

TITULO	AUTOR	PRECIO	NIVEL	NOTA
--------	-------	--------	-------	------

Los libros están catalogados en cuatro niveles, 0- iniciación, B- bajo (entre 15 y 10 kyu), I- intermedio (entre 9 y 4 kyu) y A- alto (de 3 kyu en adelante)

Los libros marcados en rojo los hemos considerado como muy recomendables en su nivel.

EN CASTELLANO:

GO: JUEGO ORIENTAL MILENARIO		13.00		- Información general sobre el todo lo que rodea al juego del go.
GO: EL JUEGO MÁS FASCINANTE		2.00		- Folleto de iniciación al go.

ISHI/KISEIDO:

Elementary Go Series:

HANDICAP GO	BOZULICH	14.00		B Contiene las reglas de oro que has de cumplir para ganar una partida con handicap.
IN THE BEGINNING	IKURO ISHIGURE	14.00		B Lecciones básicas sobre fuseki o inicio de juego.
LIFE AND DEATH	DAVIES	14.00		B Técnicas de vida y muerte.
TESUJI	DAVIES	14.00		B,I Técnicas básicas de lucha táctica.
THE ENDGAME	DAVIES & OGAWA	14.00		B,I Iniciación a la tecnica de juego del yose o final de juego.
38 BASIC JOSEKI	DAVIES	14.00		B,I Resumen con los josekis más usados con algunas variantes.
ATTACK AND DEFENSE	DAVIES & ISHIDA	14.00		I,A Metodos avanzados de ataque y defensa.

Libros teóricos:

THE SECOND BOOK OF GO	BOZULICH	12.00		0 Qué leer despues de haber aprendido las reglas.
GO, A COMPLETE INTRODUCTION	CHO CHIKUN	10.00		0 Libro de iniciación al go.
TEST YOUR STRENGTH	MIYAMOTO	12.00		- Libro de problemas para calibrar categorías.
BASIC TECHNIQS OF GO	HARUYAMA	12.00		B Conceptos fundamentales del go.
LESSONS IN THE FUNDAMENTALS OF GO	KAGEYAMA	14.00		B,I Un repaso a los fundamentos más básicos del go, desde una perspectiva algo más avanzada.
COSMIC GO	CHATTERJEE	14.00		B,I Como usar las teorías de Takemiya sobre influencia al juego con handicap.
THE CHINESE OPENING	KATO MASAO	12.00		I,A Estudio completo sobre el fuseki chino.
THE MIDDLE GAME OF GO	SAKATA EIO	12.00		I,A Análisis exhaustivo del medio juego de algunas partidas del autor
DICTIONARY OF BASIC JOSEKI VOL 1	ISHIDA YOSHIO	20.00		I,A Listado muy completo de todos los josekis, comentados, con las variantes posibles. Volumen uno de tres.
DICTIONARY OF BASIC JOSEKI VOL 2	ISHIDA YOSHIO	20.00		I,A Listado muy completo de todos los josekis, comentados, con las variantes posibles. Volumen dos de tres.
DICTIONARY OF BASIC JOSEKI VOL 3	ISHIDA YOSHIO	20.00		I,A Listado muy completo de todos los josekis, comentados, con las variantes posibles. Volumen tres de tres.
A DICTIONARY OF MODERN JOSEKI		24.00		A Revisión de la teoría de fusekis
KAGE'S SECRET CHRONICLES OF HANDICAP	KAGEYAMA	10.00		I,A Estudio de algunas partidas del autor dando handicap.
POSITIONAL JUDGEMENT	CHO CHIKUN	14.00		A Aprende a contar territorios correctamente y a usar esa información.
REDUCING TERRITORIAL FRAMEWORKS	FUJISAWA SHUKO	13.00		A Técnicas de reducción de territorios y moyos.
THE DIRECTION OF PLAY	TAKEO KAJIWARA	14.00		A Análisis de algunas partidas desde el punto de vista estratégico.

Libros de problemas:

GRADED GO PROBLEMS FOR BEGINNERS 1	KANO YOSHINORI	11.00		0 Problemas para iniciarse al go. Volumen uno de cuatro.
GRADED GO PROBLEMS FOR BEGINNERS 2	KANO YOSHINORI	14.00		B Problemas para iniciarse al go. Volumen dos de cuatro.
GRADED GO PROBLEMS FOR BEGINNERS 3	KANO YOSHINORI	14.00		B,I Problemas para iniciarse al go. Volumen tres de cuatro.
GRADED GO PROBLEMS FOR BEGINNERS 4	KANO YOSHINORI	14.00		I Problemas para iniciarse al go. Volumen cuatro de cuatro.
GET STRONG AT LIFE AND DEATH	BOZULICH	14.00		B Problemas de vida y muerte.
GET STRONG AT HANDICAP GO	BOZULICH	14.00		B Problemas en el entorno de una partida con handicap.
GET STRONG AT TESUJI	BOZULICH	14.00		B,I Problemas genéricos de táctica en el go.
GET STRONG AT THE ENDGAME	BOZULICH	14.00		I Problemas de yose o final de juego.
GET STRONG AT INVADING	BOZULICH	14.00		I,A Problemas de invadir territorios y moyos.
GET STRONG AT THE OPENING	BOZULICH	14.00		I,A Problemas de fuseki.
GET STRONG AT JOSEKI 1	BOZULICH	14.00		A Problemas sobre Josekis y sus continuaciones.
GET STRONG AT JOSEKI 2	BOZULICH	14.00		A Problemas sobre Josekis y sus continuaciones.
GET STRONG AT JOSEKI 3	BOZULICH	14.00		A Problemas sobre Josekis y sus continuaciones.
GET STRONG AT ATTACKING	BOZULICH	14.00		A Problemas de ataque de grupos. Estratégico
THE WORLD OF CHINESE GO	GUO JUAN	14.00		B Analisis del mundo profesional chino.

Libros de partidas:

THE 1971 HONINBO TOURNAMENT		14.00	- Todas las partidas de Ishida Yoshio en el torneo, desde su acceso a la liga hasta su victoria en la final.
APPRECIATING FAMOUS GAMES	SHUZO OHIRA	14.00	- Libro con partidas de jugadores del siglo XVII al XIX.
CHO HUNHYUN: LIFE AND MASTER GAMES	CHO HUNHYUN	24.00	- Contiene las partidas claves en la carrera de Cho Hunhyun, comentadas por él mismo.
INVINCIBLE	JOHN POWER	30.00	- Todas las partidas de Shusaku.
INVINCIBLE (HARDCOVER)	JOHN POWER	50.00	- Todas las partidas de Shusaku en edición de lujo.

Otros:

GO: AN ASIAN PAR. FOR BUSSINES STRG.	MIURA	19.00	- Estudio de las técnicas de mercado japonesas a través del go.
GO WORLD		8.00	- Revista bianual sobre el mundo del go profesional.

YUTOPIAN:**Libros teóricos:**

MASTER GO IN TEN DAYS	XU XIANG	18.70	0 Curso acelerado de go en 10 lecciones.
GO PROVERBS		20.00	B Aplicación practica de los proverbios clásicos del go.
STRATEGIC FUNDAMENTALS IN GO		19.00	I Conceptos básicos de estrategia en el go.
CHO HUN-HYEON'S LECTURES ON GO	CHO HUNHYUN	21.00	I Repaso de los conceptos básicos del go desde una óptica más avanzada.
ESSENTIAL JOSEKI	RUI NAIWEI	20.00	I Un estudio de los josekis más básicos.
DRAMATIC MOMENTS ON THE GO BOARD	ABE YOSHITERU	16.00	I,A Situaciones interesantes que se dieron en partidas reales.
FIGHTING KO	JIN JIANG	13.00	I,A Técnicas de lucha de kos.
NIE WEIPING ON GO: THE ART OF...	NIE WEIPING	19.00	I,A
GOLDEN OPPORTUNITIES	RIN KAIHO	22.00	I,A Situaciones interesantes que se dieron en partidas reales.
LEE CHANGHO'S NOVEL PLAYS AND SHAPES		19.00	A Estudio exhaustivo de algunas variantes a los josekis clásicos inventadas por este famoso jugador.
THE THIRTY-SIX STRATAGEMS APPLIED TO GO	MA XIAOCHUNG	19.00	A Paralelismo entre las famosas 36 estrategias y el go.
UTILIZING OUTWARD INFLUENCE		19.00	A Como sacar partido a la influencia.
WINING A WON GAME	GO SEIGEN	20.00	A Como simplificar una partida para mantener la ventaja adquirida.
GALACTIC GO		20.00	B,I Estrategia para una partida con 3 piedras de handicap.
STARPOINT JOSEKI		20.00	B,I Josekis para el 4-4.
EVEN GAME JOSEKI		19.00	I,A Estudio completo de josekis
HANDICAP GO		20.00	B,I Estudio sobre el go con handicap.
POWER BUILDER VOL.1	WANG RUNAN	19.00	I Técnicas de fuseki y medio juego
POWER BUILDER VOL.2	WANG RUNAN	19.00	I Técnicas de fuseki y medio juego
DICTIONARY OF BASIC FUSEKI VOL.1	RIN KAIHO	19.00	I,A Compendio de aperturas
DICTIONARY OF BASIC FUSEKI VOL.2	RIN KAIHO	19.00	I,A Compendio de aperturas

Libros de problemas:

RESCUE AND CAPTURE		21.50	I Problemas de táctica.
ART OF CONNECTING STONES		19.00	I Problemas de táctica.
ART OF CAPTURING STONES	WU DINGYUAN	19.00	I Problemas de táctica.
BEAUTY AND THE BEAST		20.00	A Problemas clásicos de nivel muy alto.
INGENIOUS LIFE AND DEATH PUZZLES VOL.1	YANG YILUN	19.00	A Problemas de composición de nivel alto.
INGENIOUS LIFE AND DEATH PUZZLES VOL.2	YANG YILUN	19.00	A Problemas de composición de nivel alto.
100 CHANGELLING GO PROBLEMS FOR...		19.00	A Problemas de composición de nivel alto.
IGO HATSUYO-RON CLASSICAL L & D PROB.		19.00	A Problemas clásicos de nivel muy alto.
1001 LIFE & DEATH PROBLEMS		14.00	I Problemas de nivel intermedio
501 OPENING PROBLEMS		14.00	I Problemas de nivel intermedio
MAKING GOOD SHAPE		14.00	I Problemas de nivel intermedio
STEP UP TO A HIGHER LEVEL	ABE YOSHITERU	19.00	B Problemas de nivel sencillo a intermedio

Libros de partidas:

PRO-PRO HANDICAP GO		22.00	I Estudio de partidas entre profesionales con handicap (entre 3 y 5 piedras).
----------------------------	--	-------	---

SLATE & SHELL:

FUNDAMENTAL PRINCIPLES OF GO	YILUN YANG	26.00	- Repaso de los fundamentos de juego.
200 ENDGAME PROBLEMS		19.00	I Problemas de nivel intermedio
200 TESUJI PROBLEMS		19.00	I Problemas de nivel intermedio

INTUITION IN THE OPENING

7.00

B Línea económica.

INTUITION IN THE MIDDLE GAME MOYO		7.00	B Linea económica.
INTUITION IN THE MIDDLE GAME ATTACK		7.00	B Linea económica.
COME UP TO SHODAN	RIN KAIHO	10.00	I Linea económica.
CROSSCUT WORKSHOP	RICHARD HUNTER	15.00	B Tecnicas de lucha.
MONKEY JUMP WORKSHOP	RICHARD HUNTER	20.00	I Estudio en profundidad de la técnica del salto del mono.
COUNTING LIBERTIES	RICHARD HUNTER	24.00	I Estudio exhaustivo de los semeais
FUNDAMENTAL PRINCIPLES OF GO	YILUN YANG	27.00	I Estudio de los conceptos fundamentales del go
GO AS COMMUNICATION	YASUTOSHI YASUDA	13.00	- Estudio del go como herramienta terapéutica
HOW TO PLAY HANDICAP GO	YUAN ZHOU	21.00	B Partidas con Handicap comentadas
PUNISHING AND CORRECTING MISTAKES	MINGJIU-MILLER	15.00	I, A Como actuar ante un joseki jugado incorrectamente
THE ABC OF ATTACK AND DEFENSE	MICHAEL REDMOND	25.00	B,I Desarrollo de la teoría de ataque en partidas con handicap
DICTIONARY OF BASIC TESUJI VOL.1	FUJISAWA SHUKO	26.00	A Estudio en profundidad de tesujis
MASTERING THE BASIC OF GO	LIM - DICKY	18.00	B Estudio de las posiciones más comunes en una partida con 9 de handicap
MASTERPIECES OF HANDICAP GO VOL. I	VARIOS	21.00	- Partidas de profesionales conocidos con sus maestros más partidas antiguas.
MASTERPIECES OF HANDICAP GO VOL. II	VARIOS	21.00	- Partidas de profesionales conocidos con sus maestros más partidas antiguas.
LIFE & DEATH BY THE NUMBERS	YILUN YANG	16.00	A Problemas de composición.
LIFE & DEATH IN CHINESE CHARACTERS	YILUN YANG	16.00	A Problemas de composición.
KESHI & UCHIKOMI	IWAMOTO KAORU	27.00	I,A Técnicas de reducción e invasión.
LET'S PLAY GO		11.00	B Libro introductorio al juego.
REFLECTIONS ON THE GAME OF GO		15.00	- Compendio de artículos de reflexión publicados en el boletín de la AGA
DICTIONARY OF BASIC TESUJI VOL.1	FUJISAWA SHUKO	26.00	I,A Compendio de tesujis
DICTIONARY OF BASIC TESUJI VOL.2	FUJISAWA SHUKO	26.00	I,A Compendio de tesujis
SKI GOOD:			
LEARN TO PLAY GO VOL.1	JEONG SOO-HYUN	20.00	0 Aprende a jugar paso a paso.
LEARN TO PLAY GO VOL.2	JEONG SOO-HYUN	18.00	0 Aprende a jugar paso a paso.
LEARN TO PLAY GO VOL.3	JEONG SOO-HYUN	18.00	0 Aprende a jugar paso a paso.
LEARN TO PLAY GO VOL.4	JEONG SOO-HYUN	18.00	0 Aprende a jugar paso a paso.
LEARN TO PLAY GO VOL.5	JEONG SOO-HYUN	20.00	0 Aprende a jugar paso a paso.
LIBROS EN JAPONÉS:			
JG11 TESUJI PROBLEMS		12.00	I 180 problemas en japonés.
JG12 TESUJI PROBLEMS		12.00	I 200 problemas en japonés.
JG13 TSUME GO PROBLEMS		12.00	I 180 problemas en japonés.
JG14 TSUME-GO PROBLEMS		12.00	I 200 problemas en japonés.
JG16 FUSEKI PROBLEMS		12.00	I 100 problemas en japonés.
PROBLEMS 1 KYU,MAEDA	MAEDA	12.00	I,A Problemas en japonés.
PROBLEMS 10 KYU,MAEDA	MAEDA	12.00	I,A Problemas en japonés.
PROBLEMS 5 KYU,MAEDA	MAEDA	12.00	I,A Problemas en japonés.
OTRAS EDITORIALES			
TEACH YOURSELF GO	CHARLES MATH.	14.00	I Explica desde las reglas hasta los conceptos más básicos del juego.
EZ-GO: ORIENTAL STRATEGY		21.00	B Este libro intenta explicar el go desde una perspectiva poco ortodoxa.
FIRST KYU	SUNG-HWA HONG	16.00	- Novela con trasfondo de go.
TOURNAMENT GO: 1992		24.00	- Compendio de partidas jugadas en el circuito profesional japonés durante ese año.
SECOND EGF ING CUP		12.00	- Las partidas de más relevancia de ese torneo.
UNDESTANDING HOW TO PLAY GO	YUAN ZHOU	20.00	- Partidas de amateurs fuertes americanos.
PAIR GO		14.00	- Compendio de las reglas de juego del go por parejas.
GO FOR KIDS	MILTON BRADLEY	21.00	- Libro de ayuda para introducir a los niños al go.
IMAGINATION OF A GO MASTER	TAKEMIYA MASAKI	24.00	A Analisis de partidas del autor
JUNGSUK IN OUR TIME		22.00	A Estudio de las aportaciones coreanas al go actual.
EURO GO		21.00	- Historia del go en Europa
MATERIAL DE JUEGO:			
B1 LEATHER GO BOARD 9X9		2.00	Tablero de cuero flexible.
B3 LEATHER GO BOARD 19X19		5.00	Tablero de cuero flexible.
13X13 GO BOARD (9X9 BACKSIDE)		5.00	Tablero pequeño de 13x13 con otro de 9x9 en la parte de atrás.

go (2)

BK1 KOREAN GO BOARD

15.00

Tablero de conglomerado plegable.

A2 19X19 GO BOARD (13X13 BACKSIDE)	25.00	Tablero estandar de madera marcado por ambos lados (19x19 en una cara y 13x13 en la otra)
A3 FOLDING BO BOARD 19X19	28.00	Tablero estandar de madera plegable.
A5 FOLD. GO BOARD MAGNETIC 19x19 y 13X13	28.00	Tablero de madera plegable con juntura magnética y tablero 13x13 en la parte de atras.
A36 GO BOARD 36mm THICK	45.00	Tablero estandar no plegable de grosor superior.
AS SHIN KAYA GO BOARD	140.00	Tablero no plegable de grosor superior de madera Shin Kaya
C2 PLASTIC STONES 90+90	6.00	Piedras de plástico para tableros de 13x13 o inferior.
SJ STONES	12.50	Piedras coreanas pequeñas de diámetro inferior. 160 piedras por color, de vidrio.
KOREAN STONES 8 MM	20.00	Juego de piedras coreanas estandar, de vidrio.
KOREAN STONES 10 MM	32.00	Juego de piedras coreanas de grosor superior, de vidrio.
JUTSIYO SHELL 7.0 MM GO STONES	240.00	Juego de piedras japonesas de alta calidad, hechas con concha y pizarra.
MEDIUM MAGNETIC GO CASE	85.00	Tablero magnético plegable de viaje. Incluye un estuche.
BIG MAGNETIC GO CASE	100.00	Tablero magnético plegable de viaje. Incluye un estuche.
CD1 BIRCH GO BOWLS (BOLES OSCUROS)	55.00	Boles de madera para las piedras.
CL1 ALDER GO BOWLS (BOLES CLAROS)	55.00	Boles de madera para las piedras.