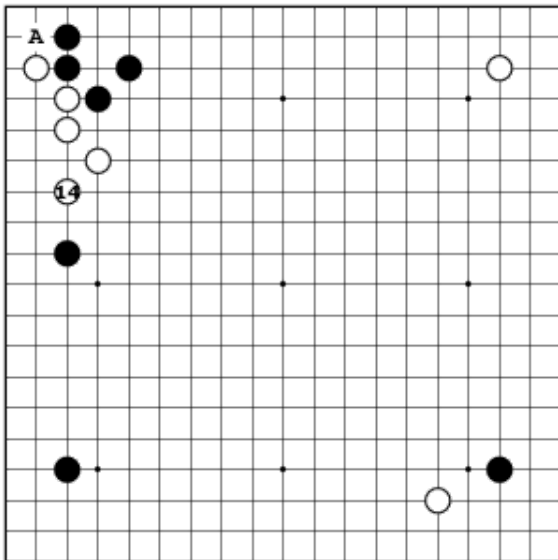


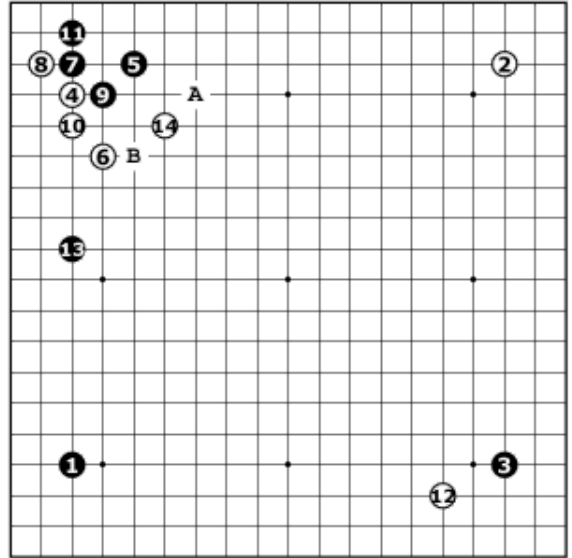
13 In figura sono presentate le prime tredici mosse della partita n°6.
La situazione è molto simile ad una partita studiata in precedenza. Nero ha sorpreso Bianco con 13.

Come proseguirà Bianco? Quali sono le alternative migliori?

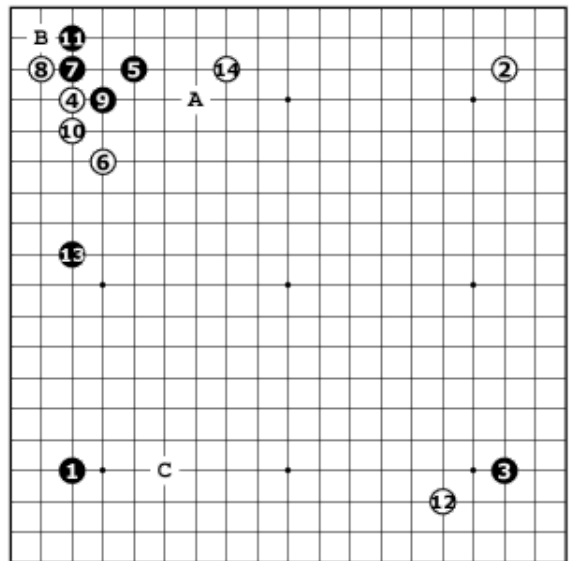
Partiamo dalle vostre proposte.



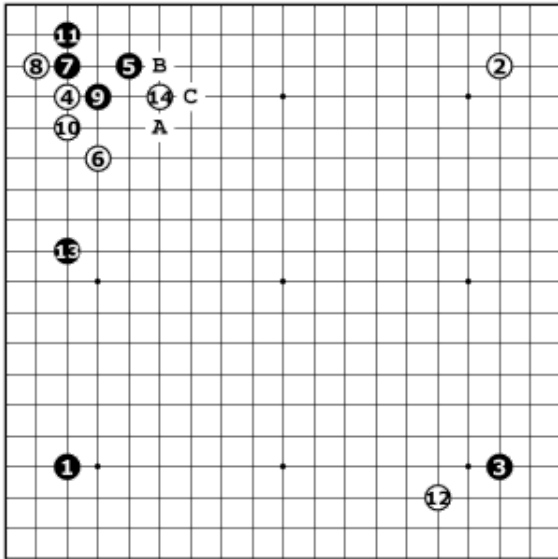
14 ∇ Alcuni di voi si sono fatti intimidire e hanno difeso in 14 oppure in A. Non è necessaria una difesa da parte di Bianco, Nero non ha modo di scagliare un attacco immediato.



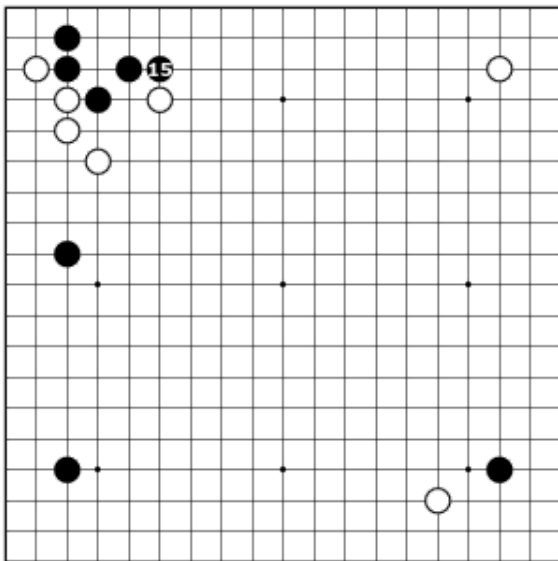
14 ∇ Anche un salto in 14 non è appropriato. Dopo che Nero risponde in A si attiva un pericoloso taglio in B.



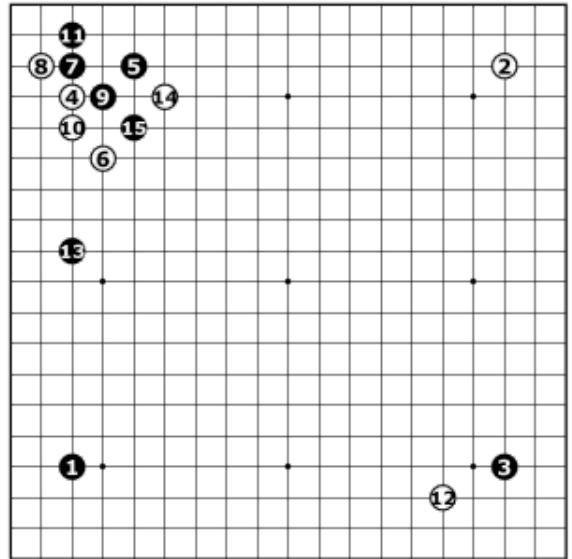
14 ∇ ∇ Altri hanno proposto un contrattacco immediato da parte di Bianco con 14. Tuttavia si tratta di una mossa gote: A e B sono mi ai per Nero per fare forma e base, inoltre Bianco non ha una mossa unica con cui rinchiudere Nero in angolo. Nero può così avere l'opportunità di tornare a chiudere l'angolo per esempio in C.



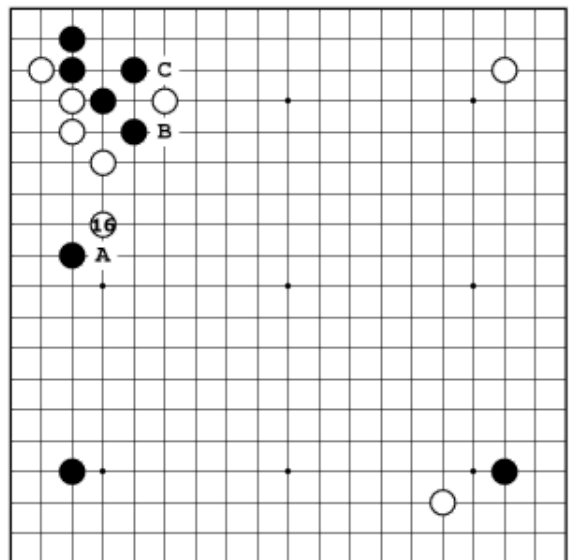
14♥♥ Bianco 14 è il tesuji locale in questa posizione. A differenza di A, 14 mette più pressione a Nero poichè minaccia Bianco B e poichè permette a Bianco di stare una mossa avanti a Nero (mentre se Bianco A, Nero C sta avanti a Bianco).



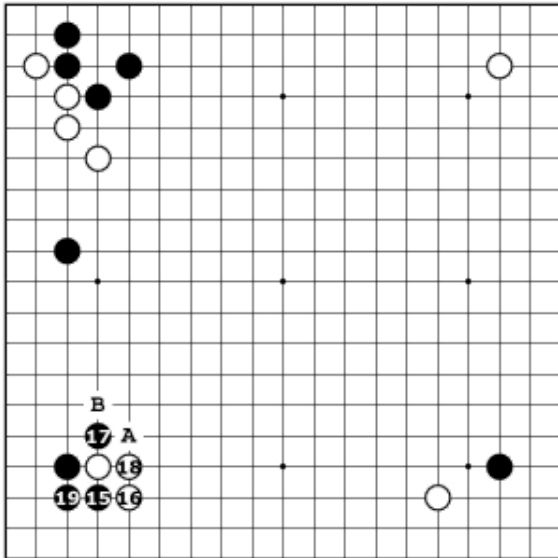
15 Dopo che Nero risponde in 15, lo scambio 14 per 15 dà sufficiente respiro alla posizione bianca, tale da permettere a Bianco di proseguire altrove, magari nell'angolo in basso a sinistra o a destra.



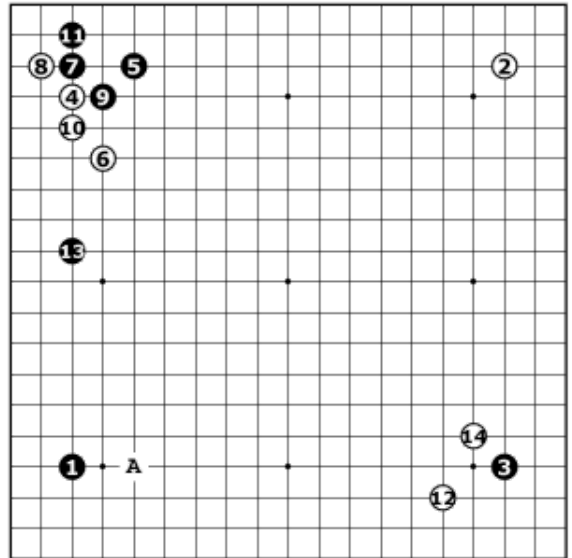
15 Nero può essere tentato di giocare in 15 ma è una trappola.



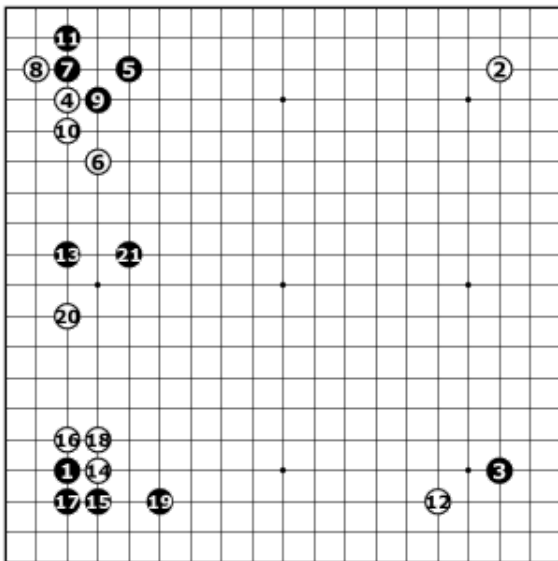
16 Dopo Bianco 16, A e B sono miai per Bianco. Da notare inoltre come anche Bianco C sia un punto vitale della forma nera.



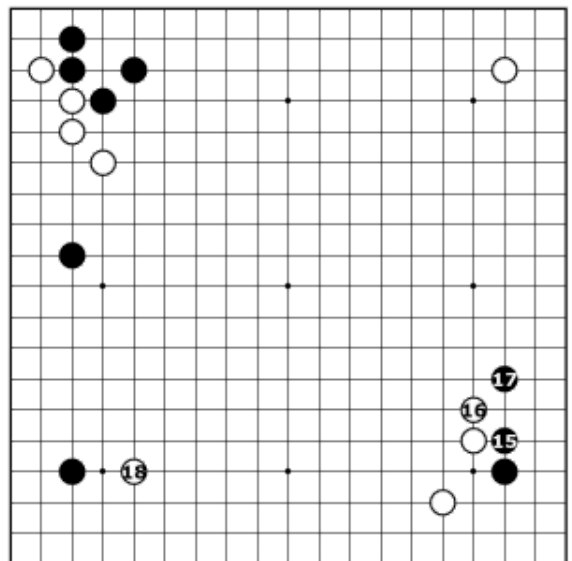
19 Se Bianco gioca l'hane in 16, la sequenza fino a 19 è naturale. Il risultato è soddisfacente per Nero, in particolare Nero 19 lavora bene con Nero 13. Bianco deve difendersi da un push nero in A, tuttavia lo scambio A per B è molto favorevole per Nero.



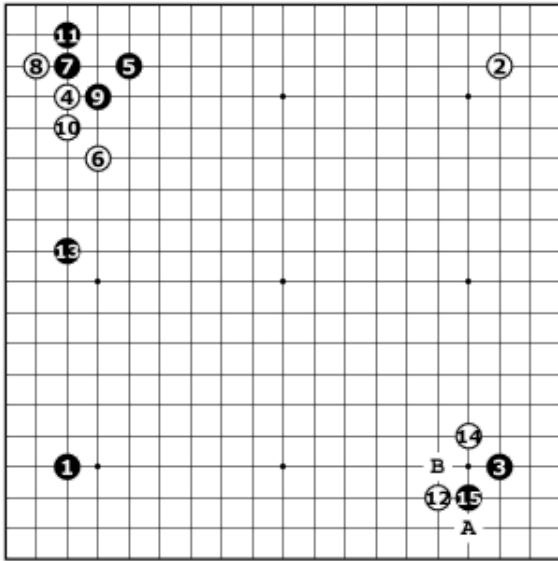
14 ♥♥♥ Bianco 14 è la mossa giocata in partita. E' una mossa che ormai abbiamo imparato a conoscere. E' molto buona ma in questa situazione non quanto l'approccio diretto in A. Come mai?



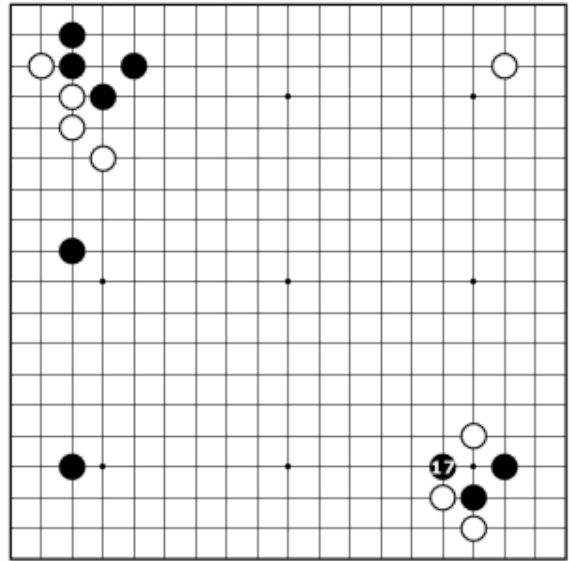
21 Bianco 16 è la giusta direzione dove giocare l'hane. Dopo la sequenza fino a 21 è manifesta la sensazione che Bianco possa avere delle difficoltà a gestire entrambi i suoi gruppi sul lato sinistro: la coppia di pietre nere non può essere considerato un target d'attacco. E' una posizione comunque equilibrata, ma dà l'idea che Bianco abbia perso del potenziale.



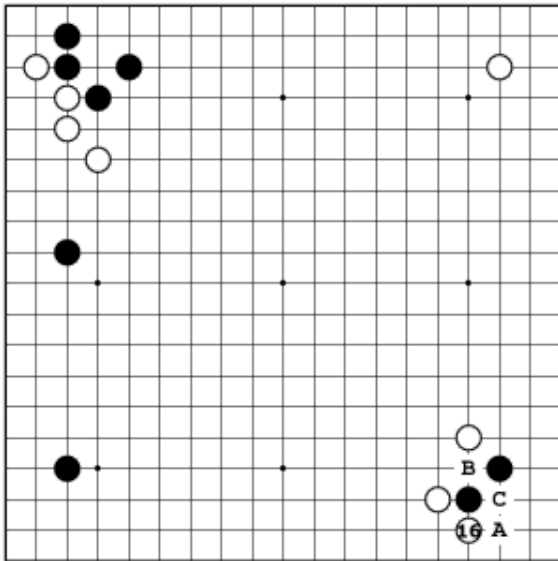
19 Dalla sequenza fino a 18 sembrerebbe che Bianco possa trovare il tempo di giocare in 18, riconducendosi alla sequenza ottimale. Ma Nero possiede una mossa speciale in situazioni tipo questa.



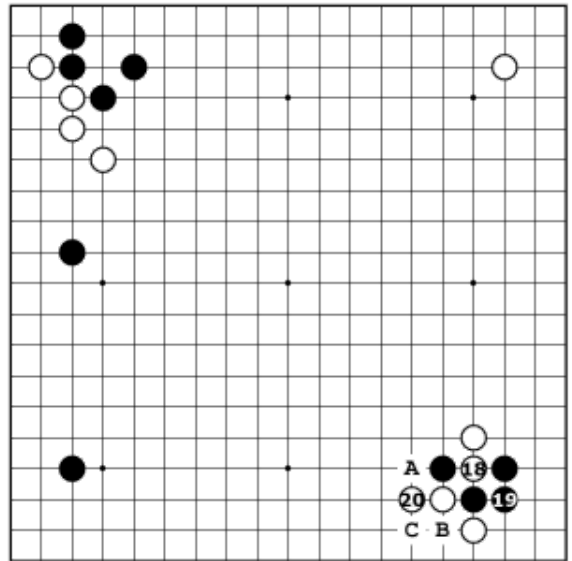
15 Nero 15 è una mossa sorprendente, fuori dagli schemi. E' incredibilmente efficace. Bianco può rispondere in A oppure B.



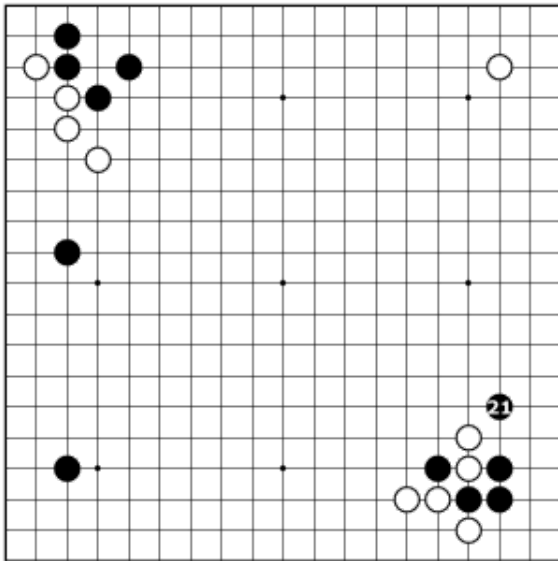
17 Nero 17 è la mossa chiave.



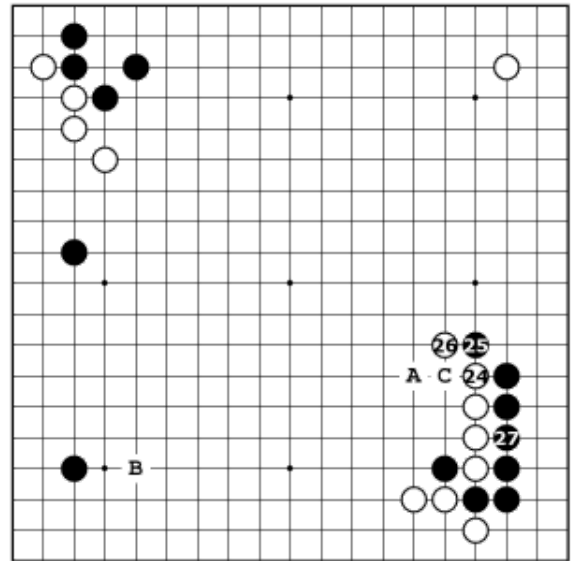
16 Bianco gioca 16 con la speranza che Nero blocchi in A. Successivamente l'atari in B e la connessione in C sono il sogno di qualsiasi giocatore di Go. Ma Nero ha un piano diverso.



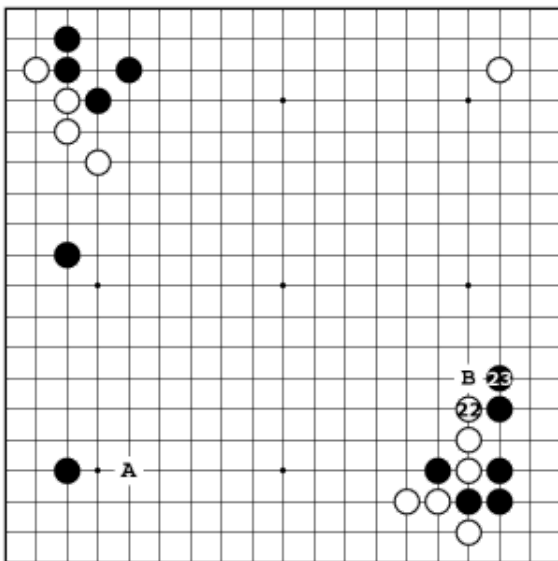
20 Bianco 20 oppure C sono le uniche scelte, molto simili una all'altra. Se Bianco catturasse in A, Nero B darebbe un ottimo risultato per Nero.



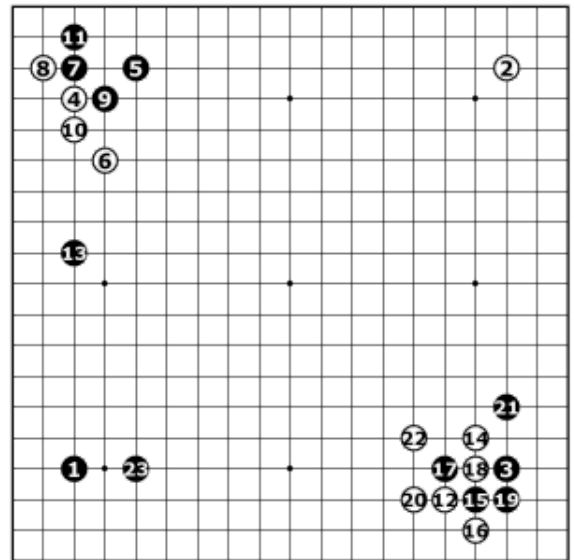
21 Dopo Nero 21 non c'è modo per Bianco per prendere il sente e giocare nell'angolo in basso a sinistra.



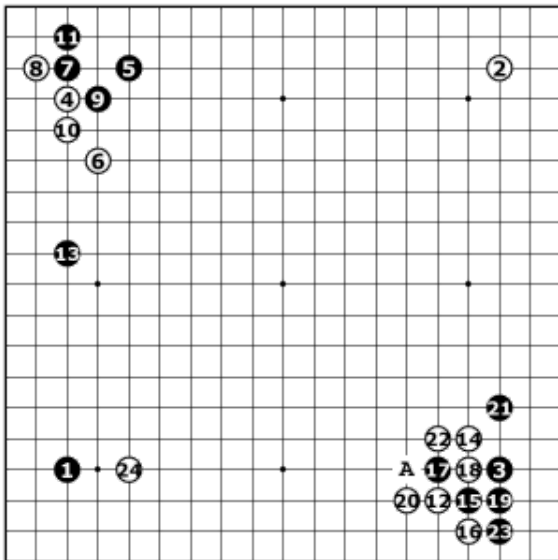
27 Dopo la sequenza fino a 27, se Bianco omette una difesa in A e approccia in B, Nero gioca immediatamente il taglio in C.



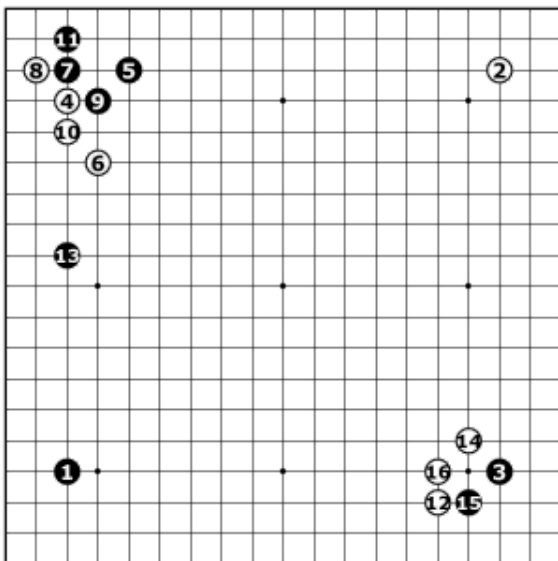
23 Se Bianco gioca in A dopo lo scambio 22 per 23, Nero risponde immediatamente con l'ottimo turn in B.



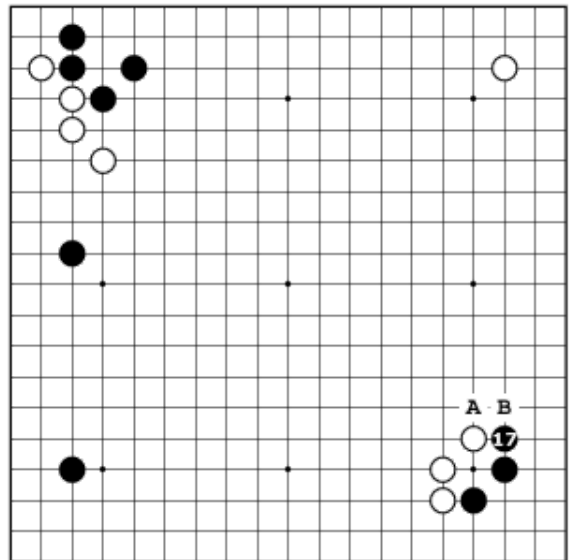
23 Se Bianco cattura in geta con 22 Nero prende il sente con 23. Bianco non ha modo per impensierire Nero sulla destra.



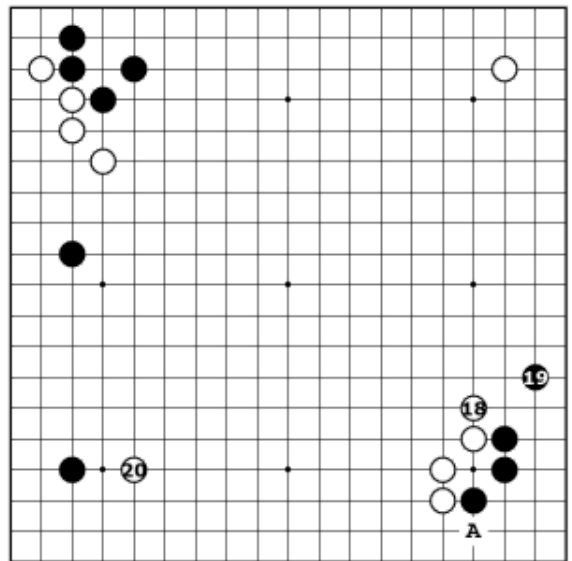
24 Bianco 22 è la mossa più forte: il gruppo Nero sulla destra risulta così più debole, tale da necessitare una risposta in 23. Bianco ha così modo di giocare per primo in 24. Ma il risultato sulla destra è tutt'altro che positivo per Bianco: rimane sempre dell'aji attorno ad A.



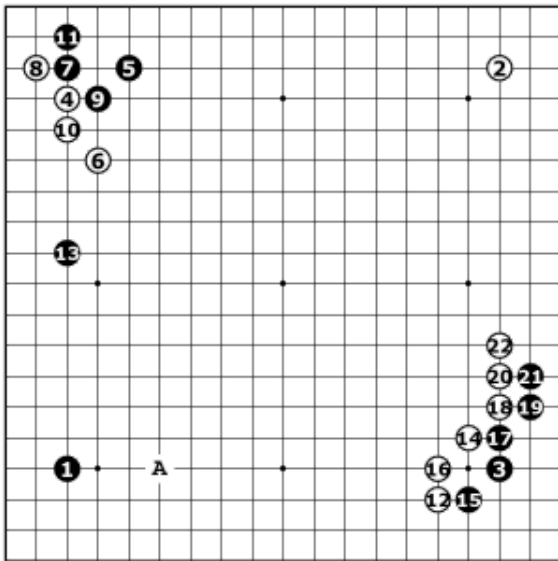
16 Bianco 16 è una mossa molto debole. Cambiando l'ordine delle mosse. Se Nero avesse giocato prima in 15, poi Bianco 16, poi Nero in 13, Bianco avrebbe continuato in 14? Assolutamente No!



17 Dopo Nero 17 Bianco può scegliere A oppure B, ma nessuna porta ad un buon risultato.



20 La sequenza fino a 20 può sembrare simile alla sequenza ottimale, salvo per la coppia di mosse 15 per 16. Questo scambio è ottimo per Nero: partendo dalla sequenza ottimale, se Nero giocasse in 15 Bianco risponderebbe in 16? No, bensì in A.



22 Dopo la sequenza fino a 22, Nero può prendere il sente e tornare nell'angolo a sinistra, per esempio in A, raggiungendo così il suo obiettivo.