



# HIKARU NO GO 1

YUMI HOTTA / TAKESHI OBATA

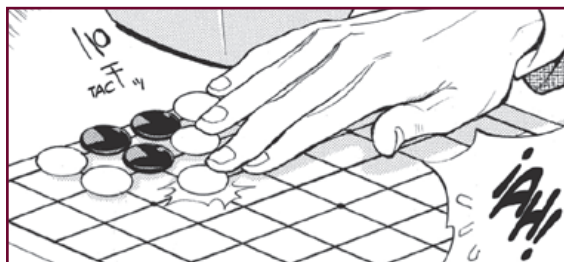


**ACCIÓN / FANTASÍA**

(1 de 20)

Rústica con sobrecubierta. 14,8 x 21 cm. 222 págs. BN + 12 color  
PVP: 15,95 € • ISBN: 978-84-679-6579-7

|| **¡DESCUBRE LOS  
SECRETOS DEL GO!** ||



## LA VIDA EN UN TABLERO DE GO

El go es un juego de estrategia en el que dos rivales deben disputarse el territorio en un tablero cuadrículado y jugando fichas blancas y negras. El objetivo es conquistar el tablero antes que tu adversario, a quien debemos arrinconar con astucia y perseverancia. Este juego, que data del siglo VI a.c., es considerado uno de los más complejos que existen, pero por suerte, ahora en España podemos comprenderlo gracias a Hikaru y Sai.

Hikaru Shindô es un joven estudiante de primaria que un día da con un viejo tablero de go de su abuelo que está ligado a un espectro llamado Sai. Tras el impacto que supone hablar con un fantasma, Hikaru descubre que Sai era un célebre jugador de la época feudal que murió sin llevar a cabo una última jugada, una perfecta apodada "mano de Dios". Sai le implora jugar en el presente a través de su cuerpo para cumplir su última voluntad, y aunque al muchacho no le interesa este juego tan sesudo, acude a un salón de go para calmar al espíritu, pensando que con solo una partida será suficiente. Pero no...

*Hikaru no Go* nació en 1998 y fue creada por **Yumi Hotta** y **Takeshi Obata** —éste último autor más que conocido en nuestro catálogo—, y supone a día de hoy una obra muy respetada y alabada en Japón; no por menos, gracias a su publicación, ayudó a revitalizar el go en dicho país, especialmente entre los jóvenes. Además de poseer una serie animada de 75 episodios estrenada en 2001, que dio a conocer este juego asiático al mundo, también cuenta con una de acción real de origen chino, estrenada en 2020.

Ahora, llegará a nuestro catálogo en una edición *kanzenban* de 20 volúmenes con la que podremos aprender de primera mano la tan ansiada jugada divina de Sai.

