

GUÍA DEL TALLER N° 18.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

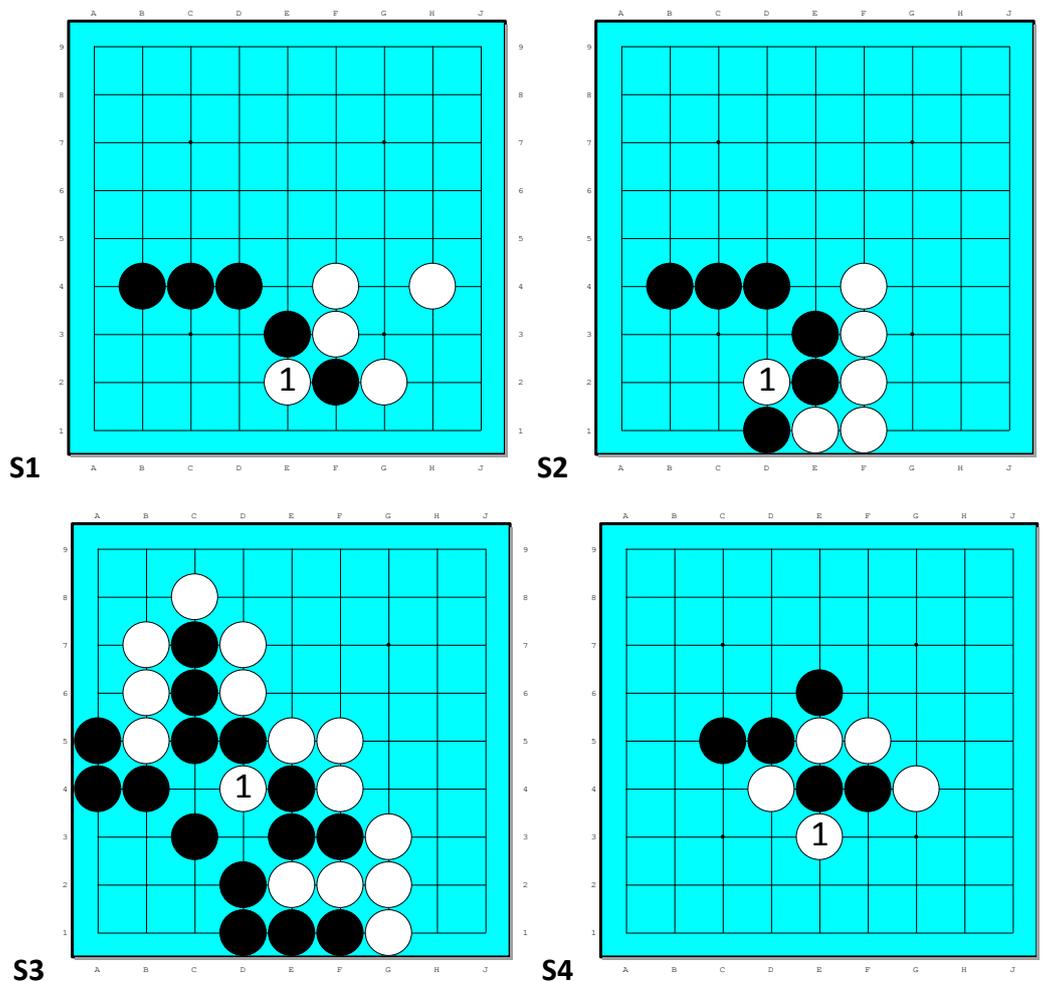
Al comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con los resultados de los problemas (que se referían a técnicas de captura), para pasar los datos al registro.

Se pregunta al grupo si alguno de los problemas presentó alguna dificultad especial.

Se pregunta también si han podido ver en los distintos casos, cómo la captura de piedras afecta la definición de espacios que rodea un bando u otro.

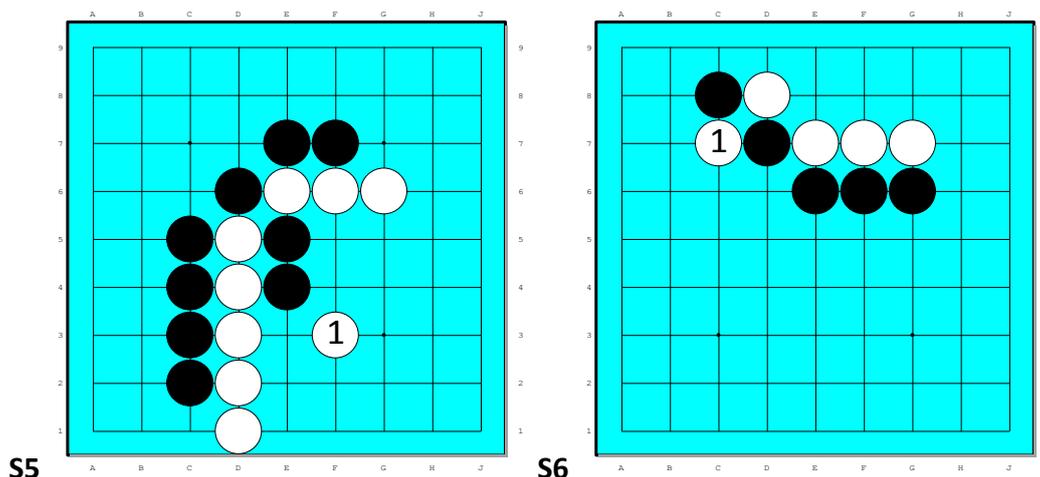
Si alguno de los problemas presenta un interés particular (ya sea por su dificultad o por el tema de la definición de espacios), se lo puede ver en el tablero mural.

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: Blanco-E2 captura una piedra mediante un atari contra el borde (y achica el espacio que Negro está rodeando en el rincón inferior izquierdo).

Problema 2: Blanco-D2 captura una piedra mediante un atari sobre el borde (y entra en el espacio que Negro está rodeando en el rincón inferior izquierdo).

Problema 3: Blanco-D4 produce un atari doble a una cadena de 4 piedras y otra de 3 piedras (e impide que Negro cuente los puntos que rodean esas piedras).

Problema 4: Blanco-E3 captura dos piedras mediante una escalera (y empieza a rodear un espacio en el rincón inferior derecho a partir de esa captura).

Problema 5: Blanco-F3 captura dos piedras mediante una red (lo que le permite rodear un gran espacio en el rincón inferior derecho).

Problema 6: Blanco-C7 aplica la técnica de ataris sucesivos para capturar una piedra (para de ese modo rodear un espacio en el borde superior y el rincón superior izquierdo).

Se comenta al grupo que han alcanzado el nivel de 33-kyu.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevo ejemplo de cierre de una partida.

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

La idea es presentar un caso de un grupo que necesita una jugada para hacer dos ojos, un caso de seki, otro caso de grupo que tiene ojos asegurados, casos de piedras muertas y de puntos neutrales.

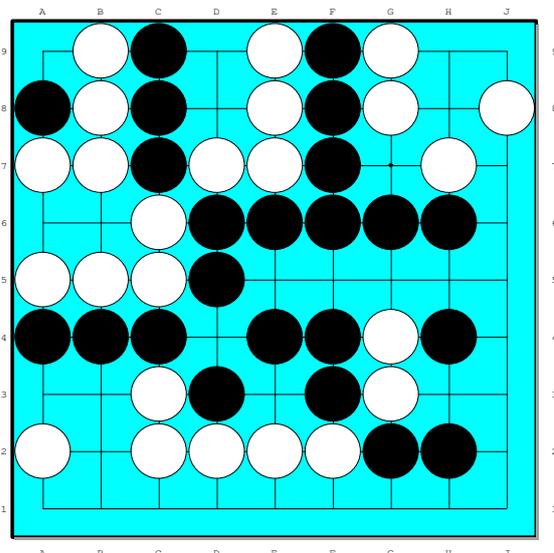


DIAGRAMA 1

Se indica que es el turno de Blanco. Se hace un primer análisis de la posición, como se sugiere en el diagrama 2.

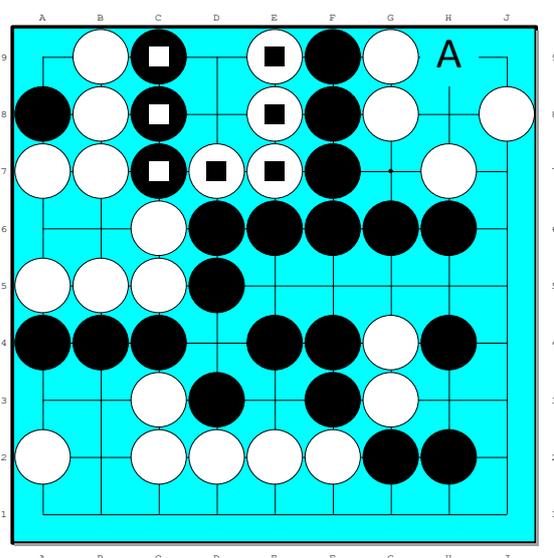


DIAGRAMA 2

En primer lugar se señalan las piedras marcadas. Se pregunta al grupo qué situación se ha producido allí. Los niños seguramente advertirán que se trata de un seki.

Luego se dirige la atención a la situación del rincón superior derecho, y se pregunta qué ocurre allí. Los niños deberían notar que el grupo blanco está rodeado por piedras negras, y necesita hacer dos ojos para asegurarse de no ser capturado.

Entonces se pregunta por la jugada que hace los ojos. Los niños deben detectar el punto A.

Se explica que Blanco debe ocupar ese punto, porque si permite a Negro jugar allí, el grupo no puede hacer dos ojos y a la larga será capturado.

Se juega entonces Blanco 1 como se ve en el diagrama 3.

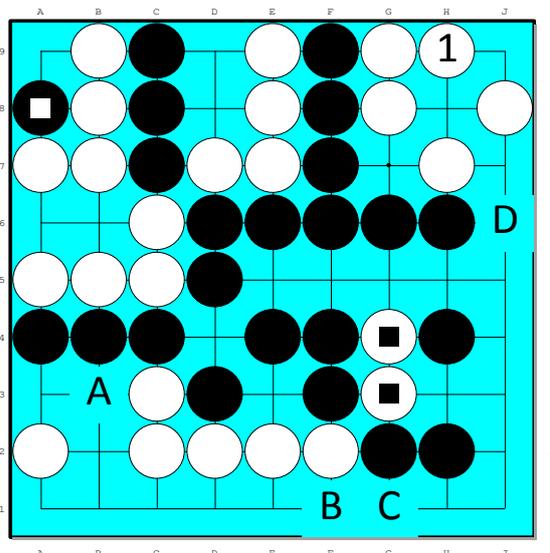


DIAGRAMA 3

Luego se pasa a ver el rincón superior izquierdo, donde las piedras blancas rodean un espacio y la piedra negra marcada está en atari y sin posibilidades de ser rescatada.

En el rincón inferior izquierdo las piedras blancas rodean un espacio, pero éste está abierto todavía en "A" y en "B".

En el rincón inferior derecho las piedras negras rodean un espacio, que todavía falta cerrar en "C" y en "D".

Dentro de ese espacio están las dos piedras blancas marcadas, que si bien tienen dos libertades, no hay modo de evitar que sean capturadas.

El juego continúa como se ve en el diagrama 4.

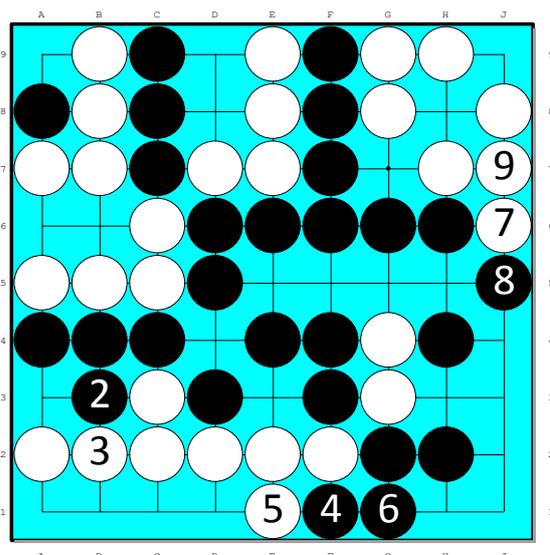


DIAGRAMA 4

Negro 2 avanza sobre el espacio del rincón inferior izquierdo y Blanco 3 frena el avance.

Negro avanza por el lado del borde con su jugada 4, ante lo cual Blanco 5 cierra el espacio.

Entonces Negro 6 conecta la piedra que ha quedado en atari.

Ahora Blanco avanza sobre el espacio del rincón inferior derecho con 7.

Negro 8 cierra ese espacio, formando al mismo tiempo una conexión abierta. Luego Blanco 9 conecta la piedra que quedó en atari.

Se analiza la posición resultante, como se ve en el diagrama 5.

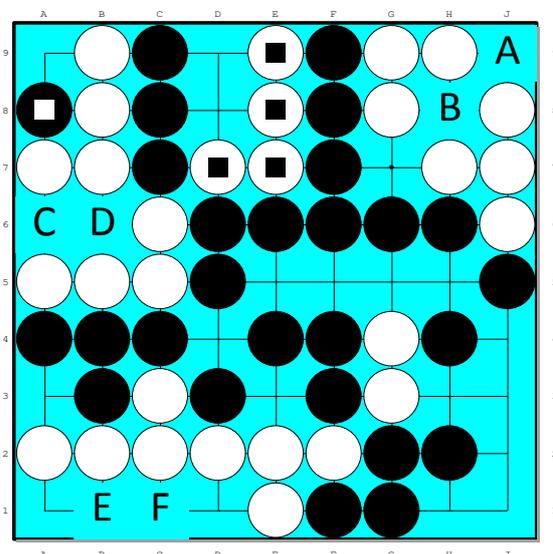


DIAGRAMA 5

En primer lugar se analiza la situación de los grupos blancos.

En el rincón superior derecho, Blanco tiene dos ojos en "A" y "B". Las piedras blancas no forman una sola cadena, sino que son dos cadenas de tres piedras cada una. Pero ambas cadenas comparten las dos libertades internas que dan los ojos, así que no hay manera de que Negro llegue a poner en atari a ninguna de esas piedras.

En el borde superior, las cuatro piedras blancas marcadas no pueden ser capturadas, ya que están en situación de seki con las tres negras.

En el rincón superior izquierdo el grupo blanco tiene dos ojos.

Un ojo se produce por la captura de la piedra negra marcada (que Negro no puede evitar).

El otro es un ojo grande en los puntos "C" y "D". Si bien las piedras blancas no forman una sola cadena, si Negro juega en "C" (poniendo en atari a cuatro piedras blancas), Blanco responde en "D", capturando la piedra de "C" y asegurando el ojo.

El grupo del rincón inferior izquierdo tiene un ojo grande de 4 puntos. Negro no tiene modo de impedir que ese grupo forme dos ojos, porque si juega en "E", Blanco responde en "F" y viceversa. En ambos casos quedaría formado un ojo, y un segundo ojo por la captura de la piedra negra que quedaría en atari.

En el diagrama 6 se completa el análisis, viendo la situación de los grupos negros.

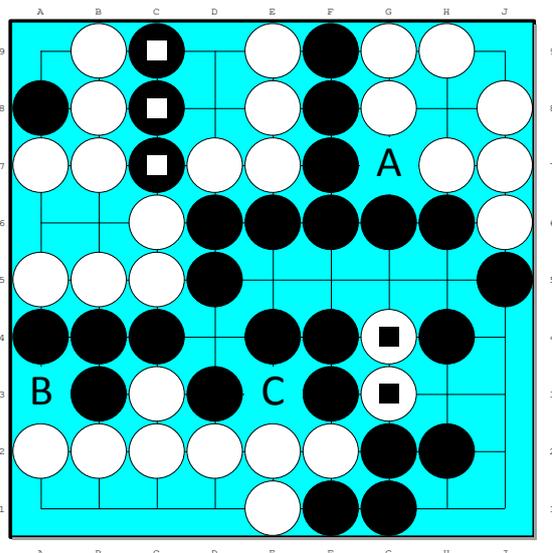


DIAGRAMA 6

Las tres piedras negras marcadas del borde superior no pueden ser capturadas, ya que están en situación de seki con las cuatro blancas, como ya se dijo.

En el sector inferior derecho y el centro del tablero, las piedras negras rodean un gran espacio que incluye a las dos piedras blancas marcadas, que no tienen escapatoria.

Quedan también algunos puntos ubicados entre piedras negras y blancas que pueden ser ocupados: "A", "B" y "C".

El juego continúa como se ve en el diagrama 7.

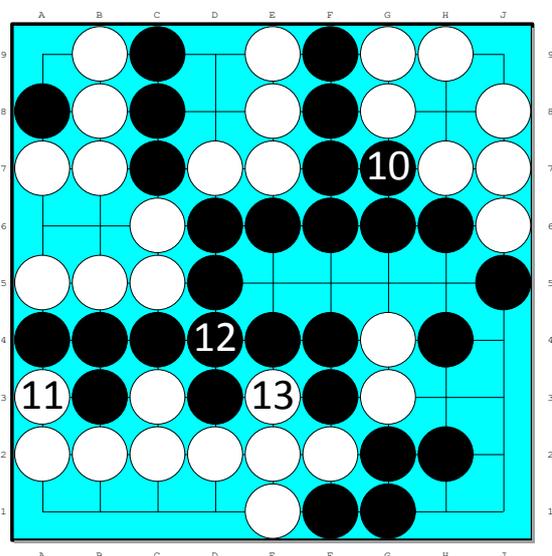


DIAGRAMA 7

Negro 10 ocupa uno de los puntos ubicados entre piedras negras y blancas. Como se dijo antes, esa jugada no afecta al grupo blanco del rincón, que tiene dos ojos.

Blanco 11 ocupa otro de los puntos ubicados entre piedras negras y blancas y pone en atari a cuatro piedras negras.

Negro juega en 12 para evitar que Blanco capture esas piedras jugando en ese mismo punto.

Luego Blanco 13 ocupa el último punto que quedaba entre piedras negras y blancas (se recuerda que los puntos que intervienen en el seki no pueden ser ocupados).

La posición queda como se ve en el diagrama 8.

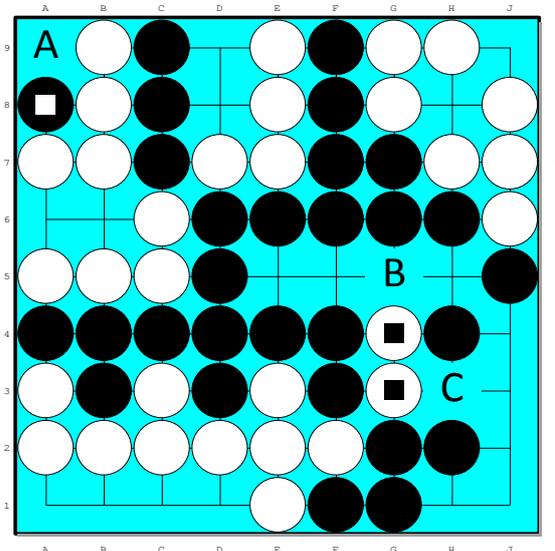


DIAGRAMA 8

Se señala la piedra negra marcada, que Blanco puede capturar jugando en “A”.

Asimismo, las dos piedras blancas marcadas pueden ser capturadas con jugadas de Negro en “B” y “C”.

Ninguno de los dos puede evitar que el adversario capture sus piedras marcadas.

Se introduce entonces una nueva idea: como no es posible evitar la captura de esas piedras, ambos aceptan que el adversario las retire, sin necesidad de que haga las jugadas que eliminan sus libertades para completar la captura.

O sea, Negro acepta que Blanco retire la piedra negra marcada sin necesidad de jugar en “A”, y Blanco acepta que Negro retire las dos piedras blancas marcadas sin necesidad de jugar en “B” y “C”.

Se procede entonces al retiro de esas piedras, quedando la posición como se ve en el diagrama 9.

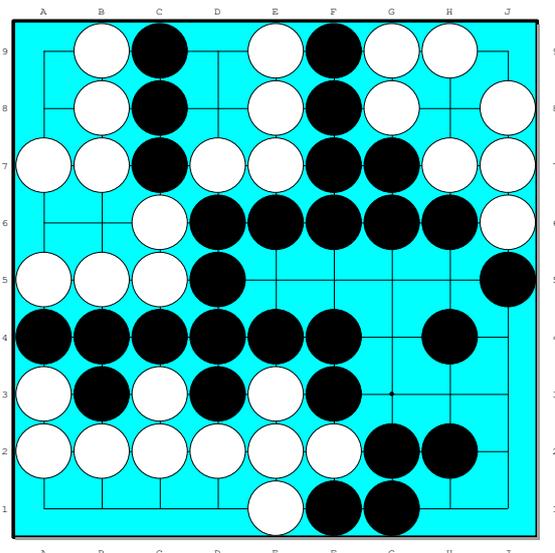


DIAGRAMA 9

Se comenta que esas piedras que han quedado atrapadas en el espacio que rodean las piedras adversarias y que no tienen modo de ser salvadas, se llaman “piedras muertas”.

Blanco había hecho la última jugada (Blanco 13 en el diagrama 7) y luego de eso, Negro podía jugar (en “B” o “C” del diagrama 8) para capturar las piedras blancas muertas, pero si ambos están de acuerdo en que las piedras muertas se retiren sin hacer las jugadas que se requieren para tapar sus libertades, se puede dar la partida por finalizada en ese momento.

Cabe aclarar que las piedras muertas se retiran al finalizar la partida y no antes.

El común acuerdo es necesario para ello. Si por ejemplo Blanco no está de acuerdo con que Negro retire sus piedras muertas, lo que debe hacer Negro es completar su captura (tapando sus libertades) para que no quede ninguna duda.

Se comenta ahora que el hecho de retirar las piedras muertas de común acuerdo no altera las cuentas.

Para eso se compara con el caso en que ambos juegan para completar la captura, como se muestra en el diagrama 10.

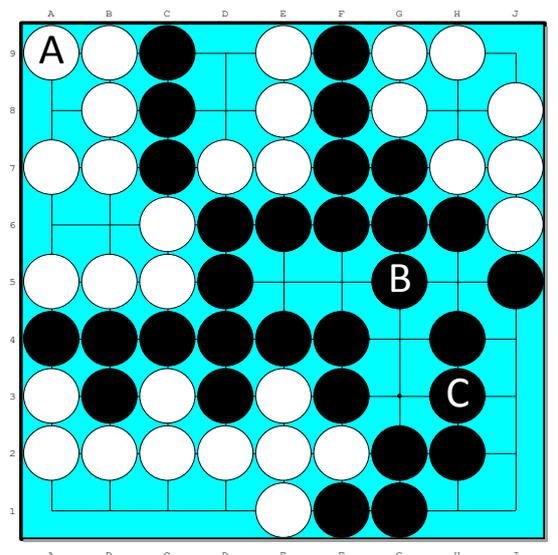


DIAGRAMA 10

Se ubica una piedra blanca en “A” y piedras negras en “B” y “C”, para indicar las jugadas que harían ambos para capturar las piedras muertas (se puede reubicar primero esas piedras y luego capturarlas, para llegar a la posición que se ve en este diagrama).

Se comenta entonces que para Blanco da lo mismo contar el punto “A” como ocupado (como en este caso), o como vacío rodeado (en el caso en que se retire la piedra negra muerta sin jugar en “A”).

Lo mismo puede decirse de los puntos “B” y “C” que cuenta Negro a su favor (se puede retirar y reubicar alternativamente esas piedras para visualizar esto).

El retiro de las piedras muertas de común acuerdo lleva a que la partida finalice antes, ya que dejan de ser necesarias las jugadas que se hacen para tapar las libertades y completar su captura.

Si uno considera que no tiene más jugadas que sirvan para ganar puntos, porque todos los espacios están bien cerrados, no quedan puntos vacíos ubicados entre piedras de ambos colores que puedan ser ocupados, y sólo queda por hacer las jugadas para completar la captura de piedras muertas, puede preguntarle al adversario si está de acuerdo en retirar esas piedras sin necesidad de tapar sus libertades.

Si el adversario no da su acuerdo, uno continúa jugando para completar la captura de las piedras muertas.

Si el adversario está de acuerdo, entonces uno pasa el turno para indicar con ello que la partida terminó. El adversario naturalmente pasará el turno también (ya que dio su acuerdo).

Entonces ambos retiran las piedras muertas y se procede a contar los puntos.

En el ejemplo que se está viendo, se vuelve a la situación anterior retirando la piedra blanca de “A” y las negras de “B” y “C”, mientras se comenta que en este caso sí hubo acuerdo entre los jugadores y no se hicieron esas jugadas para capturar las piedras muertas.

La posición queda como se ve en el diagrama 11.

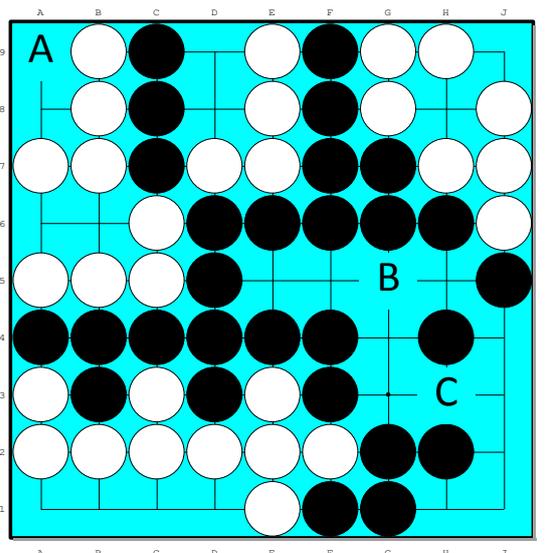


DIAGRAMA 11

Se señala una vez más que Blanco cuenta a su favor el punto “A” como vacío rodeado, y lo mismo puede decirse de los puntos “B” y “C” para Negro.

De ese modo se confirma que el retiro de las piedras muertas de común acuerdo no modifica las cuentas, porque si Blanco y Negro hubieran jugado en esos puntos para capturar, los sumarían igualmente como puntos ocupados.

Esos puntos pertenecen al territorio blanco y negro respectivamente, así como los puntos que quedaron vacíos luego del retiro de las piedras muertas.

Se procede entonces a contar los puntos de ambos, como se muestra en el diagrama 12.

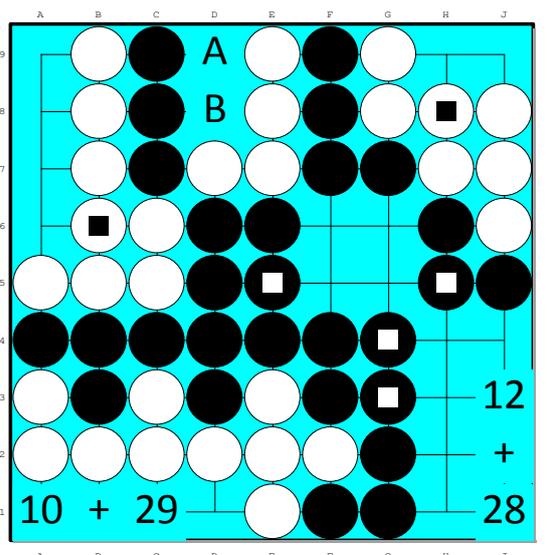


DIAGRAMA 12

Se han reubicado las piedras marcadas para formar espacios lineales o rectangulares.

Se señalan los puntos “A” y “B”, que no cuentan para ninguno de los dos.

Negro tiene 12 puntos vacíos rodeados y 28 puntos ocupados, dando un total de 40 puntos.

Blanco tiene 10 puntos vacíos rodeados y 29 puntos ocupados, dando un total de 39 puntos.

Gana Negro por 1 punto, o Blanco por 4,5 puntos si se juega con *komi*.

Se completa la explicación haciendo un resumen de lo que se ha visto con este ejemplo. Si se lo cree necesario, se puede reproducir nuevamente la secuencia completa.

En primer lugar, es importante verificar que los grupos propios estén seguros. La primera jugada de la secuencia fue hecha para asegurar los dos ojos del grupo blanco del rincón superior derecho. De no haber jugado Blanco allí, ese punto podía haber sido ocupado por Negro, lo que llevaría a que todas las piedras blancas de ese sector pudieran ser luego capturadas.

Por otra parte, tanto las piedras blancas como las negras del borde superior estaban seguras, porque estaban en una situación de *seki* y ningún bando podía capturar al otro.

Luego se deben revisar los espacios que rodean ambos bandos y ver cuáles no han sido cerrados por completo, para cerrarlos si son propios o para tratar de avanzar sobre ellos si son del adversario.

Una vez que se han cerrado todos los espacios, queda por ver los puntos vacíos ubicados entre piedras de ambos colores, para ocuparlos y de ese modo ganar puntos.

Tanto en el proceso de cierre de los espacios como de ocupación de puntos ubicados entre piedras de ambos colores, es importante estar atento para ver si no quedan piedras en atari, o en situación de ser capturadas mediante alguna técnica, para cubrir la amenaza mediante una jugada defensiva. Llega un momento en el que no hay más puntos vacíos ubicados entre piedras de ambos colores y todos los espacios del tablero están rodeados por piedras de un color u otro.

Es posible que en el interior de esos espacios haya piedras del color opuesto que han quedado atrapadas, o sea, lo que hemos denominado piedras muertas.

Los espacios mencionados se pueden considerar como territorios del color respectivo. Dado que las piedras muertas saldrán inevitablemente del tablero, los puntos que ocupan ellas quedarán vacíos y contarán como territorio.

El paso siguiente sería jugar adentro del territorio propio para tapan las libertades de las piedras muertas y completar su captura.

Ese paso se puede evitar si ambos jugadores acuerdan el retiro de las piedras muertas sin necesidad de jugar adentro de los territorios respectivos para capturar.

Entonces, si existe ese acuerdo, el momento de pasar el turno para dar por finalizada la partida es después que se ha tapado el último punto ubicado entre piedras de ambos colores.

Todas estas ideas se verán nuevamente en la actividad práctica que viene a continuación.

Actividad práctica: juego grupal contra el profesor.

Esta vez se propone una partida entre el grupo completo, realizando una jugada cada niño, y el profesor.

Se puede usar el tablero mural o bien, si hay disponible, un tablero de gran tamaño (con las piedras correspondientes) para ubicar en el suelo.

A modo de pequeño hándicap, el profesor puede jugar con blancas sin *komi*.

La idea es repasar situaciones de distinto tipo que hayan sido estudiadas hasta el momento, especialmente el tema de las piedras muertas y el retiro de las mismas al final de la partida.

Para esto, el profesor irá regulando su juego, tratando de forzar la aparición de tales situaciones.

Cada vez que sea aplicada una técnica (ya sea por el profesor o por los niños), se la puede mencionar (o preguntar al grupo para que los niños la mencionen).

Al aproximarse el final de la partida, el profesor guiará el juego (en la medida que se lo necesite) hasta que se complete el cierre de los territorios y la ocupación de puntos ubicados entre piedras de ambos colores.

Luego guiará a los niños para que identifiquen todas las piedras muertas y procedan a retirarlas del tablero.

Por último se pasa a contar los puntos de ambos, para lo cual también es posible dar intervención a los niños.

Si queda tiempo, se puede reproducir la partida, preguntando a cada niño si recuerda la primera jugada que hizo.

Durante la reproducción se puede hacer un nuevo repaso de las técnicas que entraron en juego.

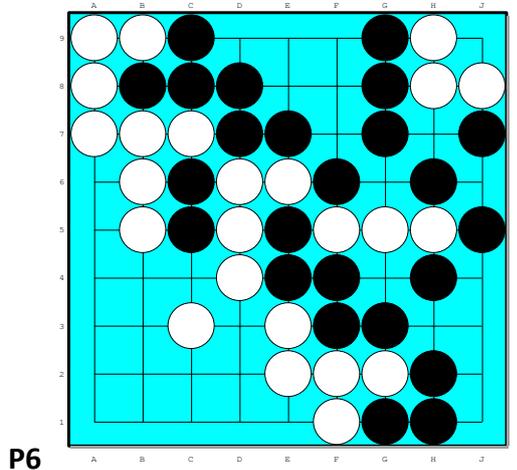
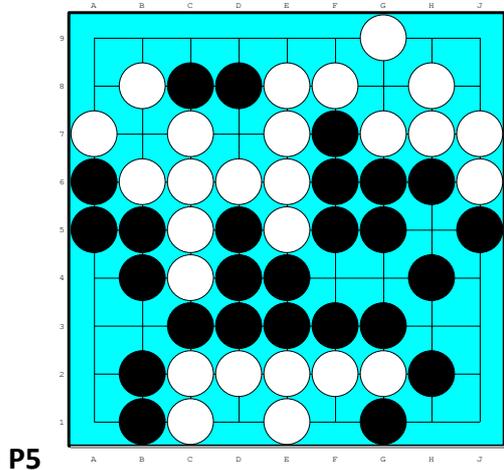
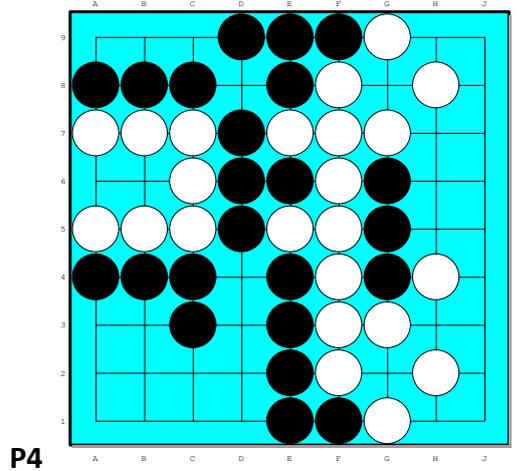
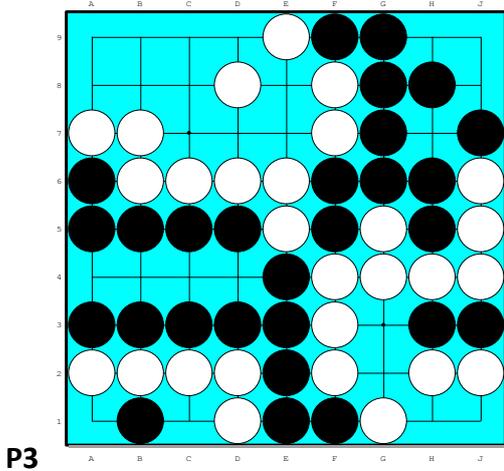
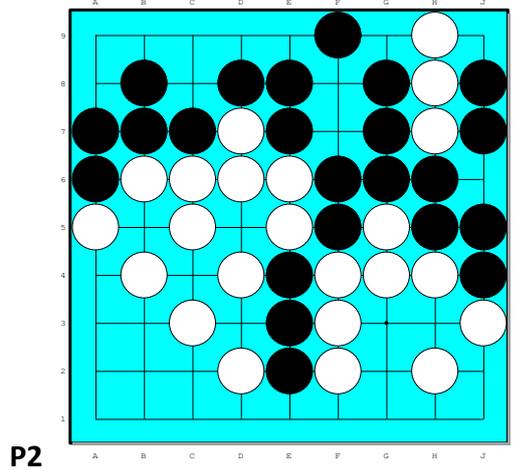
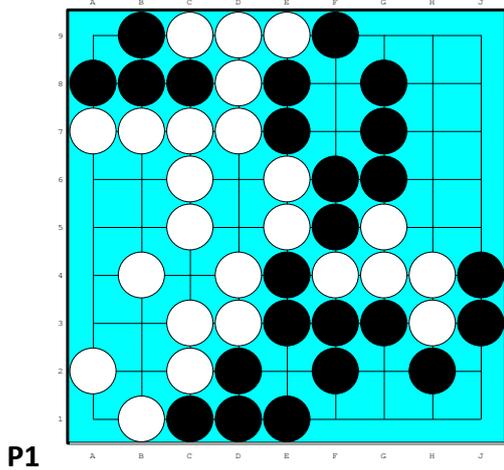
Terminada la actividad, se pasa a la entrega de la hoja de problemas.

Cierre del taller: planteo de problemas.

En este caso se trata de detectar las piedras muertas que han quedado en los territorios de ambos bandos en posiciones correspondientes a partidas que han finalizado.

La consigna es marcar (tachándolas) las piedras muertas de ambos colores, y luego contar los territorios respectivos (tomando en cuenta para ello que las piedras muertas salen del tablero).

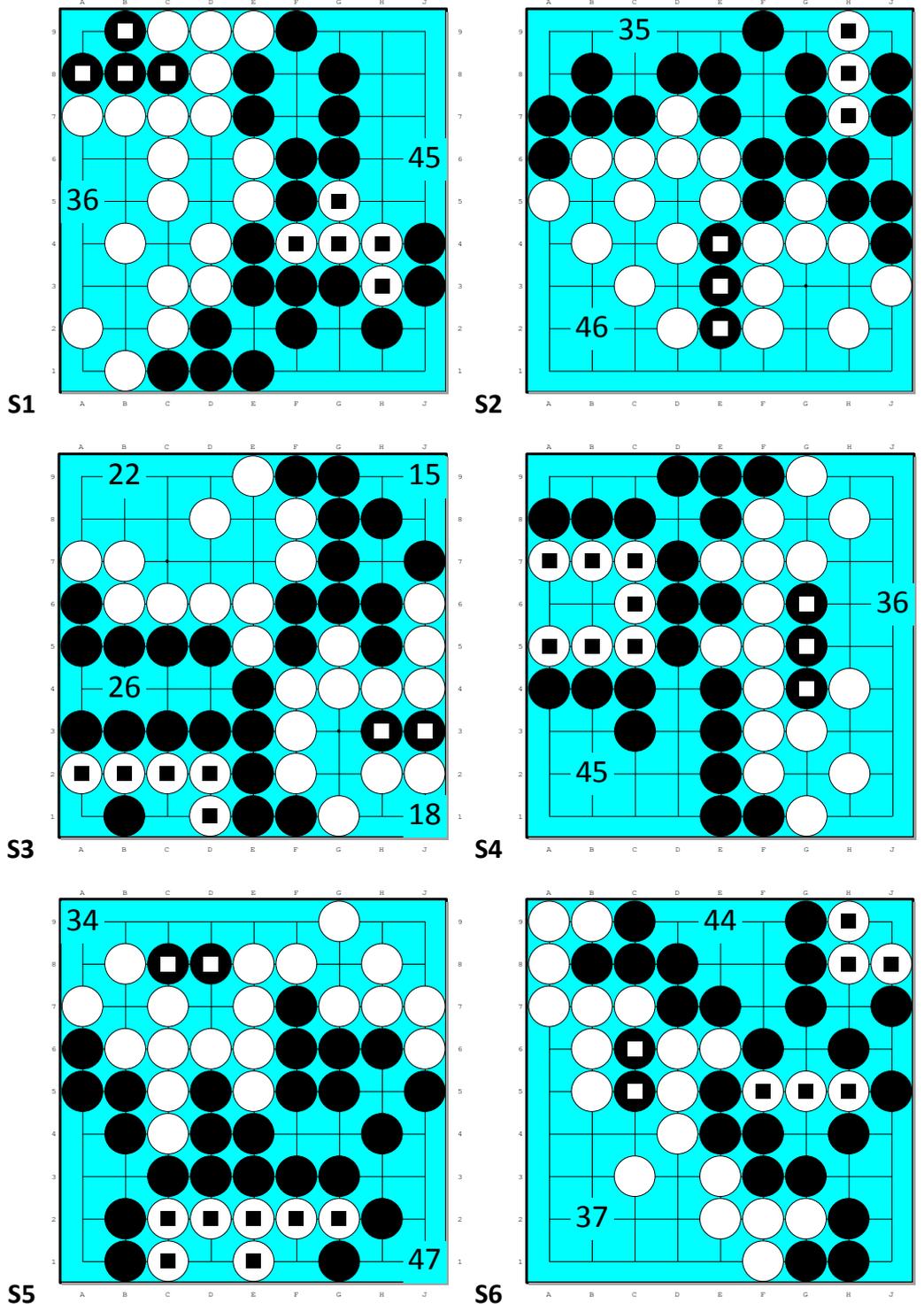
Se pide anotar un número por cada territorio (puede haber más de un territorio de cada color).



Las soluciones son:

Problema 1: Hay 4 piedras negras y 5 blancas muertas. Negro tiene 45 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 36 puntos en el sector izquierdo (gana Negro por 3,5 puntos contando *komi*).

Problema 2: Hay 3 piedras negras y 3 blancas muertas. Negro tiene 35 puntos en el sector superior y Blanco tiene 46 puntos en el sector inferior (gana Blanco por 16,5 puntos contando *komi*).



Problema 3: Hay 2 piedras negras y 5 blancas muertas. Negro tiene 26 puntos en el sector inferior izquierdo y 15 puntos en el sector superior derecho, totalizando 41 puntos, mientras que Blanco tiene 22 puntos en el sector superior izquierdo y 18 puntos en el sector inferior derecho, totalizando 40 puntos (gana Blanco por 4,5 puntos contando *komi*).

Problema 4: Hay 3 piedras negras y 7 blancas muertas. Negro tiene 45 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 36 puntos en el sector derecho (gana Negro por 3,5 puntos contando *komi*).

Problema 5: Hay 2 piedras negras y 7 blancas muertas. Negro tiene 47 puntos en el sector inferior y Blanco tiene 34 puntos en el sector superior (gana Negro por 7,5 puntos contando *komi*).

Problema 6: Hay 2 piedras negras y 6 blancas muertas. Negro tiene 44 puntos en el sector superior y Blanco tiene 37 puntos en el sector inferior (gana Negro por 1,5 puntos contando *komi*).