

Álvaro Gutiérrez (b) vs. Carlos Moreno-Morera (w)

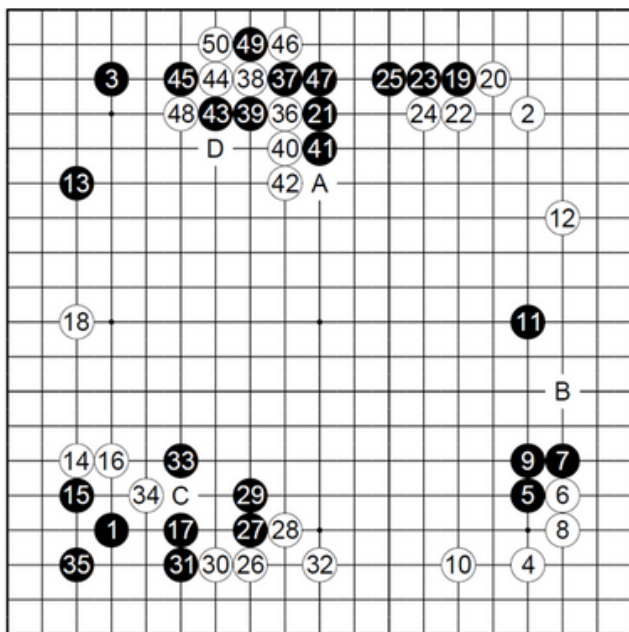
Carlos Moreno Morera

Hay una expresión entre los jugadores murcianos que, aunque sea coloquial y esté lejos de formar parte de los ancestrales y legendarios proverbios japoneses que rodean al go, merece la pena poner en valor: “el rango es un meme”. Este dicho, no solo revela el envidiable ambiente de entretenimiento y diversión con el que en Murcia (y en toda España) se construye el club y la comunidad de este juego, sino que también comparte un mensaje que considero indispensable para disfrutar del go a nivel amateur: el rango únicamente sirve para poder tener emparejamientos y partidas retadoras para ti. A nivel competitivo puede ser una herramienta de automotivación para ambicionar el progreso, pero hay que tener cuidado en que no se vuelva en nuestra contra como una llave inglesa que oprima nuestro orgullo o un voltímetro que mida nuestros niveles de felicidad.

Además de su valioso significado, “el rango es un meme” ha sido el leitmotiv de mi desempeño en el Lemon Go III, con clasificaciones dependientes del SOSOS, partidas extremadamente ajustadas, con grandes variabilidades sobre quién estaba por delante en cada posición y realmente motivadoras y complicadas. Un gran ejemplo de ello es una partida apasionante que esperaba con ansias y sin duda cumplió las expectativas (si dijera lo contrario no publicarían este artículo). A pesar de parecer que no sé contar libertades o leer escaleras (sí, en plural, porque no ocurrió en una, sino en dos ocasiones); de que en la partida cometiéramos blunders (o, como me gusta traducirlo a mí, errores garrafales) de treinta o, incluso, setenta puntos que nos bastarían para perder esa y la siguiente partida; y de que un milagro final decidiera (injustamente, siendo crítico conmigo mismo) el resultado; no creo que ni Álvaro ni yo diremos que no ha sido una partida extremadamente enrevesada, complicada, peliaguda y, por ende, divertidísima. Así que pido al lector que no revise esta partida como una exhibición de conocimientos y tácticas goísticas sofisticadas (para eso le recomiendo remitirse a buenos registros de partidas profesionales), espere una demostración de nivel entre un 3 kyu (Álvaro, con negras) y un 2 kyu (yo, con blancas), ni busque un comentario detallado, formal, extenso y exhaustivo (en ese caso yo no sería la persona más adecuada para hacer este análisis correctamente), sino que espero que disfrute de esta partida y le preste atención con la curiosidad y el interés de ver la pasión con la que dos jugadores disfrutan de este juego, porque, como dicen en Murcia, “el rango es un meme”.



La partida comenzó con un fuseki bastante clásico y tranquilo con un hoshi (4-4) y un komoku (3-4) cada uno cerrando sus respectivas esquinas. He de decir que, hasta el movimiento 14, me encontraba un tanto confundido porque mi oponente no paraba de reírse tras cada una de mis tiradas. Aunque no quise juzgar a Álvaro, de quien no dudaba que había estado esperando esta partida tanto como yo, confieso que se me pasó por la cabeza que no se estaba tomando en serio la partida. Al acabar la partida, Álvaro me explicó que, casualmente, justo en la ronda anterior, él había ganado con negras y el fuseki, hasta la jugada 14, había sido idéntico.

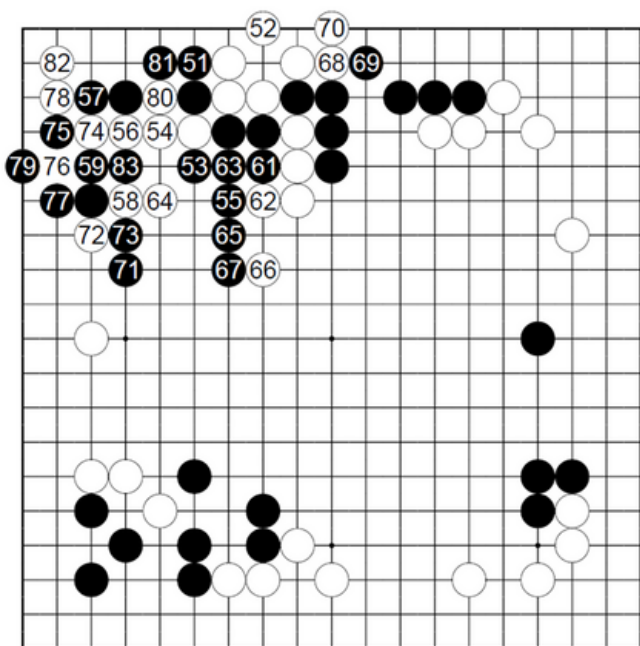


Personalmente tras haber jugado 22 y 24 en sente, justificando aún más la extensión larga de 12, y luego acabar también en sente la secuencia 26-35, me sentía bastante cómodo como blanco. Probablemente por esta confianza (de más), me atreví a jugar la invasión de 36. Revisando a posteriori, seguramente habría sido más acertado (como mínimo más sencillo) comenzar una invasión más tranquila tirando 36 en 38, 44 o 45; al menos creo que tendría más sentido entrar en el territorio de esta manera si mi objetivo era tratar de aprovechar la posibilidad de

pinzar el grupo de mi oponente (y así no fortalecerlo como ocurrió con 36) y/o las debilidades del shimari (cierre de la esquina con 3 y 13).

Al meternos en una secuencia que prometía ser tan complicada, era cuestión de tiempo que llegaran los errores. Y así fue. Habría sido más fácil para blanco simplificar la secuencia jugando 44 en 47, dando así atari a la piedra de negro que negro tendría que estirar en 46, y, por último, jugar blanco en A, con la expectativa de utilizar esa influencia de blanco para una futura invasión en B, un posible ataque cortando en C o, incluso, dejando la posibilidad de sacar provecho del shimari. Sin embargo, el arte de simplificar es una de mis asignaturas pendientes, y tras jugar 44, 46 (última oportunidad para jugar en 47 con el mismo plan sencillo) y 48, doy gracias a que negro jugara 49 dándole el ojo que le hacía falta al grupo de blanco para vivir, ya que, si llega a jugar en D, el grupo blanco habría muerto. Pero las desgracias de blanco, no habían hecho más que empezar.

Tras la secuencia forzada de 51-55, en teoría blanco está mejor en la posición, pero en una secuencia tan táctica y peliaguda nunca me atrevo a afirmarlo hasta el final, ya que hay que saber demostrarlo. Y, como puede verse, no supe. Después de las jugadas 56-63 (jugando 60 en 63) juego el primer blunder de nada menos que unos treinta puntos. Lo correcto habría sido jugar 64 haciendo hane en 65 matando así las seis piedras de negro, ya que si negro hubiera respondido con un hane pegado a esta última jugada creando la boca de tigre, bastaría con tirar dentro de la boca de tigre y comenzaría una escalera que ganaría blanco.



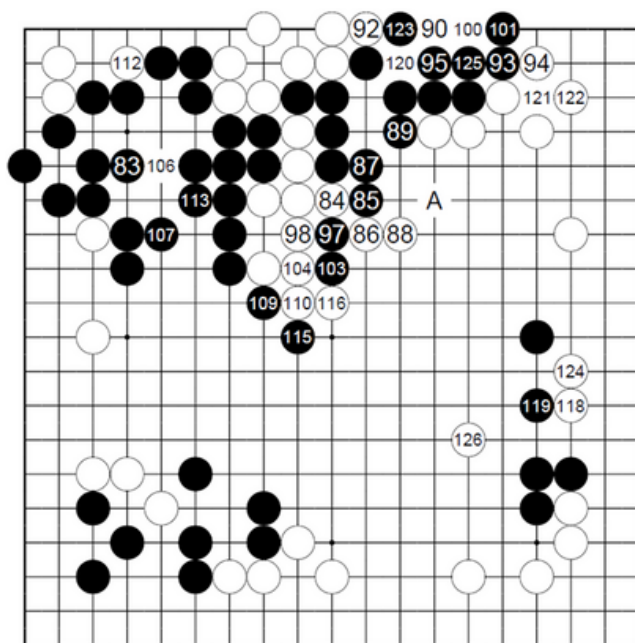
Pero, como decía en mi introducción, el rango es un meme, y las escaleras, al ser un concepto tan complicado, aún no las veo. Así que escaleras 1 - Carlos 0 (en esta competición no apostéis por Carlos, el marcador mejorará para el equipo escaleras más adelante) y la partida contra Álvaro tras la secuencia 64-71 (muy buena última jugada de negro para acabar de controlar todo el territorio de la esquina superior izquierda) la partida para blanco empieza a complicarse.

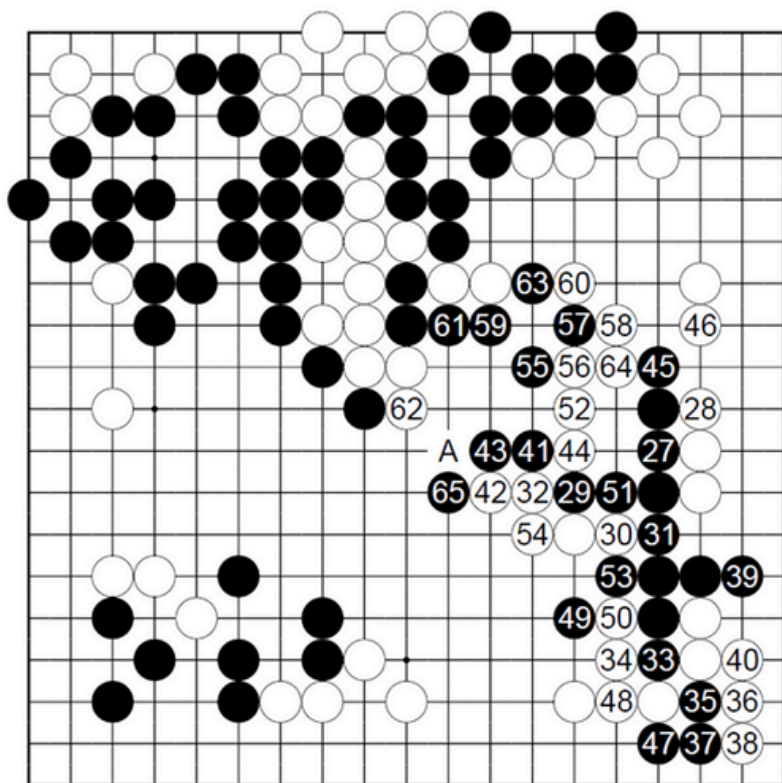
Mucho más difícil se pone si inmediatamente blanco continúa con las jugadas 72-83, perdiendo así todo el aji que podría haber en esa esquina y cometiendo un claro error de lectura, contando mal las libertades y siendo sentenciado con 83. Ahora sí, definitivamente, negro va por delante en la posición (ha matado la esquina superior izquierda, posee una influencia gigantesca sobre el lateral izquierdo y blanco tiene un grupo débil en el centro que es un buen objetivo para atacar) y la partida de blanco va cuesta abajo y sin frenos. Como la famosa historia de Shusaku que aprendí en este mismo torneo, en ese momento, seguro que tenía las orejas rojas.



No obstante, blanco no estaba del todo perdido. Uno de los planes iniciales de esta desastrosa invasión era pinzar y así poder atacar al grupo negro del lateral superior. Aunque ahora con mayor dificultad, teniendo el grupo vivo de blanco en el lateral superior, desde el grupo débil blanco del centro, podía comenzarse ese ataque con el fin de construir influencia hacia el centro y estabilizar ese grupo débil. Con esta idea en mente se llevan a cabo las jugadas 84-89. Desde mi punto de vista, creo que la jugada 87 de negro es un poco pasiva, pudiendo haber estirado la piedra de 85 sin necesidad de conectarla, pero con la ventaja adquirida, creo que puede permitírsele. Tras esto, blanco monta un ko jugando en 90. Quizás habría sido más sencillo encerrar el grupo de negro jugando 90 en A y que fuera negro quien buscara cómo vivir en gote, pero me pareció necesario complicar la partida dada la mejor situación de negro.

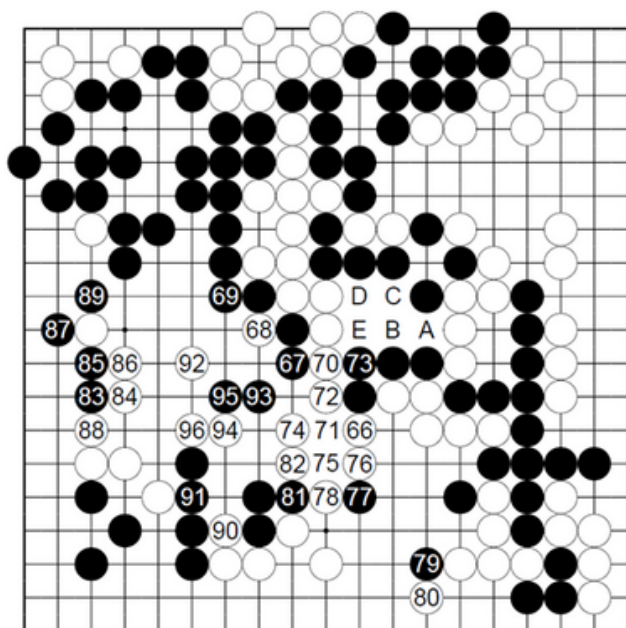
A pesar de ir por detrás, este ko es muy difícil de ganar para blanco, ya que todas las jugadas de negro que amenacen con escapar o vivir de otra manera (llamadas amenazas locales) son amenazas que blanco debe responder. Finalmente, con imprecisiones de ambos tanto a la hora de amenazar como de responder (un ejemplo claro de ello es que blanco debería haber jugado 98 en 103), tras la secuencia 90-125 (con 91, 99, 105, 111 y 117 en 123 y con 96, 102, 108 y 114 en 120), blanco se lleva como amenaza el ataque al grupo del lateral derecho con las jugadas 124 y 126. Este se convierte entonces en el nuevo objetivo de blanco para remontar la partida.





A continuación comienza una complicada lucha con la secuencia 127-154 en la que blanco, con jugadas bastante agresivas, consigue atrapar sin ojos al grupo negro del lateral derecho, pero en la que se enfrenta al complicado reto de mantener estables a cuatro grupos débiles que tiene cortados o separados: el grupo de la esquina inferior derecha (contra el que potencialmente puede haber muchos sentes que ayuden a negro a escapar o vivir), el grupo recientemente conectado con la jugada 154 y una muy mala forma que complicó la partida, el pequeño grupo de 152 que corta a negro y la pesada carga del grupo central que blanco lleva arrastrando desde el comienzo de la partida.

Después de las jugadas 155-157, A se convierte en el punto clave que blanco necesita para amenazar con una escalera (que como ya el lector imaginará no llegué a jugar, poniendo el marcador como escaleras 2 - Carlos O) o una carrera de libertades que, si ambos colores juegan perfecto, se resolvería con la muerte del grupo del lateral derecho de negro a cambio de la muerte del grupo del centro de blanco (algo que probablemente iguale la partida). Tras poner sobre el tablero 158-161, blanco debe de nuevo jugar en A para, esta vez, salir con una secuencia beneficiosa para él. Sin embargo, me decido por las jugadas 162-165 que alargan esta intrincada pelea.



Lamentablemente, esta encarnizada lucha termina con un error de negro tras 166-180 al jugar el cambio de 181 por 182. Blanco finalmente conecta todos sus grupos y atrapa al grupo de negro sin sacrificar nada. No obstante, esta última etapa también está llena de observaciones tácticas muy interesantes. Después de la secuencia 166-173, blanco comete otro blunder (de entre 25 y 30 puntos) que podría haber desembocado en una victoria inmediata de negro.

En lugar de dar el atari en 174, que creía necesario para amenazar capturar las dos piedras de negro, blanco debe estirar directamente en 176.

Esta jugada acabaría con blanco pudiendo hacer la secuencia A-E que conectaría sus tres grupos débiles. Nótese que si blanco hiciera esta secuencia A-E directamente, negro, aprovechando las pocas libertades del grupo con mala forma que comentábamos antes, podría escapar y conectarse a las piedras de la esquina inferior izquierda.

En teoría, tras dicho blunder, la posición es beneficiosa para negro. Si Álvaro hubiera jugado 181 en 182, blanco estaría ya en problemas muy serios, pudiendo jugar A-E pero teniendo que sacrificar su grupo del lateral inferior y negro conectando su grupo del lateral derecho. Sin embargo, como dijimos antes, el problema de estas secuencias tan complejas, es que no basta con estar por delante, sino que hay que encontrar la solución hasta el final.

Milagrosamente, blanco consigue con éxito su plan de atacar el grupo del lateral derecho para remontar la partida a su favor. Por último, negro juega en 183 con el objetivo de aprovechar la influencia construida a lo largo de toda la pelea e intentando suplir la pérdida de su grupo del lateral derecho atacando agresivamente el grupo blanco del lateral izquierdo. Por desgracia para negro, blanco encuentra la secuencia 183-196 con la que consigue conectar su grupo del lateral izquierdo al resto de sus grupos. Ante esta situación, con la partida ya tan resuelta y escasas (o nulas) posibilidades de remontar, negro abandona, poniendo así fin a esta partida llena de complicadas secuencias, ambiciosos planes, emociones trepidantes y, sin lugar a dudas, enormemente interesante, divertida, inolvidable y, espero, que haya sido la cuarta partida oficial entre Álvaro y yo de muchas más en el futuro.

