

Reglas japonesas del Go

Traducido del japonés al inglés por James Davies
Diagramas creados por Jonathan Cano
Adaptado y revisado por Fred Hansen
Traducido del inglés al español por Francesc Fernández

Por la presente Nihon Kiin y Kansai Kiin revisan las Reglas Nihon Kiin del Go formuladas en octubre de 1949, estableciendo las Reglas japonesas del Go. Estas reglas deben aplicarse en un espíritu de sentido común y confianza mutua entre los jugadores.

Artículo 1. El juego del Go

El Go es un juego en el que dos jugadores compiten en habilidad frente a un tablero, desde el comienzo de la partida hasta que ésta termina conforme al Artículo 9, con el objetivo de obtener más territorio que el oponente. Por partida entenderemos el global de movimientos jugados hasta el fin del juego.

Artículo 2. El juego

Los jugadores pueden alternativamente hacer un movimiento cada vez, uno de ellos con las piedras negras, y su oponente con las piedras blancas.

Artículo 3. La jugada

El tablero es una superficie plana sobre la cual se han trazado 19 líneas horizontales y otras tantas verticales, coincidentes en 361 intersecciones. Una piedra puede jugarse en cualquier intersección no ocupada (llamada "*punto vacío*") siempre que el Artículo 4 así lo permita.

Artículo 4. Piedras que pueden existir sobre el tablero

Una vez se completa una jugada, un grupo de una o más piedras de un jugador puede existir sobre el tablero siempre y cuando conecte, bien horizontalmente bien verticalmente, con un punto vacío adyacente, llámese éste "*libertad*". Ningún grupo de piedras sin libertades puede existir sobre el tablero.

Artículo 5. La captura

Si, debido al movimiento de un jugador, una o más de las piedras de su oponente no pueden permanecer en el tablero conforme a la regla expuesta en el artículo precedente, el jugador debe retirar del tablero estas piedras, que serán llamadas "*prisioneras*". En este caso, la jugada no se completa hasta que estas piedras han sido retiradas.

Artículo 6. Ko

Una disposición en la cual los jugadores pueden capturar y recapturar alternativamente una piedra del contrario se llama "*ko*". Si una piedra de un jugador ha sido capturada en una situación tal, éste no puede recapturar en ese ko inmediatamente.

Artículo 7. Vida y muerte

1. Se dice que unas piedras están "*vivas*" si no pueden ser capturadas por el oponente, o bien si al ser capturadas ello permite que se coloque una nueva piedra que no puede ser capturada. Aquellas piedras que no están vivas dicese que están "*muertas*".

2. En la confirmación de vida y muerte establecida en el artículo 9 tras el final de la partida, se prohíbe recapturar un ko. Sin embargo, un jugador al cual se ha capturado una piedra en ko puede capturar de nuevo en ese ko después de pasar una vez respecto ese ko en particular.

Artículo 8. El territorio

Los puntos vacíos rodeados por piedras vivas de sólo un jugador se llaman "*ojos*". Los otros puntos vacíos se llaman "*dame*". Aquellas piedras que están vivas pero conectan con dames se dice que se encuentran en "*seki*". Ojos rodeados por piedras que están vivas pero no en seki se llaman "*territorio*", valiendo cada uno de estos puntos como un punto de territorio.

Artículo 9. Finalización de la partida

1. Cuando un jugador pasa en su movimiento y su oponente pasa seguidamente, la partida se detiene.

2. Una vez detenida, la partida termina con el mutuo acuerdo de los dos jugadores respecto la vida y muerte de piedras y respecto al territorio. Esto se llama "*finalización de la partida*".

3. Si un jugador solicita la reanudación de una partida detenida, su oponente está obligado a ello y goza del derecho a jugar primero.

Artículo 10. Determinación del resultado

1. Tras acordar que la partida ha finalizado, cada jugador retira las piedras muertas de su oponente que caen dentro de su territorio y las añade a sus prisioneras.

2. Estas prisioneras se colocan dentro del territorio contrario, se cuentan los puntos de territorio y se comparan. El jugador con más territorio gana. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de territorio la partida resulta en tablas, resultado llamado también "*jigo*".

3. Si un jugador plantea una objeción al resultado éste debe ser confirmado por ambos jugadores por medio de, por ejemplo, la reproducción de la partida.

4. Después de que ambos jugadores han confirmado el resultado, éste no se puede modificar bajo ningún concepto.

Artículo 11. Abandono

Durante una partida un jugador puede dar ésta por finalizada admitiendo su derrota. Se dice entonces que su oponente gana por abandono.

Artículo 12. Sin resultado

Cuando la misma situación sobre el tablero se repite durante una partida, los jugadores pueden acordar que ésta termina sin resultado.

Artículo 13. Ambos jugadores pierden

1. Después de que la partida se detenga conforme al artículo 9, si los jugadores encuentran un movimiento que pudiera afectar el resultado de la partida y por consiguiente no están de acuerdo en finalizar ésta, ambos jugadores pierden.

2. Si durante la partida se moviera de su posición una piedra y la partida ha proseguido, el juego continúa devolviendo la piedra al punto donde fue jugada originalmente. Si los jugadores no pueden ponerse de acuerdo en este extremo, ambos pierden.

Artículo 14. Sanción

El incumplimiento de las reglas anteriormente expuestas causa la inmediata pérdida de la partida, siempre y cuando ambos jugadores no hayan todavía confirmado el resultado.

10 de abril de 1989 (en vigor el 15 de mayo de 1989)

COMENTARIO SOBRE LAS REGLAS JAPONESAS DE GO

Comentario respecto el Artículo 1, El juego del Go

Excepto cuando es reanudado, el juego termina cuando ambos jugadores pasan consecutivamente (véanse los artículos 2, 9, y 10).

Comentario respecto el Artículo 2, El juego

1. Los jugadores tienen el derecho a jugar alternadamente.
2. Para declarar que el juego debe detenerse, los jugadores deben pasar. Si su contrario pasa a continuación, la partida se detiene y ningún jugador puede jugar a continuación (véase Artículo 9, cláusula 1).

Comentario respecto el Artículo 3, La jugada

1. Tratándose de jugadores profesionales, estas reglas estipulan un tablero de dimensiones 19 x 19.

Los jugadores pueden por su parte acordar usar otros tableros, como un 9 x 9 tablero para principiantes, un tablero 13 x 13, o (en el futuro) un tablero 21 x 21.

2. La intersección, punto vacío, y jugada

Existen 361 intersecciones como 1 en el Diagrama 1. Una intersección en la que ninguna piedra se ha jugado se llama un punto vacío. Una intersección en la que se ha jugado una piedra tal como 1 se llama su jugada.

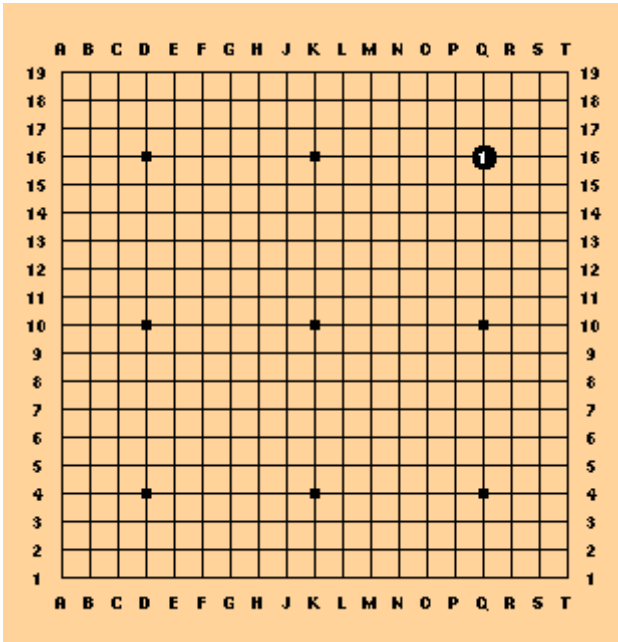


Diagrama 1. Intersecciones en el tablero.

3. Puntos vacíos que no pueden jugarse adelante debido a Artículo 4

Un jugador no puede llevar a cabo un movimiento que prive a sus propias piedras de libertades, de manera que éstas no pudiesen existir en el tablero. Por ejemplo, el jugador con negras no puede jugar ninguno de los puntos marcados con x en el Diagrama 2. Nótese que el jugador con negras puede jugar en A porque el grupo negro resultante tendría una libertad.

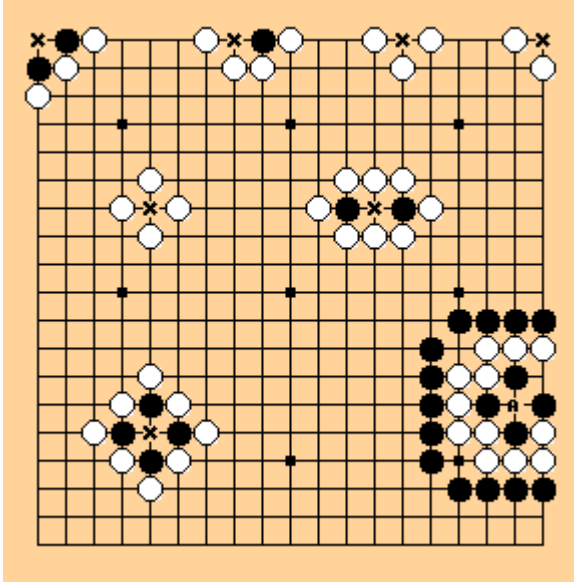


Diagrama 2. Negro no puede jugar en x, pero puede jugar en A.

Comentario respecto el Artículo 4, Piedras que pueden existir sobre el tablero

Piedras que no pueden existir: las piedras blancas en Diagrama 3 no tienen ninguna libertad adyacente ni vertical ni horizontalmente, por tanto no pueden existir sobre el tablero.

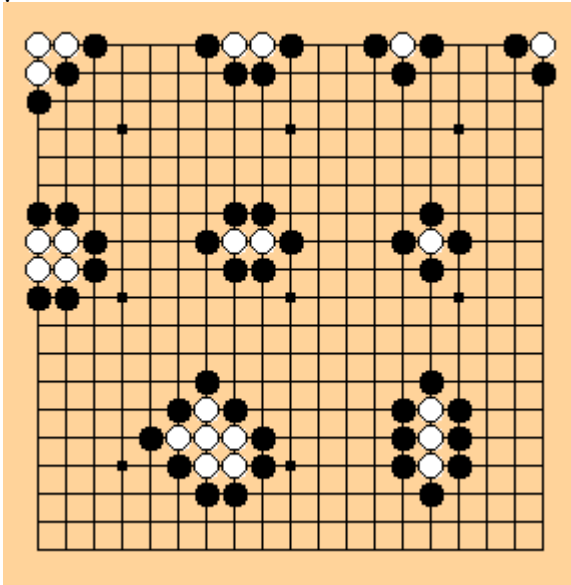


Diagrama 3. Piedras que no pueden existir en el tablero

Comentario respecto el Artículo 5, La captura

Piedras capturadas:

El jugador con negras debe quitar todas las piedras blancas en Diagrama 4, debido a que cuando Negro 1 se juega las piedras blancas no tienen ninguna libertad adyacente ni horizontal ni verticalmente y, en consecuencia, estas piedras no pueden existir en el tablero. Retirar las piedras completa el movimiento.

Retirar las piedras marcadas con un triángulo al final del movimiento crea libertades, de manera que permiten jugar Negro 1 según el artículo 4.

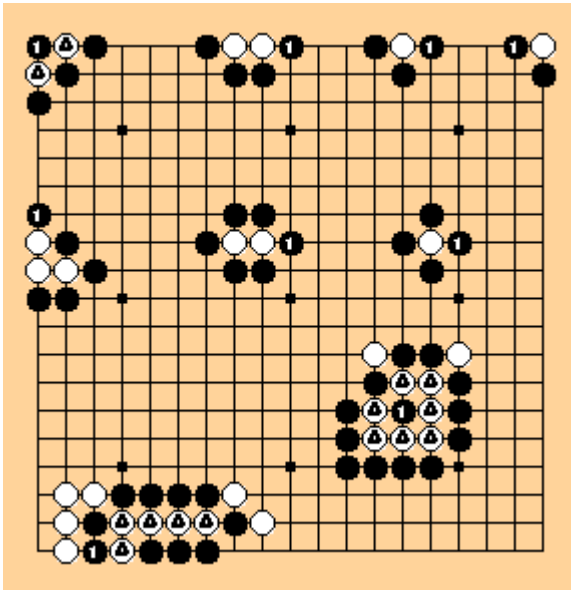


Diagrama 4. Negro 1 captura las piedras blancas.

Comentario respecto el Artículo 6, Ko

1. Formas en que los jugadores pueden recapturar alternadamente una piedra oponente

En Diagrama 5a, el jugador con negras puede capturar las piedras blancas marcadas con un triángulo jugando 1, y el jugador con blancas puede recapturar Negro 1.

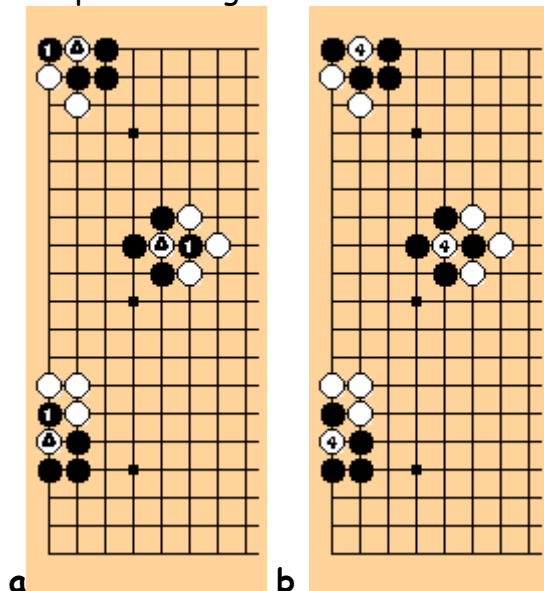


Diagrama 5 Ko.

2. La prohibición de recaptura en el próximo movimiento

Después de Negro 1 en Diagrama 5a, el jugador con blancas no puede jugar 4 en el Diagrama 5b para recapturar a menos que juegue previamente en

cualquier otro punto. Un movimiento realizado en otra parte con este propósito se llama una "amenaza de ko".

3. Si un jugador recaptura en el próximo movimiento sin hacer una amenaza de ko, pierde la partida (Artículo 14).

Comentario respecto el Artículo 7, Vida y muerte

1. Ejemplos de piedras que están vivas porque no pueden ser capturadas por el oponente.

Todas las piedras en Diagrama 6 están vivas.

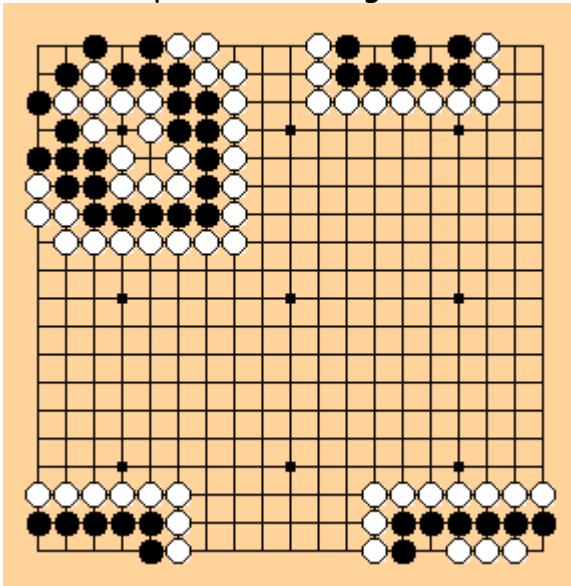


Diagrama 6. Piedras vivas (Las de la esquina inferior derecha están vivas en seki, Artículo 8).

2. Ejemplos de piedras que están vivas porque capturarlas permite jugar una nueva piedra que el oponente no puede capturar.

En el Diagrama 7 Blanco puede capturar Negro en el próximo movimiento en cualquiera de los puntos marcados con x, pero Negro puede a continuación jugar una piedra que Blanco no puede capturar. Esta situación es conocida como *snapback*. En consecuencia, las piedras negras están vivas.

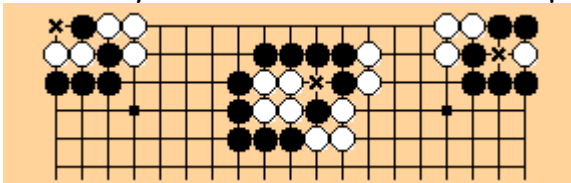


Diagrama 7. Ejemplos de snapback

(Nótese que la definición de "piedras que no pueden capturarse" es recursiva. Las dos piedras negras a la derecha del diagrama están vivas porque cuando son capturadas por Blanco esto permite a Negro jugar como se muestra a la izquierda. La piedra negra a la izquierda está viva porque cuando Blanco captura Negro puede recapturar).

3. Ejemplos de piedras muertas

Las piedras negras en Diagrama 8 están todas muertas.

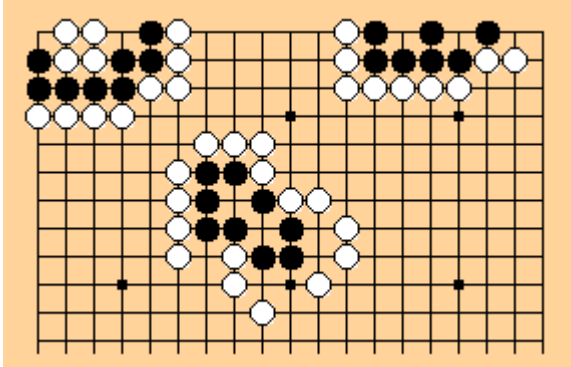


Diagrama 8. Piedras muertas. Las piedras negras están muertas.

Comentario respecto el Artículo 7, Vida y muerte, Cláusula 2

La cláusula 2 del Artículo 7 establece cómo se deben resolver cuestiones inciertas de vida o muerte con algún ko involucrado una vez el juego se ha detenido (véase Artículo 9, cláusula 1).

1. Cuando el juego se detiene, las capturas de ko también se detienen.

Aún cuando un jugador tenga amenazas de ko ilimitadas (por un seki en doble ko por ejemplo), éstas no pueden ser utilizadas para retomar el ko. El diagrama 9 es un ejemplo de prohibición de recaptura en un ko directo.

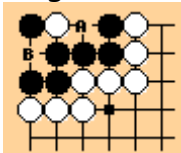


Diagrama 9

El jugador con negras reclama el final de la partida, sin haber jugado A. ¿Qué sucede?. Si la partida finaliza de esta manera, el grupo negro y la piedra blanca están ambos muertos. Está claro que la piedra blanca está muerta porque Negro puede capturarla jugando en A. Las piedras negras están muertas porque cuando Blanco captura jugando en B, Negro debe pasar para ese ko y a continuación Blanco captura las restantes seis piedras negras jugando en A.

2. Si un jugador cuya piedra ha sido capturada en un ko pasa para ese ko en particular

, la situación para ese ko es la misma que se daría si el juego hubiera sido reanudado: el jugador puede capturar aquel ko nuevamente.

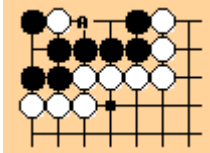


Diagrama 10 Ko con jugada de aproximación: un ejemplo de recaptura tras haber pasado.

La pregunta en el Diagrama 10 es si el juego puede terminar sin que Negro juegue en A. La respuesta es: si Blanco no lucha el ko y la partida finaliza realmente con esta posición, las ocho piedras negras están vivas y la piedra blanca está muerta. Negro no tiene necesidad de agregar un movimiento en A. Véase Vida y Muerte, ejemplo 10.

3. Ko con jugada de aproximación y, además, un seki en doble ko (ejemplo de recaptura tras pasar para ese ko en particular).

Supóngase que dos posiciones como las del Diagrama 11 están presentes sobre el tablero. El problema consiste en si la partida puede terminar sin que Negro juegue e A. La respuesta: Si la partida termina de esta manera, la piedra blanca está muerta a pesar del doble ko mostrado en la posición de la derecha. Negro no necesita añadir una piedra en a.

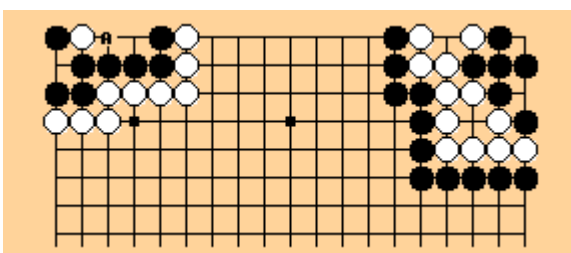
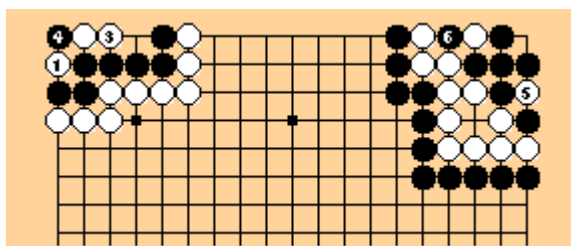
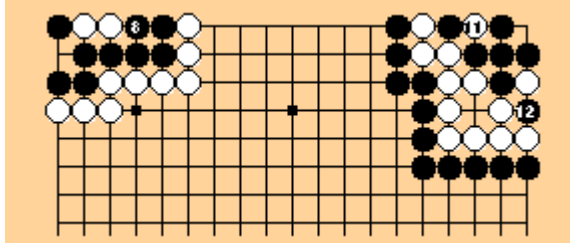


Diagrama 11.

La razón para que la piedra blanca esté muerta es como sigue.



Blanco 1 toma el ko (en la izquierda) y Negro 2 pasa dado que la recaptura está prohibida a menos que se produzca un pase previo. Blanco 3 da atari. Negro 4 recaptura el ko, jugada legal porque Negro ha pasado una vez para este ko (pase correspondiente a su jugada 2). Con 5 Blanco toma un ko a la derecha y con 6 Negro toma el otro ko. Blanco no puede retomar el ko a la izquierda dado que no ha pasado para ese ko en concreto, así que pasa en su jugada 7.



Negro 8 captura las dos piedras blancas de la izquierda. Blanco 9 y Negro 10 consisten en pases para los ko de la derecha. Blanco 11 recaptura el ko; esto es legal porque Blanco ha pasado en su jugada 9. Negro 12 recaptura el ko; esto es legal porque Negro ha pasado en su jugada 10.

Obsérvese que si Blanco 7 fuera pase respecto al ko 6/11 en la parte derecha, Negro podría haber jugado 8 en 12 y capturado el grupo Blanco de la derecha. Blanco no podría todavía capturar en la izquierda y ese grupo Negro seguiría vivo.

Comentario respecto el Artículo 8, El territorio

El principio básico es que el territorio consiste en puntos rodeados por grupos con una vida totalmente independiente. Piedras en contacto con dames y que están vivas en seki no están vivas de manera independiente, por tanto los puntos que estas piedras rodean no forman territorio.

1. Ojos y territorio

Los puntos a, b, c y d en Diagrama 12 son todos ojos. El grupo Negro que los rodea está completamente vivo, por tanto estos puntos forman territorio.

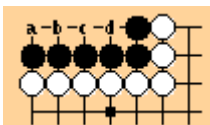


Diagrama 12. Ojos.

2. Seki y dame

El punto A en Diagrama 13 es un dame. Las nueve piedras negras y las cuatro blancas están vivas en contacto con dame, por tanto viven en seki. Los

puntos marcados x son ojos pero no conforman ningún territorio porque los grupos que los cercan viven en seki.

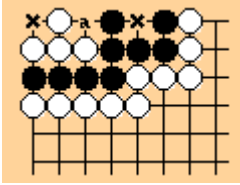


Diagrama 13. Seki y Dame.

3. Seki en doble ko

En el Diagrama 14, los puntos A y B son dames dado que no se encuentran rodeados por piedras vivas de un jugador. Las seis piedras negras y las doce blancas están vivas en contacto con dames, o sea están vivas en seki. (Véase Vida y Muerte Ejemplo 25 para detalles). Los puntos marcados con x no forman ningún territorio dado que están rodeados por piedras vivas en seki.

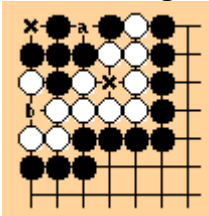


Diagrama 14. Seki en doble ko.

4. Jugando dames para confirmar el territorio

En la posición mostrada en el Diagrama 15, ambos grupos negro y blanco están vivos mas en seki debido al dame en A, así que ningún bando posee territorio. Se necesita una jugada en A para transformar los ojos de Blanco y Negro en territorio..

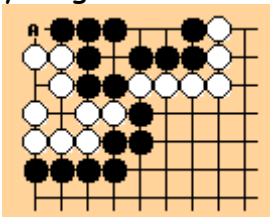


Diagrama 15.

Comentario respecto el Artículo 9, Finalización de la partida, Cláusula 1

Un pase se considera una declaración de que el juego se puede detener. El juego se detiene cuando ambos jugadores pasan consecutivamente. Es decir, la partida se detiene cuando ambos jugadores así lo indican.

Comentario respecto el Artículo 9, Finalización de la partida, Cláusula 2

1. La confirmación tanto de la vida y muerte de piedras como del territorio requiere que los jugadores llenen dames y agreguen cualquier piedra necesaria dentro su territorio, de acuerdo con el Artículo 8.

2. Si así lo acuerdan los jugadores, dames y otras piedras necesarias pueden jugarse después de detener el juego; estos movimientos no están definidos por las reglas, y no se necesita que se jueguen conforme a éstas.

Comentario respecto el Artículo 9, Finalización de la partida, Cláusula 3

1. **"Si un jugador solicita la reanudación..."**

El juego pierde su estado de detenido y la partida continúa..

2. **".... su oponente ... goza del derecho a jugar primero."**

a. Si una partida se reanuda, cualquier movimiento no jugado de acuerdo con las reglas durante el periodo en el cual la partida estuvo detenida es inválido {y presumiblemente se retira del tablero -- wjh}.

b. Disputas respecto quién juega primero se resuelven declarando que el oponente del jugador que pide la reanudación puede jugar primero.

Si éste no ve necesidad de jugar, puede pasar.

Comentario respecto el Artículo 10, Determinación del resultado, Cláusula 1

Un jugador no tiene por qué retirar de su territorio las piedras muertas de su oponente ocupando todas sus libertades como se detalla en el Artículo 5. Puede retirarlas sin más, sin necesidad de añadir movimiento alguno.

1. Ejemplo de una piedra que puede retirarse sin más tras el fin de la partida.

Tras el fin de la partida, la piedra blanca que se encuentra en el territorio negro en el Diagrama 16 está muerta, por tanto Negro puede retirarla sin más.

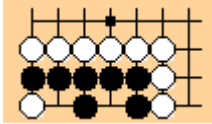


Diagrama 16

2. Ejemplo de piedras que no pueden retirarse si más tras el fin de la partida.

Las piedras negras marcadas con sendos triángulos en el Diagrama 17 están muertas, pero Blanco vive en seki, así que esos puntos no son su territorio. Por consiguiente Blanco no puede retirar estas dos piedras negras sin más.

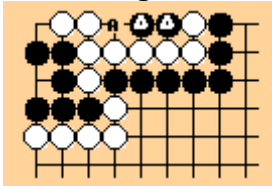


Diagrama 17

Nota: antes del fin de la partida Blanco puede jugar A para capturar las dos piedras negras, y posteriormente capturar otra piedra que Negro debe añadir en esa posición.

Comentario respecto el Artículo 10, Determinación del resultado, Cláusula 2

Si las piedras prisioneras exceden el territorio del oponente, el jugador añadirá el exceso de prisioneras al cómputo de su territorio.

Comentario respecto el Artículo 10, Determinación del resultado, Cláusula 3

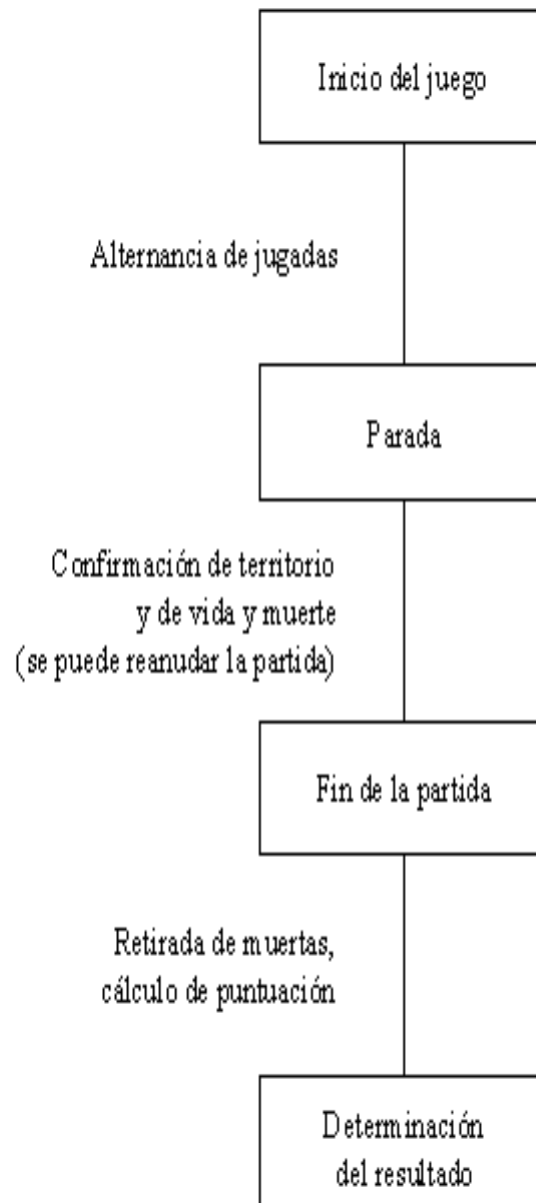
Los jugadores tienen el deber de confirmar el resultado, por ejemplo con la reproducción de la partida desde el principio. Los jugadores no pueden negarse a confirmar el resultado.

Comentario respecto el Artículo 10, Determinación del resultado, Cláusula 4

Una vez se ha confirmado el resultado éste no puede cambiarse aun cuando se encuentren nuevas prisioneras, o si el examen de la partida muestra que un jugador jugó dos veces seguidas, recapturó un ko sin hacer una amenaza de ko, o hizo cualquier otro movimiento ilegal (situación que, conforme el

Artículo 14, resulta en derrota inmediata por sanción cuando se detecta antes de la confirmación del resultado).

Artículos 1, 2, 9, y 10 se ilustran debajo



Comentario respecto el Artículo 12, Sin resultado

1. Ejemplos de repetición de la misma situación sobre el tablero

Una situación así puede ocurrir en un ko triple o de orden superior, en el llamado round-robin ko, en la situación conocida como de vida eterna, etc., como se muestra en el Diagrama de 18.

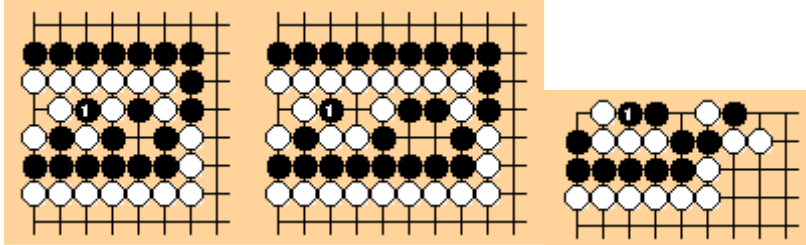


Diagrama 18. Triple ko, round-robin ko, y vida eterna

2. "... los jugadores pueden acordar que ésta (la partida) termina sin resultado."

Considerando la dificultad de verificar el ciclo de repetición, la partida termina sin resultado si ambos jugadores están de acuerdo.

Comentario respecto el Artículo 13, Ambos jugadores pierden, Cláusula 1

Si se descubre una jugada después de que ambos jugadores han pasado que podría afectar al resultado de la partida, tal como una jugada que ningún jugador puede permitir que su oponente juegue, y ningún jugador solicita continuar la partida pero no están de acuerdo en terminarla, ambos jugadores pierden.

En las posiciones mostradas en los Diagramas 19, después de que el juego se haya detenido ambos jugadores descubren las jugadas en A. Suponiendo que ambos jugadores perdieran si su oponente jugara A, ninguno de ellos pedirá la reanudación de la partida. En este caso si los jugadores no están de acuerdo en que la partida ha acabado, ambos pierden.

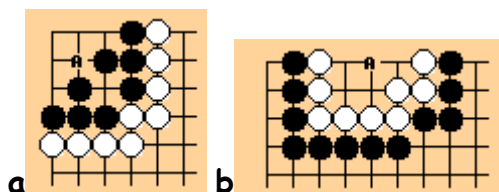


Diagrama 19.

Comentario respecto el Artículo 13, Ambos jugadores pierden, Cláusula 2

Si los jugadores no llegan a un acuerdo respecto devolver la piedra al punto donde fue originalmente jugada, si otra piedra ya se ha jugado en ese punto, si la piedra ya no pudiera existir a esas alturas en el tablero, o si por alguna otra razón la piedra no pudiera devolverse al punto donde originalmente se jugó, se considera a ambos jugadores responsables y ambos pierden.

1. Nótese que si la partida continuara en una situación así, no sería posible llevar un registro escrito de ella.
2. Nótese que el motivo para decretar la derrota de ambos jugadores está en que, si la partida se declarara sin resultado, el jugador que se conociera perdiendo podría mover piedras intencionadamente.

Comentario respecto el Artículo 14, Sanción

1. Si se ha llevado a cabo una jugada ilegal

y el resultado de la partida no se ha confirmado todavía, la partida se sanciona en el momento de la jugada ilegal. Nota: Si la violación se descubre una vez el resultado ha sido confirmado, conforme al Artículo 10 cláusula 4, el resultado no cambia.

2. Ejemplos de jugadas ilegales:

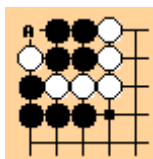
jugar dos veces seguidas, capturar un ko sin realizar previamente una amenaza de ko.

EJEMPLOS DE CONFIRMACIÓN DE VIDA Y MUERTE

Los resultados de los ejemplos que siguen pueden obtenerse por medio de la fase de confirmación de vida y muerte si la partida se detiene en la posición mostrada en los diagramas. *Esto no impide que estas posiciones se resuelvan durante la partida, antes del final de ésta.*

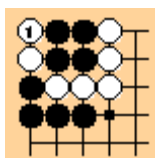
1. Posiciones relativas al Artículo 7, Cláusula 1

Vida y muerte, ejemplo 1

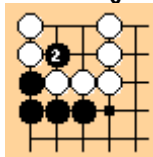


Si la partida termina tal como muestra el diagrama, tanto la piedra blanca como las cuatro piedras negras están vivas. Conforme al Artículo 8, la posición es seki.

Las piedras negras están vivas en la fase de confirmación tal como sigue:



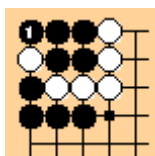
Blanco juega 1 y captura 4 piedras negras.



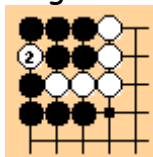
Negro puede a continuación jugar 2, piedra que no puede ser capturada.

Las cuatro piedras negras están vivas porque capturarlas permite jugar una piedra (2) que está viva (en tanto que no puede ser capturada).

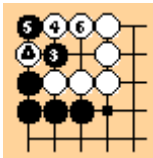
La piedra blanca está viva en la fase de confirmación tal como sigue:



Negro 1 captura una piedra blanca.



Blanco 2 recaptura.

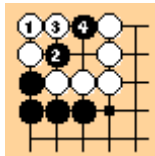


Negro juega 3 y Blanco 4. Negro captura con 5. Blanco juega 6.

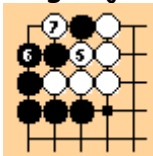
La captura de la piedra blanca permite a Blanco jugar las dos piedras 4 y 6 que no pueden ser capturadas, por tanto la piedra blanca original está viva.

Antes de la finalización de la partida tanto Blanco como Negro pueden jugar en A con miras a resolver la situación.

Si Blanco juega en A primero, capturando cuatro piedras negras:



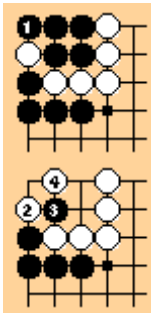
Negro juega 2. Blanco juega 3. Negro 4 captura tres piedras blancas.



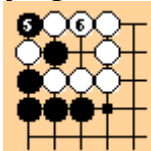
Blanco juega 5. Negro 6 conecta a la izquierda de 2 (o juega a la izquierda de 3 para un ko). Blanco 7 captura una piedra negra (o empieza la lucha por el ko).

Blanco ha capturado 5 piedras negras, y Negro ha capturado 3 piedras blancas; como resultado, Blanco ha ganado 2 puntos (si Negro juega y gana el ko, Blanco gana sólo 1 punto).

Si Negro juega en A primero y captura la piedra blanca



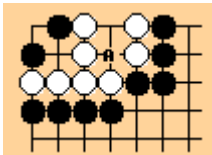
Blanco juega 2, capturando cinco piedras negras. Negro juega 3. Blanco juega 4.



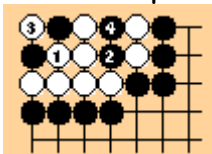
Negro juega 5, capturando una piedra blanca. Blanco 6 conecta (o bien empieza una lucha por el ko). Negro 7 conecta en 2 (o responde la amenaza de ko).

Blanco ha capturado 5 piedras y Negro ha capturado 2; en total Blanco ha ganado 3 puntos (si Blanco juega y gana el ko, Blanco gana 7 puntos).

Vida y muerte, ejemplo 2

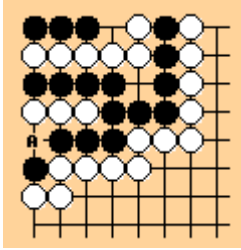


Esta posición es un seki. Negro no tiene necesidad de jugar en A. El motivo por el cual las dos piedras negras están vivas es el siguiente:

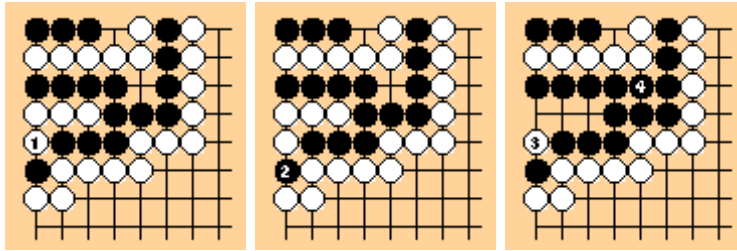


Si Blanco captura las dos piedras negras, Negro puede jugar dos nuevas piedras (en 2 y 4) que Blanco no puede capturar. Dado que hay dames, la posición es un seki.

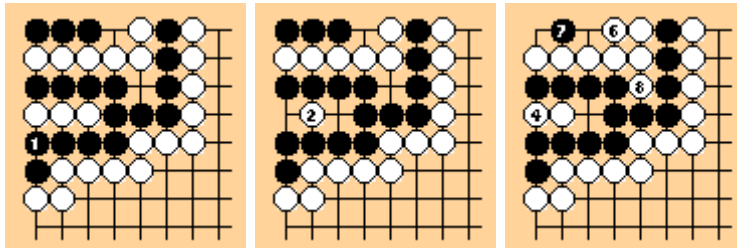
Vida y muerte, ejemplo 3: Hane-Seki



Blanco y Negro están ambos vivos. Conforme al Artículo 8, la posición es un seki. Ningún jugador jugará en A.
 Si Blanco captura jugando en A,

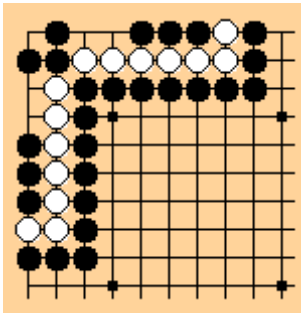


Negro termina capturando toda la esquina.
 O si Negro captura jugando en A

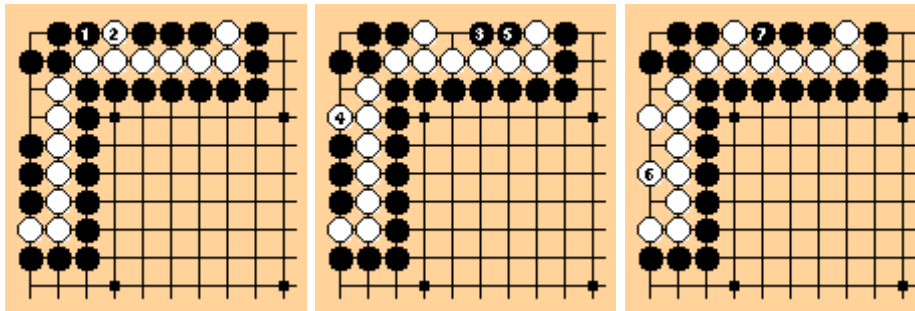


Negro no puede evitar perder toda la esquina (hacer jugadas en respuesta a 2 y 4 no mejora la situación).
 Dado que ningún jugador querrá jugar en A, la posición permanece como en el diagrama original. Es un seki debido a que hay dames.

Vida y muerte, ejemplo 4

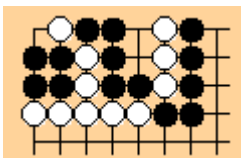


Blanco y Negro están ambos vivos. Conforme al Artículo 8, la posición es un seki. Negro puede ganar 9 puntos capturando uno de los grupos blancos antes del fin de la partida en lugar de dejar la posición como seki.



Negro obtiene 8 prisioneras y 9 puntos de territorio, mientras Blanco obtiene 6 prisioneras y 2 puntos de territorio.

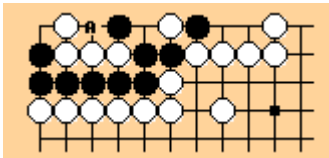
Vida y muerte, ejemplo 5



Todas las piedras blancas y negras rodeadas están vivas. Conforme al Artículo 8, la posición es seki.

Si Negro intenta capturar Blanco antes del fin de la partida pierde un punto: Negro obtiene 5 prisioneras y 3 puntos de territorio mientras Blanco obtiene 7 prisioneras y 2 puntos de territorio (ignorando la posibilidad de ko). Si Blanco empieza puede ganar 1 punto, obteniendo 7 prisioneras y 3 puntos de territorio mientras Negro obtiene 6 prisioneras y 3 puntos de territorio.

Vida y muerte, ejemplo 6: posición antes de la vida eterna



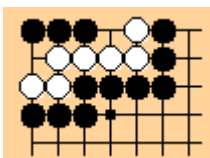
El diagrama muestra una posición anterior en un movimiento al inicio de la vida eterna. Negro A puede crear la situación de vida eterna (*cho sei*), causando la finalización de la partida sin resultado. Supóngase que Blanco pierde por medio punto si juega A. El problema se encuentra en qué pasa si la partida termina sin que nadie juegue en A.

Las diez piedras negras están muertas porque mueren si Blanco juega A. Las cuatro piedras blancas están vivas porque incluso si Negro juega A sobreviven en la consiguiente situación de vida eterna. Por tanto las diez piedras negras están muertas y en territorio rodeado por piedras blancas vivas. Si la partida termina tal como se muestra, Blanco puede retirar las diez piedras negras sin más, sin necesidad de jugar en A.

2. Posiciones relativas al Artículo 7, cláusulas 1 y 2

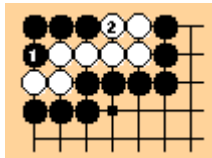
Los siguientes ejemplos ilustran la regla especial de ko activa durante la fase de confirmación, después de haber pasado los dos jugadores consecutivamente. Esta regla de ko permite la recaptura de un ko solo después de que el jugador con intención de recapturar haya pasado. Por añadidura, debe pasar específicamente para cada ko que quiera recapturar. Por ejemplo, si Negro ha capturado dos ko y Blanco no ha pasado todavía para ninguno, entonces Blanco debe pasar una vez para uno de los ko y otra vez más para el segundo. La recaptura en el primer ko puede ser antes o después de pasar para el segundo ko, e incluso puede ser después de la recaptura del segundo. El ejemplo 7-2 ilustra cómo cada pase debe designar a qué ko se dirige.

Vida y muerte, ejemplo 7-1: L en la esquina (en inglés, bent four in the corner)

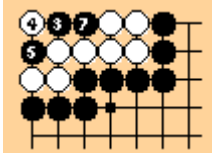


Las tres piedras negras están vivas y las siete piedras blancas están muertas.

A continuación se muestra cómo Negro puede capturar las piedras blancas durante la fase de confirmación:

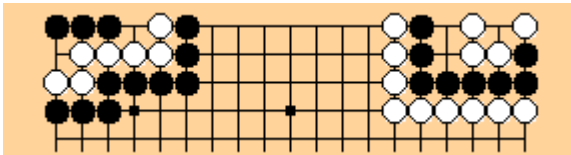


Negro juega 1. Blanco juega 2, capturando cuatro piedras.

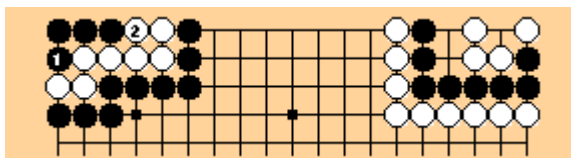


Negro juega 3. Blanco juega 4. Negro juega 5, capturando un ko. Blanco 6 pasa (este pase se necesita antes de recapturar). Negro 7 captura las ocho piedras blancas.

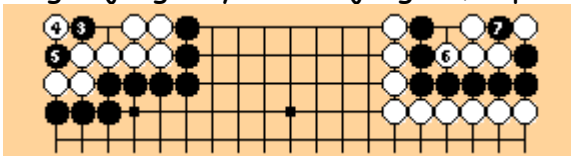
Vida y muerte, ejemplo 7-2: L en la esquina y Ko de los mil años



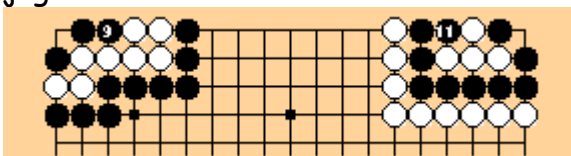
La L en la esquina del problema de Vida y muerte, ejemplo 7-1 está muerta incluso si un ko de los mil años, como se muestra a la derecha del diagrama, está también presente en el tablero. A continuación se muestra como Negro puede capturar las siete piedras blancas de la izquierda durante la fase de confirmación:



Negro juega 1 y Blanco juega 2, capturando cuatro piedras.

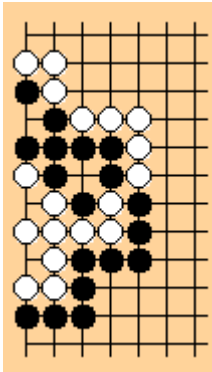


Negro juega 3, Blanco juega 4, y Negro toma el ko en 5. Blanco 6 es una amenaza de ko in el ko de los mil años. Negro captura the ko de la derecha jugando en 7.

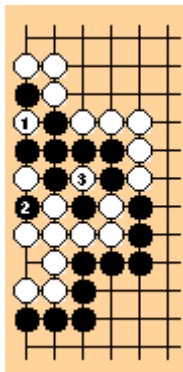


Blanco 8 es un pase para el ko de la izquierda y Negro 9 captura ocho piedras blancas. Blanco 10 pasa para el ko de la derecha y Negro 11 captura cuatro piedras blancas (si Blanco 8 hubiera sido un pase para el ko de la derecha, Negro habría jugado 9 en 11).

Vida y muerte, ejemplo 8: triple ko con un ojo en un grupo

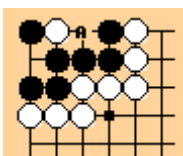


Las nueve piedras negras está muertas y las diez blancas vivas. E la fase de confirmación, las piedras negras puede ser capturadas como sigue.



Blanco 1 toma el ko exterior. Negro 2 toma un ko interior. Blanco 3 captura el otro ko interior. Negro 4 pasa (para cualquier ko, en 1 o en 3). Blanco 5 captura nueve piedras negras [N.T.: aparentemente el ejemplo es erróneo, pues Blanco ha olvidado pasar antes de recapturar en 2].

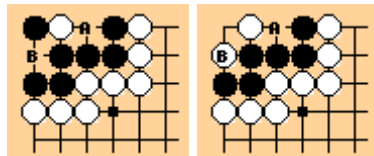
Vida y muerte, ejemplo 9: Resolviendo un ko directo



Si la partida termina de esta manera, Blanco y Negro están ambos muertos

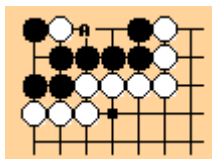
pero ninguna de las piedras puede ser retirada. Conforme al Artículo 8 no hay territorio. En comparación con jugar en A, Negro pierde 3 puntos.

La piedra blanca está claramente muerta ya que Negro puede capturarla en A. El motivo por el cual las siete piedras negras están muertas es como sigue.



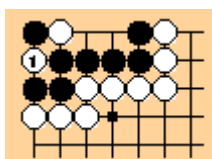
En el diagrama de la izquierda, Blanco captura ko en B, Negro pasa (no puede recapturar antes de pasar), y seguidamente Blanco A captura seis piedras negras.

Vida y muerte, ejemplo 10: ko indirecto



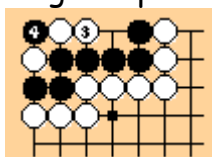
El problema está en si Negro debe jugar en A antes del final de la partida. La respuesta es: si Blanco no plantea jugar el ko y la partida termina como muestra el diagrama, la piedra blanca está muerta, las ocho piedras negras están vivas, y Negro no necesita jugar en A.

La ocho piedras negras están vivas por lo siguiente:



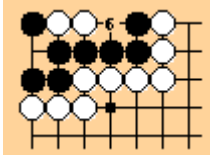
Blanco 1 captura el ko.

Negro 2 pasa (está prohibido recapturar sin pasar antes).



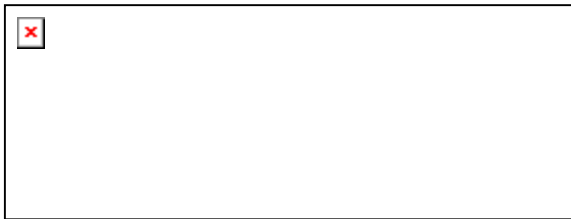
Blanco juega 3.

Negro 4 recaptura el ko (jugada legal porque Negro ha pasado).



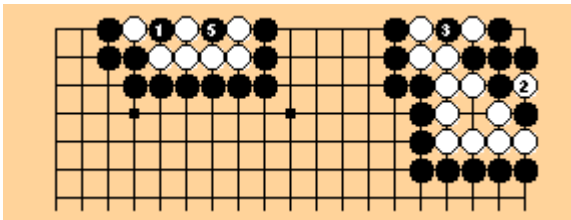
Blanco 5 pasa (está prohibido recapturar sin pasar antes).
 Negro 6 captura las dos piedras blancas.

Vida y muerte, ejemplo 11: Ojo falso con doble ko



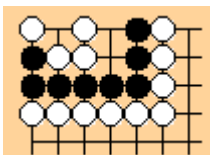
Si se presentan ambas situaciones sobre el tablero, las siete piedras blancas a la izquierda del diagrama están muertas, mientras que los grupos blanco y negro a la derecha están ambos vivos en seki con doble ko.

A continuación se muestra cómo resultan muertas las siete piedras blancas:



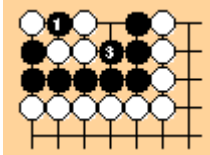
Negro 1 captura el ko a la izquierda. Blanco 2 captura uno a la derecha.
 Negro 3 toma el otro ko a la derecha. Blanco 4 pasa para el ko a la izquierda, y Negro 5 captura las siete piedras blancas a la izquierda. Tanto Blanco 6 como Negro 7 pasan para un ko a la derecha.

Vida y muerte, ejemplo 12: ko de los mil años

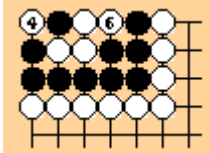


Si la partida termina con esta posición sobre el tablero, Blanco y Negro están ambos vivos en seki. Conforme al Artículo 8, la posición es un seki.

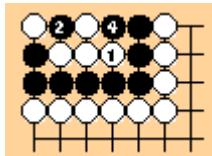
Negro no puede capturar las piedras blancas:



Negro 1 toma el ko, Blanco 2 pasa (jugada única), Negro juega 3.

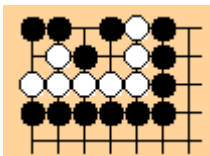


Blanco 4 toma el ko, Negro 5 pasa (jugada única), y Blanco 6 captura nueve piedras negras. La secuencia hasta Blanco 6 muestra que Blanco está vivo si Negro juega primero. Si Blanco juega primero con la intención de matar el grupo negro, éste vive siguiendo la secuencia indicada hasta Negro 4.



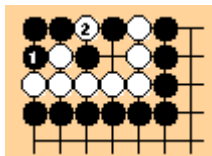
Blanco juega 1, Negro 2 toma el ko, Blanco 3 pasa (está prohibido recapturar sin pasar antes), y Negro 4 captura cinco piedras blancas.

Vida y muerte, ejemplo 13

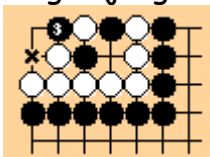


Blanco y Negro están ambos vivos. Conforme al Artículo 8, la posición es seki.

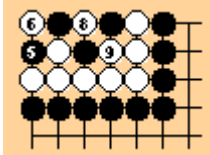
Negro no puede matar Blanco:



Negro juega 1, y Blanco 2 captura tres piedras negras.

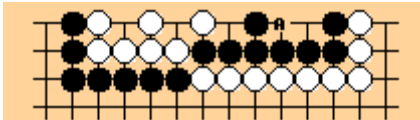


Negro 3 recaptura Blanco 2, Blanco 4 pasa (o juega en x.)



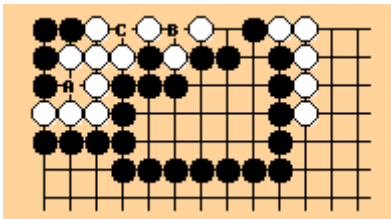
Negro juega 5, jugada que *no* es una captura de ko; Blanco 6 captura el ko, Negro 7 pasa. Blanco 8 captura otro ko, con 9 Negro debe pasar para el segundo ko, y Blanco 10 captura las dos últimas piedras negras.

Vida y muerte, ejemplo 14



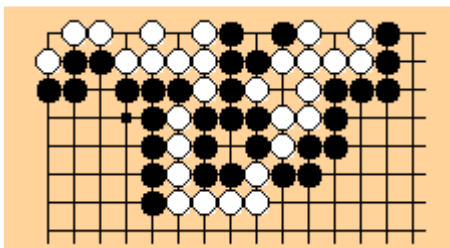
Las ocho piedras negras están vivas y las siete blancas están muertas. Para obtener un seki, Blanco debe jugar en A.

Vida y muerte, ejemplo 15



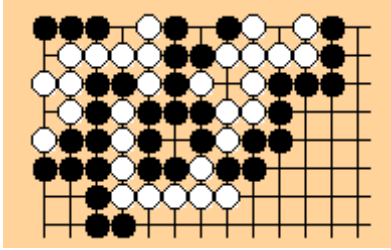
Las cuatro piedras negras están vivas y las once piedras blancas mueren.
Nota: Este problema ocurre cuando Blanco no tiene amenazas de ko y la partida termina sin que ningún jugador realice una jugada en esta zona. Blanco no puede jugar A para empezar el ko, pues lo pierde. Negro no debe jugar B y C para capturar las piedras blancas porque hacerlo le cuesta dos puntos.

Vida y muerte, ejemplo 16



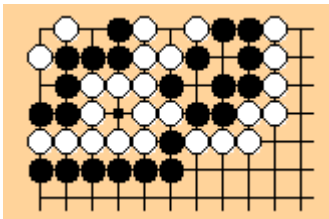
Las diez piedras blancas en la esquina están muertas. Igualmente mueren las once piedras blancas de la derecha al colapsar el seki.

Vida y muerte, ejemplo 17



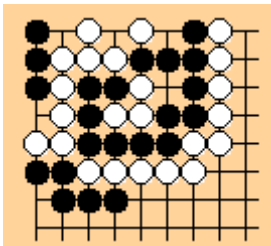
Las tres piedras negras en la esquina están vivas; las diez piedras blancas que las rodean mueren. Igualmente mueren las once piedras blancas de la derecha al colapsar el seki.

Vida y muerte, ejemplo 18



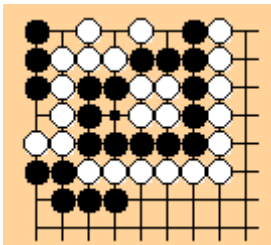
Las siete piedras negras de la esquina están muertas y, en consecuencia, también el grupo negro del lateral.

Vida y muerte, ejemplo 19



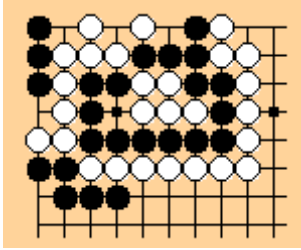
Blanco está vivo y Negro muerto.

Vida y muerte, ejemplo 20



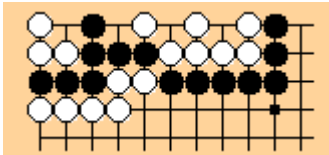
Blanco y Negro están ambos vivos. Conforme al Artículo 8, la posición es un seki.

Vida y muerte, ejemplo 21



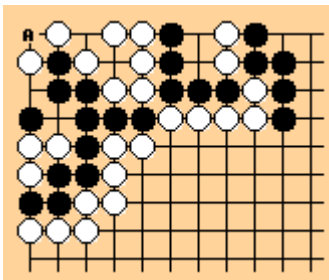
Las diecinueve piedras negras viven, muriendo las catorce piedras blancas.

Vida y muerte, ejemplo 22



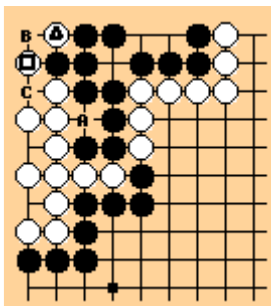
Las siete piedras negras viven, muriendo las diez piedras blancas. Negro no necesita añadir ningún movimiento para capturar las tres piedras blancas.

Vida y muerte, ejemplo 23



Conforme al Artículo 7 cláusulas 1 y 2 y al objetivo del juego establecido en el Artículo 1, Negro está vivo y Blanco muerto. Si Blanco juega A antes del final de la partida la posición se convierte en un seki, pero Negro puede capturar 9 piedras blancas mientras Blanco captura 1 piedra negra.

Vida y muerte, ejemplo 24: Llenar dames para obtener territorio

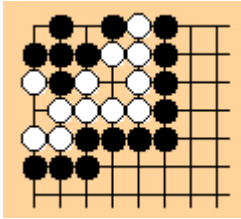


- En esta posición, los grupos blanco y negro están ambos vivos mas en seki debido al dame en A, así que ningún bando tiene territorio. Negro debe jugar en A para convertir sus ojos en territorio.
- Si se produce un seki en doble ko en el tablero, Blanco puede luchar los ko

en B y C. Conforme al Artículo 7, la piedra blanca marcada con un triángulo está muerta y la piedra marcada con un cuadrado vive, así que B es un dame y C un ojo.

c. Incluso si se rellena el dame en A Blanco vive en seki debido al dame en B, así que los dos ojos blancos y el punto C no son territorio. Para obtener dos puntos de territorio, Blanco debe jugar en B y C.

Vida y muerte, ejemplo 25: Seki en doble ko



a. Tanto el grupo blanco como el negro están vivos pero en contacto con dames en A y B. Conforme al Artículo 8, viven en seki

b. El motivo por el cual A y B son dame se muestra a continuación:

(1) Después que las piedras blanca y negra sean capturadas en ko aparecen nuevas piedras blanca y negra en el tablero, pero ninguno de los dos bandos puede evitar la captura de estas piedras. En consecuencia las piedras blanca y negra en ko están muertas.

(2) A pesar que A y B son puntos vacíos rodeados por piedras de sólo un jugador, las piedras que los rodean se componen tanto de vivas como de muertas. Conforme al Artículo 8 A y B son por tanto dames, no ojos. c. Las piedras blanca y negra en ko no pueden ser retiradas del tablero. Siendo así que están muertas el Artículo 10 no permite que se retiren del tablero sin más dado que no se encuentran dentro de territorio oponente, al ser A y B dames. La posición así permanece como seki.