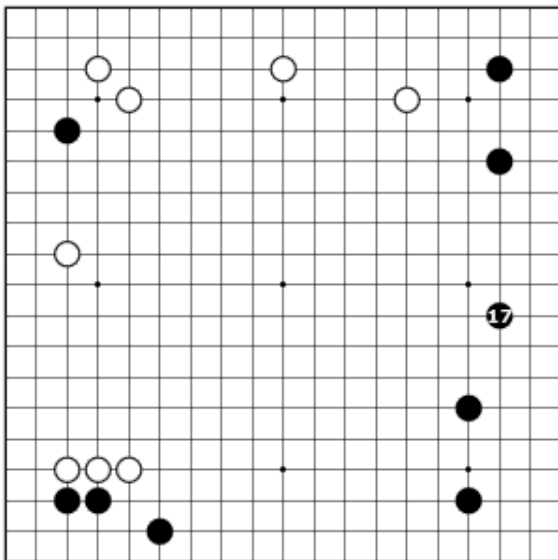


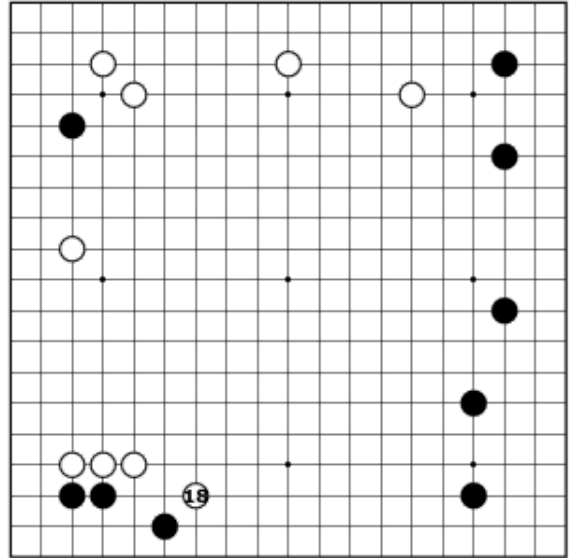
16 In figura sono presentate le prime 16 mosse della partita n°1.  
 Bianco ha approssiato con 14 il san-san nero, Nero ha difeso con 15 infine Bianco è tornato indietro con 16.

Nero ha ora il sente. Come proseguirà?

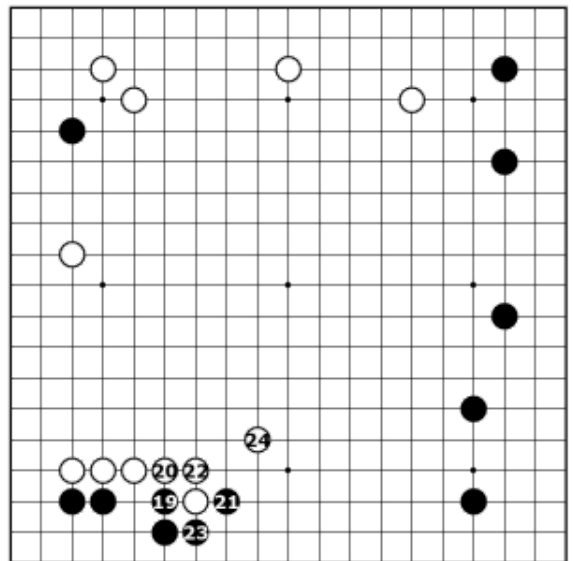
Partiamo dalle vostre proposte.



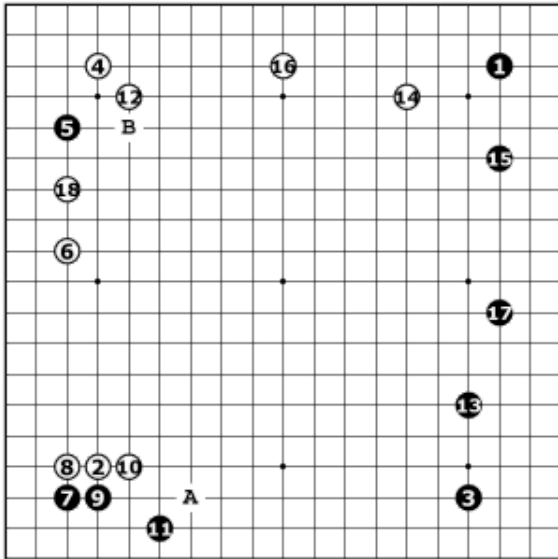
17 ▽ Nero 17 non è una buona mossa per diversi motivi. Non ha infatti alcun impatto sul giocatore avversario, non chiude completamente l'angolo Nero a destra che presenta ancora punti di invasione, sviluppa lo shimari nero nella direzione sbagliata. Nero ha preso il sente per giocare una discutibile mossa gote. Una strategia debole. Bianco ha ora completa libertà di azione.



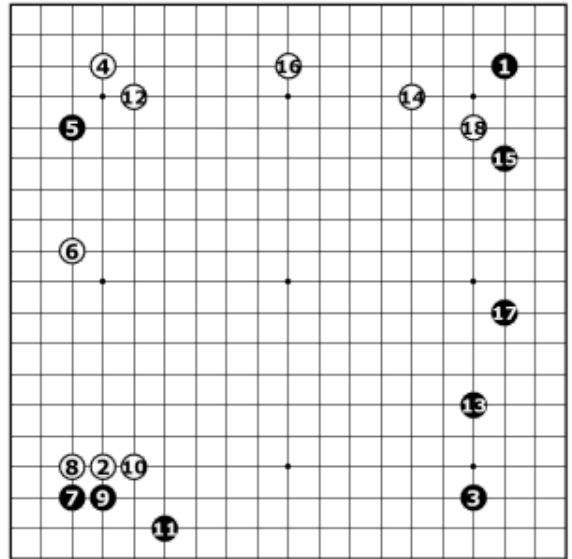
18 Bianco può per esempio proseguire espandendo la sua influenza e riducendo quella nera con 18.



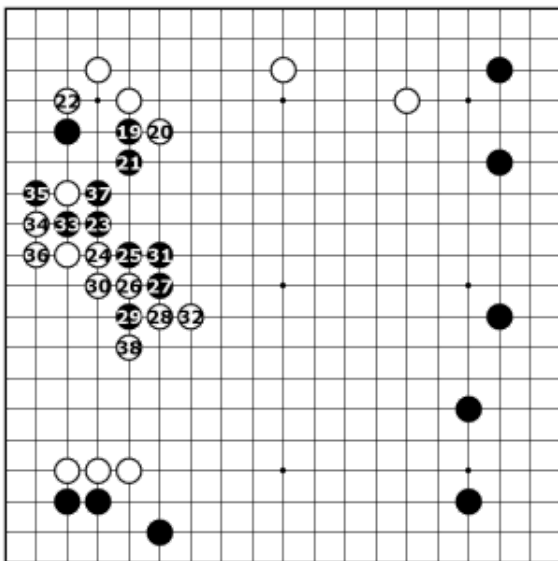
24 Dopo la sequenza fino a 24 è evidente come la posizione bianca sia più attiva.



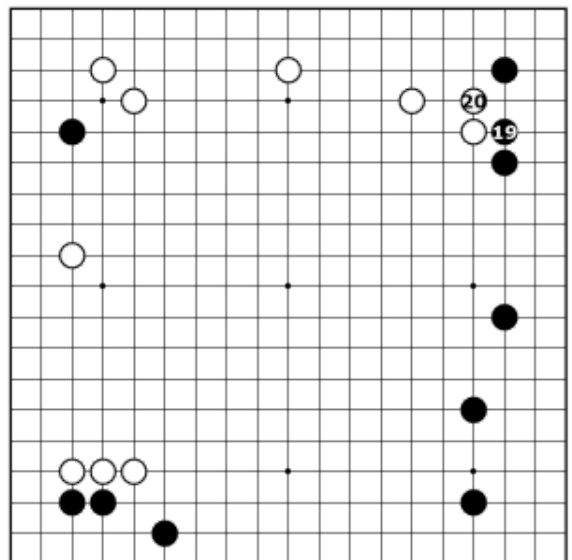
18 Bianco 18 è una mossa più concreta: Nero non ha più la possibilità di vivere in locale. Nero può lasciar andare la sua pietra e giocare altrove, per esempio in A, oppure fuggire con B.



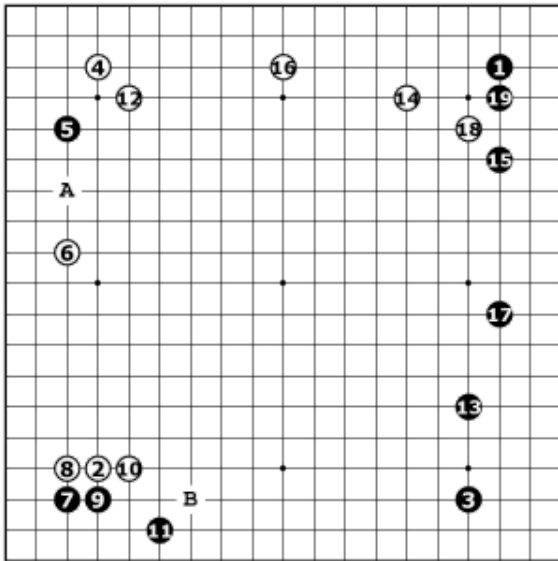
18 Bianco 18 è una terza via di sviluppo. Bianco pressa sul lato il gruppo nero costruendo territorio sul lato alto.



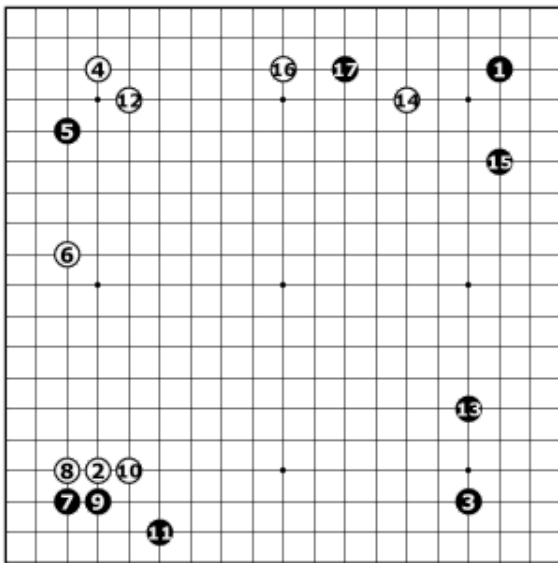
38 La sequenza fino a 38 è una possibile continuazione che permette a Nero di stabilizzare il gruppo al prezzo di solidificare le posizioni bianche in cima e sulla sinistra.



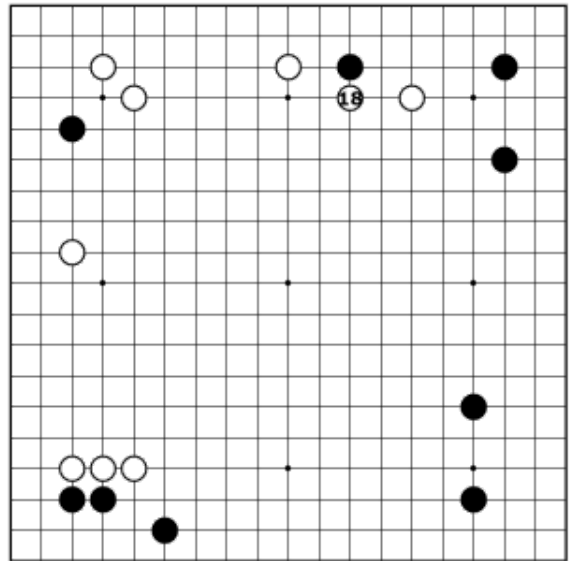
20 Bianco 18 e 20 possono sembrare mosse lente, ma sono estremamente efficaci nel ridurre il potenziale nero rinforzando quello bianco.



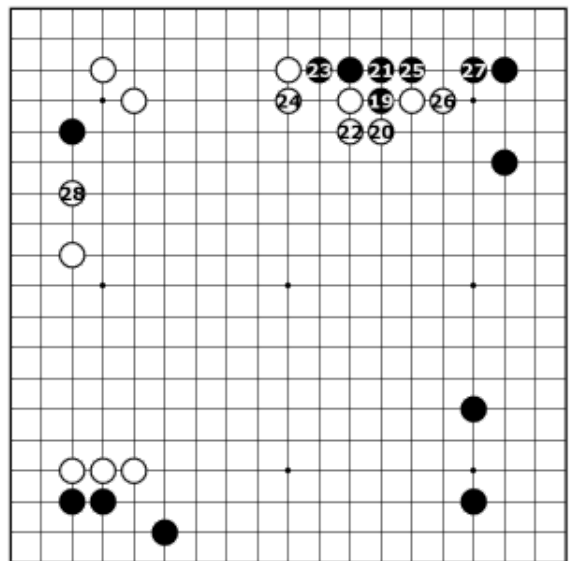
19 Nero deve stare attento a non rispondere con 19 nel tentativo di non lasciare altre mosse sente all'avversario. Bianco tratterà lo scambio 18 per 19 come un buono scambio e virerà l'attenzione verso altre zone, per esempio A o B.



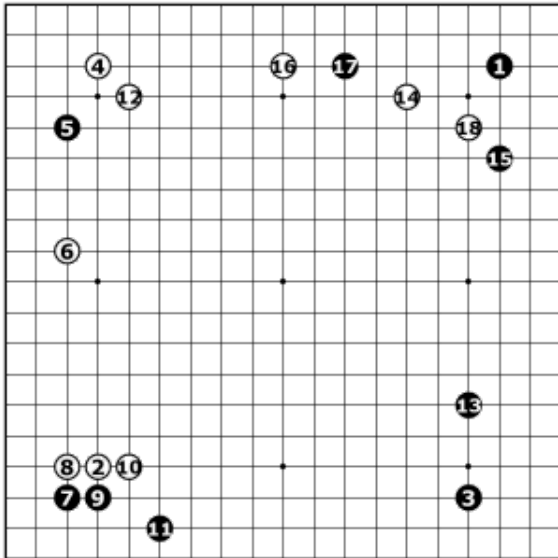
17 ∇∇ Nero 17 è una mossa più attiva ma non ancora ottimale. Prima di invadere le posizioni bianche è meglio per Nero continuare a costruire le proprie nelle aree più profittevoli del goban. 17 è una mossa da medio gioco non da fuseki.



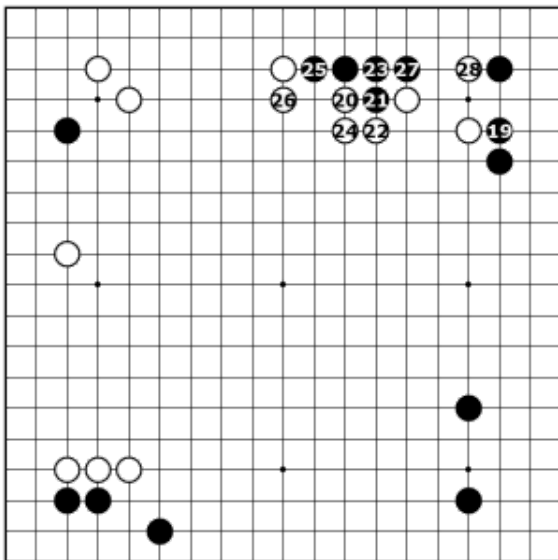
18 Bianco può coprire con 18 mantenendo la connessione delle sue pietre.



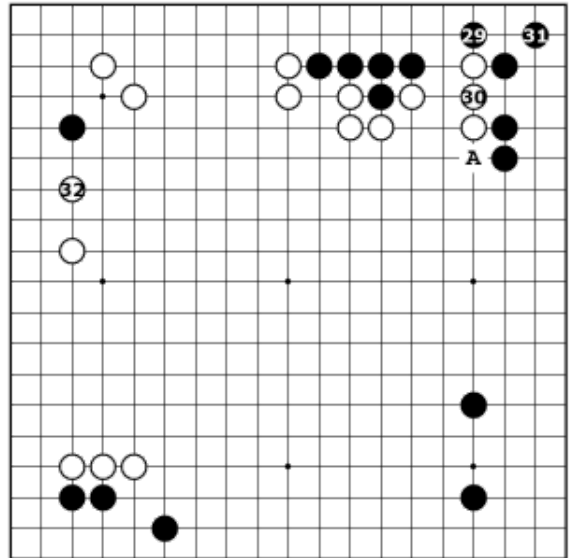
29 Con la sequenza fino a 27, Bianco ottiene un ottimomuro esterno che gli permette di attaccare con 28. Nero ha ottenuto solamente una decina di punti sul lato in gote.



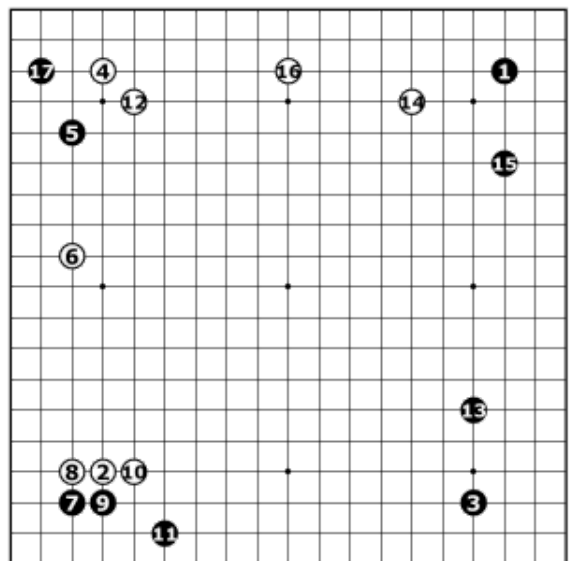
18 Bianco 18 è una mossa astuta che permette di gestire l'invasione con più forza.



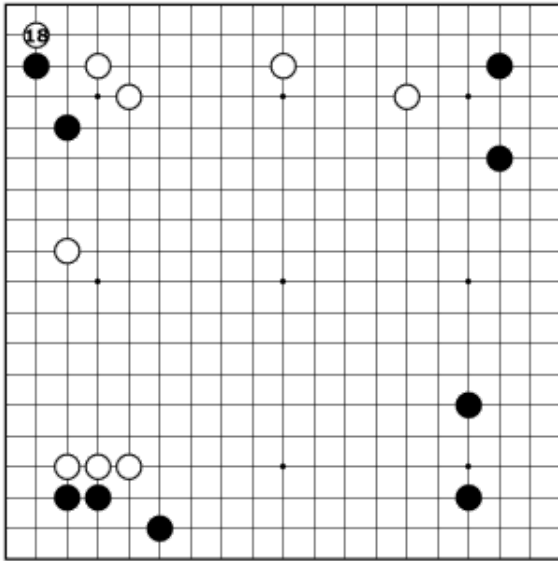
28 Ripetendo la sequenza fino a 28, lo scambio 18 per 19 permette a Bianco di giocare ora in 28.



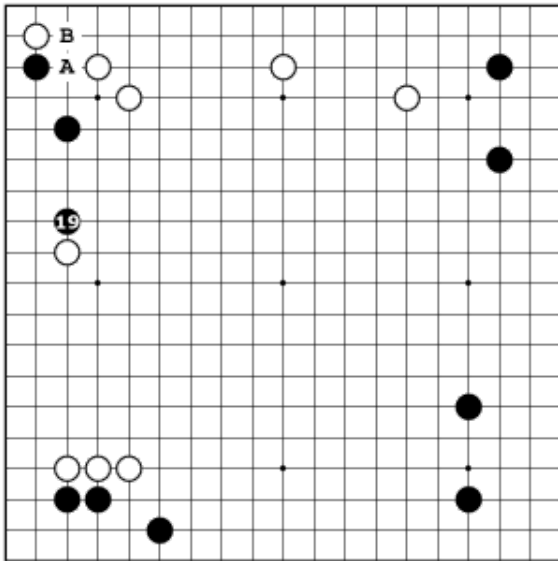
32 Nero riesce a connettere i suoi gruppi col tesuji in 31, ma Bianco ha ottenuto un piccolo vantaggio locale rispetto alla variante precedente: il territorio nero sul lato è ridotto di qualche punto, inoltre lo scambio 18 per 19 è ora ottimo per Bianco. Se Bianco giocasse 18 dopo che il gruppo nero in alto è già vivo, Nero risponderrebbe con 19 in A.



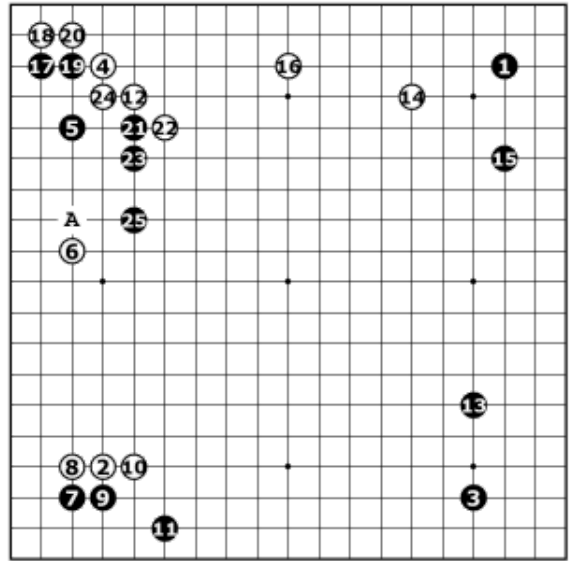
17♥♥ Nero 17 è una buona mossa per mettere in sicurezza la pietra in angolo. E' la mossa scelta da Nero in partita.



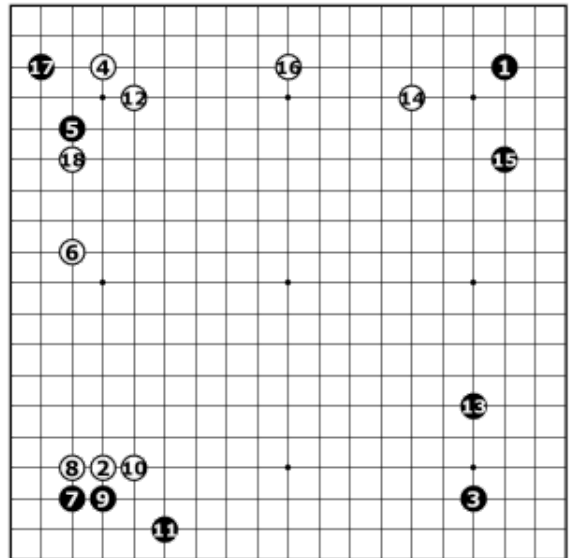
18 Bianco 18 non è una buona mossa. La si usa solamente nel caso in cui Nero non abbia spazio vitale sufficiente per le sue pietre, quindi non in questo caso.



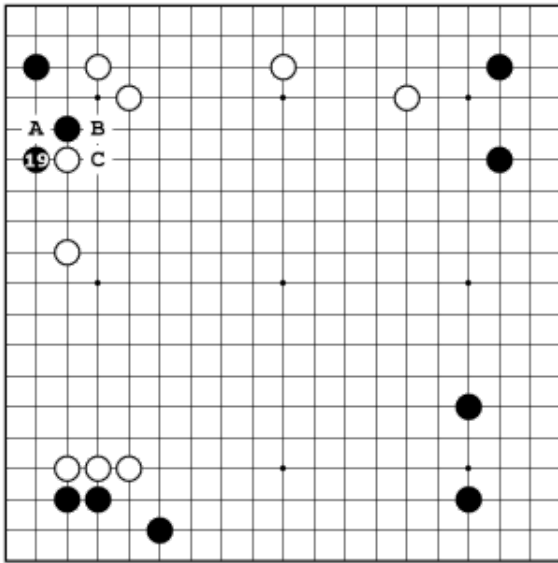
19 La scelta migliore per Nero è quella di omettere lo scambio A per B e riservarlo solo dopo la risposta bianca al sabaki nero con 19. Nel caso Nero decida di sacrificare le pietre in angolo prendendo in cambio altre posizioni, lo scambio A per B sarebbe sprecato.



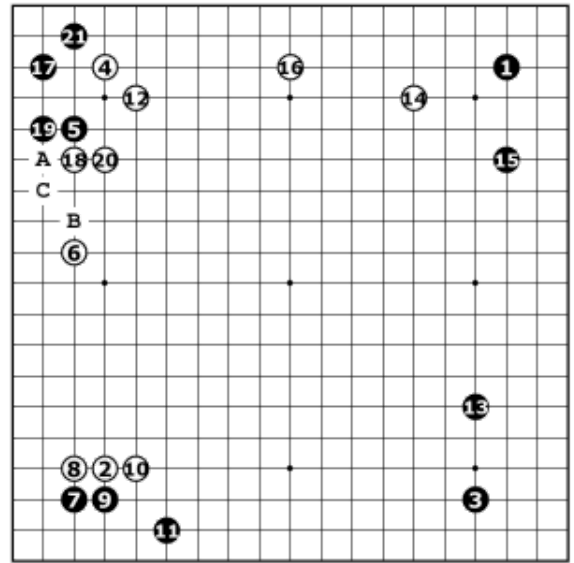
25 Nel caso Nero non sia confidente dell'attachment in A, può proseguire il sabaki con la sequenza fino a 25. La forma di Nero è ancora completa, ma è impossibile per Bianco attaccarlo in questo momento.



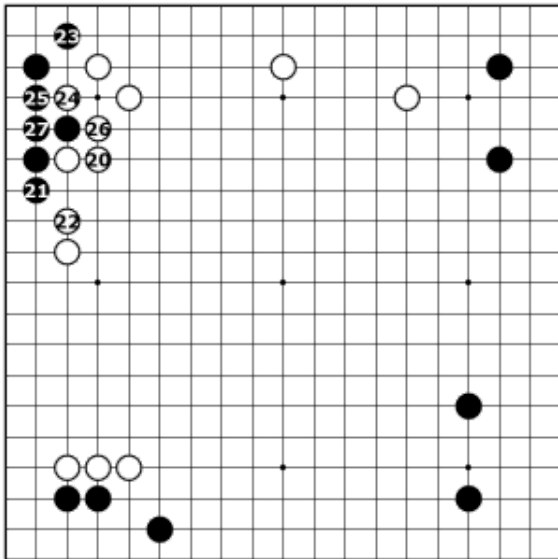
19 Bianco 18 è la nuova mossa introdotta dalle AI in questo joseki locale. E' una mossa estremamente pratica, limita al massimo i movimenti di Nero.



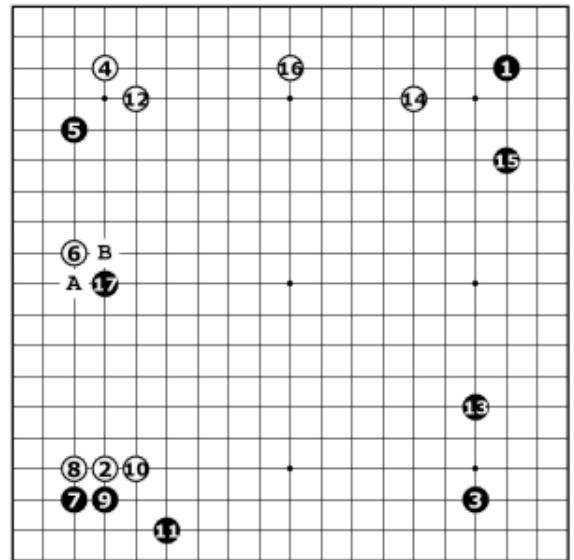
19 Nero 19 è la risposta migliore. Anche Nero A porta ad un risultato sufficiente per Nero, mentre B e C vanno entrambe incontro a Bianco A che rovina con successo la forma nera.



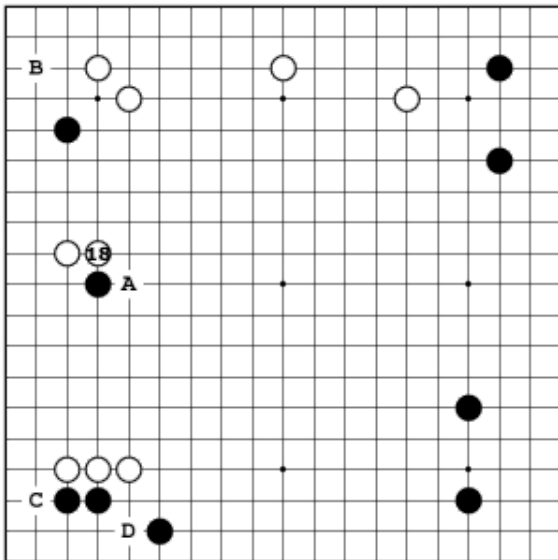
21 La sequenza fino a 21 è più semplice, tuttavia se Nero giocherà dopo in A Bianco potrebbe rispondere in C e non in B come nella sequenza precedente.



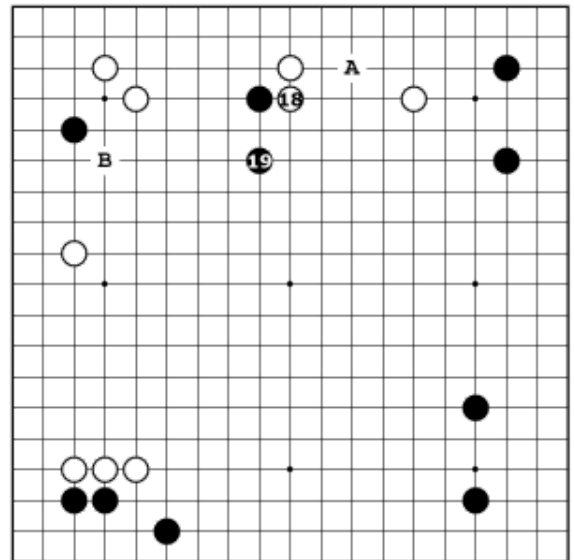
27 Con la sequenza fino a 27 Nero è vivo, ma Bianco ha costruito un muro in sente.



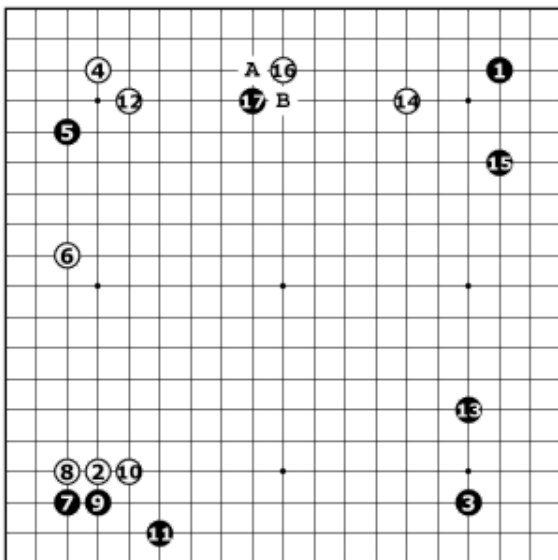
17 ▽ Nero 17 non è una buona mossa. La shoulder hit in 17 è una mossa usata per ridurre un grosso framework quando non vi siano punti di invasione. In questo caso le forme bianche presentano numerosi punti di invasioni da sfruttare in seguito. Nero potrebbe giocare 17 con la speranza che Bianco scivoli lungo la direzione A. Ma Bianco giocherà immediatamente in B togliendo ossigeno vitale alla pietra nera in angolo.



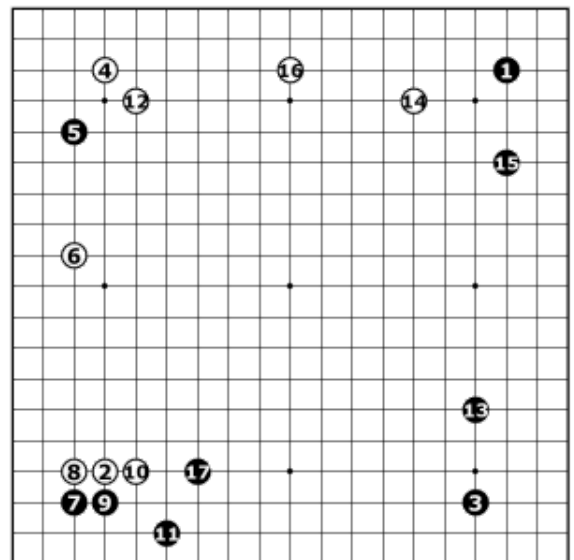
18 Dopo Bianco 18 Nero si trova impegnato a difendere sui due fronti A e B. Nero forse pensa che proseguendo in direzione A potrebbe riuscire a separare il gruppo di 3 pietre bianche in angolo in basso dal resto delle pietre bianche, ma questo sottovaluta la forza di quel gruppo che può fare sabaki facilmente con la combinazione C+D.



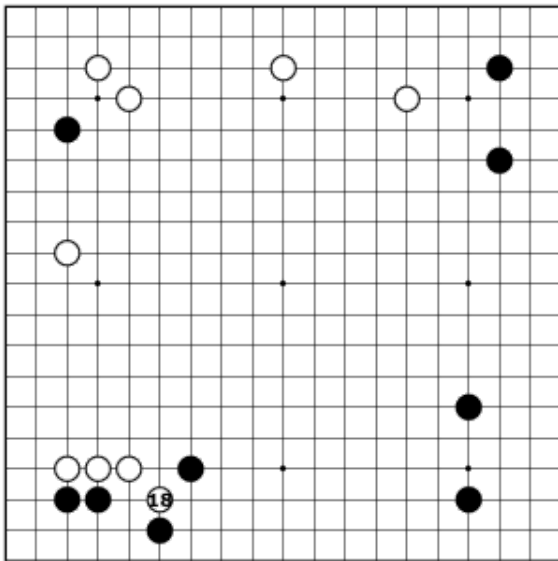
19 Dopo che Nero salta con 19 è evidente come lo scambio 17 per 18 riduca la possibilità per Nero di invadere in A. Inoltre Bianco può facilmente sconnettere le pietre nere a partire da B. Non è una scelta saggia per Nero creare un nuovo gruppo debole in quest'area prima di avere sistemato la pietra in angolo.



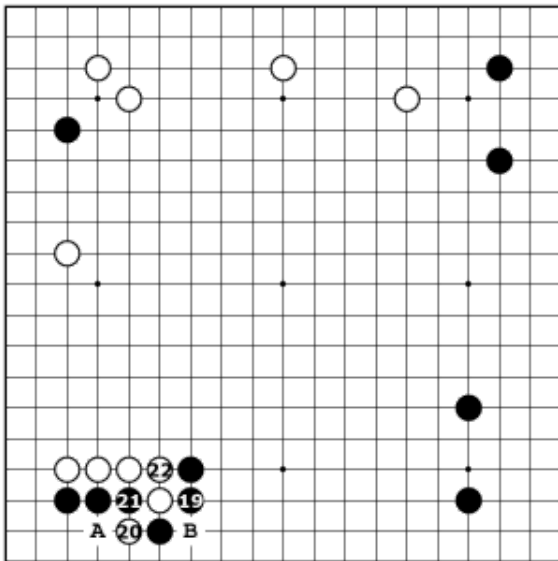
17 ▽ Anche la riduzione sul lato alto in 17 non è una buona mossa. Nero vorrebbe tanto che Bianco proseguisse in A, ma risponderà sicuramente in B. Nero sta giocando in un punto non interessante del goban al momento.



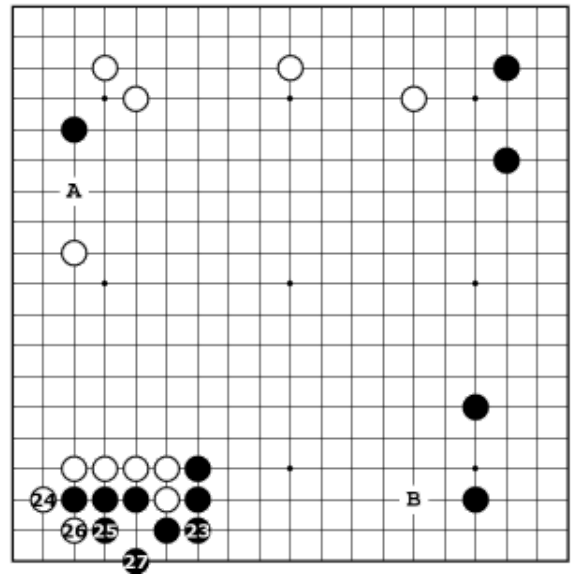
17 ▽▽ Nero 17 è la direzione migliore di gioco, ma si tratta di una forma deficitaria. Nero non sarà in grado di combattere qui attorno con una forma debole.



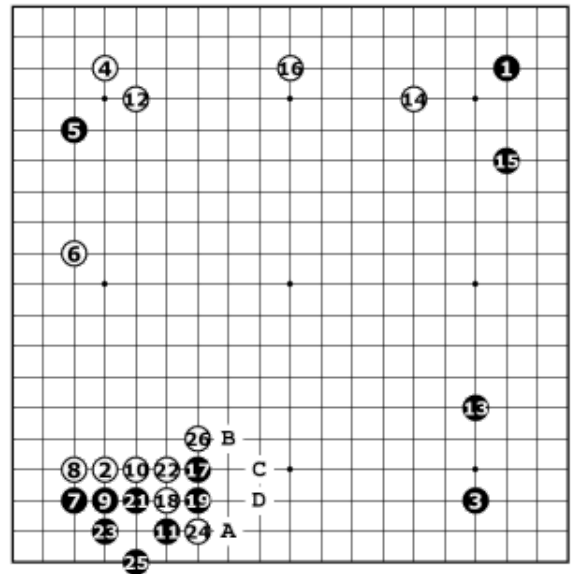
18 Bianco 18 è il modo migliore per punire la forma nera localmente.



22 Dopo la sequenza fino a 22, Nero può scegliere se difendere in A oppure B. Nessuna delle due porta ad un buon risultato.

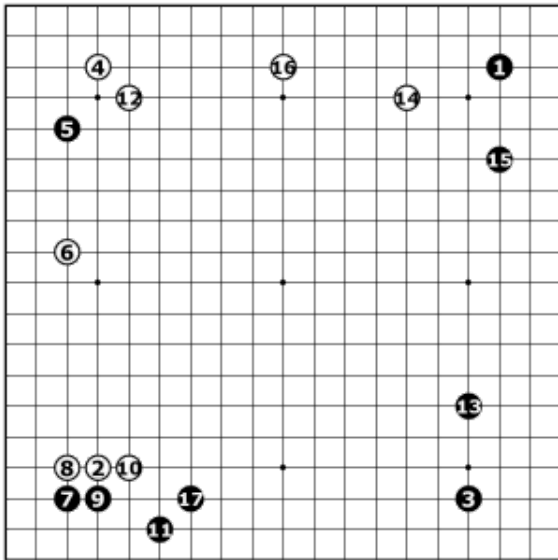


27 Se Nero difende con 23, Bianco prosegue con le forzanti fino a 27 per poi prendere il sente. Bianco ha stabilizzato il suo gruppo con successo e potrà tornare ad attaccare Nero per esempio in A, oppure invadere subito il framework nero con B.

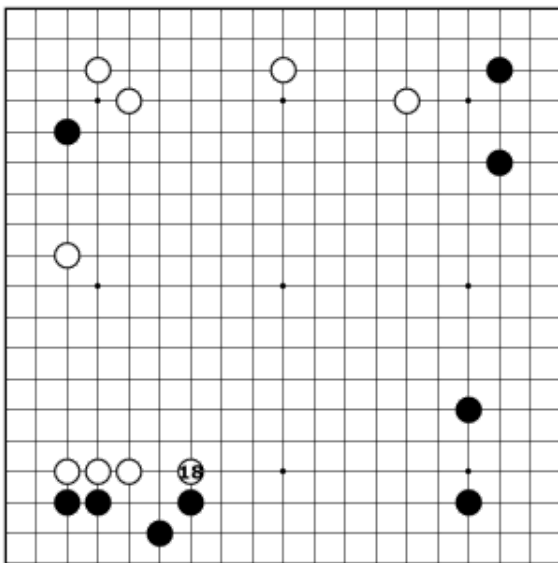


26 Se Nero difende con 23, allora Bianco prosegue con la sequenza fino a 26. Nero manca di risposte soddisfacenti: difendere in A è troppo passivo, in B è troppo aggressivo, mentre Nero C va incontro al tesuji molto severo di Bianco D.

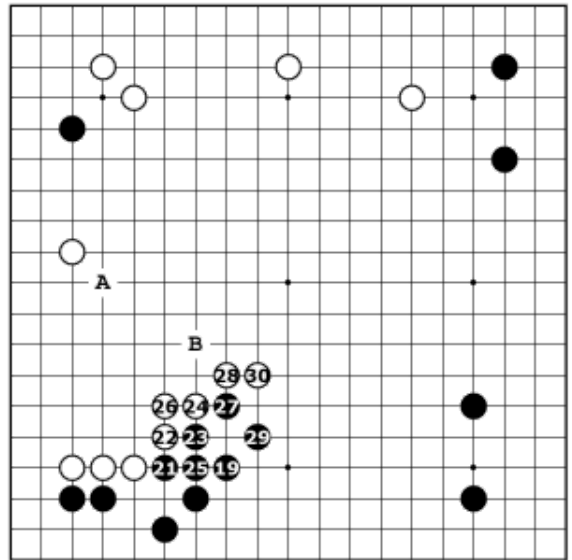




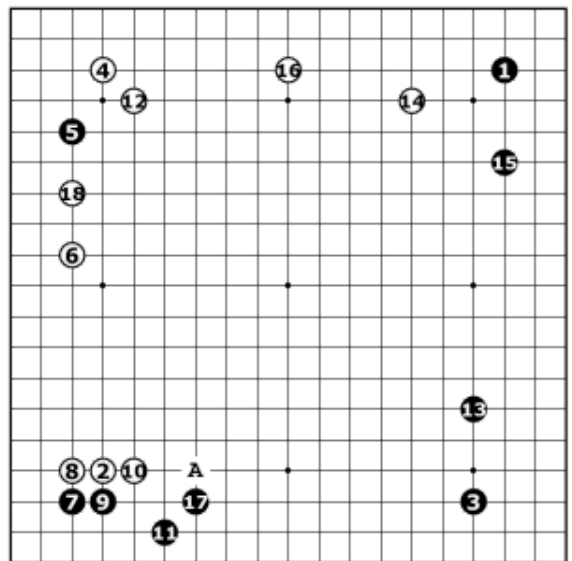
17♥♥♥ Nero 17 è, oltre che la direzione migliore, anche la mossa appropriata.



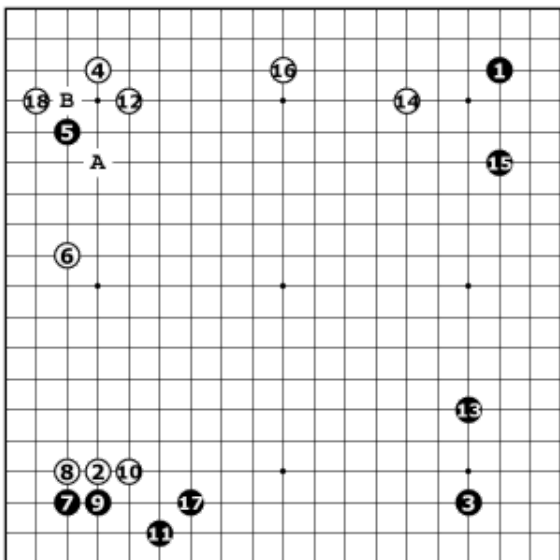
18 Bianco 18 è una risposta prematura. Non è chiaro se Bianco vorrà proseguire in questa direzione, nè è chiaro se Bianco stia costruendo più di Nero.



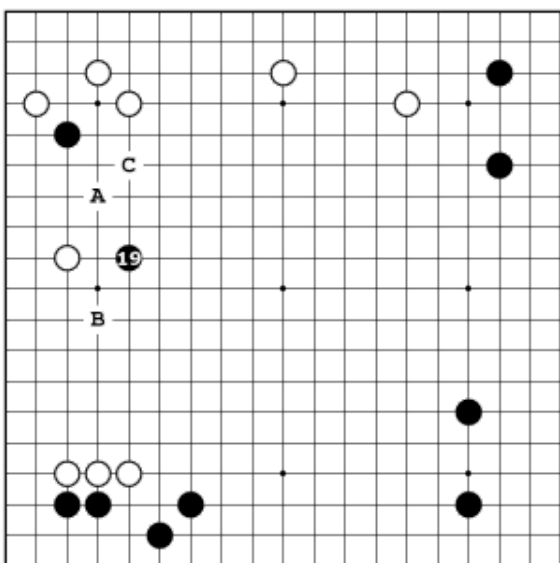
30 Dopo la sequenza fino a 29 sembra che il moyo nero sia più promettente di quello Bianco, che è così costretto a proseguire in 30. Ma per Nero sarà in futuro molto facile ridurre il moyo bianco avendo a disposizione le due mosse A+B.



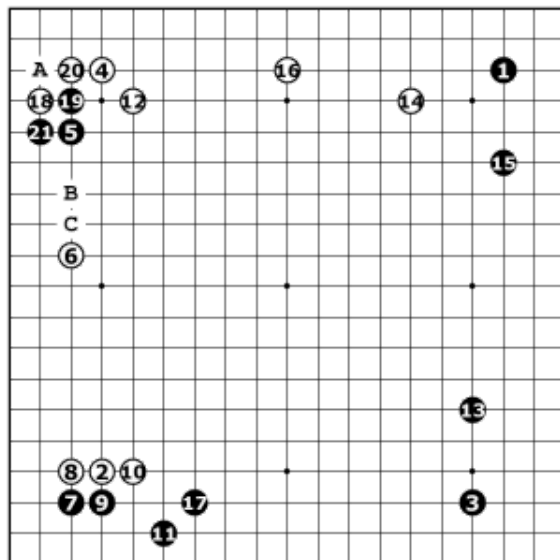
19 Molto meglio per Bianco proseguire lentamente con l'attaccare la pietra nera. Se Bianco dovesse rinforzarsi a sufficienza da questo attacco potrà poi valutare la possibilità di giocare in A.



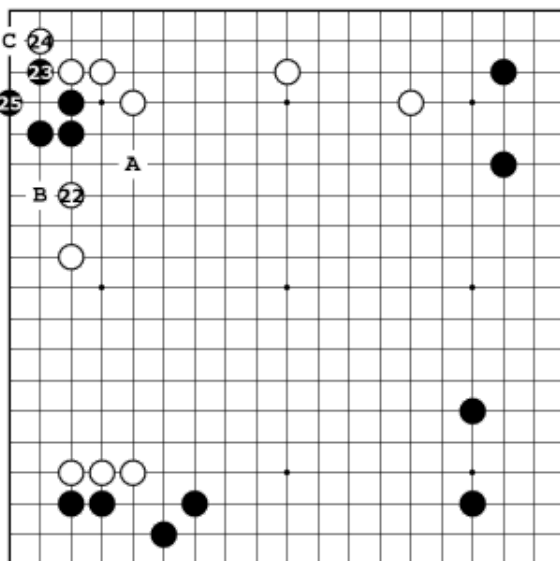
18 Bianco 18 non è la direzione corretta. Bianco deve spingere dalla propria pietra debole verso le sue pietre forti e non viceversa. Nero non sarà ora interessato a salvare direttamente la sua pietra perchè sa che è inefficiente per Bianco aggiungere un'ulteriore mossa per catturarla. Mosse soft come 18 sono scomparse dal gioco, se Bianco volesse comunque giocare in questa direzione sarebbe meglio l'attachment in B per mettere pressione diretta sulla pietra nera.



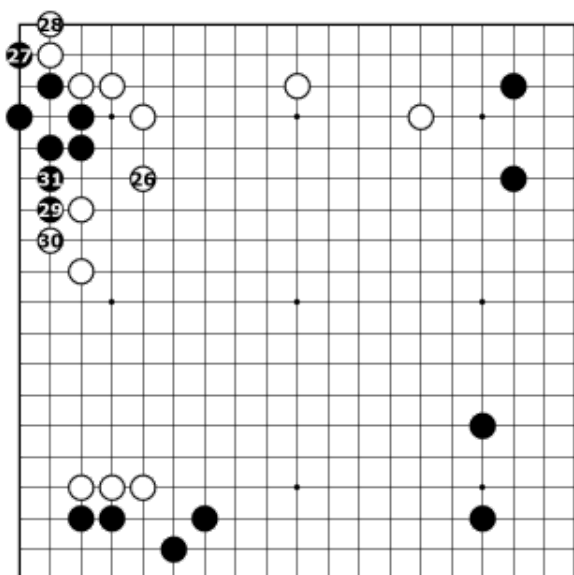
19 Nero 19 è un ottimo modo per fare sabaki. Se Bianco aggiunge un'altra mossa in angolo attorno ad A, Nero sarà libero di giocare leggero in B creando un successivo potenziale target d'attacco nelle tre pietre bianche in basso; se invece Bianco difende in B, una mossa leggeranera attorno a C è sufficiente per stabilizzare la situazione.



21 Nero 19 e 21 sono delle mosse molto crude. Nero vorrebbe tanto che Bianco connettesse in A per poter poi giocare in B o addirittura in C.



25 Invece Bianco sorprende Nero con 22. Nero non potrà fare altro che catturare la pietra bianca che però non garantisce la vita. Bianco ha infatti numerose forzanti contro il gruppo nero, per esempio A, B oppure C.



31 Bianco 26 è forse la mossa migliore per Bianco. Nero è costretto a vivere piccolo con la sequenza fino a 31. Bianco ha sigillato Nero all'interno in sente e costruito un'ottima posizione intorno.