

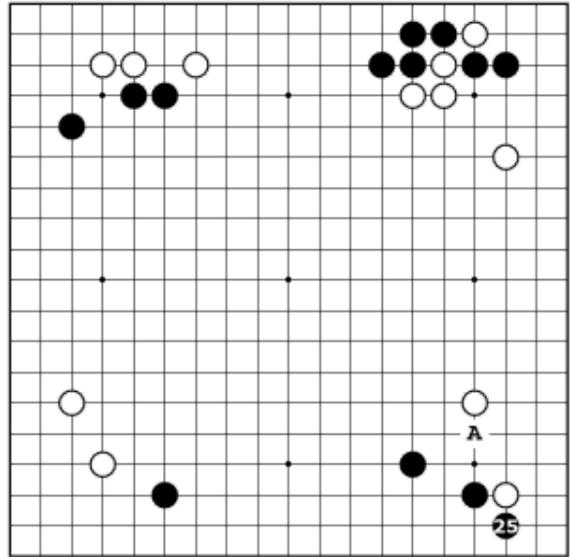
24 In figura sono presentate le prime 24 mosse della partita n°9.

Dopo gli scambi in alto a destra, Bianco gioca l'attachment con 24.

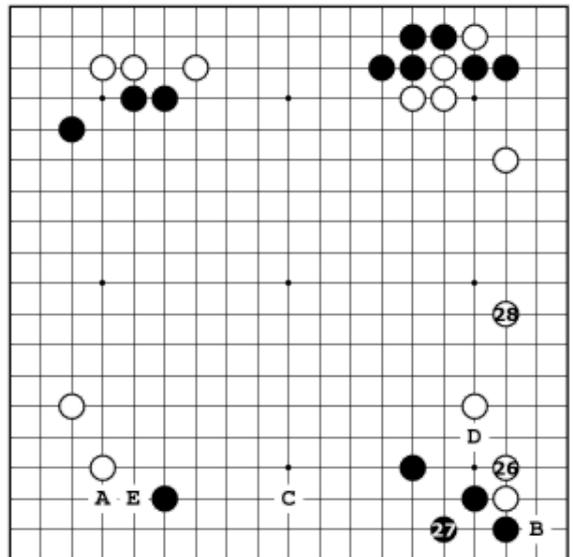
Come proseguirà Nero?

L'intero esercizio sta nel programmare per Nero la continuazione dopo Bianco 24. E' un esercizio collegato al corso di joseki: se infatti scambiamo Nero A per il crosscut di Bianco B ci ritroviamo in una sequenza identica a quella che avremo con lo shimari lungo alto in cui Bianco gioca l'attachment in B e poi il crosscut in 24. La differenza con le sequenze studiate nel joseki è la presenza della pietra bianca in quarta linea. Cosa cambierà rispetto alle sequenze del joseki? Cosa si conserverà?

Partiamo prima con le vostre proposte.

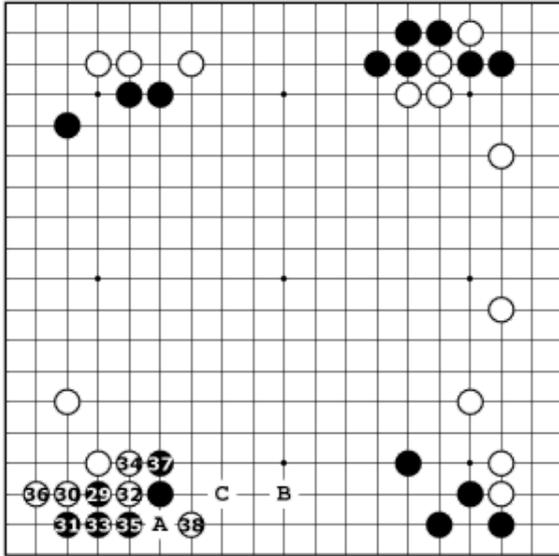


25 ▽ Nero 25 è una mossa troppo passiva. Nero e Bianco si possono ricondurre ai joseki classici derivanti dall'approccio in A, con la differenza che l'approccio bianco è un incrocio più in alto, ciò garantisce una linea in più di territorio per Bianco. Le AI assegnano a questa mossa una perdita di circa 30% di probabilità di vittoria, una quantità che in fase di apertura corrisponde grossomodo ad un handicap di vantaggio dato all'avversario.

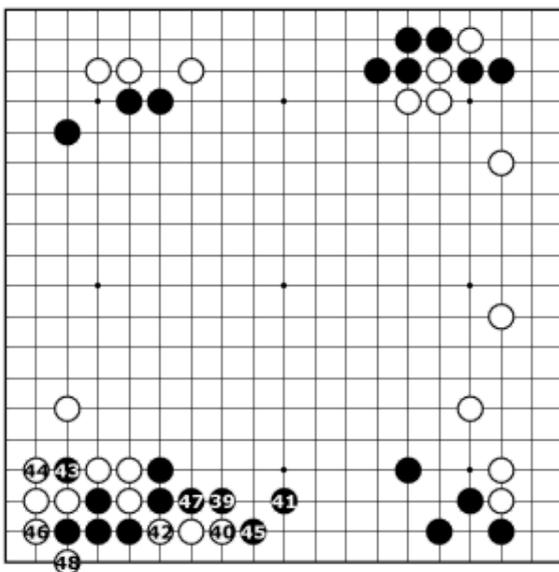


26 Il risultato ottenuto da Nero sembra ordinato e soddisfacente, considerato anche il fatto che Nero può pendere il sente per giocare nel prossimo punto grande in A. Ma lo sviluppo Nero pecca in realtà di efficienza. Il joseki in basso a sinistra è considerato molto favorevole per Bianco già nel caso di un approccio in D, tanto più in questa variante traslata di un incrocio. Il gruppo Nero in basso a destra mal si concilia con un successivo sviluppo Nero in

quest'area: quando Nero invaderà l'angolo Bianco in A, Bianco possiede delle varianti per rendere Nero sovraconcentrato, se Nero cerca di costruire il lato attorno a C Bianco chiuderà subito il suo angolo attorno ad E. Osserviamo infine che la variante con Nero 27 in B è comunque sfavorevole perchè lascia delle debolezze nella forma nera dopo un'invasione bianca in C.

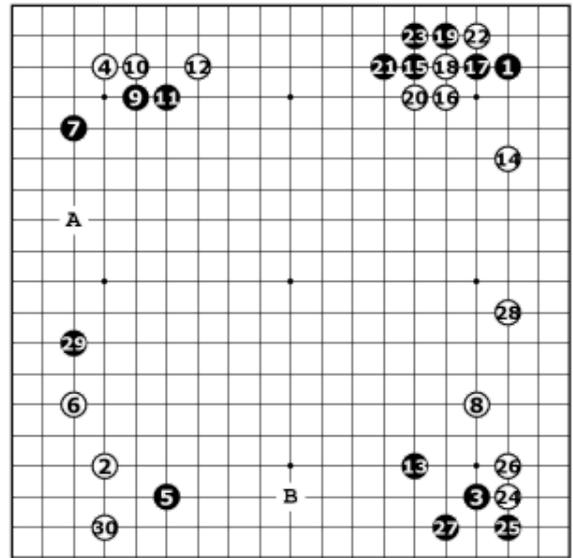


39 Dopo che Bianco sceglie il joseki fino a 38, Nero non ha una buona continuazione. Se Nero connette in A, l'estensione di Bianco in B distrugge completamente il potenziale nero nell'area, se Nero copre con C, Bianco giocherà una delle varianti in cui cattura l'angolo e Nero costruisce influenza esterna; ma Nero sarà molto sovraconcentrato.

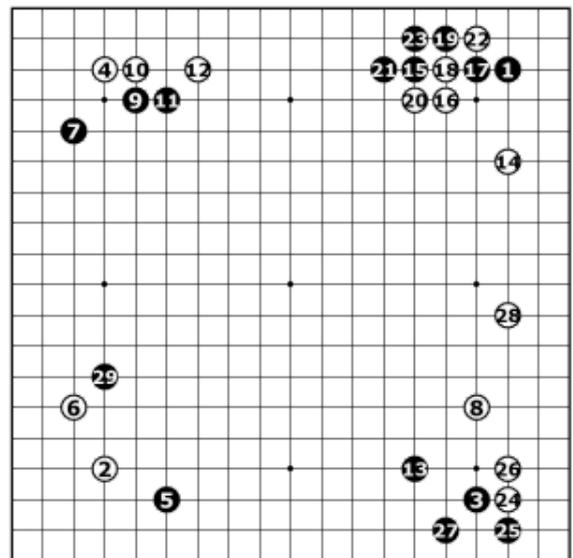


48 Dopo la sequenza fino a 48 (studiata nel corso di

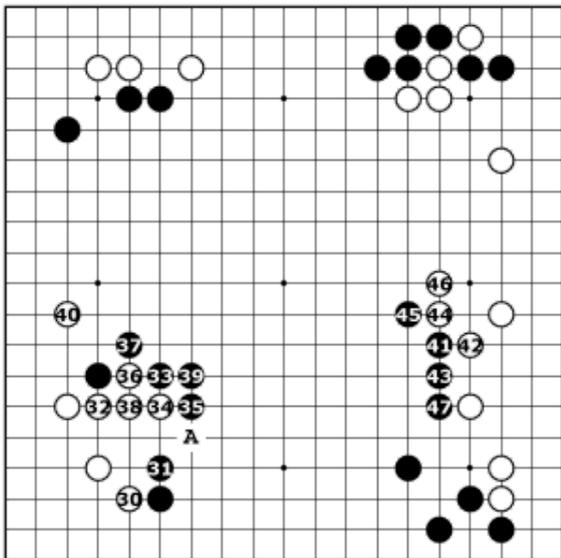
joseki) è evidente come Nero sia sovraconcentrato.



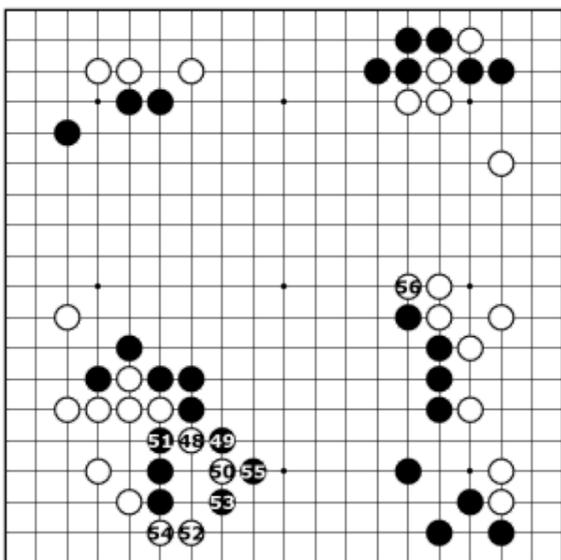
30 Nero 29 non è una buona mossa. Dopo 30, Bianco si assicura l'angolo senza sforzo e attende le mosse di Nero. Nero si ritorva con le due pietre di approccio senza apparente significato. Nero non riuscirà in alcun modo a proteggerle entrambe dalle mosse di separazione bianche attorno ad A e B. Il progetto di costruzione Nero è inconsistente in quest'area del goban.



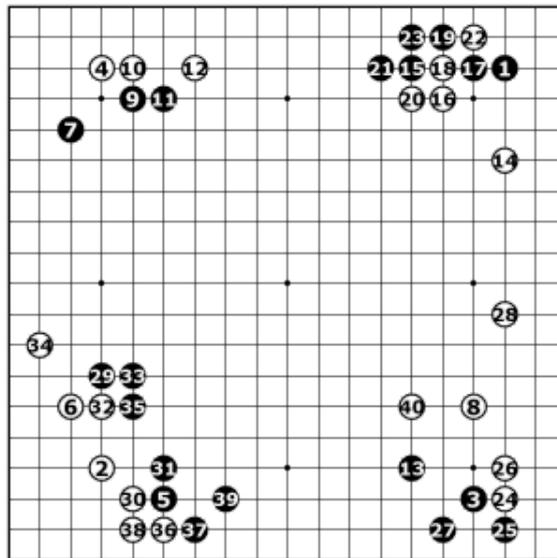
29 Anche Nero 29 è insufficiente per salvare la situazione. Vediamo una continuazione.



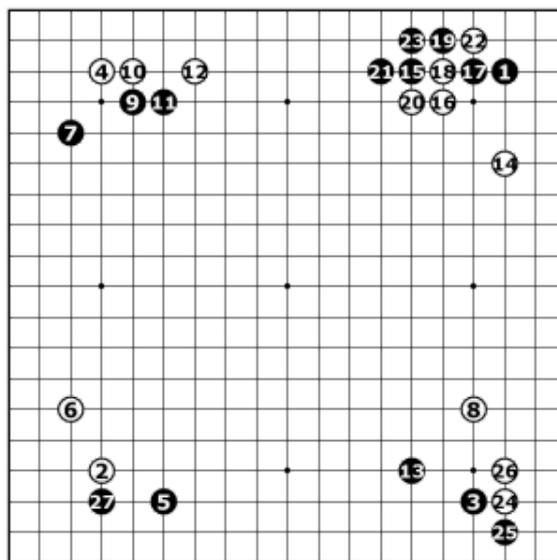
47 Dopo la sequenza fino a 47 sembra che Nero abbia costruito un moyo enorme, ma dopo un conteggio accurato si scopre che Bianco è agilmente avanti di punteggio. Inoltre Nero ha un'enorme debolezza nel punto A che gli costerà una buona parte del suo moyo.



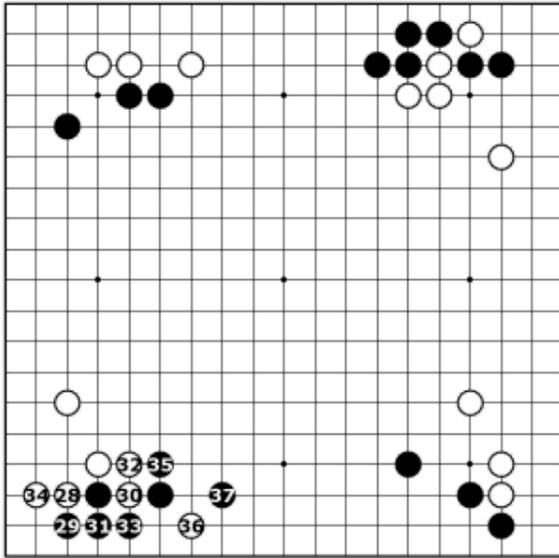
56 La sequenza fino a 56 è la migliore per entrambi. La partita è decisa in favore di Bianco.



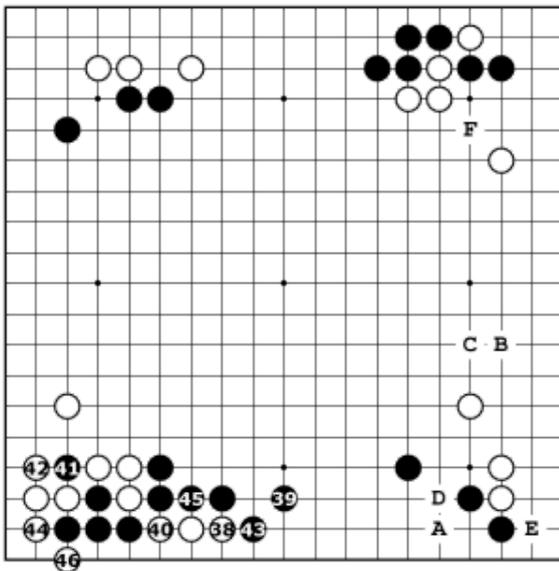
40 Se Nero dovesse scegliere la variante con 33, dopo la sequenza fino a 40 Bianco ha un grande vantaggio.



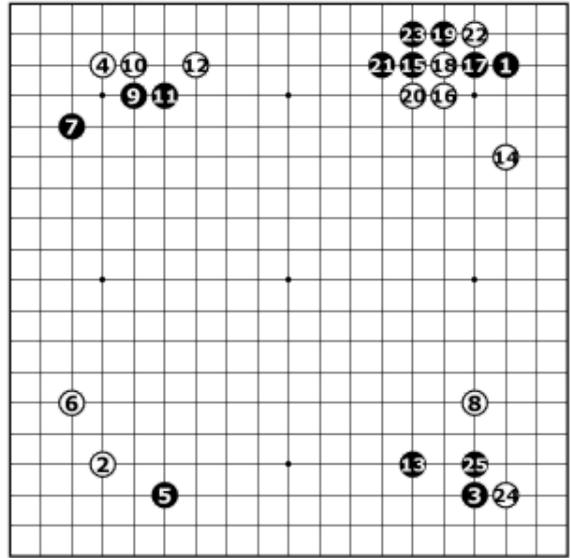
27 Sarebbe molto meglio per Nero avvicinare direttamente l'angolo con 27. Vediamo come mai.



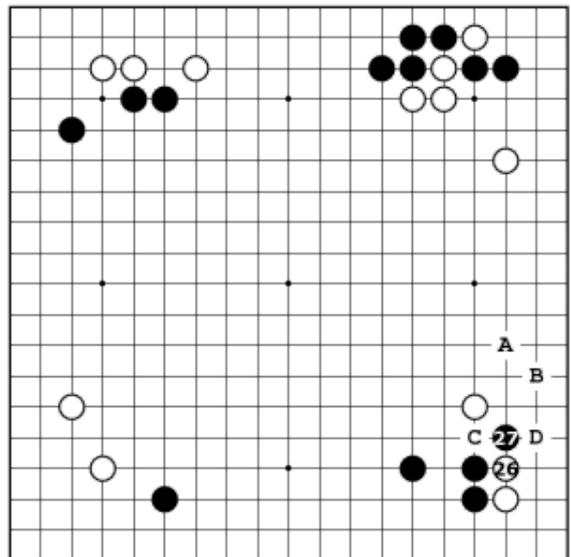
37 Ora che Nero copre con 37, quando bianco catturerà l'angolo Nero avrà una forma un po' più efficiente.



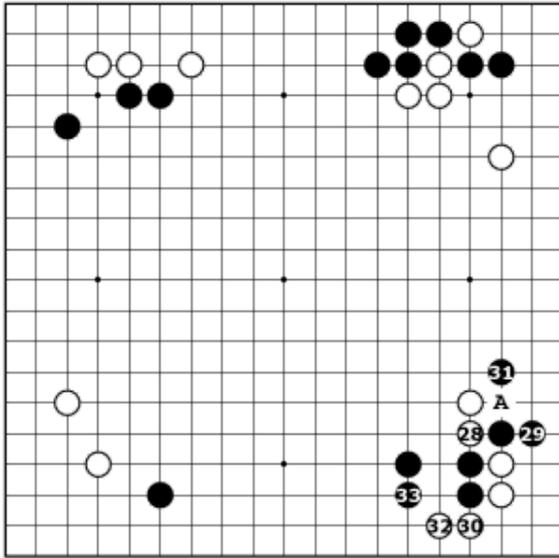
46 Dopo la sequenza fino a 46, Nero non giocherebbe mai in A (al massimo in E). Ora che ha accumulato forza sulla sinistra può subito pinzare in C oppure B. L'attachment di Bianco D non deve mettere paura visto che Nero ha supporto sulla sinistra. Anche nel caso migliore, lo sviluppo Nero è comunque insufficiente. I gruppi bianchi non presentano particolari difetti (osservare come il punto F non sia una grande debolezza per Bianco), è quindi difficile per Nero dare il komi a Bianco in una partita del genere. Nero ha mancato la possibilità di uno sviluppo più attivo con cui recuperare il komi.



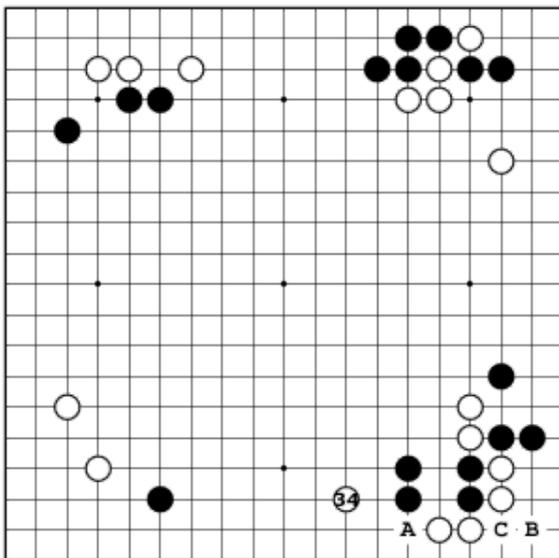
25 ∇∇ Nero 25 è una mossa più attiva che crea delle complicazioni per Bianco, ma ancora non del tutto ottimale.



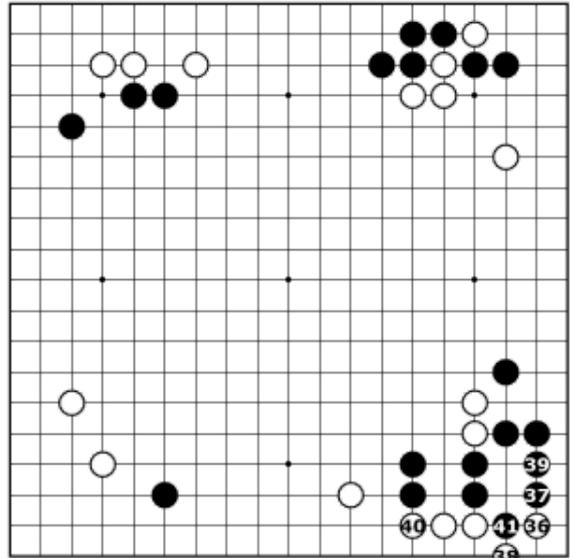
27 Nero 27 è la mossa appropriata. Se Nero approcciasse subito in A per poi puntare il taglio in 27, Bianco difenderebbe subito in B. Molto meglio tagliare direttamente. Bianco è costretto a tagliare a sua volta in C: Bianco D è fuori discussione.



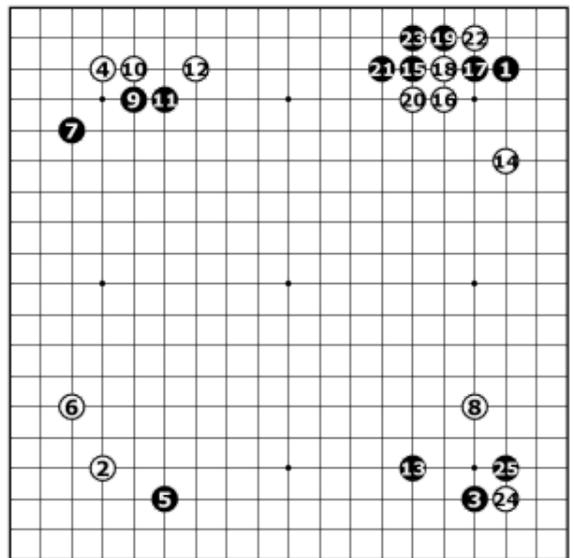
33 La sequenza fino a 33 è forzata. Osservare come Nero 31 in 33 porterebbe alla cattura delle pietre nere sul lato destro con Bianco A. Bianco deve ora vivere nell'angolo.



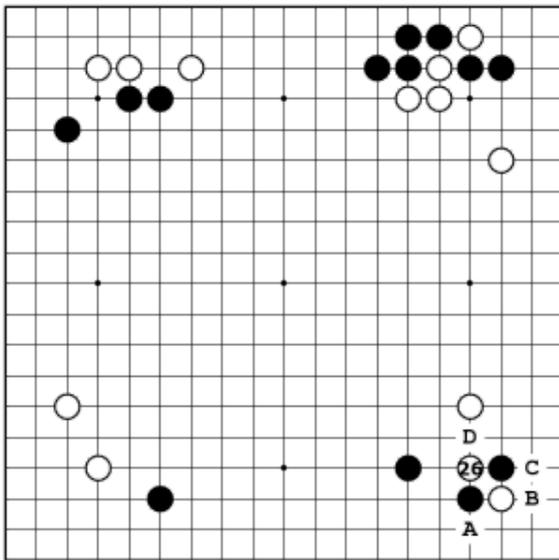
34 Bianco 34 è una probe che interroga Nero su come ha intenzione di proseguire. Se Nero cade nella trappola e sconnette le pietre bianche con A, Bianco vivrà con B e Nero si troverà con due gruppi senza occhi da gesitre. Nero C è il tesuji corretto.



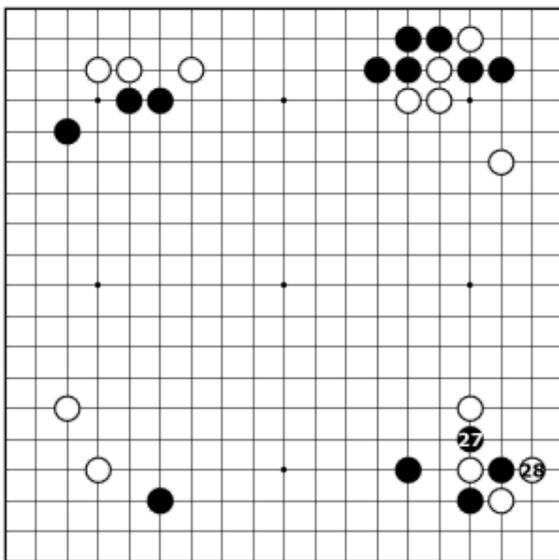
41 Dopo la sequenza fino a 41 Nero ottiene un risultato soddisfacente. Le pietre di taglio bianche sono ora prive di senso. Osservare come Bianco 40 al posto di 41 avrebbe portato alla morte del gruppo dopo Nero in 40. Il fatto che Bianco abbia tenuto il sente fa sì che la posizione sia nel complesso equilibrata. Ma Nero può scegliere una variante ancora più attiva.



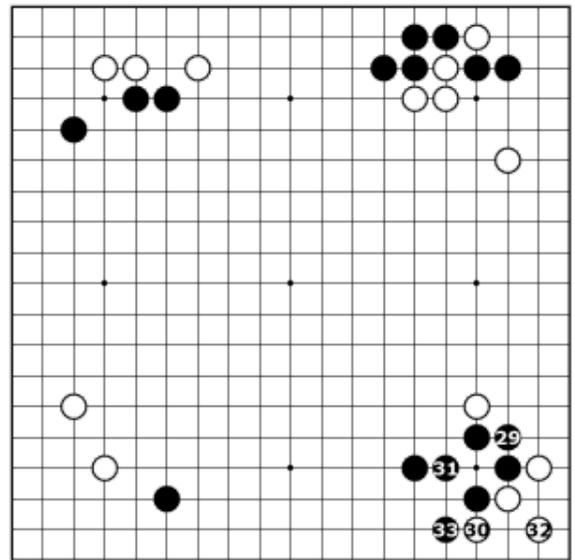
25♥♥♥ Il taglio in 25 è la mossa più attiva di tutte ed è quella scelta in partita. Nero ha la possibilità di complicare la partita e sfruttare la forza delle sue pietre.



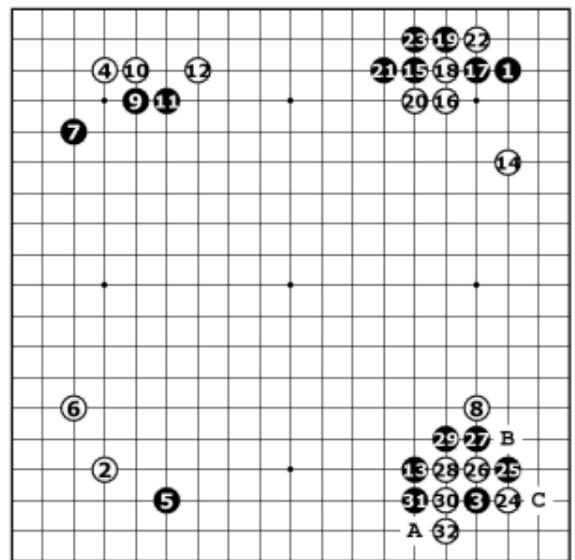
26 Qualsiasi altra mossa bianca diversa da 26 è evidentemente sfavorevole. Bianco A, B e C sono tutte mosse che portano Bianco a costruire un minuscolo gruppo in angolo offrendo a Nero un'ottima influenza esterna. Nero può rispondere in D (inferiore) oppure B (superiore).



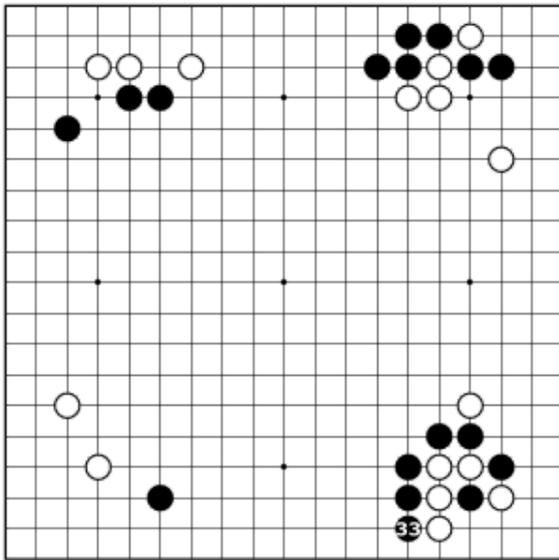
28 Bianco 28 non è una buona mossa. Bianco vive piccolo in angolo mentre Nero esce dalla sequenza con una forma molto forte e solida.



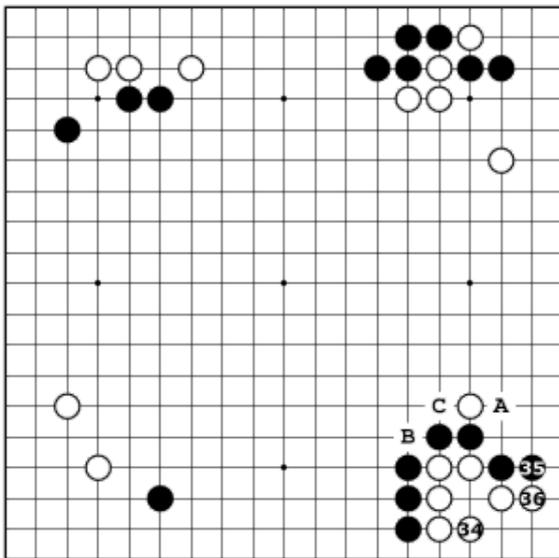
33 Bianco è vivo in angolo in sente, ma a carissimo prezzo. Il gruppo Nero è ora inattaccabile e proietta influenza lungo i lati adiacenti.



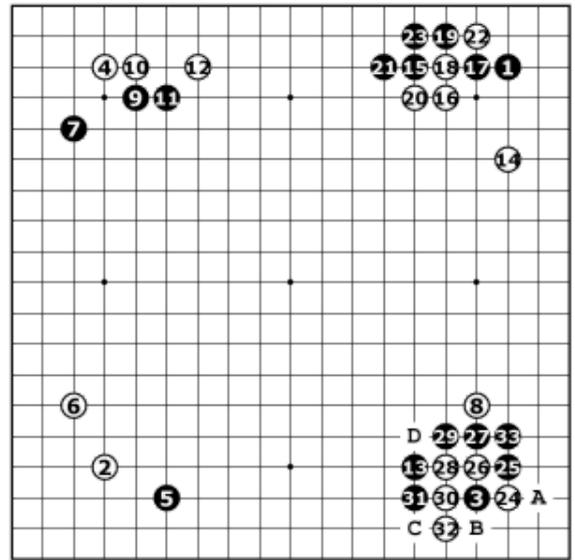
32 Bianco è costretto ad estendere con 28 e proseguire fino a 32. Nero ha ora tre possibilità per sistemare la sua forma: A, B oppure C.



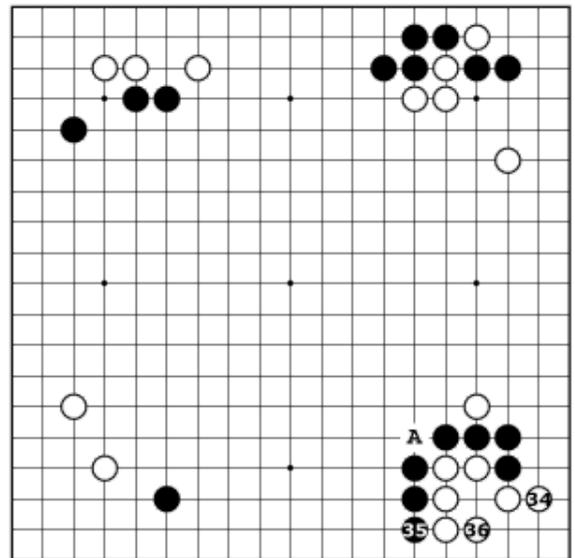
33 Nero 33 è la mossa scelta in partita, ma è la peggiore delle scelte per Nero.



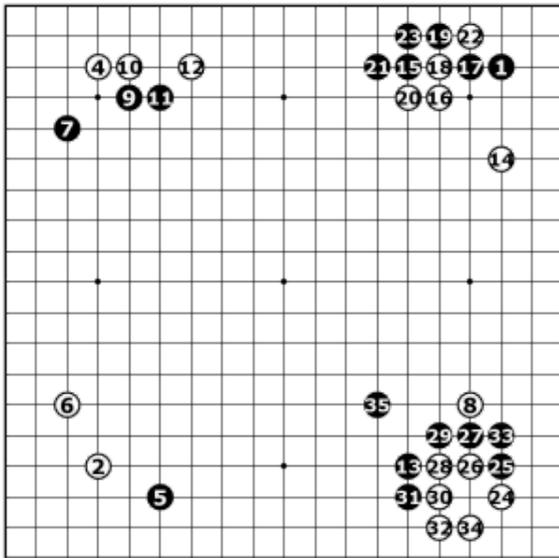
36 Dopo le mosse fino a 36, Bianco vive in angolo in sente perchè Nero necessita di una difesa esterna. Se Nero difende in A, rimane in futuro un taglio in C, se Nero difende in C rimane in futuro l'aji di Bianco A che rovina la forma di Nero. Il risultato è comunque equilibrato perchè l'influenza nera, anche se difettosa, vale più dell'angolo Bianco che è sigillato da entrambi i lati.



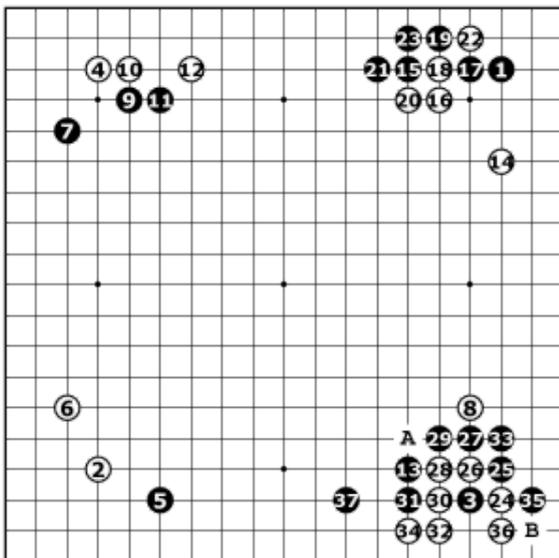
33 Connettere in 33 è la seconda migliore scelta per Nero perchè difende una propria debolezza e attende di sapere come Bianco abbia intenzione di far vivere il suo gruppo. Bianco può vivere con A, B, C oppure sacrificare con D.



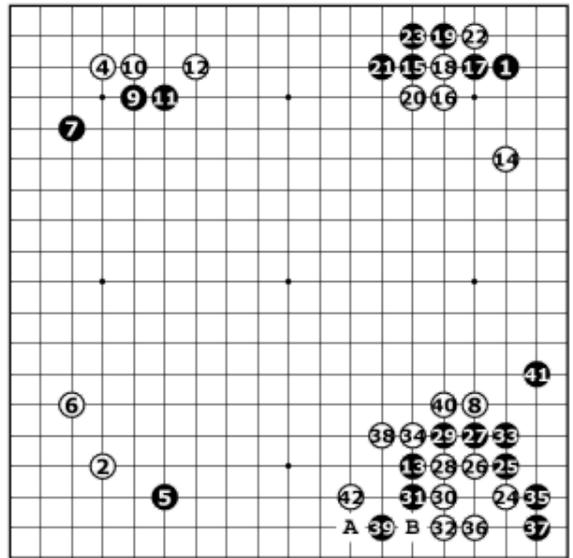
36 Vivere con 34 non è interessante per Bianco. Nero gioca 35 in sente e può prendere il sente. Notare ora come il taglio in A non sia severo.



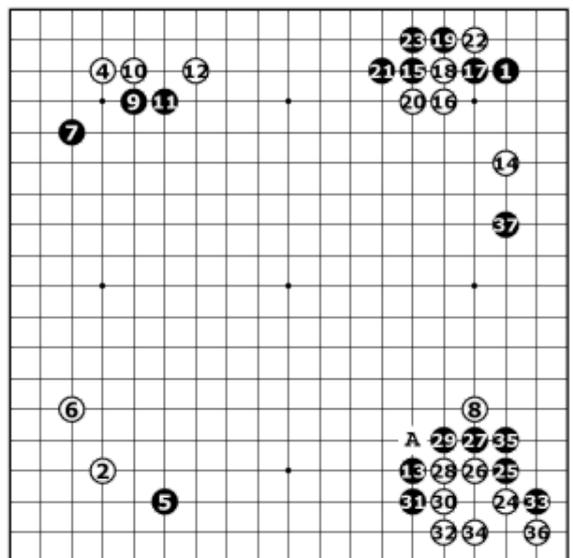
35 Vivere con 34 sembra più adeguato per Bianco. Ma dopo che Nero difende in 35 è evidente come l'influenza nera valga più dell'angolo bianco, anche se Bianco mantiene il sente.



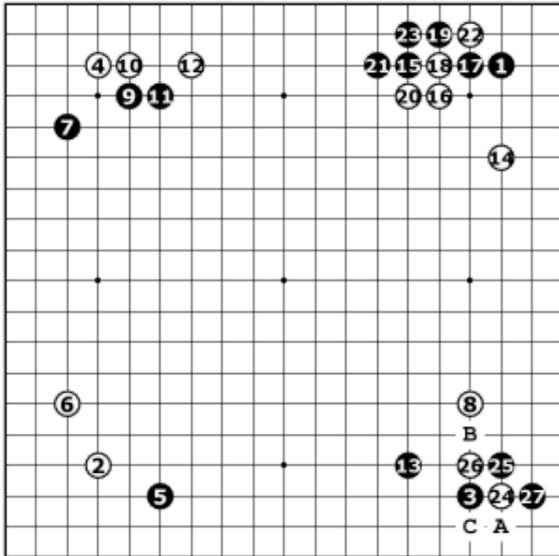
37 Bianco 34 non è la scelta migliore. Con la sequenza fino a 37 Bianco vive in angolo in sente, ma l'aji del taglio in A è ormai svanita e il push di Nero in B sarà una mossa di yose molto dolorosa da sopportare. Il gruppo bianco dà l'idea di essere soffocato dalla pressione delle pietre nere.



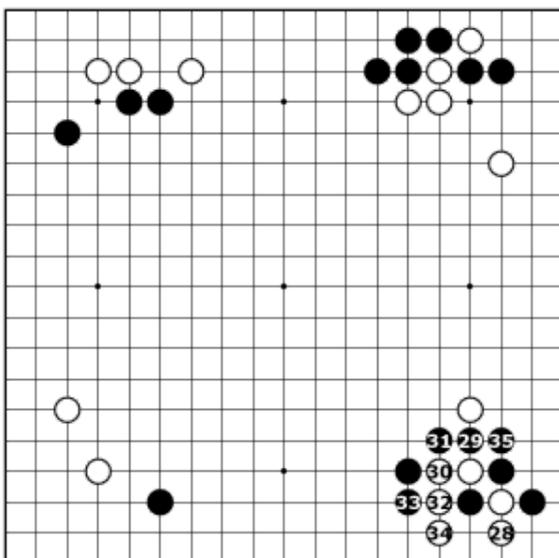
42 Il taglio in 34 è la mossa più astuta. Le AI prediligono spesso il sacrificio di un gruppo contratto e confinato nell'angolo piuttosto che cercare di salvarlo. Per sacrificare il gruppo, Bianco deve però ottenere una contropartita sostanziosa. Dopo aver catturato con 36, Bianco induce Nero a togliere l'occhio con 37. Bianco potrebbe ora fuggire con B che indurrebbe Nero in 42, ma sarebbe una strategia debole. Meglio estendere in 38 che induce Nero 39, poi chiudere con 40, inducendo così Nero 41 che evita di rimanere confinato nell'angolo. Infine Bianco conclude il suo piano pressando Nero con 42 e costringendolo a strisciare in seconda linea, lungo la direzione A, fino ad avere sufficienti libertà per tornare ad uccidere l'angolo. Nel processo, Bianco costruirà una formidabile influenza esterna. L'angolo Nero sarà tuttavia molto grande, questo rende la posizione nel complesso equilibrata.



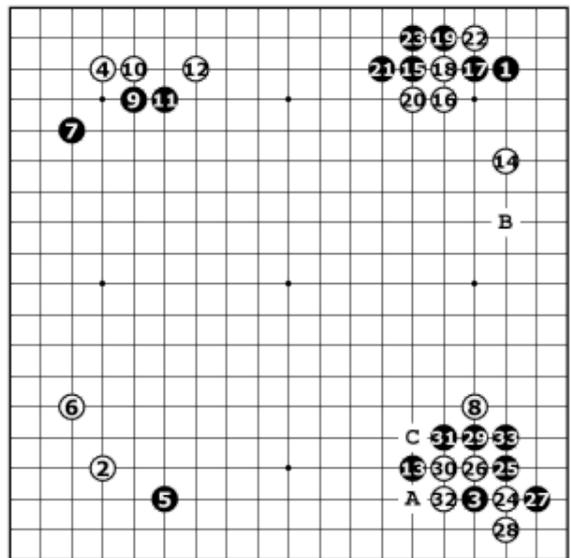
37 Nero 33 è l'ordine delle mosse corretto. Nero mantiene l'iniziativa per attaccare le pietre bianche in alto. Il taglio in A rimane eventualmente scoperto ma fintanto che Bianco sarà occupato a difendersi in alto non avrà mai tempo di tagliare.



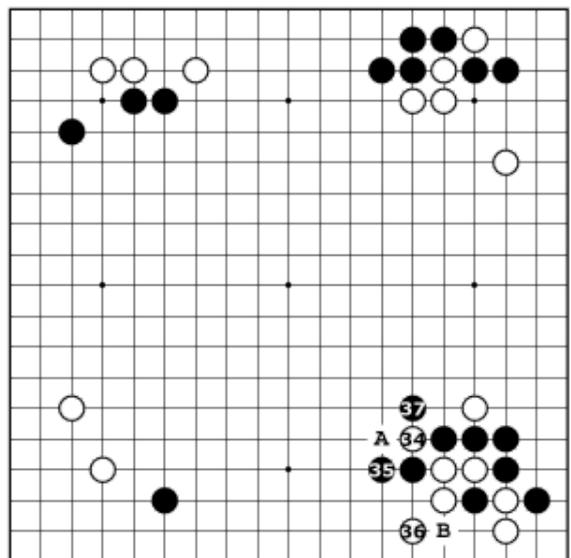
27 Nero 28 è una mossa astuta. Se Nero dà subito atari con 28, Bianco risponde con il nobi in A. Se invece Nero inizia subito la sequenza appena studiata con B, dopo che Nero darà atari con 28 Bianco risponderà catturando con C e non estendendo in A (che è un modo inferiore per catturare la pietra nera).



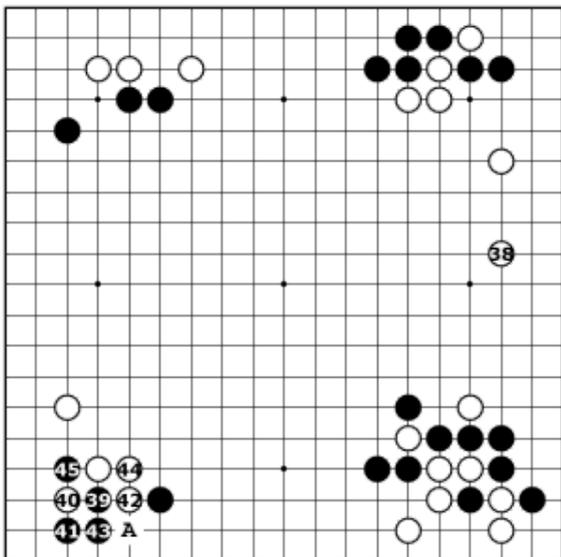
35 Con la sequenza fino a 35 Nero si è ricondotto ad una delle sequenze precedenti molto favorevoli per Nero.



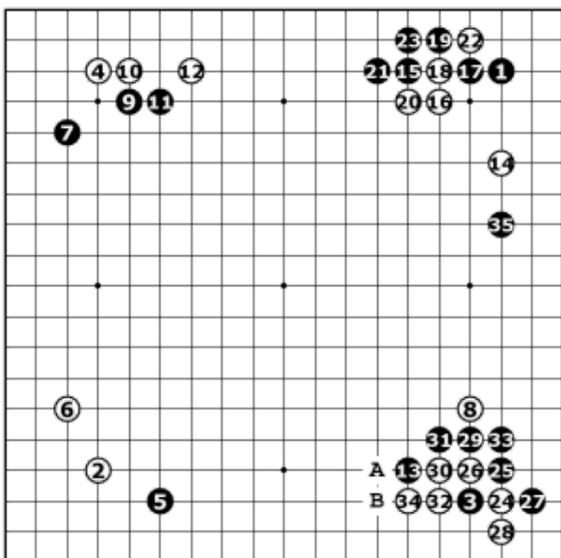
33 Nero può anche tornare subito a difendere con 33 e attendere la risposta di Bianco. Il significato di giocare 33, anziché prima in A, sta nel fatto che Nero non sa ancora se vorrà sviluppare il lato basso del goban. Se Bianco successivamente dovesse stabilire una posizione sul lato basso, Nero A sarebbe una mossa sprecata. Nero sa invece che vorrà puntare ad attaccare le pietre bianche in B, e la difesa in 33 è funzionale a questo piano. Bianco può difendere in A oppure B, ma nessuna gli offre un risultato soddisfacente.



37 Dopo il nobi in 35 Bianco non può fare altro che difendere con 36, dopodiché Nero cattura in scala con 37. Se Bianco giocasse 36 in A, l'aji di Nero B rimarrebbe scoperta.



45 Dopo che Bianco difende il suo gruppo con 38, Nero può ora prendere l'ultimo punto grande con 39. Osserviamo ora come Nero non risponda in A, bensì sia nella condizione ottimale per giocare la variante del joseki che comincia con 45.



35 Se Bianco invece difende in 34, Nero cambia area di gioco sferrando un attacco severo contro le pietre bianche in alto per poi magari tornare a pressare il gruppo bianco con A o addirittura B. Ancora una volta un risultato molto attivo per Nero.