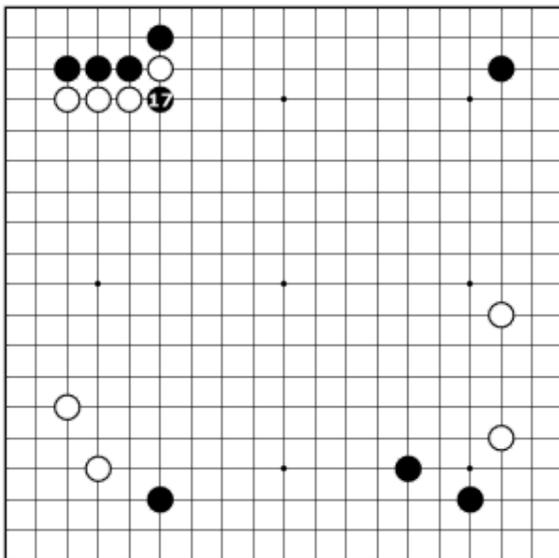


16 In figura sono presentate le prime 16 mosse della partita n°7.

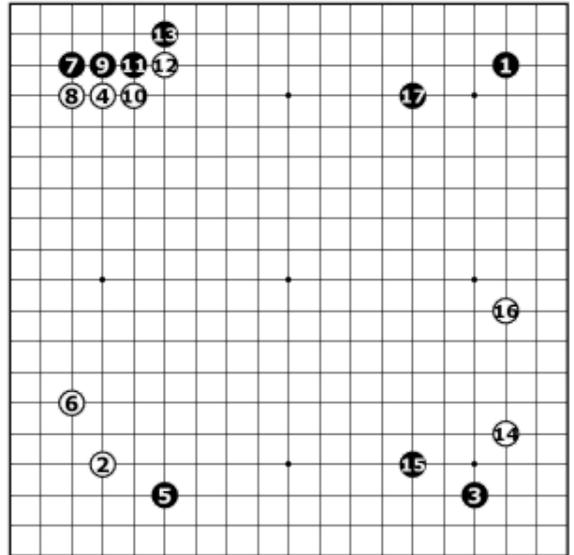
Nero invade in san-san con 7, Bianco sceglie la variante fino a 15 per poi prendere il sente e difendere in 16.

Quali sono le continuazioni migliori per Nero?

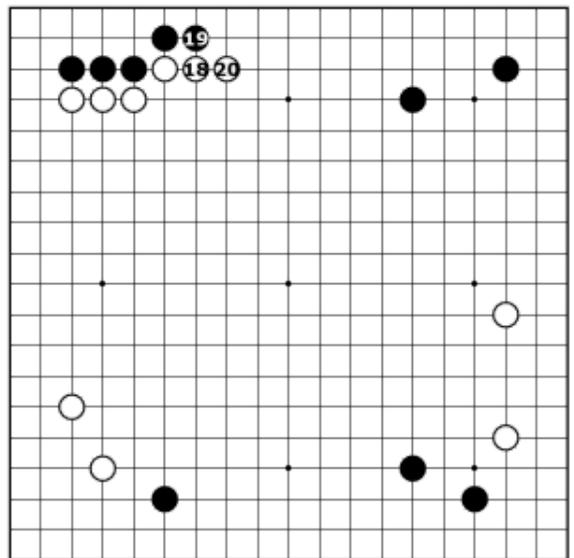
Partiamo prima con le vostre proposte.



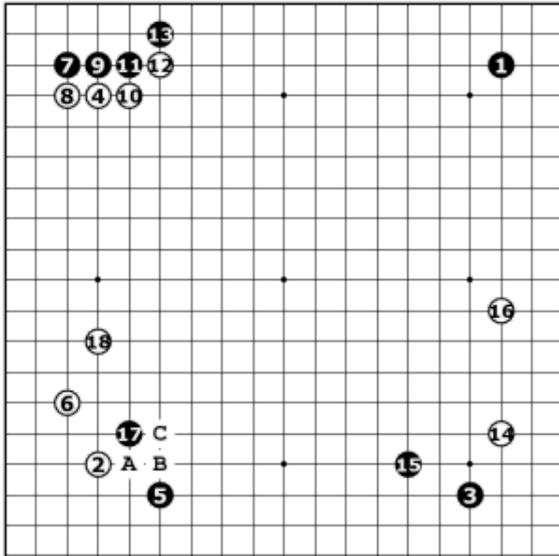
17 ∇∇ Nella partita 4 abbiamo già spiegato nei dettagli la storia e lo sviluppo di questa mossa. Da ora possiamo quindi indicarla come una mossa con doppio triangolo (non più una mossa attuale, leggermente sfavorevole ma non disastrosa). Vedere la partita 4 per tutti i dettagli.



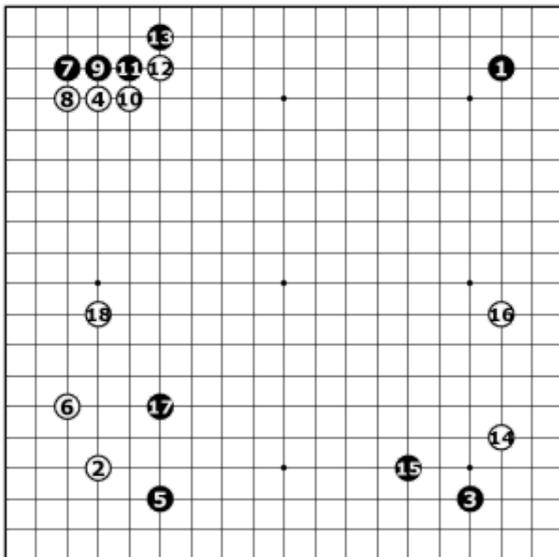
17 ♥ Nero 17 è una mossa di estensione dal san-san. Ma non è adeguata in questa posizione poiché l'angolo in alto a sinistra non è ancora in una situazione stabile. Il joseki è rimasto interrotto. Ora Bianco proseguirà il joseki sapendo già della mossa nera in 17, cercando quindi di annullarla.



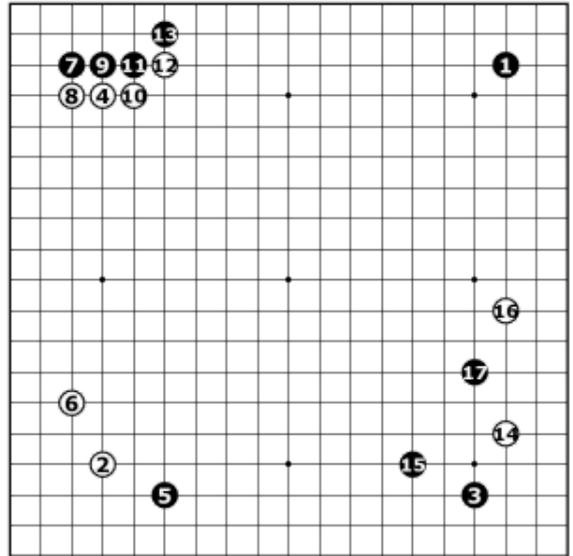
20 Bianco 18 è per esempio un modo in cui Bianco può in futuro rendere inefficace l'estensione nera, che sembra ora fuori posto. Per Nero è meglio attendere lo sviluppo del joseki in alto a sinistra e poi prendere una decisione su come sviluppare il san-san. Nero prende il sente, ma ha perso una grossa opportunità.



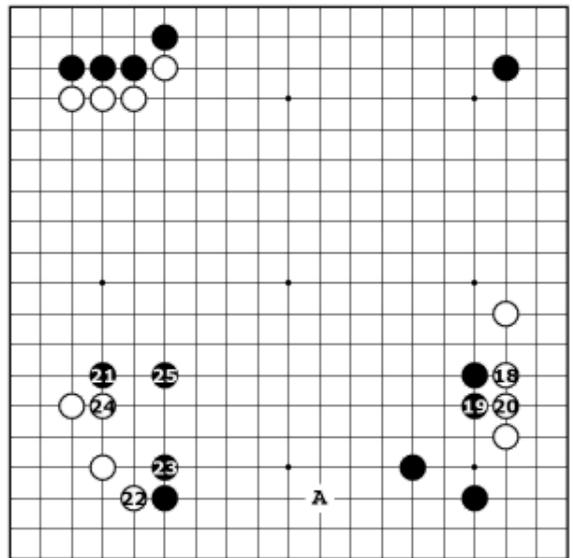
18 ▽ Nero 17 non è certo una buona mossa. Bianco risponde calmo con 18 e lascia Nero con una forma a metà. Tagliare subito Nero con la sequenza A, B e poi C, non è altrettanto favorevole. E' per esempio evidente che dopo Bianco 18, catturare la pietra in 17 non è interessante per Bianco che vorrà attaccare in futuro l'intera coppia di pietre nere.



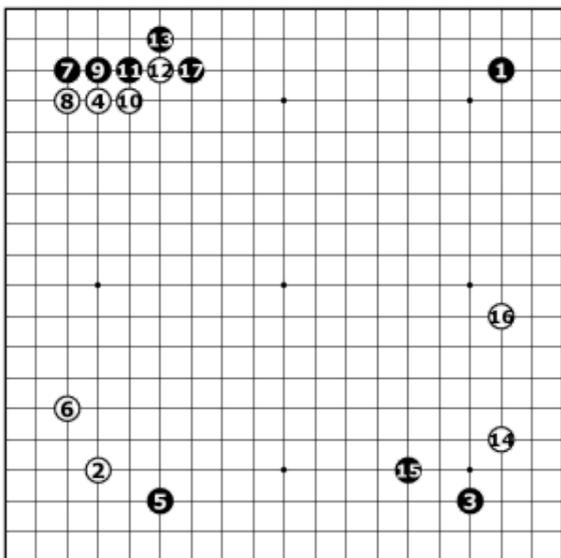
19 ▽ Nero soffre dello stesso difetto della mossa precedente. Bianco costruisce il suo territorio sulla sinistra, mentre Nero vaga confuso verso il centro con delle pietre che costruiscono potenziale ma non territorio. Non è il modo di giocare che va di moda oggi.



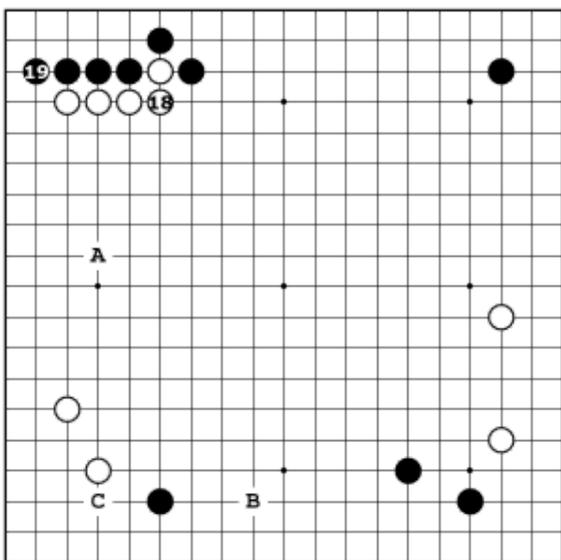
17 ▽ ▽ Nero 17 e mosse seguenti sono un piano tipico della teoria classica, ma ormai scomparso dal gioco. Nero deve aspettare di avere una posizione sul lato basso più definita e meno invadibile per poi sviluppare la sua influenza.



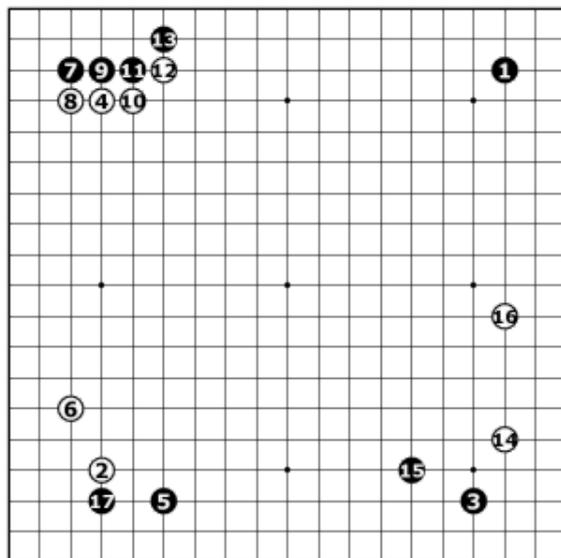
25 Dopo le sequenze sulla destra e sinistra, Bianco ha due posizioni solide, mentre Nero ha costruito solo un abbozzo di influenza con delle forme non perfette. L'influenza nera si trasformerà in cenere dopo che Bianco invaderà e vivrà per esempio in A.



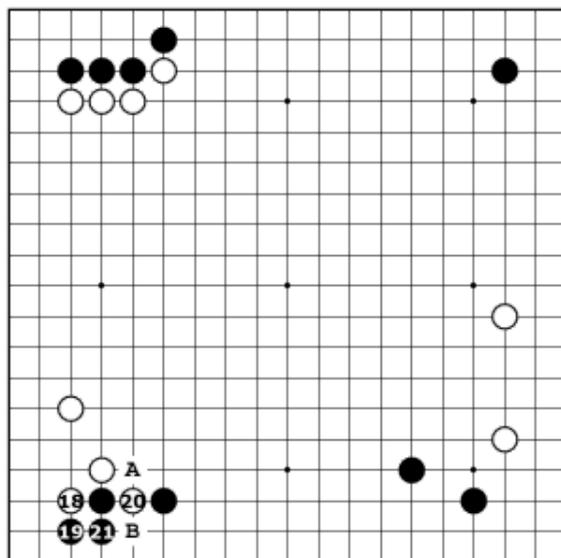
17♥♥ Nero 17 è una buona mossa. E' il modo migliore per punire il tenuki di Bianco, come visto nella partita 4.



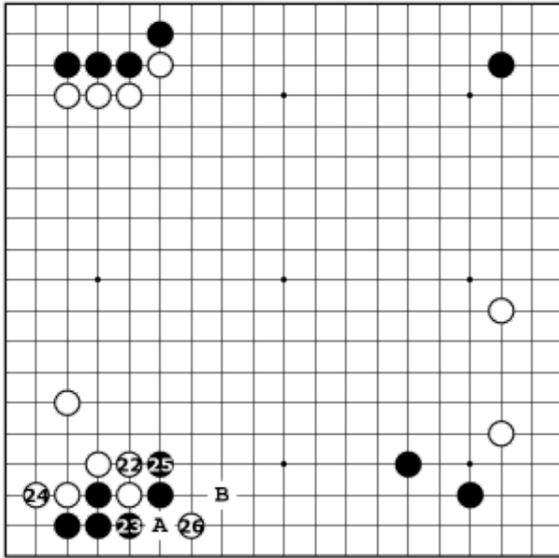
19 Non essendoci punti urgenti da prendere sul goban, Nero prosegue con calma il suo sviluppo di gioco. Bianco proseguirà probabilmente in A, se dovesse invadere in B, Nero entrerebbe subito in angolo con C.



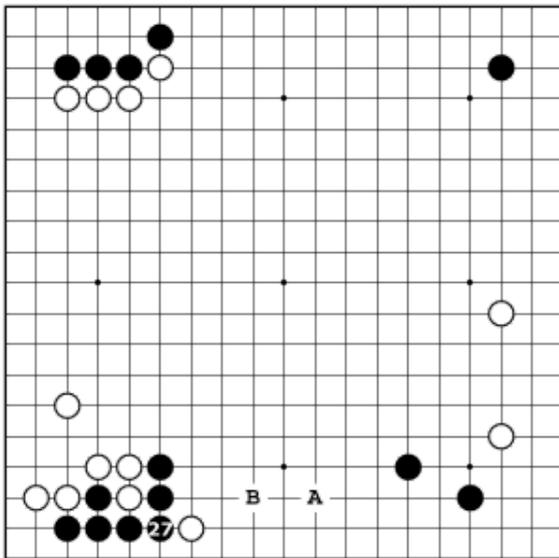
17♥♥♥ Nero 17 è la mossa migliore, ed è quella scelta in partita. Bianco e nero proseguono scegliendo una delle varianti descritte nella lezione del corso di joseki su questa posizione. L'angolo bianco è l'ultimo rimasto ancora conteso e non vi sono in giro per il goban mosse urgenti, gruppi in difficoltà da difendere o attaccare. Giocare in quest'angolo è la scelta migliore per entrambi.



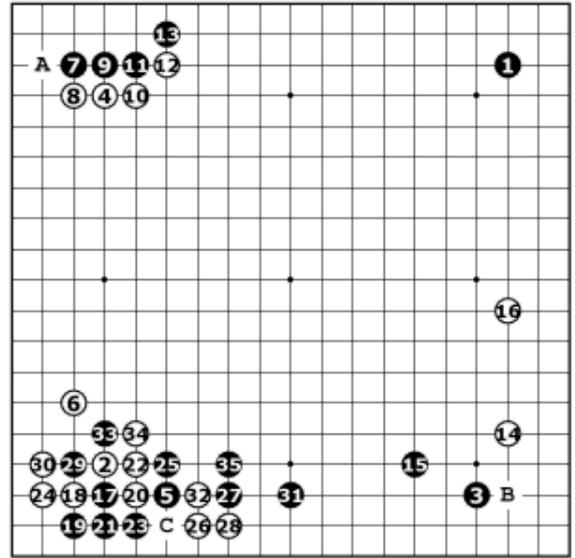
21 Bianco può scegliere fra A e B. Come visto nel corso precedente, in questa posizione Bianco preferisce la direzione A.



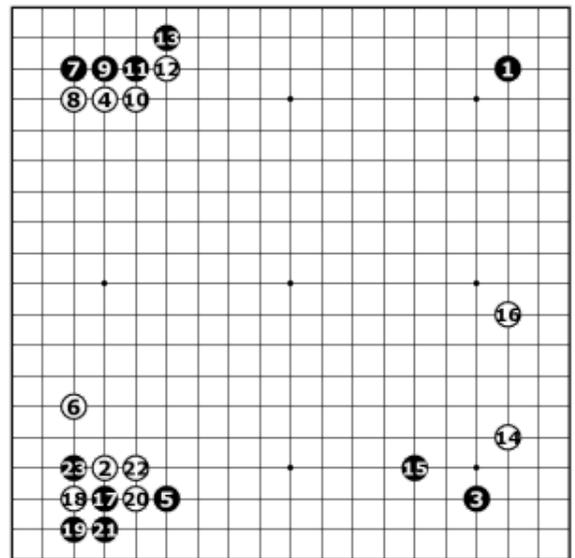
26 Dopo la probe in 26, Nero può rispondere solido in A, oppure leggero in B. In questa posizione A è più favorevole perchè il keima nero sulla destra è troppo vicino al gruppo Nero che si crea nel caso Nero voglia giocare B e sacrificare il gruppo in angolo. Vedere lezione corso su joseki per tutte le prosecuzioni. Vedremo nella prossima lezione la scelta dei giocatori nella partita reale.



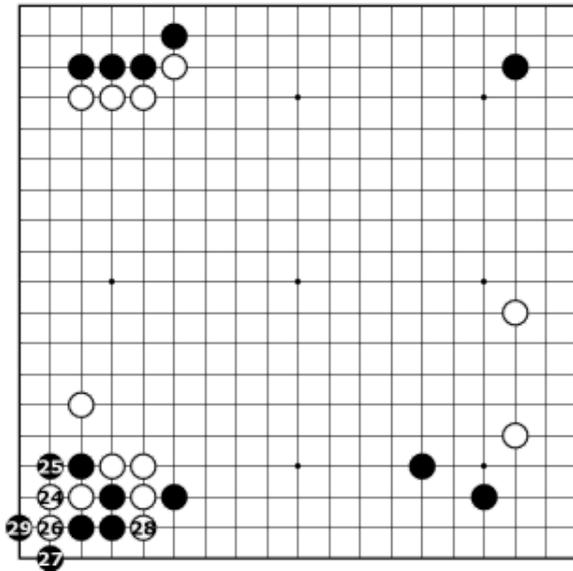
27 Dopo che Nero connette solido con 27, A e B sono miaz per Nero e Bianco. La posizione è comunque equilibrata.



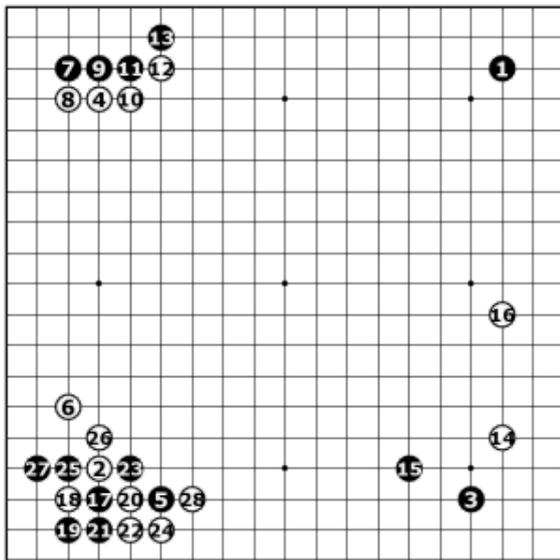
35 La sequenza fino a 35 è la sequenza alternativa in questa posizione. Bianco lascia le tre pietre sul lato basso e giocherà altrove, magari in A o B. Più avanti nella partita Bianco dovrà cercare di far sfruttare l'aji delle pietre abbandonate in basso, oppure accontentarsi di catturare l'angolo con C a fronte di concedere a Nero un'influenza perfetta. Per vedere come questo sia possibile si può studiare la seconda partita di esibizione fra Ke Jie e AlphaGo.



23 Nero 23 non è la giusta scelta di direzione di gioco.



29 La sequenza fino a 29 è il joseki di questa variante. L'influenza e il sente bianchi sono superiori all'angolo Nero.



28 Bianco 22 è la direzione sbagliata. L'influenza bianca è limitata dal keima nero in basso a destra.