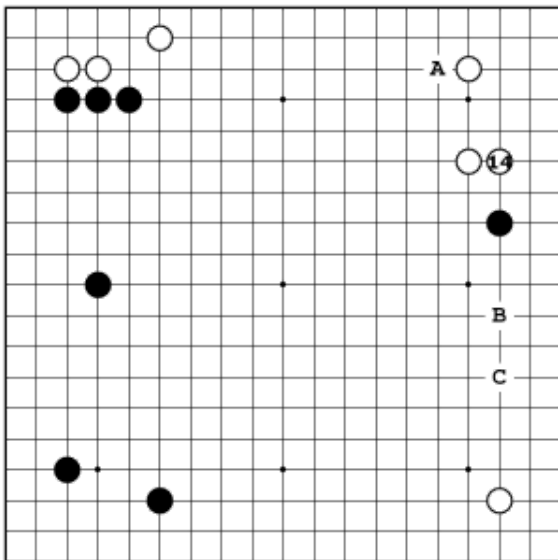


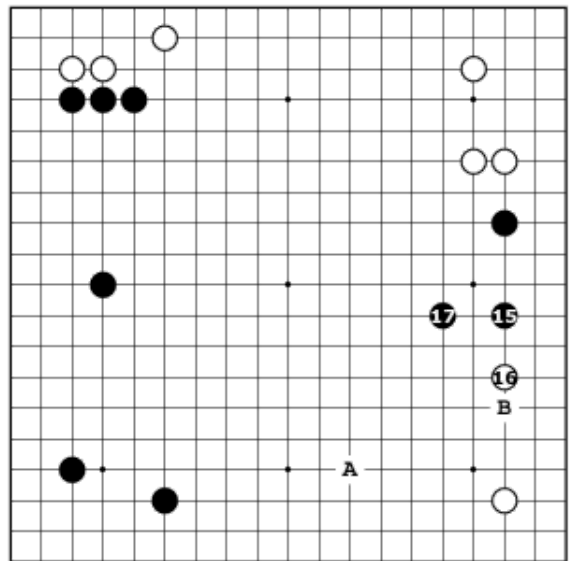
13 In figura sono presentate le prime 13 mosse della partita n°2.
Nero ha appena approcciato lo shimari bianco con 13.

Qual è il modo migliore per proseguire per entrambi i giocatori?

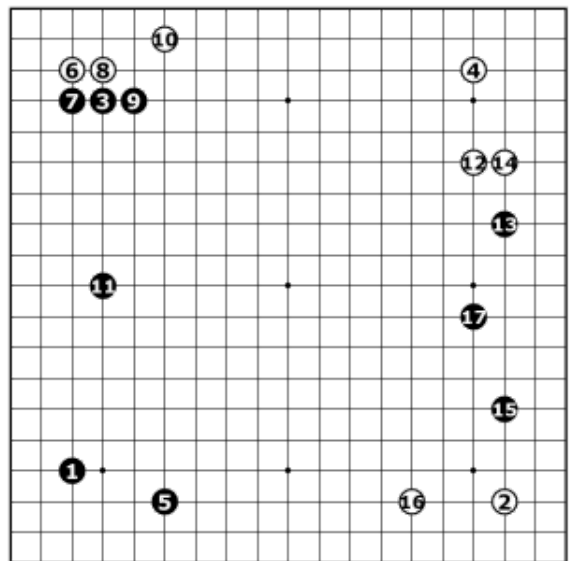
Partiamo dalle vostre proposte.



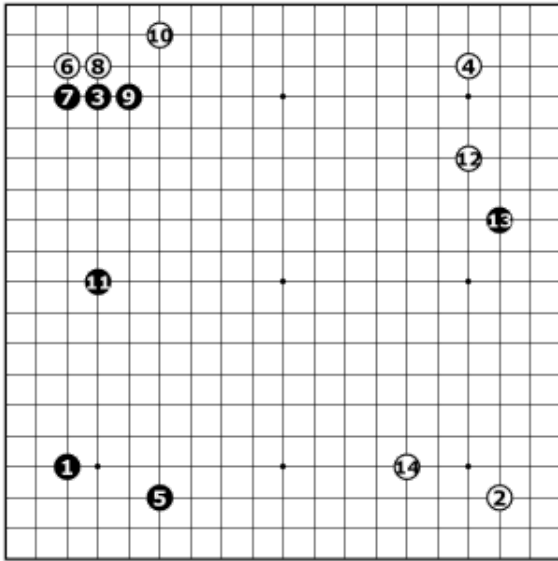
14 ▽▽ Bianco 14 è una mossa molto passiva, quasi come se fosse Bianco il giocatore sulla difensiva e Nero l'attaccante. Lo shimari alto non si presta bene per circondare il territorio in angolo, meglio usarlo per costruire forza all'esterno. Nonostante 14, e' ancora presente dell'aji per Nero attorno al punto A.
Il piano di Bianco è probabilmente quello di indurre Nero ad estendere in B per poi poter prendere anche il punto C, magari in sente. Tutto questo sarebbe un sogno per Bianco.



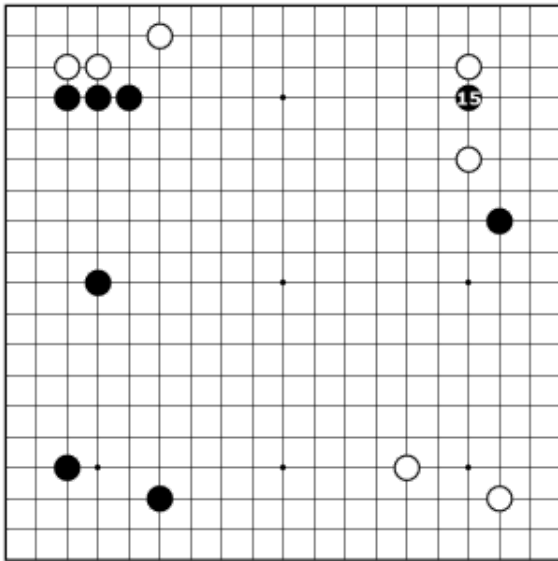
17 La sequenza fino a 17 è il frutto di un eccesso di ottimismo per Bianco, che ha previsto per Nero le mosse che farebbero più comodo per Bianco: l'estensione in 15 è molto remissiva (meglio estendere lungo in B), come anche la difesa in gotte con 17 che Nero farebbe meglio a giocare attorno ad A.



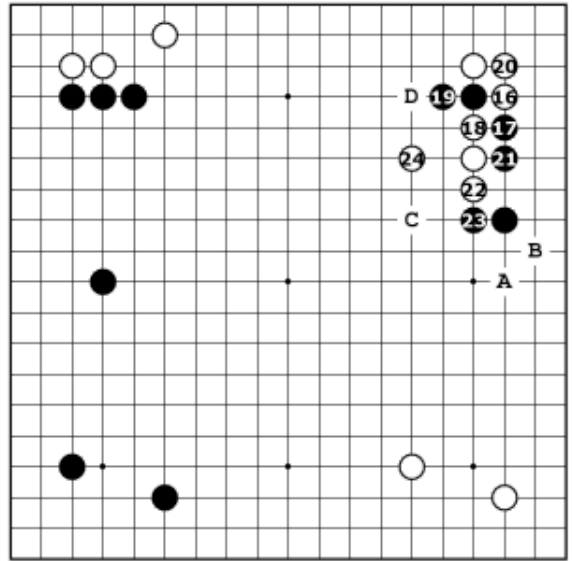
17 Sarà invece Nero a giocare per primo in 15 e, dopo la difesa bianca in 16, Nero tornerà a difendere in 17. Nero ha ottenuto un grande successo sulla destra, mentre Bianco è stato relegato ad occupare due angoli nella sua area di influenza e nulla di più.



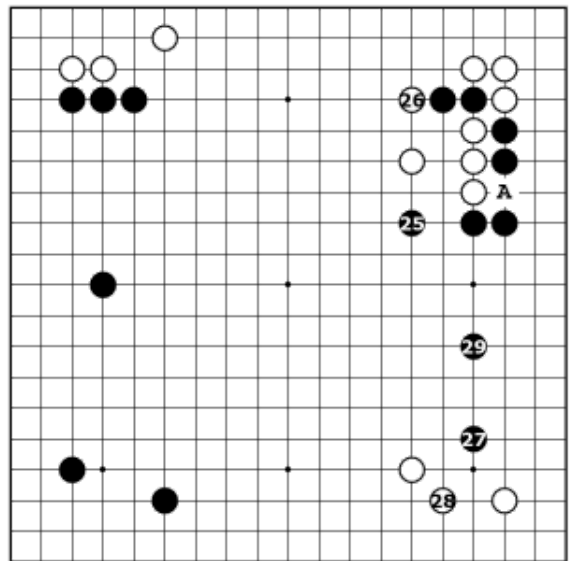
14♥♥ Bianco 14 è una buona mossa localmente, ma dà la sensazione di non mettere sufficiente pressione all'avversario.



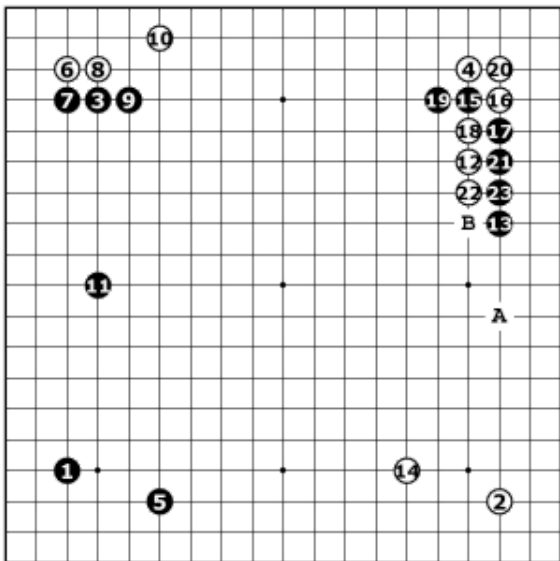
15 Nero è libero così di proseguire nell'angolo in alto a destra con uno dei joseki studiati.



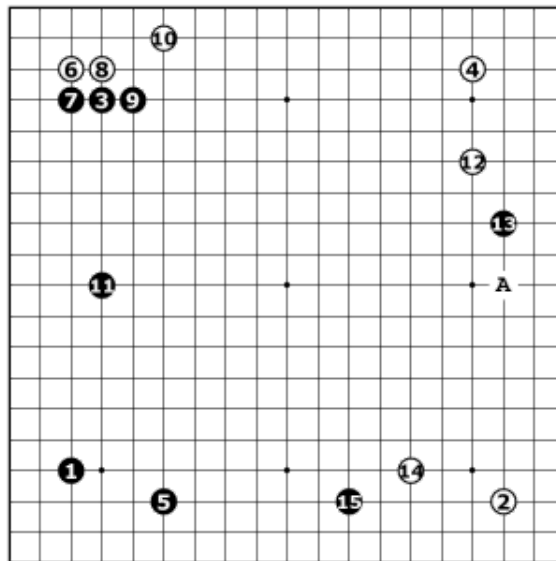
24 Il joseki fino a 24 è la scelta migliore per entrambi. Tuttavia, non essendo presente la pinza bianca attorno ad A, Nero non è costretto a difendere solido per esempio in B, bensì può saltare più attivamente in C a cui seguirà Bianco D.



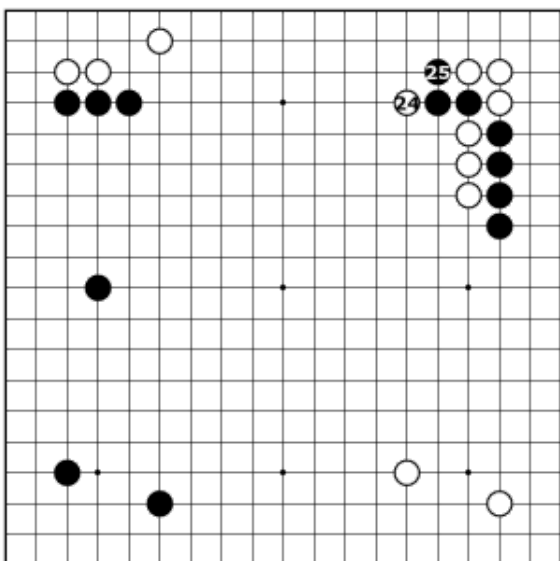
29 Vista l'assenza della pinza bianca nel joseki di base, Nero può difendere il taglio in A più attivamente con la sequenza fino a 29.



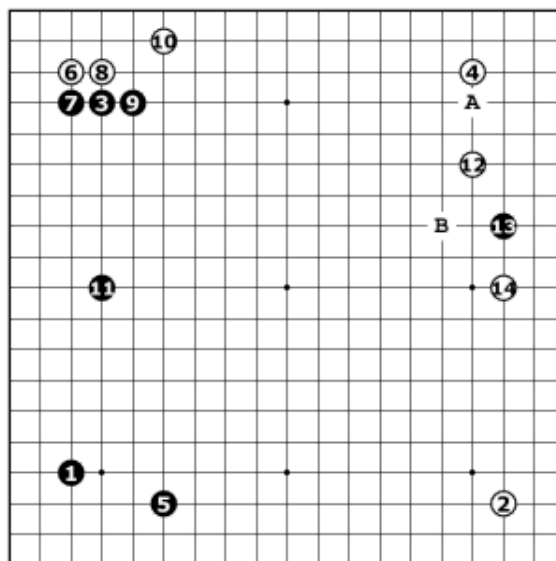
23 Vista l'assenza di pietre bianche attorno ad A, Nero può proseguire con la mossa più severa 23. Nel caso fosse presente una pietra bianca sul lato destro, Bianco potrebbe punire subito giocando in B.



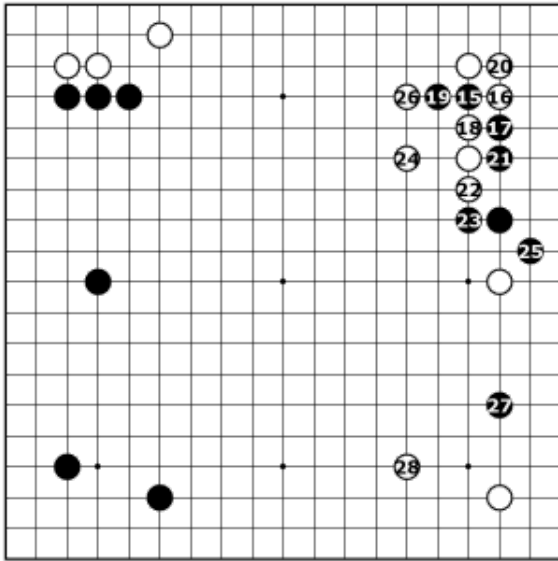
15 Anche Nero 15 è una strategia possibile. Non resta per Bianco che proseguire l'attacco attorno ad A. Tuttavia, non è chiaro se dopo l'attacco lo scambio 14 per 15 sia stato favorevole a Bianco.



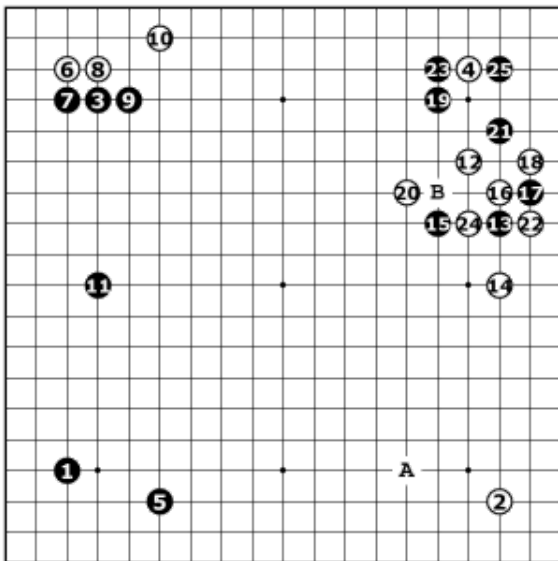
25 Il problema per Bianco è che ora Nero può estendere in 25 e combattere. Il motivo sta nel fatto che il gruppo Nero sulla destra è ora al sicuro.



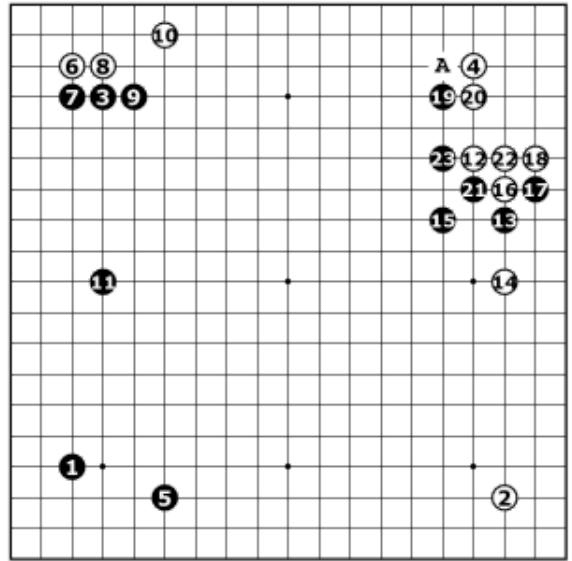
14♥♥ Bianco 14 è una delle mosse più attive. Nero può proseguire con uno dei due joseki studaiti, in A oppure B.



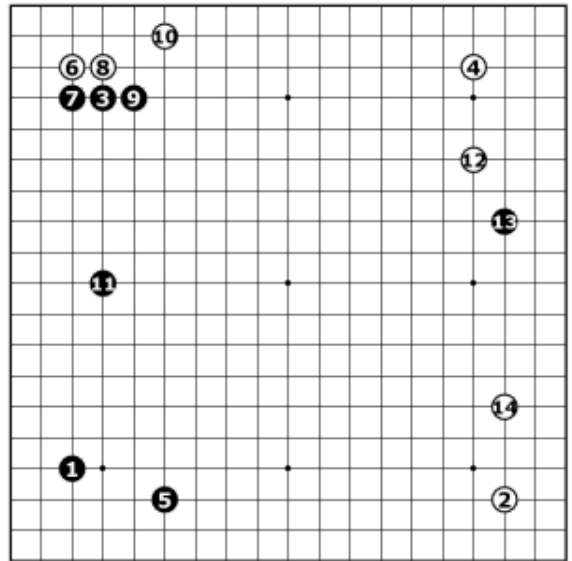
28 La sequenza fino a 26 è joseki. Nero può poi proseguire con 27 a cui segue la difesa di Bianco 28. Tuttavia, non è ben chiaro come Nero potrà attaccare la pietra bianca sulla destra, che rimarrà sempre un problema in futuro.



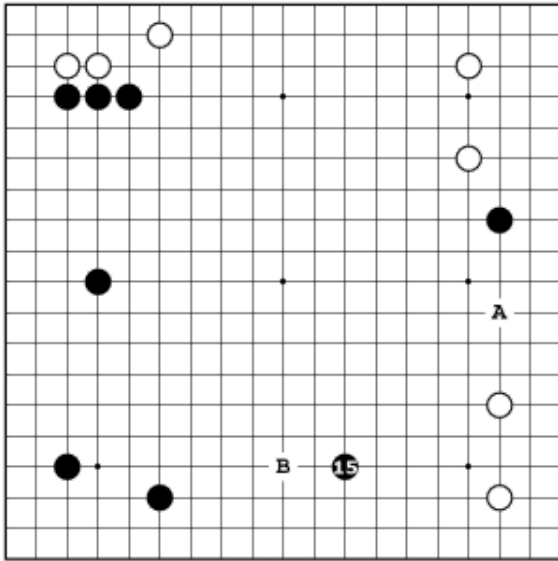
25 In questo caso è infatti meglio per Nero scegliere il joseki fino a 25, ottenendo un risultato più pulito. Bianco tiene il sente per giocare per esempio attorno ad A, mentre Nero punterà ad utilizzare in futuro l'aji di B.



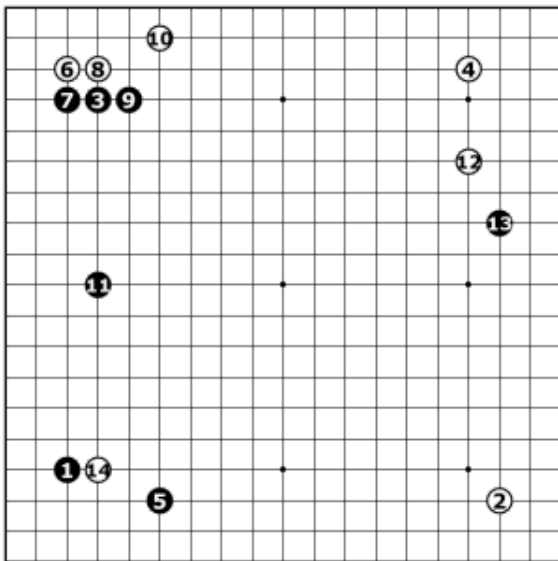
23 Bianco non deve cadere nella tentazione di difendere in 20 oppure in A, il risultato fino a 23 sarebbe ottimo per Nero.



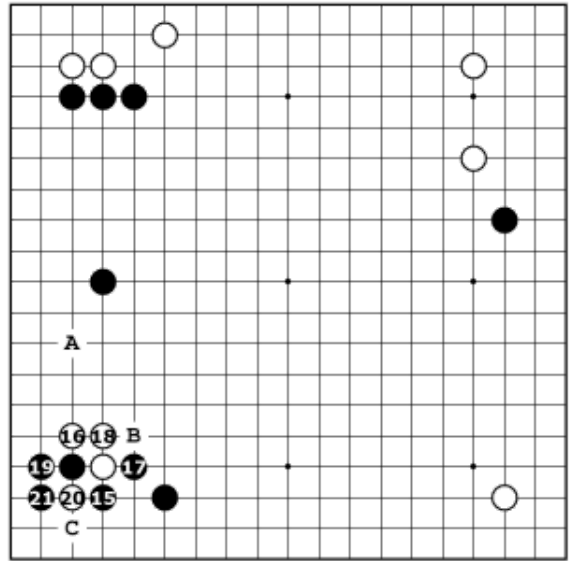
14 ▽ Bianco 14 è una mossa che soffre dei problemi di alcune precedenti: nessuna pressione sulla pietra nera, estende da una pietra in san-san che è già viva e non sotto attacco, in più non riduce il potenziale nero sulla sinistra.



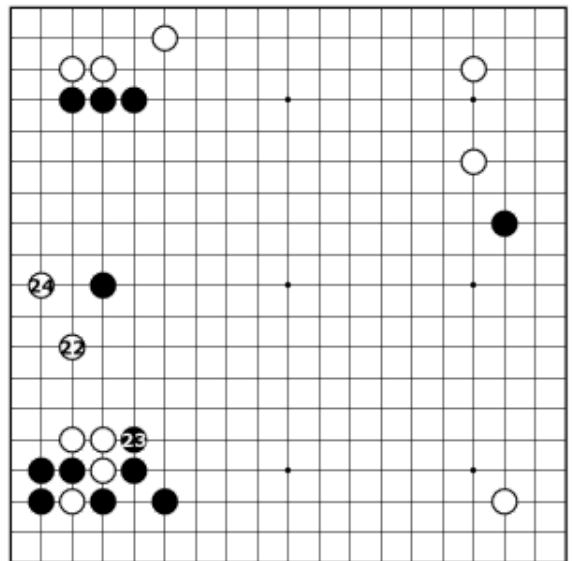
15 Pensare che Nero si senta sotto minaccia e difenda in A, cosicchè Bianco possa prendere un punto grande attorno a B, è un'allucinazione. Nero giocherà subito attorno a 15. La pietra nera sul lato destro non è sotto immediato attacco, ha ancora tre direzioni di gioco libere (il lato, l'angolo e il centro).



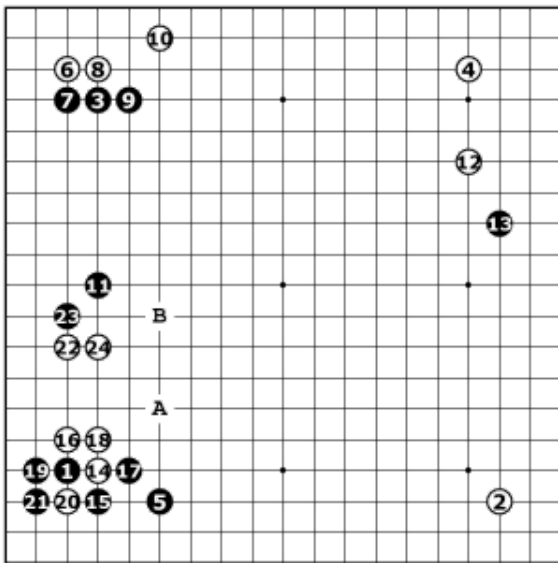
14♥♥ Bianco 14 è una buona mossa nel caso Bianco abbia timore di dover fronteggiare il moyo nero nel caso diventi troppo grande. Tuttavia è lievemente prematura.



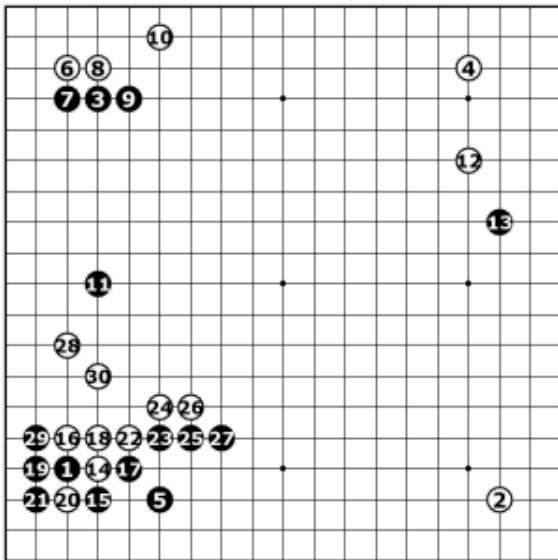
21 Dopo la sequenza fino a 21, Bianco può scegliere di fare subito una piccola base con A, oppure spingere con B per sfruttare l'aji di C.



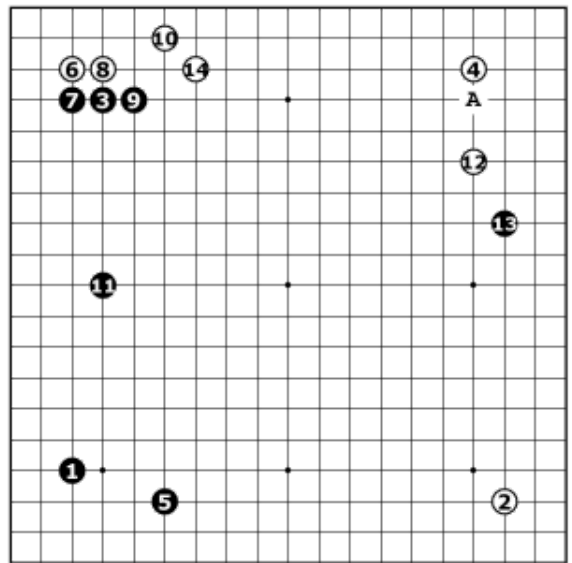
24 Se Bianco gioca 22, Nero 23 è uno dei due punti vitali della forma nera. Bianco stabilizza il gruppo con 24.



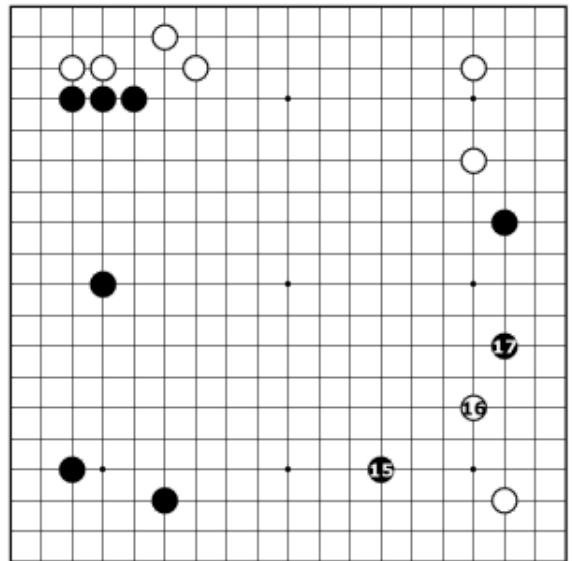
24 In alternativa Nero può scegliere l'altro punto vitale 23, dopo Bianco 24 Nero dovrà nuovamente scegliere quale direzione prendere, A oppure B.



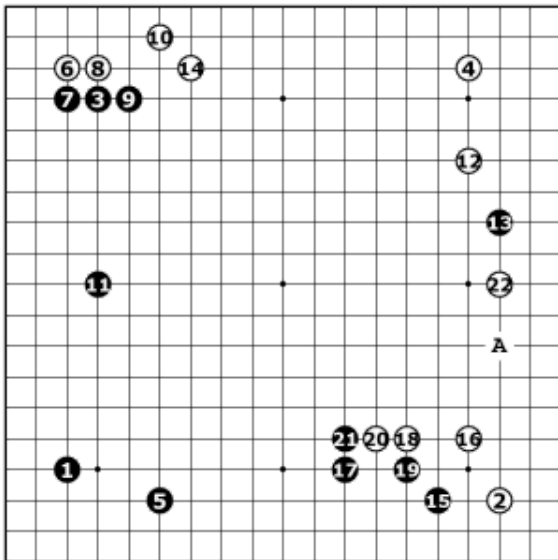
30 Nel caso Bianco preferisca spingere prima in 22, allora la sequenza fino a 30 è una delle migliori per entrambi. Bianco stabilizza il suo gruppo mentre Nero prende il sente. Il risultato è equilibrato.



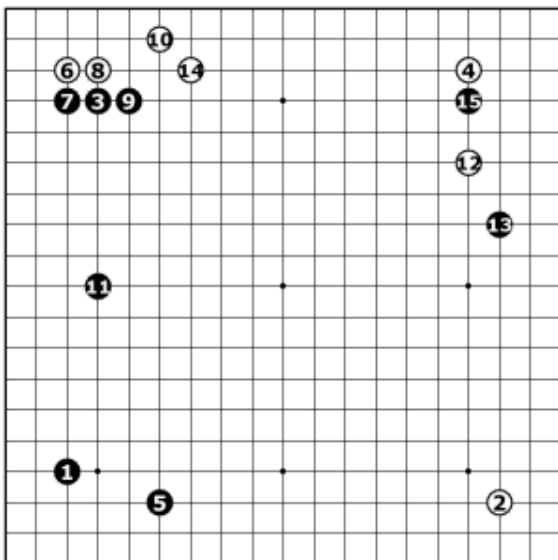
14♥♥♥ Può sembrare una mossa lenta, ma Bianco 14 è la migliore in questa posizione. Può inoltre sembra una mossa scorrelata dall'approccio Nero in 13, ma c'è un sottile legame: Bianco 14 dà maggiore forza allo shimari in alto a destra, tanto da rendere Nero A meno attrente.



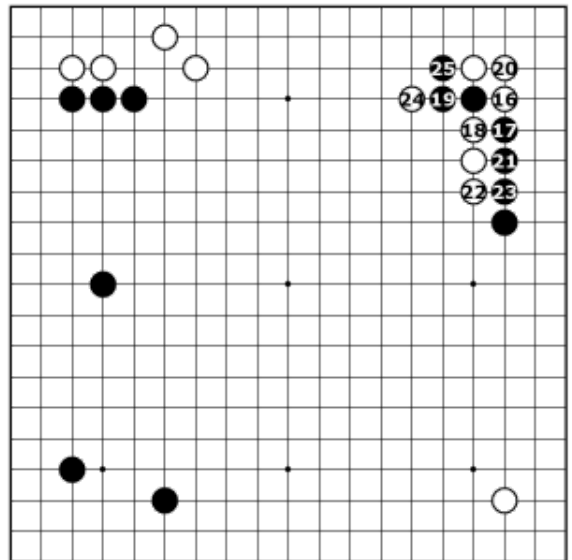
17 Nero potrà così avvicinare con 16, seguita dalla difesa di Bianco 16 e poi dalla perfetta estensione di Nero 17.



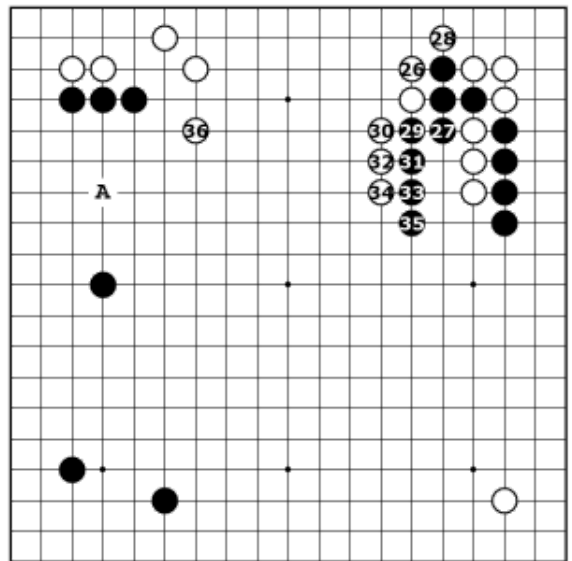
22 Nero deve stare attento a non avvicinare il san-san bianco troppo vicino con 15, altrimenti dopo la sequenza fino a 21, Bianco 22 è un'ottima estensione. L'idea è che Nero vorrebbe avvicinare il san-san sufficientemente lontano da non essere costretto a tornare a difendere a sinistra, e così poter giocare un'estensione attorno ad A.



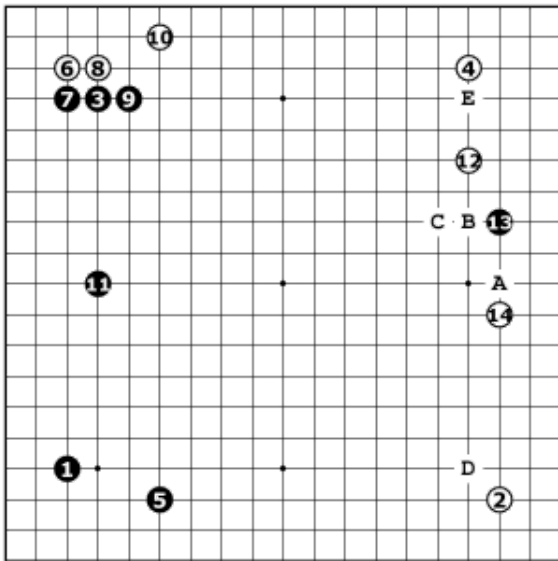
15 Vediamo come mai Nero è ora poco interessato a giocare in 15.



25 Dopo la sequenza fino a 24, abbiamo accennato come Nero scelga 23 per lasciare l'aji di 25.



36 Ma in questo caso Bianco può sacrificare la linea di tre pietre per ottenere il risultato eccellente fino a 36. Notare che Bianco 36 ingrandisce il lato bianco e simultaneamente minaccia di separare Nero attorno ad A.



14♥♥ Bianco 14 è la mossa giocata in partita. E' una mossa buona ma lievemente inferiore rispetto ad altre viste: se Bianco avesse giocato in A, Nero è costretto a rispondere per esempio in C, altrimenti Bianco B sarebbe ottima. In questo caso Nero ha più margine di manovra e può spostarsi prima verso altre aree, per esempio l'ottimo cap in D. A seconda di come vanno gli scambi dopo D, Nero potrà scegliere se proseguire in C oppure in E.