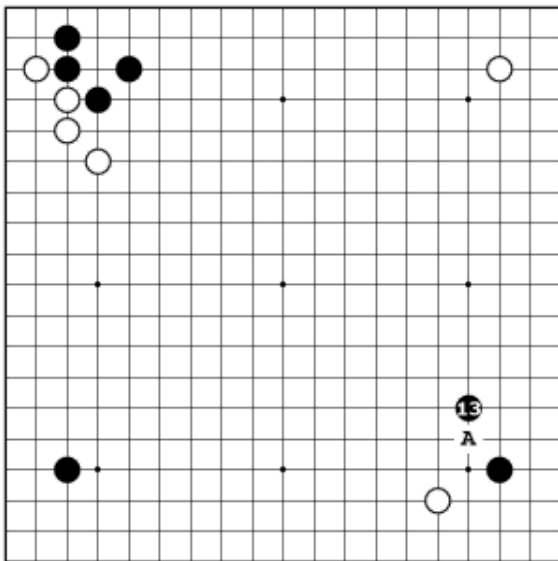


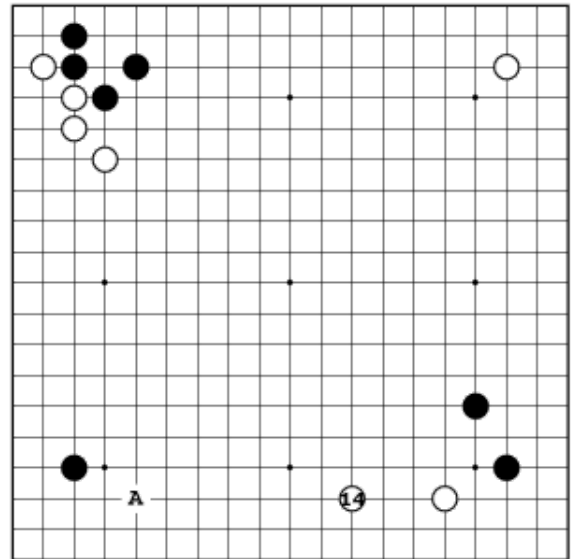
12 In figura sono presentate le prime dodici mosse della partita n°3.
 Nero ha scelto l'attachment immediato in 7, molto di moda nel 2019, ma Bianco ha preferito continuare con la sequenza antica, che sappiamo essere inferiore a quella moderna studiata nel corso di joseki, per poi avvicinare l'angolo sulla destra.

Come proseguirà Nero? Quali sono le alternative migliori?

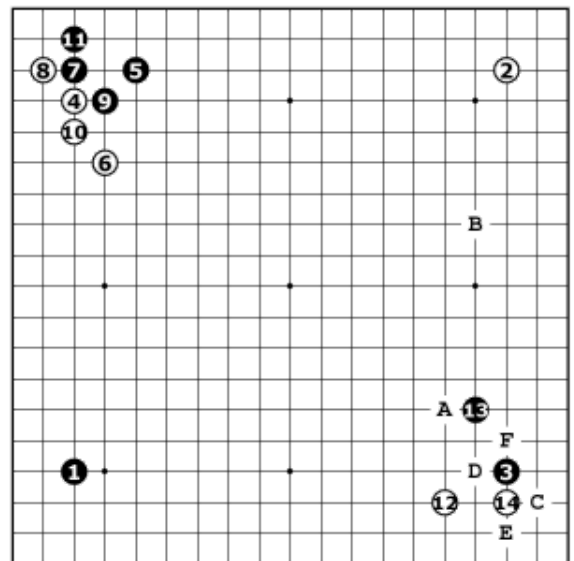
Partiamo prima con le vostre proposte.



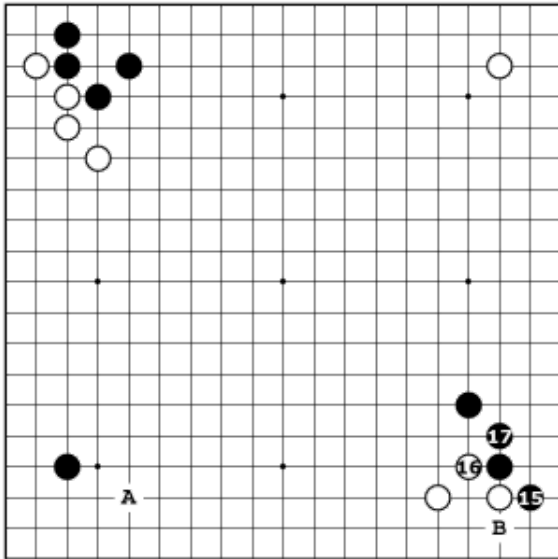
13 ♥ Nero 13 (oppure A) è la mossa più frequente fra le risposte. Come visto dalle lezioni precedenti è sicuramente una delle risposte più giocate, ma in questo caso non è la scelta migliore come direzione di gioco. Nero preferirebbe infatti svilupparsi a partire dall'angolo sinistro e non verso il lato destro.



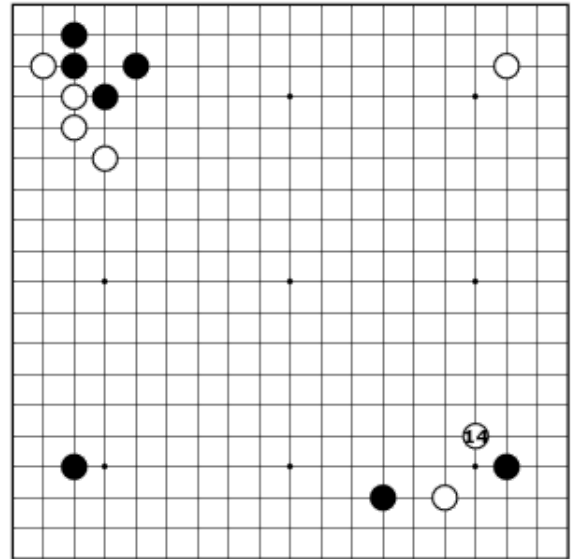
14 ∇∇ Bianco 14 non è più una mossa usata, ma rimane una giocata valida. Il problema questa volta sta però nella direzione di gioco. E' preferibile per Bianco avvicinare subito l'altro angolo nero in A. Bianco può trattare 12 come una mossa leggera oppure tornare a difenderla dopo aver avvicinato sulla sinistra. 14 risulta una mossa poco attiva, inferiore alle alternative delle AI.



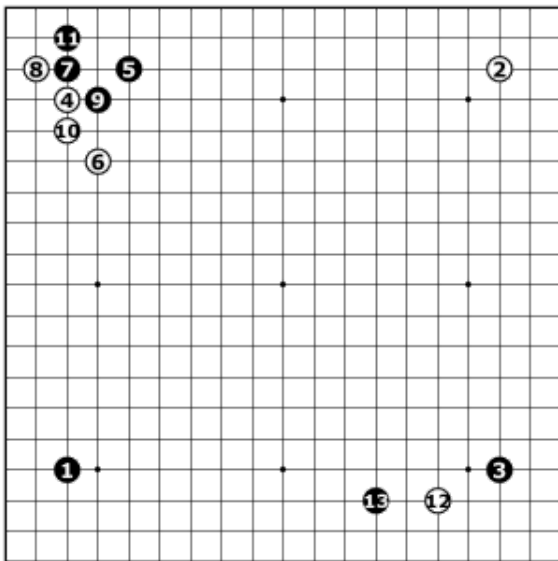
14 ♥ Anche Bianco 14 non è appropriata in questo caso. Nel corso di joseki avevamo sottolineato come questa mossa sia adatta nel caso in cui Bianco sia sotto attacco (dove sarebbe comunque bene giocare prima la probe in A), oppure nel caso in cui Bianco possieda un moyo potenziale attorno a B: questo perchè dopo Nero C, Bianco D, Nero giocherebbe E costringendo Bianco F.



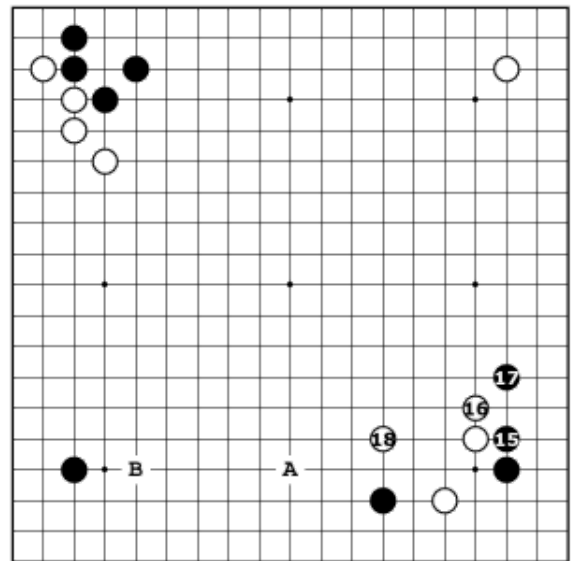
17 Nero deve stare attento a non giocare in 17, aspettandosi Bianco B. Bianco infatti giocherebbe prima in A per poi trovare il tempo per tornare in B.



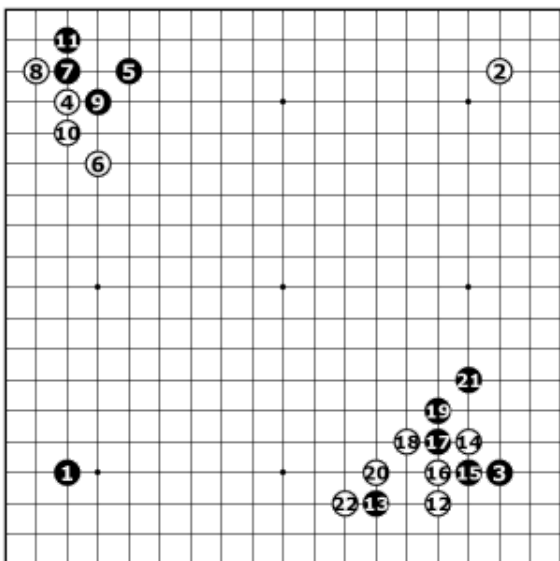
14 Come ormai abbiamo imparato, Bianco 14 è la continuazione più favorevole per mettere sotto pressione Nero.



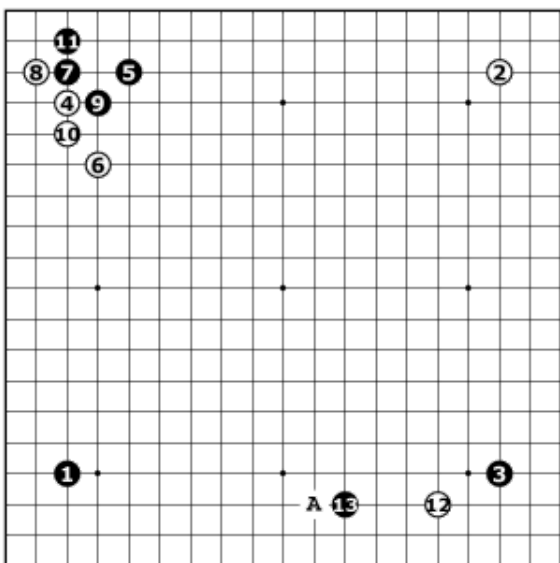
13 ♥ Nero 13, o una pinza equivalente, sono delle mosse valide ma non ottimali in questa situazione. Vediamo come mai.



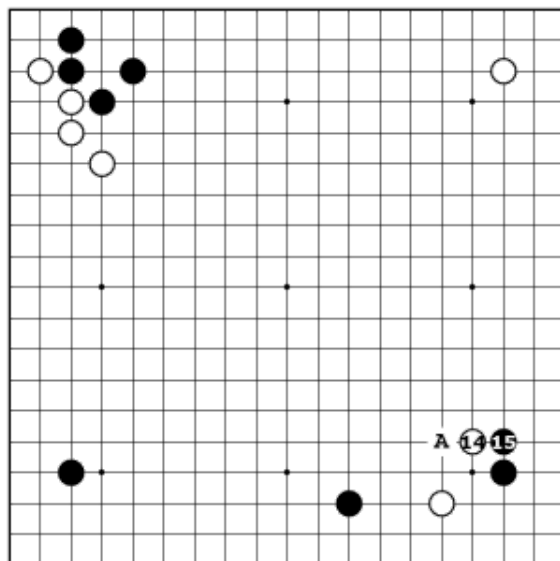
18 Dopo il joseki fino a 18 è evidente come i due punti attorno ad A e B siano miei per Bianco: se Nero difende la sua pietra attorno ad A, Bianco può avvicinare per primo il komoku attorno a B e viceversa. Il risultato è molto attivo per Bianco.



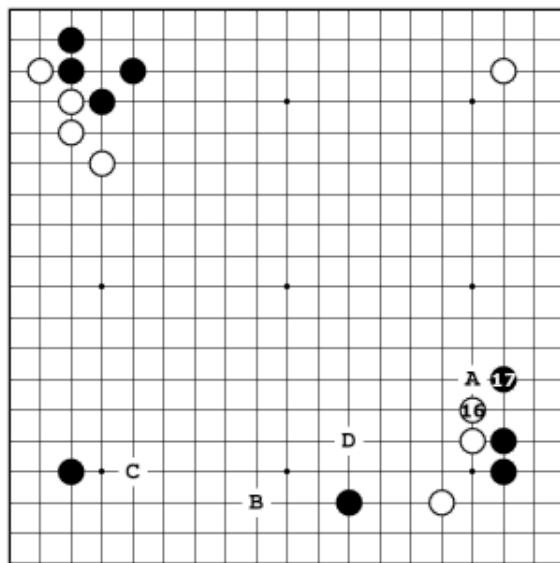
22 Dopo il joseki fino a 22 vediamo come il komoku Nero punti nella direzione del gruppo forte Bianco, mentre il san-san bianco in alto a destra non subisce così tanto l'influenza del gruppo forte nero per le proprietà intrinseche del san-san.



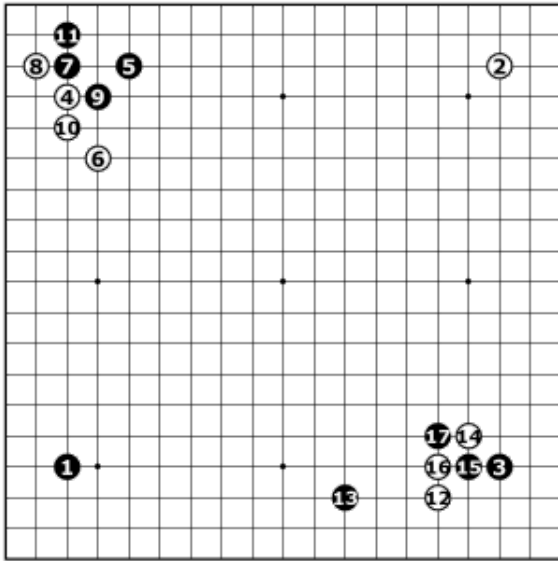
13♥ La pinza nera in 13 (o in A) presenta i medesimi problemi della pinza più stretta.



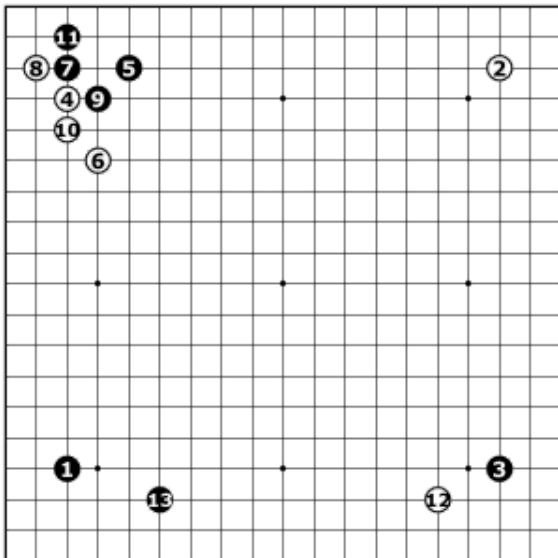
15♥♥♥ Bianco 15 è ancora una volta l'unica alternativa valida per mettere pressione a Nero. Il salto in A è ormai scomparso dal gioco.



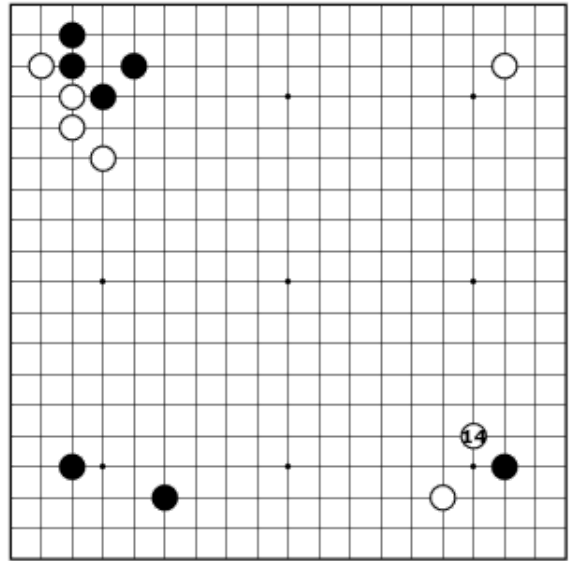
17 Dopo Nero 17 la posizione bianca è molto attiva. Bianco può scegliere se pressare prima lungo A e poi pinzare attorno a B, o pinzare subito in B oppure ancora approssciare attorno a C. Bisogna stare attenti in questo caso a non scambiare Bianco D per Nero B che toglierebbe a Nero le castagne dal fuoco.



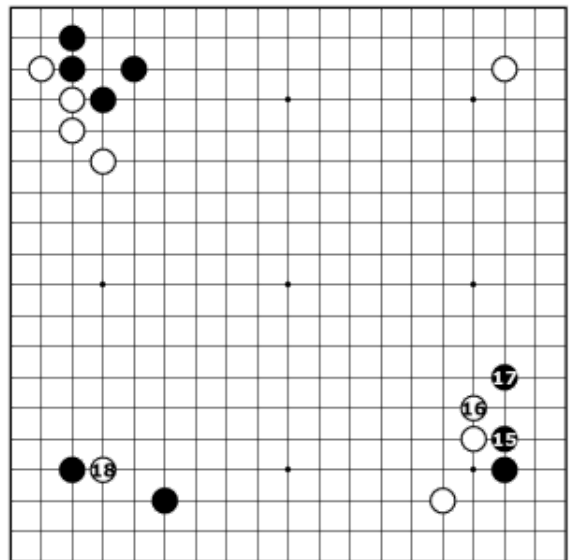
17 Nero 15 e 17 sembrano mosse obbligate per cercare di mantenere l'iniziativa. Il rischio è tuttavia quello di imbarcarsi in un grande joseki di qualche decina di mosse al termine del quale non è per nulla ovvio che Nero riesca a creare un legame efficiente con la sua pietra in angolo a sinistra. Vedere il corso di joseki per le varianti più comuni.



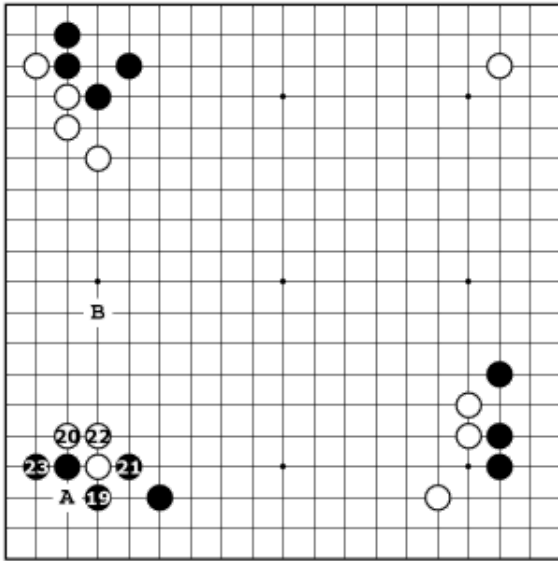
13 ♥ Nero 13 è una mossa usata di frequente ma non corretta in questo caso.



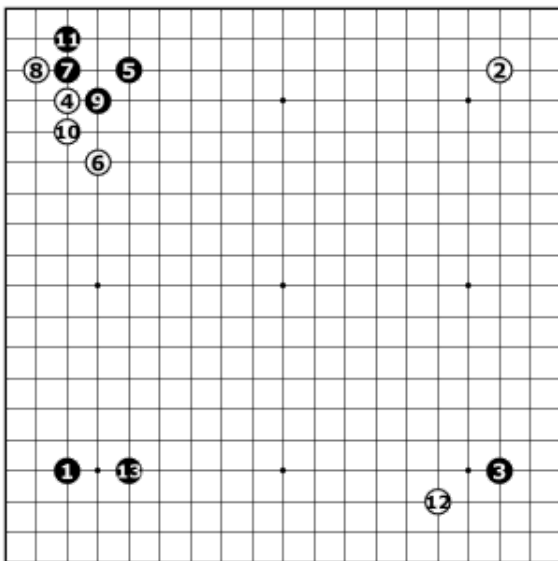
14 Bianco per prima cosa scambia le forzanti sull'angolo destro.



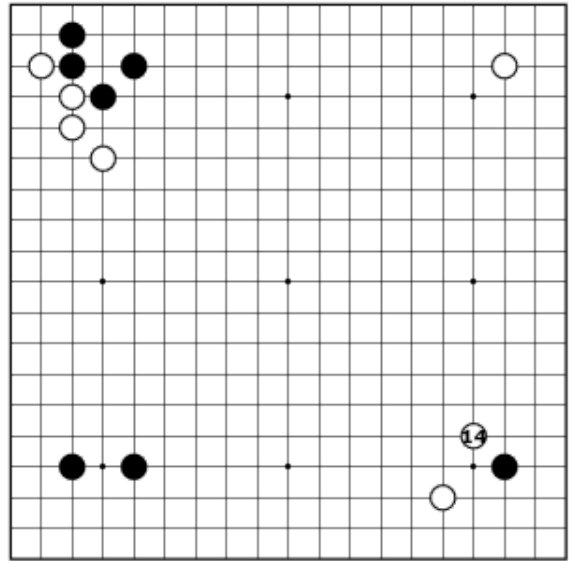
18 E poi gioca la mossa ottima in 18. Bianco 18 è la punizione corretta contro la scelta dello shimari Nero.



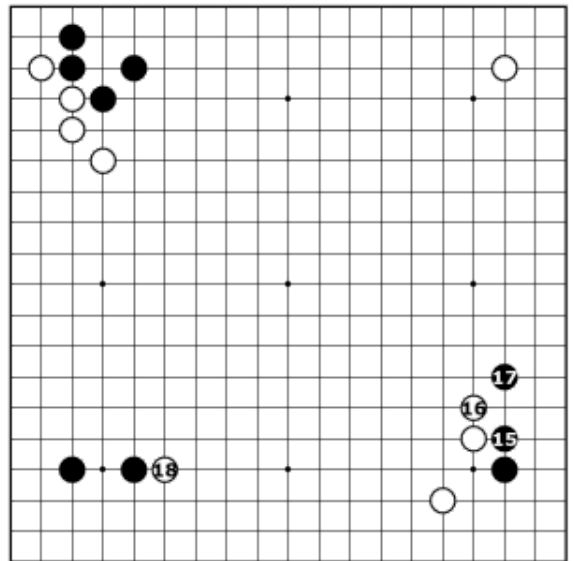
23 Dopo le forzanti in angolo Bianco ha costruito della forza che punta verso le sue pietre in alto a sinistra. Le pietre bianche lavorano insieme. Bianco può proseguire con la probe in A, oppure estendendo in B o ancora facendo tenuki. Gli scambi giocati sono di per se buoni per Bianco anche senza proseguirli immediatamente.



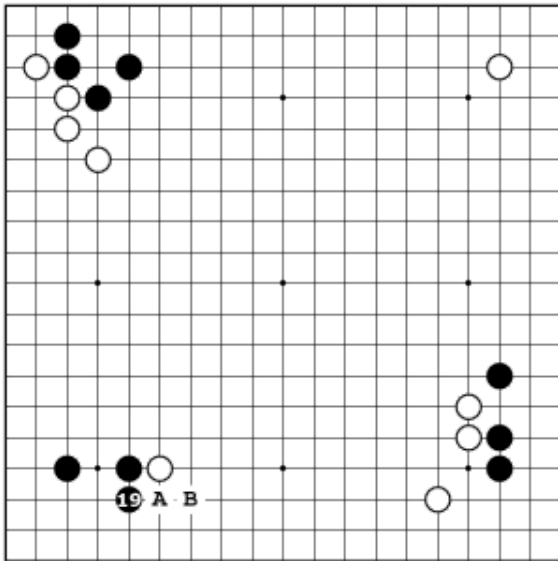
13♥♥ Nero 13 è uno shimari più adeguato ma presenta anch'esso delle debolezze come direzione di gioco.



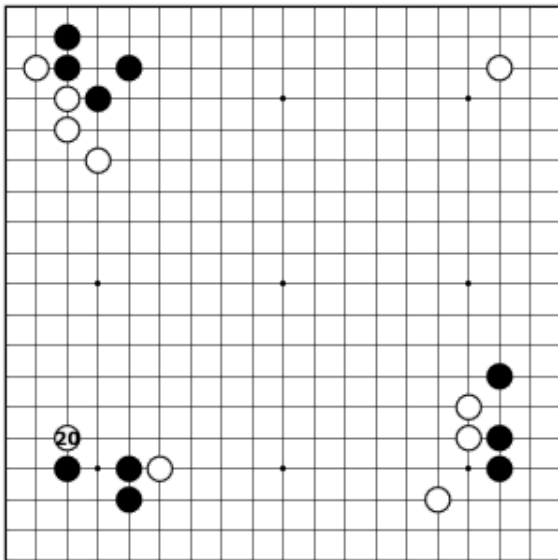
14 Ancora una volta Bianco comincia dalla sequenza standard.



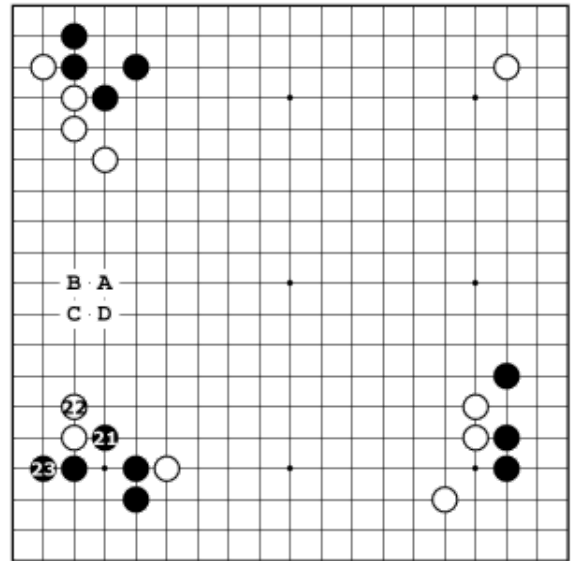
18 Bianco 18 è il primo attachment da ricordarsi contro lo shimari Nero.



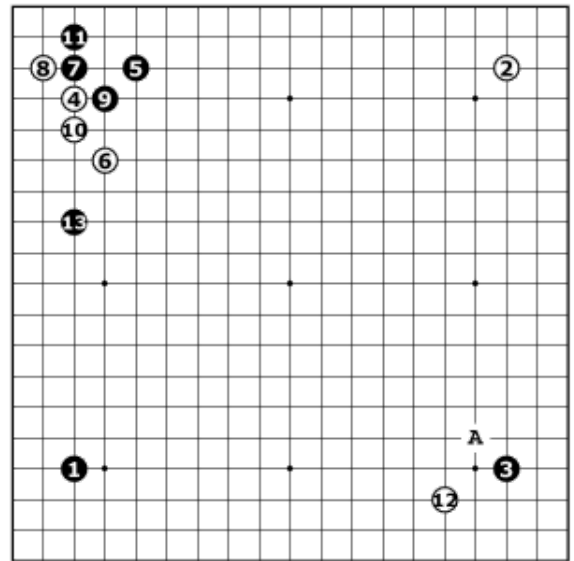
19 Nero 19 è la mossa corretta per non concedere a Bianco ulteriori forzanti, quali per esempio Bianco B dopo Nero A.



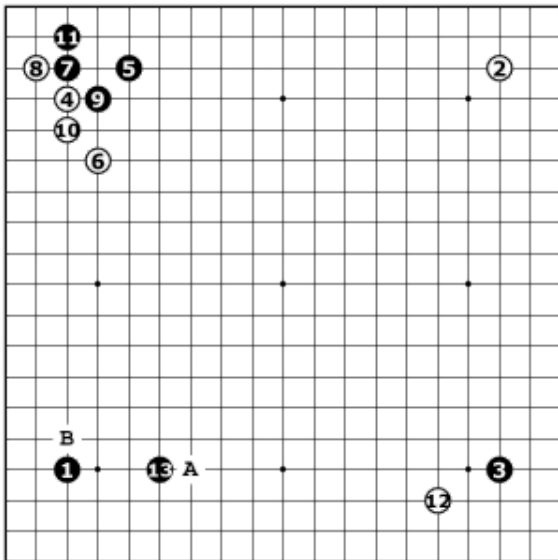
20 Bianco 20 è il secondo attachment in questa posizione.



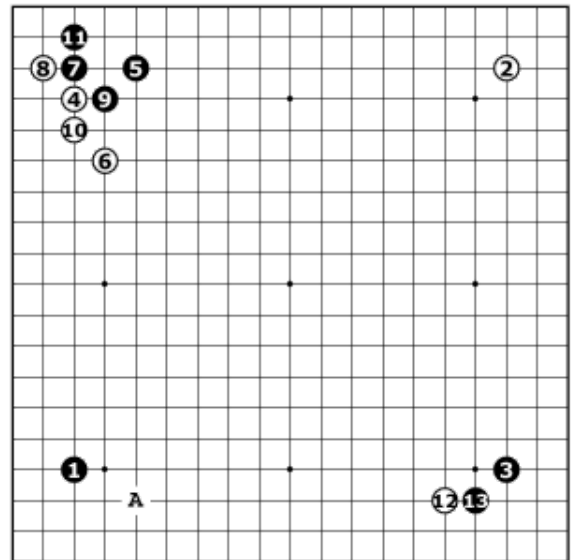
23 Dopo le forzanti in angolo Bianco estende sul lato in una delle quattro posizioni A, B, C o D a seconda delle preferenze e del piano di gioco. Il risultato è soddisfacente per Bianco che ha ridotto al minimo il potenziale dello shimari Nero.



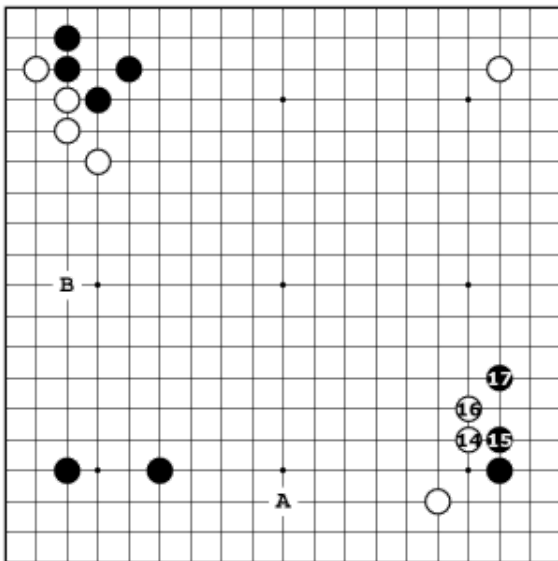
13♥♥ Nero 13 è una mossa inaspettata ma molto fastidiosa. Bianco non può permettersi di difendere passivamente ma deve passare al contrattacco, per esempio scambiando prima le mosse attorno ad A per poi rinforzare il suo gruppo sulla destra minacciando a sua volta il gruppo in alto Nero.



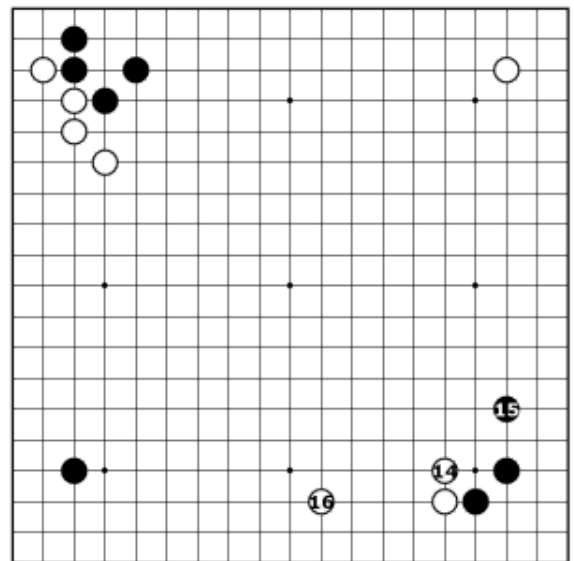
13♥♥♥ Nero 13 è lo shimari corretto in questa posizione. Confrontandolo con gli altri due shimari, se Bianco volesse giocare le medesime forzanti attorno ad A e poi B si troverebbe a regalare a Nero una forma più ampia e attiva.



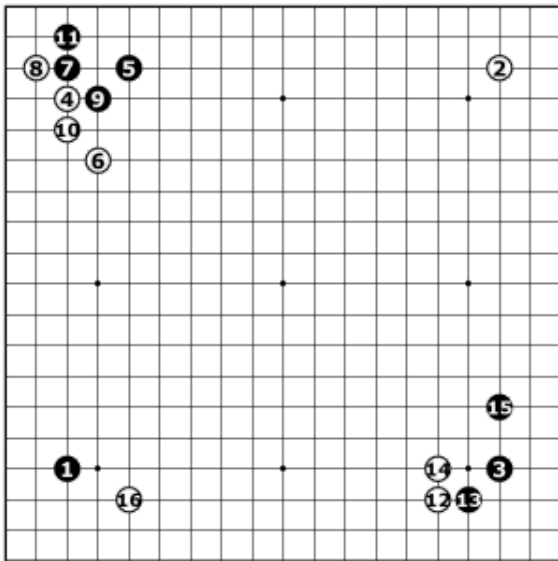
13♥♥ Nero 13 è una scelta possibile in questa posizione. Il senso di 13 è quello di rendere Bianco più pesante per scoraggiarlo a giocare per primo attorno ad A.



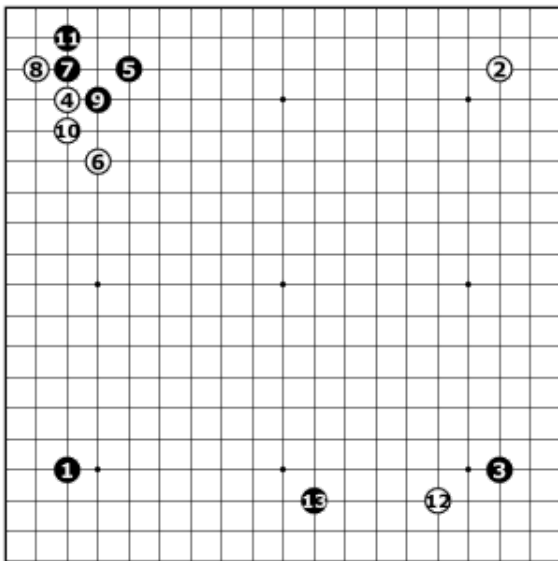
17 La sequenza migliore per Bianco è quella mostrata in figura. Non avendo forzanti soddisfacenti contro lo shimari Nero, i punti A e B sono i due mairi in questa posizione, in particolare ogni giocatore occuperà uno solo dei due punti, giungendo ad un risultato equilibrato.



16 Se Bianco scegliesse la variante fino a 16, Nero avrebbe trovato il modo di poter giocare per primo nell'angolo in basso a sinistra.



16 Tuttavia Bianco può comunque avvicinare per primo l'angolo Nero. In questa variante tuttavia Bianco deve accettare di poter subire un attacco alla coppia di pietre bianche che, a differenza di quando vi era una solo una pietra, non possono più essere trattate come leggere. Per questo la posizione è giocabile per Nero.



13 ♥ Partita vera: Nero 13 è stata la mossa giocata in partita. Nero ha giocato una pinza più larga proprio per la necessità di creare un legame con il komoku a sinistra, legame che risulta però ancora debole.