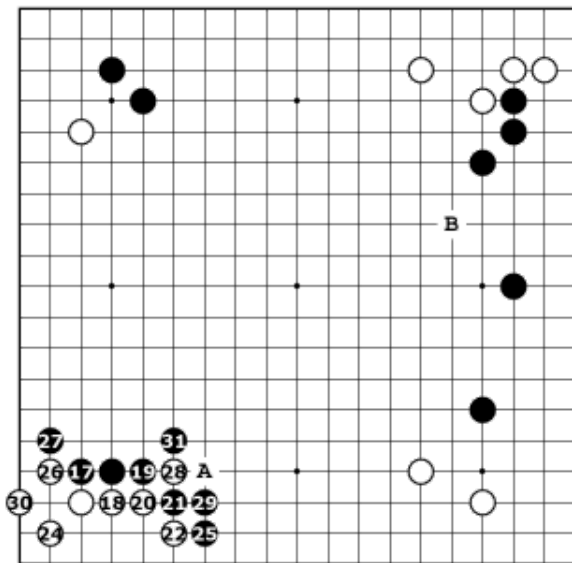


16 In figura sono presentate le prime 16 mosse della partita n°5.

Dopo aver approcciato l'angolo in alto a sinistra, Bianco entra subito in san-san. Quale joseki sceglieranno i due giocatori?

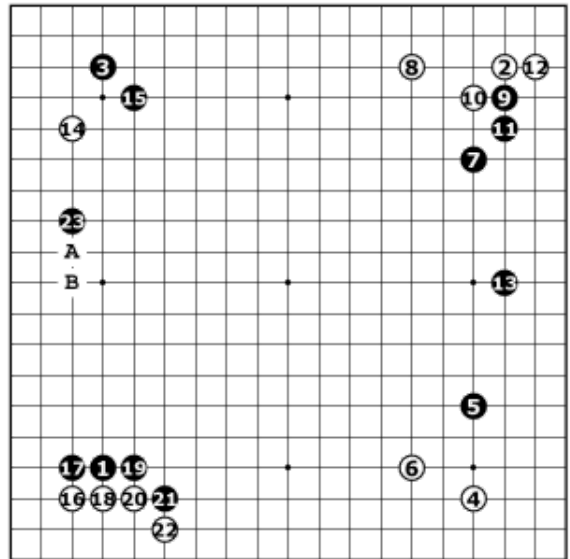
Nero deve scegliere fra A o B. Non c'è sul goban altra mossa più urgente che proseguire nell'angolo in basso a sinistra.

Partiamo prima con le mosse da voi proposte.

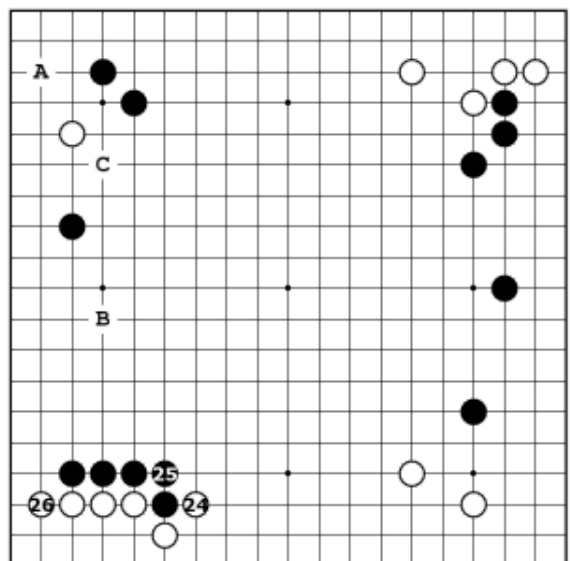


31 ♥ La sequenza fino a 31 è uno dei joseki in questa posizione. Benchè sia joseki, non è una scelta adeguata. Quando si sceglie questo joseki bisogna stare attenti a due fattori: la scala che parte da A e la direzione verso cui punta l'influenza nera. In questo caso l'influenza nera punta verso la direzione sbagliata a causa della presenza del gruppo bianco in basso a

destra. La scala in A sembra funzionare correttamente per Nero, ma Bianco possiede un ottimo rompi scala in B a cui è difficile rispondere.

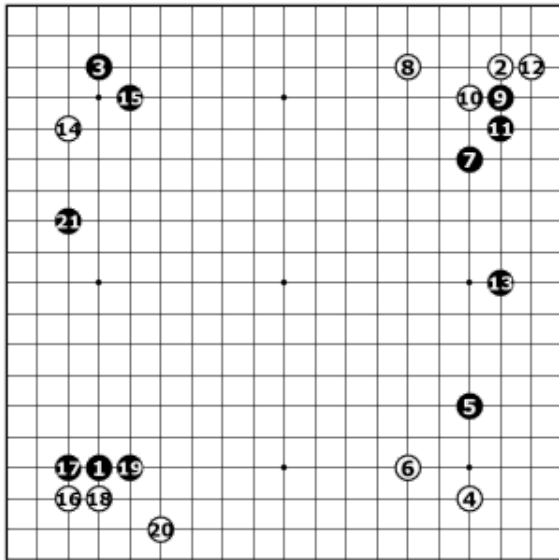


23 ♥♥♥ La scelta migliore per Nero è quella di interrompere il joseki come visto nel corso relativo e tornare a giocare sul lato sinistro. Nero non è ancora in grado di prendere una decisione su come proseguire il joseki in basso a sinistra, meglio attendere il corso degli eventi per poi scegliere la variante più adeguata. Da notare come la pinza in 23 è quella corretta. Le pinze in A o B lascerebbero alla pietra bianca spazio sufficiente per un'estensione sul lato.

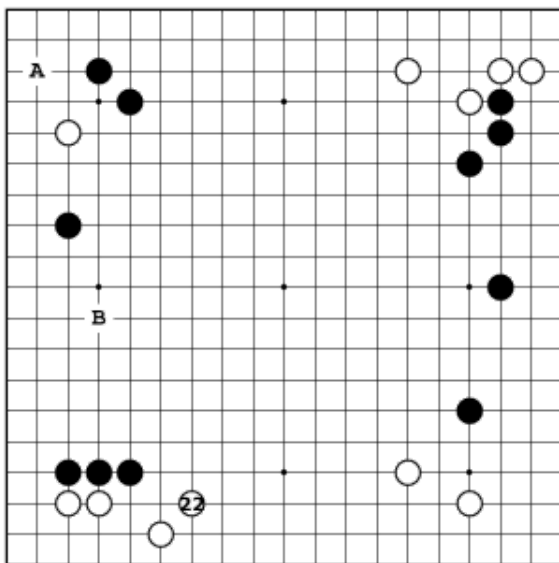


26 Bianco proseguirà allora con la sequenza studiata al termine della lezione precedente. Bianco ha delle posizioni molto solide e non deve avere fretta di attivare la pietra in alto a sinistra. E' infatti ora mai

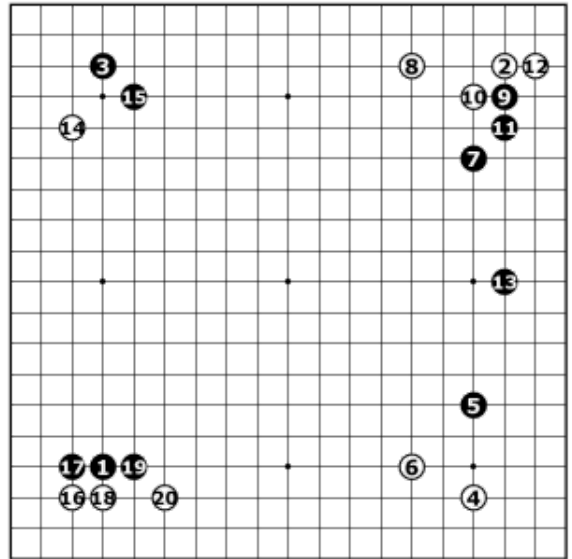
per Bianco giocare in A nel caso Nero protegga in B, oppure giocare in B nel caso Nero catturi in C.



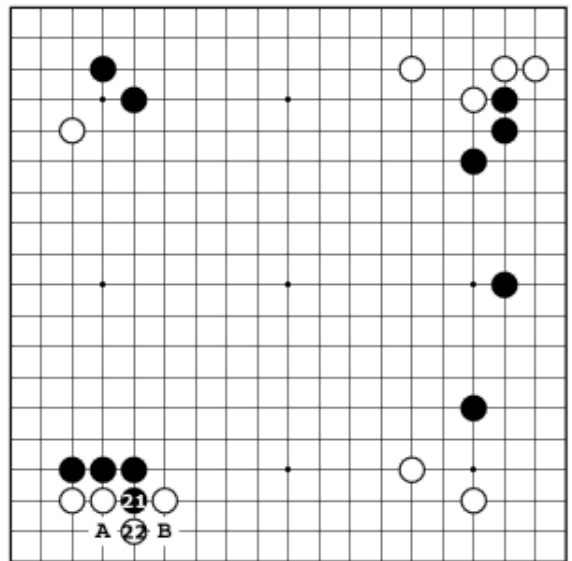
21♥♥♥ Bianco 20 è una mossa altrettanto valida, con una continuazione simile dopo Nero 21.



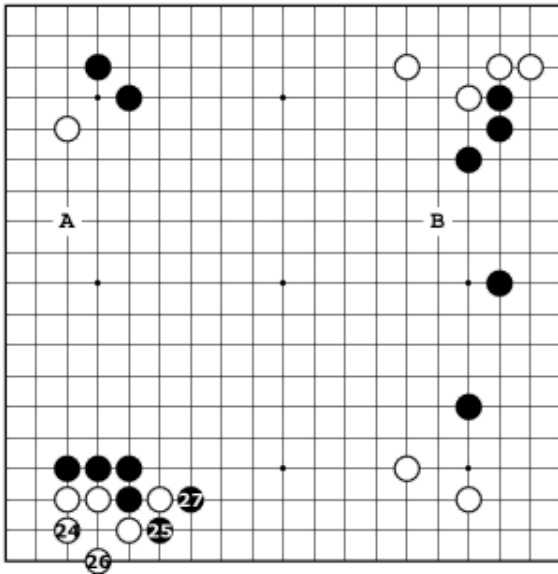
22 Ancora una volta Bianco prosegue con calma il suo piano di gioco difendendo con 21 in modo da avere mai l'estensione in angolo in A oppure la divisione delle pietre nere attorno a B.



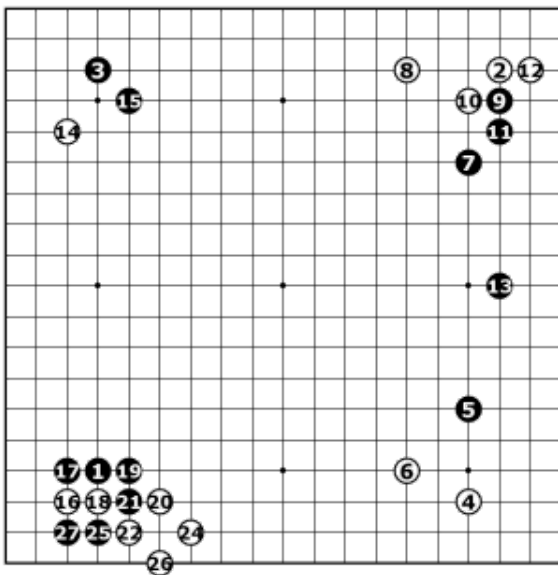
20 Bianco 20 è una joseki che non abbiamo studiato nel corso relativo alle invasioni in san-san. Approfittiamo per mostrare le varianti principali.



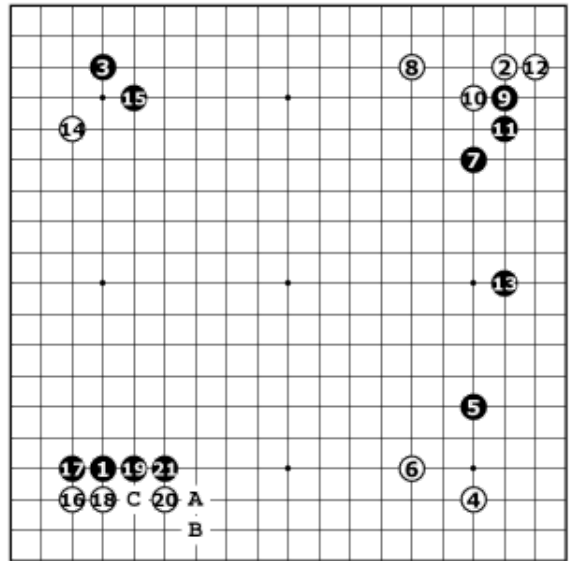
22 Dopo Nero 21 e Bianco 22, Nero può scegliere fra i tagli in A oppure B. Il taglio in A richiede la scala, mentre quello in B riconduce ad un joseki che sappiamo essere favorevole per Bianco.



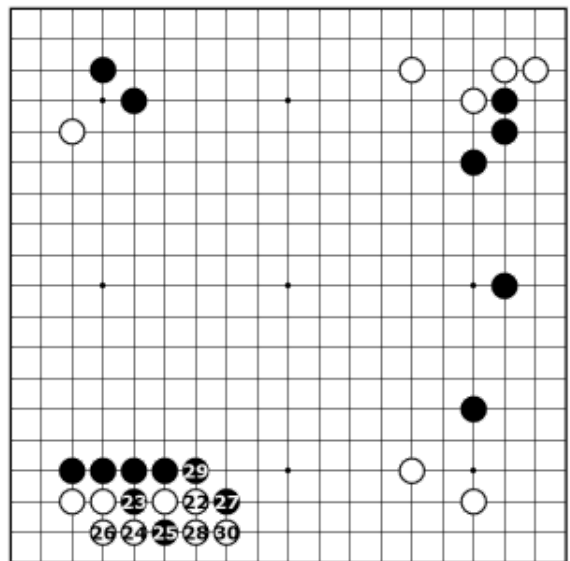
27 La sequenza locale fino a 27 è considerata molto buona per Nero. Tuttavia, in questa posizione, è giocabile per Bianco ed è addirittura la variante migliore. Il motivo sta nel fatto che Bianco può prendere il sente per difendere in A e attendere il momento giusto per giocare il potente rompi scala in B. E' un classico esempio di come anche una scelta errata di un joseki possa trasformarsi nella scelta migliore se contestualizzata.



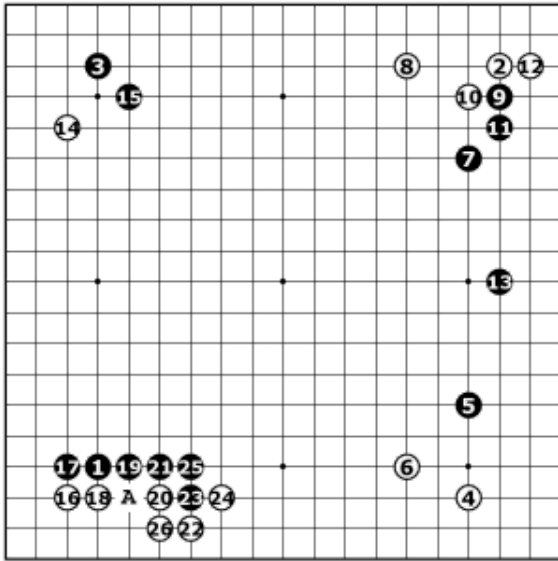
27 Se Nero taglia con 23 allora è facile ricondursi al joseki fino a 27, che sappiamo essere favorevole per Bianco, tanto più nella posizione attuale.



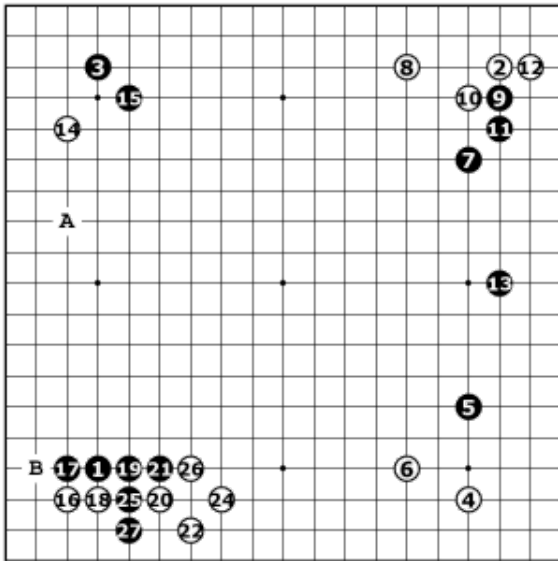
21 Nero 21 è la continuazione più comune. Bianco può proseguire in A, B oppure C.



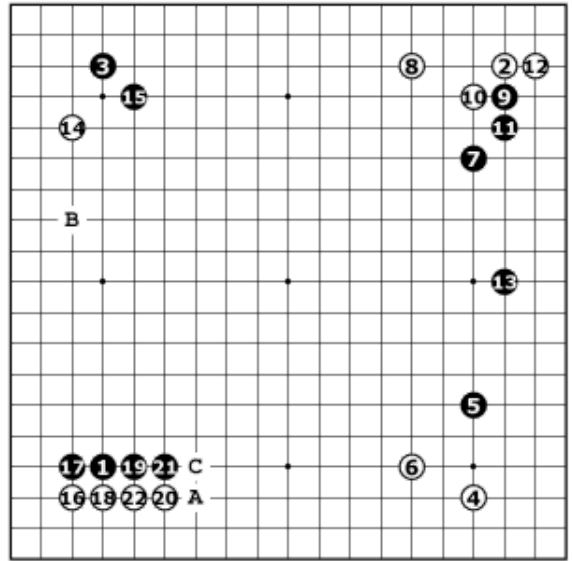
30 La sequenza fino a 30 è il joseki più comune in questa circostanza. Da notare il tesuji di Nero 27. Se Nero fuggisse con 27 al posto di 28, Bianco proseguirebbe al posto di 27 facendo strisciare Nero in seconda linea, sarebbe un risultato disastroso per Nero senza supporto verso destra.



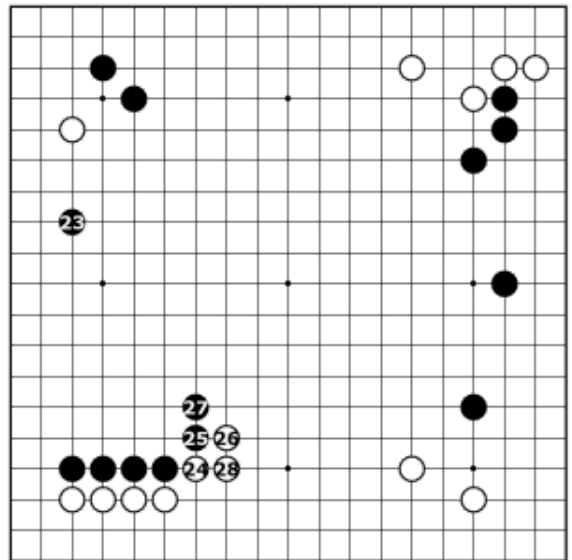
26 Bianco 22 e 23 sono due mosse molto stilose che portano al joseki che si conclude con 26. Da osservare come a Nero non convenga giocare in A al posto di 25.



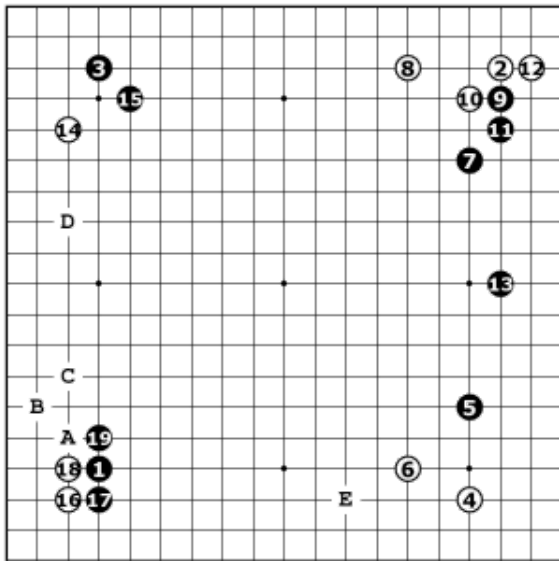
27 Nero 25 è sbagliata. Bianco fa un ponnuki in sente e può tornare ad estendere in A. L'angolo Nero può erroneamente sembrare solido fintanto che non ci si rende conto dell'aji attorno a B.



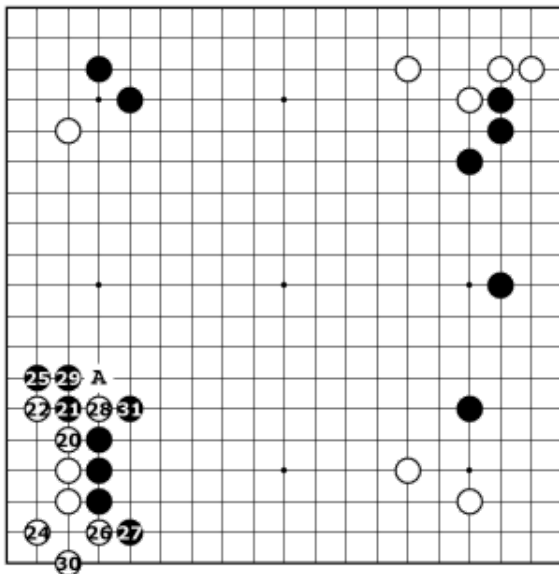
22 Bianco 22 è una mossa subdola e scaltra. Bianco vuole indurre Nero a proseguire in A oppure in C. Ma Bianco è già vivo in angolo e non avrà bisogno di ulteriore risposta locale; potrà quindi trovare il tempo di estendere in B. Per Nero non resta che occupare subito il punto chiave B e accettare l'hane Bianco in C. Bianco C è una mossa che può sembrare sanguinosa per Nero che è però in grado di sostenerla con dignità.



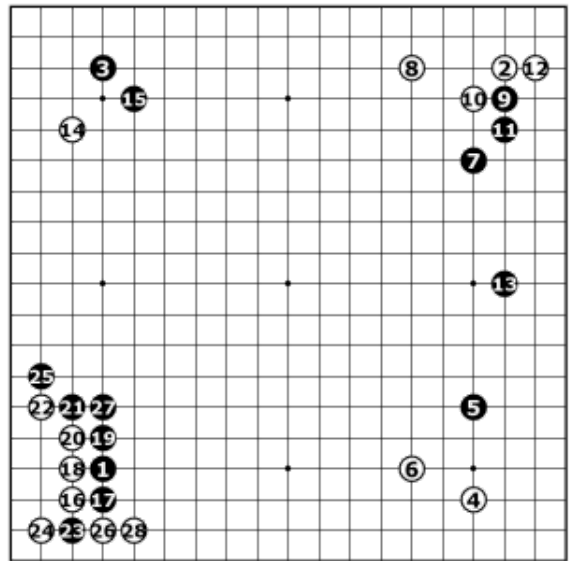
28 Dopo la sequenza fino a 28 il risultato si può considerare localmente equilibrato. Entrambi i giocatori hanno accumulato della forza, la posizione Bianca è più forte ma Nero ha il sente.



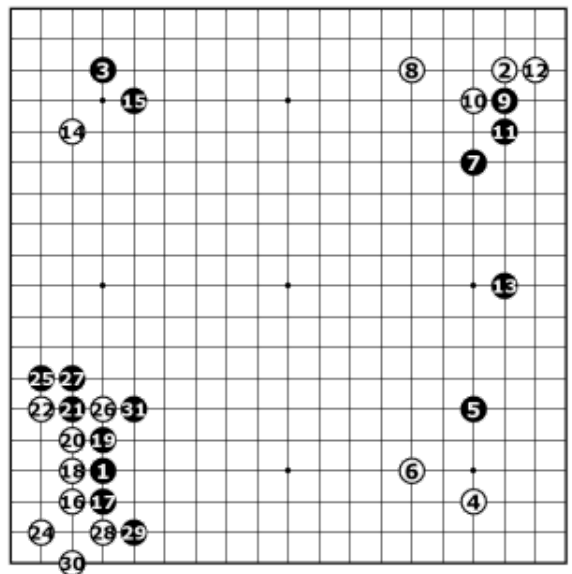
- 19♥♥ Bloccare in direzione 17 non è tanto favorevole quanto la direzione opposta. Il motivo sta nel fatto che Nero vorrebbe puntare ad attaccare la pietra solitaria Bianca con D anzichè la coppia di pietre Bianche con E (la coppia di pietre è più forte della pietra solitaria), e per farlo necessita del muro direzionato verso D. La posizione è del tutto simile alla variante col blocco opposto scambiando il target che prima era l'attacco in D con l'approccio in E. Bianco ha quindi se medesime alternative in A, B o C, che portano a varianti identiche a quelle viste in precedenza.



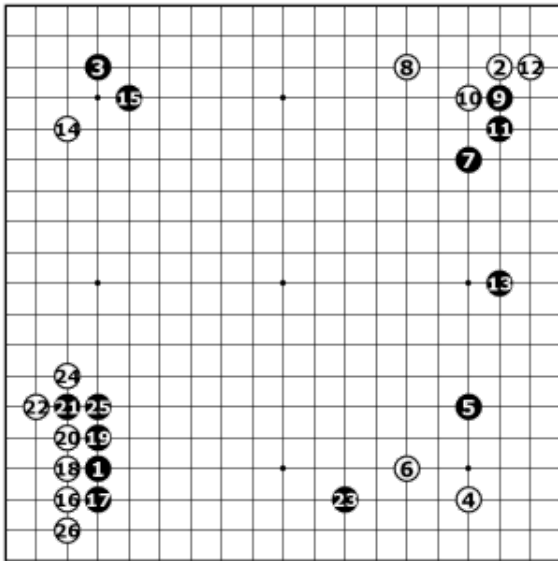
- 31♥ La sequenza fino a 31 è più adeguata come direzione di gioco ma non ha la scala in A. Bianco può fuggire immediatamente con A. Nero può pensare ad una variante senza scala, ma Bianco ha una contromossa.



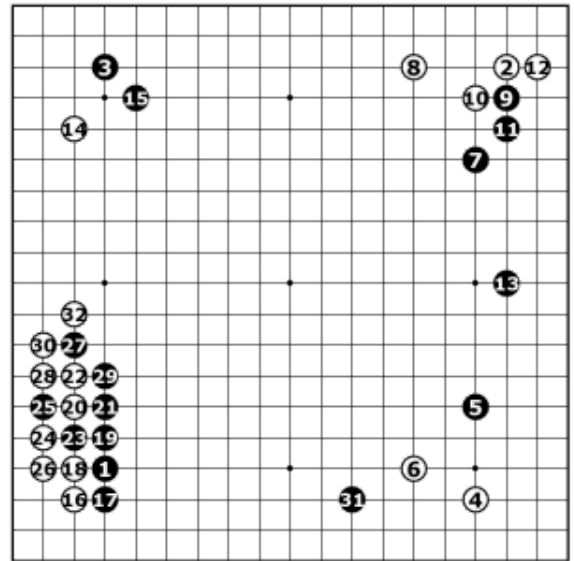
- 28 Nero può tentare di connettere solido in 27 e lasciare estendere Bianco in gote con 28. Nero ha evitato la scala sfavorevole e giocato nella direzione di gioco giusta. Ma Bianco può rispondere diversamente.



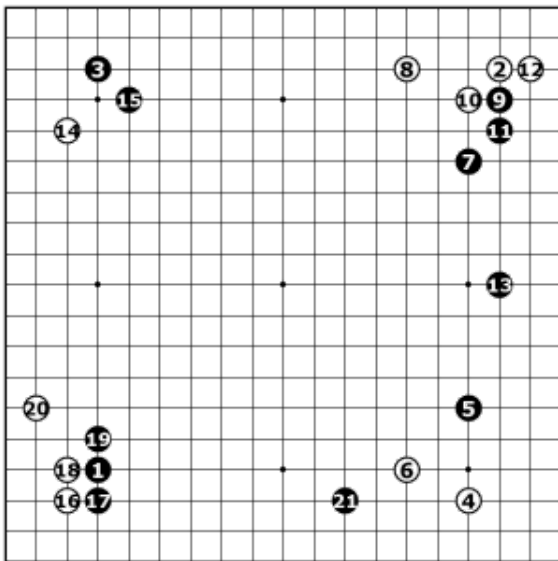
- 31 Bianco può cambiare l'ordine delle mosse dando prima atari con 26 e riconducendosi al joseki base, dove Nero non ha la scala.



26 Variante del tutto identica a quella col blocco Nero in 17 nella direzione opposta. Come osservato, l'attacco alla coppia di pietre bianche in angolo è una finta. Nero non ha modo per impensierirle con una sola mossa.



32 Altra variante nel caso Bianco scelga il salto in 20.



21 Medesima variante nel caso Bianco scelta il keima in 20.

La sequenza fino a 21 è quella giocata in partita.