado, pero aún no iniciado. A pesar de su simplicidad, las reglas del go resultan extrañas para el neófito. El principiante encontrará este manual paso a paso de gran ayuda para comprender los principios básicos, de modo que pueda continuar rápidamente con la diversión del juego.

Como manual básico para que el principiante se prepare para su primer juego, este folleto será invaluable. Será una bendición tanto para el estudiante como para el maestro.

Roger B. Blanco  
Asociación Americana de Go

## Introducción

## Contenido

Introducción.....	v
Sobre el juego.....	1
Capítulo uno: El procedimiento para jugar al Go.....	4
Capítulo dos: Atrapado o a salvo.....	21
Capítulo Tres Finalizando el Juego.....	31
Capítulo Cuatro La Regla de Ko.....	38
Capítulo cinco: Proverbios para principiantes.....	41
Apéndice.....	46
Glosario .....	50

Go es un juego de estrategia. Dos jugadores compiten colocando marcadores en un tablero liso con una cuadrícula simple dibujada, generalmente de 19 por 19 líneas. Cada jugador busca delimitar áreas con sus marcadores, de forma muy parecida a dividir un campo con secciones de vallas. Además, cada jugador puede capturar los marcadores de su oponente. El objetivo del juego es controlar una mayor parte del tablero que el oponente, un objetivo simple que conduce a las elegantes y fascinantes complejidades del go.



Un suelo tradicional, piedras y cuencos.

## Sobre el juego

Go se originó en China hace unos 4000 años. Japón importó alrededor del año 700 d. C. Los jugadores del este de Asia se han destacado en el juego a lo largo de los tiempos modernos. Go llegó al hemisferio occidental a finales del siglo XIX. Con un diseño completamente lógico, el juego de go ha resistido la prueba del tiempo. Hoy en día, el go sobrevive en su forma original como el juego más antiguo del mundo.

Go es un juego de habilidad que no incluye elementos de azar. Cada participante busca controlar y capturar más territorio que el otro. El nivel general de calidad en la toma de decisiones determina invariablemente el resultado del juego. Todo el juego es visible en el tablero. El juego comienza en un tablero vacío, excepto en juegos para discapacitados (el jugador menos experimentado generalmente recibe una ventaja equitativa). La acción del juego es animada y emocionante, saltando de un frente de batalla a otro mientras cada concursante busca una ventaja de posición.

Desde el primer movimiento, cada jugador construye una formación única. De hecho, hay tanto espacio para la expresión individual que se cree que nunca se ha jugado ningún juego de go siguiendo el patrón exacto de los anteriores. Hay más de 10200 patrones diferentes disponibles. Este número es mucho mayor que el número estimado de átomos en todo el universo.

Un juego de go puede alcanzar una maravillosa complejidad artística, nacida de la creatividad intrínseca de un individuo y realizada en la importancia de las formas que crea en el tablero. Go es una aventura estética de más importancia que el simple hecho de ganar o perder.

Sin embargo, en cada juego cada jugador gana hasta cierto punto y necesariamente pierde hasta cierto punto, el yin y el yang. El subcampeón puede reclamar una parte gratificante de los logros en casi todos los juegos de go.

La acción sobre la marcha refleja un esfuerzo personal hacia el equilibrio y la armonía interior, un ideal tanto espiritual como práctico. El éxito en el tablero está relacionado con el éxito en este juego interior. Go inevitablemente desafía y amplía la capacidad de concentración del jugador. La dinámica convincente de un juego tiende a volverse completamente absorbente.

Las situaciones que surgen de los objetivos simples del go son lo suficientemente complejas como para haber frustrado todos los intentos de programar una computadora competitiva para jugar al go. La opinión informada duda de que un ordenador pronto, si es que alguna vez lo hace, desafíe la capacidad de un profesional. La estrategia de go efectiva es sublimemente sutil. Por ejemplo, un jugador puede incitar a un oponente a conseguir una serie de pequeñas victorias, asegurando así un triunfo menos obvio pero mayor para el estratega. La avaricia y la agresión precipitada suelen conducir a la caída. Una solución fácil puede tener éxito de inmediato, pero luego resulta ser un gran inconveniente. Los errores de cálculo rara vez son definitivos; más bien, el éxito a menudo depende de una recuperación efectiva de la adversidad, de una voluntad enérgica de afrontar los golpes. La combinación de juicio y capacidad de pensamiento global necesaria en los juegos de alto nivel es en gran medida lo que reduce a las computadoras y programas más poderosos existentes a una virtual impotencia cuando se enfrentan a un oponente humano experimentado.<sup>1</sup>

Go es una empresa cooperativa. Los jugadores se necesitan unos a otros para disfrutar de la emoción de un juego desafiante. A menos que un oponente ofrezca una buena pelea, no hay juego: no hay decepciones pero tampoco oportunidades, no hay riesgos pero tampoco recompensas. Tradicionalmente, los jugadores de go valoran a sus oponentes; un espíritu de respeto y cortesía normalmente acompaña al juego.

Quizás lo más importante es que el go es un medio de comunicación entre dos personas, un debate amistoso, puntocontrapunto. La interpretación de cada pieza es una

declaración, la mejor declaración que el intérprete puede hacer, y cada una es una respuesta al conjunto de la composición. Cada obra puede formar una respuesta simple o sutil, ampliar otras declaraciones o comenzar a explorar nuevas áreas. La complejidad potencial de la interacción parece ilimitada.

Los jugadores de cualquier nivel pueden disfrutar del go. Dos principiantes que juegan juntos pueden experimentar tanta emoción como dos jugadores veteranos. Un juego de go puede generar en los jugadores una asombrosa variedad de emociones. De hecho, la promesa de emoción es la motivación para trabajar en estos primeros capítulos de El camino a seguir.

1. El escenario fundamental del go es una persona frente a otra, pero ahora hay eventos para el go en equipo (3 jugadores en cada equipo) y el go en parejas (2 jugadores, un hombre y una mujer, se alternan en turnos mientras juegan contra otra pareja de la misma composición). Los programadores de computadoras ahora disfrutan de otras formas de ir: un programa compite con otro por el rango más alto, computadora contra computadora y humano contra computadora.

“Go es un ballet de patrones complementarios que se entrelazan en todos los ámbitos.”

## CAPÍTULO UNO

### El procedimiento para jugar al Go

Estos capítulos presentan preguntas de ejemplo diseñadas para facilitar la comprensión de go. Utilice una portada sobre cada página y continúe deslizando la portada hacia abajo para revelar cada problema por turno. Haz tu mejor esfuerzo en cada pregunta. Revise la explicación apropiada si su respuesta es incorrecta. Mantenga su ritmo para que el material parezca interesante y permanezca claro.

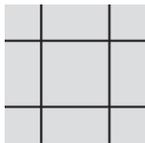
#### Empezar

Dos jugadores acuerdan un concurso regido por el procedimiento de juego descrito en este documento. El campo de juego consta de líneas horizontales y verticales que se entrecruzan. Cada vez que una línea toca a otra forma

una intersección o punto. El tablero del torneo tiene 19 líneas por 19 líneas y 361 puntos. El tablero estándar para principiantes es de 9x9 y 81 puntos. Los tableros en este texto son de varios tamaños.

Problema: ¿Cuántos puntos se muestran en los siguientes ejemplos? (Tenga en cuenta que algunas de las ilustraciones muestran los bordes del tablero y otras no).

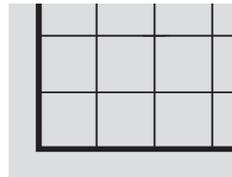
*Dia.1*



Respuesta:

Cuatro es correcto.

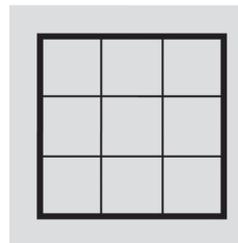
*Dia. 2*



Respuesta:

Doce. Recuerda contar el punto en la esquina.

*Dia. 3*



Respuesta:

Dieciséis.

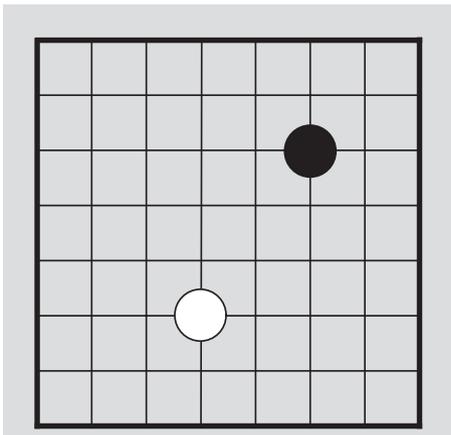
En el juego de go, como en estos ejemplos, ignora los espacios y presta atención a los puntos.

El juego comienza con el tablero vacío de marcadores. Cada punto es valioso. El objetivo del juego es controlar más puntos que tu oponente. Usando marcadores, los jugadores controlan los puntos ocupándolos o rodeándolos (cercándolos completamente). Los marcadores de juego se llaman piedras, de las cuales un juego es negro y el otro es blanco. El jugador que toma las negras juega primero y las blancas deben jugar o pasar al final.

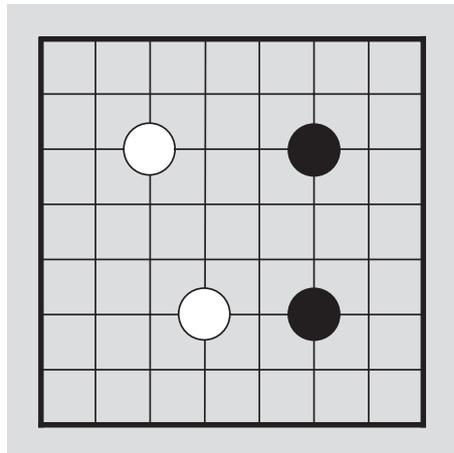
Los jugadores se alternan colocando piedras, construyendo sus posiciones en el tablero colocando una nueva piedra en cada turno. Las piedras se colocan en las puntas. Una vez colocada una piedra, nunca se mueve a otro punto. Cuando un jugador decide que no hay ningún beneficio en colocar otra piedra en el tablero, pasa una piedra al oponente, indicando su intención de terminar el juego.

A continuación se muestran tres diagramas que muestran un juego que se desarrolla a lo largo de seis turnos: negro, blanco, negro, blanco, etc.

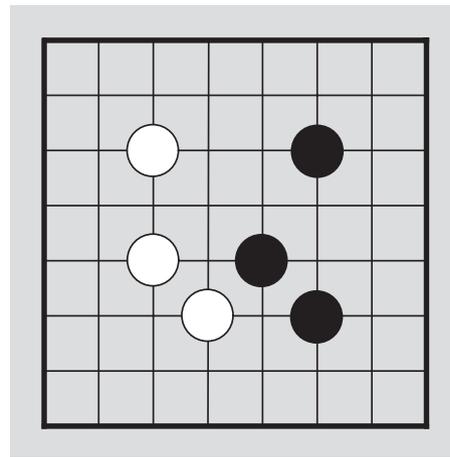
*Dia.4*



*Dia.5*



*Dia.6*



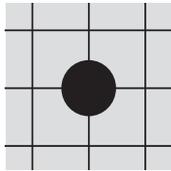
Observe que las piedras blancas comienzan a combinarse, del mismo modo que las piedras negras comienzan a construirse unas sobre otras. Es demasiado temprano en este juego para que se hayan rodeado puntos, pero las negras esperan encerrar algo de territorio por la derecha, mientras que las blancas pretenden encerrar algo por la izquierda. La secuencia continúa desde aquí hasta que termina el juego (ilustrado en la página 36).

## Los mecánicos

Cada punto del tablero tiene líneas que se extienden desde él. El siguiente punto a lo largo de una línea es un punto adyacente. Los puntos son adyacentes sólo a lo largo de las líneas. Cualquier punto a lo largo de una diagonal no es adyacente. Cada punto vacío adyacente a una piedra es una libertad.

Problema: ¿Cuántas libertades tiene cada piedra?

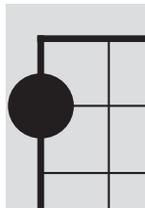
*Dia. 7*



Respuesta:

Cuatro. Revise el párrafo anterior si esto no está claro.

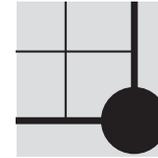
*Dia. 8*



Respuesta:

Tres.

*Dia. 9*



Respuesta:

Dos. Observe que las piedras a lo largo de los bordes y en las esquinas del tablero tienen menos libertades disponibles.

Las libertades son tan importantes en el go como la respiración en la vida. En el futuro nos ocuparemos una y otra vez de las libertades.

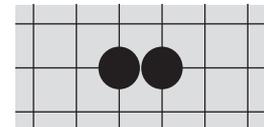
\_\_\_\_\_

## Formando conexiones

Una vez que una piedra se coloca en un punto, nunca se mueve a otro punto. Cuando se coloca otra piedra del mismo color en un punto adyacente, las dos piedras quedan conectadas. Una vez conectadas, las piedras forman una unidad inseparable. Una sola piedra o cualquier número de piedras conectadas pueden formar una unidad.

Problema: ¿Cuántas unidades hay en cada uno de los siguientes diagramas?

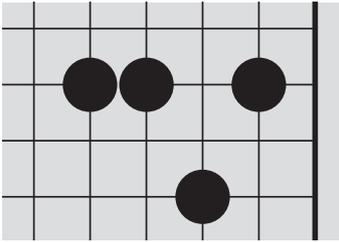
*Dia. 10*



Respuesta:

Una unidad.

*Dia. 11*

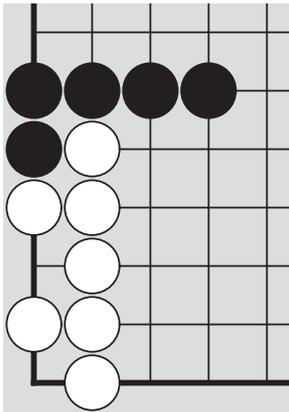


Respuesta

Tres unidades.

Observe que las piedras tocan otra del mismo color cuando están conectadas. Para comprobar las conexiones de un vistazo, busque piedras que se toquen. Un espacio entre piedras anuncia una unidad separada.

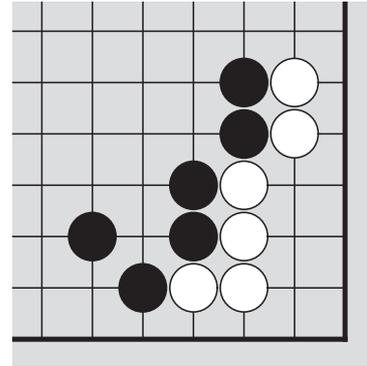
*Dia. 12*



Respuesta:

Dos unidades, una negra y otra blanca.

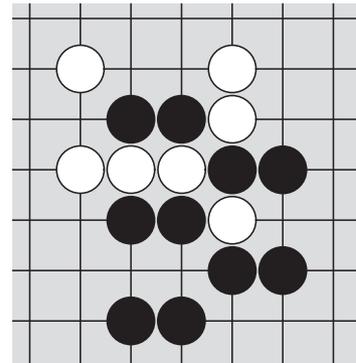
*Dia 13*



Respuesta:

Seis unidades, dos blancas y cuatro negras. Recuerde que las piedras se conectan sólo a lo largo de líneas, no a lo largo de diagonales.

*Dia 14*



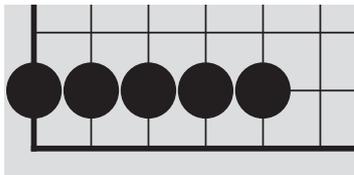
Respuesta:

Nueve unidades, cuatro blancas y cinco negras.

Las piedras conectadas comparten libertades, por lo que tienen tantas libertades como puntos desocupados adyacentes a toda la unidad.

Problema: ¿Cuántas libertades tienen las piedras conectadas a continuación?

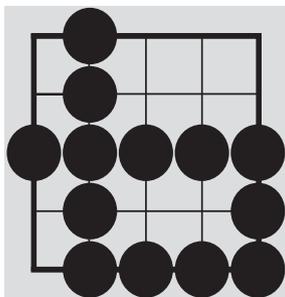
*Dia. 15*



Respuesta.

Once.

*Dia. 16*



Respuesta:

Diez.

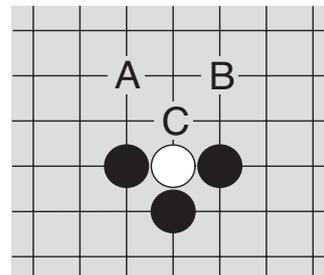
Vuelva a leer la explicación anterior si no queda clara.

## Captura

Colocar piedras de manera que ocupen todas las libertades de una unidad enemiga da como resultado la captura de esa unidad. Las piedras capturadas se retiran del tablero inmediatamente y el captor las retiene como prisioneras.

Problema: ¿En qué punto deben colocar las negras una piedra para capturar a las blancas y retirar la unidad del tablero?

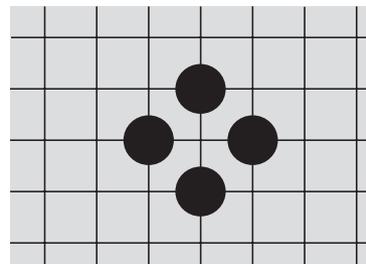
*Dia. 17*



Respuesta:

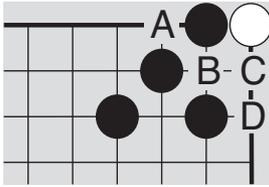
C. Puede ser útil pensar en la libertad como un espacio para respirar. Sin un respiro, las piedras se asfixian y mueren. Una piedra negra en el punto C produce la siguiente posición:

*Dia. 18*



O - un prisionero.

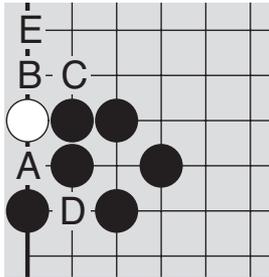
Dia. 19



Respuesta:

C.

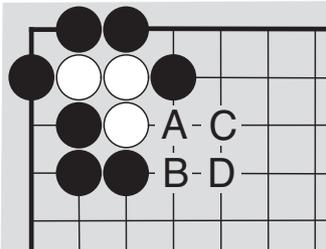
Dia. 20



Respuesta:

A y B. En este ejemplo, se tendrían que llenar dos libertades antes de poder retirar la piedra blanca.

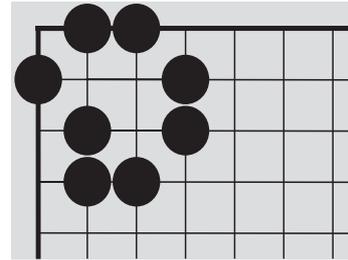
Dia. 21



Respuesta:

A. El siguiente diagrama muestra la posición después de que las negras juegan en A. Observe que la captura abrió nuevas libertades para las unidades negras.

Dia. 22



○○○ - tres prisioneros.

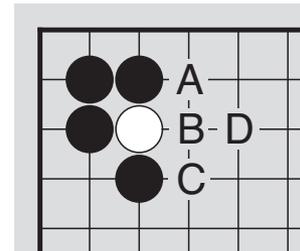
Cada vez que las piedras conectadas pierden su última libertad, todas son capturadas.

No importa cuántas piedras haya en una unidad, cuantas más libertades tenga, más fuerte será. En el Diagrama 22, las negras se ganaron libertades al capturar a las blancas. La otra forma que tiene una unidad de ganar libertades es extendiéndose.

Problema: ¿En qué punto pueden jugar las blancas para aumentar la ¿Número de libertades para su(s) unidad(es) casi cerrada(s) a continuación?

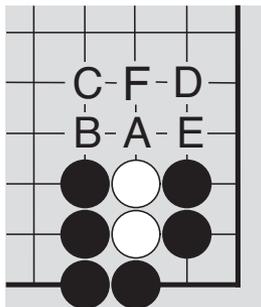
Pista: Cuente las libertades antes y después de una piedra añadida.

Dia. 23



B. White tiene ahora una libertad; resultará una piedra blanca en B en tres libertades para las blancas, una en A, una en D y otra en C.

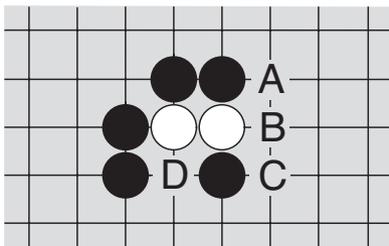
*Dia. 24*



Respuesta:

A. Las blancas tienen una libertad en A; una piedra blanca añadida a voluntad resultan en tres libertades para las blancas, puntos B, F y E.

*Dia. 25*

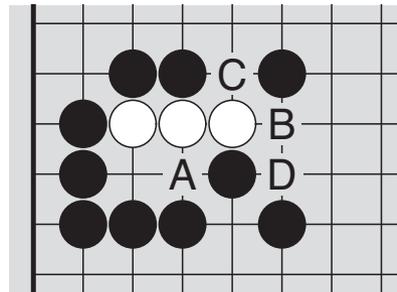


Respuesta:

B. Agregar una piedra blanca en B aumentará las libertades blancas de dos a cuatro. Confirme que una piedra blanca en D no aumentará el número de libertades blancas.

Este es más complicado; cuenta con cuidado.

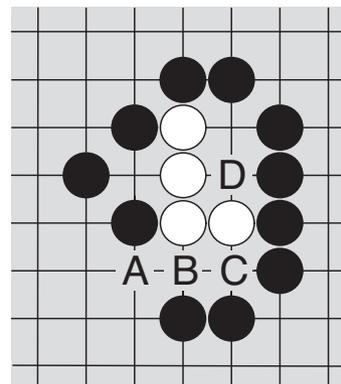
*Dia. 26*



Respuesta:

B aumenta la cuenta de cuatro libertades a cinco.

*Dia. 27*

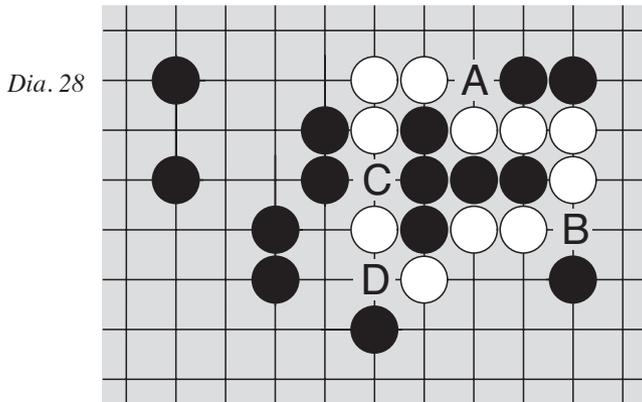


Respuesta:

Ninguno de estos puntos aumentará el número de libertades de la unidad blanca de cuatro piedras.

Los jugadores suelen extenderse para evitar ser capturados. La propia piedra añadida puede alcanzar nuevas libertades, como en los diagramas anteriores, o la nueva piedra puede conectar la unidad con otra unidad.

Problema: ¿En qué punto pueden jugar las negras para rescatar a la unidad negra de cinco piedras, abajo?



Respuesta:

La unidad en peligro de las negras se salvará y se fortalecerá con cuatro libertades (y obtendrá acceso a aún más), si las negras unen sus piedras jugando en el punto C.

Siempre que a una unidad solo le quede una libertad, está en atari (uh tah ree).

Problema: Mire nuevamente cada uno de los seis anteriores. diagramas. ¿En cuál de ellos hay piedras en atari?

Respuesta:

Diagramas 23, 24 y 28.

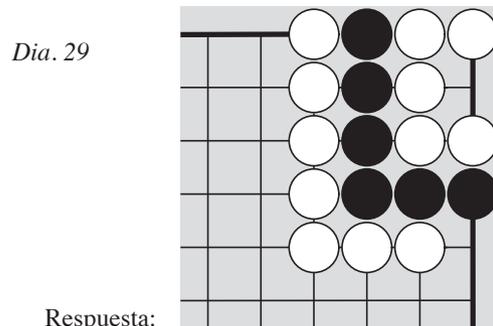
Un jugador al que acaban de poner una unidad en Atari no está obligado a intentar proteger esa unidad. Tampoco se requiere que la otra parte capture. Las piedras pueden permanecer en atari indefinidamente.

Cuando empieces a jugar, es instructivo y cortés advertir a tu oponente tan pronto como una unidad entre en Atari. Atari es ir como el jaque es al ajedrez. Decir "Atari" significa: "Tal como están las cosas, podré capturar una unidad con mi próxima piedra". Las reglas no exigen decir "Atari", pero sí está en el espíritu del juego.

### Carrera para capturar

En cada juego, los jugadores pasan gran parte del tiempo tratando de organizar el escape de las piedras amigas y tratando de evitar el escape de las piedras enemigas. Los puntos que se encuentran debajo de las piedras capturadas se convierten en territorio del captor. Por lo tanto, la cuestión de la captura o la fuga es de vital importancia.

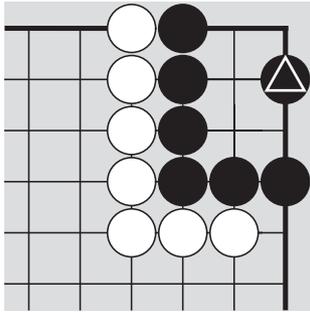
Problema: ¿Dónde jugarán las negras en la siguiente situación?



Respuesta:

Las negras llenarán la última libertad de las piedras blancas en la esquina y las eliminarán del tablero, abriendo simultáneamente nuevas libertades para las piedras negras en peligro de extinción.

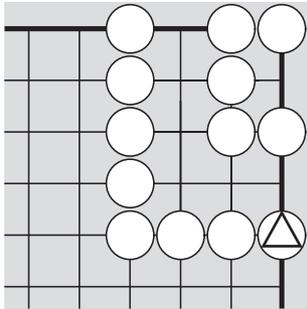
Dia. 30



○○○○○ - cinco prisioneros blancos.

Si las blancas consiguen la primera jugada en Dia. 29, las blancas se tomarán la última libertad de las negras, capturando a las negras y salvando las piedras blancas acorraladas.

Dia. 31



●●●●●● - seis prisioneros negros.

*“El poder de las piedras siempre se mide por el número de libertades que pueden conservar.”*

## CAPITULO DOS

### Atrapado o a salvo

En este capítulo examinaremos recintos seguros y algunos recintos que no sean seguros.

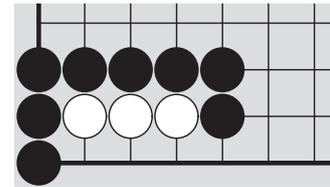
### Seguro y a salvo

En el go, los jugadores siempre buscan rodear territorio, a menudo el mismo territorio al mismo tiempo. Tarde o temprano, las piedras opuestas se encuentran y comienzan a empujarse unas contra otras. Las libertades aparecen y desaparecen con cada jugada. El jugador concienzudo realiza un seguimiento de la seguridad de cada unidad involucrada en una batalla.

Dado que las piedras son capturadas cuando las piedras enemigas ocupan todas sus libertades, se deduce que las piedras no pueden ser capturadas si las piedras enemigas no pueden ocupar todas sus libertades. En los siguientes diagramas, las unidades con libertades seguras tienen estas libertades rodeadas.

Problema: ¿Pueden los negros ocupar todas las libertades de los blancos en cada país? de los tres diagramas siguientes?

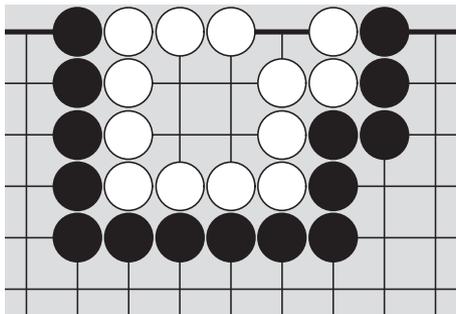
Dia. 1



Respuesta:

Sí. Las blancas no han logrado rodear el territorio y por lo tanto no tienen libertades seguras aquí.

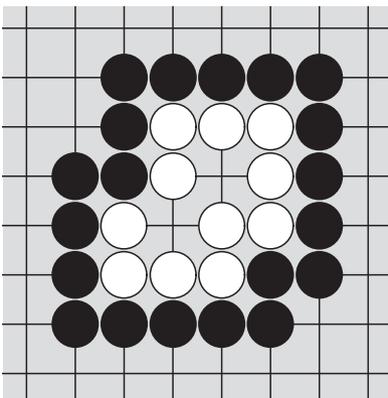
Dia. 2



Respuesta:

No. White ha logrado rodear el territorio. Imagínate que el negro empieza a colocar piedras dentro de este recinto blanco. Tenga en cuenta que las piedras negras invasoras siempre se quedarán sin libertades antes que las blancas. Por lo tanto el blanco no puede ser capturado.

Dia. 3



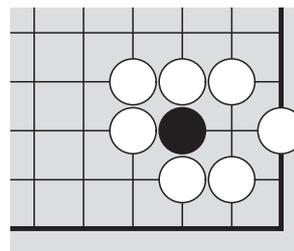
No. White ha rodeado completamente dos libertades separadas. Si las negras intentaran jugar en cualquier punto dentro del recinto blanco, su piedra no tendría libertades, mientras que las blancas todavía tendrían una libertad. La piedra negra invasora sería sofocada y capturada tan pronto como tocara el tablero. Las piedras blancas no pueden rodearse completamente (por fuera y por dentro) porque las negras no pueden ocupar las libertades interiores de las blancas.

**¡Escapar o no escapar...!**

Las piedras que retienen una o más libertades pero que no tienen ninguna esperanza de conservar ninguna libertad quedan atrapadas y a menudo se las denomina muertas tal como están o simplemente piedras muertas. Estas piedras permanecerán en el tablero mientras conserven al menos una libertad y con jugadas posteriores en el juego podrían incluso ser rescatadas.

Problema: ¿Las piedras negras parecen estar atrapadas o muertas tal como están, en los diagramas siguientes?

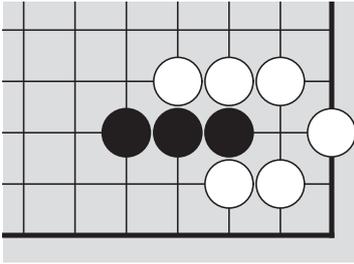
Dia. 4



Respuesta:

Atrapado. No hay escapatoria para esta piedra negra, pero permanece en el tablero porque tiene una libertad.

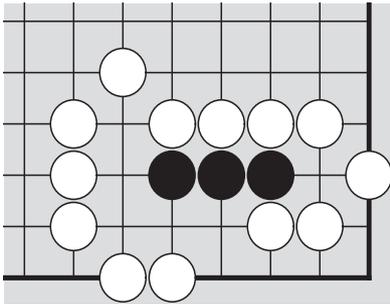
Dia. 5



Respuesta:

No atrapado. El negro puede añadir más piedras a estas conectadas. piedras para guiarlos hacia el área abierta del tablero, donde podrán encerrar territorio o conectarse con otras unidades. (Con sus turnos, las blancas bien pueden intentar bloquear el acceso de las negras a nuevas libertades).

Dia. 6



Respuesta:

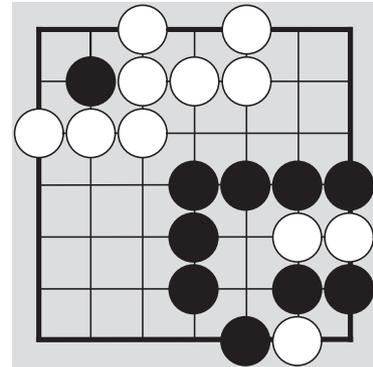
Atrapado. Estas piedras negras están muy bien encerradas. El negro no puede rodear ningún punto y no tiene un potencial realista para capturar piedras blancas. Sin embargo, el blanco podría llenar las cuatro libertades del negro sin poner en peligro ninguna piedra blanca.

Así, vemos que las piedras pueden quedar atrapadas si se las rodea sin apretar, incluso si no están completamente sofocadas. Se dice que las piedras atrapadas están muertas cuando todas sus libertades pueden tomarse, ya sea que se tomen inmediatamente o no.

Problema: ¿Cuántas piedras negras parecen estar atrapadas en los siguientes tableros abreviados?

Pista: Cuente las libertades de cada unidad involucrada. El único El que tiene más libertades domina al que tiene menos libertades.

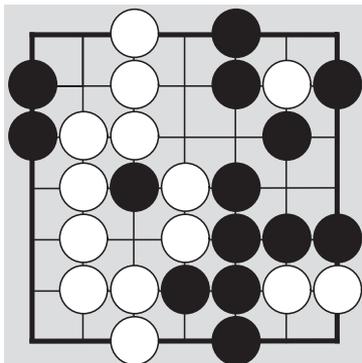
Dia. 7



Respuesta:

Uno. La piedra negra en la esquina superior izquierda está atrapada y las blancas solo necesitan dos libertades para eliminarla. Agregarle otra piedra negra no aumentará sus libertades ni le ayudará a escapar.

Dia. 8



Respuesta:

Tres. La unidad negra de dos piedras en la parte superior izquierda no tiene perspectivas de escapar ni de cercar territorio. Además, la piedra negra cerca del centro del tablero tiene solo una libertad, mientras que la unidad circundante de dos piedras blancas al lado tiene dos libertades.

Problema: En cada uno de los dos diagramas anteriores, ¿cuántas piedras blancas están atrapadas?

Respuesta, Diagrama 7:

Tres. La única piedra blanca en la esquina inferior derecha tiene una sola libertad. Las dos piedras blancas conectadas en la esquina inferior derecha tienen una sola libertad. Cada unidad negra tiene más de una libertad.

Respuesta, Diagrama 8:

Tres. Las libertades de las negras abruma a las de las blancas en la esquina inferior derecha y en la esquina superior derecha. Las blancas no pueden escapar ni rodear libertades seguras allí.

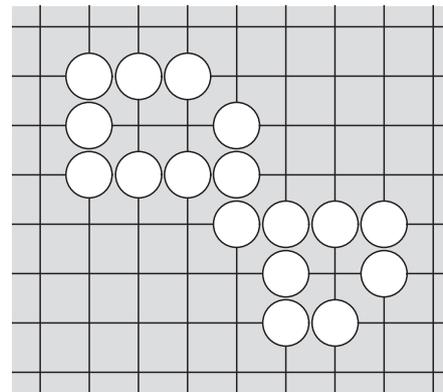
## Dos ojos

Un único punto completamente rodeado por un color se llama ojo. Un ojo también puede constar de dos o más puntos completamente encerrados por un color. Las piedras viven encerrando suficiente área para formar al menos dos ojos. Un recinto con dos ojos siempre podrá conservar dos libertades separadas y, por tanto, nunca podrá entrar en atari. Las piedras que pueden formar sólo un ojo, o ninguno, son vulnerables a la captura. (Consulte el anexo de Mutual Life para conocer las excepciones).

Los siguientes ejemplos muestran algunas formaciones con dos ojos y otras sin ellos.

Problema: ¿Está el blanco a salvo o atrapado en cada uno de los siguientes casos?

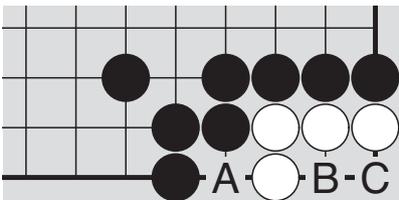
Dia. 9



Respuesta:

Seguro. Esta formación tiene dos ojos, un área cerrada de dos puntos y un punto cerrado en la parte inferior derecha. Incluso si todas las libertades exteriores estuvieran ocupadas por negros, los blancos nunca entrarían en atari.

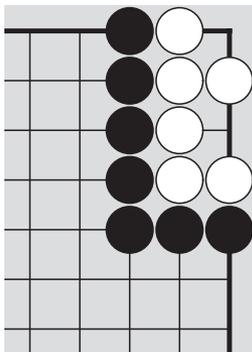
Dia. 10



Respuesta:

Atrapado. White tiene un ojo y no tiene ruta de escape. Si es necesario, los negros pueden rellenar los puntos A, B y C para eliminar las piedras blancas.

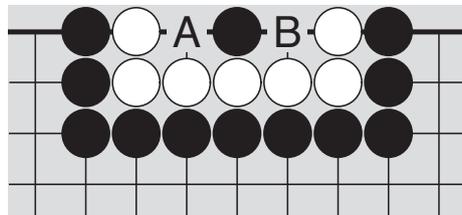
Dia. 11



Respuesta:

Seguro. El blanco tiene dos ojos; Las negras no pueden ocupar ninguna de las libertades de las blancas sin colocar una piedra en el tablero que no tendría libertades una vez completada la jugada.

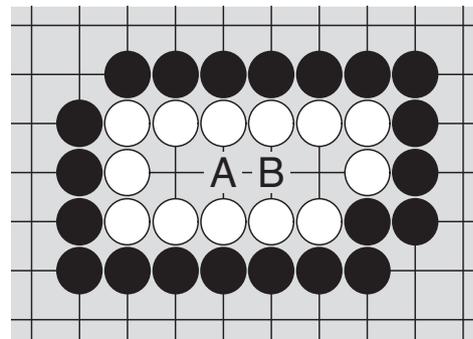
Dia. 12



Atrapado. Las negras han colocado sabiamente dentro del único ojo de las blancas una piedra que ocupa el único punto por el cual las blancas podrían haber separado el área cerrada en dos ojos. Si las blancas jugaran en A o B, la unidad blanca tendría sólo una libertad y estaría en atari. Confirme que el negro puede traer el blanco a Atari agregando otra piedra negra en A o en B. Si el blanco luego captura las dos piedras negras, el negro simplemente colocará otra piedra dentro del ojo del blanco, dejando finalmente al blanco ineludiblemente en Atari.

Por supuesto, si las blancas hubieran jugado primero en el punto ocupado por la única piedra negra (entre A y B), entonces las blancas habrían tenido dos ojos y habrían estado a salvo.

Dia. 13

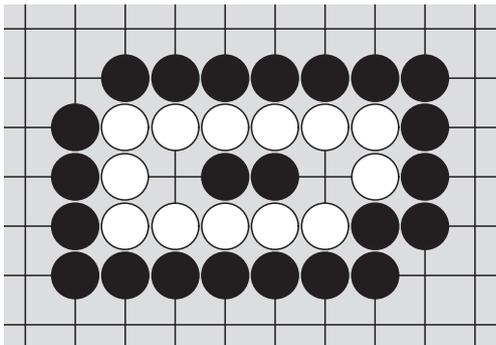


Respuesta:

Seguro. Si un área cerrada es lo suficientemente grande, entonces se puede separar en dos ojos distintos en cualquier momento que sea necesario. En este caso, el blanco ha encerrado una sola área que se puede separar en dos ojos con una piedra blanca en A o en B. Si el negro tomó uno de estos puntos y el blanco tomó el otro, entonces el negro no podría colocar otra piedra dentro del blanco recinto por falta de libertades.

Sin embargo, si las blancas permitieran que las negras ocuparan tanto A como B, entonces el blanco ya no podría hacer dos ojos y moriría.

Dia. 14



Al intentar acercarse a las dos piedras negras ahora, observe que las blancas tendrían que colocar sus propias piedras en atari. Las negras pueden traer al blanco a Atari en cualquier momento agregando otra piedra negra, permitiendo que el blanco capture tres piedras y luego ocupando el punto vital del blanco como en el Diagrama 12.

So we see that the safest way for a player's stones to keep Entonces vemos que la forma más segura para que las piedras de un jugador mantengan sus libertades es encerrar al menos dos ojos, o encerrar un área lo suficientemente grande como para ser separable en dos ojos a pesar del esfuerzo opuesto. Mientras juegas, el concepto de ojos se aclarará.

¡Felicidades! Ahora has aprendido el alfabeto de go. El principio de libertades es la base de todo el juego.

*“Rodear suficiente territorio y ojos.  
se cuidarán solos.”*

## CAPÍTULO TRES

### Terminando el juego

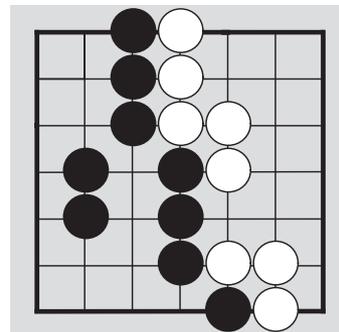
Hay un objetivo principal en juego: controlar más puntos en el tablero. Esto se hace (1) aumentando tu área, (2) reduciendo el área de tu oponente, (3) capturando piedras enemigas y (4) protegiendo tus propias piedras. El ganador, en conjunto, siempre ha logrado estos objetivos de manera más eficiente que el perdedor.

### Atar los cabos sueltos

El juego se detiene cuando ambos jugadores pasan en secuencia y cada uno entrega una piedra al oponente como prisionero. Pasar significa que no ve ninguna oportunidad de promover ninguno de los cuatro objetivos anteriores. Pasar supone que todos los territorios reclamados están completamente rodeados (todas las secciones de la valla están en su lugar), no hay piedras en atari a lo largo de los límites formados por las piedras opuestas y no hay puntos vacíos entre los muros opuestos.

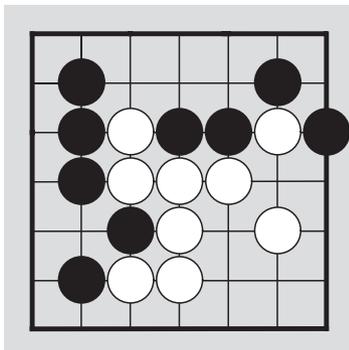
Problema: ¿Están las negras listas para pasar en los siguientes diagramas?

Dia. 1



No. El muro de White está incompleto. Las negras pueden penetrar en el territorio de las blancas a través del hueco en la pared de las blancas. Además, la piedra negra más baja está en atari; El negro puede salvarlo de la captura conectándolo con las piedras negras vecinas. Las negras deben decidir cuál de estas dos jugadas es más valiosa.

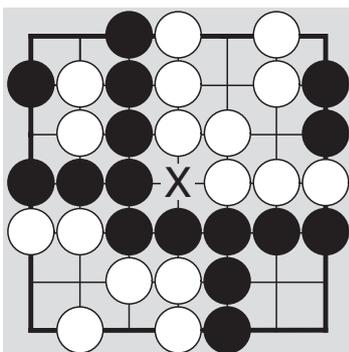
*Dia. 2*



Respuesta:

No. Hay dos piedras en atari, una blanca y otra negra, y las paredes formadas por las piedras están incompletas.

*Dia. 3*



● Un prisionero negro.

Respuesta:

No exactamente. Este ejemplo puede parecer confuso al principio, ya que reúne todos los conceptos analizados hasta ahora. Lo simplificaremos mirando un área a la vez:

Mira las dos piedras blancas en la esquina superior izquierda. Tienen dos libertades, no tienen ojos y no tienen esperanza de evitar ser capturados, por lo que están atrapados.

Luego mira las dos piedras negras en la esquina superior derecha. También tienen sólo dos libertades, no tienen ojos y no tienen esperanza de capturar piedras blancas.

Las piedras vivas de las negras están conectadas por el centro del tablero. El negro tiene un área para los ojos en la esquina inferior derecha y otra en la esquina superior izquierda.

Observe que el blanco tiene dos recintos, uno en la parte superior derecha y otro en la parte inferior izquierda. Los recintos de las blancas no están conectados entre sí a través del centro del tablero. Mire para ver que el blanco tiene dos ojos en cada uno de estos recintos. En la parte superior derecha hay un ojo en el área donde yacen las dos piedras negras muertas y un ojo de dos puntas justo a la izquierda de eso. En el ángulo inferior izquierdo, la única piedra blanca divide ese recinto en dos ojos (uno de un solo punto y otro de tres puntos).

Tenga en cuenta que no hay piedras en atari a lo largo de los límites territoriales. Todos los muros están completos, bloqueando las piedras opuestas. Pero el punto X está desocupado y las negras jugarían allí para evitar ser las primeras en pasar, lo que significaría entregar una piedra al oponente.

Problema: En cada uno de los tres diagramas anteriores, ¿están las blancas listas para pasar?

Respuesta, Diagramas 1 y 2: No, por las mismas razones que las negras no pasarían.

En el diagrama 3, las blancas colocarían una piedra en X como última piedra jugada en el juego. Los jugadores podrían entonces acordar que el juego ha terminado, las dos piedras blancas en la parte superior izquierda y las dos en la parte superior derecha están atrapadas y podrían ser retiradas como prisioneras.

A medida que avanza el juego, las libertades exteriores se vuelven menos importantes y los puntos cerrados se vuelven sumamente importantes. A menudo quedan entre las piedras opuestas algunos puntos vacíos que ninguno de los bandos puede rodear pero que tampoco puede ocupar. Estos se llaman dame (dah meh) ver X en la p. 32. Los jugadores continúan llenando damas por turno hasta que hayan ocupado todas las damas que (consulte Vida mutua en el anexo para poder conocer las excepciones).

Problema: ¿Cuántas damas hay en el Diagrama 3?

Uno. Ninguno de los lados puede rodear completamente el punto X.

### Llegar a un acuerdo

Después de que un oponente pasa entregando una piedra de pase, el otro aún puede jugar, en cuyo caso los turnos continúan (con jugadas en el tablero o pases) hasta que ambos pasen en secuencia. Luego, los jugadores deben ponerse de acuerdo entre sí sobre el estado de cada unidad en el tablero (si está viva o muerta tal como está). Si no pueden ponerse de acuerdo, el juego se reanuda donde lo dejó hasta que la situación quede completamente clara para ambos. En todos los casos, el juego continuo resolverá cualquier duda al reducir constantemente el número de libertades. Al final, cada unidad perderá todas sus libertades o encerrará sólo puntos seguros. Para igualar el número de piedras jugadas por cada lado, las blancas hacen la última jugada en el tablero o entregan la última piedra del pase. Los jugadores experimentados a

menudo no intercambiarán las dos últimas piedras de pase (negra y luego blanca) si saben que no hay desacuerdos con respecto al estado de cada grupo.

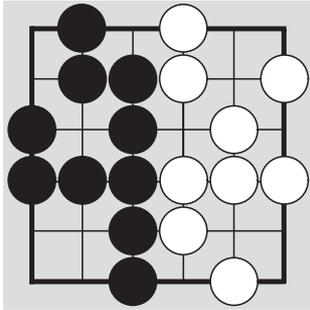
Otra forma de terminar un juego es con la resignación. Un jugador puede abandonar voluntariamente un juego que se ha vuelto desequilibrado y poco interesante para el oponente. Si pierdes demasiadas piedras, simplemente renuncia y comienza otro juego. Es posible que uno de los jugadores necesite tomar más piedras de handicap (o menos) para facilitar una mejor competencia. (Ver Hándicaps en el anexo.)

### Puntuación

Cualquier dama que haya sido pasada por alto no cuenta para ninguno de los bandos y debe llenarse con piedras adicionales, no con prisioneros. Para contar la puntuación, retira del tablero todas las piedras que los jugadores acuerden que no podrán evitar la captura (las piedras atrapadas) y agrégalas a las colecciones de prisioneros. Luego, el blanco llena el territorio negro con piedras negras capturadas y viceversa. El ganador es el jugador al que le quedan más puntos vacíos (o menos prisioneros que no caben si ninguno de los jugadores tiene espacios vacíos). La puntuación se puede dar en forma de negro 12, blanco 9 o negro gana por 3. También es posible contar todos los puntos controlados por cada lado (muros y territorio) para obtener un puntaje de 4239 en este caso. En un juego igualado, dado que el número de piedras blancas y negras jugadas es igual, el resultado será el mismo en cualquiera de los dos métodos.

Problema: ¿Cuántas damas quedan por ocupar para completar el siguiente juego?

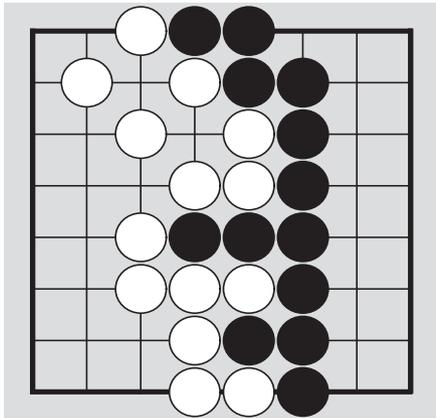
Dia. 4



Respuesta: ○ - un prisionero blanco.

Tres. La dama no afecta la cantidad de puntos rodeados, pero descuidar llenar una dama a su vez le costará al jugador una piedra de pase. En este caso el negro ocuparía dos damas y el blanco una. Luego el blanco pasará una piedra, el negro pasará una piedra y el blanco pasará la última piedra.

Dia. 5



○○ - dos prisioneros blancos.

●●● - tres prisioneros negros.

(nota el comienzo de este juego en la página 5)

Problema: ¿Cuál es la puntuación final en cada uno de los dos? diagramas anteriores?

Respuesta, Diagrama 4:

Después de llenar las tres damas (por b, w, b) y tres pases (w, b, w), la puntuación es negra 6, blanca 4. Las negras ganan por dos puntos. El resultado es el mismo si cuentas un punto por cada intersección controlada por negros (19) y por blancos (17).

Respuesta, Diagrama 5:

El resultado es negro 14, blanco 18. Las blancas ganan por cuatro. Tenga en cuenta que cada piedra de paso se contó como un prisionero en este ejemplo.

Es fácil ver por qué los puntos cerrados son vitales: permiten que las piedras vivan y se cuentan para determinar la puntuación final.

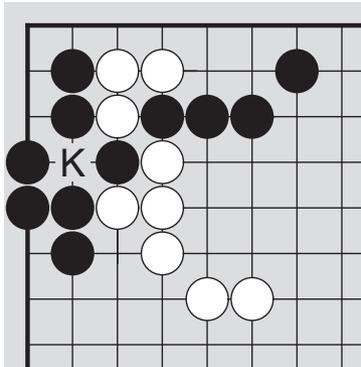
*“prácticamente en cualquier momento. La sorpresa juega un papel importante.”*

## CAPÍTULO CUATRO

### La regla de Ko

La palabra ko significa eternidad. En go, un ko se refiere a una posición común que permitiría una serie interminable de jugadas sin sentido si no existiera una regla que cubra la situación. El siguiente ejemplo ilustra una posición ko.

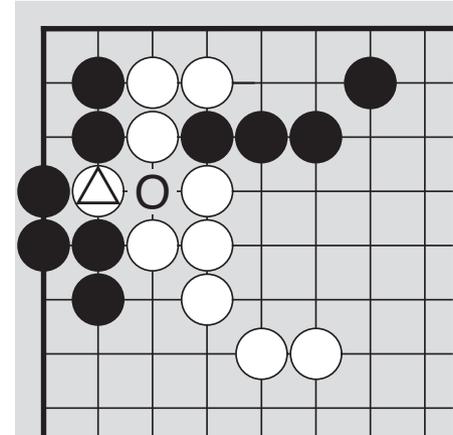
*Dia. 1*



Observe que la única piedra negra, que separa las piedras blancas superiores de las piedras blancas inferiores, está en atari. Esta situación es de considerable importancia para ambas partes. Las piedras blancas superiores quedarán atrapadas si no pueden conectarse con las piedras blancas inferiores. Sin embargo, si las blancas logran conectarse sólidamente en el punto O en el siguiente diagrama, entonces las negras entregarán tres piedras enemigas junto con los puntos que ocupan.

Las blancas pueden capturar la única piedra negra jugando en el punto K y tomándose su última libertad.

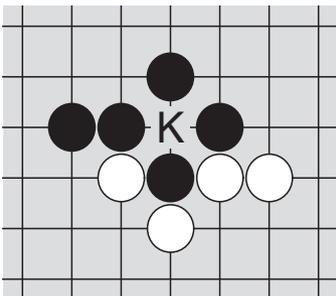
*Dia. 2*



Now the single white stone is in atari and it is black's turn to play. Ahora la única piedra blanca está en Atari y es el turno de jugar de las negras. Parece que las negras pueden recuperar la piedra blanca jugando inmediatamente en el punto O. Entonces las blancas pueden recuperar jugando en K (primer diagrama). Luego el negro puede recapturar, luego el blanco, luego el negro, y así sucesivamente. Para evitar esta secuencia sin sentido, existe una regla que prohíbe una jugada que repita la posición anterior de las piedras en todo el tablero. Un jugador puede recapturar en ko sólo después de que haya habido al menos una jugada en otro lugar. Esta sencilla regla evita un posible punto muerto y es la misma para todas las secuencias repetidas. (Ver Amenaza de Ko en el Anexo).

Problema: en el siguiente diagrama, supongamos que las negras acaban de capturar una piedra blanca del punto K.

Día. 3



Problema: ¿Pueden las blancas recuperar con su siguiente movimiento?

No.

Problema: ¿Dónde deben jugar las blancas?

En algún otro lugar del tablero.

Problema: ¿Qué podría pasar si la regla de ko no estuviera en vigor?

El juego no podría continuar si ambos jugadores insistieran en capturar y recapturar y si ninguno jugara en otra parte.

El concepto de ko se aclarará a medida que juegues. Ahora tu Estás listo para aplicar tus conocimientos de go en un juego real.

¡A por ello!

*“El jugador en go debe luchar menos con su oponente y más con impulsos conflictivos. y emociones dentro de sí mismo.”*

## CAPÍTULO CINCO

### Vaya a Proverbios para principiantes: Palabras por las cuales vivir

Los proverbios son reglas generales, pautas para recordar en los inevitables momentos de duda e incertidumbre. Estos proverbios comienzan a introducir conceptos elementales de estrategia y táctica de go. A menudo uno u otro de ellos proporcionará excelentes consejos para la situación actual, pero a veces serán completamente inapropiados. Al aplicar los proverbios, como con cualquier decisión, utilice su mejor criterio.

#### **"El que cuenta, gana"**

Cada jugada realiza cambios importantes en el recuento de libertad de las piedras adyacentes, tanto amigas como enemigas. Practica contar las libertades de cada unidad afectada después de cada jugada. Con experiencia contar libertades te llevará sólo unos segundos.

#### **Corolario:**

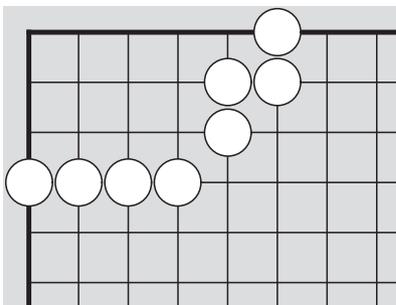
**"Quien no cuenta las libertades seguramente perderá."**

#### **"Stake a Claim"**

Describe el territorio que pretendes rodear. Desarrolla primero las esquinas y luego los lados. En la esquina, el borde del tablero proporciona dos paredes prefabricadas. El lado proporciona sólo uno.

### Territorio de la esquina:

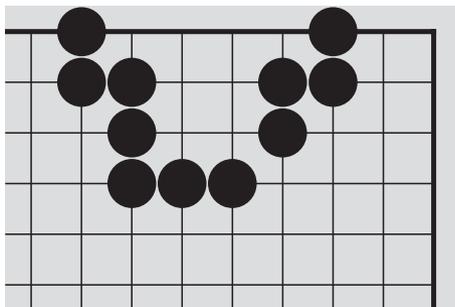
*Dia. 1*



Observe que sólo se necesitaron ocho piedras para rodear trece puntos en esta esquina. Compare ese resultado con el siguiente diagrama.

### Territorio lateral:

*Dia. 2*



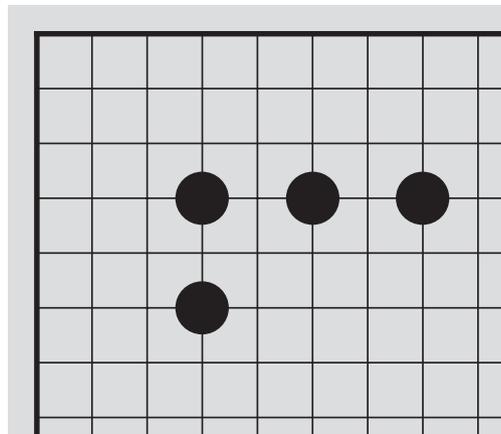
Observe que más piedras, que dan más vueltas, rodean menos puntos en el costado.

El centro del tablero no tiene paredes; se necesitan muchas piedras para rodear sólo un pequeño territorio en el medio.

### “El salto de un punto nunca está mal”

En lugar de conectar inmediatamente, las negras juegan de manera más eficiente al extender un punto (y a menudo más) de sus propias piedras.

*Dia. 3*



El diagrama de arriba muestra una serie de extensiones de un punto. Las negras conectarán cuando las blancas comiencen a acercarse a esta posición. El salto de un punto es una herramienta principal para delinear el territorio y para empujar el contorno del oponente con el fin de interferir con su desarrollo.

### “Divide y conquistarás”

Usa algunas piedras en un esfuerzo por evitar que las piedras enemigas se conecten entre sí. Las piedras desconectadas son más fáciles de perseguir y rodear que las piedras conectadas.

Si fracasa el intento de separar las piedras enemigas, aplique el siguiente proverbio.

### “No arrojes piedras buenas después de las malas.”

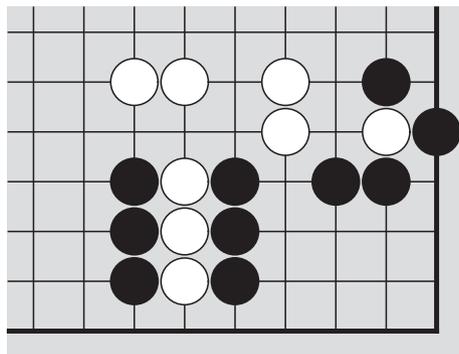
Abandona las piedras que parecen perseguir una causa perdida. Esas piedras pueden ser útiles más adelante en el juego si se dejan solas, pero seguramente se perderán si presionas a tu oponente para que las sofoque y las elimine del tablero de inmediato. Las piedras atrapadas son mucho mejores que las prisioneras. Las piedras atrapadas suelen ser útiles y en ocasiones incluso escapan para volver a vivir. Los prisioneros se han ido para siempre.

### "Juega los puntos importantes"

A medida que el tablero se llena de piedras, el juego avanza aproximadamente desde las cuestiones más importantes de territorio y captura a las más pequeñas, hasta que no queden puntos sin delimitar o desocupar.

En el diagrama de abajo es negro, es nuestro turno de jugar. ¿Se beneficiará más el negro al bloquear la conexión de las tres piedras blancas en la parte inferior o al impedir la conexión de la única piedra de la derecha?

*Día. 4*



(Respuesta en el siguiente proverbio.)

### “Mantenga sus piedras conectadas”

Mantenerse conectado significa mantener las piedras a una distancia de conexión entre sí. Incluso si en realidad no se tocan, se puede considerar que están conectados si no se puede impedir que se conecten. Una vez que se les ha bloqueado la conexión, las piedras corren un mayor peligro de ser rodeadas y capturadas.

En el diagrama anterior, las blancas no han logrado mantener sus piedras conectadas y las negras tienen la opción de elegir qué posible conexión blanca interrumpir. Si las negras deciden impedir que una de estas unidades se conecte, sería más ventajoso ocupar el punto justo encima de la unidad de tres, colocándolas en atari y permitiendo a las blancas la opción de conectar la única piedra de la derecha.

### “Una nueva piedra hace un nuevo juego”

Cada piedra irradia poder y, en mayor o menor grado, influye en todas las demás del tablero. Respeta el poder de las piedras enemigas recordándote que la última jugada de tu oponente acaba de cambiar la situación en todo el tablero. Suponga que tanto usted como su oponente están tratando de realizar el juego más fuerte disponible.

### “Experiencia de rendimiento de juego rápido”

Mantenga el juego avanzando a buen ritmo. Hay mucho que ganar cometiendo muchos errores y aprendiendo de ellos a medida que se desarrollan los resultados. Los principiantes progresan rápidamente jugando rápidamente y jugando muchos juegos. Además, es de mala educación hacer esperar a tu oponente. La mayoría de los juegos informales se desarrollan a un ritmo rápido y constante.

### "Si el tablero de Go te arroja, salta de nuevo."

¡La determinación es tu mejor aliado! Los errores son completamente normales. Como principiante, aprecie y disfrute su privilegio de cometer errores. ¡Cuanto más cometa, más pronto sobresaldrá!

## APÉNDICE

### desventajas

Go es único en el mundo de los juegos porque tiene un elegante sistema de handicap que permite a jugadores con habilidades muy diferentes jugar entre sí en igualdad de condiciones. Los handicaps son parte fundamental del go. La mayoría de los partidos en clubes y hogares de todo el mundo se juegan con hándicap. Los jugadores de go experimentados conocen su rango (como los golfistas conocen su hándicap) porque la diferencia de rango entre dos jugadores indica la cantidad de piedras de hándicap necesarias para un juego limpio en el tablero de 19x19. El objetivo es pasar un buen rato jugando. Si sabes que vas a ganar o perder, no hay competencia real. En juegos entre jugadores de igual fuerza, debido a que las negras tienen la ventaja de jugar primero, las blancas obtienen una compensación por ir en segundo lugar. En un tablero de 19x19 esto son 7/2 puntos.

Los handicaps son como una ventaja en una carrera. O el jugador menos hábil juega la primera piedra y no da compensación a las blancas (una desventaja de una piedra) o juega la desventaja acordada (dos o más piedras) como primer movimiento antes de que jueguen las blancas. Las blancas ganan todos los empates. Si dos jugadores saben quién es más fuerte, empiezan con un hándicap. De lo contrario, dos jugadores deberían jugar juegos iguales y si un jugador gana con demasiada facilidad, puede cambiar el hándicap en una piedra (o más) hasta que los juegos estén cerrados. Algunos jugadores ajustan el hándicap si un jugador gana tres juegos seguidos y otros lo ajustan después de cada juego.

Con el tiempo, el hándicap entre dos amigos puede cambiar muchas veces a medida que mejoran a diferentes velocidades. En un club, los jugadores encontrarán que toman desventajas de algunos jugadores y dan desventajas a otros. Generalmente habrá alguien más fuerte y alguien más débil que tú. ¡Un maestro aficionado de un dan, el equivalente a un cinturón negro de primer grado, está 30 rangos por encima de un principiante! Los jugadores fuertes deberían ayudar a los

principiantes dándoles una desventaja. A medida que los principiantes adquieran experiencia, deberían devolver el favor a los recién llegados. De esta manera, los jugadores se han ayudado mutuamente a mejorar durante más de mil años.

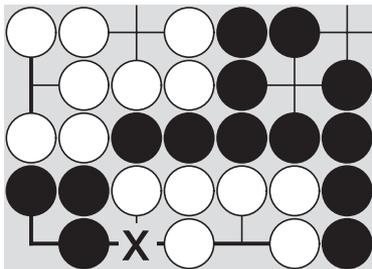
En el tablero de 19x19, hay puntos de handicap tradicionales indicados por nueve puntos gruesos, llamados puntos de estrella. No existen handicaps estándar para tablas pequeñas, pero a menudo incluyen puntos estrella. Las reglas de la AGA permiten jugar piedras de handicap en cualquier parte del tablero.

### Vida mutua

Ocasionalmente se forman posiciones que involucran a una o más damas que son vitales para la vida de ambas partes por igual (a menudo denominadas *seki*). En el siguiente diagrama, las dos unidades aisladas, cada una con un ojo, tienen una libertad exterior en común en X. Observe que si el blanco o el negro juegan en este punto, ambos grupos entrarían en atari. Es poco probable que alguno de los bandos quiera colocarse en atari, dándole al oponente la oportunidad de capturar en el siguiente movimiento. Por lo general, ningún jugador llenará estas damas y permanecerán abiertas durante todo el juego.

A efectos de puntuación, las mujeres de la vida mutua no se cuentan, ya que ninguna de las partes las controla. Cualquier punto rodeado de blanco o negro, uno de cada uno en este caso, se cuenta según las reglas de la AGA. Al final del juego, las piedras se pueden capturar o no. La vida mutua es simplemente otra forma en que los grupos pueden vivir.

*vida mutua*



### **Amenaza Ko**

Cuando a un jugador se le prohíbe volver a capturar un ko en el siguiente turno, el jugador puede hacer un movimiento en otra parte que será costoso ignorar. Tal movimiento se llama amenaza ko. El oponente puede ignorar la amenaza y ganar el ko, pero eso le permitirá al jugador continuar con la amenaza. Si, en cambio, el oponente responde a la amenaza, el jugador puede volver a capturar el ko (permitido porque la posición del tablero es diferente). Ahora el oponente es el que tiene prohibido volver a capturar, el que necesitará una amenaza provocativa para seguir disputando el ko. El ir y venir de luchar contra un ko es una de las sutilezas fascinantes del go. Las situaciones a veces pueden ser de poca importancia, pero a menudo su resultado puede decidir el juego.

### **Autocaptura**

A menos que una piedra capture una unidad enemiga y cree al menos una libertad para sí misma, tanto las reglas japonesas como las AGA prohíben colocarla en un punto sin libertades o en un punto que dejaría a una de las unidades del jugador sin libertades. Jugar una piedra que sería inmediatamente capturada y retirada del tablero junto con las piedras conectadas rara vez es un buen movimiento. Sin embargo, las reglas tradicionales chinas y las reglas desarrolladas por el Sr. Ing ChangKi en Taiwán sí permiten la autocaptura. Hay casos raros bajo estas reglas en los que la autocaptura puede ser tácticamente útil al luchar contra un ko.

### **Normas**

Ir es un juego simple. Aún así, a lo largo de los siglos, han evolucionado ligeras diferencias en las reglas utilizadas en China, Japón, Corea y Taiwán. Las Reglas de la AGA (adoptadas en 1991) están diseñadas para salvar las diferencias, no estar basadas en idiomas y ser más fáciles para los jugadores aficionados. En particular, debido a las piedras de pase utilizadas, es sencillo jugar cualquier situación de final de juego hasta que quede clara.

Los principiantes pueden conocer a otros que han aprendido reglas diferentes. Toda la literatura, los libros y los medios provienen de una de las tradiciones dominantes. No hay necesidad de preocuparse por las diferencias. El modo de juego es prácticamente el mismo. Casi todas las variaciones se relacionan con el final del juego y cómo se cuenta la puntuación, y rara vez afectan el resultado. ¡Simplemente jugar!

## Glosario

- adyacente* - se refiere al siguiente punto a lo largo de una línea en el tablero, p. 8.
- atari* - advirtiendo que una unidad enemiga tiene sólo una libertad, p. 18.
- capturar* - ocupar todas las libertades de una unidad y eliminarla de el tablero, pág. 13.
- conexión* - piedras del mismo color en puntos adyacentes, p. 9, uniendo una unidad con otra, p. 18
- dama* - un punto vacante que ninguna de las partes puede rodear, p. 34.
- piedras muertas* - al final del juego, las piedras que los jugadores acuerden no pueden evitar la captura, pág. 23.
- extender* - agregar una piedra directamente a una unidad para alcanzar más libertades, p. 15. Además, llegar de una unidad hacia otra sin conectarse directamente, pág. 42.
- ojo* - un punto o área completamente encerrada por un color, p. 27.
- ko* - una situación repetida de captura y recaptura, p. 37.
- libertad* - un punto vacante contiguo a una unidad, p. 8.
- pase* - anuncio de que un jugador abandona su turno (incluye la entrega de una piedra de pase), p. 5 y 31.
- punto* - un lugar donde una línea en el tablero toca otra línea (intersección), p. 4. Además, una unidad de puntuación, p. 35.
- prisionero* - une pierre retirée du plateau lorsqu'il a perdu toutes ses una piedra quitada del tablero cuando perdió todas sus libertades, p. 13, o entregado como piedra de paso, pág. 34.
- seguro (vivo)* - un recinto de piedras con dos ojos, p. 27.
- piedra* - un marcador de juego, ya sea blanco o negro, pág. 5.
- territorio* - puntos encerrados por un lado, p. 35 y 41.
- piedras atrapadas* - piedras que están separadas de otras unidades y no pueden formar una forma segura, pág. 23
- unidad* - cualquier número de piedras conectadas, p. 9.

## Asociación Americana de Go

La AGA se dedica a la promoción del juego de go en Estados Unidos. Trabaja para alentar a las personas a aprender más sobre este extraordinario juego y disfrutarlo, y para fortalecer la comunidad de jugadores de Estados Unidos. La AGA:

- Publica el American Go eJournal, gratuito para todos, con ediciones semanales especiales para miembros
- Publica el Anuario American Go Journal (gratuito para los miembros)
- Sanciona y promueve torneos clasificados por la AGA
- Mantiene un sistema de calificación a nivel nacional
- Organiza el Congreso y Campeonato Anual de Go de EE. UU.
- Organiza el US Go Camp de verano para niños.
- Organiza el Campeonato Anual Juvenil de Go de EE. UU.
- Gestiona la participación de EE. UU. en eventos internacionales de go.

Información sobre estos servicios y mucho más está disponible en el sitio web de la AGA en [www.usgo.org](http://www.usgo.org).



## Fundación Go Americana

La American Go Foundation es una organización benéfica 501(c)(3) dedicada a la promoción del go en los Estados Unidos. Con nuestra ayuda, miles de jóvenes han aprendido de cientos de maestros. Nuestro alcance incluye actividades educativas y culturales relacionadas con el go en todo Estados Unidos, incluido el apoyo a promociones regionales y locales, eventos internacionales, programas de enseñanza, giras profesionales, los campeonatos juveniles de EE. UU. y los campamentos de verano de la AGA. Nos centramos en los niños y ofrecemos juegos de inicio gratuitos en las aulas para programas orientados a los jóvenes. Proporcionamos fondos de contrapartida para clubes juveniles y también pagamos por la reproducción de materiales educativos, incluido The Way To Go. Dependemos de voluntarios y nuestra única fuente de ingresos son las contribuciones de jugadores y entusiastas del go. Si desea hacer una donación deducible de impuestos o ser voluntario, visite nuestro sitio web en [www.AGFgo.org](http://www.AGFgo.org).