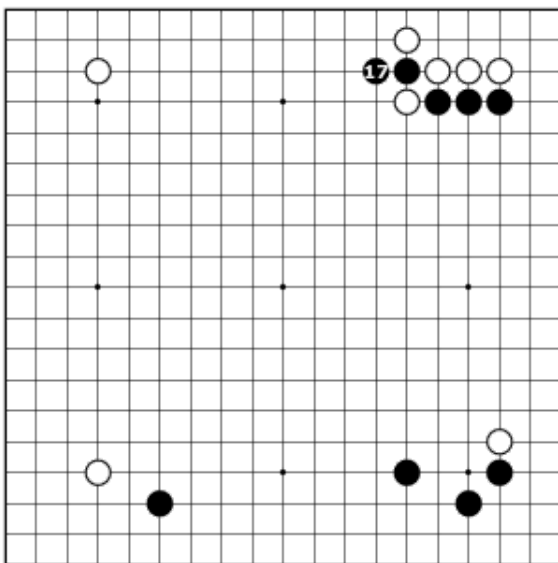


16 In figura sono presentate le prime 16 mosse della partita n°4.

Nero sceglie di difendere l'angolo con 15 mentre Bianco prende l'iniziativa nell'angolo in alto a destra.

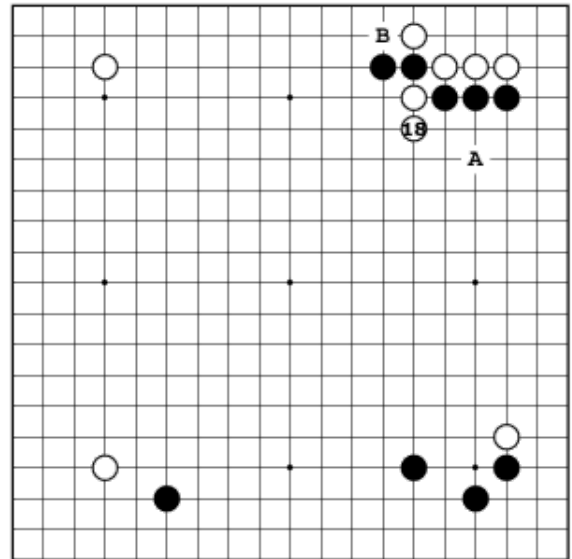
Come proseguirà Nero? Quali sono le alternative migliori?

Questo esercizio è un pretesto per imparare un joseki non studiato nel corso relativo, un joseki in voga dal 2017 al 2019 ma oggi scomparso. Al posto di Bianco 16 si preferisce infatti dare atari in A e, dopo che Nero risponde, proseguire con molta calma in B. Visto che si tratta di un joseki non indicherò le mosse con la simbologia usata fino ad ora.

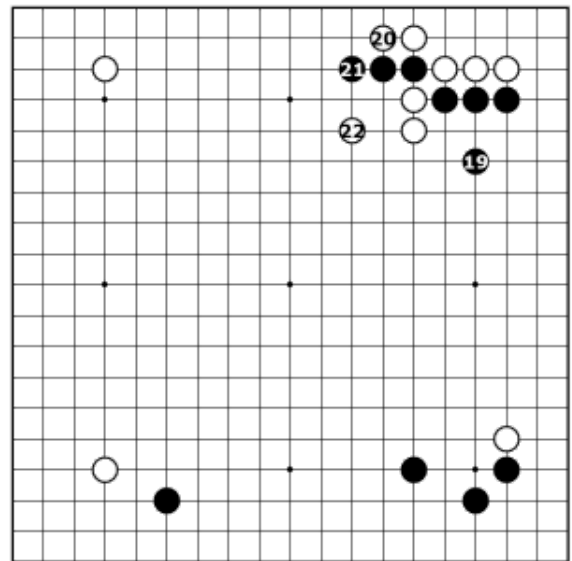


17 Nero 17 è l'unica mossa concepibile in questa posizione. Qualsiasi altra mossa giochi Nero, Bianco

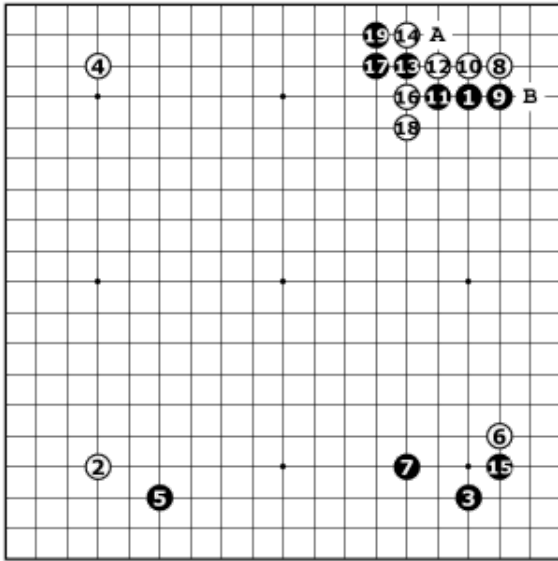
catturerà in 17. Lasciare che Bianco formi un ponnuki con 17 è una losing move immediata a cui può seguire solo una resa da parte di Nero.



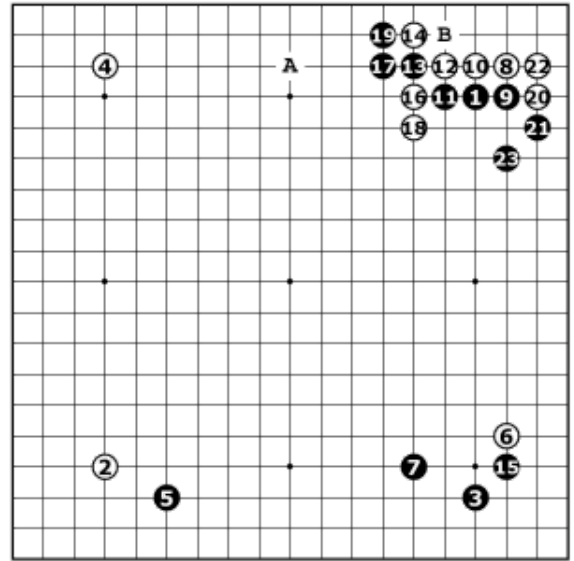
18 Bianco 18 è una mossa prematura. Bianco deve prima assicurare una base al suo gruppo in angolo per poter poi combattere all'esterno. Nero deve stare attento alla prosecuzione. Alcuni di voi hanno proposto A, ma la scelta migliore è B.



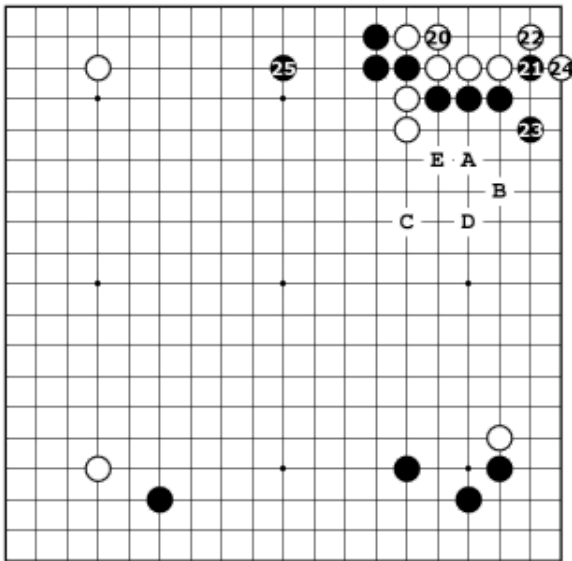
22 Nero 19 è una risposta passiva che sottovaluta la forza delle 3 pietre nere sulla destra. Con lo scambio 20 per 21 Bianco assicura una base solida al suo gruppo per poi cominciare l'attacco all'esterno con 22. La posizione è molto favorevole per Bianco, Nero non è riuscito a punire correttamente l'errore Bianco con 18.



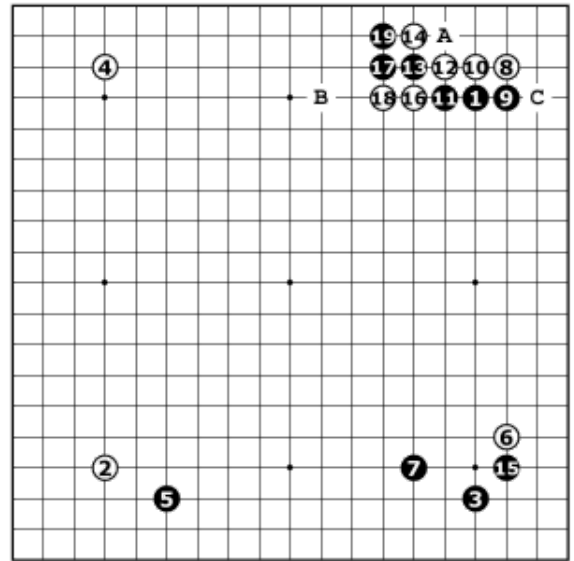
19 Nero 19 è la mossa corretta che rinforza il gruppo Nero e riduce lo spazio vitale di quello bianco. Bianco deve stare attento a non connettere in A, molto meglio vivere con l'hane in B.



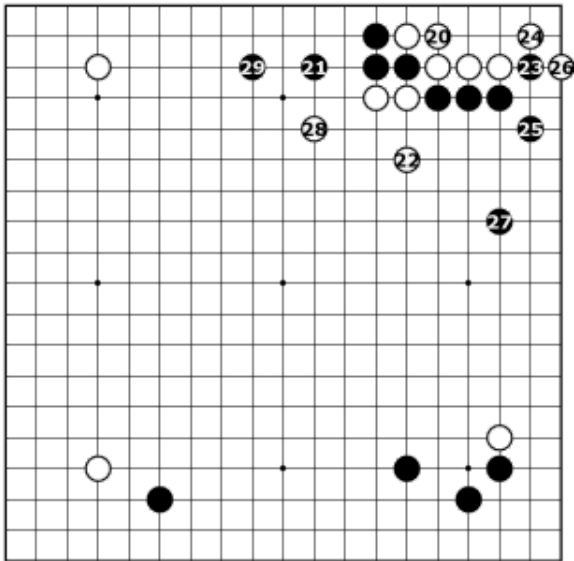
23 Bianco 20 e 22 consegnano una base minimale al gruppo Bianco al prezzo di rinforzare quello Nero sulla sinistra. Ha però il pregio di rimanere in sente e quindi giocare per primo verso l'esterno. La posizione rimane comunque favorevole per Nero che ha A e B come miai per far vivere il suo gruppo.



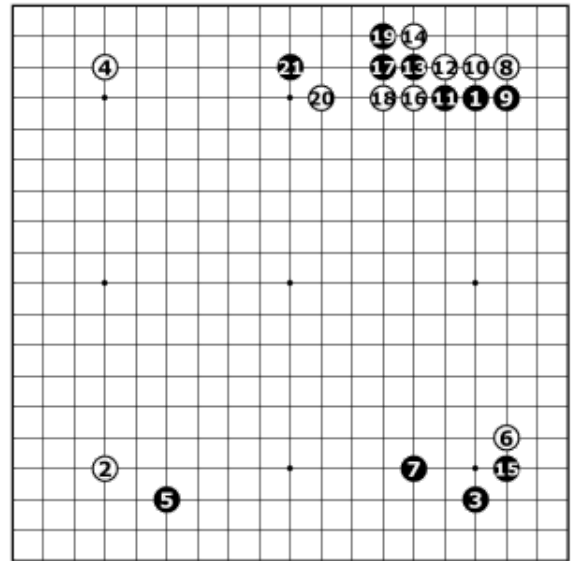
25 Bianco 20 è una mossa troppo timida. Nero rinforza in sente il suo gruppo sulla destra con la sequenza da 21 a 24 per poi tornare sul gruppo in alto con 25. La forma Nera sulla destra può sembrare ad un occhio inesperto come precaria ma in realtà è molto resiliente. Bianco non ha modo di attaccarla senza mettere in difficoltà la sua coppia di peitire esterne che ora fluttuano in mezzo al goban senza un significato. Se Bianco prova chiudere Nero con A, Nero risponde con B. Se Bianco toglie la base con D, Nero divide Bianco con E.



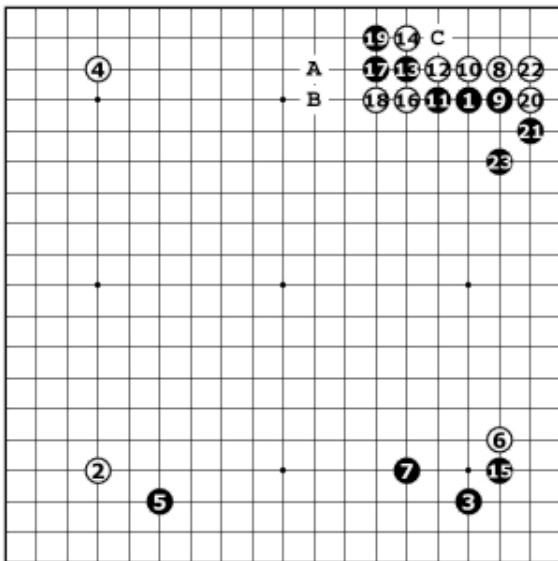
18 Anche Bianco 18 non è la mossa corretta. Nero risponde nuovamente con 19, il punto vitale di questa forma. Bianco deve stare attento a non connettere in A, bensì cercare di vivere più attivamente con C, oppure passare subito all'attacco con B.



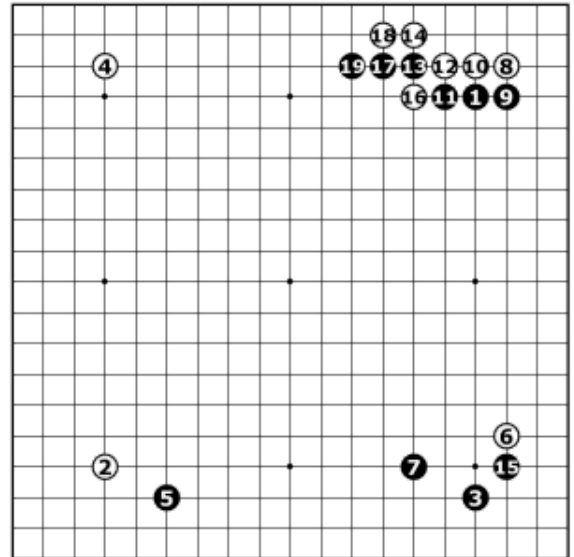
20 Bianco 20 è ancora una volta una mossa passiva. Nero difende con calma in 21 lasciando Bianco senza delle buone continuazioni. Bianco è chiamato a dare un senso alle sue pietre al centro ma, circondato da gruppi forti neri, non farà altro che consegnare territorio al suo avversario in maniera naturale per esempio con la sequenza fino a 29.



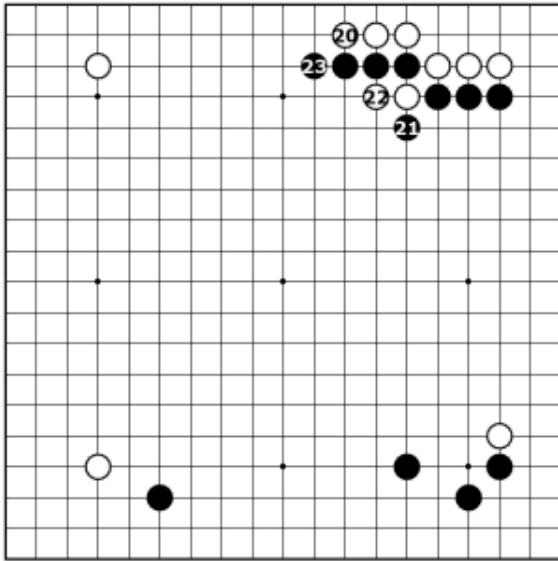
21 Bianco può provare con 20 ad iniziare subito le operazioni verso l'esterno (il suo gruppo in angolo è vivo per il momento). Ma dopo che Nero estende con 21 Bianco manca di continuazioni sufficienti: deve tornare indietro a far vivere il gruppo in angolo e successivamente dare un senso alle sue pietre al centro. Non è facile mettere in sicurezza il gruppo all'esterno essendo circondati da gruppi forti neri.



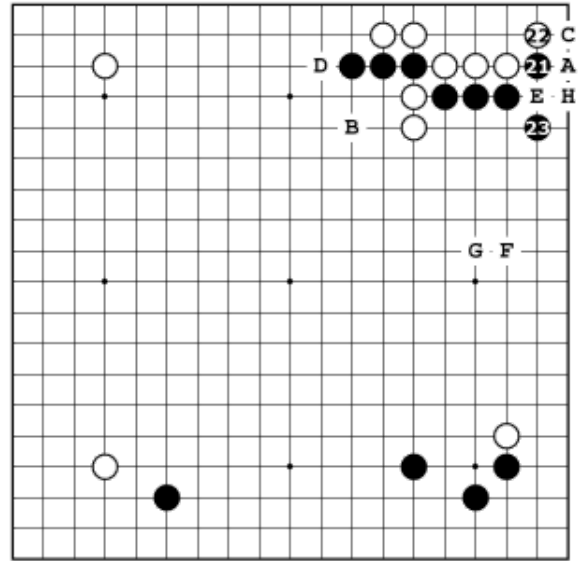
23 Bianco 20 è un modo più attivo di dare vita al gruppo Bianco e prendere il sente all'esterno. Bianco potrà quindi giocare per primo attorno ad A oppure B, ma fintanto che Nero avrà a disposizione C in sente il suo gruppo non dovrà preoccuparsi. E' Bianco a stare in una posizione difensiva e non viceversa.



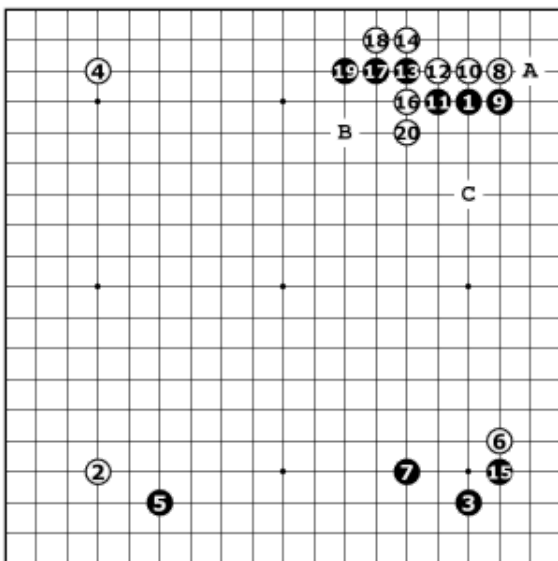
19 Come era facile intuire dalle varianti scorrette, Bianco 18 è il punto vitale di questa posizione. Nero non può fare altro che estendere con 19.



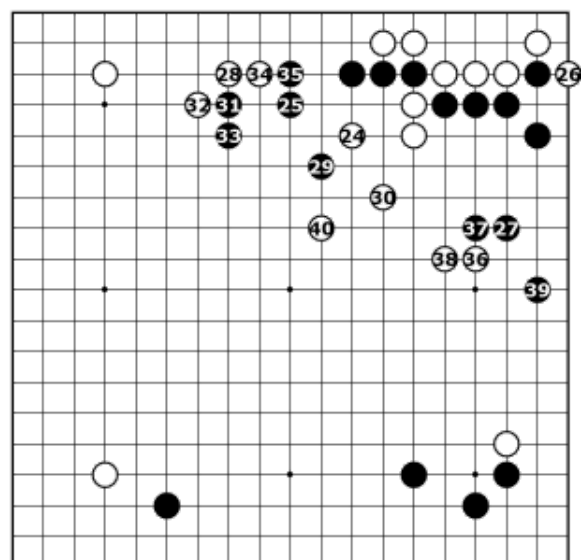
23 Bianco 20 è un errore fatale. Bianco 18 era necessaria per garantire la base al gruppo in angolo, ma 20 è superflua. Bianco si aspetta una risposta nera in 23, tuttavia Nero scambia prima 21 per 22 per poi tornare in 23. La coppia di pietre bianche all'esterno è ora in una posizione di grande debolezza se confrontata con un semplice nobi bianco al posto di Nero 21.



23 Nella prima versione del joseki, Nero scambia 21 per 22 in angolo per poi tornare in 23. Molti di voi si saranno forse chiesti come mai Nero preferisca sempre il kosumi dinamico in 23 anziché una connessione solida in E. I motivi sono due: 1) col kosumi in 23 Nero può estendere sul lato più lontano, per esempio in F o G senza che Bianco abbia mosse di sconnesione; 2) dopo Nero 23, l'hane in C rende il punto H un occhio per Nero, se invece Nero connettesse in E il punto H non sarebbe ancora un occhio, neppure nel caso in cui Nero giochi anche in C. Bianco vorrebbe tanto giocare l'atari in A ma anche il salto in B. Se Bianco gioca subito A, Nero risponderà in B. Bianco allora gioca prima in B poiché è sente verso il gruppo Nero in alto. Se Nero ignora giocando in C, Bianco punisce subito con D.

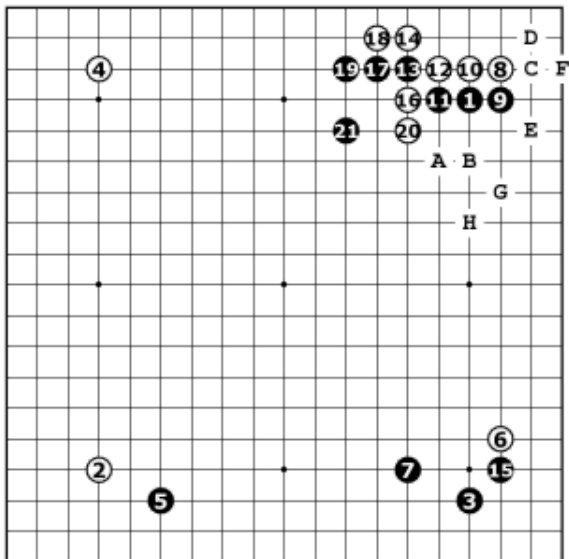


20 Bianco 21 è la risposta corretta. In una prima versione del joseki di moda fino al 2018 si giocava Nero A, solo successivamente è stata sviluppata la mossa migliore di Nero B. Altre mosse sul lato tipo C non sono adeguate per lo stesso motivo mostrato nella prima variante di questa lezione.

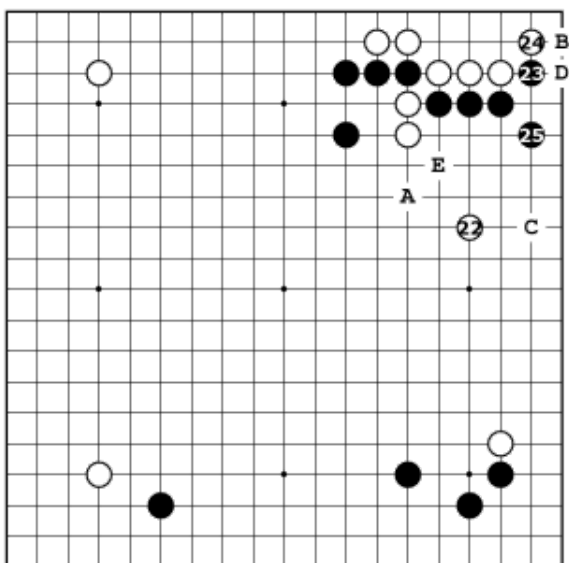


40 La sequenza fino a 40 era considerata joseki fino al 2018. E' stata successivamente scartata in quanto

favorevole a Bianco. Vediamo ora la variante con cui Nero riuscirà a ribaltare la sequenza rendendola favorevole per se e, di conseguenza, togliendole la qualifica di joseki.

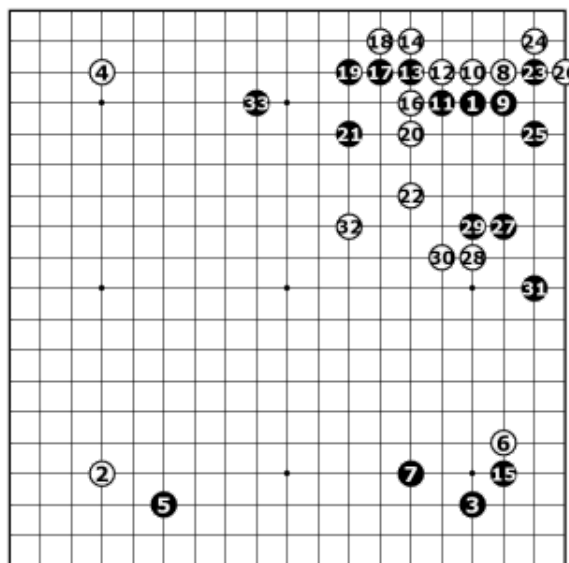


- 21 Nero 21 è il punto chiave dell'intera sequenza. Chi per primo occupa questo punto è destinato ad ottenere un risultato favorevole. Per questo motivo la sequenza non è più considerata joseki. Se Bianco prova a circondare Nero con A oppure B, con la sequenza C, D, E, F, G Nero esce agevolmente sul lato. L'unica mossa più complicata da rispondere per Nero è Bianco H.

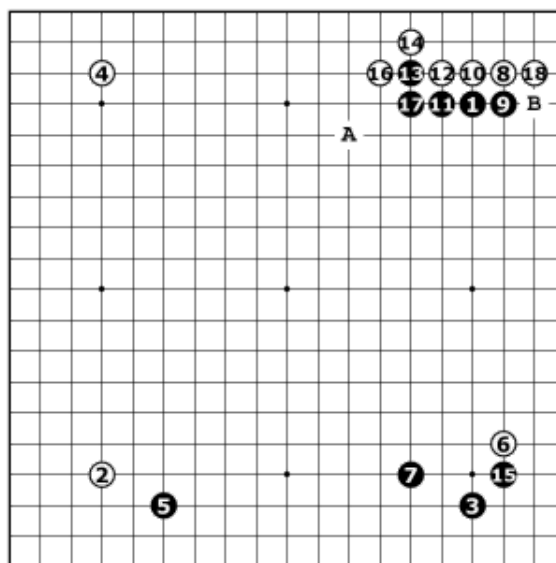


- 25 Tuttavia, anche dopo Bianco 22 Nero può ottenere un risultato favorevole localmente. Dopo la sequenza da 23 a 25, se Bianco difende l'angolo in D, Nero gioca in E sconnettendo le pietre bianche esterne; se Bianco

difende all'esterno con A, Nero B e poi C danno una vita agile al gruppo Nero. Da notare come il salto del gruppo Nero sul lato alto ne garantisce una forma sufficiente per gestire il combattimento, non si può considerarlo un gruppo debole o sotto attacco fintanto che anche le pietre bianche lo saranno. Non avendo varianti equilibrate, il joseki è scomparso dalla scena sostituito dalla prossima variante locale.



- 33 La sequenza fino a 33 è quella giocata in partita. Da quanto visto Nero ottiene un risultato favorevole. La prosecuzione del fuseki sarà l'oggetto della prossima lezione.



- 18 La semplice sequenza 16, 17 e 18 è la continuazione del Joseki. Nero in seguito potrà puntare ad estendere l'influenza con A, mentre Bianco introdursi nel territorio Nero con B.