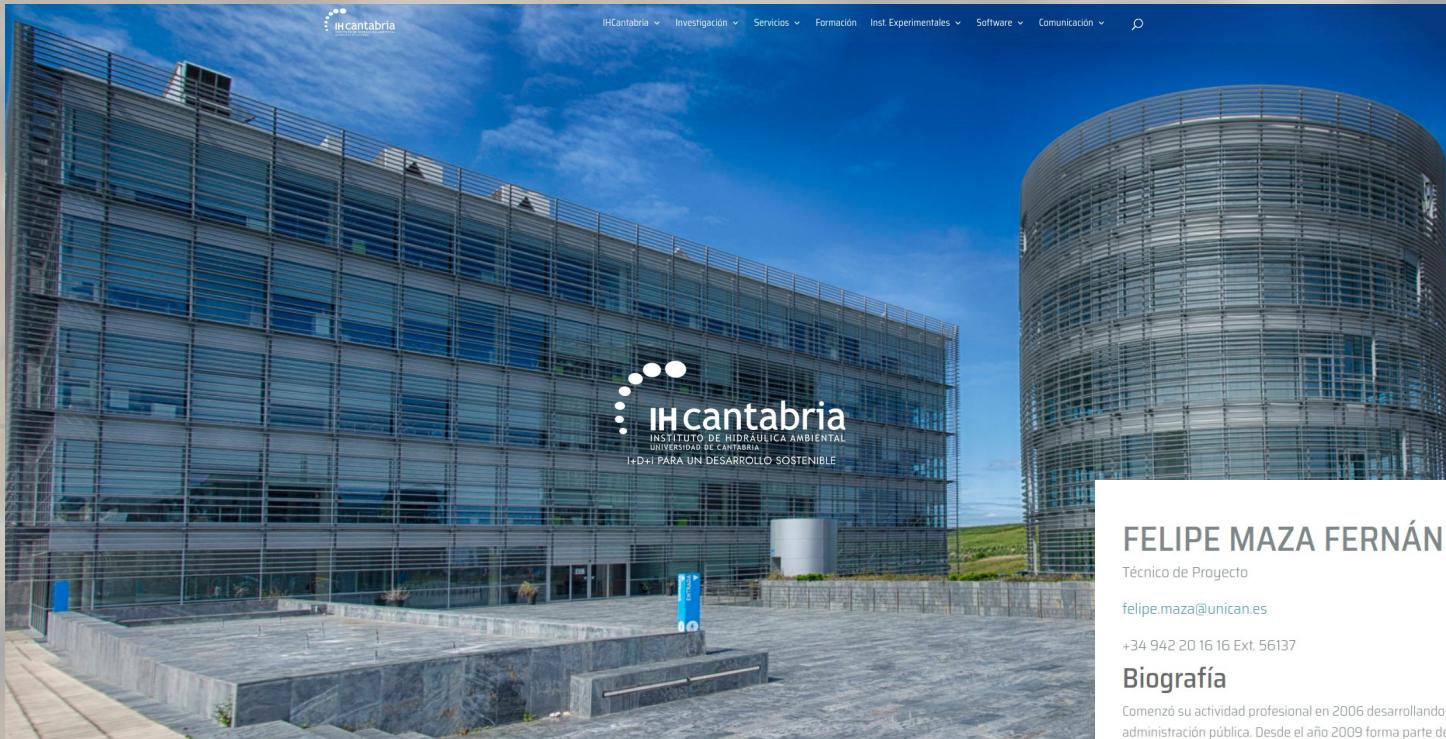


I Jornadas UC de Go

Más allá del tablero

Quién soy



FELIPE MAZA FERNÁNDEZ

Técnico de Proyecto

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.



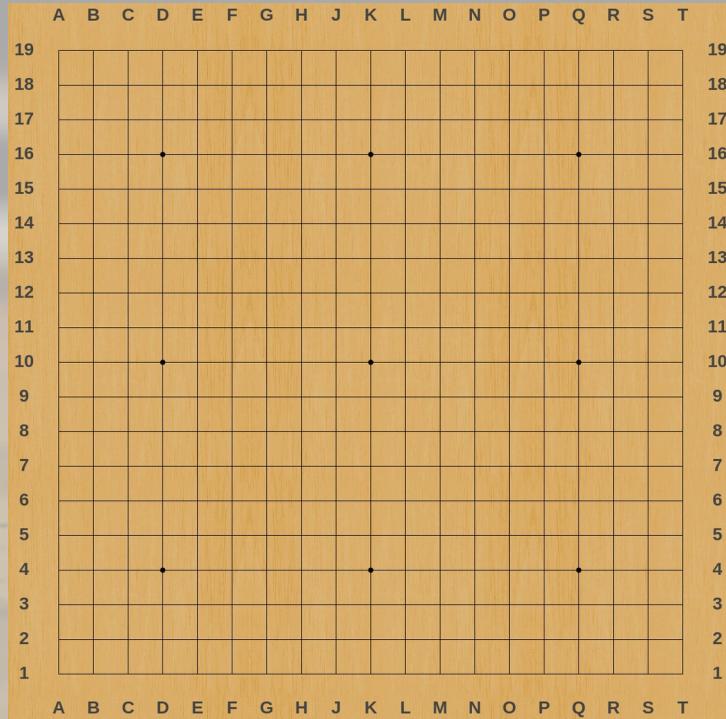
Cómo jugar

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



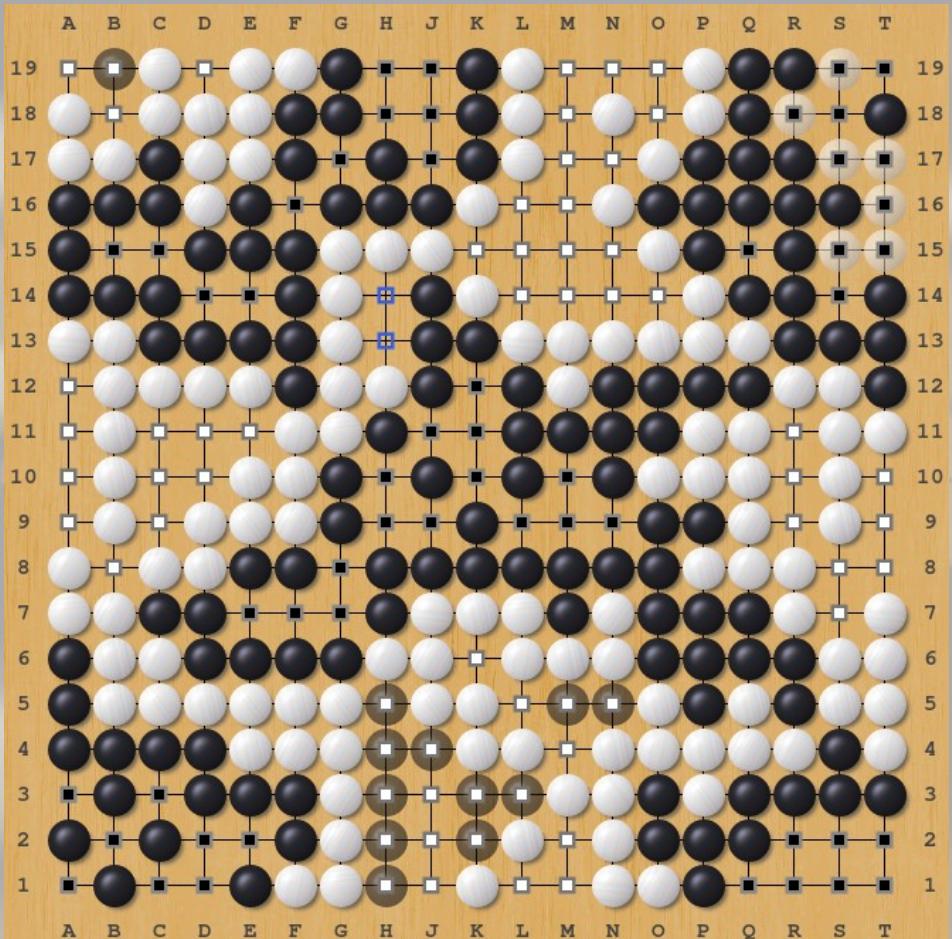
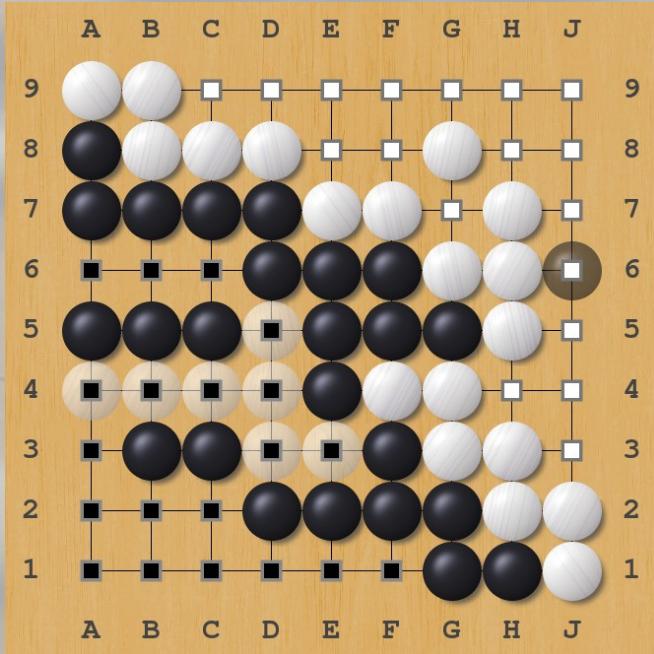
Reglas básicas

- 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.



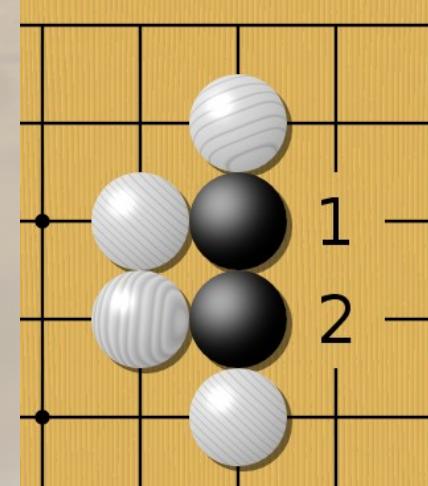
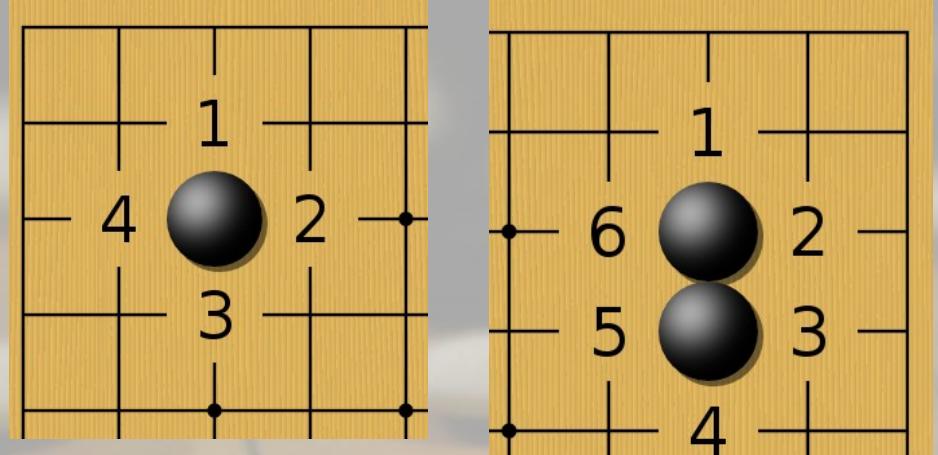
El objetivo es hacer más puntos que el adversario: territorio rodeado + piedras capturadas.

Ejemplos de partidas terminadas

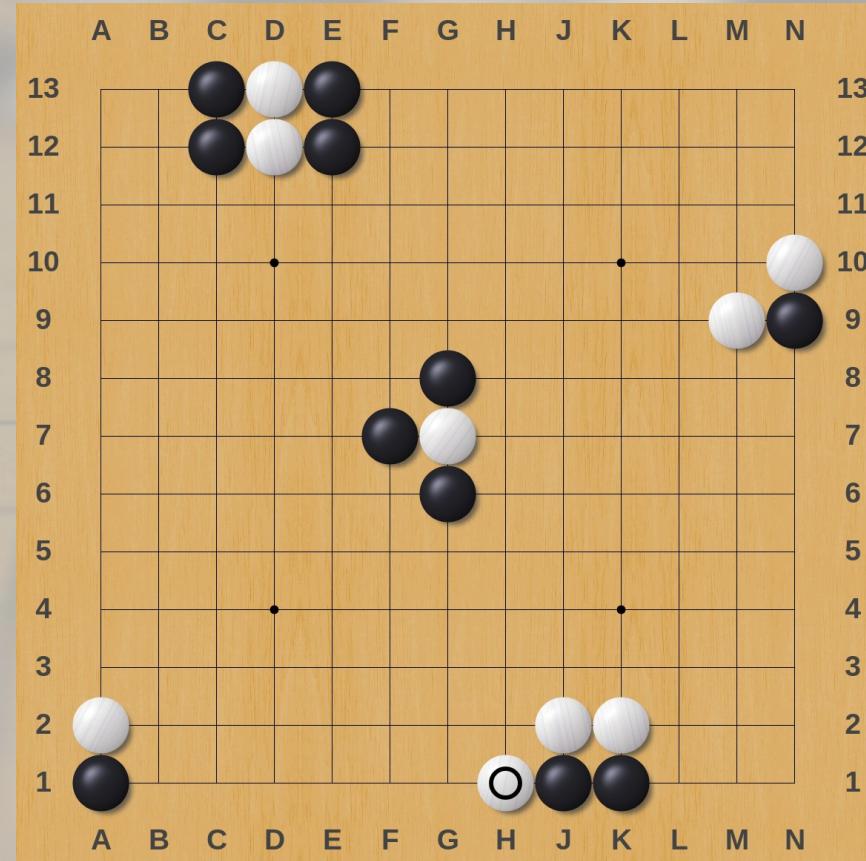


Captura de piedras enemigas

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

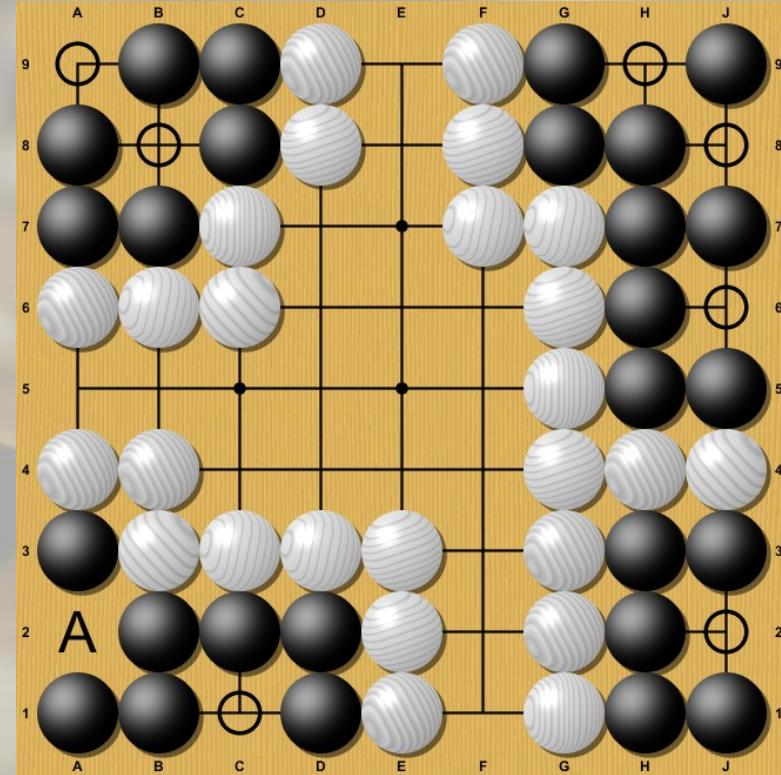


Captura de piedras enemigas



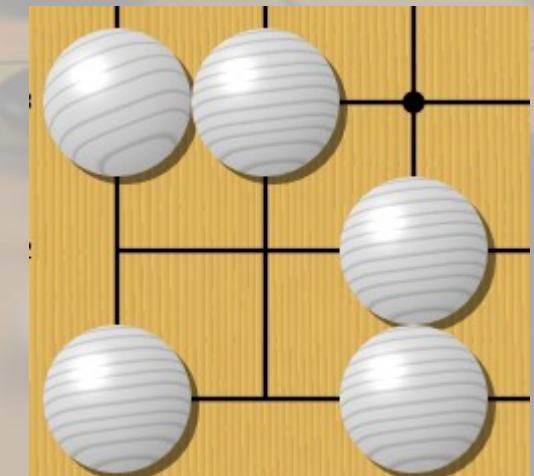
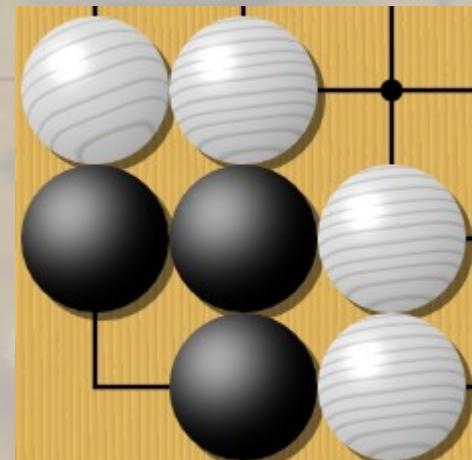
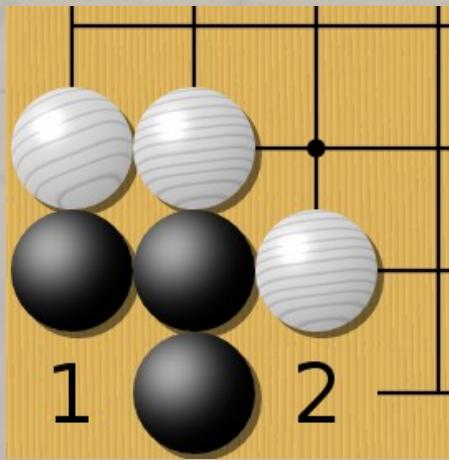
Libertades y ojos

¿Qué grupos están vivos?



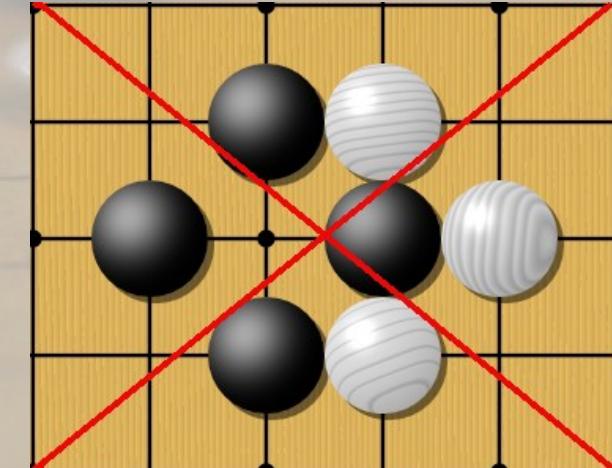
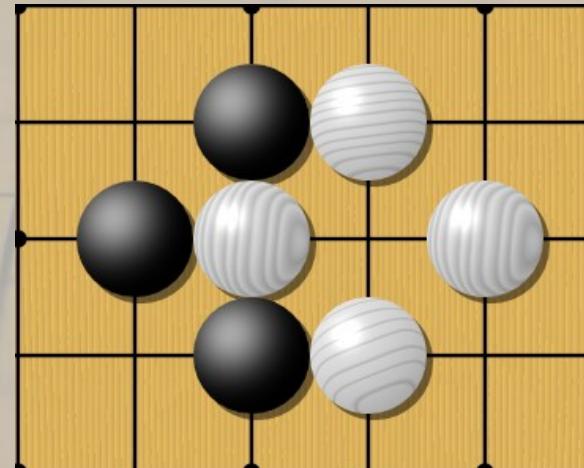
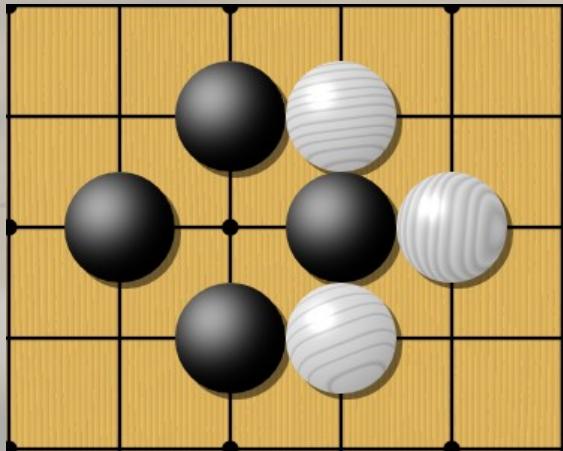
Suicidio

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



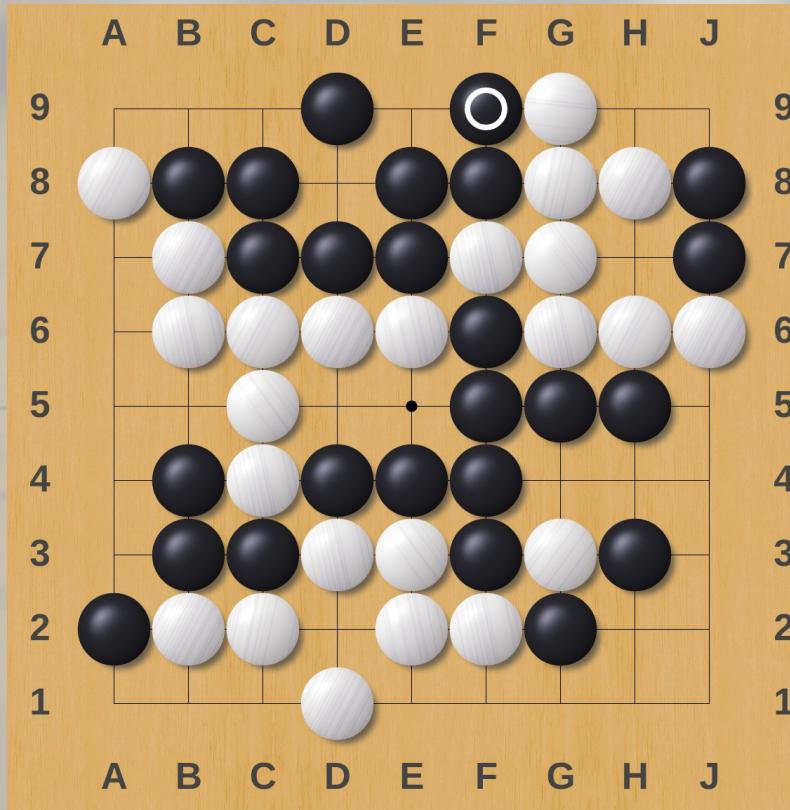
Ko

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



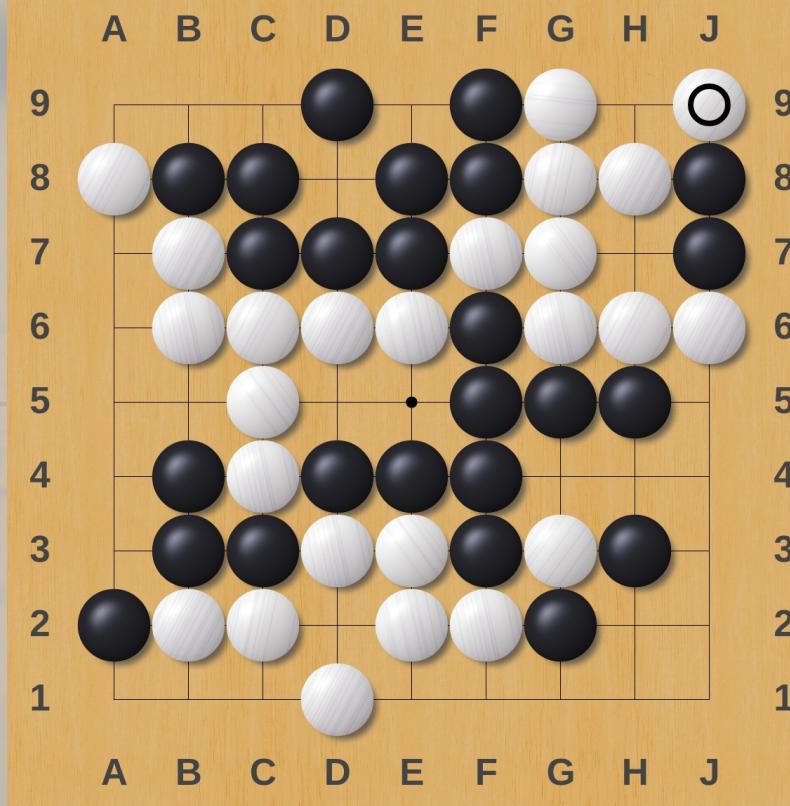
Ko en una partida real

Movimiento 49



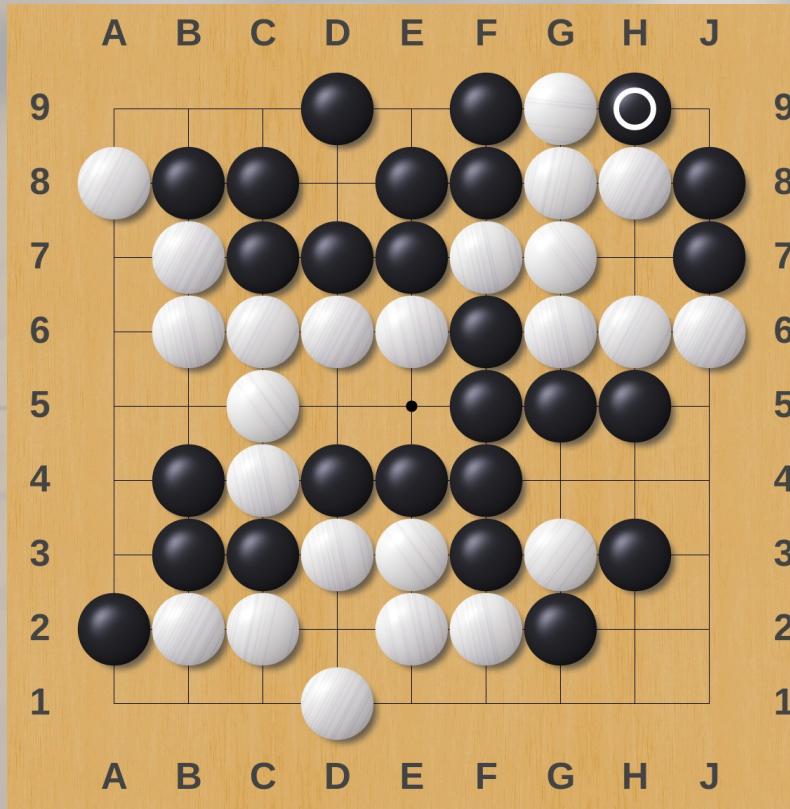
Ko en una partida real

Movimiento 50



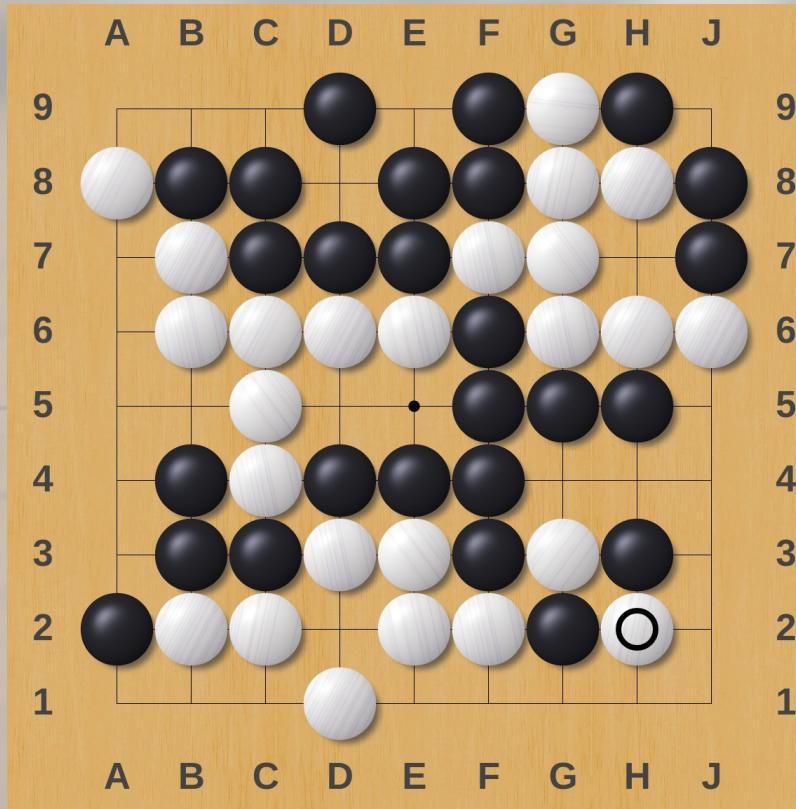
Ko en una partida real

Movimiento 51



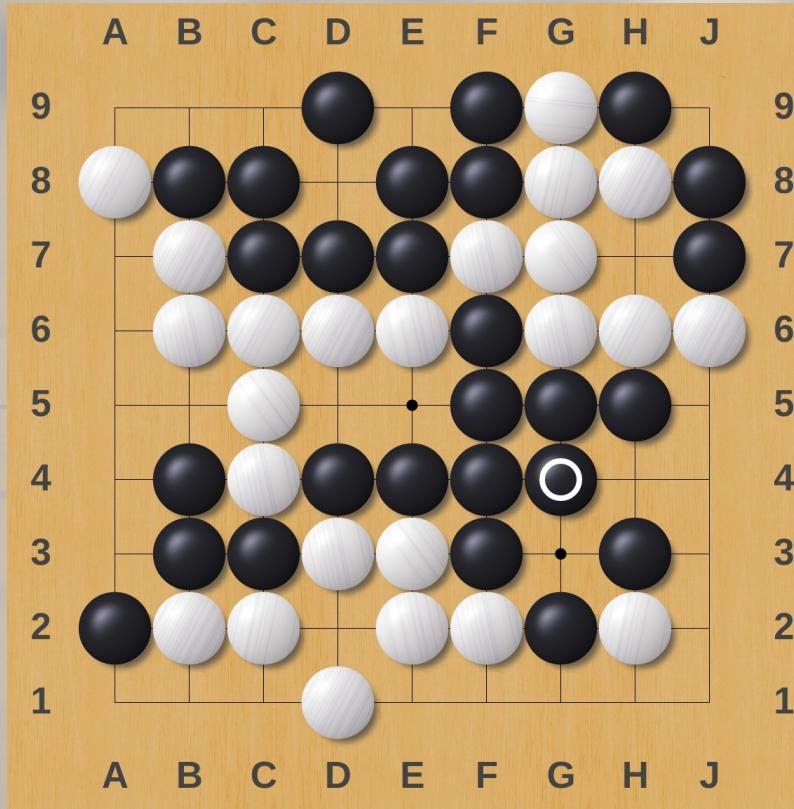
Ko en una partida real

Movimiento 52



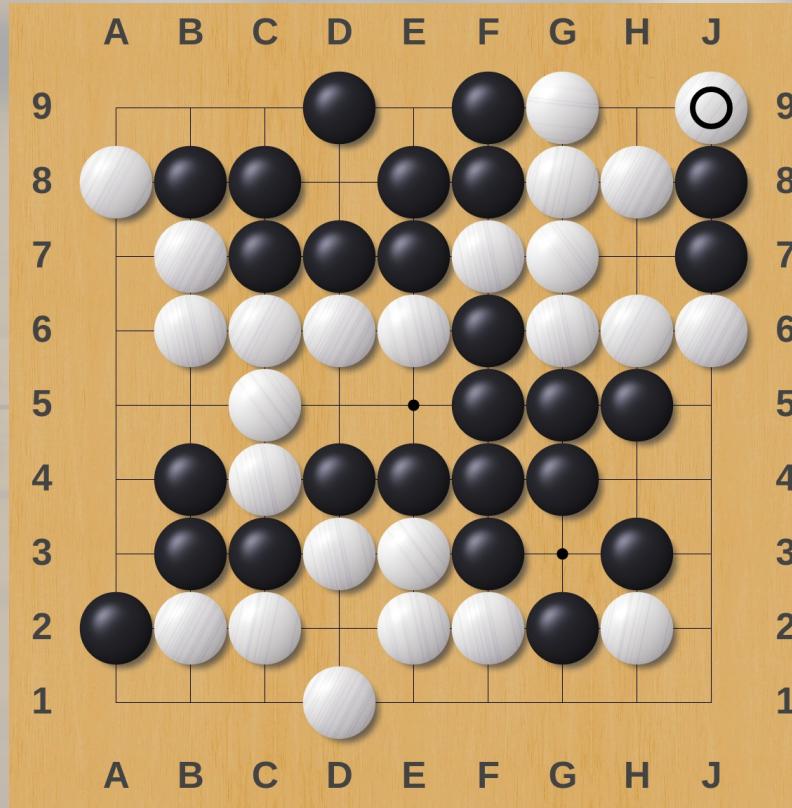
Ko en una partida real

Movimiento 53



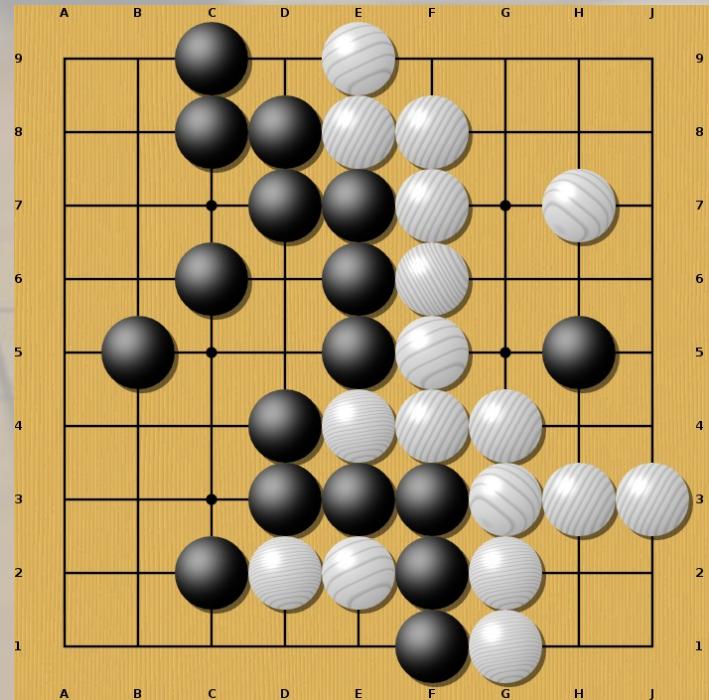
Ko en una partida real

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.

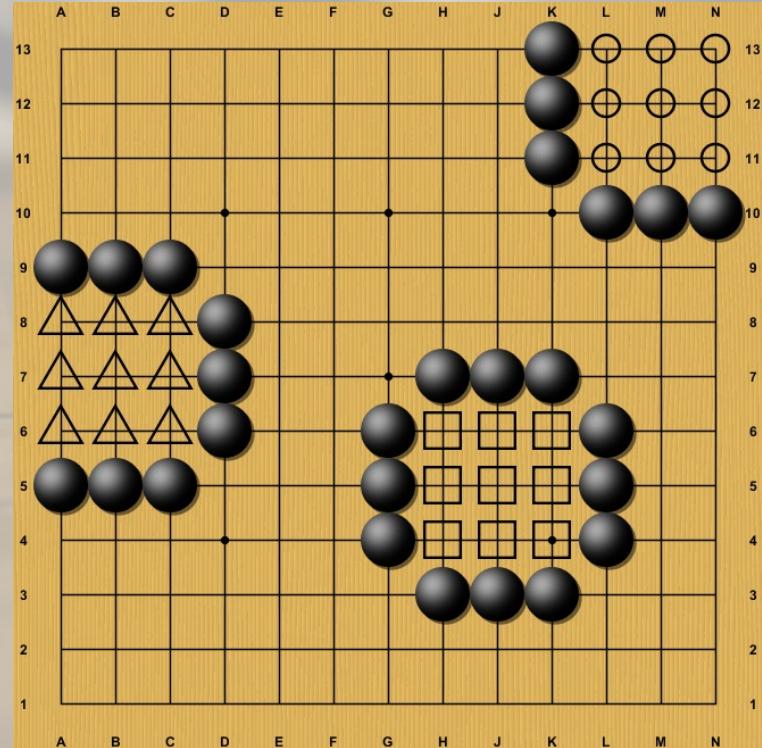


Negro: $28 - 1 = 27$ puntos

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

Apuntes finales

- Estrategia básica (esquinas, laterales, centro).
- Rankings (kyu, dan, pro), handicap (1 piedra por nivel).
- En occidente usamos el 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/>

