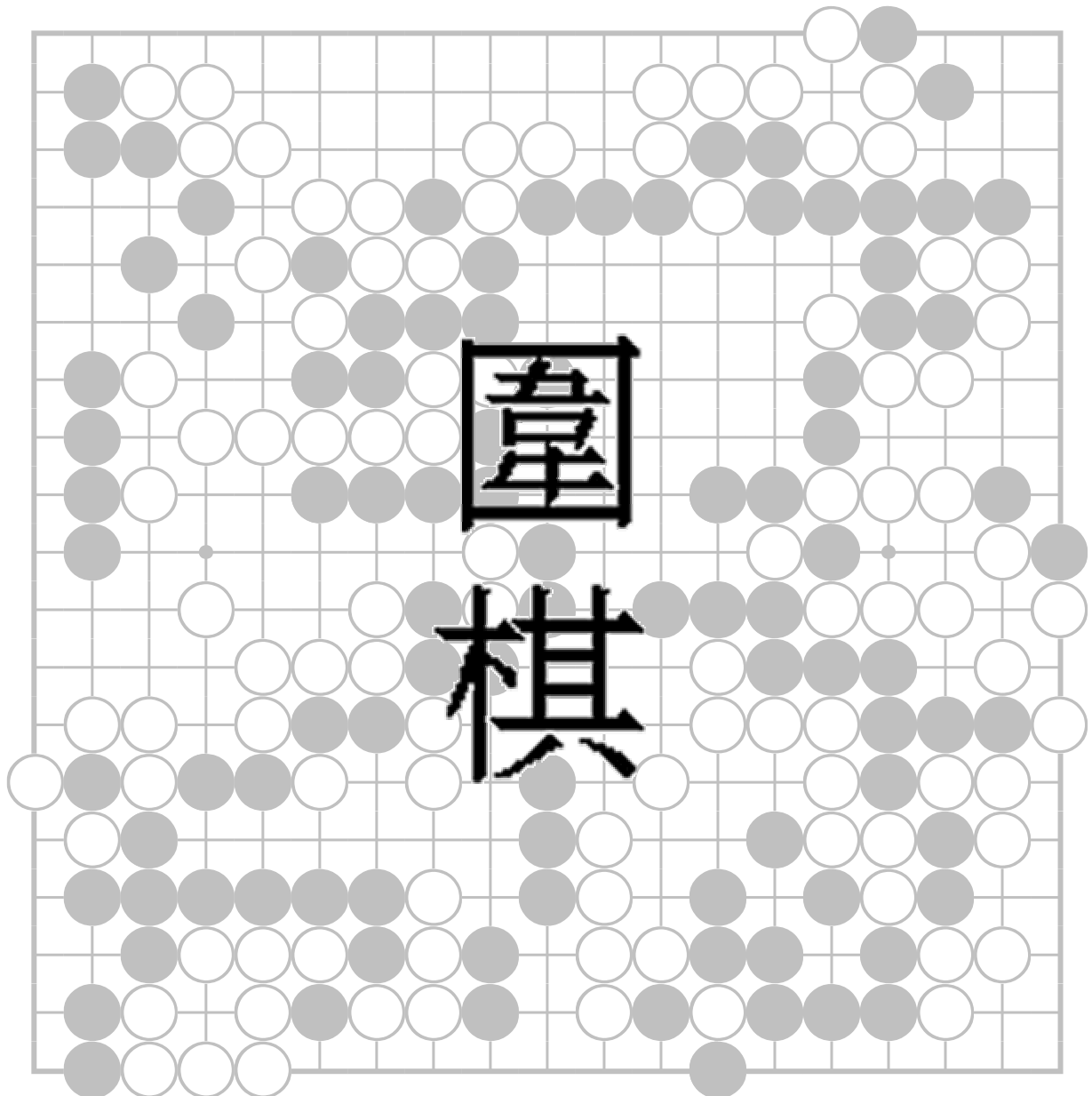


EL CERCADO

UN MILENARIO Y FASCINANTE
JUEGO CHINO



1ª edición impresa: 1970

1ª edición electrónica: marzo 2004

© 1970 Ambrosio Wang (texto original)

© 2004 Luis E. Juan (transcripción)

Reservados todos los derechos

Nota legal:

“EL CERCADO” está sujeto a Copyright. Se permite hacer copias para uso personal. Las copias pueden ser distribuidas libremente a terceros en formato impreso o electrónico, con la condición de no cobrar precio alguno por la distribución y de que todas las copias incluyan la presente página.

EL CERCADO

UN MILENARIO Y FASCINANTE
JUEGO CHINO

Chin, chi, shu, jua, es decir, tocar algún instrumento musical, jugar al CERCADO, escribir con buena caligrafía y saber pintar un cuadro, eran las cuatro artes básicas que debía dominar cualquier intelectual en la antigua China. Hoy en día sigue vigente este canon tradicional.

Las artes musicales, caligráficas y pictóricas chinas son más o menos conocidas ya en Occidente. Pero el CERCADO, ese apasionante y milenario juego artístico de tipo intelectual, aún sigue en buena parte oculto.

Ambrosio Wang An-Po, profundo conocedor de las dos culturas, oriental y occidental, y apasionado hispanista, fue el introductor del CERCADO en España en la década de 1950 y es el autor del presente libro, el primer tratado de GO (nombre japonés del juego) en lengua castellana, publicado originalmente en 1970.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	7
II. INSTRUMENTOS DEL JUEGO	9
1. El tablero	9
2. Las piezas	10
III. CONOCIMIENTO BÁSICO	10
1. Objetivo del juego	10
2. Las jugadas	11
3. Jugadas prohibidas	12
4. Unidad	14
5. Captura	14
6. Escapada	16
7. Formación del "ojo"	16
8. El "ojo real"	18
9. Vida y muerte	19
9.1. Vida	19
9.2. Muerte	20
10. Coexistencia	20
11. Asalto mutuo	21
12. Fin de partida	22
13. Retoque de fronteras y territorio público	22
14. Territorio privado	23
15. Recuento del territorio privado	24
16. Diferenciación entre categorías de jugadores	24
16.1. Clasificación de categorías	24
16.2. Diferenciación entre jugadores del mismo grado	25
16.3. Diferenciación entre jugadores de distintos grados	25
IV. TÉCNICA ELEMENTAL	27
1. Estrategia	27
1.1. Ocupación de las esquinas	28
1.2. Consolidación	29
1.3. Colgamiento	30
1.4. Toma de posiciones estratégicas	31
2. Táctica	34
2.1. El corte	34
2.2. Unión, ligadura, protección y enlace	36
2.2.1. Unión y ligadura	37
2.2.2. Formación de protección	37
2.2.3. Formaciones básicas para proteger el corte	37
2.2.4. Enlace en el borde del tablero	40
2.3. Captura y escapada	41
2.3.1. Contacto directo	41
2.3.2. Persecución ininterrumpida	42
2.3.3. Acorralamiento	44
2.3.4. Captura en la primera y segunda líneas	45
2.3.5. Otras capturas	46
2.4. Supervivencia y aniquilación	47
2.4.1. Punto vital interior	47
2.4.2. Punto vital exterior	49
2.5. Importancia del asalto mutuo	49

3. Aperturas	51
3.1. Aperturas sobre la estrella	51
3.2. Aperturas sobre el punto 3-4	53
4. Las tres fases de la partida	56
4.1. Planeamiento estratégico	56
4.2. Desarrollo central	59
4.3. Delimitación de fronteras	59
4.3.1. La iniciativa	59
4.3.2. El valor numérico	60
V. ANÁLISIS Y COMENTARIOS DE PARTIDAS	61
1. Una partida entre Wu Ching-yuan y Takagawa	61
2. Una partida oficial para el título de <i>Mei jin</i> de 1966	67

I INTRODUCCIÓN

Cuando vine a España, allá en 1949, traje conmigo un par de cajas que contenían un montón de piezas de porcelana, blancas y negras, parecidas a los botones de un traje; lo único que faltaba en ellas eran unos agujeros para que pudieran ser cosidas en los vestidos. Naturalmente, no se trataba de botones, sino de las 361 piezas de un antiguo juego chino de mesa, un juego que fue inventado hace miles de años por los chinos. Lo traje a España con el propósito y la ilusión de introducirlo en este país y enseñarlo a mis amigos españoles.

El juego se llama *Uei-chi* y es muy popular en China, Corea y Japón, especialmente en este último país, donde cuenta actualmente con unos ocho millones de aficionados. Su nombre *Go*, con el que es conocido en Occidente, es la pronunciación japonesa de la palabra china *chi*, denominación original del juego. En coreano se llama *Baduk*. El *cercado* es la traducción castellana, hecha por el autor de este libro, porque la palabra *uei* quiere decir cercar, rodear o bloquear, y en este juego precisamente se trata de cercar o rodear territorios entre dos contrincantes.

El juego se parece mucho a una guerra de verdad, una guerra básica y primitiva, naturalmente; tiene sus elementos de tropa, unidad y formación; tácticas de ataque, defensa, emboscada y captura; técnicas para ocupar y conquistar territorio y, sobre todo, mucha estrategia y planeamiento. Se cree que por ser tan lógico, es el único juego del mundo que no ha sufrido ningún cambio en sus reglamentos básicos desde el siglo VIII de la era cristiana.

Se cuentan las siguientes anécdotas entre los aficionados de este juego: En la guerra ruso-japonesa de 1900, el mando japonés atribuía su victoria por el éxito del empleo de la estrategia del *Go*. Y en la Segunda Guerra Mundial, el mando americano ordenó a los miembros de su Estado Mayor que estudiaran el *Go* para conocer mejor la estrategia japonesa. Todo esto indica que el *cercado*, aunque sea un simple juego de mesa, tiene su arte y ciencia.

Según la leyenda china, fue el emperador Yao (entre los años 2357 y 2255 antes de Cristo) quien inventó el *Uei-chi*, y lo enseñó a su hijo Chu-tan para entrenarle a gobernar el país. Naturalmente, esto no es más que una leyenda y no se puede dar crédito a ella. Sin embargo, algunos historiadores creen que por lo menos en la dinastía Chow (1134-247 a. C.) ya existía este juego, aunque en forma rudimentaria, porque no solamente en los libros de Confucio (551-497 a. C.) se hablaba de él, sino precisamente en esta época de Chow occidental (1134-771 a. C.), tanto la política como la cultura habían tenido un avance muy notable. Sobre todo en los primeros años de la dinastía se instituyeron muchos y muy famosos sistemas políticos nuevos en la historia de China, entre ellos el famoso sistema de repartos de tierra para el cultivo, en virtud del cual el emperador entregaba la tierra a los señores feudales y éstos la repartían al pueblo. La tierra era dividida en zonas cuadradas, las cuales eran subdivididas en nueve porciones iguales de unas siete hectáreas cada una, en la forma del carácter antiguo chino "pozo":



Por eso, también se llama el sistema del pozo. Cada zona era entregada a ocho familias y cada familia cultivaba una porción como propiedad privada. Las ocho familias en conjunto cultivaban la parcela del centro, que era de propiedad pública, y su recolección era entregada íntegramente al Estado, con lo que las familias estaban libres de tributo. Este sistema subsistió durante casi toda la dinastía Chow, aproximadamente 800 años, hasta el Chow oriental (771-247 a. C.). El país estaba dividido en varios reinos pequeños y uno de ellos, el llamado Chin, lo derogó en el año 350 a. C., mientras que en otros reinos el sistema degeneró también. Muchas tierras eran abandonadas, quizá por causa de las guerras entre los distintos Estados feudales, y el emperador perdió el control de ellos.

Los juegos de unas gentes que vivían bajo un sistema que duró tantos años, y en un ambiente de guerra continua, reflejaban lógicamente su época. Se supone, por tanto, que el juego surgió del propio pueblo. Al principio puede que fuera un juego muy simple que se limitaba a reproducir la alianza de varias zonas de cultivo para defenderse de los invasores. Andando el tiempo, el juego evolucionó poco a poco se y se hizo más complicado. Hasta los primeros años de la época de los Tres Reinos (alrededor de los años 220-226 de la era cristiana), en el "Tratado de las artes" se decía que el chi tenía 17 líneas horizontales y 17 verticales. Pero después de unos seiscientos años, al final de la dinastía Tang, en el siglo IX, se decía que el tablero tenía ya 19 líneas. ¿En qué momento fue modificado? No hay datos concretos. Lo único que sabemos es que desde entonces ya no ha sufrido ningún cambio.

El chi fue siempre un juego palatino de las clases intelectuales y gobernantes en la antigua China, nunca ha sido popularizado para el vulgo. Por su parecido y semejanza a la guerra, también fue el juego favorito de los militares. Según un libro escrito en la dinastía Sui, el emperador Liang U-ti (502-549 de la era cristiana) redactó un tratado de *chi* y lo incluyó en la "Gran estrategia", obra maestra del arte de la guerra de obligatorio estudio para todos los mandos militares del Ejército.

El *chi* fue introducido en Japón hacia el año 735 de nuestra era por un bonzo budista japonés llamado Kibi Dajin y tuvo una acogida muy favorable en este país. Pero su verdadero desarrollo popular sólo ha sido cosa de estos últimos dos siglos, especialmente el presente, gracias al patrocinio de los poderosos medios de comunicación, la prensa, radio y televisión.

La famosa Academia Japonesa de Go, la *Nihon Ki-in*, una especie de autoridad académica y federativa, fue fundada en 1924. Sus funciones fundamentales consisten en enseñar el arte del Go, supervisar las competiciones públicas y conceder títulos de categoría a los profesionales y aficionados. Las categorías se clasifican en nueve grados superiores y nueve inferiores. El estudiante recién graduado en la Academia de Go obtiene su título de primer grado superior, o *dan*, y luego, participando en las competiciones de ascenso organizadas y reglamentadas por la Academia, obtiene grados superiores. El grado máximo es el 9º *dan*. La Academia concede también títulos especiales a los verdaderos campeones, por ejemplo, el *Hon in-bo* (Campeón Nacional) y el *Mei jin* (Gran Maestro), que son los máximos galardones a que puede aspirar un profesional.

El actual *Mei jin* (1970) lo ostenta un joven profesional chino, llamado Li Hai-feng, quien obtuvo el primer *dan* a los trece años de edad y fue un verdadero niño prodigio, habiendo conquistado el título de *Mei jin* en 1965, con sólo veintitrés años. En 1969 conquistó los dos máximos títulos de *Mei jin* y *Hon in-bo*.

La profesionalidad en Japón está rigurosamente controlada por la Academia. Según las últimas estadísticas, de entre los ocho millones de aficionados, no llegan a 300 los que poseen títulos profesionales; de éstos, unos 20 son del 9º *dan*, aunque algunos ya se han retirado por razones de edad. Solamente hay una mujer que haya alcanzado el 6º *dan*, contra 35 del sexo masculino.

En algunos países del Occidente ya se va conociendo este interesante juego, incluso se han fundado asociaciones para organizar torneos nacionales y hasta campeonatos continentales. La *Go Association* de los Estados Unidos fue fundada en 1934. Alemania, Gran Bretaña, Austria, Holanda y algunos países de la Europa Oriental poseen ya sus respectivas asociaciones nacionales, que totalizan más de 40 clubes de aficionados en toda Europa. El primer torneo internacional de Go fue organizado por la Academia Japonesa en 1963, y han participado jugadores no profesionales de todos los países que practican este juego.

El juego en sí no es difícil de aprender, debido a la sencillez y al carácter intuitivo de su reglamento; hasta un niño de corta edad es capaz de aprenderlo en poco tiempo y no han faltado nunca niños prodigio en todas las épocas. Por otra parte, se trata de un juego muy

original, científico, instructivo y entretenido. Claro que para ser un gran maestro se necesita una técnica muy refinada, mucho estudio y un excepcional talento.

A continuación vamos a desarrollar un estudio breve aunque sistemático, en el que procuraremos utilizar todos los términos en castellano, en la traducción realizada por el autor. En ciertos casos se indica también, entre paréntesis y en letra cursiva, la denominación japonesa con la que se han popularizado algunos de ellos.



II INSTRUMENTOS DEL JUEGO

1. EL TABLERO

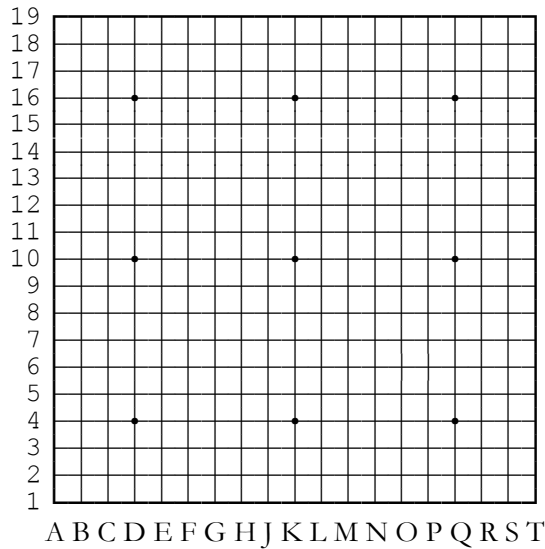
El juego se desarrolla entre dos jugadores en un tablero rectangular cuadrículado (*goban*) de 19 líneas horizontales y 19 verticales, paralelas entre sí. La distancia entre las líneas verticales es de 22,5 mm y entre las horizontales, 24 mm. La dimensión reglamentaria del tablero es de 45 x 42 cm, contando con un poco de margen exterior.

Las líneas se llaman "vías" o "caminos". Las verticales se identifican, de izquierda a derecha, con las letras A, B, C, D, E,... hasta la T, sin que se empleen las letras CH, I, LL y Ñ, para evitar errores e internacionalizar su denominación. Las horizontales se denominan, de abajo arriba, del 1 al 19, sucesivamente. Las cuatro líneas exteriores se trazan un poco más gruesas para distinguirlas de las demás, al ser el límite del tablero.

Existen 361 intersecciones, o cruces, conocidas como "puntos". Cada punto es una unidad de territorio a disputar y es también donde deben colocarse las piezas del juego. La posición de cada punto se determina por las dos líneas que se cruzan, por ejemplo, A6, G15, N19, etc., citando siempre la línea vertical en primer lugar.

Los nueve puntos más destacados del tablero se denominan "estrellas" (*hoshi*), siendo el "cenit" el del centro, y se hallan en las coordenadas D4, D10, D16, K4, K10, K16, Q4, Q10 y Q16. Estas estrellas sólo sirven como puntos de referencia de las esquinas, los laterales y el centro del tablero, y también indican los sitios donde deben colocarse las piezas negras cuando juegan dos jugadores de distinta categoría en una partida con ventajas concedidas.

Ejemplo 1. El tablero

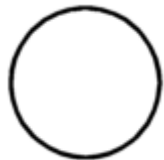


2. LAS PIEZAS

Las piezas se denominan "piedras", porque antiguamente se hacían de este material, aunque ahora también las hay de madera, porcelana o plástico. Son 361 en total, 180 blancas y 181 negras, pero raras veces llegan a emplearse todas. En caso de que no sean suficientes, se puede intercambiar las capturadas durante la partida.

La forma de las piezas es redonda, con las dos caras convexas. Su diámetro es 22 mm y el grosor en el centro puede estar entre 8 y 10 mm. También existen piezas en su forma antigua china, con una cara convexa y la otra plana, que ya se emplean muy poco.

Ejemplo 2. Las piezas



Vista superior



Vista lateral



Forma china antigua

**III
CONOCIMIENTO BÁSICO**

1. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es, como indica su nombre, cercar o rodear espacios libres de ocupación para constituir un territorio o una suma de territorios mayor que los del contrario. Así pues, no se trata de las meras ocupaciones físicas de las piezas, sino de los espacios libres de ocupación rodeados por ellas. La ocupación física de las piezas no es más que un medio para alcanzar el fin de la conquista del territorio y de reducir el tamaño del territorio conquistado por el enemigo.

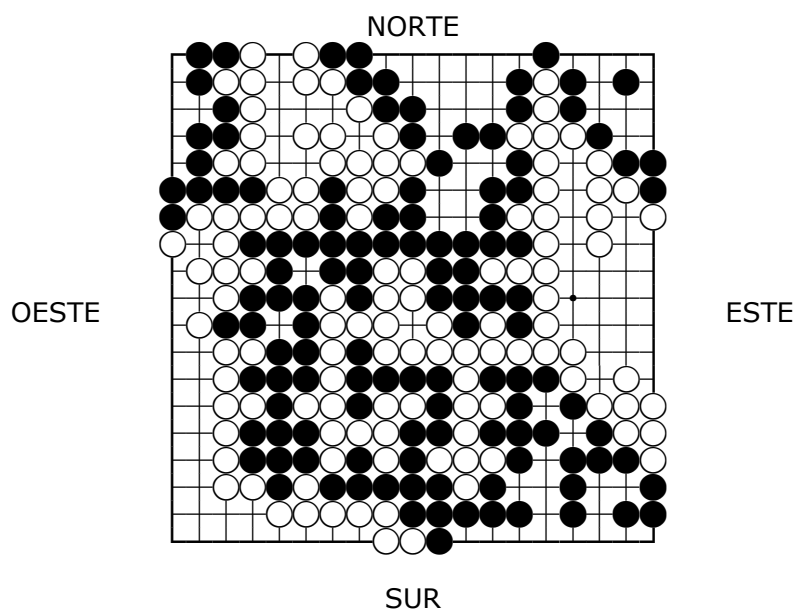
2. LAS JUGADAS

Antes de comenzar la partida, el tablero debe estar completamente vacío, excepto en partidas con ventajas (*handicap*) concedidas por un jugador de categoría superior. A éste le corresponde jugar siempre con piezas blancas y el asiento de honor, el Norte referente al tablero.

Según la tradición, el jugador que lleva piezas negras hace la primera jugada, el de las blancas, la segunda, y así sucesivamente, alternando las jugadas. Cada jugador, en cada jugada, sólo puede poner una pieza en una de las intersecciones de su libre elección. Una vez puesta en el tablero, la pieza no se moverá de allí, excepto cuando sea capturada y retirada por el contrario.

Veamos un ejemplo de la situación final de una partida para tener una idea clara del juego.

Ejemplo 3. Situación final de una partida



(Ejemplo tomado de la revista "Wei-chi", vol. I, núm. 4.)

Balance de la partida:

Las negras tienen:

6 puntos en la esquina NO,
 11 puntos en la esquina NE,
 14 puntos en el lateral N,
 2 puntos en el centro O,
 6 puntos en el centro N,
 17 puntos en la esquina SE.

Total: 56 puntos

Las blancas tienen:

9 puntos en el lateral N,
 29 puntos desde el lateral O hasta
 la esquina SO y el lateral S,
 1 punto en el centro,
 24 puntos en el lateral E.

Total: 63 puntos

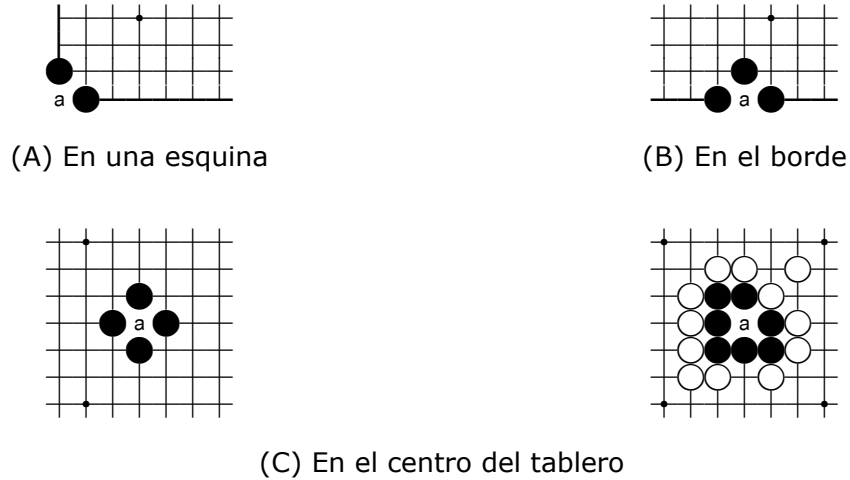
Resultado: Las blancas ganan por 7 puntos.

3. JUGADAS PROHIBIDAS

En principio, está permitido jugar en cualquier punto del tablero, con una única prohibición reglamentaria que adopta dos facetas:

- 1) Está prohibido jugar en un punto completamente rodeado de piezas enemigas.

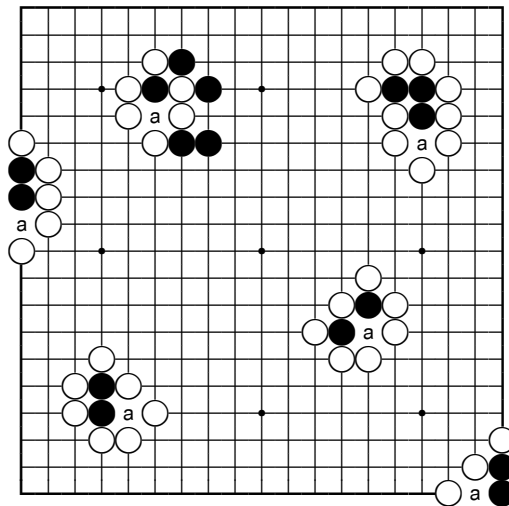
Ejemplo 4



Todos los puntos "a" están prohibidos para las blancas.

- 2) También está prohibido jugar en el único punto libre dentro de un cerco enemigo.

Ejemplo 5

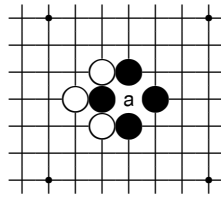


Todos los puntos "a" están prohibidos para las negras.

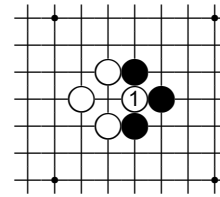
En realidad, estos dos aspectos de la prohibición obedecen al principio de que ninguna pieza o grupo de piezas puede permanecer en el tablero cuando esté completamente cercado por piezas enemigas.

Como excepción, si la jugada en cuestión constituye la última que completa una captura, la prohibición no es aplicable.

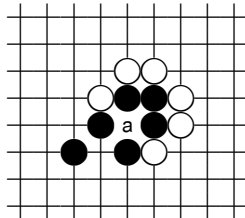
Ejemplo 6



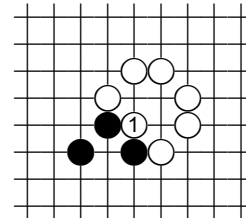
(1)



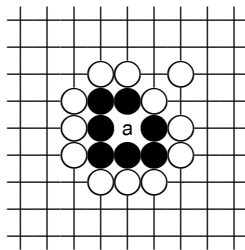
(2)



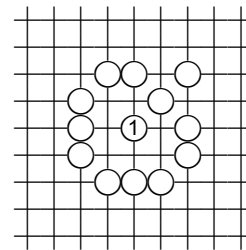
(1)



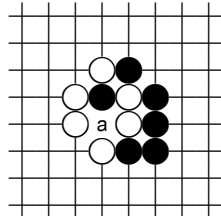
(2)



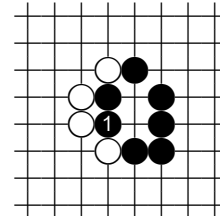
(1)



(2)



(1)

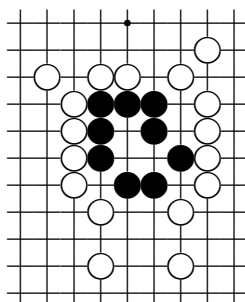


(2)

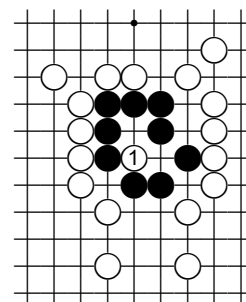
Cuando dentro del cerco enemigo haya dos o más puntos libres, sí se puede jugar en ellos; incluso es necesario en muchos casos.

Ejemplo 7

(A)

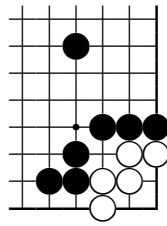


(1)

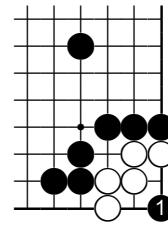


(2)

(B)



(1)

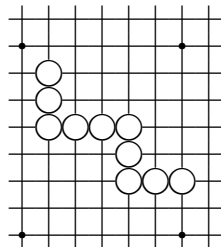


(2)

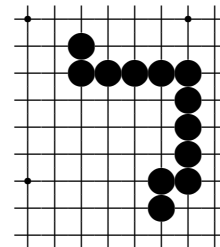
4. UNIDAD

Se consideran unidas dos piezas del mismo color que ocupen dos puntos inmediatos en una misma línea. Todas las piezas unidas entre sí constituyen una unidad compacta e indivisible.

Ejemplo 8



(A)

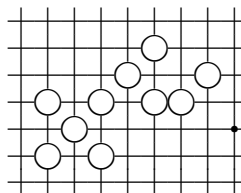


(B)

Tanto las blancas en la figura (A), como las negras en la figura (B), son unidades compactas e indivisibles.

En la práctica, también se consideran unidas las piezas que están en posiciones diagonales.

Ejemplo 9

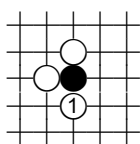


5. CAPTURA

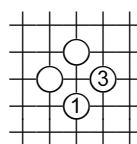
Uno de los medios de ataque y defensa más elementales e importantes es, sin duda, la captura de piezas enemigas. Una pieza o grupo de piezas puede ser capturado y retirado del tablero cuando esté completamente cercado por piezas enemigas o, dicho de otro modo: cuando todos los puntos inmediatos alrededor de una pieza o grupo de piezas estén ocupados por piezas enemigas, se considera que dicha pieza o grupo han sido capturados y deben ser retirados del tablero por el jugador contrario al completar la última jugada del cerco.

Según la costumbre china, antes de completar la última jugada de una captura, o sea, en la penúltima jugada, el perseguidor debe avisar a su contrario en voz alta, diciéndole: "jaque" (*atari*). Sin embargo, los japoneses no siguen esta costumbre, especialmente entre jugadores de alta categoría.

Ejemplo 10



(a)



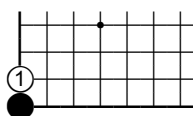
(b)

La B1 (blanca 1) da jaque a la pieza negra. Si las Ns (negras) no intentan salvar la pieza y hacen su jugada N2 en otro lugar, las Bs pueden capturarla, jugando B3 y retirando la pieza negra del tablero al mismo tiempo.

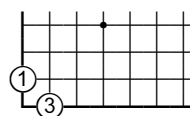
Los siguientes ejemplos ilustran las distintas clases de captura:

Ejemplo 11

(A) En la esquina:

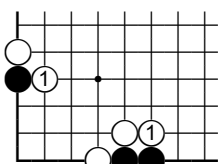


(1)

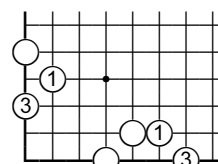


(2)

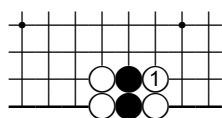
(B) En el borde:



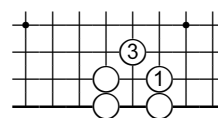
(1)



(2)

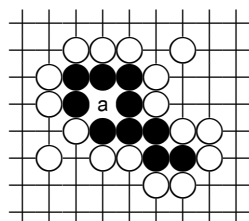


(1)

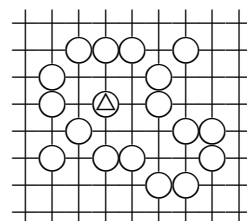


(2)

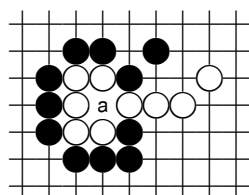
(C) En el centro del tablero:



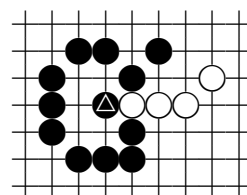
(1)



(2)



(1)



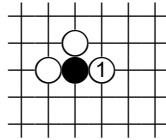
(2)

6. ESCAPADA

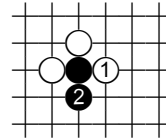
Si el jugador no quiere que sus piezas sean capturadas, puede salvarlas poniendo simplemente una nueva pieza en el punto libre inmediato y prolongando el paso de las piezas amenazadas.

Ejemplo 12

(A)

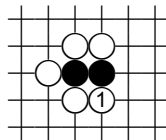


(1)

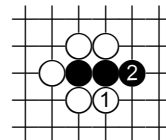


(2)

(B)

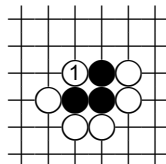


(1)

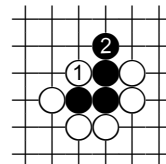


(2)

(C)



(1)



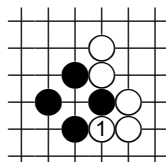
(2)

7. FORMACION DEL "OJO"

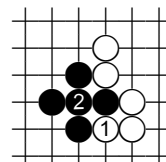
Un punto vacío rodeado por cuatro piezas en sus cuatro puntos adyacentes, o el punto vacío dejado por una pieza capturada, constituye una formación básica de territorio. Esa formación se denomina "ojo". El ojo por sí solo no es estable, ya que cualquiera de las cuatro piezas que lo constituyen puede ser atacada y capturada por separado, o el jugador se verá obligado a rellenarlo con una pieza propia, con lo que el ojo queda destruido. Se trata, pues, de un "ojo falso".

Ejemplo 13

(A)



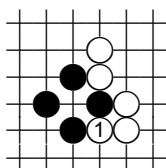
(1)



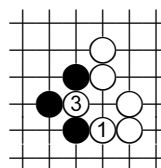
(2)

B1 da jaque a una pieza de la formación negra. Para evitar que sea capturada, las Ns contestan con N2, rellenando su propio hueco y destruyendo así el ojo falso.

(B)



(1)

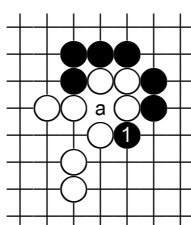


(2)

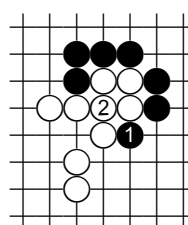
Si las negras no hacen caso del jaque de B1, entonces B3 puede capturar la pieza y también se destruye el ojo falso.

Ejemplo 14

(A)



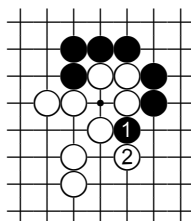
(1)



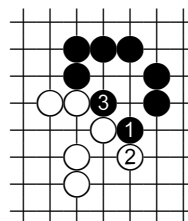
(2a)

N1 da jaque a las tres piezas de un ojo falso blanco, B2 lo rellena para evitar que sean capturadas.

(B)



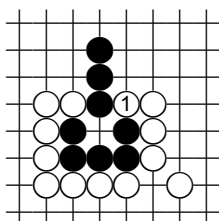
(2b)



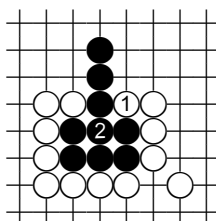
(3b)

Si B2, en vez de rellenar el ojo falso, contraataca a N1, las Ns pueden capturar las tres Bs con N3, destruyendo aquél.

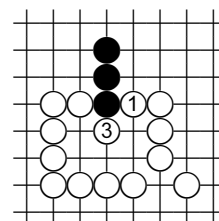
Ejemplo 15



(A)



(B)



(C)

Estas tres últimas ilustraciones muestran otra clase de "ojo falso".

(A) B1 da jaque a las cinco piezas negras.

(B) Las negras rellenan el ojo con N2.

(C) En caso contrario, las cinco negras serán capturadas por B3.

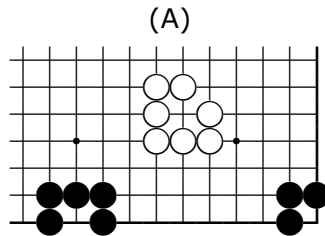
8. EL "OJO REAL"

Se llama "ojo real" a un grupo de piezas en formación alrededor de un punto vacío, en el que ninguna de ellas puede ser atacada o capturada por separado como ocurre en los casos del ojo falso.

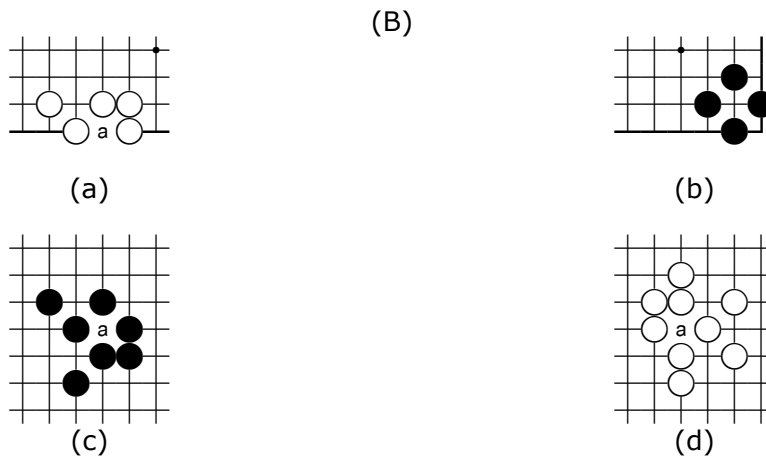
Para formar un ojo real en el centro del tablero hace falta ocupar, al menos, siete de los ocho puntos alrededor del punto vacío; en el borde, cinco, y en la esquina, tres; o bien, asegurarlos para que no sean ocupados por piezas enemigas.

Ejemplo 16

Ojos reales con ocupación efectiva de sus puntos vitales:



Ojos reales con protección de sus puntos vitales. Estas protecciones consisten generalmente en una formación triangular similar a las de las cuatro ilustraciones siguientes:



Un ojo real todavía es vulnerable: también puede ser objeto de una captura cuando está rodeado completamente por piezas enemigas. Y es precisamente el centro del ojo donde el enemigo puede completar su última jugada de captura.

Ejemplo 17. En el centro del tablero



Ejemplo 18. En el borde



Ejemplo 19. En una esquina

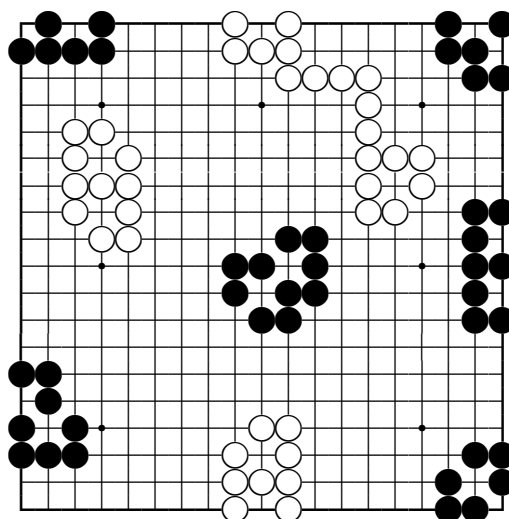


9. VIDA Y MUERTE

9.1. Vida

Para que un grupo de piezas no sea capturado nunca, aunque esté rodeado de piezas enemigas, necesita tener - o ser capaz de tener - al menos dos ojos reales, ya que cualquiera de los dos ojos reúne las condiciones de las jugadas prohibidas y el enemigo no tiene la posibilidad de dar jaque al grupo. Un grupo de piezas así se dice que está "vivo"; adquiere vida y estabilidad, puede extenderse hacia donde quiera y todas las piezas unidas a él estarán vivas, como si fueran las células de un cuerpo que viven y crecen en una misma unidad.

Ejemplo 20. Grupos vivos que tienen dos ojos reales:



Ejemplo 21. Grupos vivos que pueden tener dos ojos reales:



Éste es el mínimo espacio que debe tener un grupo para que sea vivo. Como es obvio en este juego, cuanto más espacio tenga un grupo, mayor territorio poseerá. La supervivencia no es más que una condición de su permanencia en el campo de batalla, sin la cual perderá toda actividad.

Todos los ojos falsos que estén entre dos ojos reales también serán considerados reales, porque el enemigo ya no puede destruirlos.

Ejemplo 22



9.2. Muerte

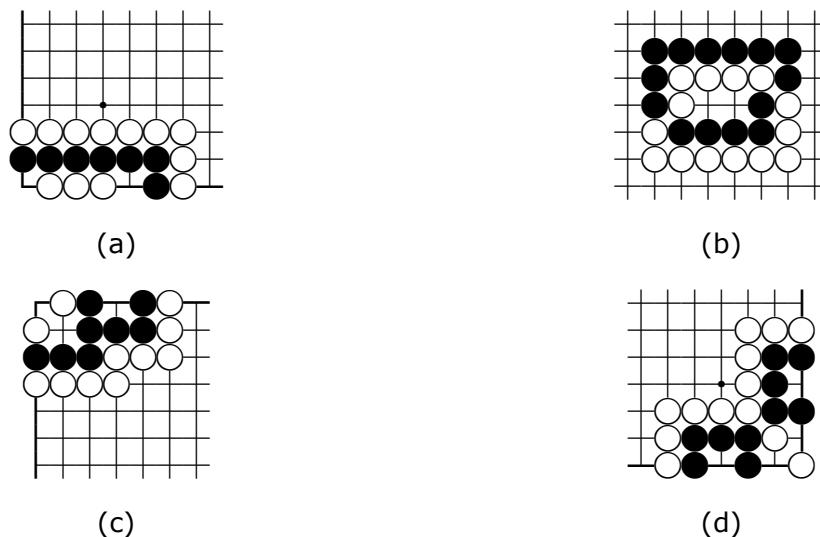
Los grupos que no tengan o no puedan tener dos ojos reales están muertos, aunque muchas veces no sean capturados por el enemigo inmediatamente, ya que si no constituyen una amenaza inmediata para sus piezas siempre podrá aplazar la captura. De todas formas, los grupos muertos serán retirados del tablero cuando finalice la partida y el territorio ocupado por ellos será adjudicado al enemigo como conquistado.

Sin embargo, si un grupo aparentemente muerto consigue unirse a algún grupo vivo, adquirirá vida y pasará a formar parte de ese grupo vivo. Por eso, muchas veces en una partida las piezas aisladas o grupos que parecen muertos, mientras no sean capturados y retirados del tablero, siempre pueden tener alguna utilidad o actividad que posea un valor táctico.

10. COEXISTENCIA

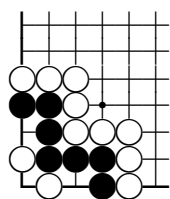
Dentro de una zona independiente del conjunto, cuando hay dos grupos hostiles que no tienen ojo, o sólo tiene uno cada grupo, y no pueden capturarse o darse jaque mutuamente sin ser capturados por el contrario, se dice que esos dos grupos están en coexistencia (*seki*) y los puntos libres dentro de la zona no se cuentan como territorio para ninguna de las dos partes.

Ejemplo 23

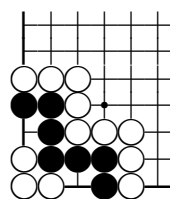


En el siguiente ejemplo se muestran tres casos muy especiales. En apariencia, blancas y negras se hallan en situaciones de coexistencia; sin embargo, según la resolución de las autoridades académicas y federativas, las negras son consideradas muertas.

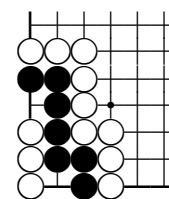
Ejemplo 24



(a)



(b)



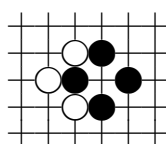
(c)

11. ASALTO MUTUO

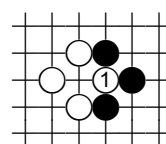
Cuando una pieza de una formación es capturada por el contrario, y su poseedor puede recuperarla en la jugada siguiente capturando la pieza capturadora sin que cambie la formación, a esta serie de capturas se la llama "asalto mutuo" (ko).

Según el reglamento, para recuperar la pieza perdida, el jugador tiene que esperar una jugada. Sin esta restricción, el asalto sería interminable.

Ejemplo 25



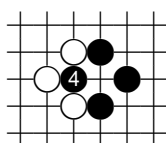
(A)



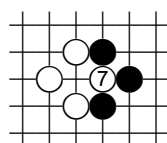
(B)

(A) Posición inicial.

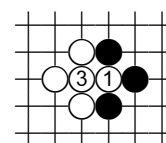
(B) B1 captura una pieza negra. Las Ns tienen que poner su N2 en otro lugar.



(C)



(D)



(E)

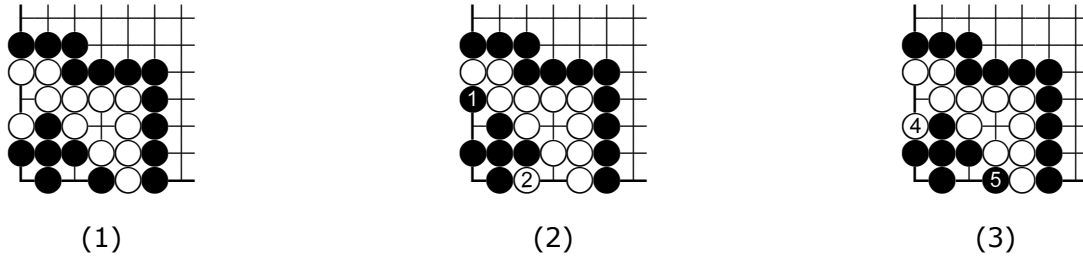
(C) Si las Bs también juegan su B3 en otro sitio, entonces N4 puede recuperar la pieza perdida.

(D) Las Bs tienen que esperar hasta su jugada B7 para recapturar la N4.

(E) Si las Bs no juegan B3 en otro sitio y prefieren rellenar su ojo falso, se acaba el asalto mutuo.

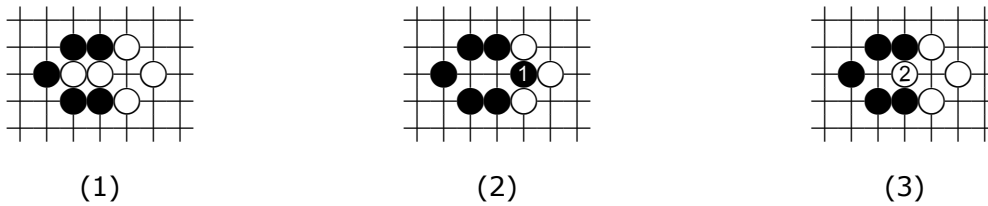
Hay muchas clases de asaltos mutuos. Existen los llamados dobles, triples, múltiples, perpetuos, eternos, etc. Ponemos un ejemplo para su conocimiento.

Ejemplo 26. Asalto doble:

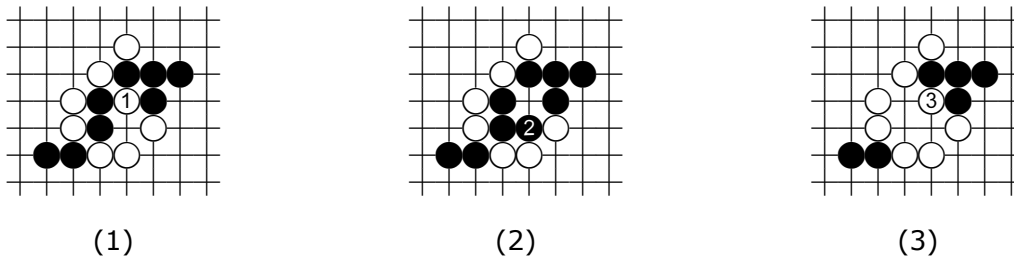


Cuando al recuperar una pieza perdida se capturan dos o más piezas enemigas, o viceversa, ello sí está permitido hacerlo en la jugada inmediata.

Ejemplo 27



Ejemplo 28



12. FIN DE PARTIDA

Cuando ambos jugadores consideran que ya no existen territorios por disputar, la partida se da por terminada. Si uno de ellos no está de acuerdo y cree que todavía queda algún sitio por el que luchar, puede proseguir el juego, mientras que el otro puede dejar de jugar voluntariamente ("pasar") o reanudar el juego y responder a una jugada de su contrario cuando lo crea oportuno. Y así hasta que se esté completamente de acuerdo en que la partida está finalizada. En una competición formal, tal circunstancia la decidirá el juez árbitro.

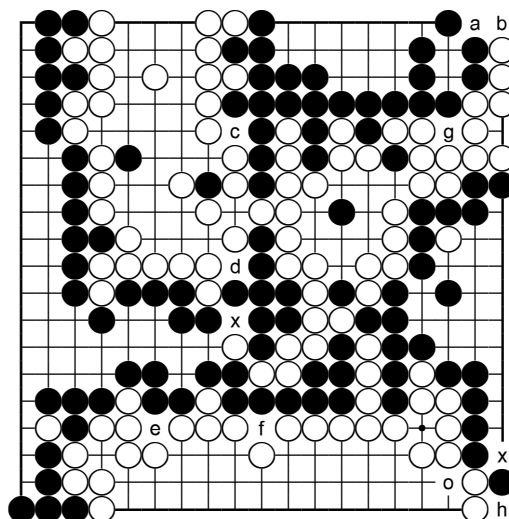
Una partida también puede terminar al abandonar el juego cualquiera de los dos jugadores reconociendo su derrota; algo muy frecuente, sobre todo en las competiciones formales.

13. RETOQUE DE FRONTERAS Y TERRITORIO PÚBLICO

Existen ciertos puntos dentro del territorio conquistado que no están sólidamente protegidos; aunque el enemigo no los pueda atacar, tarde o temprano tienen que ocuparlos cada uno con sus propias piezas. Este procedimiento se llama "retoque de fronteras" y generalmente se hace al final, para no perder jugadas durante la partida. En el siguiente ejemplo, se representan con "x" los puntos a retocar por las negras y con "o" los puntos a retocar por las blancas.

Se llama "territorio público" (*dame*) a todos aquellos puntos que no están cercados ni ocupados por las dos partes contrincantes y que se hallan situados entre las líneas fronterizas. Estos territorios públicos no se cuentan como territorios conquistados y pueden ser libremente ocupados para que queden claras las citadas líneas. Los puntos libres dentro de la zona de coexistencia también se consideran territorio público. En el ejemplo 29, las letras minúsculas de la "a" a la "h", son territorios públicos.

Ejemplo 29



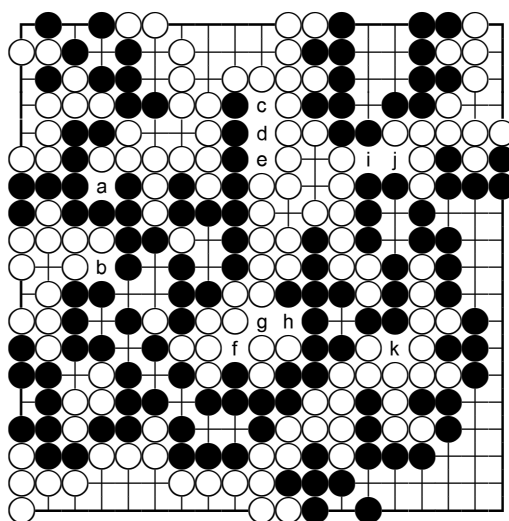
(Ejemplo tomado del Reglamento de la Asociación Nacional de China.)

14. TERRITORIO PRIVADO

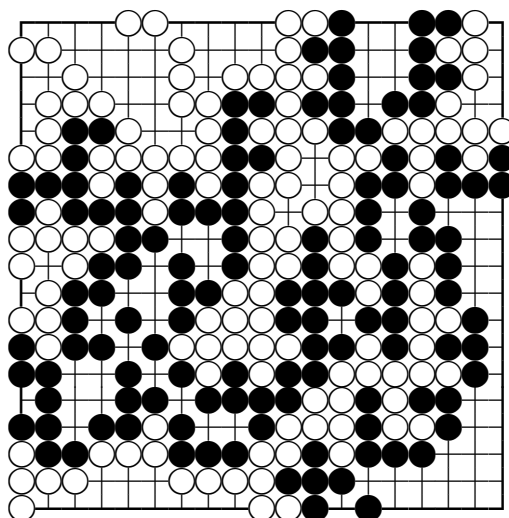
Todos y cada uno de los puntos libres de ocupación rodeados completamente por grupos de piezas propias se llaman "territorios privados". Las piezas muertas del enemigo que queden dentro del territorio privado serán retiradas del tablero al finalizar la partida.

Ejemplo 30. Territorios privados con piezas muertas del enemigo.

Los puntos de la "a" a la "k" son territorios públicos.



Ejemplo 31. El ejemplo anterior, con los territorios públicos ocupados y las piezas muertas retiradas:

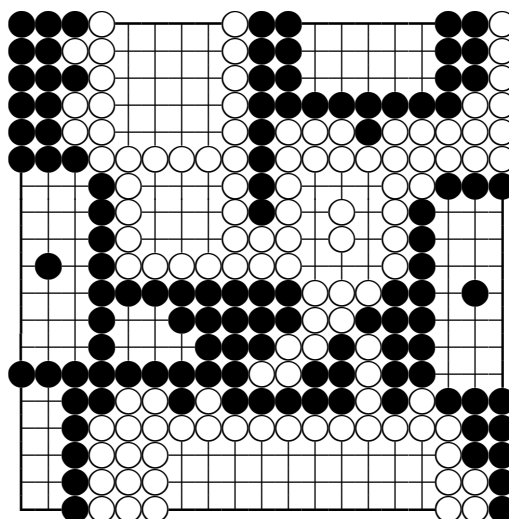


Tanto las piezas muertas retiradas del tablero como las capturadas durante la partida, serán canjeadas y rellenarán el territorio privado de su propio bando. Por tanto, cuantas más piezas muertas tenga un jugador, menos territorio privado le quedará.

15. RECUENTO DEL TERRITORIO PRIVADO

Cuando hayan terminado todos los procedimientos mencionados más arriba, se procede a ordenar cada porción del territorio privado en una forma que facilite el recuento de los puntos de cada porción. Generalmente se ordenan en formaciones de cifras redondas: 5, 10, 20, etc.

Ejemplo 32



(Ejemplo tomado del Reglamento de la Asociación Nacional de China.)

16. DIFERENCIACIÓN ENTRE DISTINTAS CATEGORÍAS DE JUGADORES

16.1. Clasificación de categorías de jugadores

En China, Japón y Corea, según la tradición, para clasificar las categorías de los jugadores profesionales y aficionados, existen dos graduaciones distintas: la inferior y la superior.

La categoría inferior empieza por el 9º grado (*kyu*), que es el de principiante, y luego va pasando por el 8º, 7º, 6º,... y así hasta el primero. Luego se asciende a la categoría

superior, que empieza por el primer grado (*dan*), y termina en el 9º, que es el máximo que puede conseguir un jugador profesional. Para un aficionado es muy difícil pasar del 5º ó 6º grado superior. En Japón, por ejemplo, donde se ha cultivado y ha florecido mucho este juego y existen en la actualidad (1970) cerca de ocho millones de aficionados, la profesionalidad está tan rigurosamente controlada por la Academia que los jugadores que poseen el título profesional no pasan de tres centenares. Para ser un profesional, hay que pasar primero por la Academia y obtener el título, lo cual cuesta mucho trabajo. La Academia también otorga títulos de grado a los aficionados, pero de un modo menos riguroso que para los profesionales. Por otra parte, además, existe una diferencia de potencia entre un aficionado y un profesional del mismo grado y categoría. Generalmente, el 4º ó 5º *dan* de los aficionados equivaldría al primer *dan* profesional.

En China se practica el sistema abierto, que no distingue a profesionales o aficionados; la clasificación, por tanto, se basa del mismo criterio para todo el mundo.

En Alemania se han unificado las dos categorías en una sola, existiendo 18 grados en total. Este nuevo sistema de clasificación ha sido adoptado por algunos otros países.

16.2. Diferenciación entre dos jugadores del mismo grado

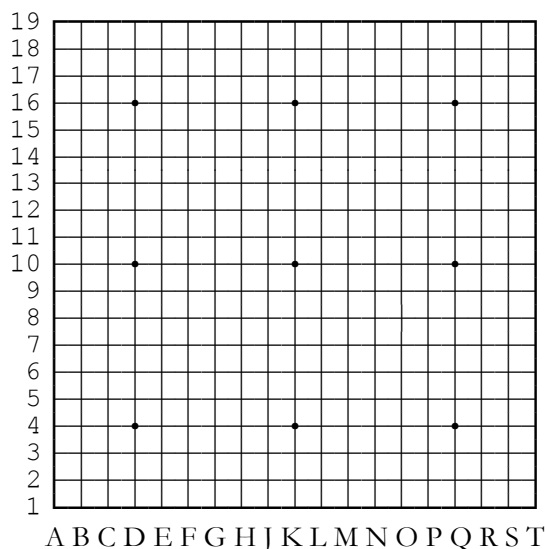
Tanto en la teoría como en la práctica, entre dos jugadores de la misma categoría y grado el que juega con piezas negras hace la primera jugada, lo que representa tener la ventaja de la iniciativa sobre su contrincante; esta diferencia se nota especialmente entre jugadores de alta categoría y puede decidir incluso el resultado final. Para compensar esta ventaja, en las competiciones formales se suelen descontar ciertos puntos a las negras: 4, 4 1/2, 5, 5 1/2 ó hasta 6 puntos, según la clase de competición y el reglamento que la regule.

Si se juegan varias partidas entre los mismos jugadores, aparte de alternar colores, existe siempre ese descuento para nivelar la diferencia.

16.3. Diferenciación entre jugadores de distintos grados

Para igualar la diferencia entre dos jugadores de distintos grados, el del superior tiene que conceder una ventaja al del inferior; esta ventaja consiste en que el del superior permite al del inferior poner, en la primera jugada, varias piezas en posiciones prefijadas sobre las "estrellas". El número de piezas de ventaja varía según la diferencia de grados entre ambos jugadores. En el siguiente ejemplo se indican las posiciones que deben ocupar las piezas de ventaja (*handicap*).

Ejemplo 33



Handicap	Posiciones que deben ocupar las piezas negras
2	D4 y Q16
3	D4, Q16 y Q4
4	Las cuatro esquinas
5	Las cuatro esquinas más el cenit (K10)
6	Las cuatro esquinas más D10 y Q10
7	Las seis anteriores más el cenit
8	Las nueve estrellas menos el cenit
9	Las nueve estrellas

16.3.1 TABLA DE DIFERENCIACIÓN ENTRE JUGADORES DE DISTINTOS GRADOS INFERIORES. (Sobre la base de una partida)

Grado (kyu)	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	-	N	2	3	4	5	6	7	8
2º	N	-	N	2	3	4	5	6	7
3º	2	N	-	N	2	3	4	5	6
4º	3	2	N	-	N	2	3	4	5
5º	4	3	2	N	-	N	2	3	4
6º	5	4	3	2	N	-	N	2	3
7º	6	5	4	3	2	N	-	N	2
8º	7	6	5	4	3	2	N	-	N
9º	8	7	6	5	4	3	2	N	-

Nota: "N" significa que el jugador del grado inferior debe jugar siempre con piezas negras. Los números indican la ventaja de piezas que el del grado superior concede al del inferior.

16.3.2 EL PRIMER GRADO SUPERIOR (1er dan)

Cuando un primer grado de la categoría superior juega con los distintos grados de la categoría inferior, debe conceder al primer grado de esta categoría que juegue siempre con negras, al segundo grado dos piezas, al tercero tres, al cuarto cuatro, etc. Por eso el primer grado superior es el grado clave para la clasificación de todos los demás grados.

16.3.3 TABLA DE DIFERENCIACIÓN ENTRE JUGADORES DE DISTINTOS GRADOS SUPERIORES

La diferenciación entre los distintos grados de esta categoría ha de ser mucho más minuciosa; por eso se hace, normalmente, sobre la base de tres o seis partidas y aplicando la fórmula indicada en esta tabla:

Grado (dan)	9º	8º	7º	6º	5º	4º	3º	2º	1º
9º	-	NBN	N	N2N	2N2	2	232	323	3
8º	NBN	-	NBN	N	N2N	2N2	2	232	323
7º	N	NBN	-	NBN	N	N2N	2N2	2	232
6º	N2N	N	NBN	-	NBN	N	N2N	2N2	2
5º	2N2	N2N	N	NBN	-	NBN	N	N2N	2N2
4º	2	2N2	N2N	N	NBN	-	NBN	N	N2N
3º	232	2	2N2	N2N	N	NBN	-	NBN	N
2º	323	232	2	2N2	N2N	N	NBN	-	NBN
1º	3	323	232	2	2N2	N2N	N	NBN	-

NBN: Significa que el jugador del grado inferior debe jugar dos partidas con negras y una con blancas.

N2N: El jugador del grado inferior debe jugar dos partidas con negras y una con dos piezas de ventaja.

232: El jugador del grado inferior debe jugar dos partidas con dos piezas de ventaja y una con tres.

IV TÉCNICA ELEMENTAL

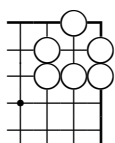
1. ESTRATEGIA

Como hemos dicho antes, el objetivo de este juego es rodear o cercar espacios libres de ocupación para constituir un territorio mayor que el del adversario. Un cerco no se hace con piezas sueltas o aisladas, pues éstas no tienen vida propia, sino mediante grupos en formación que puedan tener permanencia y, por lo tanto, conservar su territorio. Para que un grupo esté vivo necesita disponer, al menos, de dos "ojos reales". Éstos son, además, sus territorios básicos, constituidos por sólo dos puntos.

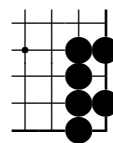
El jugador tiene que tratar de rodear la mayor porción de territorio con el mínimo de elementos posible. Lo primero que tiene que hacer es elegir un sitio adecuado y de fácil acceso para formar su primera base de operaciones. Ese sitio, sin duda, es la esquina, puesto que los dos bordes que la forman constituyen una defensa natural y facilitan la formación de esa base. Sabemos que para formar un ojo real en la esquina sólo se necesitan tres piezas; en el borde, cinco, y en el centro del tablero, siete; así pues, la esquina reduce el número de elementos necesarios. El segundo sitio en orden de preferencia es un lateral, aunque es menos fácil que en la esquina. Por último, está la zona central, un enorme campo abierto en el que es muy difícil establecerse. El siguiente ejemplo muestra los elementos que se requieren para tener una formación viva mínima en las tres zonas citadas.

Ejemplo 34

En la esquina se necesitan al menos seis piezas para formar un grupo vivo:

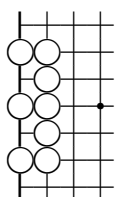


(A)

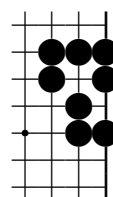


(B)

En el borde, ocho:

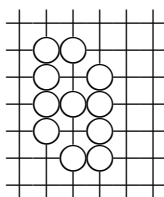


(C)

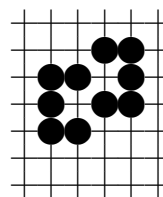


(D)

En el centro, por lo menos once:



(E)

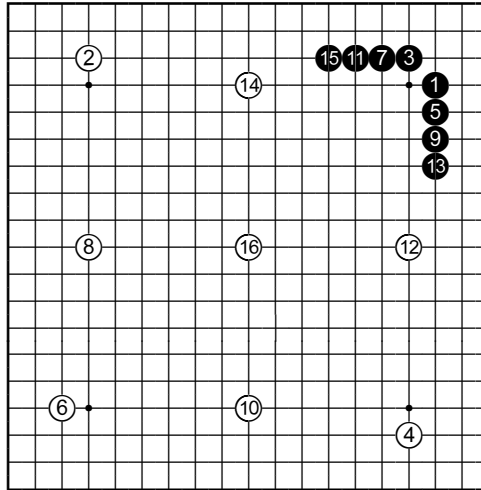


(F)

De este ejemplo se deduce que el juego suele iniciarse en las esquinas, luego se extiende hacia los laterales y, por último, se desarrolla hacia el centro del tablero. Así es el curso normal de una partida.

Pero, por otra parte, tampoco se puede cercar espacios como si levantara un muro de ladrillos, pieza a pieza. No sólo es lento e inútil, sino que se pierde el valor de cada una de las piezas. Una ilustración valdrá más que mil palabras; he aquí un sencillo ejemplo con las primeras jugadas de una partida imaginaria:

Ejemplo 35



El lector observará fácilmente cuál de las dos maneras de jugar es más inteligente. Mientras las Ns concentran su esfuerzo en construir un muro en la esquina NE, las Bs ya han ocupado casi todo el tablero con la misma cantidad de piezas.

Esta última manera de jugar es precisamente la que tenemos que estudiar. Esas primeras jugadas de las Bs se denominan ocupación de puntos estratégicos.

1.1. Ocupación de las esquinas

En cualquiera de las cuatro esquinas existen varios puntos estratégicos que deben ocuparse en las primeras jugadas para establecer las primeras bases de operación. Algunos de esos puntos tienen su posición simétrica (compárense las dos ilustraciones (A) y (B) del siguiente ejemplo) y generalmente se denominan por las dos líneas, horizontal y vertical, que se cruzan en ellos, contando desde los respectivos bordes; para simplificar, los marcaremos con una letra minúscula:

Ejemplo 36



- Los puntos "a" (3-4), "b" (3-5), "c" (4-5) y la estrella (4-4) son los más importantes y se deben ocupar primeramente.
- El "d" (3-3), aunque menos frecuente, hay algunos maestros que lo prefieren.
- Los puntos "e" (3-6), "f" (4-6) y "g" (5-5) son de ocupación menos usual.

Este ejemplo de una esquina sirve para todas las esquinas.

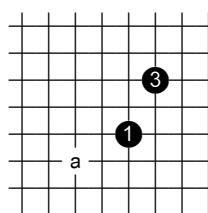
Cuando las Ns (negras) hayan realizado su primera jugada ocupando uno de estos puntos, las Bs (blancas) tienen dos alternativas: 1) ocupar otra esquina, o 2) colgar junto a la primera pieza negra.

Si las Bs optan por ocupar otra esquina, las Ns pueden elegir entre: 1) seguir ocupando otra esquina libre, 2) consolidar la posición ocupada en su primera jugada, o 3) colgar al lado de la pieza blanca. Y así sucesivamente, hasta que se hayan ocupado las cuatro esquinas. Éste es uno de los procedimientos más ortodoxos; sin embargo, un jugador también puede entrar en combate en cualquier momento y en cualquiera de las esquinas, incluso en la primera esquina si lo prefiere, sin seguir el procedimiento normal. La dificultad de este juego radica, precisamente, en decidir la actitud, ofensiva o defensiva, a adoptar, y en elegir el momento y el lugar en que entablar una lucha directa, puesto que todo el tablero es un vasto campo de batalla y el jugador disfruta de libertad absoluta para decidir sus movimientos sin ninguna restricción.

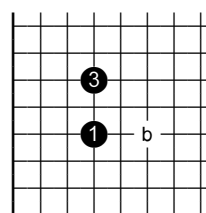
1.2. Consolidación

Suponiendo que las Bs opten por ocupar otra esquina y las Ns prefieran consolidar su primera posición, vamos a estudiar las distintas alternativas según la posición de la primera pieza:

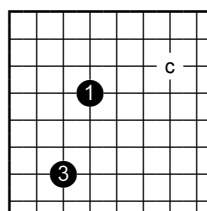
Ejemplo 37. Sobre la estrella. Las formas de consolidación más usuales son cuatro:



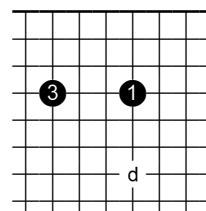
(A)



(B)



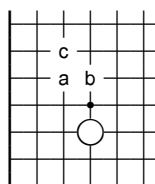
(C)



(D)

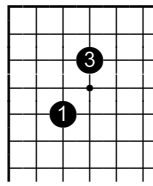
- (A) N3 o su posición simétrica, "a", conocida como "paso de caballo" respecto a N1.
- (B) N3 o "b", que se conoce como "salto de un paso".
- (C) N3 o "c", que se llama "gran paso de caballo".
- (D) N3 o "d", que es un "salto de dos pasos".

Ejemplo 38. Sobre el punto 3-4.

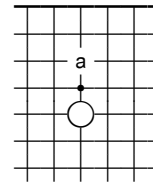


Respecto a la pieza blanca existen tres formas de consolidación: "a", "b" o "c".

Ejemplo 39. Sobre los puntos 3-5 (A) y 4-5 (B)



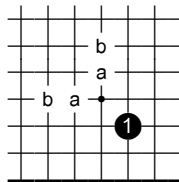
(A)



(B)

Sobre cada uno de estos puntos no hay más que una forma de consolidación.

Ejemplo 40. Sobre el punto 3-3.



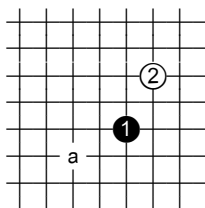
Sobre este punto sólo existen dos maneras de consolidar: "a" o "b".

1.3. Colgamiento

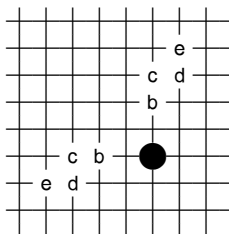
Cuando un jugador quiere poner una pieza a una distancia prudencial, cerca de la de su oponente que ya había ocupado una posición en la esquina, la acción se denomina "colgamiento". Un colgamiento no implica un ataque inminente, es simplemente una toma de posición para vigilar de cerca el movimiento del enemigo y evitar que se apodere de toda la esquina. Puede que éste se decida a atacar o que finalmente resulte atacado, o que cada uno se dedique a establecer su propia base pacíficamente, sin ningún conflicto directo.

Los colgamientos más frecuentes son los siguientes:

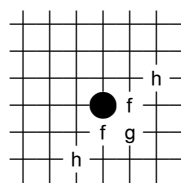
Ejemplo 41. Sobre la estrella.



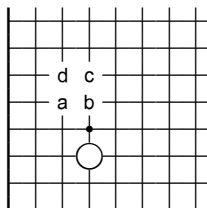
B2 o su posición simétrica, "a", es uno de los colgamientos más usuales respecto a N1.



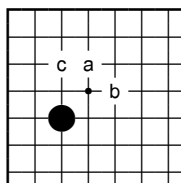
Los colgamientos en "b", "c", "d" y "e", y sus respectivas posiciones simétricas, también son muy utilizados.



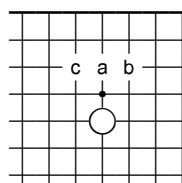
Los colgamientos "f" y "g" sirven para forzar la entrada en la esquina y, por lo tanto, suponen una actitud más hostil. El colgamiento en el punto "h" es menos habitual.

Ejemplo 42. Colgamientos sobre 3-4.

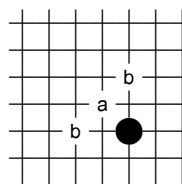
Tanto la ocupación de la posición 3-4 como los colgamientos "a", "b", "c" y "d" son los más usuales, sobre todo en partidas entre jugadores con poca diferencia de potencia.

Ejemplo 43. Colgamientos sobre 3-5.

Estos tres colgamientos significan que las Bs intentan penetrar en la esquina.

Ejemplo 44. Colgamientos sobre 4-5.

Esta ocupación blanca está demasiado separada de los bordes y alejada de la esquina; las Ns pueden colgar en las posiciones "a", "b" o "c" para forzar la entrada en la esquina.

Ejemplo 45. Colgamientos sobre 3-3.

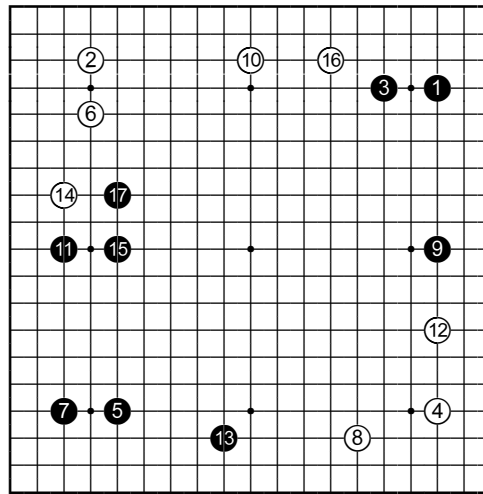
No existen colgamientos satisfactorios sobre este punto; se puede colgar exteriormente en los puntos "a" o "b", dependiendo de la necesidad del momento.

1.4. Toma de posiciones estratégicas

Después de las sucesivas ocupaciones, consolidaciones o colgamientos en las esquinas, el juego se desarrolla hacia los laterales. Al principio, sólo en sentido defensivo, es decir: cada uno procura rodear su propio territorio, sin atacar al contrario, marcando la máxima porción de territorio con el mínimo de elementos posibles.

Veamos algunos ejemplos de estas pacíficas tomas de posiciones estratégicas en las primeras jugadas de una partida:

Ejemplo 46

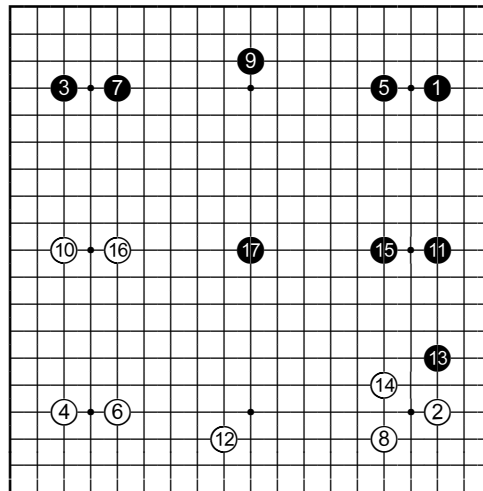


Desde la jugada N1 hasta la B8, ambos jugadores se consolidan en sus respectivas esquinas. Desde la N9 hasta la B14, se extienden hacia los laterales. N15 se levanta hacia el centro; junto con N11 fabrica una especie de muro, abarcando todo el territorio hasta N5 y N7 que, a su vez, con N13 han cercado toda la esquina.

B16 sigue extendiéndose hacia el lado de la N3, que es a su vez un colgamiento. N17 tiene dos intenciones muy claras: cerrar a B14, para que no se mueva paralelamente a N15 y se extienda hacia el centro y, al mismo tiempo, permitir que las Ns tengan un fácil desarrollo y un territorio sólidamente rodeado.

(Ejemplo tomado de la revista "Wei-chi", Vol. I, núm. 4.)

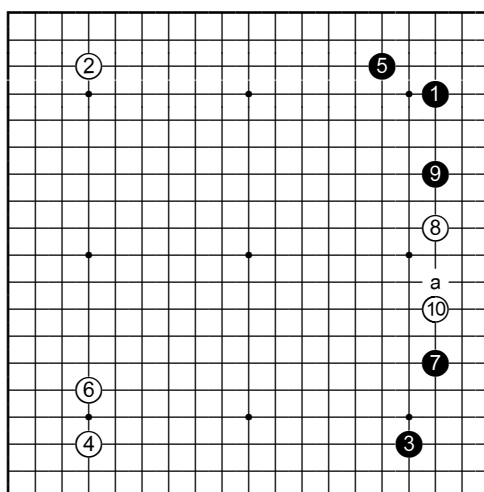
Ejemplo 47



Hasta la N17, las Ns tienen una clara ventaja sobre las Bs. éstas han cercado un territorio muy amplio, desde B10 a B16, pasando por la esquina B4 a B6 y todo el lateral sur, hasta la esquina de B2. Pero las Ns, después de ocupar el cenit, que es un punto muy importante, disponen de un cerco mucho más amplio que el de las Bs. Si cualquier pieza blanca intenta penetrar el cerco negro correrá el riesgo de ser aniquilada y tendrá mucha dificultad para sobrevivir y reducir ese enorme territorio negro.

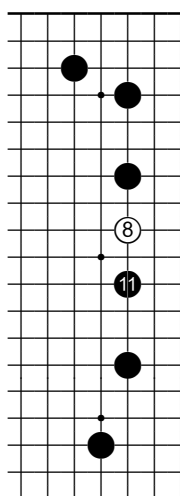
("Wei-chi", vol. I, núm. 5.)

Ejemplo 48

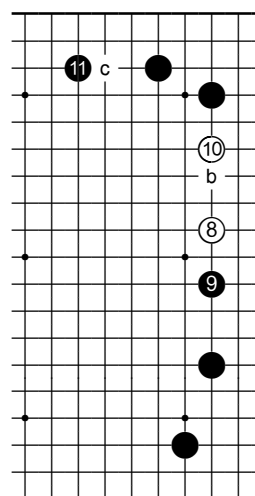


(A)

Todo transcurre normalmente hasta la B8, que quiere introducirse en el lateral derecho dentro de las fuerzas Ns. éstas le contestan con N9. Si ahora las Bs, en vez de ocupar el punto B10 como en el diagrama (A), hacen su jugada en otro sitio, las Ns probablemente ocupen el punto "a" con su N11, como en el diagrama (B).



(B)



(C)

En el diagrama (B), B8 se ha quedado completamente aislada; no sólo no puede cumplir su misión de cercar territorio, sino que peligra incluso su propia existencia. Por eso, en el diagrama (A), B10 es absolutamente necesaria. Si las Ns responden con N9, (ver diagrama (C)), entonces B10 tiene que extenderse forzosamente hacia arriba; si no, ocurriría lo mismo que en el diagrama (B): las Ns podrían ocupar el punto "b".

Después de la B10 en este diagrama, las Ns tienen que extenderse hacia el flanco norte con N11; si no lo hacen, las Bs podrían ocupar ese mismo punto o el punto "c" en la próxima jugada. En ese caso, las Ns quedarían acorraladas y sin salida en la esquina NE. Aunque puedan sobrevivir y tener una porción de territorio, no podrán desarrollarse hacia afuera o hacia el centro del tablero.

En resumen, la B8 del diagrama (A) no es una buena jugada; aunque haya conseguido una pequeña porción de territorio en el lado derecho, ha obligado a las Ns a ejercer más influencia a su alrededor. Además, supone el riesgo innecesario de ser aniquilado y de

perder oportunidades de cercar más territorio en otro lugar. Por eso, B8 debía ante todo reforzar su propia esquina en el Noroeste, u ocupar algún punto en los laterales de arriba o de abajo, en vez de introducirse en el lado derecho.

Estas primeras jugadas, es decir, la toma de posiciones estratégicas, son sumamente importantes; pueden influir tanto en cercar territorio, como en el futuro desarrollo igual o más que otras acciones más belicosas.

2. TÁCTICA

Llamamos táctica a la técnica que se emplea en la lucha cuando las piezas hostiles se encuentran próximas o en contacto directo. Consiste en una serie de maniobras de ataque y defensa que se desarrollan según las circunstancias de los alrededores y el momento en que la estrategia lo exija.

En esta parte de táctica estudiaremos las técnicas de corte, unión y enlace, la captura y escapada, la supervivencia y aniquilación, la importancia del asalto mutuo, etc., y todo lo relacionado con la lucha cuerpo a cuerpo.

2.1. El corte

Como su propio nombre indica, la acción más característica de este juego consiste en "cercar". En sentido defensivo, cercar es rodear espacios para constituir territorio propio, conservarlo, ampliarlo y defenderlo de la invasión de elementos extraños.

En sentido ofensivo, cercar es rodear al enemigo, contenerlo para que no se extienda hacia otras zonas, aislarlo, reducir su tamaño, incluso aniquilarlo si es preciso para apoderarse de su territorio. Tanto en un sentido como en el otro, la acción principal es "cercar".

Para cercar hace falta que los elementos que componen la "cerca" estén unidos o enlazados entre sí y el enemigo siempre intentará lo contrario: impedir que aquéllos se unan o desenlazarlos. Sus acciones consistirán en cortar, interceptar, aislar o perturbar la formación del cerco contrario.

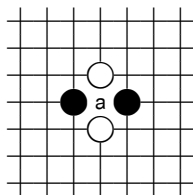
La acción de cortar, en apariencia, es ofensiva; sin embargo, muchas veces hay que cortar por necesidad o para garantizar la propia supervivencia. Del mismo modo, la unión, el enlace y la protección del corte tampoco son puramente defensivos, pues las piezas bien unidas o enlazadas permiten emprender ataques más contundentes y con menos peligro para uno mismo.

En este capítulo estudiaremos la técnica de esas acciones de corte. Según la teoría de la unidad, dos piezas del mismo color que ocupen dos puntos inmediatos en la misma línea están unidas y forman un cuerpo compacto e indivisible. Por el contrario, dos piezas que no ocupen dos puntos inmediatos en la misma línea no están unidas y, consecuentemente, pueden ser cortadas, aisladas o capturadas por separado.

La acción de cortar es un arma de doble filo, porque el corte tiene un doble efecto: cuando uno corta al otro, al mismo tiempo queda cortado por el contrario. Por ello hay que obrar con mucho cuidado; en primer lugar, se debe comprobar que la situación de alrededor es favorable para la acción y en segundo, elegir el momento oportuno. Únicamente se debe cortar cuando la ocasión sea la adecuada; en caso contrario, la acción puede acarrear consecuencias negativas inesperadas.

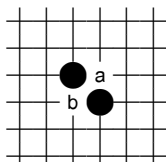
La teoría y la técnica del corte es muy sencilla: basta con pocos ejemplos; lo difícil es la elección del momento, algo que sólo nos puede enseñar la experiencia.

Ejemplo 49. Punto de corte y de unión.

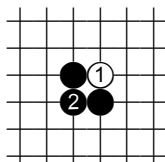


El punto "a" es el punto de corte y de unión, tanto para las Bs como para las Ns. El bando que lo ocupe logrará unir sus propias piezas y cortará las del contrario.

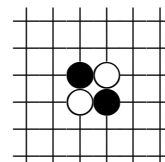
Ejemplo 50



(A)



(B)



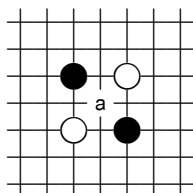
(C)

(A) En teoría, dos piezas que no ocupan puntos inmediatos en la misma línea no están unidas.

(B) Sin embargo, en la práctica, si las Bs ocupan uno de los puntos "a" o "b", las Ns pueden ocupar el otro y quedan unidas.

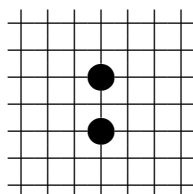
(C) Si las piezas enemigas logran ocupar los dos puntos, entonces quedarán cortadas mutuamente.

Ejemplo 51

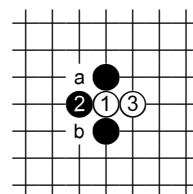


En una situación como ésta, el punto "a" es el punto de unión para las piezas que lo ocupen y de corte para las que no lo hagan; por eso es el punto clave de corte y de unión.

Ejemplo 52. Corte directo. Para cortar una formación de dos piezas a distancia de un paso.



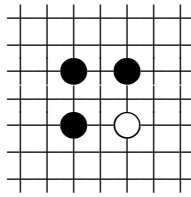
(A)



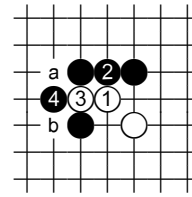
(B)

Las Bs pueden interponer su B1 entre las dos Ns, forzando un corte. N2 le da jaque. B3 prolonga el paso de B1 y produce dos puntos de corte, "a" y "b", en las filas Ns. Éstas sólo pueden unir o proteger uno de ellos, según les convenga, cediendo el otro para que lo ocupen las Bs, lo cual era precisamente el propósito de éstas.

Ejemplo 53. Para cortar una formación de tres piezas.



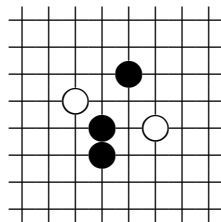
(A)



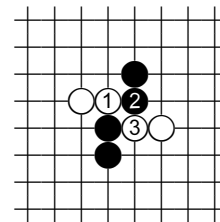
(B)

B1 da un paso en diagonal, esperando ver cómo reaccionan las Ns. Si N2 une las dos de arriba, B3 puede atravesar las del lado. N4 rechaza la salida, produciéndose entonces dos puntos de corte, "a" y "b", que las Bs pueden explotar a su conveniencia.

Ejemplo 54



(A)

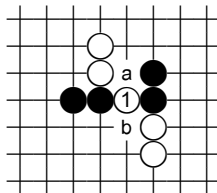


(B)

(A) Posición original.

(B) B1 avanza, N2 intercepta y B3 corta.

Ejemplo 55



B1 corta las Ns justamente en dos partes; si N2 le da jaque en el punto "a", B3 une en el punto "b"; si le da jaque en el punto "b", une en el "a". Las Ns quedan cortadas en cualquier caso.

Existen muchas otras formas de corte que no vamos a tratar aquí; por ejemplo, corte por captura, corte en los asaltos mutuos, etc. Al llegar a los correspondientes capítulos los estudiaremos con más detalle. Finalizaremos dando un consejo a los principiantes: El corte es la acción principal de una ofensiva, pero hay que hacerlo en el momento oportuno y con un propósito fijo y bien calculado. Sobre todo, hay que asegurarse de que las piezas propias tengan un fácil enlace y no corran un peligro inútil. Si dos zonas enemigas ya están establecidas y pueden vivir independientemente, entonces, ¿de qué sirve el corte? El corte es un arma muy delicada y hay que usarlo con mucho cuidado.

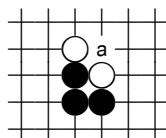
2.2. Unión, ligadura, formación de protección y enlace

En el Go toda acción es relativa; si el corte no es un arma puramente ofensiva, tampoco la unión, la protección y el enlace son meras medidas defensivas. Las piezas bien formadas pueden cercar mucho más espacio y se extienden mejor a zonas más amplias; se defienden mejor y pueden emprender ofensivas a gran escala. Por eso, todas estas medidas dependen de la formación de las mismas piezas. Cuando el enemigo está cerca, la formación debe ser más cerrada y sólidamente unida. La formación abierta únicamente se puede usar al comienzo de la partida o en campo abierto, donde no haya piezas enemigas, porque es más fácil de desarrollar y de extender sus fuerzas, pero más frágil y vulnerable frente a un ataque enemigo.

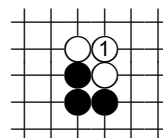
2.2.1 UNIÓN Y LIGADURA

La forma más sencilla de proteger un punto de corte es simplemente poner una pieza en el propio punto de corte, uniendo las piezas que podrían ser cortadas por el enemigo. Esta jugada se llama "ligadura" y produce una formación compacta a partir de las dos partes. La ligadura es la forma más sólida, tanto de cara a un futuro ataque como para la propia defensa.

Ejemplo 56



(A)



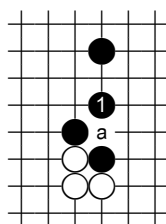
(B)

El punto "a" es el punto de corte. B1 une simplemente las dos piezas, creando un cuerpo compacto e indivisible.

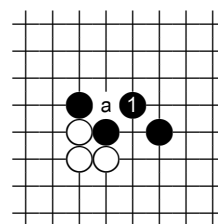
2.2.2 FORMACIÓN DE PROTECCIÓN

Otro modo de proteger un punto de corte es hacer una formación de protección. La formación adopta generalmente una forma triangular, según la situación de necesidad.

Ejemplo 57



(A)



(B)

(A) N1, además de proteger el punto "a", enlaza con la pieza de arriba.

(B) En este caso, N1 protege el punto "a" y, a la vez, enlaza con la pieza de la derecha.

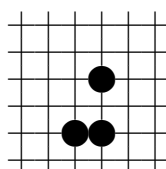
Esta clase de protección triangular tiene la ventaja de un mejor desarrollo, porque es más abierta que la ligadura y da lugar a una formación ojal que facilita la supervivencia en caso necesario. A cambio, presenta el inconveniente de que puede propiciar el asalto mutuo por parte del enemigo. (Ver el apartado relativo al "asalto mutuo".)

2.2.3 FORMACIONES BÁSICAS PARA PROTEGER EL CORTE

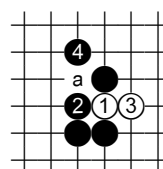
Existen muchas formaciones para proteger un posible corte por parte del enemigo; estas formaciones tienen que prepararse de antemano, o en el momento justo para que el enemigo no pueda efectuar el pretendido corte. Trataremos las formaciones más corrientes y eficaces; el resto, dependerá del talento y experiencia del jugador.

2.2.3.1 Formaciones de tres piezas

Ejemplo 58



(A)

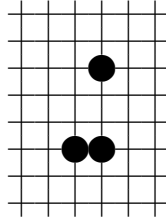


(B)

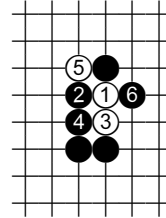
(A) Formación básica.

(B) Si B1 fuerza un corte, N2 le da jaque, B3 prolonga el paso, N4 protege el punto "a" y avanza hacia delante o liga en el punto "a".

Ejemplo 59



(A)

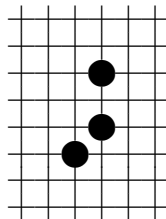


(B)

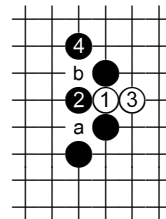
(A) Formación básica.

(B) B1 intenta un corte, N2 le cerca, B3 prolonga, N4 liga N2 con las de abajo, B5 corta, N6 inicia una persecución, dando jaque a B1 y B3, que no tienen escapada. (Ver el capítulo de "persecución ininterrumpida".)

Ejemplo 60



(A)

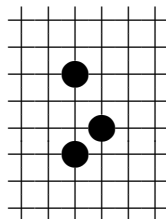


(B)

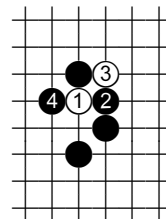
(A) Formación básica.

(B) B1 fuerza a cortar, N2 le da jaque y protege el punto de corte "a", B3 prolonga el paso de B1, N4 avanza hacia arriba y, al mismo tiempo, protege el punto "b".

Ejemplo 61



(A)

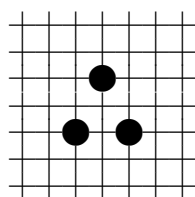


(B)

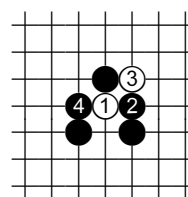
(A) Formación básica.

(B) B1 se interpone en la formación negra, N2 intenta cercarla, B3 corta, N4 acorrala a B1 y logra su propia unión.

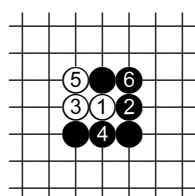
Ejemplo 62. Tres variaciones sobre una formación básica.



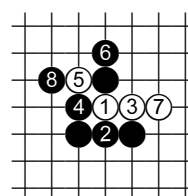
Formación básica



(A)



(B)



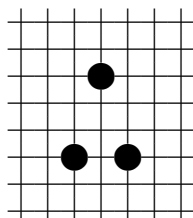
(C)

(A) B1 intenta cortar, N2 la cerca, B3 corta, N4 lo acorrala y logra el enlace.

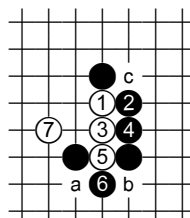
(B) B1 intenta cortar, N2 la cerca, B3 retrocede hacia afuera, N4 liga las dos de abajo, B5 gira para rodear la negra de arriba, N6 logra ligar todas las negras.

(C) B1 se interpone dentro de la formación negra, N2 liga las dos de abajo, B3 retrocede hacia afuera, N4 fuerza a ligar con la de arriba, B5 corta, N6 prolonga, B7 salva a B1 y B3, N8 da jaque a B5 e inicia una persecución.

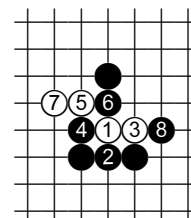
Ejemplo 63. Dos variaciones sobre una formación básica.



Formación básica



(A)



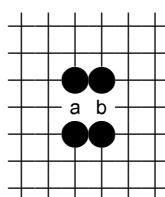
(B)

(A) B1 se introduce dentro de las Ns, N2 la rodea, B3 avanza dentro de las Ns, N4 conecta N2 con la de abajo, B5 sigue destruyendo la formación negra, N6 le impide la salida, B7 salva a las tres Bs. Ahora, las Ns no pueden emprender la persecución contra las Bs, y tienen que decidir ligar uno de los puntos de corte, "a", "b" o "c".

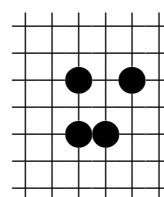
(B) Se llega al mismo resultado que en el ejemplo 62, variante 3. La única diferencia es que la B7, en vez de salvar a B1 y B3, salva a B5, y N8 acorrala a B1 y B3, en vez de perseguir a B5.

2.2.3.2 Formaciones de cuatro piezas

Ejemplo 64



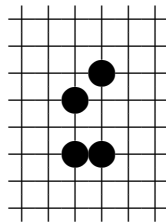
(A)



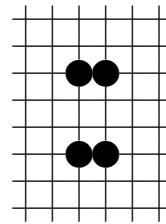
(B)

(A) Ésta es una de las formaciones más robustas y cerradas. Si el enemigo ocupa "a", forzando un corte, las Ns pueden ligar en "b", o viceversa.

(B) Esta formación es igual de segura y permite un desarrollo más abierto.



(C)



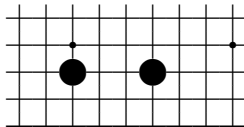
(D)

(C) Al igual que la formación anterior, es muy segura y puede desarrollarse y enlazar mejor con sus propias fuerzas.

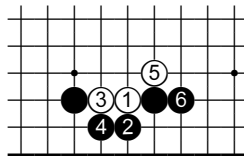
(D) Cuando el enemigo está lejos, es posible una formación más amplia, pues no existe el peligro de que sea cortada.

2.2.4 ENLACE EN EL BORDE DEL TABLERO

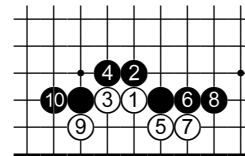
Ejemplo 65



Esta formación básica de un salto de dos pasos en 3ª línea, paralelo al borde, es muy usual al comienzo de la partida. Hay tres fórmulas de defensa contra el ataque enemigo.



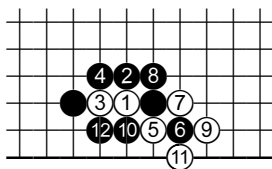
(1)



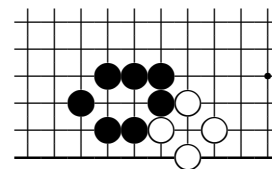
(2)

1) Si las Ns prefieren cercar el territorio del borde, pueden seguir esta fórmula.

2) Si las Ns prefieren un desarrollo hacia el exterior o hacia el centro del tablero, pueden ceder el borde al enemigo y encerrarlo allí.



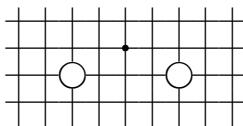
(3a)



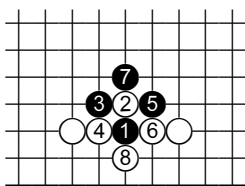
(3b)

3) Esta fórmula es en realidad una variación de la anterior. Sacrificando su N6, las Ns capturan B1 y B3. El resultado es el de la ilustración (3b).

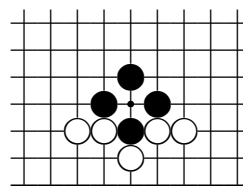
Ejemplo 66



Un salto de tres pasos en la 3ª línea desde el borde es también una formación básica muy corriente al comienzo de una partida. Esta formación es menos sólida que la anterior, pero lo suficiente para defenderse.

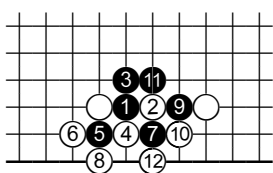


(1a)

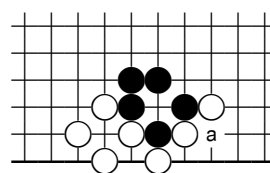


(1b)

Esta fórmula de invasión negra y defensa blanca es muy usual, incluso en las partidas de los grandes maestros. Ambas partes quedan muy niveladas; las Bs obtiene el borde y las Ns, el desarrollo exterior.



(2a)



(2b)

La invasión de N1 resulta un poco complicada. Existen jaques y contrajaques, capturas y recapturas. Finalmente, las Bs logran enlazarse por el borde hasta B12, quedando la situación como en la ilustración 2b. Si N13 rellena el hueco dejado por B2, B14 puede proteger su punto "a". Si N13 da jaque a B10 en "a", entonces B14 puede capturar N7, desencadenando un "asalto mutuo".

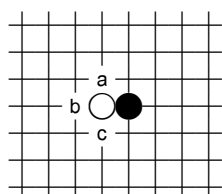
2.3. Captura y escapada

La captura es uno de los medios de ataque y defensa fundamentales de este juego, y presenta dos aspectos muy importantes: En primer lugar, la captura de piezas enemigas puede incrementar el territorio conquistado y, en segundo, puede facilitar la propia supervivencia, porque el hueco dejado por las piezas capturadas constituye en sí mismo un ojo, que es el elemento fundamental para la supervivencia.

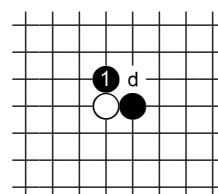
La captura tiene una estrecha relación con el corte; unas veces se corta para capturar y, otras, se captura para cortar. Sin embargo, la captura también tiene sus inconvenientes, que conviene tener en cuenta de antemano para no abusar de su uso, pues para capturar piezas enemigas hace falta consumir todas las jugadas hasta completar la última que retira las piezas enemigas del tablero. Mientras un jugador se dedica a capturar unas cuantas piezas, su contrincante puede aprovechar ese tiempo para obtener ventajas en otro lugar. Esto puede ser decisivo para el desarrollo del juego, ya que la victoria de una partida no depende del resultado de una batalla local, sino del conjunto de todas las pequeñas luchas o batallas que van surgiendo a lo largo de ella. Además, nunca hay que olvidar que el objetivo del juego es "cercar territorios" y no capturar piezas. La captura no es más que uno de los medios que se utilizan para conseguir ese objetivo principal.

2.3.1 CONTACTO DIRECTO

Ejemplo 67



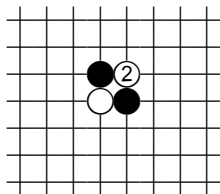
(A)



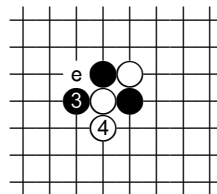
(B)

Toda captura se origina a partir de contactos directos entre piezas hostiles, pues cuando hay dos piezas contrarias en contacto directo, si una de ellas - por ejemplo, la negra - quiere capturar a la blanca, lo primero que tiene que hacer es cercarla, poniendo una pieza tras otra en cada una de las tres vías libres, "a", "b" y "c" de la blanca (figura A).

Al cercar a la blanca, la negra tiene que poner una pieza, N1, en el punto "a". Entonces, se produce un punto de corte, "d", entre las dos Ns, que puede ser aprovechado por las Bs (figura B)



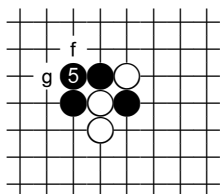
(C)



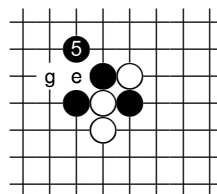
(D)

Si las Bs deciden cortar a las Ns poniendo su B2 en el punto de corte "d", entonces las cuatro piezas resultan cortadas mutuamente (figura C).

En caso de que las Ns quieran proseguir la captura de la blanca, tienen que seguir cercándola, poniendo su N3 en el punto "b" y dándole jaque. La blanca puede escapar de la captura prolongando su paso con B4. Ahora se produce otro punto de corte, "e", entre las Ns (figura D).



(E1)



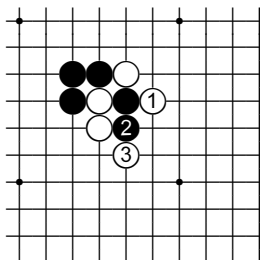
(E2)

Si las Ns prefieren proteger su punto "e", pueden poner simplemente N5 en dicho punto, uniendo así las dos piezas y formando un grupo compacto de tres (E1).

Las Ns también pueden poner su N5 en uno de los puntos "f" o "g", creando una formación triangular para proteger el punto vulnerable "e" (E2).

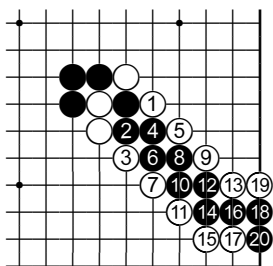
2.3.2 PERSECUCION ININTERRUMPIDA

Ejemplo 68



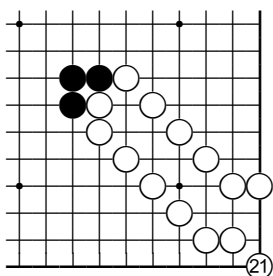
(A)

En este ejemplo, las Bs pueden dar jaque a la negra aislada de la derecha con su B1. Si la negra intenta escapar prolongando su paso con N2, las Bs la interceptan por el otro lado y dan jaque al grupo de dos con su B3.



(B)

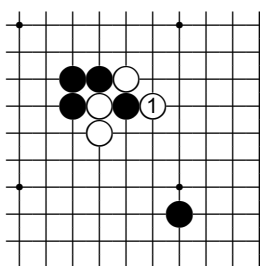
Si las Ns siguen huyendo con N4, N6,..., las Bs deben continuar dándoles jaque sin cesar, obligándolas a zigzaguear hasta el mismo borde del tablero. Al final, todas las Ns son capturadas y retiradas de él.



(C)

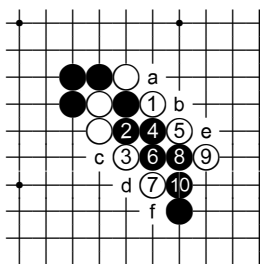
Estos jaques continuos se llaman "persecución ininterrumpida", porque al interrumpir la persecución, las Ns no sólo pueden escapar, sino que pueden contraatacar a las Bs, dándoles doble jaque en cualquiera de los puntos exteriores al cerco blanco, con lo que la formación blanca quedaría completamente destrozada.

Ejemplo 69. La trampa



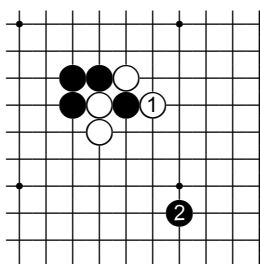
Según se ve en el ejemplo anterior, la persecución tiene una trayectoria fija antes de llegar a la segunda línea del borde. Por esta razón, tanto el perseguidor como el perseguido tienen que observar si hay alguna pieza en la ruta antes de iniciar la persecución - o la huida, según el caso. Si esa pieza pertenece a la parte perseguida, ¡cuidado!: se trata de una trampa. El perseguidor no debe iniciar la persecución y ha de dejar escapar al contrario, o bien, poner una pieza delante de la trampa enemiga para anular sus efectos.

Ejemplo 70. El efecto de la trampa



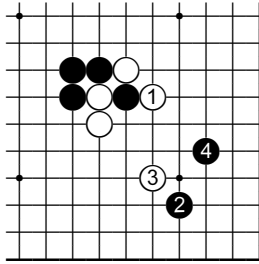
Si el perseguidor ignora la trampa y prosigue la persecución, cuando ambos contrincantes lleguen a la pieza trampa, todo el grupo perseguido será salvado por ella. Una vez que se escapa, el perseguido puede emprender un contraataque, dando doble jaque a las Bs en cualquiera de los puntos "a", "b", "c", etc.

Ejemplo 71. Colocación de la trampa



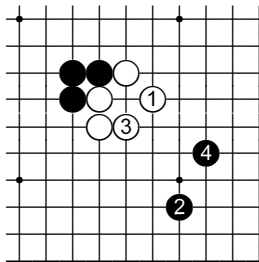
Por esta obvia razón, cuando las Bs inician el primer jaque de una posible persecución, la mejor táctica para las Ns es colocar intencionadamente una trampa en un punto más o menos estratégico de la posible ruta.

Ejemplo 72. Contratrapa



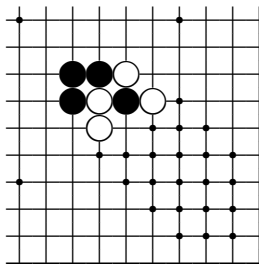
Al observar la presencia de la trampa, el perseguidor puede colocar una pieza contratrapa delante de ella y cancelar sus efectos. De este modo, las piezas perseguidas siguen sin poder escapar y las Bs pueden extender sus fuerzas hacia el exterior, ejerciendo al mismo tiempo presión sobre la trampa enemiga. Por su parte, las Ns pueden aprovechar la posición estratégica de la trampa para cercar otros territorios con su N4.

Ejemplo 73



En caso de que las Bs no puedan colocar una contratrapa, lo mejor es capturar la pieza perseguida. Las Ns, entonces, pueden igualmente aprovechar la posición de su trampa para conquistar una buena porción de territorio a cambio de la pieza capturada.

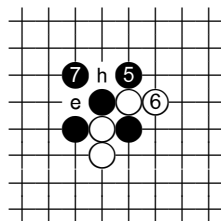
Ejemplo 74. La posición de la trampa



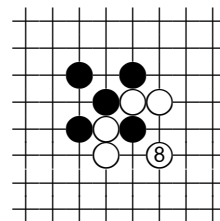
¿Dónde debe colocarse la trampa? Su posición viene determinada por seis líneas diagonales: dos desde las piezas perseguidas, dos desde las perseguidoras y una al exterior de cada una de las perseguidoras. La trampa puede ser colocada en cualquier punto de esas líneas diagonales, pero siempre hay que elegir el más estratégico de cara a su futuro aprovechamiento.

2.3.3 ACORRALAMIENTO

Ejemplo 75



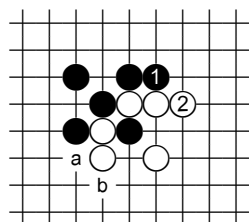
(A)



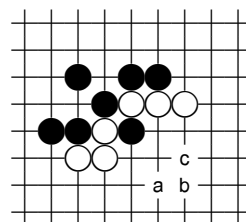
(B)

Si en el Ejemplo 67-D, las Ns optan por dar jaque con N5 a la otra blanca en vez de proteger su punto de corte "e", las Bs pueden seguir una de estas dos tácticas: prolongar su paso con B6, en cuyo caso las Ns tienen que proteger los dos puntos de corte "e" y "h" con N7, creando una doble formación triangular, o poner su pieza en uno de esos dos puntos citados.

Cuando una pieza se queda aislada, como la negra en este ejemplo, entre dos brazos del enemigo, éste puede impedirle que escape. Ocupando la posición B8, la pieza negra está acorralada y no tiene escapatoria. Si las Ns quieren salvarla, tienen que adelantarse y ocupar esa misma posición.



(C)

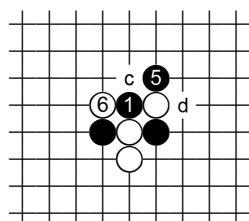


(D)

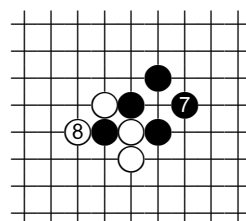
Si una de las piezas Ns del exterior prolonga su paso (con N1 o "a"), paralelamente a las Bs, éstas deben también prolongar su paso con B2 o "b", respectivamente, para evitar que escape la pieza negra aislada (C).

Si la situación blanca es más sólida, el acorralamiento puede incluso hacerse un poco más lejos de la pieza aislada, en las posiciones "a", "b" o "c" (D). Así no sólo se evita que escape la presa y se obtiene más espacio para el territorio propio, sino que también se amplía la influencia hacia el exterior, favoreciendo el desarrollo.

Ejemplo 76. Contrajaque



(A)



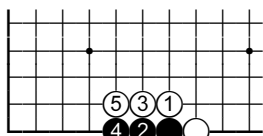
(B)

La segunda táctica que pueden adoptar las Bs en el Ejemplo 75-A es, en vez de prolongar el paso de la pieza amenazada, contraatacar a las Ns en el punto "e" con B6, dando jaque a la pieza central (N1). Ahora les toca a las Ns decidir si unen en el punto "c" o prefieren capturar en el punto "d" con N7.

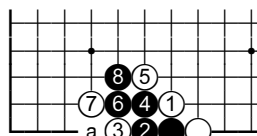
Lo más probable es que las Ns decidan capturar la pieza blanca de la derecha jugando en el punto "d". Entonces, las Bs pueden dar jaque a la negra de la izquierda con B8, dando lugar a una persecución ininterrumpida, como hemos visto en los ejemplos anteriores (B).

2.3.4 CAPTURA EN LA PRIMERA Y SEGUNDA LÍNEAS

Ejemplo 77



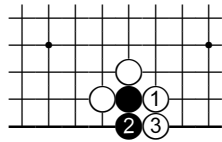
(A)



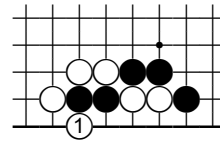
(B)

Si se da jaque a una pieza enemiga ubicada en la primera línea, o sea, en el propio borde del tablero, generalmente no podrá escapar, salvo que haya alguna pieza de su color que le espere en la ruta. Lo único que tiene que hacer el perseguidor es seguir dando jaque a lo largo de la segunda línea hasta llegar a la esquina y, entonces, todas las piezas contrarias serán capturadas.

Si el perseguidor cambia la dirección de sus jaques (B), las Ns pueden escapar con facilidad e incluso contraatacar a las Bs, capturando primero B3 en el punto "a" y dando jaques después en cualquiera de los puntos de corte de las Bs.



(C)



(D)

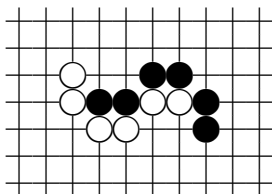
En las capturas en segunda línea el perseguidor tiene que dar siempre jaque hacia el borde. La pieza amenazada nunca podrá escapar.

En la figura (D), el primero en dar jaque (en este caso, las Bs) puede capturar al contrario.

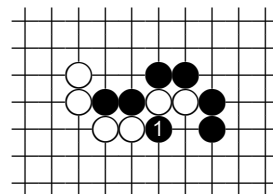
2.3.5 OTRAS CAPTURAS

Antes de concluir el capítulo de capturas, vamos a tratar algunos casos significativos más, dejando el resto a la experiencia y forma de jugar de cada jugador.

Ejemplo 78. Captura de dos piezas

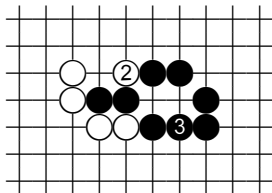


(A)

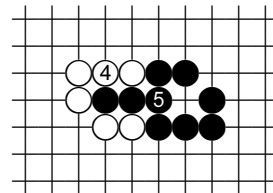


(B)

En una situación como ésta, tanto las Bs como las Ns necesitan actuar rápidamente. El resultado depende de quién juega primero. Si juegan primero las Ns, tienen que poner su N1 en el punto de corte de las Bs para capturarlas.



(C)

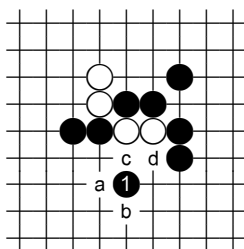


(D)

Si B2 contesta con la misma jugada e intenta capturar a las Ns, N3 no tiene otra alternativa que capturar esas dos Bs.

B4 une con B2 y sigue dando jaque a las Ns. N5 conecta con el resto del grupo y la situación queda asegurada. La destrucción de ese ojo negro la trataremos más adelante.

Ejemplo 79



Si la situación no requiere una acción tan urgente como en el ejemplo anterior, las Ns no tienen por qué capturar esas dos Bs de inmediato. Poniendo su N1 un poco más lejos, se aseguran de las Bs no escapen y a la vez extienden su influencia hacia el exterior. También se puede jugar en los puntos "a" o "b", según las circunstancias del momento, y, si es necesario, capturar las Bs en el punto "c" o iniciar una persecución en el punto "d".

Ejemplo 80. Captura de tres piezas

En una situación como ésta las tres Ns pueden considerarse perdidas, siempre que las Bs no se equivoquen en sus jugadas.

N1 hace un salto de un paso para intentar salvarlas. B2 se acerca tímidamente. N3 hace otro salto y logra salvar a las tres Ns. El error está en B2.



Sin embargo, si B2 corta enérgicamente en medio de N1, N3 tiene que forzar la salida, dando jaque al mismo tiempo a B2. B4, sin hacer caso, tapa la salida por arriba, efectuando un contrajaque (C).

Ahora N5 tiene que capturar obligatoriamente a B2. B6 vuelve a tapan la salida, dando otro jaque. Si las Ns rellenan el hueco de B2, las Bs pueden capturar las siete piezas Ns en el punto "a" y, si no lo rellenan, las Bs capturan cinco Ns en el mismo hueco. En cualquier caso, las Ns están perdidas.

2.4. Supervivencia y aniquilación

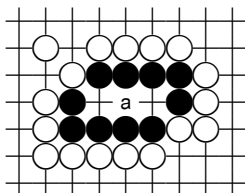
Cuando un grupo de piezas cae dentro de un cerco enemigo, lo primero que tiene que hacer es comprobar si está vivo o muerto, es decir, si puede sobrevivir y permanecer allí o ya se puede considerar muerto y aniquilado. Para sobrevivir, el grupo debe tener, al menos, dos ojos reales. En caso contrario, el grupo cercado está muerto. Así pues, cuando un grupo cae dentro del cerco enemigo, tiene que esforzarse en formar los dos ojos vitales, y la acción enemiga tenderá precisamente a impedirlo, a destruirlos antes de que consiga su propósito. Una vez destruidos los ojos o reducidos los dos a uno solo, ya no hace falta consumir todas las jugadas de captura, para no malgastar jugadas, salvo que el cerco corra el peligro de ser roto de inmediato.

Vamos a estudiar los distintos aspectos de estas técnicas de supervivencia y aniquilación como si fueran las dos caras de una misma moneda. Aunque sean dos acciones opuestas, tienen las mismas características y conviene abordarlas conjuntamente.

2.4.1 PUNTO VITAL INTERIOR

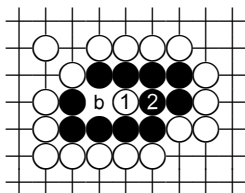
Se llama punto vital interior a un punto dentro del grupo cercado tal que, si lo logra ocupar el grupo cercado, consigue sobrevivir, y si lo ocupa el atacante, el grupo es aniquilado.

Ejemplo 81

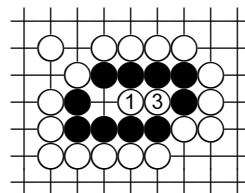


(A)

El "a" es el punto vital para las Ns. Si lo logran ocupar, consiguen los dos ojos reales y, por tanto, la supervivencia; si lo ocupan las Bs, las Ns resultan muertas.



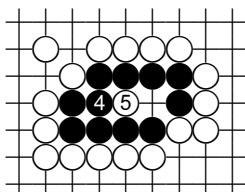
(B)



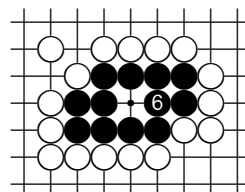
(C)

(B) Si lo ocupan las Bs, B1 en este caso, N2 le da jaque, B3 en "b" completaría la captura de las Ns y las retiraría del tablero.

(C) Si las Ns hacen caso omiso de B1, B3 da jaque a todo el grupo negro.



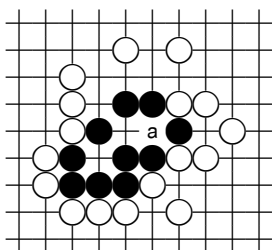
(D)



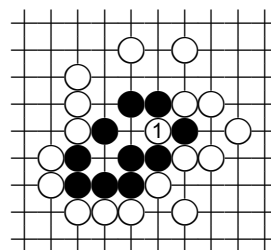
(E)

N4 captura a B1 y B3. B5 vuelve a dar jaque al grupo negro. N6 captura a B5 y, entonces, B7 completa la captura en el único hueco, retirando del tablero todas las Ns.

Ejemplo 82



(A)



(B)

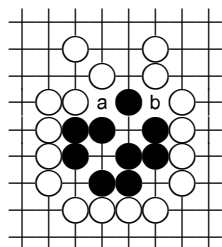
(A) En este ejemplo, el punto "a" es otro punto vital para las Ns. Si lo logran ocupar, consiguen sobrevivir y, en caso contrario, muere todo el grupo.

(B) Aquí el punto "a" ha sido ocupado por B1. El ojo negro será destruido y a las Ns sólo les quedará un ojo, con lo que todo el grupo está muerto. (Compárese este ejemplo con el Ejemplo 78-D de la captura.)

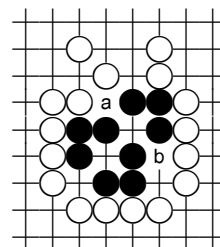
2.4.2 PUNTO VITAL EXTERIOR

Todos aquellos puntos en el exterior del grupo cercado que puedan afectar a la formación de uno o más ojos reales también son puntos vitales. El grupo cercado tiene forzosamente que ocuparlos para garantizar su supervivencia.

Ejemplo 83



(A)



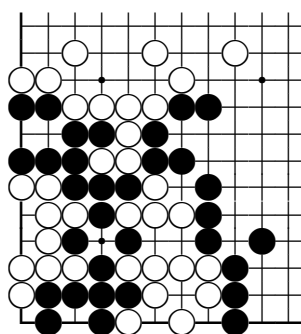
(B)

Los puntos "a" y "b" de estas dos ilustraciones son puntos vitales para las Ns. Si las Bs ocupan uno de ellos, las Ns tienen que ocupar el otro. Si son ambos ocupados por las Bs, los ojos negros resultarían falsos; a las Ns sólo les quedaría un ojo real y todo su grupo estaría muerto.

2.5. Importancia del asalto mutuo

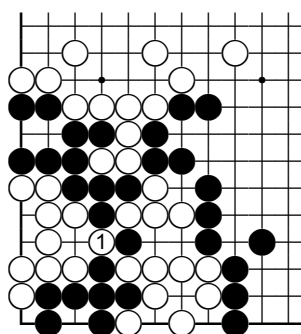
En el Capítulo III, Conocimiento Básico, hemos visto en qué consiste un asalto mutuo y su reglamento, el único reglamento artificial, pero no ilógico, para evitar una captura y recaptura mutua interminable. Ahora bien, ¿para qué sirve el asalto mutuo y qué trascendencia tiene en el juego la lucha por una sola pieza? Lo mejor será analizar un ejemplo práctico y comprobar que, bajo ciertas circunstancias, la pérdida o ganancia de una sola pieza puede resultar vital e incluso influir en el resultado de toda la partida.

Ejemplo 84

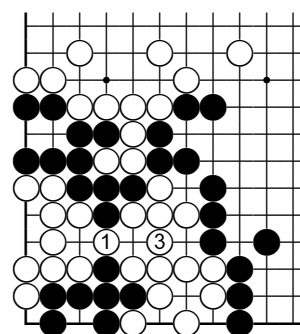


(A)

Analicemos la situación de esta esquina: En el borde izquierdo, las Ns tienen un ojo, aparentemente unido a través de un ojo falso con otro ojo real en el borde de abajo, cerca de la esquina; por lo tanto, este grupo está vivo. Las Bs de la izquierda también tienen un ojo, y las de abajo, otro, pero ambos grupos están separados por las Ns y, por lo tanto, están muertos. Las Bs juegan primero.



(B)

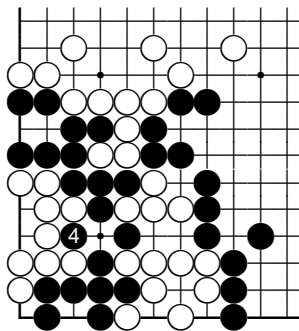


(C)

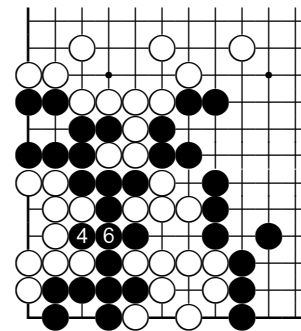
B1 captura a una negra del ojo falso y da jaque a la otra. Según el reglamento, a las Ns no les está permitido recapturar B1 inmediatamente, y tienen que hacer su jugada en cualquier otro sitio. Aquí está la clave y el secreto del asalto. Si N2 se coloca en un punto que no perjudica demasiado a las Bs, éstas pueden permitirse el no contestar la jugada y poner simplemente B3, capturando a la otra negra aislada, como muestra la ilustración (C).

Tras la captura de la pieza negra por B3 la situación ha cambiado por completo: las Bs de la izquierda se han unido con las de abajo y no sólo han conseguido vida y estabilidad, sino que también han dividido a las Ns en dos grupos, con un único ojo cada uno y, por lo tanto, muertos.

Como decíamos antes, la clave está en la jugada N2. Esta jugada tiene que hacerse en un sitio muy vulnerable de las Bs, obligándolas a contestar allí, de modo que, si no lo hacen, la pérdida sea mayor que en esta esquina. En caso de que B3 conteste a N2 en otro lugar, N4 puede ya recapturar B1 y se vuelve a la situación anterior.



(D)



(E)

Después de la recaptura de B1 por N4, las Bs tampoco pueden recapturar N4 en seguida y deben jugar en otro lugar, a ser posible realizando un ataque que pudiera causar mucho daño a las Ns si no lo contestan. Si N6 no contesta a B5 en otro sitio y prefiere rellenar su ojo falso, las Bs están definitivamente muertas y B7 debe entonces continuar el ataque que inició B5 para compensar la pérdida en esta esquina.

Éste ha sido un ejemplo típico de "asalto mutuo". Si la pérdida es quizá demasiado importante para cualquiera de los dos bandos, suficiente incluso para determinar la partida, se debe a la intención del autor de que el lector vea con más claridad la importancia del asalto. Normalmente, un asalto mutuo es un arma que se emplea para obligar al contrario a un intercambio de conquistas, con la obvia intención de salir ganando alguna ventaja en territorio o situación. El enemigo suele aceptar el reto para no perder más terreno y, luego, a falta de objetivos de ataque, no tiene más remedio que ceder ante la presión del oponente. Desde luego, es una táctica muy astuta, que conviene conocer a fondo.

Como hemos dicho antes, el secreto y la clave de esta clase de lucha está precisamente en las jugadas libres de ataque, es decir, en la jugada obligada a hacer en otro sitio. Ese sitio es de libre elección por el jugador, por eso los jugadores veteranos y hábiles saben preparar los "materiales" para un posible asalto mutuo desde el mismo principio de la partida, para que cuando llegue el momento oportuno los puedan emplear y obligar al contrario a un intercambio favorable. Generalmente, esta clase de asalto mutuo intencionado no implica mucha pérdida, pero en el intercambio siempre sale ganando quien lo inicia. Todo es cuestión de cálculo.

3. APERTURAS

Lo mismo que en la toma de posiciones estratégicas, en la apertura las piezas oponentes van tomando contacto directo o cercano en las esquinas. A veces estos contactos adoptan el carácter de luchas locales y a veces constituyen una variante más de la toma de posiciones en estas zonas, aunque con intención más o menos hostil.

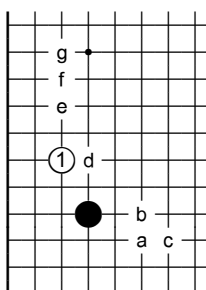
Existen muchas fórmulas de ataque y defensa en las esquinas. Estas fórmulas pueden ser reproducidas y empleadas en las partidas según las circunstancias y se denominan, traducidas literalmente al castellano, jugadas fijas (*fuseki*). Equivalen a las aperturas de ajedrez y, por ello, las llamaremos también aperturas.

Las aperturas son el resultado de estudios y experiencias obtenidos a lo largo de muchos años. Las emplean frecuentemente los grandes maestros. De cada apertura modelo se pueden derivar muchas variantes, todo depende de las exigencias del momento y de la estrategia global que se emplee; por ello, no es posible decir cuál es mejor o peor. Las aperturas son una especie de serie de batallas locales. Si la partida es la guerra total, el resultado de esa guerra dependerá del conjunto de las batallas locales; por eso las aperturas pueden influir en el desarrollo futuro del juego, especialmente en el marco de la estrategia global. Conviene conocer algunas de las más usuales y sus variantes, extraídas de un tratado del gran maestro chino, Wu Ching-yuan.

3.1. Aperturas sobre la estrella

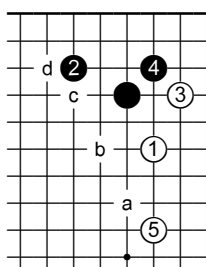
Una pieza negra sobre una de las estrellas de las esquinas puede ser una ocupación voluntaria - una jugada intencionada - o una de las piezas de ventaja concedida por un oponente superior. Por ello, las aperturas sobre las estrellas son muy importantes y las más usadas, tanto en las partidas de igualdad como en las partidas con ventajas.

Ejemplo 85



Contra el colgamiento de B1, que es el más usual, las Ns pueden tomar una actitud defensiva, consolidándose en uno de los puntos "a", "b" o "c". También pueden jugar en "d", en choque directo con B1, o realizar un contracolgamiento, flanqueando a B1 entre la pieza negra de la estrella y uno de los puntos "e", "f" o "g".

Ejemplo 86



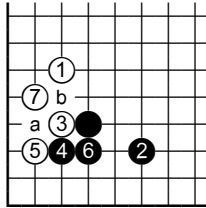
Adoptando una actitud defensiva, N2 consolida la posición dando un paso de caballo hacia otro lado. Si B3 intenta penetrar en la esquina, N4 puede adelantar un paso y crear su propia formación. Generalmente, B5 salta dos pasos hacia atrás para cercar una porción de territorio como futura base de operaciones. Ésta es la jugada más corriente, pero B5 también puede ocupar los puntos "a" o "b", según las circunstancias.

En cuanto a las Ns, la jugada N2 es un poco baja respecto al borde superior, comparada con el punto "c", que es la jugada más usual y permitiría un mejor desarrollo hacia el centro y el lateral superior. También resulta un poco corta respecto al punto "d". Sin embargo, es más conservadora y defiende mejor de una posible invasión blanca desde la izquierda.

Esta apertura, aunque se usaba poco antiguamente, es bastante frecuente en la actualidad. A continuación veremos algunos ejemplos prácticos:

3.1.1 B3 FUERZA LA ENTRADA EN LA ESQUINA

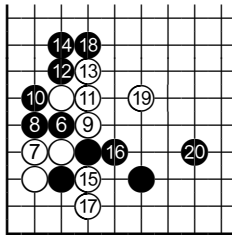
Ejemplo 87



B1 cuelga; N2 consolida; B3 entra en choque directo e intenta penetrar en la esquina; N4 le impide el paso; B5 fuerza la entrada (ésta es una jugada muy atrevida; solamente se emplea con un jugador muy inferior en categoría); N6 protege el corte (una jugada demasiado prudente y tímida); B7 protege los puntos de corte blancos "a" y "b".

En resumen, la esquina se reparte sin claras ventajas para ninguno de los bandos, pero las Ns tienen la iniciativa de cara a comenzar cualquier acción en otra zona y esto solo ya es una ventaja importante.

3.1.2 VARIANTE DE LA APERTURA ANTERIOR

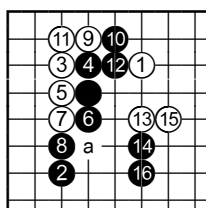


N6, en vez de hacer la anterior jugada, da jaque a B3 en "b"; B7 prolonga su paso y une B3 con B5; N8 las persigue (junto con N6 son jugadas muy decididas y fuertes); B9 corta a las Ns e intenta cercar a N6 y N8; N10 huye hacia afuera; B11 protege su propio punto de corte; N12 se levanta hacia el centro; B13 le impide el paso; N14 prolonga hacia el lateral; B15 corta y da doble jaque a N4 y a la pieza de la estrella; N16 decide salvar ésta última; B17, en vez de capturar N4, prolonga el paso de B15 (con esta jugada, las Bs se apoderan de toda la esquina); N18 cerca a B1, B9, B11 y B13; B19 las guía hacia el centro; N20 rodea el lateral sur y, a la vez, persigue las cinco Bs de cerca.

En resumen: aunque las Bs han conquistado la esquina, sus cinco piezas están en peligro. Las Ns han abierto dos frentes: uno hacia arriba y otro hacia el lateral de abajo; al mismo tiempo tienen cercadas las cinco Bs. Por tanto, las Bs no deberían haber hecho las jugadas B3 y B5, que son demasiado arriesgadas. Clara ventaja para las Ns.

3.1.3 B3 ENTRA POR EL PUNTO 3-3

Ejemplo 88



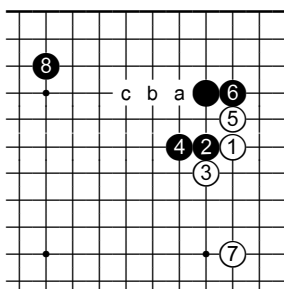
N2 consolida con una gran paso de caballo; B3 entra en la esquina por el punto 3-3; N4 impide la conexión de B3 con B1; B5 prolonga el paso hacia el otro lado; N6 se le adelanta para impedir la salida; B7 sigue prolongándose; N8 la rechaza de frente. B9 intenta salir por el lado de N4; N10 también la rechaza; B11 protege el punto vulnerable (la esquina queda asegurada); N12 protege su propio punto débil; B13 salta un paso hacia el centro; N14 impide el desarrollo de B1 y B13 y, a la vez, protege el punto de corte "a" (esta jugada no se puede omitir); B15 prolonga el paso hacia otro lado; N16 dobla la guardia.

En resumen, las Bs han conseguido su propósito de conquistar la esquina y las Ns tienen mejor desarrollo exterior.

Ésta es una de las aperturas clásicas. Se usaba mucho antiguamente, pero también se sigue utilizando a menudo en la actualidad en partidas con ventajas o sin ellas.

3.1.4 N2 CHOCA CON B1

Ejemplo 89

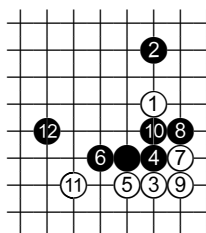


B1 cuelga; N2 choca directamente con ella; B3 se levanta hacia el centro; N4 prolonga; B5 penetra hacia la esquina; N6 la rechaza; B7 retrocede y rodea una porción de territorio en el lado derecho; N8 ocupa un punto muy estratégico: no sólo protege el punto vulnerable "a", sino que extiende su influencia hacia el lateral superior. Si hiciera esta jugada en los puntos "b" o "c", resultaría un poco tímida; sólo conseguiría el primer propósito, pero no el segundo.

Es ésta una apertura modelo para partidas con ventajas de más de cuatro piezas, pues resulta muy ventajosa para las Ns. Se usa muy poco en partidas de igualdad o de pocas piezas de ventaja, porque tiene muchas variantes y jugadas muy complejas. Para un principiante son aconsejables las fórmulas sencillas.

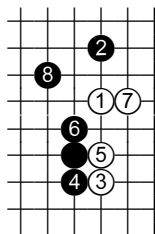
3.1.5 N2 FLANQUEA A B1

Ejemplo 90



N2, en vez de consolidar, decide ontraatacar flanqueando a B1. Ésta es una táctica moderna que se emplea mucho hoy en día. Pero las Ns tienen que observar sus alrededores antes de usarla y comprobar que la circunstancia es favorable. La contestación más adecuada para las Bs es entrar enseguida en la esquina por el punto 3-3. N6 es una jugada muy importante en este caso y no se puede omitir. Con N12 termina la lucha; no hay ventaja clara para ningún bando. Las Bs han conseguido su propósito de entrar en la esquina y las Ns obtienen el desarrollo exterior. La iniciativa es de las Bs.

3.1.6 VARIANTE DE LA APERTURA ANTERIOR

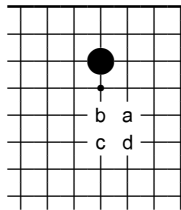


Si N4 cambia de dirección y obstruye el paso de B3 por el otro lado, B5 consigue el contacto con B1; N6 sigue siendo importante; B7 se apodera de la esquina; N8 encierra a las Bs en ella, extendiéndose hacia el exterior.

Esta versión es aún más moderna que la otra.

3.2. Aperturas sobre el punto 3-4

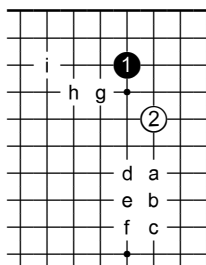
La ocupación del punto 3-4 es la más habitual e importante en partidas de igualdad y de dos o tres piezas de ventaja. Por ello conviene conocer los colgamientos y contracolgamientos, ataques y contraataques de estas aperturas. En primer lugar, vamos a repasar los cuatro colgamientos sobre este punto, de los que sólo estudiaremos los dos primeros (ver el Ejemplo 42):



- "a", a distancia de un paso de caballo.
- "b", a distancia de un paso.
- "c", a distancia de dos pasos.
- "d", a distancia de un gran paso de caballo.

3.2.1 COLGAMIENTO A DISTANCIA DE UN PASO DE CABALLO

Ejemplo 91



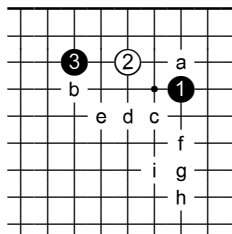
De momento no nos interesa la actitud defensiva de las Ns consolidándose en los puntos "g", "h" o "i". Sólo estudiaremos los contraataques en los puntos "a", "b", "c", "d", "e" y "f", flanqueando a B2, y las contestaciones de las Bs.

Se llaman tenazas las jugadas de N3 junto con N1 respecto a B2:

- "a" tenaza a distancia de un paso,
- "b" tenaza a distancia de dos pasos,
- "c" tenaza a distancia de tres pasos,
- "d" tenaza alta a distancia de un paso,
- "e" tenaza alta a distancia de dos pasos y
- "f" tenaza alta a distancia de tres pasos.

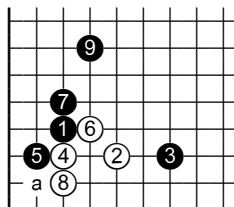
3.2.2 CONTRA LA TENAZA A DISTANCIA DE UN PASO

Ejemplo 92



La tenaza a distancia de un paso de N3 es una jugada muy activa. Las Bs pueden contestarla en cualquiera de los nueve puntos, de "a" a "i", con su B4. Presentamos un par de ejemplos para que el lector adquiera una idea general de ella.

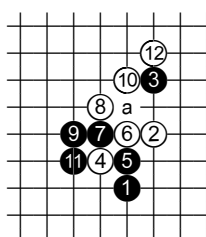
Ejemplo 93.



Una apertura muy conocida:

B4 choca con N1 en el punto 3-3; N5 intenta rodearla y obstruye su paso; B6 crea una formación triangular de protección; N7 retrocede; B8 fortalece la formación; N9 vuela hacia arriba. En resumen, las Ns tienen mejor desarrollo y las Bs, la iniciativa en otro lugar, pero deben ocupar el punto "a" para garantizar su estabilidad.

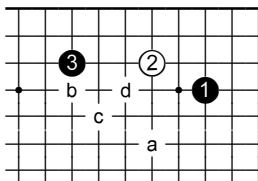
Ejemplo 94. Una apertura agresiva



B4 aparentemente ataca a N1; N5 intenta cortar el enlace entre ella y B2; B6 fuerza la conexión y rechaza la salida de N5; N7 corta a las Bs; B8 da jaque a N7; N9 prolonga el paso y huye de la captura; B10 protege el punto de corte "a" y ataca a N3; N11 da jaque a B4, la cual ya no tiene escapatoria; B12 acorralla a N3. En resumen, la situación queda equilibrada para ambas partes, pero a las Ns les toca mover y pueden iniciar una acción en otra parte del tablero.

3.2.3 CONTRA LA TENAZA A DISTANCIA DE DOS PASOS

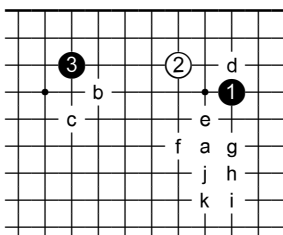
Ejemplo 95



Esta tenaza negra a distancia de dos pasos es una jugada intermedia entre la de un paso y la de tres y se usa mucho. Las respuestas de B4 son las mismas que en el Ejemplo 92, excepto las de los puntos "d" y "e" de dicho ejemplo, que no sirven para este caso. Además, existen aquí alternativas propias en los puntos "a" a "d".

3.2.4 CONTRA LA TENAZA A DISTANCIA DE TRES PASOS

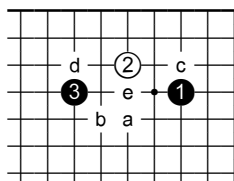
Ejemplo 96



Esta tenaza no constituye en sí un peligro inminente para B2, porque N3 está un poco lejos de ella. Las Bs pueden adoptar una actitud enérgica contra N1, jugando en los puntos de la "g" a la "k", en una especie de contratenaza. También pueden usar las respuestas de los ejemplos anteriores en los puntos "d", "e" o "f". Las jugadas propias de esta apertura son los puntos "a", "b" y "c".

3.2.5 CONTRA LA TENAZA ALTA DE UN PASO

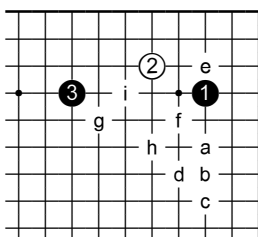
Ejemplo 97



La tenaza alta de un paso es una jugada drástica y moderna. Las Bs tienen que contestarla forzosamente; en caso contrario, las Ns pueden jugar en el punto "e" y B2 estaría perdida. Sus contramedidas son los puntos "a" a "d".

3.2.6 CONTRA LA TENAZA ALTA DE DOS PASOS

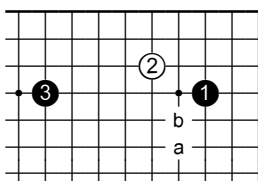
Ejemplo 98



Esta tenaza también es muy moderna. Contra ella, las Bs pueden jugar en los puntos de la "a" a la "d", como contratenaza, o de la "e" a la "i", como salida al exterior.

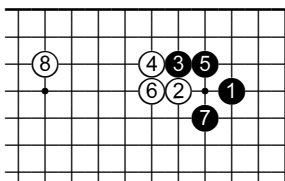
3.2.7 CONTRA LA TENAZA ALTA DE TRES PASOS

Ejemplo 99



Esta tenaza no constituye una amenaza para B2. Las Bs pueden jugar en los puntos "a" o "b", que son sus jugadas propias.

3.2.8 COLGAMIENTO A DISTANCIA DE UN PASO

Ejemplo 100

Contra este colgamiento de B2, generalmente se emplea N3 en un choque por debajo de B2 cerca del borde. La secuencia hasta B8 es la típica de esta apertura.

Al existir tantas ocupaciones, consolidaciones y colgamientos en las esquinas, se multiplican las variantes y derivaciones de estas jugadas, con lo que las aperturas en sí constituyen una especialidad dentro de este juego y una materia muy compleja, incluso para los profesionales. Los tratados ocupan varios volúmenes que exceden por completo el alcance del presente libro, cuyo propósito es tan solo dar un conocimiento general al lector que pueda servirle como introducción al tema. Por ello nos detenemos en este punto y pasamos a tratar otras técnicas que no son menos importantes para el jugador.

4. LAS TRES FASES DE LA PARTIDA

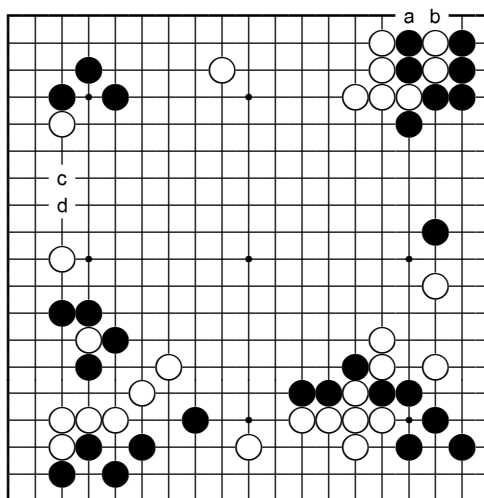
Una partida se divide generalmente, aunque no con absoluta claridad, en tres fases: A) planeamiento estratégico, B) desarrollo central y C) delimitación de fronteras. Según algunos teóricos, la importancia relativa de cada una de estas fases es de 3-6-1, es decir: la primera fase representa el 30 por 100 de una partida, el desarrollo central, el 60 por 100, y la delimitación de fronteras sólo tiene un 10 por 100 de importancia. Sin embargo, esto no es totalmente cierto por la sencilla razón de que éste es un juego de conjunto; igual que en una guerra, si en la primera fase el planeamiento es perfecto y el desarrollo central también es impecable, pero fallara la última fase de delimitación de fronteras, sería como si las dos primeras fases no hubieran existido. Todo el planeamiento estratégico y el desarrollo principal del juego quedarían arruinados; de hecho, ha habido grandes maestros que perdieron sus partidas precisamente en la última fase del juego: una victoria anunciada terminó siendo una tremenda derrota.

No se puede afirmar, por tanto, qué fase es más importante, cuál es la principal y cuál la secundaria. Aunque existiera alguna diferencia, ésta no debe influir en el jugador, porque se requiere el mismo cuidado en todas las fases. Pasemos, pues, a analizarlas:

4.1. Planeamiento estratégico

Se llama "planeamiento estratégico" a la primera fase del juego, en la que se emplean todos los conocimientos de estrategia y táctica que hemos visto hasta ahora, incluyendo ocupación, consolidación, colgamiento, toma de posiciones estratégicas en los laterales, aperturas, etc. Este planeamiento o primera fase es muy importante en una partida, porque precisamente es aquí cuando se elabora la estrategia global del juego, puesto que en un juego como éste, que permite una libertad absoluta de acción a los jugadores y en un campo tan vasto, no cabe preconcebir ningún plan ni es previsible la reacción del contrario en los primeros contactos. Por eso, la estrategia global se elabora poco a poco durante la primera fase; al tiempo que se desarrolla el juego, se va corrigiendo y perfilando el plan de ataque y de defensa y tomando las medidas y contramedidas según la exigencia y necesidad del momento.

Veamos tres ejemplos de esta primera etapa en tres partidas distintas para observar los diferentes planes o estrategias que adoptaron sus respectivos jugadores.

Ejemplo 101

("Wei-chi", Vol. I, núm. 1.)

He aquí los 58 primeros movimientos de una partida jugada entre dos niños de 11 años; no hemos puesto los números de orden de las jugadas para que el lector aprecie mejor la situación general en el tablero.

La primera cosa a observar en el diagrama es la esquina NE, donde las Bs pueden capturar a dos Ns, poniendo una pieza en el punto "a", y las Ns también pueden capturar a dos Bs jugando en el punto "b"; sin embargo, ninguno de los bandos quiere gastar una jugada para capturar las dos piezas y tal actitud es muy inteligente, porque tanto la formación blanca en la izquierda como la negra en la derecha ya están sólidamente establecidas y pueden sobrevivir sin esas dos piezas. No hay por qué gastar una jugada en capturarlas, es preferible iniciar una acción en otro lugar, pues vale mucho más la iniciativa que un puñado de piezas. Sobre todo al comienzo del juego, una pieza que ocupe un punto estratégico tiene mucho más valor que ese par de piezas que no afectan al conjunto de las dos formaciones.

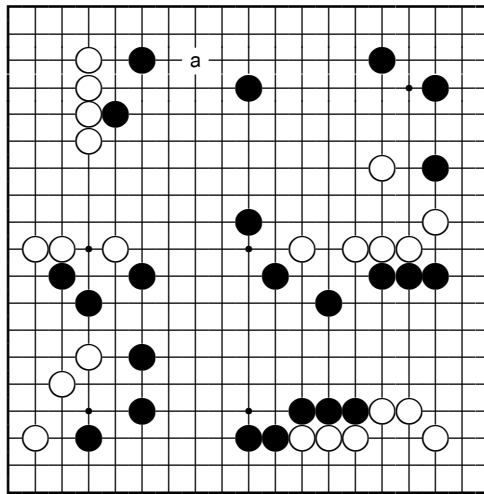
En la esquina SE, las Bs y las Ns están cortadas mutuamente. Las Bs ya están establecidas en el Sur y el Este, y las Ns también han conquistado la zona de la esquina, pero sus tres piezas superpuestas encima de las Bs quedan aisladas en la batalla local y no se sabe todavía qué suerte correrán.

En la esquina SO es muy difícil prever el futuro de ambas partes. De momento, en el Sur, las Ns tienen mejor formación y todavía pueden desarrollarse hacia el centro y socorrer a las tres piezas desamparadas. Las Bs tampoco corren peligro de momento y, aunque no tienen una base sólida, pueden desplegarse hacia el centro. No obstante, sus dos piezas en el lateral Oeste están demasiado distanciadas entre sí y, la ocupación de cualquiera de los puntos "c" o "d" por parte de las Ns sería fatal para ellas. Si, en cambio, uno de esos puntos fuera ocupado por las Bs sería una buena base de operaciones.

La esquina NO ya pertenece a las Ns, que no sólo tienen una sólida formación, sino que también pueden desarrollarse hacia el centro con facilidad.

En resumen, las Ns llevan una ligera ventaja en cuanto a estrategia o planeamiento sobre las Bs. Y, en cualquier caso, no está nada mal para dos niños de 11 años.

Ejemplo 102

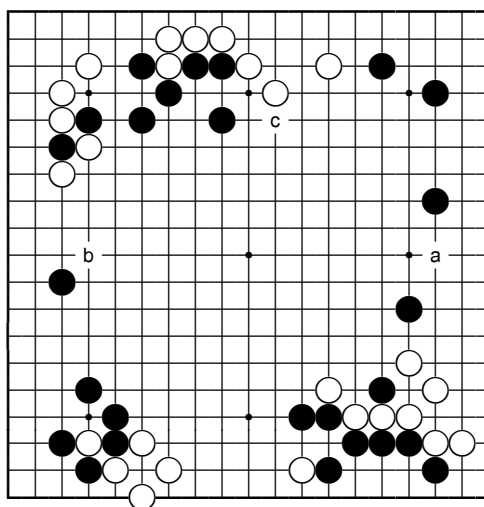


("Central Daily News", 10-VIII-1967.)

Ésta ya es una partida entre dos grandes maestros, perteneciente a la primera serie de partidas disputadas para el título japonés de "Gran Maestro" (Mei-jin) en 1967, ostentado hasta el momento por un joven profesional chino, Lin Hai-feng, durante tres años consecutivos. En esta partida, Lin juega con Ns y el japonés Sakata con Bs.

A lo largo de estas primeras 43 jugadas se ve claramente la ventaja estratégica de las Ns, las cuales tienen toda la esquina NE, el lateral Norte y un cerco enorme en el centro Este, que es una especie de emboscada con seis Bs dentro; además poseen un trozo del lateral Sur unido a otro cerco muy espacioso en el centro. Las Bs tienen hasta ese momento las dos esquinas NO y SE; en el SO poseen tres piezas fundamentales para establecerse allí y las seis Bs dentro del cerco negro en el centro Este todavía tienen que luchar para sobrevivir. Sin duda, las Ns tienen mejor plan estratégico. Ahora las Bs inician su ataque con la jugada 44 en el punto "a" para romper el cerco negro y ganarle terreno.

Ejemplo 103



("Central Daily News", 21-VIII-1967.)

Ésta es la segunda de las siete partidas para el título de "Gran Maestro" de 1967. Esta vez Sakata juega con las Ns y Lin con las Bs.

Tras la jugada 53 (la situación del diagrama), las Ns tienen las esquinas NE, SO y parte de sus laterales colindantes Este y Oeste, una parte de la esquina SE y otra porción en el NO. Las Bs tienen sólo la esquina NO con parte de sus dos laterales Norte y Oeste, una porción en el lateral Sur y otra en el SE. Clara ventaja estratégica para las Ns. Sin embargo, las Bs lograron tres iniciativas de ataque a las Ns, conquistaron el lateral Este por el punto "a" y entraron al centro por los puntos "b" y "c". No sólo consiguieron equilibrar la situación, sino que acabaron ganando la partida por un solo punto. Fue una partida muy reñida y trabajosa que costó a cada jugador las 10 horas límite - un total de 20 horas -, divididas en dos jornadas.

4.2. Desarrollo central

Una vez establecidas las bases de operación en las esquinas y los laterales en la primera fase del juego, los dos bandos habrán fijado ya sus respectivas estrategias, o dicho de otro modo, sus objetivos de ataque, pretensiones de cercar grandes extensiones de territorio, intentos de bloquear al enemigo, penetraciones dentro de ciertas zonas enemigas para reducir su tamaño, etc. Cada bando trata de cumplir su propio plan de lucha y, al mismo tiempo, entorpecer las acciones del contrincante. En definitiva, las grandes y decisivas batallas se suelen librar en esta fase.

Pero ¿cómo se lleva a cabo? Es muy difícil explicarlo con palabras, porque cada jugador goza de libertad total para hacer sus jugadas y no hay una regla fija a seguir. Sólo nos puede enseñar la experiencia; por ello, nos remitiremos al Capítulo V de análisis y comentarios de partidas reales, donde podremos observar algunas técnicas que emplean los distintos jugadores. Nos limitaremos aquí a estudiar la última fase del juego, la delimitación de fronteras, que es una etapa no menos importante que las dos primeras.

4.3 Delimitación de fronteras

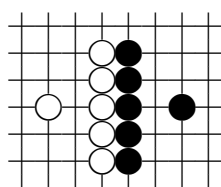
Después del desarrollo central, las grandes y decisivas batallas habrán cesado y cada bando tendrá ya sus respectivos territorios cercados. Pero será "grosso modo", con los detalles de las fronteras aún por definir. Las fijaciones de fronteras, aunque desencadenen batallas esporádicas y puramente locales, tienen una importancia especial que no se puede descuidar. Muchas veces las pérdidas en las batallas centrales se recuperan precisamente en esta fase; por lo tanto, conviene conocer sus teorías y técnicas, que vamos a explicar a continuación.

En primer lugar e igual que en las dos primeras fases, hay que conservar siempre la iniciativa, porque la iniciativa supone anticiparse al enemigo en todos los aspectos; muchas veces, incluso, habrá que sacrificar algunas piezas o espacio para conseguirla.

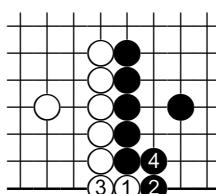
En segundo, hay que saber distinguir los beneficios mayores. A la hora de definir fronteras, como es lógico, primero se atiende a los sitios donde el valor numérico del territorio es mayor, dejando los sitios de menor importancia para más adelante. Si se hiciera al revés, el enemigo aprovecharía la ocasión no sólo para arrebatarse la iniciativa, sino todos los beneficios asociados a ella y, en muchos casos, el ganador podría terminar siendo el perdedor, y viceversa.

4.3.1 LA INICIATIVA

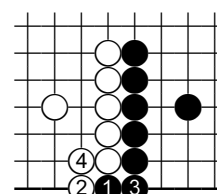
Ejemplo 104



(A)



(B)



(C)

(A) Supongamos que las Bs tienen el territorio en la izquierda y las Ns, en la derecha, y que la frontera en el borde está por fijar todavía.

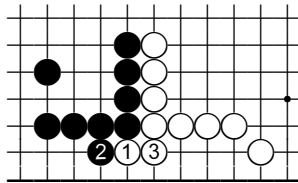
(B) Si las Bs juegan primero, la frontera se quedará como en esta ilustración, y seguirán conservando la iniciativa para jugar su B5 en otro lugar.

(C) Si las Ns juegan primero, el resultado sería justamente el contrario.

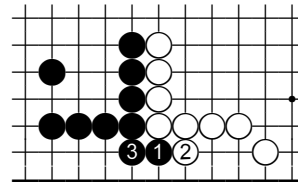
Comparemos los dos resultados (B) y (C):

En la ilustración (B), las Bs tienen dos puntos más en su territorio que en la (C); al mismo tiempo, las Ns tienen dos puntos menos en la (B) que en la (C). El resultado es de cuatro puntos a favor de las Bs, que no sólo han ganado dos puntos para su propio territorio, sino que han reducido en otros dos el territorio de las Ns. Además, conservan la iniciativa para emprender la acción en otro lugar.

Ejemplo 105



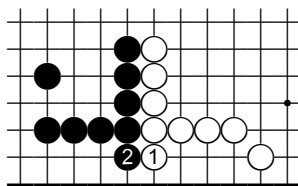
(A)



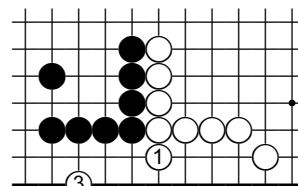
(B)

Comparemos los resultados en estas dos ilustraciones: En la (A), las Bs obtienen una ventaja de seis puntos frente a las Ns respecto a la figura (B), pero pierden la iniciativa; ahora las Ns pueden recuperar esos seis puntos en otras zonas con su iniciativa. Así pues, antes de iniciar la acción hay que calcular bien si se puede conservar la iniciativa o no, porque una iniciativa vale mucho más que unas cuantas piezas o puntos de territorio. Veamos el siguiente ejemplo.

Ejemplo 106



(A)



(B)

La jugada más correcta para las Bs en (A) es simplemente bajar un paso con B1. Las Ns tienen que contestarla forzosamente con N2 y las Bs siguen conservando la iniciativa sin pérdida de territorio.

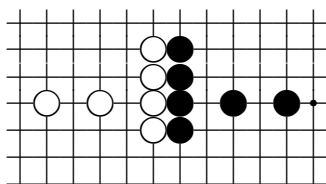
Si las Ns no contestan a B1, entonces B3 puede penetrar profundamente en territorio negro y causar en él una gran pérdida.

4.3.2 EL VALOR NUMÉRICO

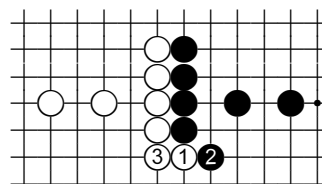
Se llama "valor numérico" a la diferencia de puntos en aquellas zonas de frontera donde se podría ganar si se actúa con iniciativa y perder si se actúa pasivamente. En el Ejemplo 104, si las Bs actúan con iniciativa, la frontera queda como en la ilustración (B), ganando dos puntos, y si lo hacen con pasividad, la situación quedaría como en la (C), en la que pierden dos puntos. El valor numérico de la posición es, por tanto, cuatro puntos.

Así pues, no sólo hay que conservar la iniciativa en todas las fases del juego, sino que también se debe observar el valor numérico de las zonas y ese cálculo hay que realizarlo desde el comienzo hasta el final de la partida. Veamos el siguiente ejemplo:

Ejemplo 107



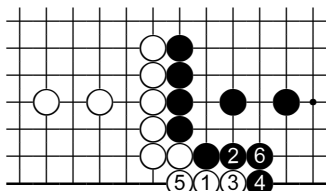
(A)



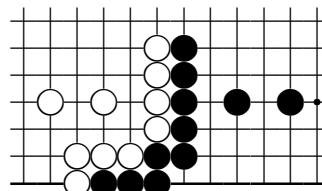
(B)

La situación es la misma que la del Ejemplo 104-A, sólo que ambos bandos están un punto más arriba respecto del borde.

Si actúan primero las Bs, después de B3 las Bs ganan tres puntos y siguen conservando la iniciativa, ya que las Ns aún tienen que contestar.



(C)



(D)

Si las Ns no contestan, las Bs todavía pueden penetrar más con su B1. Hasta N6, las Bs ganan otros cuatro puntos.

Si en vez de las Bs, las Ns actuasen igual, también podrían ganar esos siete puntos, comom uestra la ilustración (D).

El valor numérico de esta frontera es de siete más siete, es decir, 14 puntos en total; mucho mayor, por tanto, que el del Ejemplo 104, cuyo valor numérico era de sólo cuatro puntos. Está claro que un jugador debería atender primero a esta frontera que a la otra.

V

ANÁLISIS Y COMENTARIOS DE PARTIDAS

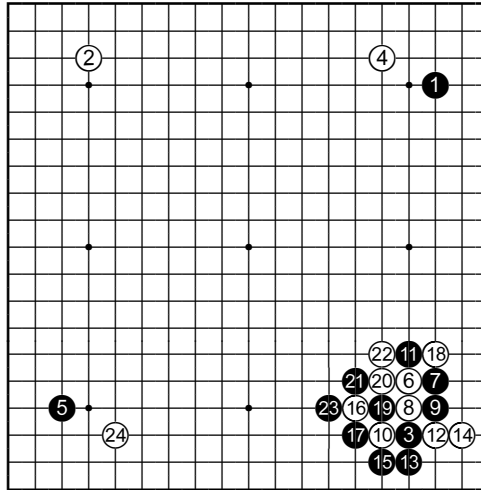
Tras adquirir unas nociones básicas y conocer la técnica elemental del juego, vamos a ver ahora algunas partidas reales jugadas entre grandes maestros, para examinar la marcha, planeamientos estratégicos, desarrollos y otros pormenores. Estas partidas han sido analizadas y comentadas por el autor de este libro, con destino a los principiantes.

1. UNA PARTIDA ENTRE WU CHING-YUAN Y TAKAGAWA

Esta fue la octava partida de una serie de diez, jugadas entre el entonces *Hon in-bo* Takagawa y el Gran Maestro chino Wu Ching-yuan. La serie de partidas se inició a mediados del año 1955 y concluyó a finales de 1956. La octava partida fue jugada en septiembre de 1956, tras la obtención del título de *Hon in-bo* (Campeón Nacional) por quinto año consecutivo por parte del señor Takagawa. El señor Wu fue en su día un niño prodigio, que dominó el reino del Go japonés durante treinta años y tiene un prestigio enorme en el mundo de este juego. Las puntuaciones de las siete partidas anteriores de esta serie eran cinco victorias para Wu y dos para Takagawa.

Partida Wu-Takagawa (De la revista china "Wei-chi", número 11 de 1956).
 Total: 267 jugadas.
 Blancas: 9º dan Wu Ching-yuan.
 Nebras: *Hon in-bo* Takagawa.

Diagrama I (jugadas 1-24)

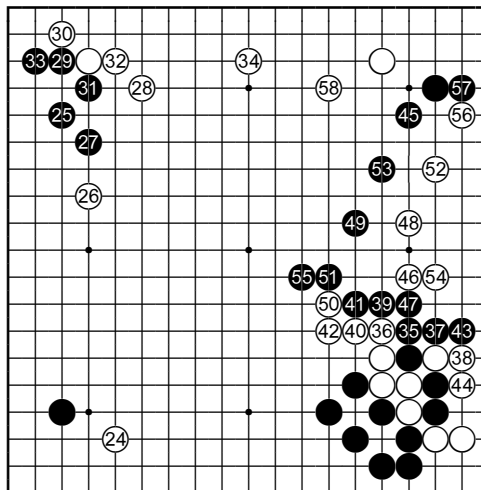


Las jugadas 1 a 6 son meras ocupaciones y colgamientos.

N7 inicia el primer contacto con B6 y empieza la batalla por la esquina SE. Hasta N23 se trata de una variante de la apertura sobre el punto 4-5.

B24, en vez de capturar N11, que es la fórmula de esta apertura, prefiere el colgamiento sobre N5 en prevención de que las Ns puedan consolidarse en el lateral Sur y apoderarse de él.

Diagrama II (25-58)



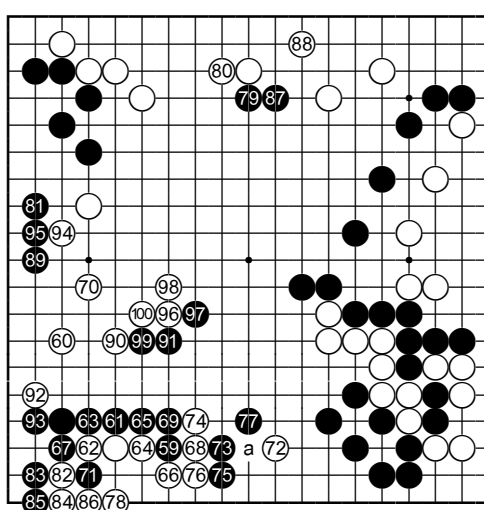
B24 es una típica jugada de toma de iniciativa, pero las Ns la toman por su cuenta colgando su N25 en la esquina NO. B26 la flanquea e inicia otra lucha local. Hasta B34 es otra fórmula de apertura.

Toman la iniciativa las Ns; con su N35 salvan a N11 en el lado Este y amenazan a las cuatro Bs en ese flanco. B36 es la reacción natural. N37 da jaque a la blanca de la derecha. B38 prolonga su paso. N39 y N41 vuelven a amenazar al grupo blanco. B40 y B42 huyen hacia el centro, buscando la salida. N43 amenaza a las dos Bs del borde y, al mismo

tiempo, forma una muralla en el lado Este. B44 acorrala a las dos Ns. N45 da un paso en diagonal; es un indicio de la intención negra de apoderarse del lateral, pero no es lo suficientemente agresiva. B46 se introduce dentro del supuesto cerco negro y en apariencia quiere cortar la muralla.

N47 une N35 con N39. B48 intenta establecerse dentro del flanco negro. N49 impide su salida. B50 tuerce hacia el centro en una jugada llena de agresividad. N51 rechaza su avance. B52 prepara a la formación para sobrevivir en caso de ser rodeada. El bloqueo de N53 es la jugada lógica. B54 fortalece su propia formación y prepara el corte entre N51 y N41. N55 prolonga el paso y protege dicho corte. B56 intenta penetrar en la esquina NE y completa su formación de supervivencia. N57 impide la penetración. B58 consolida el lateral Norte y previene una posible invasión negra. Con esta jugada termina la primera fase del preludeo estratégico y comienza el desarrollo central, es decir, la batalla decisiva.

Diagrama III (59-100)

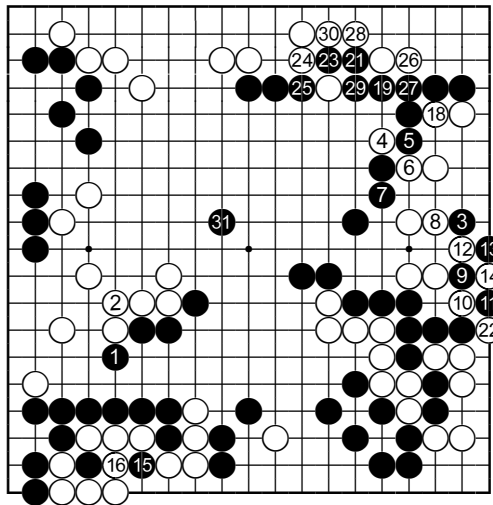


N59 empieza a atacar en la esquina SO, con la intención de cercar todo el lateral Sur. B60, por su parte, toma el lateral Oeste y hace una contratenaza a la negra en la esquina. N61 presiona sobre las blancas situadas en medio de las Ns. Desde B62 hasta N69 las Bs intentan establecerse en esa esquina. B70 se toma un respiro para fortalecer el lateral Oeste; es una jugada muy audaz.

N71 toma la iniciativa de atacar las Bs en el SO. Las Bs no tienen más remedio que abandonar de momento sus tres piezas (B62-64), jugando su B72 para cercar el Sur y evitar ser aniquiladas en esa zona. Inexplicablemente, las Ns se equivocan y juegan N73, en vez de ocupar la posición "a". B74 a N77 son jugadas lógicas. Hasta B78, tanto la supervivencia como la salida de las Bs han quedado resueltas favorablemente.

N79 y N81 son otras dos iniciativas. A esta última no le hacen caso las Bs y cortan directamente a N71 con su B82. Al llegar a B86, las Bs definitivamente sobreviven. N87 continúa el ataque de N79 en el flanco Norte. N89 invade el territorio blanco en el Oeste. B90 busca la salida hacia el centro. N91 le impide el paso. B92 busca más espacio. B94 intenta cortar N81 y N89 y, a la vez, organiza su propia formación. B96 fuerza la salida. Tras B100, las Bs ya tienen una formación bastante sólida en el lado Oeste.

Diagrama IV (101-131)

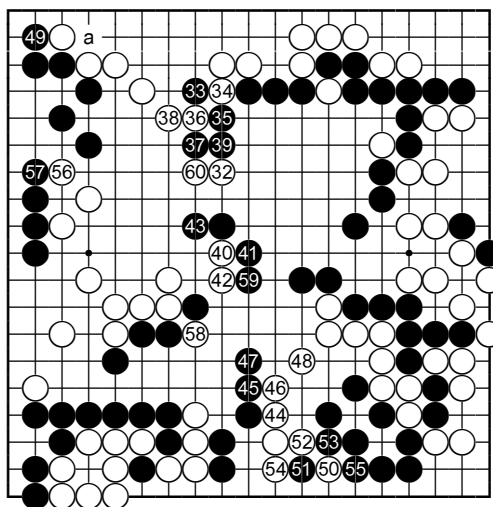


N17 en lugar de N9
 B20 en lugar de B14

La situación hasta ahora es claramente favorable a las Bs; por tanto, las Ns tendrán que hacer un esfuerzo para cambiar la situación actual. N3 inicia el ataque e intenta aniquilar a las Bs en el Este. B4 es una mala jugada; las Bs deberían hacer ahora B12 en su lugar. El intercambio de jugadas de B4 a B8 ha desencadenado un "asalto mutuo" que no favorece a las Bs, porque las Ns no tienen nada que perder y, en cambio, para las Bs es una cuestión de vida o muerte. Por ello han tenido que sacrificar algún terreno en el Norte a cambio de la supervivencia en la zona.

Cuando N21 penetra en el Norte, B22 no tiene más remedio que ceder para capturar a N11 y enlazar con las Bs del SE. Hasta N31, las Ns han trazado un enorme cerco en el centro, cosa que podían haber evitado las Bs si no hubiera sido por el asalto mutuo innecesario que les ha perjudicado seriamente. Ahora la situación sí que ha cambiado favorablemente para las Ns.

Diagrama V (132-160)



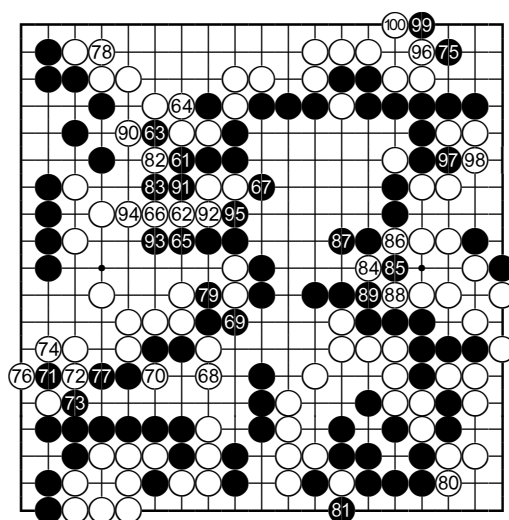
B32 intenta penetrar en el cerco negro. N33 se sacrifica para cerrarlo, una jugada usual en estos casos. Con N39 se alcanza el objetivo B40 intenta entrar por el otro lado. Tampoco puede ser; tras N43, la B32 ha caído en la emboscada negra.

B44 se decide a salvar la única pieza aislada en el Sur. Hasta B48 consigue enlazar con el grupo del lateral Este, una zona bastante grande en este momento; si la hubieran cerrado las Ns, sería demasiado espacio para ellas. N49, en el NO, tiene un valor numérico equivalente a unos 12 puntos y deja la ventaja del corte "a" a su favor. B50 sigue ocupando el Sur; hasta N55 es una fórmula de delimitación de fronteras. B56 podía haber capturado N51, pero la posición en la izquierda es más importante. N57 es la contestación natural y lógica.

El corte de B58 es muy oportuno; la intención inmediata de las Bs es capturar la negra de arriba, pero también puede aislar las cinco Ns del Sur; por eso N59 prolonga el paso de N41, no sólo para fortalecer el cerco negro, sino también para estar más cerca de las Ns del Sur y facilitar el enlace.

B60 es la última oportunidad de salvar a B32 para evitar la expansión del cerco negro en el centro.

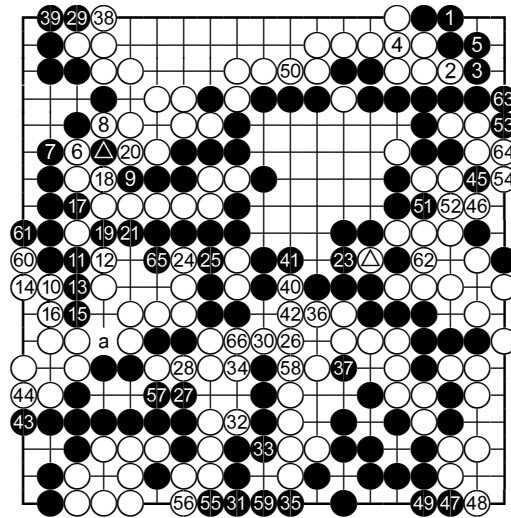
Diagrama VI (161-200)





El juego ha entrado ya en la fase de delimitación de fronteras. N61 se extiende hacia fuera. B62 va en busca de su grupo vivo. N63 da jaque a las dos Bs y seguidamente prolonga su influencia con N65. B66 escapa finalmente del peligro. N67 cierra el cerco para evitar la invasión blanca.

B68 tiene una intención muy belicosa; intenta cortar las Ns del Sur y, a la vez, ganar puntos en las fronteras. N69 salva la pieza negra de arriba y ordena su propia formación para salvar a las cinco de abajo. B70 acorrala a dos Ns; ahora las Ns corren el peligro de perder su formación ojal. N71 es absolutamente necesaria para salvar la situación.



N75 cerca la esquina NE. B76 captura a N71. N77 forma su ojo vital. B78 salva la pieza en el NO. N79 captura a dos Bs en el centro. B80 cierra su frontera en el SE. B82 y N83 intercambian jaques. B84 a N89 es otra forma de cerrar la frontera. B90 prefiere capturar N63. Tras N95 se cierra definitivamente el cerco negro. B96 impide la penetración negra en el NE. N97 es una iniciativa, pero N99 la pierde cerrando la frontera en esa esquina.

Diagrama VII (201-267)

B22 en lugar de 
 N67 en lugar de 

Llegamos al final de la última fase. De ahora en adelante, las jugadas son de poco valor numérico; sin embargo, no cabe descuidarse aún. N1 a N5 en la esquina NE es una consecuencia lógica de la jugada N99 del anterior diagrama.

Ahora toman la iniciativa las Bs atacando con su B6 en el NO. Hasta N9, las Bs siguen adelante.

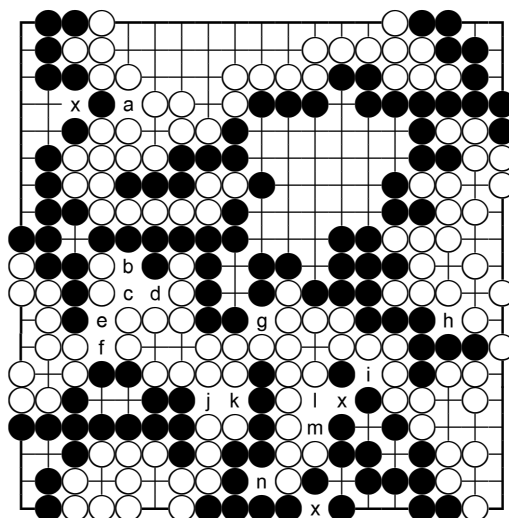
Desde B10 hasta B16 son jugadas que hacen que las ocho Bs puedan vivir independientemente, aunque las cortasen las Ns en el punto "a", que se ha convertido en territorio público. N17 da doble jaque; hasta B20 cada bando captura una pieza. N21 da jaque a todo el grupo blanco; B22 rellena el hueco que dejó . Cambio de iniciativa ahora. N23 captura a  en el Este. B24 obliga a N25 a capturar las dos Bs, pero con intención de cercar un punto más.

B26 se extiende hacia el centro para cercar más puntos y con la intención de aislar a las cinco Ns del Sur. N27 obliga a B28 a capturar las dos Ns. N29 penetra en la esquina NO. B30 inicia una acción de aislamiento. Después de N35 las Ns logran enlazar con su grupo del SE. B36 cerca otro punto. N37 evita que ese ojo se convierta en falso. B38 y N39 son jugadas naturales en el NO. B40 vuelve al centro. Tras B42 la situación ha quedado establecida. N45 es una técnica usual para reducir el espacio enemigo. La partida concluye con N67. En total fueron 267 jugadas.

Tras retirar del tablero las piezas muertas, la situación de ambos bandos queda como en el Diagrama VIII.

Las Ns tienen que rellenar los puntos marcados con "x", según el procedimiento de retoque de fronteras. Los puntos de la "a" a la "n" son territorios públicos, a ocupar libremente por cualquiera de los bandos.

Resultado: las Bs ganan por un punto.

Diagrama VIII (situación final)

2. UNA PARTIDA OFICIAL PARA EL TÍTULO DE *MEI JIN* DE 1966

La partida que vamos a comentar es la cuarta disputada por el título de *Mei jin* de 1966 entre el joven maestro chino Lin Hai-feng, de 24 años de edad y octavo *dan* (ascendió al noveno en 1967), y el ex *Mei jin*, el maestro japonés Sakata, quien poseía casi todos los títulos del Go japonés.

El título de *Mei jin* (Gran Maestro) es el máximo honor que concede la *Nihon Ki-in* (Academia Japonesa de Go) a los profesionales. Todos los años la Academia organiza una serie de torneos eliminatorios entre los profesionales; el finalista es el aspirante oficial para disputar siete partidas contra el titular del año anterior. Quien gana primero cuatro de las siete partidas es proclamado Gran Maestro del año. El honor de ser el Gran Maestro es muy apreciado en el mundo del Go. Aparte de gozar de gran respeto, el Gran Maestro tiene el privilegio de firmar los títulos de categoría que concede la Academia a los jugadores.

En el reglamento de esas siete partidas finales se establece que cada jugador dispone de diez horas en cada partida, divididas en dos jornadas. Cada diez u once días, aproximadamente, se juega una partida en una ciudad distinta. El que juega con negras tiene que descontar cinco puntos al final de la partida, y si hay empate se cuenta como victoria para las blancas.

En el análisis de esta partida se incluyen también, entre paréntesis, los comentarios realizados después por los dos maestros, los cuales fueron publicados en la revista china de esta especialidad, "Wei-chi". Se trata de una partida muy interesante e instructiva.

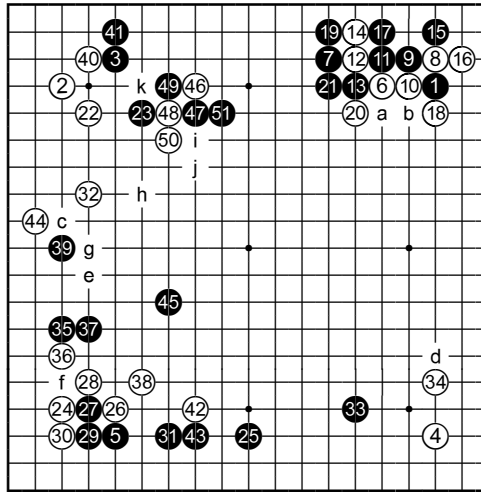
Partida Lin-Sakata (De la revista china "Wei-chi", número 11 de 1966).

Total: 266 jugadas.

Ü El actual *Mei jin* (1970), Lin Hai-feng (con descuento de 5 puntos).

Ý El *Hon in-bo* Sakata, aspirante oficial al título.

Diagrama I (jugadas 1-51)



De B1 a N6 son ocupaciones y colgamientos preliminares. N7 contraataca a N6 en forma de tenaza; hasta N21 es una fórmula de apertura en la esquina NE.

B22 da un paso diagonal hacia el centro para evitar un ataque negro. N23 cerca el lateral Norte.

(Lin: N23 también puede consolidar la esquina SO con su N2 en la Fig. 1. La consecuencia sería que B3 atacase a la negra en el NO; N4 ocuparía entonces el punto estratégico del lateral Oeste, aunque B5 siguiera atacando la negra, pues las Bs todavía necesitarían una jugada para consolidarse en el punto "a", ya que la negra aislada aún tiene suficiente espacio para un eventual ataque por dentro. El resultado de la Fig. 1 no estaría mal para las Ns.)

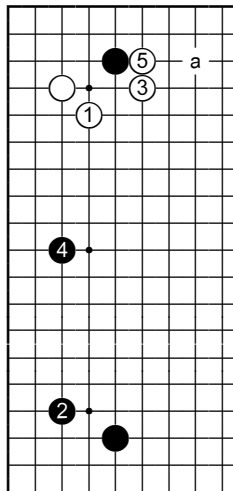


Fig. 1

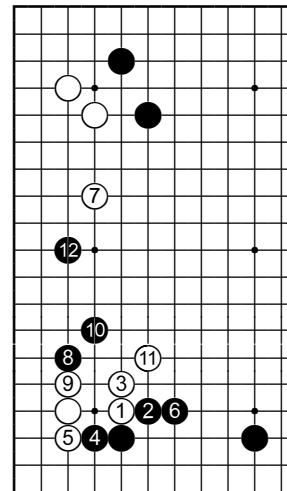


Fig. 2

B24 cuelga al lado de N5 en la esquina SO y N25 ocupa el punto estratégico del Sur. B26 inicia el ataque a N5. N27 fuerza un corte. B28 da jaque por arriba. Tras N31 las Ns han cercado el lateral Sur.

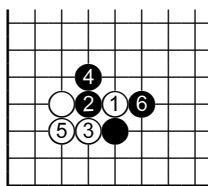


Fig. 3

(Lin: No era necesario que N27 forzase el corte; las Ns podían jugar como en la Fig. 2; sería mejor que en el Diagrama. Yo creía que las Bs iban a dar jaque por debajo, como en la Fig. 3; se trataría entonces de una persecución ininterrumpida: daría después un jaque en "a", intercambiando una jugada con las Bs en "b", y entonces la persecución sería favorable para mí; pero como las Bs no hicieron lo que yo había previsto, las cosas salieron de otra manera.)

(Sakata: B32 era correcta. B34 también podía jugarse en "d", haciendo un salto de dos pasos. Si B36 se hubiera jugado en "e", las Ns podrían cortar en "f" y entonces las Bs quedarían bloqueadas en la esquina sin salida.)

N39 rodea el lateral Oeste. B40 consolida la esquina NO. N41 refuerza la defensa del Norte. Sobre esta jugada, Lin comentaba luego:

(Lin: Las Ns, en vez de responder a B40, podían haber jugado como en la Fig. 4 y se se habrían beneficiado mucho más.)

(Sakata: Si B44 hubiese ocupado "c", N45 "g" y B46 "h", entonces las Ns podrían haber jugado en las posiciones de 47 ó 51, abarcando todo el lateral Norte.)

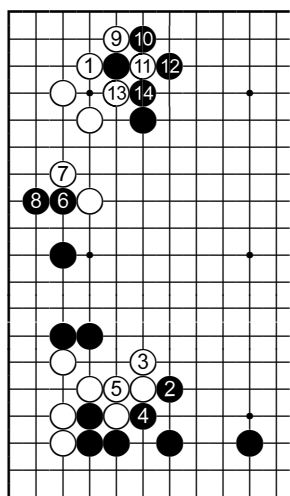


Fig. 4

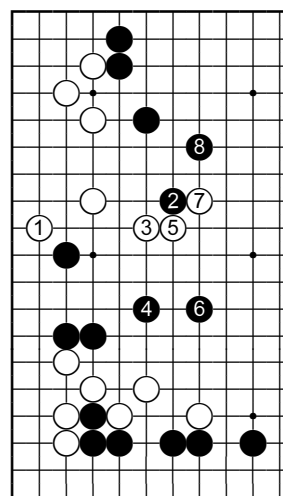


Fig. 5

(Lin: N45 no era suficientemente activa y debería haberse hecho en lugar de 47 o, como indica el maestro Wu Ching-yuan, las Ns deberían haber jugado como en la Fig.5; habrían ganado terreno en los dos frentes, Norte y Oeste.)

(Lin: N47 era muy difícil. Si hubiera ocupado el lugar de 50, con B48 en "i", N49 en "j", B50 en 47, las Bs tendrían la ventaja del salto en "k"; por eso decidí jugar N47. Pero, al ser cortadas por B48, las Ns salieron perjudicadas.)

(Sakata: B48 también podía jugarse como en la Fig. 6, rompiendo el cerco negro en el Norte.)

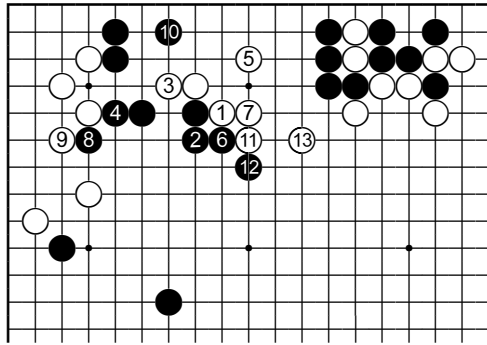
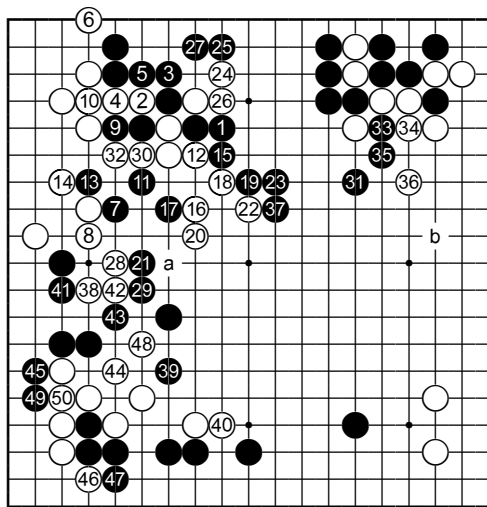


Fig.6

Diagrama II (51-100)



El juego ha entrado ya en la segunda fase, la del desarrollo central. La estrategia negra está clara: se empeña a toda costa en rodear un enorme terreno en el Norte. Las Bs iniciaron el ataque con su B46 en el Diagrama I, e intentaron romper el cerco negro.

En el Diagrama II, hasta N5, las Bs han fracasado en su intento. B6 es una jugada puramente defensiva para que las Ns no entren en el NO.

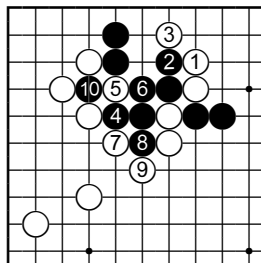


Fig. 7

(Lin: Si B2 hubiera jugado como en la Fig. 7, el asalto mutuo habría perjudicado a las Ns.)

N7 sirve para atraer la atención de las Bs en el Oeste. B8 es la reacción natural. N9 da jaque a B2 y B4; N11 intenta bloquear a las dos Bs en el centro. B12 busca la salida. N13 pretende entrar en el Oeste. B14 la rechaza. N15 se extiende hacia el centro y amenaza al grupo de B12. B16 es un buen salto. N17 y N19 siguen presionando. B18 y B20, aunque son jugadas defensivas, amenazan a las seis Ns (N9-17). N21 las guía hacia afuera. En el intercambio de B22 y N23 se estabilizan mutuamente.

Ahora el cerco negro en el Norte ha crecido con su N23 y las Bs deciden perturbarlo con B24 y B26. En ese momento Lin debía estar muy precavido; a poco que se equivocara, las consecuencias podían ser muy negativas.

(Sakata: B24 y B26 son jugadas de tanteo para ver la reacción de las Ns. N25 y N27 contestan muy bien.)

(Lin: N29 fue un error; tenía que haber jugado en el punto "a". B30 da jaque a las dos Ns y no se pueden salvar; ver la Fig. 8 y se comprenderá por qué.)

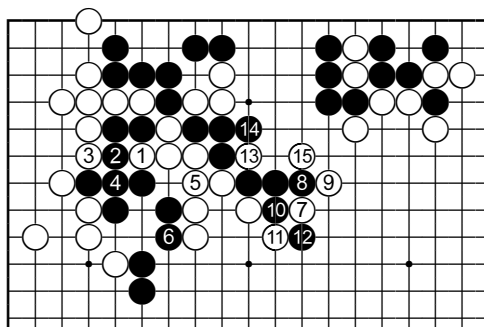


Fig. 8

Ésta es una de las cualidades de los grandes maestros: no sólo son capaces de prever más allá de unas 20 jugadas, sino todas las posibles variantes. N31 prepara el camino de N33 y N35. B32 captura las dos Ns.

(Sakata: Las Bs están satisfechas después de capturar esas dos Ns.)

N31, N33 y N35 amplían el cerco del Norte; con N37 aún se extiende más hacia el centro. B38 intenta atacar a las Ns en el Oeste.

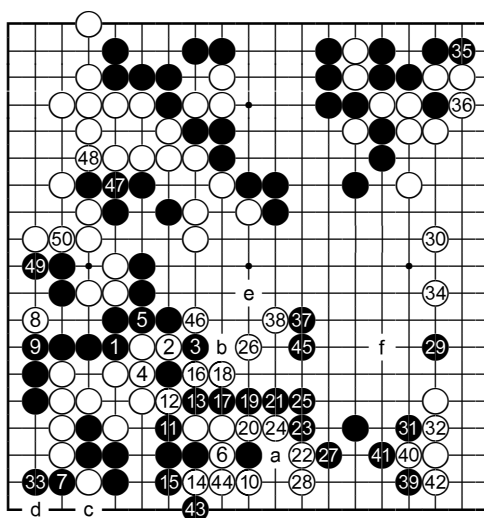
(Sakata: Si B38 hubiera ocupado el punto "b" en el Este, ya podría estar satisfecho.)

Con N39, las Ns contraatacan a las Bs en el SO e impiden su salida. Tras intercambiar una jugada con B40, se consolidan con su N41. B42 previene un posible corte. N43 impide el enlace de los dos grupos blancos. B44 ordena su propia formación. N45 penetra en la esquina para destruir la formación ojal de las Bs. B46 avanza hacia el lado Sur.

(Sakata: B46 podía haberse colocado en lugar de 49; la secuencia N47 en "c", B48 en 50, N49 en "d" y B50 en 46, tampoco estaría mal.)

B48 perturba la formación negra. N49 penetra más aún, por lo que B50 tiene que ligar en su punto de corte.

Diagrama III (101-150)



La guerra se ha extendido desde el Norte hasta el SO y todavía es difícil predecir quién vencerá.

N1 enlaza y, al mismo tiempo, ataca a la formación blanca. B2 fuerza la salida. N3 la rechaza. B4 liga el punto de corte. N5 sale fuera. B6 inicia un ataque a las Ns del SO.

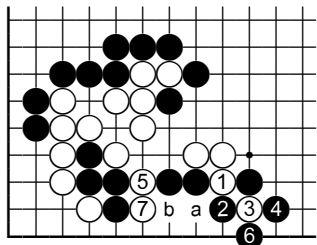


Fig. 9

(Sakata: Después de B6, las Bs están muy bien en esta zona.)

(Lin: N7 en ningún caso puede enlazar por debajo, pues ello podría tener consecuencias nefastas, como en la Fig. 9. En dicha figura, si N6 rechazara a B5 en lugar de B7, entonces B en "a", N en 6, B en "b", y no hay salvación posible.)

Por eso, N7 ataca y aísla esa pieza blanca con el fin de obtener un ojo para la supervivencia en caso de ser cortadas por las Bs. B8 intenta cortar las Ns. N9 las une. B10 rodea a la negra del Sur. El intercambio de N11, B12 y N13 da lugar a un corte mutuo a iniciativa de las Ns.

(Sakata: B10 debía haberse colocado en el lugar de B20; así hubiera evitado el corte de N11 y N13 y, después, N en 33 y B en "a" resultaría mejor para las Bs.)

(Lin: Efectivamente, B10 era problemática. N11 y N13 eran la única ocasión de obtener la victoria.)

(Sakata: B14 era absolutamente necesaria.)

La respuesta de N15 también es lógica y necesaria. B16 captura una negra y, al mismo tiempo, da jaque a N13. N17 prolonga el paso. B18 sigue dando jaque. N19 continúa huyendo hacia afuera.

(Sakata: B18 debía haber ocupado el lugar de B20; entonces N en 19, B en "b", N en 18 y B en 46 resultaría mejor.)

Ahora B20 tiene que interponerse entre N19 y la negra de abajo. N21 prolonga más su paso. B22 se dirige hacia abajo para formar el ojo vital. N23 enlaza con la negra del SE. B24 hace su formación ojal. N25 liga el punto de corte.

(Lin: Hasta N25, las Ns se han fortalecido y la situación ha cambiado favorablemente para ellas.)

(Sakata: B26, en cualquier caso, debía haber dado jaque a N7 en la posición de N33; este descuido fue inexplicable. Y, además de B en 33, que obligaba a las Ns a contestar capturando en "c", también existía B en "d". Se desperdiciaron muchos puntos en esta zona.)

N27 fortalece aún más la formación negra. B28 está obligada a contestarla. N29 ocupa el lateral Este. B30 ocupa ese lado también.

(Lin: N29 debería haber jugado en N33, porque las Bs no podían rodear todo el lateral Este en una jugada.)

(Sakata: B30 aún podía ocupar el lugar de N33; si las Bs hubieran jugado así, de ninguna manera podrían perder la partida.)

N31 ataca a las dos Bs en el SE y consolida su propia formación. N33, finalmente, obtiene una enorme ventaja.

(Lin: La prolongación de N33 ha decidido la partida. No sólo ha ganado muchos puntos, sino que ha fortalecido la formación ojal, haciendo que las Bs pierdan su base de operaciones en esa esquina.)

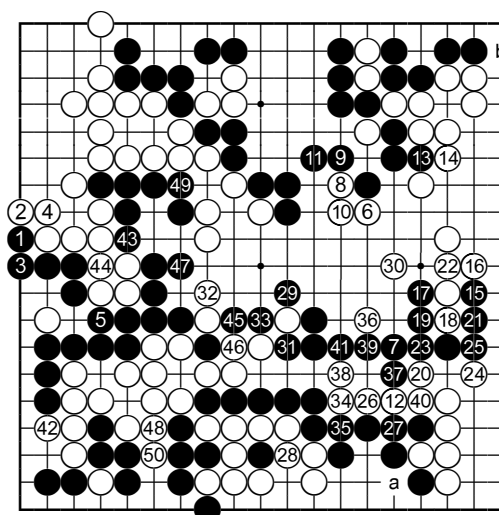
B34 sigue ocupando el Este para ganar puntos. N35 es otra iniciativa, obliga a B36 a capturar la negra en el NE. N37 hace un salto de dos pasos hacia el centro.

(Lin: N37 es una mala jugada, debía ocupar la posición de N45; la continuación B en "e" y N en "f", resultaría sencilla, clara y sin complicaciones.)

Desde N35 hasta N43 son todas jugadas de iniciativa negra y las Bs tienen que contestarlas una a una. B46 corta a N3. N47 prepara la penetración en el NO. B48 tiene que cerrarle el paso. N49 mueve en el Oeste. B50 cierra la frontera.

(Lin: En realidad, N49 debía haber ocupado el punto "f", una jugada más correcta.)

Diagrama IV (150-200)



Desde la N49 del anterior diagrama hasta la N5 del presente, son jugadas de delimitación de fronteras. B6 se extiende hacia el centro y N7 no le puede impedir el paso, por eso salta hacia el centro desde el Este para ganar el terreno en esa zona. B8 y B10 son iniciativas blancas para contener el cerco negro del Norte. B12 es otra iniciativa para contrarrestar N7. Las Ns no le hacen caso y contraatacan por su parte en el NE con su N13. Con N15 en el Este y hasta N19, las Ns ganan terreno en el centro Este. B20 intenta cortar, quizá fue una equivocación.

(Sakata: Por qué B20 no dio jaque a N15 en N71, es algo imperdonable y que no me explico.)

N21 da jaque a las dos Bs y N23 liga su punto de corte; todo ello supone una ventaja clara para las Ns. B24 intenta cortar en la posición de N25 y protege el territorio de la esquina. N25 liga su formación, como es lógico. B26 avanza por el Sur, presionando a las Ns. N27 une el punto de corte. B28 captura a la negra acorralada para formar dos ojos y garantizar su propia supervivencia. N29 se extiende hacia el centro. B30 también lo hace. N31 da jaque a la blanca para tener una salida más desahogada y evitar un posible corte de los tres grupos Ns en esa zona.

(Sakata: B32, naturalmente, debería haber jugado en el lugar de N33, para evitar esa captura.)

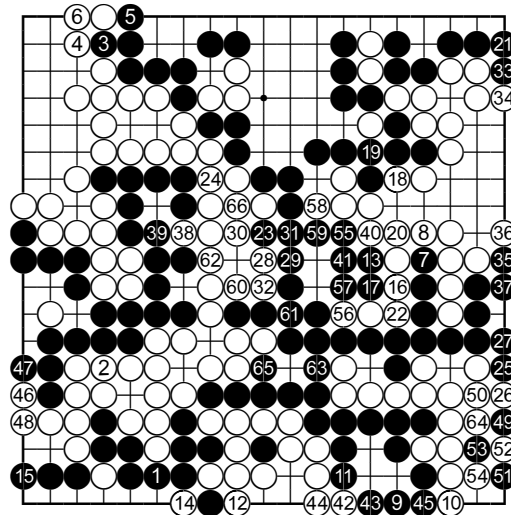
Después de la captura de la blanca por parte de N33, las Ns tienen ya una amplia salida y expansión en el centro. B34 intenta cortar. N35 une. B36 intenta cortar el grupo negro del Este. N37 contraataca a B34, B26 y B12; B38 intenta unirse a B36. N39 se interpone. B40

une su propio punto de corte. N41 une sus grupos por su parte. Toda esta serie de jugadas constituye una táctica calculada para romper el territorio enemigo.

(Sakata: B42 fue una mala jugada; debería haber cortado en el punto "a" de la esquina SE o en el "b" de la NE. Tal vez podría haber ganado la partida si hubiera jugado así.)

N43 da origen a otra serie de iniciativas para ganar puntos en la última fase de la partida. B48 o B50 todavía podían haber ocupado los puntos "a" y "b". Es incomprensible este descuido.

Diagrama V (201-266)



Nos hallamos ahora en plena delimitación de fronteras. N1 defiende la fractura causada por B48 y B50 en el anterior diagrama. B2 protege su ojo real, que vale un punto.

N3, N5 y N7 son jugadas de iniciativa. La formación triangular de N9 también lo es: si las Bs no la contestan, las Ns les pueden plantear una situación de asalto mutuo muy grave para ellas, como muestra la Fig. 10.

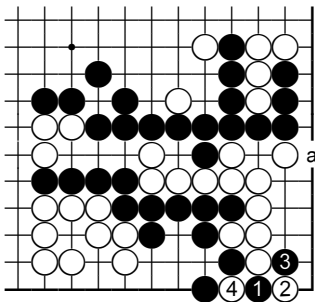


Fig. 10

(N1 y N3 obligarían a las Bs a un asalto mutuo con el propósito de destruir la formación de los dos ojos vitales. Como las Ns disponen de mucho material para el asalto, podrían incluso penetrar por el punto "a" y las Bs correrían el riesgo de ser aniquiladas en esa esquina; al fin y al cabo, las Ns no tienen nada que perder.)

N11 asegura su frontera. B12 la suya. N13 pretende aislar las dos Bs del centro. B14 ataca por el Sur; es una verdadera iniciativa. N15 no la puede rechazar de cerca y se limita a prolongar por el otro extremo para asegurar sus dos ojos vitales. B16 enlaza con la blanca aislada. N17 la persigue. B18 da jaque a las cuatro Ns en el centro NE. B20 une el grupo de dos con el de B8.

N21 es una buena jugada; si las Bs hubieran ocupado ese lugar, las Ns habrían perdido dos puntos. B22 salva a la otra pieza aislada del centro.

N23 es una jugada dudosa. ¿Por qué no corta a las Bs en la posición de B24?

N25 intenta penetrar por el SE. B26 la rechaza. N27 se une con su propio grupo y pierde la iniciativa. B28 penetra en el centro. N29 la rechaza. B30 da jaque a N23. B32 rompe el hueco dejado por una pieza blanca capturada antes.

N33 pretende entrar en el NE. B34 la rechaza. N35 penetra por el centro del borde Este. B36 la rechaza. N37 une, gana un punto más y pierde la iniciativa.

B38 reduce el territorio negro en el centro Oeste. B40 avanza hacia el centro Este. B42 penetra en el Sur. B46 en el SO, perdiendo la iniciativa. N49 ataca por sorpresa en el SE; hasta B54 las Ns no logran destruir la formación de los dos ojos de las Bs.

N55 rodea territorio en el centro. B56 y B58 lo reducen. B60 y B62 forman un ojo y obtienen un punto más. N63 presiona por fuera. B64 responde desde dentro de su propio territorio y pierde un punto. N65 consigue sumar un punto más para las Ns. B66 salva una pieza y es la última jugada de la partida.

Resultado: las Ns ganan por nueve puntos. Tras descontar los cinco reglamentarios, todavía ganan por cuatro puntos.



© 1970 Ambrosio Wang (texto original), 2004 Luis E. Juan (transcripción).
Reservados todos los derechos.

