

# CÓMO SE JUEGA AL GO

## (Reglas para principiantes)

---

Veamos, el go es tan simple como lo siguiente:

Imagina una retícula cuadrada de determinadas dimensiones, las que sean. Por ejemplo de 9x9:

```
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

Los puntos representan las intersecciones de la retícula.  
Hay dos jugadores. Uno pone fichas blancas: O  
Y las otras fichas negras: #

Las fichas nunca se mueven una vez puestas, en todo caso  
--si son comidas-- se retiran del tablero.

Imaginemos la siguiente posición:

```
. . . . .
. . . . .
. . . # . . .
. . . # O # . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

Se observa que la única ficha blanca en el tablero está rodeada por tres de los cuatro puntos a los que está unida directamente (Ortogonalmente) por tres fichas negras.

Si el negro coloca una cuarta ficha:

```
. . . . .
. . . . .
. . . # . . .
. . . # O # . . .
. . . # . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

```

      |
      V
. . . . .
. . . . .
. . . . # . . . .
. . . # . # . . .
. . . . # . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Es decir, al quedar sin salidas la ficha blanca es comida y por lo tanto retirada del tablero. Repito que en go se consideran salidas (que a partir de ahora llamaré por su nombre habitual de libertades) las intersecciones adyacentes a una ficha (que a partir de ahora llamaré por su nombre habitual de piedra) siempre en ortogonal, no en diagonal. En go no existen conexiones en diagonal.

Veamos ahora como se comería una cadena de dos piedras:

```

. . . . .
. . . . .
. . . . # . . . .
. . . # O # . . .
. . . # O # . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Si el negro coloca una piedra más en el lugar adecuado, se, obtiene el siguiente resultado:

```

. . . . .
. . . . .
. . . . # . . . .
. . . # . # . . .
. . . # . # . . .
. . . . # . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

En el que las dos piedras blancas han sido comidas puesto que todas sus libertades han sido ocupadas por piedras negras.

Es evidente que las libertades de la cadena eran:

```

. . . . .
. . . . .
. . . . + . . . .
. . . + O + . . . .
. . . + O + . . . .
. . . . + . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Los puntos señalados con cruces.

Estas dos piedras negras:

```

. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . # . . . . .
. . . # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

No forman una cadena, puesto que en el Go no existen conexiones en diagonal. Pueden ser comidas una a una. Por ejemplo, si el blanco tuviera las siguientes tres piedras:

```

. . . . .
. . . . .
. . O . . . . .
. O # O . . . . .
. . A # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Podría comer una de las dos piedras negras jugando en el punto con la letra A. La otra, sin embargo, seguiría viva. Esto no es posible si las dos piedras pertenecen a la mis cadena.

Por supuesto, puede haber cadenas de cualquier número de piedras.

Veamos una captura curiosa:

```

. O # . . . . .
O O # . . . . .
# # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Las tres piedras blancas tienen una única libertad no ocupado por piedras negras, la de la esquina.

Si el negro juega en ella:

```
# O # . . . . .
O O # . . . . .
# # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

```
      |
      V
# . # . . . . .
. . # . . . . .
# # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

Come las tres piedras blancas. Este tipo de jugada se llama salto en paracaídas.

Sin embargo, si la situación fuera ésta:

```
. O . . . . .
O O # . . . . .
# # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

(se observa que ahora a las piedras blancas les quedan dos libertades)

Si el negro intentara jugar en el mismo sitio que antes:

```
# O . . . . .
O O # . . . . .
# # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
```

```

      |
      V
. O . . . . .
O O # . . . . .
# # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

El resultado es que la piedra negra recién puesta se ha \*suicidado\*. Es decir, ha sido colocada en un punto en el que todas sus libertades estaban ocupadas por piedras del color enemigo y no captura ninguna de ellas. Es retirada en el mismo movimiento en el que se coloca.

Se observa que si el negro quiere capturar las tres piedras blancas ha de ocupar primero las libertades exteriores del blanco y jugar por último en la libertad interior (las libertades interiores se llaman ojos) de la esquina.

Es importante la diferencia entre «suicidio» y «salto en paracaídas». En el «salto en paracaídas» la piedra ocupa la última libertad de un grupo enemigo, en el suicidio no.

Hemos visto que las libertades interiores, los «ojos», deben ser las últimas en ocuparse cuando se quiere comer.  
¿Qué ocurre si hay dos de éstas?:

```

. O . O # . . . .
O O O O # . . . .
# # # # # . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

En esa posición la cadena blanca tiene dos «ojos». Cualquier piedra negra colocada en uno de ellos cometería «suicidio» y sería retirada inmediatamente del tablero, puesto que a la cadena blanca siempre le quedaría la libertad del otro «ojo».

Es por eso que:

«Los grupos con dos ojos están incondicionalmente vivos»

Eso es muy importante. Un grupo con dos ojos no puede ser matado nunca. No se trata de una regla, sino de una consecuencia de las reglas de la captura.

No es lo mismo un grupo con dos ojos que un grupo con un ojo de dos espacios:

```

. . O # . . . . .
O O O # . . . . .
# # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Ahora el grupo blanco no tiene dos ojos, sino un ojo de dos espacios, y puede ser capturado. Veamos como:

El negro rellena la primera libertad y amenaza capturar en la siguiente jugada poniendo una piedra en la otra:

```

# . O # . . . . .
O O O # . . . . .
# # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

El blanco puede comer la piedra negra recién puesta:

```

. O O # . . . . .
O O O # . . . . .
# # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Pero sólo para ver cómo es comido a la jugada siguiente:

```

# . . # . . . . .
. . . # . . . . .
# # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .

```

Hay un tipo de posición especial que merece la pena comentar. Se llama «Ko» que significa «infinitud». Veamos por qué:

En esta posición el negro puede capturar una piedra blanca:

```
. . # O . O . . .
. . . # O . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
```

```
. . # . # O . . .
. . . # O . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
```

Ahora la piedra que acaba de poner el negro puede ser recapturada por el blanco en la siguiente jugada:

```
. . # O . O . . .
. . . # O . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
. . . . . . . . .
```

Con lo que volvemos a la posición inicial. El negro podría recapturar y después el blanco, y así indefinidamente.

Con posiciones de este tipo la partida podría no acabar nunca, capturando y recapturando las mismas piedras una y otra vez.

Por eso existe una regla más que dice:

«Está prohibido hacer una jugada que produzca una posición (del tablero completo) que ya se haya producido antes durante la partida»

Es la conocida como «regla del ko».

En el caso que acabamos de ver, tras la captura inicial por parte del negro, el blanco no puede recapturar inmediatamente --puesto que repetiría la posición de dos jugadas atrás-- sino que debe jugar en cualquier otro sitio --con lo que ya modifica la posición en el tablero-- y, al siguiente turno, si quiere, capturar de nuevo (siempre que el negro, en el turno que ha tenido entre medias no haya asegurado la posición de la piedra «recapturable» uniéndola con las otras).

Por último, una regla sorprendente:

«El objetivo del juego no es comer las piedras del rival, eso es secundario. El objetivo del juego es controlar la mayor cantidad de territorio posible.»

«Se considera territorio controlado por un jugador aquellas intersecciones ocupadas por sus piedras, y aquellas que están rodeadas por piedras únicamente de su color».

Por ejemplo, en la siguiente posición:

```
# # . O # . . . .
. . . O # # . . .
. . O O O # . . .
O O O . O # # . .
. . . . O O O # .
. . . O O # # # .
. . O # # # . . .
. . O . # . . # .
. . O . # . . . .
```

El negro controlaría las intersecciones marcadas con N y el blanco las marcadas con b:

N	N	.	b	N	N	N	N	N	N
.	.	.	b	N	N	N	N	N	N
.	.	b	b	b	N	N	N	N	N
b	b	b	b	b	N	N	N	N	N
b	b	b	b	b	b	b	N	N	N
b	b	b	b	b	N	N	N	N	N
b	b	b	N	N	N	N	N	N	N
b	b	b	.	N	N	N	N	N	N
b	b	b	.	N	N	N	N	N	N

Las intersecciones no marcadas no están rodeadas exclusivamente por ninguno de los dos colores. Sin embargo, las dos piedras negras de la esquina superior izquierda no tienen ninguna posibilidad de sobrevivir. Después de unas cuantas jugadas la posición podría ser la siguiente:

```
. . O O # . . . .
. O O O # # . . .
. O O O O # . . .
O O O . O # # . .
. . . . O O O # .
. . . O O # # # .
. . O # # # . . .
. . O O # . . # .
. . O # # . . . .
```



Con lo que todos los puntos del tablero tendrían un dueño:

b	b	b	b	N	N	N	N	N
b	b	b	b	N	N	N	N	N
b	b	b	b	b	N	N	N	N
b	b	b	b	b	N	N	N	N
b	b	b	b	b	b	b	N	N
b	b	b	b	b	N	N	N	N
b	b	b	N	N	N	N	N	N
b	b	b	b	N	N	N	N	N
b	b	b	N	N	N	N	N	N

En este caso el negro controlaría 41 puntos y el blanco 40.

Surgirá sin duda una pregunta: ¿Cuándo acaba la partida?

La respuesta es --nuevamente-- sorprendente:

«La partida acaba cuando ambos jugadores se ponen de acuerdo en que no hay más jugadas que merezcan la pena, y en cuáles son las fichas que "no tienen salvación"»

«Estas fichas "sin salvación" son retiradas acto seguido del tablero antes de contabilizar los territorios controlados por uno y otro»

«Entonces se cuentan los puntos controlados por cada uno y gana el que tenga más»

Esto se suele hacer en dos fases:

1.- Los dos jugadores \*pasan\* consecutivamente. Un jugador puede pasar en cualquier momento durante la partida, pero sólo suele hacerse al final.

2.- Tras los dos pases consecutivos los jugadores intentan ponerse de acuerdo en cuáles son las fichas que «no tienen salvación». Si lo hacen las retiran del tablero inmediatamente y cuentan los puntos de cada uno. Si no consiguen ponerse de acuerdo en cuáles son las fichas «sin salvación» siguen jugando. Si no se pusieran de acuerdo pero tampoco quisieran seguir jugando (es decir, si siguen pasando ambos) la partida se considerará terminada cuando haya cuatro pases consecutivos y los territorios se contarán a continuación \*sin retirar ninguna ficha\*.

El final de partida puede parecer lioso a primera vista, pero asegurar que es muy natural e intuitivo y nunca hay problemas.

Y esto es todo lo que se necesita para empezar a jugar.

La forma de contar los puntos que he mostrado aquí es la china.  
Existe otra, la japonesa, en la que sólo se cuentan los puntos vacíos rodeados por las propias fichas y a eso se le suma el número de fichas capturadas al rival. Ambos sistemas dan el mismo resultado y el chino es más sencillo, por eso lo he elegido. Da igual cual se use, pero es importante usar uno de ellos ;y no una mezcla de los dos!