

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 12.²

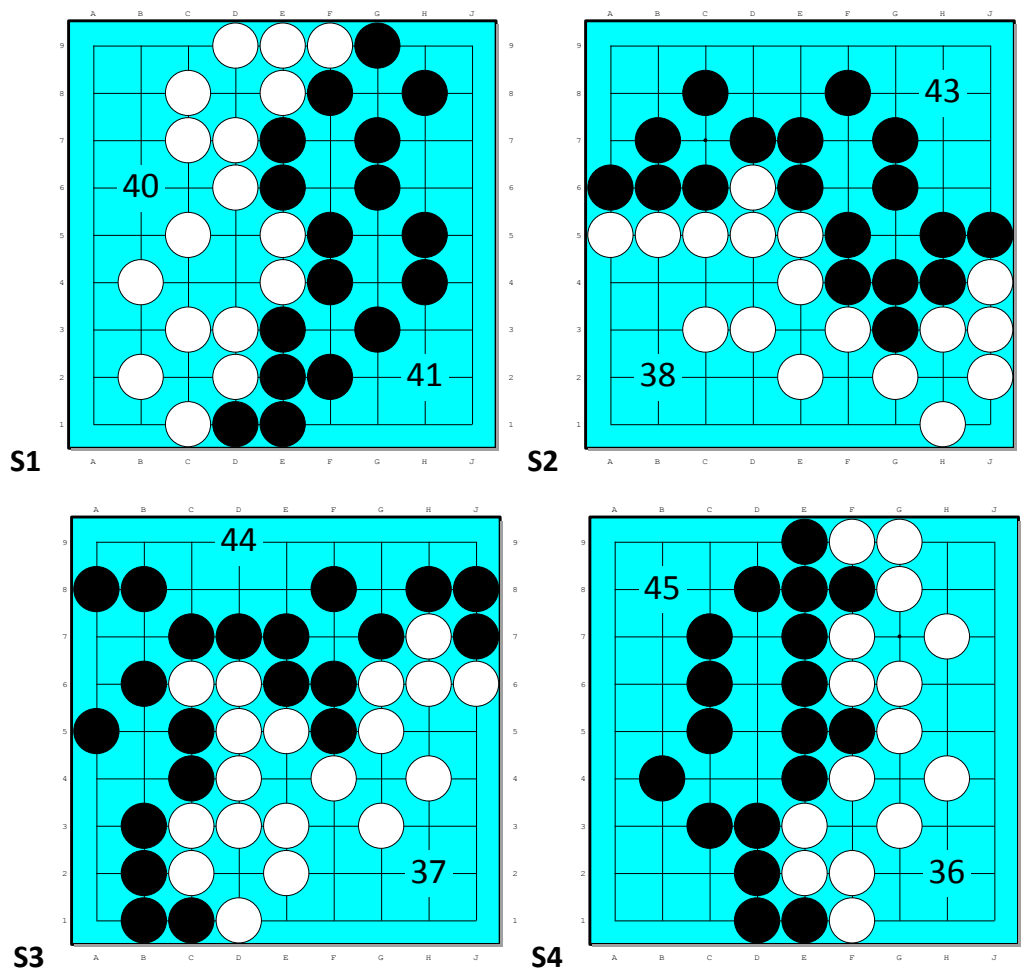
Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

El taller comienza con una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar, referidos al conteo de territorios.

La idea es comentar con el grupo las respuestas de todos los problemas.

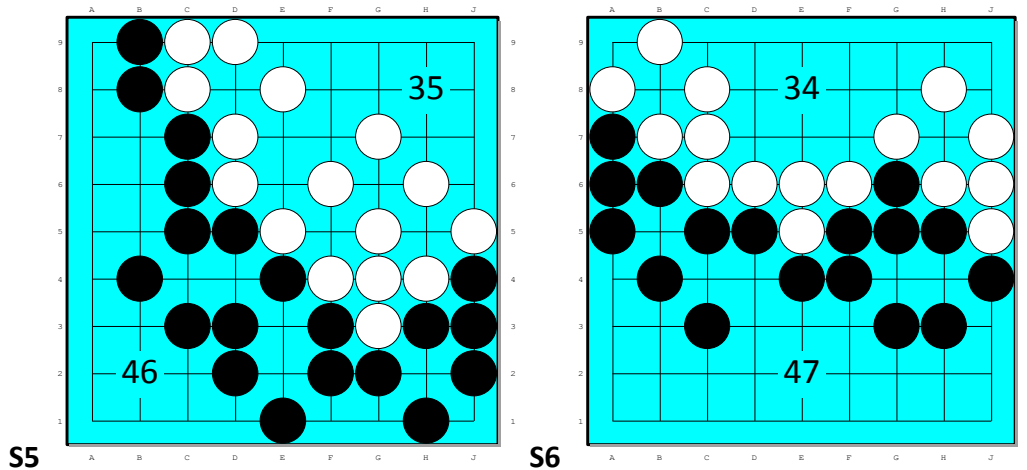
Como las posiciones son engorrosas para armar en el tablero mural, se recomienda ver los problemas directamente sobre el papel.

Las soluciones son:



1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

2 Autor: Fernando Aguilar.



Problema 1: Negro tiene 41 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 40 puntos en el sector izquierdo del tablero (gana Negro por 1 punto).

Problema 2: Negro tiene 43 puntos en el sector superior y Blanco tiene 38 puntos en el sector inferior del tablero (gana Negro por 5 puntos).

Problema 3: Negro tiene 44 puntos en el sector superior e izquierdo y Blanco tiene 37 puntos en el sector inferior derecho del tablero (gana Negro por 7 puntos).

Problema 4: Negro tiene 45 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 36 puntos en el sector derecho del tablero (gana Negro por 9 puntos).

Problema 5: Negro tiene 46 puntos en el sector izquierdo e inferior y Blanco tiene 35 puntos en el sector superior derecho del tablero (gana Negro por 11 puntos).

Problema 6: Negro tiene 47 puntos en el sector inferior y Blanco tiene 34 puntos en el sector superior del tablero (gana Negro por 13 puntos).

Se va repasando cada uno de los problemas, preguntando cada vez al grupo por la cantidad de puntos que tiene cada territorio.

Puede ocurrir que en algún caso, un niño diga un número y otro niño diga un número distinto. En ese caso vale la pena abrir la discusión a todo el grupo, antes de dar la respuesta correcta.

Se puede hacer notar que, en todos los casos, la suma de los territorios de Negro y Blanco da 81. Esto se debe a que la totalidad de los puntos del tablero se reparte entre ambos.

Es posible que a los niños les llame la atención que en todos los casos gana Negro. Si surge algún comentario al respecto, se puede comentar que en el go, Negro tiene la ventaja de empezar, por lo cual comienza antes en el intento de ocupar (o rodear) espacios del tablero.

Nota pedagógica: Esto puede constituir un adelanto para introducir luego el uso del *komi*.

Una vez que se han revisado todos los problemas, se pide a los niños que entreguen las hojas, para pasar los datos al registro.

Se comenta asimismo que el grupo alcanzó el nivel de 39-kyu.

Se pasa entonces a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevos ejemplos de territorios.

Se arma en el tablero mural una posición como la del diagrama 1.

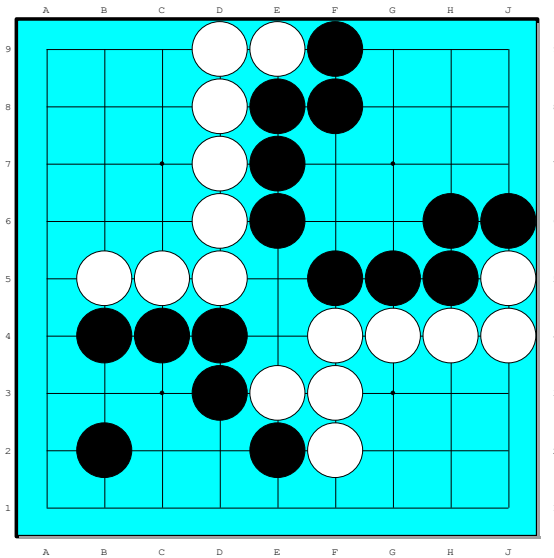


DIAGRAMA 1

La intención es mostrar distintas situaciones relacionadas con el cierre de territorios.

Se comenta que en el juego (hipotético) que llevó a la posición que se muestra, no se produjo ninguna captura de piedras.

En cambio, tanto Negro como Blanco están rodeando con sus piedras distintos espacios del tablero.

Se analizan en primer lugar los espacios que rodean las piedras negras, tal como se ve en el diagrama 2.

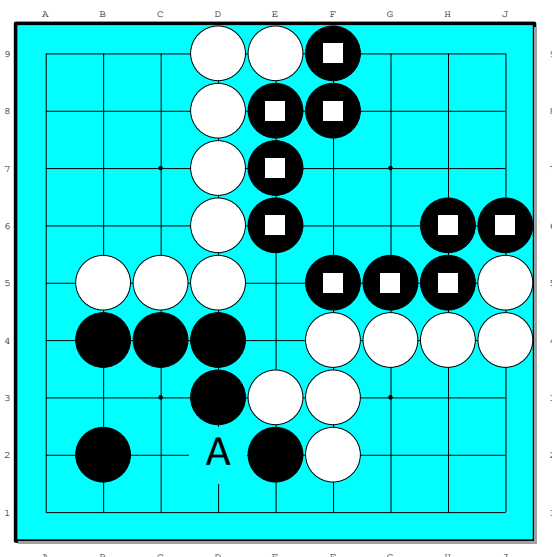


DIAGRAMA 2

Se señala en primer lugar el espacio del rincón superior derecho, que está rodeado por las piedras marcadas. Se comenta que las piedras negras rodean completamente a los puntos vacíos, por lo cual esos puntos contarán como territorio negro, si no se produce ningún cambio hasta el final de la partida.

Luego se pasa a ver la situación del rincón inferior izquierdo. Se señala que Blanco tiene la posibilidad de jugar en "A" y poner en atari contra el borde a una piedra negra.

Se comenta que es el turno de Negro, quien evita la captura jugando Negro 1 (diagrama 3).

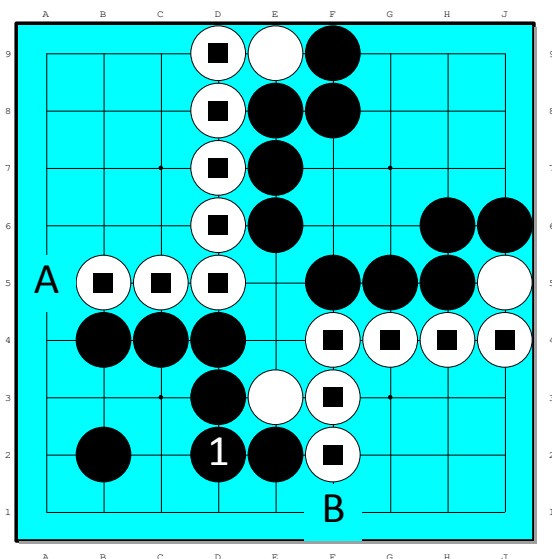


DIAGRAMA 3

Ahora se pasa a ver los espacios que rodean las piedras blancas.

Se señalan las piedras marcadas del sector superior izquierdo y se comenta que ese espacio no está completamente rodeado por Blanco (como ocurría con el espacio de Negro en el rincón superior derecho), porque falta cerrarlo en "A".

O sea, si Blanco pasara el turno con la idea de terminar la partida y contar los territorios, no podría contar a su favor ninguno de los puntos vacíos de ese rincón, porque no se cumple la condición de que estén completamente rodeados por sus piedras.

Luego se señalan las piedras marcadas del sector inferior derecho y se hace un comentario similar: Blanco no puede contar los puntos vacíos del rincón como su territorio porque falta cerrar el espacio con una piedra en "B".

Se comenta ahora que, si uno cree que la partida está terminada y piensa en pasar el turno, debe preguntarse si no hay todavía alguna jugada útil para hacer.

En el caso de Negro, su jugada en 1 era necesaria para evitar la captura de una piedra.

En el caso de Blanco, necesita seguir jugando para completar el cierre de sus espacios y poder contarlos como territorio.

El juego sigue entonces como se ve en el diagrama 4.

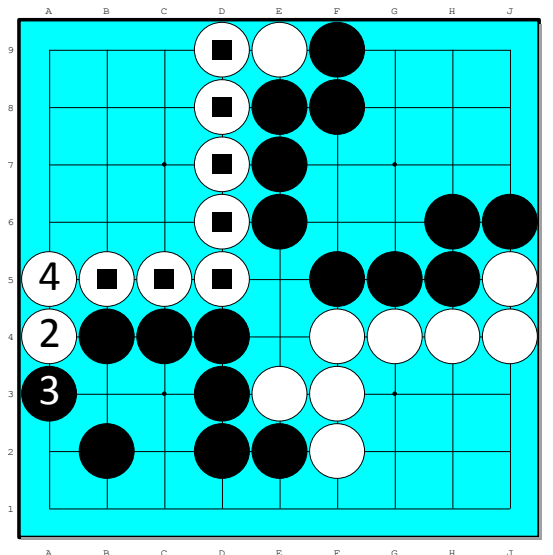


DIAGRAMA 4

Blanco 2 pretende no sólo cerrar el espacio propio, sino también avanzar sobre el rincón inferior izquierdo de Negro, que tampoco está cerrado.

Negro responde en 3, evitando que Blanco siga avanzando hacia el rincón desde su piedra de 2.

Blanco 4 conecta la piedra de 2, que fue puesta en atari por la jugada de Negro, y completa el cierre del rincón superior izquierdo.

Se señalan ahora las piedras marcadas, que junto con la de 4 rodean completamente los puntos vacíos del rincón, que ahora sí podrán contar como territorio blanco si no se produce ningún cambio hasta el final de la partida.

Se pasa ahora a analizar el espacio que rodean las piedras negras en el rincón inferior izquierdo, como se ve en el diagrama 5.

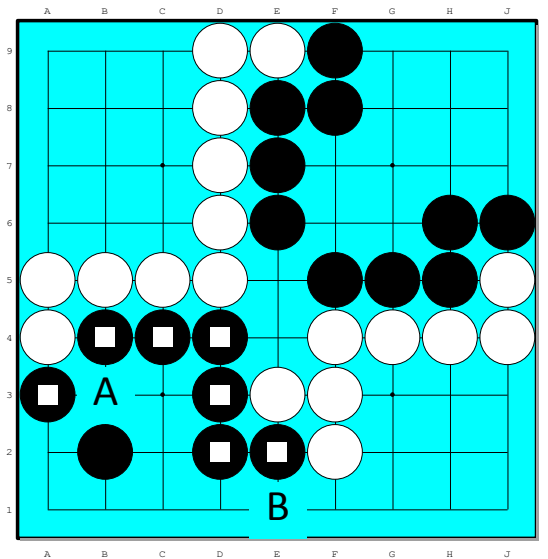


DIAGRAMA 5

Se señalan las piedras marcadas, que rodean parcialmente el espacio del rincón.

Se comenta que las piedras no forman una sola cadena, pero actúan como si lo fueran, porque tienen una conexión abierta en "A".

Por el otro lado falta cerrar en "B", y por lo tanto ese espacio no puede ser contado todavía como territorio negro.

El juego sigue como se ve en el diagrama 6.

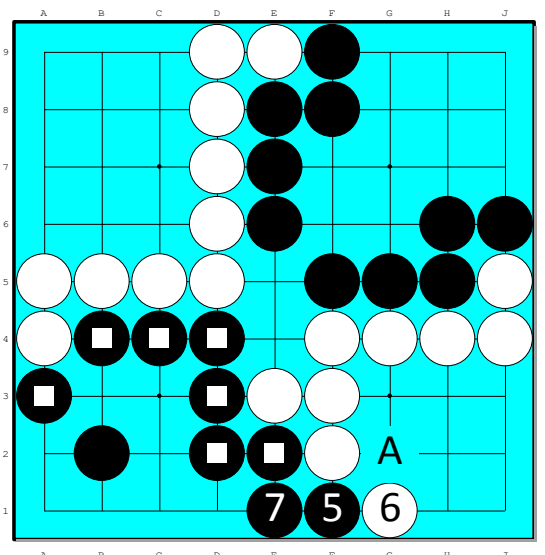


DIAGRAMA 6

Negro 5 pretende no sólo cerrar el espacio propio, sino también avanzar sobre el rincón inferior derecho de Blanco, que tampoco está cerrado.

Blanco responde en 6, poniendo en atari a la piedra de 5, para evitar que Negro siga avanzando hacia el rincón.

Negro 7 conecta la piedra en atari y completa el cierre del rincón inferior izquierdo.

Se señalan las piedras marcadas, que junto con la de 7 rodean completamente los puntos vacíos del rincón, que ahora sí podrán contar como territorio negro si no se produce ningún cambio hasta el final de la partida.

Por otra parte, Negro está amenazando jugar en "A", para poner en atari sobre el borde a la piedra blanca de 6.

Si Blanco ahora pasara el turno o jugara en otra parte, en la creencia de que puede contar como su territorio los puntos del rincón inferior derecho, se llevaría una sorpresa, ya que Negro jugaría en "A", capturaría la piedra de 6 y destruiría completamente el pretendido territorio (se puede ubicar brevemente una piedra negra en "A" para visualizar esto).

Sigue entonces Blanco 8 como se ve en el diagrama 7.

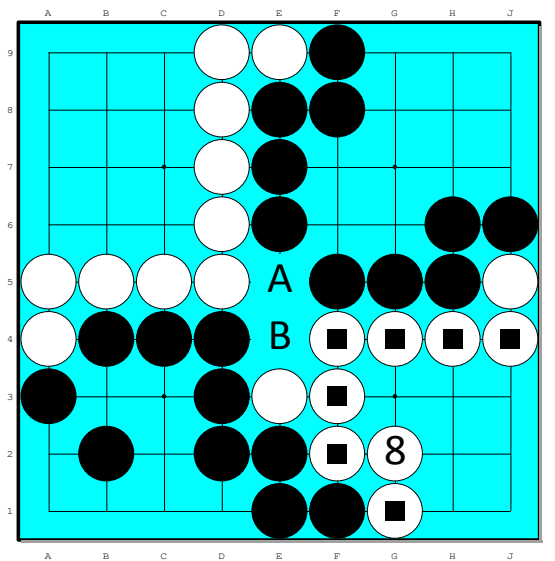


DIAGRAMA 7

Luego de jugar Blanco 8, se señalan las piedras marcadas, que junto con la de 8 rodean completamente los puntos vacíos del rincón. Esos puntos podrán contarse como territorio blanco si no se produce ningún cambio hasta el final de la partida.

Ahora quedaron cerrados los espacios que Negro y Blanco rodean en los distintos sectores del tablero. Le toca jugar a Negro, quien se pregunta si el juego está terminado y es momento de pasar el turno.

Se señalan entonces los puntos "A" y "B", que están vacíos y no están rodeados por Negro ni por Blanco.

Si en este momento ambos pasaran el turno, esos puntos no contarían para ninguno de los dos. En cambio, si esos puntos son ocupados por piedras, contarán a favor de quien los ocupe.

El juego continúa entonces como se muestra en el diagrama 8.

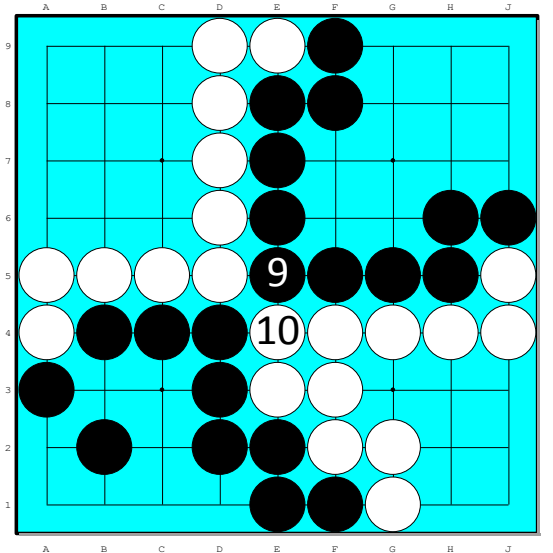


DIAGRAMA 8

Negro ocupa uno de esos puntos con su jugada 9 y Blanco hace otro tanto con su jugada 10. Volviendo al tema de cuándo corresponde pasar el turno y dar por finalizada la partida, se comenta que en la secuencia que se ha visto hasta ahora, Negro y Blanco hicieron jugadas que fueron útiles por distintos motivos: evitar la captura de piedras, completar el cierre de espacios vacíos rodeados (para contarlos como territorios), ocupar puntos no rodeados por ninguno de los dos (o sea, ubicados entre las piedras de ambos colores) para contarlos como propios.

Se pasa ahora a analizar la posición resultante, como se ve en el diagrama 9. Se señalan las piedras marcadas, que definen los límites de los territorios en los distintos sectores.

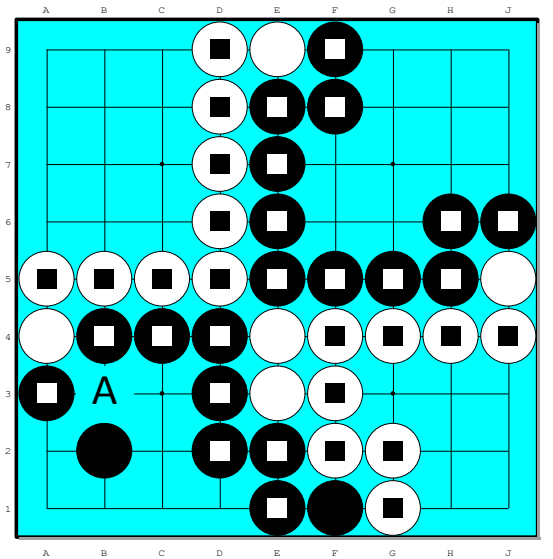


DIAGRAMA 9

Se comenta que en casi todos los casos, las piedras que definen los límites forman una sola cadena, salvo en el rincón inferior izquierdo, donde las piedras negras forman una conexión abierta en "A".

En este momento, si ambos pasan el turno, la partida termina y cada bando puede contar para sí los puntos de los territorios señalados. Puede observarse que, en ese caso, se llega al final de la partida sin que se haya capturado ninguna piedra.

Se comenta ahora que, como en el go se cuentan no solamente las piedras sino también los puntos vacíos rodeados, es posible definir el ganador de una partida aunque no se produzca ninguna captura y se juegue la misma cantidad de piedras de ambos colores.

Nota pedagógica: En las prácticas de juego en las que se contaban solamente las piedras que cada bando tenía sobre el tablero, era posible definir un ganador aunque no hubiera capturas, si uno de los contendientes pasaba el turno mientras el otro seguía jugando. Sin embargo, en el momento de realizar esas prácticas estaba puesto el énfasis en la captura de piedras, y por eso se propuso llamar "atari-go" a ese juego.

También se puede observar que en la posición a la que se ha llegado, todos los puntos del tablero se reparten entre Negro y Blanco, ya sea porque son ocupados por piedras del color respectivo o porque son rodeados por ellas.

Normalmente, en el momento de pasar el turno indicando que la partida ha finalizado, no quedan en el tablero puntos que no se puedan contar para uno u otro. De haberlos, convendría jugar para ocuparlos, como hicieron Negro y Blanco con sus últimas jugadas.

Nota pedagógica: Esta última afirmación no se cumple en los casos de *seki*. Ese tema se verá en un taller posterior.

Por otra parte, los puntos de territorio de cada uno cuentan como tales cuando la partida ha finalizado, es decir, después de que ambos han pasado el turno.

Es posible que uno no esté conforme con el territorio que le ha quedado al adversario y decida invadirlo, es decir, juegue adentro de ese espacio.

En ese caso el adversario deberá, para poder contar esos puntos como su territorio, capturar todas las piedras invasoras.

Para ilustrar esto se pasa a ver un posible caso de invasión, como se muestra en el diagrama 10.

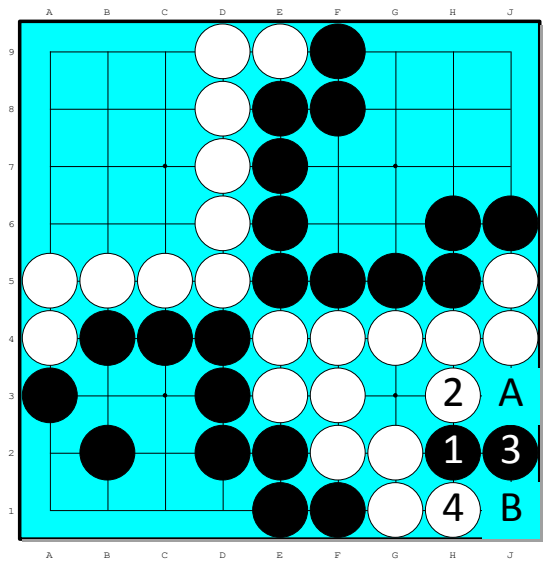


DIAGRAMA 10

Negro invade el espacio del rincón inferior derecho con Negro 1. Blanco responde con su jugada 2, que trata de rodear a la piedra y le quita una libertad.

Luego de Negro 3 y Blanco 4, se ve que Negro no tiene modo de maniobrar con sus piedras. Si juega en "A" es capturado por Blanco "B", y viceversa.

Negro deberá desistir de su intento (por ejemplo pasando el turno), mientras que Blanco podrá jugar en "A" y luego en "B", para capturar las dos piedras y contar todos esos puntos como su territorio (se pueden agregar piedras blancas en "A" y "B" y retirar las dos negras, para mostrar cómo queda el territorio blanco).

En el diagrama 11 se ve otro posible intento de Negro, esta vez en el rincón superior izquierdo (se retiran las piedras que se acaban de jugar en el rincón inferior derecho para pasar a este segundo ejemplo).

Sin embargo, Negro tenía una conexión abierta allí, y la piedra blanca es inmediatamente capturada por Negro 2.

Blanco insiste dando atari por el otro lado con su jugada 3, pero Negro 4 nuevamente captura.

Se comenta que otra condición para invadir con éxito un espacio rodeado por piedras del adversario es llegar a capturar alguna de las piedras que definen sus límites.

En este caso esa condición no se cumplió, porque Negro capturó antes a las piedras blancas.

Se retiran entonces del tablero las piedras negras de 2 y 4 (las blancas de 1 y 3 ya salieron por haber sido capturadas), diciendo que Blanco no realiza ese intento porque se da cuenta de que no conduce a nada.

Se pasa luego a mostrar una posible invasión de Blanco en el rincón superior derecho, tal como se ve en el diagrama 13.

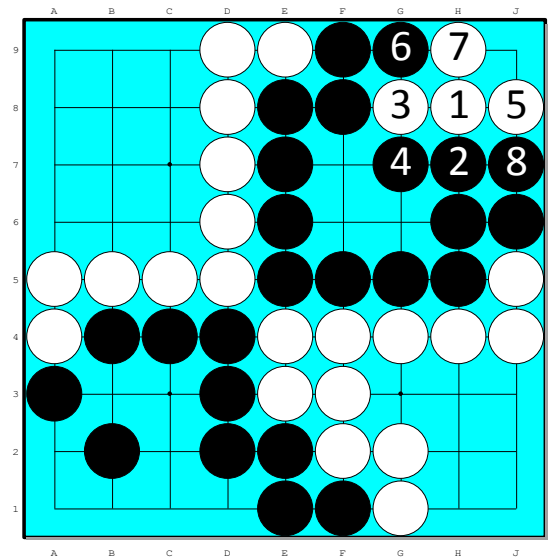


DIAGRAMA 13

Blanco entra en el espacio del rincón con su jugada 1, y Negro juega en 2 con la intención de rodear la piedra y capturarla.

La secuencia sigue hasta Negro 8, luego de lo cual queda claro que el grupo blanco tiene un solo ojo y podrá ser capturado en la jugada siguiente.

Una vez que Negro capture esas piedras y las retire del tablero, podrá contar todos esos puntos como su territorio.

Se puede observar entonces que los espacios que rodean Negro y Blanco en los distintos sectores del tablero son seguros, porque los distintos intentos de invasión no prosperan si son respondidos adecuadamente.

Se retiran del tablero las últimas piedras que se han jugado y se vuelve a la posición anterior, como se muestra en el diagrama 14.

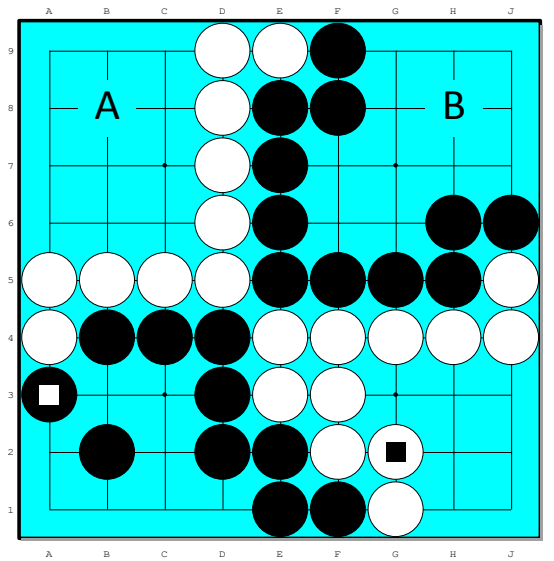


DIAGRAMA 14

Se comenta ahora que, para que un bando pueda reclamar un espacio que rodean sus piedras como territorio, debe ser capaz de capturar cualquier piedra que entre allí.

Si el adversario invade y logra hacer dos ojos adentro de ese espacio o capturar alguna de las piedras que definen sus límites, entonces el pretendido territorio deja de ser tal.

En las secuencias que se vieron recién, los intentos de Negro de invadir en “A” o de Blanco de invadir en “B” no prosperaron, porque sus grupos no lograron hacer dos ojos. Asimismo, los intentos de Blanco de capturar la piedra negra marcada también fallaron, porque Negro respondió correctamente y capturó las piedras blancas.

Por otra parte, si en un espacio que uno pretende como territorio hubiera una posibilidad real de invasión (porque quedó por ejemplo alguna piedra en situación de ser capturada), es importante anticiparse a ello agregando una jugada defensiva. Es lo que hizo Blanco al jugar la piedra marcada para realizar una unión sólida e impedir un atari sobre el borde.

Antes de pasar el turno, conviene preguntarse si no ha quedado la posibilidad de invadir alguno de los espacios que el rival rodea con sus piedras y pretende contar como territorio.

También cabe preguntarse si alguno de los espacios que uno pretende contar como territorio, está en condiciones de ser invadido y necesita por lo tanto una jugada defensiva.

En el ejemplo que se está analizando, se supone que ninguno de los dos hace el intento de invadir los territorios del rival. Entonces, la partida termina con dos pases consecutivos sin que se haya producido ninguna captura.

Se cuentan ahora los puntos, como se muestra en el diagrama 15.

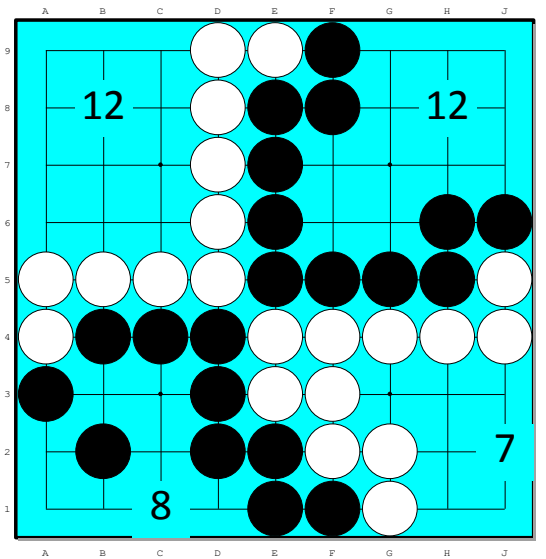


DIAGRAMA 15

Como no hubo piedras capturadas y ambos bandos hicieron la misma cantidad de jugadas, significa que en el tablero hay una cantidad igual de piedras negras y blancas.

Se puede confirmar esto contando las piedras y comprobando que son 21 de cada color.

Entonces, el resultado de la partida se definirá por la cantidad de puntos vacíos que rodeó cada uno.

En el diagrama figuran las cantidades de puntos vacíos de cada territorio.

Negro tiene $12 + 8 = 20$ puntos.

Blanco tiene $12 + 7 = 19$ puntos.

Si sumamos los puntos correspondientes a las piedras:

Negro tiene $20 + 21 = 41$ puntos.

Blanco tiene $19 + 21 = 40$ puntos.

Gana Negro por 1 punto.

Finalizada la explicación, se pasa a la práctica de juego.

Actividad práctica: juego de go.

La propuesta es jugar al go, con las mismas reglas que se venían usando en talleres anteriores.

Se introduce ahora la idea del *komi*. Se explica que, dado que Negro tiene ventaja por el hecho de jugar primero, se acostumbra compensar esa ventaja dando a Blanco una cantidad de puntos adicionales, llamada *komi*.

No hay un criterio fijo para decidir cuál debe ser esa cantidad. Cuando se organiza un torneo, el valor del *komi* lo fija el reglamento.

En este caso, se propone jugar con un *komi* de 5,5 puntos.

La idea de usar un valor no entero del *komi* es evitar los empates.

Se puede comentar que en torneos internacionales, actualmente se acostumbra jugar con valores del *komi* de 6,5 ó de 7,5 puntos. Pero la cantidad de 5,5 puntos es razonable para partidas jugadas en tablero de 9 x 9 líneas.

Nota pedagógica: Una ventaja que tiene el *komi* de 5,5 puntos es que, salvo situaciones especiales, el resultado de una partida determinado por el método chino de conteo es equivalente al resultado de la misma partida determinado por el método japonés.

O sea, si aplicando un método de conteo un bando gana la partida, el mismo bando gana si se aplica el otro método.

Esa situación no ocurre necesariamente con un *komi* de 6,5 puntos. En este caso, podría haber una partida en la que Blanco gane por medio punto si se cuenta por el método japonés y Negro gane por medio punto si se cuenta por el método chino.

Entonces, el uso del *komi* de 5,5 puntos, además de ser razonable para partidas en tablero de 9 x 9 líneas, facilitará la transición del método chino al método japonés de conteo.

Para sortear los colores se continuará usando el método del *nigiri*. Como ahora se juega con *komi*, es posible que algunos prefieran jugar con blancas en lugar de negras. Entonces, se puede proponer que quien gana el sorteo elija el color.

Si la partida termina rápido, se puede jugar una segunda partida con los colores cambiados.

Como de costumbre, ante cualquier duda o problema, la consigna es preguntar al profesor.

Cierre del taller: planteo de problemas.

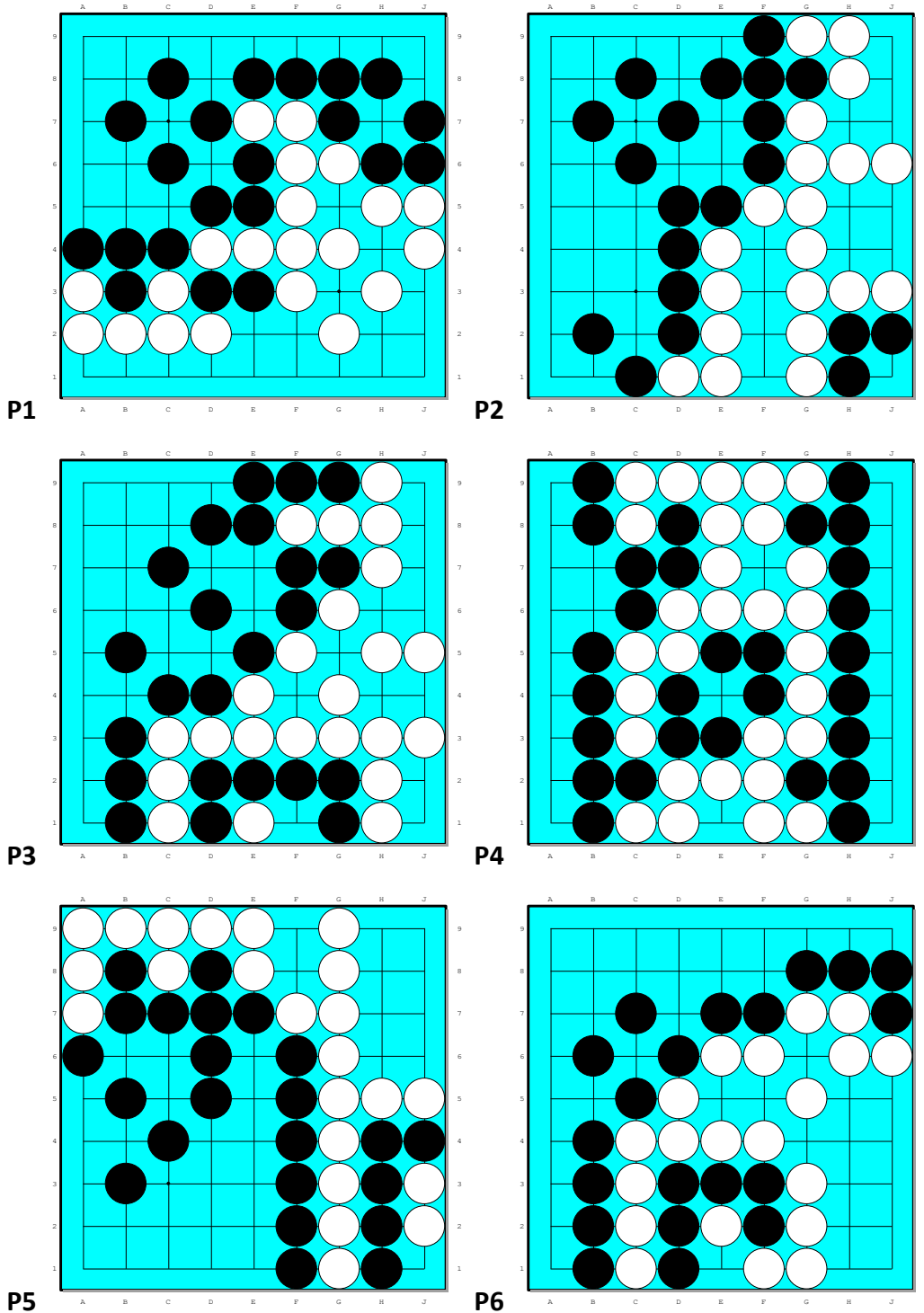
Para concluir el taller, se entrega la acostumbrada hoja de problemas. Con la resolución de ellos, los niños subirán al nivel de 38-kyu.

Se explica la consigna para resolverlos. En este caso, se trata de anotar la jugada de Blanco que captura piedras negras, de modo de despejar el espacio para contarlo como territorio. Además de marcar la jugada de Blanco, se recomienda marcar, por ejemplo tachándolas, las piedras negras que son capturadas (y que por lo tanto salen del tablero).

Luego, se pide anotar la cantidad de puntos de los territorios de Negro y de Blanco, sumando las piedras del color respectivo más los puntos vacíos que rodean esas piedras (a la manera de los problemas del taller anterior).

Para esto hay que tener en cuenta que los puntos que ocupaban las piedras negras que son capturadas, pasan a ser puntos vacíos que se cuentan como territorio blanco.

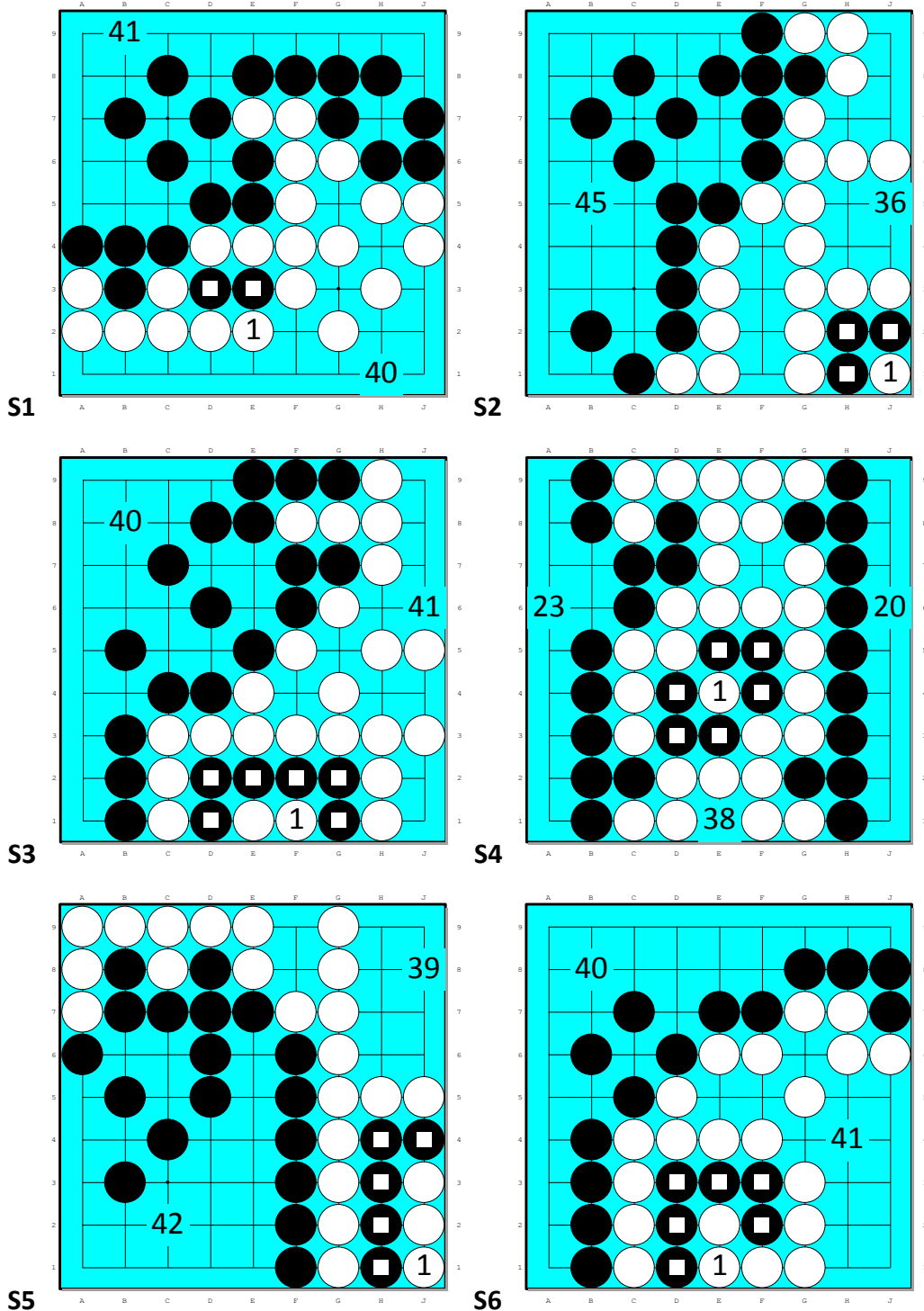
La diferencia final dependerá de si se juega con komi o no, pero lo que se pide es anotar la cantidad de puntos que tiene cada bando.



Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E2 captura dos piedras. Negro tiene 41 puntos en el sector superior y Blanco tiene 40 puntos en el sector inferior del tablero (gana Negro por 1 punto o Blanco por 4,5 puntos si se juega con komi).

Problema 2: Blanco-J1 captura tres piedras. Negro tiene 45 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 36 puntos en el sector derecho del tablero (gana Negro por 9 puntos, o por 3,5 puntos si se juega con komi).



Problema 3: Blanco-F1 captura seis piedras. Negro tiene 40 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 41 puntos en el sector derecho del tablero (gana Blanco por 1 punto o por 6,5 puntos si se juega con komi).

Problema 4: Blanco-E4 captura seis piedras. Negro tiene 23 puntos en el sector izquierdo y 20 puntos en el sector derecho, por un total de 43 puntos. Blanco tiene 38 puntos en el sector central del tablero (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con komi).

Problema 5: Blanco-J1 captura cinco piedras. Negro tiene 42 puntos en el sector inferior izquierdo y Blanco tiene 39 puntos en el sector superior y derecho del tablero (gana Negro por 3 puntos o Blanco por 2,5 puntos si se juega con komi).

Problema 6: Blanco-E1 captura seis piedras. Negro tiene 40 puntos en el sector izquierdo y superior y Blanco tiene 41 puntos en el sector inferior derecho del tablero (gana Blanco por 1 punto o por 6,5 puntos si se juega con komi).