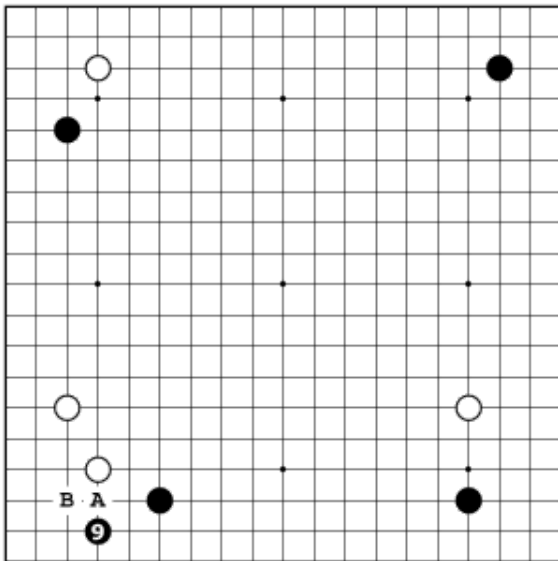


- ⑧ In figura sono presentate le prime otto mosse della partita n°9.
 Dopo aver scambiato 5 per 6, Nero ha approcciato in 7. Bianco ha risposto con un contro approccio inusuale in 8, giocato spesso in passato in presenza di altre pietre nere sul lato basso.

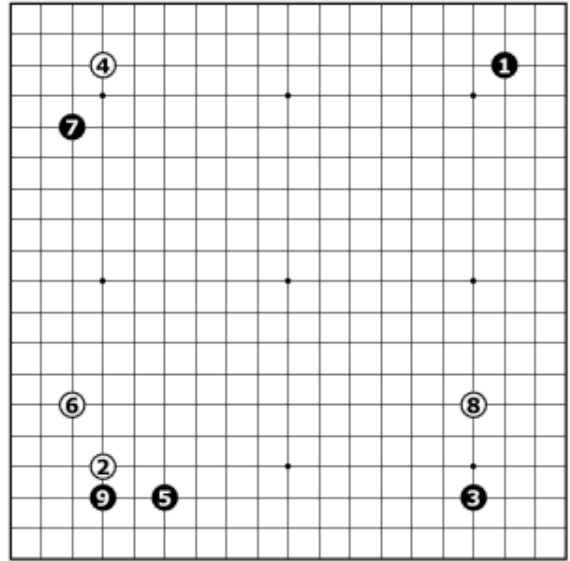
Come proseguirà Bianco? E' meglio proseguire nell'angolo in alto a sinistra o in basso a destra?

Partiamo dalle vostre proposte.

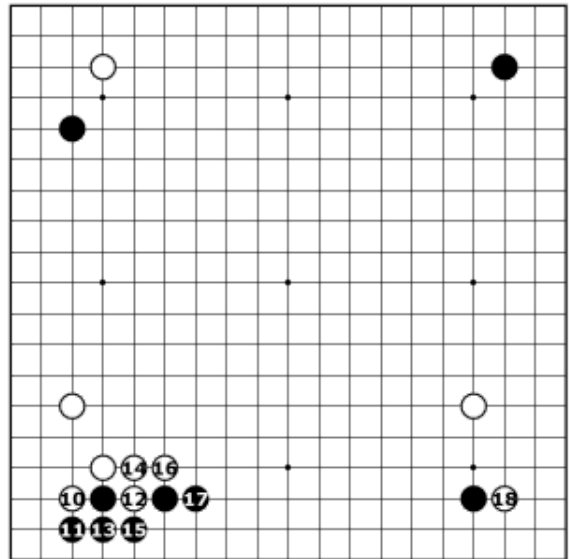


- ⑨ ∇ Molti di voi hanno proposto Nero 9. Questo keima è scomparso dalla scena goistica a fine 2016, rimpiazzato dall'attachment in A.. Il motivo sta nel fatto che dopo Nero 9 la prosecuzione locale è Nero B. Invertendo l'ordine delle mosse, se Nero invadesse prima in B e bianco ignorasse, Nero giocherebbe in 9? No, ovviamente Nero giocherebbe in A.

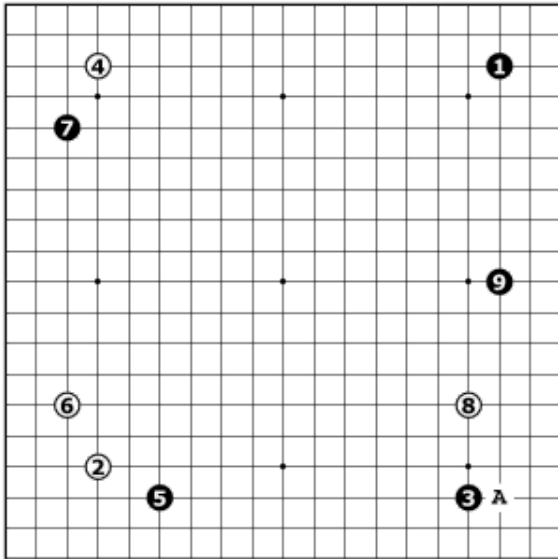
Tuttavia anche



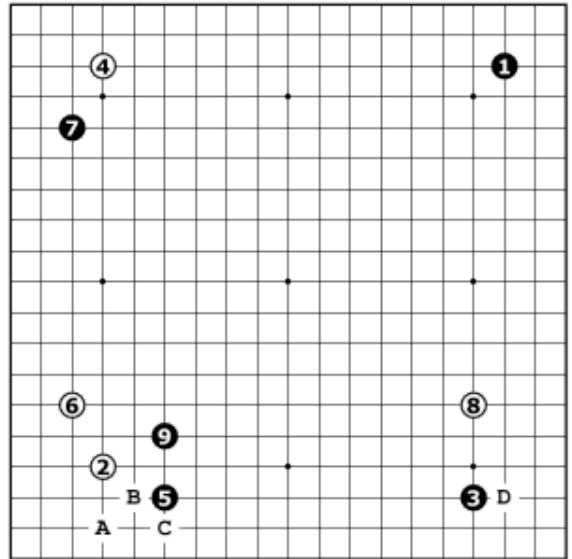
- ⑨ ♡ Ma anche se Nero giocasse la mossa localmente corretta, non sarebbe positiva in questa posizione.



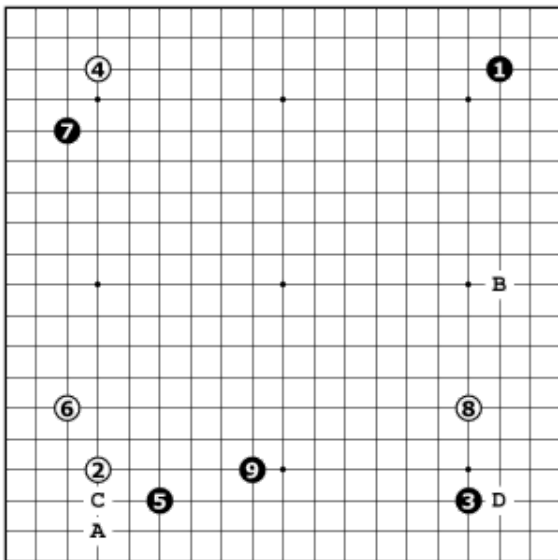
- ⑮ Dopo il joseki fino a 17 Bianco può prendere il sente e proseguire sul lato in basso a destra. Il risultato globale è attivo per Bianco e poco interessante per Nero.



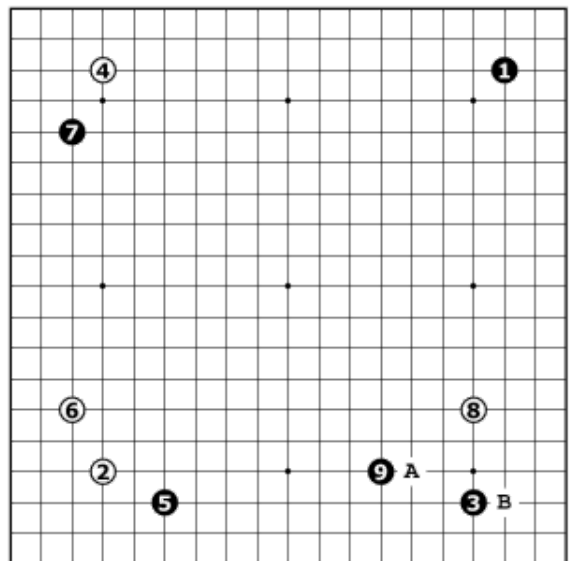
9 ∇ La pinza in 9 non sembra una mossa adeguata. Non ha alcuna influenza diretta sulla pietra bianca nè crea una buona sinergia con il san-san nell'angolo alto. Bianco può giocare altrove o proseguire in A senza che la pinza lo impensierisca. Non è facile in futuro per Nero ottenere qualcosa di buono da 9.



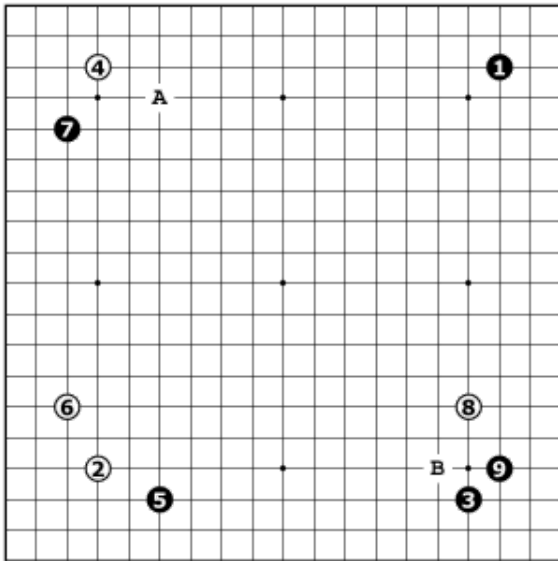
9 ∇ Anche Nero 9 non è una mossa appropriata. Il sogno segreto di Nero è quello che Bianco risponda in A. Ma Bianco ignora e gioca altrove; se proprio Bianco vuole aggiungere una mossa in locale si rinforzerà con lo scambio B per C per poi prendere l'iniziativa in D. Il problema di Nero 9 non è tanto nella direzione di gioco ma nell'assenza di pressione su Bianco. E' una mossa difficile da rendere efficiente.



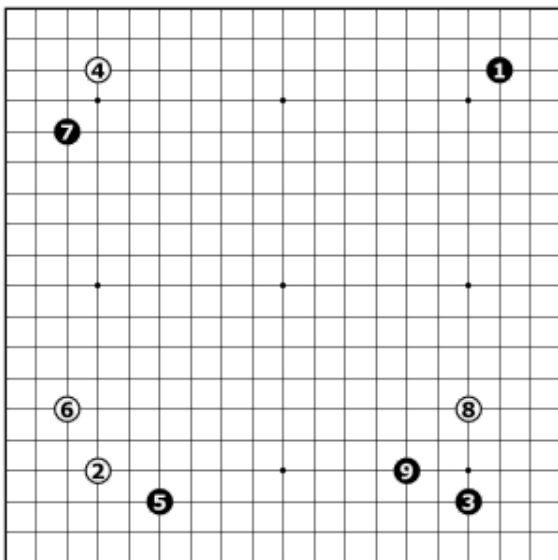
9 ∇ Nero 9 soffre di problematiche simili alle mosse in A e B. Localmente Nero vorrebbe entrare in angolo in C e non tornare indietro con 9. D'altra parte Nero 9 non mette alcuna pressione alla pietra Bianca sul lato destro. Sembra una mossa fuori dall'area calda di gioco. Bianco può giocare D indisturbato o anche prendere l'iniziativa e proseguire altrove.



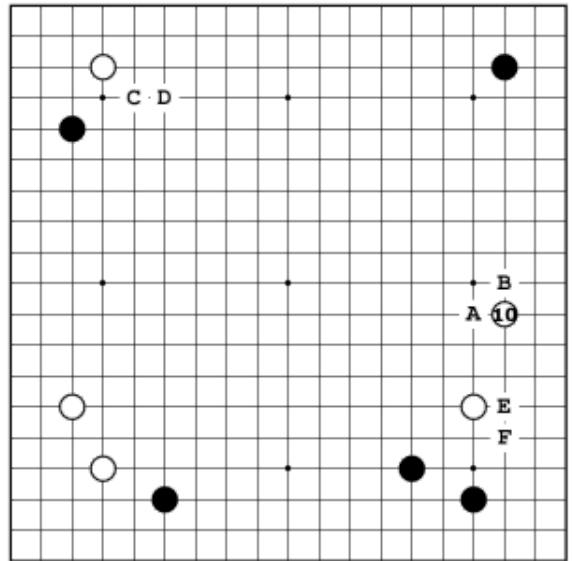
9 ∇∇ Nero 9 è una buona mossa come direzione di gioco, ma pecca di qualità nel locale. La connessione delle due pietre nere è precaria, questo facilita un approccio Bianco B. Se Bianco prosegue in B, Nero vorrebbe spostare la propria pietra in A. Per persecuzioni vedere la variante con A.



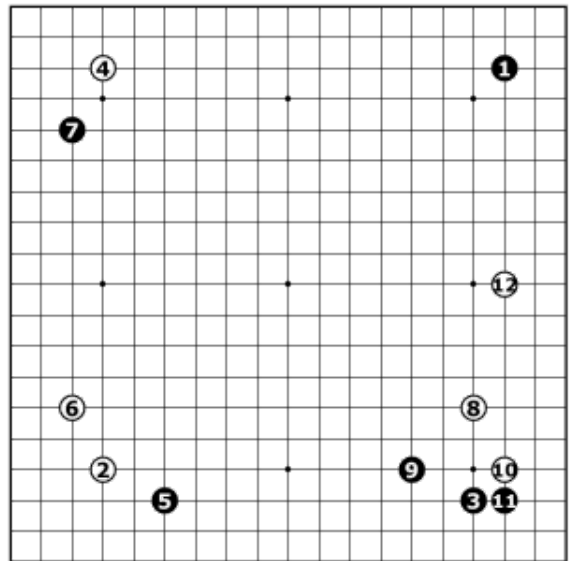
⑨♥♥ Nero 9 è una buona mossa, ma leggermente passiva. Nero assicura l'angolo e lancia la sfida a Bianco su come proseguire l'approccio sfavorevole in 8. Tuttavia Bianco può dimenticarsi dello scambio sfavorevole 8 per 9 e tornare indietro in A. Successivamente la mossa localmente migliore per Bianco è pressare Nero con B. Proprio la difficoltà di Bianco nel proseguire dalla mossa 8 rende Nero 9 una mossa valida anche se passiva.



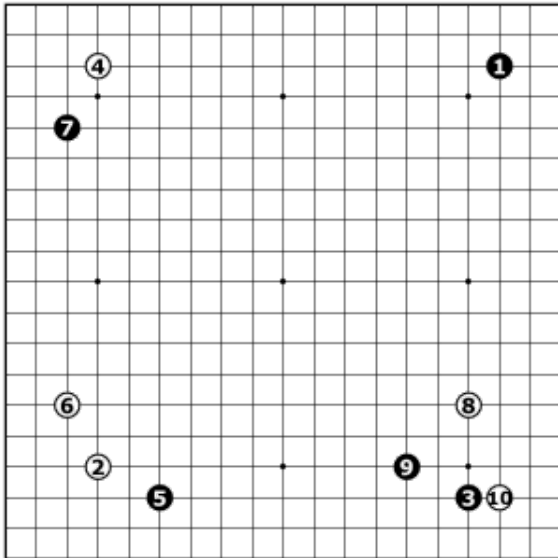
⑨♥♥♥ Nero 9 è la mossa migliore. Non è facile per Bianco proseguire dall'approccio in 8.



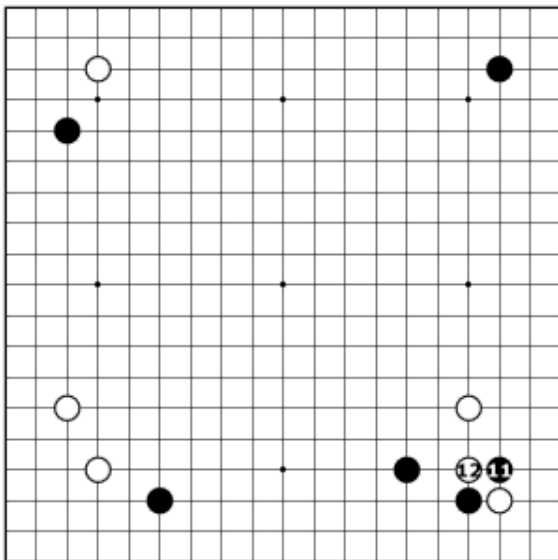
⑩ Bianco 10, o estensioni alternative in A, B, sono le scelte migliori. Bianco vorrebbe tanto proseguire in C oppure D, ma la pietra bianca in 8 è in quarta linea e per questo non è in grado di fare sabaki in angolo se messa sotto attacco nero. Bianco necessita quindi di una risposta locale.



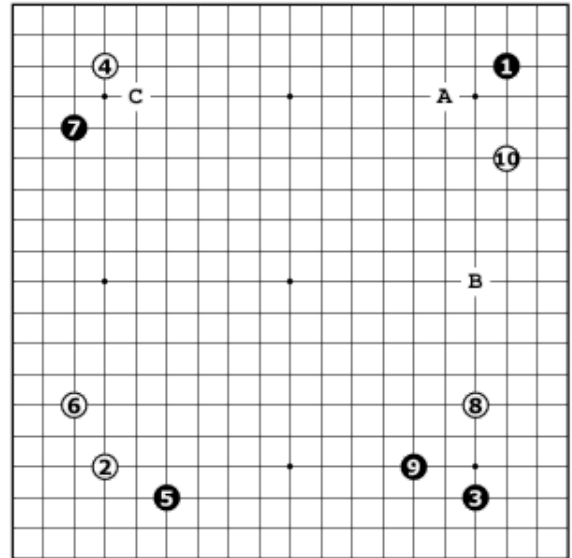
⑫ Bianco può scambiare prima 10 per 11 per poi estendere sul lato. E' uno scambio buono per Bianco perchè l'angolo non è più invadibile.



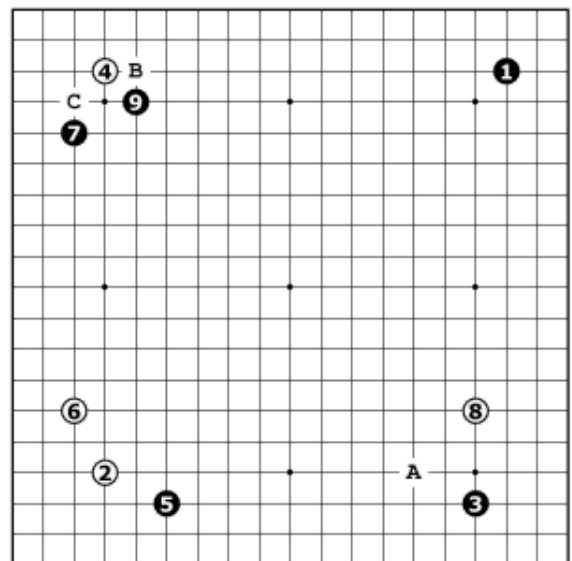
10 ▽ Bianco 10 è un'alternativa molto complicata e non favorevole con la presenza di Bianco 8.



12 Il crosscut in 12 è l'unica continuazione possibile. La posizione locale è identica a quella già vista nel corso di joseki a partire dallo shimari lungo alto del komoku (sequenza 9, 12, 3, 10 in questa partita). Tuttavia il joseki studiato non prevedeva mosse nelle vicinanze, tanto più la mossa 8 che, essendo completamente adiacente al muro Nero che deriva dal joseki, sarà profondamente danneggiata. Vedremo il dettaglio nelle prossime lezioni dove studieremo la prosecuzione della partita reale.

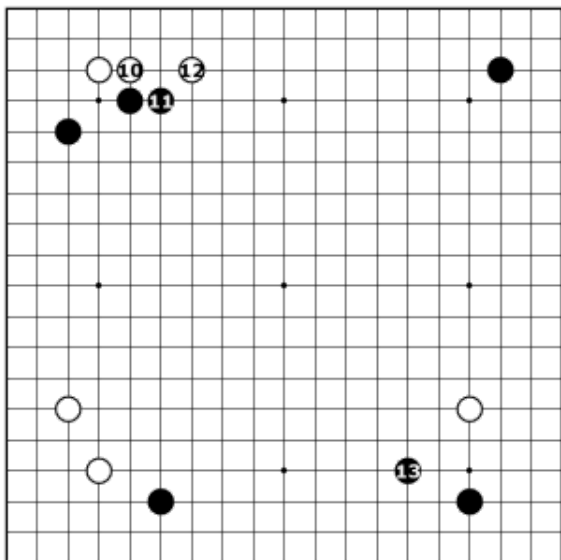


10 Bianco 10 è troppo ottimista per Bianco. Bianco sogna di poter scambiare 10 per A e poi tornare indietro in B. Ma Nero non è costretto a seguire il piano Bianco: può per esempio pressare prima in C e poi contrattaccare in B.



9 ♥♥♥ Nero può prima scambiare 9 e mosse successive poi tornare in A. Tuttavia questa variante è lievemente inferiore a giocare subito in A. I motivi sono due: 1) il senso di giocare in 9 non è quello di costruire un muro verso il lato basso bensì quello di ottenere una vita facile in sente pressando bianco sul lato alto; vita che non è ancora messa in discussione da una pinza bianca; 2) Anziché rispondere in B, Bianco può optare per la mossa a sorpresa in C studiata in una precedente partita. La sequenza successiva a Bianco C mantiene il sente per Bianco ed è positiva solo nel caso in cui Bianco abbia la possibilità di ridurre l'influenza nera che ne deriva verso l'angolo in basso a sinistra: in

questo caso sarebbe ridotta in maniera naturale da Bianco 6. Provare a ripercorrere le varianti di C viste in una partita precedente.



- 13 Se Bianco decide di rispondere semplice con 10, allora Nero prosegue fino a 13. Tuttavia, per i motivi descritti prima, lo scambio da 10 a 12 non è chiaro se sarà buono per Nero, meglio evitarlo e giocarlo solo quando Bianco pinzerà sul lato sinistro.