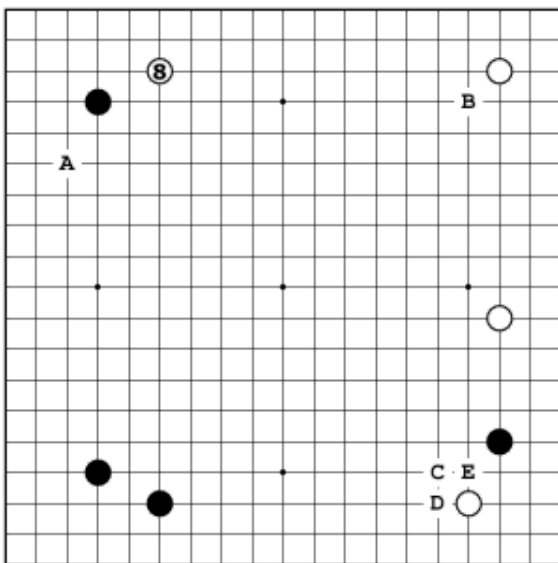


- 7 In figura sono presentate le prime sette mosse della partita n°8.
Dopo aver scambiato 5 per 6, Nero ha ignorato e proseguito in 7, probabilmente preoccupato di avere due san-san completamente aperti.

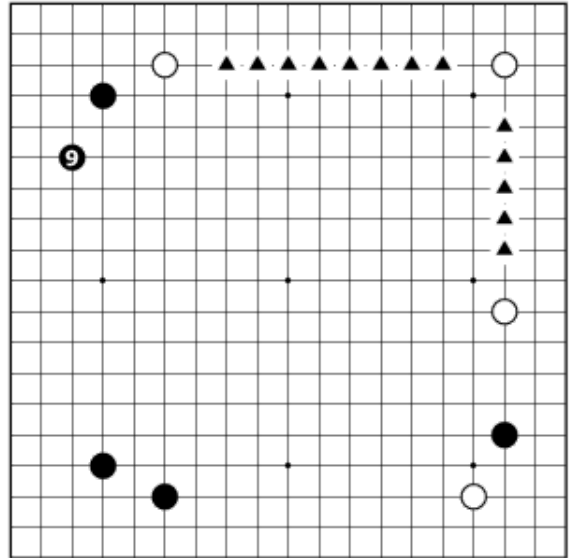
Come proseguirà Bianco? E' meglio proseguire localmente o cambiare area di gioco?

Partiamo dalle vostre proposte.

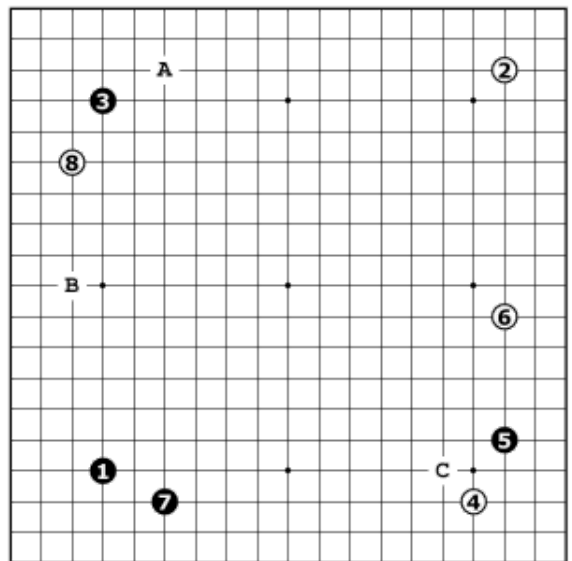


- 8 ∇ Bianco 8 non è una mossa particolarmente sbagliata, ma neppure coerente con il progetto di sviluppo Bianco. Il triangolo di 3 pietre bianche nel quadrante in alto a destra è composto esclusivamente da mosse basse in terza linea. Bianco si aspetta una risposta Nera in A per poi magari tornare indietro sul lato destro, ma Nero non è costretto a rispondere e andrà subito ad approfittare della posizione bassa di

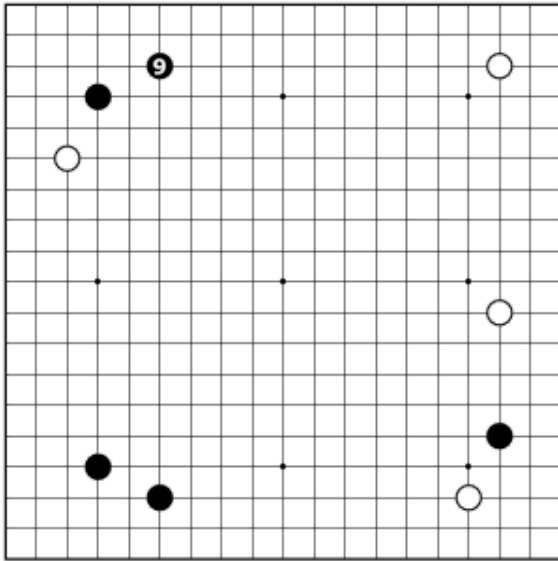
Bianco giocando in B, oppure pressando prima in C (dove Bianco è costretto a strisciare in D poiché un taglio in E sarebbe sfavorevole per via dello shimari Nero in 7) e poi tornare a giocare in B.



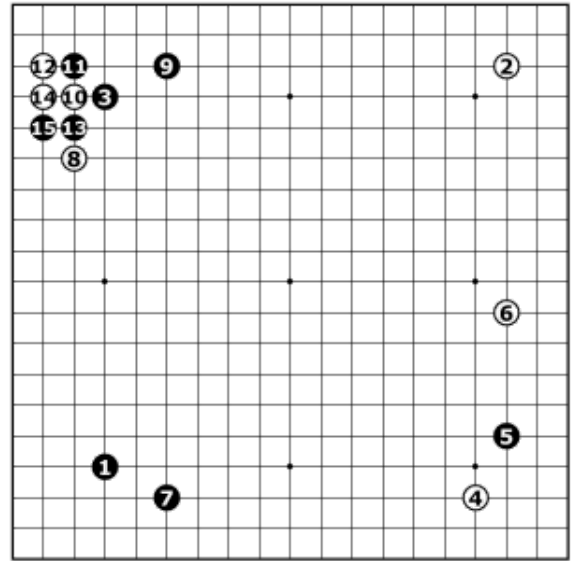
- 9 Nero può comunque rispondere in 9. Non è chiaro come Bianco possa creare una sinergia fra le pietre nell'area evidenziata, mentre è chiara ed equilibrata la relazione fra le due coppie di pietre nere sul lato sinistro.



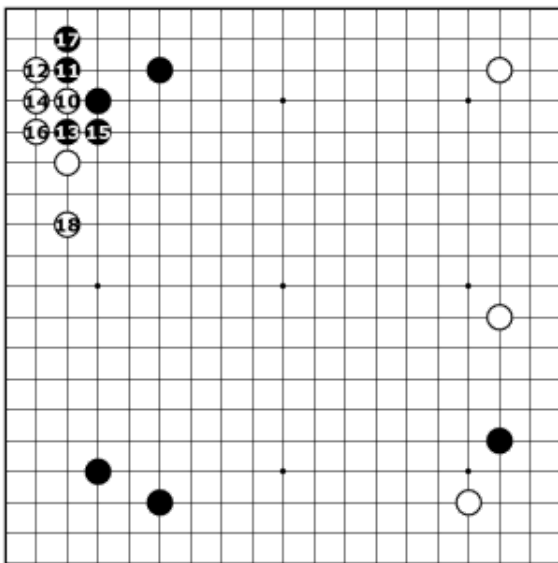
- 8 ∇ L'approccio in 8 è la direzione sbagliata. Nero non ha alcun interesse a svilupparsi lungo la direzione A, bensì andrà a pinzare attorno a B sviluppando così la sua area di influenza; oppure presserà prima in C e poi tornerà a pinzare in B. Il kakari interno ha avuto una sua popolarità in tempi andati, ma è oggi considerato sfavorevole.



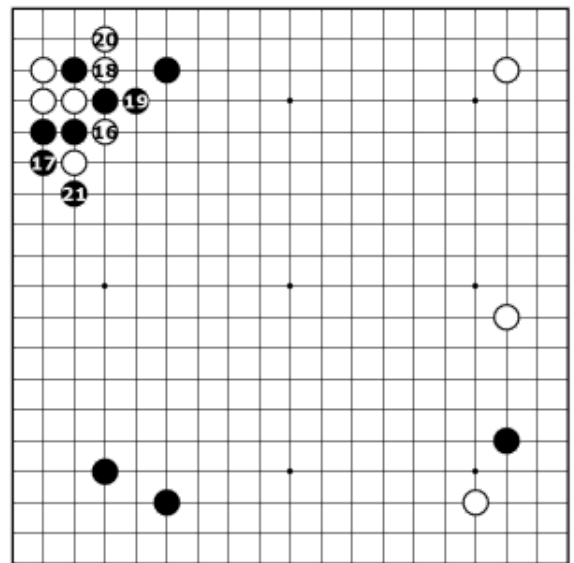
9 Nero 9 è un "wishful thinking" per Bianco.



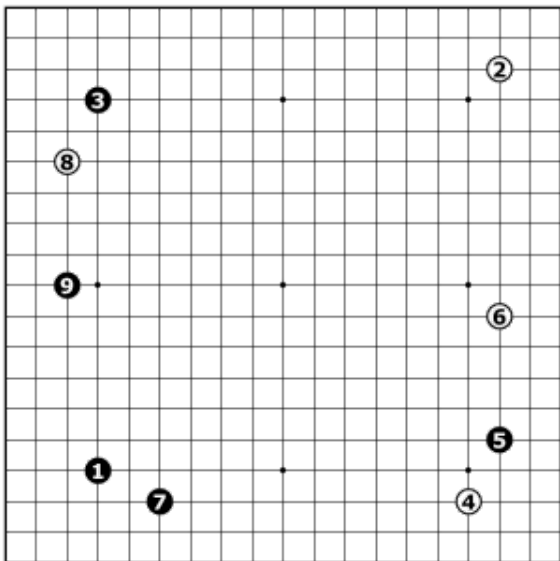
15 Nero 15 è l'altra variante del joseki.



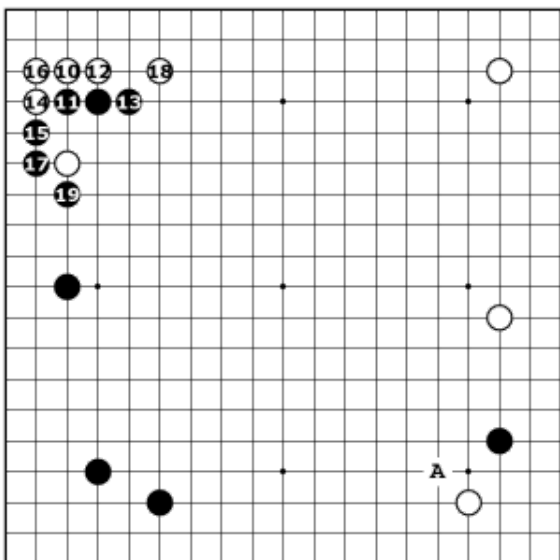
19 La sequenza fino a 18 è un buon risultato per Bianco, ma Nero ha una contromossa.



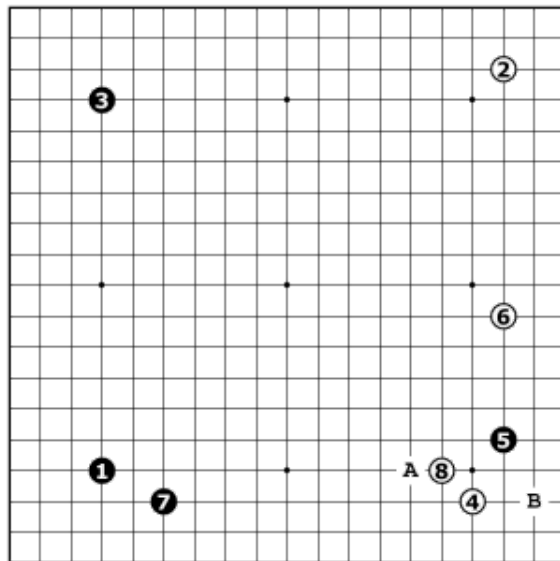
21 Col joseki fino a 21 Nero mantiene l'influenza verso la direzione più promettente, rovinando il piano di Bianco.



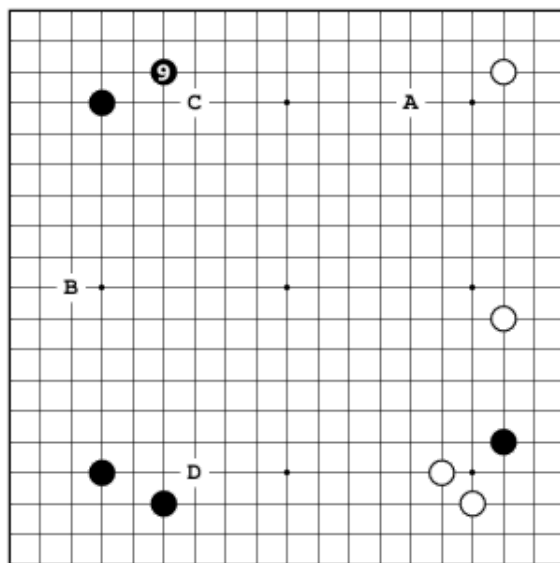
9 Nero 9 sembra un punto ottimale per Nero.



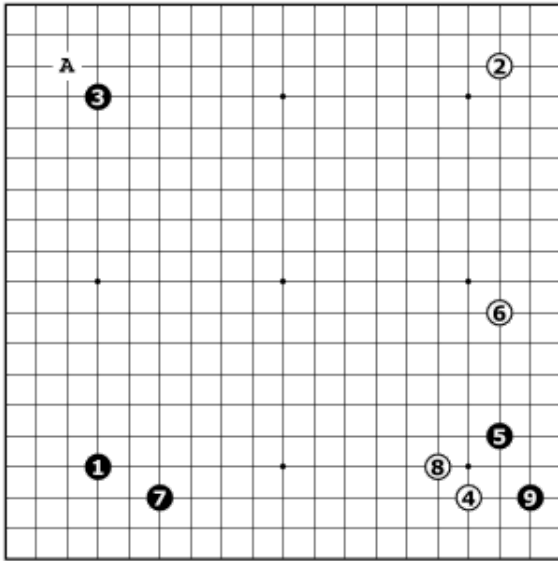
19 Dopo il Joseki fino a 19 Nero ha ottenuto un risultato adeguato. Non è detto che questo vada incontro al piano di gioco bianco. Nero può omettere la difesa in 19 e pressare prima Bianco con A.



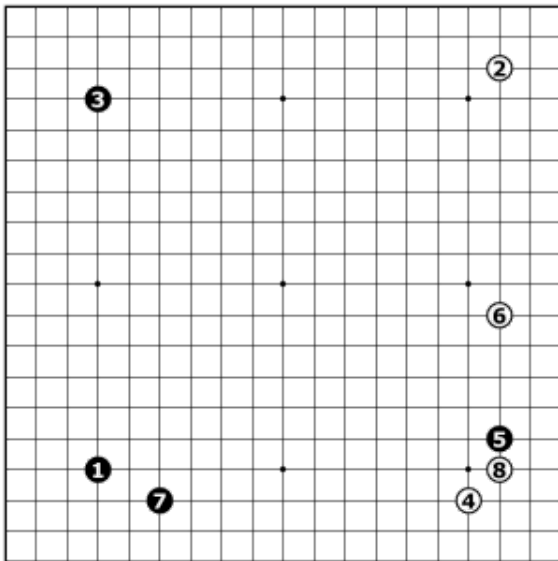
8 ♥♥♥ Bianco 8 è la migliore mossa in questa posizione. E' preferibile rispetto ad A per la presenta dello shimari nero sulla sinistra. Bianco è in grado così di sventare la pressing move nera proprio in 8 che sarebbe sente e avrebbe una potenziale sinergia con la posizione nera sulla sinistra. Bianco deve però essere cosciente che Nero non continuerà localmente e aspetterà il momento propizio per scivolare in B e salvare la sua pietra.



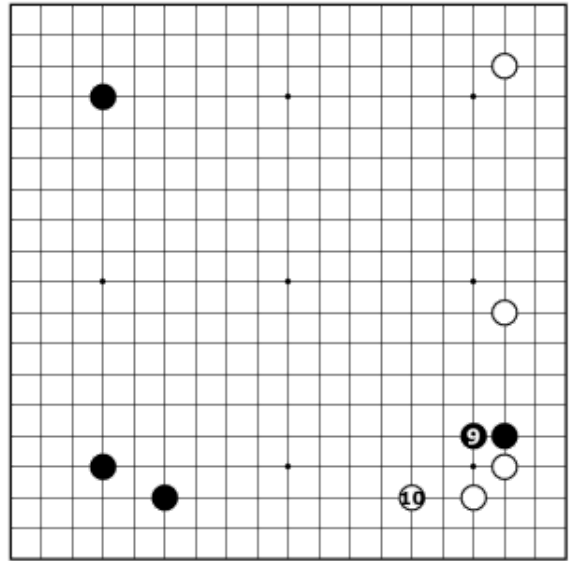
9 Nero 9 è la prosecuzione più probabile e naturale. La posizione è perfettamente equilibrata. Bianco ha molte opzioni per continuare: proseguire la costruzione del lato destro con A, sviluppare un gruppo sul lato sinistro con B, oppure giocare una delle due shoulder hit in C e D introdotte da AlphaGo a fine 2016.



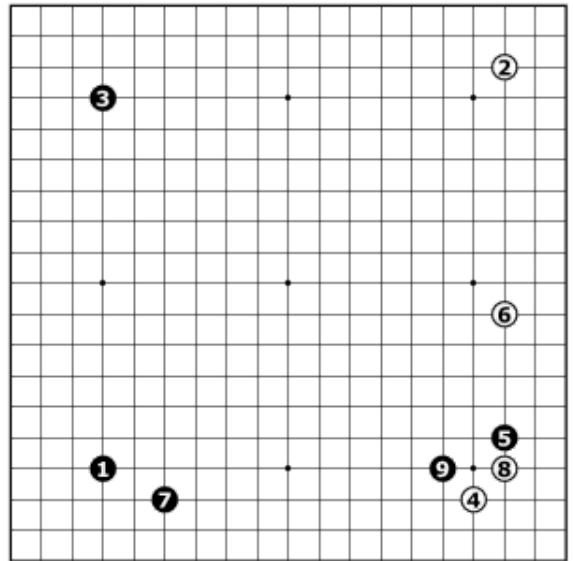
⑨ Nero 9 è una mossa localmente corretta ma il tempismo non è buono. Bianco ha sventato con successo la pressing move e ora muoverà verso altre aree del goban, per esempio invadendo in A.



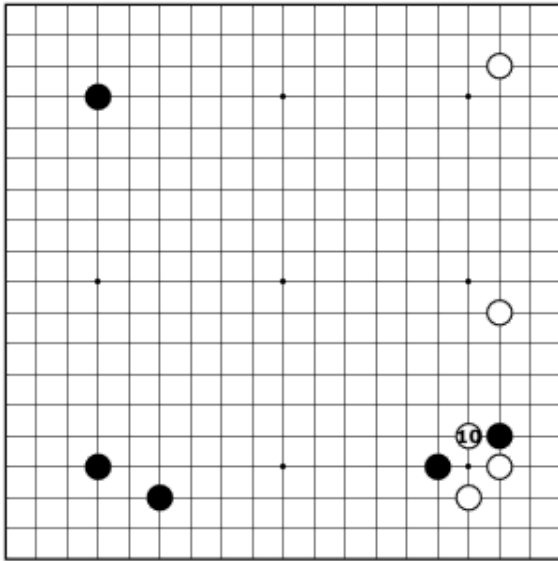
⑧ ♥♥♥ Bianco 8 è un'ottima mossa. Nero deve rispondere con cautela.



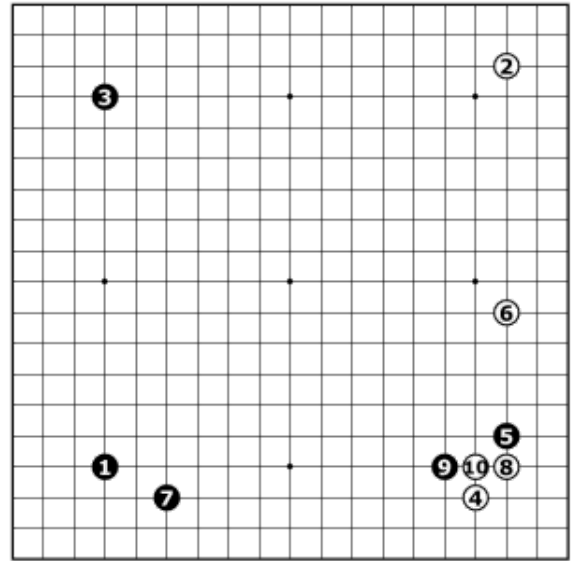
⑩ Nero 9 è sbagliata. Dopo Bianco 10 la coppia di pietre nere rimane un progetto incompiuto ed un ottimo target d'attacco per Bianco.



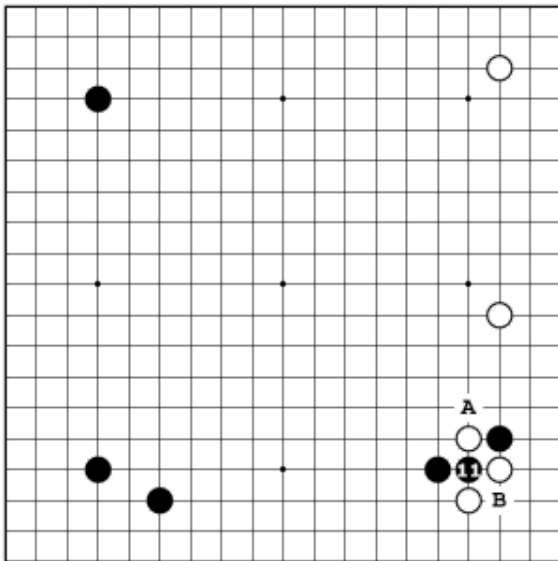
⑨ Nero 9 è la mossa corretta in questa posizione. Nero è in grado di gestire l'attacco bianco con flessibilità.



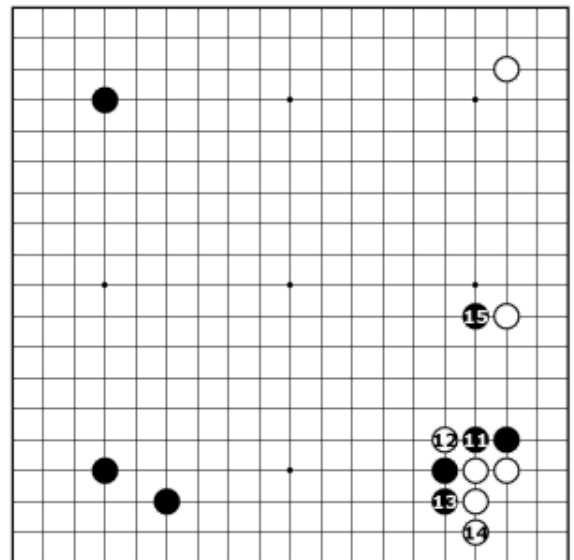
10 Bianco può essere tentato dal taglio in 10, ma è un errore.



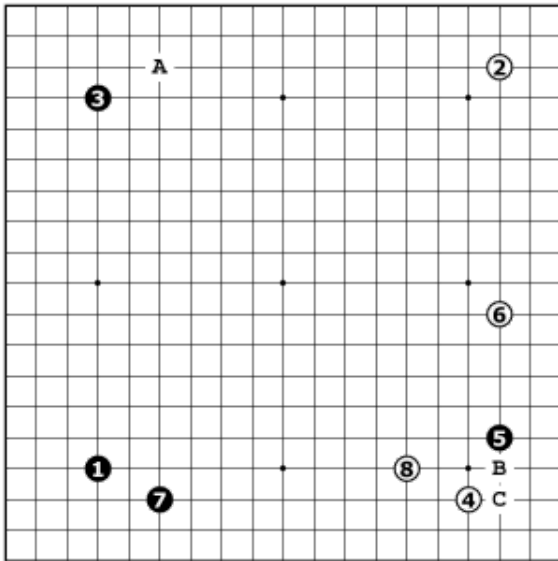
10 Bianco 10 è la mossa appropriata.



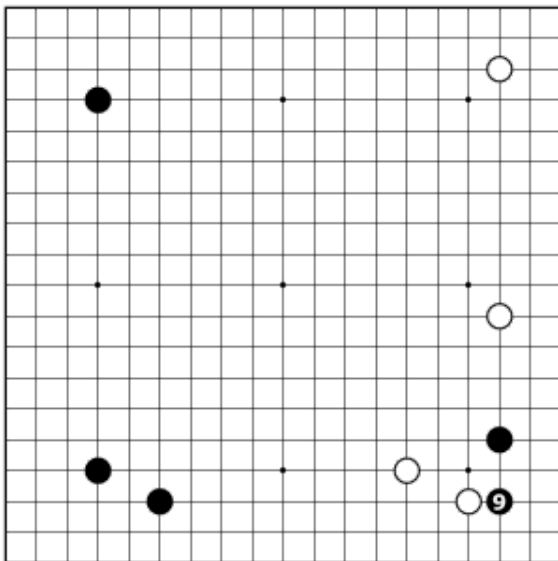
11 Dopo Nero 11 Bianco non è in grado di difendersi contemporaneamente dalle due minacce di A e B. Il risultato è ottimo per Nero.



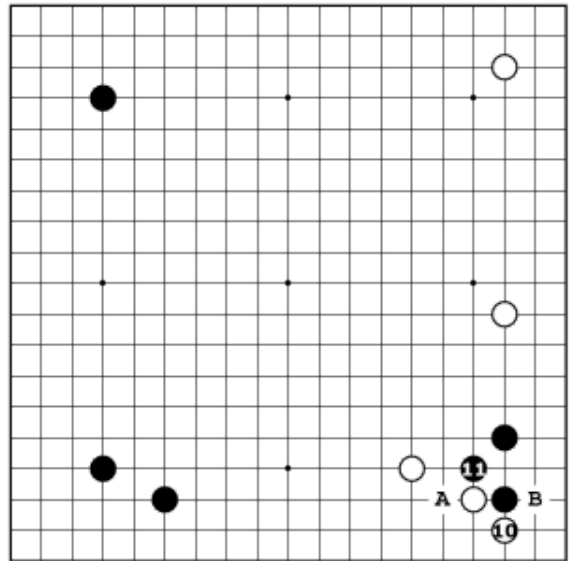
15 Abbiamo già studiato nella partita come la sequenza fino a 15 sia la migliore per entrambi. Fare riferimento a quelle varianti, perfettamente valide anche in questa posizione.



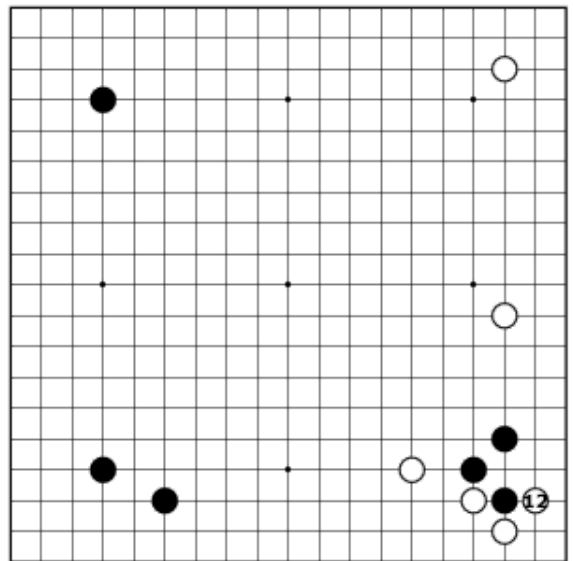
⑧♥♥♥ Bianco 8 è una buona mossa ma un pelo inferiore al kosumi. Infatti in questa posizione Nero C è un'ottima continuazione per Nero. Nero deve stare attento a non fare tenuki questa volta perchè il kick bianco in B diventa questa volta efficiente per la posizione di 8 che da maggiore respiro ed efficienza alla posizione bianca rispetto al kosumi.



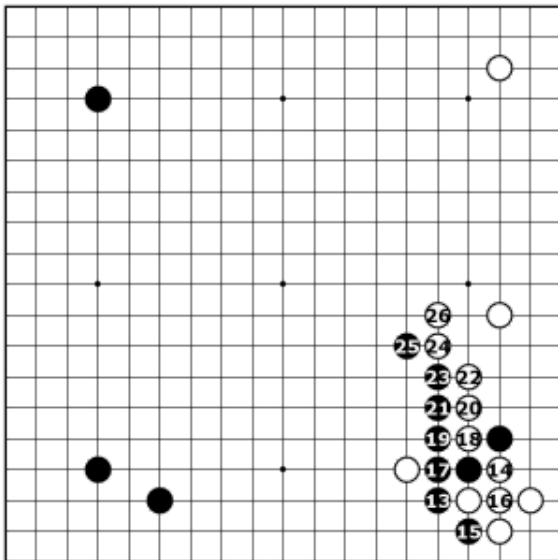
⑨ Questa volta Nero 9 è una buona mossa.



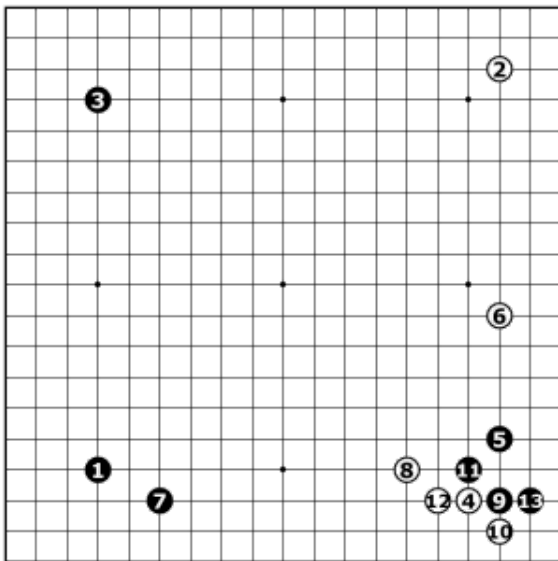
⑪ Bianco vorrebbe rispondere in B ed ottenere la variante localmente favorevole per Bianco, ma è costretto ad accontentarsi di tornare in A e accettare la variante per lui meno buona.



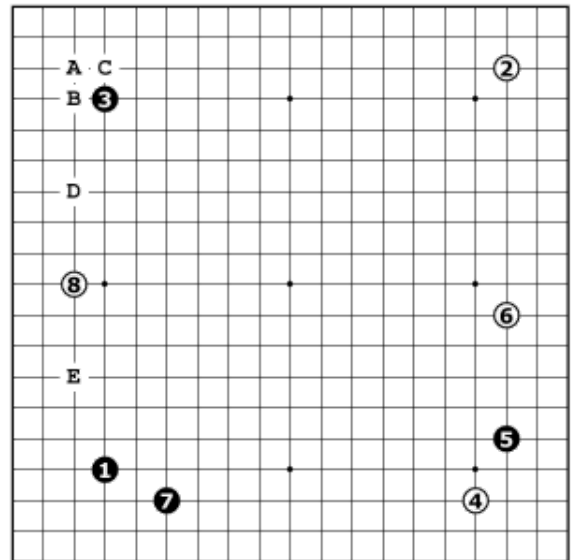
⑫ Bianco 12 è la migliore localmente ma non è buona globalmente.



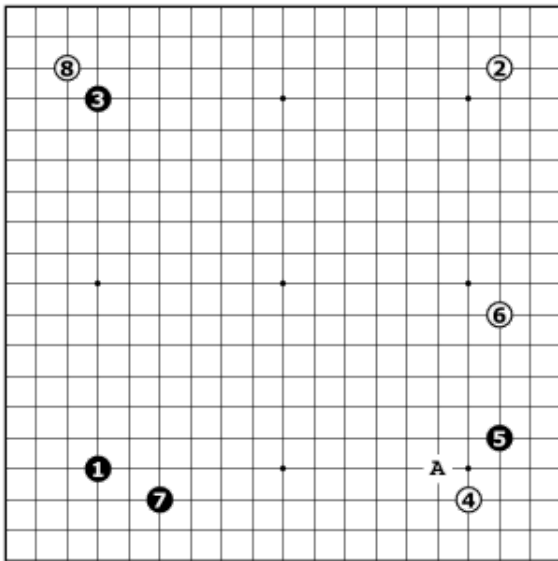
26 Dopo la sequenza fino a 26 il muro Nero lavora perfettamente con lo shimari in basso a sinistra.



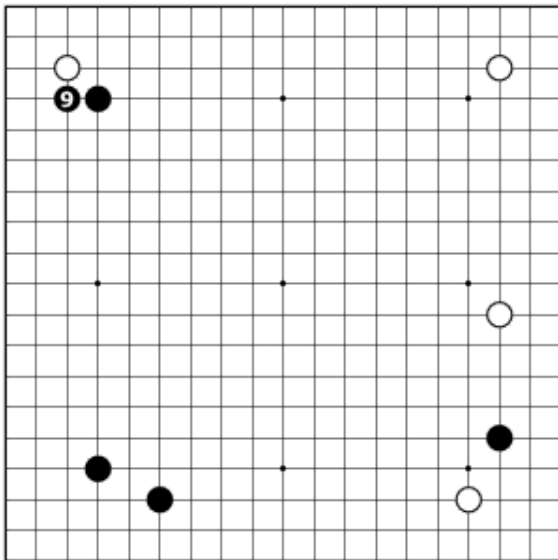
13 Bianco è costretto a tornare indietro e giocare il joseki in 13. Da notare ora come la pinza bianca sul lato destro abbia perso il suo valore.



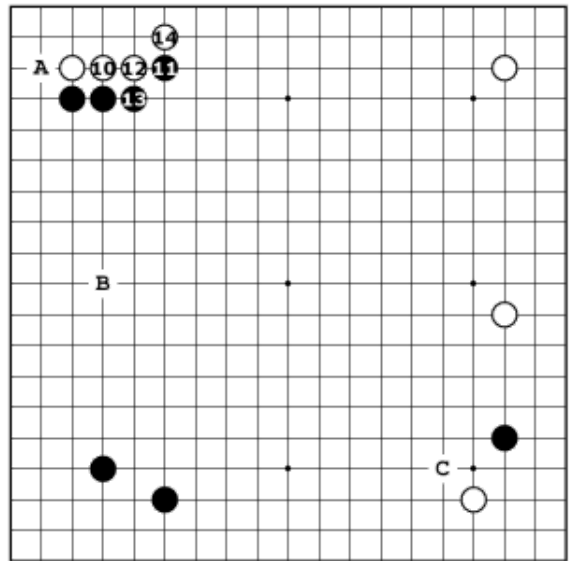
8 ▽▽ Bianco 8 è la tipica mossa che si può trovare nella teoria del fuseki giapponese del secolo scorso. E' una mossa scomparsa già prim dell'avvento delle AI. Bianco 8 è una mossa poco attiva, non mette alcuna pressione a Nero che può così prendere l'iniziativa. Può essere una mossa valida solo nel caso Nero abbia sui due angoli delle posizioni più strutturate, ma nel nostro caso non è assolutamente detto che Bianco con 8 abbia ridotto un futuro moyo Nero, risulta perciò una mossa inferiore rispetto a quelle sugli angoli, che sono ancora più efficienti in questa fase di gioco. Inoltre, se in futuro Bianco vorrà invadere in A, Nero avrà molte più informazioni su quale sia la migliore scelta fra B e C vista la posizione di Bianco 8: indirettamente quindi Bianco 8 impedisce in futuro a Bianco di invadere in san-san in A, a meno di concedere un vantaggio all'avversario. Il processo ideale per Bianco è l'opposto: prima invadere in A e poi chiedersi se il lato sinistro sia di qualche interesse (ridurre o invadere) oppure virare su altre zone del goban. Le varianti in cui Nero approccia subito da uno dei due lati in D o E, e Bianco estende di conseguenza, sono scomparse dal gioco contemporaneo. Nero al momento non sa quale sia la direzione migliore, scegliere subito una fra D o E signiica impegnarsi verso un piano di gioco rigido. Oggi si preferisce giocare fuseki dinamici e soprattutto flessibili.



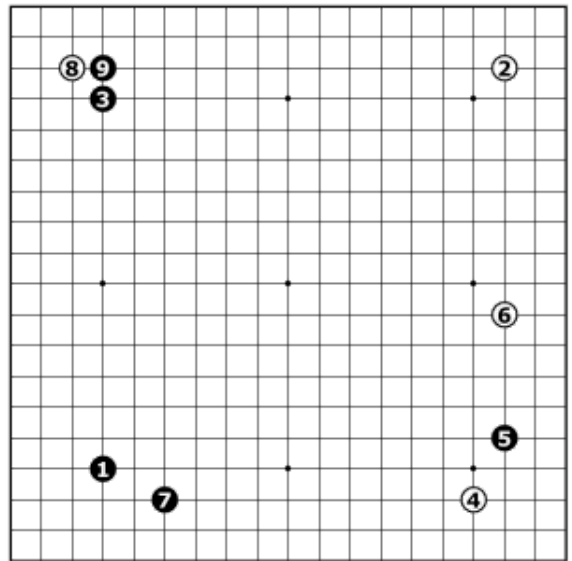
- ⑧♥♥ L'invasione in san-san è la mossa più frequente nelle vostre risposte, ed è anche quella giocata in partita. E' una buona mossa ma inferiore rispetto ad una continuazione nell'angolo in basso a destra. Nero può infatti prima scambiare le mosse in A e poi tornare a difendere l'invasione in san-san. E' ora da chiedersi quale direzione e joseki sceglierà Nero. Vedremo subito alcune variante, ma sarà poi l'oggetto della prossima lezione.



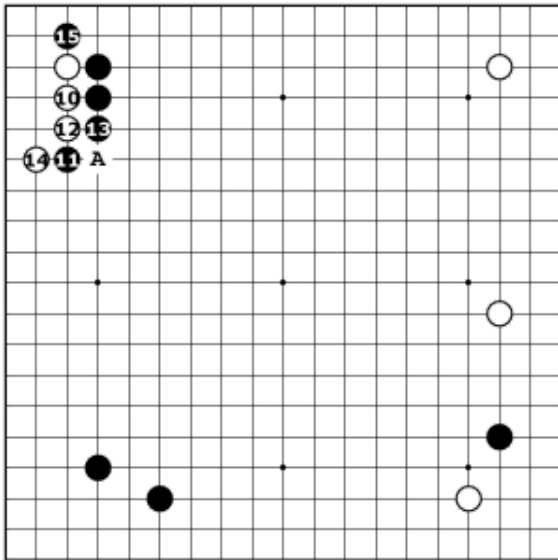
- ⑨ La direzione di Nero 9 può essere accettabile ma non è la migliore.



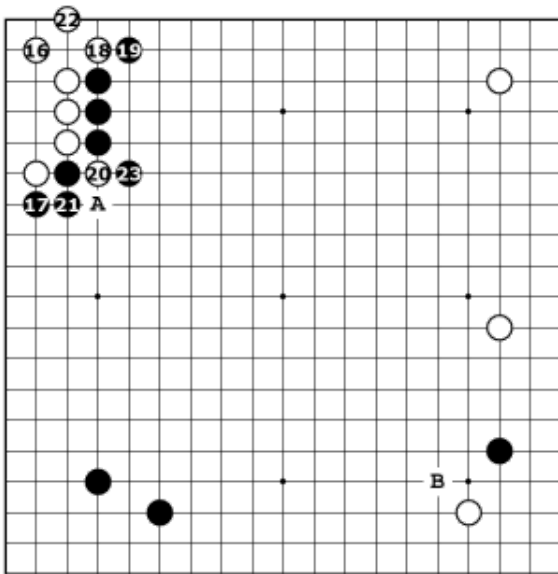
- ⑭ In questa situazione è difficile per Nero proseguire con il joseki in A per via della direzione di gioco scorretta che ne seguirebbe, come visto in altre partite. Nero non continuerà quindi localmente e proseguirà nell'angolo in basso a destra. Nero B può sembrare la prosecuzione migliore per Nero ma, come visto in precedenti partite non è la continuazione migliore dal joseki Nero: è meglio pressare lungo C.



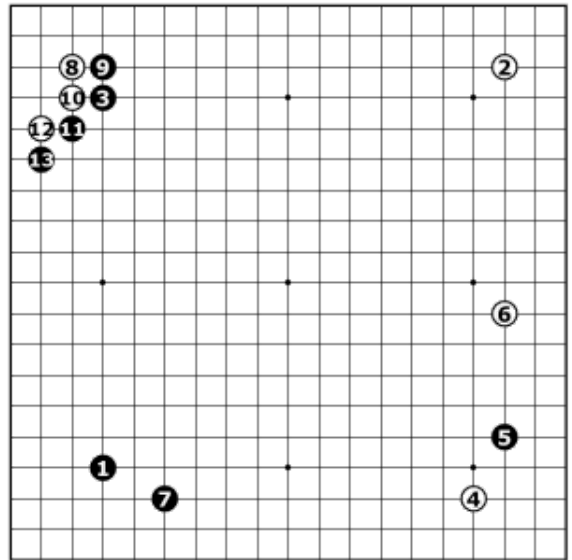
- ⑨ Nero 9 è la direzione migliore.



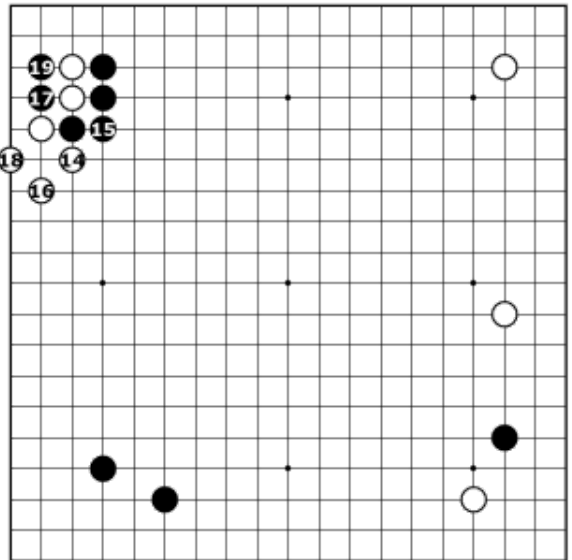
15 Nero è ora in grado di proseguire il joseki in 15 poiché esso volgerà verso lo shimari in basso a sinistra. L'unico problema per Nero è escogitare un modo per gestire la scala in A al termine del joseki, scala che al momento non funziona.



23 La scala in A non funziona, ma non è detto per Bianco che sia favorevole uscire subito e c'è la possibilità per Nero di avere dei rompi scala in B.



13 Come visto nel corso di joseki, il doppio hane in 13 è considerato favorevole per Bianco.



19 Bianco ottiene un ponnuki in sente e può tornare a giocare altrove. E' un risultato passivo e poco interessante per Nero. Nero sceglie questo risultato solo in situazioni di inferiorità numerica, per esempio in presenza di pietre bianche sul lato alto.