

LA ESQUINA



N°2

ENERO 2025



Tabla de contenido

<u>Editorial</u>	1
<u>Los primeros clubes y torneos</u>	2
<u>VI Open de Go de Canarias</u>	8
<u>V Copa Namban y Final de España</u>	15
<u>Campeonato de España de Go</u>	21
<u>Entrevista Ignacio Cernuda</u>	24
<u>Recomendación del Editor</u>	35
<u>Otras noticias</u>	42
<u>Futuros eventos</u>	46
<u>Cierre</u>	48
<u>Contacto y suscripción</u>	50

Editorial

Querido lector,

¡La equina ha vuelto!

En este segundo número navideño, me alegra que nos reencontremos entre estas páginas, como la familia hace siempre por estas fechas para disfrutar de grandes cenas.

En el menú de esta edición le ofrezco toda la información de estos dos últimos meses sobre el panorama del Go en España. Estoy seguro que le dejará satisfecho aunque sea por las dos nuevas plumas que han decidido unirse al proyecto de *la esquina*; Judit López y Jorge García.

Contar con ambos para la elaboración de esta edición es un lujo para todos. Espero disfrute de sus colaboraciones tanto como yo. Son refrescantes y certeros, un regalo que nos hacen a toda la comunidad que estoy seguro sabrán valorar.

No puedo olvidarme del verdadero corazón de este proyecto, Joan Lluís, al que ya conocen los lectores del anterior número y que ha puesto un esfuerzo extraordinario para traernos uno de los textos más complejos, profundos e ilustrativos que se puede encontrar en el panorama hispano sobre la historia del Go.

También agradecer de todo corazón a nuestra correctora fabulosa. Apartada siempre de los focos, pero elevando la calidad de la publicación lectura tras lectura.

Todos ellos trabajan sin descanso y de forma completamente gratuita para sacar cada número adelante, aceptando plazos límites y críticas y poniendo todo de su parte en una muestra clara de amor a todo lo que el Go significa en esta pequeña parte del mundo.

Muchas gracias de corazón a todos ellos.



Historia

Los primeros clubes y torneos

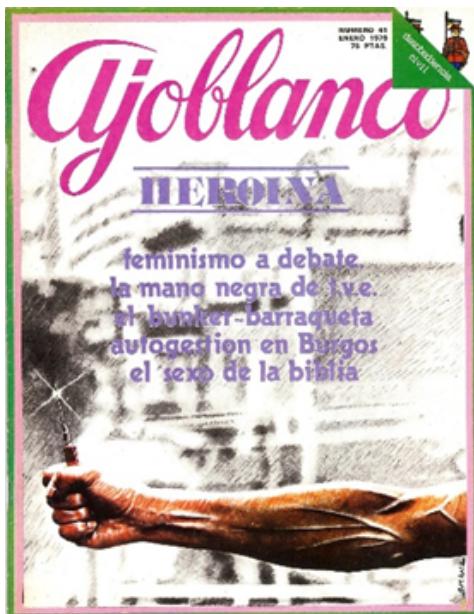
Joan Lluís i Rabassó

Con la muerte de Franco en 1975 en España comenzó un periodo denominado transición para llevar el país desde un régimen dictatorial a otro democrático. Este periodo se caracterizó por unas ansias de apertura y libertad fomentando la aparición de nuevos ámbitos culturales. Ese mismo año se abre un restaurante japonés en Madrid. Recibe el nombre de Donzoko en homenaje al cineasta japonés Akira Kurosawa y a su película de 1957 "Bajos fondos". En el año 1977 se reunirían allí con asiduidad un grupo de japoneses para jugar al Go. Entre ellos el que tenía el papel de profesor era Masaru Mikami.



Mikami en una partida de Go

En el año 1978 Borges publica en *La Nación* el famoso poema sobre su primer encuentro con un Goban. España y Portugal habían cambiado recientemente de régimen. Una mezcla de curiosidad por lo foráneo y afán aperturista estaba en el centro de las tendencias culturales de la época.



Un elemento a destacar en la historia del Go en España fue *Ajoblanco*, una publicación alternativa y libertaria. Esta revista fue pionera en el ámbito de la contracultura y apostó por redescubrir el espacio libertario hispano. No es de extrañar que en su edición de enero de 1979 correspondiente a su número 41 apareciera un artículo a 2 páginas centrándose en los aspectos generales del juego, así como de su historia y filosofía.

64 of 64

juegos de mesa

Resumendo a essência do que se discute anteriormente em função de considerar estes tópicos, temos reforçar uma parcialidade a respeito. Ao ga, por exemplo. O

mento en los que se apuesta y donde el autor introduce comunicaciones, los contactos con otros miembros de la sociedad y las reacciones a las mismas.

La comunicación lúdica exige un establecimiento constante al punto en consonancia por funcionarios, representantes y periodistas, de una actitud de tolerancia y entusiasmo de mensajes. Los juegues ofrecen un lenguaje sencillo y rítmico al punto, una sucesión de signos no verbales, sonidos y tablas. La codificación de estos signos es lo que permite expresar las capacidades de reflexión, cálculo, riesgo, juego como tablas y como el propio plan maestro que opera en la mente del autor y que expresa las modificaciones oportunas después de cada uno de los juegos.

Todo empuje humano de clasificación fracciona entre el tablero porque las probabilidades de combinatorias de posiciones y jugadas son infinitas. La teoría de los juegos de estrategia ha llevado a diferentes conclusiones e interacciones por los caminos de la probabilidad, la matemática, la estadística... Los análisis suelen al apelar como el "juego sencillo", porque ya una partida en la cual se multiplican la serie de posibilidades, se convierte en un desafío complejo y el destino incierto. El gran número de probabilidades que se obtiene cada instante no debe engañar porque el resto del tablero de que comprenden efectos sorprendentes puede arrojar a una partida obligada que conducirá a campo de acción combinatorio extenuante.

EL CÓDIGO SE SIENTE EN EL TABLERO

el que se intenta formar hexágonos. El tablero es un tablero cuadriculado con una treva de 28 por 28 líneas perpendiculars. Las piezas llamadas "pedres", son de forma hexagonal como las letrillas, y se juegan en las intersecciones del tablero que el principio se encuentra

Una vez realizadas las conversaciones bá-
sicas que implican la evaluación de la
situación y que establecen muy estrechamente, el
caso es el de "libertad" de una "población"
o grupo de ellos, que son el número de
interacciones que se realizan, de modo
que cuando es menor el número y dura
menos el tiempo del establecimiento.
En el caso no se produce
necesariamente una libertad. El otro es el de "de-
fensa" de un grupo. Se dice que un grupo
tiene "vicio" cuando posee "derechos" que
lo impone que tienen de forma directa
interacciones violentas y separadas en su
interior, con lo cual ya no puede ser
expresado.

[View details](#)

En el horizonte y segundo origen de la conflictividad están quienes querían que se aprobara la Constitución de 1850. El Chaco era una de las principales zonas, la presencia en el Noroeste de proveedores importando el ya mencionado trigo y maíz. Los intereses del norte implicaron las primeras estrategias, las 72 de Tucumán, que fueron, en su oficio de la guerra, las que dieron la victoria total, las claves del establecimiento.

El gobernante en Inglaterra y sus aliados, que querían las colonias de origen chaco, estaban por encima de los 260 de Corrientes. Durante los años 1850 y 1860, un sector de la contraria, que incluía a los generales más jóvenes como Coltellini, Peralta y Auge, más tarde se introduciría en los gobiernos y se convirtió en la élite militar.

A partir del primer Banda, se creó una fuerza armada (esta vez no se trataba de un ejército que lo componían en un establecimiento estatal nacionalizado). La historia de gobernantes

卷之三

doi ejemplos de operación en

UNA PARTIDA, TÍPICA

Aquí, como siempre y palomiteros contados, algunas buenas del grano. Preciso precisar que no es una diatriba, ni un condenamiento de estos principios, ni de la ética que los inspira. No obstante, en la teoría de Ossorio y Díaz Pardo pueden encontrarse manifestaciones que se acercan a lo mencionado. De tal vez pertenezcan a la escuela que considera que todos los conflictos nacen por cosas. En cualquier caso, si queremos entender algo de nuestra cultura, debemos tener en cuenta la idea de la ética y el desarrollo económico de mundo diferente como la gente, si te interesa profundizar más profundamente en este tema, el punto correspondiente de nuestro libro, "La ética y el desarrollo económico". Aquí, en Valencia, tienen unas actas a las que da sentido las mencionadas ideas: "Jugando a...".

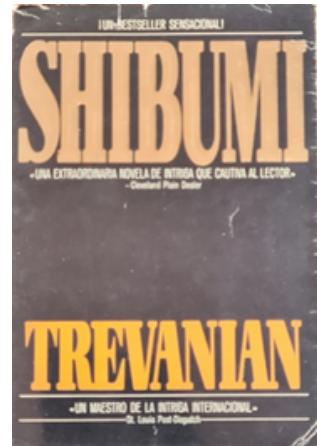
附录A

Para contactar con el GO y otros juegues:
En Valencia, CAFE MALVARROSA,
C/ Roto de Library.
En Madrid, MASANT MECANO,
C/ Villanueva, 4. 28-6.



Por esas fechas, el ajedrecista Francisco García de la Banda conoció a Ryozo Kuge, el dueño del restaurante Donzoko, mientras jugaba al Go con otro japonés en la Plaza Mayor de Madrid y le cautivó el juego. A partir de entonces varios ajedrecistas acudieron al Restaurante Donzoko donde Mikami les enseñó a jugar. Así empezaron a jugar al Go en Madrid. Primero en el polideportivo de Prosperidad; más tarde en un piso de la calle Pizarro, después en los salones de Círculo Mercantil y más tarde en el Centro Asturiano.

Mikami, que se había instalado en España abriendo una agencia de viajes especializada en explicar la cultura peninsular al gran público japonés, perseverará organizando partidas y formando jugadores hasta fundar en Madrid el primer club de Go de la península: el Club Nam-Ban, cuya sede fue el *Cercle Català* de Madrid. Esta institución fundada en 1952 con el objetivo de dar a conocer Cataluña en Madrid y acercar también Madrid a Cataluña acogió la creación del primer club de Go de España, donde desde los años 80 se encuentran Ambrosio Wang y Masaru Mikami ambos tan apasionados por aprender como tenaces para enseñar.



Shibumi (1979) libro icónico y de referencia para el mundo del Go.

Hoy, 9 de setiembre de 1978,
tuve en la palma de la mano un pequeño disco
de los trescientos sesenta y uno que se requieren
para el juego astrológico del "go".
ese otro ajedrez del Oriente.
Es más antiguo que la más antigua escritura
y el tablero es un mapa del universo.
Sus variaciones negras y blancas
agotarán el tiempo;
en él pueden perderse los hombres
como en el amor o en el día.
Hoy, 9 de setiembre de 1978,
yo, que soy ignorante de tantas cosas,
sé que ignoro una más,
y agradezco a mis números
esta revelación de laberintos
que ya no exploraré.

JORGE LUIS BORGES

(Publicado en «La Nación», de Buenos Aires.)

1979 periódico ABC



Si Wang trajo el juego del Go a nuestro país y fue pionero en divulgarlo con su nivel 1 Kyu, Mikami 6d se consagró desde entonces de forma generosa y altruista al magisterio en la enseñanza y difusión del Go en España, a la vez que su labor permitió estrechar los lazos de amistad entre los pueblos de Japón y de España. Masaru Mikami y el club de Go de Madrid permitieron a muchos jóvenes acceder a la enseñanza de las reglas, el significado del juego y a los vínculos con la tradición japonesa. Aquello fue para muchos un auténtico descubrimiento y, desde entonces, la práctica del Go se empezó a extender por toda España.

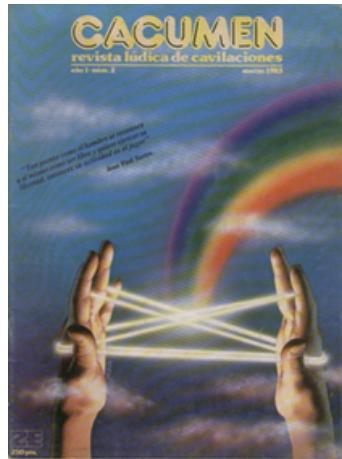
Al mismo tiempo que en Madrid, como muchas veces pasa en la historia, se empieza a jugar al Go en Barcelona sin existir ningún vínculo entre ambas ciudades. La diferencia más importante es que la vía de entrada en este caso es a través de Francia donde el juego es más conocido y popular. La proximidad geográfica, el contacto con jugadores de ese país y el acceso a libros y revistas francesas como "Science & Vie" son un aire fresco y renovado para las jóvenes mentes catalanas.



CLUB DE GO LA PEDA RA

En 1978, Carles Triana y Agustí Moral fundan el primer club de Go en Barcelona ubicado en la Asociación de Vecinos de Gràcia. Simultáneamente dos profesores de matemáticas y física, Albert Trepot e Ignasi Alegre, que conocieron el juego a través de una revista científica en inglés, fundaron el club de Sarrià en las instalaciones de un Centro Cívico. Una publicación en el diario *El País* en 1980 donde Mikami habla del Go, da a conocer el club Nam-Ban, y hace que ambos clubes, que hasta el momento coexistían por separado, se conozcan entre sí, se conecten y con el tiempo formen el Club de Go La Pedra.

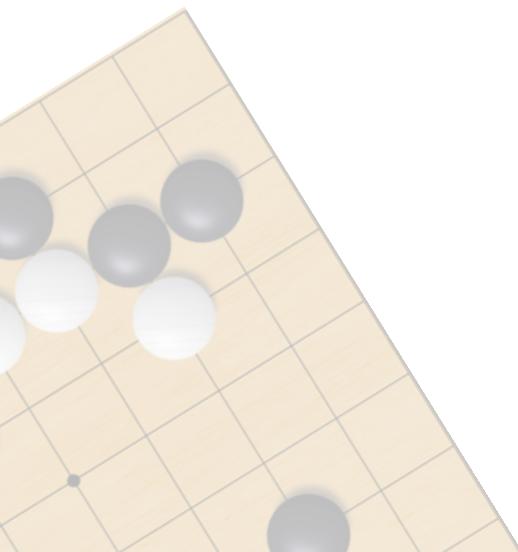
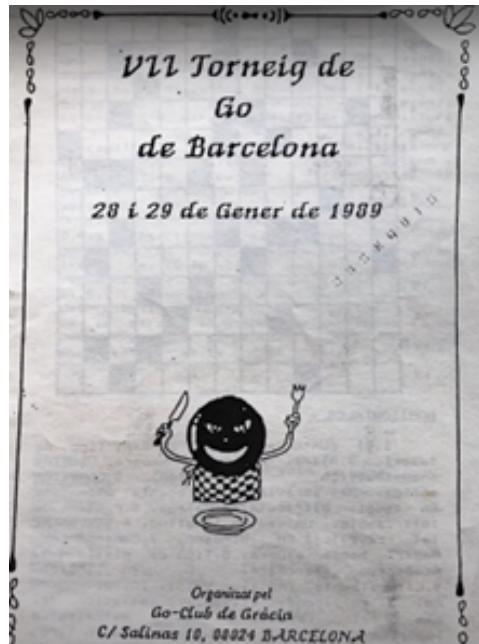
Otra publicación que tuvo mucho impacto fue la revista *Cacumen* dedicada a los juegos y al intelecto. Esta revista tuvo mucha resonancia en los ámbitos universitarios. En su edición de marzo de 1983 correspondiente al segundo número apareció un artículo a 4 páginas sobre el Go y sus reglas, que despertó gran interés.



Ya sea por una u otra de estas influencias, la cultural o la matemática, el juego del Go comenzó a introducirse en las mentes de muchos jóvenes españoles ávidos de nuevos retos y estímulos, además de ansiosos por explorar un territorio que para ellos suponía algo distinto y exótico. Se había plantado la semilla para que el Go germinara. Solo faltaba reunir a los jugadores, enseñar y aprender, disputar torneos y compartir esta nueva afición que en muchos se acabaría convirtiendo en un modo de vida.

This image shows a page from the magazine 'Análisis de juegos' dedicated to the game of Go. At the top left, the title 'Análisis de juegos' is written above 'Iniciación al go'. Below the title, there is a short introduction in Spanish. The page is filled with various Go board diagrams, each labeled with a letter (A through K) and a brief caption describing a specific Go concept or rule. The boards show different board states with black and white stones. The text is in Spanish, providing educational content for Go beginners.

No sería hasta el año 1983 cuando se celebraría el primer torneo de Go en Barcelona. Inicialmente participaron jugadores de la ciudad, pero dada su buena conexión geográfica tanto con los clubes de Madrid y Valencia como con los clubes de Francia (Toulouse y Montpellier), el torneo pronto ganaría en volumen de jugadores internacionales.

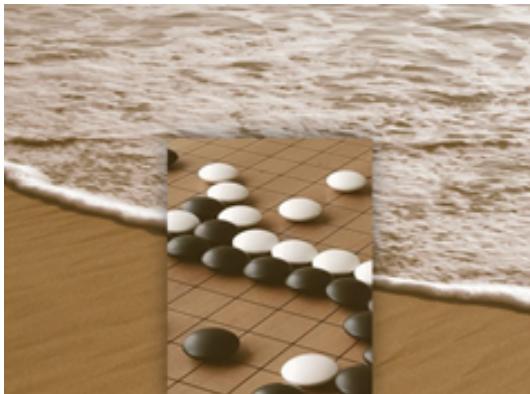


Actualidad

VI Open de Go de Canarias

Jorge García Colmenar

Los días 26 y 27 de octubre se celebró en el Centro Insular de Deportes de Las Palmas de Gran Canaria una nueva edición del Open isleño. Una edición muy especial para mí ya que era la primera en la que participaba a pesar de haber vivido un par de años aquí. El lugar de la competición fue una de las salas de gimnasio apropiadamente equipada con 12 mesas dispuestas con gran amplitud, por lo que se hacía muy agradable disponer de tanto espacio para jugar.



**VI OPEN DE GO
DE CANARIAS**

26-27 OCTUBRE 2024

Club  **LUGAR** Centro Insular de Deportes
Av. Alcalde Ramírez Bethencourt, s/n
Las Palmas de Gran Canaria

aego www.aego.es **REGLAS** Sistema McMahon 5 rondas
Reglas Japonesas
60 min + 3 byo-yomi 20 seg

INSCRIPCIÓN en go-flo.es



La competición se presentaba a priori muy interesante ya que los aspirantes a ganar el torneo estaban todos en un puño. La barra se compuso por seis participantes con rangos comprendidos entre 1d y 3k. No solo eso, sino que se iban a producir cruces emotivos como el de Hiro Miyoshi contra Pedro Méndez, representante de España en la Korean Prime Minister Cup (KPMC). Pedro acababa de romper la barrera del dan y se iba a enfrentar por primera vez “de igual a igual” en competición contra quien le había enseñado a poner piedras en el tablero.





La organización cuidó mucho los detalles. Prepararon una galletas con el logo del club GoFio y un sistema para sellar las partidas ganadas como se hace en oriente.



Emparejamientos Ronda: 6		
MESA	NEGRO	BLANCO
1	Aitor Diaz Bartolomé 	Himabatu Miyoshi
2	Javier González Vega	Pedro Méndez Fielas
3	Carlos Moreno Moreno 	Ricardo Colas Gil
4	Armenia Alonso Jiménez	Jorge García Colmenar
5	Cristian Pletas Moreno	David Viláverde Johansson
6	Esther Moreno Martel 	Iván Gómez Espósito
7	David Santiago Sepúlveda Sánchez	Elsa Díaz Montañey
8		
9		



Jugadores sobre barra



Apuntando una victoria

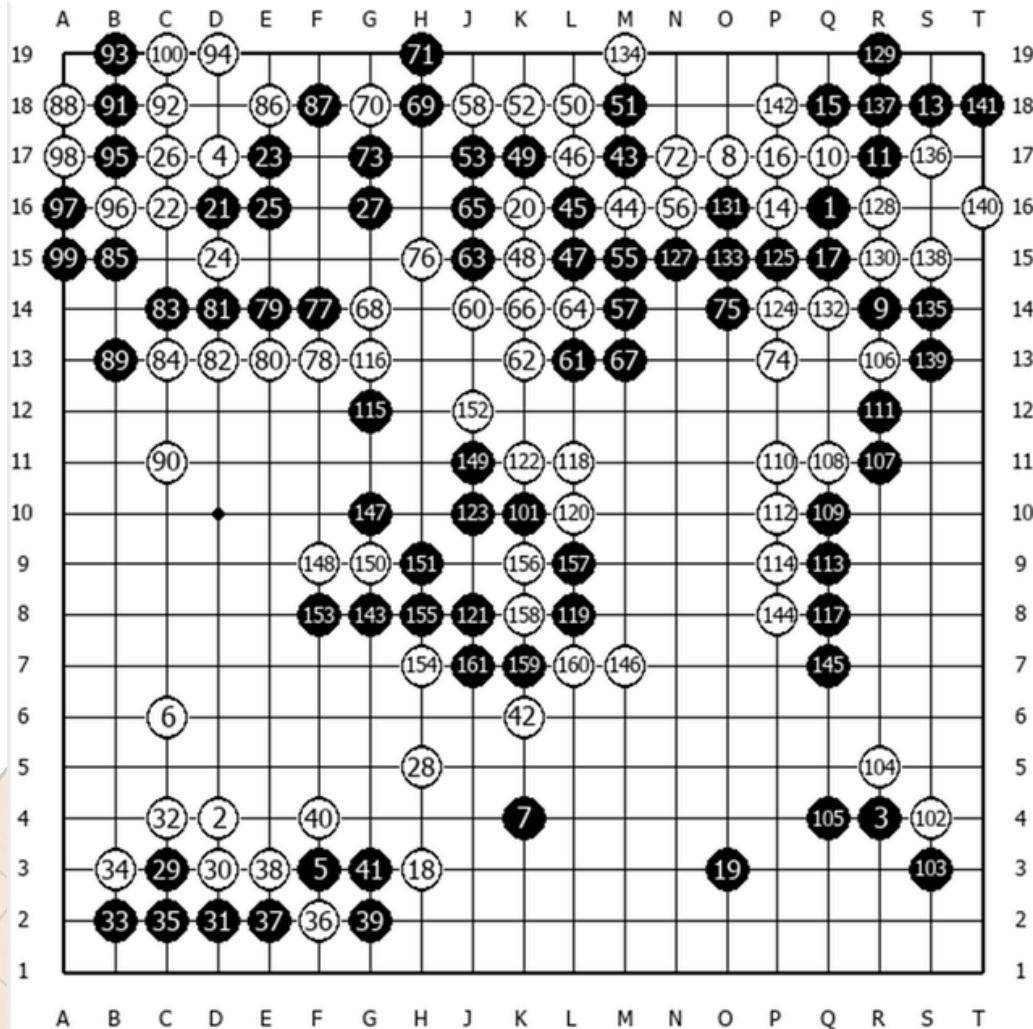
Con respecto a la barra baja, también hubo mucho interés en cómo se planteaban los cruces, ya que el premio de campeón bajo barra estaba igualmente disputado por un grupo de jugadores igualados en rango. Además contamos con participación femenina proveniente de Tenerife. Siempre es una alegría ver cómo va habiendo más mujeres en este deporte. Personalmente, desde que participo en torneos siempre he encontrado mujeres en casi todos los eventos, aunque aún son pocas y debemos hacer porque participen más.

Entrando ya en materia competitiva, el evento no estuvo falto de cruces inesperados del sistema McMahon, victorias sorpresivas, algún jugador saliendo enfadado consigo mismo al acabar una partida, y en general, el despliegue de emociones y sorpresas a las que nos tiene acostumbrados este bello juego. Quien se hizo finalmente con el torneo fue Aitor Díaz (2k), que consiguió cuatro victorias, todas contra oponentes de su rango o más fuertes, y solo perdió contra Rocher Colas (3k), que a priori tenía un rango más bajo que el suyo. El trofeo no se decidió hasta la última partida, por lo que la emoción se mantuvo en todo momento.

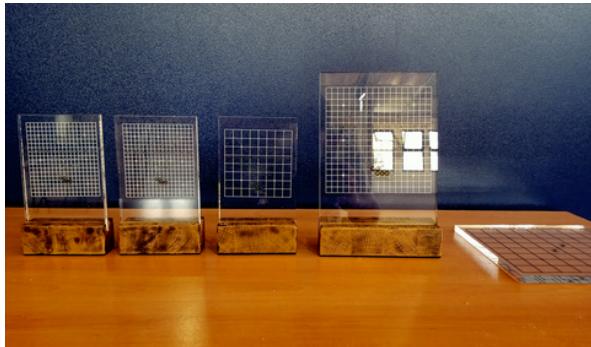




A continuación me he permitido comentar impúdicamente una de las partidas del torneo a pesar de mis escasos conocimientos. Podemos ver uno de los kifus con la partida entre Carlos y Rocher. Dos rivales con los que he tenido el placer de jugar en más de una ocasión y de quienes diría que tienen mucho kiai. Negro (Carlos 1Kyu) abre con un fuseki que parece hibridar el mini chino con el Kobayashi. Blanco (Rocher 3Kyu) inicia una invasión temprana en la zona baja del goban que aunque no es respondida inmediatamente, le ayuda a generar una influencia más adelante sobre todo el cuarto inferior izquierdo. Alrededor del movimiento 50, los jugadores se enzarzan en un combate que se extiende por todo el tablero. Finalmente gana negro por abandono.



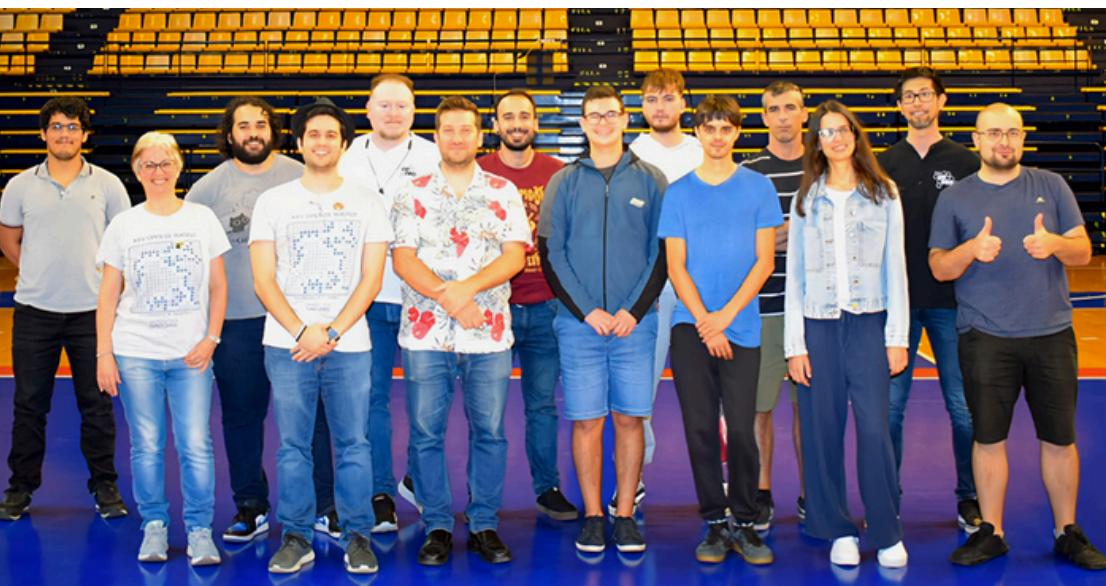
A pesar de que para asistir al torneo de Canarias es necesario coger un avión, y los no residentes no tienen descuentos, es un evento a considerar dentro del circuito nacional. Si se prepara con tiempo, puede servir de excusa para conocer las islas, disfrutar del buen tiempo y conocer a los jugadores de los clubes más meridionales de Europa. El buen humor y la agradable acogida están garantizados.



Trofeos del torneo



Detalle para los jugadores que ganaron cuatro o más partidas



Actualidad

V Copa NamBan y Final de España

Judit López Font

Como una tradición que parece haberse instaurado cada diciembre, el club de Go NamBan nos ofreció un nuevo fin de semana lleno de partidas y reencuentros. Y es que el pasado 7 y 8 de diciembre, tuvo lugar la V Copa NamBan, evento que, un año más fue acompañado por la final del Campeonato de Go de España.



En esta ocasión el torneo reunió a 28 personas de rangos bien dispares, desde 20 kyu hasta 2 Dan. Y la llamada del mismo atrajo jugadores de todos los rincones de España: Cataluña, Galicia, Andalucía, Canarias... y, por supuesto, Madrid.

Asimismo, el Campeonato de España enfrentó a los 6 jugadores que obtuvieron mejor puntuación durante el resto de torneos de España. En esta ocasión los clasificados fueron: Ignacio Cernuda (4d), Enrique Jiménez (3d), Pedro Méndez (1d), Miguel Pérez (2d), Carlos Moreno (2k) y Paco García de la Banda (2d).



Los torneos en Madrid suelen ser reuniones especiales en las que vuelves a ver caras conocidas que llevabas meses sin ver. Nada más entrar por la puerta todo son saludos, abrazos e historias que vienen y van entre conversación y conversación. También conoces gente nueva, buscas con quien te enfrentaras, intercambias palabras y, tras un breve recordatorio de las reglas, llegan los emparejamientos. Con el oponente ya enfrente, te envuelve el silencio que rompen las piedras al tocar el tablero, los relojes que pitán metiéndote prisa y los largos momentos de pensamientos, posibilidades y una decisión que se coloca entre los dedos para aterrizar con fuerza sobre la madera.



Este torneo tenía que ser una especie de redención para mí ya que la última vez que estuve por la capital no es que me fuera especialmente bien. Así que, con las pilas bien cargadas y mi amuleto de la suerte, me dispuse a enfrentar a mi primer oponente. Era la primera vez que jugaba en la sala principal y la verdad es que la sensación era distinta. Solo con levantar la vista me topaba con los tableros principales, esos en los que se estaba disputando "la corona del campeón". Y ahí había un aura especial, un choque de mentes pensando al unísono, barajando posibilidades, una tras otra... Así que, tras llenarme de toda esa energía, bajé la vista y me centré en mi propia batalla.

Tras cinco intensas rondas, y después de que todas nuestras neuronas estuvieran más muertas que vivas, el torneo concluyó dándole la victoria a Guifré Estall (1k), de Barcelona, quién salió invicto del torneo. El segundo y tercer puesto se lo llevaron Isaac Ripoll (1k) y Masahiro Tanabe (2d) respectivamente.

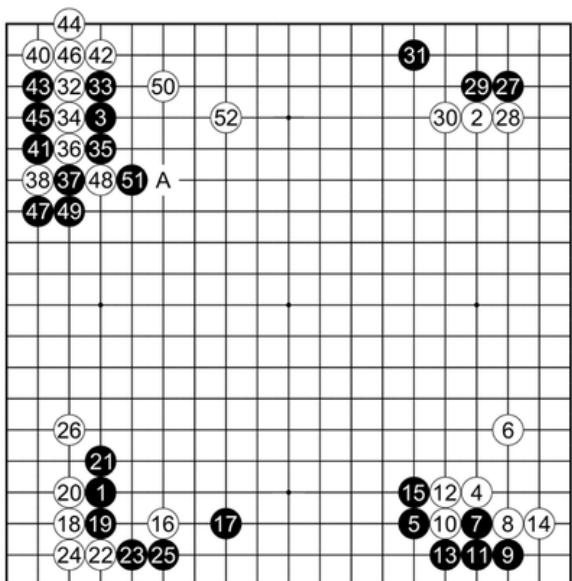


De derecha a izquierda:
Masahiro Tanabe, Isaac Ripoll y Guifré Estall

En cuanto al duelo de titanes, el ganador fue Ignacio Cernuda quien se proclamó Campeón de España al derrotar a todos sus oponentes. El podium fue compartido por Enrique Jiménez y Miguel Pérez que quedaron segundo y tercero respectivamente.

Para terminar me gustaría que le echaramos un ojo a la partida entre el primer y el segundo clasificado de la final del Campeonato de España. En ella, el campeón, Ignacio Cernuda 4d (blancas), se enfrenta a Enrique Jiménez 3d (negras) en una batalla continua entre dos jugadores que luchan con uñas y dientes por la victoria.

Este es uno de los primeros momentos interesantes de la partida.

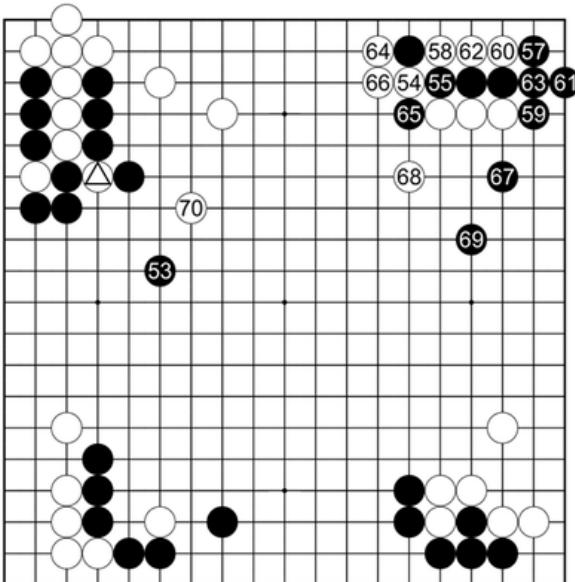


Negro retomó la esquina superior izquierda con la secuencia que empieza en la jugada 39. Puesto que la escalera es buena para negro, es capaz de terminar el joseki jugando en 51 en lugar de en A, lo cual es satisfactorio para negro.

Por otro lado la siguiente jugada de blanco (52), aunque sea una continuación estándar al joseki de la esquina, es cuestionable en esta posición, dado que la piedra (31) hace que el desarrollo del lado superior del tablero sea difícil.

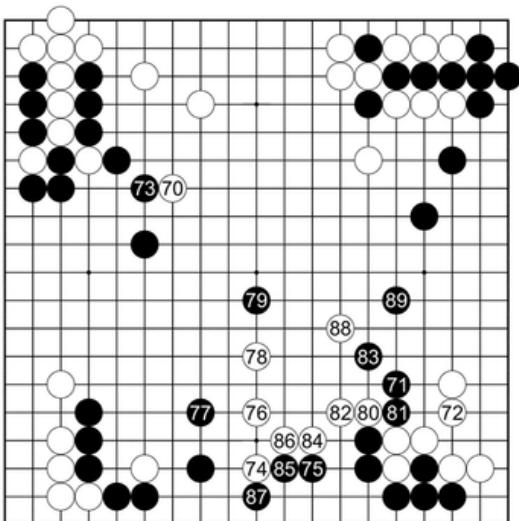
La jugada de negro 53 es una jugada muy interesante por parte de negro. La escalera de la piedra marcada es favorable para negro, pero cualquier jugada en la zona de A amenaza con romper la escalera y devastar el territorio inferior de negro. Por esto no se debe menospreciar el valor de la a jugada de negro para parar la escalera.

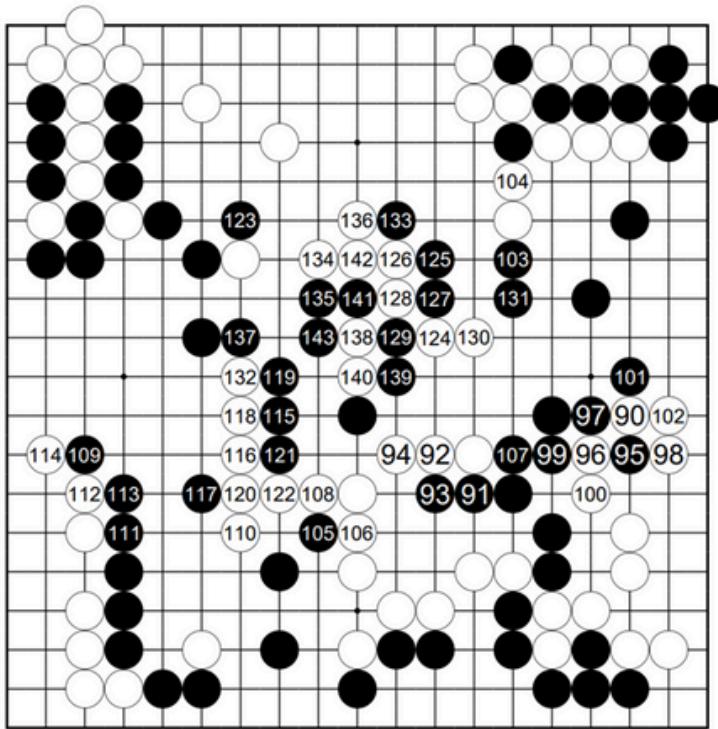
Blanco aprovechó su oportunidad para construir el territorio en la parte superior, utilizando el mismo joseki que negro empleó en la esquina superior izquierda. Al terminar el joseki hasta negro 69, blanco juega 70 para expandir su moyo, amenazando aprovechar el aji de la piedra marcada.



Blanco invade el lateral inferior con la jugada 74. En este punto, si blanco consigue destruir el potencial de negro en ese lateral, blanco puede estar cómodo con sus puntos en la parte superior.

Una lucha complicada se desarrolla donde ambos jugadores acaban con grupos cortados en el centro del tablero. El resultado de la pelea hasta la jugada 89 es ligeramente favorable para blanco, quien ha conseguido reducir el territorio de negro en la parte inferior y ha generado un grupo débil para negro.





Al continuar la lucha en el centro del tablero, blanco consigue reducir todavía más puntos de negro en el lateral izquierdo, pero su grupo acaba demasiado débil, y ya entrando en byo yomi blanco acaba siendo cortado y encerrado. El dragón blanco en el centro del tablero muere, decantando una complicada partida para negro.

Conociendo Campeonato de España de Go

Álvaro Gutiérrez Ferrand

¿Cómo ser campeón de España?

Hay unos requisitos básicos que cumplir:

- Ser español.
- Ser socio de la AEGO*.
- Tener un año de antigüedad como socio de la AEGO*.

Si queremos ser campeón de España en 2025 es necesario haber sido socio de la AEGO en el año 2024 y tener en 2025 las cuotas pagadas. ¡Cuidado, si se retrasa el pago se te consideraría un socio de nuevo ingreso perdiendo la antigüedad!



Asociación española de Go

[INICIO](#) [FORO](#) [CONTACTO](#)

ASOCIARSE A LA AEGO

Los requisitos para asociarse a la AEGO:

- Completar el siguiente formulario.
- Adjuntar una copia digitalizada del DNI por las dos caras a info@aego.biz.
- Formalizar el pago de la cuota anual correspondiente.

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

Cuotas anuales:

- General individual: 40 €
- Reducida por gestión de Club: 20 € **

[más información](#)

Las cuotas se harán mediante ingreso en la cuenta bancaria:

ES78 3183 4100 1310 1209 **** Arquia.

** Para tener derecho a esta cuota, supone que el club ha de estar avalado, debiendo cumplir los requisitos establecidos en la normativa de Clubes avalados por la AEGO.

AEGO

La Asociación Española de GO (AEGO) tiene por finalidad la difusión del juego del Go. Es un juego de estrategia de tablero, de origen asiático, con más de 4000 años de antigüedad.

Este sitio web dispone de un [FORO](#) para socios de la AEGO.

INFORMACIÓN

[La Asociación](#)

[Asociarse a la AEGO](#)

[Estatutos y normativas](#)

[Enlaces donde jugar](#)

[Campeones de España](#)

[Campeonas de España](#)

[Campeones de Pari-Go de España](#)

[Campeones 9x9 de España](#)

[Representantes de España IAPGC](#)

[Representantes de España en KPGC](#)

[Representantes de España en VAGC](#)

[Campeones Juveniles sub-14 España](#)

[Aviso legal](#)

© by Asociación Española de Go, 2024 // proudly powered by WordPress // Theme: Risa by pixels at

[Top](#)

*AEGO: Asociación española de Go

El siguiente paso en su camino a la cima es... ¡Clasificarse para la final!

El Campeonato de España es anual y se produce desde enero hasta diciembre de cada año. Se divide en dos fases. La primera, de enero a noviembre es la clasificación y elección de candidatos. La segunda, la Final del Campeonato de España de Go, donde se decide finalmente al campeón de ese año.

La primera parte se realiza por toda la geografía española. Los clubes avalados por la AEGO celebran torneos que cuentan para la clasificación. Lo normal es que cada club celebre un torneo y algunos celebran incluso dos que son valederos para clasificarse.

La lista de torneos que van a contar para la clasificación la pública la AEGO en su foro.

CEGO 2024

***XLI Torneo de Go de Barcelona - (316,24)**

Lugar: Barcelona

Fecha: 17-18 de febrero

Tipo: Clase A sin hándicap

Aforo: 63

1. Cernuda, Ignacio - 94,87
2. Jiménez, Enrique - 79,06
3. Méndez, Pedro - 63,25
4. Cordonet, Alberto - 47,44
5. Moreno-Morera, Carlos - 31,62

El torneo de Barcelona ha repartido 316,24 puntos y el Carbonería Spring 40,71.

***Torneo Carboneria Spring - (40,71)**

Lugar: Sevilla

Fecha: Sábado, 16 de marzo de 2024

Tipo: Clase C hándicap -4

Aforo: 16

1. Pavón, José Manuel - 12,21
2. Gutiérrez, Álvaro - 10,18
3. Núñez, Jorge Antonio - 8,14
4. Aranda, Francisco - 6,11
5. Suazo, Daniel - 4,07

Este año 2024, se han celebrado 7 torneos que han repartido los puntos para clasificarse como finalista del campeonato de España.



Por lo general, para no entrar en detalles muy técnicos, puedes guiarte por los siguientes parámetros:

- Más jugadores es igual a más puntos.
- Cuanto más rango tengan los participantes, más puntos.
- Cuantos más jugadores de la AEGO participen en el torneo, más puntos.
- Si el torneo es clase A, vale mucho más que un clase B, que a su vez vale más que un clase C.
- Si el torneo tiene al menos cinco años de antigüedad, otorga más puntos.

Para obtener puntos en un torneo, solo tienes que quedar entre los 5 primeros clasificados españoles que sean socios de la AEGO con un año de antigüedad.

CLASIFICACIÓN GENERAL FCEGO

1.	Cernuda, Ignacio	- 190,10
2.	Jiménez, Enrique	- 158,41
3.	Méndez Fleitas, Pedro	- 143,64
4.	Perez, Miguel	- 94,32
5.	Moreno Morera, Carlos	- 67,30
6.	García de la Banda, Francisco	- 47,61
7.	Cordonet, Albert	- 47,44
8.	Del Rio, Juan-Carlos	- 37,00
9.	Gutiérrez, Álvaro	- 25,44
10.	Marcelo, Francisco José	- 24,67
11.	Suazo, Daniel	- 24,38
12.	Miyoshi, Hirokazu	- 21,47
13.	Carretero, Francisco	- 19,07
14.	Núñez, Jorge Antonio	- 18,73
15.	Alonso, Armiche	- 12,88
16.	Martín, Antonio Eloy	- 12,33
17.	Pavón, José Manuel	- 12,21
18.	Acosta, Iban	- 8,59
19.	Barrera, Francisco Javier	- 7,39
20.	Aranda, Francisco	- 6,11
21.	Cantero, Álvaro	- 5,91
22.	Aguilera, Raúl	- 4,43

La clasificación se irá actualizando tras cada torneo, con los puntos que han ido obteniendo los jugadores que cumplan con los requisitos.

Dependiendo del número de socios que tenga la AEGO el año que se celebra la final, el número de participantes será diferente. El mínimo son 4 y el máximo son 8.

Este año 2024 se han clasificado 6 jugadores para obtener el título.

Si no logras clasificarte entre los 6 primeros aun queda esperanza, ya que al ser la final un evento presencial en un lugar concreto (Este año durante el puente de la Inmaculada, entre el 7 – 8 de diciembre) Cabría la posibilidad de que jugadores clasificados no puedan asistir. En esa situación, la AEGO tendrá que ir preguntando a los siguientes de la lista para poder llenar el número de asistentes.

Este año 2024, los 6 primeros clasificados han podido asistir... Yo que estaba en el noveno puesto, me he quedado fuera. ¡¡Así que habrá que seguir jugando y luchando para entrar en años venideros!!

Nos vemos en futuras finales.



Entrevista Ignacio Cernuda

Álvaro Gutiérrez Ferrand



De izquierda a derecha,
Miguel Pérez (2d), Enrique Jiménez(3d)
y Nacho Cernuda (4d); el campeón.

Álvaro: ¿Cuándo conociste el Go?

Nacho: Lo conocí cuando entré a la universidad, tras leer un artículo de *El País* sobre el juego y la consideración que se tenía sobre él en Asia y concretamente en Japón. Hablaba del club NamBan que estaba en esa época en plaza de España, muy cerca de donde yo vivía. Tenía todo el verano por delante y me dije "Vamos a ver cómo es esto". Y la verdad es que me enganchó desde el primer momento. Estaba allí Mikami y algún otro jugador que queda aun hoy en día. Aunque la verdad es que la mayoría de los jugadores de esa época ya no siguen asistiendo a las reuniones del club. Así que sí, supongo que eso me convierte en uno de los jugadores más antiguos del club que siguen viniendo.

Álvaro: ¿Recuerdas aproximadamente la fecha?

Nacho: No estoy muy seguro, aunque podría buscar en la hemeroteca de *El País* la fecha del artículo. Aproximadamente sería por el año 1996 pero no estoy seguro.

Álvaro: Esa fecha encaja muy bien con los datos que he encontrado sobre tu juego en la EGD*. En 1997 apareces como 4 kyu ya. Tardaste muy poquito en subir de rango ¿no?

Nacho: Sí, subí bastante rápido. No tengo recuerdos de exactamente cuán rápido subí, pero sí que, en año, año y poco estaba yo en las inmediaciones del Dan. Pero en esa época no se medía esto de forma tan precisa como ahora ya que no había apenas torneos. Ese era el rango con el que yo jugaba en el club.

Álvaro: Según las cifras oficiales de la EGD tardas diez años en llegar al 4d que, en mi opinión, es un ascenso impresionante. Hay muchos que nunca llegan a ese rango y podríamos decir que estás en un momento espléndido. Vuelves a ser campeón de España. Aunque es tu tercer título ¿Se siente igual que el primero?

Nacho: No, yo creo que la primera siempre es muy especial. Es un hito, algo que te pone ahí arriba del todo. Pero estoy muy contento. Ya que hacía mucho que no participaba en el campeonato de España. Poder ganarlo es toda una satisfacción, saber que aún puedo estar ahí.

Álvaro: Centrándonos en el campeonato de este año. Cuando te clasificas para participar, ¿te enteras de quienes serán tus rivales antes o cuando os encontráis ya en la final?

Nacho: Yo ya conocía a todos los jugadores de los torneos en los que nos hemos visto a lo largo de los años. Incluso participaban dos que son miembros de NamBan. Pero, aunque la AEGO* tiene un listado de jugadores que se clasifican para la final, yo no lo había visto. Aunque más o menos me hacía una idea de quienes podrían ser.



Álvaro: ¿Cómo te preparas el torneo?

Nacho: Si te soy sincero, hace años sí me tomaba en serio la competición. Me la tomaba más en serio. Estudiaba, jugaba partidas y tal. Últimamente la verdad es que, aunque no quiero llegar y hacer el ridículo, no me preparo especialmente. La noche anterior cogí un libro de problemas relativamente fáciles de vida o muerte y lo hice el día antes del torneo.

Álvaro: Además de jugar, formabas parte del equipo de organización. ¿Piensas que organizar el torneo puede haber afectado negativa o positivamente a tu juego?

Nacho: Intento que no me afecte, estábamos tres personas organizándolo. Carlos, Pedro y yo. De esa forma se diluye un poco el tema y hay mucha gente que ayuda. Por ello creo que no, la organización no me ha afectado negativamente.

Positivamente... Hombre, jugar en casa tiene sus ventajas. Puedo ir a casa a comer y descansar más que si voy fuera. No te sé decir, pero creo que los otros campeonatos de España fueron, al menos uno, en Barcelona, creo. Así que creo que no, no afecta jugar fuera o en casa.

Álvaro: En el torneo, seis participantes en total. Tu primer rival fue Carlos Moreno (2 kyu), ¿Cómo se portó?

Nacho: Todas las partidas son siempre duras. Juegues con quien juegues. A lo largo de la partida ves un error y puedes aprovecharlo, pero siempre hay mucha incertidumbre. Una de las malas jugadas en este tipo de torneos es cuando hay mucha diferencia de nivel. El jugador fuerte siempre tiene más presión ya que digamos que "Tiene que ganar" eso es una de las cosas que pueden hacer complicada la partida desde el punto de vista de fuera del tablero. Luego una vez estas jugando es una partida como cualquier otra. Tienes que concentrarte y jugar lo mejor que puedas.



Álvaro: Carlos ha estado entrenando mucho este último año y ha tenido un crecimiento impresionante. No sé si jugáis mucho ya que sois del mismo club, quizás te ha impresionado.

Nacho: La verdad es que no juego habitualmente con él. Jugué una partida con él después del torneo. Pero hacía mucho que no jugábamos. Y sí, sé que tanto él como Pedro están jugando mucho y super activos. Ambos son jugadores a los que les tengo respeto, Sé que podría haber perdido.



Carlos M. Morera

Álvaro: ¿Cuándo fueron las partidas temporalmente y como fue la segunda de ellas?

Nacho: Eran tres partidas el sábado y dos el domingo. La segunda fue el sábado contra Miguel Pérez.

Álvaro: Yo conozco bien a Miguel, estuvo mucho tiempo entrenando en NamBan aunque reside en Sevilla y está registrado como socio de la AGOCA. Normalmente tiene un estilo de juego pausado, poniendo mucho esfuerzo en el fuseki. ¿Cómo fue vuestra partida en el torneo?

Nacho: Curiosamente, por lo que hablé con él, era la primera vez que jugábamos una partida. Iba un poco a ciegas. Es verdad que le he visto jugar muchas partidas ya que los dos estamos en el europeo. Desde mi punto de vista tiene un estilo muy poco convencional y es difícil prepararse para eso. Yo lo afronté como cualquier otra partida pensando que seguramente habría que entrar en un terreno nuevo.

Álvaro: Con respecto a las jugadas poco habituales ¿Te abrió en un 3-3? Es bastante propio de él.

Nacho: ¡Sí! Me jugó un 3-3 y un komoku*. Por lo que yo recuerdo la partida fue difícil, bueno, como todas. Creo que acabó abandonando. Fue una lucha en el centro del tablero en la que tanto un grupo suyo como el mío estaban corriendo y trataba de sacar el máximo beneficio. Un par de dragones corriendo. Él tenía puntos por el 3-3 y el komoku* además de influencia en el centro. Se trató de luchar y evitar que ocurriera ningún desastre.

Álvaro: Llega la tercera partida que, en mi opinión, era una de las más importantes del torneo ya que te enfrentas al campeón del España de 2023. Intentando defender el título un segundo año. Enrique ha entrenado muchísimo llegando a 3d y ha participado en muchos torneos. ¿Lo conocías?

Nacho: Yo ya lo conocía y habíamos jugado varias veces. Era consciente de que esta era la partida que iba a decidir el campeonato. Porque él es muy fuerte y si no iba a ceder él yo tenía que ganar esta partida para poder ganar el torneo. Él es un jugador sólido, juega muy bien. La partida estuvo igualada hasta el movimiento 80 donde mantuvo una ventaja de entre cinco y diez puntos hasta bien entrado el medio juego. Ambos entramos en byoyoming* y como él tenía un grupo débil en el centro, lo ataque y al final acabó muriendo. Era grande y tuvo que abandonar.



Miguel Pérez
Campeón de España 2018



Enrique Jiménez
campeón de España 2023

Álvaro: Tuvo que ser muy tensa. Pero al finalizar, se acaba el sábado de torneo y al día siguiente toca enfrentarse a Paco García de la Banda. El jugador que más títulos de campeón de España ostenta.

Nacho: Fue una partida en la que había que ir con mucha paciencia. Paco es un jugador muy experimentado, nos conocemos muy bien. Él sabe llevar muy bien los tiempos de la partida. Hay que tener mucho cuidado con él.

Álvaro: Tras verlo jugar en el europeo, pienso que Paco es un jugador tenaz, que nunca se rinde. Siempre lucha hasta el final buscando el error del adversario. No sé si eso se vio reflejado en su juego...

Nacho: La partida... Llegamos a contar, no sé si eso contesta a la pregunta. Pero yo creo que ese espíritu fuerte es una virtud. Ser capaz de mantenerlo durante toda una partida.



Paco García de la Banda
8 veces campeón de España

Álvaro: Pienso que cuando un jugador está acorralado es más peligroso. ¿Qué opinas tú?

Nacho: Algo de eso hay. Y también el byoyoming* que es un juego en sí mismo. Cuando empieza el byoyoming* puede pasar cualquier cosa.

Álvaro: Y respecto a lo que me contaste antes, la presión que siente el jugador más fuerte cuando se enfrenta a partidas que por rango debería ganar ¿Cómo lo gestionas contra jugadores tan fuertes como los que hubo en este torneo?

Nacho: Bueno, yo ya he sufrido derrotas, como todo el mundo, que teóricamente son improbables. Con 2, 3 piedras* de diferencia. Se que estas cosas pueden ocurrir, los rivales van a cuchillo y hay que darlo todo en las partidas. Lo único que se puede hacer es jugar a lo que sabes y no hacer cosas raras.

Álvaro: ¿Es bueno jugar siempre a lo que sabes o puede esto reducir tu aprendizaje al no probar cosas nuevas?

Nacho: Es cierto que para mejorar hay que salir un poco de tu zona de confort. Lo que no creo es que un torneo o una final de España sea el mejor lugar donde probar cosas nuevas. Si yo quisiera usar esa estrategia para aprender, lo haría seguramente en partidas online o servidores donde no me este jugando nada. Y bueno, cuando juego cosas normales sin hacer rarezas, la IA suele premiar me. Tengo un índice de acierto mucho mayor cuando hago las jugadas que comprendo bien. Además, razonadamente, para mí son las que debo jugar. A veces se me plantean cuatro o cinco jugadas a elegir, cuando aún no estamos en el medio juego yo elijo siempre la más estándar ya que suele funcionar y me ahorra tiempo.

Álvaro: ¿Cómo gestionas el tiempo?

Nacho: La verdad es que gestiono muy mal el tiempo. Gasto mucho tiempo en algunas jugadas sin llegar a una conclusión clara sobre cual es mejor. Intento eso sí, dedicar menos tiempo al fuseki* ya que ahora la IA nos dice que casi cualquier cosa está bien y hay muy poca variación en la probabilidad de ganar en esas primeras jugadas.

***Fuseki:** inicio de partida, antes de entrar al medio juego

***EGD:** European Go Database, el lugar donde se recoge y guarda el rango de los jugadores europeos y torneos en los que han participado.

***AEGO:** asociación española de Go

***byoyoming:** pequeño periodo de tiempo en el cual un jugador debe de realizar su jugada cuando se termina el tiempo principal.

***piedras de diferencia:** los rangos de Go se pueden medir según el número de piedras de handicap que hay entre dos jugadores para tener una partida igualada

***Komoku:** jugada en 3-4



Álvaro: Antes de seguir hablando del fuseki, vamos a cerrar con la última partida, Pedro Méndez. Imagino que lo conoces bien.

Nacho: Conozco muy bien a Pedro, he jugado bastante con él. Es muy buen jugador y ya tenía yo un feeling de cuál es su estilo de juego. Ha subido mucho últimamente. Calcula muy bien. Iba con mucho cuidado de no meter la zarpaz y que me comiera algo. Él acabó abandonando, pero no fue una partida fácil.



Pedro Méndez
Último representante de España en la Korean Ambassador Cup. Tienen una entrevista completa sobre él en el primer número de la revista.

Álvaro: ¿Cuál fue tu partida favorita del torneo?

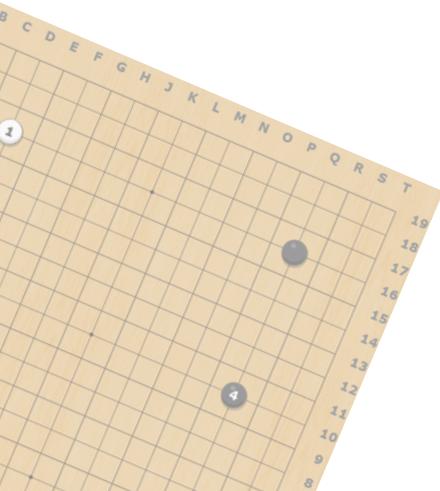
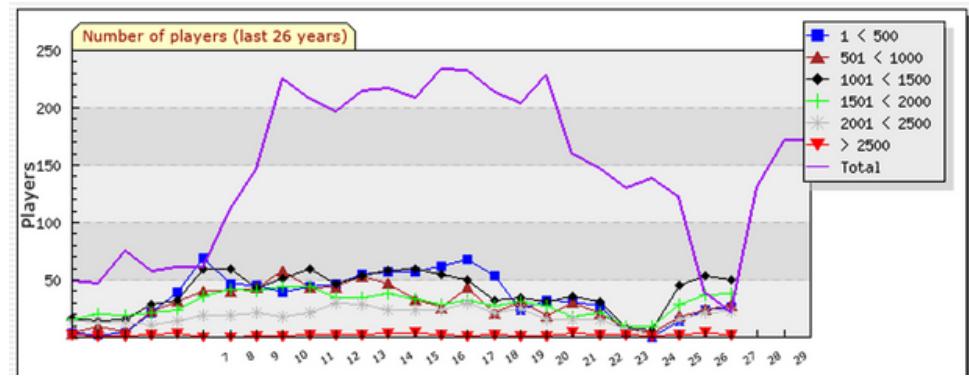
Nacho: Diría que la que jugué con Enrique.

Álvaro: En este torneo hemos visto dos generaciones enfrentándose. Por un lado Paco y tú que habéis vivido el nacimiento del Go en España y por otro, Enrique, Miguel, Pedro y Carlos, que podríamos considerar, aunque no llevan poco tiempo, una nueva generación de jugadores. ¿Cómo ves a estos jugadores? ¿Llegan fuertes?

Nacho: Están fuertes, que no pisen más el acelerador. Pero están ahí. Aunque la pregunta es si podrán seguir así. Cada vez es más difícil, cuanto más subes más complicado es encontrar jugadores de tu nivel. Pero está claro que hay una nueva generación que tiene muchas ganas. No solo los que jugaron en la final, también los que han participado en la copa Namban. La pena quizás, es que hay muchos jugadores de mi quinta que han dejado de jugar.

Álvaro: Según la estadística de la EGD, el Go en España ha vivido un éxito enorme seguido de una decadencia que tocó fondo con el COVID. Parece que ahora estamos viendo un renacimiento que, aunque no llega a las cifras antiguas, no sé si tú, que has vivido todo el proceso, puedes apreciar.

Nacho: Creo que eso refleja muy bien como ha sido todo en España y Europa. En 2010 – 2011 el Go vivió un momento de popularidad que cayó. Antiguamente éramos un grupo grande de jugadores jóvenes que viajábamos a todos los torneos de Europa. Pero de alguna forma, de ese grupo muchos fueron dejando el Go por motivos personales. Y como dices, ahora estamos viendo un resurgir de la mano de estos jugadores jóvenes. Pedro y Carlos están haciendo un trabajo increíble en NamBan y soy consciente de que Enrique también en Barcelona. Tú mismo también estás apoyando mucho con los streaming. Al final hay un relevo generacional.



Álvaro: Vuestra generación tuvo a Mikami y normalmente es difícil superar en los clubes al jugador más fuerte de los clubes.

Nacho: Hemos tenido la suerte y seguimos teniéndola, de que Mikami apoya mucho en NamBan. Se necesita a gente que te enseñe y torneos donde poner a prueba ese entrenamiento. Varias patas para mejorar.

Álvaro: ¿Qué consejo darías para mejorar?

Nacho: Hoy lo tenemos más fácil, los servidores donde puedes jugar cuando quieras, tenemos mucha información en internet y también la IA que te dice que está bien y que está mal para revisar tus partidas. Es casi como tener un profesional en casa. Puedes pagar por clases online o suscribirte a material de enseñanza. Lo clásico que dice todo el mundo es hacer muchos problemas de vida o muerte y Tesuji. Al final eso es todo. Las partidas te las juegas en vida o muerte. Bien por perder turnos al defender algo que no lo necesita o simplemente por perder el grupo. Y jugar mucho. Jugar mucho es importante.



Enrique (Negras) vs Nacho (Blancas)

Álvaro: ¿Podríamos sustituir a un profesor por una IA?

Nacho: No, nunca va a ser igual. Hablando en términos de enseñanza, un profesor nunca va a poder ser sustituido por una IA. Pero tener una IA te puede ayudar.

Álvaro: ¿Cómo le ha sentado a tu juego el cambio de la IA?

Nacho: A mi me ha encantado. Antes dedicaba mucho esfuerzo al fuseki, ahora estoy mucho más relajado. Antes había muchos dogmas y la IA me los ha quitado muchos de ellos. Cada vez que juego una partida la analizo con la IA.

Álvaro: ¿Aspiras al 5d?

Nacho: Estaría encantado de subir al 5 dan. Es cierto que ya no tengo tanta ambición como en el pasado. Pero me gustaría claro, y al 6d también. Pero para eso hay que ir a muchos torneos y no le puedo dedicar tanto tiempo en este momento.

Álvaro: Ha sido un placer esta charla contigo Nacho, muchas gracias por aceptar esta entrevista y espero que la hayas disfrutado.

Nacho: La verdad, he estado muy cómodo y si necesitas cualquier cosa contáctame.



Nacho Cernuda
vigente campeón de España

Recomendación del Editor

Tsumego Hero

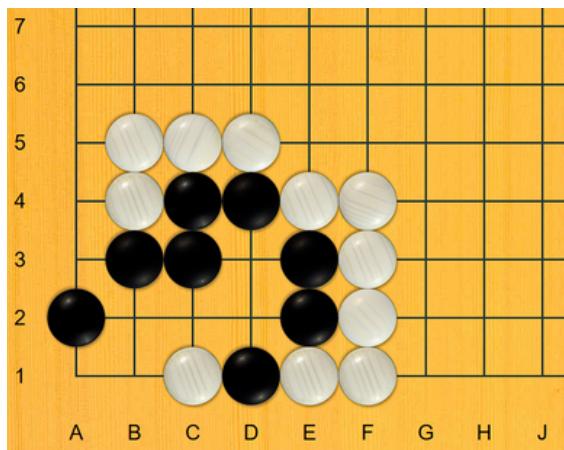
Álvaro Gutiérrez Ferrand

Los tsumegos.

Preguntes a quien preguntes, la mejor forma de mejorar, la más rápida, es hacer tsumegos (Problemas).

Sobre cual es la mejor forma de hacerlos se podría escribir un libro; con tiempo o sin tiempo límite. Viendo las respuestas o nunca comprobando el resultado. Analizando cada secuencia o simplemente de un vistazo rápido. Problemas que sean sencillos para tú nivel o enfrentarse a retos imposibles. Incluso memorizarlos...

En el párrafo anterior recojo recomendaciones que he recibido, a lo largo de los años, sobre cómo hacer los tsumegos correctamente, de diferentes personas con diferentes rangos y profesionales también. Pero no os voy a contar como hacer bien los tsumegos ya que hay otro problema mucho más urgente que debo atajar.



Para la mayoría de jugadores, el problema es el desinterés. "No me gusta hacer tsumegos" "Es aburrido ponerse a hacer problemas" "Me resulta más fácil simplemente jugar una partida" algunos jugadores fuertes y talentosos incluso alardean de no haber hecho ningún tsumego nunca. Otros os dirán, reforzando el desinterés, que no hace falta hacer tsumegos, que encontrar la respuesta correcta se basa únicamente en hacer jugadas normales que no requieren de cálculo.

Pero en cada uno de los 3.000 años que lleva el Go existiendo, en cada uno de ellos, ha habido jugadores de todas las épocas y niveles que han visto, con gran lamento, como uno de sus grupos, probablemente en la esquina derecha, ha muerto por no saber montar un seki*.

Estoy seguro de que estos millones de jugadores a lo largo de la historia, salieron de la revisión de sus partidas gritando algo que aun se escucha en los pasillos de los torneos actuales.

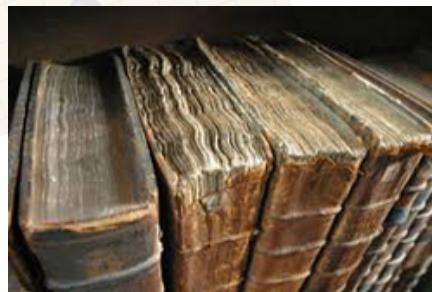
"¡Voy a hacer tsumegos!"



Jugadoras lamentando no haber hecho suficientes tsumegos hace 1700 años.

***Seki:** compleja situación en la que dos o más grupos de ambos jugadores se encuentran en una situación de vida mutua sin tener dos ojos.

Pero al igual que entonces y que ahora, el libro de “vida o muerte en la esquina” de la editorial Kiseido que compraron en la tienda del torneo, aún con los ojos llorosos, sigue en la estantería acumulando polvo sin que sus páginas hayan visto nunca la luz de un flexo.



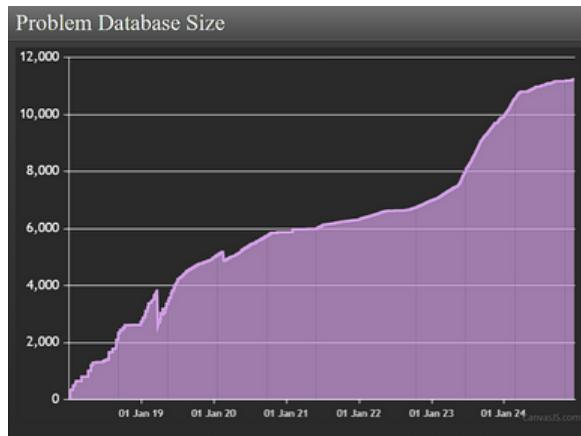
Vida y muerte en la equina vol I, II, III, IV y V

Esto en el pasado no tenía más solución que determinación y perseverancia. Pero hoy en día, no tenemos excusa para no hacer al menos cincuenta tsumegos por día, ya que ha llegado a nuestras vidas TSUMEGO HERO. La recomendación de hoy.

The screenshot shows the Tsumego Hero website interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Collections, Play, Highscore, Discuss, and Sign In. Below the navigation is a section titled "Most Recent Achievements" which lists several user milestones. To the right, there's a "Problems of the Day" section featuring a collection by Igo Hatusyoren with 3 problems added today. Further down, there's a "User of the Day" section featuring "seval" and a "New Collection" announcement for "Igo Hatusyoren". At the bottom, there's an "Upgrade to Premium" button and a note about the last update on 29.11.2024.

Quizás no tiene la interfaz más hermosa. Pero no queremos distracciones. Queremos Tsumegos.

La base de datos de la web está en constante crecimiento y cuenta a fecha de publicación de este número con 11.240 problemas para resolver.



Siguiendo la corriente gamificadora, Tsumego Hero ha implementado un sistema de niveles donde el usuario se convierte en el protagonista de un videojuego. Se sube de nivel conforme se resuelven los problemas y conforme tu nivel se incrementa aprendes habilidades que puedes utilizar.

Las habilidades solo se pueden usar una vez al día y te ayudan a obtener más experiencia.



Esto te lleva a concentrarte mucho durante esos dos minutos para aprovecharlos al máximo.

Y para que no te dediques a pulsar como un loco sin pensar para resolver los problemas y obtener la experiencia extra. Tsumego Hero incorpora un sistema de vidas representadas por los corazones a la izquierda en la imagen. Cuando se te acaban los corazones ya no puedes seguir resolviendo problemas para subir de nivel.

The screenshot shows the Tsumego Hero website interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Collections (which is highlighted in green), Play, Highscore, Discuss, and various user icons. Below the navigation, there are dropdown menus for Topics, Difficulty, and Tags, and a search bar indicating 'Problems found: 755' and a collection size of '200'. Underneath, there are five cards representing different problem sets: 'Life & Death - Elementary #1' (200 problems, ~5k, COMPLETED, 100%), 'Life & Death - Elementary #2' (130 problems, ~5k, COMPLETED, 100%), 'Life & Death - Intermediate #1' (200 problems, ~5k, 29.5%), 'Life & Death - Intermediate #2' (67 problems, ~5k, 0%), and 'Life & Death - Advanced' (158 problems, ~5k, 0.63%).

Colecciones filtradas según interés

Las colecciones de problemas además son de muy buena calidad y puedes usar filtros para hacer problemas que tengan relación con lo que quieras entrenar ese día. Además, también se pueden filtrar por rango.

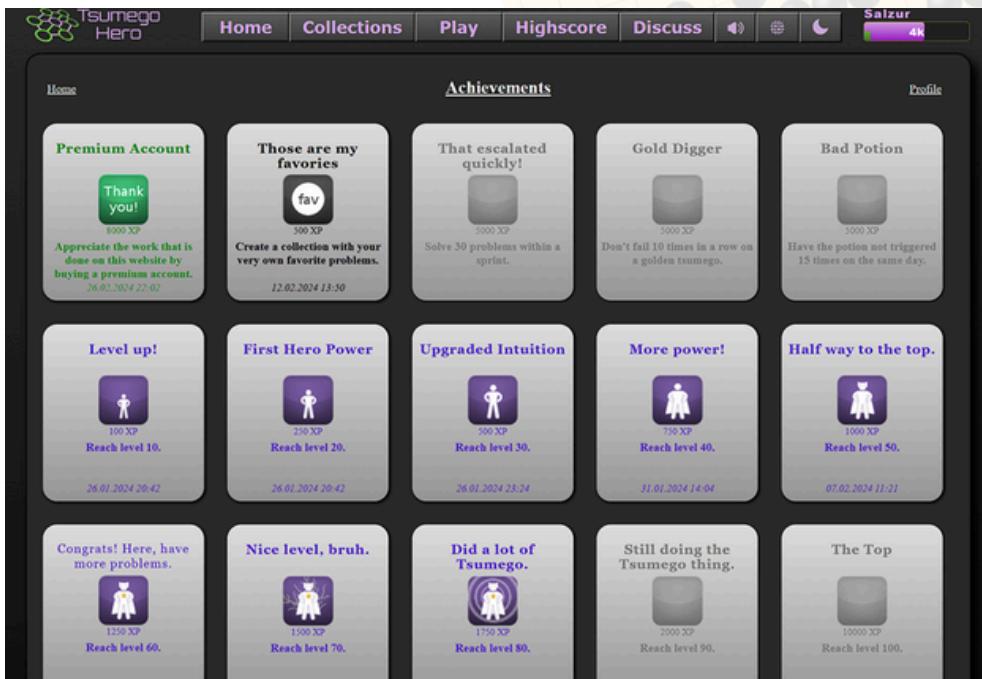
Para motivar a sus usuarios hay una tabla donde se muestra cada día la experiencia que obtienen por hacer problemas. Los más difíciles dan más experiencia y los más sencillos menos.

Reconozco que más de una vez me he encontrado compitiendo con amigos por ser el usuario que alcance el puesto más alto de la tabla.

The screenshot shows a 'Daily Highscore' table from December 24, 2024. The table has columns for Rank, Username, Problems solved, and XP. The top 10 users are listed:

LEVEL	RATING	ACHIEVEMENTS	TAGS	DAILY
<u>Daily Highscore</u>				
24. December 2024				
1	Shineblood	243 solved	12076 XP	
2	Gonuzul	136 solved	10730 XP	
3	Kirill Nech	157 solved	7755 XP	
4	Meganiam	88 solved	6782 XP	
5	Caba	106 solved	6084 XP	
6	Syl20	154 solved	5329 XP	
7	Grevier2	224 solved	5218 XP	
8	Igoru	148 solved	5015 XP	
9	Muff0	77 solved	4226 XP	
10	arnobel	62 solved	4074 XP	

Hay un sistema de logros que será la delicia de los más completistas. Yo desde luego voy a intentar obtenerlos todos.



Y si consigues la hazaña de hacer más problemas que nadie un determinado día, tu nombre aparecerá en la página principal convirtiéndote en el "Usuario del día". En la imagen abajo, mi nickname "Salzur" cuando logré mi mayor proeza como jugador de Go.



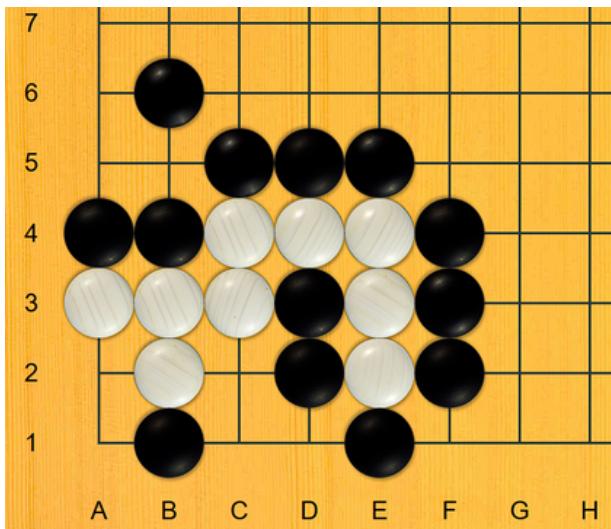
Ese día tuve que hacer 270 problemas para poder estar en la cima. Creo que es una buena muestra de lo adictivo que resulta y lo fácil que es cuando entras en su dinámica, dejarse llevar y hacer problemas.

Pocas aplicaciones de tsumegos te retan tanto a hacer los problemas. Y aunque aún tiene muchos bugs y elementos que mejorar, su desarrollador Joschka Zimdars, de forma incansable continúa trabajando en la web. Cada vez que entro hay novedades importantes o nuevos tsumegos para descubrir.

Como curiosidad, a partir de 2023 la web vivió un cambio drástico a mejor gracias al apoyo de Michal Kovářík, director y desarrollador jefe del videojuego de gestión "Factorio", adorado por los amantes del género.

En mi opinión, merece mucho pasarse para disfrutar de esta joyita si no la conocías y es una buena oportunidad de regresar y descubrir sus novedades si ya eras asiduo a ella.

En conclusión; No permitas que vuelvan a matarte esa esquina, ¡haz tsumegos!



Juega blancas y vive

Otras noticias

Joan Lluís i Rabassó

Por falta de tiempo o de medios, hay muchas otras cosas que han sucedido y a las que no hemos podido dedicar un artículo, aunque nos hubiera encantado... Aquí os las mostramos:

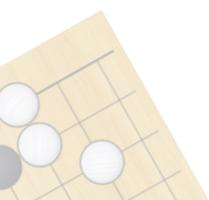
Nuevo tomo de Hikaru No Go en español.



La AGOA organizó el 9 de noviembre el torneo "Carboneria Autumn".



El 14 de noviembre el club de Go de Granada organizó un taller para adultos mayores.





El ganador del campeonato de España de Go 9x9 2024 fue José Manuel Vega.



El ganador del campeonato de España de Go juvenil (sub-14) 2024 fue Daniel Caballero.



PANDANET Internet Go Server

Home News Rules Schedule Contacts Teams Registration

Pandanet Go European Team Championship 2024/2025

League C 2024/2025

# Team	Board Points				Game Points						
	G	BP	1	2	3	4	Pen	W	D	L	P
1. South Africa	2	7	2	2	2	1	0	2	0	0	4
2. Ireland	2	6	1	2	1	2	0	1	1	0	3
3. Spain	2	5	1	1	1	2	0	1	0	1	2
4. Slovenia	1	2	1	0	1	0	0	0	1	0	1
5. Slovakia	1	2	1	0	1	0	0	0	1	0	1
6. Karakhanets	2	2	0	1	0	1	0	0	1	1	1
7. Kyrgyzstan	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
8. Denmark	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

España logró el 12 de noviembre una clara victoria contra Kazajistán, mientras que el 10 de diciembre ganó la ronda por incomparecencia Dinamarca.

La próxima partida será el 4 de febrero contra Irlanda a las 21:00h.

Podrá ver la retransmisión en el Twitch:
<https://www.twitch.tv/salzur>



El 17 de noviembre,

Jorge García fue seleccionado en primer lugar por el jurado de GO MAGIC en el concurso que organizaron para elegir el mejor post bajo el título "El go en nuestras vidas".

Reproducimos aquí su texto íntegro traducido al español.

"Antes de descubrir el Go, siempre estaba buscando algo más, tratando de destacar, de ser alguien más. Fui desarrollador de videojuegos, profesor de programación, escritor. Intentaba hacer malabares con todo esto mientras buscaba constantemente la próxima gran cosa, como si tuviera algo que demostrar al mundo.

Pensé que era solo un juego, piedras blancas y negras, un viejo rompecabezas en un tablero, algo para matar el tiempo. Pero cuanto más jugaba, más me enganchaba. Me atrajo, me envolvió en su ritmo tranquilo. No se trataba de la prisa por llegar a algún lugar; se trataba de estar aquí, ahora mismo. Saboreando cada momento, cada decisión, cada giro que se me presentaba.

Hay algo hermoso en la simplicidad del Go. Miras el tablero y solo ves piedras, solo blanco y negro, nada brillante ni ruidoso. El Go me hizo ralentizar. Me hizo notar esas pequeñas ondas. Me enseñó a pensar las cosas, pero también a confiar en mi instinto, a hacer un movimiento y dejarlo estar. Aprender de mis errores sin miedo ni arrepentimiento.

Esta nueva forma de ver las cosas cambió todo. Cambió mi forma de trabajar, de relacionarme con la gente y de verme a mí mismo. Dejé de preocuparme por destacar, por demostrar algo a alguien. Empecé a centrarme en los momentos. En la gente que me rodea. En lo que realmente importa. En lugar de intentar siempre ser mejor que los demás, solo quería ser mejor para mí mismo. Crecer por el simple placer de hacerlo, porque se sentía real, no porque necesitara marcar otra casilla o ganar otra medalla. El crecimiento no siempre es escalar más alto. A veces se trata de expandirse, de alcanzar, de encontrar nuevas conexiones en lugares inesperados.

Y el Go también se infiltró en mi trabajo creativo. En el desarrollo de juegos, hay un millón de caminos que puedes tomar: diferentes mecánicas, diferentes historias esperando a desarrollarse. Empecé a tomar más riesgos creativos. A experimentar. A seguir caminos simplemente porque me llamaban, sin preocuparme de si conducirían a algún tipo de éxito a los ojos de los demás.

Ahora estoy creando un club de Go aquí en Granada. Estoy conociendo gente que nunca habría conocido si hubiera estado atrapado en mi antigua rutina. Gente de todos los ámbitos de la vida, unidos por este extraño y hermoso juego. No solo jugamos para ganar. Jugamos para aprender, para conectar, para crear algo que importa, o al menos que lo parece. Sentado frente a alguien, colocando piedras en el tablero, sientes que eres parte de algo más grande. No es solo un juego. Es un momento que compartís, un punto en el tiempo que no sería el mismo sin vosotros dos allí.

Una oportunidad para crear algo significativo, algo hermoso. El éxito no se trata de ser el que más destaca. Se trata de las conexiones que haces, de las lecciones que aprendes, de las pequeñas alegrías que encuentras en el camino. El Go me ha ayudado a ver el valor del viaje. La belleza de cada pequeño paso. De cada giro inesperado. Y por eso, estoy profundamente agradecido, no solo por el juego, sino por la forma en que me ha ayudado a ver realmente el mundo que me rodea, a sentir su ritmo, a abrazar su sutil riqueza, en todos sus rincones tranquilos y olvidados."

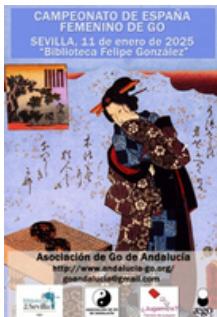


Jorge

Futuros eventos

Joan Lluís i Rabassó

Empezamos el año 2025 con muchas ganas de disfrutar jugando al Go. Nos esperan grandes eventos y torneos!



El dia 11 de enero se disputará la final del campeonato femenino de España de Go



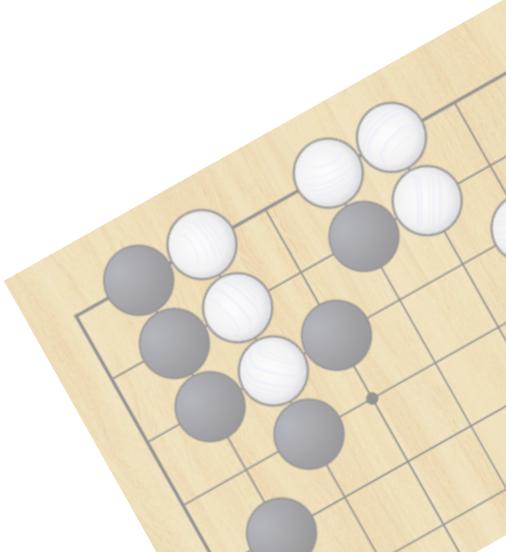
El dia 12 de enero se disputará la final del campeonato de pairGo



El próximo sábado 18 de enero de 2025 a las 16:30 h los miembros del club de Go de la Gran Penya de Vilanova darán una charla y realizarán un taller de Go en la FANJAC (Asociación de familias de niños y adolescentes con altas capacidades)



42 Torneo de go de Barcelona
15-16 de Feb de 2026



Cierre

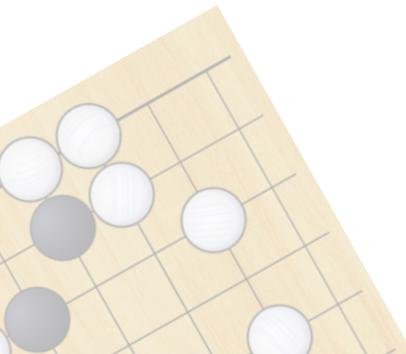
Álvaro Gutiérrez Ferrand

El equipo de La Esquina se ha ampliado con muchos nuevos colaboradores que han realizado grandes aportaciones. En un proyecto sin ánimo de lucro, la motivación es vital y todos los que aquí trabajan lo hacen únicamente por amor al Go. Con esta premisa, tras cuatro meses que lleva el proyecto en marcha, es una alegría poder traer una segunda edición, y ver que ya está todo el equipo deseando ponerse con la tercera.

Este segundo número es el resultado del amor y el esfuerzo de una comunidad maravillosa. Hemos superado al número anterior en calidad, cantidad y estilo. Aplaudo la dedicación que de todos para lograrlo, aún más, teniendo en cuenta que por el camino se han cruzado las navidades y el tiempo ha escaseado entre muchos compromisos.

Quiero mencionar especialmente a María Cabrera, que ha elaborado la impresionante portada que presenta la revista. Una fotografía que esconde detrás el esfuerzo de colocar sobre el tablero el kifu de la partida entre Enrique Jiménez e Ignacio Cernuda en la final de España de Go (y María no sabe jugar al Go...). Muchas gracias por el trabajo fotográfico y de edición que nos permite presentarnos de gala ante el gran público.

No puedo olvidarme de Chema, gran amigo del que os hablaremos bastante en el siguiente número de la revista, ha sacado tiempo para construirnos un repositorio virtual donde podrás descargar las ediciones que vayan saliendo:
<https://laesquinago.github.io/>



Por último, agradecer a quienes comparten con el boca a boca el interés por este trabajo y se suscriben (gratuitamente) a la lista de correo, deseosos de recibir el siguiente número.

Y si alguno de los lectores quiere participar en la revista, elaborando un artículo o a través de su arte, están todos invitados a escribirnos a nuestra dirección de correo electrónico. Estamos deseando contar con más gente que nos hable desde su punto de vista y quieran compartir su pasión con los demás.

Muchas gracias por leernos y os deseo un feliz año 2025.



04.01.2025

Contacto y suscripción

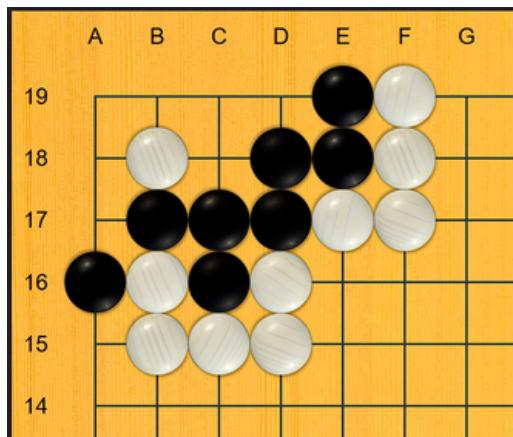
Puede escribirnos al correo electrónico:

esquinago.revista@gmail.com



Pulse aquí
Para suscribirse

¡Y un tsumego de despedida!



LA ESQUINA



N°2

ENERO 2025

