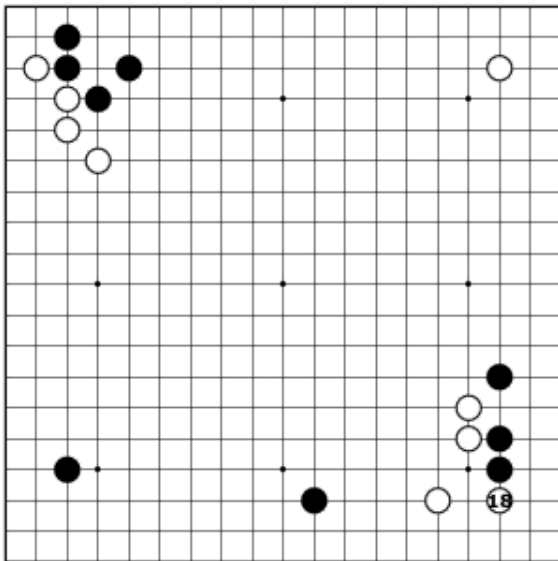


17 In figura sono presentate le prime 17 mosse della partita n°3.

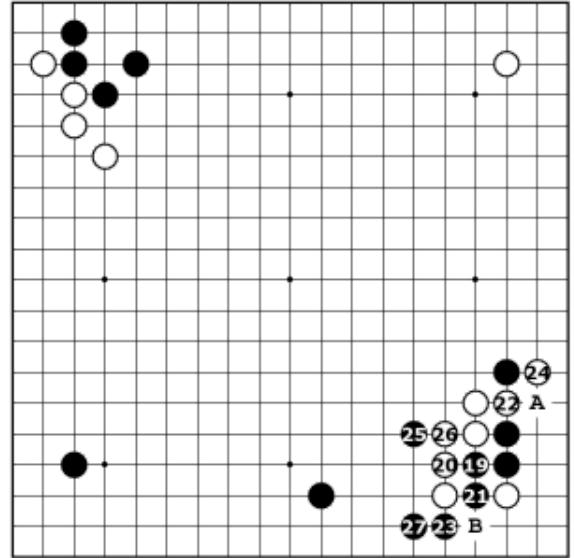
Nero sceglie di pinzare con 13 e Bianco risponde con la sequenza fino a 17 per mettere in sicurezza il suo gruppo.

Come proseguirà Bianco? Quali sono le alternative migliori?

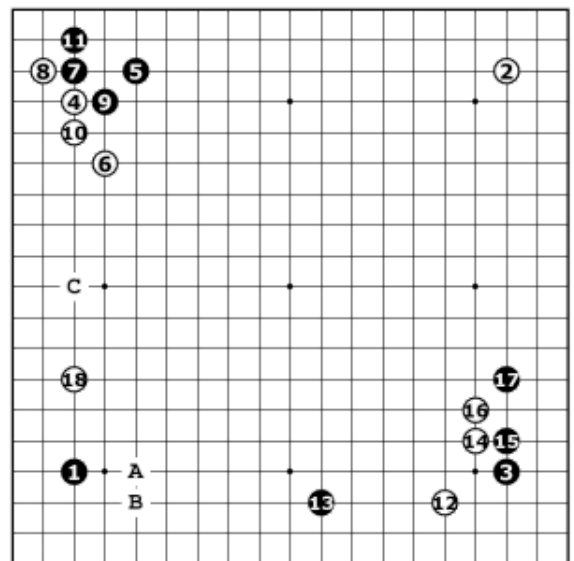
Partiamo prima con le mosse da voi proposte.



18 ♥ Bianco 18 è una delle continuazioni locali viste nel corso di joseki. Bianco deve però stare attento alla direzione di gioco in questa situazione. Bianco gioca 18 solo se severamente sotto attacco. La forma di bianco è soddisfacente al momento, il focus della partita non è in quest'area.

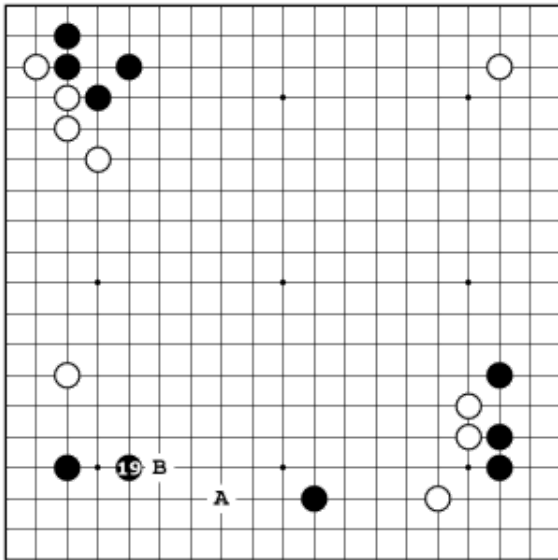


27 La sequenza fino a 29 è il joseki studiato. In questa situazione non è però conveniente per Bianco: il komoku nero a sinistra lavora bene col joseki mentre il san-san bianco in alto è distante e scollegato. Nero deve stare attento a non giocare 23 in A come spiegato nel corso di joseki, Bianco B sarebbe la punizione perfetta.

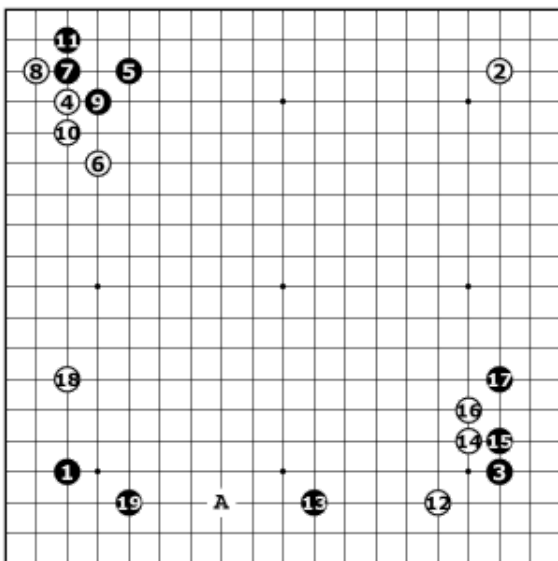


19 ∇∇ Bianco 18 non è la direzione migliore. Il focus in questa posizione è sul lato basso: tutti i lati di gioco hanno posizioni ben determinate, l'unico lato con una posizione ancora instabile è quello in basso. Bianco 18 induce una risposta di Nero in A o B: questo scambio è sfavorevole per Bianco. Nero crea un legame fra le sue pietre in basso e riduce così il potenziale del gruppo Bianco sulla destra, mentre Bianco, tornando ad estendere in C si ritrova ad avere creato un gruppo in un'area dove era già presente il suo gruppo stabile in alto. Non è un buon piano di gioco, l'ideale è giocare

per primi in aree ancora inesplorate o indecise del goban.



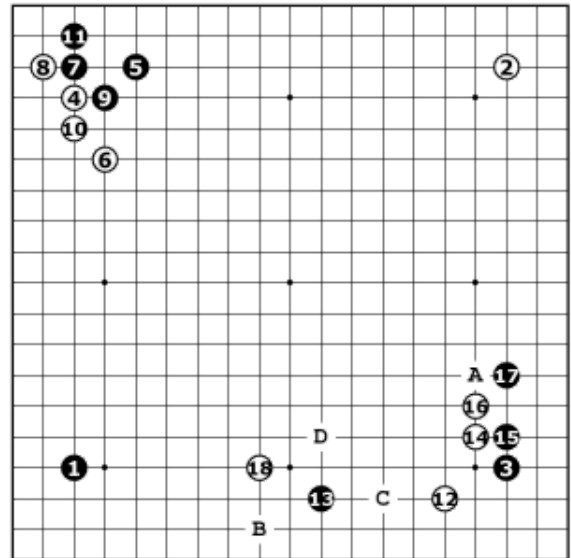
- 19 Nero 19 sembra creare un buon legame con la pietra nera in basso, ma un'invasione attorno ad A esporrebbe tutte le debolezze di Nero, ovvero l'angolo non ancora al sicuro e la pietra in basso che verrebbe isolata. Nero non avrà il tempo di gestire le due problematiche allo stesso tempo. Bianco deve stare attento a non giocare l'attachment in B in questa posizione: Bianco non è debole attorno e non necessita di fare sabaki in questa posizione. E' invece Nero che ha delle possibili debolezze, l'attachment in B rinforzerebbe molto Nero mentre non è chiaro quale vantaggio ne ottenga Bianco.



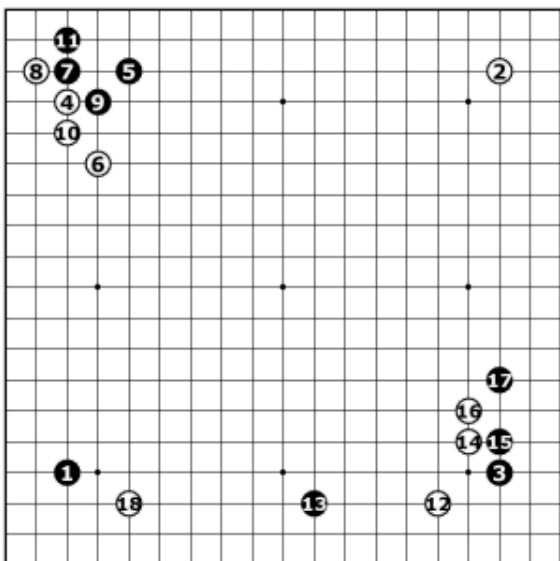
- 19 E' invece Nero 19 la scelta corretta. Sembra contraddire il principio antico del bilanciamento delle

pietre fra quarta e terza linea, un principio mai confermato dalle intelligenze artificiali che preferiscono sempre la concretezza alla forma e a progetti solo potenziali.

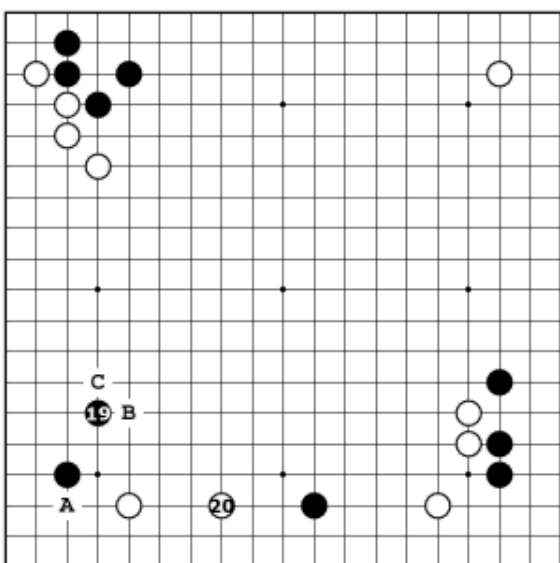
Dopo 19 è meno attraente per Bianco invadere in A, questo rende indirettamente più forte la pinza nera nel mezzo del lato basso e di conseguenza rende il gruppo bianco sulla destra più debole.



- 19 ▽ Bianco 18 è una mossa strana. Non ha diretta influenza sul komoku nero, e non mette sufficiente pressione sulla pietra nera sul lato. Nero può trovare il tempo sia di difendere l'angolo sia di tornare a difendere l'altra pietra perchè la pinza in quarta linea lascia spazio di manovra a Nero per ottenere una base almeno parziale (Nero ha 3 vie di sviluppo indicate da B, C e D). Inoltre, prima di aver spinto in A il muro bianco sulla destra non è ancora così forte da permettersi un attacco incisivo.

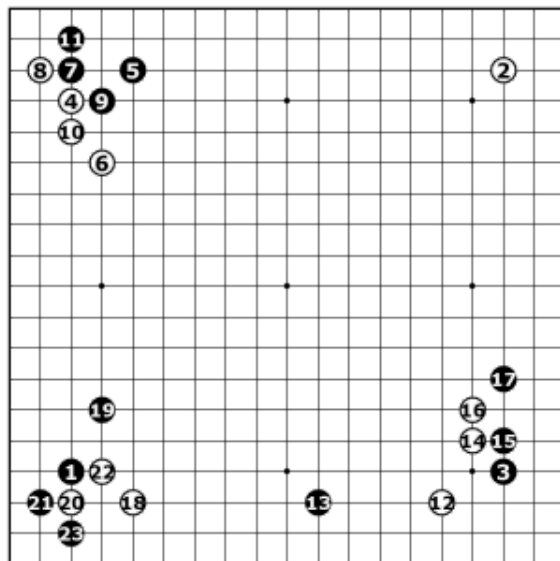


18♥♥ Bianco 18 è una buona mossa. La direzione di gioco è corretta, è infatti attorno al komoku nero l'area più attraente al momento. Nero ha diverse risposte, non tutte equivalenti.

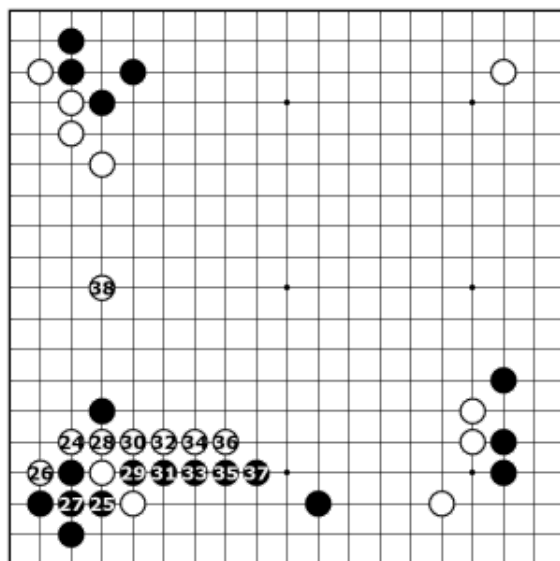


20 Nero 19 non è appropriata in questo caso. Bianco può tornare a difendere con 20 e simultaneamente pinzare la pietra nera. Nero 19 si gioca di solito in situazioni neutre e campo aperto. La posizione attuale non è neutra e l'area è abbastanza affollata, richiede una mossa più attiva. Bianco deve stare attento a non giocare ora il joseki che prosegue verso A: come visto nel corso di joseki, le sequenze con l'attachment in A si giocano in situazioni di inferiorità numerica o quando si è sotto attacco. Bianco non è sotto attacco, al contrario con 20 è proprio Bianco in posizione d'attacco e Nero di difesa. Nero deve stare anche attento a non scambiare B per C, infatti tale scambio serviva per evitare che Nero non

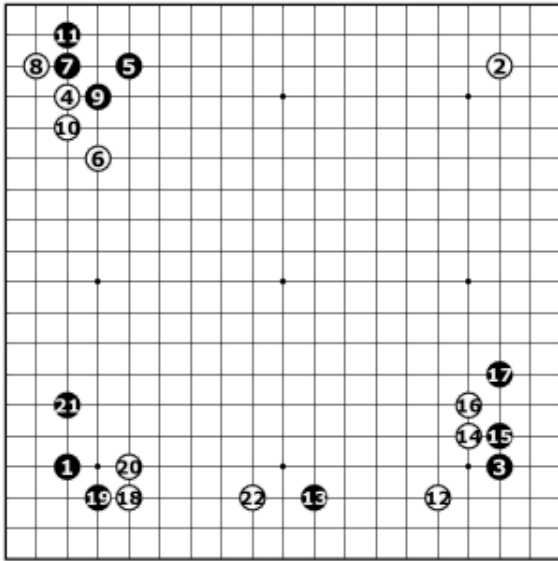
giocasse il contro atari in angolo nel joseki relativo: ma in questa situazione particolare Bianco sarebbe soddisfatto della direzione di gioco. Vediamo un esempio nel prossimo diagramma.



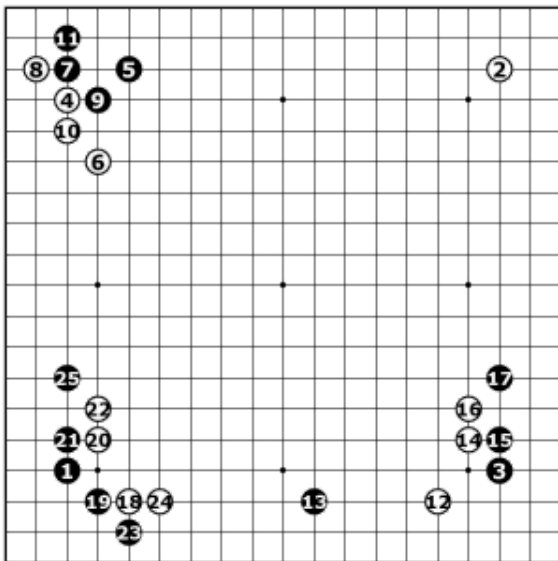
23 Bianco vorrebbe impedire a Nero l'atari in 23, che sappiamo essere buono per Nero in generale.



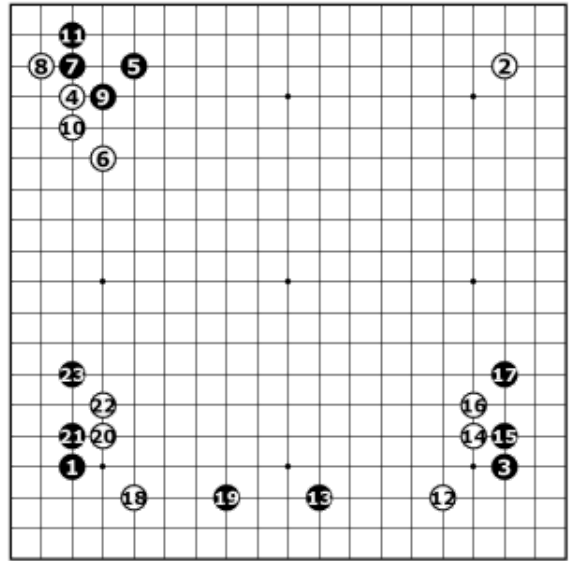
38 Ma dopo la sequenza fino a 38 è evidente come siamo in uno di quei casi particolari in cui la variante è globalmente buona per Bianco per via del joseki in alto a sinistra.



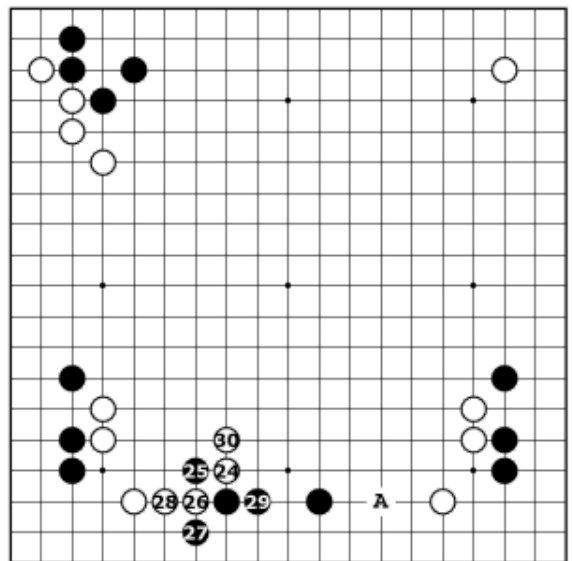
22 Anche Nero 19 spinge Bianco verso la pietra nera sul lato. Una volta che Bianco approccia il komoku nero non è necessario per Nero tornare a proteggere l'angolo, la pietra più debole fra il komoku e quella al centro del lato è proprio quest'ultima.



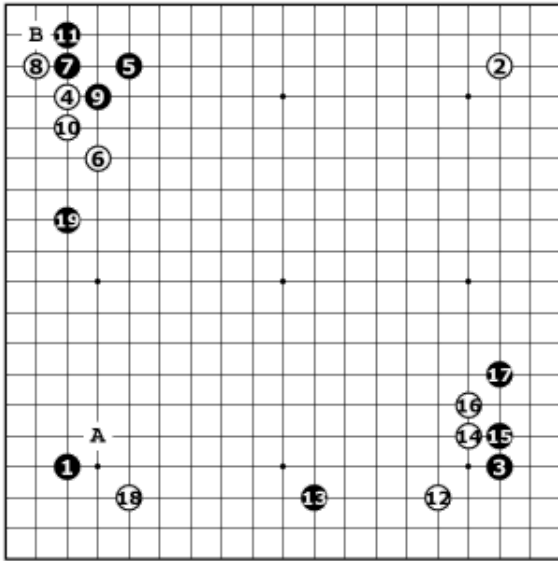
25 Bianco deve stare attento in questa posizione a non giocare in 20. Bianco 20 è una mossa tipica del sabaki in situazione di svantaggio locale. Nero non è in una posizione di forza e quindi si accontenta di assicurarsi l'angolo con 21, 23 e 25. Da notare ora come, cambiando l'ordine delle mosse, è come se Bianco avesse risposto in 24 al kick Nero in 19. Uno scambio non buono per Bianco.



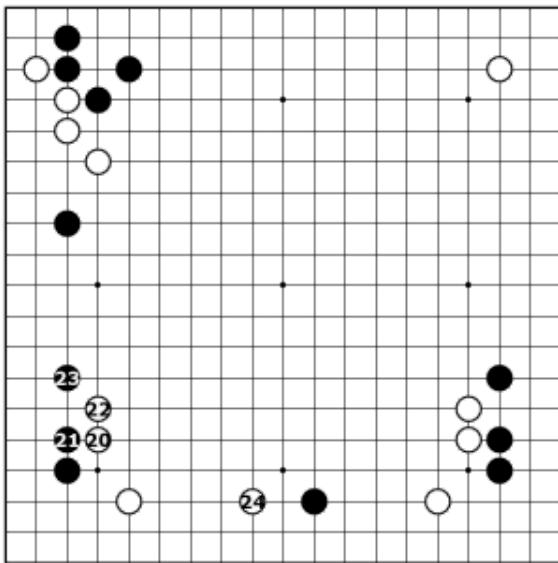
23 Nero 19 è la direzione corretta. Bianco può proseguire con la solita sequenza di riduzione per poi prendere il sente. In questo caso non ci sono in altre parti del goban delle mosse sufficientemente golose o urgenti da giocare, Bianco può quindi prendere per primo l'iniziativa sul lato basso.



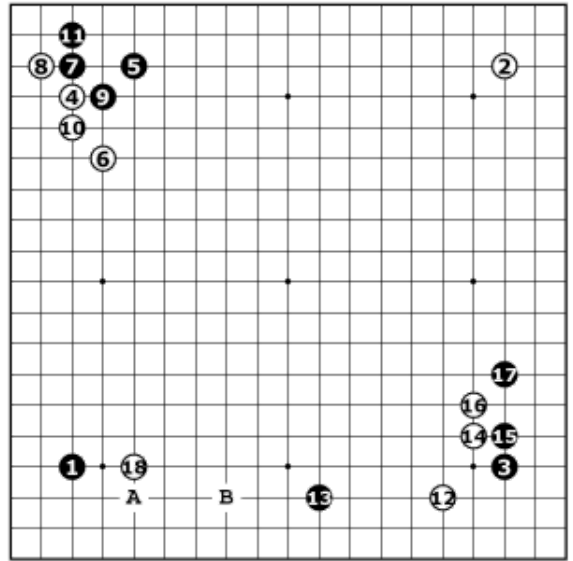
30 La sequenza da 24 a 30 è una tecnica per Bianco per sistemare il suo gruppo. Da osservare come il punto in A sia ora una mossa chiave per entrambi i giocatori.



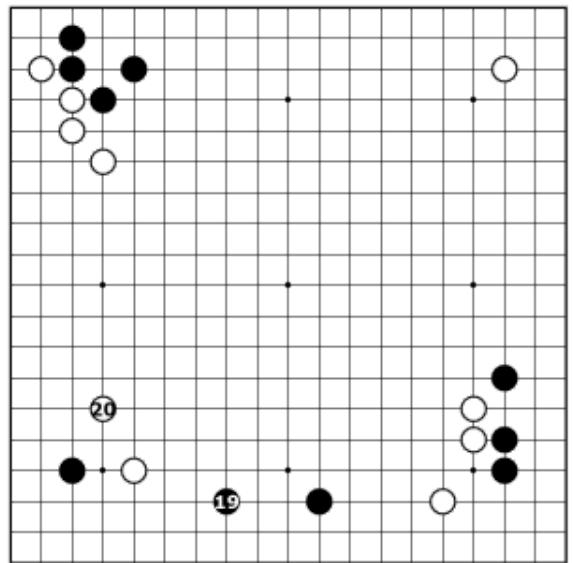
19 Nero 19 è una mossa troppo impaziente. Il piano di Nero è quello di mettere paura a Bianco, indurlo ad una risposta passiva magari in B, per poi tornare a giocare la mossa diventata ora ottima in A per via dell'estensione proprio in 19. E' un piano di gioco debole e poco elaborato, un giocatore esperto sa individuare questi tentativi e controbattere con decisione.



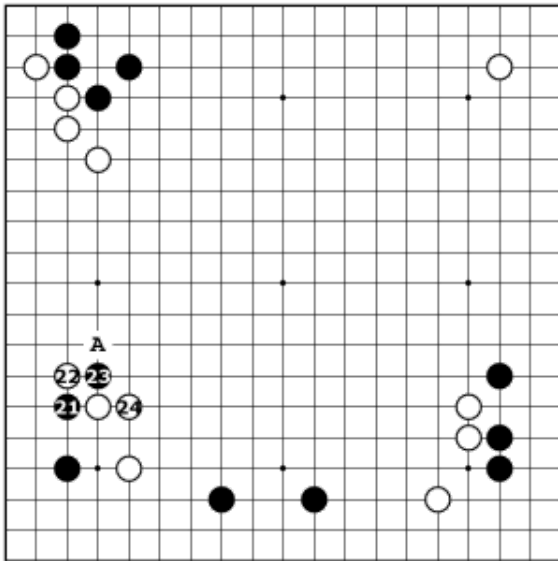
24 Bianco ignora completamente il finto attacco nero e prosegue giocando nell'area del goban più promettente. Abbiamo già visto nella lezione 1 sul fuseki come il gruppo bianco in alto a sinistra non sia sotto attacco. Da notare ora come la mossa nera in 19 abbia una pessima relazione col gruppo nero in basso a sinistra. Se Nero potesse vorrebbe spostare 19 in altre aree del goban.



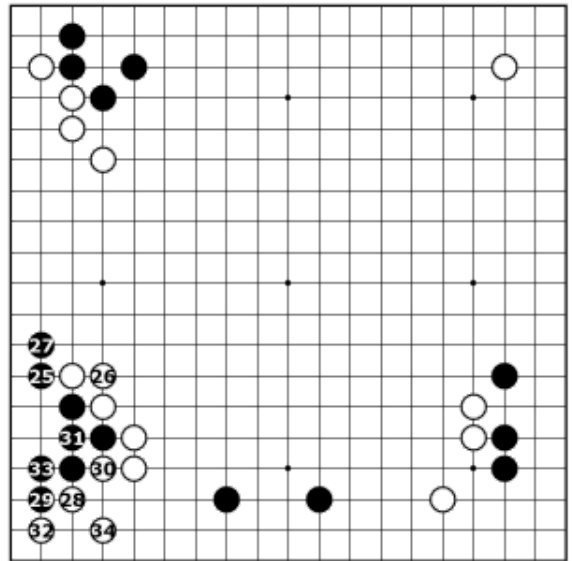
18♥♥ Anche Bianco 18 è una buona mossa per lo stesso motivo di Bianco A. Nero può rispondere come in precedenza in B, oppure assicurarsi l'angolo con A.



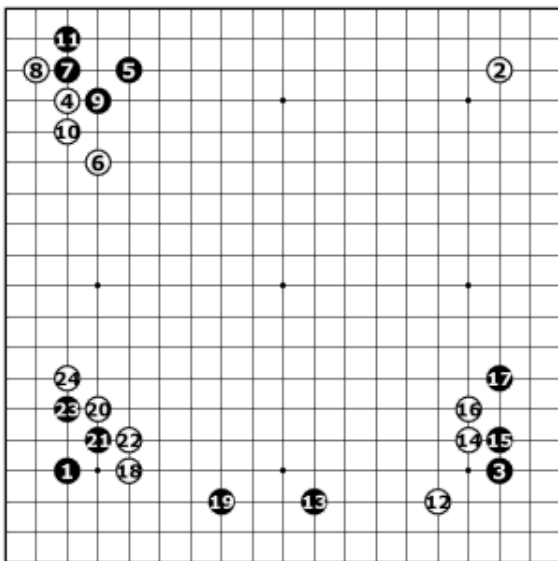
20 Dopo Nero 19, Bianco 20 è il joseki classico in questa posizione. Bianco può giocare questo joseki grazie alla scala favorevole.



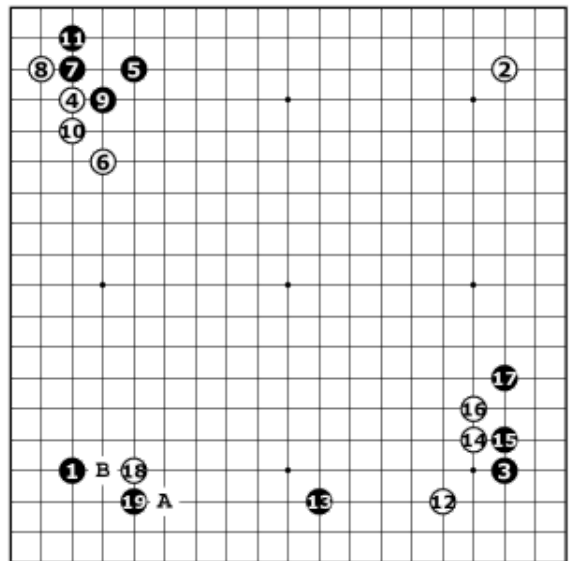
24 Nero vorrebbe giocare il cross cut con 23 ma deve avere la scala in A favorevole perchè sia un successo.



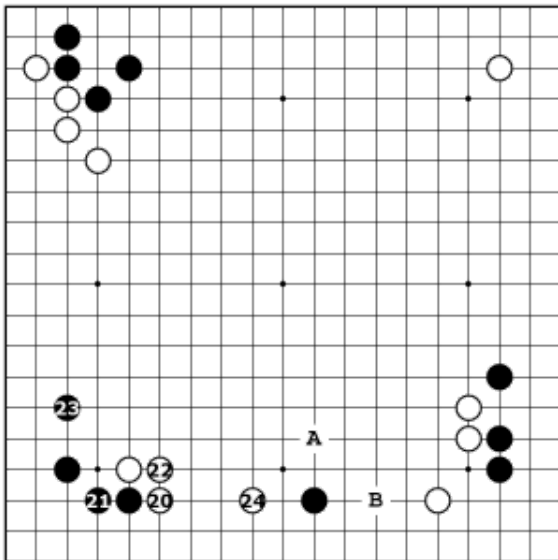
34 La sequenza fino a 34 è un ottimo risultato per Bianco.



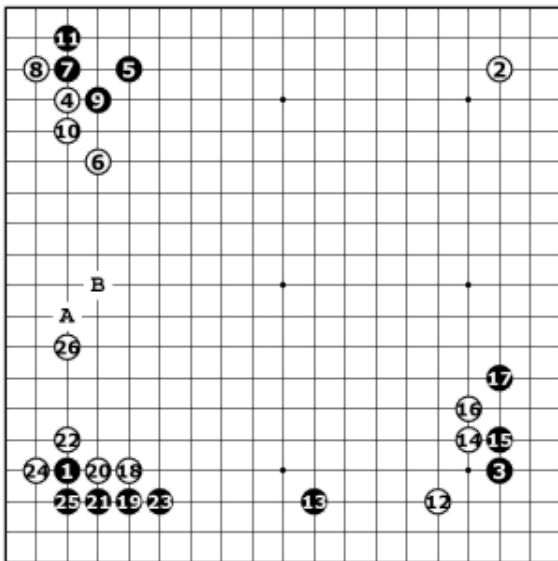
24 Nero deve quindi accontentarsi di quest'altro joseki, ormai abbandonato perchè favorevole per Bianco.



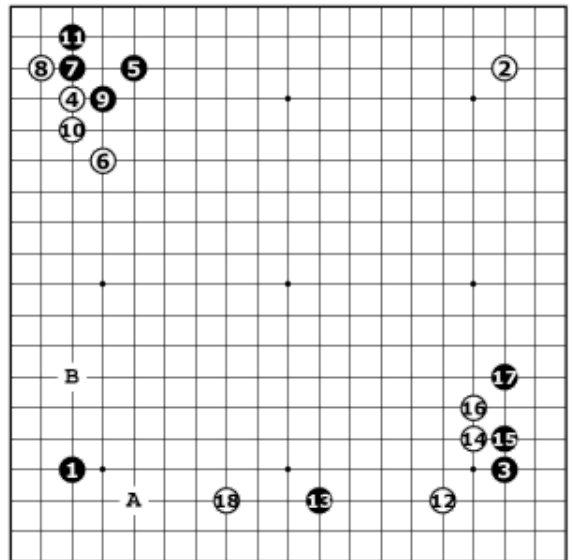
19 Nero 19 è una buona alternativa per prendersi l'angolo. Bianco di solito risponde in A, solo in circostanze particolari si gioca in B ai giorni nostri. Questa è una di queste circostanze.



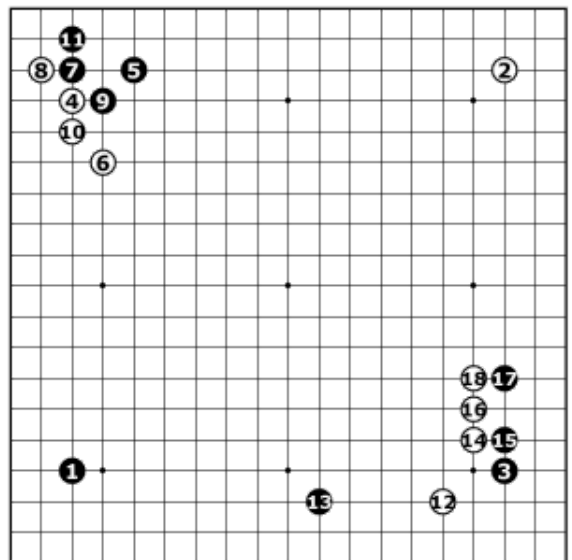
24 Dopo la sequenza fino a 24 il gruppo bianco necessiterebbe di un'estensione più ampia, impedita dalla pietra nera sul lato, la quale ha ancora margine di manovra verso A o verso B. Non è un risultato interessante per Bianco.



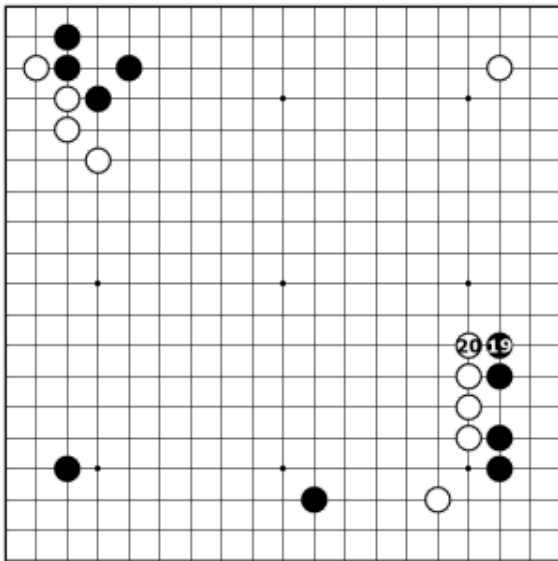
26 Questa è una di quelle rare situazioni dove Bianco 20 è una valida alternativa. Dopo la sequenza fino a 26 (Bianco può estendere anche in A o B o mosse equivalenti) è evidente come Nero vorrebbe rimuovere la pietra al centro del lato basso verso aree più interessanti. Dopo Bianco 22 la sequenza mostrata in figura è l'unica variante sopravvissuta dei joseki della piccola e grande valanga, le altre varianti classiche sono ritenute oggi favorevoli per Bianco.



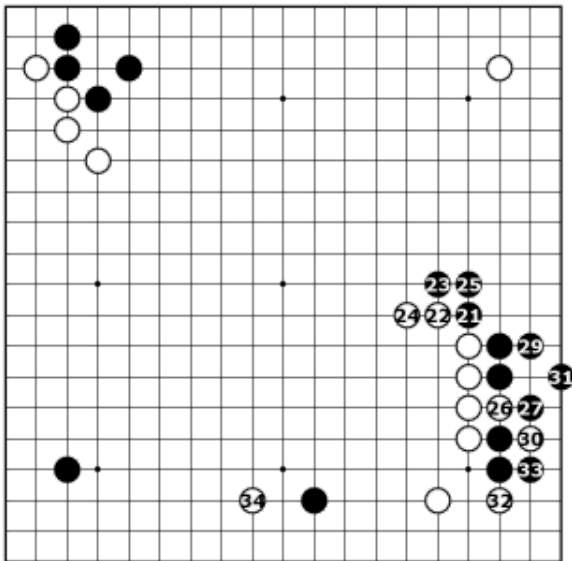
19 ∇∇ Bianco 18 è una pinza possibile. Ma dopo che Nero risponde pacifico in A, non è chiaro quale sia la continuazione per Bianco. E' una situazione identica ad una variante già discussa dove Bianco scambiava B per Nero A. Aveva già osservato come in questo caso un'invasione in 18 sarebbe stata un punto poco interessante per Bianco. Bianco ha bisogno di un piano migliore.



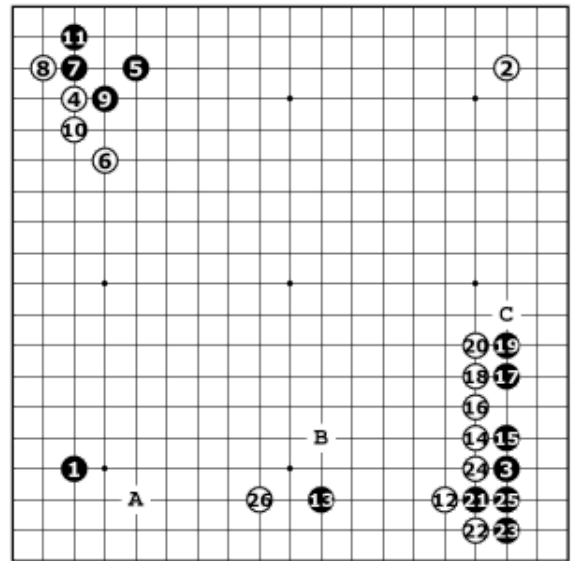
19 ♥♥♥ Bianco 18 è la mossa migliore in questa posizione. Il progetto bianco è quello di accumulare sufficiente forza sulla sinistra per poter finalmente pinzare la pietra al centro e sferrare un attacco adeguato. Ricordiamoci che in molte varianti precedenti Bianco non era in grado di proseguire un attacco alla pietra nera al centro del lato proprio per l'insufficiente forza del suo gruppo sulla destra. Trasformando questo gruppo in un muro forte e solido in sente potrà poi tornare indietro sulla sinistra.



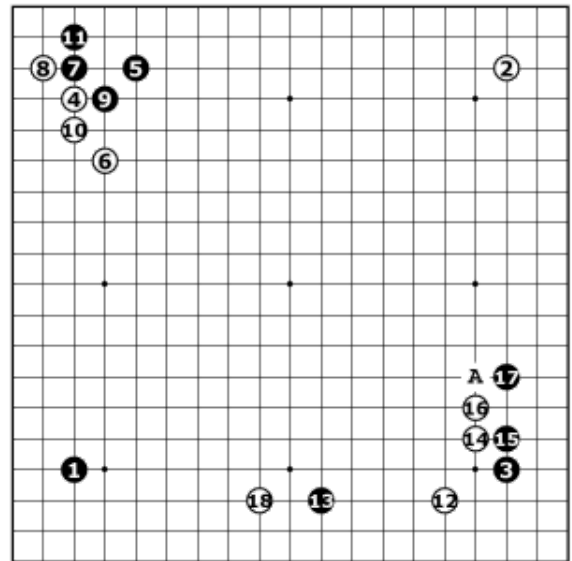
20 Nero non ha modo di resistere al pressing di Bianco e dovrà cedere il sente.



34 Dopo la sequenza fino a 34 Bianco ha delle prospettive di attacco molto più promettenti.

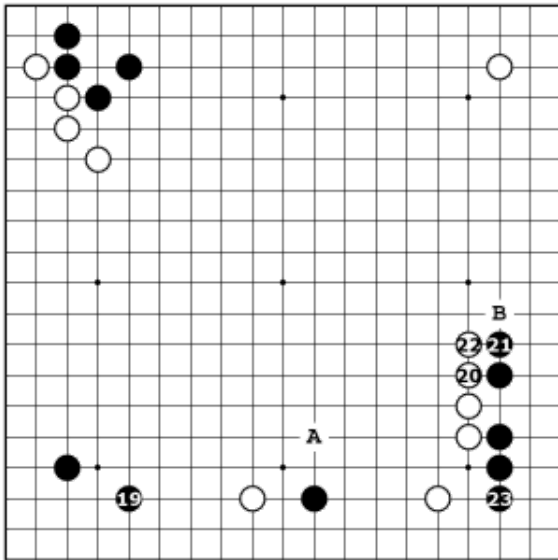


26 Nero può tentare la via di Nero 21, ma dopo la sequenza fino a 26 Nero è troppo indaffarato per riuscire a difendere l'angolo in A, scappare con la pietra in B ed evitare che Bianco prenda il punto vitale e gigantesco C sul lato destro.



18 ♥♥ Bianco 18 è la mossa giocata in partita ma non è l'ordine corretto di gioco. Può sembrare equivalente perchè Bianco può sempre scambiare le mosse forzanti lungo la direzione A, tuttavia Nero, ora che è già a conoscenza della situazione, adeguerà la sua risposta di conseguenza.





23 Per esempio se Nero difende l'angolo con 19 e Bianco prosegue con la variante ottimale con 20, questa volta Nero potrebbe tornare a difendere il punto vitale in 23 o ancora meglio saltare in A. La forza delle mosse forzanti di Bianco sulla destra nella variante ottimale stava nel fatto di non avere ancora giocato la pinza sulla sinistra, ciò rendeva le risposte nere sulla destra le migliori e più urgenti; ma ora che Nero è a conoscenza del piano bianco non investirà nuove mosse sulla destra appesantendo il suo gruppo: più mosse investiamo in un gruppo più sarà difficile ignorare delle forzanti del nostro avversario, meno mosse investiamo più siamo liberi di fare tenuki. La posizione in figura è un esempio di questo principio. Immaginiamo Nero in A al posto di 23: Nero ha così ridotto al minimo l'investimento sul lato destro per contrattaccare con A, in questo modo successivi attacchi bianchi al gruppo sulla destra, magari a partire da B, sono resi meno severi dal fatto che Nero ha investito poco in quest'area di gioco.