

# INTRODUCCIÓN

Uno de los atractivos de ser un jugador kyu es la facilidad con que puede mejorar su juego—algo mucho más difícil para jugadores dan. Estoy seguro de que, a los jugadores kyu, les puedo decir esto: que si pueden evitar las prácticas malas comunes que les voy a demostrar, no sólo se harán jugadores más hábiles, sino que encontrarán el juego mucho más interesante y divertido.

Muchos jugadores kyu suponen que, para llegar al nivel dan, tienen que hacer cosas muy difíciles como aprender josekis complicados (por ejemplo, la avalancha o la espada sagrada de Muramasa) o aprender técnicas complicadas que requieren la habilidad de leer largas secuencias de hasta veinte o treinta jugadas. No hay nada más lejos de la verdad. La razón principal por la que un jugador está al nivel de kyu es un malentendido fundamental de cómo jugar el juego. Hablo no de cosas complicadas y difíciles que requieren mucho esfuerzo e incluso talento para adquirir, sino de principios básicos de juego. Estos malentendidos comunes son fáciles de entender y pueden ser eliminados con una mínima cantidad de esfuerzo.

Quizás, al principio, el reto más difícil es estar convencido de que la manera de jugar que a usted, un jugador kyu, le parece natural y correcta es a menudo completamente equivocada y es en realidad lo que precisamente le impide alcanzar el nivel dan. Esto puede ser particularmente difícil para los jugadores que por mucho tiempo han estado en un cierto nivel kyu. Sus malos hábitos están muy arraigados y será necesario prestar mucha atención para superarlos. Por favor, estudie los errores comunes que señalo en este libro hasta que pueda verlos en su propio juego. Aplique lo aprendido para que poco a poco deje de jugar de esta manera equivocada.

Es fácil entender que cada jugada mala no es necesariamente el resultado de un malentendido específico sino el resultado de una decisión basada en varias ideas equivocadas. Lo que nos importa aquí no es cómo clasificar estas malas jugadas, sino cómo dejar de hacerlas, sobre todo las que visiblemente no son buenas jugadas. Mi esperanza es que, a través de varios ejemplos de problemas comunes en el juego normal de nivel kyu, usted pueda eliminarlos de su propio juego y dejar de ser un jugador kyu.

Yuan Zhou  
Otoño 2009

# CAPÍTULO UNO: MALENTENDIDOS COMUNES

## SOBRE CÓMO JUGAR AL GO

Los malentendidos comunes en que nos centramos aquí se aclararán mejor cuando veamos las partidas, pero será útil presentar, al comienzo, una visión general de lo que voy a señalar.

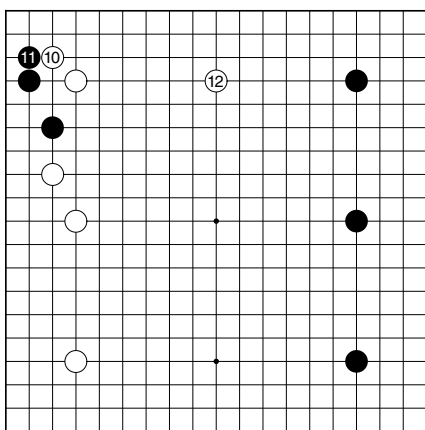
Un problema muy común que tienen los jugadores kyu es la tendencia a *seguir al adversario*. Es decir, cuando el adversario hace una jugada, usted responde inmediatamente en la misma zona local. Esto implica que el adversario sabe cuál es la zona más importante en la que se debe jugar en ese momento. Sin embargo, cuando usted recuerde que el adversario también es un jugador kyu, debe darse cuenta de que hay una buena posibilidad de que éste pueda estar equivocado. Con la excepción de una situación obviamente urgente, donde el adversario puede hacer mucho daño si usted no le responde (normalmente una cuestión de vida o muerte), siempre debe tomar un momento antes de responder para examinar el tablero y ver si no hay una jugada más grande en otro lugar. Esto es muy importante durante todas las etapas de la partida—la apertura, el medio juego y el final.

La tendencia a seguir al adversario es un aspecto del problema general de *no prestar atención a todo el tablero* mientras juega. Es común que, en las partidas entre dos jugadores kyu, hay muchas interacciones locales en detrimento de posibilidades más grandes en otros lugares. Este problema también se manifiesta como jugadas lentas, es decir, jugadas que, en comparación con otras posibilidades, no tienen mucho poder, urgencia o eficiencia. Estas jugadas lentas ocurren con frecuencia cuando conecta automáticamente contra un nozoki o atari sin considerar si hay otras posibilidades mejores o más grandes, o cuando da atari sólo porque existe la posibilidad, o cuando protege automáticamente para evitar un corte.

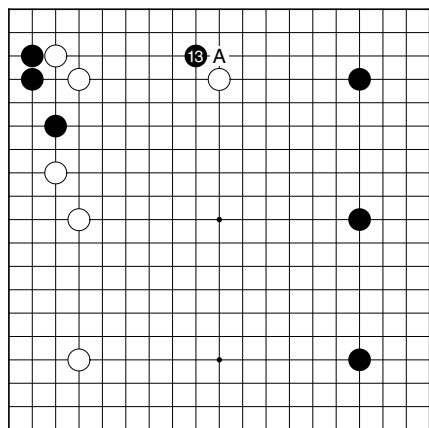
Otro malentendido común es *no tomar muy en serio el sente*. En go, el sente es sumamente importante. Tener sente es como tener poder y libertad y, como en la vida misma, estas son cosas por las que debemos luchar. Jugar en gote no es algo deseable y por eso, siempre debe verificar si es realmente necesario hacerlo.

Otro problema común pero diferente es *asumir que el territorio del adversario es más grande que el suyo*. A veces se lo refiere a este problema como el *problema de ojo rojo*, es decir, estar celoso del potencial del adversario. El problema surge cuando no compara las zonas controladas por el adversario con las zonas suyas. La cuestión no es el cálculo preciso o aproximado de territorio. Es que

Blanco protege el rincón con ⑩, mientras Negro sigue adelante con ⑪ con la intención de asegurar la vida de su grupo. Estas jugadas tienen sentido. A continuación Blanco se extiende con ⑫. Esa es la dirección correcta—expande la zona de Blanco, reduce el potencial de Negro y sostiene las dos piedras blancas en el rincón. Estas jugadas no son necesariamente las mejores, pero las ideas generales son correctas. Aquí nos estamos enfocando en los errores comunes, no en los detalles de cada jugada.



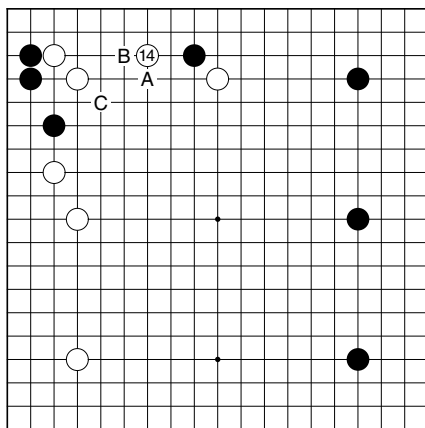
10 – 12



13

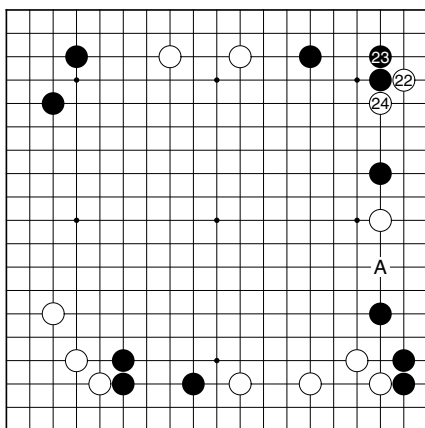
La explicación que da Blanco de por qué juega en ⑭ en vez de A en el diagrama anterior es que está preocupado de que si Negro juega en A, B y C, entonces morirán sus dos piedras. Este es un ejemplo obvio de pensamiento ilusorio, de que el adversario podría jugar tres jugadas consecutivas. Este tipo de miedo inapropiado, de preocuparse por cosas que no sucederán, es otro problema.

⑬ otra vez ilustra que Negro tiene un malentendido fundamental. Otra vez está diciendo que esta zona de Blanco está demasiado grande. Ya que no mira a todo el tablero, no se da cuenta de que sus propias zonas también están grandes y pueden ser agrandadas. La enfermedad ojo rojo siempre causa que las zonas del adversario parezcan más grandes que las suyas. Compare el dicho de que el césped del vecino es más verde. La respuesta natural de Blanco debe ser aislar a Negro en A y comenzar a atacar dicha piedra.

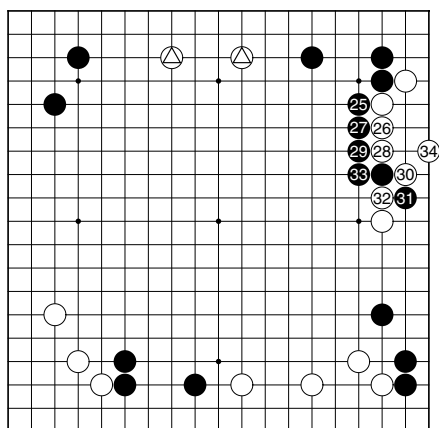


14

Blanco debe ayudar inmediatamente a su piedra débil con una extensión en A, pero Blanco pone su atención en el rincón superior derecho y se preocupa de que se está haciendo demasiado grande. ②② es una manera posible de jugar, pero Blanco está perdiendo su enfoque en el tablero entero. Negro defiende correctamente y Blanco hane en ②④. Blanco se está haciendo ilusiones; ve que si Negro juega sobre ②④, puede irse por la tercera línea y conectar a su piedra aislada.



22 – 24



25 – 34

Sin embargo, con el empujón de ②⑤ y las jugadas siguientes, Negro deja que el deseo de Blanco se haga realidad. Este es un caso en que Negro sigue a Blanco sin pensar en lo que está sucediendo. Construye solidez donde Blanco ya tiene las piedras △, y así borra la influencia de esa solidez. No tiene sentido. Además, le da a Blanco un buen resultado, dejando que conecte a su piedra débil. Vea el diagrama 1.

Por lo visto, Negro quería conectar a △, pero debe atacar a Blanco con ②⑤ en ①, separándolo en dos grupos débiles. Es obvio que este plan es mucho mejor. Negro sigue a ciegas a su adversario.

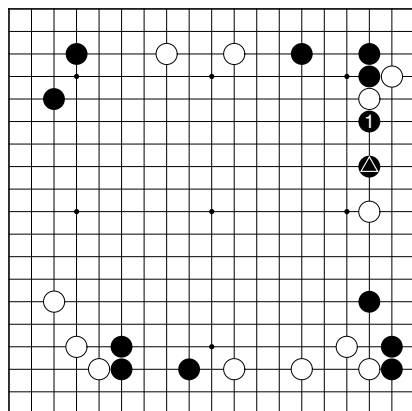


Diagrama 1

Se puede decir que el go se trata de tres cosas: la libertad, el espacio y la velocidad. Estos son valores humanos básicos y su papel esencial en el go es parte de la razón de por qué el juego ha atraído a millones de jugadores por miles de años.