

Tanto Blanco como Negro han rodeado territorios. Quedan algunas piedras blancas dentro del territorio negro, que pueden ser capturadas con una o dos jugadas de Negro y Blanco no puede hacer nada para salvarlas.

Decimos que estas piedras están muertas o prisioneras, y al final de la partida se retiran del tablero.

Para determinar el ganador, se cuentan los puntos de territorio de cada bando, se suma un punto por cada piedra capturada durante la partida y un punto por cada piedra muerta que fue retirada. El que obtiene más puntos es el ganador.

Negro tiene 26 puntos: rodeó 24 puntos de territorio más 2 de las dos piedras blancas que captura. Blanco tiene 18 puntos: 17 puntos vacíos más una piedra negra capturada.

Para saber más:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Go>

Historia del Go.

El juego del Go es antiquísimo. Procede de China y figura en su literatura de hace más de 2000 años, pero su origen es muy anterior. Sus maestros eran altamente estimados en la antigua China.

Tras su introducción en el Japón, en el 735 d.C., solamente la nobleza lo jugó durante siglos. Más adelante, el juego se fue extendiendo a todas las capas sociales y dio jugadores que pudieron formar academias de go. Los maestros se beneficiaban de posiciones de privilegio entre los señores feudales japoneses.

Las reglas del go son mucho más simples que las del ajedrez, pero las posibles combinaciones y distintas partidas en un tablero de 19 x 19 son tan enormes que supera al ajedrez en la complejidad de su desarrollo. Supone un reto para la informática y la inteligencia artificial. Recientemente se ha conseguido desarrollar programas que pueden ganar a los mejores jugadores humanos del mundo.

Hokusei Go.

Desde 2017 comenzó a formarse este grupo para jugar al Go en A Coruña, compartir conocimientos del juego y organizar torneos y actividades de Go.

Visita nuestra página:
www.gohokusei.com

Escríbenos a:
gocoruna@gmail.com

Reglas del juego del Go.

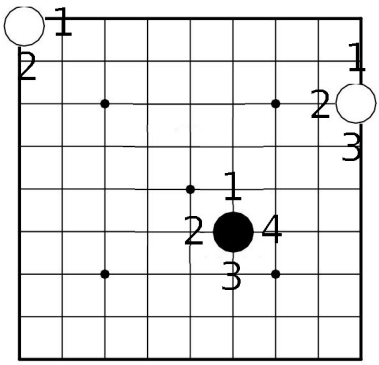


Objetivo.

El Go, con más de 2000 años de antigüedad, combina unas reglas muy simples con un desarrollo complejísimo. Es el “juego de rodear”. Su objetivo es sumar más puntos que el oponente, rodeando puntos vacíos (territorio) y capturando piedras.

Inicio de la partida.

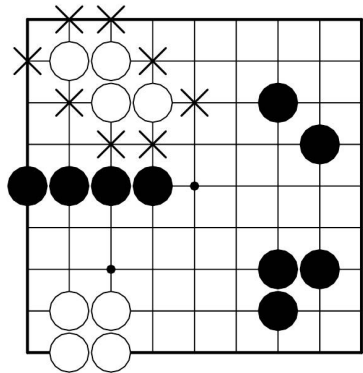
Juegan dos jugadores en un tablero cuadrado de 19 x 19 líneas (u otros, 9 x 9, 13 x 13...) Un jugador utiliza piedras blancas y el otro negras. Se turnan uno y otro poniendo una piedra por vez sobre un punto vacío del tablero.



Libertades.
Son las salidas que tiene una piedra hacia un punto vacío en horizontal o vertical, en diagonal no existen libertades.

Cadenas de piedras.

Cuando dos o más piedras del mismo color están unidas por líneas verticales u horizontales (no en diagonal), decimos que están conectadas formando una cadena.

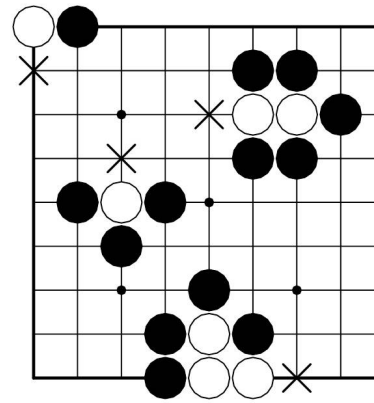


Captura.

Si luego de una jugada, una piedra o una cadena se queda sin libertades, esas piedras son capturadas por el oponente y retiradas del tablero.

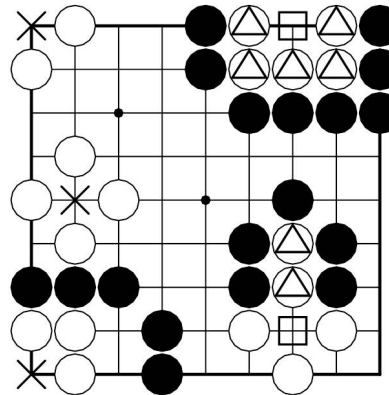
Cuando a una piedra o cadena le queda una sola libertad, decimos que está en atari (amenazada de captura).

Si Negro juega en las casillas marcadas, captura las piedras blancas. Si Blanco juega en las casillas marcadas, gana libertades y evita ser capturado.



Suicidio.

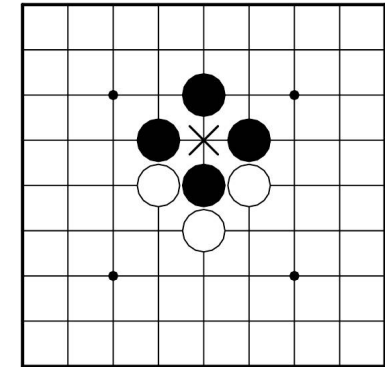
No se puede jugar una piedra de modo que quede sin libertades (suicidio). Sólo puede jugarse si en la misma jugada captura una piedra o cadena del rival.



Negro no puede jugar en las casillas marcadas con cruces, porque su piedra no tendría libertades. Pero sí puede jugar en las casillas marcadas con cuadrados, porque captura las piedras blancas marcadas con triángulos.

Regla del ko.

(ko significa "infinitud" en japonés).
Quedan prohibidas las jugadas que repiten la posición del tablero de la jugada anterior.



Si Blanco juega en la casilla marcada, captura una piedra, pero su propia piedra queda en atari. Si luego Negro capturara, se repetiría la posición del diagrama, dando lugar a un ciclo infinito. La regla del ko prohíbe la repetición. Negro debe jugar en otro lugar.

Final de la partida.

La partida termina por rendición de un jugador o cuando los dos jugadores están de acuerdo en que ninguno puede mejorar su posición, es decir, ganar más puntos. Como los jugadores pueden pasar, si ambos pasan su turno sin jugar se entiende que ha terminado la partida y se cuenta.