

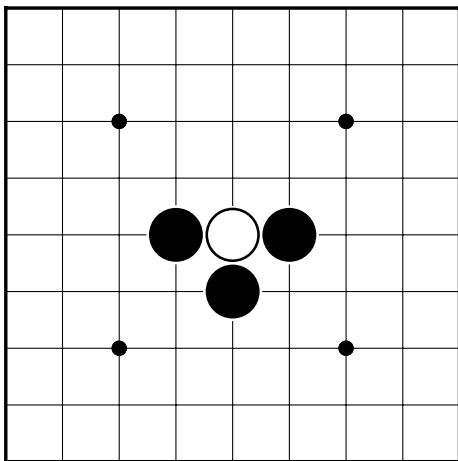
---

# TÉCNICAS DE GO

VOLUME I

CAPTURA E VIDA OU MORTE

---



PHILIPPE FANARO



# Índice

Prefácio	v
<b>I    Captura</b>	<b>1</b>
1    Captura Direta	3
2    Resgate	27
3    Duplo-Atari	51
4    Suicídio	65
5    Recaptura	79
6    Ko	93
7    Captura na Segunda Linha	117
8    Conectar e Morrer	131
9    Escadas	145

10	Redes	169
11	Ricochete	173
12	Espremer	177
13	Cortes	181
14	Atravessar	185
15	Corridas de Captura	189

## II Vida ou Morte 193

16	Dois Olhos	195
17	Olhos Falsos	219
18	Formas Mortas	243
19	Vida na Segunda Linha	247
20	Vida Mútua	251





# Prefácio

Há 3 pilares para se aprimorar no Go, qual seja o seu nível, desde iniciante até campeão mundial: jogar, revisar e praticar *tsumegos*. Para quem não os conhece, *tsumegos* são problemas isolados ou localizados.

Evidentemente, jogando e revisando também é possível praticar *tsumegos*, mas o volume por unidade de tempo será bem mais baixo, já que, em partidas, há muito mais elementos com que se preocupar. *Tsumegos* acabam sendo, desta maneira, o equivalente à musculação para atletas de esportes físicos: uma maneira eficiente de se treinar algo específico relacionado ao esporte desejado.

Nesse sentido, o propósito principal deste livro, isto é, da coleção *Técnicas de Go*, é servir de referência de sequências e padrões essenciais — algo como um dicionário — seja para aqueles que acabaram de aprender as regras, ou até mesmo jogadores mais experientes e avançados. Começamos basicamente desde as regras de captura, suicídio e ko, e progredimos gradualmente até técnicas que aparecem em partidas mais avançadas, e que

podem ser devastadoras para que nunca as viu, como é o caso de sequências que espremem e destroem a forma adversária.

Ao longo do livro, os comentários das respostas focam em criar uma ponte entre a visão de alguém que está começando e aquela de um jogador mais avançado. Mesmo assim, progredir linearmente neste livro pode ser bastante desafiador. Se for este o caso, então melhor ainda, pois é sinal de que há muito o que aprender. Persista! Como treinamento, sugiro fortemente refazer o livro múltiplas vezes, provavelmente espaçadas por uma ou mais semanas. Repetição será essencial para tornar as técnicas intuitivas: errar na primeira vez será fácil, errar depois da décima garanto que será muito mais difícil!

A metodologia de ensino deste livro não é necessariamente a melhor possível, pois não há uma ideal. Tipicamente, ocidentais são introduzidos ao Go por interesses em estratégia, ou mesmo por curiosidades sobre a cultura e filosofia asiáticas. Dessa maneira, é natural um foco maior em conceitos mais abstratos e abertura, ao invés de técnicas e táticas. Nesta série, porém, começamos mais por algo local do que focando em como as pedras interagem no tabuleiro globalmente, pois uma



das lições de guerra mais importantes é que, mesmo se você for o melhor estrategista da história, se seus soldados não conseguem executar suas ordens, a guerra estará perdida de qualquer maneira. Claro, isso não quer dizer que táticas sejam mais importantes do que estratégia, ambas são necessárias, e a interação entre as duas é onde tanto guerras quanto Go se tornam complexos e interessantes.

Mas nada impede que o leitor também suplemente seu aprendizado com material complementar, inclusive, é aconselhável. De todo modo, nos próximos volumes, estudaremos os outros tópicos essenciais remanescentes.

Caso o leitor queira um maior volume e diversidade de tsumegos, hoje em dia, não há recurso melhor do que o [101weiqi.com](http://101weiqi.com), com mais de 160,000 problemas aprovados por moderadores extremamente fortes. A interface desse site está em chinês, mas ela pode ser traduzida para o inglês, em grande parte, com a extensão de navegador [101weiqiLocalizer](#) (o Google Tradutor também ajuda bastante).

E outro recurso importante é o servidor OGS ([online-go.com](http://online-go.com)), que também possui muitos tsumegos, além de uma excelente página de referências.

Para aqueles que não me conhecem, sou formado em engenharia elétrica pela Escola Politécnica da USP, onde conheci o Go no final de 2012. Ao redor de quando escrevo este livro, oscilo entre 2 e 3 *dan* — *dan* é o equivalente de mestre ou faixa-preta no Go e, na verdade, o termo faixa-preta foi inspirado pelo Go! — amador, no servidor KGS, ou algo ao redor de 5 *dan* no servidor Fox.

Há já pelo menos 5 anos, compartilho conteúdo de Go online especialmente pelo meu canal de YouTube em português: [youtube.com/@Fanaro](https://youtube.com/@Fanaro). Mas, também, pelo meu blog: [fanaro.io](https://fanaro.io); e meu novo canal em inglês: [youtube.com/@gowithfanaro](https://youtube.com/@gowithfanaro).

Outro conteúdo útil a mencionar é a tradução do livro *Como Jogar Go — Uma Introdução Concisa*, de Richard Bozulich e James Davies, que eu fiz em código aberto alguns anos atrás, com L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Ela está disponível aqui, e seu PDF é gratuito: [github.com/psygo/traducao\\_como\\_jogar\\_go](https://github.com/psygo/traducao_como_jogar_go). É um ótimo material para complementar o aspecto tático deste livro. Este livro aqui, inclusive, também foi desenvolvido em código aberto: [github.com/psygo/tecnicas\\_de\\_go](https://github.com/psygo/tecnicas_de_go).

Como recurso extra, para aqueles que moram em

ou perto de São Paulo-SP, existe a Brasil Nihon Kiin, que é a sede da Associação Japonesa de Go (e shogi) no Brasil. Além de possuírem muitos membros que são jogadores avançados, eles também oferecem aulas, grupos de estudos, torneios, livros, e fazem uma interface com a cultura japonesa no Brasil — eles também possuem presença online.

Por fim, gostaria de agradecer primeiramente à minha família por todo o apoio e incentivo, e, também, especialmente aos meus amigos que ajudaram a revisar e melhorar este livro com sugestões de problemas, diagramas e correções de português. São eles: Eunkyo Do 1p, Simão Gonçalves, Samuel Karasin, Felipe Herman van Riemsdijk — que é o atual presidente da Brasil Nihon Kiin —, Renan Cruz, Ronaldo Matayoshi, Helcio Pacheco, Hiroaki Ogawa, Ritsuki Hasegawa, Felipe Pait, Ariel Oliveira, Gilberto Espínola, João Marcus Fernandes e Michael (TakumiGo) Cheung. E, claro, caso o leitor possua sugestões de melhorias, não hesite em me contatar.

Philippe Fanaro  
Outubro de 2024







**I**

**Captura**

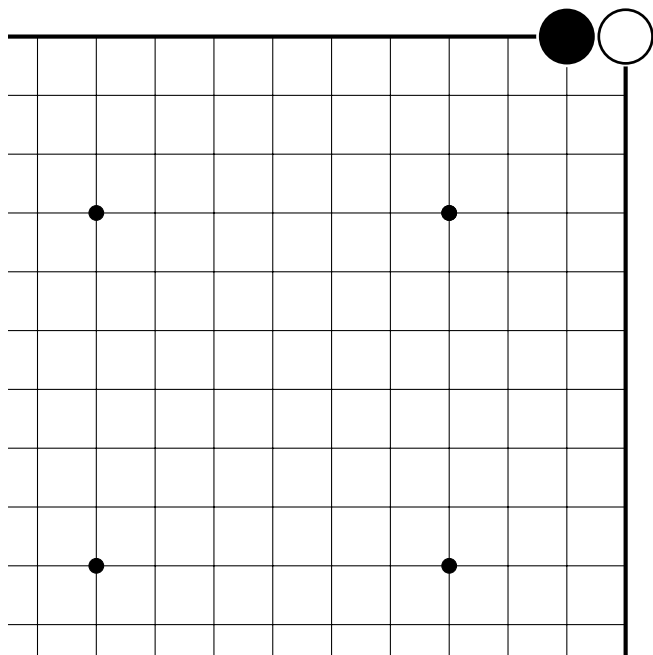




**1**

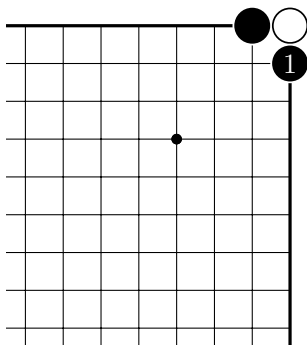
# **Captura Direta**



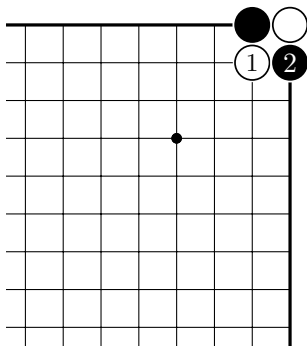


①

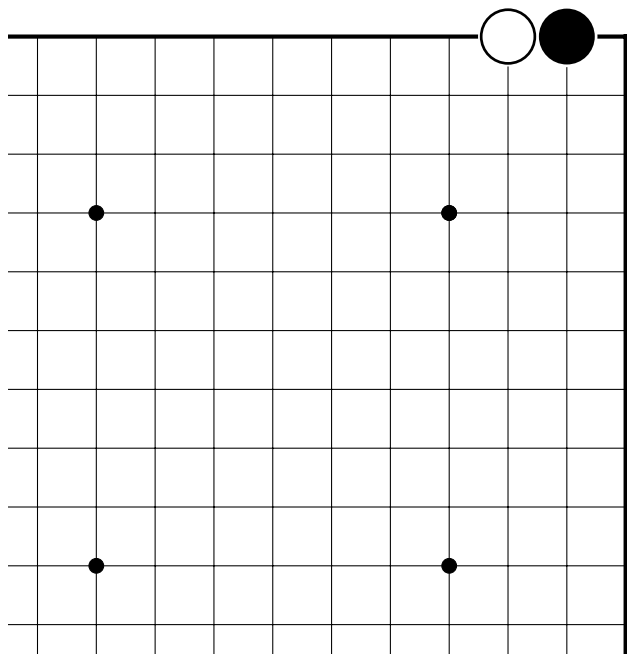
É possível capturar a pedra branca? (Em livros de tsumegos, costuma-se padronizar sempre Preto a jogar.)



*Correto.* Sim, é possível capturar a pedra branca diretamente, já que ela só possui 1 liberdade. (Note que a pedra branca será retirada do tabuleiro.)

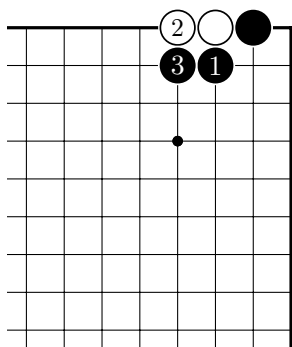


*Variação.* Mesmo se Branco tentar resgatar ou contracapturar a pedra preta, sua pedra do canto ainda possui somente 1 liberdade e pode ser capturada. (Isso não quer dizer que Branco 1 seja uma jogada ruim em absoluto.)

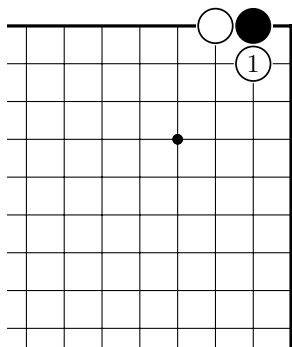


②

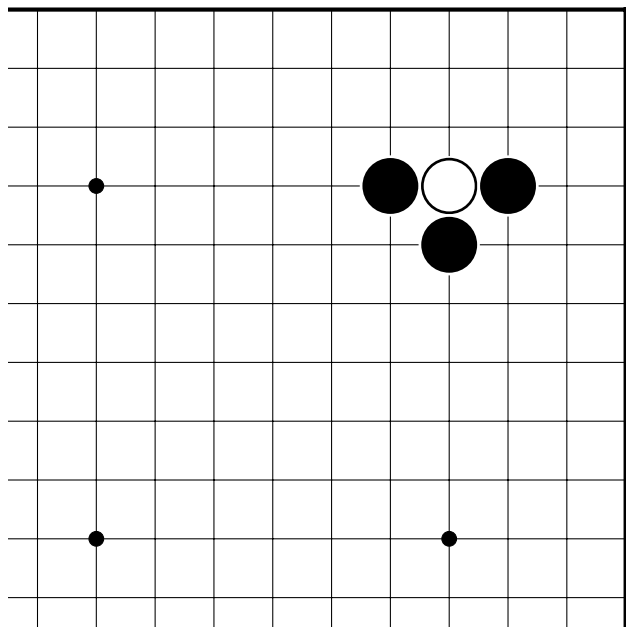
E se a pedra branca estiver na lateral ao invés do canto, ainda é possível capturá-la?



*Correto.* Branco não deveria jogar 2, pois não há para onde fugir. Suas pedras terão sempre 1 liberdade, e vão colidir com o canto superior esquerdo no final.

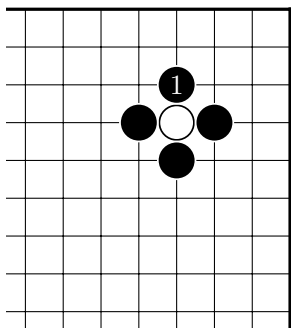


*Variação.* Preto pode sempre fazer *tenuki*, isto é, ignorar movimentos locais e jogar em outro lugar, mas então será Branco quem poderá capturar a pedra preta.

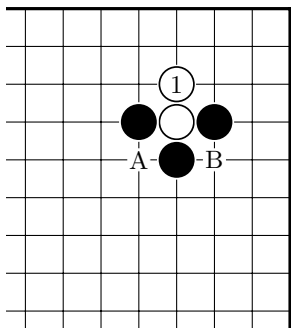


3

Agora, a pedra branca está no centro.  
Ela ainda pode ser capturada?

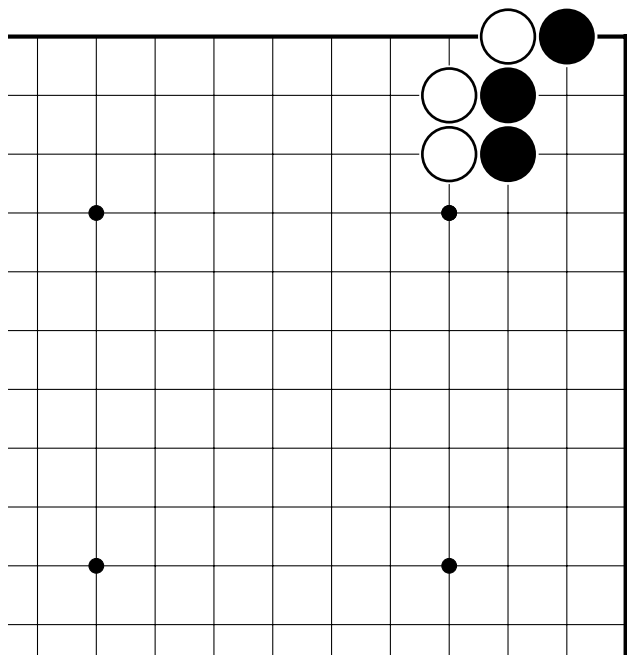


*Correto.* A captura da pedra branca configura uma forma chamada *ponnuki*, que é o número mínimo de pedras para se capturar uma pedra adversária (sem ser no canto ou na lateral), quando ela não está nem no canto e nem na borda.



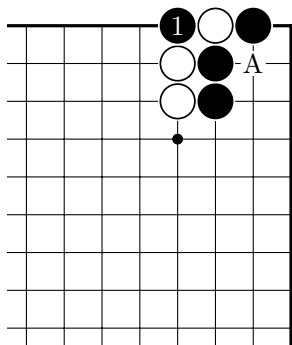
*Variação.* Ao escapar com esta pedra, Branco vai de 1 liberdade para 3, o que é bastante eficiente, isto é, 2 liberdades por movimento; em lutas, liberdades são talvez o bem mais crucial. Desta maneira, Branco também expõe os cortes A e B no exterior preto.



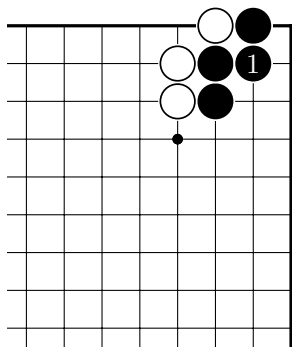


④

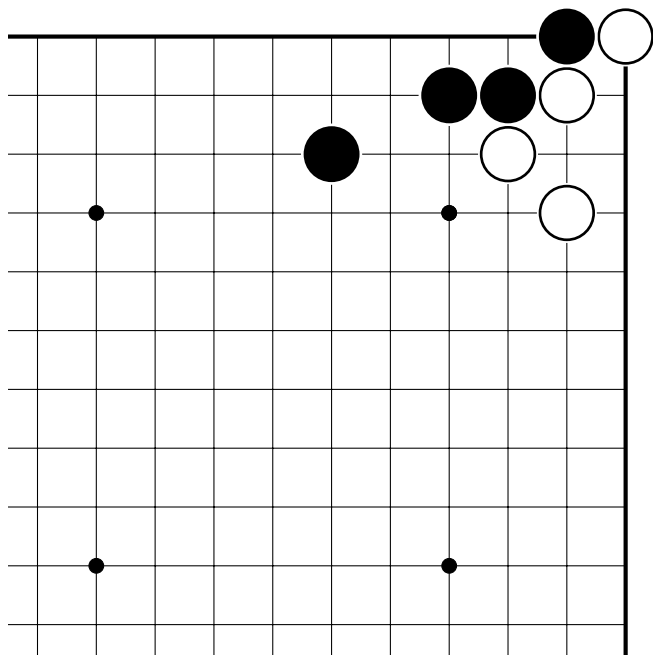
Há uma pedra branca solitária no topo.  
O que Preto pode fazer com ela?



*Correto.* Preto pode capturá-la e, assim, resolver o problema do corte que existia em A.

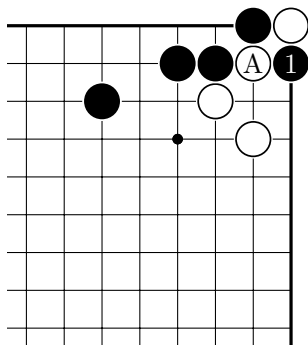


*Incorreto.* Preto poderia ter capturado a pedra, o que resolveria o corte de uma maneira mais eficiente, sem jogar em seu próprio território. E esta defesa dá chances para que Branco conecte todas as suas pedras mais tarde.

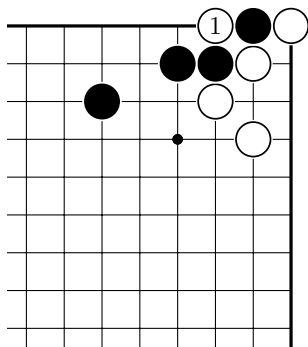


5

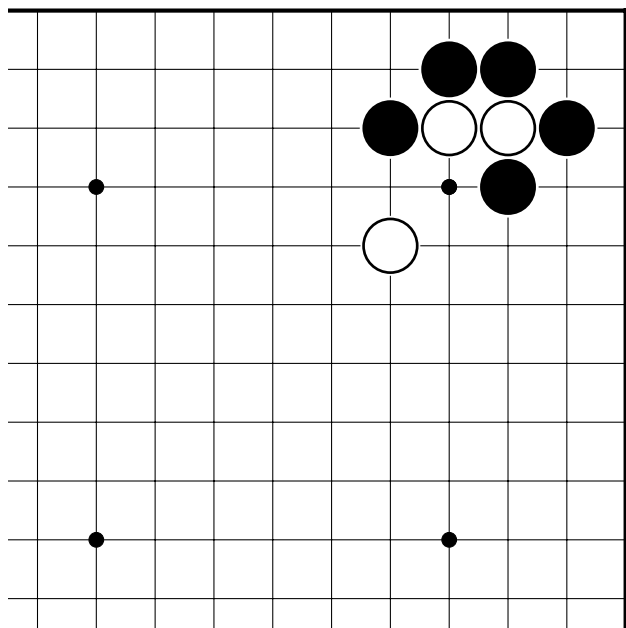
Capturas no canto são geralmente de extremo valor, pois podem garantir não somente território, mas, também, o espaço vital de grupos.



*Correto.* A captura da pedra do canto limpa a região para Preto, e ainda deixa a pedra A com somente 1 liberdade.

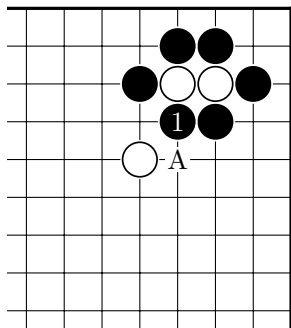


*Variação.* Localmente pelo menos, não jogar aqui como Preto ajuda Branco a se estabilizar, enquanto contrataca severamente.

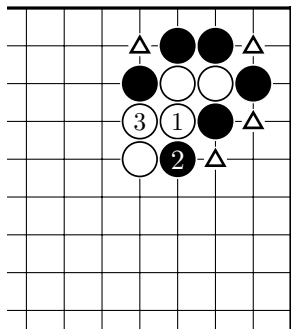


⑥

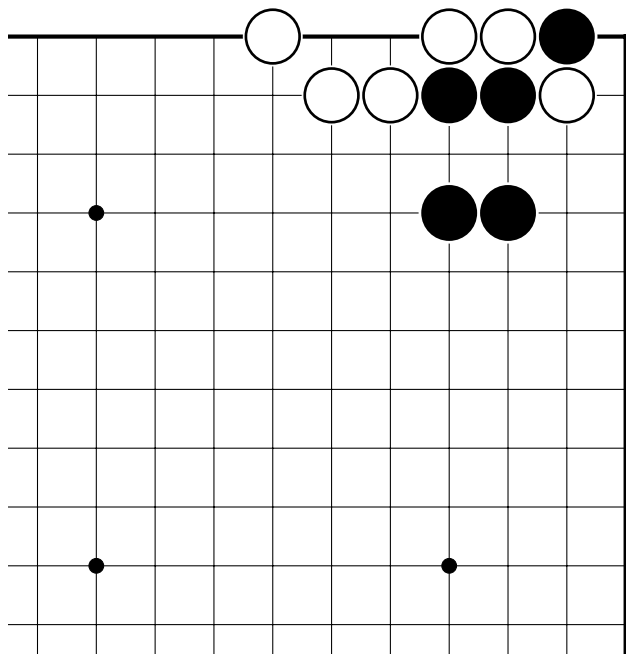
O grupo branco mais ao topo possui 2 pedras. Isso muda algo em relação à possibilidade de captura?



*Correto.* Apesar de o grupo branco ter mais pedras, ele ainda possui somente 1 liberdade. Esta forma é conhecida como “casco de tartaruga”, que é o número mínimo de pedras necessário para se capturar 2 pedras. Também era possível capturar com A.

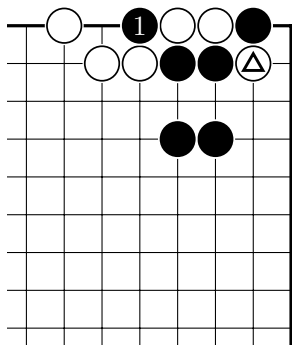


*Variação.* Ao fugir, Branco não somente resgata suas pedras como expõe múltiplas fraquezas no exterior preto.

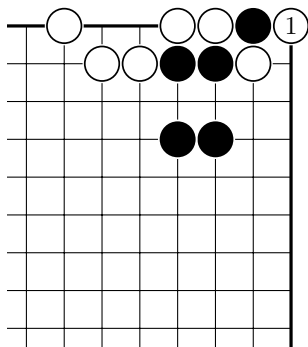


⑦

Ambos os lados estão, localmente, em uma situação crítica.

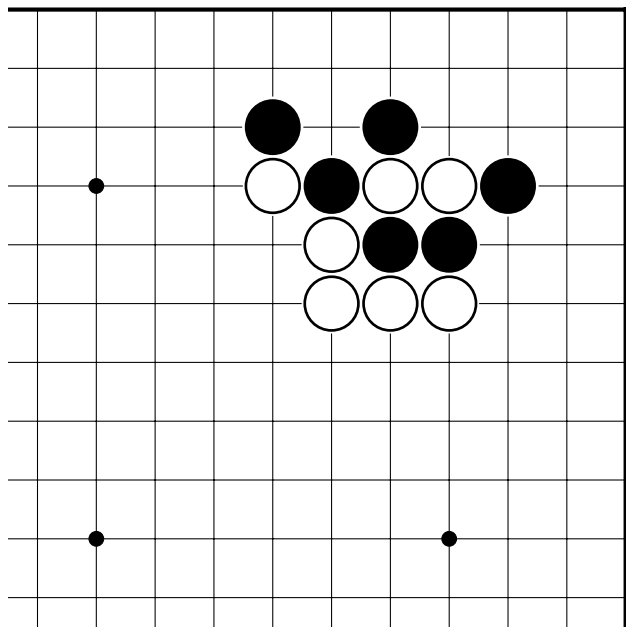


*Correto.* Preto captura dois pontos, praticamente garantindo o canto, e a pedra marcada é indiretamente engolida.



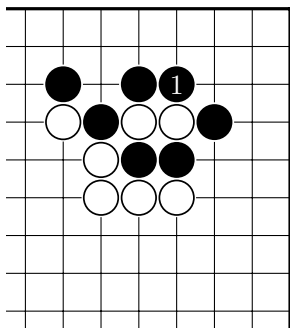
*Variação.* Branco reverte para uma captura para si, e o grupo preto agora está flutuando e instável.



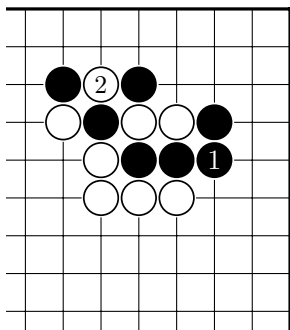


8

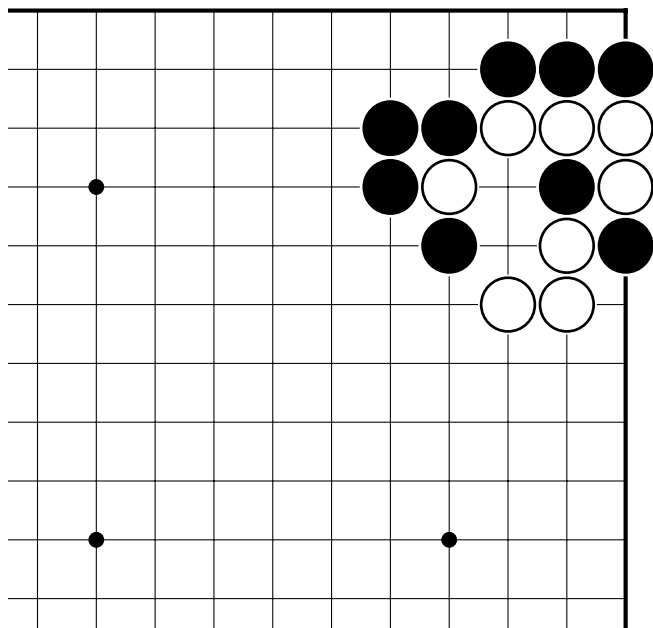
Há mais de 1 grupo preto prestes a ser capturado.



*Correto.* Preto captura as principais pedras de corte e resolve todos os seus problemas.



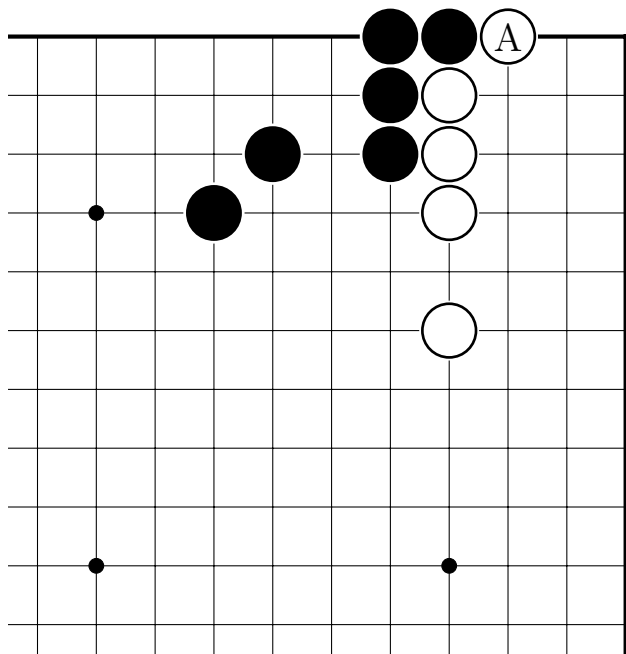
*Incorreto.* Resgatar pedras diretamente é muitas vezes o melhor movimento. Mas por que resgatar se podemos corrigir capturando diretamente?



9

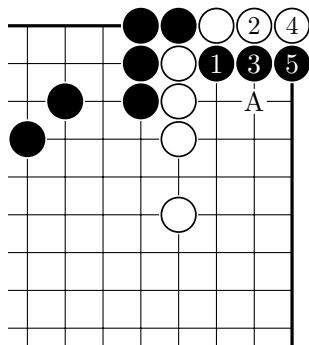
Preto já está basicamente seguro, mas uma captura nesta região não somente representaria muitos pontos, como também um ataque.



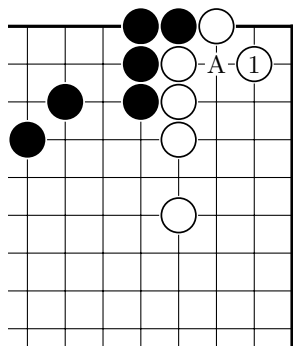


10

É possível capturar a pedra branca A?



*Correto.* Sim, pois não há para onde fugir. A pedra branca colidirá contra o canto, onde não conseguirá mais estender suas liberdades. Como Branco não consegue resgatar as pedras, é melhor diminuir o prejuízo com A, ao invés de 2.



*Variação.* Se Branco quiser e puder, pode consertar o problema com 1 ou A.



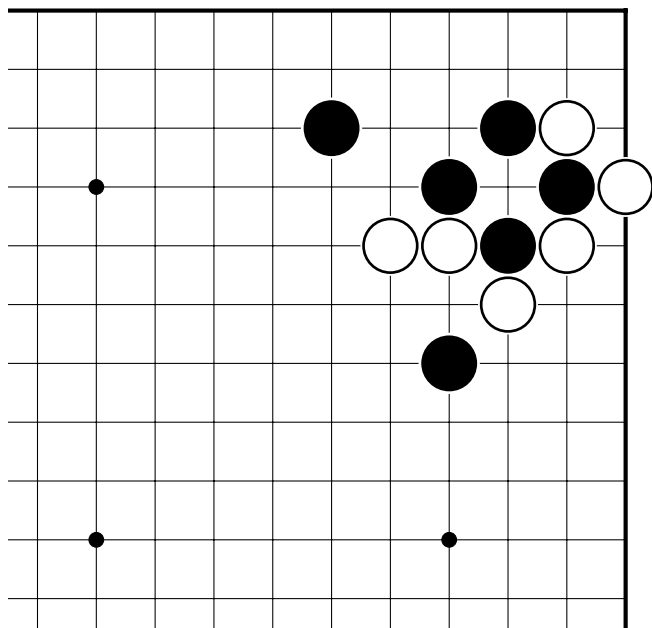




**2**

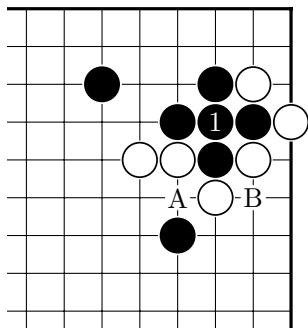
**Resgate**



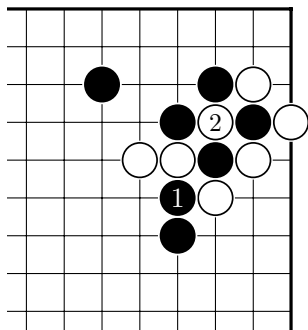


11

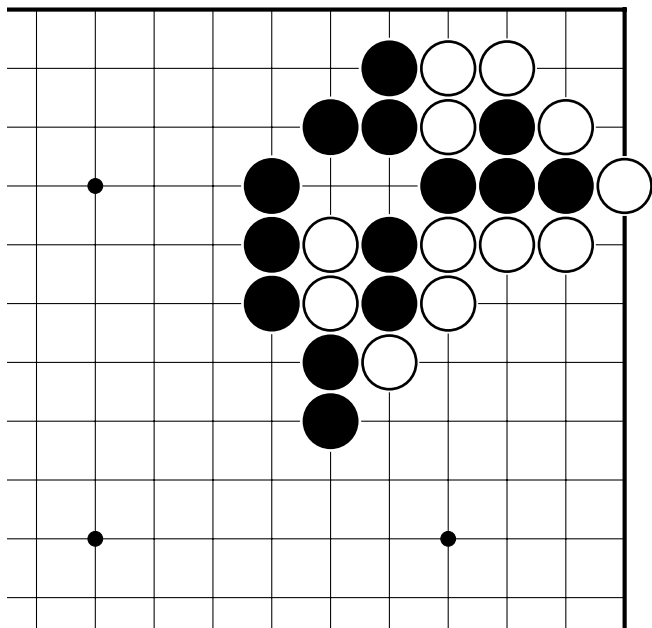
Toda a região está em um estado bastante caótico. Como estabilizá-la?



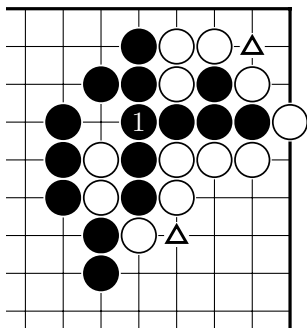
*Correto.* Preto conecta suas pedras e deixa Branco com os pontos de corte A e B a serem gerenciados.



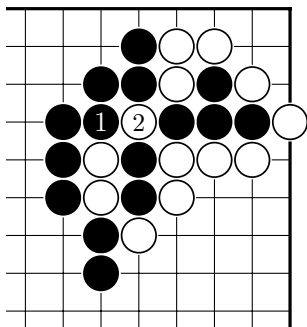
*Incorreto.* Se Preto 1, Branco pode capturar duas pedras de corte e atravessar Preto completamente.



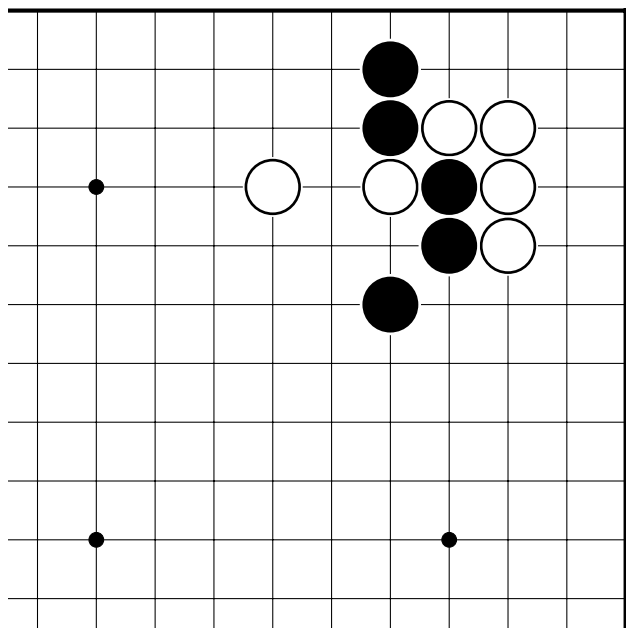
- 12 Há mais de um grupo preto sob *atari* — atari é o termo para um grupo que está com somente 1 liberdade, e a inspiração para o console de videogame. Como melhorar a situação?



*Correto.* Conectar aqui expõe cortes na forma branca, e mantém o status do grupo como não vivo, além de resgatar pontos.

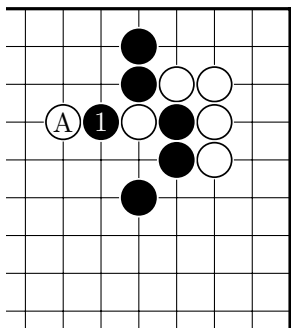


*Incorreto.* Há situações em que é realmente melhor capturar diretamente estas pedras, frequentemente quando há uma escassez de liberdades no exterior preto. Porém, aqui, Branco captura pedras que representam pontos e solução de problemas.

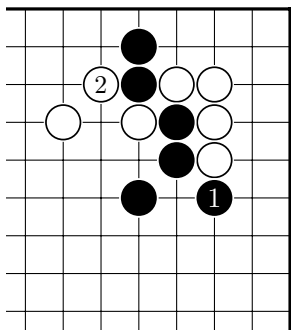


13

Preto precisa se manter forte.



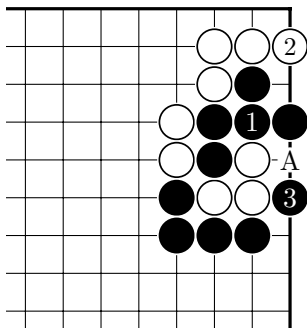
*Correto.* Com 1, Preto captura uma pedra branca, mantém-se conectado, e ainda danifica a pedra A.



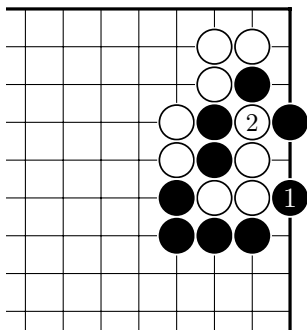
*Incorreto.* Branco captura tudo no topo, e Preto possui um grupo que não somente não faz pontos como também não está vivo.





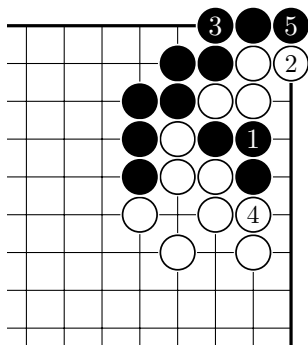


*Correto.* Branco não consegue jogar em A diretamente pois seria auto-atari. E outras tentativas também não funcionam.

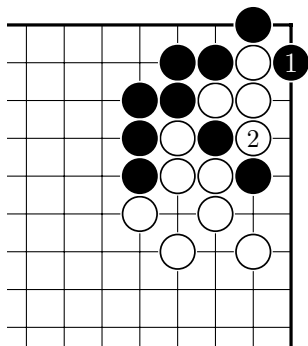


*Incorreto.* Diminuir as liberdades brancas a partir do exterior também é uma boa técnica geralmente, mas não aqui.

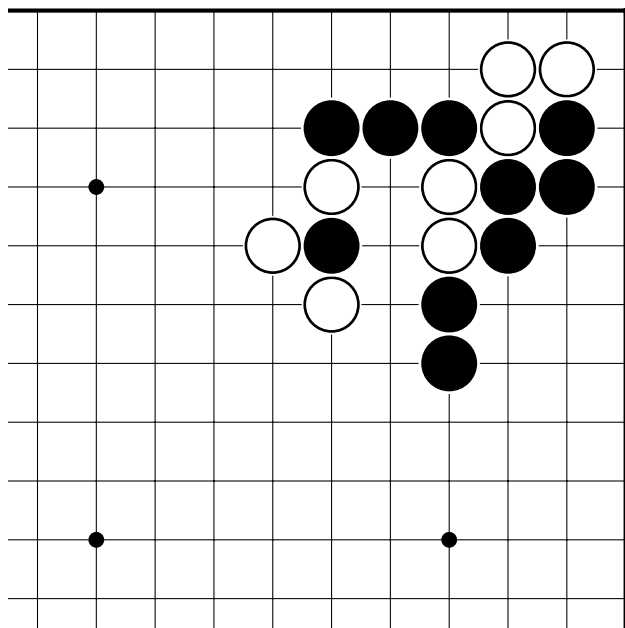




*Correto.* Preto conecta, salva suas pedras e ainda captura boa parte do canto. Branco 2 não agrega muito valor, e é perder uma potencial ameaça de ko.



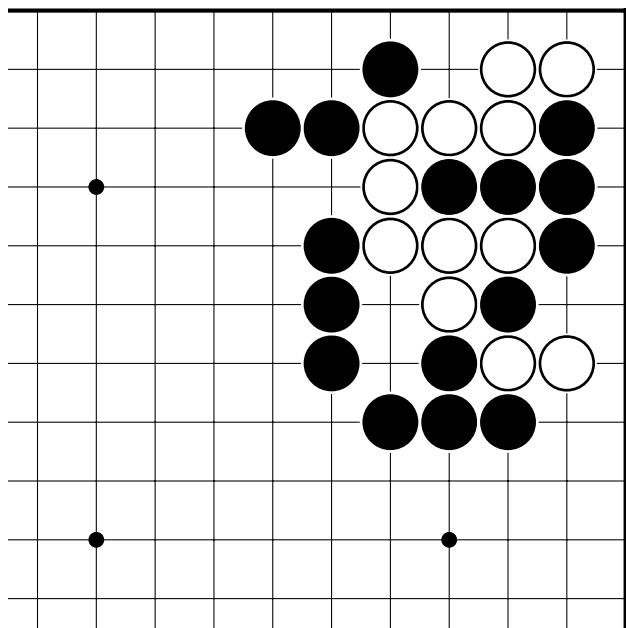
*Incorreto.* Se Preto tentar capturar por fora, Branco limpa seus problemas.



16

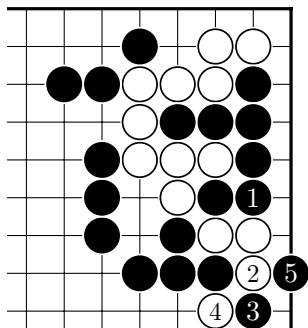
Qual é a sequência ótima aqui?



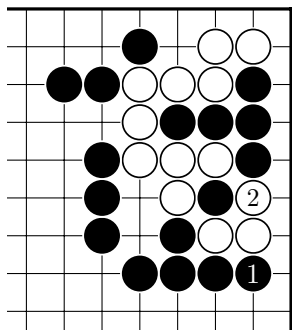


17

Branco precisa de algo urgente. Como Preto pode preveni-lo?

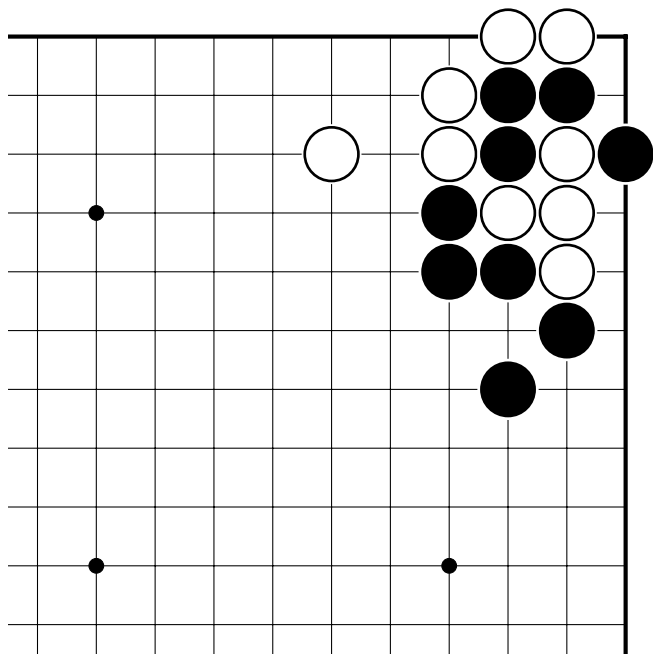


*Correto.* Ao conectar, Preto automaticamente captura as pedras brancas. Se Branco perceber que não há mais nada a fazer, é melhor não jogar 2 ou 4.



*Incorreto.* Cercar por fora não funcionará.

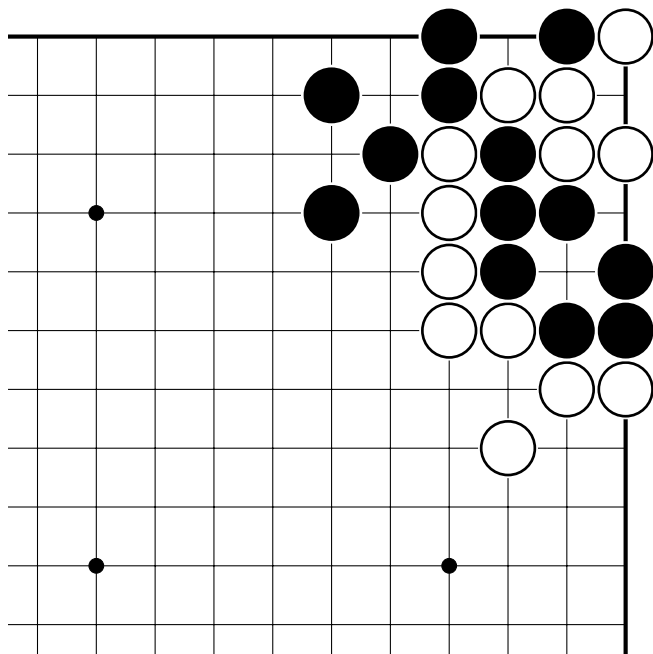




18

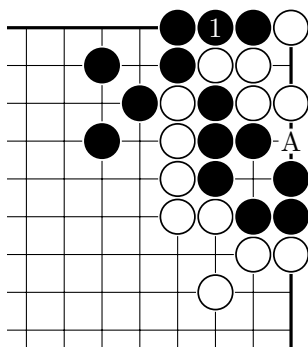
Uma ilustração das anomalias do canto.



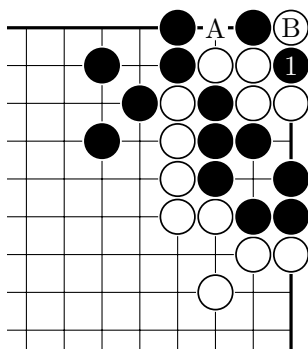


19

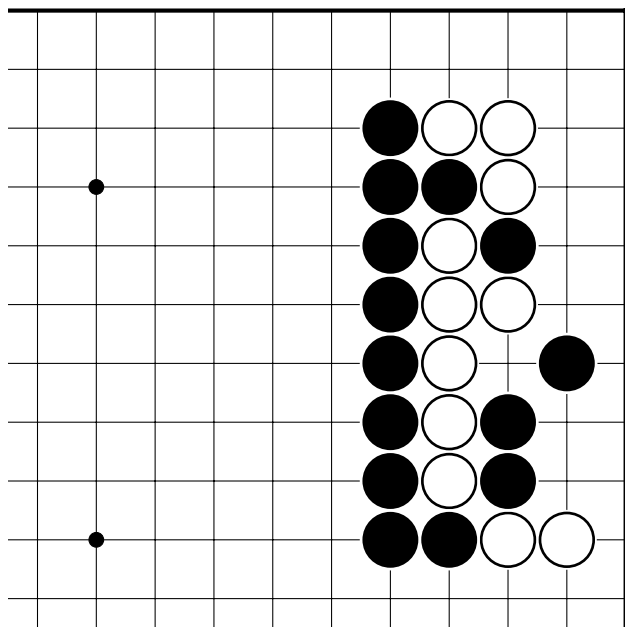
Para resolver problemas mútuos de liberdades, o princípio-chave é pressão.



*Correto.* Ao se conectar, Preto torna efetivamente impossível uma conexão no canto e previne o atari de A.

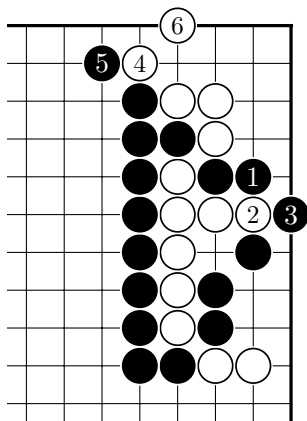


*Variação.* Preto pode também capturar o ko no canto, mas, no final, vai precisar voltar e jogar em A. Branco pode seguir a partida normalmente, jogando um movimento qualquer no tabuleiro, e voltar para capturar o ko de volta em B.

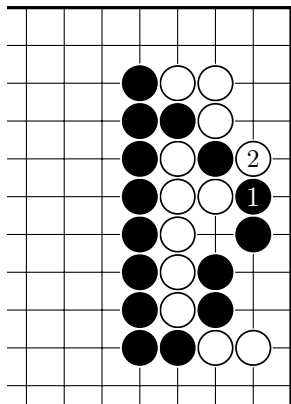


20

Se Preto conseguir resgatar algo, o que acontecerá?



*Correto.* Preto resgata a pedra de corte, e Branco não tem mais escapatória. Agora, inclusive, o grupo branco do topo precisará viver imediatamente.



*Incorreto.* Branco captura a pedra que importa, e Preto não possui espaço suficiente para viver à direita.



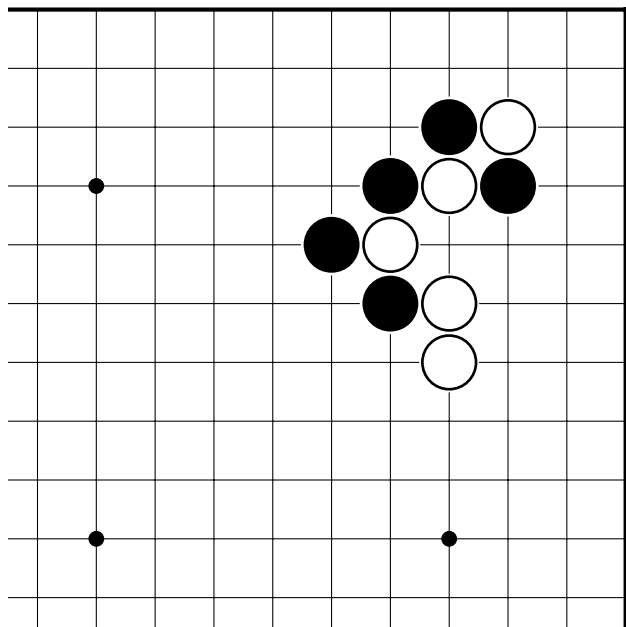




# 3

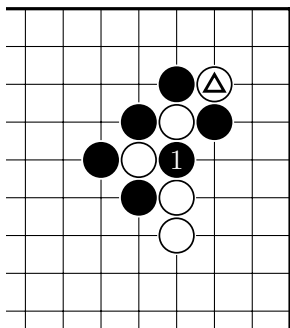
## Duplo-Atari



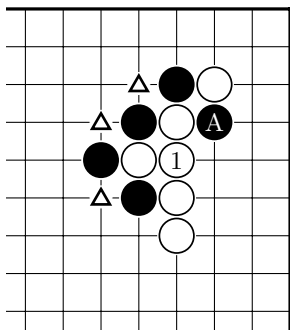


21

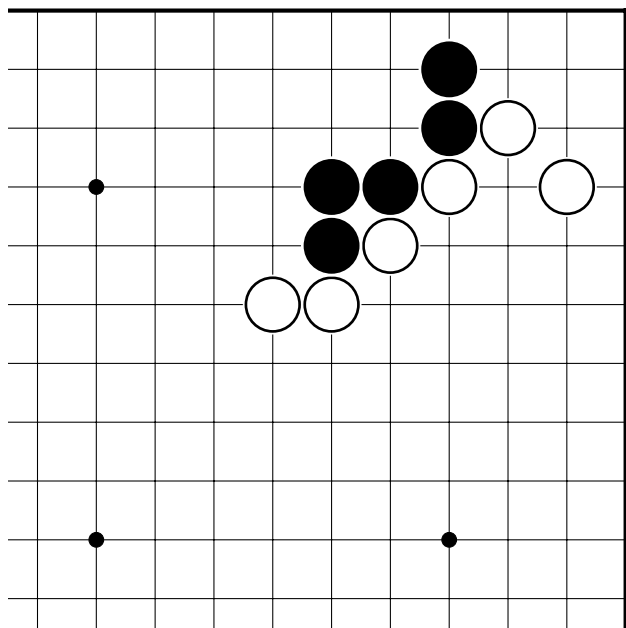
É difícil imaginar uma situação no começo do jogo em que Preto não responderia neste local.



*Correto.* Além de Preto limpar os problemas de corte de sua forma, a pedra branca marcada é completamente inutilizada.

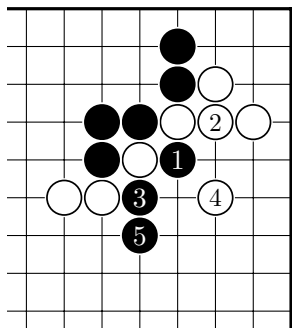


*Variação.* Ao conectar suas pedras, Branco expõe múltiplos cortes e desconecta a pedra A.

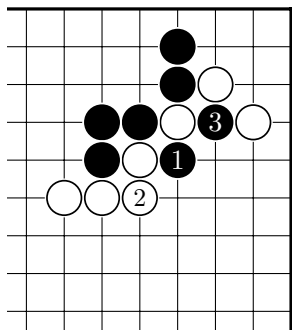


(22)

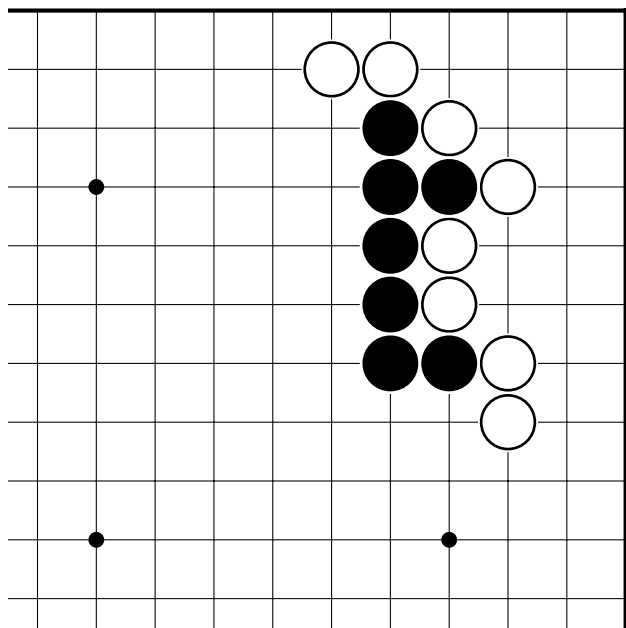
Nem sempre será fácil perceber este tipo de problema em partidas reais.



*Correto.* Branco tem seus grupos totalmente atravessados. Note que, se Branco conseguir proteger em 1, Preto pode sofrer um ataque no topo, pois seu grupo ainda não está completamente vivo.

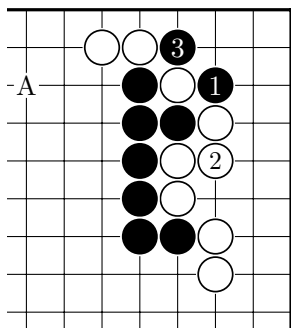


*Variação.* O canto é completamente destruído. Ambas as variações são devastadoras contra Branco.

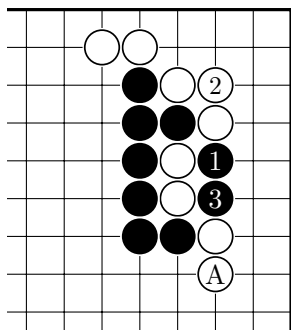


23

Branco foi para a festa enquanto sua casa pega fogo.

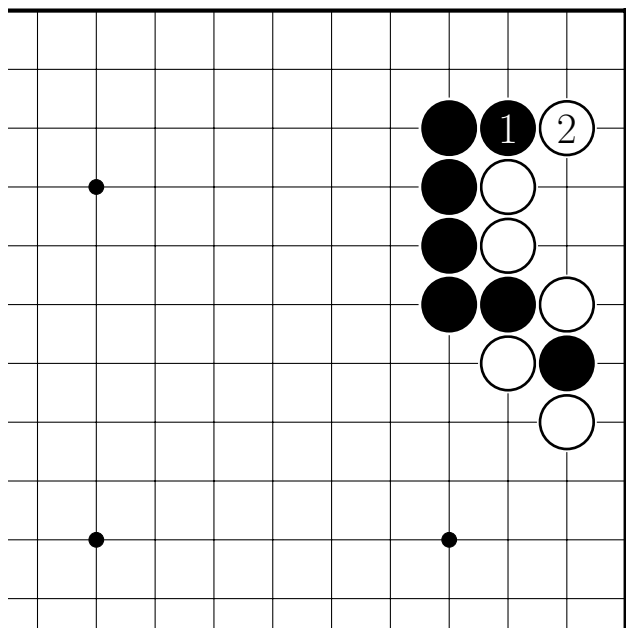


*Correto.* Branco na verdade possui múltiplas maneiras de minimizar o dano, mas isso não muda o fato de que é um desastre localmente. Se Branco achar que o topo é mais importante, pode continuar com A depois de Preto 3.



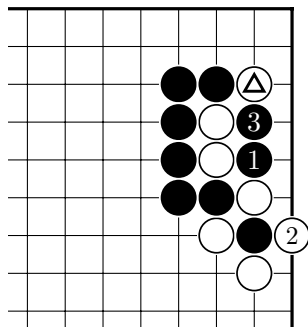
*Variação.* Outra opção para minimizar o dano é tentar salvar o canto e depois fugir com as pedras A.



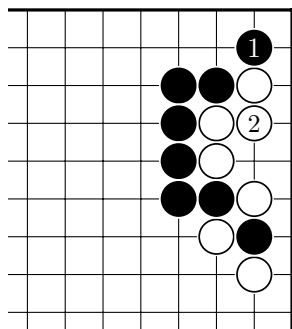


24

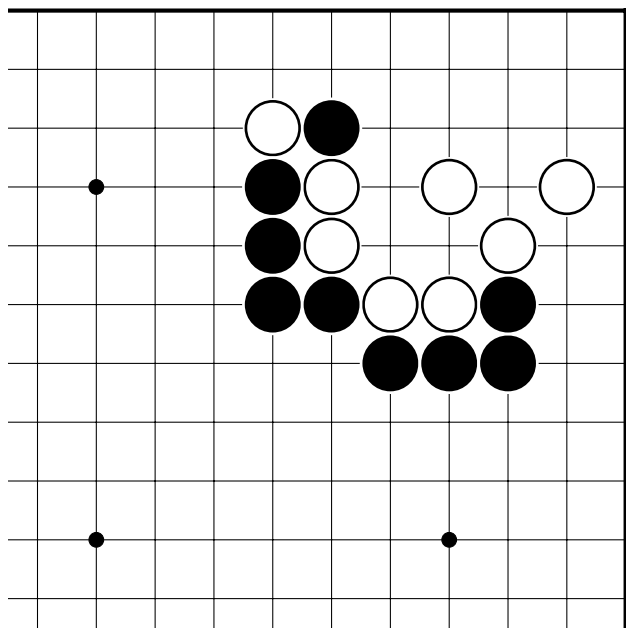
Após Preto 1, Branco reage com 2, o que parece natural. Mas há algo de errado aqui.



*Correto.* Branco sofre um duplo-atari, e a pedra marcada acaba sendo perdida.

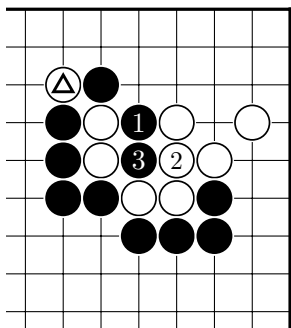


*Incorreto.* Simplesmente bloquear o canto garante a chance de corrigir os problemas.

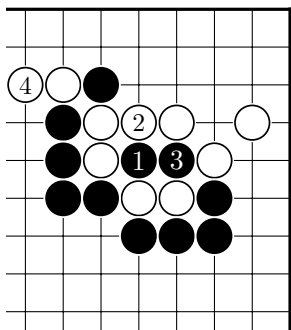


25

Às vezes, nossa intuição pode ser uma armadilha.



*Correto.* Branco não pode conectar em 3 pois seria auto-atari. E o importante neste caso é capturar as 2 pedras brancas à esquerda, o que danifica e separa a pedra marcada. E o canto nem sequer está claramente vivo ainda.



*Incorreto.* Ao jogar o duplo-atari, Preto oferece mais opções a Branco, que protegerá as pedras do topo, de maior importância.



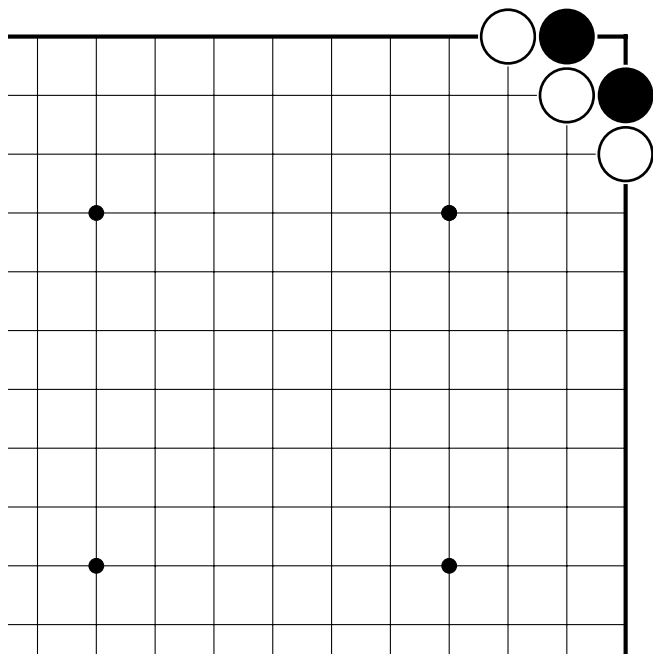


# 4

## Suicídio

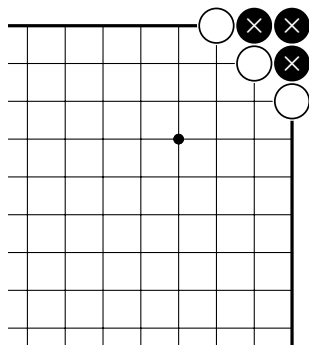




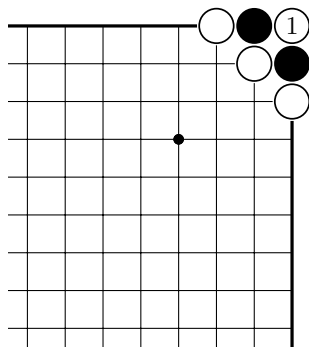


26

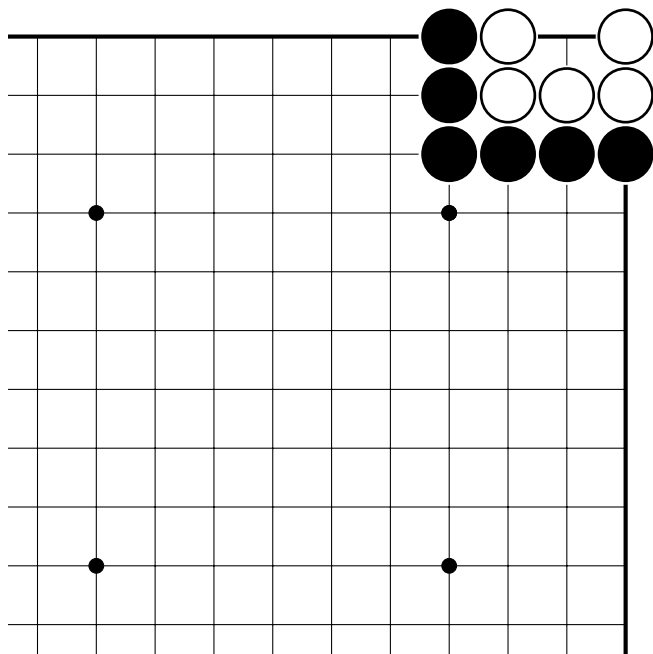
Preto pode conectar suas pedras?



*Correto.* Conectar as pedras zeraria as liberdades de todas as pedras do grupo, o que as automaticamente capturaria, ou seja, seria suicídio, uma jogada inválida.

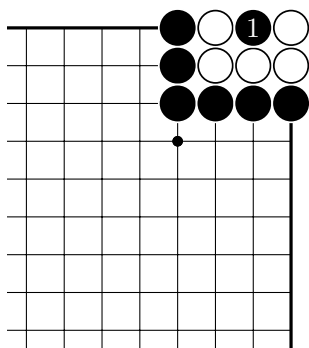


*Variação.* Branco tem sempre a opção de capturar ambas as pedras.

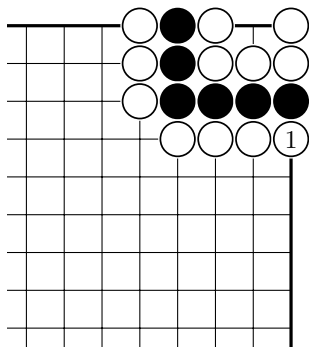


27

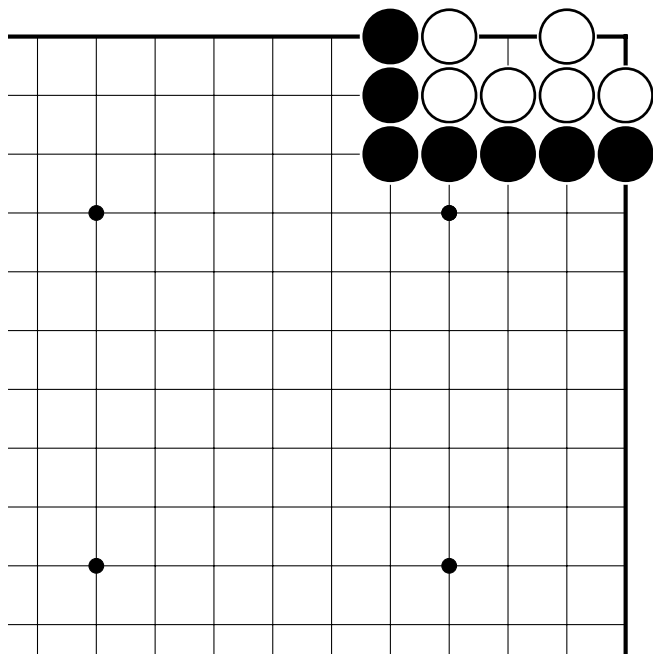
Preto pode capturar as pedras brancas?



*Correto.* Note que não é suicídio jogar em 1, pois a regra da captura possui precedência. Isto é, primeiro aplicamos a regra da captura, se possível, e, só depois, examinamos se é suicídio. E segue que, se algo for capturado, haverá pelo menos uma liberdade.

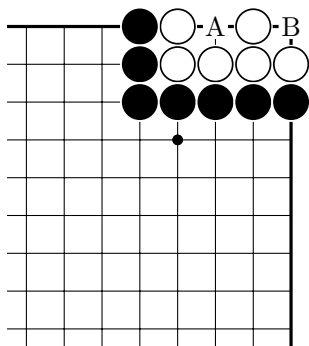


*Variação.* Mais tarde, se Branco conseguir pedras no exterior, quem pode ser capturado é o Preto! Antes de 1, Preto poderia finalmente capturar o canto, e, dessa maneira, evitar de ser capturado.

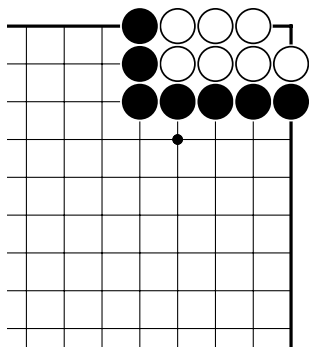


28

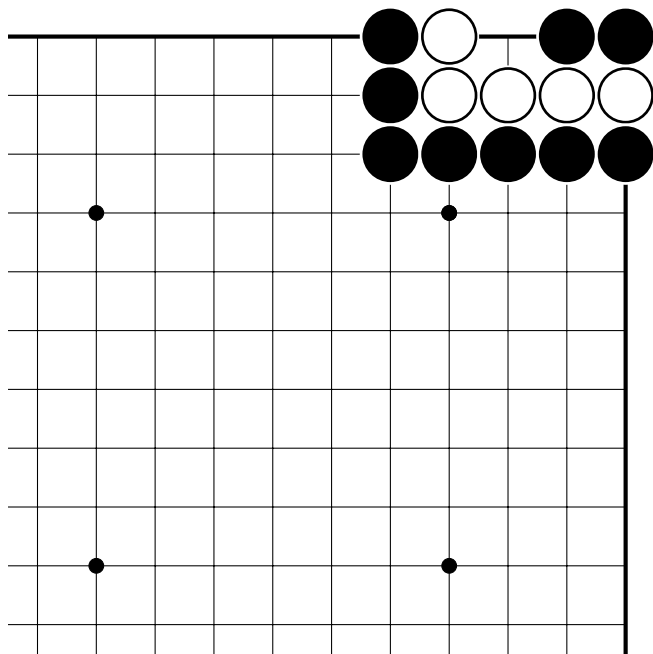
Preto pode capturar o grupo branco?



*Correto.* Não é possível capturar o grupo branco pois tanto A quanto B excluem um ao outro pelo suicídio. Isto é, Preto precisa jogar em A e B para capturar, mas possui somente 1 movimento por turno, e, separadamente, ambos são suicídios.

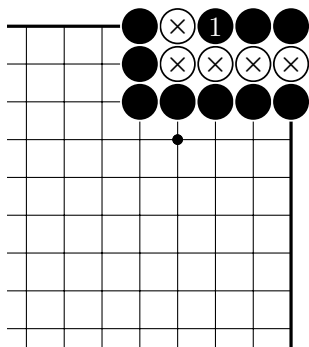


*Variação.* Aqui, Branco possui somente 1 espaço cercado, ou 1 olho. Branco precisa de 2 espaços dissociados pelo menos, ou 2 olhos, para conseguir viver.

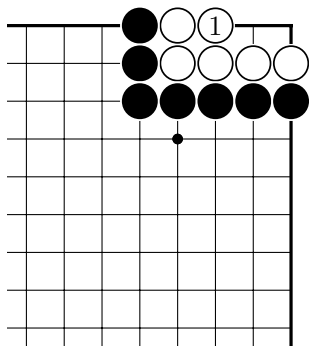


29

É possível capturar as pedras brancas?

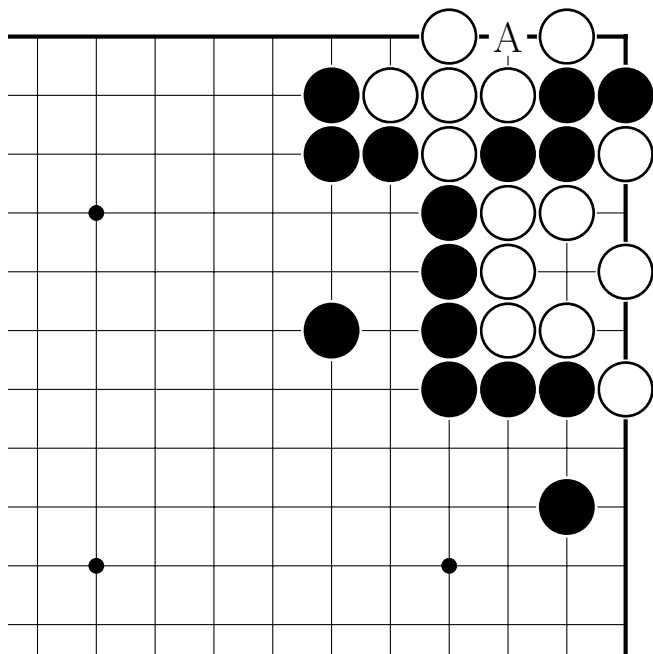


*Correto.* Preto pode capturar as pedras brancas o que gera mais de zero liberdades. Nas regras japonesas, os pontos finais são as intersecções cercadas e as capturas, então, ter de capturar em 1, a não ser que necessário, é preencher o seu próprio território, isto é, 1 ponto a menos.



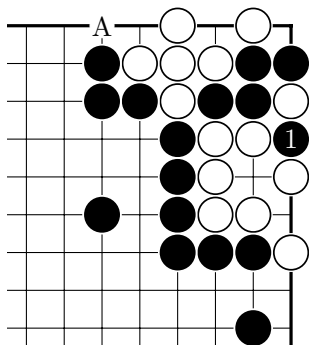
*Variação.* Mesmo se Branco capturar, já está morto, pois não consegue dissociar seu espaço interno para criar dois olhos.



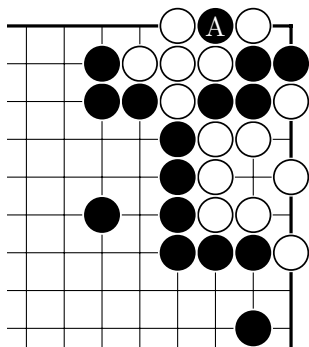


30

Esta posição é inspirada em um incidente de 2003, em que um dos maiores jogadores da história, o sul-coreano Cho Hunhyun 9p, cometeu um erro raríssimo. É possível jogar em A?



*Correto.* Idealmente, Preto capturaria em 1, o que seria um ko, que exercitaremos mais à frente. Essa captura ajuda Preto a depois jogar em A para capturar o topo.



*Incorreto.* Cho Hunhyun 9p acidentalmente jogou em A na final do título Kiseong, contra Choi Cheolhan 5p, outra lenda do Go, e acabou perdendo, por jogar um movimento ilegal.

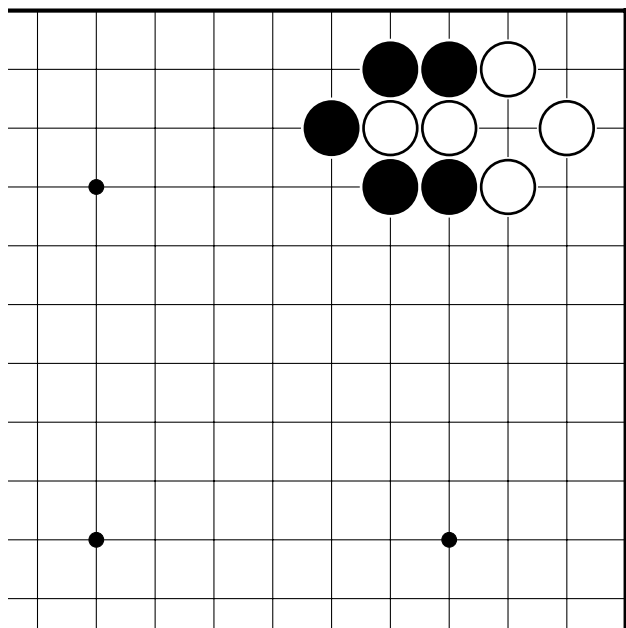




# 5

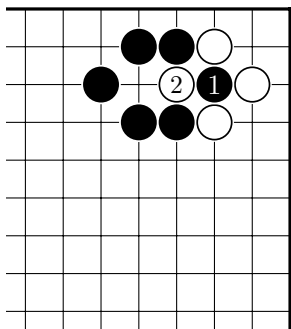
## Recaptura



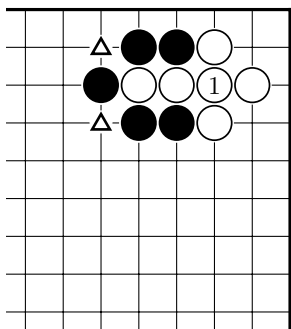


31

É possível capturar algo branco? Ou é suicídio?

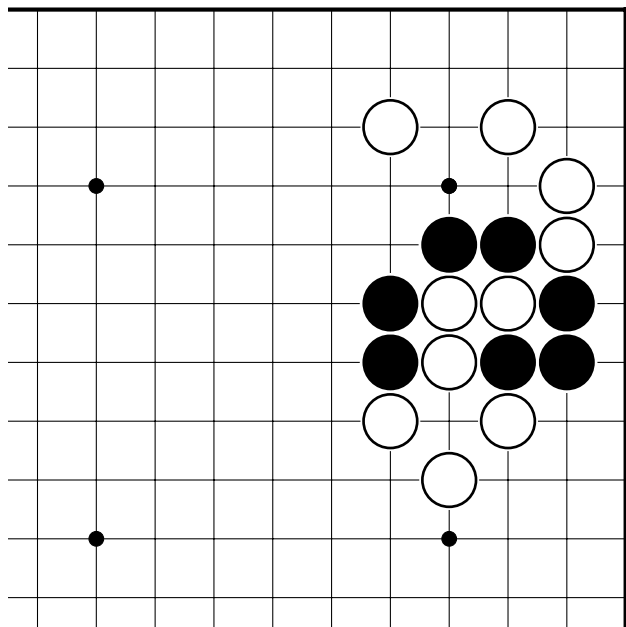


*Correto.* Sim, é possível capturar duas pedras brancas. Em seguida, a pedra preta que efetua a captura estará imediatamente em atari, isto é, ela possuirá somente 1 liberdade, então Branco terá a opção de uma contra- ou recaptura.



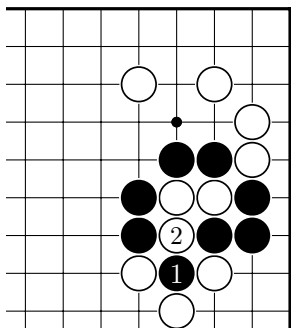
*Variação.* Caso Preto opte por não capturar, Branco pode salvar as pedras e deixar seu adversário com fraquezas no exterior. Isso não quer dizer que não capturar seja um erro, pois pode haver outros movimentos mais importantes no tabuleiro.



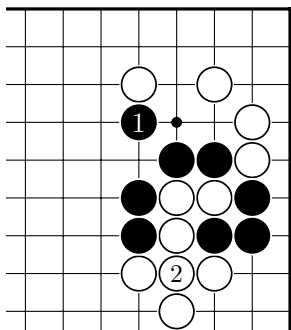


32

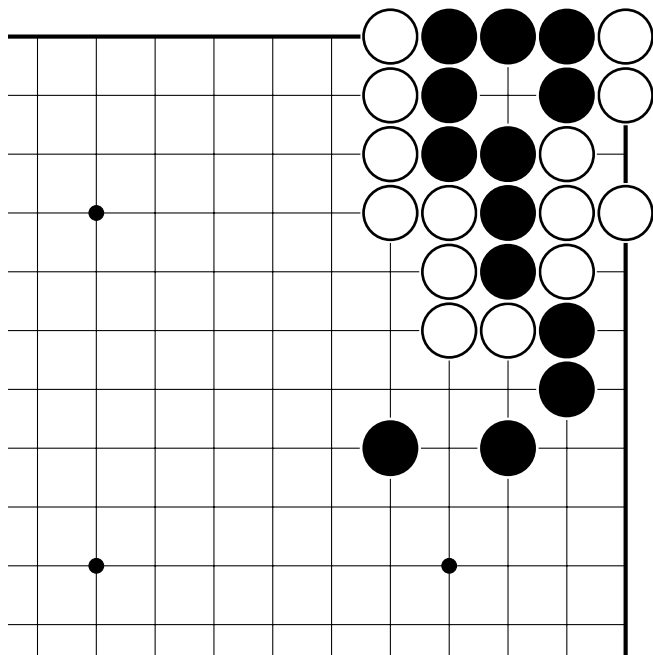
Se forem 3 ou mais pedras, o padrão de recaptura muda?



*Correto.* O princípio é o mesmo. Branco pode recapturar, mas Preto acaba se conectando e preserva a iniciativa.

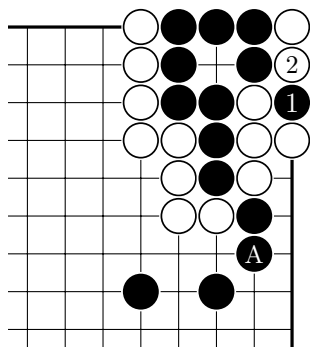


*Incorreto.* Se Preto jogar outro movimento, Branco pode jogar em 2 para capturar o grupo preto à direita.

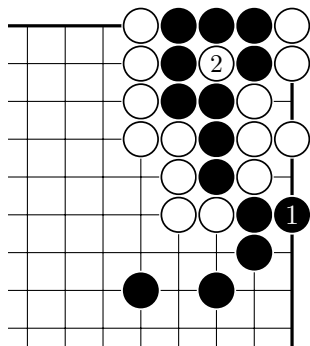


33

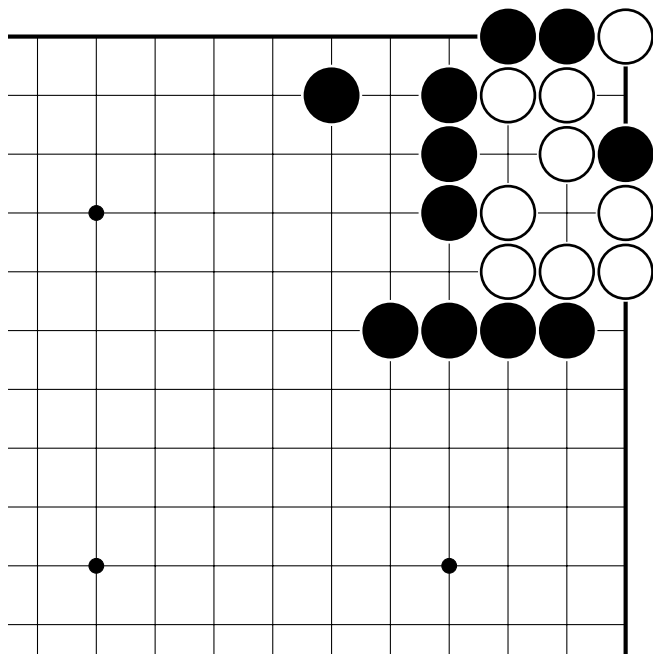
Tanto Preto quanto Branco estão em estados terminais.



*Correto.* Preto captura, e, depois, Branco pode recapturar, mas o grupo branco é capturado. É, em essência, um corrida de captura do tipo “olho vs sem olho”, o que veremos mais à frente. Se houver um ataque severo contra A mais à frente, recapturar em 2 para Branco pode forçar uma outra corrida entretanto.



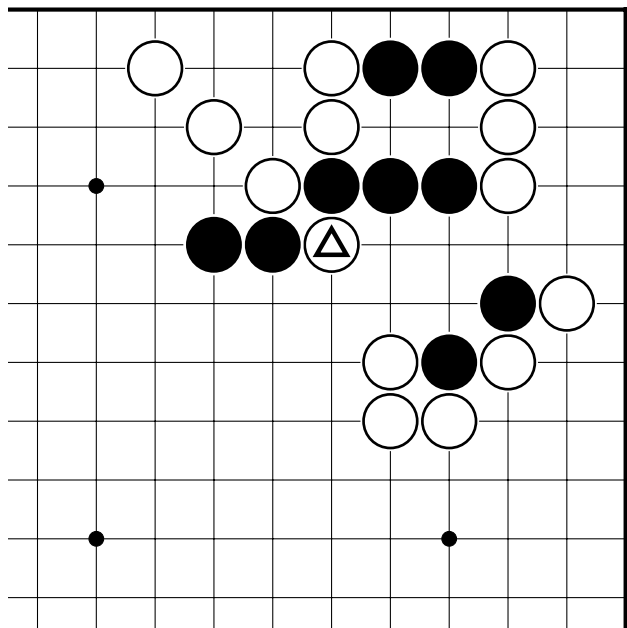
*Incorreto.* Se Branco puder, pode capturar tudo com 2.



34

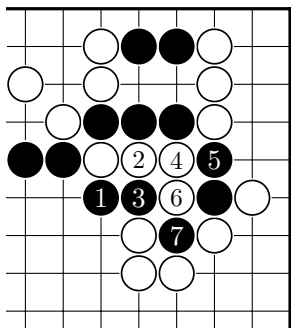
O extremo canto, nas coordenadas 1-1 e 2-1, é sempre muito peculiar.



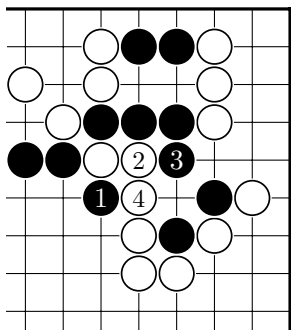


35

Branco joga a pedra marcada com o objetivo de separar os grupos pretos. Mas funciona mesmo?



*Correto.* Preto pode utilizar de uma recaptura para impossibilitar o corte.



*Incorreto.* Desta maneira, Branco conecta as pedras de corte ao exterior.



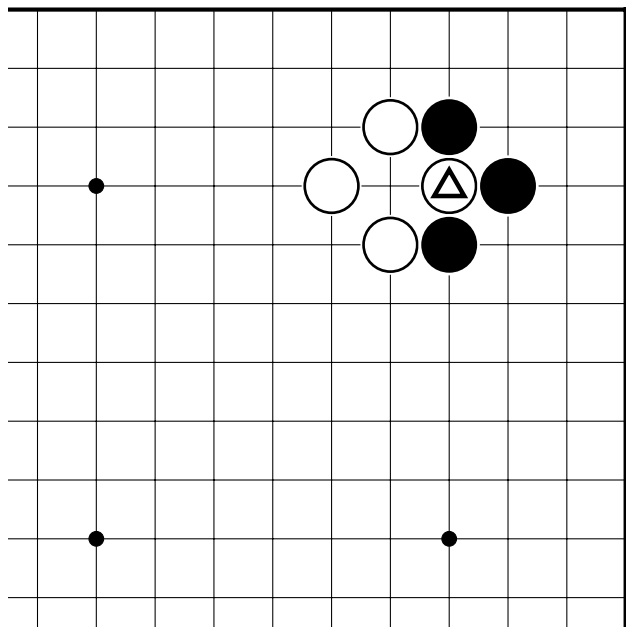




**6**

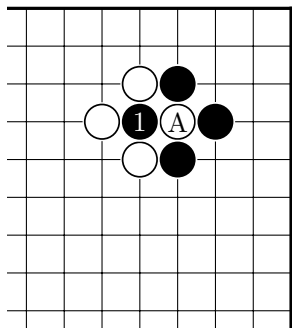
**Ko**



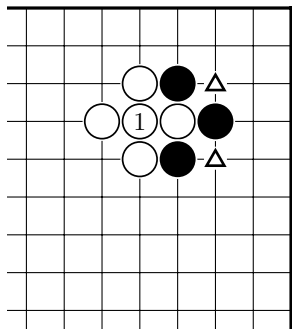


36

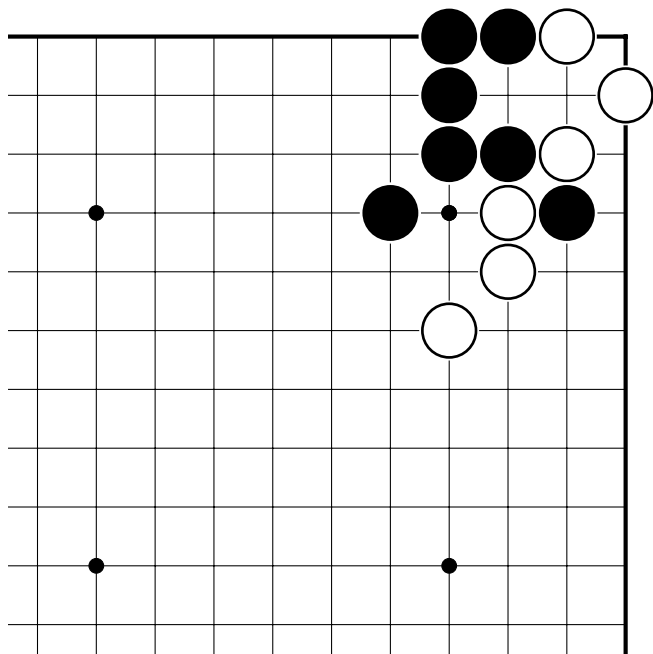
Preto pode capturar a pedra marcada?  
Se sim, Branco pode recapturá-la?



*Correto.* Sim, é possível capturar a pedra marcada. E Branco não pode imediatamente recapturá-la pois, pela regra do ko, o tabuleiro não pode ser repetido. Ko vem originalmente do sânscrito, da Índia, através do budismo, e significa “ciclo infinito”.

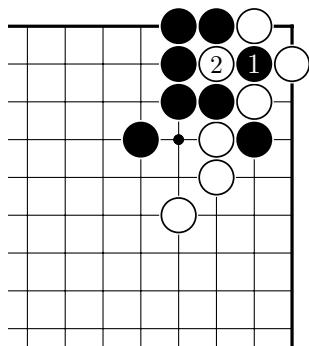


*Variação.* Se tiver a chance, Branco pode conectar todas as suas pedras, o que fragiliza a posição preta consideravelmente.

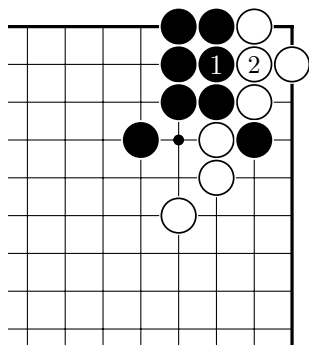


37

O que Preto pode fazer de melhor no canto?

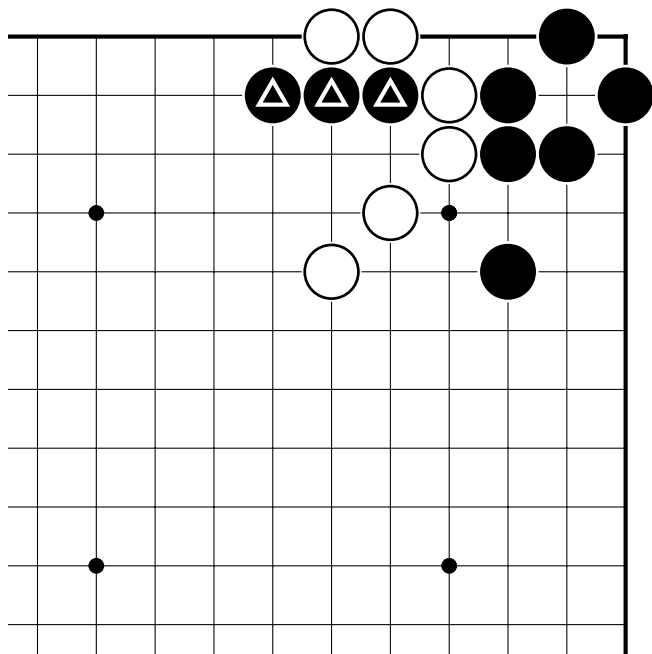


*Correto.* Preto pode criar um ko para possivelmente capturar boa parte do canto branco, além de desestabilizar o grupo como um todo. Note que Preto precisa sacrificar uma pedra para disparar o ko, ou seja, Branco possui uma vantagem neste ko, pois captura primeiro.



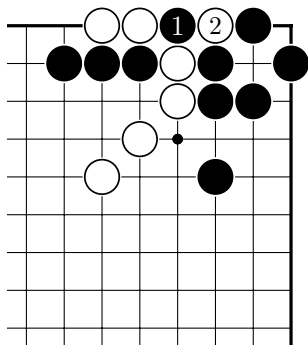
*Incorreto.* Branco se protege e está basicamente vivo, e Preto não ganha nada.



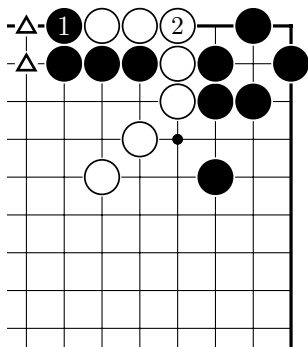


38

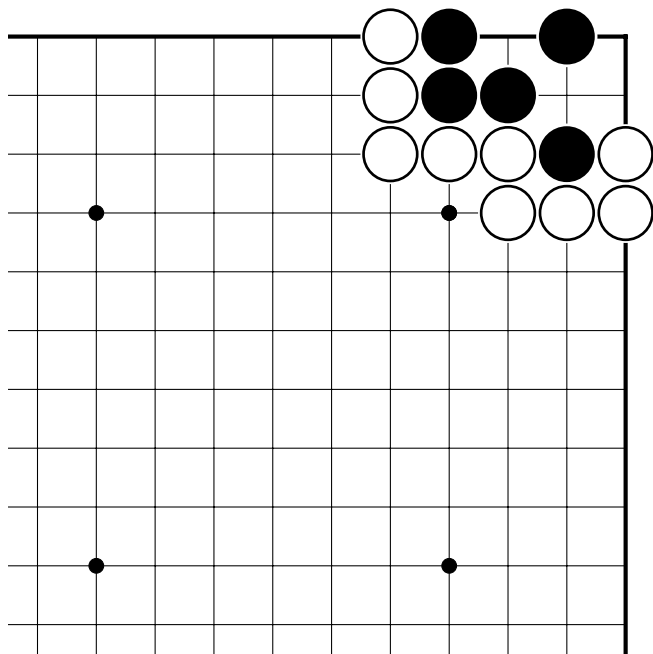
As pedras marcadas estão bastante isoladas. Elas podem viver separadamente. Mas qual seria uma outra alternativa?



*Correto.* Preto pode tentar se conectar em ko, em último caso.

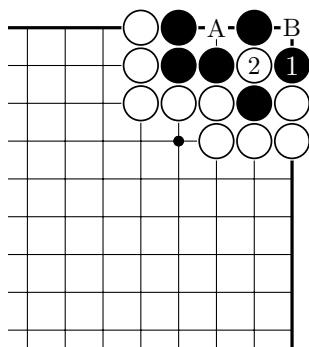


*Incorreto.* Jogar em 1 pode ajudar a garantir espaço vital na região marcada, mas elimina a possibilidade de ko, o que não é recomendado, a não ser que muito necessário.

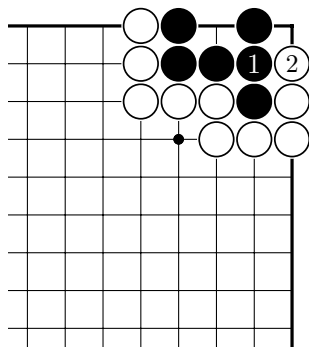


39

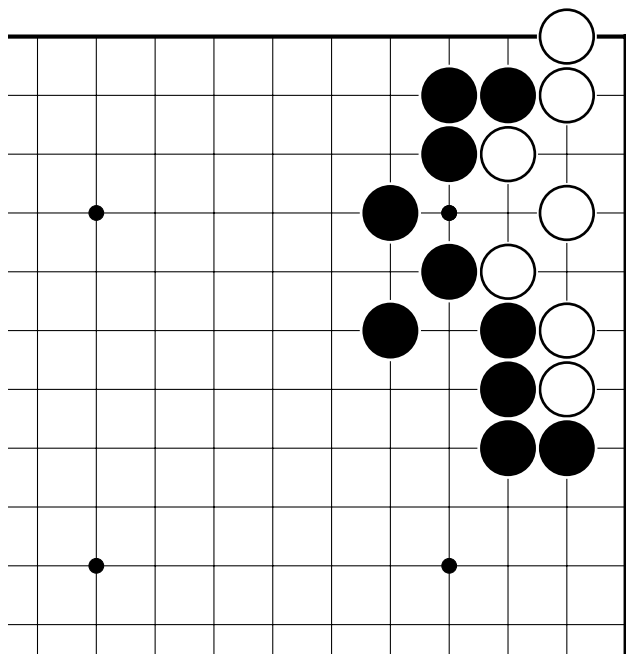
Ainda não discutimos vida ou morte a fundo. Mas Preto precisa de dois olhos para viver.



*Correto.* Preto precisa bloquear o olho do canto, e é possível fazê-lo com um ko. Se ele ganhar o ko, conectando em 2, terá um olho em A, e outro em B.

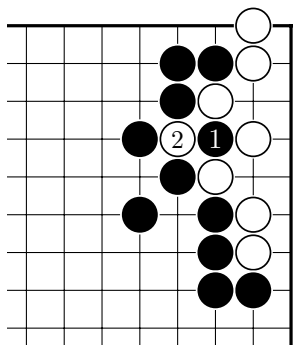


*Incorreto.* Se Preto simplesmente conectar, não conseguirá fazer um segundo olho no canto.

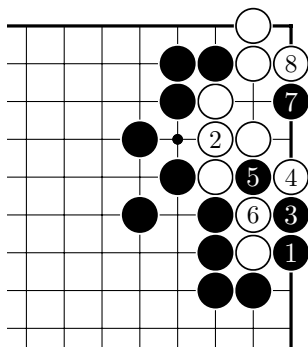


40

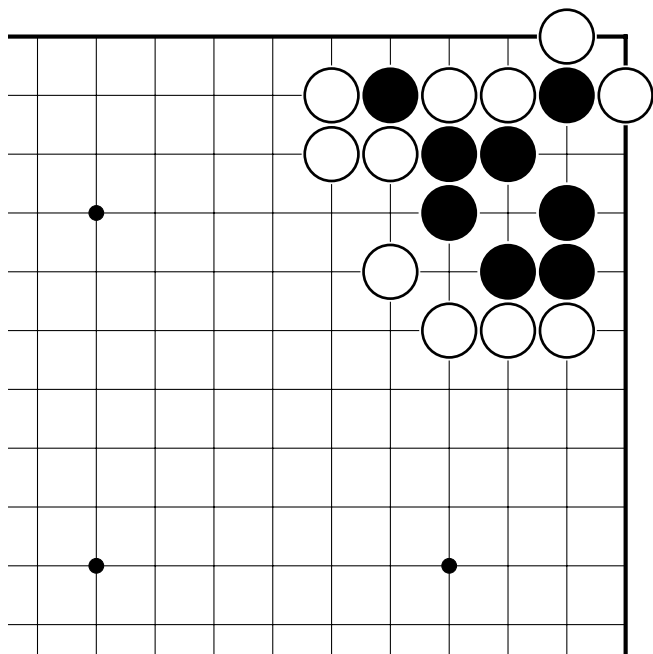
Esta é uma forma que surge com alguma frequência em partidas de jogadores avançados e experientes.



*Correto.* Preto perde muito pouco ao sacrificar uma pedra para iniciar um ko. Mas Branco, por outro lado, pode morrer por inteiro.

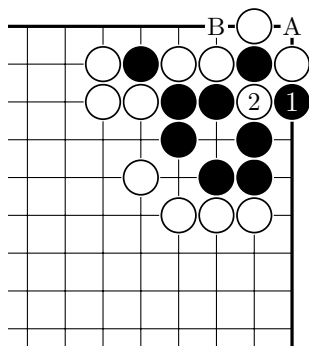


*Incorreto.* É boa técnica reduzir por fora, mas Branco aproveita para corrigir seu problema.

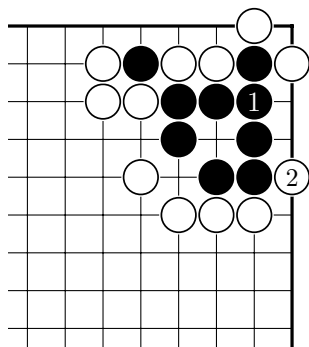


41

Uma forma bem comum em partidas.



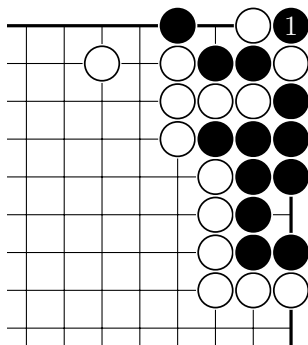
*Correto.* Preto precisa de um ko para conseguir viver. Branco não consegue eliminar a possibilidade de um ko pois A seria auto-atari. E B levaria a um outro ko a partir da captura de A por Preto, um ko que teria um potencial de perda maior para Branco.



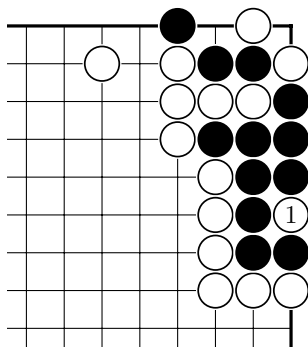
*Incorreto.* Se Preto conectar, não conseguirá um segundo olho na lateral.



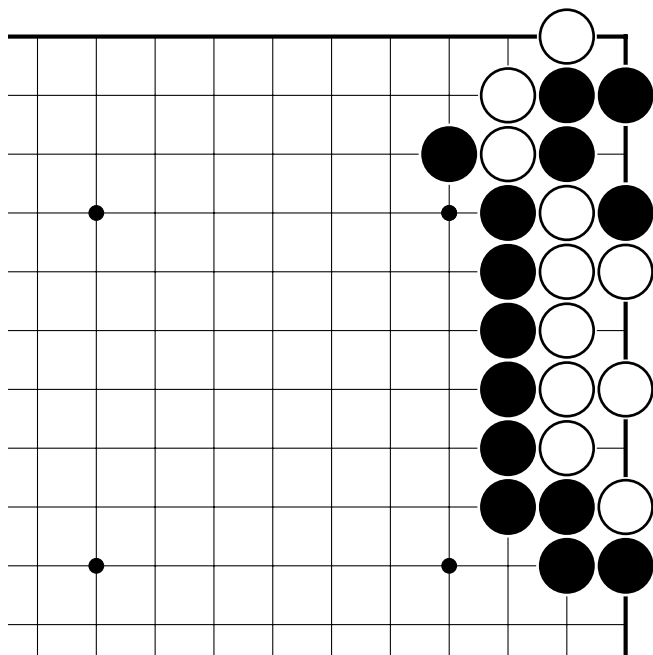




*Correto.* Capturando, Preto consegue um ko para mais um olho no canto.



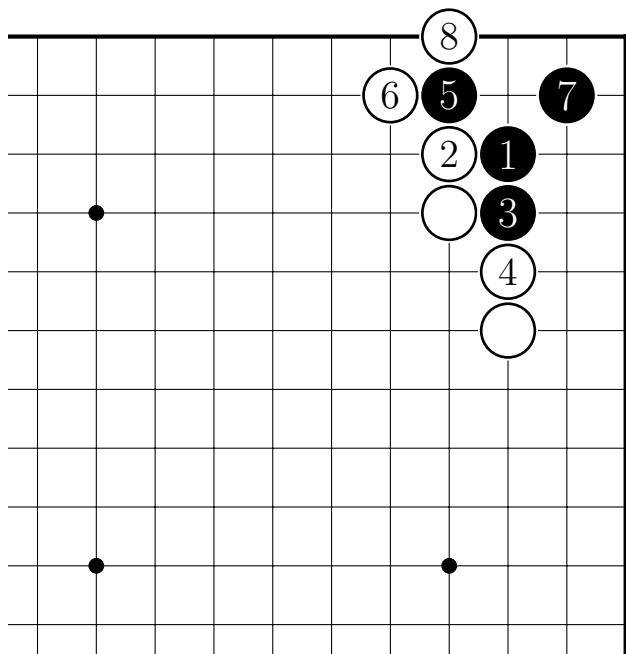
*Incorreto.* Se Branco puder jogar primeiro, 1 mataria o grupo preto inteiro.



43

Cuidado para não fazer algo desnecessário.

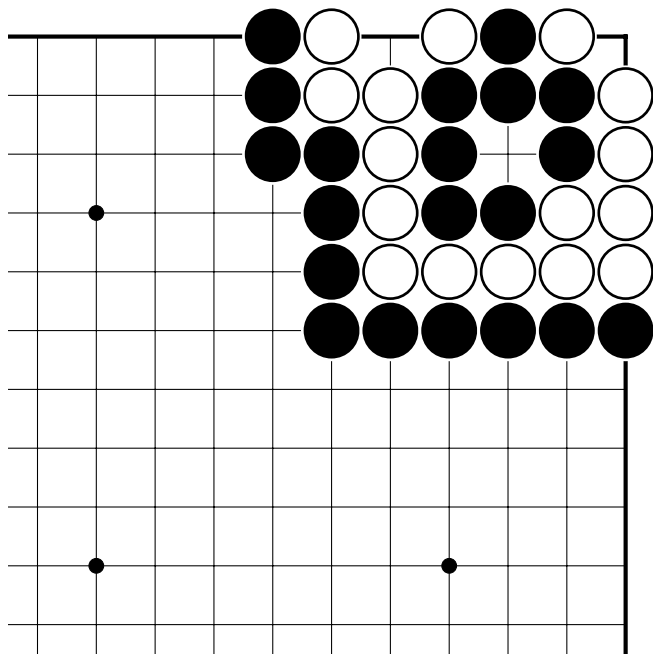




44

Este é um joseki de invasão de canto bastante avançado. Preto tem basicamente 2 opções. Qual é a melhor?





45

Esta é uma situação bastante peculiar.  
Quem está vivo? Quem será capturado?





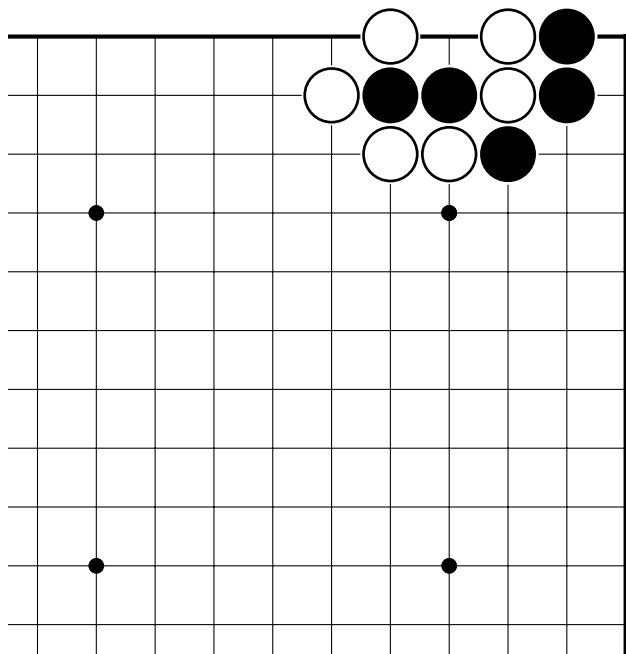




7

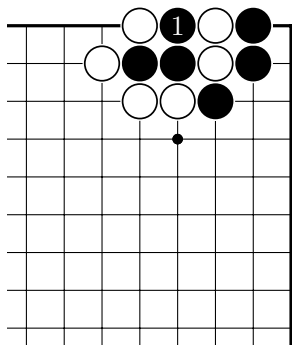
## **Captura na Segunda Linha**



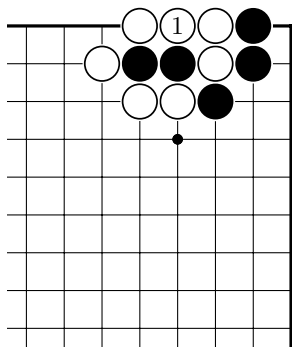


46

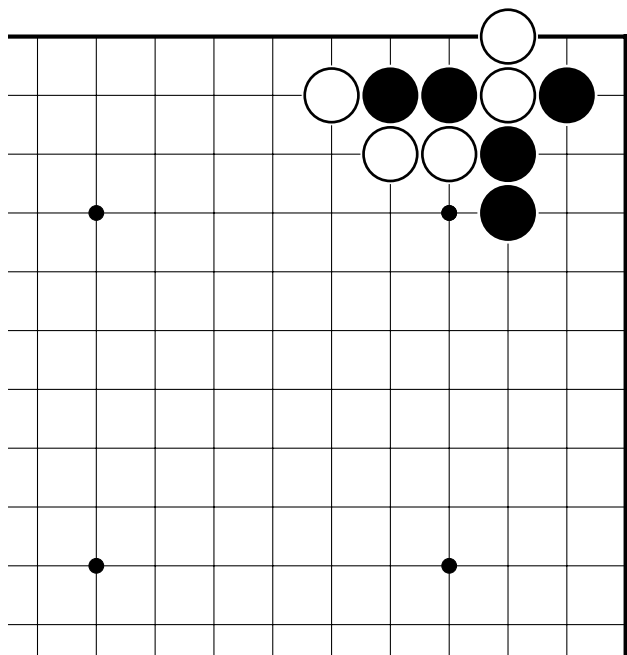
Localmente, uma situação assim deveria ser o equivalente a alarmes soando em uma base militar.



*Correto.* Preto estabiliza seu grupo e fragiliza completamente as pedras brancas.

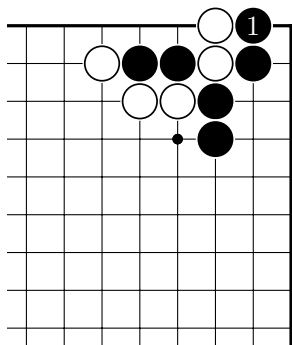


*Incorreto.* Branco reverte a situação, e é agora Preto quem está desmoronando.

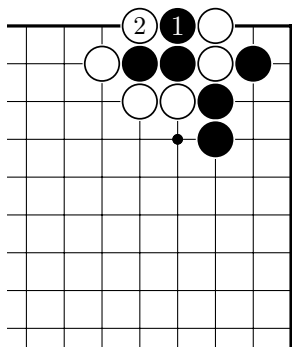


47

Um problema similar ao anterior. Você jogaria no mesmo lugar?

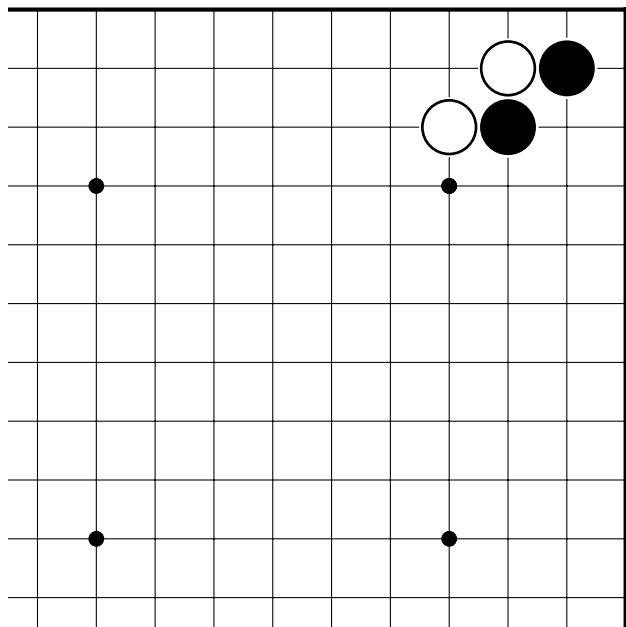


*Correto.* Desta vez, capturamos por fora, pois, caso contrário...



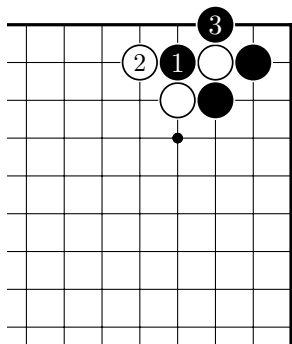
*Incorreto.* Ao fazer atari por fora, as pedras pretas colocam sob atari.



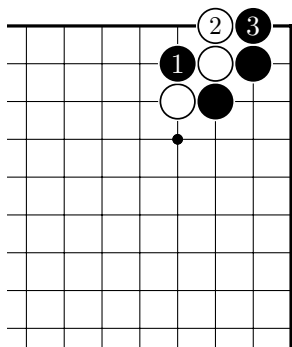


48

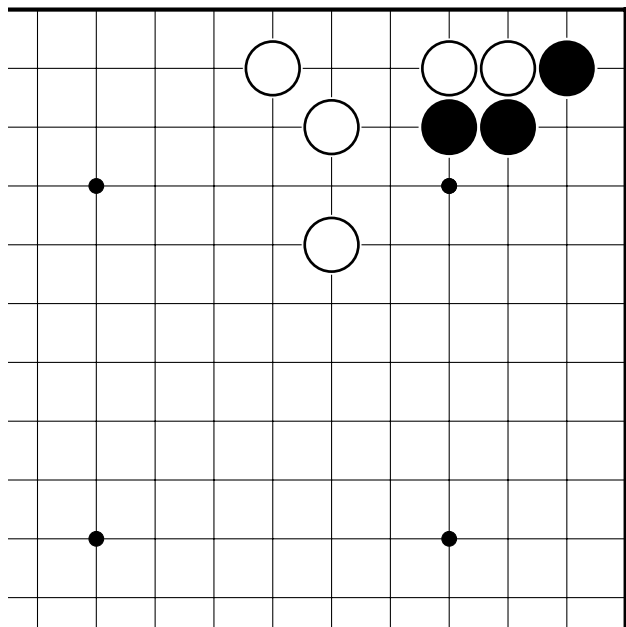
Esta é a situação que gera, com frequência, os cenários dos 2 problemas anteriores. Este é um padrão bastante comum no Go.



*Correto.* Preto captura a pedra da segunda linha pois ela não tem como estender suas liberdades. Este padrão é um dos principais motivos por invasões na segunda linha raramente funcionarem.

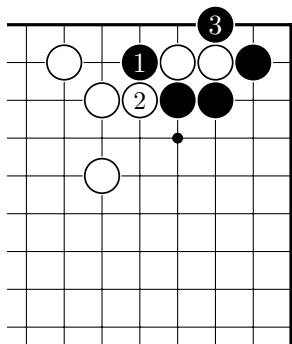


*Variação.* Branco não tem como salvar suas pedras.

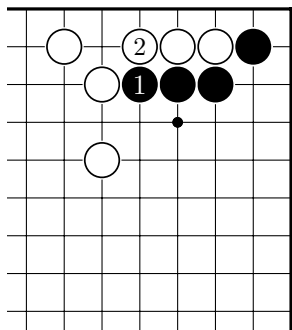


49

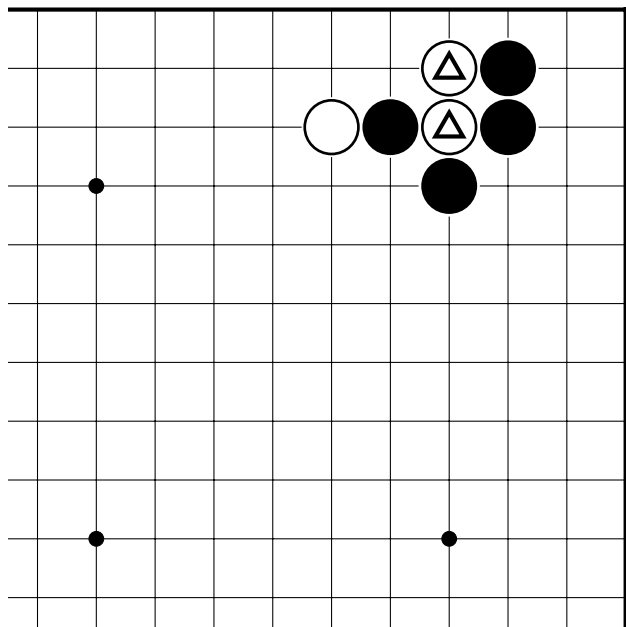
Branco parece ter se esquecido de algo talvez.



*Correto.* Capturar estas pedras é grande em termos de pontos, e também garante a vida do grupo preto no canto.

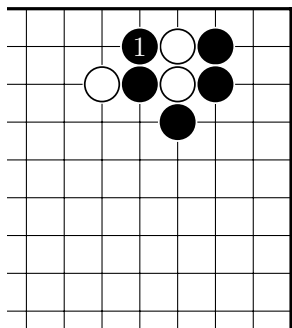


*Incorreto.* Não há como cortar ou capturar nada com Preto 1, além de essencialmente ajudarmos a melhorar a forma branca com uma “cabeçada” contra seu muro.

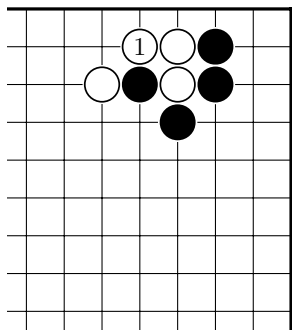


50

Esta talvez estaria mais para uma captura na terceira linha, mas será necessário utilizar o que vimos anteriormente de todo modo.



*Correto.* Estritamente, Preto não precisa capturar, mas é um movimento de extrema valia localmente.



*Variação.* Se Branco tiver a chance, salvar suas pedras assim enfraquece muito Preto.







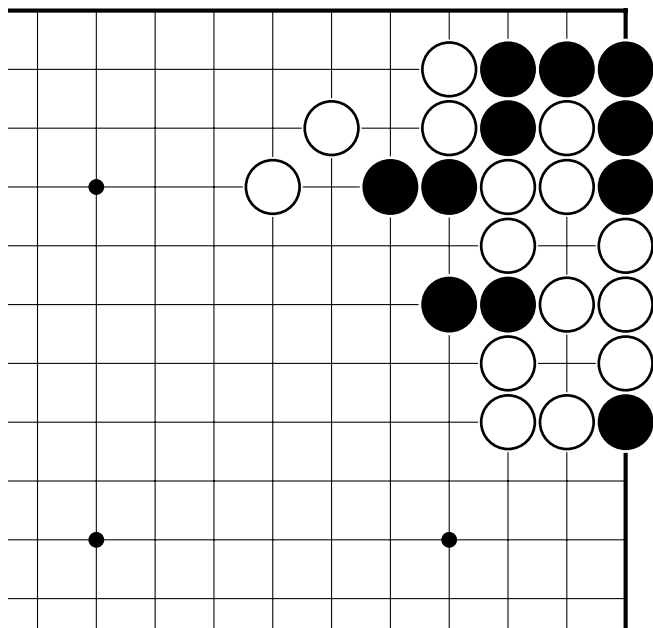
# 8

## Conectar e Morrer



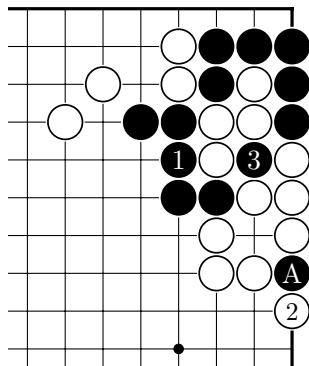




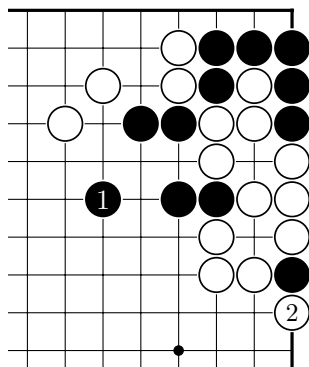


52

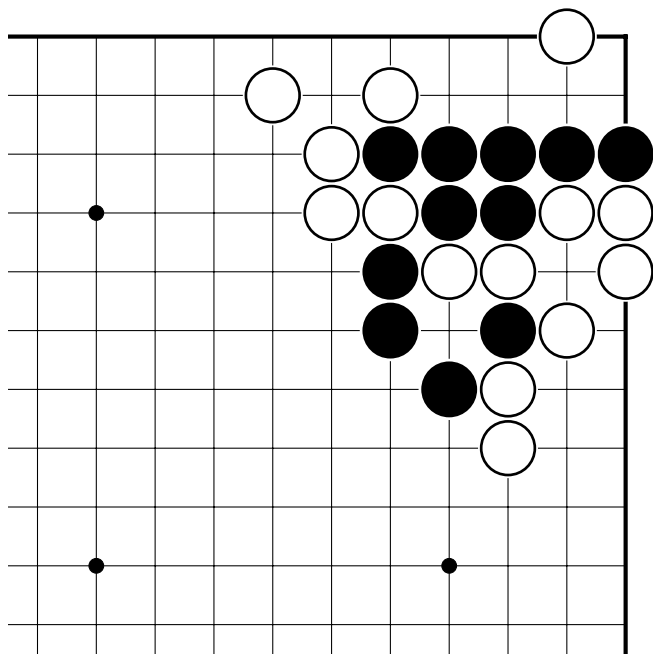
Uma situação extremamente suspeita em termos de liberdades.



*Correto.* Branco não consegue conectar em 3 diretamente pois seria auto-atari!

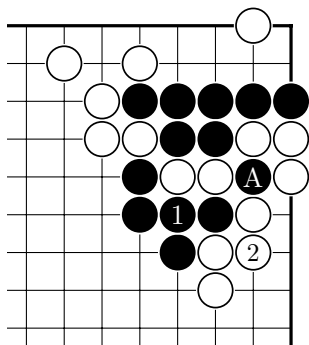


*Incorreto.* Caso Preto não perceba o problema, Branco captura em 2 para se prevenir.

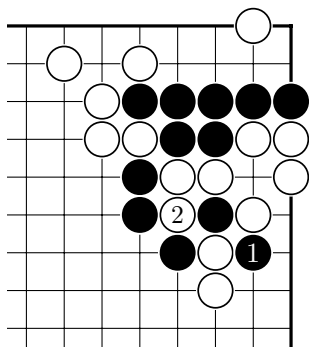


53

Será que Preto ainda consegue viver no canto? Ou a solução está em outro lugar?



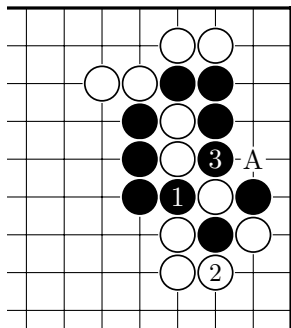
*Correto.* Depois de Preto 1, se Branco conectar em A, Preto captura tudo jogando em 2. E não há como fazer dois olhos no canto.



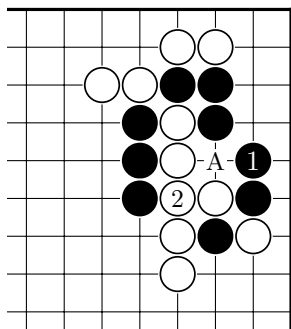
*Incorreto.* Talvez Preto 1 pareça bom, mas Branco 2 limpa todos os problemas para Branco.



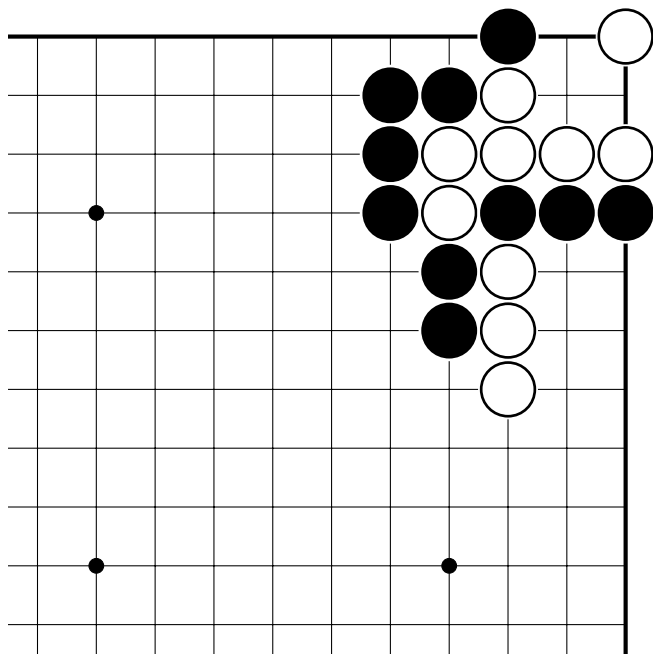




*Correto.* Se Branco conectar em 3, terá tudo capturado com A. Esta técnica é conhecida como “connect and die” em inglês, apesar de que muitos diriam que é somente mais um exemplo de falta de liberdades. Como benefício extra, a pedra A termina em atari também.

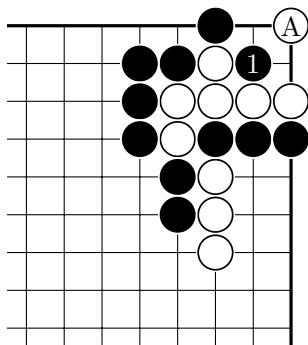


*Incorreto.* Preto nem sequer conseguirá viver no canto desta maneira.

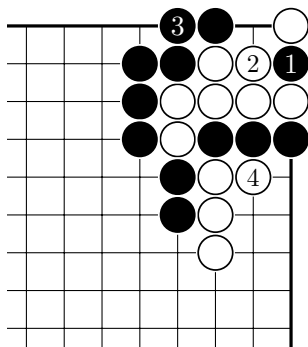


55

Lembre que o canto pode gerar mais liberdades do que o esperado, se não tomarmos cuidado.



*Correto.* Branco não consegue se conectar com a pedra A pois permaneceria sob atari de qualquer maneira.



*Incorreto.* Jogar em 1 parece também reduzir as liberdades brancas, entretanto, Preto não conseguirá se aproximar diretamente.



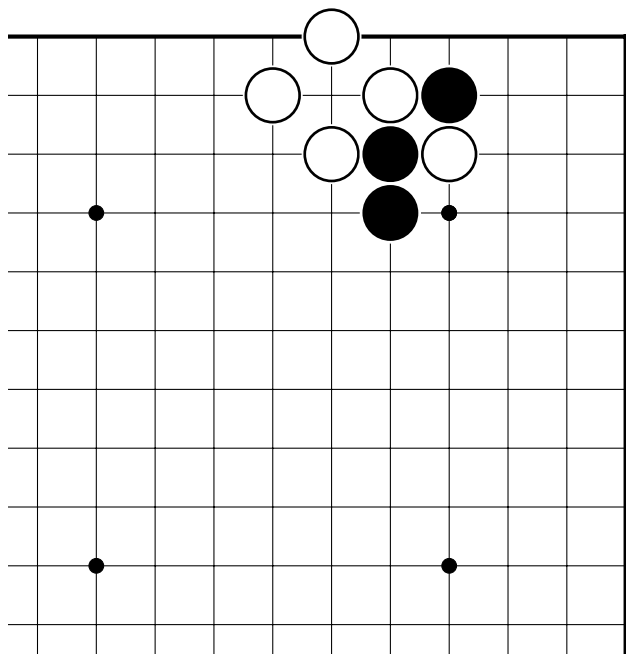


# 9

## Escadas



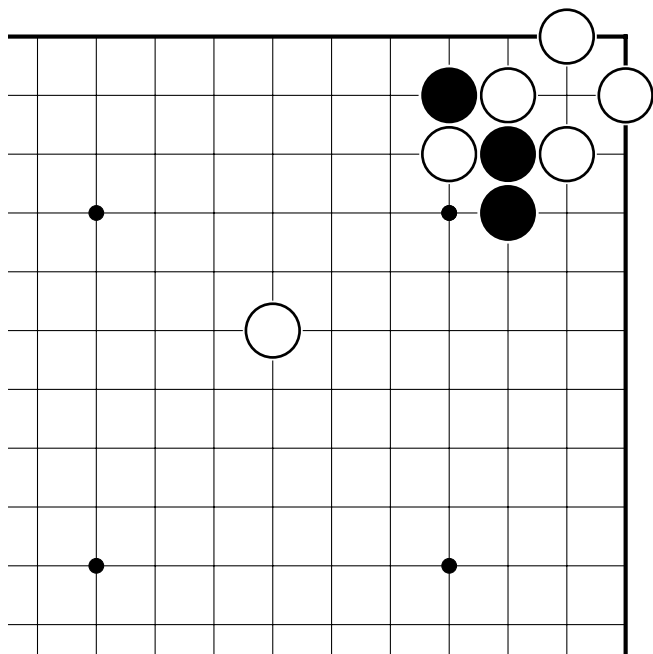




56

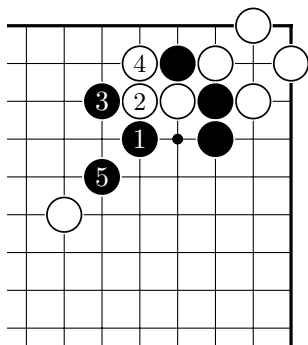
Será que há mais de uma maneira de se capturar a pedra branca? (Em problemas de escada, pressupõe-se que não há outras pedras no resto do tabuleiro.)



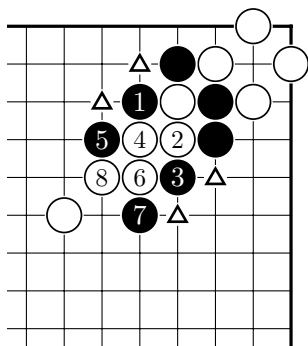


57

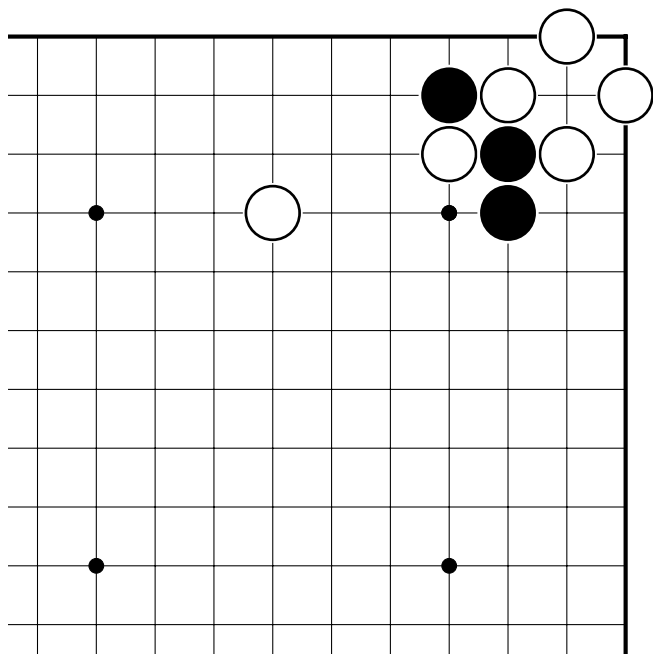
Agora, Branco possui uma pedra no caminho da escada. Isso muda alguma coisa?



*Correto.* O melhor que Preto pode fazer em uma situação destas, localmente, é um compromisso ou negociação.

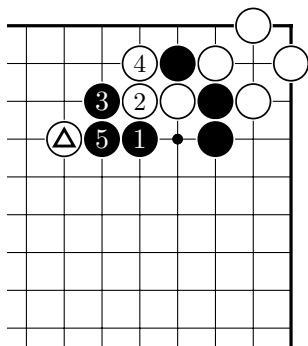


*Incorreto.* A pedra branca ajudará a estender as liberdades das pedras sob a escada, impossibilitando sua conclusão. Caso a escada não funcione, jogar o padrão é um dano indireto pois Preto fica com múltiplos ataris duplos no exterior. Pedras adversárias que impossibilitam a escada são chamadas de “quebra-escadas”.

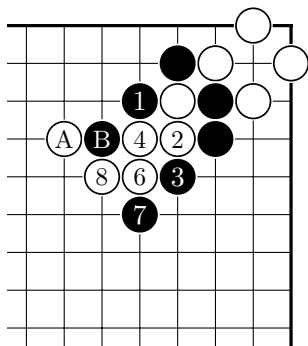


58

Em relação ao problema anterior, a pedra branca agora está deslocada para o topo. A escada funciona desta vez?



*Correto.* Novamente, o melhor que Preto pode fazer é um compromisso. Não há tanto o que reclamar, pois a pedra branca marcada foi bastante danificada. Branco pode decidir jogar de outra maneira, caso a pedra branca marcada seja importante.

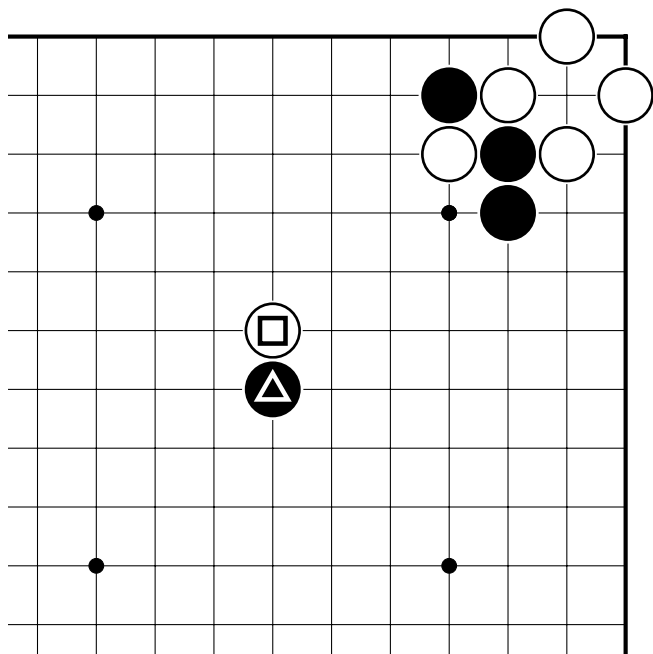


*Incorreto.* A escada ainda não funciona. A pedra branca A colocará a pedra B em atari inevitavelmente.



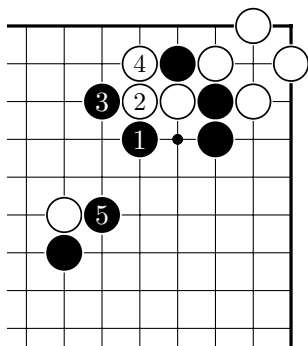




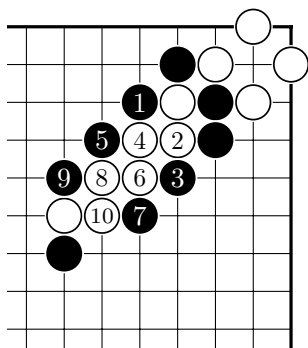


60

A troca do problema anterior foi ligeiramente modificada. É escada ou não?

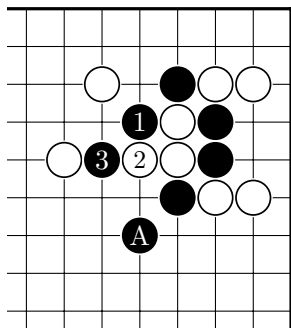


*Correto.* A escada não funciona desta vez. O melhor que Preto pode fazer é um misto de compromisso com dano maior contra o quebra-escada branco no exterior. Como diria Toshio Kageyama 7p, não há atalhos, é preciso ler a escada!

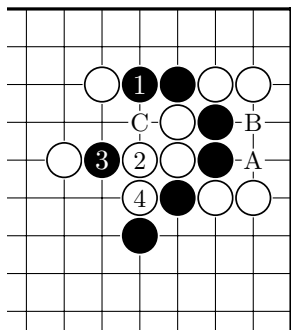


*Incorreto.* Aqui está a escada que, efetivamente, não existe.

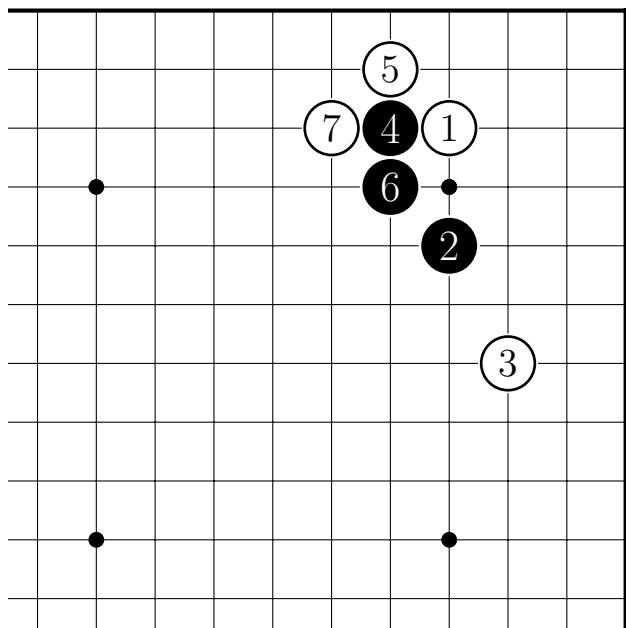




*Correto.* A presença da pedra A completa a escada. Há alguns que chamam este tipo de forma de mini-escada.

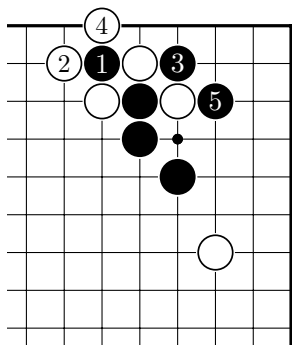


*Incorreto.* Branco poderia até capturar diretamente as pedras de corte com A ou B, mas 2 cria mais problemas para Preto. Além disso, se Branco A ou B, Preto pode jogar 2 e C para se conectar por fora.

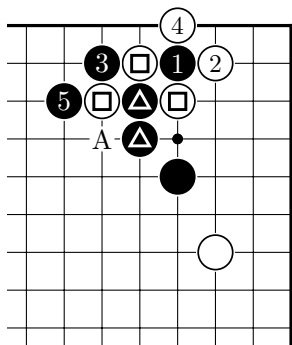


62

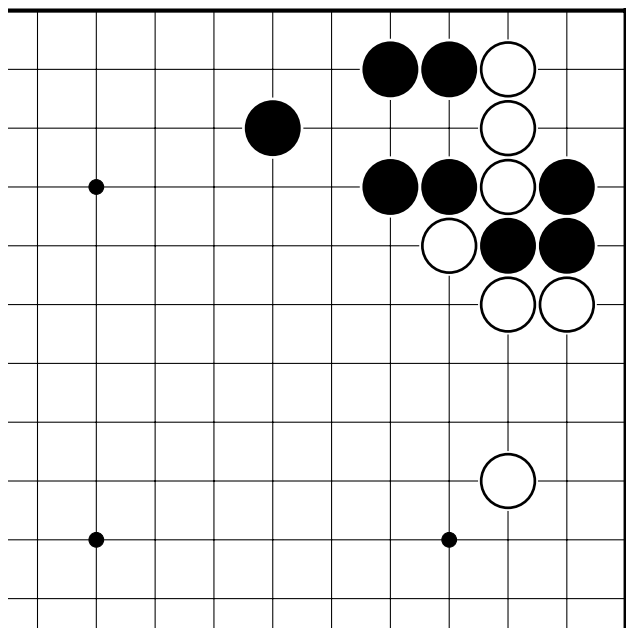
Este é um *joseki* — isto é, uma sequência ótima para os dois lados. Preto possui basicamente 2 opções a seguir.



*Correto.* A regra geral é capturar a pedra de corte, pois gera excelente forma e força. Preto faz o contra-atari do outro lado e captura o canto.

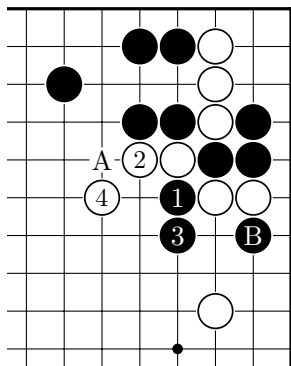


*Variação.* Cortar deste lado é outra opção, caso Preto se interesse mais pelo exterior, e tenha a escada externa. Estes duplos cortes a partir da forma marcada configuram um padrão bastante recorrente em partidas reais, desde amadores até profissionais. Se Preto não tiver a escada, Branco pode imediatamente sair em A.

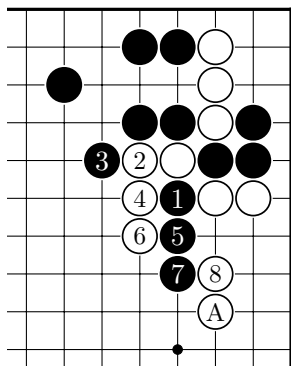


63

Este problema é muito avançado. Mas é uma bela referência de como escadas aparecem comumente em josekis e lutas no meio de jogo.

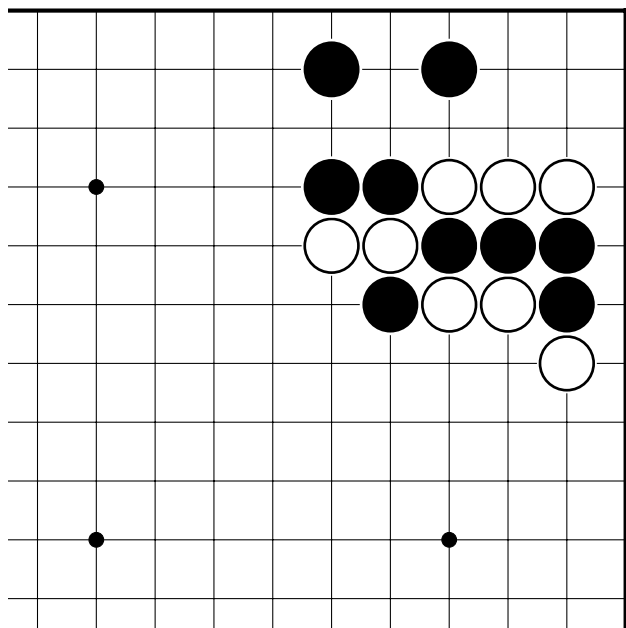


*Correto.* Ao jogar em 1 e estender em 3, Preto cria *miai* — isto é, duas opções equivalentes — de capturar em escada com A, ou capturar as pedras de corte no topo com B.



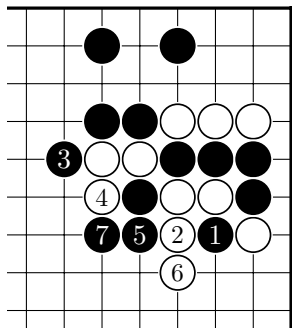
*Incorreto.* A pedra branca A oferece o suporte necessário para que Branco 6 cancele a escada no exterior! Em geral, no Go, a ordem dos movimentos é extremamente importante. Fazer a sequência supostamente correta fora de ordem é quase sempre errado!



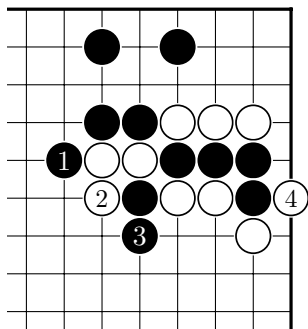


64

Mais uma escada bastante avançada. Garanto que há jogadores de nível dan que erram este problema.

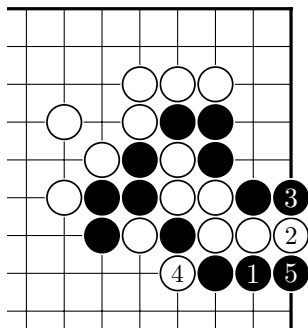


*Correto.* Os ataris que Preto possui no exterior ajudam-no a armar a escada. É quase sempre melhor omitir movimentos desnecessários no Go, por isso, é melhor começar por 3 e somente jogar em 5 se Branco realmente sair com 4 (o que seria um erro).

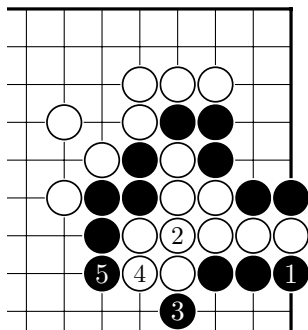


*Incorreto.* Começar pelo atari de 1 parece gerar a mesma sequência, porém de maneira mais simples. Mas Branco terá o tempo de capturar as pedras pretas mais críticas!





*Correto.* Esta é uma escada em duas etapas, com uma mudança de direção, tudo graças aos benefícios da lateral do tabuleiro.



*Continuação.* Preto muda a direção da escada para o centro.





# 10

## Redes









**11**

**Ricochete**







**12**

**Espremer**









**13**

**Cortes**







**14**

**Atravessar**









**15**

# **Corridas de Captura**







## **II**

# **Vida ou Morte**

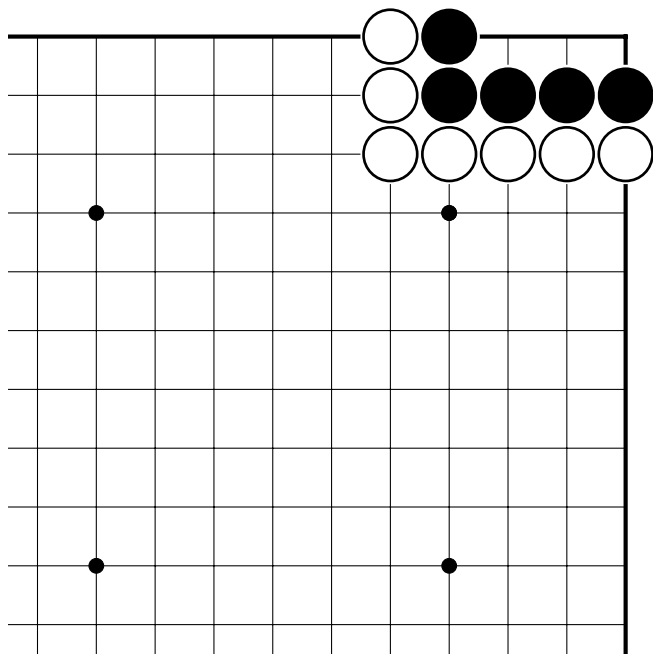




**16**

# **Dois Olhos**

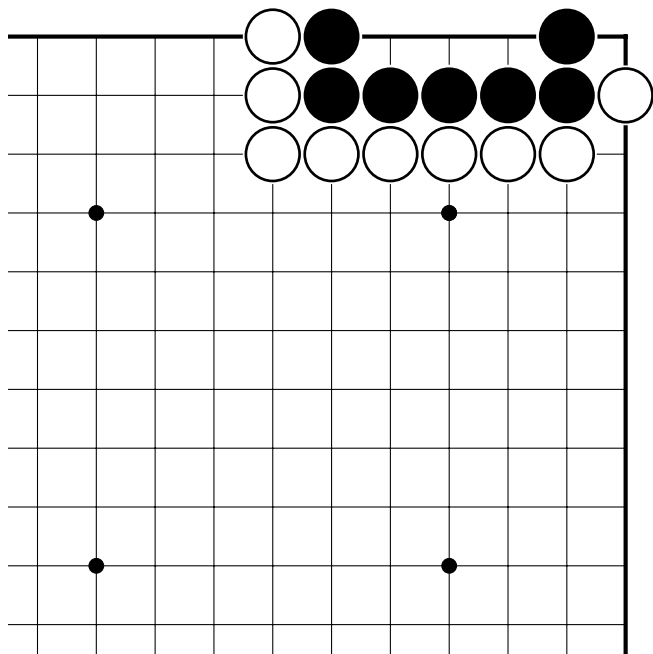




66

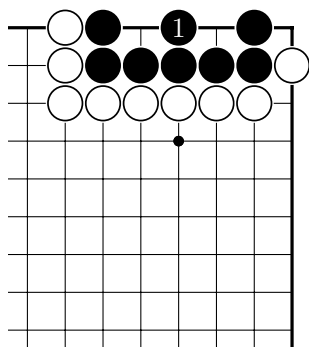
Este exercício é uma das essências do Go. É possível permanecer incondicionalmente no tabuleiro?



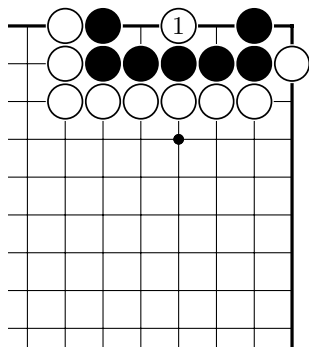


(67)

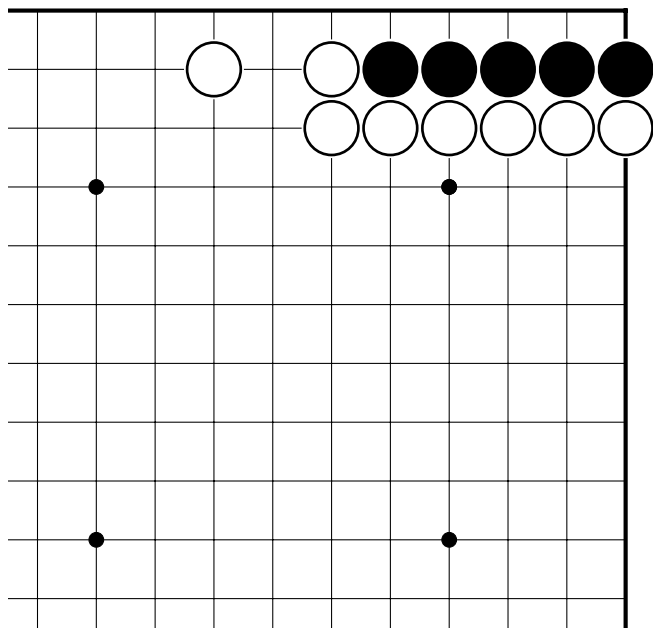
Talvez o grupo sendo posicionado na lateral, e não no canto, mude o seu status.



*Correto.* Não, é exatamente a mesma forma do problema anterior.

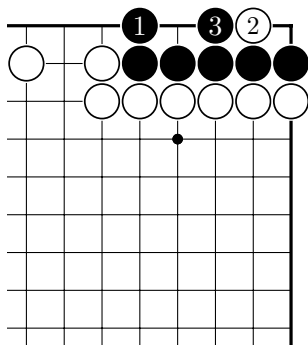


*Incorreto.* É o mesmo movimento para matar.

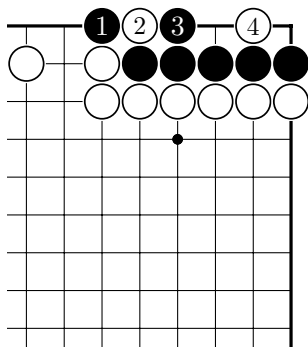


68

Cercar 3 intersecções é insuficiente para viver, a não ser que seja seu turno. E se estivermos cercando de 4 a 5?

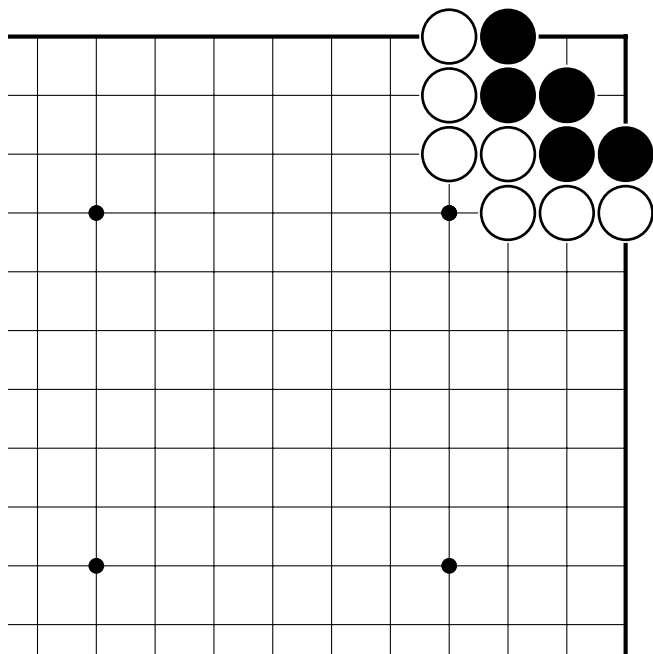


*Correto.* Cercar 4 é suficiente, pois é impossível que Branco faça com que todo o espaço vire algo indivisível. Se Branco jogar em 3, Preto responderá em 2.



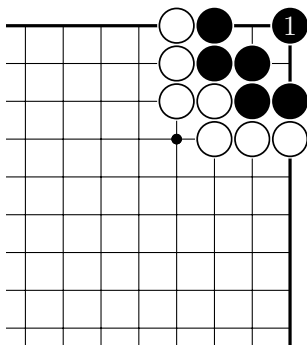
*Incorreto.* Branco em 2 é uma tática ligeiramente mais avançada — e que veremos mais a fundo em breve — para criar um olho falso. Preto acaba efetivamente cercando só 3 intersecções.



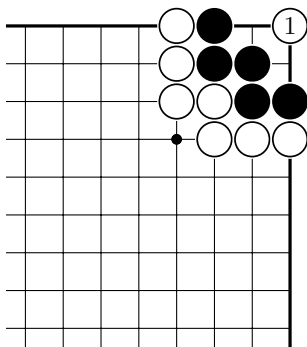


69

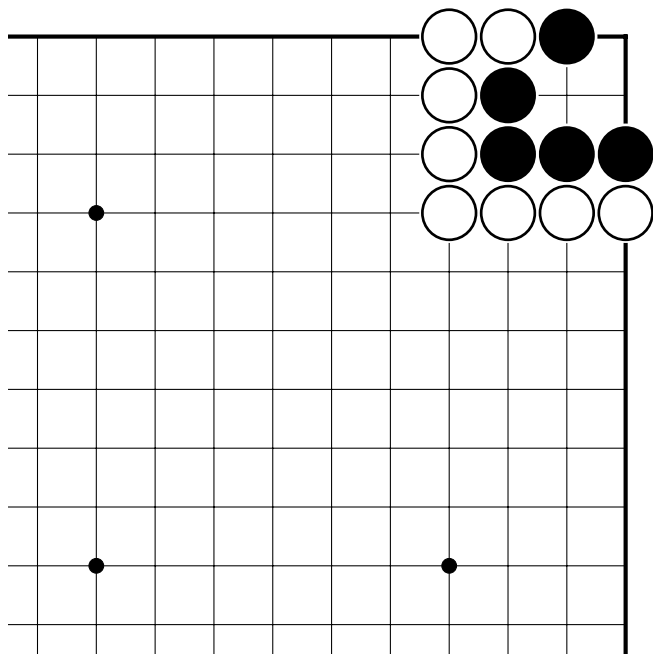
Preto precisa de mais um movimento no canto para garantir sua vida?



*Correto.* Sim, é preciso reforçar, para criar dois espaços dissociados.

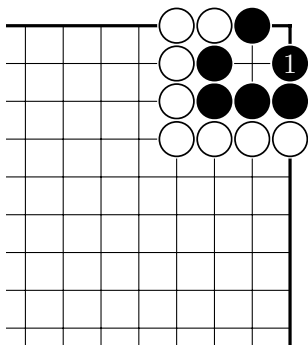


*Incorreto.* Branco pode impossibilitar a separação do espaço interno, efetivamente criando um olho grande mas único, o que é insuficiente para Preto viver.

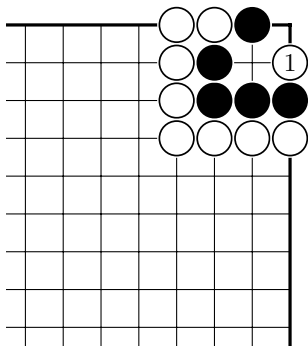


70

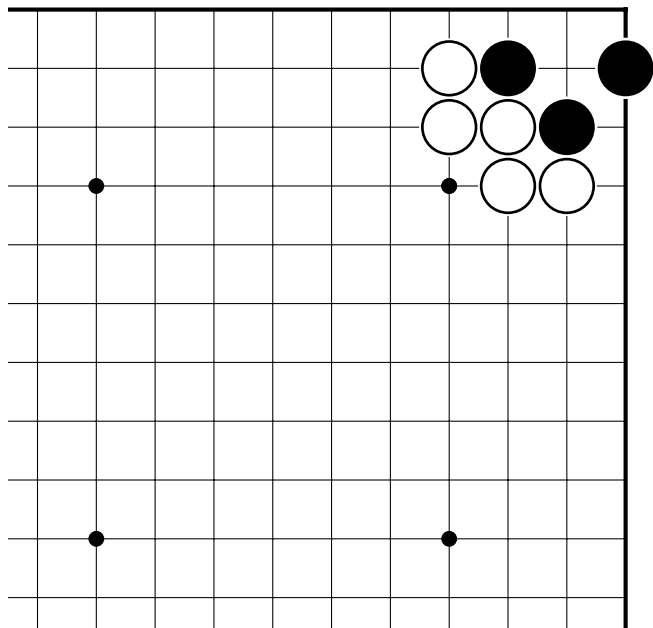
Esta é uma outra forma que aparece com frequência em partidas. Como completá-la para que viva?



*Correto.* Preto configurará um olho no extremo canto, e outro na diagonal.

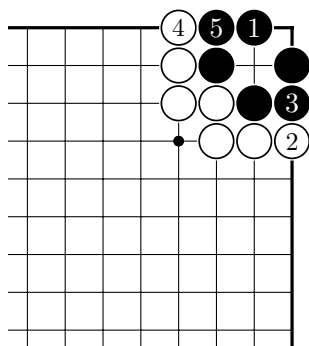


*Incorreto.* Se Preto jogar algo diferente, ou caso Branco possa jogar, o ponto vital continua o mesmo.

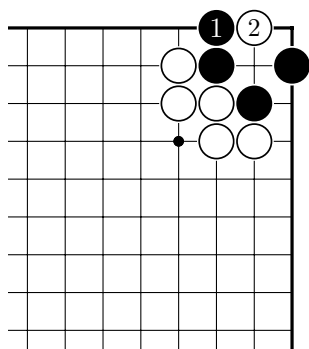


(71)

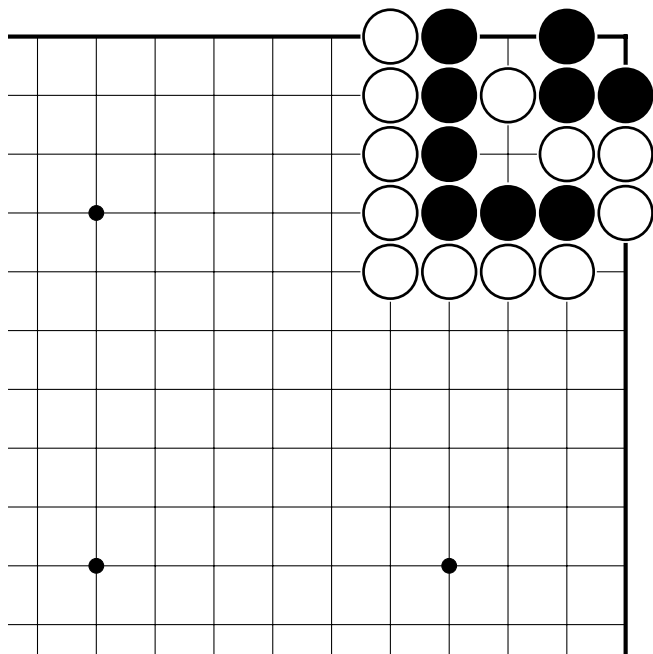
Pode não parecer a princípio, mas esta é uma variação do problema anterior.



*Correto.* É basicamente a mesma forma do problema anterior.



*Incorreto.* Ao descer, Branco pega o bom movimento preto para si, e faz com que o espaço interno não possa mais ser dissociado.

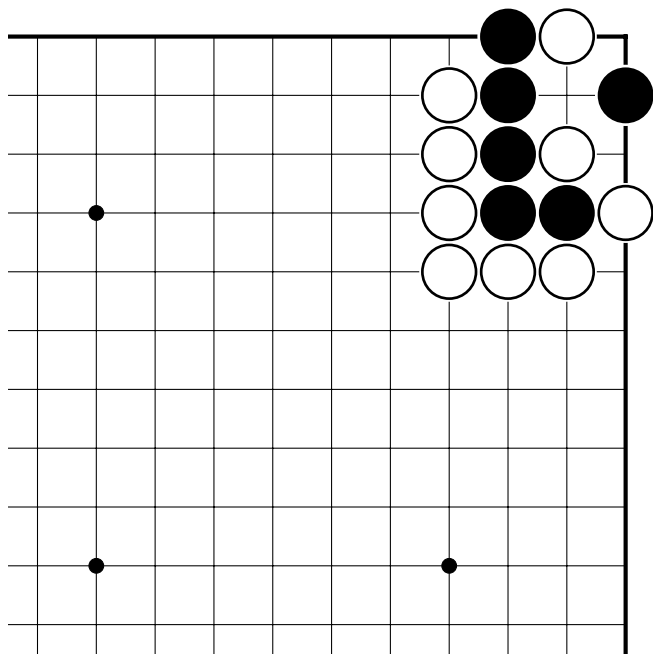


72

Se Preto não tomar cuidado, cairá em uma grande armadilha.

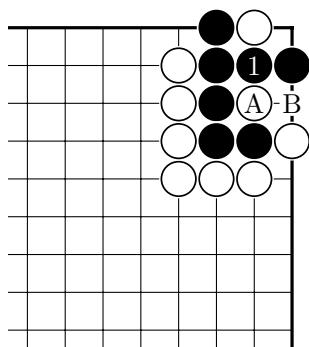




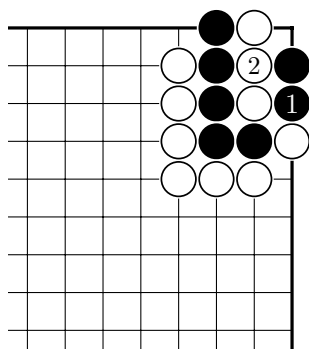


73

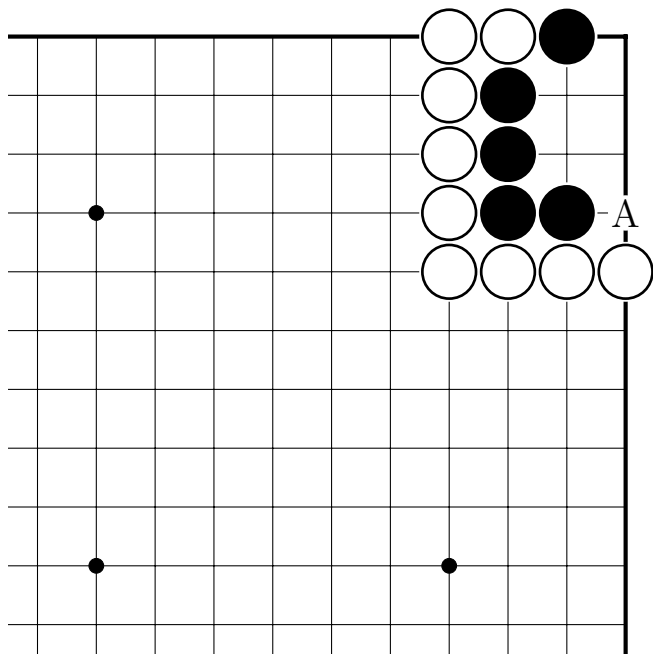
Uma temática de recuo.



*Correto.* Preto garante o olho do canto e, também, impossibilita que Branco resgate a pedra A, pois B seria auto-atari.

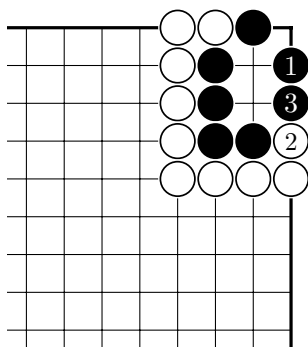


*Incorreto.* Preto acabará com uma forma morta de 3 pedras.

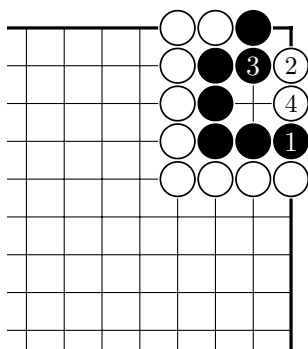


74

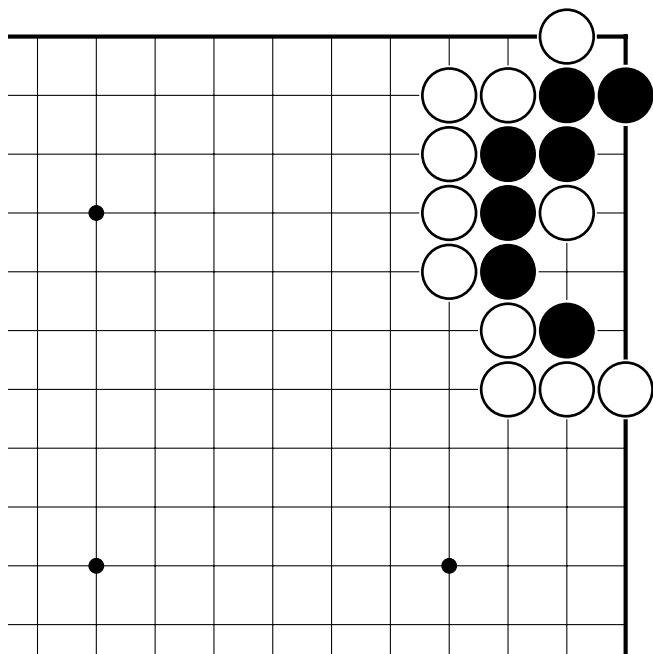
Se Preto jogar em A para expandir seu espaço interno, o que acontece? É a resposta?



*Correto.* O melhor é proteger o ponto-chave 2-1 para garantir um olho e resiliência. O ponto 2-1 costuma ser muito importante neste tipo de situação.

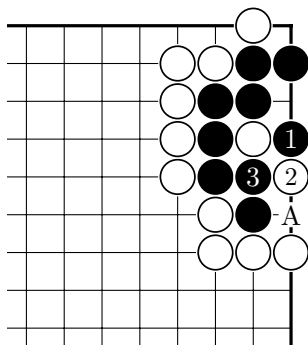


*Incorreto.* Nem sequer será um ko — Branco 2 em 3, e Preto 3 em Branco 2 —, se Preto expandir seu espaço interno. O interior cercado é uma forma morta de 5 pedras, o que veremos mais a fundo em um próximo capítulo.

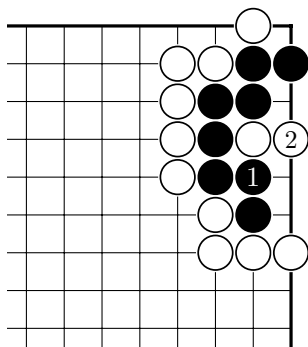


75

Mais uma potencial armadilha.



*Correto.* Jogar em 2 não funciona para retirar o segundo o olho. No máximo, será uma redução se conectarmos em A. Como redução, porém, teria sido muito mais natural ter jogado por A inicialmente.



*Incorreto.* Branco estende o sacrifício, criando um olho único e indissociável.



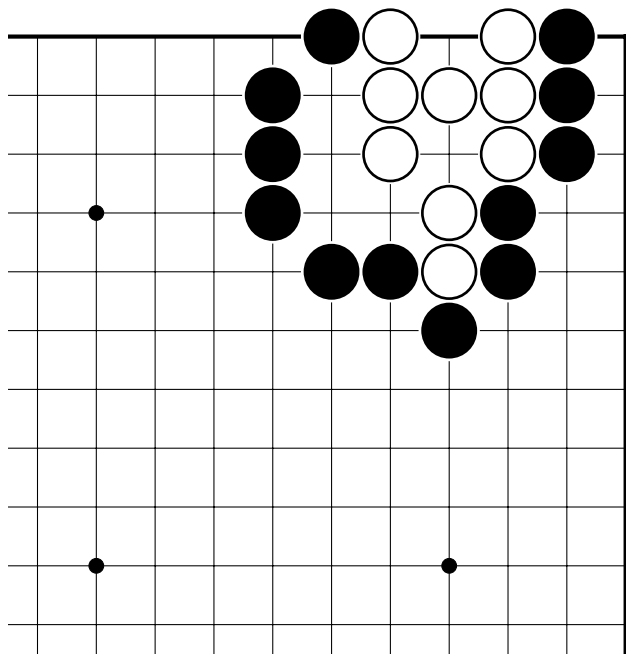




17

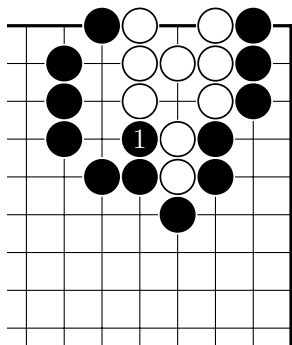
# **Olhos Falsos**



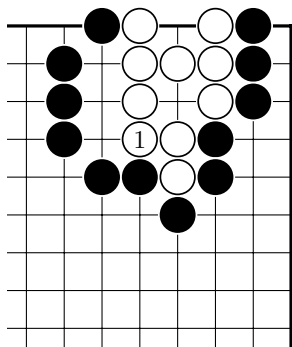


76

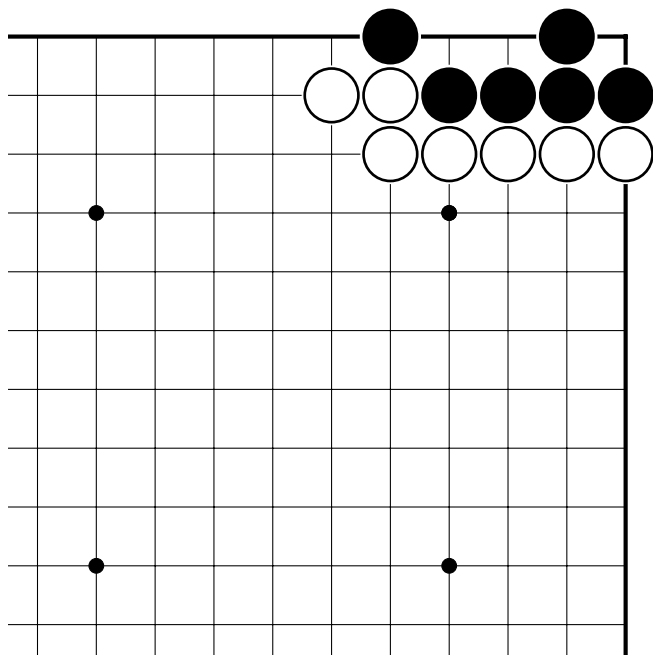
Branco está bem perto de viver.



*Correto.* Não há mais como fazer dois olhos.

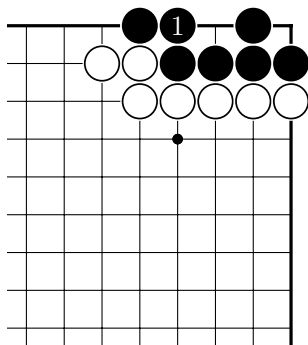


*Variação.* Se Branco conseguir jogar em 1, a vida é incondicional.

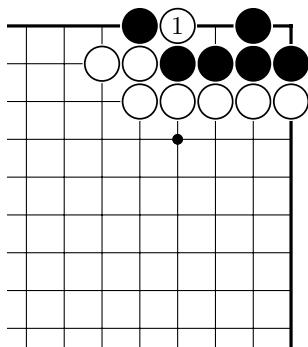


77

Preto protegeu parte dos olhos do canto.  
É o suficiente?

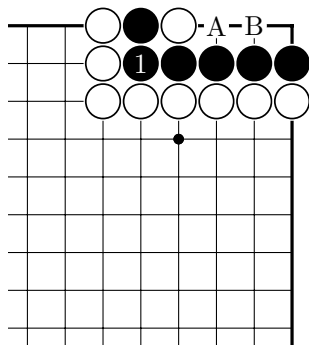


*Correto.* Preto precisa de mais uma proteção para garantir seus dois olhos.

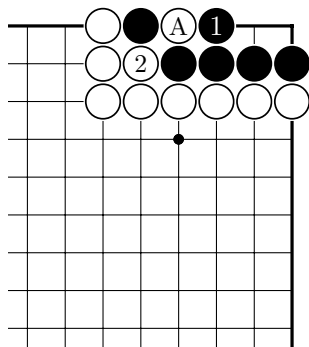


*Variação.* Branco pode falsificar o segundo olho com um sacrifício.



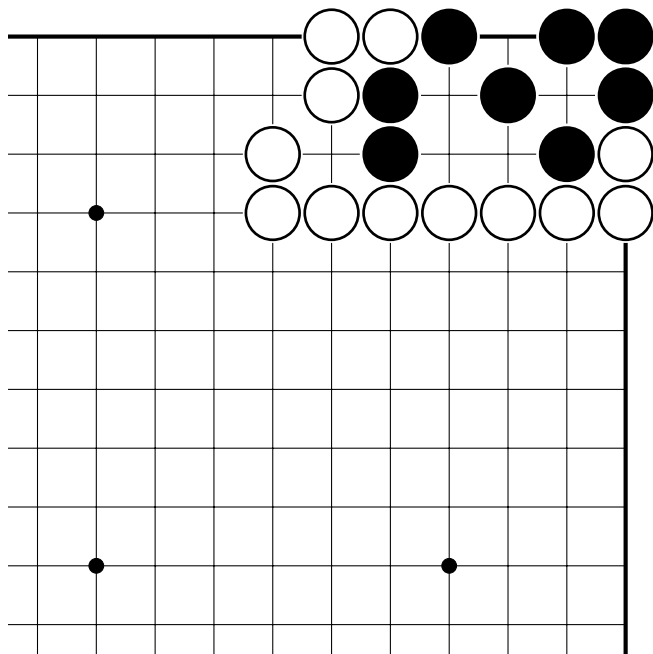


*Correto.* Ao conectar, Preto possui espaço interno o suficiente para criar dois olhos. Se Branco jogar em A, Preto joga em B, e vice-versa.



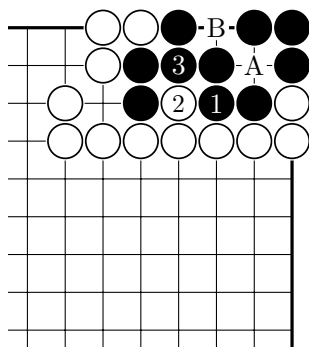
*Incorreto.* A intersecção de A vira olho falso.



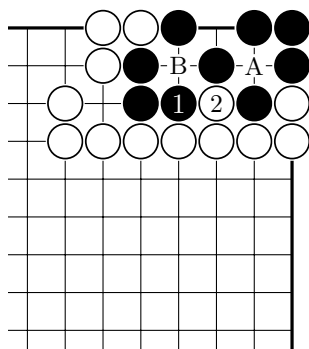


(79)

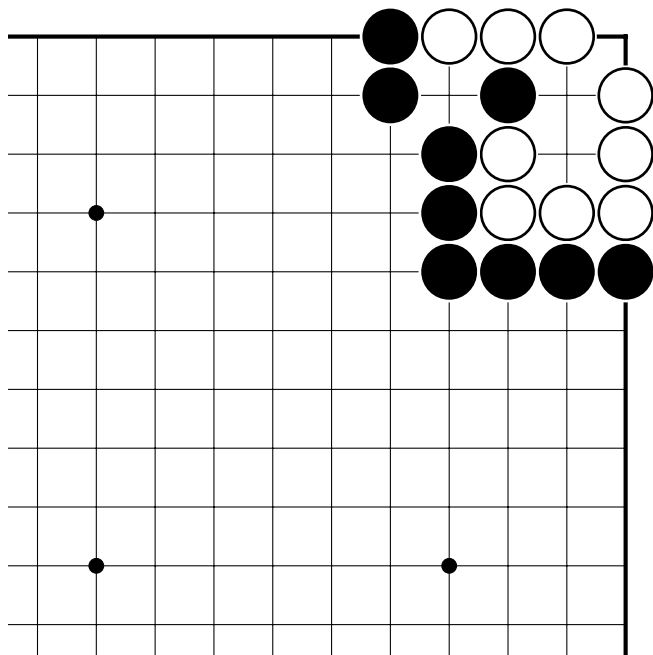
Este tipo de situação em que parece haver múltiplas maneiras de viver requer muito cuidado, pois várias podem ser falsos positivos.



*Correto.* Preto protege o ponto-chave que mantém os 2 olhos.

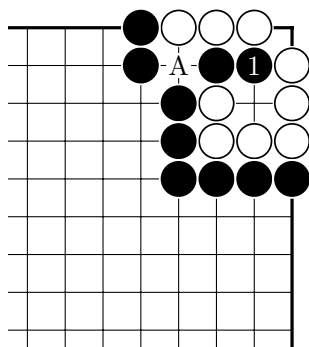


*Incorreto.* Ao jogar 2, Branco falsifica o olho de A diretamente, e Preto terá que conectar em B mais tarde, ou seja, também é olho falso!

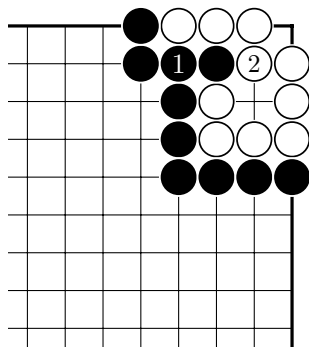


80

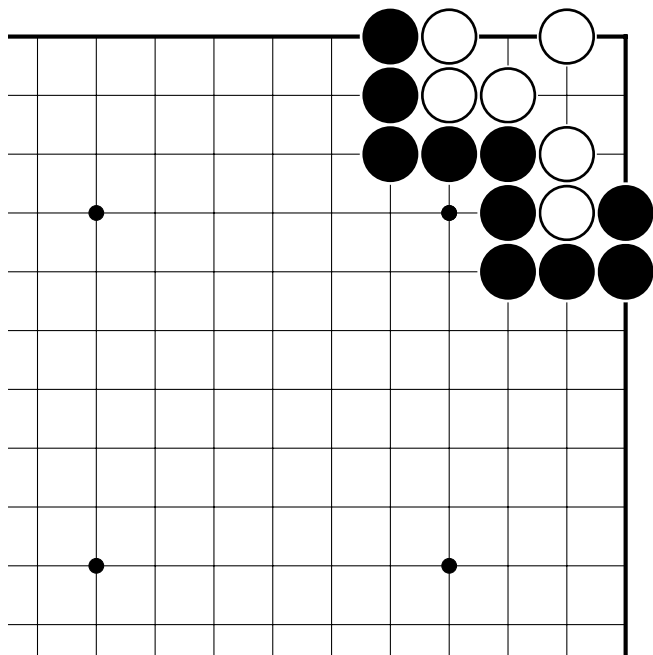
Um problema contra-intuitivo, para quem nunca viu algo assim.



*Correto.* Parece que Branco pode cortar em A, mas ele não possui liberdades suficientes.

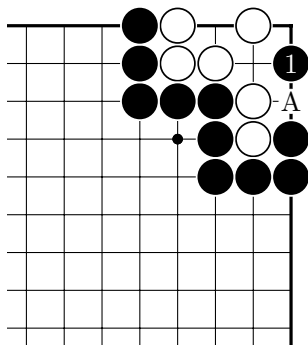


*Incorreto.* Qualquer outro movimento e Branco viverá com 2.

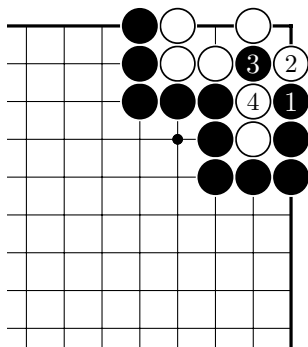


81

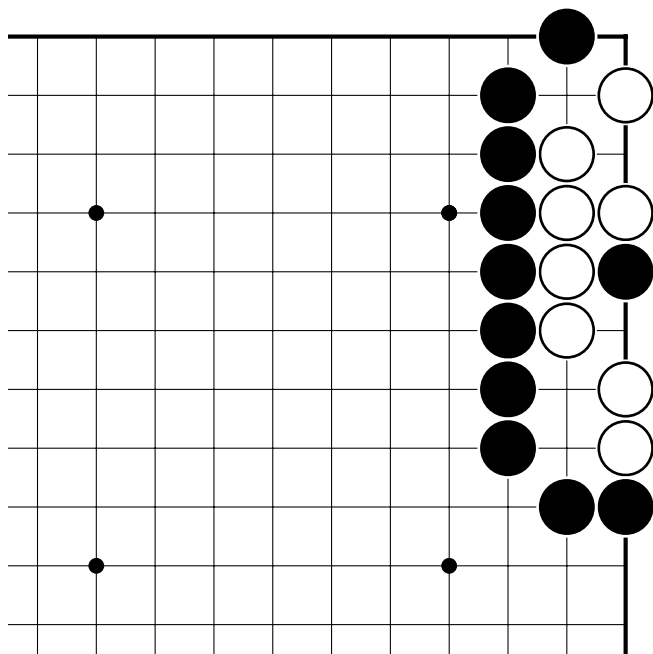
Branco tem uma jogada preparada.



*Correto.* Não é possível cortar em A, e o grupo branco acaba com somente um olho.

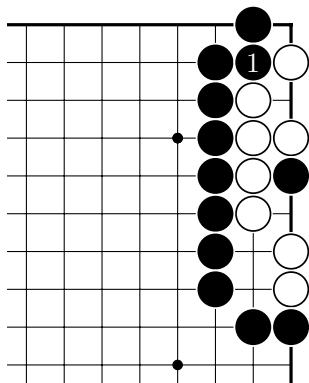


*Incorreto.* O atari de 1 parece ser simples e eficaz, o que geralmente é boa técnica, mas Branco bloqueia o olho do canto através de uma recaptura.

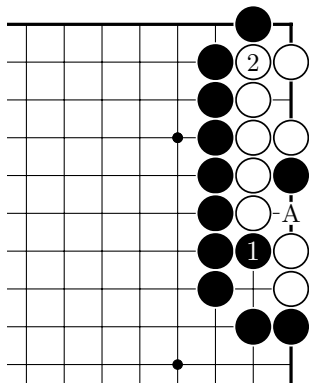


82

Por onde falsificar um olho primeiro?

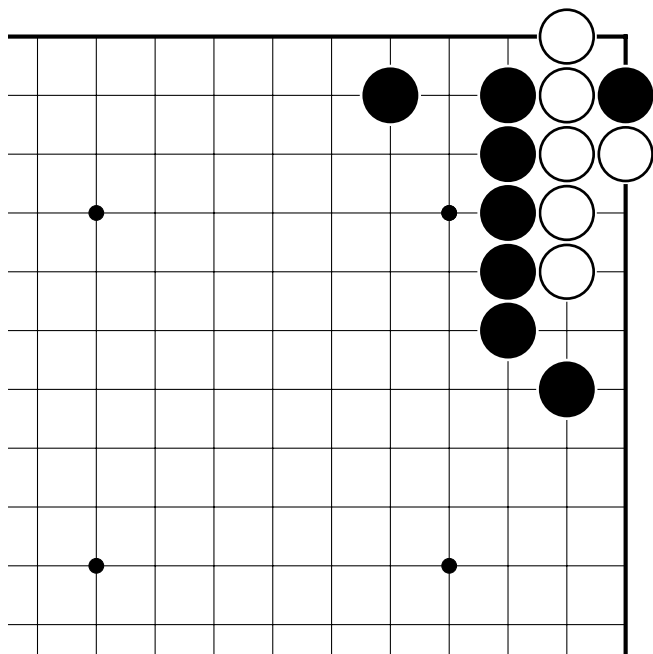


*Correto.* Branco não consegue estabelecer um segundo olho no canto.



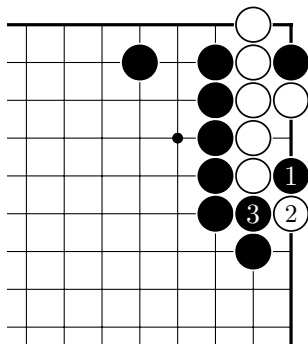
*Incorreto.* Veja que Preto não pode jogar em A pois seria suicídio, então Branco já possui olho ali, não há como falsificá-lo.



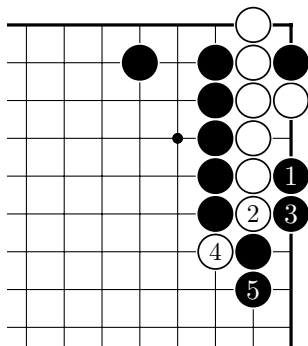


83

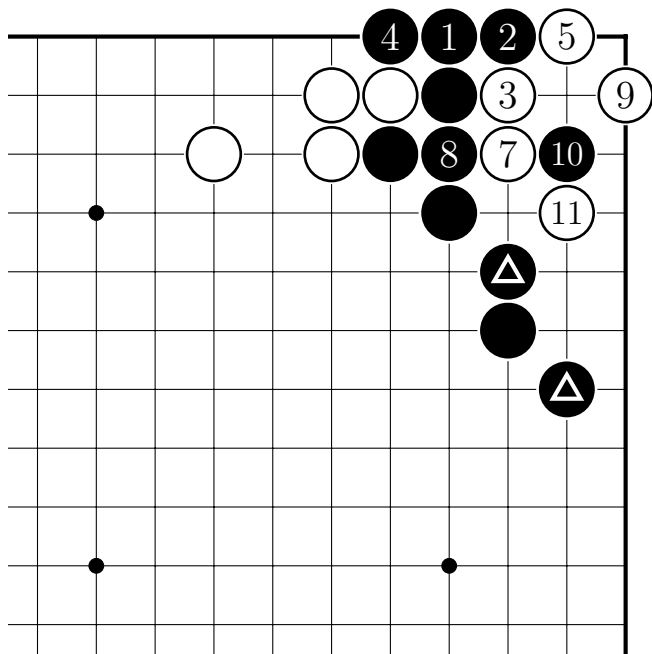
Consegue visualizar a técnica?



*Correto.* Preto impossibilita a criação de um segundo olho verdadeiro.

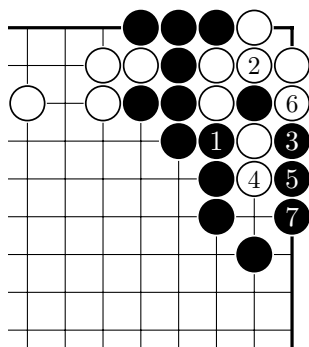


*Variação.* Preto precisa ficar atento com o corte em 4 no entanto. Se não houver espaço para fugir, talvez seja melhor deixar Branco viver.

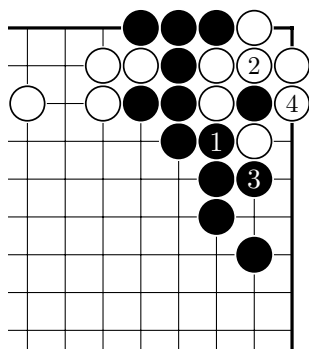


84

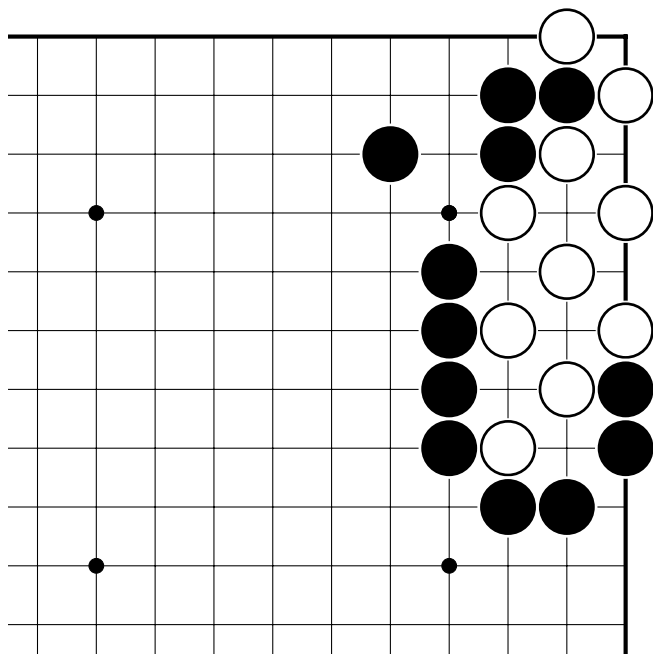
Esta é uma invasão de canto padrão que pode funcionar em muitos casos, mas, nesta situação, Preto possui uma força extra com as pedras marcadas. (Branco começa em 1, Preto conecta 6 em 1.)



*Correto.* Preto consegue puxar a pedra que falsifica o olho para sua força na segunda linha.



*Incorreto.* Branco vive, e o grupo preto nem sequer possui 2 olhos.



85

Algumas pessoas se referem a formas assim como “florestas de ponnikis”, que possuem uma grande facilidade para criar olhos. Mas elas não são imunes à morte, como veremos a seguir.









**18**

# **Formas Mortas**







**19**

# **Vida na Segunda Linha**









**20**

**Vida Mútua**





