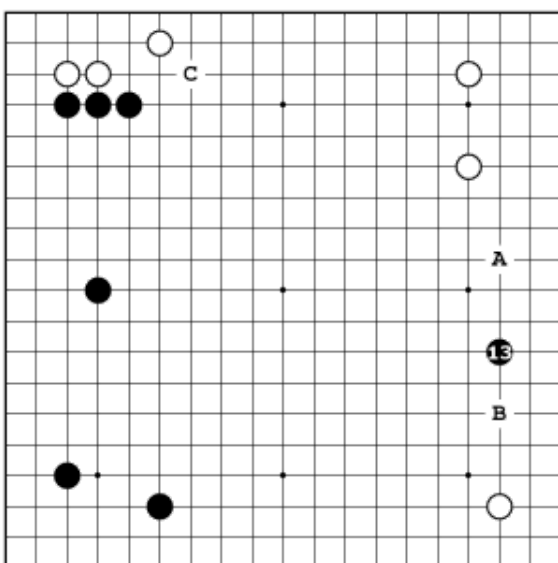


12 In figura sono presentate le prime dodici mosse della partita n°2.
Dopo che Nero ha unito le sue pietre con 11, Bianco 12 completa lo shimari alto.

La posizione è molto simile alla partita precedente con la differenza che la pietra 11 è posizionata in quarta linea, e che nell'angolo in basso a sinistra abbiamo ora uno shimari nero anzichè il komoku seguito dall'approccio e dal kosumi.

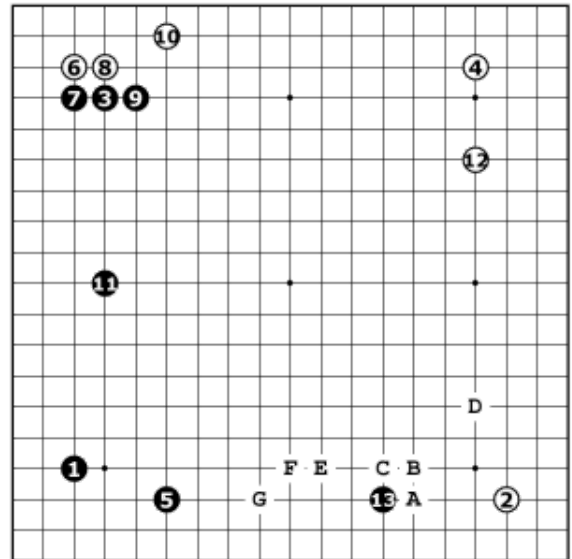
Come proseguirà questa volta Nero? Quali sono le alternative migliori? Valgono ovviamente molte delle cose dette nella partita n°1, metteremo in luce solo le differenze e le novità in questa posizione.

Partiamo prima con le mosse da voi proposte.

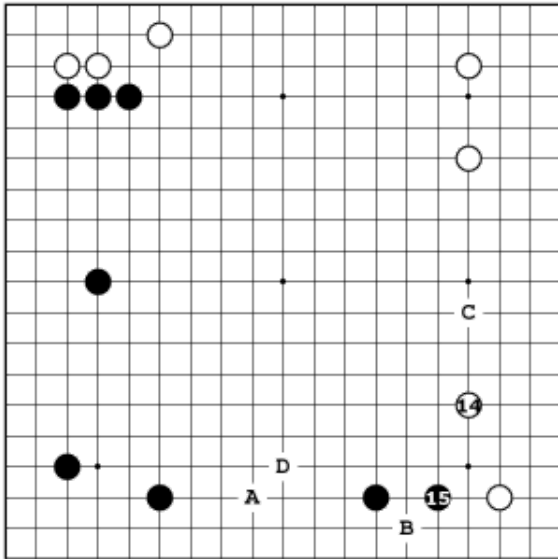


13 ▽▽ Esattamente come nella partita 1, Nero 13 non è

una mossa così efficace. Valgono le stesse motivazioni fatte in precedenza. Nero si aspetta che Bianco scelga una delle due direzioni (A o B) e poi difenda o il san-san o lo shimari, cosicchè Nero possa poi giocare in C. Giocare sul lato destro non è assolutamente urgente per Bianco, che andrà così a prendere il punto ambito da Nero in C.



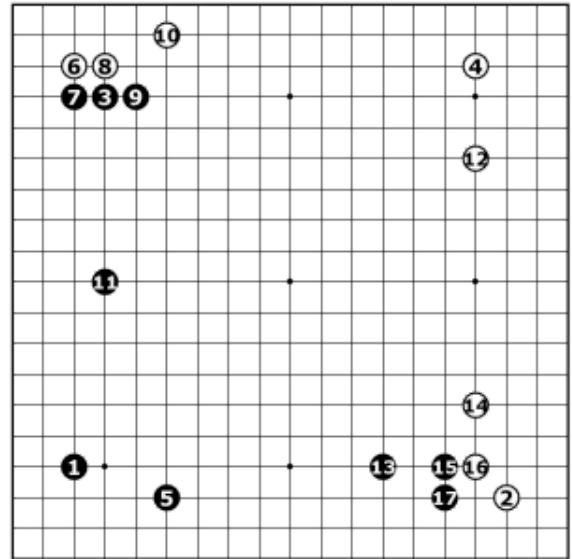
13 ♥♥ La prima differenza rispetto alla partita precedente sta nel modo in cui Nero può proseguire in basso a destra. Nero 13 è una buona direzione. Siccome lo shimari Nero sulla sinistra è più avanzato verso destra rispetto al kosumi visto in precedenza, un piano migliore per Nero è quello di avvicinare il san-san non molto vicino in A o B, bensì in 13 oppure in C. Se Nero approcciasse in A (o B), dopo una difesa bianca in D Nero dovrebbe tornare indietro attorno ad E od F: tuttavia questa volta il lato basso nero è più debole rispetto alla partita 1 (ci sono tanti punti di invasione), sia come forma sia perchè nella partita 1 avevamo già la presenza di una pietra avversaria debole in angolo, presenza che rendeva difficile delle invasioni per esempio attorno a G. Un piano migliore per Nero è allora quello di avvicinare più largo in 13 oppure in C, cosicchè quando Bianco difenderà per esempio in D, Nero potrà sviluppare verso destra e non verso sinistra. Altro vantaggio stanel fatto che Nero può prendere il sente con queste varianti. Vedere prossimi diagrammi.



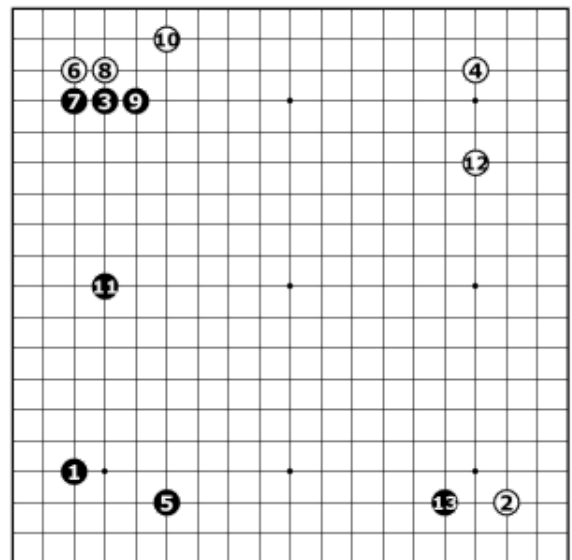
15 Può sembrare poco naturale, ma 15 è la mossa migliore per Nero, il quale non vuole continuare a investire altre pietre sul lato sinistro, già occupato e pieno di punti di invasione (che costituisce quindi un progetto di gioco incerto) bensì spingere il suo potenziale più in avanti possibile. In altre parole, per Nero non è ottimale puntare a costruire del territorio attorno ad A (che sarebbe comunque incerto per la presenza di punti di invasione) ma costruire un nuovo territorio attorno a B e soprattutto attorno all'angolo Bianco che è ora precario.

Ricordiamoci che nella filosofia del gioco contemporaneo la ricerca di sviluppare un moyo fin dalle prime fasi della partita è scartata a favore di progetti di gioco più territoriali e sparsi lungo tutto il goban.

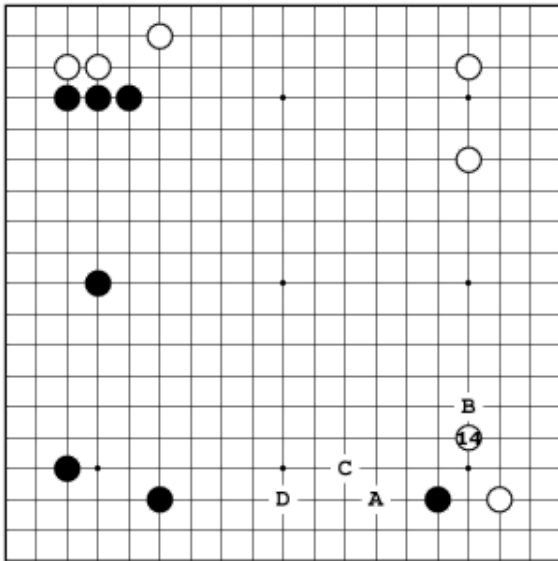
Se Bianco difenderà in C, Nero potrà sempre tornare in D in futuro ma avendo guadagnato l'estensione in 15. L'angolo Bianco necessita di una difesa, Nero ha così preso il sente.



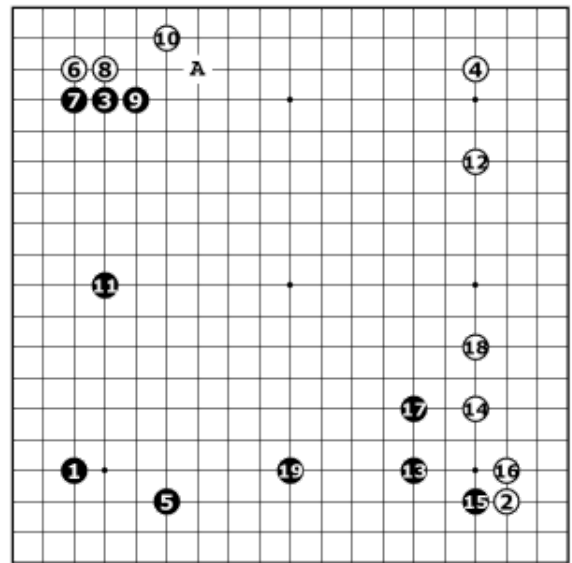
17♥♥ Nero 13 è simile ad A. Anche questa volta Nero preferisce spingere verso il lato destro.



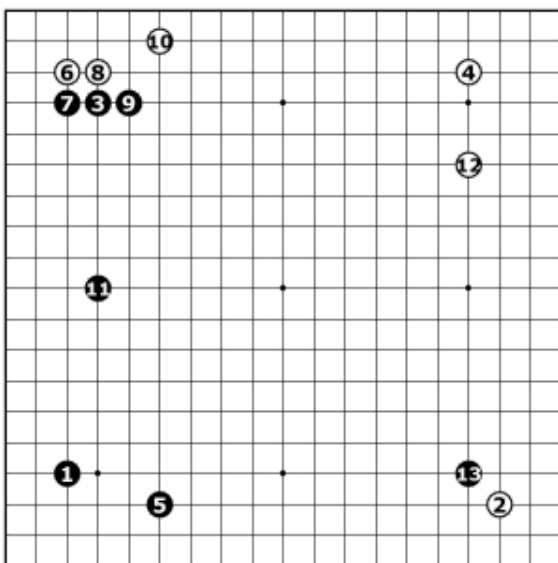
15♥ Ci si può chiedere allora come mai Nero non giochi direttamente in 13 se vuole spingere il suo potenziale al massimo verso destra.



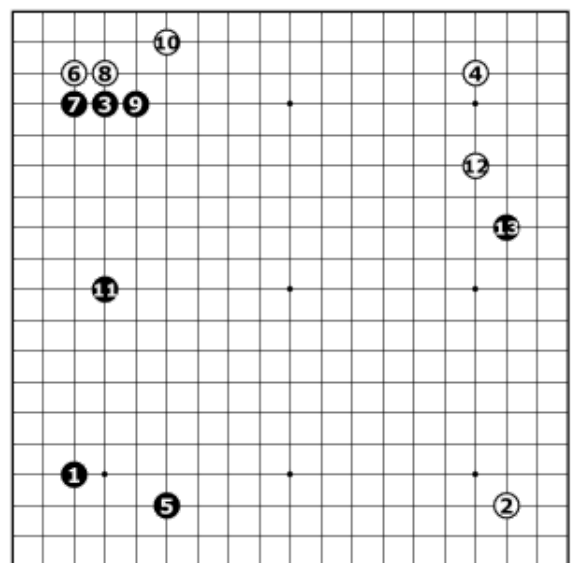
14 Il motivo è che questa volta Bianco risponderebbe solido con 14 anziché in B. Se ora Nero rispondesse in A, siccome l'angolo Bianco è più solido, Bianco potrebbe subito pressare la coppia di pietre in C, limitando lo sviluppo Nero. Nero è così costretto a tornare indietro in C, ma in questo modo lascerebbe in futuro un ottimo punto di invasione in D. Nero è alla ricerca di un risultato sicuro non potenziale, soprattutto nel caso in cui Bianco non abbia ancora investito nessuna mossa sulla sinistra e abbia quindi ampio margine di manovra (se avesse già invaso o ridotto sulla sinistra il margine di manovra sarebbe limitato perché dovrebbe tenere conto delle debolezze di pietre bianche già presenti nell'area, come per esempio nella partita n°1).



19 ▽▽▽ Nello stile di gioco tradizionale giapponese è molto comune trovare sviluppi di gioco simili a quelli con la sequenza fino a 19. Tuttavia questo modo di giocare è scomparso dal gioco contemporaneo: Il territorio Bianco sulla destra è grande e sicuro, mentre il progetto di gioco nero è etereo, inconsistente. Le intelligenze artificiali ci hanno insegnato come progetti di gioco di questo tipo sono destinati a fallire. Il territorio Nero è talmente inconsistente che per Bianco non è ancora urgente giocarci attorno, può infatti proseguire con calma in A: dopo aver giocato in A Bianco ha già a disposizione almeno 30 punti sicuri più il komi, mentre Nero non ha ancora nemmeno 1 punto assicurato.

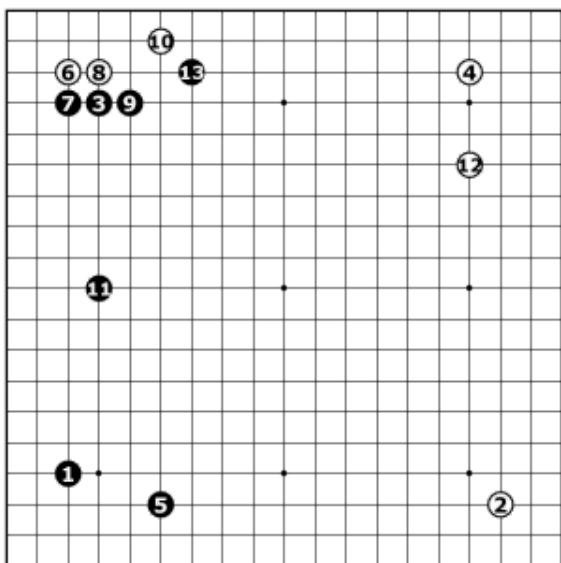


13 ♥♥ Nero 13 è una buona mossa e valgono le medesime osservazioni e varianti della partita precedente.

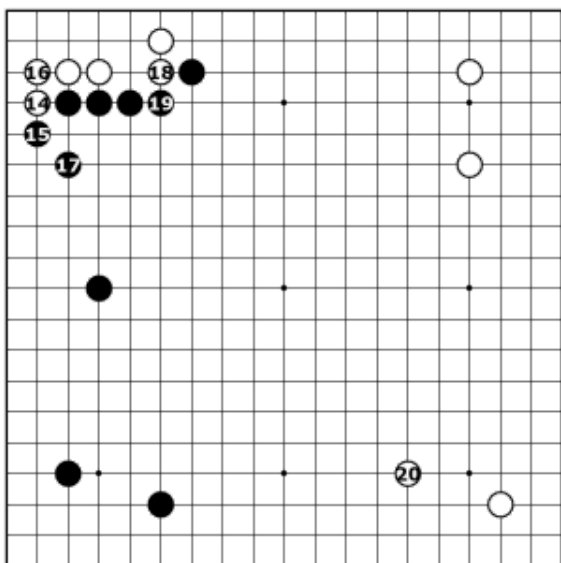


13 ♥♥ Nero 13 è la mossa giocata in partita ed è buona mossa tanto quanto lo era nella partita n°1. Per questa

posizione vale lo stesso discorso e le stesse varianti viste in quella circostanza.



13♥♥♥ Questa volta è Nero 13 la mossa ottimale. Nella partita precedente questa mossa era preferita dal giocare sul lato basso perchè era un lato più ampio, tuttavia per la presenza dello shimari nero il lato basso è questa volta meno interessante. Inoltre avendo Nero un'estensione in quarta linea anzichè in terza) è meno vulnerabile a delle mosse di riduzione, questo aumenta il valore di Nero 13 che induce Bianco, nel tentativo di difendersi, a trasformare il lato sinistro in territorio Nero. Bianco può continuare come nelle varianti locali della partita precedente.



20 La sequenza fino a 18 è uno sviluppo equilibrato.