

# LA ESQUINA

---



N°5

JULIO 2025



---

# Tabla de contenido

---

<u>Editorial.....</u>	<u>1</u>
<u>De los Juegos Olímpicos a la Inteligencia Artificial.....</u>	<u>2</u>
<u>XXVI Open de Go de Madrid.....</u>	<u>8</u>
<u>I Open de Go Corpus de Granada.....</u>	<u>20</u>
<u>Armiche y David: GoFio.....</u>	<u>36</u>
<u>Al Sensei.....</u>	<u>49</u>
<u>Hikaru no Go en Madrid.....</u>	<u>54</u>
<u>La Partida de Go.....</u>	<u>58</u>
<u>Otras noticias.....</u>	<u>62</u>
<u>Horóscopo.....</u>	<u>65</u>
<u>Cierre.....</u>	<u>66</u>
<u>Contacto y suscripción.....</u>	<u>67</u>

# Editorial



**Queridos lectores,**

Comienza el verano, un periodo en el cual dejamos de tener torneos, pero aunque la competición no sea tan intensa como en otros momentos del año, no se confundan... Esto es la calma antes de la tormenta.

Muchos jugadores de Go aprovechan las vacaciones para jugar intensamente y romper las barreras de su juego. Cuando comience la temporada de torneos, muchas cosas habrán cambiado en más de un club.

En este número, espero que encuentren la motivación para ser tú el jugador que aprovecha para entrenar y sorprender a todos con grandes ascensos y mejoras para la siguiente temporada.

Y para que no se nos acuse de dar consejos y no seguirlos, La Esquina se va a tomar un descanso de verano, el próximo número no saldrá el 5 de septiembre, sino el 5 de noviembre, cuando la temporada de torneos vuelva a arrancar.

Personalmente voy a aprovechar este descanso para mejorar todo lo posible y disfrutar de tantas partidas como pueda. Por lo demás, les dejo con un emocionante número cargado de grandes artículos.

Por último, quería disculparme públicamente por algunos errores del anterior número. Concretamente, escribimos incorrectamente el nombre de un colaborador, José Piccioni y debido a modificaciones y correcciones de última hora el artículo de Carlos Morero-Morera quedó alterado. A modo de enmienda, vamos a subir el comentario de partida completo tal y como lo recibimos, sin retocarlo, al siguiente link:

<https://laesquinago.github.io/revista/2025/07/01/extra-004-comentario-partida-lemon-go-III.html>

¡A disfrutar!



**LA ESQUINA**

# Historia

## De los Juegos Olímpicos a la Inteligencia Artificial

Joan Lluís i Rabassó

Del 3 al 18 de octubre de 2008 se celebraron las primeras Olimpiadas de Juegos Mentales, posteriormente a los Juegos Olímpicos en julio y los Paralímpicos en septiembre. Tres Juegos Olímpicos, una única sede; Pekín. El lema propuesto fue: “Las civilizaciones son diversas, pero la sabiduría no tiene fronteras”. Participaron cinco disciplinas: bridge, ajedrez, damas, go y ajedrez chino, y, en ellas, el juego del go fue reconocido como un deporte mental.



España participó en la competición presentando una delegación tanto en las categorías masculinas como femeninas y la experiencia de todos aquellos que tuvieron la oportunidad de asistir fue inolvidable, no solo por la competición en sí misma, sino que también por las vivencias excepcionales que se producen en el ámbito de unos Juegos Olímpicos.



Más tarde, José Manuel Vega impulsó el conocimiento del Go en la ciudad de Sevilla realizando una asignatura de libre configuración, gracias a la colaboración del Consulado de Japón en Sevilla en la ETS de Arquitectura desde 2008 a 2015. Tuvo mucho éxito, pero la asignatura terminó por la reconfiguración de los planes de estudio.



Todo este conjunto de actividades propició en su momento la aparición de nuevos grupos de jugadores, como el club Ubicuo-Ki-in o la Asociación de Go de Cádiz. El primero de ellos realizando el torneo Ubicuo-Ki-in que tuvo varias ediciones, así como una asignatura de libre configuración durante dos años. El segundo grupo en Cádiz, celebrando anualmente el Torneo de Cádiz que se mantiene hoy en día, así como participando de manera muy activa con talleres de Go en numerosos eventos de cultura japonesa.

Unos años más tarde, Mikami obtuvo su mayor triunfo y logró un evento histórico para el Club Nam-Ban. Los días 11 y 12 de enero de 2014 se celebró la primera partida de la final del 38º torneo Kisei en Alcalá de Henares que disputaron los jugadores Iyama Yuta 9p y Yamashita Keigo 9p. Acoger la partida inaugural de este torneo profesional supuso un gran honor y se debe entender que la elección del país y la ciudad no fue casual. De hecho, se unieron dos elementos. Por un lado, Alcalá de Henares fue declarada ciudad patrimonio de la humanidad en 1998 y, por otro lado, la celebración en 2014 de cuatro siglos de existencia de relaciones diplomáticas entre España y Japón. Con este hito se puede considerar que el Go está ya asentado y normalizado en la península.

Yuta Iyama y Keigo Yamashita en el Consejo Superior de Deportes. *“Yuta me arrebató el título hace dos años, y desde entonces lo ha ganado todo. Tengo la responsabilidad de pararle los pies”,* comentó Keigo. Yuta, el actual campeón, se confiesa tranquilo. Quizás su secreto resida en su amuleto, una corbata que su mujer le regaló. *“Siempre que me la pongo, no me falla”.*



Iyama Yuta 9p (izquierda) derrotó a Yamashita Keigo 9p (derecha) por medio punto en la primera partida por el 38º título Kisei. En el análisis posterior al juego, Yamashiro Hiroshi 9p (árbitro y vicepresidente de Nihon Ki-in), Osawa Narumi 4p (registrador del juego) y Makihata Taeko 3p (registrador del juego) observaron el desarrollo del juego.

En Sevilla, la Asociación de Go de Andalucía continuaba realizando actividades de promoción del Go a distintos niveles, tanto a nivel profesional como amateur. Así en 2015 se celebró en la Carbonería el Torneo clasificatorio europeo para la MLily Cup, entre los diferentes profesionales europeos de ese momento: Pavol Lisy, Alexander Dinerchtein, Ali Jabarin, Ilja Shikshin y Mateusz Surma.



Además, hay que añadirle los esfuerzos de divulgación a través de cursos que van desde diferentes localidades de Andalucía, hasta lugares más lejanos como Cuba y Kenia.



En el año 2015 el jugador más joven del panorama nacional se alza con el campeonato de España de Go. Tan solo tenía 12 años. Su nombre: Ashe Vázquez. La noticia tiene tal repercusión que es recogida en los medios generalistas deportivos.

Os adjuntamos la entrevista que tuvo lugar el programa de deportes "El Larguero" de la cadena SER el 16 de abril de 2016. En ella usan su antiguo nombre Óscar.

## Entrevista Óscar Vázquez en el programa "El larguero"

Entre los años 2016 y 2017 el juego del Go saltó a primera página cuando una inteligencia artificial, llamada AlphaGo, logró derrotar a dos de los mejores jugadores de la década, Lee Sedol y Ke Jie, causando un alboroto importante tanto en el mundo del Go como en la comunidad informática, que propagó el nombre del juego por todo el mundo. Este hecho despertó y renovó el interés por el juego en España y promovió su difusión a través de muchos medios de comunicación, provocando que el conocimiento del mismo dejara de ser algo restringido a un reducido grupo de iniciados y empezara a ser reconocido por el público en general.

# El go humanitza els algoritmes

**ALFABETICAMENTE ORDENATS**  
**ELS DIGNES DE LA PARTIDA**

A finals de maig, l'edició catalana del campionat d'Espanya de Go, el torneig més prestigiós del món, va celebrar la seva 100a edició. El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**Regles molt simples per iniciar-se en un joc d'estratègia molt complex i infinitesimal**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**Les claus per jugar bé són la paciència, la concentració i la calma i la sobervolar la situació de la partida**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**REGLES**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**EXPLICEM**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**TERMS PRESENTATS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**LA HISTÒRIA DEL GO**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**En el go, una jugada en califica una pedra ja no en més de la seva posició...**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**UNA PEDRA CAPTIVADA EN UN TAUER DE GO HA QUANTITAT DE PASSES PERDUTS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**...Després que sigui capturada**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**COM ES CAPTUREN LES PEDRES DELS ENEMIGOS**

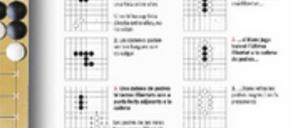
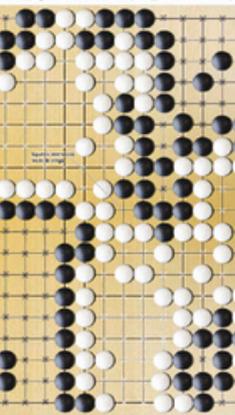
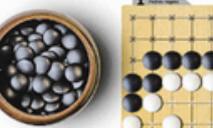
El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

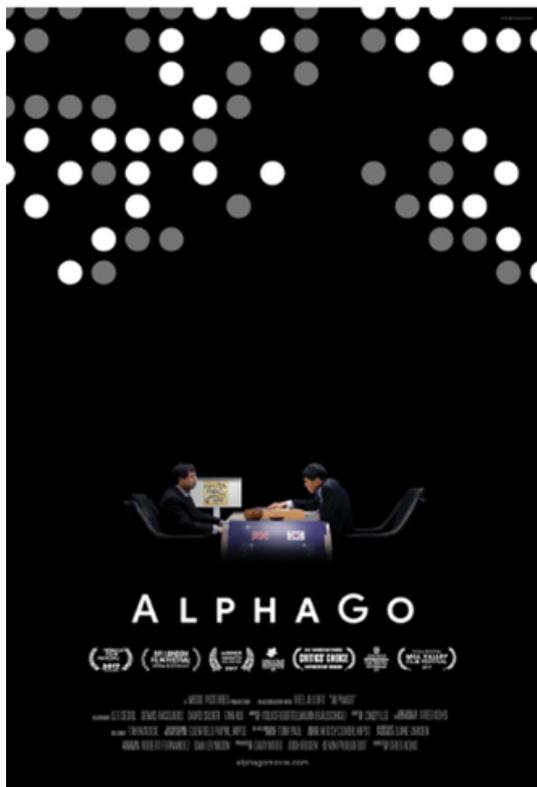
**El go humanitza els algoritmes**

El Go és un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món. És un joc de tauler molt antic i molt popular, amb una història que s'estén per tot el món.

**EL REPUBLICATIU**

Un joc oriental de regles simples, però complexament més riques i aptes a pensar com les persones.





El documental 'AlphaGo' que se estrenó en 2017 fue toda una sensación. No se centraba tanto en los detalles técnicos, sino más bien en las cinco partidas que Lee Sedol jugó contra AlphaGo en marzo de 2016. Aun así, durante el transcurso de las partidas mostraba pequeñas pinceladas sobre el funcionamiento de la IA de DeepMind, cómo lo vivieron los asistentes y cómo el equipo de DeepMind tuvo que ingeniárselas para que AlphaGo jugase como un humano más.

Es destacable del documental que fue grabado durante el encuentro entre AlphaGo y Lee Sedol, por lo que todas las imágenes son reales y no se basa en recreaciones. Si a esto se le suma un pequeño contexto de qué es AlphaGo y declaraciones de sus creadores, tenemos como resultado un documental que cautivó a los entusiastas del Go, se convirtió en un

referente pedagógico para el mundo de la IA y un apasionante y entretenido contenido para el gran público.

---

# Actualidad

## XXVI Open de Go de Madrid

---

Joan Lluís i Rabassó

Uno llega a Madrid a primeros del mes de mayo y sabe que, además de tener una cita obligada con el Go, tiene la posibilidad de disfrutar y recorrer los bellos enclaves que le ofrece la ciudad en estos fabulosos días de primavera.



Todo ello es el paso previo hasta llegar a la Sociedad Deportiva y Recreativa “La Didáctica”, cuyas actividades son muy diversas: ajedrez, Go, shogi, dominó, ping pong, ganchillo, scrabble, damas, hnefataf, etc. Fundada en 1927, es el 12º club más antiguo de la ciudad, razón por la cual ha recibido este año el reconocimiento de “Club Histórico” por el Ayuntamiento de Madrid. Es ahí donde se encuentra actualmente la sede del club Nam-Ban, que durante los días 10 y 11 de mayo organizó, como ya viene siendo tradición, una nueva edición del Open de Go de Madrid.



El torneo tuvo tanta acogida y expectación que cuatro días antes la organización informó que ya se había alcanzado el aforo máximo. ¡Se había llegado a los 70 participantes! Afortunadamente, me había inscrito casi dos meses antes para hacer honor a ciertos compromisos adquiridos y, además, para poder narrarles las vivencias que leerán en este artículo.

A pesar de estar ya en medio de la primavera, esta tercera vez que participaba en este torneo, tuve que dejar la manga corta en casa, que tan bien me fue en anteriores ediciones, y traer conmigo un paraguas para resguardarme de la fina lluvia que nos acompañó el sábado y cuyo constante repicar se imbricó de forma armoniosa con el sonido de cada piedra al ser colocada en el tablero por los jugadores.





El torneo reunió un total de 68 personas de rangos bien dispares, desde 25k hasta 8d. Y la llamada del mismo atrajo jugadores de todos los rincones de España: Madrid, Barcelona, Sevilla, Murcia, Coruña, Lugo, Alicante y Granada. También de varios países del mundo: desde Estados Unidos hasta Argentina, pasando por Dinamarca.

Finalmente nos acompañaron representantes de Japón, China y Corea del Sur. Para facilitar el desarrollo de la competición la organización dispuso de tres salas para ubicar a los jugadores: una con varios ambientes para los más experimentados, otra más uniforme y amplia para los iniciados y, finalmente, una en el sótano para los noveles o “pichones”, como los llaman en Madrid. Se ocupó cada metro cuadrado del recinto ¡No cabía ni un alfiler!





Fue una grata sorpresa encontrarse un gran número de participantes nuevos de edades muy diversas que con gran entusiasmo participaban en un torneo de Go por primera vez y, al mismo tiempo, tener un elevado número de jugadores muy fuertes, con un total de 18 jugadores dan. En el ambiente se palpaba la tensión y las ganas de competir para ganar a algún eterno rival o sumar puntos y mejorar el rango.

El torneo fue de clase A, valedero para el campeonato de España, con 5 rondas, el sistema Mc-Mahon y sin hándicap, utilizando reglas japonesas. El tiempo principal era de 60 minutos y 3 períodos de 20 segundos de byoyomi.

Durante la primavera, los viernes y domingos el club Nam-Ban realiza unos talleres de iniciación al Go. Como me acerqué a las 18 h al club pude ver como empezaba la clase. Cada sesión la imparte un profesor distinto de un grupo formado por cuatro. En esta ocasión le tocaba el turno a Lucas Ortega 3k. Para amenizar la tarde y empezar a calentar jugué un par de partidas al mismo tiempo que pude reencontrar a viejos conocidos y entablar nuevas amistades en un ambiente cordial y distendido.





La mañana del sábado empezó con el cierre de las inscripciones, el repaso de las reglas por parte de la organización y la publicación de los emparejamientos. ¡Los nervios estaban a flor de piel!





Mi primera oponente fue Esther Morera 12k. ¡Esto ya empieza a ser una tradición! La última vez que nos enfrentamos en el Lemon Go fue la primera vez que me venció. Así que ahora tenía la oportunidad de mi revancha. Después de un fuseki muy igualado, decidí empezar el medio juego con un ataque sobre un grupo suyo



que, si lograba cortarlo, me daría una gran esquina con salida al centro. Tras conseguirlo y obtener una ventaja de casi 20 puntos tuve la sensación de que esta vez la partida caería de mi lado.

Sin embargo, tras una serie de intercambios perdí la ventaja y, posteriormente, el control de la partida. Ante la presión del tiempo y sabiendo que perdía intenté arriesgar al máximo, pero mis intentos fueron infructuosos.

Al final tuve que abandonar reconociendo que una rival a la que antaño ganaba fácilmente ahora me supera con autoridad y comodidad. ¡Volveré!

Tras una pausa para comer empezó la segunda ronda. Mi oponente, Franco Victorio 12k, llegó con retraso. Como jugaba con negras el reloj ya había avanzado cinco minutos.

Tras un fuseki corto, se inició rápidamente el medio juego, ya que mi adversario dejó un grupo débil fácilmente atacable.



Después de unos movimientos, cuando intentó conectarlo y salvarlo, lo corté y conseguí que no pudiera hacer ojos. Mantuve esta ventaja jugando sólido y sencillo hasta alcanzar mi primera victoria del torneo.



Después de una pausa donde comentamos las sensaciones del torneo, tuve la oportunidad de jugar una partida amistosa con Pablo Punzi 17k, que estaba realizando un gran desempeño a sus 11 años, pues ya había conseguido dos victorias en sus anteriores enfrentamientos. Nos divertimos mucho y disfruté de su entusiasmo y actitud. Su estilo de juego me resultó familiar. Aprendí un montón de cosas y amplié mi lista de amigos de Dansu Baduk

La jornada del sábado terminaba con la tercera ronda a las 18 h. Mi emparejamiento fue con Yangge Jin 12k un niño de 11 años que tenía un serio problema para estarse quieto y en silencio. Impaciente por jugar, le costaba trabajo esperar a que anotara mi jugada en el kifu y que transcurriera tanto tiempo para que llegara su turno de poner una piedra. ¡Consumía su turno en un santiamén! Todo ello me desconcertó un poco, pues sus jugadas eran buenas y parecían indicar un rango superior.

Cuando reaccioné, ya estaba perdiendo por un buen puñado de puntos. Entonces me pregunté: ¿Abandono o juego? Decidí lo segundo, ya que el chaval estaba tan entusiasmado y era a lo que yo había venido.

Conseguí consolidar un enorme moyo en el centro y un lateral que mi adversario invadió con pasión. Intentando hacer vivir a su grupo, nos enfrascamos en una divertida lucha de ko, en la cual cada uno encontró alrededor de 15 amenazas por todo el tablero. ¡Fue mi lucha más larga! Finalmente, su grupo invasor murió, pero consiguió ganar gracias a mantener la ventaja que inicialmente había conseguido.

A continuación, tocaba reponer fuerzas y nos fuimos a cenar a un restaurante chino tras estirar un poco las piernas y refrescar la mente con la fría brisa que nos estaba acompañando esos días.



No tenía mucha hambre, así que tomé solo un plato de tallarines, pero viendo lo que comen los jugadores de nivel dan aprendí una cosa importante: ¡Además de hacer muchos tsumegos, hay que alimentarse en abundancia!



La cuarta ronda la jugué contra Jorge Sotelo, un jugador 12k de Lugo, al que había vencido en la edición anterior. ¡Estaba claro que quería la revancha! La partida fue una batalla de moyos en la que conseguí entrar en el suyo y reducirlo,

pero al no cerrar correctamente el mío, consiguió entrar por mis puntos débiles y aprovechar mis errores para acabar quitándome los puntos necesarios y obtener la victoria. ¡Espero con ganas que pronto tengamos una oportunidad para desempatar!

Finalmente, la quinta ronda la jugué contra Gael Moszkowicz, un jugador 16k de 11 años. ¡Me gustó mucho jugar con él! A pesar de ser su segundo torneo mantuvo un comportamiento y un estilo de juego admirable. Jugaba tranquilo y paciente, prestando atención a todo lo que ocurría en el tablero. Intentó hacer un ataque para reducir mi lateral que estaba consolidando. Viendo sus intenciones le desconecté el grupo que quedó zombi durante una parte importante de la partida. Tras jugar en otras zonas del tablero, decidí capturarlo quitándole sus puntos vitales, mientras él intentaba sobrevivir. Al final, el grupo murió con lo que el resultado de la partida se decantó a mi favor. Seguimos jugando hasta cerrar territorios y completar la partida. Contamos el resultado, que fue en consonancia con la diferencia de rangos que teníamos, y luego revisamos el inicio de partida y algunos josekis con la supervisión y los comentarios aclaratorios de Mikami. Si Gael sigue así y con ese entorno en el club tendrá la oportunidad de mejorar y crecer como jugador y persona. ¡Espero poder jugar de nuevo con él!



En un torneo tienes la oportunidad de jugar con varios jugadores de nivel parecido al tuyo por lo que cada uno de los participantes tiene sus propios alicientes: tener la primera experiencia, subir el rango, obtener puntos, ganar el torneo, disfrutar de las partidas, probar lo que se ha aprendido, aprender de los errores, etc. En definitiva, en un torneo hay muchos torneos. Está claro que en él todos dan lo mejor de sí. ¡Tan solo hace falta ver sus caras!



Y no solo los jugadores, sino también los organizadores del evento, que tienen que competir y gestionar el torneo al mismo tiempo. ¡Eso tiene mucho mérito! Quiero agradecer a Lucas Ortega, Carlos M. Morera, Pedro Méndez y Nacho Cernuda su trabajo y dedicación para que todos pudiéramos disfrutar de la experiencia de jugar al Go y gozar de un intenso evento.

Para finalizar, quiero destacar el podio de los ganadores por su gran desempeño. El primer lugar fue para el intocable Dohyup Kim 8d con 5 victorias, el segundo para Junzhe Wang 4d, ganador de la edición anterior, y el tercero para Masaru Mikami 6d, el gran impulsor del Go en España.



Este torneo puntuaba para el Campeonato de España de Go (CEGO). El mejor español fue Nacho Cernuda 4d que quedó en quinta posición, seguido de Miguel Ángel Castellano 3 dan y Fernando Holgado 1d que consiguió 4 victorias y se llevó un merecido y valioso premio.



Para finalizar, qué mejor que comer juntos, reponer fuerzas y comentar las anécdotas de todas las jornadas. ¡Aquellas comunidades que comen unidas se mantienen unidas!



---

# Actualidad

## I Open de Go Corpus de Granada

---

Joan Lluís i Rabassó

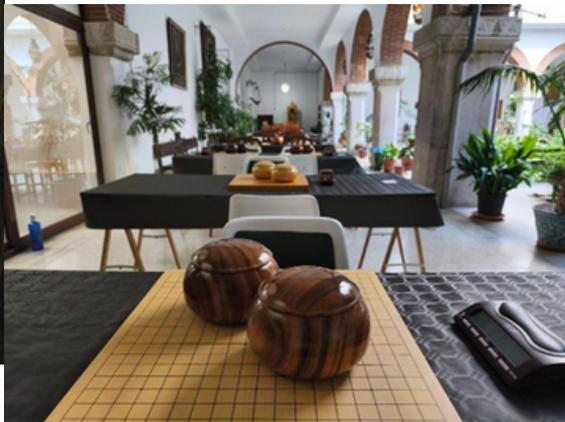
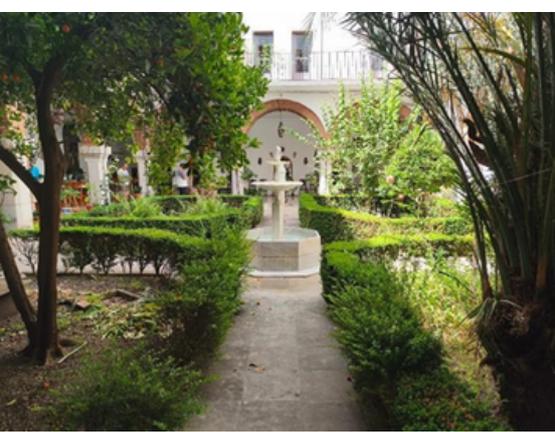
Cada nacimiento es un nuevo comienzo. Nacemos para comenzar. Y comenzamos de nuevo cada vez que insertamos lo inesperado. Por esta razón, asistir al primer torneo de un club de Go que acaba de nacer es un evento que uno no se puede perder. Y más, si cabe, cuando es en una ciudad tan bella como Granada. Para mí también era la primera vez y, por eso, decidí dedicar parte del tiempo a tener una primera aproximación a sus bellos parajes.



Una vez ubicado en la ciudad me dirigí al Colegio Mayor Santo Domingo, lugar destinado a alojar a los participantes y que además permitía desarrollar todas las actividades propias de un torneo de Go.



El enclave, además de ser bello y acogedor, transmitía una paz y una tranquilidad que invitaba a la pausa y a la reflexión, elementos esenciales para la práctica del Go. Fue aquí donde los días 20 y 22 de junio tuvo lugar el I Open de Go Corpus Granada.



El torneo tuvo una gran acogida y expectación. ¡Se había llegado a los 54 preinscritos! Y eso es mucho para un primer torneo. El hecho de que la organización ofreciera un alojamiento y comida de calidad a un buen precio en el mismo recinto de la competición fue todo un acierto. Estrenamos la estación de verano y, por tanto, como ya me habían advertido, nos esperaban unos días de calor. Por ello, me equipé con ropa cómoda y ligera, pero olvidé algo que un jugador de Go siempre debe llevar en su maleta cuando viaja a latitudes meridionales: un abanico. ¡Fue un craso error por mi parte! Hizo un calor seco tremendo para una persona habituada a un clima más septentrional. Y eso, como verán después, me causó un ligero percance.



Finalmente, el torneo reunió un total de 42 personas de rangos bien dispares, desde 30k hasta 5d. Y la llamada del mismo atrajo jugadores de todos los rincones de España: Granada, Sevilla, Murcia, Valencia, Madrid, Barcelona, Coruña y Canarias. También de varios países del mundo: desde Países Bajos hasta Argentina, pasando por Alemania. Finalmente, nos acompañaron representantes de Japón y China. Para facilitar el desarrollo de la competición la organización dispuso varias zonas para ubicar a los jugadores: un auditorio para realizar las presentaciones, lecciones y entrega de premios, otra al aire libre para la realización de las partidas del torneo y, por último, una biblioteca para realizar las revisiones de las partidas.



Fue una grata sorpresa encontrarse un buen número de participantes nuevos de edades muy diversas que, con gran entusiasmo, participaban en un torneo de Go por primera vez y, al mismo tiempo, una elevada representación de los distintos clubes, ya que también había un premio en juego en esa categoría. El ambiente era muy familiar y acogedor, pero también había ganas de competición para ganar a algún eterno rival o sumar puntos y mejorar el rango. El torneo fue de clase A valedero para el campeonato de España con 5 rondas, el sistema Mc-Mahon y sin hándicap, utilizando reglas japonesas. El tiempo principal era de 60 minutos y 3 períodos de 20 segundos de byoyomi.



El viernes por la tarde fueron llegando paulatinamente los jugadores, aunque algunos habían adelantado su visita para aprovechar más la estancia y reencontrarse con viejos amigos, jugar unas partidas para familiarizarse con los tableros y las piedras y experimentar las primeras sensaciones. Después de un sorprendente chubasco llegué a la zona de juego y tuve la oportunidad de jugar y conocer

a Hiro y su historia en el mundo del Go en Canarias. Les invito a conocer los detalles en la sección de la entrevista.

Posteriormente se inauguró oficialmente el torneo tras una serie de presentaciones y parlamentos. En el ambiente se respiraba una mezcla de emoción, ilusión, nervios y ganas de empezar un torneo que prometía grandes experiencias





Por la noche algunos fueron a cenar y dormir pronto para reponer fuerzas y prepararse para la dura jornada matutina que les esperaba a la mañana siguiente, mientras que otros decidieron alargar la noche disfrutando de la fiesta y el baile en la feria. Por mi parte decidí volver al mismo lugar donde había comido, pero esta vez con un grupo distinto. Ya les anticipo que fui un total de tres veces, pero con diferentes grupos. La verdad es que estaba muy bien. ¡Les prometo que no tengo comisión!



La mañana del sábado empezó con un desayuno para coger fuerzas, el repaso por parte de la organización y la publicación de los emparejamientos. ¡Los nervios estaban a flor de piel!





Mi primera oponente fue Adela Fernández 11k en la mesa 14, un número que me trae buenos recuerdos. Nunca había jugado con ella, pero la había visto en Madrid. ¡La conocen como el terror de Nam-Ban! Empezaba la primera ronda con una rival difícil y más fuerte. Después de un fuseki muy igualado, empezaron las hostilidades y Adela comenzaba a consolidar su ventaja.

El calor me estaba haciendo mella y, gracias al abanico que amablemente me prestó Giuseppe Punzi, pude ir aguantando todas las acometidas, aunque mi sensación de sufrimiento fue aumentando paulatinamente. La partida se me estaba volviendo en contra, así que decidí hacer una pausa y refrescarme la cara en el baño a la vez que reordenaba mis ideas.

Cuando volví lo tenía claro. O invadía su cuarto de tablero inferior derecho donde se había hecho fuerte y tenía posibilidad de hacer muchos puntos o la derrota estaba garantizada. Lo que en un principio planteé como una reducción se convirtió en casi una invasión por unos errores que supe aprovechar. Finalmente, acabé ganando la partida, pero en dos palabras: ¡Acabé exhausto!

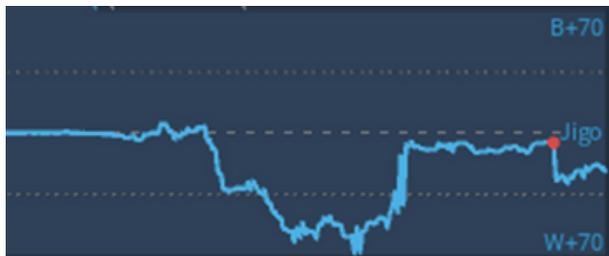
No había pausa hasta la tarde. Teníamos otra partida antes de la comida y eso fue demasiado para mí. Todo ello me llevó a tener un mareo del cuál necesité un tiempo para recuperarme. La organización fue tan amable que me permitió jugar la segunda ronda en la biblioteca donde había aire acondicionado. Me dieron avituallamiento en forma de azúcar y agua y proseguí la jornada con el piloto automático. ¡Ahora solo me tocaba enfrentarme a Esther Morera 12k!



Era la sexta vez que nos enfrentábamos. El momento de que me empatara o que por mi parte cogiera más ventaja. La partida empezó con un fuseki igualado que jugué en modo automático, mientras empezaba a recuperar mis constantes vitales. Sin embargo, Esther atacó al principio sin piedad y, tras un error de lectura mío, me capturó un grupo adquiriendo una enorme ventaja. ¡Estaba en shock! Sin embargo, mi cuerpo empezó a notar el efecto nevera de la sala y

decidí, en vez de liarla o abandonar, ir paso a paso a ver si podía remontar, ya que el Go es una maratón mental y hay que cultivar el espíritu de sacrificio y resistencia.

Al cabo de unos movimientos pude entrar en la partida de nuevo y conseguí capturarle un grupo grande, que me hizo tener opciones para la victoria final. No fue suficiente, ya que tras todo el esfuerzo y el buen hacer de Esther, se llevó ella de nuevo la victoria. ¡Vamos 3 -3!



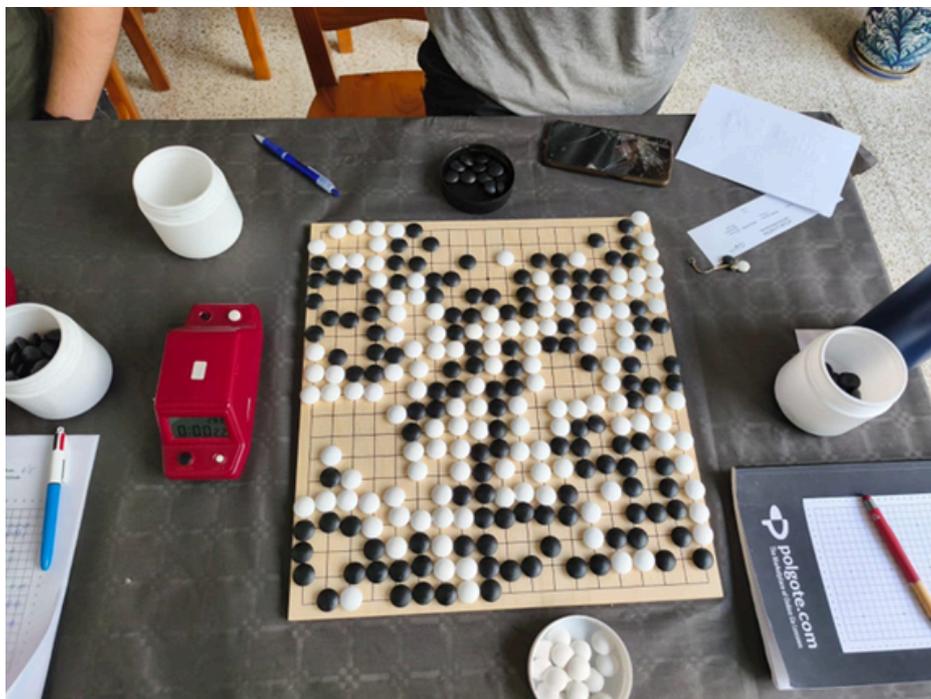
Por fin, llegó la pausa de la comida. Se realizó en el comedor del colegio mayor donde pudimos reunirnos todos los jugadores. La relación calidad-precio del almuerzo estuvo muy bien y me permitió recuperar plenamente mis fuerzas y tener tiempo de compartir las experiencias y sensaciones acerca de las dos rondas que ya llevábamos jugadas, así como conocer nueva gente.

La jornada de competición del sábado terminaba con la tercera ronda a las 16:30 h. El calor seguía apretando, pero ahora tenía el cuerpo restaurado y a punto para una única ronda.

Mi emparejamiento fue con Yehoshuá Zuniga 10k. Me había enfrentado con él una vez en el Lemon Go y fue el jugador DDK que obtuvo más victorias. A pesar de haberle ganado en esa ocasión, me resultó complejo, pues es un rival correoso, incómodo y con el que no te puedes descuidar en ningún momento.

La partida fue tensa desde el minuto cero. El calor apretaba y tanto él como yo lo estábamos sufriendo, aunque percibí que le estaba pasando más factura que a mí. Sin embargo, él jugaba más rápido y yo no estaba gestionando el tiempo correctamente, pues me demoraba en exceso al pulsar el botón del reloj en mi turno. Esta situación nos llevó a que pronto la diferencia de tiempo disponible fuera cada vez más a su favor.

Me dije: ¡Conserva la calma! La partida estaba muy ajustada a su favor, pero si quería ganar debía reducir su moyo, ya que el resto de mis grupos eran sólidos y vivían. Jugué por intuición muchos movimientos pues ya me quedaban pocos segundos, hasta que al final acordamos la finalización de la partida con mi mano izquierda sobre el botón del reloj de forma permanente y la derecha en el cuenco de las piedras. No quería perder por tiempo. Victoria muy ajustada por mi parte y tan solo me quedaron ¡21 segundos!



Los jugadores tuvieron la oportunidad de revisar sus partidas en la biblioteca con Mateusz Surma 3p que impartió una ponencia a última hora de la tarde del sábado sobre el ataque en el Go y donde todos tuvimos la ocasión de aprender de forma didáctica el concepto de “balancín”.





La cuarta ronda la jugué contra Erasmo Muñoz 7k. Había jugado una partida con él en el Lemon Go en la que me había concedido 4 piedras y perdí. En esta ocasión, no es que echara en falta las piedras que nos separaban, es que ¡No tuve ninguna opción! Luché hasta agotar mi tiempo, pero esta vez fue en vano. Tuve una derrota sin paliativos, que me mostró dónde estaba mi techo.

Posteriormente, nos revisó la partida Isaac Ripoll 1d, quien nos explicó amablemente a los dos, además de a otros jugadores, con gran claridad y sencillez porqué habían funcionado y porqué no ciertos movimientos y ciertos planteamientos.



Finalmente, la quinta ronda la jugué contra Ignacio Insua 15k. Estaba ya bastante cansado, así que decidí jugar contra él una partida tranquila sin arriesgar y manteniendo, si podía, un ritmo y una ventaja constante y suficiente que me permitiera ganar sin entrar en grandes complicaciones. La partida se planteó como una pelea entre moyos que, finalmente, se inclinó a mi favor. Creo que Ignacio por fin jugó una partida para ver dónde estaba su nivel, pues durante la comida del sábado me comentó que sus emparejamientos habían sido contra rivales excesivamente débiles. Finalmente, revisamos juntos la partida con Guillermo Granados 7k y Lucas Ortega 3k, pues una de las cosas más divertidas que hay y, con la que más se aprende, es comentando las distintas alternativas que se pueden plantear en una partida. De ello siempre resulta un diálogo enriquecedor en el que todos pueden aprender siempre algo. ¡Con esa comunidad seguro que seguirá mejorando!



En un torneo tienes la oportunidad de jugar con varios jugadores de nivel parecido al tuyo por lo que cada uno de los participantes tiene sus propios alcances: tener la primera experiencia, subir el rango, obtener puntos, ganar el torneo, disfrutar de las partidas, probar lo que se ha aprendido, aprender de los errores, etc. En definitiva, en un torneo hay muchos torneos. Está claro que en él todos dan lo mejor de sí. ¡Tan solo hace falta ver sus caras!







Y no solo los jugadores, sino también los organizadores del evento, que con tanto trabajo y cariño lo han preparado. ¡Eso tiene mucho mérito! Quiero agradecer a todo el club Alhambra Go de Granada su trabajo y dedicación para que todos pudiéramos disfrutar de la experiencia de jugar al Go y tener un maravilloso evento.



Para finalizar se realizó la entrega de premios en varias categorías de las cuales destacamos el podio de los ganadores por su gran desempeño, la competición individual y la competición por clubes.



1º Clasificado club Nam-Ban (Representante: Carlos M. Morera)  
2º Clasificaba club La Pedra (Representante: Guifré Estall)  
3º Clasificado club Gofio (Representante: Hiro Miyoshi)



El primer lugar fue para el admirable Junzhe Wang 4d con 5 victorias, el segundo para Sayuri Yamaoka 6d, la nueva joya de Nam-Ban, con 4 victorias y el tercero para Isaac Ripoll 1d, con 3 victorias, la joven promesa del Go en España.

Por último, y no menos importante, terminamos con un picoteo para reponer fuerzas y comentar distintas anécdotas y proyectos de futuro como el próximo torneo de Canarias a finales de octubre. ¡Aquellas comunidades que comen unidas se mantienen unidas!



Siempre es bonito asistir al nacimiento de un club de Go. Por mi parte, más allá de las victorias y derrotas, me llevo cosas aprendidas, retos por hacer, nuevas amistades y una experiencia maravillosa que quedará grabada para siempre en mi recuerdo. Como muestra algunas cosas más para añadir a mi pequeña y creciente colección alrededor del mundo del Go



Os dejo con los mejores momentos de lo que ocurrió en el Open de Go Corpus Granada.

<https://www.youtube.com/watch?v=wOu6O3rSgOw>

# Entrevista

## Armiche y David: GoFio

Álvaro Gutiérrez Ferrand

**Álvaro:** ¿Cómo conocisteis el Go?

**Armiche:** En mi caso fue una circunstancia algo particular. Yo el Go lo conocí por algunas películas y no me había generado mucho interés, pero yo daba clases particulares en la universidad y una alumna me dijo que iba a aprender un juego, me dijo el nombre del juego, lo busqué en internet y me encontré en KGS con un jugador que me explicó cómo jugar. Casualmente, el jugador que me explicó el juego online era el mismo que iba a enseñarle a jugar a mi alumna. Él conocía a Hiro, a Ibán y todos los que en ese momento se juntaban a jugar. El juego me gustó mucho y tras un evento enseñando en el Salón del Manga de Gran Canaria ya me pinché y me quedé a jugar allí. Eso fue en 2007.

**Álvaro:** Y en tu caso David, ¿cómo lo conociste?



Armiche sentado frente al ordenador y David con las mangas rojas en el centro en el V Open de Canarias.

**David:** En mi caso fui con unos amigos a un Salón del Manga hace dos años y tres meses. Una amiga me dijo: “oye, ¿quieres jugar a esto?” y no te voy a mentir, no tenía muchas ganas. Pero lo probé y me gustó. Yo por ese entonces jugaba mucho al ajedrez... Al día siguiente regresé al Salón solo para jugar al Go porque me había gustado mucho.

**Álvaro:** ¿Quién organizaba el taller de Go en Canarias?

**David:** Yo cuando fui me encontré con Armiche, me apalizó un poquito.

**Armiche:** Yo cuando conocí el Go era un grupito de amigos que se juntaban para jugar y se estaba convirtiendo en la Asociación Club de Go de Canarias, que son los que organizan los eventos. Nos organizamos para enseñar e ir a eventos. Y luego está el club GoFio que es nuestra marca competitiva.

**Álvaro:** ¿A quién se le ocurrió el nombre GoFio para el club? y ¿qué es un Gofio?



**Armiche:** Es una comida de aquí de Canarias. Es un maíz tostado, molido y claro, es Go Fio, así que encajaba. Realmente fue una encuesta en Facebook que lo eligió por encima de otros resultados. Es una especie de harina.

**Álvaro:** ¿Cuándo nace el club de Go de Canarias?

**Armiche:** Oficialmente, a nivel papeles, nace en 2007. Se formalizó lo que era una reunión de amigos en algo más.

**Álvaro:** ¿Entonces, Armiche, tú estuviste en los inicios del club?

**Armiche:** Bueno, yo estaba en los inicios de la fundación. Cuando llegué ya estaban los papeles firmados. Ya más adelante, con una reformalización, entré a la junta directiva con Hiro como secretario y desde entonces estoy ahí.



**Álvaro:** ¿Quiénes erais en ese primer momento?

**Armiche:** Hiro, Ibán Acosta, Isaac,... y de memoria no recuerdo más nadie, quizás de los inicios Hiro se acuerda mejor que yo.

**Álvaro:** ¿Siguen jugando todos?

**Armiche:** Sí, Ibán sigue jugando. Hiro es nuestro presidente y nuestro sensei, el que nos lo ha enseñado todo y bueno, Isaac también sigue jugando, lo que pasa es que al club viene de vez en cuando. Pero sigue siendo miembro fundador del club.

**Álvaro:** ¿Cuántos jugadores activos hay ahora en Canarias?

**Armiche:** Normalmente en las quedadas somos 6 o 7 en el club. Algún día suena la flauta y somos más o turistas que se pasan por el club a jugar.



**Álvaro:** A mí me sorprende que seáis tantos ya que al moverse uno por la península encontramos por todos los clubes jugadores de Go que eran de GoFio pero que tuvieron que viajar y ahora están levantando el Go por todos lados. Tenemos los casos de Pedro Méndez y Carlos M. Morera en Nam-Ban y Rocher en Zaragoza o de Jorge en Granada, que ha montado un nuevo club de Go. ¿Jorge aprendió aquí a jugar?



Hiro izquierda, Rocher derecha.  
Javier González anotando.



Pedro Méndez en un campamento de GoFio.

**Armiche:** No sé si aprendió aquí, pero aquí se desarrolló bastante. Fue mucho tiempo mi rival directo, la persona con la que siempre estábamos picaditos y que me hacía jugar más y mejorar.

**Álvaro:** ¿Cuál es vuestro secreto para ser una cuna de tantos jugadores que tienen tantas ganas de hacer cosas?

**Armiche:** Nosotros no tenemos un secreto, aplicamos la filosofía que llevamos mucho tiempo aplicando. Nos gusta jugar al Go y esto es un juego y es para divertirse. Entonces, lo demás viene después. Si quieres esforzarte, mejorar, estudiar, si tú te quieres presentar a un torneo, si quieres ganar... Eso viene después, pero primero, tú estás jugando a un juego y te diviertes y disfrutas con el juego. Ya si quieres dar un paso más te metes en la filosofía, en las matemáticas, en la profundidad que tiene el juego, que es mucha. Yo a mi nivel aún no lo aprecio todo, profundidades que ni conozco ni sospecho a mi nivel. Y a medida que he ido mejorando... se encuentran cosas que no planteabas que ibas a encontrar. Es un juego cambiante, que nunca es el mismo. Cada jugador es único.

**David:** Yo creo que llamamos gente para el club porque también hacemos quedadas en algún bar o sitios así. Luego no viene tanta gente de allí, pero no sé, hay varias personas que vienen a raíz de eso. De ir a tomar y que nos vean y la gente se apunta.

**Álvaro:** ¿Sois muy competitivos en el club?

**Armiche:** Somos muy competitivos en general y nos picamos bastante entre nosotros. Pero la palabra clave aquí es pasión. Es decir, a nosotros nos apasiona el juego y eso es lo que tratamos de transmitir a todos. Normalmente la persona que conecta con el juego y tiene tiempo se acaba enganchando durante un montón de tiempo. Estos que se contagian de nuestra pasión después nos contagian la suya de vuelta. Es el caso de Jorge o el caso de Raúl, de Barcelona. Son personas que engancharon con nosotros super bien, muy comprometidas, que nos inyectaron una motivación extra. Pedro también, que además es el actual campeón de Canarias. Son personas que se vincularon un montón con nosotros y nos ayudaron a entender que algo estamos haciendo bien. Cuando enseñamos a nuevos, nos los llevamos a todos los talleres para que sean ellos los que enseñen, ya que tienen tanta motivación que es contagiosa.

**Álvaro:** David, como nuevo miembro del club, aunque llevas ya dos años, ¿te llevan a todos los talleres a enseñar? ¿Qué te has encontrado?

**David:** En verdad voy a todos los eventos que puedo y sí, es verdad que se enseña a mucha gente, pero de esa gente no viene casi nadie. Es un juego que quizás no parece tan interesante, sobre todo para la gente joven. Yo veo que cuando la gente va a los eventos se divierte jugando y siempre dicen: “Ya iré.” “Me ha gustado.”, pero después no vienen.



**Armiche:** Nosotros con que venga uno nuevo por cada evento al que vamos, nos quedamos contentos, así hayamos enseñado a cien.

**David:** Yo con que la gente conozca ya el Go, me conformo. Nunca lo conocen salvo si lo han visto en un anime o una serie coreana.

**Álvaro:** Estáis generando un pozo de gente que quizás cuando pasen los años, empiezan a jugar. Y esto es un juego que cuando te hace tilín, te absorbe en su pozo.

**Armiche:** Bueno, depende de cómo lo gestionas. Todo el mundo conoce que el Go, al igual que el pozo que dices, también tiene su abismo. Que es cuando quieres mirar hacia adelante y mejorar y avanzar. Lo que encuentras es un abismo y si te empeñas en avanzar lo mismo te pierdes y le pierdes el interés.



Galletas personalizadas para el V Open de Canarias.



GoFio en la radio canaria.

**Álvaro:** Sí, es cierto que conozco a muchos que se han obsesionado con el rango y han dejado de jugar... No se si hacéis sesiones de terapia en el club...

**Armiche:** Hacemos la terapia de grupo que hacen los amigos cuando se sientan a comentar sus cosas. Solemos comentar las partidas y aclarar qué se podría haber hecho. Y voy a decir una cosa que quizás no es muy real. En el Go no hay errores. Me explico, en realidad sí hay errores. Pero no hay una jugada mala o buena, porque todo es tan gris... depende mucho de lo que haga el otro, de cómo viniera ese día a jugar y elementos externos que a veces hay que asumir que las cosas que uno cree "Esta partida la tendría que haber ganado, ¡si no hubiera cometido ese fallo!"... No, porque a lo mejor lo habrías cometido más tarde. En ese momento tu concentración estaba donde estaba. No se sabe qué habría pasado, igual que no se puede saber desde la tirada 50 cómo va a terminar una partida. Hay que abandonar el "y si..." para centrarnos en que ya tenemos un conocimiento del camino que antes no teníamos.

**Álvaro:** Para ayudaros a encontrar el camino, allí tenéis también al sensei Hiro para echar una mano. No sé si es el jugador más fuerte de Canarias.

**Armiche:** Ahora tenemos a tres jugadores que son Hiro, Javier González y Aitor que están alrededor del dan y los tres se retroalimentan. Están siempre jugando y sus partidas son muy interesantes de ver, ya que los tres tienen formas de ver el juego completamente diferentes. A veces cuando viene un jugador de visita y es 3k o 2k, dejas tu partida para ver las de ellos porque siempre se aprende mucho.



Jugando una variedad no oficial de Go.

**Álvaro:** Los jugadores canarios son todos muy fuertes. ¿Tenéis talleres o sesiones de aprendizaje?

**Armiche:** Nosotros nos enseñamos unos a otros. Siempre intentamos mejorar. Ahora tenemos 3 grupitos: el de los niveles altos que te comentaba, luego un gran grupo entre el 8k y el 11k que somos 5 o 6 y estamos muy igualados. Siempre estamos probando cosas.

**Álvaro:** ¿En qué consiste un día normal en el club?

**David:** Yo siempre llego el primero, abre Hiro, colocamos las mesas y sacamos el material. Normalmente la tercera persona tarda un pelín y yo me pongo a jugar con Hiro de mientras. Depende de la persona que venga hacemos diferentes emparejamientos. Básicamente, jugar partidas, hablar y analizarlas. Estamos desde las 16:30h hasta las 20:00h de normal, aunque, si se alarga alguna partida, un poco más.



**Armiche:** Sí, especialmente cuando es una buena partida nos solemos quedar a mirarla.

**Álvaro:** ¿Os tomáis algo después del club como hacen en Nam-ban?

**Armiche:** No, los domingos no. El lunes la mayoría tiene que ir a trabajar. Pero a veces quedamos los jueves o los viernes en un bar. Hay algunos bares que ya nos conocen y nos echamos allí la tarde jugando al Go y a otras cosas. Es una quedada más abierta e incluso jugamos variaciones del Go anómalas. Cuando quedamos en el bar solemos poner con el permiso del dueño del bar un cartelito en el que pone "Acércate y te enseñamos" y hay gente que solo va a esas quedadas.





**Álvaro:** Imagino que los set de piedras que haces no serán para 19x19, las 361...

**Armiche:** Sí, sí, sí. Son para 19x19. Yo tengo un juego negro fluorescente, con pintitas verdes fluorescentes y otro juego blanco nacarado. Tengo moldes para hacer la tirada completa de piedras de un color.

**Álvaro:** A nivel artesanal, no os limitáis a tableros y piedras, también tenéis accesorios de todo tipo, como galletas de Go...

**Armiche:** Son cosas circunstanciales. Como todo, surge de una idea. La cartelería surgió cuando empezamos a ir a Tenerife y queríamos ir con todo. Un cartel enorme, camisetas, una pancarta de dos metros con la palabra Go gigante. Igual que cuando hicimos el primer torneo, queríamos que la gente se llevara no solo un premio, sino también un recuerdo. Y por eso nosotros siempre tenemos, además del premio, trofeos. Empezaron siendo de cristal y ahora de metacrilato con base de madera. La base de madera la hago yo, el metacrilato lo mandamos a fabricar y el diseño es de Javier. Las galletas fue porque una amiga que hace galletas me preguntó porqué no hacíamos galletas para el torneo y cuando le dije que no tenía quien las hiciera se ofreció a hacerlas y las llevamos al torneo. Este año, para apuntar la victoria llevamos un sello para ritualizar un poco más.



Jorge apuntando una victoria con el sello.

**Álvaro:** Según te escucho más ganas me dan de estar allí y poder ver todo lo que hacéis más de cerca.

**Armiche:** Te puedo dar en primicia las fechas del torneo, 25 y 26 de octubre. Ya están en la web. <http://www.go-fio.es>

**Álvaro:** Habrá que apuntar esa fecha.

**Armiche:** Hemos sacado la fecha mucho antes para que más gente de la península pueda unirse.

**Álvaro:** Como reclamo, tenéis las portadas más bonitas de toda Europa.

**Armiche:** Eso es cosa de Javier, que tiene un gusto espectacular para hacer las portadas y habrá sorpresas en el futuro.

**Álvaro:** ¿Tenéis camisetas competitivas?

**Armiche:** Tenemos camisetas de instructores, para enseñar y también unas oficiales para eventos especiales como cuando nos invitan a eventos o a la radio. Nos llama mucho la atención la idea de hacer cosas en equipo, quizás un torneo por equipos que nos comentó Jorge en Granada... Sería bonito hacer algo de ese tipo en el futuro.

**Álvaro:** ¿Qué esperan del futuro del Go en Canarias? ¿He escuchado algo de un nuevo club en Tenerife?

**Armiche:** Bueno, en Tenerife están intentando establecer unas quedadas regulares, pero aún les está costando un poco. Aquí tenemos la suerte de que Hiro siempre ha tirado del carro y ha ido a las quedadas incluso estando él solo. Allí lo están intentando, no sé cómo estarán en cuanto a cantidad de personas porque hace tiempo que no voy. Aunque Carlos Morera suele ir bastante y también les enseña cosas. Y Esther, la madre de Carlos, también está ahí.



**David:** Aquí está llegando mucha gente nueva. No sé si ha dado un boom o algo por alguna serie, pero se está acercando mucha gente.

**Armiche:** Hay muchos que escucharon del Go en una quedada hace mucho y ahora lo recuerdan. O gente que aprendió, lo dejó y ahora regresa.

**Álvaro:** A mí me sorprende mucho el club, ya que yo empecé a escuchar sobre el club GoFio hace 4 años, pero llevaban ya mucho tiempo trabajando y ahora es cuando más se habla de vosotros.

**Armiche:** Le hemos dado un lavado de cara a las redes sociales del Club, eso sí es verdad. Pero realmente no sé porqué antes no se hablaría de nosotros, aunque realmente nos da igual. Solo buscamos que más gente conozca el juego y que jueguen. Si hacemos más ruido, nuestra labor es esa, al final queremos que se hable de Go.



**Álvaro:** Si hoy realizo esta entrevista es porque lo habéis conseguido. Todo el mundo habla con cariño del club de Canarias y creo que estáis cambiando todo el panorama del Go en España.

**Armiche:** Mientras podamos y queramos seguiremos aquí. Tanto Hiro como yo disfrutamos mucho del Go y queremos compartirlo, esto es realmente mucho trabajo y no lo paga nadie. Pero por ahora, nuestro pago es poder disfrutar jugando con más gente y que más gente lo conozca. Nos gusta que venga la gente a nuestro torneo y se vayan con una sonrisa. Incluso estamos haciendo desde hace un tiempo una quedada o retiro donde abandonamos la tecnología y llevamos libros, tableros. Hacemos actividades. La última vez vino Pedro Méndez también a dar una clase o charla y están genial para crear convivencia en el grupo.

**Álvaro:** ¿Una última reflexión sobre el club de Go y qué buscáis del Go?

**David:** Yo soy muy competitivo y debería estudiar, aunque por cosas de la vida aún no puedo. Quiero jugar mejor, en cinco años poder viajar a Madrid y Barcelona y jugar con los mejores. Eso en cuanto a mí. Luego a nivel de club, ayudo en lo que puedo aunque sea solo un jugador y luego Armiche es de los que más se lo curran o el que más, pero yo estoy abierto a ayudar.



**Armiche:** En mi caso, desde mi posición en la directiva espero grandes cosas del club. Tenemos muchos proyectos que no han cuajado, pero que seguimos con la idea. No tenemos prisas, somos canarios y vamos haciendo las cosas a nuestro ritmo y por ahora nos ha salido bien. Pretendemos que la gente conozca ya el Go y que sean jugadores, aunque no vengan al club, que nos encantaría que vinieran, que sepan jugar y para ello seguiremos enseñando. Y también quiero mejorar, quiero que David siga mejorando, pero que no me supere como me ha pasado con muchos. Yo me pico con los otros jugadores, por ejemplo, la mejoría de Jorge me hace querer mejorar también.

# Recomendación del Editor

## AI Sensei

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Hay eventos que lo cambian todo y aún hoy puedo recordar esos días en los que se celebró el enfrentamiento entre Lee Sedol, uno de los jugadores más fuertes del momento, contra la nueva inteligencia artificial de Google, AlphaGo.



Nadie esperaba nada de la IA en aquel entonces. No había llegado a nuestras vidas ni ChatGPT, ni los generadores de imágenes, ni todas las diferentes copias. En el mundo del Go se decía de forma habitual: "Aún quedan diez años para que una máquina pueda vencer a los humanos".

Yo estaba ya en la universidad y aprovechando que tenía el turno de tarde, recuerdo levantarme de madrugada, a las cuatro, mientras todo el mundo dormía. Me tomé un té y me senté en una andaluza mesa camilla mientras sentía cómo la emoción iba venciendo a la somnolencia. Pensaba que Lee Sedol ganaría todas las partidas, era un jugador fortísimo que había jugado partidas alucinantes. Yo había estudiado mucho su famosa partida de la escalera rota y quería ser capaz de jugar como él.



Esto es una mesa camilla

Las partidas duraban horas y aun así, yo esperaba ansioso por cada jugada. Sentía que estaba viendo un momento histórico en un juego que ya tenía 3.000 años de historia. Y fue histórico cuando Lee Sedol perdió la primera partida. El resultado que nadie se esperaba. Al inicio ni siquiera lo comprendí, acostumbrado a las reglas japonesas, vi cómo movían las piedras del tablero y hasta que no lo confirmaron los comentaristas no podía ni pensarlo.

Con esa derrota, Lee Sedol pasó de ser un buen jugador de Go a ser un héroe. Toda la comunidad lo ensalzó, yo incluido. La máquina era fría, el jugador que realizaba sus jugadas era inexpresivo. Lee, por el contrario, sentía la presión de toda la humanidad; era nuestro representante. Jugó todas las partidas hasta la extenuación. De vez en cuando temblaba del esfuerzo, algunas veces se tenía que levantar para relajarse en el balcón. Estaba escalando el muro más alto de su vida.

Pero el robot ganó y a partir de ese momento solo se haría más fuerte.



Lee Sedol enfrentado a AlphaGo

Los rumores en internet a partir de ese momento estallaron. La humanidad había perdido la batalla. Algunos pensaban que sería el final del Go, pero otros teníamos cierta ilusión. Un cálido pensamiento. ¿Sería posible? No... Pero... ¿Sería posible tener a AlphaGo de maestro?

Todos los que hemos visto Hikaru no Go sentíamos una profunda envidia del protagonista que contaba con un maestro, siempre cerca, deseando enseñarle a jugar.

Un jugador invencible que lo ayudaba a mejorar en la siempre difícil subida de rango. AlphaGo abría la puerta a esa realidad. A lo mejor se podía replicar en un ordenador potente...



Sin embargo, se decía que debido a la exigencia de computación de las partidas de AlphaGo, Google había sufrido una caída de sus servidores por el esfuerzo (hoy sabemos que era mentira) y Deepmind parecía que tras el éxito quería alejarse del Go rápidamente. Nos dio como último regalo unos ejemplos de fuseki que le gustaban a AlphaGo y otro encuentro en China donde demostró, ya sin ninguna duda, su superioridad. Pero nada de llevarlo al gran público.



Ke Jie enfrentando a AlphaGo en China

Afortunadamente, el método para entrenar a AlphaGo se había publicado y comenzaron a salir alternativas. La primera que recuerdo fue "Leela", que descargué y disfruté con cada una de sus actualizaciones. Los jugadores de Go de todo el mundo, amateurs, si contábamos con un ordenador medianamente potente, podíamos jugar contra una máquina que era tan fuerte como los profesionales.

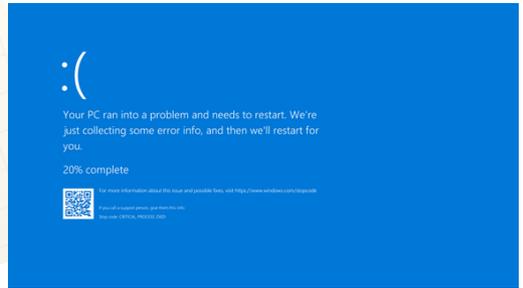
Podíamos buscar rápidamente los mayores errores de nuestras partidas y sin preguntarle a nadie, saber qué tendríamos que haber jugado.

Con el tiempo mejoró mucho más. Apareció Katrain, mi interfaz favorita, que aún potencia y comodidad. La IA se hizo indispensable y, no tengo dudas, ha elevado el nivel de juego de todos los humanos desde entonces.



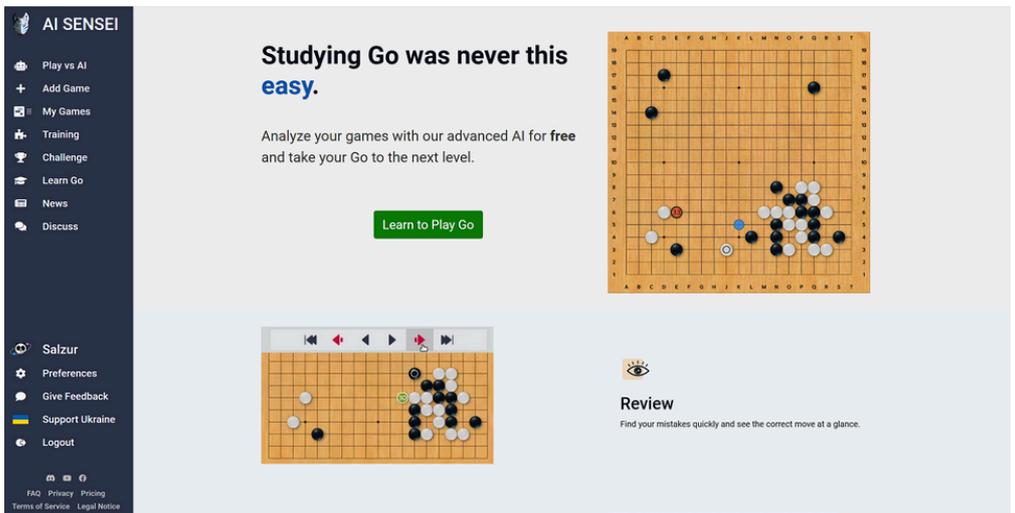
Sin embargo, mientras todos los jugadores entrenan con la máquina, resuelven sus dudas y analizan sus partidas. Mi ordenador decidió que no iba a ser capaz de aguantar un programa tan potente y comenzó a "Crashear".

Desesperado por no quedarme atrás, encontré rápidamente la solución: Al Sensei.



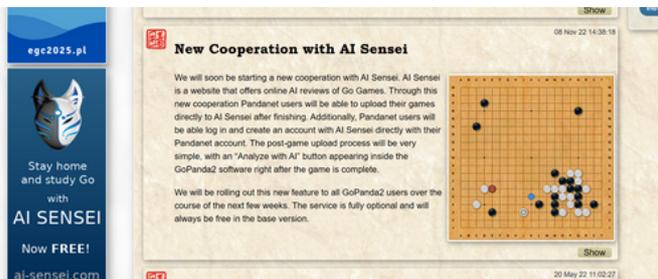
Pantalla azul de la muerte, se ve que soy demasiado fuerte para mí ordenador.

Al sensei es una web, no requiere de instalación ninguna y te permite analizar las partidas con diferentes grados de potencia según la membresía. Yo por ahora me he ajustado al básico, el gratuito y simplemente va de fábula. Cuando termino la partida en OGS (mi servidor habitual) copio el enlace y con pegarlo a la web de Al sensei ya me la sube de forma instantánea. En apenas unos segundos ya ha analizado los movimientos y te da todo tipo de opciones para ayudarte a mejorar. Desde marcarte los errores según tú nivel para filtrar los fallos más graves y centrarte en ellos, hasta guardarte las partidas por si quieres echarles un ojo más tarde e incluso permitirte guardar secuencias de las partidas, como si fueran problemas, para poder resolverlos en un futuro.



Últimamente he empezado a jugar más en la tablet y considero que me está ayudando a avanzar un paso más en mi progreso. La interfaz es la mejor de entre todas las IAs, aunque esto es subjetivo, y por ello y todo lo anterior, no puedo dejar de recomendarlo.

Si nos alejamos de lo puramente técnico, que ya es genial, otro motivo para usarlo y apoyarlos con una membresía es su participación activa en el mundo del Go. Son patrocinadores del campeonato europeo por equipos y también del European Go Congress. No se dejen llevar por la pereza y aprovechen las herramientas que hoy tenemos disponibles para mejorar. Somos la envidia de nuestro yo pasado, que tenía que buscarse la vida indagando en las partidas, perdido, para saber dónde se había equivocado. Hoy todos tenemos un maestro que nos muestra qué jugada es la correcta y qué jugadas tenemos que evitar.



Colaboración entre AI Sensei y IGS (Pandanet)

# Profundizando Hikaru no Go en Madrid

Berta Vila

Dicen que los mangas son cosa exclusivamente de adolescentes y creo que no es verdad. Sencillamente es tan solo otro tipo de lectura. Un día, esperando que me trajeran unos libros de la biblioteca, entré en la habitación de mi hijo y cogí uno por curiosidad. Lo empecé a leer y me costó por la costumbre japonesa de leer al revés, pero lo terminé y me gustó mucho. Me leí los treinta siguientes al mismo tiempo que otros libros literarios de diversas temáticas. Cuando publicaron en castellano Hikaru no Go no lo dudé, los estoy leyendo, me gustan y mucho.

Es una buena descripción de cómo el rigor, el respeto, la educación y el esfuerzo son totalmente necesarios para adquirir una disciplina, en este caso el Go. Sus personajes, tanto mayores como adolescentes, están exquisitamente elaborados con un propósito muy claro a mi parecer. Por una parte, la frescura de la juventud o la experiencia de la edad, y por la otra, el poso de la tradición que mantienen y destilan todos ellos.



La autora logra hacerlos lo suficientemente humanos para que calen y te veas reflejado en ellos.

El mejor personaje Sai, mi queridísimo fantasma e instructor, ¿quién no querría uno? Para mí es uno de los mejores personajes del manga. También es un reflejo de la presión que supone en su mundo jugar al Go en cualquier categoría, competir dependiendo de la familia de la que proceden y, sobre todo, la rivalidad que hay entre China, Japón y Corea.

Mientras leía toda concentrada y gozosa estuve en el Open de Madrid en mayo, pero no compitiendo. En ese punto de mi lectura Hikaru estaba examinándose para ser profesional con sus compañeros realizando sus partidas. En el manga todo se expresa mediante viñetas, tanto lo que dicen como lo que piensan, mientras están en silencio jugando con sus adversarios.

Encontré un paralelismo impresionante con lo que vi allí. En primer lugar la buena organización, el rigor y la atención a los detalles que, aunque no todo se aprecia a simple vista y no se valora lo suficiente, marcan la diferencia. Organizar un torneo no es nada fácil. Incluso contando con que todo salga bien, normalmente y como todo en la vida, siempre surgen imprevistos. Sobre todo, teniendo en cuenta que los organizadores también competían. Un verdadero reto.



Mientras avanzaba el manga y competían los Insei (son aquellas personas que estudian y se preparan para ser jugadores profesionales), avanzaba el Open en un ambiente competitivo, pero muy saludable. Sai "mi fantasma" le dice a Hikaru antes de empezar, cuando está nervioso, que tiene "los temblores del guerrero" y en La Didáctica los vi.

En la vida real, el Go se juega en silencio y no hay viñeta que explique lo que piensan, pero la comunicación no verbal dice mucho. Hay personas muy herméticas, pero llega un punto que, cuando uno se concentra, se olvidan del resto, bajan la guardia y, entonces, se muestran tal y como son.

Los rostros de todos ellos mirándose unos a otros no tenían desperdicio. Entre Kosumi, Jigo, Takefu, Tesujis... vi todo tipo de jugadores. Los que vinieron a superarse a sí mismos, los que vinieron a ganar sanamente y los que no. Alguno vino disimuladamente en plan oveja y cuando empezó a perder territorios por confiarse que ya creía suyos, se le vieron los colmillos; los que fueron a no perder, que no es lo mismo, a mantener un rango, un prestigio. Labor cansada y tensa donde las haya.

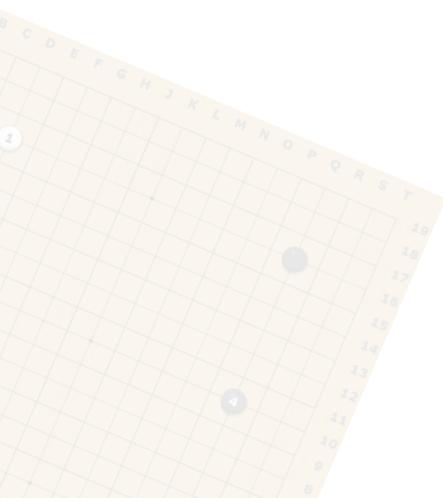
Los hubo también que simplemente vinieron a jugar a algo que les apasiona sin tensión y con muchísimo respeto para pasarlo bien y gozar de un ambiente sano y reconocido, compartiendo una afición común. Padres e hijos, pendientes de todo, una mirada a las partidas y otra a los niños, orgullosos de poder compartir ese vínculo común. También, no lo puedo dejar de comentar, alguno se dejó la humildad “temporalmente” colgada del perchero que está al lado del cuadro de ajedrez, avanzó hacia el fondo, muy derecho, con tres cosas reflejadas en el rostro: él, el tablero y la victoria, por ese orden.



Terminé el manga que me dejó con ganas de más, ya que lo dejaron a medio torneo, cuando en La Didáctica a unos estaban prácticamente acabando la última ronda antes de dar los premios y otros revisaban sus partidas o estaban viendo las últimas que se jugaban. Todavía no estaban relajados de la tensión de las últimas horas, por esto, por aquello, por todos los movimientos que en su momento no se ven y a tiro pasado se ve todo muy claro cuando ya no sirve para ganar, pero sí para aprender.

Todo terminó en un buen ambiente, la mayoría supo tomarse la victoria civilizadamente y con respeto para no humillar a los que perdieron, y los que no ganaron también, aunque a alguno todavía le debe doler la mandíbula de lo mucho que la apretó para no soltar una barbaridad.

En definitiva, como dice uno de los compañeros de Hikaru cuando le preguntan por qué se ayudan entre ellos si luego van a enfrentarse, la respuesta es que con ello todos aprenden y se hacen mejores y más fuertes. Aunque pierdan, todos salen ganando, como les dice el maestro Morishita. Los jugadores con talento acaban siendo buenos de una forma u otra y eso no quita aprender con ellos para hacerse mejores. Que es lo que sucedió en Madrid, como decían todos, una vez terminado, quedaron ganas de más, de más Go.

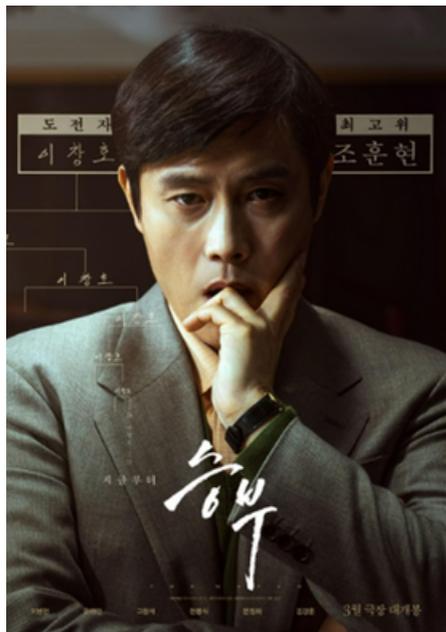


# Reseña

## La Partida de Go

Joan Lluís i Rabassó

El 7 de mayo de 2025 se estrenó finalmente en la plataforma Netflix una película coreana sobre el juego del Go basada en hechos reales.



Su nombre en inglés es “The match” (la partida), aunque en original coreano tiene un nombre más relacionado con el juego del Go: 승부, «seung-bu», victoria o derrota. Esta palabra se usa mucho en comentarios de partidas, cuando se indica que cierta jugada o posición es la crucial para el desenlace de la partida: quizás no es una jugada de libro, es una jugada arriesgada. La jugada que decide la partida. También se usa para referirse a la partida clave de un torneo.

La Partida” es un biopic deportivo de evolución lenta y gran carga emocional que explora no solo el milenar juego del Go, sino también la volátil y, a menudo, desgarradora relación entre maestro y alumno, entre leyenda y prodigio.

Para un espectador ajeno al juego, el Go puede parecer un ritual monótono de colocar fichas. Pero para quienes lo comprenden, el Go es mucho más que un juego: es un universo. Y “La Partida” capta esta sensación de inmensidad y misterio con un planteamiento muy ajustado.

Ambientada en el auge del Go en Corea del Sur durante la década de 1990, la película comienza tras un momento definitorio en la historia del Go coreano: el campeonato mundial de 1989 en el que Cho Hun Hyun, el venerado maestro 9d (interpretado con intensa contención por Lee Byung Hun), derrota al chino Nie Weiping. Aun saboreando su victoria, Cho conoce a un joven prodigio del Go llamado Lee Chang Ho, interpretado inicialmente por el talentoso niño actor Kim Kang Hoon, y más adelante por Yoo Ah In en una actuación sombría y contenida.

Lee tiene un talento natural: preciso, intuitivo e imperturbable. Pero con el talento viene el ego, y Cho, un titán de la disciplina, sabe que ganar no lo es todo. Entrena al muchacho no solo para que calcule mejores jugadas, sino para que respete el carácter venerable del juego. Con el paso de los años, alumno y maestro crecen juntos... pero también crece la tensión entre ellos. Lee empieza a superar a otros profesionales, hasta ascender lo suficiente como para enfrentar al único rival que realmente conoce: su propio maestro.



Lo que distingue a “La Partida” de otras historias de maestro y discípulo es su negativa a romantizar el relevo generacional. No es una historia sobre envejecer con gracia ni sobre construir un legado. Es una historia sobre ideales enfrentados, orgullo herido y el dolor de ser superado por alguien a quien tú mismo formaste. El duelo final entre Cho y Lee no es solo una batalla de habilidad: es un ajuste de cuentas profundamente personal.

El director Kim Hyeong Ju navega este terreno emocional con destreza. En una rueda de prensa tras el preestreno del filme, Kim reconoció haberse tomado ciertas licencias al adaptar hechos reales. “Cho Hun Hyun no era en realidad tan estricto”, comentó, “y Lee Chang Ho se describía a sí mismo como alegre, así que quisimos reflejar eso en sus primeros años.” La partida culminante que se muestra como su primer enfrentamiento no lo fue en realidad, pero la dramatización cumple una función narrativa, condensando años de tensión en una confrontación inolvidable.



Las interpretaciones son sólidas de principio a fin. Lee Byung Hun encarna a Cho no como un maestro distante, sino como un hombre dividido entre el orgullo y el afecto, la disciplina y la vulnerabilidad. Yoo Ah In convierte a Lee Chang Ho en un personaje enigmático, canalizando la concentración silenciosa de un verdadero genio del Go. Los actores secundarios Cho Woo Jin, Moon Jung Hee, Go Chang Seok y Hyun Bong Sik completan el reparto con interpretaciones realistas y profundas que refuerzan la autenticidad del relato.



En última instancia, “La Partida” es mucho más que una película deportiva. Es una meditación sobre la ambición, la mentoría y el coste emocional de la grandeza. Para quienes conocen el juego, está llena de guiños sutiles a partidas y estilos famosos. Para quienes no, sigue siendo una experiencia profundamente conmovedora, porque en el fondo trata de dos personas cuyas vidas están definidas por el mismo tablero, las mismas piedras y el mismo sueño.



Para los amantes del Go, sus jugadores legendarios y las rivalidades existentes entre un maestro y su alumno.

Lo mejor: el reparto, la interpretación de los actores y la historia, junto con la estética y la puesta en escena de las partidas de Go.

Lo peor: el doblaje y la falta de contexto de la evolución de los personajes en otros ámbitos de la vida más allá del mundo del Go.

# Otras noticias

Joan Lluís i Rabassó

Por falta de tiempo o de medios, hay muchas otras cosas que han sucedido y a las que no hemos podido dedicar un artículo, aunque nos hubiera encantado... Aquí os las mostramos:

El pasado 13 de mayo se celebró una nueva jornada del Campeonato Europeo por equipos contra Eslovaquia.

En esta ronda debutó el capitán del equipo José Manuel Pavón. España empató 2-2. Esta fue la última ronda de esta temporada y el equipo acabó en tercera posición de la Liga C.

Se pudo ver la retransmisión en el Twitch:

<https://www.twitch.tv/salzur>



**PANDANET** Internet Go Server

Home News Rules Schedule Contacts Teams Registration

Pandanet Go European Team Championship 2024/2025

**League C 2024/2025**

#	Team	Board Points					Game Points			
		G	BP	1	2	3	4	Pen	W-D-L	P
1	South Africa	2	7	2	2	2	1	0	2-0-0	4
2	Ireland	2	6	1	2	1	2	0	1-1-0	3
3	Spain	2	5	1	1	1	2	0	1-0-1	2
4	Slovenia	1	2	1	0	1	0	0	0-1-0	1
	Slovakia	1	2	1	0	1	0	0	0-1-0	1
6	Kazakhstan	2	2	0	1	0	1	0	0-1-1	1
7	Kyrgyzstan	2	0	0	0	0	0	0	0-0-2	0
	Denmark	0	0	0	0	0	0	0	0-0-0	0

## LA GRAN PREGUNTA

¿QUÉ ES ESO DEL GO?

El Go es un juego de estrategia milenario, de origen chino, considerado el que tiene las reglas más simples, pero el más profundo de todos.

¿Qué tiene de interesante?

NO SOLO INCREMENTA LA CAPACIDAD VISUAL Y DE CONCENTRACIÓN. ADEMÁS FOMENTA EL RAZONAMIENTO, VISUALIZACIÓN DE DIFERENTES SITUACIONES Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



Muy extendido en Asia y con una popularidad creciente en Europa y América

Esta primavera el club Nam-Ban ha realizado una nueva edición del "Curso para la iniciación al Go" en La Didáctica. Se ha realizado los viernes o domingos de 17:30 a 18:30.

El 18 de mayo el club Dansu Baduk realizó un torneo introductorio de Go para principiantes, junto con una sesión previa de talleres de iniciación el jueves 15 de mayo y el sábado 17 de mayo. Con 7 participantes llenos de entusiasmo, compartieron una jornada increíble entre partidas, estrategia y muy buen ambiente en su bar de confianza Stranger Games de Murcia.

Felicitamos al top 3 del torneo, que se llevaron premios cortesía de los patrocinadores: GoMagic y Taller "La Esquina".



Entre el 16 y el 23 de mayo se celebró en Richmond, Canadá, la 45ª edición del campeonato del mundo amateur de Go, cuyo representante español fue Nacho Cernuda, que consiguió 4 victorias de 8 partidas y obtuvo una meritoria 22ª posición de 52.





## Issues

International Society of Go Studies

No	Topic	Created	Updated
1	Vol.19 N0.1 Understanding the Game of Go: An Explorative Essay Through Culture 📄	Joan Lluís Rabassó	2025-05-19
2	Vol.19 N0.1 囲碁A-Aの変遷 - 無勝負の系譜 📄	谷岡一郎	2025-05-19
3	Vol.19 N0.1 八气围棋简介：一种自然的变体游戏 📄	李慧	2025-05-19
4	Vol.19 N0.1 Mistake patterns among human Go players: Insights from AI 📄	Carlos G Uztia-Traslavina, Quentin Rendu	2025-05-19
5	Vol.19 N0.1 The Playout Paradox: Balancing Accuracy and Computational Power in AI-Driven Go Game Analysis 📄	Quentin Rendu	2025-05-19

La Sociedad Internacional de Estudios sobre Go (ISGS) se dedica a revitalizar y expandir la investigación sobre el Go a nivel mundial. Heredera de la desaparecida KSBS, la ISGS promueve un enfoque multidisciplinar que abarca desde técnicas tradicionales hasta campos como la inteligencia artificial, la educación, la cultura y la industria del entretenimiento. Una de sus actividades es la creación del Go Studies Journal. En su edición del mes de mayo ha publicado "Understanding the Game of Go: An Explorative Essay Through Culture" escrito por Joan Lluís i Rabassó.

Podéis encontrar el texto completo en este enlace:

[https://www.intergostudies.net/journal/issuesSub\\_view.asp?sub\\_num=61](https://www.intergostudies.net/journal/issuesSub_view.asp?sub_num=61)



El pasado 7 de junio se celebró La Noche del Deporte 2025, una propuesta que convirtió el centro de la ciudad de Madrid en un escenario deportivo. Desde las 20:00 hasta la 1:00 horas, el público participó en más de 21 actividades y exhibiciones deportivas gratuitas. Entre ellas destacó la participación de La Didáctica para promocionar el Go. Adjuntamos el artículo publicado en el diario Marca el 1 de junio:

<https://www.marca.com/otros-deportes/2025/06/01/estrategia-infinita-consiguió-ganar-ia-considerado-bastion-humano.html>

# Horóscopo

Adrián el oraculo

-  Aries – Rendirse y empezar una partida nueva es una opción.
-  Tauro – No le aceptes más partidas por correspondencia a Libra.
-  Géminis – Puedes configurar partidas de más de 5 minutos. Pruebate y piensa más.
-  Cáncer – Los tsumegos no se hacen clicando hasta que salen. Calcula otra cosa que el tiempo hasta salir del curro.
-  Leo – Acuario pondrá a prueba tu paciencia. Juega con solidez y no caigas en sus movidas.
-  Virgo – Si que es Sente. Juega, por favor ya.
-  Libra – Has perdido por tiempo en tus múltiples partidas por correspondencia. Es hora de hacerse otra cuenta.
-  Escorpio – La venganza es un plato que se sirve frío. Pero prepárate unos trick plays, que siempre ayudan.
-  Sagitario – El tengen está muy bien, pero ¿sabes que mola más? Hacer puntos
-  Capricornio – Este mes tampoco es un objetivo alcanzable subir dos piedras.
-  Acuario – Provocar tilt también es una jugada. Dale.
-  Piscis – Esa persona va a ver The Match contigo porque te quiere. Pero no pruebes su paciencia parándola y comentando jugadas.
-  Mono – Todas las personas se preguntan cómo se para el salto del mono, pero nadie pregunta cómo está el mono. ¿Que tal vas? ¿Sigues pensando en tu ex?

---

# Cierre

---

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Espero que hayas disfrutado de este número veraniego, desde luego los artículos han sido refrescantes y variados.

El primer torneo de Granada resultó en un éxito absoluto lo cual es un paso más en la expansión del Go que hemos visto en el artículo sobre la historia del Go.

El viaje con Armiche y David por el club GoFio y las islas seguramente nos ha dejado a todos con ganas de pasear por sus playas y probar sus variaciones exóticas del Go.

Y la participación de Berta Vila conectando el torneo de Go de Madrid con el popular manga Hikaru no Go para mí ha resultado todo un soplo de aire fresco.

Con un número tan redondo como éste, quiero agradecer a Clar por su labor como correctora, ¡espero que todos hayan notado el ascenso en calidad de los textos! y que esperen pacientemente para el próximo número.

¡Nos vemos! y feliz verano de parte de todo el equipo de La Esquina.



**LA ESQUINA**

04.07.2025

---

# Contacto y suscripción

---

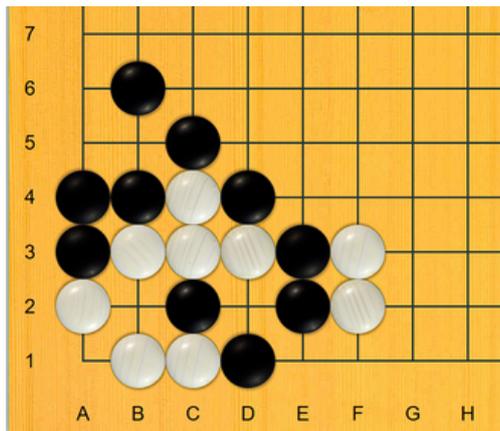
Puede escribirnos al correo electrónico:

**esquinago.revista@gmail.com**



*Pulse aquí*  
*Para suscribirse*

¡Y un tsumego de despedida!



# LA ESQUINA

---



N°5

JULIO 2025

