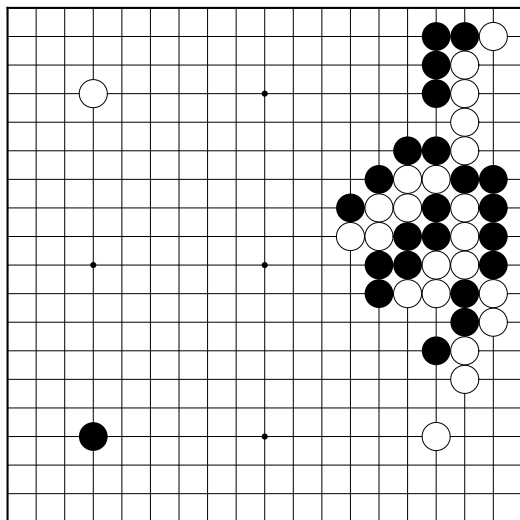

COMO JOGAR GO

UMA INTRODUÇÃO CONCISA



POR
RICHARD BOZULICH
&
JAMES DAVIES

TRADUZIDO POR
PHILIPPE FANARO

KISEIDO PUBLISHING COMPANY
FANARO.IO

Índice Resumido

Índice

| | |
|------------------------------------|-----|
| Prefácio | i |
| Nota do Tradutor | iii |
| Glossário de Termos de Go | vii |
| 1 O Equipamento | 1 |
| 2 As Regras | 3 |
| 3 A Regra do Ko | 23 |
| 4 O Fim do Jogo | 27 |
| 5 Partidas-Exemplo | 31 |
| 6 A Estratégia de Abertura | 41 |
| 7 Táticas Elementares | 55 |
| 8 Vida e Morte | 81 |
| 9 Estratégia de Go com Compensação | 93 |
| 10 Níveis e Compensações | 103 |
| 11 Movimentos de Fim de Jogo | 107 |
| 12 Como Continuar os Estudos | 113 |

Apêndice

| | |
|--|------------|
| A Catálogo Kiseido em Inglês | 117 |
| B Catálogo Kiseido em Português | 125 |
| C Jogue Go Online com o KGS | 133 |
| Referências | 135 |

Índice

Índice

| | |
|---|------------|
| Prefácio | i |
| Nota do Tradutor | iii |
| Glossário de Termos de Go | vii |
| 1 O Equipamento | 1 |
| 2 As Regras | 3 |
| 2.1 30 Problemas de Captura e Resgate de Pedras | 7 |
| 2.2 Respostas aos Problemas de 1 a 30 | 11 |
| 3 A Regra do Ko | 23 |
| 4 O Fim do Jogo | 27 |
| 5 Partidas-Exemplo | 31 |
| 5.1 Partida-Exemplo em um Tabuleiro 6×6 | 31 |
| 5.2 Perguntas e Respostas | 34 |
| 5.3 Partida-Exemplo em um Tabuleiro 9×9 | 38 |
| 6 A Estratégia de Abertura | 41 |
| 6.1 A Primeira Prioridade: Presença no Canto | 43 |
| 6.2 Movimentos de Aproximação | 44 |
| 6.3 Pinças | 47 |
| 6.4 Josekis | 50 |
| 6.5 Enclausuros de Canto | 51 |
| 6.6 Extensões | 52 |
| 7 Táticas Elementares | 55 |
| 7.1 Escadas | 55 |
| 7.1.1 Problemas 31 a 34 | 57 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 7.1.2 | Respostas aos Problemas 31 a 34 | 58 |
| 7.2 | Redes | 62 |
| 7.2.1 | Problemas 35 a 38 | 63 |
| 7.2.2 | Respostas aos Problemas 35 a 38 | 64 |
| 7.3 | Táticas de Sacrifício | 68 |
| 7.3.1 | Problemas 39 a 46 | 70 |
| 7.3.2 | Respostas aos Problemas 39 a 46 | 72 |
| 8 | Vida e Morte | 81 |
| 8.1 | Olhos Falsos | 81 |
| 8.1.1 | Exemplo 1 | 83 |
| 8.1.2 | Exemplo 2 | 84 |
| 8.1.3 | Exemplo 3 | 85 |
| 8.2 | Espaço de Olho e Forma de Olho | 86 |
| 9 | Estratégia de Go com Compensação | 93 |
| 9.1 | A Estratégia Branca de Chapelação | 95 |
| 9.2 | Evitando a Estratégia Branca de Chapelação | 97 |
| 9.3 | Construindo Armações em Forma de Caixa | 98 |
| 9.4 | Expanda o Seu Território Atacando | 100 |
| 10 | Níveis e Compensações | 103 |
| 11 | Movimentos de Fim de Jogo | 107 |
| 11.1 | Cálculos de Fim de Jogo | 110 |
| 12 | Como Continuar os Estudos | 113 |

Apêndice

| | |
|---|----------------|
| A Catálogo Kiseido em Inglês | 117 |
| A.1 Introductory and General | 117 |
| A.2 Problem Books for Beginners | 117 |
| A.3 Elementary Go Series | 118 |
| A.4 Get Strong at Go Series | 118 |
| A.5 Mastering the Basics | 119 |
| A.6 Elementary Books | 121 |
| A.7 Advanced Books | 121 |
| A.8 Game Collections | 123 |
| A.9 Go World | 123 |
| A.10 Direct from Japan | 124 |
| B Catálogo Kiseido em Português | 125 |
| B.1 Introdução e Geral | 125 |
| B.2 Livros de Problemas para Iniciantes | 125 |
| B.3 Série Go Elementar | 126 |
| B.4 Série “Fique Forte” | 127 |
| B.5 Dominando o Básico | 128 |
| B.6 Livros Elementares | 129 |
| B.7 Advanced Books | 129 |
| B.8 Coleções de Partidas | 131 |
| B.9 O Mundo do Go | 132 |
| B.10 Direto do Japão | 132 |
| C Jogue Go Online com o KGS | 133 |
| Referências | 135 |

Prefácio

Go¹ é o jogo de tabuleiro oriental milenar jogado por milhões de pessoas ao redor do mundo. As regras são tão fáceis que uma criança de cinco anos pode aprendê-lo; porém, a verdadeira maestria demanda anos de estudos intensivos. Assim como a natureza, seus simples elementos — madeira e pedra, linha e círculo, preto e branco — constroem estruturas complexas.

Go é o jogo perfeito para se desenvolver habilidades tanto do lado esquerdo quanto direito do cérebro — tanto intuição e reconhecimento de padrões quanto análise por força bruta. Adicionalmente, a riqueza de seus conceitos estratégicos permitem que o Go seja utilizado como modelo para tomadas de decisões na vida real.

Go também ensina o valor da paciência, além de demonstrar como balancear agressividade e prudência, para ganhos máximos.

Como Jogar Go: Uma Introdução Concisa [1] é uma iniciação simples e direta ao jogo. As 10 regras básicas são claramente explicadas em somente algumas páginas. Problemas são intercalados durante o livro, para ajudar na compreensão dos conceitos sendo apresentados. Após as regras terem sido detalhadamente exploradas, há uma seção sobre estratégias de abertura, seguida de uma outra sobre táticas. Tudo que é essencial à prática do jogo está incluído com diversas referências a recursos que ajudarão o leitor a continuar em sua jornada neste milenar e profundo jogo.

Richard Bozulich
20 de Dezembro de 2016

¹Também conhecido como *igo* (囲碁) no Japão, *baduk* (바둑) na Coreia e *weiqi* (围棋) na China.

Nota do Tradutor

Primeiramente, agradeço muito ao Richard Bozulich e ao James Davies por não somente terem escrito este livro mas, também, terem me liberado a traduzi-lo. Espero que seja o primeiro de muitos livros da excelente editora Kiseido [2] traduzidos ao português.

A tradução deste livro foi feita com base em meu conhecimento do jogo. Sou um jogador amador de força aproximada mínima de 1 dan², um nível visto como de maestria do jogo, apesar de que, claro, sempre há um peixe maior. Desde que comecei a jogar, no final de 2012, já participei de torneios tanto no Brasil quanto na Europa, Coreia e China, além de muitos torneios online também. Toda essa experiência me ajuda a discernir o que é bom do que é ruim, o que é útil do que é perda de tempo.

É por isso que corri atrás de conteúdo da editora Kiseido, que vem trazendo ao Ocidente, em inglês, conhecimento de Go já há décadas. No caso deste livro, temos uma introdução sólida e sistemática ao jogo, com muita concisão. Nele, o leitor encontrará, além das regras, conceitos e técnicas utilizados por desde iniciantes até grandes mestres de Go; e táticas e estratégias que residem no coração jogo.

Porém, não tenha pressa. Go demanda muita prática, e esta é muito divertida e, principalmente, recompensadora, por encontrar bastantes analogias filosóficas e psicológicas na vida real. Além disso, internalizar os conceitos deste livro é algo que não só demanda tempo, mas que também é feito em ciclos: mesmo os grandes mestres (re)aprendem com os fundamentos todos os dias.

Os benefícios do Go são muitos em outras áreas da vida também. Go pode ser utilizado para se aprender e se exercitar conceitos de matemática, estatística, filosofia, história, ciência da computação e muitos outros

²Seria supostamente equivalente ao de faixa preta em artes marciais. Mas essa é uma simplificação talvez grosseira e muito discutível, uma comparação à la banana versus maçã.

tópicos. E, pessoalmente, eu o vejo como o melhor simulador psicológico acelerado que há!³

Após o término deste livro, infelizmente, não há muito mais conteúdo em português⁴, pelo menos não em livros ou outras vias impressas mais tradicionais. Tentarei continuar criando mais traduções de livros de Go, mas não sei a que velocidade ou até que ponto. No entanto, já há conteúdo online disponível para variados níveis, em português, espalhado pela internet. E também vale ressaltar que mesmo livros e vídeos em línguas estrangeiras muitas vezes são compreensíveis, uma vez que diagramas de Go são uma linguagem à parte e universal.

Algumas dessas outras fontes com mais conteúdo são — há já muitos canais de YouTube e de Twitch em diversas línguas também —:

| Nome ou URL | Descrição |
|---|--|
| online-go.com [4] | o servidor OGS é essencialmente uma versão mais moderna do servidor KGS, citado no livro. A interface é mais bem feita e há muitos outros recursos, incluindo tutoriais e josekipédia. Este é o servidor que eu mais recomendo para iniciantes |
| facebook.com/groups/gobrasil [5] | grupo <i>Go Brasil</i> no Facebook, com mais de 1200 integrantes. Também há um grupo respectivo de Whatsapp bastante ativo, mas será preciso demandar pelo grupo de Facebook como acessá-lo |

³Para mais informações sobre Go e motivação, sugiro este artigo: fanaro.io/articles/why_play_go/why_play_go.html [3], apesar de, infelizmente, só estar disponível em inglês.

⁴Isso é válido somente para quando da publicação deste livro. Talvez, anos depois, já haja mais material disponível.

| | |
|--|--|
| <code>nihonkiin.com.br</code> [6] | site da Brasil Nihon Kiin, associação nipo-brasileira de Go, que, também, existe fisicamente em São Paulo-SP |
| <code>http://www.conscienciadoxadrez.com.br</code> | Uma das lojas que mais vende equipamentos de Go, apesar de que a Brasil Nihon Kiin também os vende. Inevitavelmente, porém, será necessário buscar lojas estrangeiras para se obter os melhores equipamentos |
| <code>shin.gokgs.com</code> [7] | uma nova fachada para o servidor KGS, totalmente integrada a navegadores |
| <i>Go — Coleção Jogos de Tabuleiro</i> [8] | um livro similar a este, criado pela Secretaria Municipal de São Paulo em conjunto com a Brasil Nihon Kiin, também de São Paulo |
| <code>http://eidogo.com</code> [9] | Provavelmente a melhor referência para se explorar josekis, recomendo-o mais do que a própria Josekipedia [10] e a página de josekis do OGS |
| <code>fanaro.io</code> [11] | meu site, com conteúdo não só de Go mas também de software, psicologia, filosofia, etc. |
| <code>youtube.com/c/PhilippeFanaro</code> [12] | meu canal de YouTube, focado majoritariamente em Go |
| <code>twitch.tv/fanaro009</code> [13] | meu canal de Twitch, onde jogo e ensino ao vivo, ocasionalmente |

Por fim, gostaria de comentar que muitos dos termos técnicos de Go traduzidos por mim ao longo do livro encontram, talvez, suas primeiras instâncias em português. Ou seja, não os leve tanto a ferro e fogo, inclusive pois a maioria dos jogadores veteranos na verdade utiliza as respectivas versões japonesas. Tanto o autor original quanto eu, o tradutor, optamos por minimizar a carga de vocabulário para quem está começando.

Para mais informações⁵, ou caso queira fornecer feedback, melhorias ou comentários, envie um email para philippefanaro@gmail.com [14]. Este livro/projeto também é código-aberto, ou seja, é possível examinar em detalhes como ele foi feito, através da ferramenta L^AT_EX [15], pelo link github.com/FanaroEngineering/traducao_como_jogar_go [16].

E, como adendo final, a partida exposta na capa deste livro advém de um dos livros de Go mais antigos ainda existentes, e foi disputada entre um príncipe-embaixador japonês e o jogador mais forte da China, ao redor do ano de 1100 d.C. Porém, propositalmente, o diagrama da capa está incompleto, faltando somente o movimento final branco, uma das jogadas mais brilhantes de todos os tempos. Você consegue adivinhá-la? É um desafio até mesmo para grandes mestres, então não se desaponte se não conseguir solucionar este problema depois de ler este livro. No entanto, você certamente será capaz de compreender o valor desta obra-prima quase milenar depois de lê-lo! Caso queira saber mais, é só me mandar uma mensagem!⁶.

Sua jornada só está começando, e um guia tão completo quanto este será de grande valia na sua aventura pelo jogo e respectiva filosofia.

Philippe Fanaro
31 de Novembro de 2021

⁵Eu também ofereço aulas particulares no momento, e posso oferecer direções para quem estiver se sentindo perdido na jornada de aprendizado no Go.

⁶Eu cheguei a escrever um artigo sobre esta jogada no meu site (fanaro.io/articles/tesuji_mor/tesuji_mor.html [17]).

Glossário de Termos de Go Utilizados Neste Livro

| Termo | Significado |
|---------------|---|
| atari | quando todas as intersecções exceto uma diretamente adjacente à pedra ou grupo de pedras são ocupadas pelo oponente, a pedra ou grupo é dita estar sob “atari” ⁷ , e o oponente pode capturá-la no próximo movimento |
| dan | uma classificação de força de jogadores indo de shodan (1 dan) até 9 dan |
| gote | um movimento que o oponente pode ignorar. Um movimento gote é geralmente defensivo, então não representa nenhuma ameaça ao adversário |
| joseki | durante a abertura, conflitos locais frequentemente surgem, começando tipicamente nos cantos e se desenvolvendo para os lados. Esses conflitos locais se chamam josekis |
| komi | compensação de pontos adicionada a um dos lados no final da partida. Tipicamente, 6.5 pontos ao território do Branco em uma partida igualitária, para compensar a desvantagem de ser a segunda cor a jogar. |
| kyu | uma classificação amadora de jogadores indo desde aproximadamente 35 kyu (um total iniciante) até 1 kyu, o mais alto nível antes de shodan (1 dan) |

⁷Sim, este termo de Go inspirou o nome do console icônico de videogames, Atari.

| | |
|-------------------|--|
| nigiri | um procedimento para escolher quem joga primeiro em uma partida igual. Veja o Capítulo 10. |
| Nihon Kiin | a Associação de Go do Japão ⁸ . Uma fundação sem fins lucrativos baseada em Tóquio com cerca de 300 profissionais ativos. Somente jogadores pertencentes a essa organização ou à Associação Ocidental de Go do Japão são permitidos a competir em torneios japoneses patrocinados por jornais ou empresas |
| tesuji | um movimento habilidoso que conquista um objetivo tático claro |
| sanrensei | um padrão de abertura em que um jogador ocupa três pontos-estrela em um dos lados do tabuleiro |
| san-san | o ponto 3-3 em qualquer um dos cantos |
| sente | um movimento que o oponente não pode ignorar, caso contrário ele sofrerá uma perda inaceitável |
| seki | vida mútua. Uma situação em que nenhum dos dois grupos de cores opostas possui dois olhos, mas nenhum dos lados pode atacar sem perder suas próprias pedras |

⁸É a associação que originou a nossa Brasil Nihon Kiin [6], em São Paulo-SP.

Capítulo 1

O Equipamento

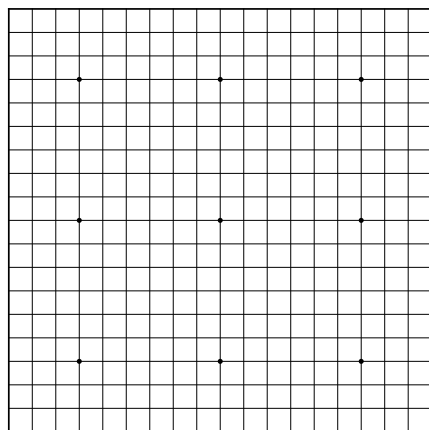
Go é geralmente jogado em um tabuleiro com 19 linhas verticais e 19 horizontais, constituindo uma grade de 361 intersecções, como se pode ver pelo *Diagrama 1*. O tabuleiro possui nove pontos grifados com pequenos círculos. Esses círculos são chamados de pontos-estrela.

As peças ou pedras são tipicamente duplo-convexas, para facilitar o manuseio quando de muitas pedras em uma mesma área. Um conjunto de Go padrão possui 181 pedras pretas e 180 pedras brancas.

As pedras são colocadas em containeres chamados de potes. Há dois potes em um conjunto. Um pote é para as pedras pretas, e o outro, para as brancas.

A foto na capa mostra um exemplo de tabuleiro de Go com pernas em um ambiente tradicional japonês. O equipamento de Go pode ser obtido em uma grande gama de qualidade, desde conjuntos muito baratos àqueles custando dezenas de milhares de reais. É possível encontrar uma lista de equipamentos visitando o site

da Kiseido: kiseido.com [2]. Na verdade, você nem sequer precisa de um conjunto de Go para estudar ou jogar. É possível simplesmente baixar gratuitamente um programa chamado *Go Write 2* que permite jogar e analisar posições (gowrite.net/GOWrite2_download.html) [18]. Você também pode jogar partidas online sem custos com oponentes do mundo inteiro, através do servidor KGS (gokgs.com) [19]. A força dos jogadores lá abrange desde iniciantes até profissionais.



Dia. 1

O jogo de Go também pode ser jogado em pequenos tabuleiros, sem nenhuma mudança nas regras, e iniciantes são encorajados a jogar suas primeiras partidas em tabuleiros 9×9 . Já que uma partida 9×9 pode ser finalizada em aproximadamente 10 minutos, esta é uma boa maneira de iniciantes se familiarizarem com as regras e as táticas básicas. Você talvez queira, a partir daí, então jogar algumas partidas em um tabuleiro 13×13 antes de progredir para o padrão oficial 19×19 .

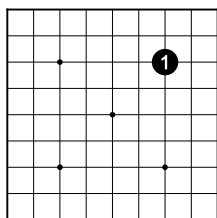
Capítulo 2

As Regras

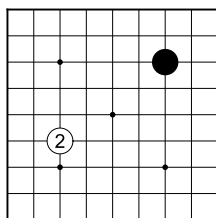
Regra 1 O tabuleiro começa vazio.

Regra 2 Preto sempre começa, e, a partir daí, Branco e Preto se alternam.

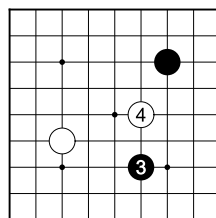
Regra 3 Uma jogada consiste de colocar uma pedra de sua própria cor em uma intersecção vazia do tabuleiro, contanto que tal jogada seja legal, isto é, não conflite com as outras regras.



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

Os *Diagramas 1 a 3* demonstram uma abertura típica no tabuleiro 9×9 . Uma vez jogadas, as pedras permanecem onde estão — a não ser que capturadas, vide a *Regra 5* —; elas não podem ser fisicamente movidas para outros pontos. Exceto com pouquíssimas exceções causadas pela *Regra 6*, uma jogada é irrestrita, isto é, você pode jogá-la onde quiser.

Regra 4 Um jogador pode passar o seu turno a qualquer momento.

Passar geralmente ocorre em somente duas situações:

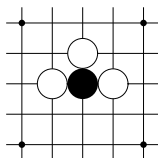
1. Perto do fim da partida;
2. No início de uma partida com pedras de compensação (*handicap*).

Regra 5 Uma pedra ou um grupo de uma só cor conectado solidamente é capturado e removido do tabuleiro e mantido como prisioneiro quando todas as suas intersecções diretamente adjacentes são ocupadas pelo inimigo. Os 3 diagramas seguintes demonstram como capturas são executadas.

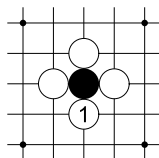
Regra 6 Um jogador não pode capturar suas próprias pedras. Ou seja, suicídio é ilegal.

Dia. 4. Branco ocupa 3 de 4 pontos diretamente adjacentes à pedra preta; isto é, 3 de 4 liberdades. Diz-se que a pedra preta está em atari.

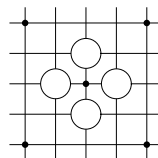
Dia. 5. Branco 1 captura a pedra preta através da ocupação de sua última liberdade e a remove do tabuleiro.



Dia. 4. Atari



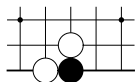
Dia. 5. Captura



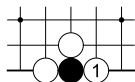
Dia. 6. Resultado

Dia. 6. Este é o resultado. As pedras capturadas são mantidas separadamente, tipicamente na tampa do pote do jogador, que fica virada do avesso durante a partida, ao lado do pote.

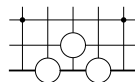
Dia. 7 a 9 ilustram a captura na borda do tabuleiro.



Dia. 7. Atari

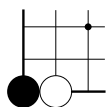


Dia. 8. Captura

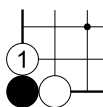


Dia. 9. Resultado

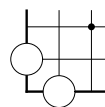
Dia. 10 a 12 ilustram a captura no canto do tabuleiro.



Dia. 10. Atari

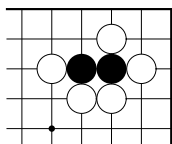


Dia. 11. Captura

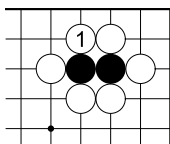


Dia. 12. Resultado

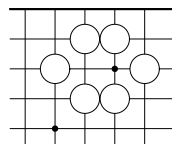
Dia. 13 a 15 demonstram como um grupo de duas pedras solidamente conectadas é capturado, isto é, quando há compartilhamento de liberdades, para se capturar uma pedra, é preciso capturar todas.



Dia. 13. Atari

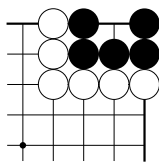


Dia. 14. Captura

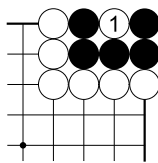


Dia. 15. Resultado

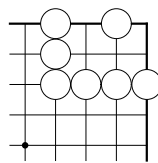
Um grupo de 5 pedras solidamente conectadas é capturado nos *Dia. 16 a 18*. Note que a regra da captura (*Regra 5*) possui prioridade sobre a regra do suicídio (*Regra 6*).



Dia. 16. Atari

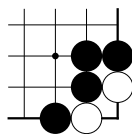


Dia. 17. Captura

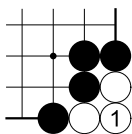


Dia. 18. Resultado

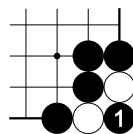
De acordo com a *Regra 6*, é ilegal capturar suas próprias pedras. No *Dia. 19*, as pedras brancas estão em atari. Não é possível salvá-las através da conexão em 1 no *Dia. 20* pois se joga em sua própria liberdade, e as 3 pedras são deixadas sem nenhuma liberdade. Uma jogada assim é ilegal. Em outras palavras, “a auto-captura é ilegal” ou “o suicídio é ilegal”. Entretanto, se for o turno preto, ele pode capturar as duas pedras brancas jogando em 1 no *Dia. 21*.



Dia. 19. Atari

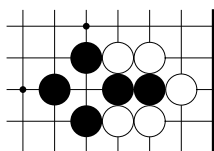


Dia. 20. Branco 1: ilegal

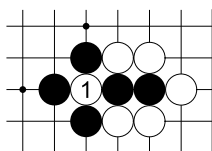


Dia. 21. Preto 1: legal

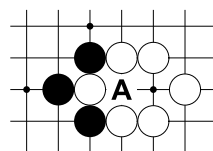
A captura das pedras adversárias toma precedência sobre a auto-captura. No *Dia 22*, as duas pedras pretas estão sob atari. Quando Branco 1 é jogado em *Dia 23*, não há liberdades tanto para 1 quanto para as duas pedras pretas à direita, mas são as pedras pretas, não as brancas, que são capturadas. O resultado é mostrado no *Dia 24*. Se Preto quiser capturar, imediatamente, em **A**, ele pode mas não é obrigatório.



Dia. 22. Atari



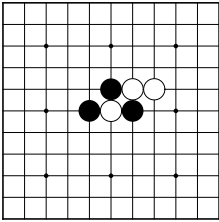
*Dia. 23. Branco
captura*



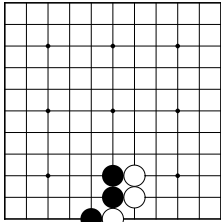
Dia. 24. Resultado

2.1 30 Problemas de Captura e Resgate de Pedras

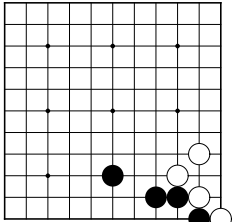
Aqui estão 30 problemas. Depois de resolvê-los sobre eles, você entenderá completamente tanto como capturar pedras quanto, também, resgatar pedras em risco.



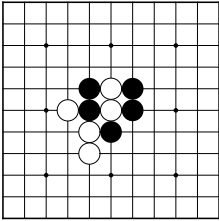
Problema 1: Preto a capturar uma pedra



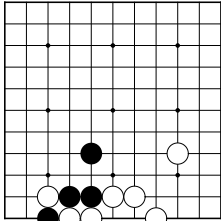
Problema 2: Preto a capturar uma pedra



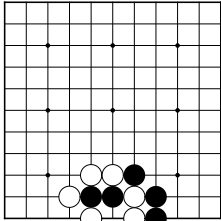
Problema 3: Preto a capturar uma pedra



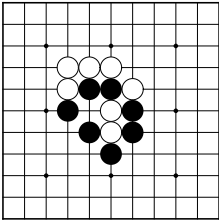
Problema 4: Preto a capturar duas pedras



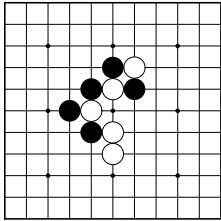
Problema 5: Preto a capturar duas pedras



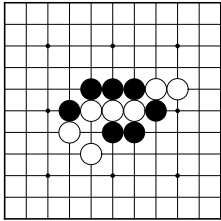
Problema 6: Preto a capturar duas pedras



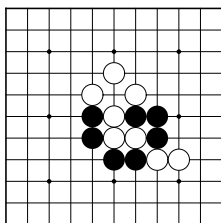
Problema 7: Preto a capturar duas pedras



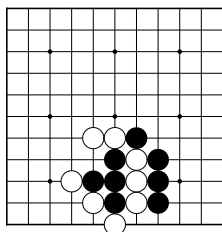
Problema 8: Preto a capturar duas pedras



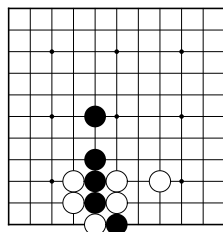
Problema 9: Preto a capturar três pedras



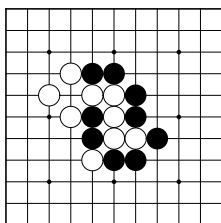
Problema 10: Preto a capturar três pedras



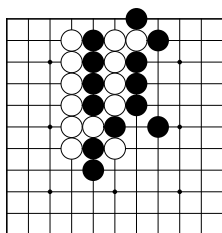
Problema 11: *Preto a capturar três pedras*



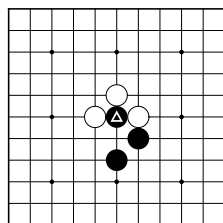
Problema 12: *Preto a capturar uma pedra*



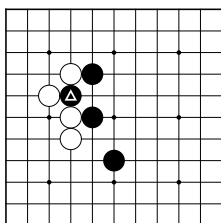
Problema 13: *Preto a capturar cinco pedras*



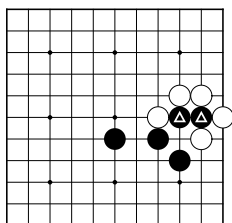
Problema 14: *Preto a capturar cinco pedras*



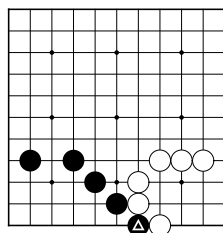
Problema 15: *Resgate a pedra marcada*



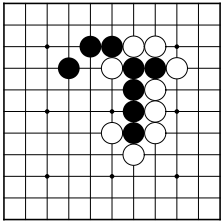
Problema 16: *Resgate a pedra marcada*



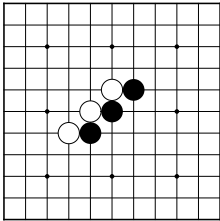
Problema 17: *Resgate as pedras marcadas*



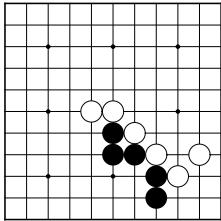
Problema 18: *Resgate a pedra marcada*



Problema 28: Onde Preto deveria jogar?

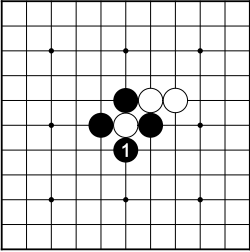


Problema 29: Como Preto pode capturar uma pedra?

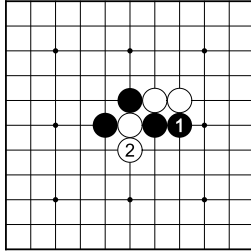


Problema 30: Como Preto pode capturar uma pedra?

2.2 Respostas aos Problemas de 1 a 30



Dia. 1. Correto

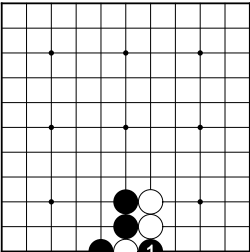


Dia. 2. Errado

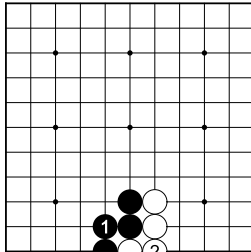
Resposta ao Problema 1

Preto 1 no *Dia. 1* captura uma pedra.

Se Preto joga 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar sua pedra através da extensão de 2.



Dia. 1. Correto

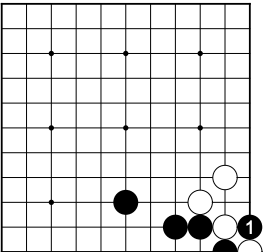


Dia. 2. Errado

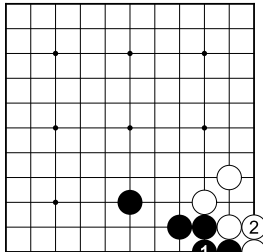
Resposta ao Problema 2

Preto 1 no *Dia. 1* captura uma pedra.

Se Preto conecta em 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar sua pedra conectando em 2.



Dia. 1. Correto

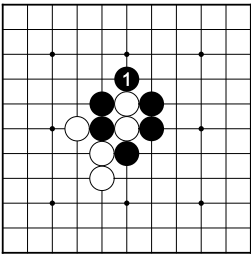


Dia. 2. Errado

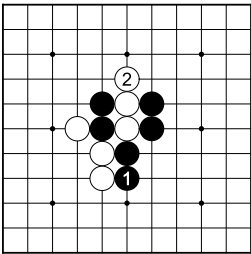
Resposta ao Problema 3

Preto 1 no *Dia. 1* captura uma pedra.

Se Preto conecta em 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar sua pedra conectando em 2.



Dia. 1. Correto

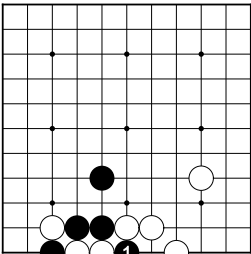


Dia. 2. Errado

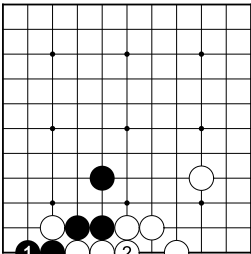
**Resposta a
Problema 4**

Preto 1 no *Dia. 1* captura duas pedras.

Se Preto joga 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar suas pedras estendendo em 2.



Dia. 1. Correto

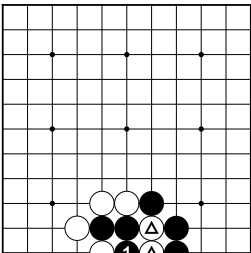


Dia. 2. Errado

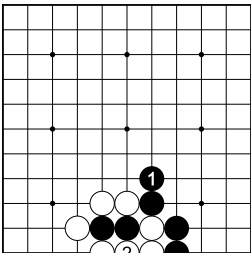
**Resposta ao
Problema 5**

Preto 1 no *Dia. 1* captura duas pedras.

Se Preto estende para 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar suas pedras conectando em 2.



Dia. 1. Correto



Dia. 2. Errado

**Resposta ao
Problema 6**

Preto 1 no *Dia. 1* captura as duas pedras marcadas.

Se Preto estende para 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar suas duas pedras capturando as duas pedras pretas com 2.

Resposta ao Problema 10

Preto 1 no *Dia. 1* captura três pedras.

Se Preto joga 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar as pedras em risco com a conexão em 2.

Resposta ao Problema 11

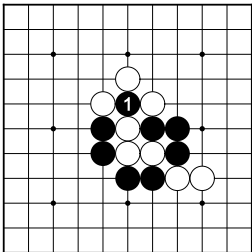
Preto 1 no *Dia. 1* captura três pedras.

Se Preto joga 1 no *Dia. 2*, Branco pode salvar suas pedras e capturar as quatro pretas com 2.

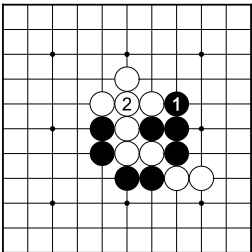
Resposta ao Problema 12

Preto 1 em *Dia. 1* captura uma pedra (crucial).

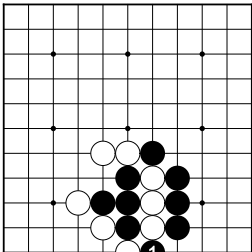
Se Preto estende para 1 no *Dia. 2*, Branco pode resgatar sua pedra conectando em 2.



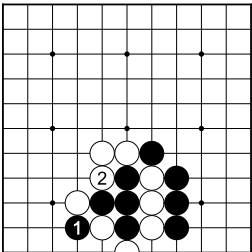
Dia. 1. Correto



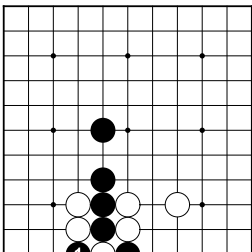
Dia. 2. Errado



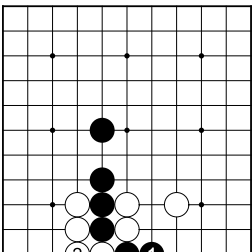
Dia. 1. Correto



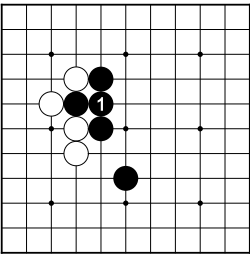
Dia. 2. Errado



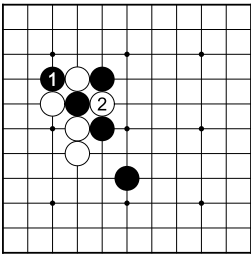
Dia. 1. Correto



Dia. 2. Errado



Dia. 1. Correto

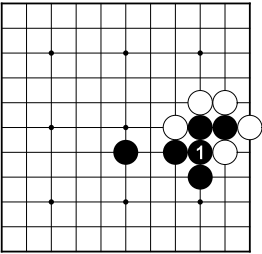


Dia. 2. Errado

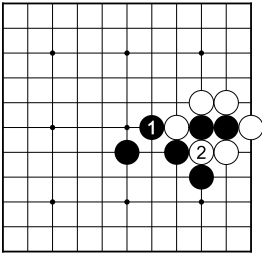
Resposta ao Problema 16

Preto 1 no *Dia. 1* resgata sua pedra em atari.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco pode capturar uma pedra (crucial) com 2.



Dia. 1. Correto

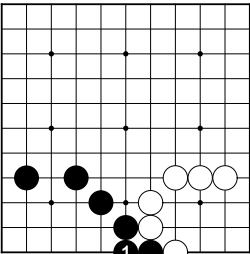


Dia. 2. Errado

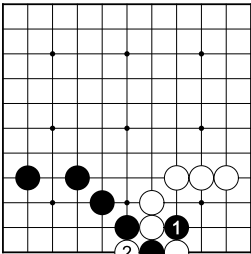
Resposta ao Problema 17

Preto 1 no *Dia. 1* salva suas duas pedras sob atari.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco pode capturar duas pedras com 2.



Dia. 1. Correto

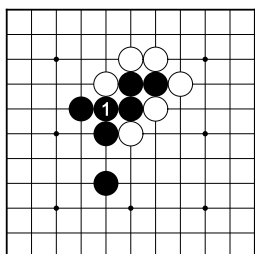
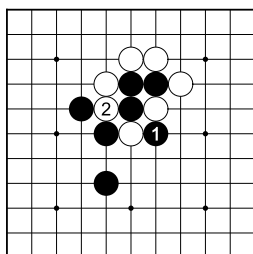


Dia. 2. Errado

Resposta ao Problema 18

Preto 1 no *Dia. 1* resgata sua pedra em atari.

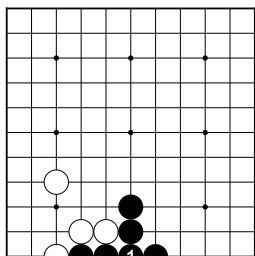
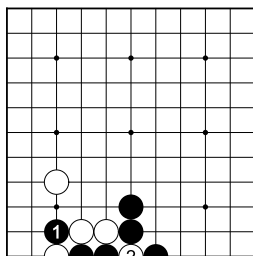
Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco pode capturar uma pedra com 2.

*Dia. 1. Correto**Dia. 2. Errado*

Resposta ao Problema 19

Preto 1 no *Dia. 1* resgata suas três pedras em atari.

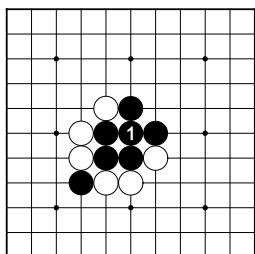
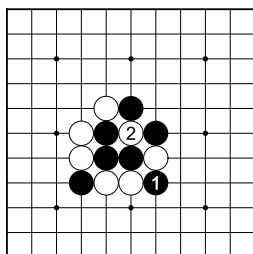
Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco pode capturar três pedras com 2.

*Dia. 1. Correto**Dia. 2. Errado*

Resposta ao Problema 20

Preto 1 no *Dia. 1* resgata suas duas pedras em atari.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco pode capturar duas pedras com 2.

*Dia. 1. Correto**Dia. 2. Errado*

Resposta ao Problema 21

Preto 1 no 1 resgata suas três pedras em atari.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco captura três pedras com 2.

Resposta ao Problema 22

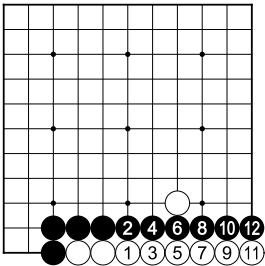
Branco não consegue escapar. Se ele rastejar na primeira linha com 1 a 10 no *Dia. 1*, Preto captura oito pedras com 12.

Após Branco 1 no *Dia. 2*, se Preto faz atari a partir da direita com 2, Branco pode escapar com 3 e 5.

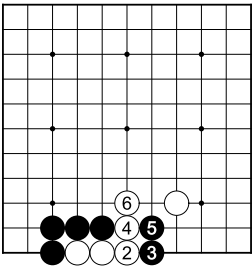
Resposta ao Problema 23

Preto precisa fazer atari com 1 no *Dia. 1*. Se Branco 2, Preto captura duas pedras com 3.

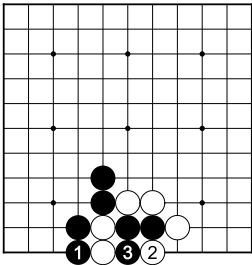
Se Preto faz atari a partir da direita com 1 no *Dia. 2*, ele possui somente uma liberdade, então Branco pode capturar três pedras com 2.



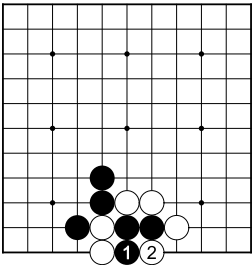
Dia. 1. Correto



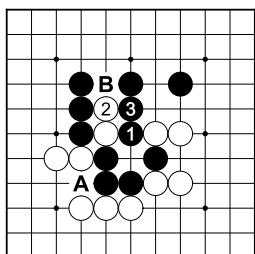
Dia. 2. Errado



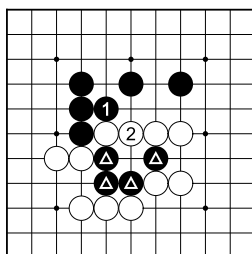
Dia. 1. Correto



Dia. 2. Errado



Dia. 1. Correto

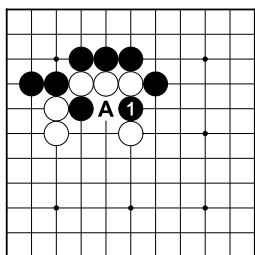


Dia. 2. Errado

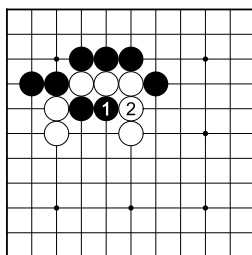
Resposta ao Problema 24

Preto precisa fazer atari com 1 no *Dia. 1*. Se Branco 2, Preto faz atari novamente e suas pedras estão seguras. Se Branco **A**, Preto captura em **B**.

Se Preto faz atari pelo topo com 1 em *Dia. 2*, após Branco 2, as pedras marcadas são encarceradas.



Dia. 1. Correto

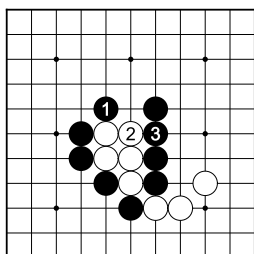


Dia. 2. Errado

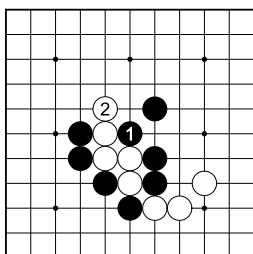
Resposta ao Problema 25

Preto precisa fazer atari com 1 no *Dia. 1*. Ele pode agora capturar três pedras com **A**. Se Branco **A**, suas pedras ainda estão sob atari.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco conecta com 2 e suas pedras escapam.



Dia. 1. Correto

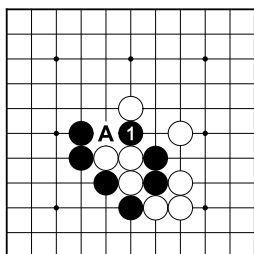


Dia. 2. Errado

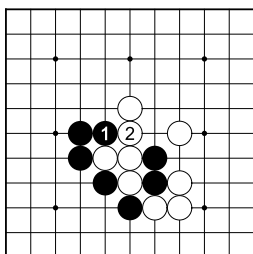
Resposta ao Problema 26

Se Preto faz atari em 1 no *Dia. 1*, ele captura quatro pedras. Se Branco joga 2, ele não possuirá nenhuma maneira de escapar depois de Preto 3.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco estende com 2 e suas pedras escapam.



Dia. 1. Correto

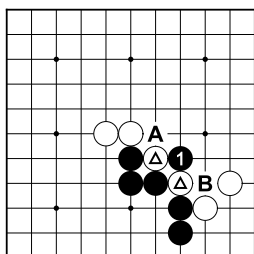
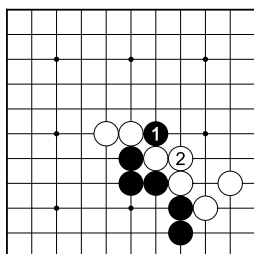


Dia. 2. Errado

Resposta ao Problema 27

Preto deveria fazer atari com 1 no *Dia. 1*. Preto pode agora capturar três pedras jogando em A. Se Branco A, suas pedras ainda estão em atari.

Se Preto faz atari com 1 no *Dia. 2*, Branco conecta com 2 e suas pedras escaparam.

*Dia. 1. Correto**Dia. 2. Errado*

Resposta ao Problema 30

Preto 1 no *Dia. 1* é um duplo-atari, então Branco pode capturar uma das pedras marcadas em **A** ou **B**.

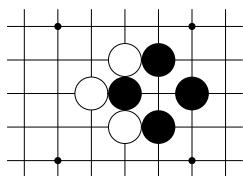
Preto 1 no *Dia. 2* faz atari em somente uma pedra. Branco conecta com 2 e Preto não pode capturar nada.

Capítulo 3

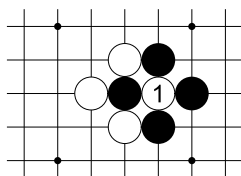
A Regra do Ko

Regra 7 Nenhuma posição de tabuleiro pode ser recriada.

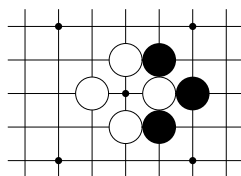
Esta regra requer que todo movimento crie uma nova posição no tabuleiro. Sua principal função é prevenir ciclos infinitos de captura e recaptura em posições de *ko*¹, como a exibida no *Dia. 25*.



Dia. 25. Uma posição de ko



Dia. 26. Branco captura

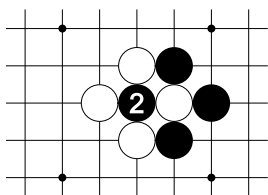


Dia. 27. Resultado

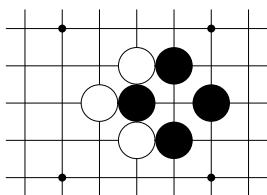
Na posição do *Dia. 25*, suponha que seja o turno branco. Ele pode capturar uma pedra preta jogando em 1 no *Dia. 26*. O resultado é mostrado no *Dia. 27*.

Se Preto agora captura com 2 no *Dia. 28*...

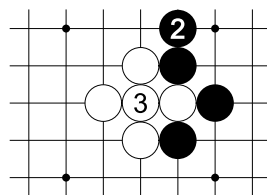
¹O termo *ko* chegou ao Japão por meio do budismo, vindo da Índia. Em sânscrito, *ko* aludiria a um ciclo infinito.



Dia. 28. Uma jogada ilegal



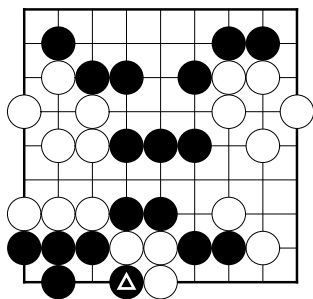
Dia. 29. Mesma posição



Dia. 30. A jogada 3 resolve o ko

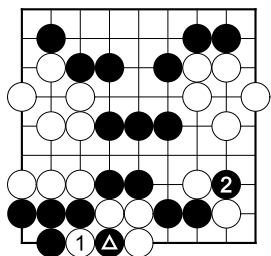
A posição do *Dia. 29* é o resultado. Mas, ora, essa é a mesma posição do *Dia. 25*. Pela *Regra 7*, isso não é permitido, então Preto precisa jogar em outro lugar. Por exemplo, ele poderia jogar 2 no *Dia. 30*. Isso oferece a Branco a oportunidade de conectar em 3, resolvendo o ko.

No *Dia. 31*, é o turno Branco a jogar. Uma luta de ko está prestes a acontecer no entorno da pedra preta marcada, que está em atari. O que você acha desta posição? Consegue prever os próximos movimentos? É um grande desafio, tanto em termos de briga de ko como em termos de precisão de jogadas de fim de partida...

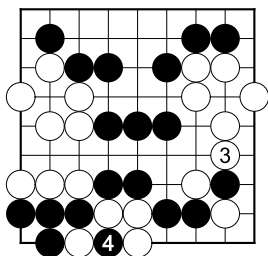


Dia. 31. Branco a jogar

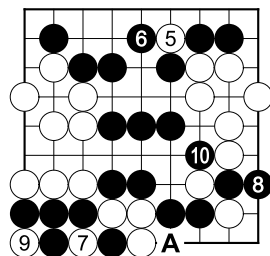
Se Branco captura com 1 no *Dia. 32*, Preto não pode imediatamente recapturar porque isso reverteria a posição de volta para o *Dia. 31*, então ele jogará em outro lugar com Preto 2. Esse tipo de movimento é chamado de *ameaça de ko*.



*Dia. 32. Uma
ameaça de ko*



*Dia. 33. Branco
captura*



*Dia. 34. Resolvendo
o ko*

Se Branco responde a essa ameaça com 3 no *Dia. 33*, Preto pode recapturar com 4, pois a troca de Preto 2–Branco 3 faz com que a posição global do tabuleiro seja diferente do *Dia. 31*. É agora a vez do Branco de encontrar uma ameaça de ko.

Branco corta com 5 no *Dia. 34*. Preto poderia ignorar Branco 5 e capturar três pedras em **A**, e assim resolver o ko, mas suponhamos que ele responda a Branco 5 com 6. Branco pode agora recapturar o ko com 7. Preto precisa fazer outra ameaça de ko com 8. Talvez Branco ignore essa ameaça e capturará quatro pedras com 9, finalizando a briga pelo ko. Preto obtém alguma compensação com 10.

Capítulo 4

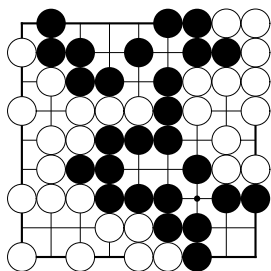
O Fim do Jogo

Regra 8 Duas passagens de turno consecutivas finalizam a partida. (Ou um dos jogadores pode desistir, e é possível desistir a qualquer momento, mesmo após um passe adversário.)

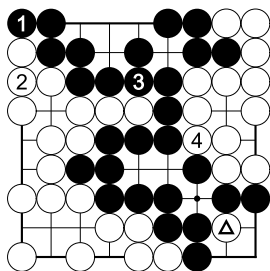
Regra 9 Ao final da partida, toda pedra que não conseguir se salvar é removida do tabuleiro como prisioneira do adversário.

Regra 10 A pontuação de um jogador é o número de intersecções vazias que ele cercou *menos* o número de prisioneiros que ele perdeu para o adversário. A pontuação mais alta vence — note que a diferença de pontos é irrelevante para o status final da partida.

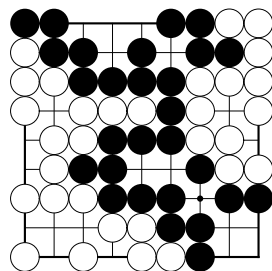
A partida no *Dia. 35* está quase finalizada. Ambos Preto e Branco asseguraram seus respectivos territórios. Durante essa partida, Branco capturou diversos prisioneiros, mais precisamente, sete; e Preto capturou três pedras brancas.



Dia. 35. A partida está quase finalizada



Dia. 36. Preenchendo os pontos neutros



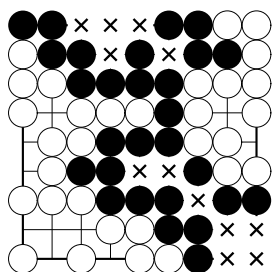
Dia. 37. Removendo a pedra morta

Como capturas, Preto possui três pedras; e Branco, sete.

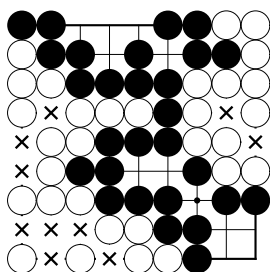
Preto 1 no *Dia. 36* não conquista nenhum ponto, mas ameaça a captura de uma pedra branca e o início de um ko, então Branco conecta com 2. Preto 3 e Branco 4 não ganham pontos também. Há pontos neutros que são jogados ao final da partida, somente para mais claramente delimitar os territórios. Não há mais pontos a serem disputados, então Preto 5 e Branco 6 são passagens de turno. De acordo com a *Regra 8*, isso finaliza a partida.

A pedra branca marcada no *Dia. 36* está morta: ela não consegue evitar de ser capturada. Portanto, de acordo com a *Regra 9*, ela é removida do tabuleiro como prisioneira. O resultado dessa operação é visualizado no *Dia. 37*. Note que Preto possui quatro prisioneiros brancos.

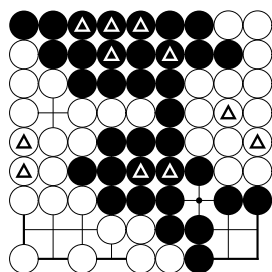
Contemos a pontuação.



Dia. 38. O território preto



Dia. 39. O território branco



Dia. 40. O território é preenchido com prisioneiros

Como capturas, Preto possui três pedras; e Branco, sete.

Preto cercou os pontos vazios marcados com \times no *Dia. 38*, e Branco cercou os pontos vazios marcados com \times no *Dia. 39*. Esses pontos vazios cercados são denominados de *território*.

Para subtrair prisioneiros do território, os prisioneiros são colocados no tabuleiro dentro dos territórios pretos e brancos, como mostrado pelas pedras marcadas no *Dia. 40*. Conte os territórios para cada lado e verá que Branco possui 6 pontos enquanto que Preto possui 5 pontos. Branco vence por um ponto.

Essas são as dez regras necessárias para se jogar Go. Há, porém, algumas poucas posições especiais e kos que são determinados por adjudicação. Essas posições são conhecidas como *Precedentes da Nihon Kiin*, mas elas ocorrem muito raramente em partidas.

As regras aqui apresentadas são as japonesas. Há outras também, a mais importante dentre essas outras sendo as regras chinesas. A maioria dos jogadores no ocidente utiliza as regras japonesas. Porém, se você for jogar Go na China, terá de aprender, claro sobre as regras chinesas. A principal diferença é o procedimento de contagem ao final da partida, mas, para basicamente quase todos os fins práticos, ambas são equivalentes. Isto é, elas não mudam a natureza do jogo. Para uma exposição dos diversos conjuntos de regras, assim como os Precedentes da Nihon Kiin, veja o livro *The Go Player's Almanac* [20].

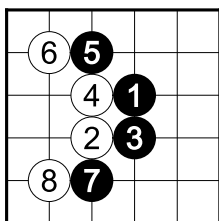
Capítulo 5

Partidas-Exemplo

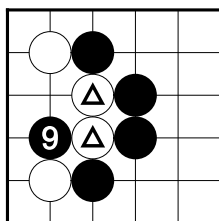
5.1 Partida-Exemplo em um Tabuleiro 6×6

A partida a seguir ilustra jogadas perfeitas em um tabuleiro 6×6, o menor tamanho em que Go é interessante de ser jogado.

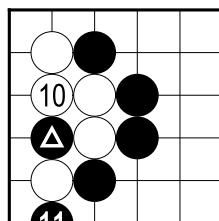
Dia. 1. Isso pode ser chamado de abertura. Preto começa por tentar controlar o lado direito com 1 e 3; e Branco, o lado esquerdo com 2 e 4. Preto se dobra em volta de Branco com 5 e 7, e Branco resiste com 6 e 8.



Dia. 1. (1-8)



Dia. 2. (9)

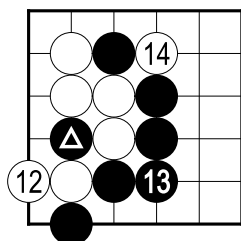


Dia. 3. (10-11)

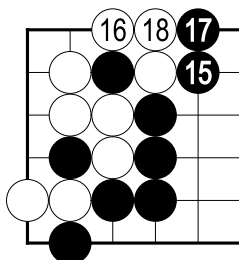
Dia. 2. Preto pressiona sua vantagem através do corte em 9. Isso põe as duas pedras marcadas em atari — as pedras pretas estão ocupando todas as liberdades brancas exceto uma. Note que as pedras brancas marcadas não estão diretamente conectadas às outras pedras brancas.

Dia. 3. Branco resgata suas duas pedras pela conexão com 10, e a pedra preta marcada agora está em atari. Preto ignora isso e joga 11, colocando a pedra branca em atari.

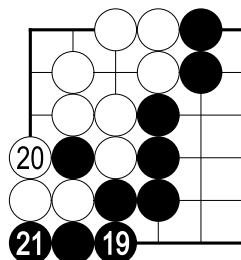
Dia. 4. Branco escapa do atari descendo para 12. Preto conecta com 13 para prevenir que Branco o corte ali. A pedra preta marcada ainda está sob atari. Entretanto, ela não pode escapar, então Branco não se apressa em capturá-la e corta em 14, colocando outra pedra preta em atari.



Dia. 4. (12-14)



Dia. 5. (15-18)

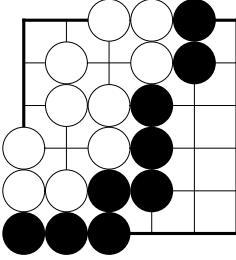


Dia. 6. (19-21)

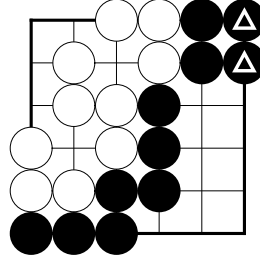
Dia. 5. Preto joga um atari com 15 e Branco captura com 16, tomando um prisioneiro. Preto agora desce para 17, ameaçando jogar em 18 e desprivilegiar Branco de um ponto. Sendo assim, Branco precisa conectar em 18. Esse é o último movimento da partida, valendo um ponto.

Dia. 6. Preto conecta com 19, preparando para tomar o último ponto neutro em 21. Branco não pode jogar em 21, então ele captura com 20, tomando outro prisioneiro.

Dia. 7. Após Preto 21 no *Dia. 6*, não há mais pontos a serem ganhos ou disputados, então Branco passa. Preto também passa. De acordo com a *Regra 8*, o jogo termina.



Dia. 7. Partida finalizada



Dia. 8

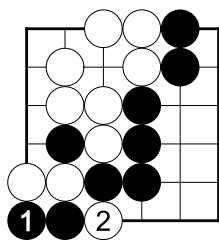
Dia. 8. Branco possui dois prisioneiros, então ele os coloca no território preto — as duas pedras marcadas. Os territórios são agora contados. Branco possui 6 pontos, e Preto, 9.

Preto vence por 3 pontos.

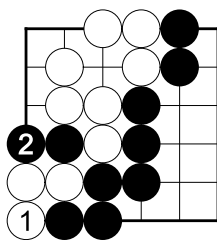
5.2 Perguntas e Respostas

Pergunta Ao invés de 19 no *Dia. 6*, será que Preto não poderia jogar atari em 21?

Resposta Se Preto fizer atari imediatamente com 1 no *Dia. 9*, ele se coloca em atari e perde duas pedras após a captura Branca com 2.



Dia. 9



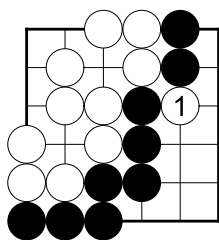
Dia. 10

Pergunta Ao invés de capturar com 20 no *Dia. 6*, será que Branco não poderia jogar no último ponto neutro em 21?

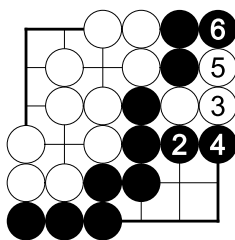
Resposta Se Branco jogar imediatamente em 1 no *Dia. 10*, ele coloca três de suas pedras em atari, e Preto procederia com a captura em 2.

Pergunta Por que Branco passou no *Dia. 7*? Por que ele não tenta invadir o território com 1 no *Dia. 11*?

Resposta Não há regra que previna Branco de invadir. Mas ele percebe que isso seria de nenhuma utilidade. Preto responderia com 2 no *Dia. 12*, colocando a pedra invasora em atari, e, quando Preto captura com 6, Branco perderia sua força invasora completamente.

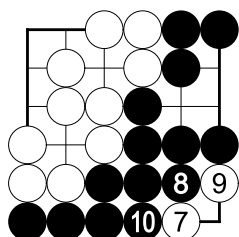


Dia. 11

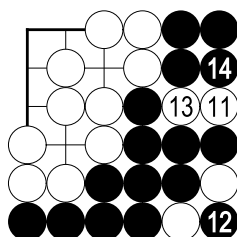


Dia. 12

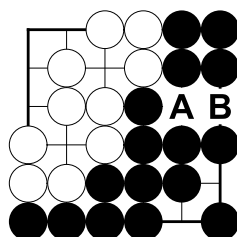
Pergunta Se Branco continuar insistindo na invasão, será que ele não conseguirá, no final, ocupar todos os pontos dentro do grupo Preto e, assim, capturá-lo?



Dia. 13



Dia. 14



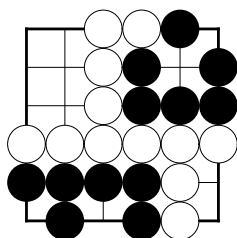
Dia. 15

Resposta Ele é bem-vindo a tentar, como no *Dia. 13*, mas ele não será bem-sucedido. Após Branco 7 e 9, Preto esmaga aquelas duas pedras com 10 — Branco não pode conectar no ponto 1-1, já que seria suicídio, um movimento ilegal. Branco põe o grupo preto de onze pedras em atari com 11 no *Dia. 14* e Preto captura duas pedras com 14. No final, Branco esgota os possíveis pontos de invasão. A posição agora aparenta ser *Dia. 15* e Preto ainda vence por 3 pontos. Lembre-se que as pedras brancas voltarão para o território Branco quando a partida for contabilizada. Branco pode tentar novamente em **A**, mas Preto capturará imediatamente com **B**, e vice-versa.

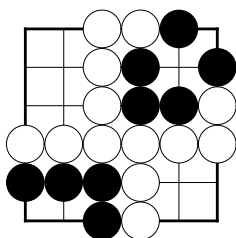
O que faz com que o grupo preto inteiro no *Dia. 15* seja invulnerável à captura são os vários buracos, ou olhos, que ele possui. Branco pode jogar somente uma pedra por vez, portanto ele jamais conseguirá preencher todos esses olhos simultaneamente, sem se suicidar, como ele deveria, para capturar o grupo preto.

Pergunta Quantos “buracos” ou “olhos” são necessários para que um grupo esteja seguro?

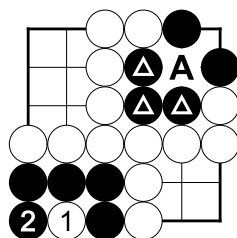
Resposta Ele precisa de dois, pelo menos. *Dia. 16* mostra dois exemplos. Os dois grupos pretos estão vivos com dois olhos cada um. Na verdade, Branco não possui um movimento legal para atacar também. Branco, com seus dois grandes espaços de olhos, também está vivo. Preto pode jogar dentro do grupo branco, mas Branco pode facilmente capturar os invasores.



Dia. 16



Dia. 17

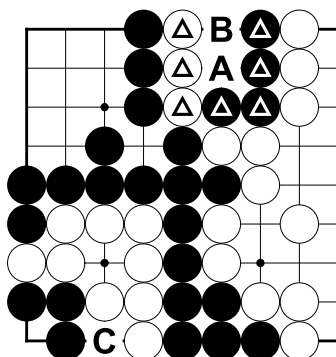


Dia. 18. Branco 3 em 1

Você deveria também notar que os olhos precisam estar separados. O grupo preto no canto inferior esquerdo do *Dia. 17* não está vivo, mas morto. Ele não consegue evitar de ser capturado. Talvez possa parecer que ele possui dois olhos, mas estes, neste caso, não são separáveis ou distintos. Branco 1 no *Dia. 18* coloca Preto em atari. Preto pode capturar com 2, mas Branco só joga novamente 3 em 1, privando o grupo preto de sua última liberdade e, assim, capturando todas as cinco pedras pretas.

Outra coisa sobre a qual se atentar é olho falso, como o que o grupo preto possui no canto superior direito do *Dia. 18* em A. Esse grupo também está morto. Branco A captura as três pedras marcadas e põe as outras duas pedras sob atari.

Pergunta Um grupo sempre precisa estar apto a criar dois olhos para estar vivo?



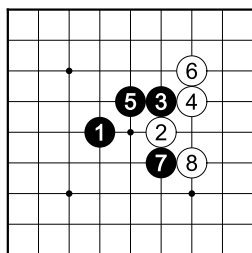
Dia. 19

Resposta Geralmente, mas há exceções. No *Dia. 19*, o grupo preto marcado e o grupo branco não possuem nenhum olho, mas ambos compartilham liberdades. Nenhum dos lados pode atacar o outro jogando **A** ou **B** sem se colocar em atari, então nenhum dos lados deveria jogar nessa região, ou seja, ambos os grupos estão vivos. Este tipo de impasse local é chamado de *seki*. Os pontos vazios entre as pedras marcadas não contam como território para nenhum dos lados.

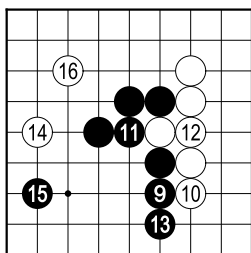
Há outro *seki* no canto inferior esquerdo do *Dia. 19*. O grupo preto de três pedras e o grupo branco cercando-o ambos possuem um olho só, e nenhum deles pode ocupar o ponto **C** entre eles sem se colocar em atari. (O ponto **C** também não é território.)

5.3 Partida-Exemplo em um Tabuleiro 9×9

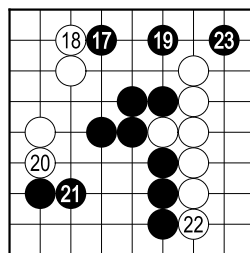
Dia. 1. A boa estratégia dita que movimentos de abertura sejam feitos na terceira linha ou acima, em relação às bordas do tabuleiro. Neste caso, no entanto, Preto 1 e Branco 2 são jogados nas quartas linhas, um dos motivos sendo as peculiaridades do tabuleiro 9×9.



Dia. 1. (1-8)



Dia. 2. (9-16)

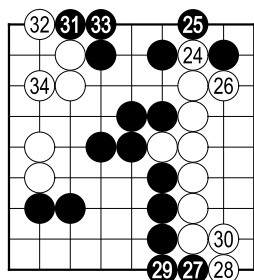


Dia. 3. (17-23)

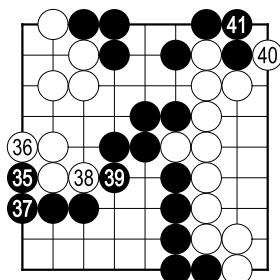
Dia. 2. Preto 11 faz atari na pedra branca, então Branco conecta em 12. Tendo construído um grupo vivo à direita, Branco invade o lado esquerdo com 14 e inicia o estabelecimento de outro grupo vivo à esquerda com 16.

Dia. 3. Branco defende seu grupo no lado esquerdo com 18 e 20, e, então, seu grupo à direita com 22. Preto pula para o lado direito com 23 e o fim de jogo se inicia. Pulos de um espaço como 19 e 23 são frequentemente boas jogadas.

Dia. 4. Branco detém a intrusão preta ao lado esquerdo com 24 e 26. As jogadas começam, a partir de agora, a focar nas bordas do tabuleiro.



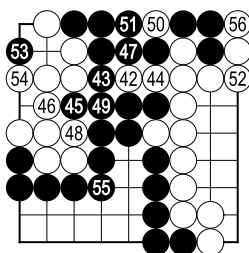
Dia. 4. (24-34)



Dia. 5. (35-41)

Dia. 5. O fim de jogo continua com Preto 35 até o atari de Branco 40.

Dia. 6. Branco 50 é um sacrifício que, mais tarde, forçará Preto a conectar em 55. No final da partida, Branco perdeu um prisioneiro — a pedra em 50 — e Preto 53 é uma pedra morta.



Capítulo 6

A Estratégia de Abertura

Para se tornar um jogador forte de Go, é necessário desenvolver, imperativamente, duas habilidades:

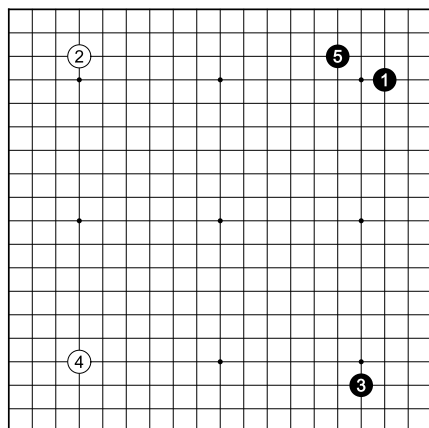
1. **leitura** à frente do tabuleiro atual, movimento por movimento, e previsão de resultados de embates locais;
2. **intuição** sobre o que está acontecendo no tabuleiro como um todo, isto é, avaliação global.

O balanço aproximadamente igualitário entre qualidades intuitivas e analíticas é grande parte da atratividade do Go. Na abertura, quando o tabuleiro consiste de majoritariamente espaço vazio, é intuição, sedimentada em uma base de dados de conhecimento geral, que toma um papel dominante.

No tabuleiro 19×19 , o tamanho oficial, é difícil de se assegurar território no início, então a partida usualmente começa com os jogadores espaçando suas pedras para formar grandes armadilhas dentro das quais eles poderão brigar vantajosamente no futuro.

Dias. 1 a 3 mostram uma abertura típica no tabuleiro 19×19 .

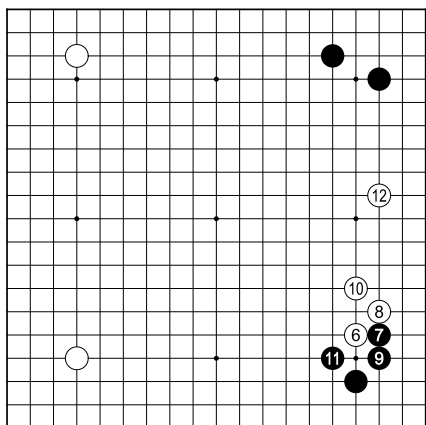
É geralmente muito mais fácil de se estabelecer bases nos cantos, como Preto e Branco o fazem com 1 a 4 no *Dia. 1*. Uma ou duas pedras por canto é suficiente. Com 5, Preto estabelece um enclausuro de



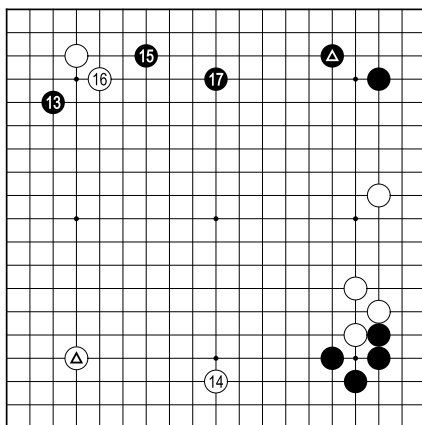
Dia. 1. (1-5)

canto. Esse movimento delimita e vigia o território no canto. Não é ainda território seguro ou consolidado, uma vez que Branco possui múltiplas maneiras (condicionais) de invadi-lo. Mas Preto terá a vantagem em qualquer luta que se irromper por ali. O tempo para a invasão branca será, assim, um fator crítico.

Aproximar-se do canto com Branco 6 no *Dia. 2*, onde Preto possui somente uma pedra, é uma boa jogada. Isso frequentemente provoca lutas, como o curto conflito que se segue. Nos movimentos de 7 a 12, Preto assegura o canto enquanto Branco constrói uma posição à direita. Essa sequência é um dos padrões-referência conhecidos como *josekis*.



Dia. 2. (6-12)



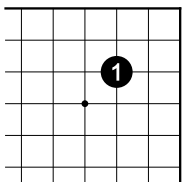
Dia. 3. (13-17)

Preto 13 no *Dia. 3* é outro exemplo de outra aproximação. Branco 14 forma uma armação esparsa no quadrante inferior esquerdo do tabuleiro a partir da pedra branca marcada. A terceira ou a quarta linha são as melhores para extensões como esta. Preto desenvolve uma armação no topo com 15 e 17. Note Preto 17 na quarta linha, e Preto 15 e a pedra preta marcada na terceira linha. Isso constitui um balanço ideal de jogadas altas e baixas. As pedras na terceira linha defendem os flancos da posição preta enquanto que a pedra na quarta linha expande seu território para o centro.

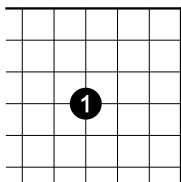
6.1 A Primeira Prioridade: Presença no Canto

A abertura de uma partida de Go geralmente se inicia com ambos os lados estabelecendo presenças nos cantos. Os pontos a seguir são os cinco de referência que um jogador usualmente ocupa com seus primeiros movimentos.

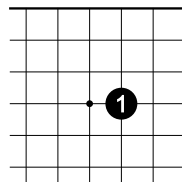
Dia. 1. O ponto 3-3. O intuito de Preto 1 no ponto 3-3 — também conhecido como *san-san* — é assegurar o território no canto, apesar de que esse movimento não fornece muita influência no centro.



Dia. 1. O ponto 3-3



Dia. 2. O ponto-estrela

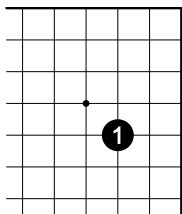


Dia. 3. O ponto 3-4

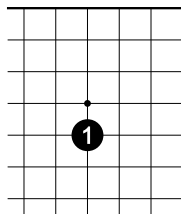
Dia. 2. O ponto-estrela. Por ter jogado no ponto 4-4 — também conhecido como ponto-estrela — com 1, Preto almeja influência no centro.

Dia. 3. O ponto 3-4. Quando Preto joga 1 no ponto 3-4 (*komoku*), ele espera ganhar território ao longo do lado direito assim como algo no canto.

Dia. 4. O ponto 5-3. Preto 1 no ponto 5-3 (*mokuhazushi*) enfatiza o lado. Preto está disposto a conceder a maior parte do canto para Branco.



Dia. 4. O ponto 5-3



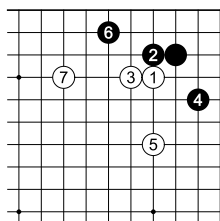
Dia. 5. O ponto 5-4

Dia. 5. O ponto 5-4. Preto 1 no ponto 5-4 (*takamoku*) concede o canto ao Branco. Ele almeja influência no centro e ao longo dos lados.

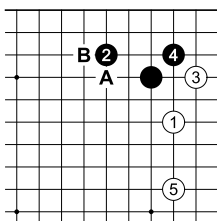
6.2 Movimentos de Aproximação

Depois de os jogadores terem ocupado os cantos, é praxe atacá-los ou desafiá-los. Tais movimentos são conhecidos como movimentos de aproximação.

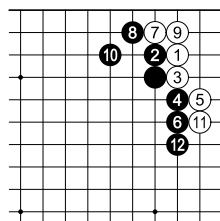
Uma pedra no 3-3 vai geralmente ser atacada por um movimento no ponto 4-4 — Branco 1 no *Dia. 6*. Com movimentos até Branco 7, Preto assegura o território no canto, mas Branco ganha influência no centro. Esta sequência é um padrão estabelecido como joseki. Seria uma boa ideia memorizar este padrão básico e outros conforme continuamos, uma vez que eles são alguns dos mais comuns que você encontrará.



Dia. 6. Um joseki do ponto 3-3



Dia. 7. Um joseki do ponto 4-4

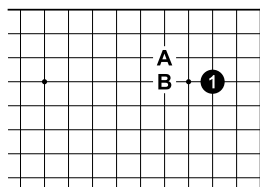
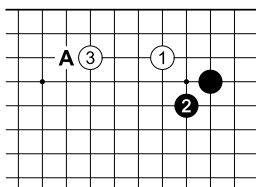
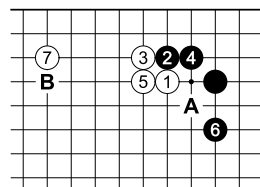


Dia. 8. Um joseki do ponto 4-4

Contra uma pedra jogada no ponto 4-4, é usual se aproximar com um movimento do cavaleiro — similar ao do cavalo no xadrez — de Branco 1 no *Dia. 7*. Preto 2 é a resposta típica, mas Preto 2 em **A** ou **B** também são frequentemente jogados. Branco agora continua deslizando para 3, Preto defende o canto com 4, e Branco estende dois espaços até 5. Isso também é um joseki básico.

Ao invés de 1 no *Dia. 7*, Branco poderia também invadir o ponto 3-3 com 1 no *Dia. 8*. A sequência até Preto 12 é outro joseki básico. Branco consegue um território blindado no canto, mas Preto obtém uma posição muito densa no exterior. Se não houver muitas pedras no tabuleiro, a densidade preta é julgada como melhor do que o território branco, portanto não é aconselhável que Branco jogue essa sequência até que o meio de jogo comece. Esse joseki enfatiza a principal fraqueza da pedra situada no ponto 4-4: ela deixa o canto aberto para invasões. No entanto, um jogador que queira prosseguir com uma estratégia que enfatize influência central vai geralmente jogar uma pedra ou no ponto 4-4 ou no ponto 5-4.

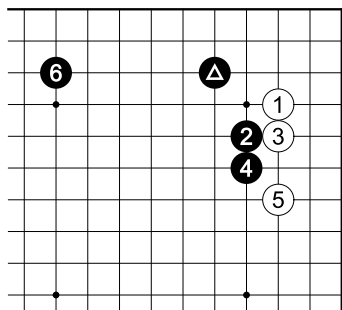
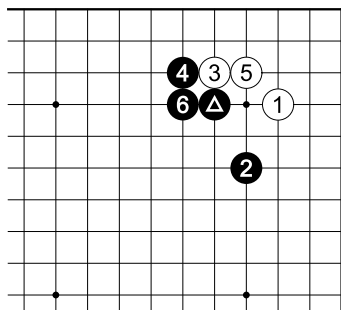
Contra uma pedra no ponto 3-4, há duas aproximações básicas: o movimento (curto) do cavaleiro em **A** no *Dia. 9* e a aproximação de um espaço em **B**.

*Dia. 9**Dia. 10**Dia. 11*

Contra a aproximação curta do cavaleiro de Branco 1 no *Dia. 10*, Preto 2 é uma resposta sólida. Branco pode responder estendendo até 3 ou mesmo tão distantemente quanto **A**.

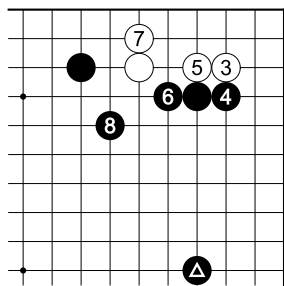
Se Branco joga a aproximação de um espaço de 1 no *Dia. 11*, contatar-se com Preto 2 é uma resposta popular. A sequência até Branco 7 é um joseki básico. Preto assegura o canto e Branco estabelece uma posição no topo. Preto poderia também jogar 6 em **A**, e Branco poderia jogar 7 em **B**. Compare este joseki a movimentos como 6 a 12 no *Dia. 2* no início desta seção sobre estratégia de abertura.

Quando Preto possui uma pedra no ponto 5-3 (a pedra marcada), Branco 1 no *Dia. 12* é a aproximação padrão. Preto responde achatando Branco com 2 e 4. Branco assegura o território à direita com 3 e 5 e Preto estende a partir de sua parede com 6, estabelecendo uma posição no topo.

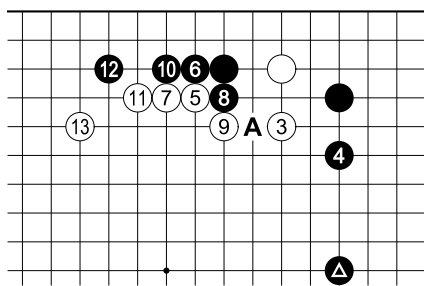
*Dia. 12**Dia. 13*

O intuito de se jogar uma pedra preta no ponto 5-4 (a pedra marcada) no *Dia. 13* é ganhar influência no centro. Quando Branco se aproxima com 1, Preto joga 2, confinando Branco ao canto. Com a sequência até 7, Branco garante o território no canto, e Preto ganha a influência no centro.

Quando Preto possui a pedra marcada, como no *Dia. 16*, a direção correta para Preto bloquear é por baixo, com 4. Os movimentos até Preto 8 também constituem um joseki. Novamente, Branco consegue o canto, mas Preto conseguiu mapear uma armação territorial no canto superior direito com sua parede e a pedra marcada.



Dia. 16

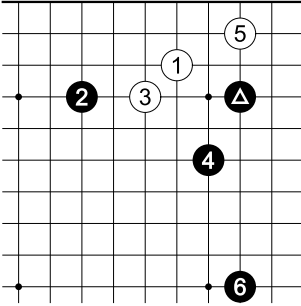


Dia. 17

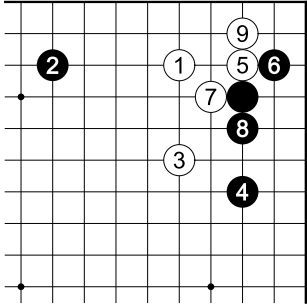
Se Branco não estiver satisfeito com o resultado no *Dia. 16*, em que Preto possui uma presença esmagadora no centro enquanto que suas próprias pedras se confinam ao canto, ele pode optar pela resposta 3 à Preto 2 no *Dia. 17*. Após a sequência joseki até 13, Preto assegurou uma posição no topo e, ainda, mapeou uma esfera de influência no lado direito, mas Branco conseguiu estabelecer uma presença no centro. Branco 13 em **A** também é uma jogada tida como joseki.

No *Dia. 18*, Branco se aproxima da pedra marcada no ponto 3-4 com 1, e Preto joga a pinça com 2. Branco sai para o centro com o movimento diagonal de 3, e Preto defende o lado direito com 4. Finalmente, Branco estabelece uma base para suas pedras deslizando até 5, e Preto delimita seu território no lado direito com a extensão até 6.

Apesar de que um pouco distante, Preto 2 no *Dia. 19* é também uma pinça contra 1. Branco sai para o centro com seu pulo de dois espaços em 3. Preto defende o lado direito com 4, e Branco faz uma base com suas pedras de 5 a 9.

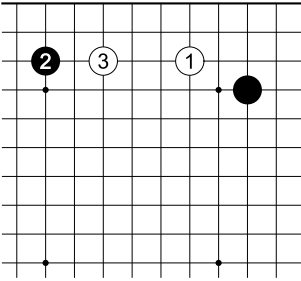


Dia. 18

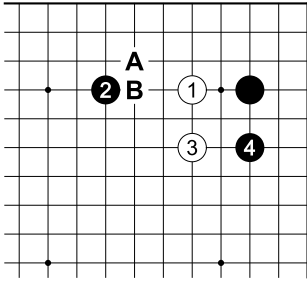


Dia. 19

Preto 2 no *Dia. 19* é o mais distante — cinco intersecções de distância — que uma pedra pode ser jogada para ser denominada como pinça. Por exemplo, Preto 2 no *Dia. 20* não é uma pinça contra a pedra branca em 1 pois Branco pode jogar a extensão ideal de 3.



Dia. 20



Dia. 21

Contra a aproximação alta de Branco 1 no *Dia. 21*, há diversas pinças que podem ser jogadas. Preto 2, **A** e **B** são as mais comuns. Se Branco responder a Preto 2 pulando ao centro com 3, Preto defenderá de maneira disciplinada e apertada o lado direito com 4.

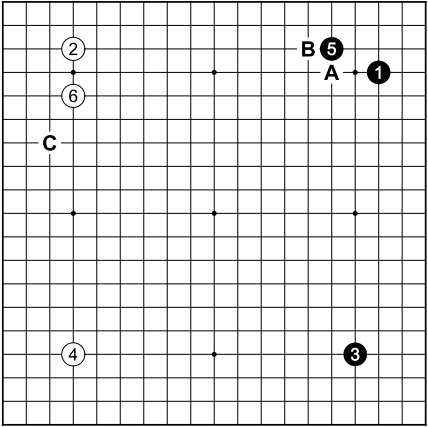
6.4 Josekis

Nas seções sobre aproximações e pinças, vários josekis básicos foram introduzidos. Esses josekis são tão básicos que constantemente surgem em partidas, então é uma boa ideia memorizá-los. Josekis provêm exemplos de bons movimentos que você pode aplicar a posições em seus próprios jogos, sendo assim, ao estudá-los, você gradativamente afiará sua intuição sobre o que constitui uma boa jogada.

Um bom livro para se começar a estudar josekis é *38 Basic Josekis* [21]. Conforme você se tornar mais forte, desejará um livro de referência mais completo no assunto. Para esse propósito, nós recomendamos a coleção de dois volumes *21st Century Dictionary of Basic Josekis* [22], por Takao Shinji 9p. Apesar de que ele não contém algumas inovações recentes, outro excelente livro é o *A Dictionary of Basic Josekis* [23], por Ishida Yoshio 9p. Ele contém muitos exemplos de jogos nos quais os josekis foram estudados e utilizados. Todos esses livros foram publicados pela Kiseido [2].

6.5 Enclausuros de Canto

Ao invés de fazer uma jogada de aproximação, um jogador talvez escolha reforçar uma pedra que ele já jogou em um canto, com um enclausuro. Na abertura mostrada no *Dia. 22*, após Branco 4, Preto faz um enclausuro de movimento de cavaleiro curto com com 5. Preto poderia também fazer o enclausuro de um espaço jogando em **A** ou o de cavaleiro longo com **B**. Essas são todas boas jogadas, mas o de cavaleiro curto é o que mais vem sendo jogado ultimamente pois tende a melhor defender o canto. O enclausuro de um espaço de Branco 6 é jogado para enfatizar o centro, mas, já que possui um flanco aberto, está vulnerável a um ataque ao redor de **C**.



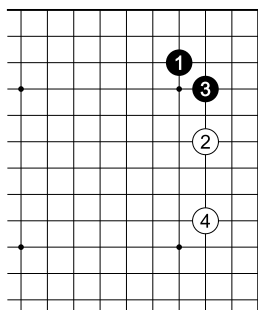
Dia. 22

6.6 Extensões

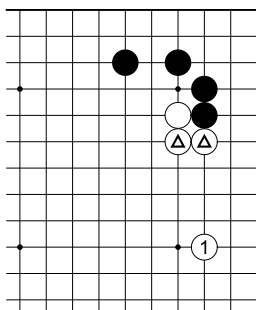
Até aqui, consideramos movimentos feitos primariamente em torno do canto. Conforme a partida progride, entretanto, extensões ao longo dos lados precisarão ser feitas. Extensões precisam trabalhar eficientemente. Elas deveriam não ser demasiado curtas nem demasiado longas. Há três princípios similares que oferecem diretrizes para a criação de extensões eficientes.

Princípio 1 De uma pedra só, estenda dois espaços.

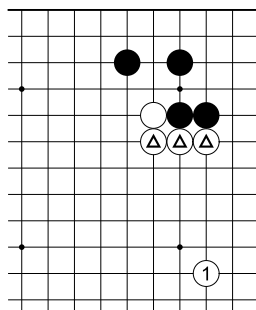
De uma pedra só na terceira linha, uma extensão de dois espaços é a mais eficiente. Por exemplo, Branco faz um aproximação de cavaleiro longo contra a pedra preta no ponto 3-4 com 1 no *Dia. 23*. Se Preto defende o canto com 2, a extensão de dois espaços de Branco 3 é a resposta ideal. Isso é um joseki e possui a distinção de ser um dos mais curtos. (Outro joseki curto é mostrado no *Dia. 10*.)



Dia. 23



Dia. 24



Dia. 25

Princípio 2 De uma parede de duas pedras, estenda três espaços.

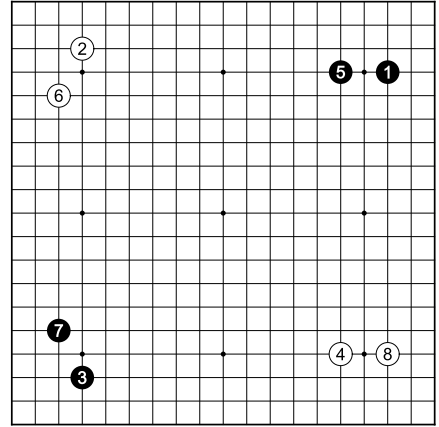
No *Dia. 24*, Branco possui uma parede de duas pedras (as pedras marcadas). A partir dessa parede, estender três espaço para 1 é o ideal. (Essa posição foi gerada a partir do joseki mostrado no *Dia. 11*, apesar de que em uma orientação diferente.)

Princípio 3 De uma parede de três pedras, estenda quatro espaços.

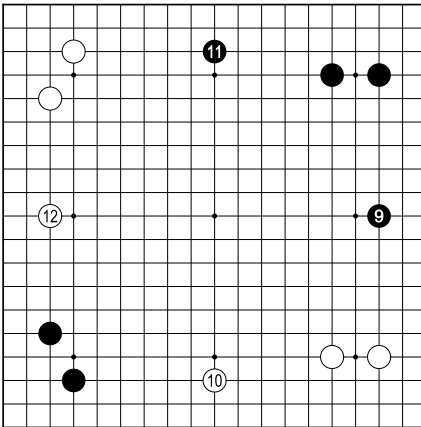
No *Dia. 25*, Branco fez uma parede de três pedras (as pedras marcadas), então ele pode estender quatro espaços até 1.

Esses princípios não são tão rígidos; eles deveriam ser interpretados como diretivas. Suas extensões precisam trabalhar não somente em consonância com suas próprias pedras mas também de modo a efetivamente frustrar os planos do oponente.

Na abertura no *Dia. 26*, nenhum movimento de aproximação foi feito, e cada lado tomou dois enclausuros de canto. A atenção agora se desloca para as extensões ao longo dos lados. Após Branco 8, onde está a maior extensão? O que deveria imediatamente saltar aos seus olhos são os dois enclausuros de canto de um espaço no lado direito, olhando um para o outro. O lado que estender de seu enclausuro primeiro tomará a iniciativa.



Dia. 26



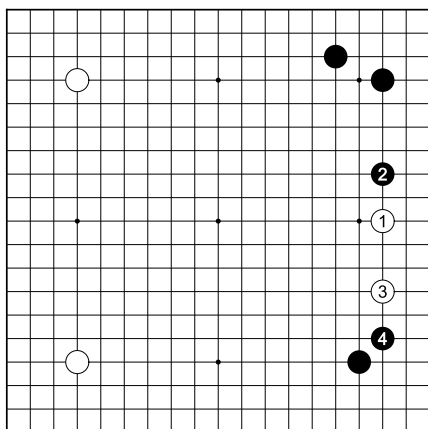
Dia. 27

Por estender cinco espaços de seu enclausuro no canto superior direito com 9 no *Dia. 27*, Preto toma a iniciativa no lado direito. Este é o ponto em que Branco também gostaria de jogar, uma vez que está na direção em que ambos os enclausuros emanam influência. Em geral, estender cinco espaços de um enclausuro é a norma.

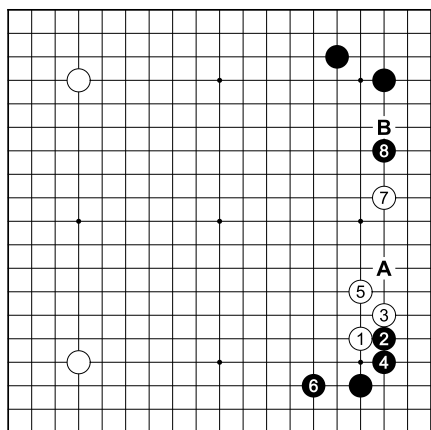
Branco responde estendendo no lado inferior com 10. Esse movimento faz duas coisas: pára uma extensão preta a partir do enclausuro no canto inferior esquerdo; e protege o flanco do enclausuro branco. Preto 11 possui o mesmo significado. Branco 12 no lado esquerdo é a extensão de menor valor, dado que os enclausuros preto e branco não projetam muita influência nesta direção.

Não é sempre possível fazer uma extensão de um enclausuro de canto. No *Dia. 28*, por exemplo, Branco joga no meio da esfera de influência preta com 1. Preto 2 é o mais longe que Preto pode estender a partir de seu enclausuro. Branco precisa construir uma base para suas pedras estendendo para 3, e Preto reforça seu canto com 4.

No *Dia. 29*, Branco quer prevenir a segunda extensão de enclausuro preta no canto inferior direito, então ele faz a aproximação alta de 1. Preto contata com 2, e isso tudo resulta no joseki até Branco 7. Preto 8 talvez pareça uma extensão curta, mas, ainda assim, é uma boa jogada, porque contém a ameaça da invasão em **A**. Além disso, ela previne a jogada branca **B**, que reforçaria a posição branca no lado direito enquanto ameaçaria o enclausuro preto acima.



Dia. 28



Dia. 29

Essa é somente uma breve introdução à abertura e sua teoria. Para um tratamento mais completo dessa etapa da partida, recomendamos os seguintes dois livros publicados pela Kiseido: *Opening Theory Made Easy* [24], por Otake Hideo 9p; e *In the Beginning* [25], por Ikuro Ishigure.

Capítulo 7

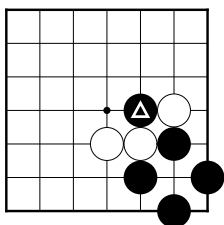
Táticas Elementares

7.1 Escadas

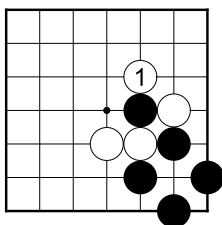
Escadas constituem uma das técnicas mais básicas¹ de captura. Elas também são mais do que uma técnica local, dado que requerem consciência das condições no resto do tabuleiro.

Dia. 1. A pedra preta marcada está cortando Branco em dois grupos, então Branco gostaria de capturá-la. Como ele poderia fazê-lo?

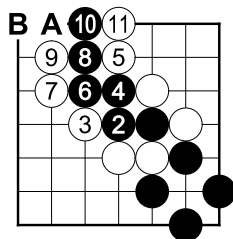
Dia. 2. Começa-se pelo atari em 1.



Dia. 1



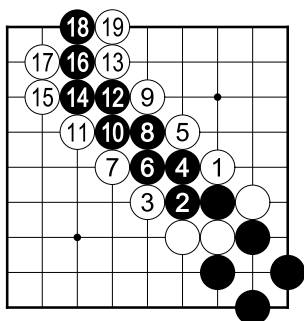
Dia. 2



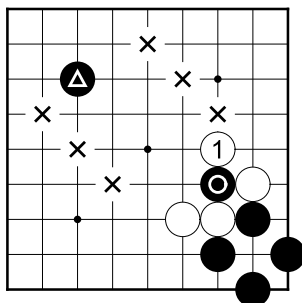
Dia. 3

Dia. 3. Se Preto tentar escapar, Branco continua com os ataris de 3 a 11 até onde Preto esgota suas possibilidades. Se Preto **A**, Preto ainda estará sob atari, então Branco poderá ignorar tal jogada. Assim que as pedras brancas entrarem em perigo, Branco poderá capturar em **B**. Esse tipo de sequência, na qual o inimigo é mantido sob atari e dirigido à borda do tabuleiro, onde ele esgota suas liberdades, é chamado de escada.

¹Uma técnica ser básica não garante que ela seja fácil de dominar. Mesmo profissionais encontram posições de escadas difíceis e complicadas em suas partidas.



Dia. 4

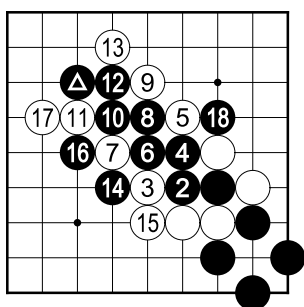


Dia. 5

Dia. 4. Aqui está a mesma escada em um tabuleiro maior. São precisos mais movimentos, mas, similarmente, Preto não consegue escapar.

Dia. 5. Preto possui a pedra triangulada no caminho da escada. O que acontece se Branco tentar capturar, com 1, a pedra circulada?

Dia. 6. Preto foge com 2. Branco faz atari com 3 a 11, mas, após 12, Preto se conecta com a pedra marcada, ganhando uma liberdade extra. Se Branco continua como anteriormente, Preto agora possui liberdades extras e terá tempo de jogar um duplo-atari em 14. Se Branco conectar com 15, Preto captura uma pedra com 16, colocando outra pedra sob atari. Branco defende com 17, mas Preto pode jogar outro duplo-atari com 18, do outro lado.



Dia. 6

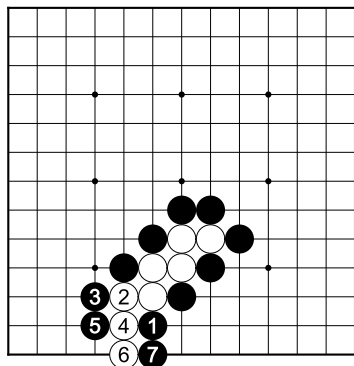
Em suma, se Preto possui uma pedra dentro ou em cima do caminho definido pelos pontos \times no *Dia. 5*, a escada não será bem sucedida.

Para uma prática adicional sobre escadas, aqui se seguem quatro problemas.

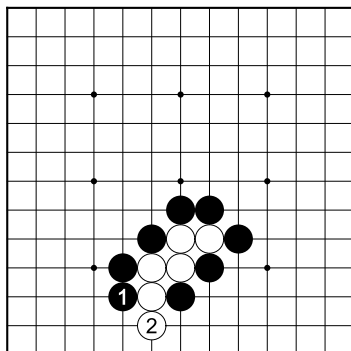
7.1.2 Respostas aos Problemas 31 a 34

Resposta ao Problema 31

Preto pode capturar as pedras brancas em uma escada com 1 e 3 no *Dia. 1*. Depois de Branco 4, Preto direciona as pedras brancas à borda do tabuleiro com 5. Após Preto 7, não há mais nenhuma maneira de Branco evitar ser capturado.



Dia. 1. Correto

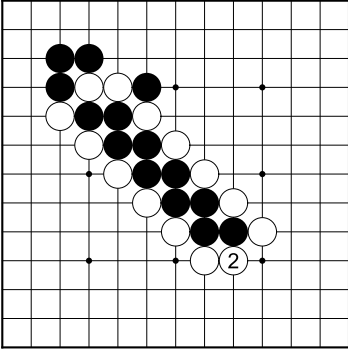


Dia. 2. Errado

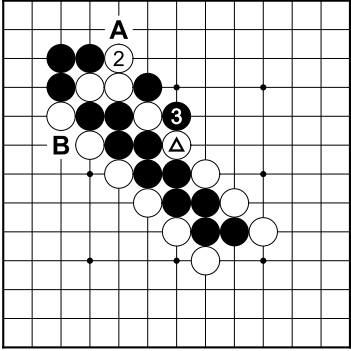
Preto 1 no *Dia. 2* não configura uma escada, então Branco pode aumentar, em duas, suas liberdades descendo para 2. As pedras brancas escapam.

Resposta ao Problema 32

Branco deveria responder ao duplo-atari de Preto 1 capturando as dez pedras com 2. Isso seria uma perda enorme para Preto.



Dia. 1. Correto

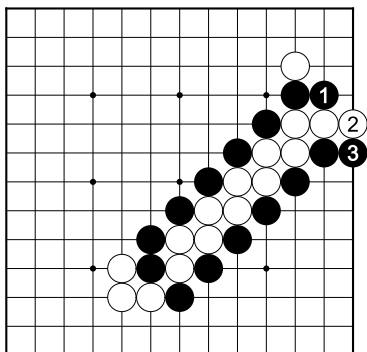


Dia. 2. Errado

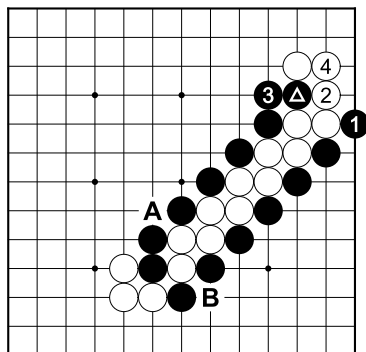
Se Branco responder a Preto 1 no *Dia. 2* tentando resgatar as duas pedras com 2, Preto captura com 3 e ameaça capturar a pedra marcada. Ele também ameaça capturar três pedras em uma escada jogando em **A**. Preto também possui múltiplas escolhas de duplos-ataris à esquerda, como **B**.

Resposta ao Problema 33

Preto deveria dirigir Branco à borda do tabuleiro com o atari de 1 no *Dia. 1*. Se Preto fizer atari de novo com 3, não há maneira de Branco sair do atari.



Dia. 1. Correto

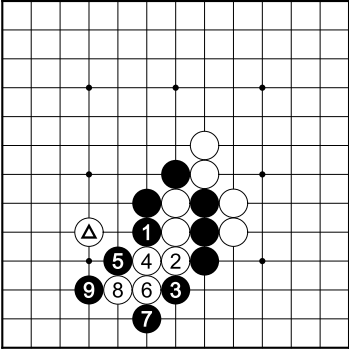


Dia. 2. Errado

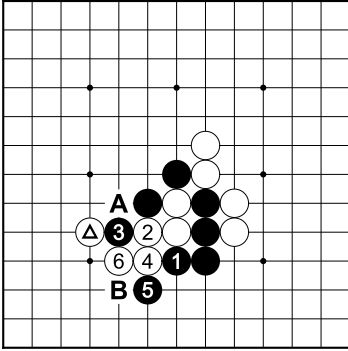
Jogar o atari na primeira linha com 1 no *Dia. 2* é um erro. Branco vira com 2, colocando as pedras marcadas em atari. Preto é forçado a conectar com 3. Ao invés de 4, Branco também pode jogar os duplo-ataris em A e B.

Resposta ao Problema 34

Preto deveria fazer primeiro atari pela esquerda com 1, então iniciar a escada com 3. A escada agora não colide com a pedra marcada.



Dia. 1. Correto

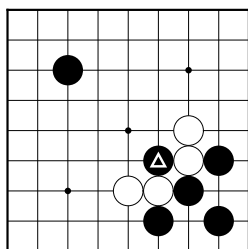


Dia. 2. Errado

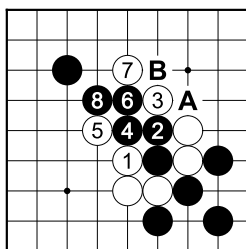
Se Preto imediatamente começar a escada com a sequência de 1 a 5 no *Dia. 2*, devido à presença da pedra marcada, Branco 6 se torna atari na pedra preta em 3. Preto precisa defender conectando em **A** e, assim, Branco pode jogar **B**, e suas pedras se salvam.

7.2 Redes

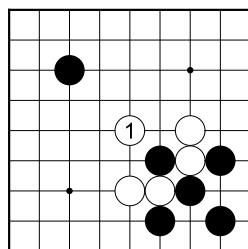
Dia. 7. Novamente, Branco quer capturar a pedra marcada.



Dia. 7



Dia. 8

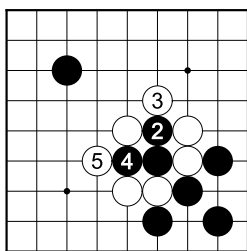


Dia. 9

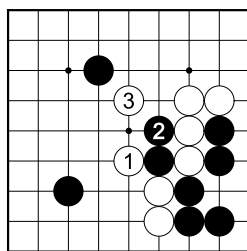
Dia. 8. Entretanto, a escada correria em uma pedra preta no canto superior esquerdo e colapsaria. Um jogador que tenta uma escada que não funciona, como esta, incorre perdas enormes pois é deixado com vários pontos de corte, como **A** e **B** nessa posição. Branco precisa jogar diferentemente.

Dia. 9. Nesta posição, Branco possui uma alternativa para capturar Preto: é possível contê-lo com 1.

Dia. 10. Se Preto irrazoavelmente tentar escapar com 2 e 4, Branco capturará com 3 e 5.



Dia. 10

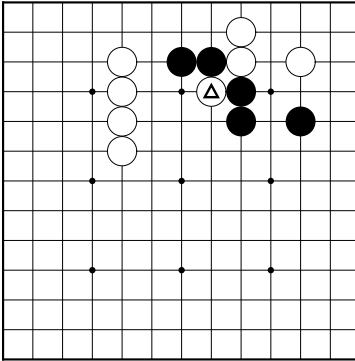


Dia. 11

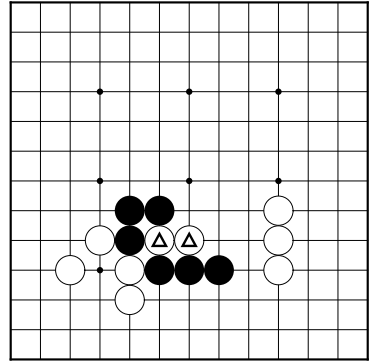
Dia. 11. Este é outro exemplo de captura com uma rede. Branco pode capturar a pedra marcada jogando primeiro um atari com 1 e, então, enredando-o com 3.

Aqui seguem quatro problemas para se praticar redes.

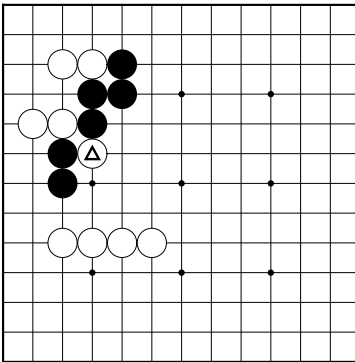
7.2.1 Problemas 35 a 38



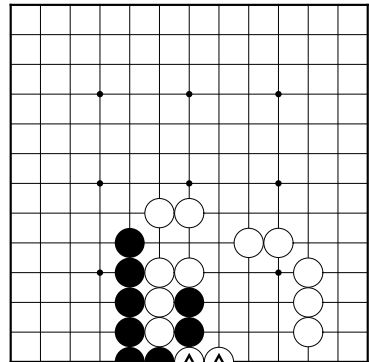
Problema 35: *Como Preto pode capturar a pedra marcada?*



Problema 36: *Como Preto pode capturar as duas pedras marcadas?*



Problema 37: *Como Preto pode capturar a pedra marcada?*

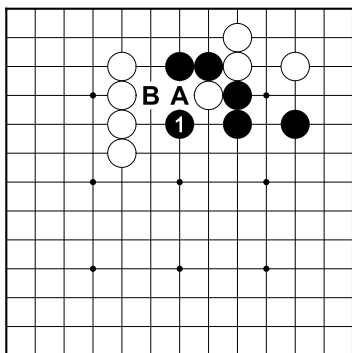


Problema 38: *Como Preto pode capturar as duas pedras marcadas?*

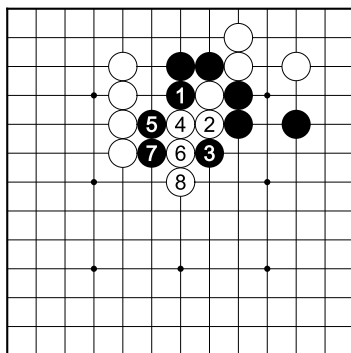
7.2.2 Respostas aos Problemas 35 a 38

Resposta ao Problema 35

Preto deveria enredar a pedra branca pulando com 1 no *Dia. 1*. Branco não consegue escapar. Se ele jogar **A**, Preto bloqueia com **B**, colocando as pedras brancas em um atari do qual não há escapatória.



Dia. 1. Correto

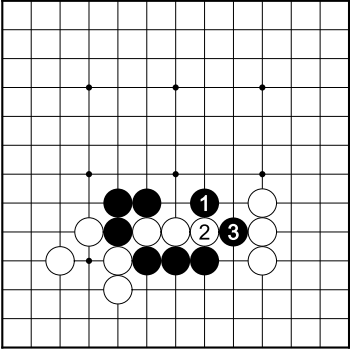


Dia. 2. Errado

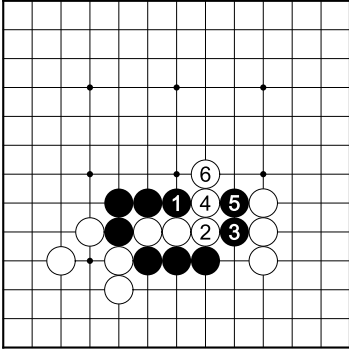
Se Preto fizer atari com 1 no *Dia. 2*, Branco estenderá em 2. Preto tentará contê-lo com 3 a 7, mas Branco escapa para o centro com 8.

Resposta ao Problema 36

Preto deveria jogar uma rede nas pedras brancas com 1 no *Dia. 1*. Branco não escapará. Se Branco jogar 2, Preto bloqueia com 3, colocando as pedras brancas em um inescapável atari.



Dia. 1. Correto

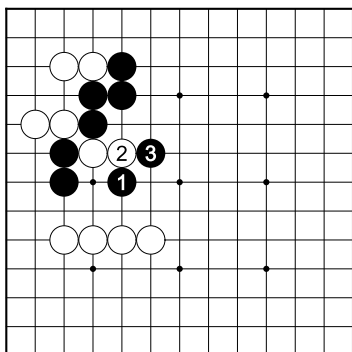
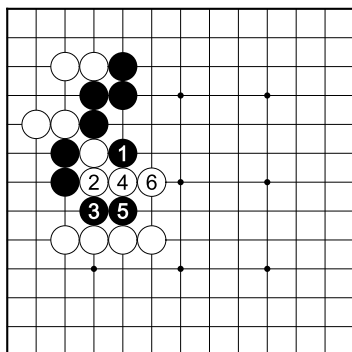


Dia. 2. Errado

Se Preto fizer atari com 1 no *Dia. 1*, Branco estenderá para 2. Preto tenta contê-lo com 3 a 5, mas Branco escapa ao centro com 6.

Resposta ao Problema 37

Preto deveria jogar a rede de 1 nas pedras brancas no *Dia. 1*. Branco não tem para onde fugir. Se ele estender para 2, Preto bloqueará com 3, e as pedras brancas estarão capturadas de qualquer maneira.

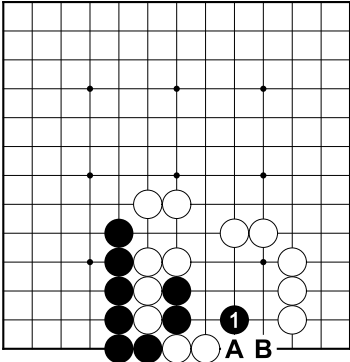
*Dia. 1. Correto**Dia. 2. Errado*

Se Preto fizer atari com 1 no *Dia. 2*, Branco estende em 2. Preto tentará contê-lo com 3 a 5, mas Branco escapa ao centro com 6.

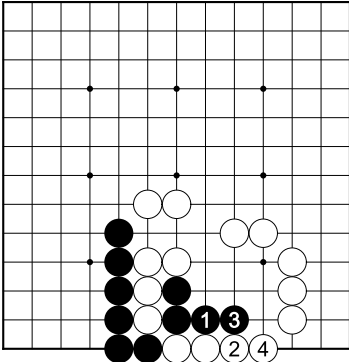
Resposta ao Problema 38

Preto deveria enredar Branco com 1 no *Dia. 1*. Branco não escapará. Se ele jogar **A**, Preto bloqueará em **B**, submetendo as pedras brancas a um atari sem escapatória.

Se Preto fizer atari com 1 e 3 no *Dia. 2*, Branco estende com 2 e 4 e conecta suas pedras com aquelas à direita.



Dia. 1. Correto



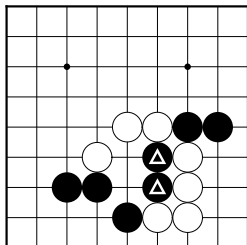
Dia. 2. Errado

Se Preto fizer atari com 1 e 3 no *Dia. 2*, Branco estende com 2 e 4 e conecta suas pedras com aquelas à direita.

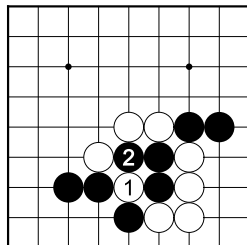
7.3 Táticas de Sacrifício

Go abunda em termos de táticas de sacrifício que levam a capturas de pedras adversárias. Aqui seguem alguns exemplos.

Dia. 12. Branco possui uma maneira de capturar as duas pedras marcadas, o que propiciará a conexão das quatro pedras no canto com aquelas isoladas no exterior.



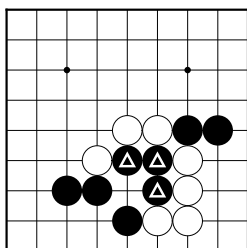
Dia. 12



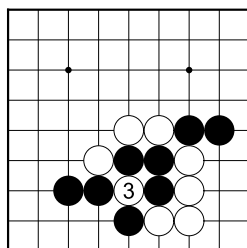
Dia. 13

Dia. 13. Branco inicia o sacrifício com 1, colocando as duas pedras sob atari. Preto poderá capturar com 2.

Dia. 14. Esse é o resultado. As três pedras marcadas estão em atari, então...



Dia. 14

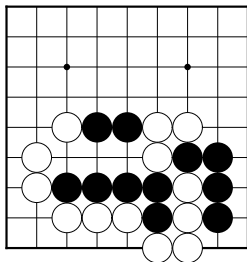


Dia. 15

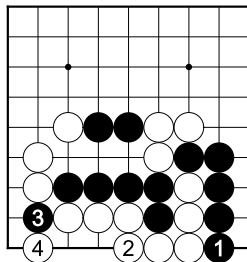
Dia. 15. Preto as captura com 3. Esse padrão, no qual um dos lados captura, e o outro recaptura, é denominado de *ricochete*².

²Em inglês, o termo já é muito sedimentado, e é conhecido como *snapback*.

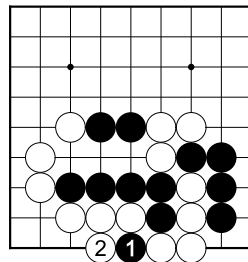
Dia. 16. Como é que Preto poderia capturar as pedras brancas?



Dia. 16



Dia. 17

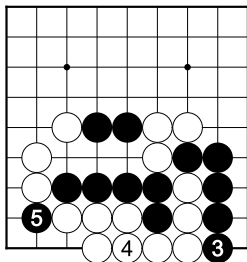


Dia. 18

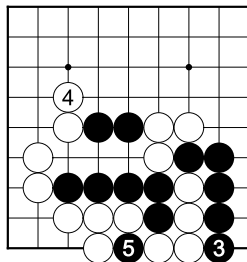
Dia. 17. Se Preto simplesmente fizer atari com 1, Branco conectará com 2. Se Preto cortar com 3, Branco fará atari com 4, e as pedras brancas não poderão ser capturadas.

Dia. 18. Se Preto quiser capturar algumas pedras, ele terá de sacrificar uma com 1. Se Branco capturar com 2...

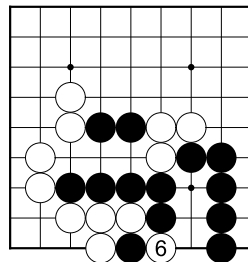
Dia. 19. Preto faz atari com 3. Se Branco conecta com 4, Preto corta com 5, colocando as nove pedras Brancas em atari. Branco não consegue evitar de ser capturado no próximo movimento. Ao invés de Branco 4...



Dia. 19



Dia. 20

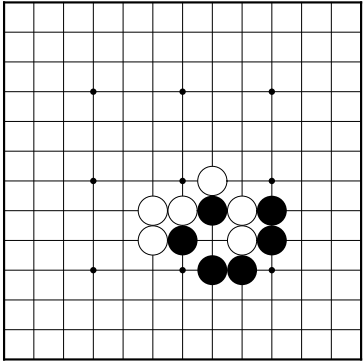


Dia. 21

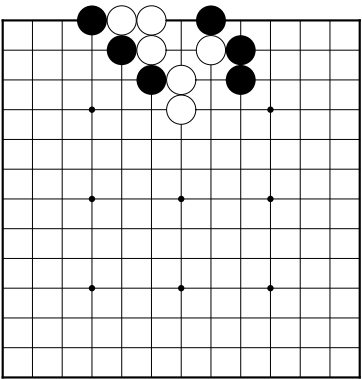
Dia. 20. Já que Branco não pode evitar de perder quatro pedras, ele não deveria defendê-las. Em seu lugar, ele deveria jogar 4 em outro lugar. Quando Preto capturar com 5...

Dia. 21. Branco pode recapturar uma pedra com 6, desta maneira, limitando sua perda.

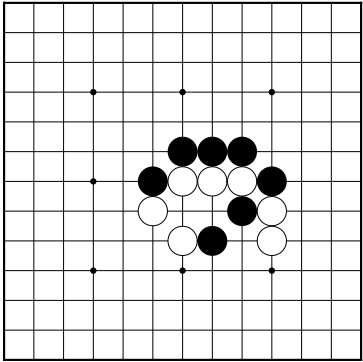
7.3.1 Problemas 39 a 46



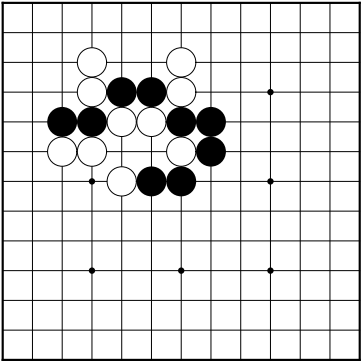
Problema 39: *Como Preto pode capturar duas pedras?*



Problema 40: *Como Preto pode capturar três pedras?*



Problema 41: *Como Preto pode capturar três pedras?*

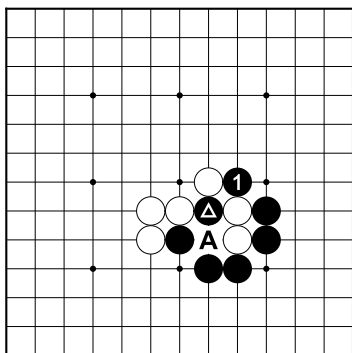


Problema 42: *Como Preto pode capturar três pedras?*

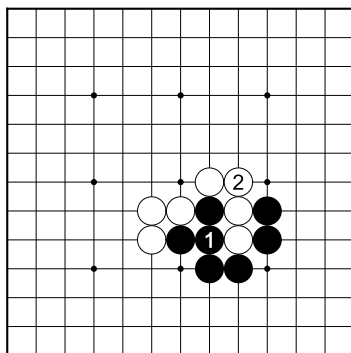
7.3.2 Respostas aos Problemas 39 a 46

Resposta ao Problema 39

Preto deveria fazer atari nas duas pedras com 1 no *Dia. 1*. Se Branco responder capturando a pedra marcada em **A**, Preto responderá jogando na pedra marcada e capturando três pedras.



Dia. 1. Correto

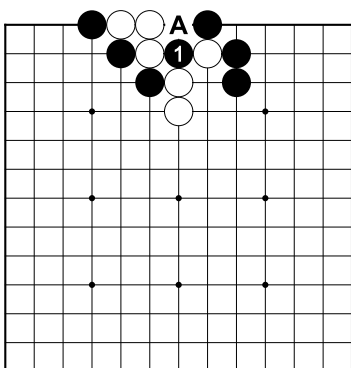


Dia. 2. Errado

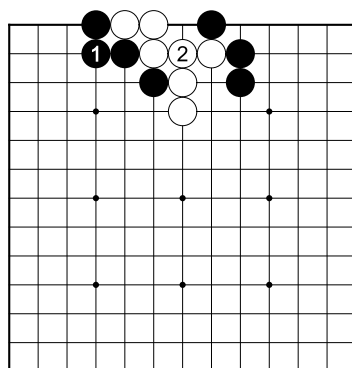
Se Preto defender a pedra em atari conectando em 1 no *Dia. 2*, Branco conectará, e Preto não estará apto a capturar nenhuma pedra.

Resposta ao Problema 40

Preto deveria sacrificar uma pedra com 1 no *Dia. 1*. Se Branco capturar em **A**, ele ainda estará sob atari, portanto Preto jogará de volta em 1, e capturará quatro pedras.



Dia. 1. Correto

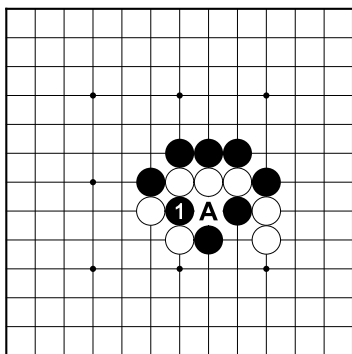


Dia. 2. Errado

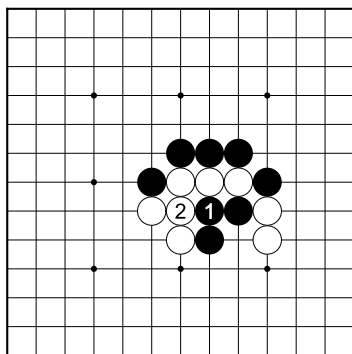
Conectar com Preto 1 no *Dia. 2* oferece a oportunidade de Branco consertar seu defeito em sua forma através da conexão em 2.

Resposta ao Problema 41

Preto deveria sacrificar uma pedra em 1 no *Dia. 1*. Se Branco capturar em **A**, ele ainda estará sob atari, então Preto jogará de volta em 1 e capturará quatro pedras.



Dia. 1. Correto

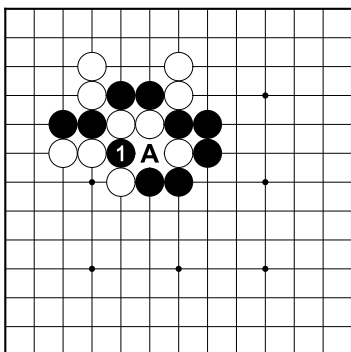
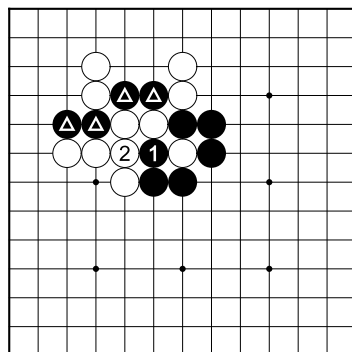


Dia. 2. Errado

Se Preto fizer atari com 1 no *Dia. 2*, Branco conectará em 2, e Preto não conseguirá capturar nenhuma pedra.

Resposta ao Problema 42

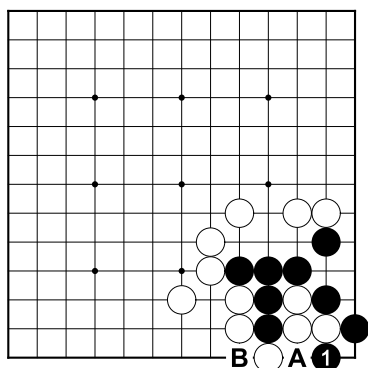
Preto deveria sacrificar uma pedra com 1 no *Dia. 1*. Se Branco capturar em **A**, ele ainda estará sob atari, e Preto jogará em 1 para capturar as quatro pedras.

*Dia. 1. Correto**Dia. 2. Errado*

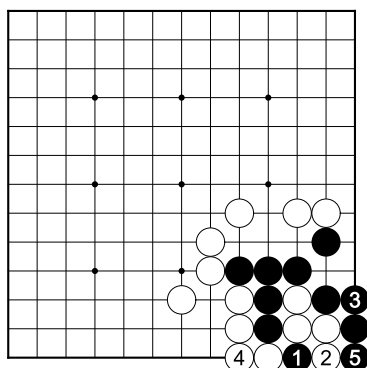
Se Preto capturar uma pedra com 1 no *Dia. 2*, Branco conectará em 2. Agora, as quatro pedras marcadas não têm como escapar e serão capturadas.

Resposta ao Problema 43

Nenhum sacrifício é necessário. Preto deveria simplesmente fazer atari com 1 no *Dia. 1*. Se Branco conectar em **A**, Preto capturará cinco pedras jogando em **B**. Se Branco conectar em **B**, Preto **A** capturará três pedras.



Dia. 1. Correto



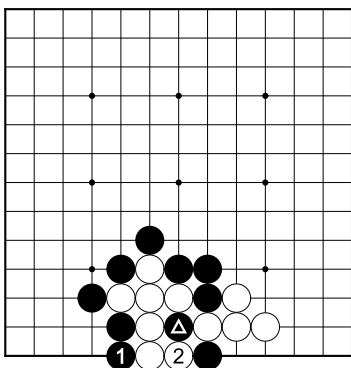
Dia. 2. Errado

Sacrificar uma pedra em 1 no *Dia. 2* é um erro. Após os movimentos até Preto 5, Branco conectará em 1, e todas as suas pedras estarão seguras. Este exemplo demonstra que sacrifícios nem sempre funcionam³.

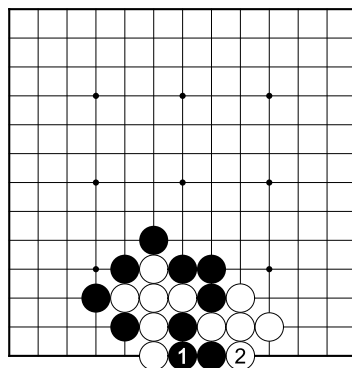
³Especialmente quando próximos ao canto, em que as liberdades de cada pedra se comportam de maneiras mais peculiares.

Resposta ao Problema 44

Preto deveria fazer atari com 1 no *Dia. 1*, sacrificando a pedra marcada. Se Branco capturar com 2, ele ainda estará em atari, então Preto jogará de volta onde a pedra marcada estava e capturará as sete pedras.



Dia. 1. Correto

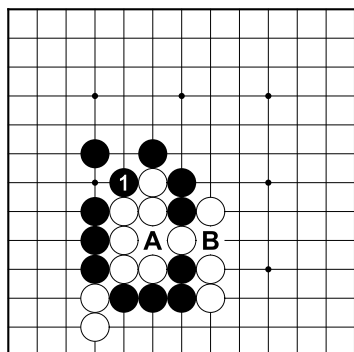


Dia. 2. Errado

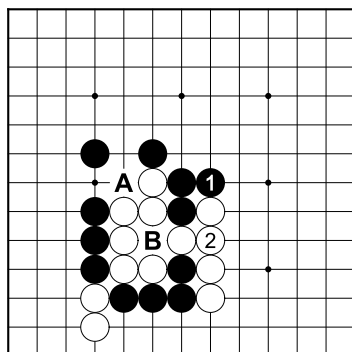
Preto 1 no *Dia. 1* também é atari, mas as pedras pretas possuem uma escassez de liberdades, então Branco conseguirá capturar três pedras com 2, e suas seis pedras estarão seguras.

Resposta ao Problema 45

Se Preto jogar 1 no *Dia. 1*, Branco não consegue escapar do atari, já que possui falta de liberdades. Se ele conectar em **A**, Preto capturará as oito pedras jogando em **B**. Se Branco conectar em **B**, Preto capturará seis pedras jogando em **A**.



Dia. 1. Correto

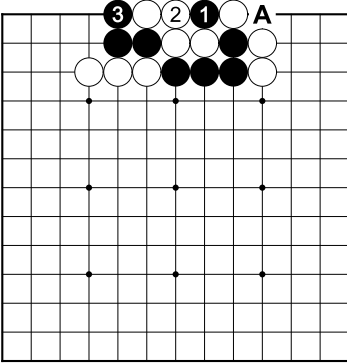


Dia. 2. Errado

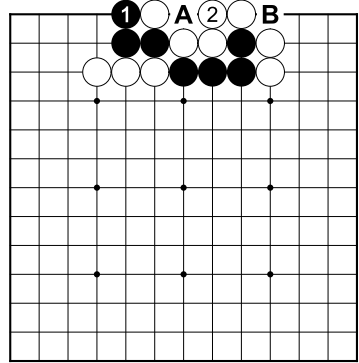
Preto 1 no *Dia. 2* é devagar demais. Branco conectará no ponto-chave de 2. Se Preto fizer atari em **A**, Branco resgata suas pedras conectando em **B**.

Resposta ao Problema 46

Se preto sacrificar em 1 no *Dia. 1*, Branco precisará capturar em 2. Preto agora faz atari com 3. Se Branco conectar em 1, Preto captura seis pedras jogando em **A**. Se Branco conectar em **A**, Preto captura quatro pedras jogando em 1.



Dia. 1. Correto



Dia. 2. Errado

Se Preto jogar qualquer outro movimento, em 1 no *Dia. 2* por exemplo, Branco conectará em 2. Se Preto agora jogar em **A**, Branco conectará em **B**, e suas pedras estarão seguras. Entretanto, as pedras pretas ainda estão separadas.

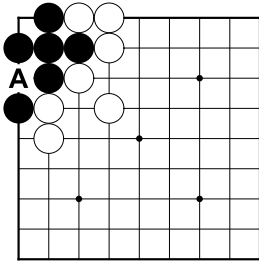
Capítulo 8

Vida e Morte

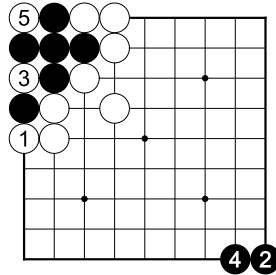
Nos *Dias. 15 a 18* no Capítulo 5, nós brevemente explicamos a diferença entre olhos reais e olhos falsos. Neste capítulo, mostraremos técnicas para a criação de olhos falsos nos grupos adversários, e, claro, explicaremos o conceito de olhos falsos.

8.1 Olhos Falsos

Dia. 1. O grupo preto, que está confinado ao canto, possui somente um olho real, e um olho falso — o ponto em **A** —, portanto ele está morto. No final da partida, se Preto se recusar a aceitar que este grupo está morto, Branco pode demonstrá-lo através dos movimentos no *Dia. 2.*



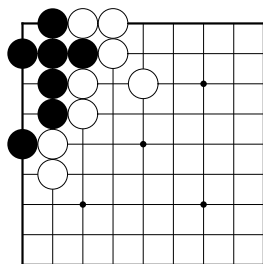
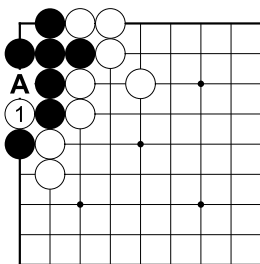
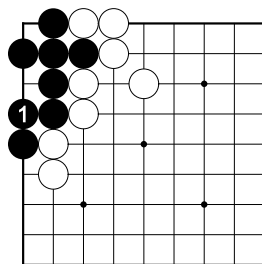
Dia. 1



*Dia. 2. Preto 2 e 4
passam*

Dia. 2. Teoricamente, no final da partida, Branco poderá capturar Preto com 1 a 5. Jogadores experientes não jogariam tais movimentos, eles reconheceriam tal grupo como morto.

Dia. 3. Este grupo preto não está morto ainda, mas Branco pode matá-lo.

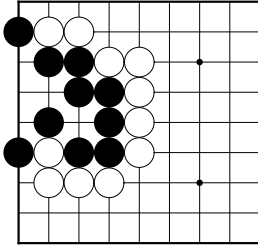
*Dia. 3**Dia. 4**Dia. 5*

Dia. 4. Branco sacrifica uma pedra com 1, fazendo com que o segundo olho preto se torne falso. Se Preto capturar essa pedra com **A**, ele acabará com uma posição que é essencialmente idêntica ao *Dia. 1*.

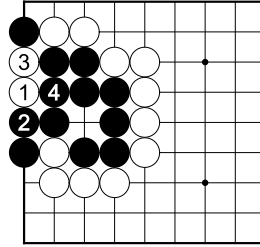
Dia. 5. Para fazer dois olhos, Preto precisa conectar em 1. O grupo preto não poderá mais, então, ser morto.

8.1.1 Exemplo 1

O grupo preto no *Dia. 1* está instável. Ele viverá ou morrerá, dependendo de qual será o próximo movimento.



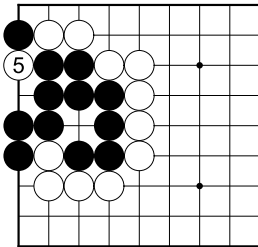
Dia. 1. Instável



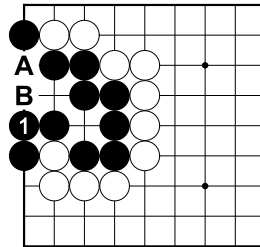
Dia. 2. Morto

Se Branco jogar primeiro, ele matará Preto com a colocação de 1 no *Dia. 2*. Se Preto conectar com 2, Branco toma o ponto-chave de 3. Após a captura preta com 4...

Branco sacrifica uma pedra com 5 no *Dia. 3*, criando um olho falso naquele ponto. Preto não consegue mais fazer um segundo olho, portanto seu grupo está morto.



Dia. 3. Morto

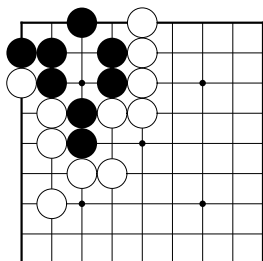


Dia. 4. Vivo

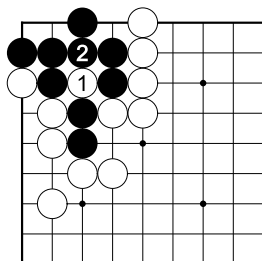
Se Preto jogar primeiro, ele poderá fazer um segundo olho para seu grupo pela conexão de 1 no *Dia. 4*. Se Branco **A**, Preto captura em **B** e obtém seus dois olhos.

8.1.2 Exemplo 2

O grupo preto no *Dia. 1* está instável, incompleto. Ele viverá ou morrerá baseado no próximo movimento.



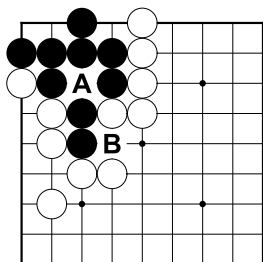
Dia. 1. Instável



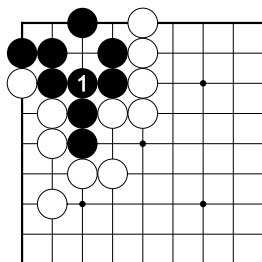
Dia. 2. Morto

Se Branco jogar primeiro, ele poderá matar o grupo preto com o sacrifício de 1 no *Dia. 2*. O ponto 1 agora é um olho falso. Capturar com 2 não ajuda Preto a criar um olho. Seu grupo está morto a partir daí.

O ponto **A** no *Dia. 3* é um olho falso. Apesar de que Branco não precisa jogar lá, ele pode forçar Preto a jogar naquele ponto com o atari em **B**, se desafiado a demonstrar que o grupo Preto está morto.



Dia. 3. Morto

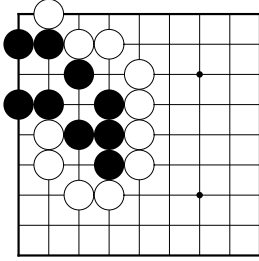


Dia. 4. Vivo

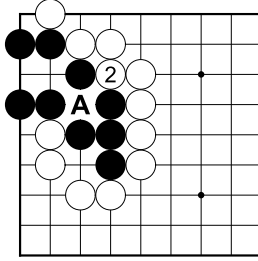
Se Preto jogar primeiro, ele pode fazer um segundo olho para seu grupo conectando em 1 no *Dia. 4*.

8.1.3 Exemplo 3

O grupo preto no *Dia. 1* está incompleto. Vida ou morte dependem da próxima jogada.

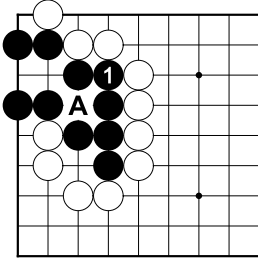


Dia. 1. Instável



Dia. 2. Morto

Se Branco jogar primeiro, ele poderá fazer 1 no *Dia 2* e transformar o olho em **A** em um olho falso. Preto está morto.



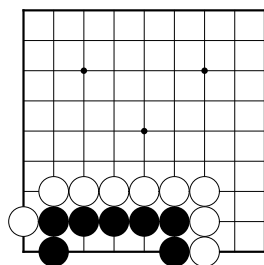
Dia. 1. Vivo

Se for turno preto, ele pode tornar o ponto **A** no *Dia. 3* em um olho verdadeiro conectando em 1.

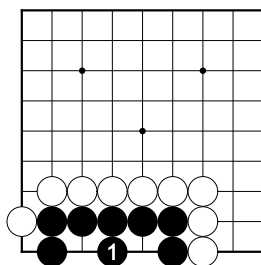
8.2 Espaço de Olho e Forma de Olho

Quando um grupo cerca um espaço contíguo aberto contendo vários pontos, a questão de se esse espaço será suficientemente grande para assegurar dois olhos surge.

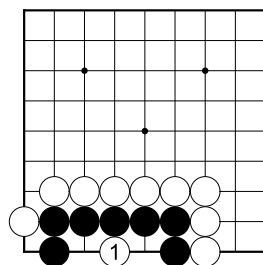
Dia. 1. O grupo preto possui um espaço de três intersecções como olho, e seu status é instável.



Dia. 1



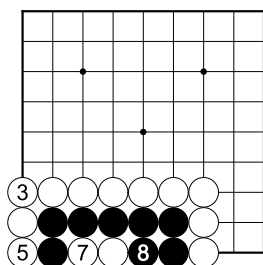
Dia. 2



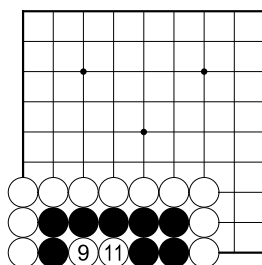
Dia. 3

Dia. 2. Se Preto jogar 1, ele está vivo, pois possui dois olhos separados.

Dia. 3. Porém, se Branco jogar 1, Preto está morto.



Dia. 4. Preto 2, 4 e 6 são passes.



Dia. 5. Preto 10 passa.

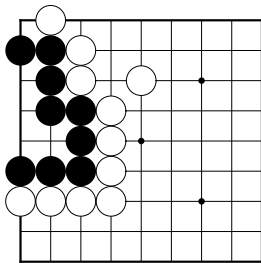
Dias. 4 e 5. Os movimentos até Branco 11 nesses dois diagramas provam que o grupo Preto está morto. Branco simplesmente preenche todas as liberdades pretas mostradas. Preto não tem como se defender.

Aqui seguem mais alguns exemplos.

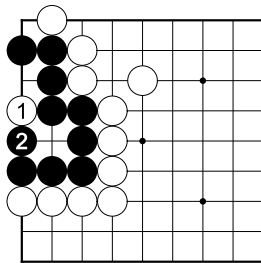
Dia. 6. O grupo preto possui um olho de quatro espaços, e está vivo já.

Dia. 7. Se Branco jogar em 1, Preto joga 2 e, novamente, ele está vivo com dois olhos separados.

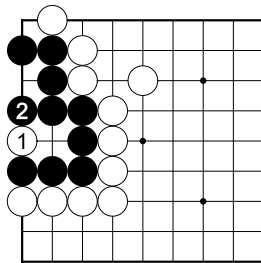
Dia. 8. Similarmente, se Branco jogar 1, Preto jogará 2 e, novamente, ele estará vivo com dois olhos separados.



Dia. 6

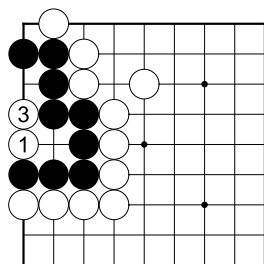


Dia. 7

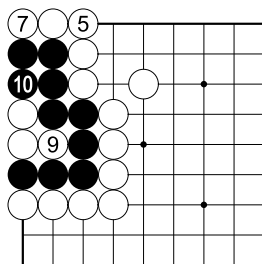


Dia. 8

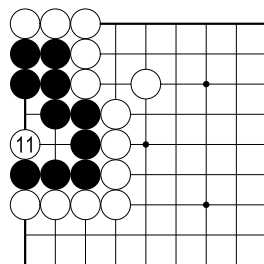
Dia. 9. Após Branco 1, Preto não pode passar ou ignorar o movimento branco. Branco continuará com 3 e Preto morrerá.



Dia. 9. Preto 2 passa



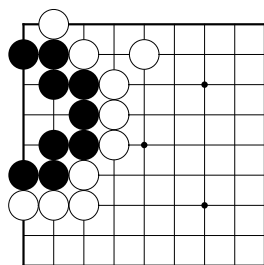
Dia. 10. Preto 4, 6 e 8 passam



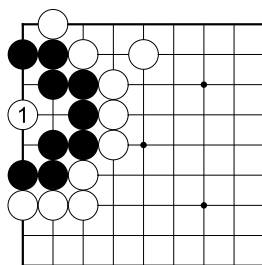
Dia. 11

Dia. 10. Branco pode demonstrar que Preto está morto jogando 5 a 9. Depois da captura por Preto em 10...

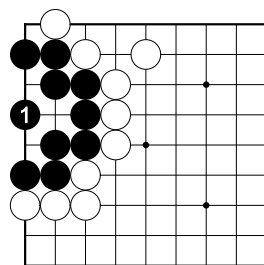
Dia. 11. Branco joga em 11, e a situação se torna clara: Preto não possui dois olhos.



Dia. 12



Dia. 13



Dia. 14

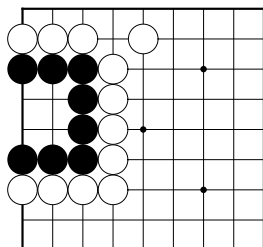
Dia. 12. O grupo preto está vivo ou morto, dependendo de quem for a vez.

Dia. 13. Se for turno branco, e ele jogar em 1, o grupo preto está morto.

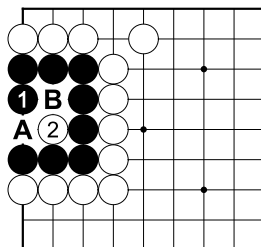
Dia. 14. Se for turno preto, ele pode fazer três olhos jogando em 1.

Dia. 15. O grupo preto é um quadrado de quatro espaços, e está morto já.

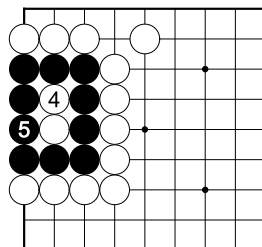
Dia. 16. Mesmo se Preto jogar primeiro, tudo que ele pode fazer é jogar em 1 (ou qualquer outro ponto simétrico) e ameaçar fazer dois olhos jogando em 2. No entanto, Branco pode jogar 2 primeiro, e Preto é deixado sem uma resposta. Se ele jogar qualquer um entre **A** ou **B**, ele coloca todo seu grupo em atari.



Dia. 15



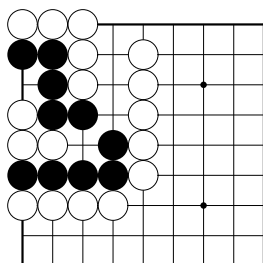
Dia. 16



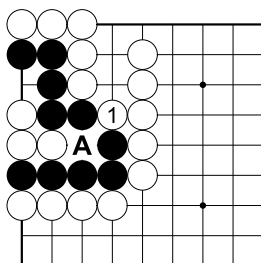
Dia. 17

Dia. 17. Se Branco for desafiado a provar que o grupo Preto está morto, tudo que ele precisa fazer é jogar o atari em 4. Se Preto 5 capturar, Branco 6 joga novamente em 4, e todo o grupo preto inevitavelmente será capturado.

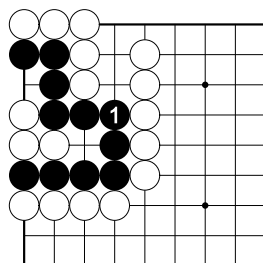
Dia. 18. O grupo preto está vivo ou morto, dependendo de quem for o turno.



Dia. 18



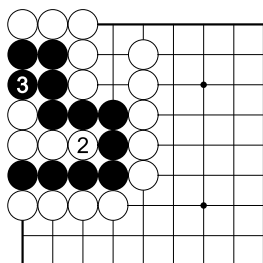
Dia. 19



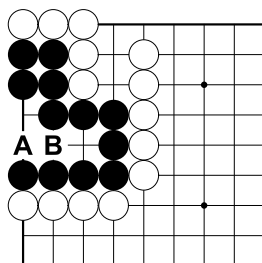
Dia. 20

Dia. 19. Se Branco jogar primeiro, ele pode matar Preto com 1. Esse movimento põe as cinco pedras pretas em atari. Se Preto conectar em **A**, todas as pedras estarão em atari. Após Branco 1, o grupo preto está morto, e a posição já está sedimentada.

Dia. 20. Se for turno preto, ele pode viver jogando no ponto-chave de 1. Preto está vivo em seki — conceito que vimos na seção Seção 5.2. A posição fica como está. No final da partida, as três pedras brancas permanecerão no tabuleiro, e tanto Preto quanto Branco receberão zero pontos de território nesta região.



Dia. 21



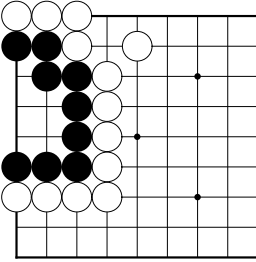
Dia. 22

Dia. 21. Se Branco resistir respondendo a Preto 1, no *Dia. 20*, com 2, Preto captura as quatro pedras brancas com 3.

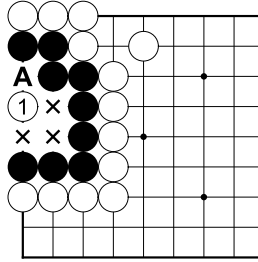
Dia. 22. Este é o resultado da captura das pedras brancas no *Dia. 21*. Preto está vivo com quatro pontos de território mais quatro pedras capturadas. Se Branco **A**, Preto ganha dois olhos jogando em **B**. Se Branco

B, Preto **A**. Resistir, como no *Dia. 21*, é uma perda de oito pontos para Branco.

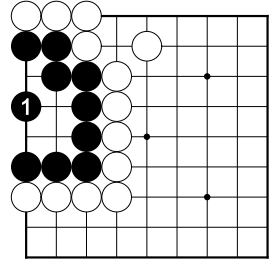
Dia. 23. O grupo preto possui um olho de cinco espaços. Ele está vivo ou morto, dependendo de quem for o turno.



Dia. 23



Dia. 24



Dia. 25

dia. 24. Depois de Branco 1, não mais nenhuma maneira com que Preto possa fazer dois olhos. Se necessário realmente capturar o grupo, Branco pode colocá-lo sob atari ocupando as intersecções marcadas com **X**. Se Preto, então, capturar com **A**, Preto acaba com um olho de quatro espaços, que é a mesma posição do *Dia. 15*, onde mostramos que o grupo Preto está morto já.

Dia. 25. Se for turno preto, ele poderá fazer dois olhos jogando no ponto-chave de 1.

O tópico de espaço de olho é minuciosamente contemplado no livro *The Basics of Life and Death* [26], publicado pela Kiseido.

Capítulo 9

Estratégia de Go com Compensação

Depois de ter estudado, nos capítulos anteriores deste livro, e jogado algumas partidas em tabuleiros menores, você já adquiriu um conhecimento básico das regras e táticas básicas, então já está bem encaminhado para se tornar um jogador de Go. O próximo tópico que você precisará aprender é o de princípios básicos de estratégia do jogo. A forma mais segura de aprender tais princípios é estudando Go com pedras de compensação. Isso significa procurar por oponentes mais fortes e, com prazer, tomar grandes compensações contra eles. Jogar Go com compensação vai lhe ensinar como utilizar suas pedras de vantagem para ganhar influência no centro. Apesar de que o objetivo do Go é assegurar mais território do que o adversário, é influência que, lenta mas certamente, se torna (mais) território.

A maior compensação que existe tradicionalmente é a de nove pedras. É na verdade uma compensação enorme, equivalente a uma rainha no xadrez, ou talvez mais. Ainda assim, como iniciante, levará um bom tempo antes que você possa derrotar até mesmo um 1 dan razoavelmente forte, com essa compensação.

Encontrar oponentes hoje em dia é fácil. Há um excelente servidor chamado KGS (gokgs.com) [19] onde você pode jogar online gratuitamente e, ainda, encontrar adversários desde a sua própria força até a de profissionais.

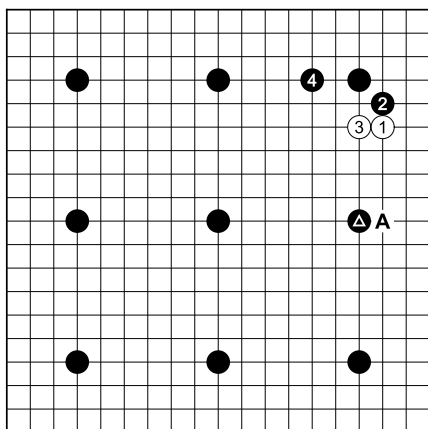
Como introdução, nós restringiremos esta discussão à compensação de nove pedras e somente estudaremos alguns padrões básicos que surgem com frequência neste nível de compensação.

Branco geralmente começa se aproximando de uma das pedras de compensação no canto com 1 no *Dia. 1*. A resposta preta mais forte é contatar com o movimento diagonal de 2. Branco responde, na maioria das vezes, estendendo em 3, e Preto pode delimitar seu território no topo com 4.

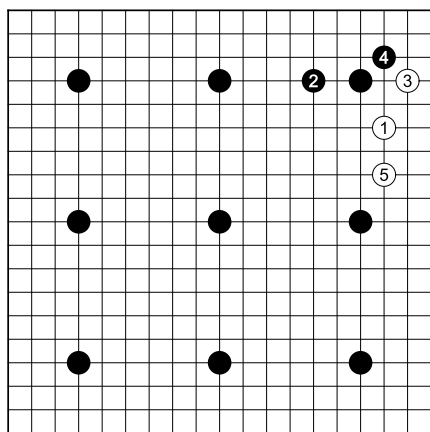
A razão pela qual a troca de Preto 2 por Branco 3 é boa para Preto é que a pedra marcada está atacando as duas pedras brancas.

Em outras palavras, ela está atuando como uma pinça em conjuntura com as três pedras pretas no topo.

Idealmente, Branco gostaria de estender tão longe quanto **A**, mas a pedra marcada está no caminho. (Vide os princípios de extensão discutidos na seção Seção 6.6.)



Dia. 1



Dia. 2

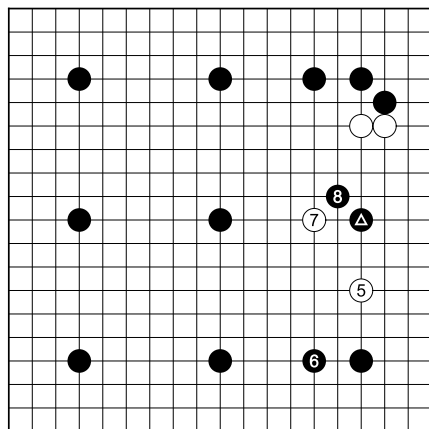
Para compreender a razão que faz com que Preto primeiro contate em 2, suponhamos que Preto omita tal jogada e simplesmente estenda para 2 no *Dia. 2*. Branco poderia, então, deslizar a 3, Preto defende com a diagonal de 4, e Branco estende para 5. Comparado à posição em *Dia. 1*, as pedras brancas terminam por ficar muito mais resilientes. Elas estão tomando território e estão muito mais avançadas no critério de fazer dois olhos e viver.

9.1 A Estratégia Branca de Chapelação

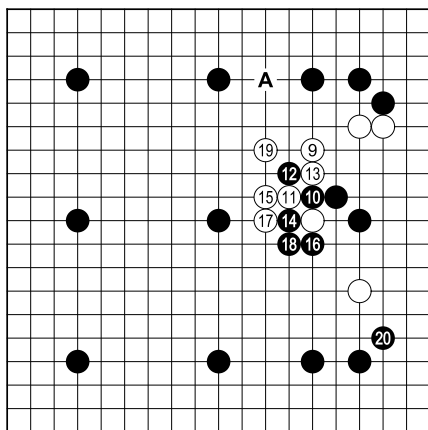
Após Preto 4 no *Dia. 1*, Branco talvez faça a aproximação de dois espaços contra a pedra preta no canto inferior direito com 5 no *Dia. 3*. Preto 6, delimitando o território no lado inferior, é um bom movimento e a resposta padrão. Branco poderá talvez, então, chapelar a pedra preta no lado direito com 7, ameaçando ostensivamente fazer território ele mesmo. Na realidade, ele está na esperança de aticar Preto para uma briga, em que a habilidade de luta branca, sendo este o jogador mais forte, será muito superior à preta.

Como Preto deveria responder?

A melhor estratégia é resolutamente escapar ao centro com a pedra marcada, jogando a diagonal de 8.



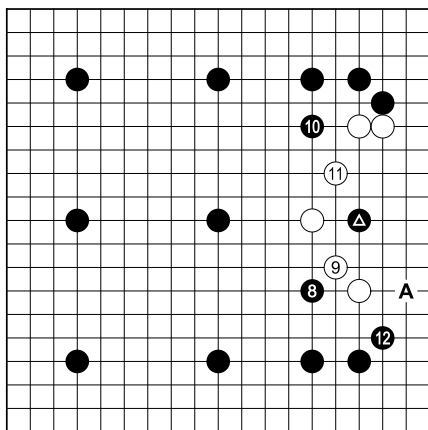
Dia. 3



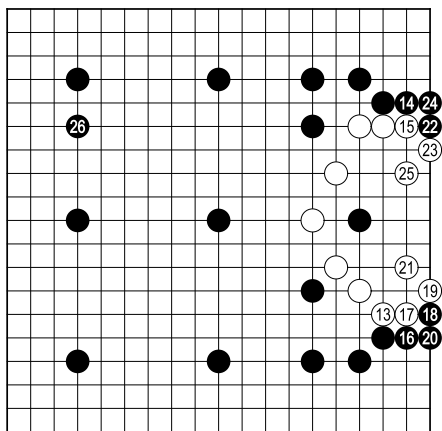
Dia. 4

Branco tenta manter Preto confinado ao lado direito com 9 a 11 no *Dia. 4*, mas, depois de 12, Branco precisa cortar em 13 para eliminar a conexão preta ali. Preto então faz atari com 14 a 16, e suas pedras agora escaparam. Branco faz atari com 17, e assegura sua posição com 19 — Branco talvez também jogue em A. Após 20, Preto já quase assegurou a maior parte do território na parte baixa do lado direito. Exceto pela captura de 12, Branco não possui nenhum território.

Outra estratégia que Preto pode empregar contra a estratégia branca de chapelação é a de ceder território no lado direito. Por exemplo, Preto pode começar por contra-chapelar em 8 no *Dia. 5*, ameaçando se conectar com a pedra marcada. Branco defende em 9. Preto agora pula a 10, induzindo Branco a defender em 11. Preto agora expande seu território no canto com 12, ameaçando reduzir o território e expandir o seu ainda mais, através do deslize em A.

*Dia. 5*

Branco provavelmente defenderá com 13 no *Dia. 6*. Preto continuará ameaçando reduzir o território branco com 14 a 16, enquanto expande seus cantos direitos superior e inferior. A continuação até 25 ainda também termina em sente.

*Dia. 6*

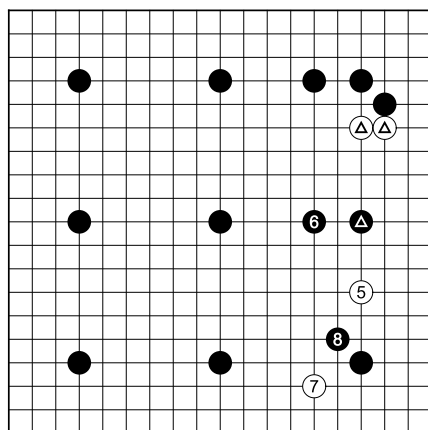
Ao avaliar essa posição, podemos perceber que Branco assegurou aproximadamente vinte e cinco pontos em um território já fortemente delimitado. Entretanto, os cantos Pretos são estimados em mais de quarenta pontos. Adicionalmente, Preto terminou em sente, então ele ainda pôde reforçar sua posição no canto superior esquerdo com 26. Esse movimento tornará uma invasão branca nessa região exponencialmente mais difícil.

9.2 Evitando a Estratégia Branca de Chapelação

Ao invés de responder a Branco 5 com 6 no *Dia. 3*, uma jogada mais positiva é o pulo até 6 no *Dia. 7*. Há duas razões para que esta seja uma boa jogada.

Primeiramente, Preto 6 cria uma barreira entre a pedra em 5 e as duas pedras brancas marcadas acima, assim mantendo os grupos separados. Branco agora está fragmentado em dois grupos sob ataque.

Em segundo lugar, Preto 6 se certifica de que a pedra marcada



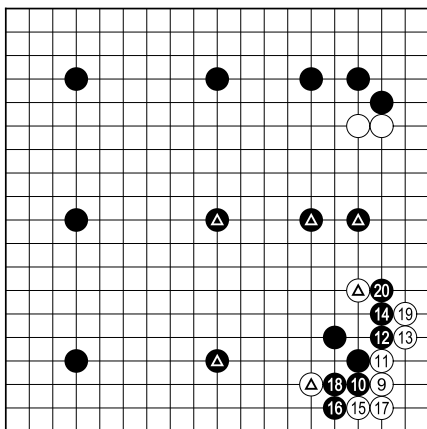
Dia. 7

poderá se conectar à sua pedra no centro. É esperado que Branco faça uma dupla-aproximação contra a pedra de compensação no canto inferior direito. Preto deveria então responder com o movimento diagonal em 8. Esse movimento segue o mesmo princípio de Preto 6: ele mantém as pedras brancas de 5 a 7 separadas e oferece acesso ao centro para a pedra 4-4, fazendo com que seja mais fácil conectá-la a seus aliados no exterior.

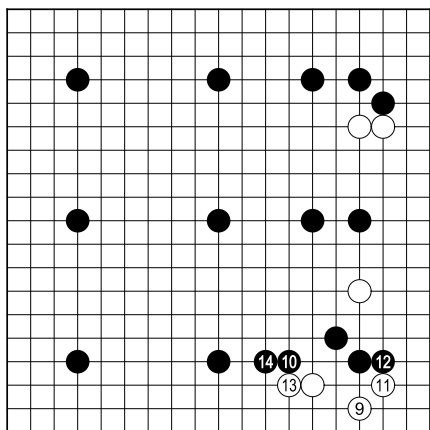
Há várias maneiras de Branco responder a Preto 8. Ele talvez ignore tal movimento e jogue em um lugar totalmente diferente; ele talvez, também, construa uma posição no lado inferior; ou ele talvez invada o canto como no *Dia. 8* da próxima página.

9.3 Construindo Armações em Forma de Caixa

Branco geralmente responde a Preto 8 invadindo o canto com 9 no *Dia. 8*, mas isso não terá um bom resultado para ele. Preto bloqueia com 10, e Branco cria um grupo vivo no canto com os movimentos até 19. Porém, com 20, Preto consegue uma parede densa virada para o centro, constituindo uma armação de território em formato de caixa, juntamente com as pedras marcadas. Além disso, as duas pedras brancas marcadas são basicamente inúteis, à sombra da parede preta.



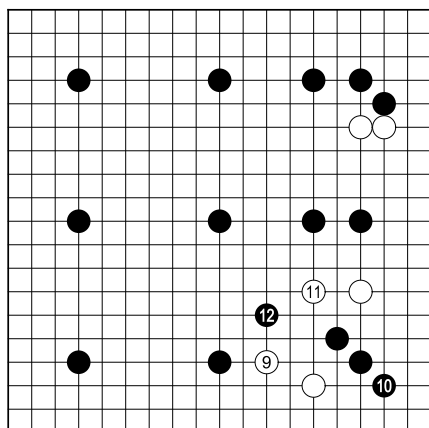
Dia. 8



Dia. 9

Branco talvez tente deslizar para 9 no *Dia. 9*. Novamente, Preto almeja o centro ao jogar 10. Branco cria um grupo vivo com 11 e 13, mas Preto mapeia uma grande armação de território em formato de caixa com 12 e 14. Com jogo claro e limpo, isso deveria gerar mais de 40 pontos garantidos de território para Preto.

Branco poderia estender para 9, no *Dia. 10*, esperando parar o avanço preto rumo à grande armação. Preto ancorará suas pedras no canto com 10. Se Branco pular para 11, Preto mantém Branco separado em dois. Branco terá muitas dificuldades vivendo com ambos os grupos.

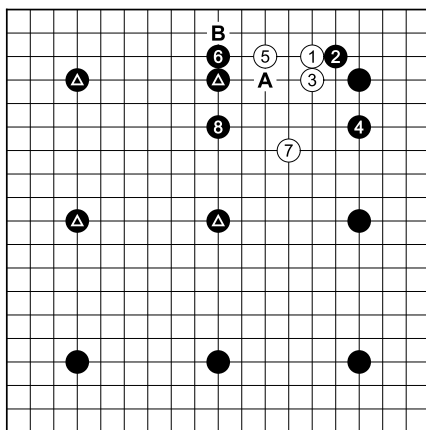


Dia. 10

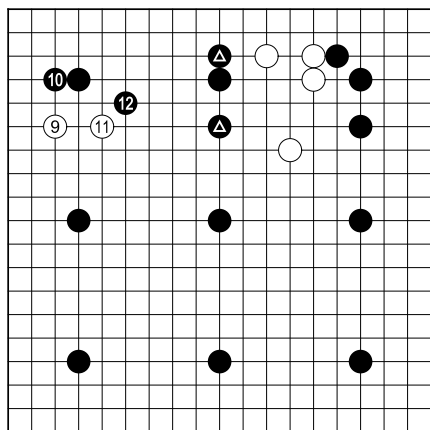
9.4 Expanda o Seu Território Atacando

Depois da troca de 1 por Preto 4, Branco talvez tente criar uma base para suas pedras estendendo até 5 (ou **A**) em *Dia. 11*. A resposta preta mais forte é fazer o “pilar de ferro” com 6. Essa jogada previne a base branca no contato em 6 ou o deslize em **B**. Esse pilar de ferro também reforça a formação de caixa delineada pelas pedras marcadas.

Branco não possui espaço para expansão no topo, então ele se expande ao centro. Preto mantém a pressão nas pedras brancas pulando a 8 e continuando a expandir e fortalecer sua armação no lado esquerdo.



Dia. 11



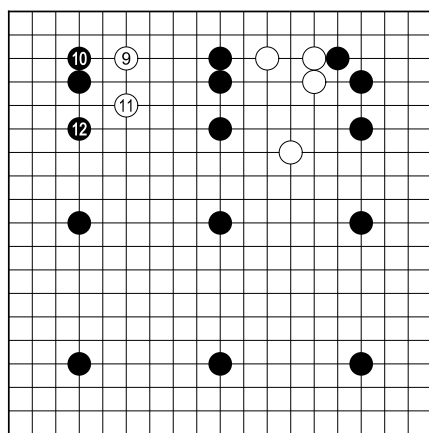
Dia. 12

Já que Preto reforçou sua formação de caixa no canto superior esquerdo com as pedras marcadas, Branco estará em desvantagem se ali invadir. Portanto, ele talvez opte por jogar em uma parte do tabuleiro onde Preto possui menos pedras, esperando que qualquer posição que ele construa ali negue a influência preta da armação no canto superior esquerdo. No entanto, se ele tentar invadir essa área com 9 no *Dia. 12*, Preto simplesmente enclausurará o canto com 10. Pular para Branco 11 é uma resposta razoável, mas Preto delimita o território no canto superior esquerdo com 12. Jogando-se corretamente, Preto pode contar com pelo menos 25 pontos nessa região se tornando território seguro. No meio-tempo, Branco assegurou quase nenhum território e ele ainda possui duas pedras no lado esquerdo

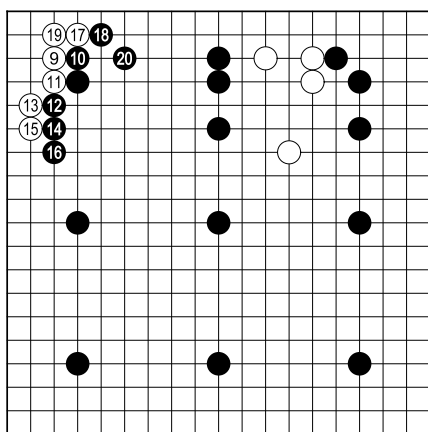
que precisam se estabilizar.

Se Branco se aproximar do outro lado com 9 no *Dia. 13*, Preto irá novamente enclausurar o canto com 10, dessa maneira assegurando o território no lado esquerdo com 12, após o pulo branco até 11. Este resultado é ainda pior para Branco do que *Dia. 12*, visto que suas pedras de 9 a 11 estão espremidas entre duas posições fortes pretas. Será uma tarefa árdua se estabilizar com tal grupo branco.

Por fim, Branco talvez invada diretamente o canto com 9 no *Dia. 14*. Ele certamente pode criar um grupo vivo com quase dez pontos de território, mas à concessão de quase 30 pontos de potencial território, que muito provavelmente será concretizado, com jogadas corretas.



Dia. 13



Dia. 14

Este capítulo é somente uma breve introdução à estratégia de compensação, em particular, a de nove pedras. Para uma discussão mais detalhada dessas posições, referenciam-se ao leitor *Handicap Go Strategy and the Sanrensei Opening* [27], disponível em forma impressa pela Kiseido (veja o Apêndice B de catálogo de livros); ou, em sistemas iOS, o aplicativo SmartGo [28]. Esse livro também é uma boa introdução a Go com compensação, assim como

à abertura sanrensei, que é uma abertura de partidas em igualdade. Para um livro ainda mais detalhado sobre esse tópico, veja *Handicap Go* [29], também publicado pela Kiseido e disponível no aplicativo SmartGo.

Capítulo 10

Níveis e Compensações

O sistema de nivelamento amador utilizado no Go funciona da seguinte maneira. Jogadores iniciantes recebem automaticamente o nível de 35 kyu e, conforme aprendem técnicas básicas do jogo, eles rapidamente avançam a escada kyu até chegar a algo entre, aproximadamente 20 a 10 kyu. Essa melhora rápida presume, claro, que se estude e se jogue algumas vezes na semana por alguns meses. De 10 a 1 kyu, o progresso é usualmente muito mais devagar. Assim que um jogador amador se torna um expert, ele recebe o nível de 1 dan (*shodan* em japonês), ou de uma organização ou por simplesmente medir sua força contra outros jogadores de força dan. Níveis amadores dan vão até 7 dan em geral. Níveis profissionais vão de 1 a 9 dan, mas eles estão em uma escala diferente, portanto não possuem nenhum nível correspondente em níveis amadores. Um profissional 1 dan deveria estar apto a dar perto de três pedras de compensação a um amador de nível 5 dan, e ainda ter pelo menos 50% de chance de vitória. O sistema de compensação no Go oferece ao jogador mais fraco uma chance realística de vitória quando se joga com alguém mais forte, dado que a compensação esteja correta, claro.

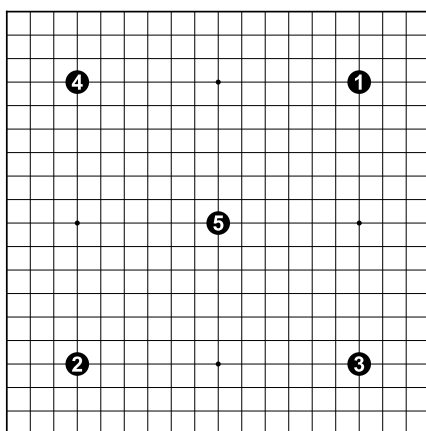
Jogadores de força igual geralmente utilizam um método chamado de *nigiri* para determinar quem tomará branco ou preto. Quando o *nigiri* é utilizado, um dos jogadores toma uma quantidade arbitrária de pedras brancas enquanto que o jogador preto escolhe uma ou duas pedras, essencialmente uma variante do jogo de par-ou-ímpar. Então ambas as respectivas pedras escolhidas são postas em cima do tabuleiro. Se o número de pedras brancas corresponder à escolha de par ou ímpar preta, então cada jogador procede com suas cores como estão, senão os jogadores trocam suas cores. Dali em diante, o jogo procede normalmente. Porém, caso um dos jogadores comece a ganhar consistentemente, a compensação deve mudar.

O jogador com as pedras pretas sempre possui o primeiro movimento,

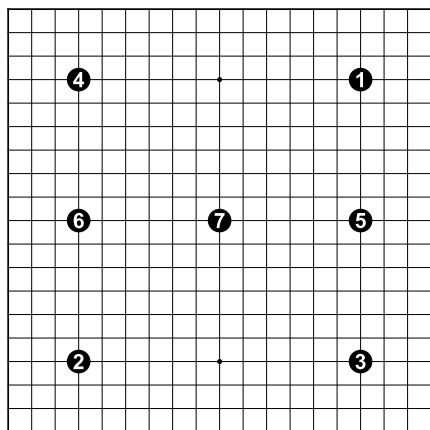
então ele possui uma vantagem crítica. Essa vantagem é estimada como de valia de 6 pontos. Portanto, quando de jogadores de força similar, o jogador com pedras pretas dá ao de pedras brancas seis prisioneiros no início da partida, como adiantamento. Adicionalmente, se o resultado da partida for empate, Branco vence. Esse total de prisioneiros é referenciado como *komi*, e dizemos algo como “Branco recebe um komi de 6.5 pontos”.

Quando jogadores de diferentes níveis jogam uma partida, o jogador mais forte sempre toma as pedras brancas, e a compensação é determinada pela diferença de nível entre eles. Por exemplo, se um jogador for 1 kyu, e o outro, 2 kyu, então o jogador 2 kyu não recebe nenhuma pedra de compensação. Em seu lugar, ele joga como preto sem nenhum komi, fazendo o primeiro movimento.

Quando um 1 kyu joga contra um 3 kyu, o 3 kyu recebe uma compensação de duas pedras; quando um 1 kyu joga contra um 5 kyu, o 5 kyu recebe uma compensação de quatro pedras, etc., até a compensação de nove pedras, que é em geral a maior dada.



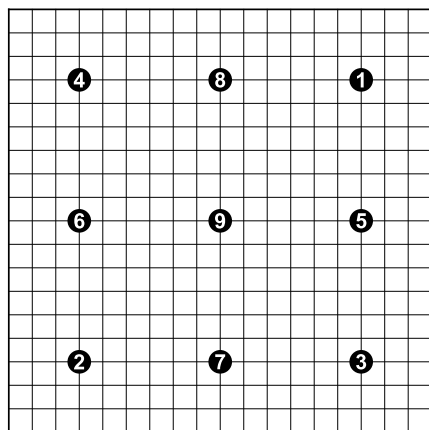
Dia. 15



Dia. 16

O mesmo sistema de compensação é utilizado para jogadores de nível dan também. A princípio, é possível determinar sua força no Go jogando contra jogadores de níveis já bem estabelecidos. No entanto, até um amador se tornar aproximadamente 5 dan, sua força pode oscilar fortemente. Por fim, apesar de que o sistema de nível do Go é virtualmente o mesmo ao redor do mundo, o valor dado a tais níveis pode variar de lugar para lugar.

Assim que a compensação para o jogador mais fraco for estabelecida, ele coloca pedras de compensação no tabuleiro na ordem exibida nos *Dias. 15 a 17*. Branco então faz o primeiro movimento real da partida, e ambos os jogadores se alternam. Por exemplo, se a compensação for de três pedras, Preto posicionaria as pedras 1, 2 e 3 (a ordem tradicional) no *Dia. 15*, e Branco faria o primeiro movimento real da partida.



Dia. 17

Seguindo estritamente as regras (*Regra 4* em particular, no Capítulo 2), o que realmente está acontecendo é que, após Preto posicionar 1, Branco passa. Preto então coloca a pedra 2 (na realidade, o terceiro movimento), e, novamente, Branco passa. Preto joga 3 (movimento 4), mas Branco não passa e faz seu primeiro movimento, iniciando realmente a partida.

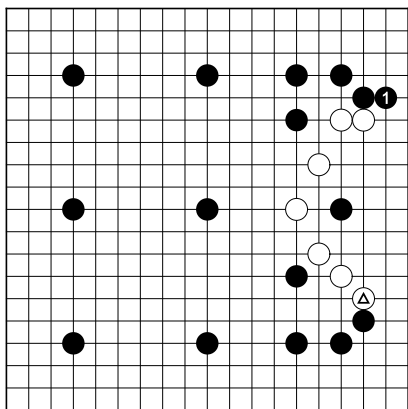
De acordo com a *Regra 3*, um jogador pode jogar em qualquer ponto que quiser, então ele poderia jogar pedras de compensação em qualquer intersecção. É possível jogar assim¹, desde que negociado entre os jogadores. Porém, de um ponto de vista pedagógico, nós recomendamos seguir a maneira tradicional de se jogar Go, pois ela vai lhe ensinar como jogar com pedras no 4-4 e criar posições fortes e densas.

¹Compensação livre, em que o jogador mais fraco determina totalmente a distribuição da vantagem, é tipicamente conhecida como compensação chinesa.

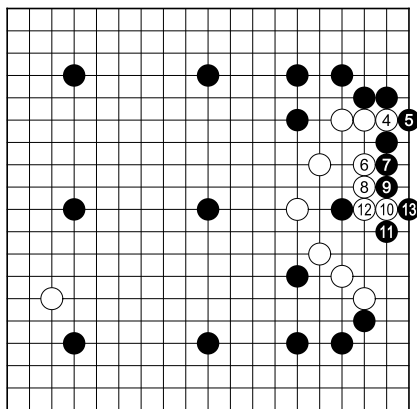
Capítulo 11

Movimentos de Fim de Jogo

A posição no *Dia. 1* abaixo é a mesma que no *Dia. 6* do Capítulo 9 após Branco ter jogado 13 (a pedra marcada). Quando Preto desce para 1 (14 no *Dia. 6* do Capítulo 9), Branco não deveria jogar em outro lugar, com 2 por exemplo, já que Preto invadirá com 3, e Branco não conseguirá defender seu território.



Dia. 1

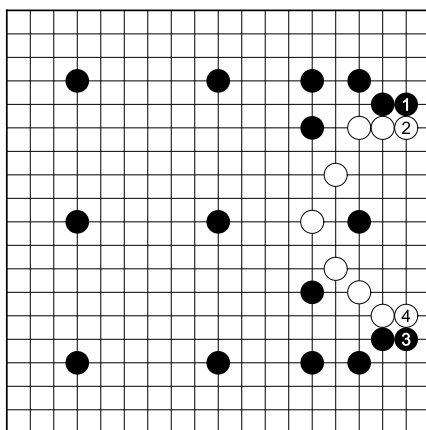


Dia. 2

O melhor que ele pode fazer, no caso da invasão, é empurrar com 4 no *Dia. 2* e pular para 6. Porém, Preto pode reduzir Branco rastejando com 7 a 9. Após os movimentos até 13, o território branco basicamente desapareceu. Branco investiu movimentos demais nesta área para deixar que isso ocorra.

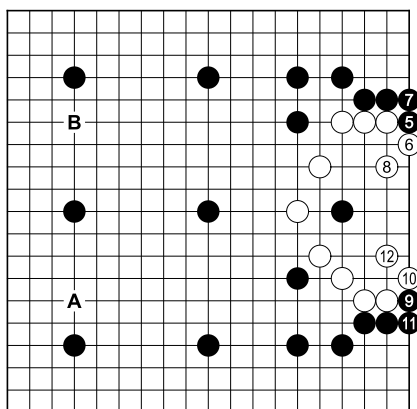
Sendo assim, quando Preto desce para 1 no *Dia. 3*, Branco não possui nenhuma outra escolha senão defender com 2. Quando Preto desce para 3, ele precisa bloquear com 4 também.

Movimentos como Preto 1 e 3 são geralmente jogados no final do meio de jogo quando o território de cada lado já foi essencialmente determinado. Eles são utilizados para expandir territórios ao mesmo tempo que diminuem os do adversário. Em seguida...

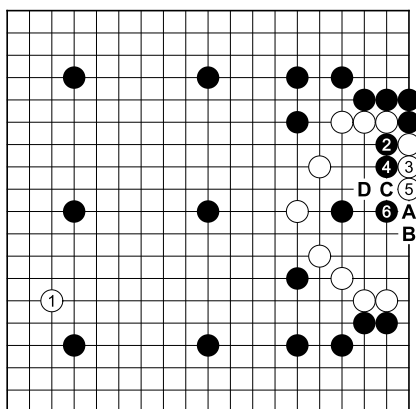


Dia. 3

Preto joga 5 e 7 no *Dia. 4*, forçando Preto a defender com 6 e 8. Ele continua com o mesmo tipo de movimento na parte inferior do lado direito com 9 e 11, e Branco precisa defender com 12, terminando em *gote*. Em outras palavras, Branco precisa fazer o último movimento defensivo.



Dia. 4



Dia. 5

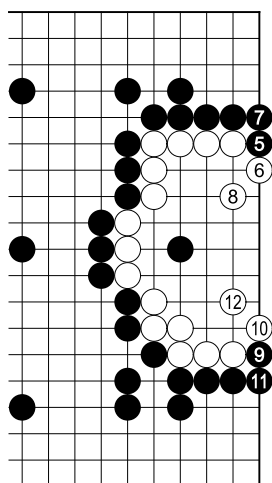
Por que Branco 8 e 12 seriam necessários?

Depois de Branco 12 no *Dia. 4*, Preto possui sente. Isto é, ele possui a iniciativa — ele não precisa defender e pode jogar onde quiser. Nesta posição, ele talvez queira jogar em **A** ou **B** e conseguiu uma boa vantagem nesta parte do tabuleiro.

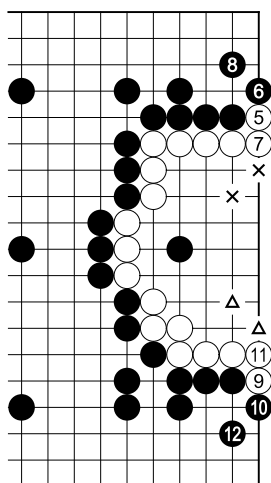
Se Branco omitir 8 no *Dia. 4* e se aproximar da pedra preta no canto inferior esquerdo com 1 no *Dia. 5*, Preto cortará com 2. Se Branco tentar escapar com 3, Preto faz atari de novo com 4 e, então, enreda com 6. As pedras brancas não conseguem fugir. Se Branco **A**, Preto faz atari em **B**; se Branco **C**, Preto **D**.

11.1 Cálculos de Fim de Jogo

Restrinjamos nossa atenção ao lado direito do tabuleiro, assumindo que os outros territórios no tabuleiro já foram decididos. Qual é o valor dos movimentos Preto 5 e 7? E qual é o valor dos movimentos Preto 9 e 11?



Dia. 6



Dia. 7

Supondo que Branco jogue como aqui, no *Dia. 7* antes de Preto. Se Branco fizer 5, Preto precisa responder com 6. Branco conecta com 7 e Preto precisa defender com 8. Comparado a *Dia. 6*, Branco ganhou dois pontos marcados com \times , e Preto perdeu dois pontos em 6 e 8. Isso é um ganho de quatro pontos para Branco¹.

Branco também termina com sente, então ele pode ainda jogar 9 e 11, forçando Preto a responder com 10 e 12. Comparado ao *Dia. 6*, Branco ganha outros dois pontos, marcados com Δ , e Preto perde dois pontos, 10 e 12. Novamente, Branco ganha quatro pontos.

Portanto, qual seja o lado que jogue seus movimentos primeiro, o ganho será de oito pontos.

¹Em relação *Dia. 4*, Branco possui 2 pontos a mais, e Preto, 2 a menos. No total, na comparação entre as duas sequências, temos uma diferença de $2 - (-2) = 2 + 2 = 4$.

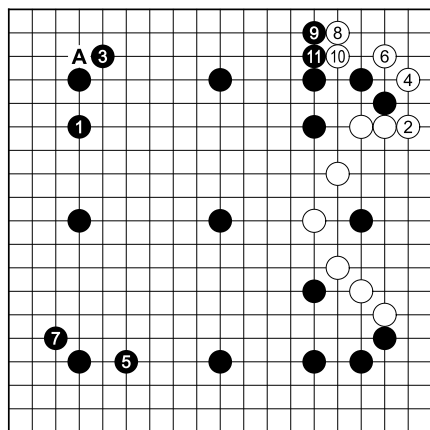
No entanto, a posição no *Dia. 1* surgiu na abertura, então Preto talvez não desça para 1. Em seu lugar, ele talvez reforce sua posição no canto superior esquerdo com 1 no *Dia. 8*. Branco talvez pense que descer para 2 é um grande movimento, já que ameaça a invasão do canto Preto, mas Preto ignoraria tal ameaça e asseguraria o canto superior esquerdo com 3 ou A.

Se Branco der continuidade à ameaça de invasão ao canto superior direito preto com 4 e 6, Preto assegurará o canto inferior esquerdo com 5 e 7. A invasão branca no canto superior direito é de aproximadamente 30 pontos, mas Preto 1 a 7 delimitam um território enorme à esquerda. É difícil estimar quão grande será esse território. Branco provavelmente conseguirá invadi-lo e criar um grupo vivo, mas Preto será capaz de garantir mais de 60 pontos no processo. Sendo assim, Preto fica feliz com a troca.

O que estamos querendo enfatizar é que movimentos como Preto 1 no *Dia. 1* e Branco 2 no *Dia. 8* são geralmente deixados mais para o fim de jogo. Na abertura, há sempre movimentos maiores a serem feitos. É claro que Preto 1 no *Dia. 1* é uma grande ameaça, então, do ponto de vista do Branco, ele não pode ignorá-lo. Mas, do ponto de vista do Preto, ele pode facilmente se dar ao luxo de ignorar Branco 2 no *Dia. 8*, já que há pontos maiores em disputa do que simplesmente defender o canto².

O fim de jogo é um aspecto importante do jogo a se dominar. A margem de vitória ou derrota é frequentemente muito pequena, e manobras hábeis de fim de jogo podem virar a partida a seu favor.

A Kiseido já publicou dois excelentes livros sobre esse assunto. Para uma introdução detalhada ao assunto, você deveria ler o *The Endgame* [30], Volume 6 da *Elementary Go Series* da Kiseido. Outro livro recomendado é o *Get Strong at the Endgame* [31], Volume 7 da *Get Strong at*



Dia. 8

²A defesa do canto é muito mais um privilégio do Preto, pois somente Preto pode se dar ao luxo de não defender.

Go Series da Kiseido. Esse livro provê cálculos de fim de jogo para 101 posições básicas. Há também 120 problemas onde você deverá encontrar o tesuji de fim de jogo — um movimento brilhante que cumpre um papel tático claro —, que maximizará seu lucro. Ao final, há 70 problemas em tabuleiros 9×9 e 13×13 , que lhe possibilitarão um teste de habilidade no fim de jogo.

Capítulo 12

Como Continuar os Estudos

Depois de ter lido este livro e ter jogado vários jogos, você terá adquirido conhecimento básico do jogo e estará bem encaminhado para se tornar um jogador de Go. Porém, para se tornar um jogador forte, você precisará de duas coisas: aprender princípios básicos de estratégia de abertura; e desenvolver sua habilidade analítica. Para a abertura, você deveria começar com o Volume 1 da *Elementary Go Series* da Kiseido, *In the Beginning: The Opening in the Game of Go* [25]. Após o estudo desse livro, você terá aprendido os princípios básicos da abertura.

Juntamente com o livro citado acima, você também deveria estudar todos os problemas da série de três volumes *Graded Go Problems for Beginners* [32]. (Os 46 problemas na primeira parte deste livro foram tirados do Volume 1 dessa série.) Os primeiros problemas são extremamente fáceis, mas, gradualmente, eles se tornam mais difíceis. Após ter estudado os quatro volumes dessa série, se você for capaz de voltar e resolver todos os 1,387 problemas só de relance, sua habilidade analítica será de 1 dan.

Você também deveria continuar seu estudo da abertura aprendendo um básico de josekis. Durante a abertura, conflitos críticos frequentemente surgem, iniciando-se nos cantos e se desenvolvendo ao longo dos lados. Esses conflitos são denominados josekis. Nós apresentamos diversos josekis no Capítulo 6 sobre estratégia de abertura, mas há muitos outros a serem estudados. O segundo volume da *Elementary Go Series*, *38 Basic Josekis* [23], fornecerá a fundação sobre a qual você poderá expandir seu conhecimento de joseki. Você poderá, então, utilizar os dois volumes do *The 21st Century Dictionary of Basic Josekis* [22] como referência para incrementar seu repertório de josekis, conforme necessário.

Para o meio de jogo, a melhor introdução é o *Attack and Defense* [33], o Volume 5 da *Elementary Go Series* da Kiseido. Tesujis — movimentos hábeis que cumprem um objetivo tático claro, aos quais jogadores de

xadrez talvez se refiram como “brilhanismos” — também constituem um aspecto importante do meio de jogo. Uma boa introdução ao assunto é o terceiro volume da série *Elementary Go Series, Tesuji* [34]. Você deveria em seguida trabalhar sobre os *501 Tesuji Problems*, no quarto volume da *Mastering the Basics Series* [35], também da Kiseido. Os problemas nesse livro cobrem todos os 45 tesujis básicos que talvez apareçam nos seus jogos. A maestria desses problemas aumentará grandemente a sua força no Go.

Para melhorar o seu poder de meio de jogo, assim como sua compreensão geral de estratégia no Go, é necessário conhecer os princípios fundamentais do jogo. Estes são cobertos no nono volume da *Mastering the Basics Series* da Kiseido, *An Encyclopedia of Go Principles* [36].

Se você quiser se tornar um jogador seriamente comprometido, estudo constante de vida e morte é primordial. O estudo de vida e morte vai lhe treinar a “ler” a posição três ou quatro movimentos à frente. Nós recomendamos que você comece com o *The Basics of Life and Death* [26]. Esse livro é uma introdução minuciosa ao tópico. Na Parte I, o conceito de vida e morte — espaço de olho — é explicado. Em seguida, os três tesujis mais importantes de vida e morte são introduzidos, isto é, os tesujis de: posicionamento, hane e sacrifício. Ao longo do caminho, outro conceito importante é apresentado: escassez de liberdades. Esse conceito é importante não somente em vida e morte, mas, também, em lutas de meio de jogo. Finalmente, a regra do quatro-curvado-no-canto é analisada. Intercalados entre as seções, temos 51 problemas que reforçarão esses conceitos e lhe ajudarão a internalizá-los. A Parte II consiste de 177 posições de vida e morte básicas que surgem em josekis e conflitos de canto e de lado. Essas posições não são uma coleção aleatória de problemas de vida e morte. Cada uma é um padrão básico que pode facilmente surgir nos seus jogos. Internalizar essas posições e saber como gerenciá-las vai aumentar dramaticamente a sua força.

A Kiseido e o SmartGo [28] publicam um número grande de livros de problemas de vida e morte, então há material suficiente para manter até mesmo o mais ávido solucionador de problemas entretido por muitos anos.

Enquanto você estuda todos esses livros e adquire o conhecimento teórico que eles provêm, você deveria jogar quantas partidas puder, para ganhar experiência prática no tabuleiro. Hoje em dia, um jogador pode convenientemente jogar Go na internet através do KGS (gokgs.com) [19]

gratuitamente. Você conseguirá encontrar jogadores desde iniciantes até profissionais. Há também um sistema de nível por lá, então você conseguirá traçar o seu progresso conforme escala a montanha kyu até chegar aos níveis dans e além.

Por fim, reproduzir partidas de profissionais é outra boa maneira de se melhorar. Isso vai lhe oferecer uma intuição para o fluxo da partida, além de bons exemplos de jogadas. O melhor livro para esse propósito é *Invincible: The Games of Shusaku* [37]. Todos os aprendizes de profissionais são demandados a estudar as partidas de Shusaku.

Apêndice A

Catálogo Kiseido em Inglês

Books marked with an asterisk () are also available on iOS via the Go Books [38] app by SmartGo [28].*

A.1 Introductory and General

| Code | Title | Author(s) |
|------|--|-------------------------------------|
| K50* | Go — A Complete Introduction to the Game | Cho Chikun |
| K40 | The Go Player's Almanac 2001 | Richard Bozulich (editor) |
| K30 | Japanese Prints and the World of Go | William Pinckard and Kitagawa Akiko |

A.2 Problem Books for Beginners

Graded Go Problems for Beginners, by Kano Yoshinori:

| Code | Volume | Title |
|------|--------|-----------------------------------|
| K46* | 1 | Introductory Problems (35-25 kyu) |
| K47* | 2 | Elementary Problems (25-20 kyu) |
| K48* | 3 | Intermediate Problems (20-15 kyu) |
| K49* | 4 | Advanced Problems (15-1 kyu) |

A.3 Elementary Go Series

For more than 30 years, the *Elementary Go Series* has been the standard texts for Go players who want to get a firm grasp of the fundamentals of Go. Not only is the theory of Go elaborated on, the reader is also given problems to show how these theoretical concepts are applied in actual games.

| Code | Volume | Title | Author(s) |
|------|--------|--|--|
| K10* | 1 | In the Beginning — The Opening in the Game of Go | Ishigure Ikuro |
| K11* | 2 | 38 Basic Josekis | Kosugi Kiyoshi and James Davies |
| K12* | 3 | Tesuji | James Davies |
| K13* | 4 | Life and Death | James Davies |
| K14* | 5 | Attack and Defense | Ishida Akira and Ja- mes Davies |
| K15* | 6 | The Endgame | Ogawa Tomoko and James Davies |
| K16* | 7 | Handicap Go | Nagahara Yoshi- aki and Richard Bozulich |

A.4 Get Strong at Go Series

A series of problem books covering every phase of the game, from the opening to the endgame. Each book contains 170 or more problems ranging in difficulty from elementary to advanced. Thus, they can be used by players ranging in strength from 20 kyu to dan-level. By studying Go in this problem format, you will not only learn basic principles as to why moves are made but also train yourself in thinking through and analyzing positions. You will encounter a great many of the same or similar patterns that will arise in your own games. We guarantee that

diligent study of this entire series will lay the foundation for becoming a truly strong player.

All the books in this series are authored by Richard Bozulich.

| Code | Volume | Title |
|------|--------|------------------------------|
| K51 | 1 | Get Strong at the Opening |
| K52 | 2 | Get Strong at Joseki I |
| K53 | 3 | Get Strong at Joseki II |
| K54 | 4 | Get Strong at Joseki III |
| K55 | 5 | Get Strong at Invading |
| K56 | 6 | Get Strong at Tesuji |
| K57* | 7 | Get Strong at the Endgame |
| K58* | 8 | Get Strong at Life and Death |
| K59* | 9 | Get Strong at Handicap Go |
| K60 | 10 | Get Strong at Attacking |

A.5 Mastering the Basics

A series of books, especially written for high-kyu players, for mastering the basic techniques of Go. Each book in this series consists of hundreds of problems designed to hammer home the fundamental concepts of Go theory and technique. A thorough and patient study of this series is the fastest way to advance through the kyu ranks.

| Code | Volume | Title | Author(s) |
|------|--------|----------------------|-------------------------------------|
| K71* | 1 | 501 Opening Problems | Richard Bozulich and Rob van Zeijst |

| | | | |
|------|----|--|-------------------------------------|
| K72 | 2 | 1001 Life-and-Death Problems | Richard Bozulich |
| K73* | 3 | Making Good Shape | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K74* | 4 | 501 Tesuji Problems | Richard Bozulich |
| K75* | 5 | The Basics of Go Strategy | Richard Bozulich |
| K76* | 6 | All About Ko | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K77* | 7 | Attacking and Defending Moyos | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K78* | 8 | Fight Like a Pro — The Secrets of Kiai | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K79* | 9 | An Encyclopedia of Go Principles | Richard Bozulich |
| K80 | 10 | Close Encounters with the Middle Game | Michiel Eijkhout |

A.6 Elementary Books

| Code | Title | Author(s) |
|------|---|---|
| K02* | Basic Techniques of Go | Nagahara Yoshiaki and Haruyama Isamu |
| K28 | Lessons in the Fundamentals of Go | Kageyama Toshiro |
| K36 | Opening Theory Made Easy | Otake Hideo |
| K82* | Handicap Go Strategy and the Sanrensei Opening | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K83 | The Basic Principles of the Opening and Middle Game | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K84* | The Basics of Life and Death | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K85 | A Survey of Basic Tesujis | Richard Bozulich |

A.7 Advanced Books

From the *Graded Go Problems for Dan Players* series:

| Code | Volume | Title |
|------|--------|--|
| K61 | 1 | 300 Life and Death Problems — 5 kyu to 3 dan |

| | | |
|-----|---|---|
| K62 | 2 | 300 Tesuji Problems — 5 kyu to 3 dan |
| K63 | 3 | 300 Joseki Problems — 1 dan to 3 dan |
| K64 | 4 | 300 Life and Death Problems — 4 dan to 7 dan |
| K65 | 5 | 300 Tesuji Problems — 4 dan to 7 dan |
| K66 | 6 | 300 Joseki Problems — 4 dan to 7 dan |
| K67 | 7 | Opening and Middle Game Problems — 1 dan to 7 dan |

Other advanced books:

| Code | Title | Author(s) |
|------|---|-------------------|
| K81 | A Dictionary of Modern Fuseki: The Korean Style | Kim Song June |
| K29 | Reducing Territorial Frameworks | Fujisawa Shuko |
| K41 | The 21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 1 | Takao Shinji |
| K42 | The 21st Century Dictionary of Basic Joseki, Vol. 2 | Takao Shinji |

A.8 Game Collections

| Code | Title | Author(s) |
|------|--|---------------------------------------|
| K01* | Invincible: The Games of Shusaku | John Power (editor and compiler) |
| K07 | The 1971 Honinbo Tournament | Iwamoto Kaoru |
| K91* | Modern Master Games, Vol. 1, The Dawn of Tournament Go | Rob van Zeijst and Richard Bozulich |
| K92 | Modern Master Games, Vol. 2, The 2014 Ten-Game Match between Gu Li and Lee Sedol, Part One: Games One to Five | Rob van Zeijst |
| K93 | Modern Master Games, Vol. 3, The 2014 Ten-Game Match between Gu Li and Lee Sedol, Part Two: Games Six to Eight | Michael Redmond 9p and Rob van Zeijst |
| PP01 | Tournament Go 1992 | John Power (editor and compiler) |

A.9 Go World

Go World was a quarterly magazine that covered the Japanese and international tournament scene. Analysis of games from tournaments and instructional articles for players of all levels.

A complete set of *Go World* from the first issue to issue #129 is available on three DVDs from Kiseido Digital.

To order books and Go equipment, go to the online shop at Kiseido's website at kiseido.com.

A.10 Direct from Japan

Here is Kiseido's address in Japan:

Kiseido Publishing Company

Kagawa 4-48-32

Chigasaki-shi

Kanagawa-ken

Japan 253-0082

FAX +81-467-81-0605

email: kiseido@yk.rim.or.jp

kiseido.com

Apêndice B

Catálogo Kiseido em Português

Note, porém, que, basicamente, nenhum dos livros abaixo foram traduzidos para o português. O catálogo abaixo é apenas uma tradução somente dos títulos e descrições.

Livros marcados com um asterisco () também estão disponíveis em iOS através do aplicativo Go Books [38] ou SmartGo [28].*

B.1 Introdução e Geral

| Código | Título | Autor(es) |
|--------|--------------------------------------|-----------------------------------|
| K50* | Go — Uma Introdução Completa ao Jogo | Cho Chikun |
| K40 | O Almanaque do Jogador de Go de 2001 | Richard Bozulich (editor) |
| K30 | Gravuras Japonesas e o Mundo do Go | William Pinckard e Kitagawa Akiko |

B.2 Livros de Problemas para Iniciantes

Livros de Problemas Nivelados para Iniciantes, por Kano Yoshinori:

| Código | Volume | Título |
|--------|--------|--------------------------------------|
| K46* | 1 | Problemas Introdutórios (35-25 kyu) |
| K47* | 2 | Problemas Elementares (25-20 kyu) |
| K48* | 3 | Problemas Intermediários (20-15 kyu) |
| K49* | 4 | Problemas Avançados (15-1 kyu) |

B.3 Série Go Elementar

Por mais de 30 anos, a *Série Go Elementar* tem sido o texto padrão de jogadores de Go que querem obter um domínio firme dos fundamentos de Go. Não é só a teoria que é desenvolvida nessa série, o leitor também receberá problemas que demonstram como esses conceitos teóricos são aplicados a jogos reais.

| Código | Volume | Título | Autor(es) |
|--------|--------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| K10* | 1 | No Início — A Abertura no Jogo de Go | Ishigure Ikuro |
| K11* | 2 | 38 Josekis Básicos | Kosugi Kiyoshi e James Davies |
| K12* | 3 | Tesuji | James Davies |
| K13* | 4 | Vida e Morte | James Davies |
| K14* | 5 | Ataque e Defesa | Ishida Akira e James Davies |
| K15* | 6 | O Fim de Jogo | Ogawa Tomoko e James Davies |
| K16* | 7 | Go com Compensação | Nagahara Yoshiaki e Richard Bozulich |

B.4 Série “Fique Forte”

Uma série de livros de problemas cobrindo cada etapa do jogo, desde a abertura até o fim de jogo. Cada livro contém 170 ou mais problemas, com dificuldade desde elementar à avançada. Portanto, eles podem ser utilizados por jogadores indo de 20 kyu até nível dan. Através do estudo desse formato, você poderá não só aprender os princípios básicos de como os movimentos se intercalam como também se treinar sobre como analisar e pensar sobre posições. Você irá se deparar com padrões similares ou idênticos aos que surgirão em suas próprias partidas. Nós podemos garantir que o estudo diligente desta série inteira constituirá a fundação de um jogador verdadeiramente forte.

Todos os livros desta série são de autoria do Richard Bozulich.

| Código | Volume | Título |
|--------|--------|-----------------------------------|
| K51 | 1 | Fique Forte na Abertura |
| K52 | 2 | Fique Forte em Josekis I |
| K53 | 3 | Fique Forte em Josekis II |
| K54 | 4 | Fique Forte em Josekis III |
| K55 | 5 | Fique Forte em Invasões |
| K56 | 6 | Fique Forte em Tesujis |
| K57* | 7 | Fique Forte no Fim de Jogo |
| K58* | 8 | Fique Forte em Vida e Morte |
| K59* | 9 | Fique Forte em Go com Compensação |
| K60 | 10 | Fique Forte em Atacar |

B.5 Dominando o Básico

Uma série de livros, especificamente escrita para jogadores de kyu alto, para se dominar as técnicas básicas do Go. Cada livro nessa série consiste de centenas de problemas projetados para transmitir de maneira sólida os conceitos fundamentais da teoria e das técnicas do Go. Um estudo minucioso e detalhado dessa série é o caminho mais rápido para se avançar pelos níveis kyu.

| Código | Volume | Título | Autor(es) |
|---------------|---------------|---|-----------------------------------|
| K71* | 1 | 501 Problemas de Abertura | Richard Bozulich e Rob van Zeijst |
| K72 | 2 | 1001 Problemas de Vida e Morte | Richard Bozulich |
| K73* | 3 | Criando Boa Forma | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K74* | 4 | 501 Problemas de Tesuji | Richard Bozulich |
| K75* | 5 | O Básico de Estratégia no Go | Richard Bozulich |
| K76* | 6 | Tudo sobre Ko | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K77* | 7 | Atacando e Defendendo Moyos | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K78* | 8 | Lute como um Profissional — Os Segredos do Kiai | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |

| | | | |
|------|----|--------------------------------------|------------------|
| K79* | 9 | Uma Enciclopédia de Princípios de Go | Richard Bozulich |
| K80 | 10 | Encontros Íntimos com o Meio de Jogo | Michiel Eijkhout |

B.6 Livros Elementares

| Código | Título | Autor(es) |
|--------|---|------------------------------------|
| K02* | Técnicas Básicas de Go | Nagahara Yoshiaki e Haruyama Isamu |
| K28 | Lições nos Fundamentos de Go | Kageyama Toshiro |
| K36 | Teoria de Abertura, Facilitada | Otake Hideo |
| K82* | Estratégia de Go com Compensação e a Abertura Sanrensei | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K83 | Princípios Básicos de Abertura e Meio de Jogo | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K84* | O Básico de Vida e Morte | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K85 | Um Levantamento de Tesujis Básicos | Richard Bozulich |

B.7 Advanced Books

Da série *Problemas Nivelados para Jogadores Dan*:

| Código | Volume | Título |
|---------------|---------------|---|
| K61 | 1 | 300 Problemas de Vida e Morte — 5 kyu to 3 dan |
| K62 | 2 | 300 Problemas de Tesuji — 5 kyu to 3 dan |
| K63 | 3 | 300 Problemas de Joseki — 1 dan to 3 dan |
| K64 | 4 | 300 Problemas de Vida e Morte — 4 dan to 7 dan |
| K65 | 5 | 300 Problemas de Tesuji — 4 dan to 7 dan |
| K66 | 6 | 300 Problemas de Joseki — 4 dan to 7 dan |
| K67 | 7 | Problemas de Abertura e Meio de Jogo — 1 dan to 7 dan |

Outros livros avançados:

| Código | Título | Autor(es) |
|---------------|---|-------------------|
| K81 | Um Dicionário de Fusekis Modernos: O Estilo Coreano | Kim Song June |
| K29 | Reduzindo Armações Territoriais | Fujisawa Shuko |
| K41 | O Dicionário de Josekis Básicos do Século XXI, Vol. 1 | Takao Shinji |

| | | |
|-----|---|--------------|
| K42 | O Dicionário de Josekis Básicos do Século XXI, Vol. 2 | Takao Shinji |
|-----|---|--------------|

B.8 Coleções de Partidas

| Código | Título | Autor(es) |
|---------------|--|-------------------------------------|
| K01* | Invencível: As Partidas de Shusaku | John Power (editor e compilador) |
| K07 | O Torneio Honinbo de 1971 | Iwamoto Kaoru |
| K91* | Partidas de Mestres Modernos, Vol. 1, O Despertar do Go Competitivo | Rob van Zeijst e Richard Bozulich |
| K92 | Partidas de Mestres Modernos, Vol. 2, O Embate de Dez Partidas entre Gu Li e Lee Sedol de 2014, Parte I: Partidas Um a Cinco | Rob van Zeijst |
| K93 | Partidas de Mestres Modernos, Vol. 3, O Embate de Dez Partidas entre Gu Li e Lee Sedol de 2014, Parte II: Partidas Seis a Oito | Michael Redmond 9p e Rob van Zeijst |
| PP01 | Go Competitivo, 1992 | John Power (editor e compilador) |

B.9 O Mundo do Go

O Mundo do Go foi uma revista trimestral que cubria o Go competitivo japonês e internacional. Ela continha análise de partidas de torneios e artigos instrucionais para jogadores de todos os níveis.

Um conjunto completo de *O Mundo do Go* desde a primeira edição até a #129 está disponível em três DVDs pela Kiseido Digital. Para pedi-los, vá até kiseidodigital.com.

Para pedir livros e equipamento de Go, vá até a loja online da Kiseido: kiseido.com.

B.10 Direto do Japão

Segue o endereço da Kiseido no Japão:

Kiseido Publishing Company

Kagawa 4-48-32

Chigasaki-shi

Kanagawa-ken

Japan 253-0082

FAX +81-467-81-0605

email: kiseido@yk.rim.or.jp

kiseido.com

Apêndice C

Jogue Go Online com o KGS

Jogue Go online gratuitamente através do Kiseido Go Server (KGS). Ele pode ser acessado através do site da Kiseido (kiseido.com [2]), ou você pode ir diretamente ao gokgs.com [19]. Não há custo para se jogar partidas neste servidor, e ele funciona com Linux/UNIX, Mac e Windows. A força dos jogadores vai desde iniciantes até profissionais 9 dan.

O KGS possui as seguintes funcionalidades:

1. Edição de partidas online.
2. O KGS é multilingual. Todas as mensagens que os jogadores digitam e enviam são feitas em Unicode, o que possibilita conversas em qualquer linguagem.
3. Suporte primariamente de regras japonesas, mas também há como se utilizar regras chinesas, AGA (americanas) e neozelandesas.
4. É possível jogar sem tempo limite, com um limite de tempo absoluto ou com vários sistemas de byo-yomi.
5. Habilidade de salvar e exportar seus jogos gratuitamente, possibilitando revisões e estudos futuros.
6. Sistema de nivelamento que possibilita, dentre outros, histórico de progresso.

Entre no KGS por gokgs.com [19].

Referências

- [1] Richard Bozulich and James Davies. *How to Play Go: A Concise Introduction*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [2] Site da Kiseido. kiseido.com.
- [3] Why Play Go. fanaro.io/articles/why_play_go/why_play_go.html.
- [4] OGS — Online Go Server. online-go.com.
- [5] Grupo Go Brasil no Facebook. facebook.com/groups/gobrasil.
- [6] Brasil Nihon Kiin. nihonkiin.com.br.
- [7] Shin KGS. shin.gokgs.com.
- [8] Secretaria Municipal de São Paulo and Brasil Nihon Kiin. *Go — Coleção Jogos de Tabuleiro*. Secretaria Municipal de São Paulo, São Paulo, 2020.
- [9] Editor e Compartilhador Online, além de Josekipédia. <http://eidogo.com>.
- [10] Josekipedia, um dos sites mais completos para se explorar esses padrões locais. <http://josekipedia.com>.
- [11] Philippe Fanaro. fanaro.io.
- [12] YouTube do Philippe Fanaro. youtube.com/c/PhilippeFanaro.
- [13] Twitch do Philippe Fanaro. twitch.tv/fanaro009.
- [14] Email de Philippe Fanaro. philippefanaro@gmail.com.
- [15] L^AT_EX. wikipedia.org/wiki/LaTeX.
- [16] Repositório em Código Aberto deste Livro, no Github. github.com/FanaroEngineering/traducao_como_jogar_go.

- [17] O Tesuji-Mor. fanaro.io/articles/tesuji_mor/tesuji_mor.html.
- [18] Lauri Paatero. Go Write 2. gowrite.net/GOWrite2_download.html.
- [19] William Shubert. KGS. gokgs.com.
- [20] Richard Bozulich (editor). *The Go Player's Almanac 2001*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2001.
- [21] Kosugi Kiyoshi and Richard Bozulich. *38 Basic Joseki*, volume 2 of *Elementary Go Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2017.
- [22] Takao Shinji 9p. *21st Century Dictionary of Basic Joseki*, volume 1 of *21st Century Dictionary of Basic Joseki*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2010.
- [23] Ishida Yoshio 9p. *Dictionary of Basic Joseki*, volume 1 of *Dictionary of Basic Joseki*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 1998.
- [24] Otake Hideo 9p. *Opening Theory Made Easy: Twenty Strategic Principles to Improve Your Opening Game*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2020.
- [25] Ikuro Ishigure. *In the Beginning — The Opening in the Game of Go*, volume 1 of *Elementary Go Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2017.
- [26] Rob van Zeijst and Richard Bozulich. *The Basics of Life and Death*, volume 3 of *The Road Map to Shodan*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [27] Rob van Zeijst and Richard Bozulich. *Handicap Go Strategy and the Sanrensei Opening*, volume 1 of *The Road Map to Shodan*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [28] SmartGo — Aplicativo para iOS. apps.apple.com/us/app/smartgo-player/id314506629.

- [29] Nagahara Yoshiaki 7p and Richard Bozulich. *Handicap Go*, volume 7 of *Elementary Go Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [30] Tomoko Ogawa and Richard Bozulich. *The Endgame*, volume 6 of *Elementary Go Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2020.
- [31] Richard Bozulich. *Get Strong at the Endgame*. Get Strong at Go. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [32] Yoshinori Kano 9p and Richard Bozulich. *Graded Go Problems for Beginners V1*, volume 1 of *Graded Go Problems for Beginners*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [33] Ishida Akira 9p and James Davies. *Attack and Defense*, volume 5 of *Elementary Go Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [34] James Davies. *Tesuji*, volume 3 of *Elementary Go Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [35] Richard Bozulich. *Five Hundred and One Tesuji Problems*, volume 4 of *Mastering the Basics Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2016.
- [36] Richard Bozulich. *An Encyclopedia of Go Principles*, volume 9 of *Mastering the Basics Series*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 2015.
- [37] John Power. *Invincible: The Games of Shusaku*. Kiseido Publishing Company, Chigasaki, Los Angeles, Amsterdam, 1996.
- [38] Go Books — Aplicativo para iOS. apps.apple.com/us/app/go-books/id428149193.