LA ESQUINA



N°11 NOVIEMBRE 2026

Tabla de contenido

Editorial p3

Las eras del Go (I) p4

IX Seminario de Go Nam-Ban en Vilanova p11

La Odisea y el Go p24

Go a 250 metros bajo tierra p29

Entrevista a Joan Lluís i Rabassó p35

Cómo gestionar un ko p54

VIII Open de Go de Canarias p60

Otras noticias p65

Futuros eventos p68

Cierre p71

Contacto y suscripción p72

Editorial



Queridos lectores,

Arranca la tercera temporada de La Esquina y lo hacemos con el número más largo que hemos publicado hasta ahora. Y con una noticia que llevábamos años esperando: el Congreso Europeo de Go de 2028 se celebrará en Salamanca.

En este número, Víctor Samitier abre una serie sobre la historia del juego con la primera parte de «Las eras del Go». Albert Sánchez nos cuenta cómo se vivió el IX Seminario de Nam-Ban en Vilanova.

María Palacios nos lleva a jugar a 250 metros bajo tierra, en una mina de sal polaca. Dai Junfu nos enseña a gestionar un ko en una partida que jugó contra Isaac Ripoll y que nos ha traducido para la revista el propio Isaac y cerramos la actualidad con el VIII Open de Go de Canarias, el más concurrido de los celebrados hasta ahora en las islas.

Además, esta vez le hemos dado la vuelta a la mesa: Joan, que tanto escribe en estas páginas, se sienta al otro lado en la entrevista. Y, por si fuera poco, nos deja además un artículo sobre La Odisea.

Nosotros hemos hecho nuestro trabajo, ¡ahora toca disfrutar de la lectura!

Historia
Las eras del Go
Parte I

Víctor Samitier

Aunque el Go no sea el juego más antiguo del mundo, es el único que ha mantenido una base de jugadores activos durante más de 3 milenios.

¿Cómo logra un juego de mesa ganarle la partida al tiempo y eludir el olvido?

Una de las claves probablemente sea la simplicidad de sus normas y su profundidad, que, para algunos, convierten su existencia en un hecho inevitable. A lo largo de los siglos, la percepción que los jugadores han tenido del Go se ha ido transformando, gracias a la facilidad de su sistema para incorporar nuevas interpretaciones. Así, podemos dividir su historia en eras según una perspectiva pragmática.

Era Mítica

Los orígenes del juego son inciertos, y las distintas teorías todavía son discutidas por los académicos especializados, por lo que dejaremos esta conversación para otro momento. En cualquier caso, el primer resto material que tenemos pertenece a la Dinastía Han Occidental. Es este fragmento de tablero que se encontró en el Mausoleo del Emperador Jing Di, que reinó a mediados del S. -II. Sabemos que es un tablero de Go por la marca del punto de inicio.



Mausoleo del Emperador Jing Di景帝
(desenterrado en 1990)

Si recurrimos a la literatura, los antiguos textos chinos atribuyen su creación a

distintos emperadores legendarios como Yao o Shun (siglos XXIV a XXII a.n.e.), como actividad didáctica para instruir a su hijo. Una de las referencias escritas más antiguas que nos han llegado son las Analectas de Confucio (s. VI a V a.n.e.), donde paradójicamente se critica el efecto negativo que el juego puede tener en los hijos, apelando a uno de los fundamentos del pensamiento confuciano: la piedad filial.

Los discípulos del sabio encontraron en el Go una representación de las virtudes confucianas y reformaron su discurso, como podemos observar en el poema Yizhi de Ban Gu, primer tratado dedicado exclusivamente al Go, escrito durante el primer siglo de nuestra era:

El tablero debe ser cuadrado, así se representa la Tierra;
Las líneas deben ser rectas, para que las Virtudes se manifiesten.
Las piedras son negras y blancas, para que se dividan el yin y el yang;
Las piedras se esparcen por el tablero, para asemejarse a las constelaciones
Con estos cuatro elementos, el juego ahora depende de los jugadores—
Así como la gobernanza de un reino depende de su monarca.

Asimismo, el taoísmo también considera el Weiqi como un reflejo del universo, y es una de las filosofías que más se han enraizado en nuestro entendimiento del juego, aportando leyendas como la del leñador al que se le pudre el hacha mientras observa una partida de Go, que se popularizará en Japón a través de la poesía Waka durante el S. IX (Ranka o 爛柯 es otra forma de referirse al Go en japonés, que significa perder la noción del tiempo al estar inmerso en una partida u otra actividad).

Aunque muy posterior, en el Qijing Shisanpian (o 13 tratados sobre el Go, S. XI) se dice que "*El número de los diez mil seres se origina del uno. Por consiguiente, las trescientas sesenta intersecciones del tablero del Weiqi también tienen su uno.*" En este caso se está refiriendo al Tengen, o punto central, citando el Tao Te Ching de Lao Tze. El Tao, aunque de difícil definición, se refleja en el juego por conceptos como el fluir de las piedras, la intuición de los maestros o la lucha de equilibrios entre Yin y Yang.

Vemos, por tanto, que la sencillez de las normas y el carácter abstracto del Go favoreció múltiples interpretaciones por parte de corrientes filosóficas distintas, que imbuían al juego de sus valores y podían así utilizarlo como vehículo para difundirlas por los distintos estratos sociales de una manera lúdica.

Volviendo a las pruebas materiales, los tableros de Go que se han encontrado en ajuares funerarios de distintos emperadores chinos nos demuestran que éste se convirtió en un entretenimiento de las élites y sus allegados, habiéndose desenterrado tableros que pertenecían a la guardia, y no solo al soberano. Ésta será otra de las dinámicas más importantes para la supervivencia del juego: su adopción por parte de las clases dominantes, tanto en China como en Japón y su extensión posterior a las clases que aspiraban a ostentar el poder.

Era Cortesana

La llegada del Go a Japón también ha quedado ofuscada por el velo del tiempo, pero se puede asegurar que llegó desde China a través del Reino de Baekje (actual Corea) acompañado del budismo en algún momento entre los siglos VI y VII, con un tablero de 19x19. Uno de los más antiguos que se ha desenterrado data precisamente del S. VI. Perteneció a la Dinastía Sui y se fabricó en porcelana, sin espacio en los bordes, por lo que se sospecha que, al no ser jugable, se construyó específicamente como objeto funerario, hecho que le otorga una gran importancia ritual.



Dinastía Sui (581-618) en el Museo de Henan, China. Imagen extraída del Survey of Chinese Ceramics

En aquellos tiempos, China era considerada un modelo de refinamiento para los cortesanos japoneses. Adoptaron sus ropas, sus leyes, su religión y también sus aficiones. Así, el Weiqi se transforma en el Igo, y es acogido con entusiasmo en Nara, la capital que fundará el primer templo budista de Japón. Tanto es así que en el Código legal Taiho del año 701 se prohíbe que los monjes apuesten en partidas de Go.



Interpretación de una escena del capítulo 3 del Genji Monogatari, realizada c. 1852 por el artista Utagawa Toyokuni, en que el príncipe Genji espía tras un biombo a la señora Utsusemi y a su hija mientras juegan al Go

Desde su llegada a Japón hasta el siglo XIV, el Go goza de enorme popularidad en la Corte de Heian, actual Kioto, como atestiguan los clásicos literarios de la Novela de Genji y El Libro de la Almohada, donde sus personajes hacen gala de unos conocimientos específicos del juego que por fuerza debían compartir tanto con sus autoras como con el público cortesano de la época.

Por ejemplo, la autora Sei Shônagon utiliza metáforas relacionadas con el juego para hablar en clave sobre las relaciones amorosas de distintos personajes.

La importancia de la familia Fujiwara en los asuntos de la corte, dedicándose a casar a sus hijas con los emperadores para mantener su posición hegemónica durante centenares de años, también es digna de mención por su afición a organizar partidas y apuestas, convirtiéndose en grandes promotores y difusores del juego, más allá del Palacio Imperial. Al llevar el juego a provincias más alejadas, compartían la cultura cortesana y potenciaban la socialización y diplomacia a través del tablero.

Algunas compilaciones posteriores de cuentos e historias como el Konjaku Monogatari (S. XIII), nos enseñan que fue durante esta época cuando apareció por primera vez la idea del hándicap, y se establecieron las bases del reglamento japonés que jugamos hoy en día, a diferencia de las variantes del continente asiático, que todavía mantenían un inicio de partida con piedras colocadas previamente. El refinamiento de las artes por el cual la época Heian ha pasado a la historia no se limita, por tanto, a la literatura o la pintura, sino también al Go.



Partida entre Kanren (derecha) y el Emperador Uda (a la izquierda, en naranja), del Yamato Monogatari

LA ESQUINA

Como se ha comentado, el modelo de imitación chino trajo a Japón artes y costumbres de todo tipo, que también siguieron existiendo en el continente. En el caso del Go, formó parte de las 4 artes que todo buen caballero de la corte de la dinastía Tang (618 a 907) debía dominar: la pintura, la caligrafía, el Guqin (instrumento de cuerda tradicional) y el Weiqi.

Era Budista

El primer Kifu registrado en Japón se atribuye a una partida entre el monje Nichiren (fundador de la secta homónima) y su hermano y discípulo Kichijomaru (o Nichirou), en 1253. Aunque la copia que nos ha llegado se considera una falsificación, la relación entre la escuela Nichiren y el Go se mantuvo durante muchos años. De hecho, el primer Hon'inbo fue un monje de esta escuela, como veremos más adelante.

Ya hemos dicho que el juego llega al país del sol naciente de la mano del budismo, entonces ¿por qué diferenciar una era Budista? Porque su adopción provocó ciertos cambios y nuevas dinámicas que ayudarían al Go a resistir el paso del tiempo. La primera curiosidad es que los monjes recortaron las mangas de sus túnicas para no mover con ellas las piedras del tablero accidentalmente; la segunda, por desgracia, es el alejamiento de las mujeres del juego, pues los monasterios solían contar exclusivamente con miembros varones, a diferencia de la corte. Esta segregación por género fue progresiva y acuciante, y no se rompería hasta bien entrada la era Meiji, a finales del S. XIX. Por último, al enseñarse a jugar en los monasterios, empezó el germen de lo que se convertiría en las grandes casas del Go, por cierto, varias de ellas asociadas a la escuela Nichiren.

El periodo Kamakura (1185 a 1333) se caracteriza por el establecimiento de un nuevo gobierno militar o Bakufu, el primer Shogunato de la historia de Japón, además de nuevas escuelas budistas de raíz más popular, por tanto, con vocación de difundir el Go más allá de las clases sociales altas. Los monjes conservaron el juego al pasarlo de maestros a discípulos, y con la importación del budismo

chan (en Japón conocido como Zen) se elevó la categoría del Go de un simple entretenimiento y una fuente de pecado por la tendencia a las apuestas, a una práctica meditativa que conectaba a los jugadores con su naturaleza búdica. A este respecto, la creencia de la escuela Rinzai en la iluminación espontánea a través de actividades artísticas, lúdicas y marciales, la convirtió en una filosofía muy fácil de practicar, y por tanto atractiva para distintos estratos sociales.

La relación entre los monjes budistas y el Go es una adhesión más del juego a las élites del país nipón, que tiene mucho que ver con su adopción por parte de la corte. Cuando empieza la tradición de que los emperadores de Japón se ordenen monjes budistas al retirarse, muchos llevaron consigo su pasatiempo favorito para terminar sus vidas dedicándose al mismo.

De la misma manera que el juego fue adaptado por la corte Heian en modelo de imitación de las cortes de China, el Bakufu de Kamakura también se inspiró en el refinamiento cultural previo como forma de legitimar su posición dominante. Esto dio paso a una nueva era durante la cual la mayoría de jugadores dejaron de ser monjes y cortesanos, si bien sus costumbres se mantendrían, para dar paso a la nueva élite del país: los samuráis.

LA ESQUINA

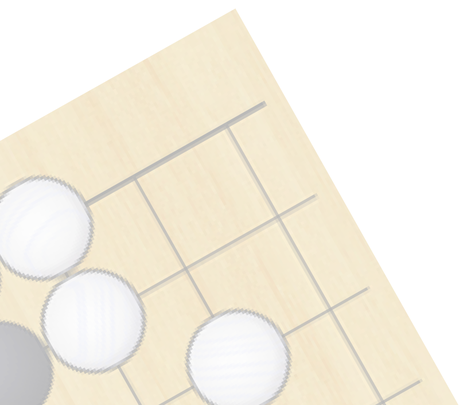
Actualidad
IX Seminario de Go de Nam-Ban en Vilanova

Albert Sánchez Niubó



Del 17 al 23 de agosto de 2026, Vilanova i la Geltrú acogió la novena edición del Seminario de Go. Siete días seguidos de Go en la Sociedad Cultural Recreativa “La Gran Penya”, cuyas actividades fueron organizadas por el Club de Go Nam-Ban de Madrid, con torneos paralelos de todo tipo, simultáneas, análisis de partidas y hasta un concierto. Fue una semana entera viviendo el Go.

El seminario se anunció con una parrilla horaria muy cerrada: mañanas de torneo principal y análisis de partidas, blitz al mediodía, comida, clases por la tarde, simultáneas y un torneo distinto cada noche antes de cenar. El jueves 20 quedaba libre a propósito, como respiro a mitad de semana, y el sábado arrancaba un torneo aparte, de clase C, para quien no podía coger la semana entera.



LA ESQUINA

La Gran Penya es un ateneo popular en plena Rambla Principal, en el corazón de Vilanova. Es una sociedad cultural y recreativa con actividades de todo tipo, entre las cuales están el ajedrez y, por supuesto, el Go, impulsado por el incansable redactor de esta misma revista, Joan Lluís i Rabassó.

La organización recomendaba alojarse en la Residencia Vila Nova, a diez minutos a pie, con tarifas de semana y de fin de semana. Para quien venía de fuera, Vilanova tiene la ventaja de estar bien conectada por tren con Barcelona y de tener la playa a un paseo.

La Gran Penya repartió el seminario en dos alturas: en una planta, la sala principal de juego; en otra, varias salas más pequeñas dedicadas a las clases y al comentario de las partidas al terminar cada ronda. Que el análisis tuviera su propio espacio, separado del de juego, permitió revisar las partidas sin molestar a quien seguía jugando. Por suerte, las salas tenían aire acondicionado, lo que se agradeció muchísimo dadas las altas temperaturas de agosto.



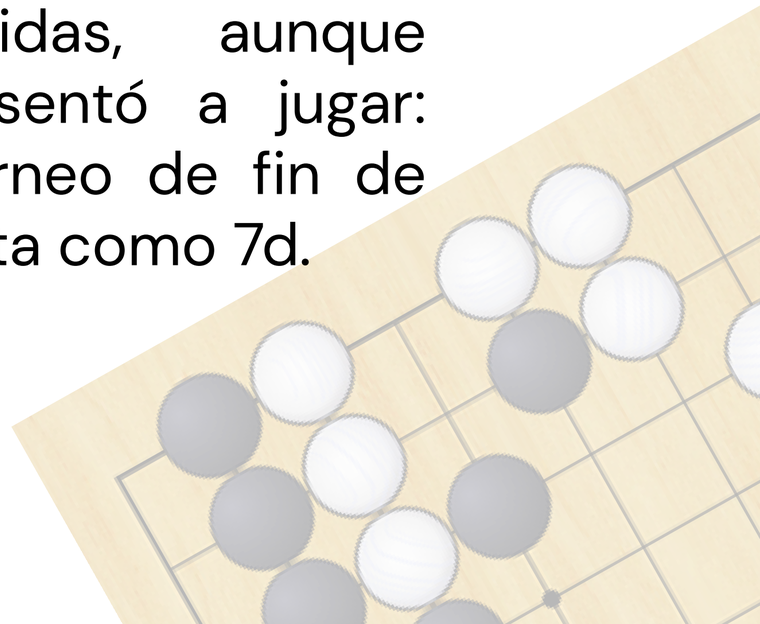


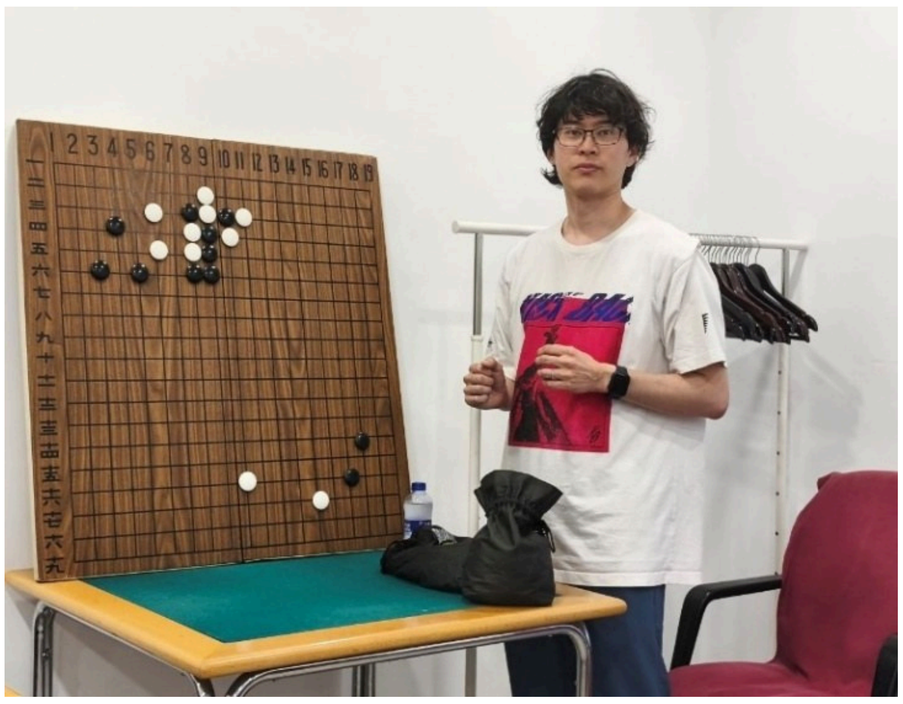


El cartel de invitados fue el siguiente:



- Yuki Kato (1p). Profesional japonesa desde 2023, formada en el «Hong Dojo» de Tokio. Era su primera visita a España. Dedicó la semana sobre todo a dar clases y a revisar partidas, aunque también se sentó a jugar: disputó el torneo de fin de semana inscrita como 7d.





- Kaku Maekawa (6d). Investigador y médico formado en la Universidad de Kioto, residente en Alemania. Fue, sin discusión, el jugador de la semana: ganó los dos torneos con pleno de victorias.

- Akira Fukushima-Maekawa (4d). Divulgadora de Go afincada en Alemania, con canal propio en YouTube. Cuarta en el principal y tercera en el fin de semana.





- Joanna Koike (4d). Embajadora del Nihon Ki-in, encargada del concierto del miércoles. En el torneo principal solo llegó a disputar una ronda.

LA ESQUINA

El peso docente del seminario recayó en tres de ellos: Yuki Kato, Kaku Maekawa y Akira Fukushima. Los alumnos nos repartimos en tres grupos por nivel —dan, kyu de un dígito y kyu de dos dígitos— y los profesores iban rotando de grupo en cada sesión, de manera que a lo largo de la semana todo el mundo acababa pasando por los tres. Lo

encontramos muy acertado, porque cada uno enseña a su manera y así vimos diferentes perspectivas de juego.







Las clases se dieron en inglés. A Yuki Kato el idioma le costaba un poco, y de vez en cuando echaba una mano algún compañero que sabía japonés, pero la verdad es que se hacía entender muy bien. Las tres fueron muy buenas, pero si personalmente tuviera que destacar una serían las clases de Kaku Maekawa para los kyu de un dígito. Dedicó buena parte de su tiempo al recuento en el yose: aprender a contar los grupos del tablero para decidir en qué orden cerrarlos y sacar así el máximo número de puntos del final de la partida. Es uno de esos temas que uno sabe que le está costando puntos en cada torneo, pero que casi nunca se estudia de forma ordenada, y salir de ahí con un método para aplicarlo fue, para mí y para el resto de compañeros, de lo más útil de toda la semana.

Las simultáneas, casi diarias, corrieron a cargo de los mismos tres profesores y con el mismo criterio de rotación que las clases: los jugadores se iban intercambiando en cada sesión, de modo que a lo largo de la semana uno podía acabar sentándose enfrente de Yuki, de Kaku y de Akira.



En cuanto al torneo principal participaron veinte jugadores, cinco rondas repartidas de lunes a viernes y una horquilla de niveles que iba del 5d al 20k. Lo dominó Kaku Maekawa (6d) con cinco victorias en cinco partidas, y además sin esquivar a nadie, porque se cruzó con los cinco siguientes clasificados. Tras él, Yoshihiro Nonogaki (5d) y Rodolphe Azouvy (2d) cerraron el podio con tres victorias cada uno, decidido por desempate. El mejor español fue Pedro Méndez (1d, Nam-Ban), cuarto con dos victorias. Mención aparte para Lucas Ortega (2k,

Nam-Ban), que firmó tres victorias y se coló en el séptimo puesto de la general, el mejor resultado de la tabla entre los kyu.

Adicionalmente, hay que mencionar los torneos paralelos. Cada día tenía además su propia actividad al margen del torneo principal: un torneo blitz repartido en tres mediodías, rengo el lunes y el viernes por la noche, Go toroidal el martes y la Copa Nishimoto —el torneo de la cerveza— el miércoles. No todo salió según lo previsto:

- El torneo blitz se quedó en cinco rondas. El calendario preveía seis, pero finalmente se jugaron cinco porque una de las partidas se alargó demasiado.
- El torneo de Go toroidal no se celebró. Estaba previsto para el martes 18 por la noche y se sustituyó por otro de apertura fija.
- La Copa Nishimoto, el famoso torneo de la cerveza, se disputó al atardecer del miércoles 19.



La disposición inicial de la que partían todas las partidas. Juega negro.

LA ESQUINA

El sustituto del toroidal fue un torneo de dos rondas en el que la apertura venía dada. Las piedras salían ya repartidas por el tablero, en una disposición de estilo coreano que deja sin valor los josekis conocidos y que lleva a una batalla sin cuartel desde la primera jugada. «Es liarse a hostias desde el principio», lo resumió Pedro Méndez.



La Copa Nishimoto o torneo de la cerveza debe su nombre al primer profesional que acudió al primer Seminario de Sepúlveda organizado por Nam-Ban, y que acabó dando nombre a esta copa. Es una variante informal y festiva: diez minutos de tiempo principal, byoyomi de diez segundos y hándicap de tres piedras. A eso se le añade la puntuación que le da sentido: cada cerveza consumida durante la partida cuenta como diez piedras de ventaja, así que además de controlar el nivel de Go hay que gestionar el nivel etílico propio y el del oponente.

La logística corrió a cargo de Lucas Ortega e Ignacio Insua, que de paso explicaron a los participantes toda la técnica para tirar la cerveza sin espuma. Akira, que venía de Alemania, comentó que la Mahou le

pareció más ligera y suave que las de allí, y que «se bebe tan bien que es peligrosa». También se dejó clara una regla: quien vomita, pierde automáticamente… y además lo deja todo limpio otra vez.





Fue enormemente divertido y más disputado de lo que parece. Hubo partidas memorables, como la de Pedro Méndez y Akira, que se lo dieron todo por el segundo puesto. Y la victoria, curiosamente, fue para Kaku Maekawa, que ganó sin consumir ni una gota de alcohol. Por su carácter desinhibido y festivo, muchos consideran que este es en realidad el torneo principal de los seminarios de Nam-Ban.

Los torneos de rengo se juegan por parejas, alternando piedras y sin poder hablar con el compañero, y la gracia crece cuando te emparejan con gente de otro nivel a la que no conoces, en una partida loca y rápida contra otro equipo que sufre exactamente lo mismo: los danes construyen y resuelven de acuerdo con los kyu de un dígito, mientras los kyu de dos dígitos van un poco a su aire.





El miércoles 19, a media tarde, el programa se detuvo más de media hora para el concierto de Joanna Koike, embajadora del Nihon Ki-in. El repertorio, preparado especialmente para el seminario, fue una sorpresa agradable: versiones de temas de anime, como la de Evangelion, alguna canción propia y hasta un tema en español, «Superestrella», al que se atrevió pese a no ser su idioma. Un lujo poder escuchar su voz en su primera actuación fuera de Japón, y uno de los momentos que más disfrutamos de toda la semana.

El jueves, en cambio, no hubo nada organizado: cada uno fue por su cuenta. Hubo quien aprovechó para irse a Barcelona, pero en Vilanova tampoco ayudó el tiempo, porque cayó una buena tormenta y los planes de playa se vieron frustrados. Aun así, vino muy bien un día de desconexión para seguir con las energías renovadas.

El sábado 22 el seminario cambió de cara. Se abrió un torneo aparte, de clase C, para quien no podía permitirse la semana completa, se repitió la ceremonia de apertura para los que llegaban y la sala pasó de veinte a veinticinco jugadores. Con las incorporaciones llegó también más nivel por arriba: Masaru Mikami (6d, Nam-Ban) y la propia Yuki Kato entraron en escena, y se sumaron Álvaro Tirado (1d), Agostina Romero (1d, La Pedra) e Iago González (7k, Nam-Ban).







El desenlace, sin embargo, fue el mismo: Kaku Maekawa volvió a ganarlo todo. Cinco de cinco otra vez, incluida la victoria en la primera ronda sobre Masaru Mikami, el 6d de Nam-Ban. Mikami acabó segundo y Akira Fukushima tercera, ambos con tres victorias, las mismas que Yuki Kato y Rodolphe Azouvy: el podio volvió a decidirse por desempate.

LA ESQUINA





Cabe destacar que Mikami cayó en la cuarta ronda ante Akira, en parte por un despiste con el reloj: se le olvidaba apretarlo, y fue ella misma quien se lo apretó alguna vez para que no se le acabara el tiempo. Ganó Akira, pero fue ella la que se quedó con la manera de jugar de él, que describió como «profunda y de gran fuerza».

Por debajo de la barra el protagonista fue Ignacio Insua (7k, Nam-Ban), que firmó cuatro victorias en cinco partidas —el mejor balance del torneo después del campeón— y terminó duodécimo. También cerró con cuatro victorias Horia Salca (16k).

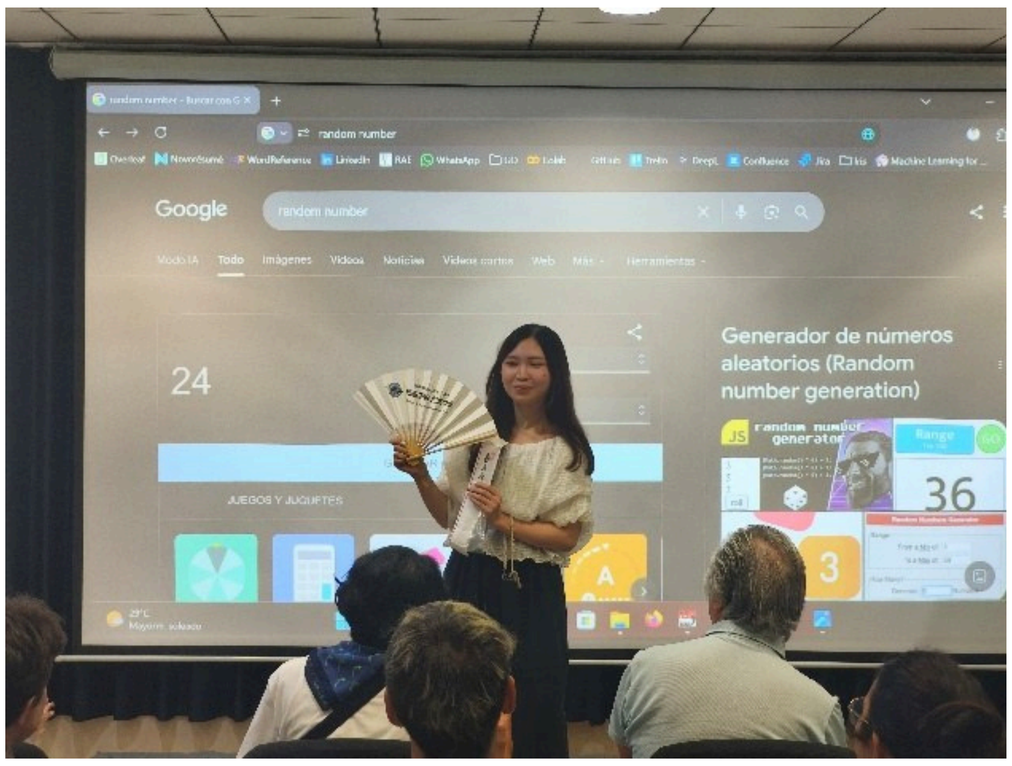
El domingo, tras la última ronda de la mañana y una clase final, llegó la clausura, que tuvo tres tiempos. Pero antes de su inicio se realizó el anuncio formal de que el Congreso Europeo de Go de 2028 será organizado por el club Nam-Ban en Salamanca. Cerrar una semana así con la confirmación de que el mayor evento europeo de Go recalará en España fue, probablemente, la mejor manera posible de decir hasta la próxima.

A continuación, tomaron la palabra los profesores, cada uno con un breve discurso de valoración de la semana, todos ellos sinceramente emotivos. Después llegó el reparto de premios, con un criterio más de sobremesa que de vitrina: souvenirs gastronómicos —paquetes de





lonchas de jamón incluidos—, camisetas y un sorteo con ruleta, cortesía del Nihon Ki-in, del que casi nadie se fue de vacío.





Personalmente, era mi primer seminario. Llevaba años oyendo hablar de las ediciones de Sepúlveda, así que, cuando esta vez me tocó relativamente cerca de casa, decidí no perdérmelo. A mi pesar falté el primer día, porque volvía de un viaje, pero el martes ya me puse las pilas como todos.







LA ESQUINA

El resto de la semana se respiró Go de la mañana a la noche. En la sala de La Gran Penya convivieron sin ningún problema jugadores de todos los niveles. El ambiente fue espectacular: todos nos comentábamos las jugadas, las partidas fueron reñidas pero distendidas, y por la sala se veían camisetas de Go de congresos, de torneos y alguna más peculiar.







Los profesores japoneses estuvieron muy atentos: hablaban con todo el mundo y se preocupaban de que entendiéramos lo que explicaban. Las clases eran un no parar de preguntas, y cuando a alguno de nosotros se le encendía por fin la bombilla se les notaba la satisfacción en la cara.







Fue una semana para recordar, independientemente de los resultados. Me llevo lo aprendido y lo vivido, las amistades y los contactos nuevos, y la confirmación de algo que muchos decimos desde hace tiempo: que la comunidad del Go en España es maravillosa y que, tanto en torneos como en seminarios, se disfruta mucho más con la gente delante que a través de una pantalla.



Espero que nos veamos de nuevo en las próximas citas, y animo a más aficionados y aficionadas a dar el paso y participar.

またね!

Para saber más

Akira Fukushima — x.com/GoLifeinGermany · youtu.be/h5DDM9LUf98 (vlog de la semana como profesora en el seminario)

Joanna Koike — x.com/joan711 · youtu.be/lj5agHH9dKI (su vídeo sobre el seminario de Nam-Ban)

Los dos vídeos están en japonés.

Reflexión
La Odisea y el Go: el kifu de una vida

Joan Lluís i Rabassó



Este verano, Christopher Nolan ha llevado al cine *La Odisea*, uno de los relatos más influyentes de la historia de la literatura. No es una elección casual. Después de explorar durante años el tiempo, la memoria y la identidad en películas como *Memento*, *Origen* o *Interstellar*, Nolan se enfrenta ahora al poema de Homero, una obra que, más que hablar de héroes y monstruos, habla de cómo damos sentido a nuestra propia existencia. Cuando pensamos en *La Odisea* solemos recordar a Polifemo, las sirenas, Circe o el descenso al Hades. Sin embargo, el mayor hallazgo de Homero no está en esos episodios, sino en la forma de contarlos.

El poema no comienza con la salida de Ulises de Troya. Empieza diez años después. El héroe está ausente. Ítaca ha quedado en manos de los pretendientes y su hijo Telémaco parte en busca de noticias sobre su padre. Solo más adelante encontramos a Odiseo, convertido en un náufrago acogido por los feacios. Durante un banquete escucha cantar la guerra de Troya y rompe a llorar. Está oyendo su propia historia narrada por otro.

Y entonces Homero realiza uno de los movimientos más brillantes de toda la literatura: entrega la palabra al protagonista. Es el propio Ulises quien reconstruye su viaje. Todos los personajes aparecen como recuerdos, no como acontecimientos presentes. El héroe recupera su identidad ordenando su pasado y convirtiéndolo en un relato.

Curiosamente, eso es exactamente lo que hacemos cuando termina una partida de Go.

Mientras jugamos vivimos atrapados en el presente. Calculamos variantes, defendemos un grupo, buscamos el siguiente movimiento. No sabemos todavía qué importancia tendrá cada decisión. Pero cuando la partida concluye y abrimos el kifu, todo cambia. De repente, una piedra colocada en la apertura explica una lucha que ocurrió cien jugadas después. Una pequeña concesión resulta haber sido la condición para construir un gran territorio. Un movimiento que parecía insignificante se revela como el verdadero punto de inflexión de toda la partida.

El kifu transforma una sucesión de jugadas en una historia. Y el jugador deja de ser únicamente jugador para convertirse también en narrador. No revisamos una partida solo para encontrar errores. La revisamos para comprender quiénes éramos cuando los cometimos. Descubrimos qué vimos, qué no vimos, qué nos dio miedo y qué nos hizo confiar demasiado. Cada partida es, en cierto modo, una autobiografía escrita con piedras. Por eso los grandes maestros dedican tanto



tiempo al análisis posterior. Saben que la comprensión no nace únicamente del cálculo, sino de la capacidad de reconstruir el sentido de lo vivido. También los monstruos de Homero aparecen una y otra vez sobre el tablero.

Polifemo representa el orgullo. Ulises ya ha escapado del cíclope cuando decide revelar su nombre. Necesita demostrar quién ha sido el vencedor. Ese instante de vanidad desencadena la persecución de Poseidón y prolonga su viaje durante años. En el Go ocurre con frecuencia. Ganamos un combate y queremos ganar también el siguiente.

LA ESQUINA

Capturamos un grupo y seguimos atacando cuando bastaba con consolidar la ventaja. Muchas partidas no se pierden por un error de lectura, sino por la incapacidad de detenerse a tiempo.

Las sirenas simbolizan otra tentación muy conocida por cualquier jugador. No vencen por la fuerza. Vencen desviando la atención. Prometen algo irresistible. También existen sirenas en el Go: una invasión brillante, una combinación espectacular, una captura que parece decisiva. Mientras perseguimos esa oportunidad, dejamos de escuchar la posición. Perdemos de vista el equilibrio global del tablero. El jugador fuerte, como Ulises atado al mástil, sabe resistir la seducción de la jugada brillante cuando comprende que no sirve al objetivo de la partida.





Escila y Caribdis representan otra lección esencial. Hay posiciones en las que no existe una jugada perfecta. Solo podemos elegir cuál de las

dos pérdidas será menor. La madurez en Go no consiste en encontrar siempre la solución ideal, sino en aceptar que algunas concesiones son inevitables.



Y quizá el descenso al Hades recuerde a esas partidas que sabemos perdidas, pero que seguimos jugando porque todavía pueden enseñarnos algo. A veces una derrota analizada con honestidad vale más que diez victorias olvidadas. Sin embargo, el verdadero sentido de *La Odisea* aparece al final. Ulises regresa a Ítaca, pero nadie lo reconoce. Debe disfrazarse de mendigo, reencontrarse con Telémaco, tensar el arco que solo él puede manejar y recuperar lentamente el lugar que le pertenece. El regreso no consiste simplemente en volver. Consiste en demostrar que el viaje nos ha transformado.

Eso mismo sucede con el Go. Después de un torneo, de una larga pausa o de una derrota dolorosa, volvemos al tablero creyendo que regresamos al mismo lugar. Pero nunca es así. Cada partida nos ha cambiado. Hemos aprendido a mirar de otra manera, a valorar otras prioridades, a desconfiar de ciertas tentaciones y a aceptar que no todo puede ganarse.

Quizá por eso la analogía entre *La Odisea* y el Go resulta tan natural. Ambos hablan del tiempo. Ambos hablan de la memoria. Ambos nos enseñan que el verdadero aprendizaje no ocurre durante la acción, sino cuando somos capaces de mirar hacia atrás y comprender el camino recorrido. Creemos que el Go consiste en colocar piedras y que *La Odisea* consiste en derrotar monstruos. En realidad, ambos nos hablan de algo mucho más profundo: de cómo construimos el relato de nuestra vida.

Porque nadie comprende una partida mientras la está jugando. Y nadie comprende una vida mientras la está viviendo. Solo al final podemos recorrer el kifu y descubrir que aquella pequeña decisión, aparentemente insignificante, cambió todo lo que vino después. Tal vez esa sea la verdadera enseñanza que Homero sigue ofreciéndonos casi tres mil años después. No que existan héroes capaces de vencer a los monstruos, sino que todos necesitamos aprender a leer el kifu de nuestra propia existencia para descubrir que Ítaca nunca fue solo un lugar al que regresar. Era, sobre todo, la persona en la que el viaje debía convertirnos.

Conociendo
Go a 250 metros bajo tierra

María Palacios

Los días 29 y 30 de agosto tuvimos la suerte de participar en el estreno de Go Around, una iniciativa impulsada por Polgote, el proyecto de Go de Mateusz Surma 4p, que propone llevar este juego a lugares extraordinarios y convertir cada encuentro en una experiencia que combine partidas, viajes y descubrimientos.

La aventura comenzó con una invitación a participar en el Salt Mine Open 2026, bajo un lema difícil de rechazar: «Play Go 250 meters underground». ¿Jugar al Go a 250 metros bajo tierra, en el interior de una histórica mina de sal polaca? ¡No hizo falta pensárselo dos veces!

Así que hicimos las maletas y emprendimos el viaje desde Las Palmas de Gran Canaria, vía Noruega, rumbo a Polonia. La mina de sal se encuentra en Bochnia, el pequeño pueblo que le da nombre. Llegamos la noche anterior al torneo y nos alojamos en un hotelito donde tuvimos nuestro primer encuentro con la gastronomía polaca. La aventura empezó conquistándonos por el estómago antes incluso de llegar a los tableros.

Mateusz Surma 4p diseñó un fin de semana que fue una auténtica maratón de Go: una liguilla de partidas rápidas (blitz) para que pudiéramos enfrentarnos todos entre nosotros, otra competición con hándicap, partidas simultáneas con el profesional e incluso la oportunidad de jugar contra él en diferentes modalidades. Fue una oportunidad fantástica para jugar con personas de distintos países y niveles.



Mina de Bochnia

LA ESQUINA



Simultáneas

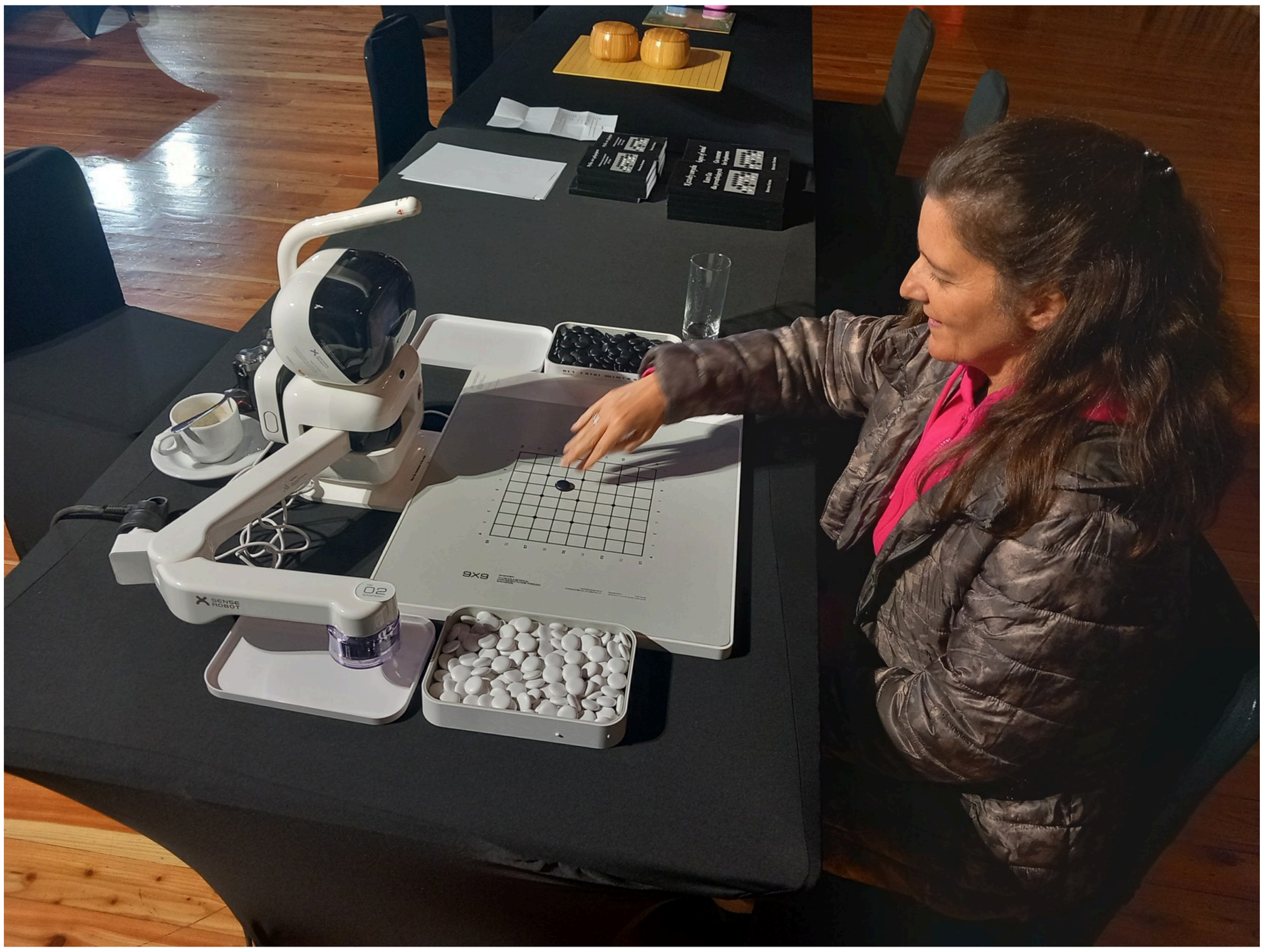
Y, además, hubo una estrella inesperada: ¡un robot para jugar al Go! Se convirtió en una de las grandes atracciones del encuentro y despertó la curiosidad de todos. Personalmente, quedé cautivada. Me encantó la experiencia de poder jugar en un tablero físico contra una inteligencia artificial.

Pero, naturalmente, no habíamos viajado hasta Polonia solamente para jugar al Go. La estancia en la mina de sal de Bochnia fue una experiencia impresionante.

Descender en el ascensor minero y encontrarse de pronto en aquel mundo subterráneo ya resulta bastante impactante. A más de doscientos metros bajo tierra se abre una red de galerías y cámaras excavadas durante siglos. Una auténtica Moria humana: una ciudad subterránea con salones, restaurantes, una iglesia, un polideportivo y amplias cámaras donde incluso es posible pernoctar.



Roca de sal



Robot



Salón del torneo



Mesas

La noche del sábado hicimos una visita guiada que combinaba historia, tecnología y espacios sorprendentes, aunque hubo una experiencia que se llevó buena parte del protagonismo: navegar en una pequeña barca por un lago subterráneo de salmuera.



Molino de salmuera

Deslizarse sobre aquellas aguas, rodeados de paredes de sal y en un silencio tan particular, es algo difícil de describir. Una de esas experiencias que justifican por sí solas el viaje. Y todavía quedaba una de las partes más especiales: pasar la noche dentro de la mina.

Dormimos en literas, en una enorme cámara subterránea situada a unos 250 metros de profundidad. Compartir aquel espacio después de un día entero de partidas, visitas y descubrimientos fue una experiencia muy particular. No es precisamente habitual terminar una jornada de Go metiéndote en la cama bajo cientos de metros de roca y sal.

El Salt Mine Open 2026 fue mucho más que una competición. Fue una de esas experiencias que nos regala de vez en cuando el mundo del Go y que enlazan con la hermosa creencia de la Nihon Ki-in de que

LA ESQUINA



¡Expedición en la mina!

expandir el Go por el mundo es el camino hacia la armonía y la comprensión universal.

El ambiente fue familiar, cercano y entrañable. Mateusz Surma 4p vino acompañado de su familia: sus padres y sus hijos, todos jugadores de Go. Fue realmente mágico acompañarles en esta primera aventura del proyecto Go Around y tener el privilegio de jugar una partida con las tres generaciones de los Surma en un ambiente de pura fantasía.



Simultáneas

Nos llevamos el recuerdo de una mina fascinante, de una gastronomía estupenda, de un robot jugando al Go y, sobre todo, de un grupo de personas que consiguió que nos sintiéramos como en casa a pesar de estar a cientos de kilómetros.

Enhorabuena a Mateusz Surma y a Polgote por organizar una propuesta tan original, y gracias por convertir aquel fin de semana en una aventura inolvidable.

Si algo nos quedó claro es que el Go puede llevarte a sitios insospechados. Incluso a 250 metros bajo tierra.

Entrevista
Joan Lluís i Rabassó

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Álvaro: Joan, bienvenido a La Esquina, a tu casa.
Joan: Gracias, Álvaro. Es un placer estar aquí contigo.

Álvaro: La primera pregunta es la de siempre; ¿cuándo conociste el Go?
Joan: ¿Cuándo? Fue hace 30 años... Sí... han pasado 30 años. Por estas fechas empezaba a trabajar, y mi jefe, en el transcurso del viaje en que me llevaba en coche al trabajo —él era argentino—, me comentó si conocía un juego en el que había que encontrar una suerte de equilibrio entre la ambición y la prudencia, me dijo que ese juego se llamaba Go y era originario de China.
Esa definición, o concepto de equilibrio y balance entre ambición y prudencia, me fascinó. Y fue así como lo conocí.

Álvaro: Pero una cosa es conocerlo y otra cosa es empezar a jugarlo. ¿Ya desde ese primer momento lo viste como algo muy interesante y empezaste a jugar, o tuviste que dejarlo reposar en tu mente?
Joan: Lo que pasó es que yo en aquella época andaba muy liado con el trabajo y la familia, pero se lo comenté a mi novia —en ese momento era mi novia, luego fue mi mujer— y me regaló por Navidades un tablero magnético. Bueno, tenía las reglas, que eran muy fáciles, pero no teníamos ni idea de nada más. Era jugar simplemente por el placer de conocer algo nuevo que a mí me había cautivado, y ella tuvo el detalle de «bueno, vamos a probarlo».

LA ESQUINA

Pero con el tiempo a ella no le acabó gustando y a mí, aunque me interesó, no le dediqué tiempo como para ir a jugar con alguien más. Se quedó en stand-by.





Álvaro: ¿Y jugaste con tu jefe?
Joan: No, con él nunca llegué a jugar. Eso sí, de vez en cuando me compraba algún libro en la librería Gigamesh, que es la librería que había en Barcelona que tenía material de Go: había libros y sets de juego. Pero jugar, no jugué. Durante mucho tiempo sabía que existía el Go, coleccionaba cosas alrededor del Go, porque más que un jugador era un aficionado; es decir, me interesaba mucho también por su origen en China, pero lo que se dice jugar, nada.





Álvaro: ¿En esa época eras fan de China o de lo oriental?

LA ESQUINA

Joan: Desde que nací siempre he tenido curiosidad por el mundo oriental, en especial por China. En el instituto, en lo que antes era segundo de BUP —ahora sería cuarto de la ESO—, tenía la asignatura de geografía económica. Nos tocó hacer un trabajo en grupo sobre una de las áreas geográficas del mundo. Había África, Estados Unidos, la URSS en aquel momento... Y a mí me tocó China. Me tocó la parte geográfica: los ríos, las cordilleras, lo típico y luego tenía que exponer en clase. Y desde aquel trabajo el tema chino me prendió y cuando apareció el Go fue como una segunda llama.

Álvaro: A ti te viene el Go por la cultura china y tu pasión por lo oriental.
Joan: Sí, de alguna manera mi aproximación, más que deportiva, es cultural y de aficionado.



Álvaro: ¿Lo has llegado a jugar a nivel deportivo en algún momento en esos 30 años?
Joan: Sí, porque me he apuntado a algunos torneos. Fui a mi primer torneo de Barcelona en el 2016. Y ahí, bueno, perdí todas las partidas. Fue una experiencia desagradable. Me preguntaron si quería que me explicaran las reglas. Comentarios de ese tipo.

Álvaro: ¿Cuántos años llevabas jugando al Go?

LA ESQUINA



Joan: Jugando al Go en casa con amigos; jugué una época con mi hijo, con algunos vecinos, de manera informal, con gente que no era habitual jugadora de Go. Cuando me aventuré a ir a un torneo sucedió lo típico: que eres el último y las pierdes todas. A día de hoy ya he disfrutado unos cuantos torneos, pero para mí la vertiente competitiva y deportiva no es la crucial. Yo voy a un torneo para jugar, porque sé que allí encontraré gente que juega, que sabe jugar bien y que me puede enseñar cosas, y pasar un tiempo interesante.

Álvaro: Entiendo que, aparte de lo cultural, juegas al Go por divertirte, ¿no?
Joan: Correcto. Como juego, como experiencia. El juego es una parte que define la cultura de un colectivo, y es una manifestación cultural de una colectividad, del pensamiento y como forma artística. En este sentido te puede gustar por la vertiente del deporte de competición —que ya he dicho que no es mi caso—, te puede gustar como juego, como experiencia artística, como tema cultural, como tema histórico, filosófico. Son estas otras vertientes las que a mí más me apasionan y me interesan. Y la deportiva, pues la entiendo, me gusta, pero no me preocupa mucho si tengo un rango X o Y. No es mi quebradero de cabeza.





Álvaro: Hay una pregunta que siempre suelo hacer, ¿el Go es tu juego favorito?

Joan: Sí, es mi juego favorito, y lo es por la sencilla razón de que combina siempre dos dicotomías, o dos cosas que son contrapuestas. Reglas sencillas, enorme complejidad. Hay que buscar una suerte de equilibrio entre la ambición y la prudencia. Hay que combinar el ataque y la defensa. Hay que buscar territorio e influencia. Este dispositivo, que surge de unas reglas enormemente fáciles pero que es endiabladamente complejo de comprender y de dominar —no se llega a dominar nunca—, le da tal riqueza que llegas a encontrar muchos paralelismos en la vida cotidiana. Y por eso es por lo que me gusta más.



LA ESQUINA

Álvaro: También has participado en eventos de Go europeos, ¿no?
Joan: Sobre el Go en Europa, la visión que tengo viene de dos experiencias. Una, la de haber participado en un Congreso Europeo, en Varsovia, el año pasado, donde estuve las dos semanas completas y pude participar tanto en eventos competitivos como en charlas y conocer a jugadores, participar en la Asamblea General, etc. Los últimos cuatro años, en la revista European Go Journal, escribiendo artículos relativos a todo lo que hemos dicho del ecosistema que hay alrededor del Go: desde la historia de España en el mundo del Go hasta experiencias en torneos y vertientes históricas, filosóficas y culturales, inteligencia artificial, etcétera.

Álvaro: Al final eres un divulgador.
Joan: Sí, creo que con el bagaje que he hecho, lo que he querido es entender —ya que me apasionaba— qué era esto y transmitirlo. Divulgador... creo que es quizá la definición que se me acerca mejor. Entender qué es un torneo, en qué consiste, cómo se organiza, cómo se monta, qué dinámicas hay, por qué gana uno, por qué gana otro, los rankings, cómo se hace un club y formarlo, hacer actos de divulgación, de formación, crear revistas... Hay que sumergirse en todas las vertientes.



Álvaro: Eres fundador de un club de Go, ¿no?
Joan: Sí. Una de las cosas que hice cuando estaba en Vilanova i la Geltrú, que es donde actualmente vivo —es una población de 70.000 habitantes—, fui al club que hay aquí de ajedrez, de bridge y de billar y les dije ¿por qué no montamos un club de Go? Me dijeron que sí. Me proporcionaron material de escuela, tableros de 9x9 y 13x13. Y hace cuatro años, con la fiesta mayor, monté un taller. Y allí conocí a Ferran Bassols, con quien curiosamente habíamos coincidido por internet traduciendo el primer libro de Go al catalán: él tradujo los dos primeros capítulos y yo el resto, pero no nos conocíamos en persona hasta entonces, y a partir de ahí decidimos montar un club. Porque para montar un club con dos ya es suficiente. Otra cosa es que luego tengas capacidad para hacer más, pero como ya éramos dos decidimos hacerlo y a ver qué pasaba. Él vive en Barcelona, pero tiene parientes aquí en Vilanova y poquito a poquito hemos hecho algo.



Álvaro: El club forma parte de un edificio grande donde se hacen muchas más actividades, ¿no?
Joan: Sí. La institución es un centro cultural y recreativo que se llama La Gran Penya. Gran Penya implica un gran volumen de gente, en el que hay varias secciones. Es una entidad centenaria, de 1913, hay una sección de ajedrez, que es la más numerosa, una de bridge, otra de billar. Les dije: hombre, si os fundasteis en 1913, pues tenéis que tener una sección de Go —así, a título de broma—. Ya que en el Go se utilizan tableros de 19x19 y 13x13 cuando les pedí material.

Me dijeron que sí, que adelante, que tenía carta blanca y libertad. Y me dieron cierto presupuesto con el que voy haciendo y proponiendo cosas.

Álvaro: ¿Y has conseguido más jugadores aparte de Ferran?
Joan: Sí, con el tiempo, jugadores de la órbita de Barcelona y alrededor de Cataluña, a los que de alguna manera les venía bien venir, han formado un primer grupo pequeñito: éramos cuatro, cinco, seis... Y ahora, con la realización este verano del Seminario de Go de Nam-Ban, se ha dado la circunstancia favorable: hemos descubierto que hay gente interesada alrededor de Vilanova y hemos ampliado el grupo. Quizás en esta nueva temporada consolidemos un grupo más grande y más amplio. Nosotros hacemos quedadas presenciales una vez al mes. Procuramos hacer poco y bien. Y una vez al trimestre —por Navidades, por Sant Jordi y en verano, por la fiesta mayor— intentamos hacer algo especial. Al principio nos ayudó mucho el Club de Go La Pedra. Tengo que dar las gracias a Judit y a Enrique, porque se vinieron y nos apoyaron para empezar. Y bueno, ahora con el empujón de Nam-Ban.





Álvaro: Cuando dices «empujón de Nam-Ban», te refieres a que te has animado con un evento veraniego, ¿no? Lo que se hacía siempre en Sepúlveda.
Joan: Sí, pasó de la siguiente manera. En el Congreso Europeo del año pasado estaba con Carlos M. Morera y le pregunté si iban a hacer el Seminario de Nam-Ban este año. Me dijo que lo de Sepúlveda lo habían cerrado y era complicado; el último se había hecho el año 2023. Le dije: ¿y por qué no lo hacemos en Vilanova? Y respondió: bueno, si encuentras local, lo podemos organizar conjuntamente.

LA ESQUINA

Yo me encargué de la parte logística, en el sentido de habilitar el espacio de la Penya para que tuviera posibilidad de acoger todos los eventos que necesitaba el seminario, de garantizar alojamiento cómodo, barato y cercano; y la parte del seminario —las actividades, el calendario, los profesores...—, todo esto corría a manos de Nam-Ban.





Álvaro: ¿Salió bien? ¿Lo disfrutaste?

Joan: A ver, hay tres fases en todo esto. La fase de la preparación y la fase de la ejecución. Y luego la del recuerdo, que es donde estamos. La fase de la preparación... Teníamos mucho tiempo, pero ¿qué pasa? Que cuando te has de coordinar con alguien con quien no estás acostumbrado, pues a veces cuesta. Un poco por los ritmos, por las disponibilidades, por las maneras de hacerlo. Y bueno, hay periodos en que estás muy intenso comunicándote cosas, otros en que no pasa nada, y hay otros en que también hay malentendidos, errores, pero bueno, se subsanan. Yo creo que esa etapa quizá no es la que más me gustó. La de la ejecución sí la disfruté mucho, no había estado nunca en un Seminario de Go de Nam-Ban. Había querido ir al último de Sepúlveda, pero no pude ir, y quería saber cómo era. Y la verdad es que es muy chulo y es muy intenso, decidí dosificarme, porque ya que estaba organizando y participando, ciertas cosas no las pude hacer. Se empezaba a las 9 y había días que terminábamos a las 10 de la noche, de lunes a domingo. Y la verdad, en cuanto a juego, a experiencias, a todo, bueno, es ideal. Es una especie de mini Congreso Europeo, pero concentrado en una semana. Y la verdad es que lo disfruté mucho. Y ahora con el recuerdo, pues también. Porque ves cosas, haces artículos que saldrán por ahí —aquí en La Esquina, en el European Go Journal—, te mandan vídeos, ha estado muy bien.

Álvaro: Tú eres uno de los fundadores de la revista La Esquina. ¿Cómo te metiste en este berenjenal de lanzar una revista de Go y llevar ya dos años lanzándola?

Joan: Mira, si te soy sincero, me encanta escribir sobre Go... No sé si lo habíais notado todos, pero es una verdad como un templo. Esto de escribir empezó a gustarme cuando empecé a colaborar con el European Go Journal. Y también cuando conocí un podcast, seguro que lo conoces, que se llamaba «Baduk al habla». Esa difusión y recopilación de todas las cosas que se estaban haciendo alrededor del Go en España era muy interesante que se hiciera. Por eso lo hablé contigo y a ti te pareció bien. Tú tenías una visión y yo tenía otra. Y bueno, como en el Go, hay que colaborar y conectarse: tú te llevas una cosa, yo me llevo otra; el intercambio es positivo para los dos. Y llegamos a una suerte de consenso de que más o menos la revista debería ser esto. Entonces empezamos así, a ciegas, y fuimos haciendo e improvisando a cada número. Y ahora también lo estamos: esta va a ser la número 11 y vamos improvisando. Me lo paso muy bien haciéndola. Me lo paso muy bien pensando qué hacer. Me lo paso muy bien discutiendo contigo qué se puede hacer, buscando colaboradores, yendo a los eventos, conociendo a la gente, explicando cosas... Y creo que es muy satisfactorio, tanto por cómo me lo paso haciéndolo como por cómo creo que lo reciben las personas que lo leen.





Álvaro: ¿No te da miedo que se te suba la fama a la cabeza?
Joan: ¿A quién? ¿A mí? Bueno, me dicen en broma y en pequeño comité que me gustan mucho los focos. Pero soy una persona tímida y no me gusta el protagonismo. Me gusta pasar por persona discreta. El hecho de hacer lo que me gusta, si tiene repercusión y es buena, para mí está bien. Pero más allá de esto, no quiero nada más.

Álvaro: Lo que más me sorprende es la capacidad que tienes para conectar el Go con cosas que parecería imposible. Por ejemplo, en este mismo número sacas un artículo...
Joan: ¿Vas a hacer un spoiler?
Álvaro: No es spoiler, porque se publica a la vez (risas). Has conectado el Go con la Odisea, que, quieras que no, parece como un triple imposible de conectar. Y si bien al principio yo creo que todo lector, yo incluido, empezamos leyendo el artículo y dudamos de adónde va esto —«¿qué me está contando?»—, después sí que encajan las cosas.



¿Se te vienen esas conexiones cuando vas al cine y lo vas viendo? ¿Tú vives constantemente en un estado de conectar todo lo que vives con el Go?

Joan: No, no, pero hay una frase que lo resume muy bien: el Go es como la vida. Es como un laboratorio, o una metáfora, o un espacio donde puedes analizar contextos de la vida diaria que son muy complejos, y hay similitudes. Entonces, esa capacidad relacional la puedes ejercer. Yo las hago a posteriori. Y esta en concreto, la de la Odisea, fue porque me marcaste como editor un reto, porque te estabas leyendo El Quijote y me dijiste: ¿por qué no haces un artículo relacionando El Quijote con el Go?

Y yo te dije: pues no sé. Y durante el verano me lo pensé, pero vi la película y la película me gustó mucho. Y la historia. Y es uno de los mitos fundadores de la civilización occidental. Y pienso: qué cosa más bonita, juntar un mito civilizatorio de la tradición occidental con otro de la oriental. Y me documenté, lo trabajé y al final ha salido esto. Son artículos muy personales. Yo soy así.

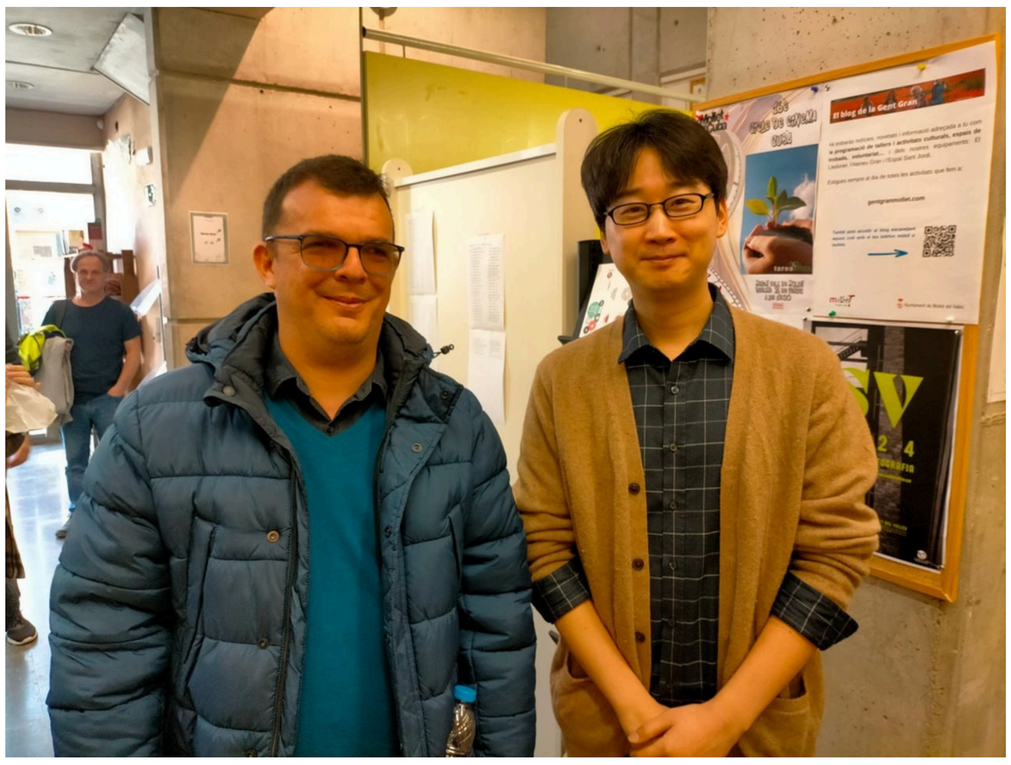


Álvaro: Una de las cosas maravillosas de La Esquina será cuando se reúna esa hemeroteca de números y nos encontremos con todos esos artículos filosóficos de Joan, porque al final todos tienen un carácter muy filosófico. Entiendo que eres apasionado de la filosofía, además del Go.

Joan: Sí. Cuando me piden que me defina, yo de formación soy ingeniero de telecomunicaciones, aunque no lo parezca. Cuando me tuve que decidir qué hacer, como me gustaba todo y se me daba bien todo, más o menos, me decanté por algo que mi padre me dijo: que sea provechoso desde el punto de vista laboral.

Y me dijo: la filosofía no va a ser. Pero me gusta pensar y darle vueltas a las cosas, aunque también tengo una vertiente práctica como ingeniero. Entonces, una visión de hombre renacentista quizá me definiría bien. No todos los artículos que hago son sobre filosofía. Hay algunos que son sobre la historia. Hay algunos sobre eventos a los que he ido, o torneos, o que los hago desde mi visión personal. Creo que es bueno... cuando no teníamos colaboradores, éramos tú y yo, y poca cosa más. Ahora empezamos a tener colaboradores, gente que puede contribuir y le da una visión más poliédrica, y eso es bueno.

Quiero que La Esquina tenga muchas voces. Vamos por el buen camino en esta tercera temporada.





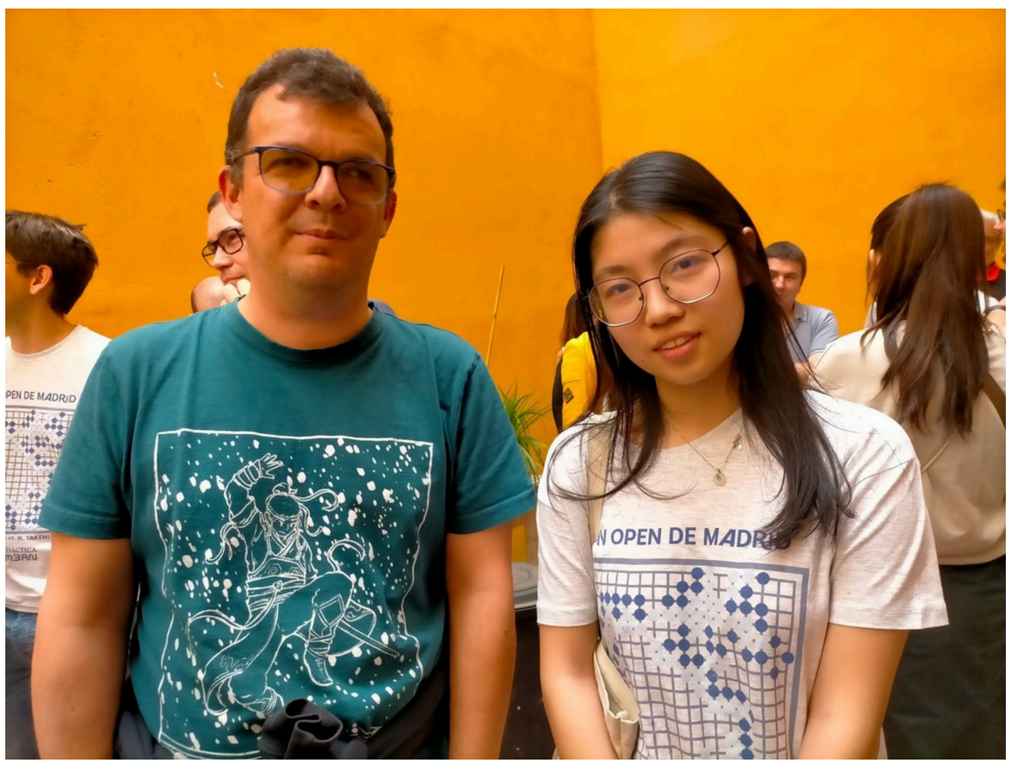
Álvaro: Cuantos más colaboradores, mejor. Cambiando a otro tema, tú formas parte de la AEGO, pero tu club no es club avalado. ¿Qué opinión tienes de la AEGO como institución de Go en España?
Joan: La AEGO tiene una trayectoria larga, mucha de la cual no conozco en profundidad, aunque una de las primeras cosas que hice al hacerme socio fue hacer una historia del Go. Contacté con el presidente de la AEGO y con distintas otras fuentes y poco a poco entendí qué era la AEGO realmente y por quién estaba formada y constituida. Es una institución para hilvanar toda la estructura organizativa de los clubes, conectarse con las estructuras federativas a nivel europeo y mundial. Funciona con voluntarios y hay que estar agradecido, porque las tareas son de gestión, de administración, de reglamento, de calendarios que a nadie le gustan; la gente lo que quiere es jugar, pasárselo bien y divertirse. Ahora bien, la situación que se da hoy en la AEGO desde hace un año no me gusta para nada. En cuanto, no a los miembros de la misma, sino a la junta directiva que hay, porque creo que es una situación que no lleva ese equilibrio que comentábamos del Go. Es una situación difícil, compleja, que lleva a temas inoperativos y en la que se gastan energías resolviendo o tratando cosas, cuando sería más interesante que se focalizaran esas energías en otras. Eso me disgusta. Pero que el club no esté avalado no tiene que ver con eso. Sencillamente no tenemos suficiente volumen y estructura como para ser un club avalado.

LA ESQUINA

Ser un club avalado implica que tengas la capacidad de tener como mínimo un presidente, un secretario, un tesorero, que hagas una asamblea y una serie de cosas que se necesitan por necesidad de la asociación. Si solo estás para reunirte, jugar y pasarlo bien, no lo necesitas; si quieres hacer un club que albergue torneos y eventos que sean puntuables para el Campeonato de España, etcétera, pues sí, lo necesitas.

Álvaro: ¿Cuál crees tú que es el papel que deberíamos tener los socios de la AEGO para fomentar el Go?
Joan: El papel... yo creo que hay dos dimensiones. Hay una dimensión individual, en la que todo el mundo opera y trabaja para hacer cosas, y hay otra más institucional, que es la visión de club. Creo que a nivel de clubes estaría muy bien que cooperaran más entre sí. Por ejemplo, la experiencia que he tenido de cooperar con La Pedra para hacer eventos, y que me ayudaran sin ser yo avalado, o con Nam-Ban, al poder disfrutar del seminario en Vilanova, para mí es una experiencia muy gratificante. Considero que la colaboración y la cooperación deberían surgir de manera natural. Creo que se dan, pero pienso que se deben fomentar y propiciar más.





Álvaro: ¿España la ves muy localista?
Joan: Más que localista, creo que es lo que pasa siempre: que uno empieza fomentando cosas en su entorno, creando un grupo y puede

LA ESQUINA

correr el riesgo de quedar encerrado en ese entorno si ese grupo prospera. Pienso que es bueno que la gente tenga capacidad de apertura, de no querer ser el único que haga una cosa, y que se fomenten el diálogo y el intercambio, la colaboración y la cooperación. Que se escuchen iniciativas, que se implique a gente. Hay ejemplos que han salido bien, clubes como Dansu Baduk, que por unas razones concretas no ha sido club avalado. Quería hacer su torneo y Nam-Ban ha avalado el torneo, eso es un ejemplo de cooperación. Ha habido otras iniciativas en que las cooperaciones no han surgido, quizá por afán de protagonismo, por afán de conservar una parcela, etcétera. En el Go aprendes que el tema del ego es algo que tienes que dejar un poco de lado, AEGO significa «no egos». Quizá esto lo deberíamos reflexionar un poco todos.



Álvaro: El futuro del Go en España, ¿lo ves bien, lo ves mal? ¿Qué camino habría que seguir, tras conocer toda la historia del Go en este país?

Joan: Conocer la historia te ayuda un poco a hilvanar el futuro, aunque no te da todas las pautas. Creo que el Go en España ha avanzado, condicionado por muchos factores que han sido positivos, pero a la vez ha estado secuestrado por los mismos. También ha avanzado por impulsos. Ha habido épocas muy buenas y luego épocas en que ha habido un bache. Pienso que le vendría bien una suerte de equilibrio y de continuidad. Como comentábamos, por ejemplo, el tema de los seminarios: esta iniciativa que lanzó Nam-Ban a principios de siglo, primero en León, luego en Sepúlveda, en Segovia, y ahora en Vilanova.

Se han hecho en total 13 seminarios, más o menos, en 26 años. Pues estaría bien que fuera una cosa de carácter anual. Al igual que hay torneos que llevan 27 años, como son el de Sevilla o el de Madrid, o 43 el de Barcelona. Esa continuidad en el tiempo yo la echo en falta.

Álvaro: Ese impulso puede llegar del Congreso Europeo de Go en Salamanca.
Joan: Si te planteas hacer un europeo, está muy bien. Pero yo quiero ser más ambicioso, plantéate hacer un europeo cada nueve años o cada diez. Es lo que hacen los países que tienen el Go maduro. No que sea un evento y ya está.

Álvaro: ¿Y tenemos suficientes jugadores en España para conseguir ese mantenimiento de las actividades?
Joan: En 2014, que tú ya jugabas, había más jugadores que ahora. En los torneos, me refiero: torneos de Sevilla, torneos de Barcelona, torneos de Madrid... había más jugadores, pero la cantidad no quiere decir la calidad. Pienso que hemos de crecer orgánicamente, hemos de conseguir que el Go se difunda y se divulgue, que nazcan nuevos jugadores,



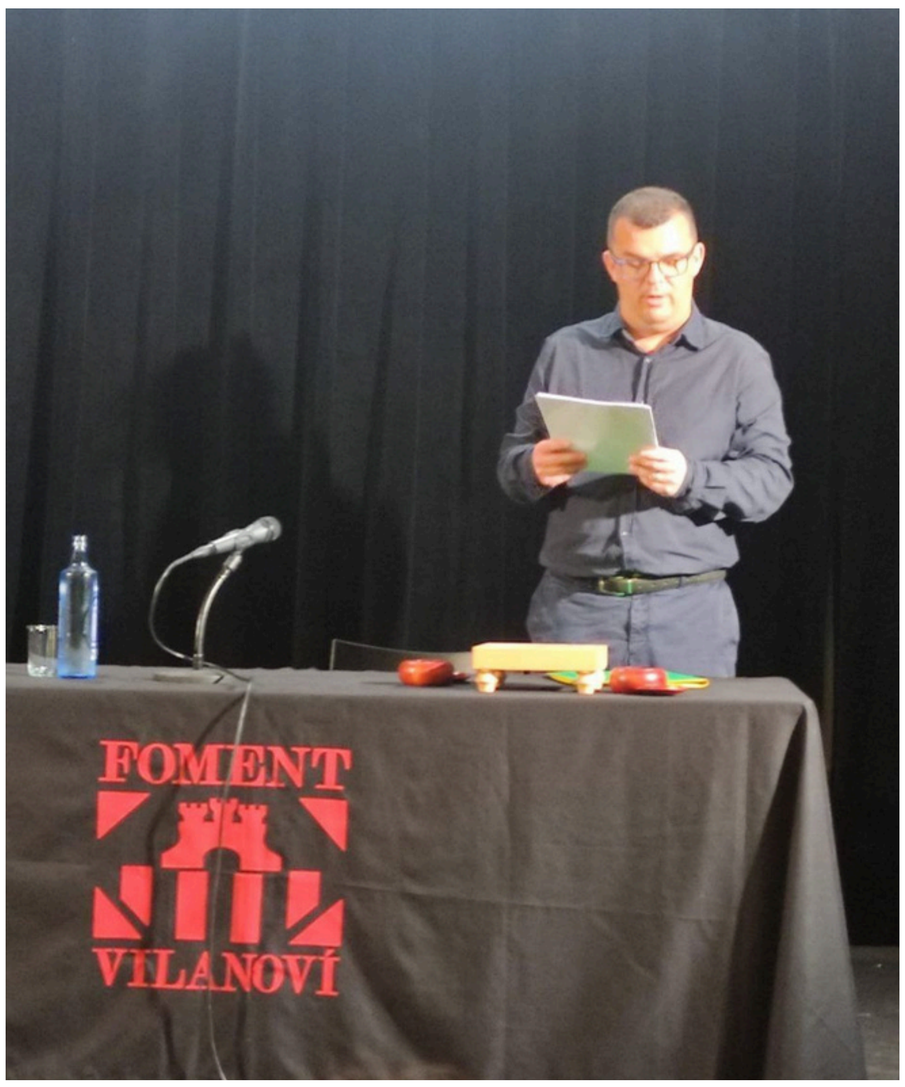
nuevos clubes, como puede ser en Zaragoza, o en Málaga, o en otros sitios donde ya hay gente que está trabajando en ello. Que haya el máximo número de clubes avalados, eso está bien. Impulsar la cooperación y tener una suerte de regularidad, de equilibrio. Si el Go es una metáfora de la vida, el Go en España debería ser como una partida. Nos estamos desplegando de manera orgánica. Y a veces hay cosas que impulsan y van muy bien, pero hay que tener cuidado, porque esos impulsos luego pueden llevar a un periodo de ostracismo grande.



Álvaro: ¿No te has planteado nunca entrar en la directiva de la AEGO?
Joan: Creo que las personas que hacen una labor institucional tienen que tener tiempo, capacidad y ganas. Y también se deben dar las condiciones adecuadas. Pienso que es importante que, cuando se cree una junta directiva, sea una junta que tenga a las personas adecuadas y que haya un equilibrio en las posiciones y los roles. En las veces en que se me han planteado cuestiones de ese tipo, eso no se ha dado. Y por esa razón siempre me he negado.

Álvaro: ¿Y es posible que, en algún futuro, si se cumpliesen esas características, te unieses a una junta directiva?
Joan: En esta vida nunca te puedes decir «nunca jamás».

LA ESQUINA



Álvaro: ¿Tienes algún momento favorito relacionado con el Go en la memoria? Algo que te haya marcado y que, cuando te venga a la cabeza, te saque una sonrisa.

Joan: Tengo varios. Tengo el de cuando mi mujer me regaló el primer set de Go. Llevamos 27 años casados, ella es capaz de ver en mí lo que me importa y tuvo ese detalle. Luego, cuando lo jugué con mi hijo. Mi hijo —y retomo lo que he dicho sobre China— es nacido en China; lo adopté en China, cuando hubo las Olimpiadas Mentales, en octubre de 2008, hace ahora 18 años:

estaba yo allí, mientras unos jugaban los Juegos Olímpicos Mentales de Go, estaba yendo a buscar a mi hijo. Y cuando estuvimos aquí en Barcelona, en cuanto pude, saqué el Go. Y él me ganaba siempre. Me ganaba siempre, y no sabía nada; solo sabía las reglas. Lo llevaba inscrito en los genes. Y eso me hizo decir: tengo que comprar más libros, tengo que estudiar, tengo que hacer cosas. Y el tercer momento fue en el segundo torneo de Granada, cuando recogí el premio por La Esquina que nos concedieron. Fue un momento bonito.



Álvaro: Me quedo con esas últimas memorias que nos compartes. ¿Has estado cómodo?

Joan: Sí, muy cómodo.





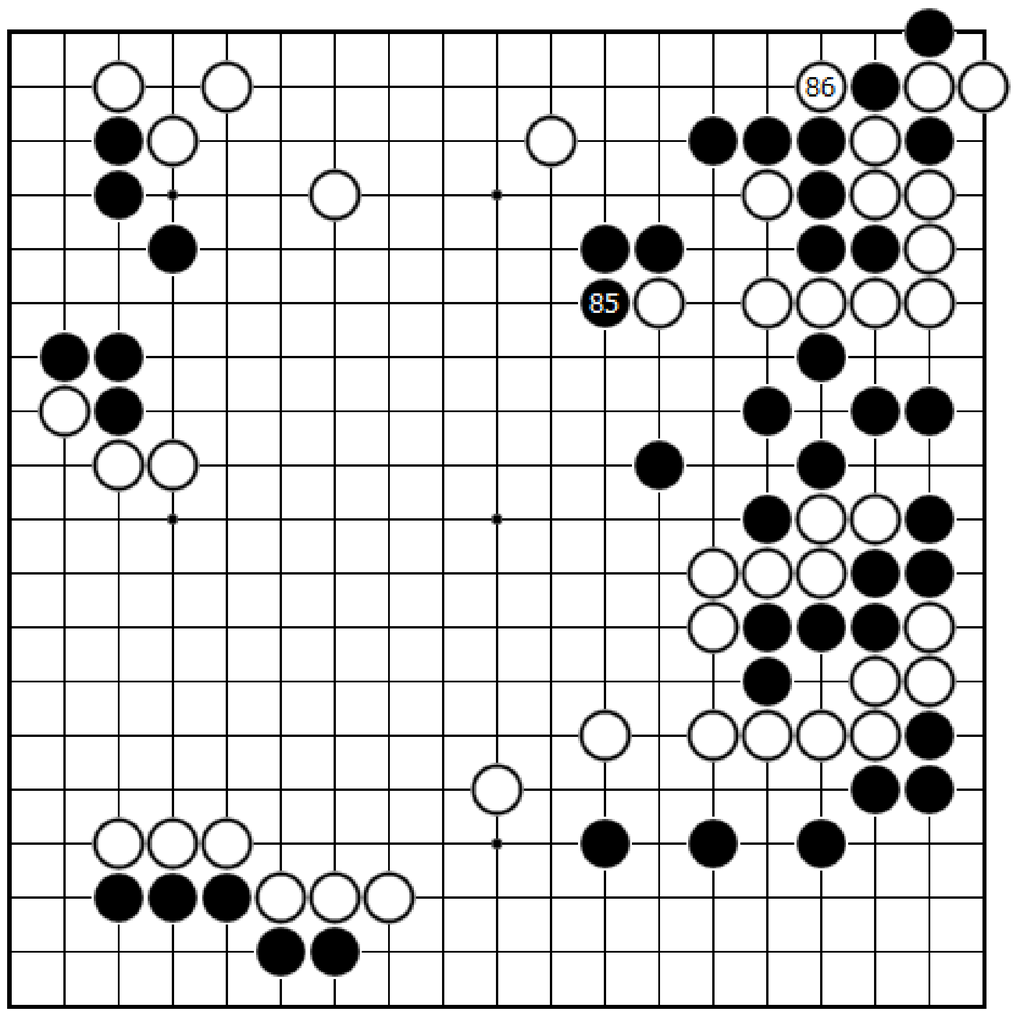
Comentario
Cómo gestionar un ko

Dai Junfu

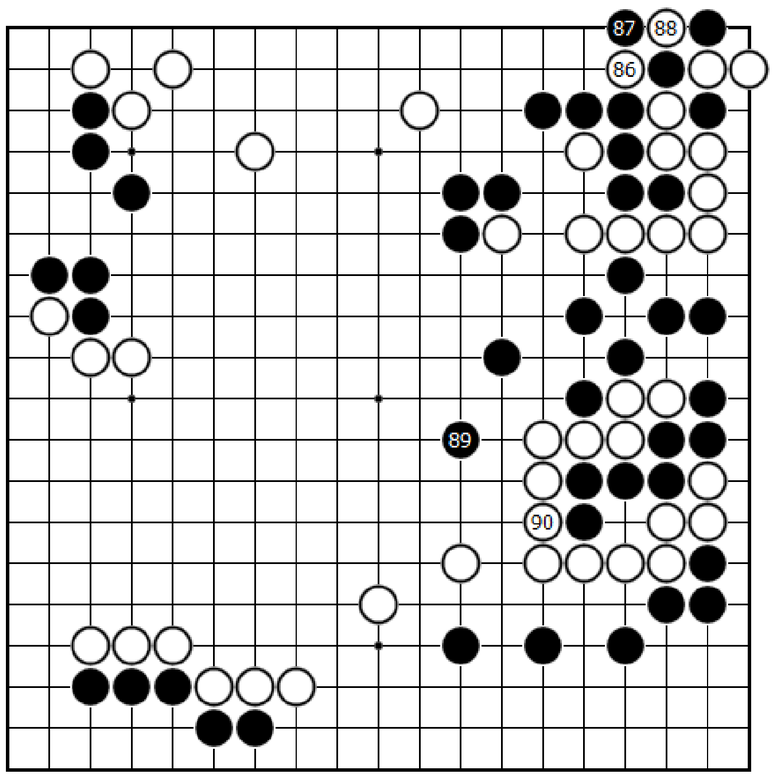
Este artículo de Dai Junfu 8d ha sido traducido al español por Isaac Ripoll 3d para La Esquina.

Esta situación viene de un “teaching game” que jugué contra un 3d. La manera en la que Negro jugó el ko hizo una gran diferencia, podemos aprender de sus errores.

En respuesta a Negro 85, Blanco juega atari en 86. Si fueras Negro, ¿qué jugarías ahora? Revisaremos esto al final.



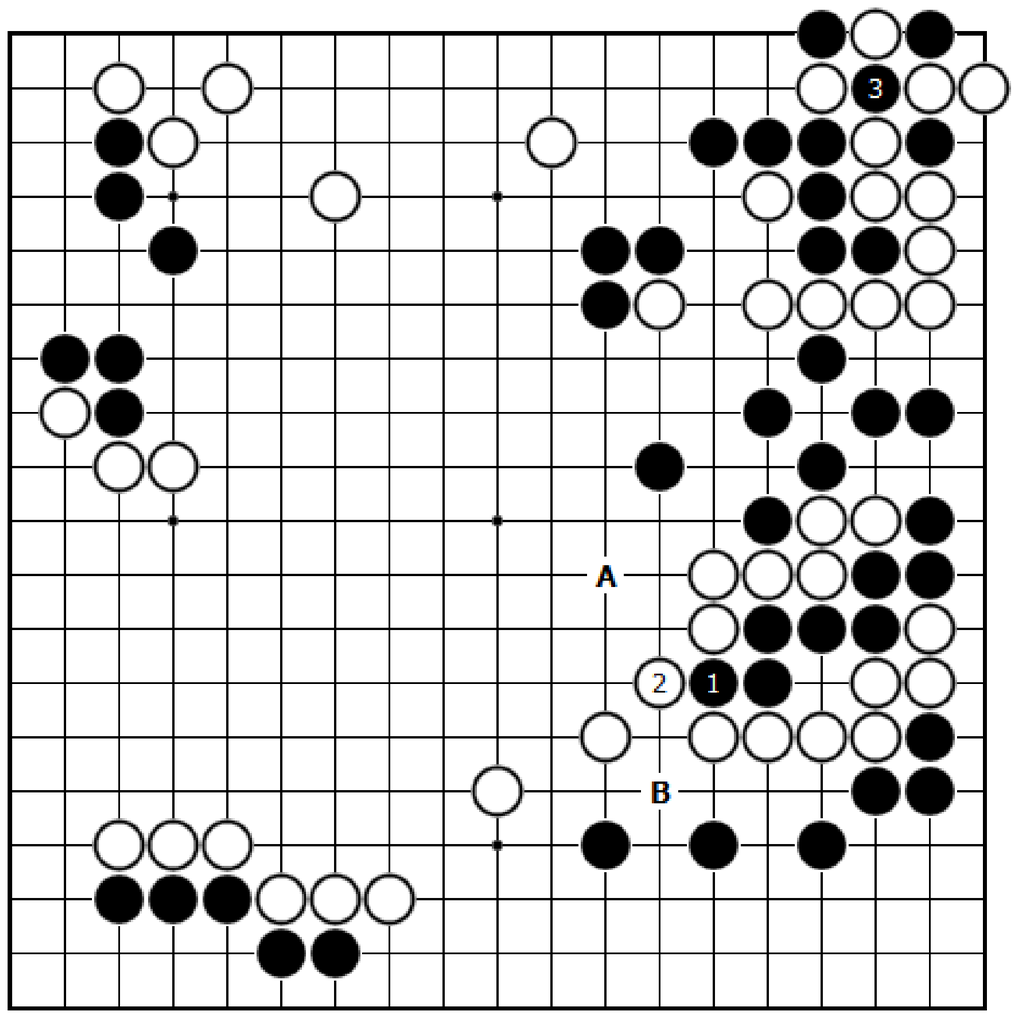
Dia. Base



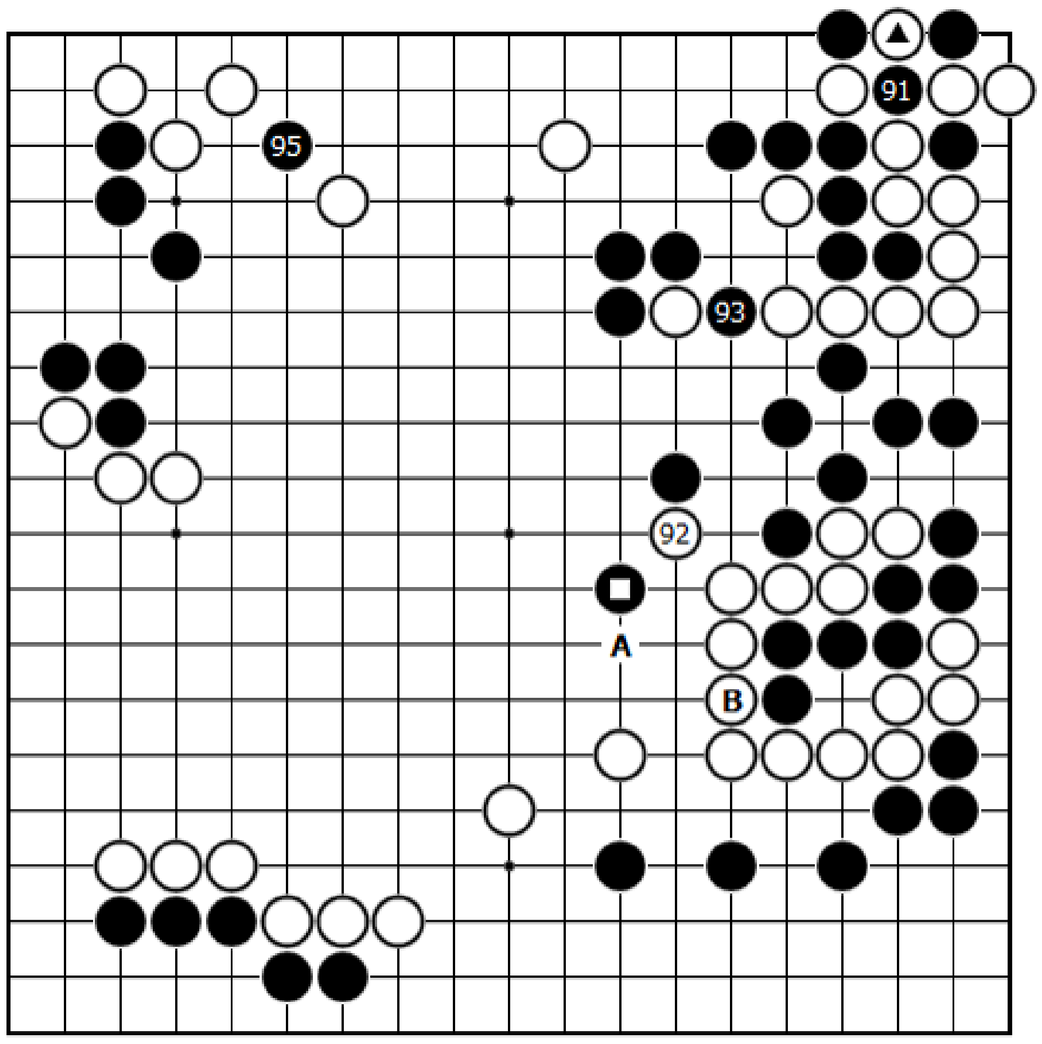
Dia. 1; La partida I: (86-90)

En la partida Negro empezó el ko directamente con el atari en 87. Negro 89 fue la primera amenaza que se jugó. ¿Qué opinas de esta amenaza?

Empujar con 1 es la amenaza correcta ya que crea más amenazas con A y B. Es decir, esta jugada no solo sirve como amenaza, sino que también aumenta el número total de estas.



Dia. 2; La amenaza correcta

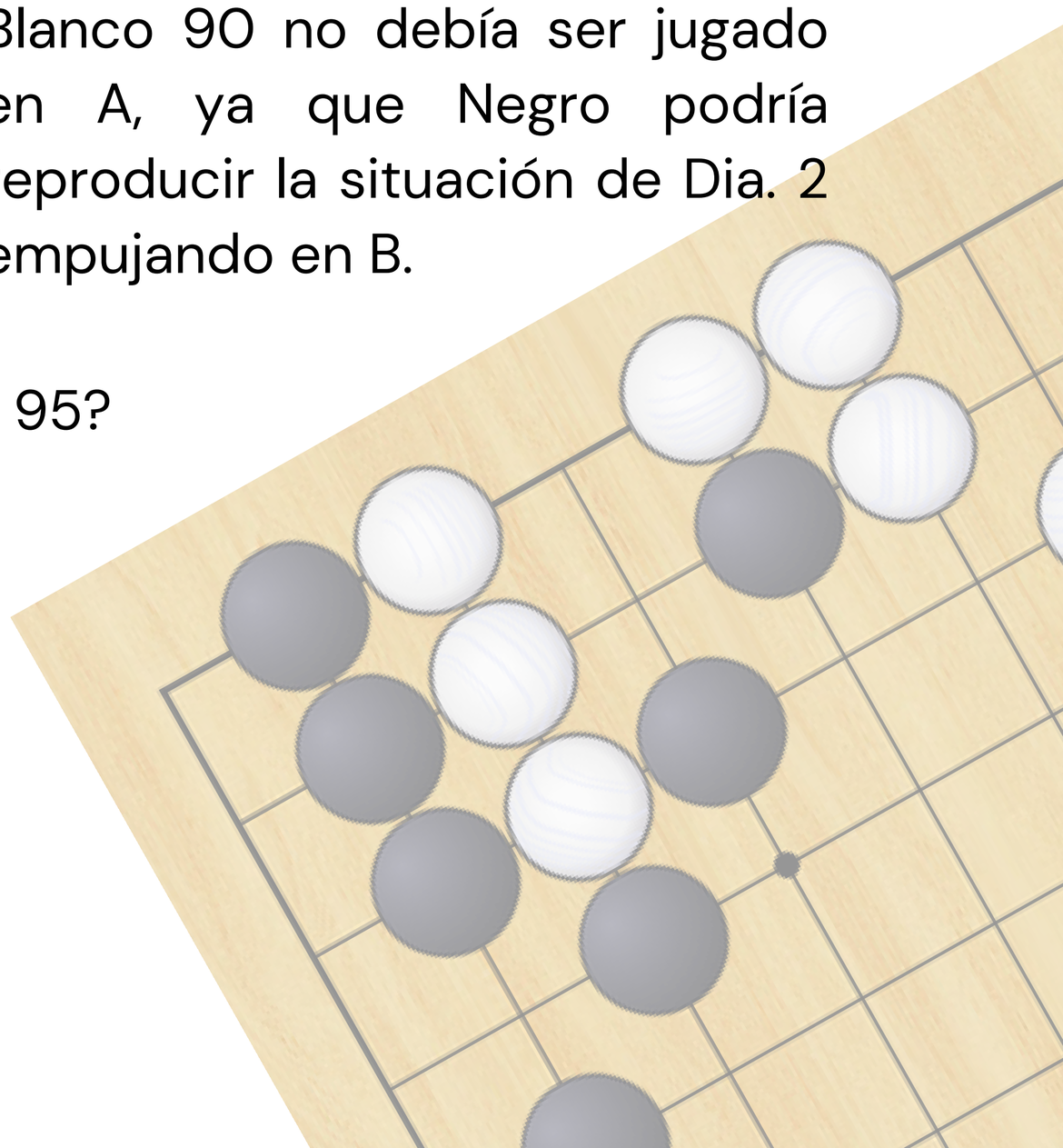


Dia. 3; La partida II: (91-95); Blanco 94 = ▲

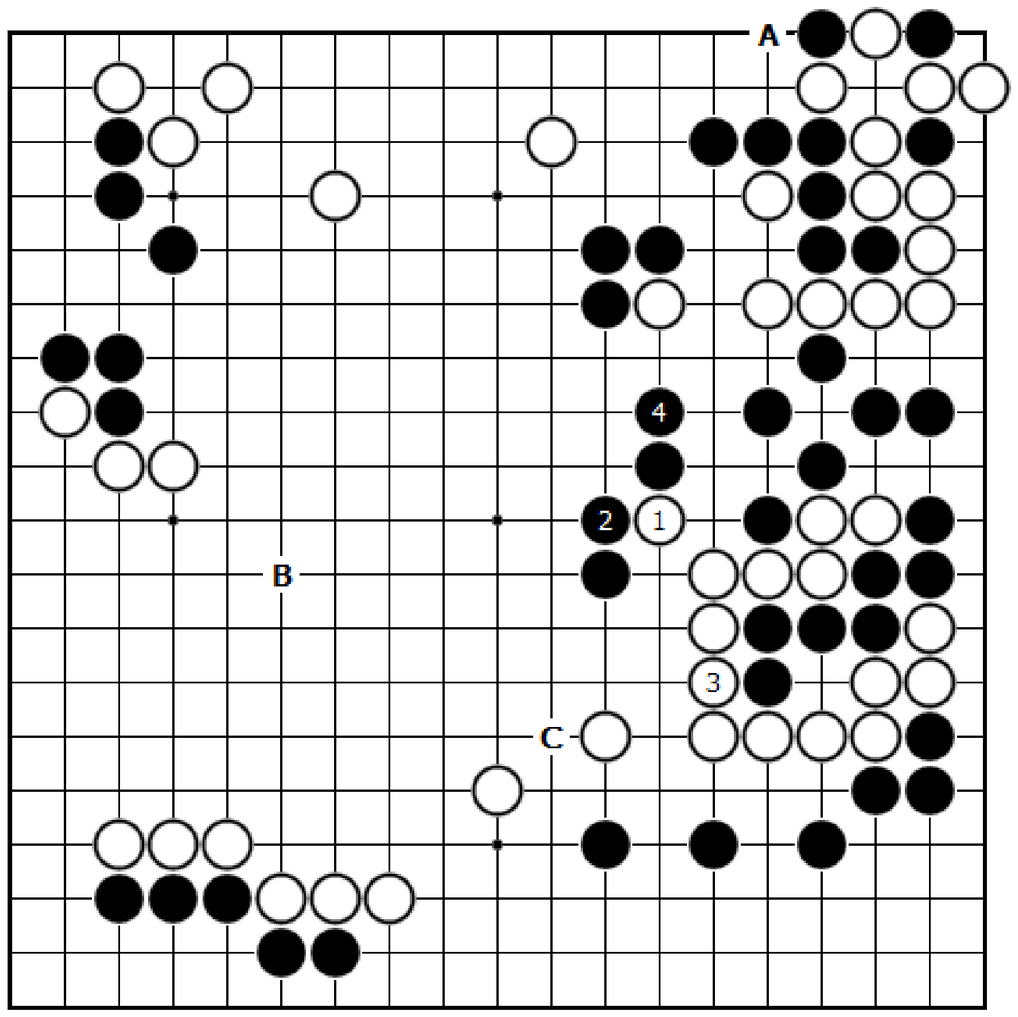
En la partida Negro capturó el ko con 91, pero Blanco 92 es un buen contraataque. Localmente, Negro no tiene ninguna buena defensa para salvar □; ahora vemos el coste de Negro 89 en Dia. 1, fue una amenaza que ahora ha generado una gran pérdida.

Hay que tener en cuenta que Blanco 90 no debía ser jugado en A, ya que Negro podría reproducir la situación de Dia. 2 empujando en B.

¿Qué opinas de la amenaza de Negro en 95?

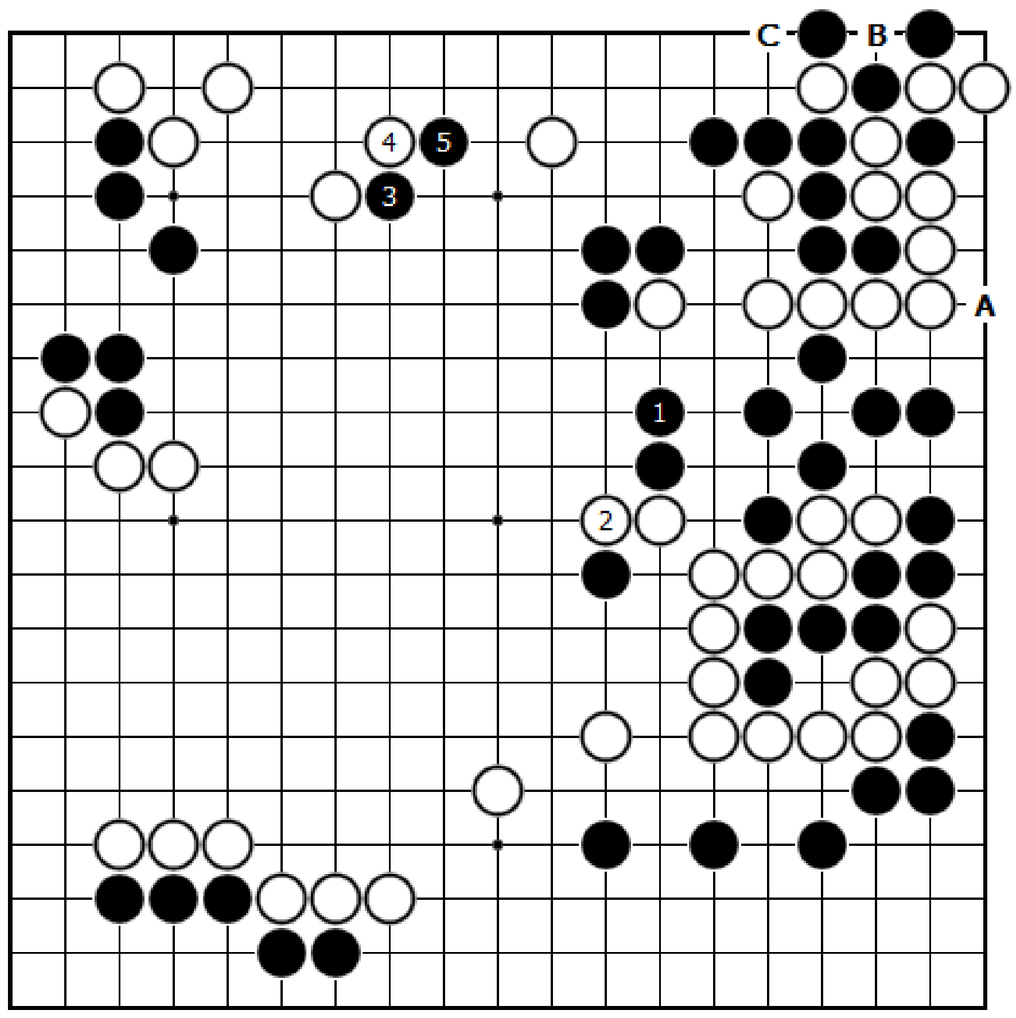


Si ganar el ko es urgente, Blanco puede jugar el kosumi en 1 antes de volver a defender con 3. Esto deja una debilidad gigante en el centro de Negro, obligándolo a proteger con 4; acto seguido Blanco podría eliminar el ko con A. Sin embargo, en esta posición comer la piedra en A no es urgente, ya que no amenaza al grupo de Negro y el grupo de Blanco en la esquina no está bajo ningún peligro inmediato.



Dia. 4; El truco de Blanco

Si Blanco acabara ahora el ko, Negro podría reducir con B e incluso amenazar un ataque con el corte en C; esta secuencia es mala para Blanco. En cualquier caso, Blanco ha revelado su plan demasiado pronto.

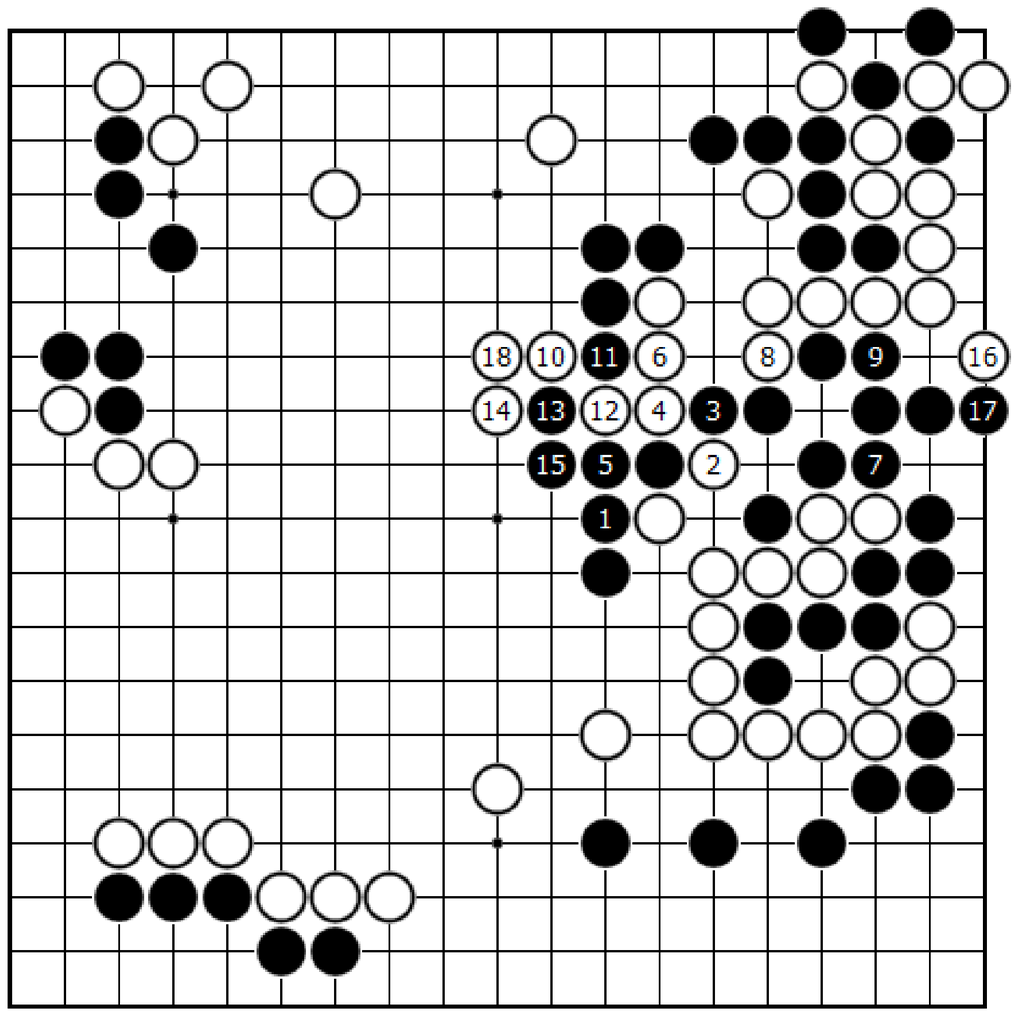


Dia. 5; La mejor respuesta de Negro

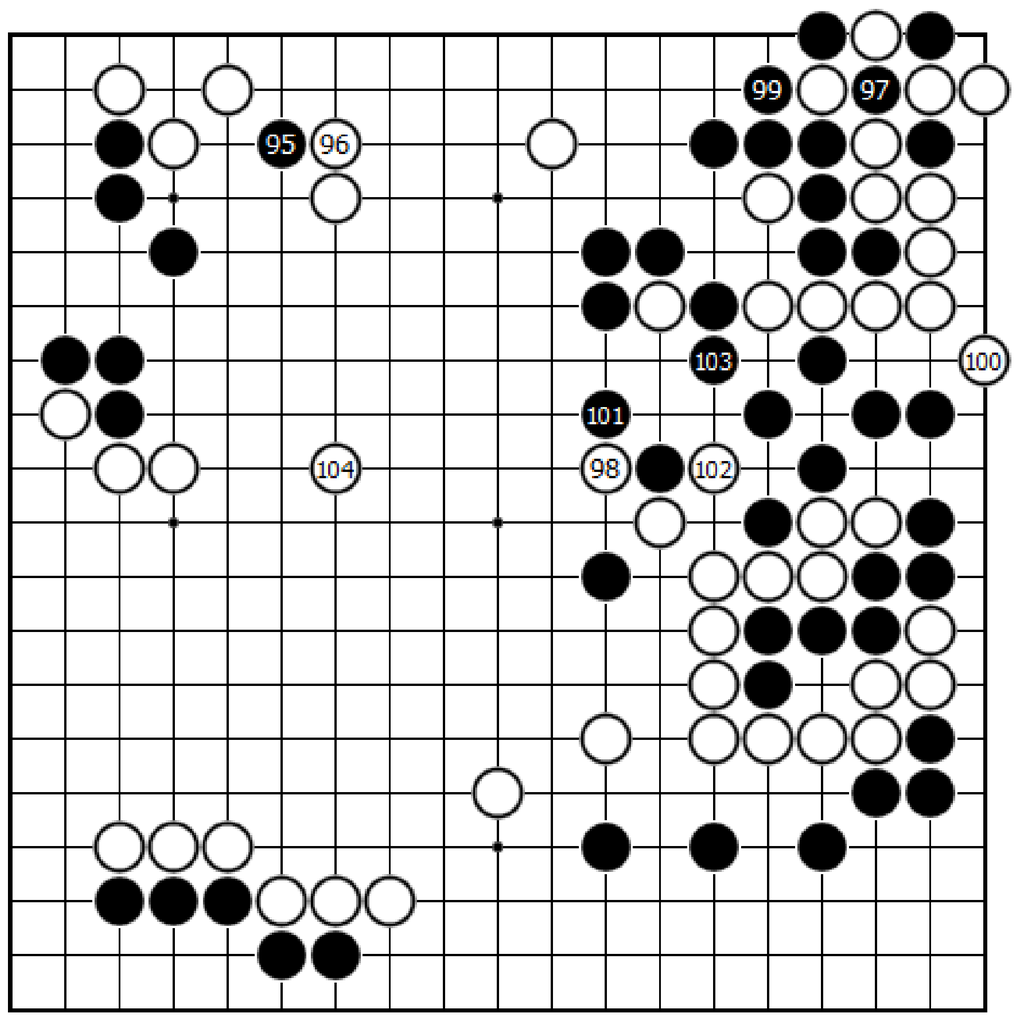
Negro 93 en Dia. 3 es un error; la mejor defensa es extender en 1. Si Blanco empuja con 2, Negro puede invadir con 3 y 5, preservando la posibilidad de empezar un ataque con A, que intentaría matar a Blanco con el ko de la esquina.

Además, Blanco no tiene ningún motivo para jugar B y C para eliminar este ko a no ser que Negro empiece con A, porque eso dejaría que Negro jugara 2 veces en otro lado.

Si Negro 93 en Dia. 3 bloquea en 1, Blanco 2 separa brutalmente a los grupos de Negro. Después de Blanco 16 el grupo de la esquina ya está vivo, y después de la conexión con Blanco 18, ambos grupos de Negro en el nordeste y en el centro están en peligro.



Dia. 6; Negro está en peligro



Dia. 7; La partida III: (95-104)

Contra la amenaza de Negro 95 en Dia. 3, bloquear con 96 es la respuesta correcta para Blanco; ahora la invasión de Negro en el lado superior será menos severa. Es decir, Negro ha perdido algo con esta amenaza.

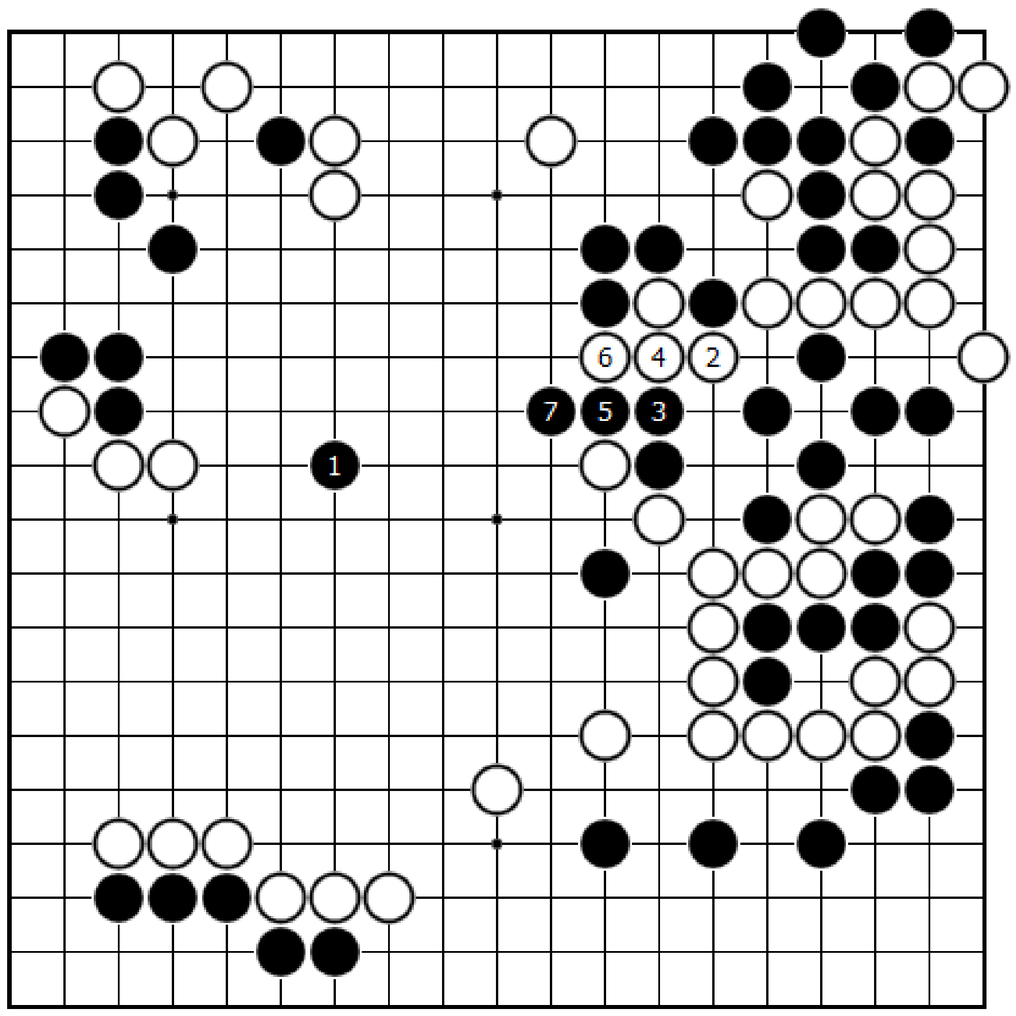
Ante un ko que apenas amenaza la vida del grupo de la esquina, Blanco decidió ignorarlo para añadir una jugada en el centro con 98, castigando la amenaza de ko que Negro jugó en el centro.

Una vez Negro elimina el ko con 99, Blanco 100 hace que el grupo esté vivo, así que al final Blanco no perdió nada en este ko.

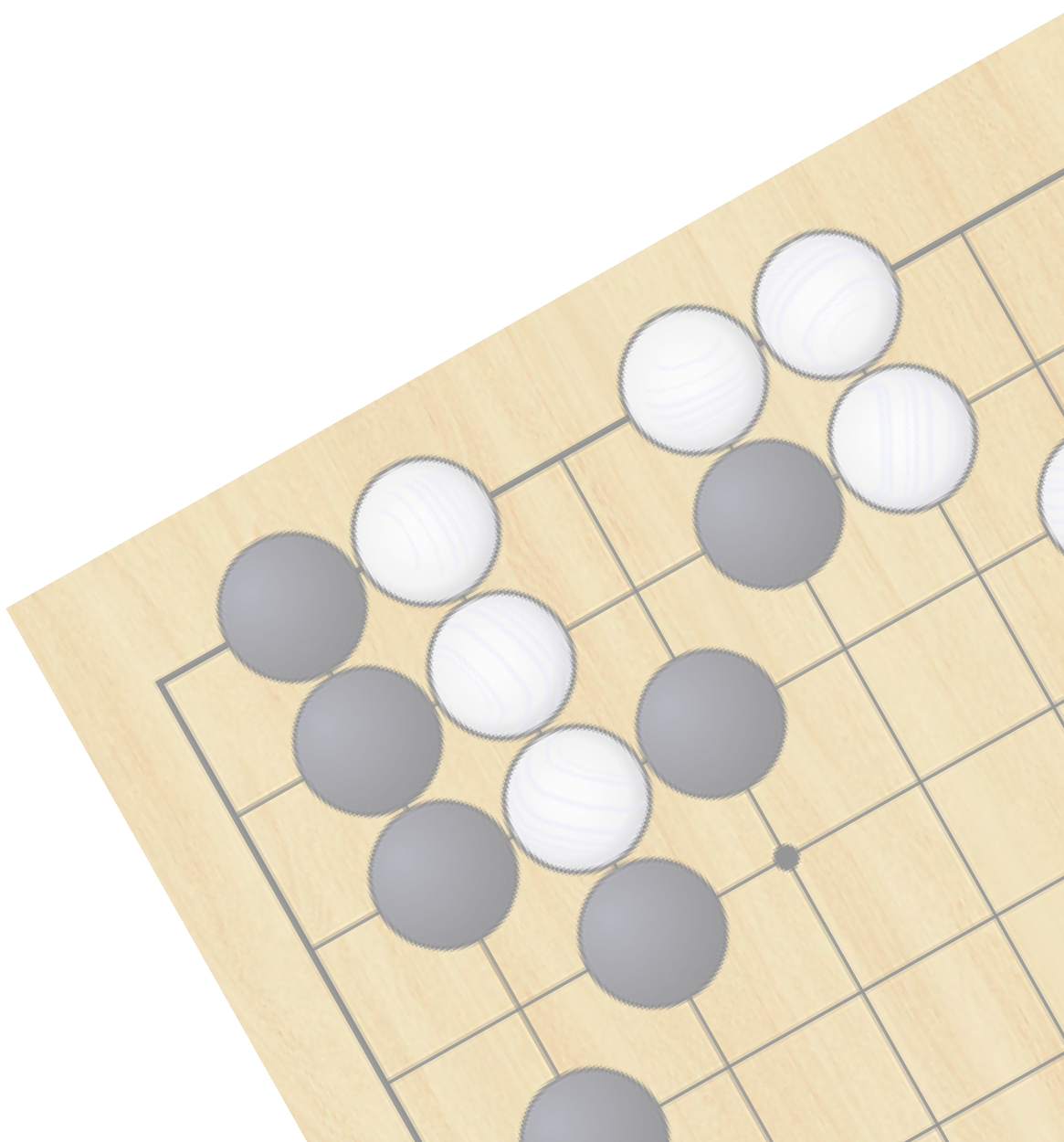
Negro 101 pierde la última oportunidad. Negro de nuevo ha malgastado su sente; una vez Blanco defiende con 104, Negro ya no tiene ninguna oportunidad de recuperar esta partida.

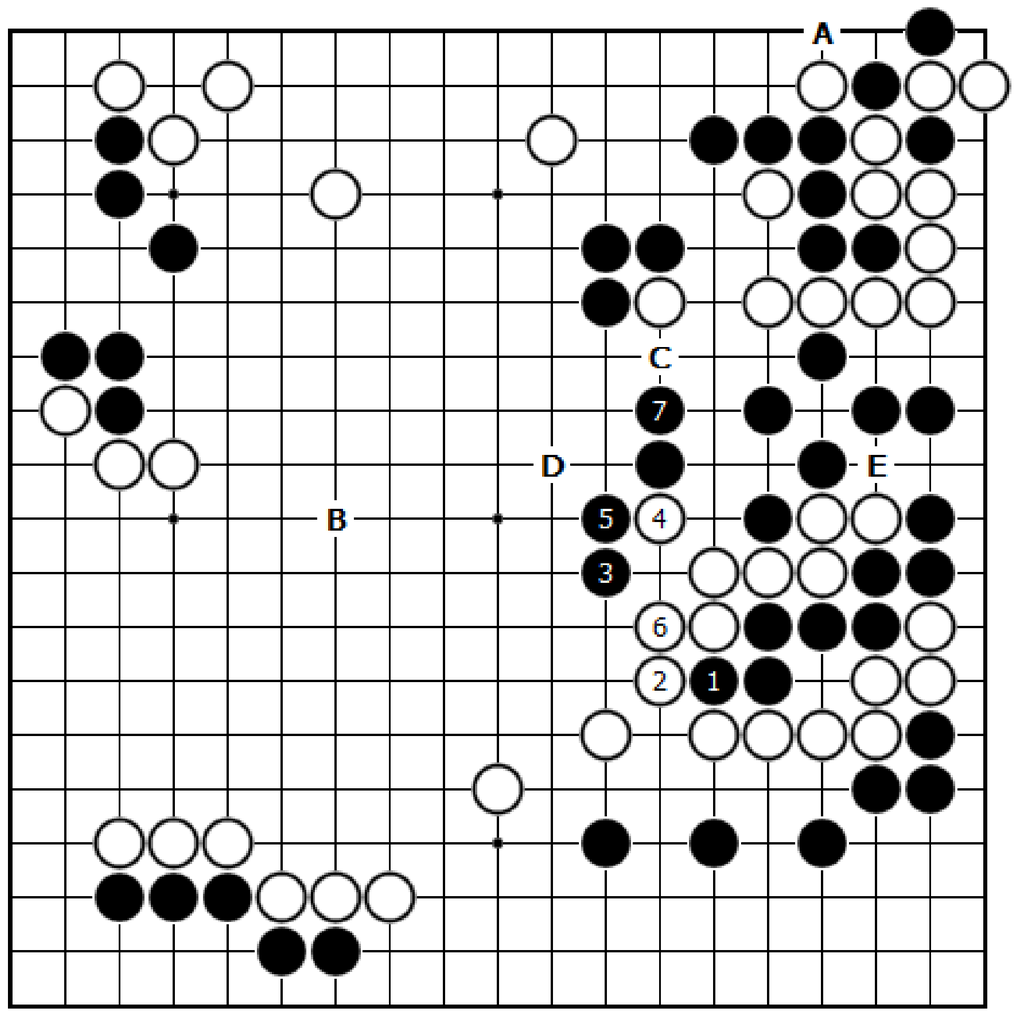
Viendo el resultado final, vemos que Negro solo ganó el ko sin ganar nada más, mientras que Blanco pudo completar su moyo en el centro y también defendió el lado superior.

Negro ha de reducir el centro con 1. Blanco no tiene ningún motivo para separar los grupos en el centro con 2-6, porque el grupo de Negro en el nordeste ya está vivo.



Dia. 8; La última oportunidad para Negro





Dia. 9; Lo que Negro debería haber jugado

Comparado con Dia. Base, Negro no tiene ningún motivo para empezar el ko con A; es suficiente reforzar el centro con 1-7.

Con la influencia de Negro por en medio, el potencial de Blanco en el centro se neutraliza solo. Otra opción en lugar de reforzar el centro sería una reducción directa con B, ya que el ataque de Blanco con C no es severo; Negro solo ha de escapar hacia el centro con D.

En cualquier caso, el grupo de Negro puede vivir con E, así que el ataque de Blanco sería en vano.

Conclusiones:

- Evita empezar un ko de poca importancia cuando aún quedan áreas interesantes por las que luchar.
- Crear puntos de corte puede generar más amenazas de ko.
- Evita jugar amenazas que pierdan algo cuando juegas un ko de poca importancia, porque arriesgas perder más de lo que vale el propio ko.

Actualidad
VIII Open de Go de Canarias

Jorge García Colmenar

La octava edición del Open de Go de Canarias reunió este año a 36 participantes, lo que la convierte en la más grande celebrada hasta ahora en las islas. Hubo jugadores de varios clubes nacionales y también participantes internacionales, de Eslovenia, Francia y Luxemburgo. El título fue para Guifre Estall 2d, que ganó sus cinco partidas en un torneo implacable.



Foto de grupo

El tiempo acompañó, como siempre en las Islas Afortunadas. La sala del Hotel Parque recibió a los participantes a las 9:00 del día 24, con dos rondas matutinas y una pausa para el avituallamiento. La barra se situó en 2k, y los primeros emparejamientos ya dejaron claro que nadie iba a regalar nada.

Por la tarde llegó la primera gran partida: Joan Alemany-Flos 4d ganó a Isaac Ripoll 3d y le quitó la posibilidad de terminar invicto. Las partidas del día habían sido tan intensas que la mayoría de los jugadores se fue pronto a descansar, aunque algunos se quedaron revisando sus partidas en busca del error que les había costado la victoria.

LA ESQUINA



Una de las rondas del sábado



Carlos 1d e Hiro 1d, en plena partida

El domingo se decidió todo. En la cuarta ronda, Guifre 3d derrotó a Joan y se quedó como único líder. En la última partida le esperaba Timotej Suc 4d, el jugador de mayor rating del torneo, y Guifre 3d también le ganó para cerrar un pleno de cinco victorias.

El club La Pedra copó el podio con tres jugadores muy fuertes que solo perdieron las partidas que jugaron entre ellos. Isaac Ripoll 3d y Joan Alemany 4d terminaron con cuatro victorias, los mismos puntos McMahon (37) y el mismo SOS (179). La segunda plaza se decidió por SOSOS: 890 para Isaac y 882 para Joan. Lo mismo ocurrió en la cuarta plaza, donde Pedro Méndez 1d quedó por delante de Timotej 4d por 887 a 885 en SOSOS, tras empatar en todo lo demás.

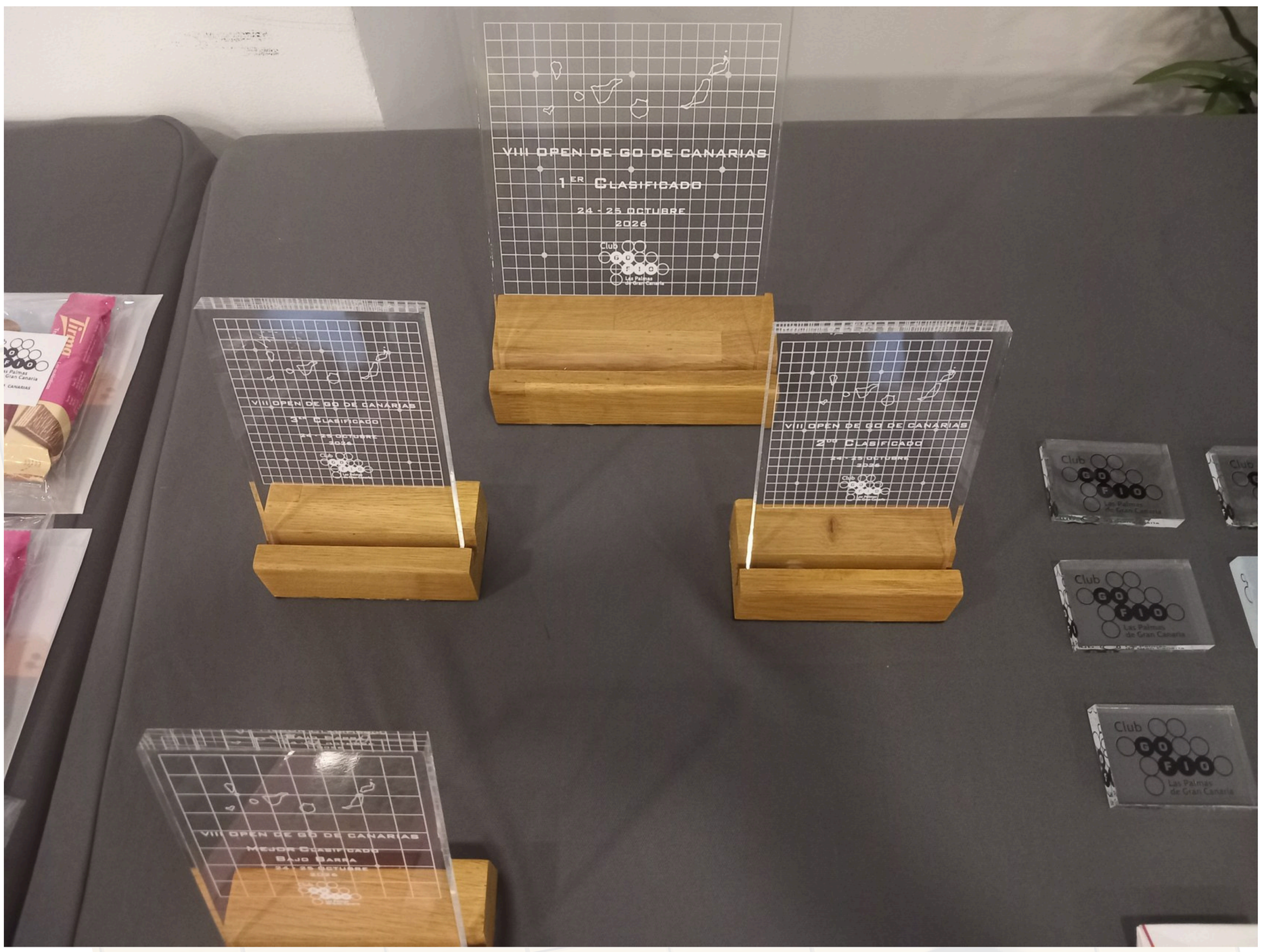


Podio

Otro aspecto a destacar es la cantera: cinco jugadores participaban por primera vez en un torneo. En mi zona de la tabla me gustaría hablar de un jugador con un estilo muy peculiar, con el que me crucé por primera vez: Julio César López 9k.

Su juego es un ejemplo de cómo el Go permite la creatividad. Julio no juega movimientos ortodoxos; no sigue josekis ni construye bases como se supone que hay que hacer. Aun así, ha alcanzado el nivel de un dígito kyu aprendiendo por su cuenta.

Los premios por cuatro victorias fueron para Isaac Ripoll 3d, Joan Alemany 4d e Irina Manzano 13k. Isaac Ripoll 3d será además nuestro representante nacional en la Korean Prime Minister Cup 2027. El premio al mejor clasificado bajo la barra fue para Jonathan Decembry 4k.



Los trofeos

También hubo premios para quienes jugaban su primer torneo y regalos de productos canarios para todos los participantes, entre ellos, cómo no, el gofio.

Nuestro agradecimiento a todas las personas que colaboraron en la organización y al Hotel Parque, que hicieron posible un fin de semana de Go de primer nivel.



Regalos para todos los participantes



La galleta del VIII Open

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 1 de agosto el club Nam-Ban anunció que, tras muchos intentos en el pasado, finalmente organizará el Congreso Europeo de Go de 2028 en Salamanca.



Esta será la primera vez que España acoja el mayor evento de Go de Europa, un hito que llena de gran alegría y orgullo a la comunidad española de Go, al tiempo que supone un importante desafío y una gran responsabilidad. Estamos convencidos de que será un evento inolvidable. ¡No se lo pueden perder; todo el mundo está cordialmente invitado!



Entre el 6 y el 13 de septiembre se celebró en Mungyeong, Corea, la 46ª edición del campeonato del mundo amateur de Go, cuyo representante español fue Isaac Ripoll, que consiguió 4 victorias de 8 partidas y obtuvo una meritoria 29ª posición de 53.





La AEGO organizó un torneo de Go por equipos que se celebró los días 26 y 27 de septiembre en Segovia, en las instalaciones de VERDUM Lab, que colaborará con la AEGO cediendo gratuitamente sus instalaciones y ofreciendo un 10 % de descuento a los participantes en los torneos CEGO durante el resto de 2026 y 2027. El torneo fue de Categoría A, sin hándicap, y los equipos estaban formados por tres jugadores.





La Didáctica participó en La Noche del Deporte de @marca 2026, representando a los Deportes Mentales. El pasado 26 de septiembre, de 20h a 1h de la madrugada, el club estuvo presente en la Plaza de España, acercando el Go al público asistente.

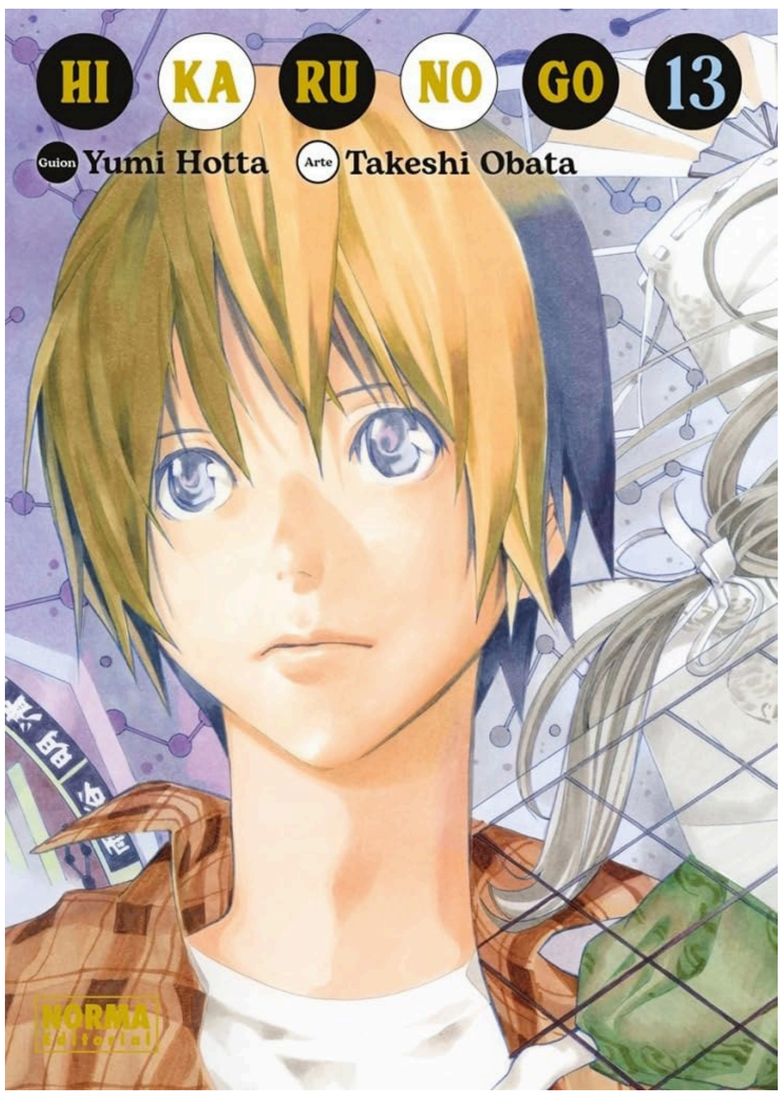
LA ESQUINA

El pasado 13 de octubre se celebró la primera jornada de la nueva temporada del Campeonato Europeo por equipos jugando contra Grecia.

España ganó por 4-0. La próxima partida será el 10 de noviembre contra Eslovenia a las 20:00.

			Board Points					Game Points			
#	Team	G	BP	1	2	3	4	BP	Pen	MP	Pen	W - D - L	P
1	Lithuania	1	4	1	1	1	1	0		0		1 - 0 - 0	**2**
	Spain	1	4	1	1	1	1	0		0		1 - 0 - 0	**2**
3	Switzerland	1	3	1	1	0	1	0		0		1 - 0 - 0	**2**
4	Slovenia	1	2	1	1	0	0	0		0		0 - 1 - 0	**1**
5	Kazakhstan	1	2	0	0	1	1	0		0		0 - 1 - 0	**1**
6	Kyrgyzstan	1	1	0	0	1	0	0		0		0 - 0 - 1	**0**
7	Austria	1	0	0	0	0	0	0		0		0 - 0 - 1	**0**
	Greece	1	0	0	0	0	0	0		0		0 - 0 - 1	**0**

Se han publicado nuevos tomos de Hikaru no Go en español.





LA ESQUINA

Futuros eventos

Joan Lluís i Rabassó

Empezamos la temporada 2026-27 con muchas ganas de disfrutar jugando al Go. ¡Nos esperan grandes eventos y torneos!

Del 31 de octubre al 8 de noviembre vuelve la 15.ª Semana de la Cultura Japonesa en Granada, con charlas, conferencias, el Festival Matsuri y actividades por toda la ciudad.

El sábado 7 de noviembre a las 11:00, realizarán una charla sobre «Go: del Japón feudal al anime».



Del 6 al 13 de noviembre de 2026 en Corea del Sur se celebra la 21ª edición de la Korean Prime Minister Cup. El representante de España en la categoría absoluta será Enrique Jiménez.

Los días 8, 15 y 22 de noviembre el club Nam-Ban realizará cursos de iniciación al Go para menores de 30 años en el centro COAJ Ouka Leele.



El Comité Organizador de la Semana de la Cultura China organizará la tercera edición de la Semana de la Cultura China, del 7 al 14 de noviembre de 2026. La Asociación Española del Ajedrez Chino también organizará el Tercer Torneo de Weiqi «Copa Supermercado Asia» durante la tercera edición de la Semana de la Cultura China.

Para preparar la Copa Nam-Ban se realizará un calentamiento que consistirá en dos partidas online amistosas con los miembros de SIIG (Sociedad Internacional de Intercambio de Go, conocida comúnmente como el grupo de Sugime), estas partidas tendrán lugar el sábado 14 de noviembre a las 10:00 y seguidamente a las 12:00.



LA ESQUINA



El Club Alhambra Go de Granada realizará un retiro de Go en plena Sierra Nevada del 13 al 15 de noviembre. Un fin de semana para alejarnos de la rutina, disfrutar del Go en plena naturaleza y compartir partidas, actividades y momentos al amor de la lumbre.

El próximo sábado 21 de noviembre se celebrará el campeonato de España de 9x9.



Un año más se celebra la Copa Nam-Ban los días 28 y 29 de noviembre, y en esta edición se traslada al Centro Intergeneracional Ouka Leele. Paralelamente tendrá lugar la final del campeonato de España que disputarán los seis mejores clasificados de los torneos CEGO del año 2026.





Cierre

Álvaro Gutiérrez Ferrand

Once números. Cuando empezamos, hubo quien pensó que no llegaríamos al tercero, y aquí seguimos, empezando temporada con más páginas que nunca.

Quiero dar las gracias a todos los que han escrito en este número y, en especial, a quienes se han animado a contarnos sus viajes y sus torneos. Cada artículo que nos llega demuestra que la comunidad del Go en España tiene muchas cosas que contar y que La Esquina es un buen sitio para contarlas. Gracias también a Joan, que en este número ha hecho doblete: como autor y como entrevistado.

La temporada viene cargada: la Copa Nam-Ban, la final del Campeonato de España y, en el horizonte, un Congreso Europeo en casa. Es un gran momento para ser aficionado al Go en España.

Si quieres escribir para el próximo número, tienes nuestro correo electrónico en la página de abajo.

Sin nada más que añadir, ¡nos vemos frente al tablero!

LA ESQUINA

04.11.2026

LA ESQUINA

Contacto y suscripción

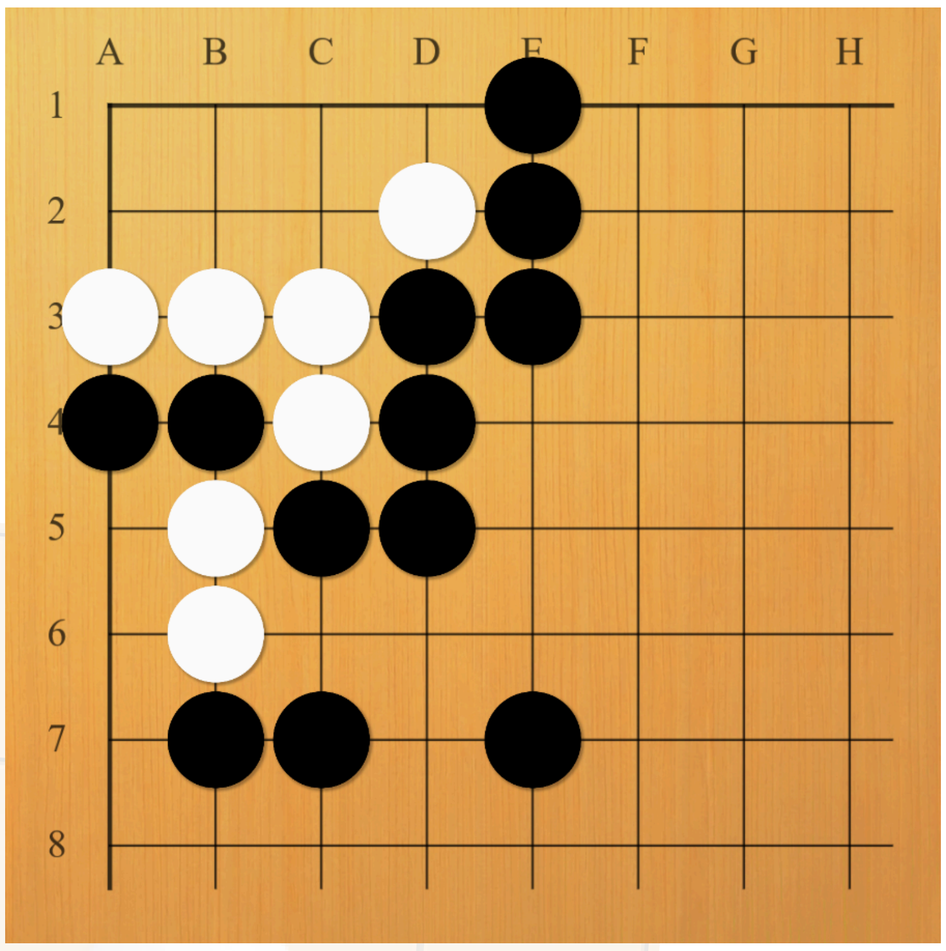
Puede escribirnos al correo electrónico:

esquinago.revista@gmail.com

LA ESQUINA

Pulse aquí
Para suscribirse

¡Y un tsumego de despedida!



LA ESQUINA



N°11 NOVIEMBRE 2026