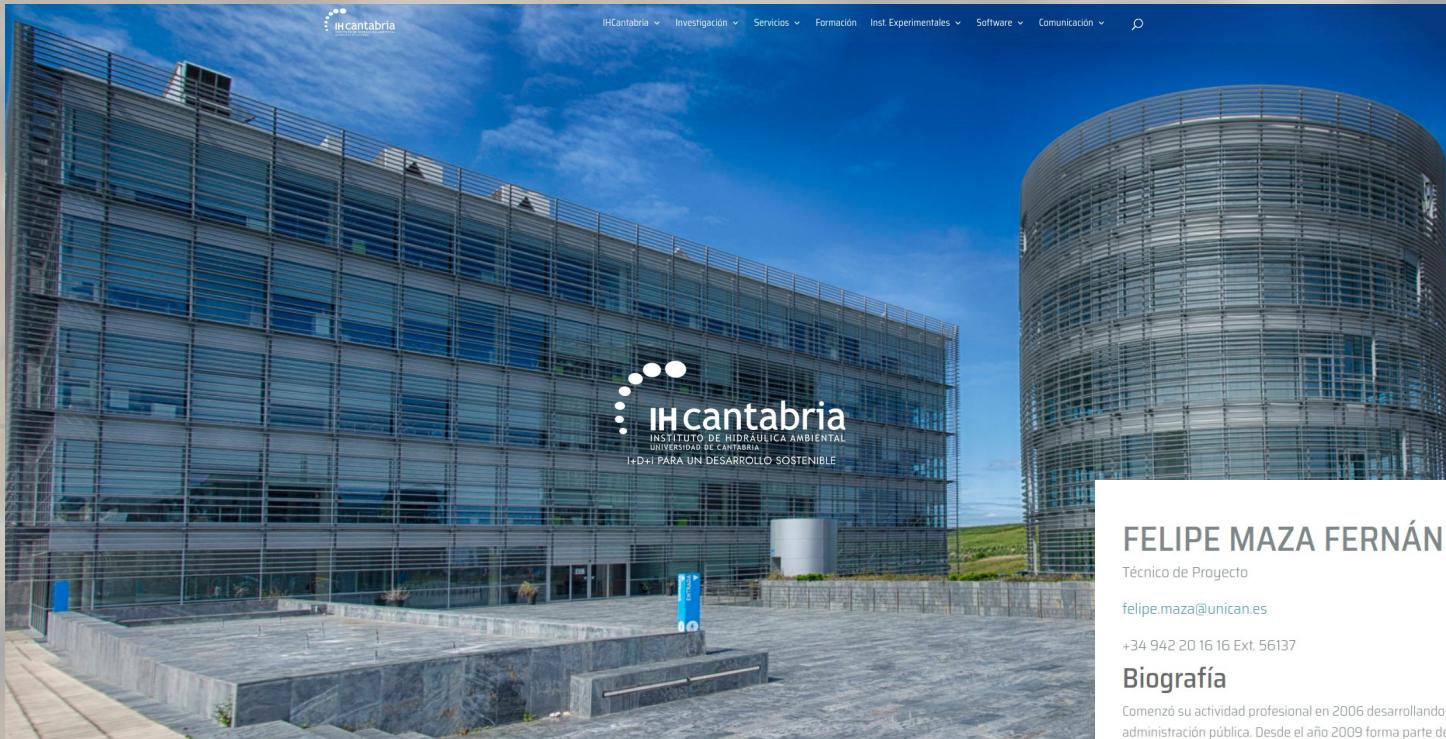


# I Jornadas UC de Go

## Más allá del tablero

# Quién soy



## FELIPE MAZA FERNÁNDEZ

Técnico de Proyecto

[felipe.maza@unican.es](mailto:felipe.maza@unican.es)

+34 942 20 16 16 Ext. 56137

### Biografía

Comenzó su actividad profesional en 2006 desarrollando aplicaciones para el sector energético y administración pública. Desde el año 2009 forma parte de IH Cantabria como *full stack developer*, desarrollando sistemas geoespaciales de ayuda a la toma de decisión basados en información meteoceanográfica. Entre sus especialidades, destacar el diseño, desarrollo y mantenimiento de los componentes backend de los Sistemas desarrollados. Además, forma parte del equipo encargado de la gestión del [cluster de supercomputación NEPTUNO](#).



# El go para mí



Club de go Canbaduk, Callealtero 2015-2019



Participación en torneos



Divulgación



Jugar a través de internet

# Características principales

## Material:

- Tablero
- Piedras
- Reloj (torneos)

## Reglas:

- Sencillas y elegantes
- No hay azar
- No hay tablas
- Posibilidad de hándicap



# Historia del Go

- 2016 Cambio paradigma de la IA demostrado con el Go.
- XVII a XX, dominio del juego por parte de Japón. Torneos y profesionalización.
- VIII Considerado uno de los cuatro artes.
- V a.C. textos más antiguos sobre el juego.



# Llegada del Go a España

- 2003 Hikaru no Go.
- 1970s Llegada del Go a España.
- XVI Primeros textos que llegan a Europa sobre el juego.



# Cómo jugar

- Características básicas
- Propósito del juego
- Reglas de captura
- Regla del ko
- Fin de la partida



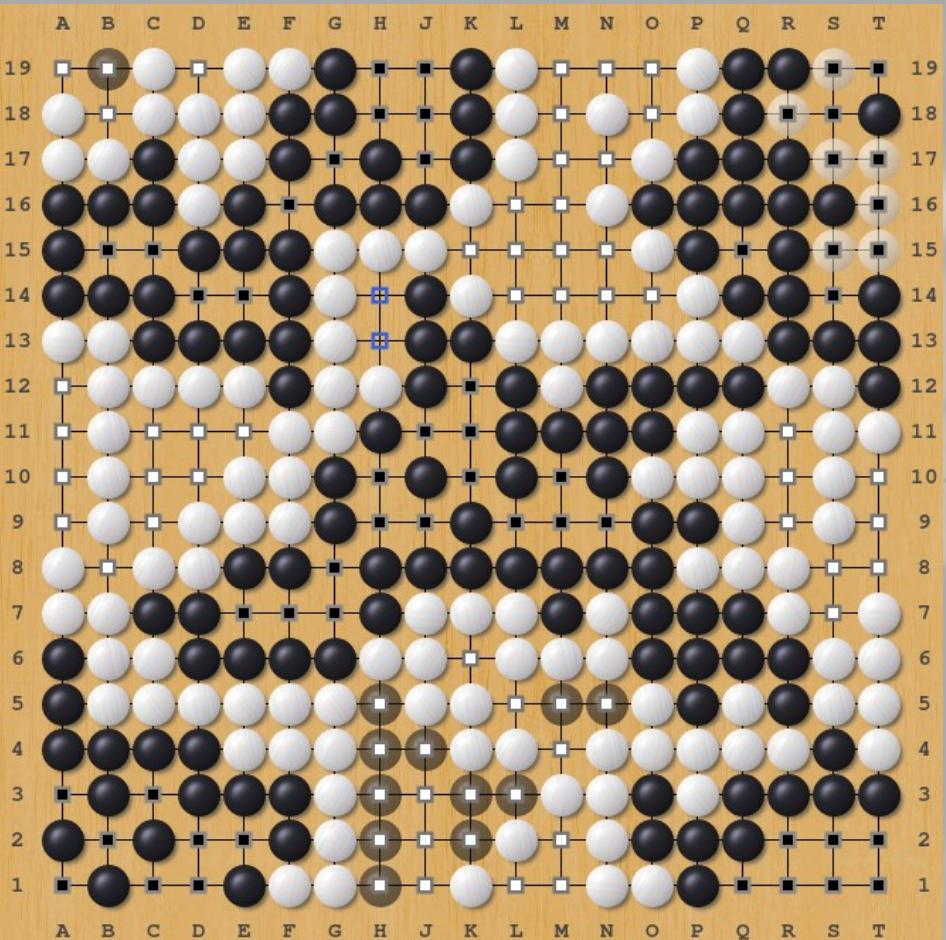
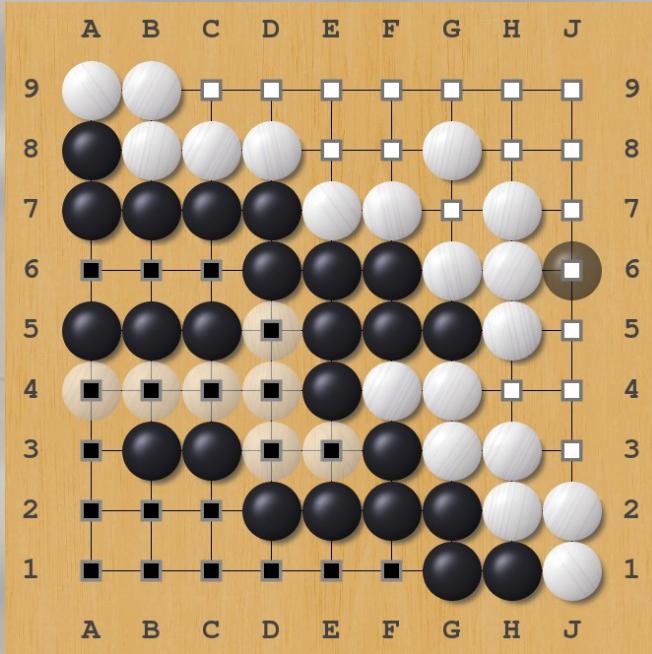
# Reglas básicas

- El tablero comienza vacío.
- Comienza negro.
- En cada turno el jugador coloca una piedra en cualquier intersección libre.
- Las piedras no se desplazan y solo se retiran si son capturadas.
- La partida finaliza de mutuo acuerdo.



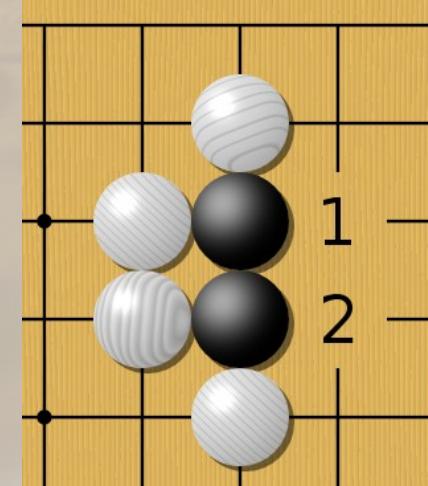
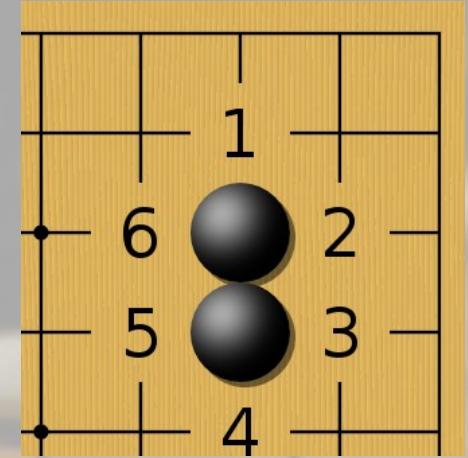
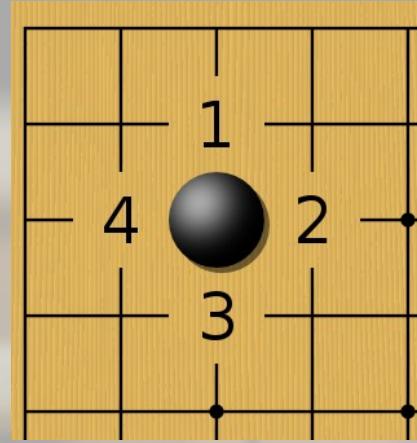
El objetivo es hacer más puntos que el adversario: territorio rodeado + piedras capturadas.

# Ejemplo partida terminada

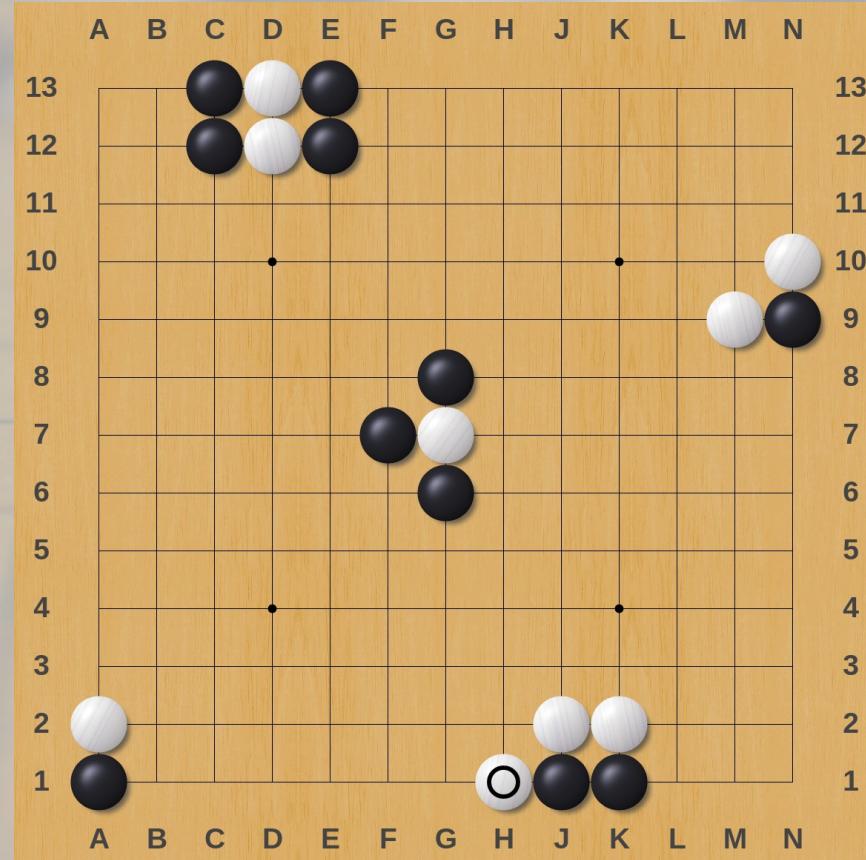


# Captura de piedras enemigas

- Las piedras unidas forman grupos.
- Las intersecciones libres alrededor de un grupo se llaman libertades.
- Si se queda sin libertades las piedras son capturadas.

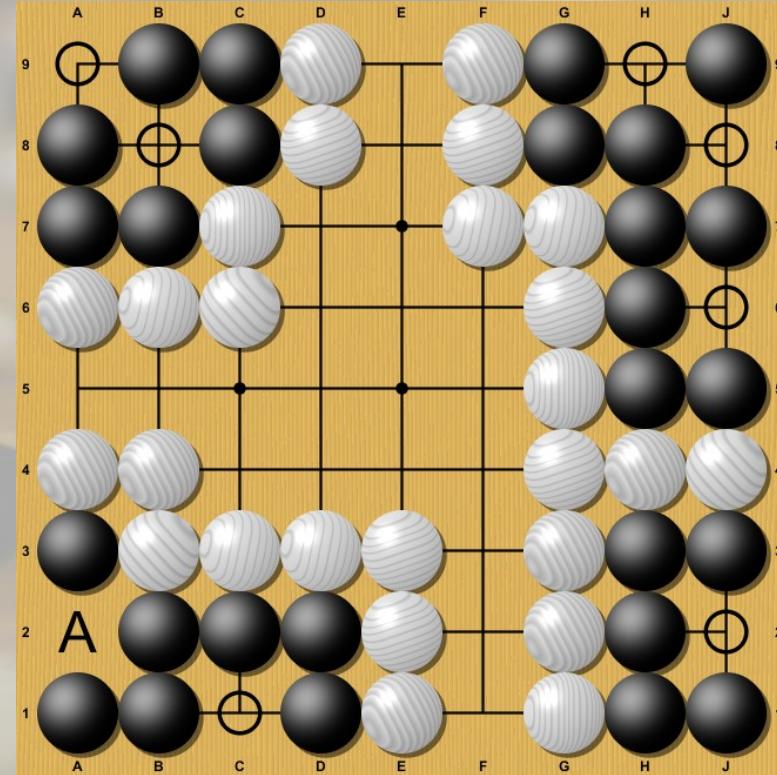


# Captura de piedras enemigas



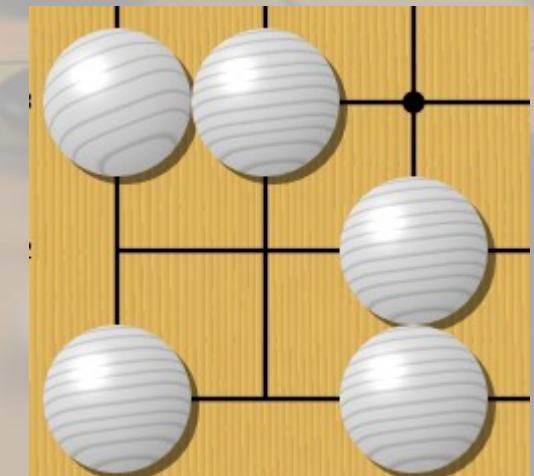
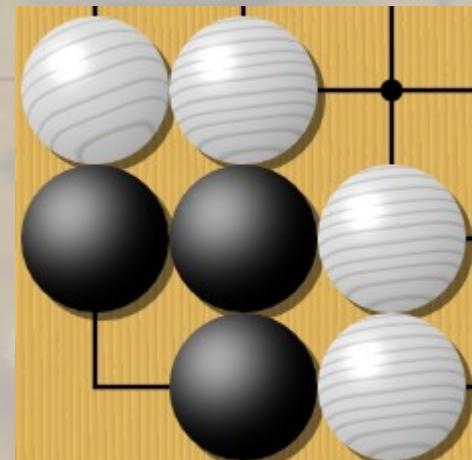
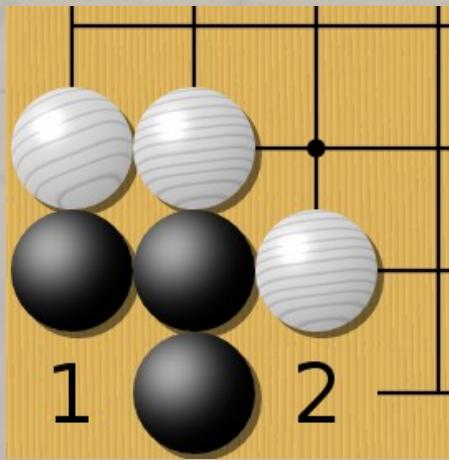
# Libertades y ojos

¿Qué grupos están vivos?



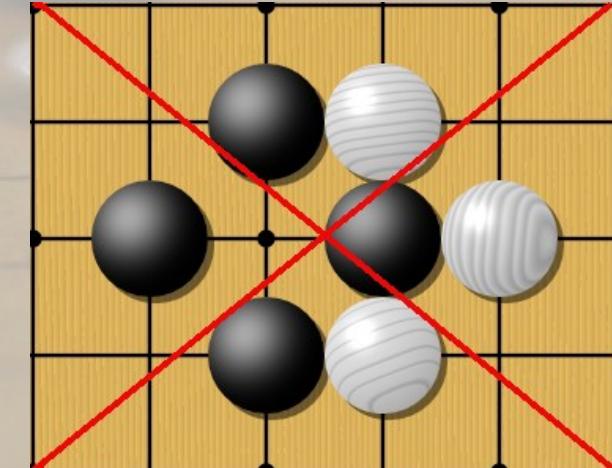
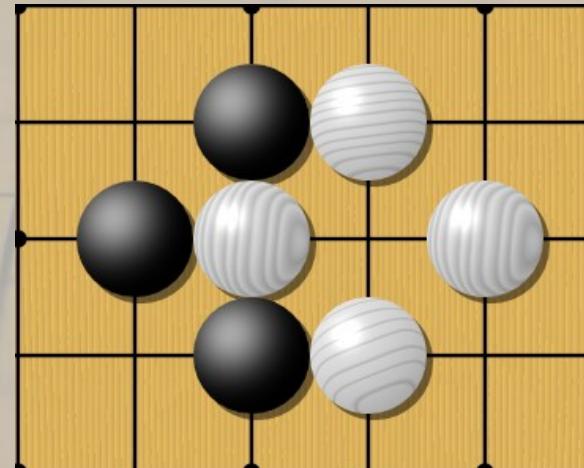
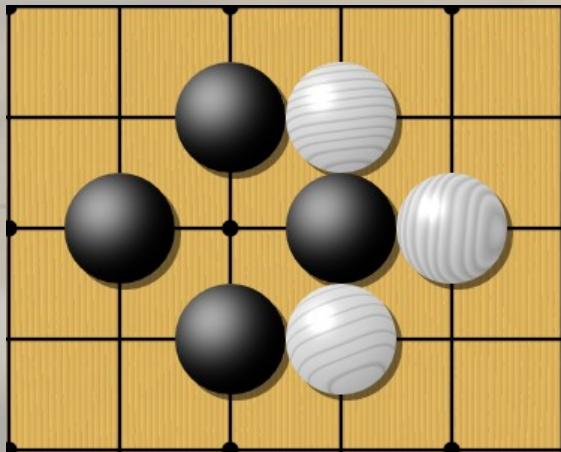
# Suicidio

- No se puede colocar una piedra en una intersección sin libertades si no captura.



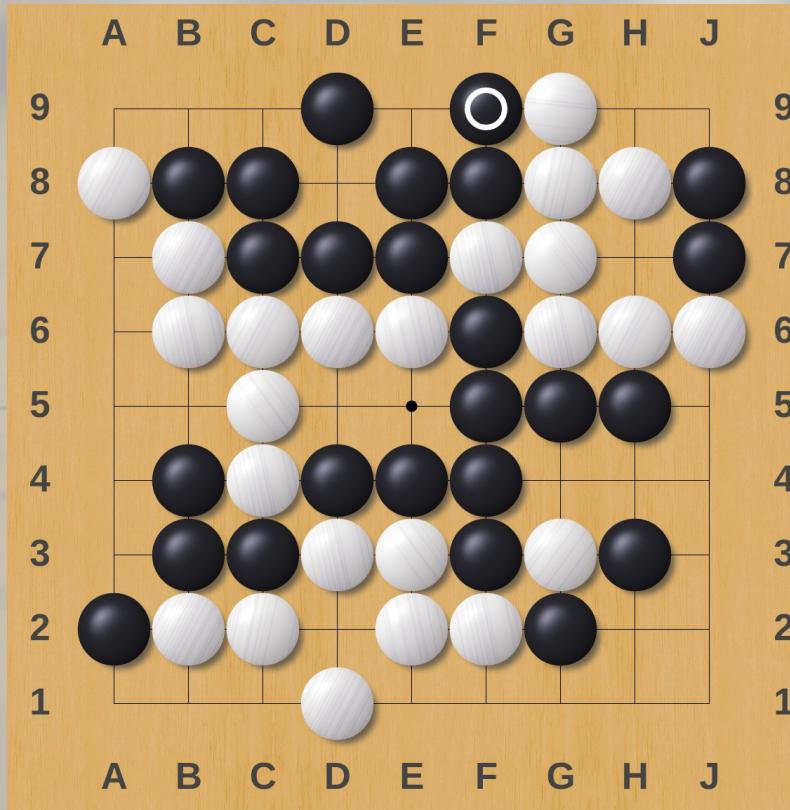
# Ko

El conjunto completo de piedras no se puede repetir una posición previa.  
(Debemos jugar en otro lugar antes de poder volver a jugar en ese lugar.)



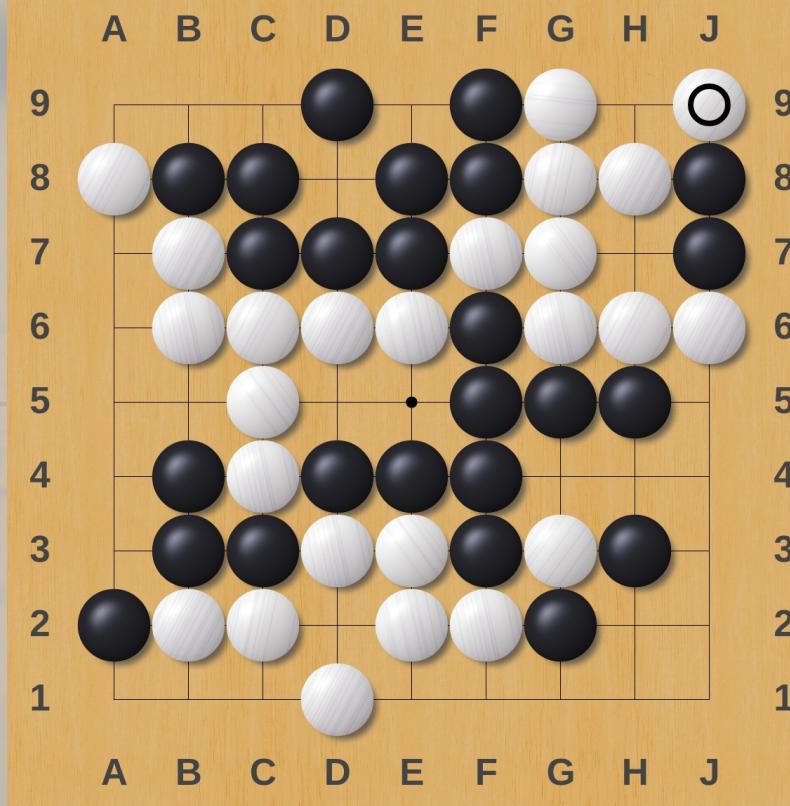
# Ko en una partida real

Movimiento 49



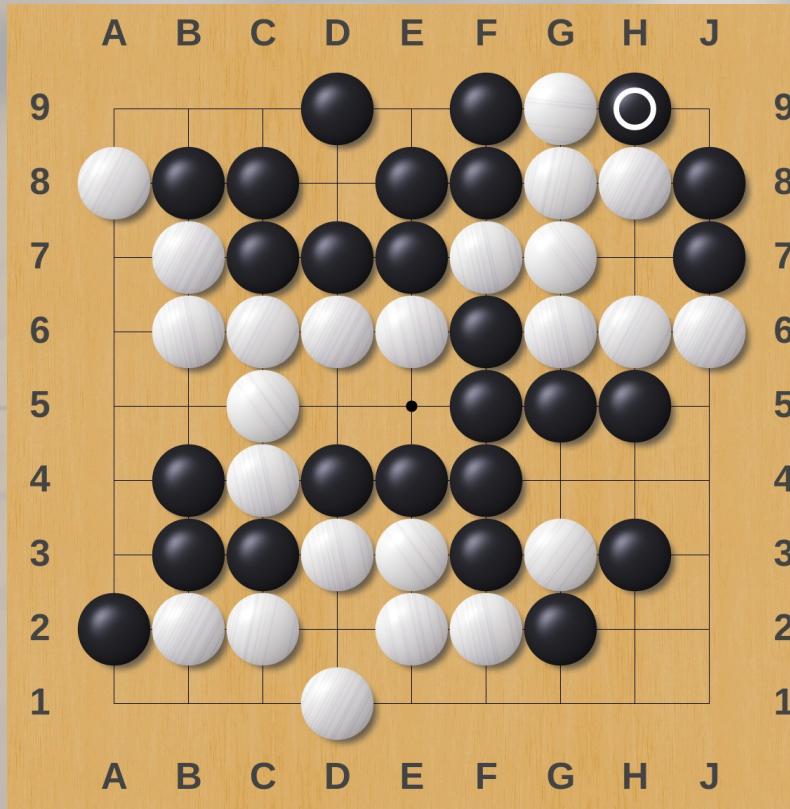
# Ko en una partida real

Movimiento 50



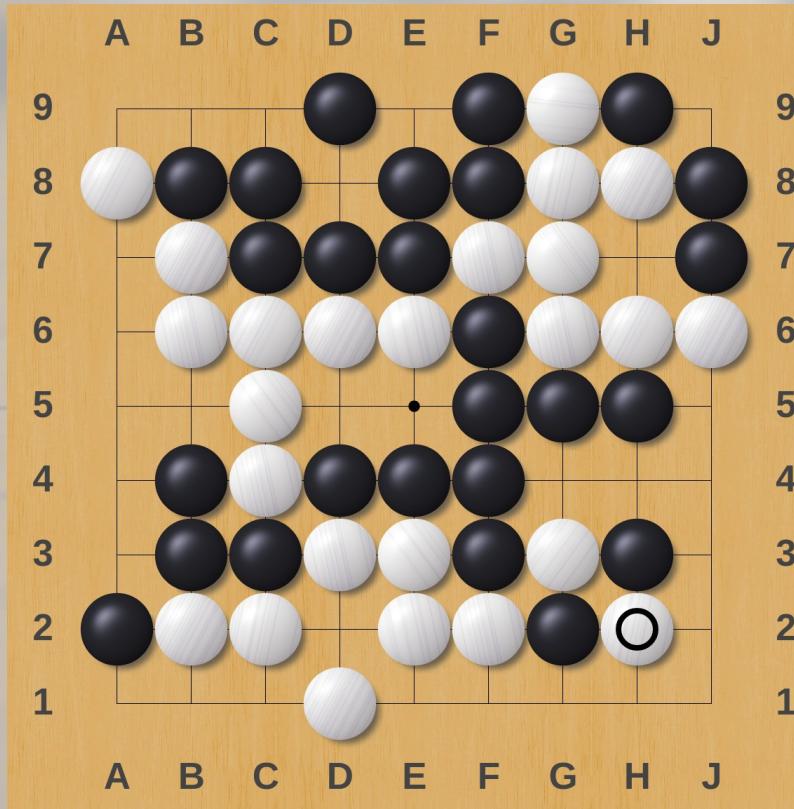
# Ko en una partida real

Movimiento 51



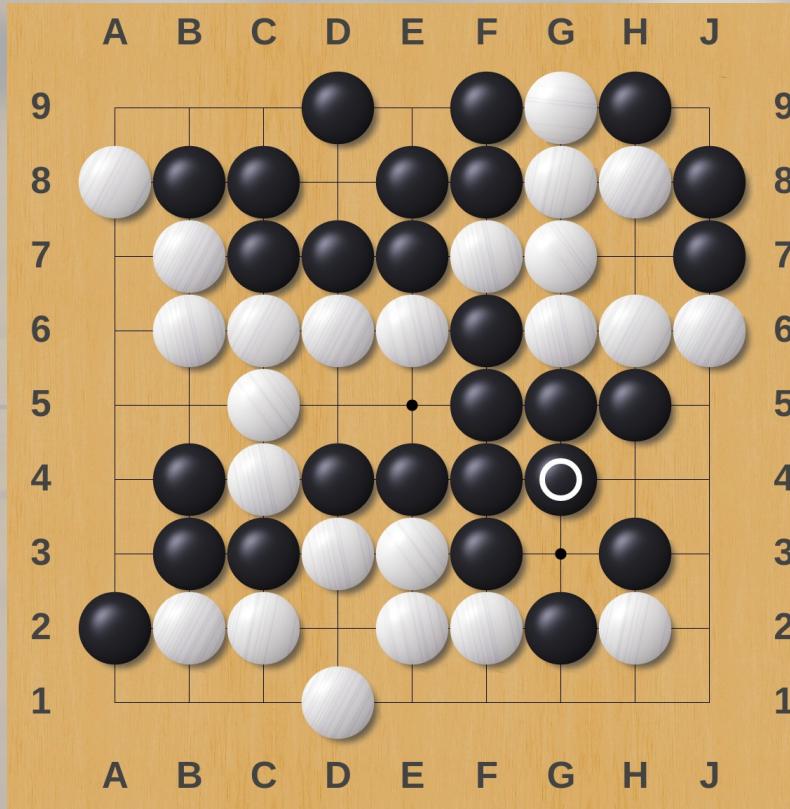
# Ko en una partida real

Movimiento 52



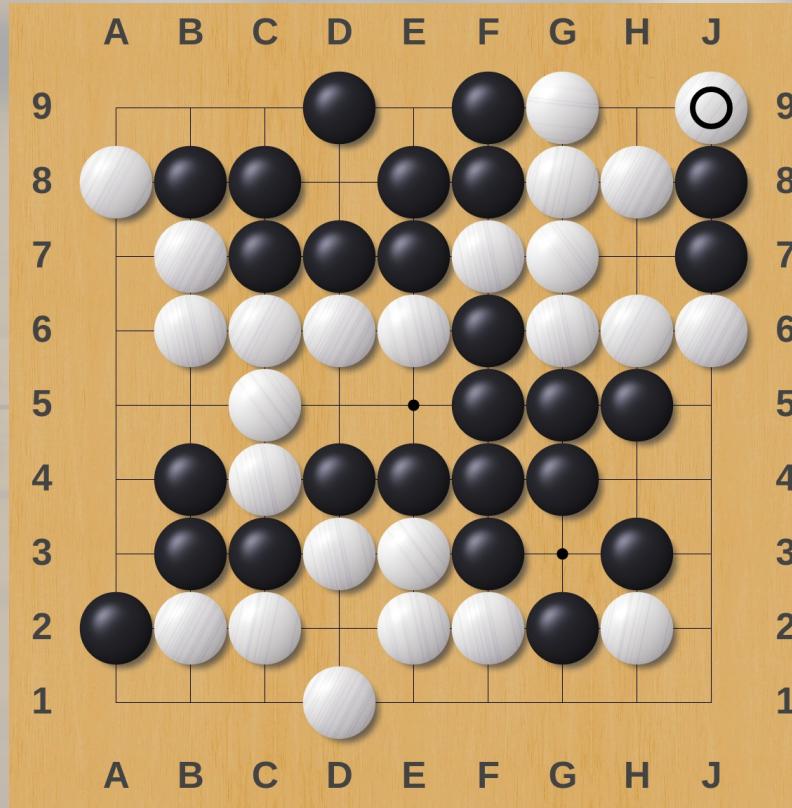
# Ko en una partida real

Movimiento 53



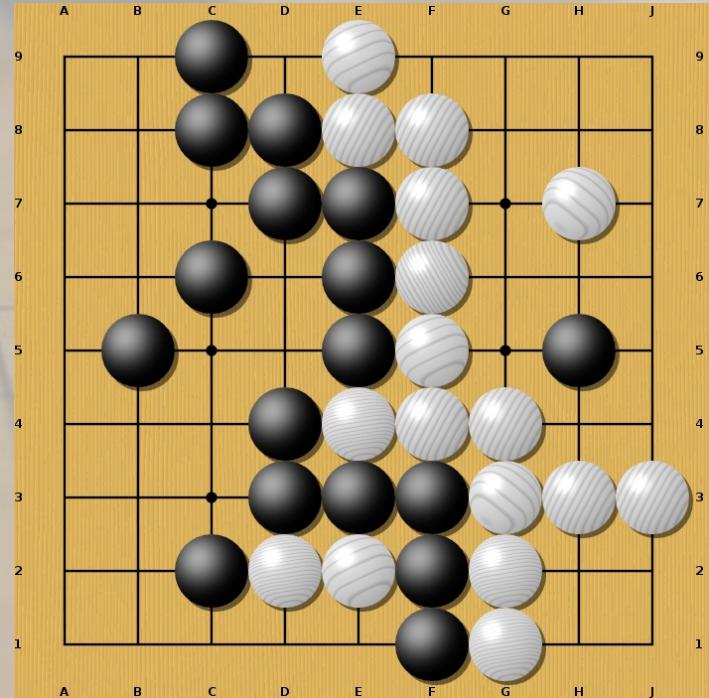
# Ko en una partida real

Movimiento 54



# Final de la partida. Acordar fin de partida y Komi

- El jugador negro decide pasar turno porque no hay jugadas que no le penalicen.
- El jugador blanco también decide pasar turno.
- Al pasar los dos de manera consecutiva, la partida finaliza.
- Además del territorio y piedras capturadas, blanco suma 6.5 puntos al final de la partida. Así queda compensada y evita empates.



Negro:  $28 - 1 = 27$  puntos

Blanco:  $22 - 2 + 6.5 = 26.5$  puntos

# Apuntes finales

- Estrategia básica (esquinas, laterales, centro).
- Rankings (kyu, dan, pro), handicap (1 piedra por nivel).
- Vocabulario japonés.
- Otras modalidades (más jugadores, tsumegos, etc.)

# Gracias por vuestra atención

Ahora ¡A jugar!

Si queréis más información hemos recopilado enlaces de interés en:

<https://canbaduk.wordpress.com/i-jornadas-uc-de-go/>

