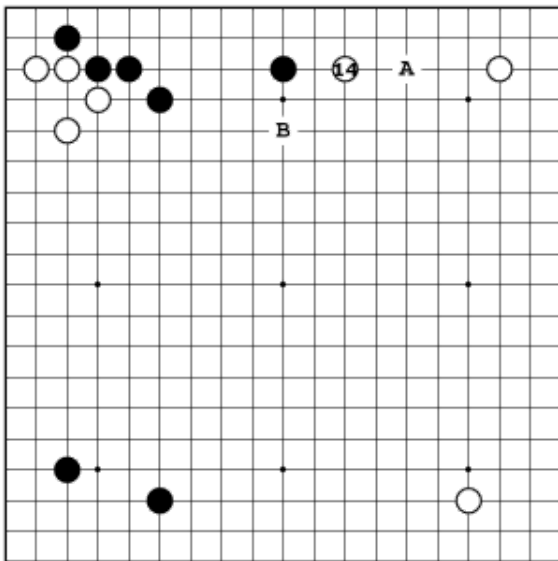


13 In figura sono presentate le prime tredici mosse della partita n°10. Nero e Bianco hanno fatto entrambi scelte discutibili nell'angolo in alto a sinistra. Abbiamo infatti studiato come 8 e 11 siano sbagliate in questa posizione. Nero decide di difendere in 13 anche se non necessario. Bianco ha ora l'iniziativa.

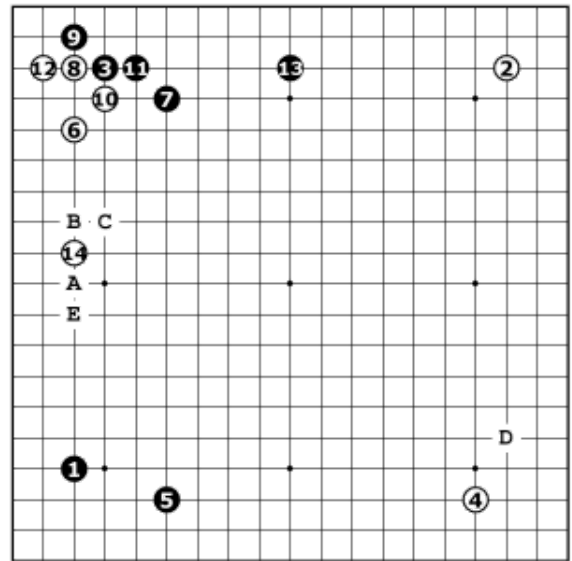
Come proseguirà Bianco? Questa posizione è forse una delle più difficili viste fino ad ora.

Partiamo dalle vostre proposte.



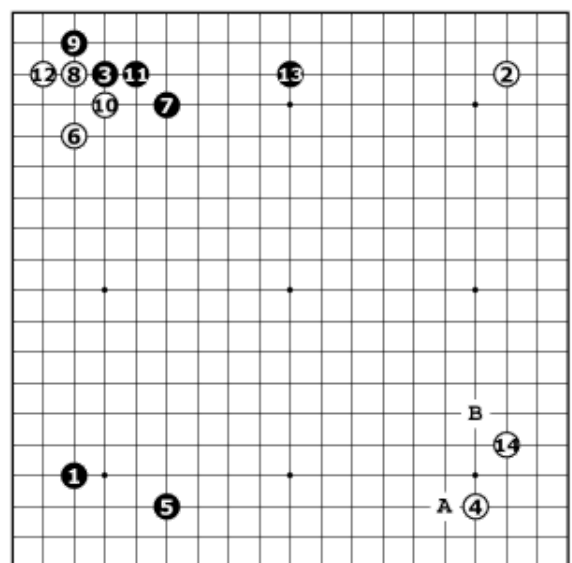
14 ▽ Bianco 14 è una mossa inadeguata sotto molti punti di vista. Il gruppo Nero non può essere attaccato in questo momento, quindi ignorerà l'approccio bianco per prendere un punto grande sul goban. Bianco 14 è inoltre una estensione precaria dal san-san bianco che lascia delle debolezze attorno ad A. Pensare che Nero

risponda in B è illusorio, e anche se lo facesse lo scambio A per B sarebbe favorevole per Nero.



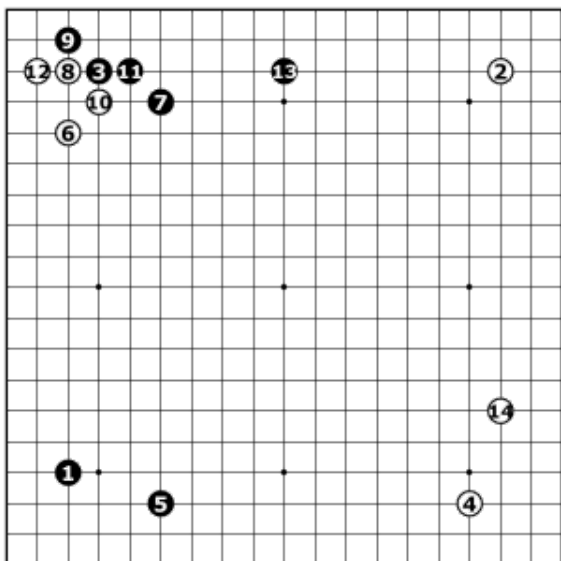
14 ▽ ▽ Molti di voi hanno proposto delle estensioni in questo lato, per esempio Bianco 14 (oppure A, B, C o D). E' sicuramente un buon punto dove giocare, ma è prematuro: Bianco è già vivo in angolo e non necessita di un'estensione a meno che questa estensione non faccia da collante fra due gruppi distinti bianchi e miri a costruire un moyo. Vedremo più avanti una mossa che permetterà a Bianco di giocare attorno a 14 al momento giusto.

Inoltre, essendo completamente gote, Nero ha il tempo per avvicinare l'angolo bianco in D. Nero deve stare attento a non rispondere in E, gli angoli valgono ancora più dei lati..

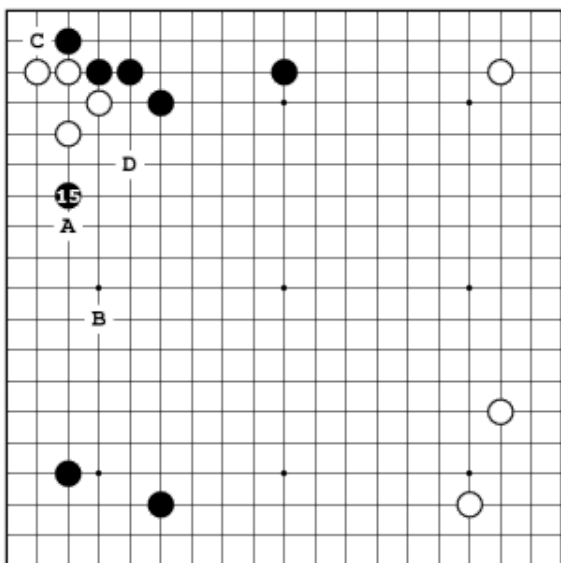


14 ▽ ▽ Lo shimari corto in 14 è una direzione corretta, ma

è un mossa ormai scomparsa dal mondo del Go, sostituita dagli altri 3 shimari. Il motivo principale è che Nero può, successivamente, sfruttare le due probe in A e B per rendere lo shimari bianco molto sovraconcentrato. Nero prosegue nello stesso modo dello shimari lungo, spiegato nella prossimo diagramma.

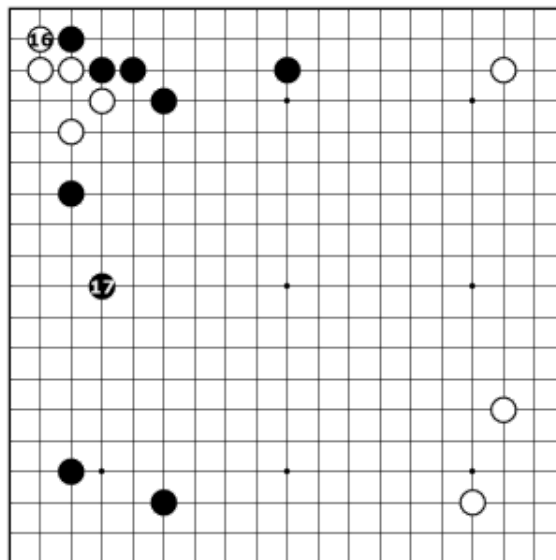


14♥♥♥ Lo shimari lungo è una mossa più difficile da rendere sovraconcentrata e viene oggi preferito allo shimari corto.

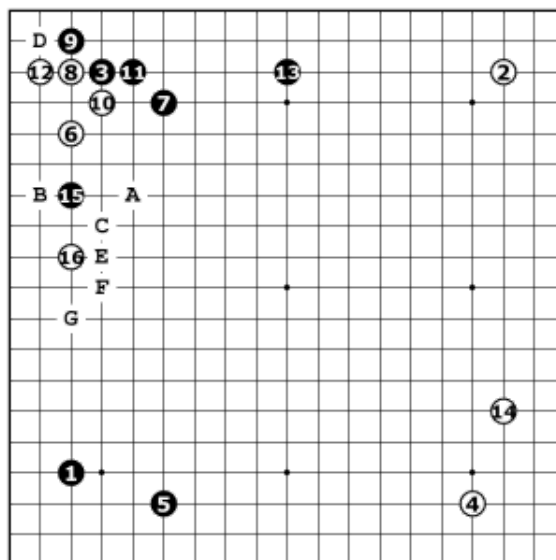


15 Ad un breve check lungo la tavola, è evidente come non ci siano più punti urgenti come shimari o angoli da chiudere o avvicinare. Nero 15 oppure in A è la mossa migliore. Nero, minacciando il gruppo Bianco può cercare di sviluppare il lato sinistro. Nel caso Nero giochi più distante in A, per Bianco è

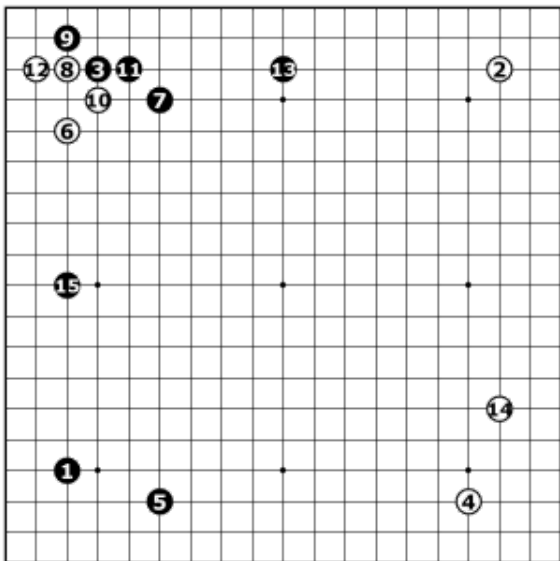
necessario dividere immediatamente il framework nero per esempio in B: l'angolo Bianco non ha difficoltà a vivere perchè C e D sono mai per fare gli occhi in angolo oppure per scappare con una buona forma.



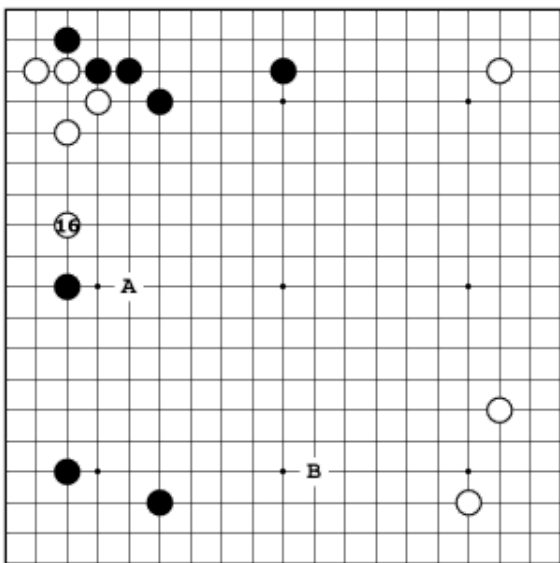
17 Bianco 16 è la difesa corretta se Bianco non è in cerca di complicazioni, ma Nero 17 è un punto di sviluppo ideale. Bianco può essere più attivo.



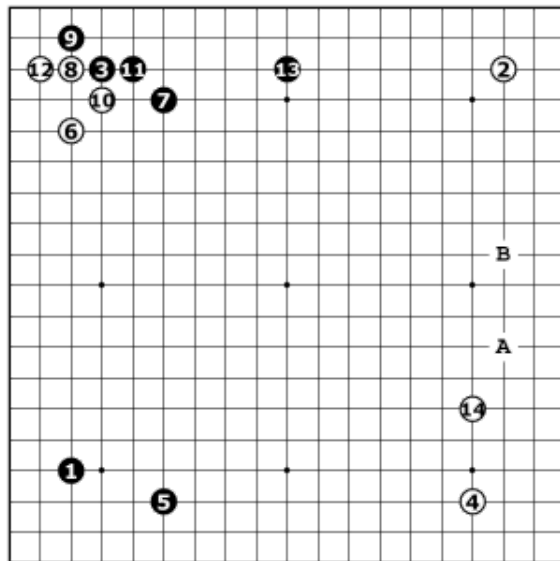
16 Bianco 16 è la mossa più attiva, ma può condurre a complicazioni. Bianco infatti non è sotto minaccia immediata nell'angolo e può permettersi di contrattaccare. Se Nero salta in A, Bianco può collegare con B; se Nero separa con C, Bianco prima vive con D e dopo che Nero insiste con E potrà vivere sul lato sinistro con F o G.



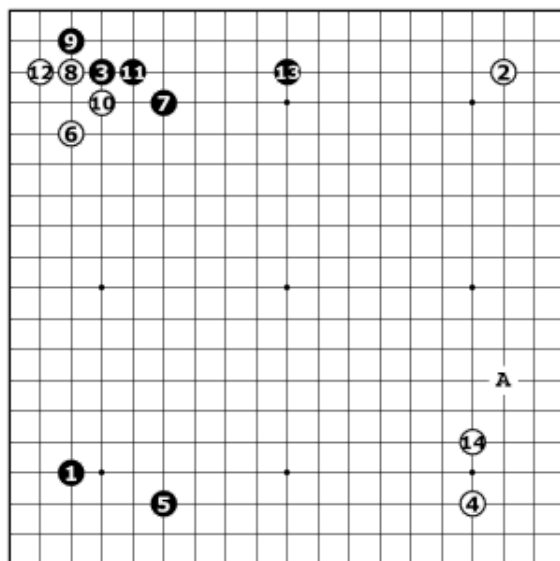
15 ▽▽▽ Nero 15 è un'ottima mossa nella teoria classica del fuseki. Ma dà l'impressione di essere troppo soft per il fuseki contemporaneo.



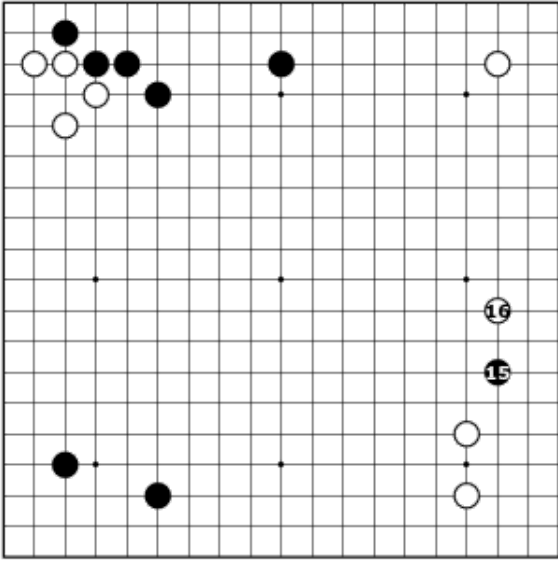
16 Dopo la risposta solida di Bianco 16, il piano di Nero è probabilmente quello di saltare in A, un'altra mossa tipica del fuseki del secolo scorso ma inadeguata in un contesto contemporaneo. Meglio proseguire a costruire il progetto di gioco nero in B. Tuttavia la situazione generale è confortevole per Bianco che possiede 3 gruppi molto forti e potrà agilmente ridurre o invadere il moyo nero.



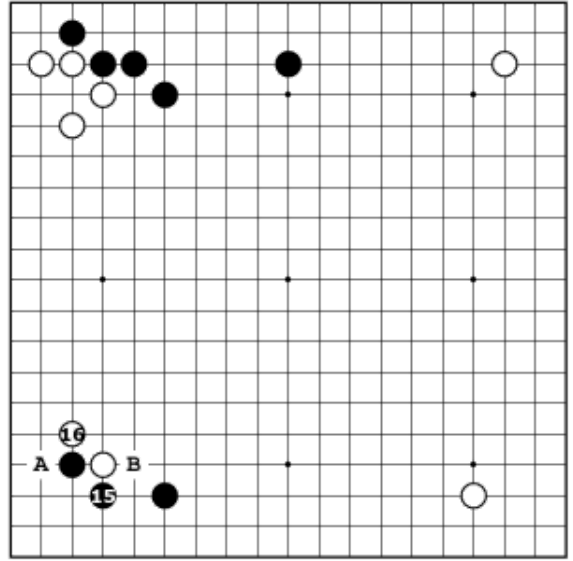
14 ♥ Bianco 14 è anch'essa una mossa valida ed è quella scelta da Bianco in partita. Tuttavia è inferiore allo shimari corto lungo poiché dopo un approccio Nero in A il san-san bianco in cima è mal posizionato. Lo shimari alto si usa spesso in presenza di hoshi o komoku in alto a destra: per convincersi provare a proseguire il joseki che parte da Nero A e Bianco B come descritto nel corso di joseki.



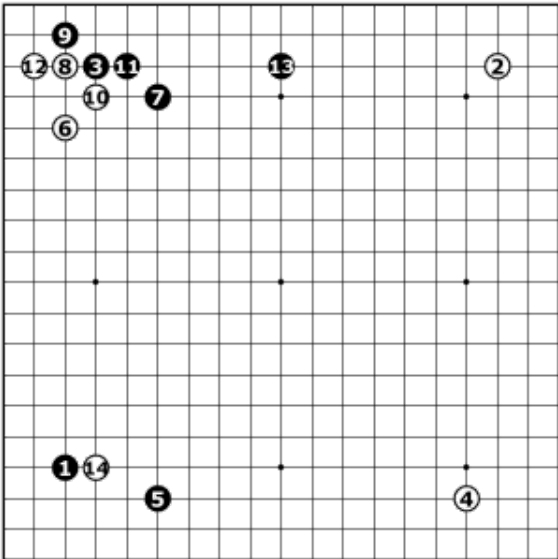
14 ♥ Bianco 14 è un'altra valida alternativa, preferibile allo shimari alto lungo perchè dopo un approccio Nero in A Bianco non necessita di una risposta e può tornare a giocare sul lato sinistro.



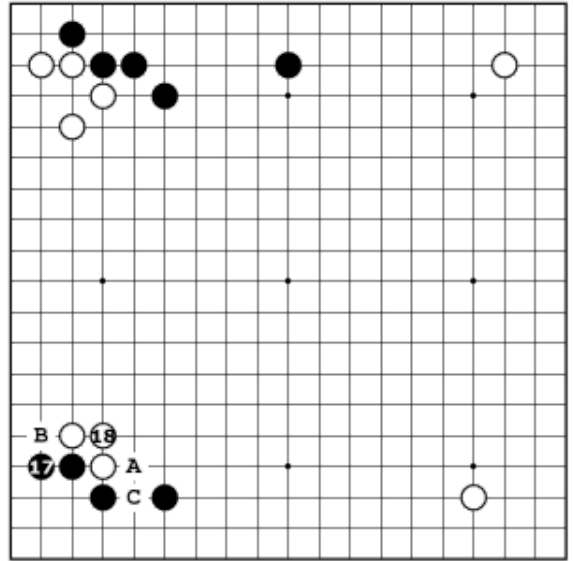
16 Nel caso Nero giochi 15 e Bianco volesse comunque pinzare, la posizione non sarebbe sfavorevole e squilibrata perchè l'angolo Bianco ha una solida che non aveva nel caso dello shimari alto lungo.



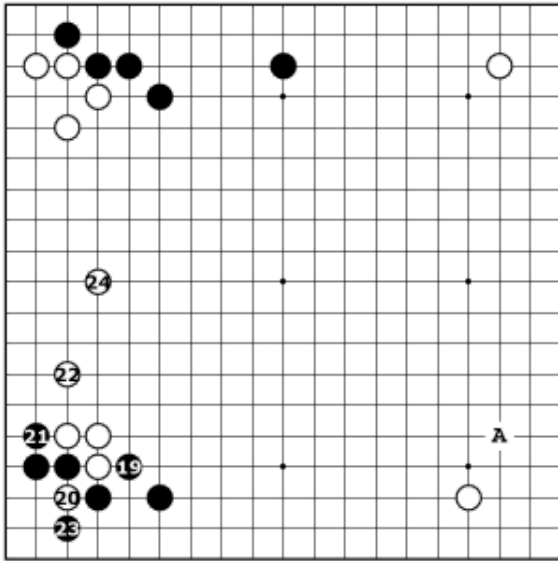
16 Dopo lo scambio 15 per 16, Nero ha due alternative: A oppure B, due ordini differenti per il medesimo risultato.



14♥♥♥ Bianco 14 è la mossa ottimale, molto difficile da individuare. Vediamo il senso che le sta dietro.



19 Nero deve ora proseguire in A, se Nero fosse tentato dal giocare in B, C sarebbe un'ottima continuazione per Bianco



24 il taglio Bianco in 20 è un ottimo timing. Nero deve prima scambiare 21 per 22 per poi tornare a difendere in 23. Bianco può così giocare in 24 e collegare i suoi due gruppi. Se Bianco avesse giocato da subito sul lato sinistro, attorno a 24, per poi successivamente avvicinare con 14 lo shimari, Nero non avrebbe risposto con 15 bensì al posto di Bianco 18 per spezzare il piano Bianco.  
 Dopo la sequenza sulla sinistra, Nero può proseguire con l'ultimo punto grande in A.