

LAS REGLAS DEL GO

Fernando Aguilar¹

INTRODUCCIÓN

Este escrito está dirigido a los docentes de la región de Iberoamérica que afrontan la tarea de enseñar las reglas del go, y tiene el objeto de aportar elementos conceptuales que ayuden a la comprensión cabal de ellas.

Acostumbramos a decir que el go tiene reglas simples. Sin embargo, a la hora de enseñarlas, nos encontramos con la tarea ardua de explicar una cantidad de conceptos como libertades, atari, captura, suicidio, ojos, puntos neutrales, piedras muertas, etcétera. Encontramos que algunos de estos conceptos son complejos, y este hecho nos causa una cierta perplejidad, dado que hasta cierto punto entra en conflicto con nuestra convicción acerca de la simplicidad de las reglas.

La mayoría de los jugadores de nuestra región, hemos aprendido las reglas del juego de fuentes de origen japonés. En muchos casos, los aprendices no encontraron una explicación compacta de las reglas, en parte porque la tradición japonesa de enseñanza enfatiza el mostrar, más que el explicar.² Eso tal vez haya contribuido a crear una cierta confusión entre nosotros.

Sin embargo, las reglas del go son verdaderamente simples. El modo como se realizan las jugadas o se producen las capturas se puede explicar con sencillez. Incluso la regla del ko se puede entender con relativa facilidad.

La mayor dificultad radica en la determinación del final de la partida y la realización del conteo de puntos. Pero una exploración por la historia de la evolución de las reglas, nos puede ayudar a entender el origen de los procedimientos usuales, y reducir lo complejo a ideas simples.

LAS REGLAS BÁSICAS DEL GO

Llamaremos reglas básicas a aquellas que, junto con el tablero y las piedras, son esenciales para que haya go.

Tenemos entonces:

- 1- Regla de la jugada.
- 2- Regla de la captura.
- 3- Regla del ko.
- 4- Regla del territorio.

La descripción del equipo para jugar (tablero y piedras) puede considerarse como una regla más, a la que podríamos poner el número "0".

1 El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Enseñanza de Go para Niños de Latinoamérica, impulsado por la Federación Internacional de Go (IGF - International Go Federation).

2 Por ejemplo, en el libro titulado "Go: An Asian Paradigm for Business Strategy", de Miura Yasuyuki (Ishi Press – 1995), página 5 y subsiguientes, se relata la anécdota de un empresario japonés que se dispone a enseñar el go a un occidental, y se sorprende cuando el aprendiz le pide que le diga cuáles son las reglas del juego.

Hoy día existen diversos cuerpos de reglas, vigentes en distintos países. Todos ellos constituyen distintas especificaciones de las reglas básicas. Por ejemplo, algunas reglas prohíben el suicidio, mientras que otras lo permiten. En cualquier caso se necesita, como condición esencial para que haya go, determinar qué sucede cuando las piedras quedan sin libertades.

En este escrito hablaremos de “reglamentaciones”, para referirnos al modo como se especifican las reglas en distintos países. Así, hay una reglamentación en Japón, otra en China, otra en Corea, etcétera. También se han desarrollado reglamentaciones en países occidentales como Estados Unidos o Nueva Zelanda.

Para cada una de las reglas básicas se producen variantes según las reglamentaciones. Las mayores divergencias se producen en el modo de contar los territorios, donde podemos identificar dos grandes vertientes: el conteo al estilo chino y al estilo japonés.

Sin embargo, en todos los casos se mantiene la esencia del juego, tal como se expresa en las reglas básicas que formularemos a continuación.

0- El equipo.

El go se juega con un tablero definido por líneas horizontales y verticales, que se intersectan formando puntos.

Sobre él se colocan las fichas, denominadas piedras, que son redondas, de dos colores (unas blancas y otras negras), todas iguales (sin diferencias de jerarquía).

1- La jugada.

En el go se enfrentan dos jugadores, llamados Negro y Blanco (de acuerdo al color de las piedras que utilizan), que alternan sus jugadas, consistentes en la colocación de una piedra en un punto vacío del tablero.

Una vez jugadas, las piedras no se mueven de su ubicación (excepto que se retiren del tablero por captura). Se comienza la partida con el tablero vacío, siendo Negro el primero en jugar. Es posible pasar el turno.

2- La captura.

Se llaman libertades de una piedra a los puntos vacíos adyacentes (unidos a ella por líneas).

Dos o más piedras del mismo color ubicadas de modo que una ocupa una libertad de la otra, forman una cadena y se comportan como una unidad, compartiendo sus libertades. Cuando un jugador tapa la última libertad de una o más piedras o cadenas de piedras del adversario, produce su captura y las retira del tablero.

No pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.

3- El ko.

Se prohíbe realizar una jugada que produzca la repetición de una posición anterior.

Nota: la recaptura inmediata en situación de ko, produce la repetición de la posición inmediata anterior.

4- El territorio.

Dos pases consecutivos definen el final de la partida. Gana el bando que tiene más puntos de territorio.

Nota: la definición de territorio puede variar según las reglamentaciones.

Cada una de estas reglas presenta diversos aspectos, que pueden tomar formas distintas según las reglamentaciones. En los comentarios que siguen haremos un repaso de esos aspectos.

Comentarios:

- a)** El tablero oficial consiste de 19 x 19 líneas, que forman 361 puntos.

Sin embargo, no siempre ha sido así y no podemos saber si esta convención se mantendrá en un futuro distante.³ De hecho, la esencia del juego no cambia si se lo practica sobre un tablero de 23 x 23 o de 9 x 9 líneas.

La forma redondeada de las piedras (así como su nombre) corresponde a la costumbre que se consolidó a lo largo de la historia. A los efectos del juego, lo esencial es que no presentan diferencias de jerarquía.

- b)** En cuanto a la jugada, lo esencial es el hecho de que consiste en colocar una piedra en un punto, y que las piedras no se mueven.

El hecho de que se comience con el tablero vacío, y que Negro haga la primera jugada, son convenciones aceptadas actualmente, pero que no siempre fueron así a lo largo de la historia.

Tiene sentido pasar el turno al comienzo de la partida, cuando se da hándicap, o sobre el final, como modo de declarar que el juego ha terminado.

En algunas reglamentaciones (como por ejemplo, las reglas japonesas), se ubican las piedras de hándicap en puntos predeterminados, mientras que en otras (como las reglas chinas) se da libertad al jugador que recibe el hándicap para jugar donde quiera, mientras el adversario pasa el turno.

- c)** El retiro de las piedras capturadas al adversario forma parte integral de la jugada.

Por este motivo, si un jugador realiza su jugada en un punto en el que su piedra en principio no tiene libertades, pero captura, su piedra permanece en el tablero, ya que queda con libertades una vez que retira las piedras capturadas al adversario.

Si uno juega en un punto en el que no tiene libertades y no captura piedras del adversario, provoca el retiro de la o las propias piedras. Esto es lo que se conoce generalmente como suicidio.

Algunas reglamentaciones (como las reglas japonesas y chinas) prohíben el suicidio, mientras que otras (como las reglas neozelandesas) lo permiten.

La condición de que no pueden permanecer piedras sin libertades en el tablero, es esencial al juego (ver ilustración en el diagrama 1).

³ Por ejemplo, se han encontrado tableros antiguos de 17 x 17 líneas.

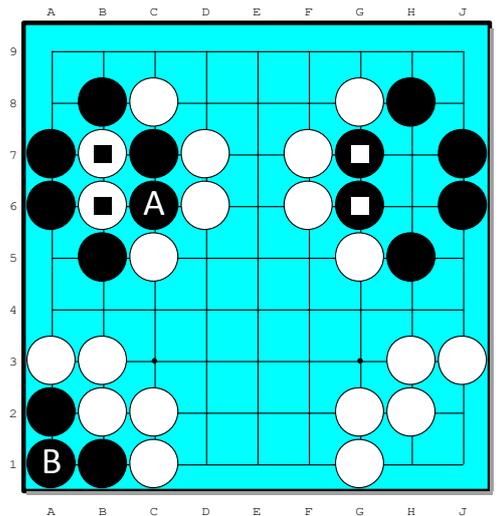


Diagrama 1

En la posición de arriba, Negro A produce la captura de las dos piedras blancas marcadas, que salen del tablero. Las piedras negras marcadas (posición de la derecha, que refleja la anterior como espejo) permanecen en el tablero.

En la posición de abajo, Negro B produce una situación en la que tres piedras negras quedan sin libertades, por lo cual salen del tablero, quedando la posición como se muestra a la derecha (refleja la anterior como espejo). En las reglas chinas y japonesas, una jugada como Negro B está prohibida.

- d) La regla del ko tiene por objeto garantizar la progresión del juego, al resolver las situaciones de capturas y recapturas indefinidas que producen un estancamiento.

Aquí también hay variantes según las reglamentaciones. Por ejemplo, las reglas japonesas prohíben la recaptura inmediata en situación de ko, o sea, prohíben una jugada que reproduzca la posición inmediatamente anterior. Pero no prohíben la jugada de recaptura en una situación repetitiva más compleja como un triple ko (ver el diagrama 2).

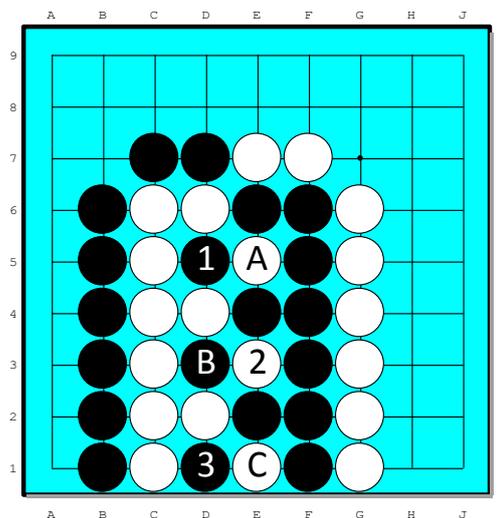


Diagrama 2

Triple ko. Negro 1 captura la piedra de A, Blanco 2 captura la piedra de B, Negro 3 captura la piedra de C. Luego Blanco retoma el primer ko en A, y el ciclo continúa.

Si la regla prohíbe la repetición de cualquier posición que haya aparecido anteriormente, en algún momento uno de los dos se verá obligado a jugar en otra parte.

Con reglas japonesas, si se llega a una situación de triple ko y ninguno de los bandos está dispuesto a ceder, la partida se declara sin resultado.

Otras reglamentaciones prohíben la repetición de cualquier posición anterior, y de ese modo permiten resolver situaciones repetitivas complejas.⁴

- e) Como decíamos al principio, el conteo de los territorios es el aspecto de las reglas que requiere mayor atención, y por ese motivo lo comentaremos especialmente.

LOS MÉTODOS DE CONTEO

Originalmente, el objetivo del juego ha sido la *ocupación* de puntos del tablero. Para ilustrar esta idea, veamos la posición del diagrama 3.

Juega Negro. Supongamos que sólo cuentan a favor de cada uno, aquellos puntos que son efectivamente ocupados por piedras propias.

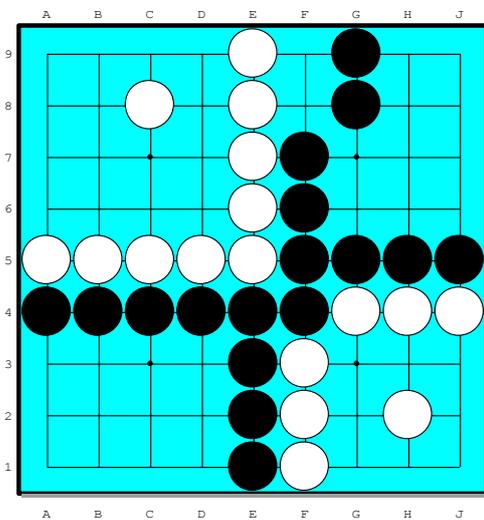


Diagrama 3

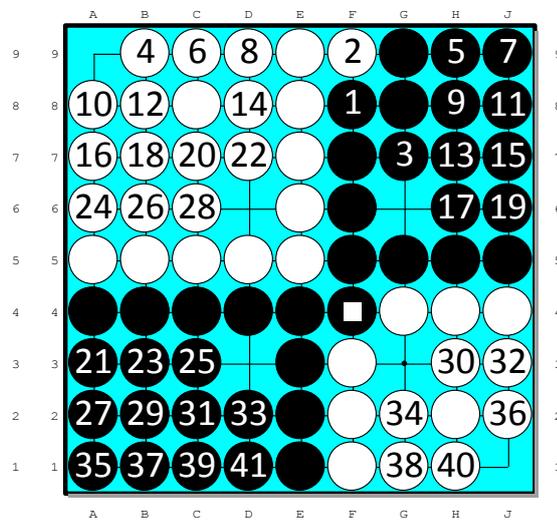


Diagrama 4

La partida se desarrolla como se muestra en el diagrama 4.

Negro 1 y Blanco 2 son jugadas en los puntos que han quedado entre las piedras de ambos colores. Al jugar allí, cada bando suma un punto.

A continuación, ambos juegan adentro de los espacios que rodean las piedras propias. De ese modo, van sumando puntos que se contarán al final. Si en lugar de hacer eso, jugaran en el espacio que rodean las piedras del adversario, sus piedras serían capturadas y no intervendrían en la cuenta final.

Luego de Negro 41, Blanco no tiene dónde jugar. Si lo hiciera en alguno de los puntos que rodean sus piedras, se pondría a sí mismo en atari y sería capturado inmediatamente.

Negro está en una situación similar, porque si ocupara uno de los dos puntos que rodean sus piedras, Blanco inmediatamente capturaría todas las piedras negras.

⁴ Esto es lo que se conoce como regla del súper ko, y tiene dos variantes: *súper ko posicional* (se prohíbe una jugada que repite una posición anterior), y *súper ko situacional* (se prohíbe una jugada que repite una situación anterior, es decir, igual posición, con el turno correspondiente al mismo jugador).

Blanco entonces pasa el turno y Negro también, con lo cual la partida termina.

Se pasa entonces a contar las piedras que cada bando tiene en el tablero. Negro tiene 38 piedras y Blanco tiene 37 piedras. Gana Negro por 1 punto.

Nótese que el hecho de conectar sus grupos con la piedra marcada (diagrama 4) ha sido valioso para Negro, ya que le permitió ocupar todos los puntos que rodeaban sus piedras, excepto dos. En cambio, Blanco debió dejar cuatro puntos sin ocupar, para evitar que sus grupos fueran capturados.

La disposición de contar sólo los puntos ocupados por piedras propias lleva a jugar adentro de los espacios que rodean las piedras, de modo de contar esos puntos. Esto es lo que hacen ambos bandos con las jugadas desde 3 hasta 41.

Con este sistema, las cuentas se realizan de manera clara y unívoca. Pero los jugadores se ven obligados a realizar una gran cantidad de jugadas, hasta casi llenar el tablero por completo, para poder contar los puntos.

Si se hacen intervenir en la cuenta los puntos vacíos rodeados por piedras del propio color, se puede dar por finalizado el juego antes, sin necesidad de hacer esa gran cantidad de jugadas para llenar los espacios.

Veamos para esto el diagrama 5.

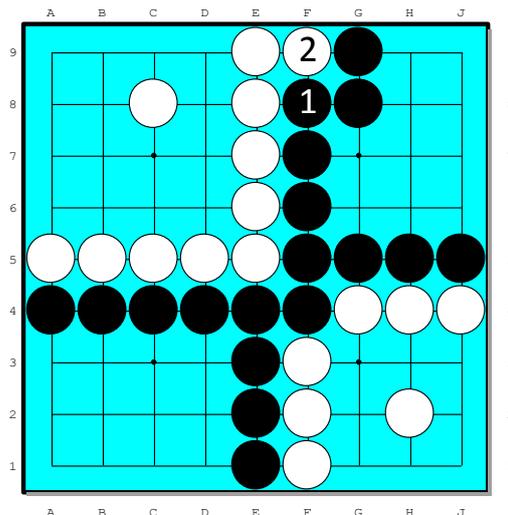


Diagrama 5

Luego de Blanco 2, todos los puntos del tablero están ocupados, o bien rodeados, por piedras blancas o negras.

Según se vio en el diagrama 4, cada jugador está en condiciones de llenar los puntos que rodean sus piedras, salvo los dos puntos que se necesitan para asegurar la vida de cada grupo cortado. En base a esto, es posible realizar un conteo a partir de la posición del diagrama 5.

La cuenta se realiza así: cada bando tiene 18 piedras sobre el tablero. Negro además rodea 22 puntos, de los cuales deberá dejar 2 puntos sin ocupar. Eso da un neto de 20 puntos, que sumados a los 18 puntos ocupados, da un total de 38 puntos.

Blanco rodea 23 puntos, de los cuales deberá dejar 4 puntos sin ocupar, dando un neto de 19 puntos, que sumados a los 18 puntos ocupados, da un total de 37 puntos.

Debe observarse que, si bien estamos contando puntos vacíos rodeados, el concepto sigue siendo el de contabilizar puntos “ocupados”. Esto último se desprende de la operación de restar 2 puntos por cada grupo cortado.

Esa operación de resta constituye un “impuesto al corte”. El término japonés para designarla es *kiri-chin*. Si bien actualmente no se aplica, la práctica del *kiri-chin* se ha usado en la antigüedad, incluso (en algunos lugares) hasta comienzos del siglo XX.⁵

Las reglas básicas, tal como se explicaron hasta acá, no ofrecen ninguna dificultad para determinar el final de la partida y definir el ganador. Se trata simplemente de seguir jugando hasta que no queden más puntos por llenar, como se muestra en el diagrama 4.

Si alguien pasa el turno antes de tiempo (o sea, cuando aún le quedan jugadas por hacer), se perjudica a sí mismo, ya que al final contabilizará menos puntos de los que podría. Pero eso no afecta al juego: la partida termina con dos pases consecutivos, y es responsabilidad de cada jugador el seguir jugando mientras haya puntos que pueda ocupar.

Actualmente, no se aplica más la reducción de dos puntos de territorio por cada grupo cortado. En algún momento de la historia, el impuesto al corte fue abolido.

El *método de conteo chino actual*, contabiliza los puntos que ocupan las piedras propias más los puntos que esas piedras rodean. En el diagrama 5, Negro tiene 18 puntos (ocupados) más 22 (rodeados), lo que da un total de 40 puntos. Blanco por su parte, tiene 18 puntos ocupados más 23 rodeados, totalizando 41 puntos. Ahora es Blanco quien gana por 1 punto.

El *método de conteo japonés actual*, contabiliza los puntos que rodean las piedras propias, menos las piedras que capturó el adversario. En nuestro caso, Negro tiene 22 puntos y Blanco tiene 23 puntos (no hubo capturas), dando nuevamente la victoria a Blanco por 1 punto.⁶

El motivo por el cual las cuentas por el método chino o el japonés dan igual, es que la cantidad de piedras presentes en el tablero es igual a las que se han jugado menos las que capturó el adversario, y dado que juega una vez cada uno, esas cantidades son en principio equivalentes. Profundizaremos en este punto más adelante.

Según se desprende del ejemplo que acabamos de ver, la abolición del impuesto al corte tiene consecuencias: con reglas actuales, esa partida la gana Blanco y no Negro.

La determinación del final de la partida no es, en principio, un asunto complejo. La ocupación de los llamados “puntos neutrales” tiene valor, tanto en el juego original como con reglas chinas actuales.

Nótese que en el enunciado de las reglas básicas, no se hace mención al tema de los dos ojos. Según se pudo observar en el ejemplo, la necesidad de formar ojos es un requisito para asegurar la vida de los grupos y, de ese modo, garantizar que las piedras propias que ocupan puntos del tablero, no saldrán de allí. Pero esta es una circunstancia propia del juego, no de las reglas básicas.

⁵ Esto se menciona en el libro titulado “A Journey in Search of the Origins of Go”, de Shirakawa Masayoshi (Yutopian – 2005, publicación original en japonés por la Nihon Ki-In en 1999), capítulo 3.

⁶ Habitualmente se llama “método de conteo de áreas” al método chino, reservando la expresión de “conteo de territorios” para el método japonés.

En este escrito hablamos de “territorio” en sentido amplio, ya sea para referirnos a los puntos ocupados o vacíos rodeados.

Algo similar ocurre con las situaciones de *seki*. En el juego original, los puntos que intervienen en un *seki* no cuentan, porque no pueden ser ocupados por ninguno de los dos bandos. En el caso de las reglas actuales, cada reglamentación decide cómo se consideran esos puntos.

Queda por analizar el tema del retiro de las llamadas “piedras muertas”. Para esto, veremos a continuación con mayor profundidad, el método de conteo chino y el japonés.

EL MÉTODO DE CONTEO CHINO

En el diagrama 6 vemos un ejemplo parecido al anterior, en el que aparecen algunas piedras aisladas en los distintos espacios. Nuevamente, es el turno de Negro.

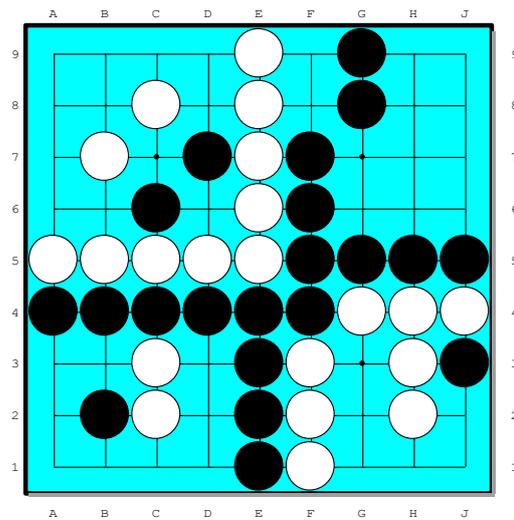


Diagrama 6

En el diagrama 7 se muestra la continuación de la partida. Negro 1 y Blanco 2 son jugadas en los puntos que han quedado entre las piedras de ambos colores.

A continuación, ambos jugadores se dedican a rodear estrictamente, y por lo tanto capturar, las piedras adversarias que han quedado aisladas en los espacios que rodean sus piedras. De ese modo, despejan la zona y definen áreas claramente delimitadas por piedras propias.

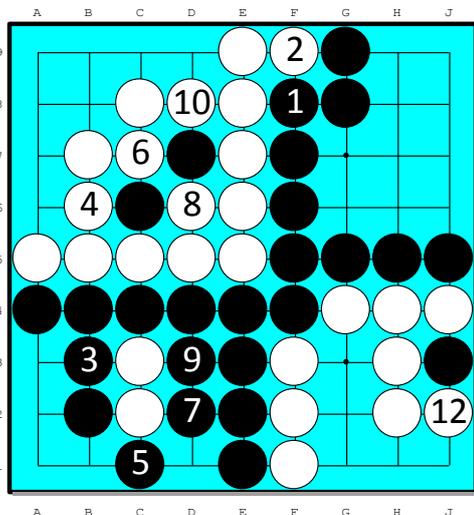


Diagrama 7

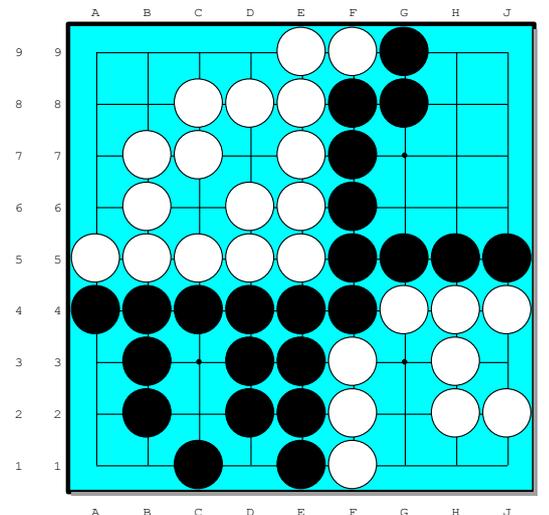


Diagrama 8

Negro captura dos piedras blancas con sus jugadas 3 hasta 9. Blanco captura dos piedras negras ubicadas en el sector de arriba, con sus jugadas 4 hasta 10. Luego de Blanco 10, Negro pasa el turno con 11, porque no dispone de ninguna jugada que mejore su posición. Blanco captura una piedra negra en el sector de abajo con su jugada 12, y después de esto ambos pasan el turno, dando por finalizada la partida.

La posición resultante se muestra en el diagrama 8.

Negro tiene 23 piedras en el tablero y 17 puntos rodeados, dando un total de 40 puntos. Blanco tiene 25 piedras en el tablero y 16 puntos rodeados, dando un total de 41 puntos. Gana Blanco por 1 punto.

Si comparamos este ejemplo con el anterior, o sea, si comparamos el diagrama 8 con el diagrama 5, podemos observar que los territorios de Negro y de Blanco son en cierto modo los mismos, salvo algunas piedras que entraron en espacios del rival y otras que se jugaron para capturarlas.

Las jugadas que realizó cada uno para capturar las piedras del adversario no agregaron ni quitaron puntos, porque convirtieron puntos vacíos pertenecientes al espacio propio, en puntos ocupados por piedras propias.

La captura de esas piedras aisladas tuvo por objeto retirarlas del tablero, de modo que quede despejado el espacio y resulte clara la cuenta de esos puntos como territorio propio.

En definitiva, la diferencia entre el diagrama 8 y el diagrama 5 consiste en algunos puntos que, en un caso, están ocupados por piedras propias, y en el otro están vacíos, pero cuentan igualmente por pertenecer al espacio que rodean las piedras propias.

El conteo de los territorios al estilo chino da la posibilidad de jugar adentro del espacio propio sin perder puntos. Eso es lo que ha hecho Negro con sus jugadas 3 a 9, y Blanco con sus jugadas 4 a 12.

Entre dos jugadores experimentados, se sabe que las piedras que han quedado aisladas en el espacio del adversario, no tienen escapatoria. Es lo que se conoce como “piedras muertas”.

Mediando un acuerdo entre ambos, es posible retirar las piedras muertas del tablero, sin necesidad de jugar para capturarlas. Veamos el diagrama 9.

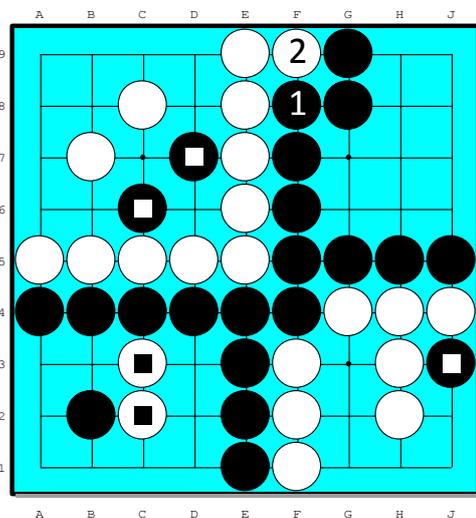


Diagrama 9

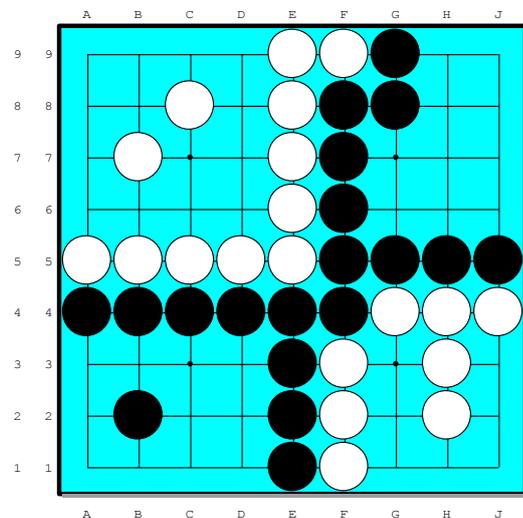


Diagrama 10

Luego de Negro 1 y Blanco 2, ambos jugadores acuerdan que la partida está terminada. O sea, ambos aceptan que las piedras negras y blancas marcadas sean retiradas del tablero, sin necesidad de jugar para capturarlas.

En el diagrama 10 se muestra la posición resultante.

Negro tiene 19 piedras en el tablero y 21 puntos rodeados, dando un total de 40 puntos. Blanco tiene 20 piedras en el tablero y 21 puntos rodeados, dando un total de 41 puntos. Gana Blanco por 1 punto.

Como puede verse, el resultado es siempre el mismo, variando solamente la cantidad de puntos ocupados o rodeados. Negro 1 y Blanco 2 son las últimas jugadas significativas, ya que luego no quedan jugadas que alteren el resultado.

El hecho de llegar a un acuerdo para retirar las piedras muertas, agiliza los trámites, porque permite ahorrar las jugadas necesarias para producir su captura.

Ahora bien, si llegara a producirse un conflicto por la determinación de las piedras muertas, es posible resolverlo simplemente mediante el juego, ya que las jugadas que uno realiza dentro del espacio propio para capturar esas piedras, no pierden puntos.

Dicho de otro modo, el método chino de conteo permite en principio resolver los conflictos sin necesidad de acudir a un árbitro, porque una vez que se capturan las piedras y se despejan los espacios, queda claro a quién pertenece cada punto del tablero.

Otra cosa que se puede observar es que, con este método de conteo, la suma de los territorios de ambos bandos es igual a la cantidad total de puntos del tablero (en este caso, 81 puntos).

Esto es así, siempre y cuando no se produzca una situación de *seki* (en la que aparecen puntos que no pertenecen a ninguno de los dos), y que ambos tengan la precaución de ocupar todos los puntos que quedan ubicados entre las piedras de ambos colores (los que habitualmente se llaman “puntos neutrales”).

Es interesante notar también que, como la cantidad total de puntos del tablero es un número impar (361 en el tablero oficial), con el método chino de conteo en principio no se producen empates. Compararemos luego esta situación con la que se produce con el método japonés.

EL MÉTODO DE CONTEO JAPONÉS

Volvamos al ejemplo anterior, y analicémoslo ahora según el método de conteo japonés.

El diagrama 11 muestra la misma posición que aparecía en el diagrama 6.

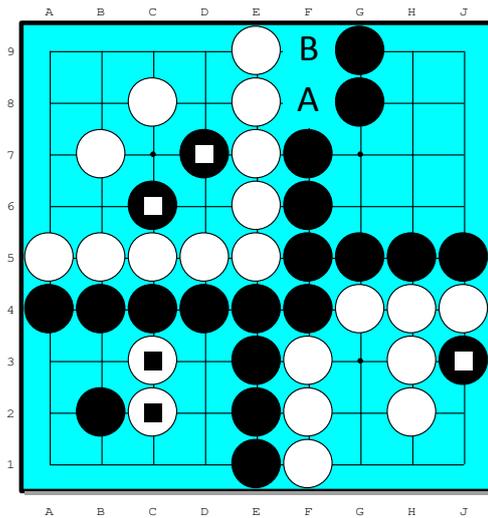


Diagrama 11

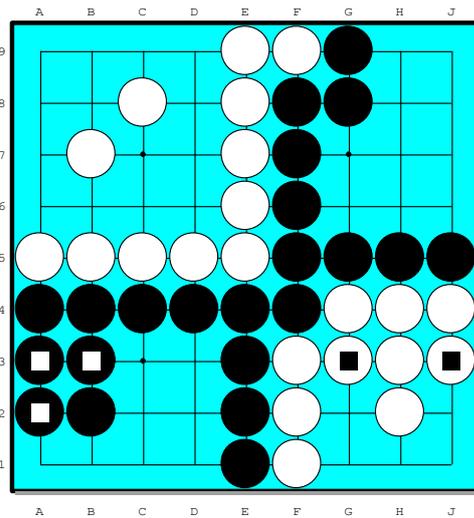


Diagrama 12

Con el método japonés no se cuentan los puntos ocupados, sino los vacíos rodeados (menos las piedras capturadas). Por este motivo, los puntos “A” y “B” del diagrama no pertenecen a ninguno de los dos, y su ocupación no aumenta el puntaje de ninguno.

De ahí viene el nombre de “puntos neutrales”. El término japonés para designarlos es *dame* (literalmente, “inútil”).

Para proceder al conteo, Negro tapa el punto “A” y Blanco el punto “B”. Esto no es estrictamente necesario, pero ayuda a evitar confusiones.

Luego, de común acuerdo, ambos retiran del tablero las piedras muertas del adversario (las piedras marcadas en el diagrama 11), y las agrega a las capturadas (en este caso, no hubo piedras capturadas a lo largo del juego).

A continuación, cada uno tapa puntos del territorio adversario con las piedras que le capturó a él.

Esto se muestra en el diagrama 12, en el que aparecen tres piedras negras y dos blancas marcadas (las que se acaban de retirar como piedras muertas), tapando puntos de territorio del color respectivo.

Ahora se cuentan los puntos que han quedado libres. Negro tiene 18 puntos y Blanco tiene 19 puntos. Gana Blanco por 1 punto.

Una de las ventajas del método japonés de conteo es que permite visualizar, con relativa facilidad, los territorios que quedan para uno y otro.

Es posible incluso cambiar algunas piedras de ubicación, para formar espacios que se puedan contar con facilidad.⁷

Ver por ejemplo el diagrama 13.

⁷ Esto es posible también con el método chino de conteo.

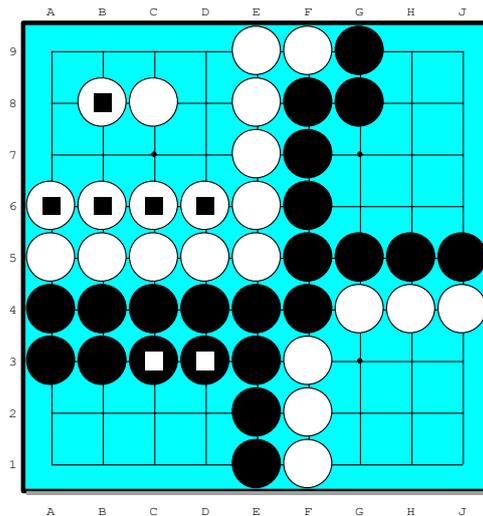


Diagrama 13

En este diagrama se han reubicado (con respecto al diagrama anterior) las piedras marcadas. Así se ha formado, para Blanco, un territorio de 10 puntos en el rincón superior izquierdo y otro de 9 puntos en el rincón inferior derecho.

Negro tiene un territorio de 10 puntos en el rincón superior derecho y otro de 8 puntos en el rincón inferior izquierdo. Queda muy claro que Blanco ha ganado por 1 punto.

Operaciones de este tipo presentan un interés adicional en el contexto de enseñar go a niños, ya que constituyen un modo de practicar operaciones matemáticas como suma algebraica, multiplicación, etcétera.⁸

Comparando el método de conteo japonés con el método chino, podemos ver que son equivalentes siempre y cuando no se produzca alguna situación especial, como por ejemplo ciertos tipos de *seki*.

Es interesante notar que, según el método chino, la diferencia de puntos es normalmente un número impar. Como la suma de puntos de Negro y Blanco es igual al total de puntos del tablero, si un bando reduce su territorio en un punto, el adversario lo aumenta en la misma cantidad. Por ese motivo, la compensación de puntos que se da a Blanco (el *komi*) podría ser un número par y aún así, no haber empates (salvo situaciones especiales).

Con el método japonés es posible que se produzca una diferencia de puntos par, o incluso un empate en el tablero. Lo que ocurre en la práctica es que, al tapar los puntos neutrales, si Negro realiza la última jugada, ese punto no cuenta como territorio en el método japonés, pero sí sumaría al puntaje de Negro según el método chino.⁹

⁸ Con el método chino de conteo, se puede contar el territorio de un solo color y ver si supera o no la mitad de los puntos del tablero (180,5 puntos en el tablero oficial).

Para simplificar los cálculos, se pueden agregar o quitar piedras del mismo color, para que la cantidad de puntos vacíos rodeados sea un múltiplo de 10. Luego se cuentan las piedras del color que han quedado en el tablero, agrupándolas por decenas, y se suma.

⁹ En los Juegos Mundiales de Deportes Mentales de Beijing 2008 (WMSG – World Mind Sport Games), se disputaron las partidas de go usando reglas chinas, y se dispuso que el *komi* fuera de 6,5 puntos si la última jugada la hacía Blanco, o de 7,5 puntos si la última jugada la hacía Negro. De ese modo, los resultados eran iguales al caso en que se aplicaran las reglas japonesas con *komi* de 6,5 puntos.

Una diferencia a favor de Negro de por ejemplo 5 puntos según el conteo chino, equivale a una diferencia de 5 ó 4 puntos según el conteo japonés, y una diferencia de 7 puntos según el conteo chino, equivale a una de 7 ó 6 puntos según el conteo japonés, dependiendo de qué bando haya tapado el último punto neutral.

Si el *komi* es de 5,5 puntos, el triunfo es de Blanco en el primer caso y de Negro en el segundo, con cualquiera de los dos métodos de conteo. En ese caso, los resultados son equivalentes. Actualmente, el *komi* usual es de 6,5 puntos en Japón y 7,5 puntos en China.

Las ventajas del método de conteo japonés se relacionan con la facilidad de la cuenta de los territorios. Mientras el método chino lleva a comparar entre sí números grandes (del orden de los 180 puntos en el tablero oficial), el método japonés permite visualizar rápidamente las cantidades.

Las desventajas del método de conteo japonés se relacionan con la necesidad de determinar cuáles piedras están muertas, para retirarlas del tablero. Con el método chino, cualquier duda se puede resolver mediante el juego, pero con el método japonés, uno pierde puntos si juega adentro de su territorio.

Entre jugadores experimentados, se llega normalmente al acuerdo para el retiro de las piedras muertas, salvo que aparezca una situación excepcional que dé lugar a interpretaciones diversas.¹⁰

Para los casos en que pudieran surgir dudas o desacuerdos, las reglas japonesas establecen los procedimientos para determinar cuáles grupos están vivos y cuáles muertos, y realizar el retiro de éstos antes de avanzar con el conteo. Si persiste alguna disputa, es necesario acudir a un árbitro.

En definitiva, podemos ver que muchas de las disposiciones reglamentarias destinadas a determinar cuáles grupos están vivos y resolver las situaciones excepcionales, provienen de la idea (imprescindible para el conteo japonés) de retirar de común acuerdo las piedras muertas.

CONCLUSIONES

¿Son simples las reglas del go? Un repaso de las reglas básicas nos permite afirmar que sí lo son.

El recorrido relativamente extenso que hicimos por los métodos de conteo, nos ha permitido ver que las reglas japonesas actuales surgieron como una evolución de las reglas originales, en dirección a eliminar en la medida de lo posible las jugadas (tales como las que producen la captura de las piedras muertas) que no son imprescindibles para la determinación del resultado.

Las causas que llevaron a que las reglas evolucionaran históricamente en esa dirección, probablemente han sido de raíz cultural.

Se relacionaron tal vez, entre otros factores, con un sentido de la estética que llevó a eliminar esas jugadas vistas como superfluas, del conjunto de jugadas de una partida entendida como obra de arte.

¹⁰ Hubo por ejemplo casos históricos de disputas entre jugadores profesionales, acerca de la necesidad de jugar o no adentro del territorio propio para capturar piedras muertas en situaciones en las que mediaba algún ko.

Por lo general, lleva tiempo adquirir la práctica necesaria para realizar el conteo de los territorios con seguridad. Se suele decir que se necesita jugar alrededor de 50 partidas para ello.

A la hora de enseñar las reglas, es importante tener en claro cuáles son las disposiciones esenciales para el juego y cuáles se relacionan con los modos de proceder que establecieron las costumbres.

En nuestra cultura damos importancia a que las reglas del juego estén definidas con claridad. Por eso, nos resulta en cierto modo chocante el hecho de que el final de la partida se decida de común acuerdo.

Como hemos visto, la necesidad del común acuerdo surge por la intención de agilizar los trámites, retirando las piedras muertas sin hacer las jugadas necesarias para capturarlas. Pero no se trata de una disposición esencial a las reglas del juego.

Entonces, es posible plantear una estrategia pedagógica que parta de explicar, desde su simplicidad, lo esencial de las reglas, y luego introduzca de forma progresiva los conocimientos que se requieren para la aplicación de los procedimientos usuales de conteo.

De ese modo, un concepto tal como el de dos ojos, que no aparece en las reglas básicas, se puede incorporar a medida que avanza la práctica del juego, a partir de la necesidad de evitar la captura de los grupos propios. Una vez incorporado, ese concepto sirve a su vez para identificar los grupos muertos y proceder a su remoción de común acuerdo.

Dicho planteo pedagógico debería facilitar el aprendizaje de los elementos necesarios para realizar el conteo, de manera natural, mientras se disfruta del juego desde el primer momento.