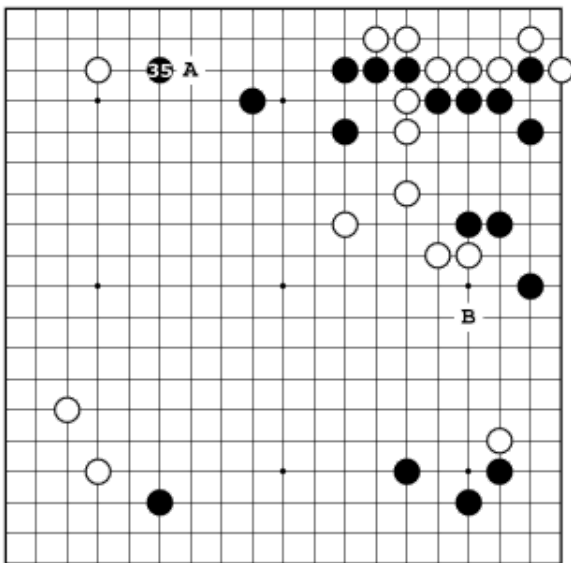


34 In figura sono presentate le prime 34 mosse della partita n°4.

Dopo aver sistemato la situazione sulla destra il combattimento è arrivato ad una pausa. Bianco, anziché proseguire mettendo pressione a Nero in alto con A oppure aiutando il suo gruppo al centro con B, decide di tornare a difendere in 34.

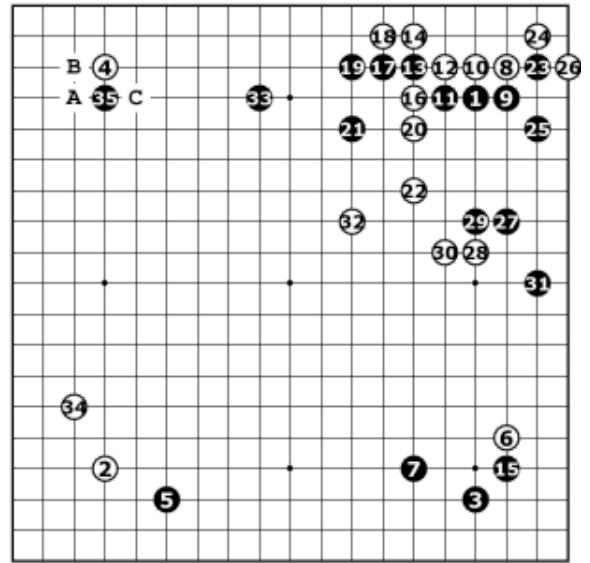
Nero ha ora il sente. Come proseguirà?

Partiamo dalle vostre proposte.

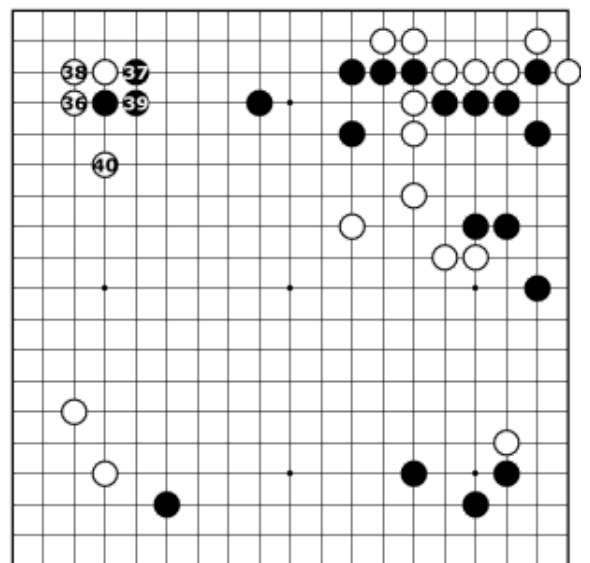


35♥♥ Aiutare il gruppo nero in cima con 35 è una buona scelta. Avevamo già visto nella lezione precedente come Nero avesse bisogno di una difesa in zona, altrimenti Bianco A sarebbe stata molto severa. L'unico difetto di 35 che non è assolutamente sente nei confronti della pietra bianca in angolo. Bianco può eventualmente fare tenuki e giocare in un punto più

urgente (per esempio in B come visto nella lezione 3).

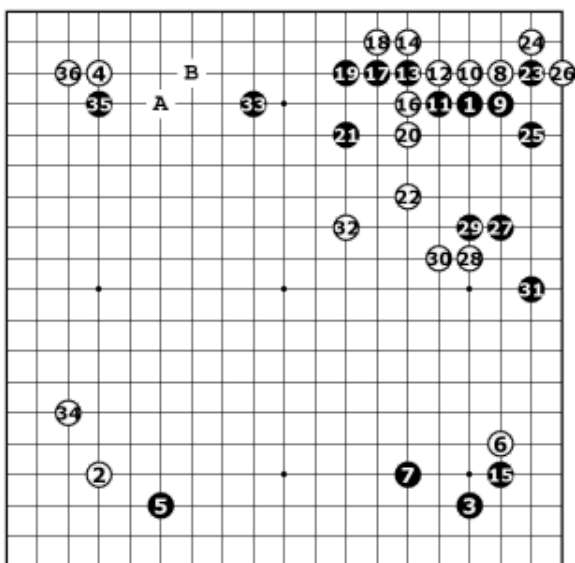


35♥♥ Giocare a contatto con 35 è un modo più attivo per difendere il gruppo nero. Bianco infatti non potrà fare tenuki ad un attachment. Bianco ha due possibilità: tornare indietro in B per dare il minor numero di forzanti possibili a Nero e magari prendere il sente accettando una perdita locale, oppure più attivo con l'hane in A. Rispondere con l'hane in C è fuori discussione: Bianco perderebbe sicuramente l'intero angolo e non avrebbe in cambio nessuna certezza di ottenere una ricompensa attaccando il gruppo nero in alto.

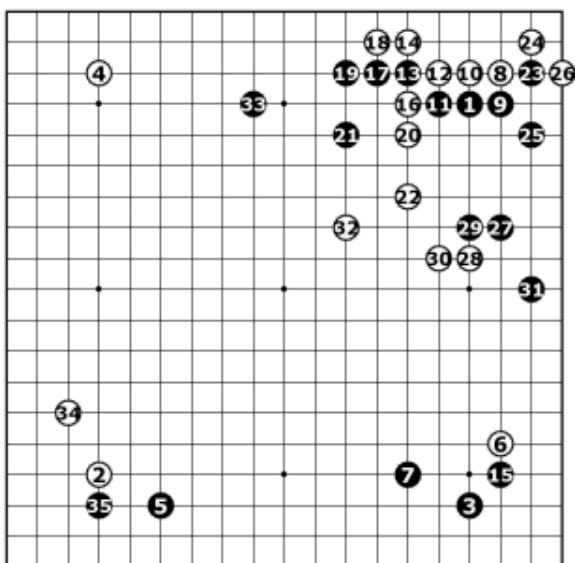


40 Con la sequenza fino a 40 Nero è riuscito ad aiutare il suo gruppo e a prendere il sente. Nel caso Nero non sia sicuro che Bianco risponda in 40 e voglia a tutti i costi prendere il sente per giocare in un punto più

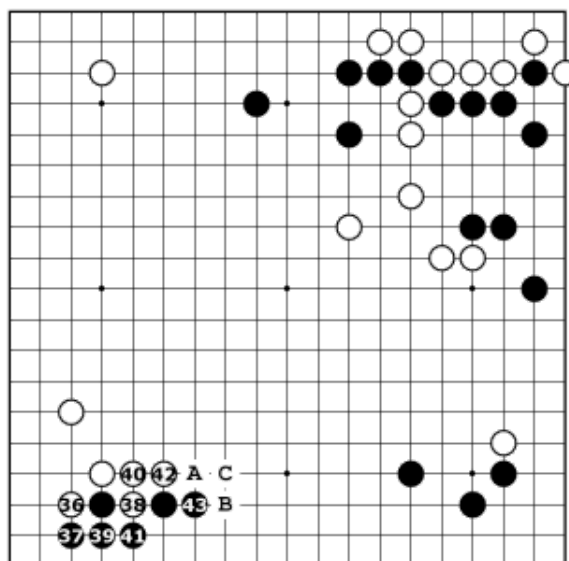
potrà fare tenuki dopo Bianco 38 e attendere solo in futuro per connettere con 39. Gli scambi 35 pe 36 e 37 per 38 sono da soli già un grande aiuto verso il gruppo nero in alto.



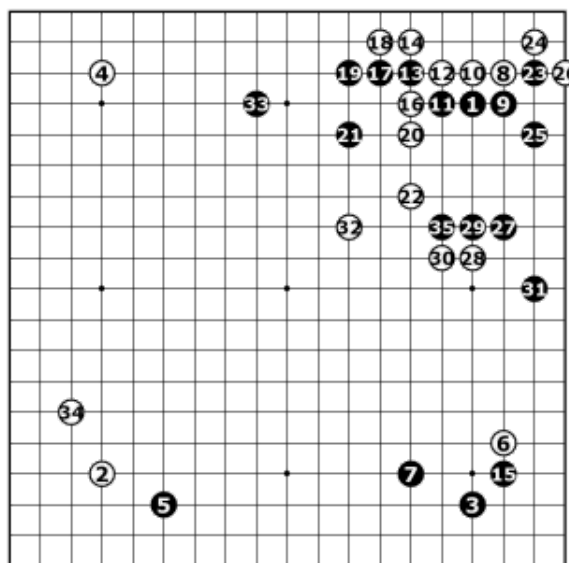
36 Bianco può tornare indietro con 36 per lasciare meno forzanti possibile a Nero. Nero può proseguire solido in A, al quale Bianco può fare tenuki, oppure Nero può fare tenuki e trattare 35 per 36 come un buono scambio per Nero: infatti sarà ora più difficile per Bianco attaccare Nero con B grazie alla presenza della pietra in 35.



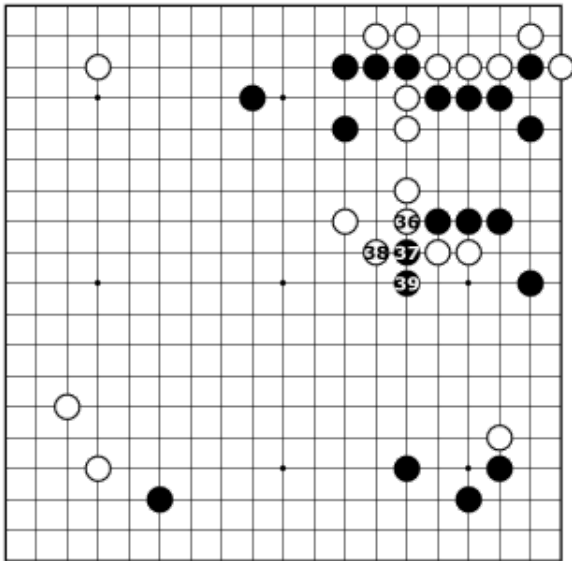
35♥ Nero 35 è la scelta giocata in partita. Localmente è una buona mossa ma, come 34, perde di vista l'urgenza di proseguire il combattimento al centro.



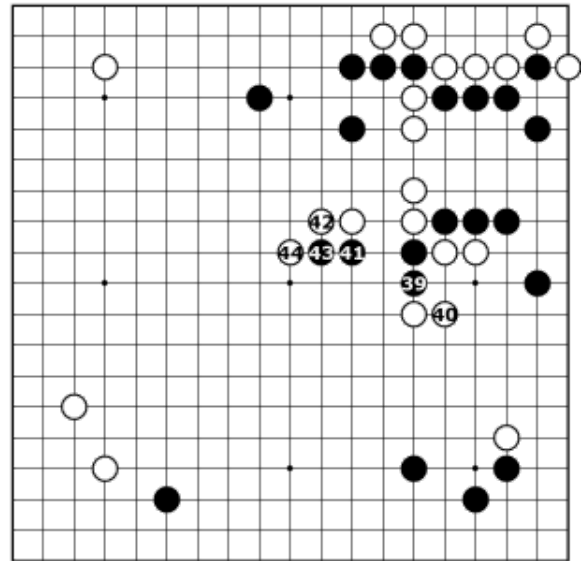
43 La sequenza fino a 43 è sicuramente la migliore scelta per entrambi, tuttavia Bianco deve stare attento a non proseguire in A: Nero non risponderebbe in B o C bensì approfitterebbe per prendere il sente. Bianco deve fermarsi all'ultimo sente certo, ovvero 42.



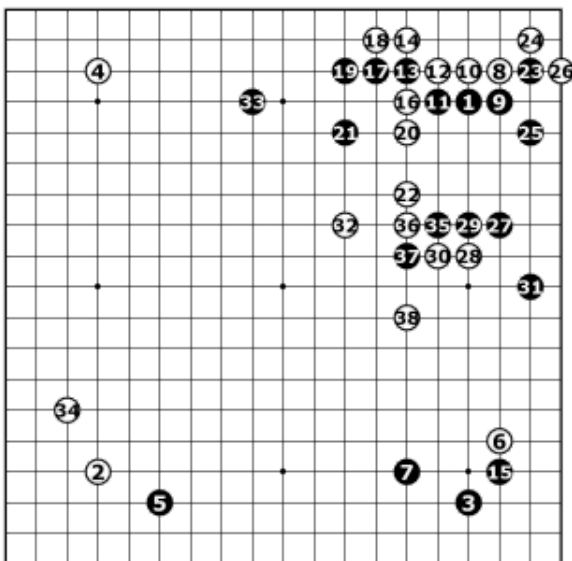
35♥♥ Dato che Bianco ha ignorato la debolezza, tagliare con 35 è un'ottima mossa.



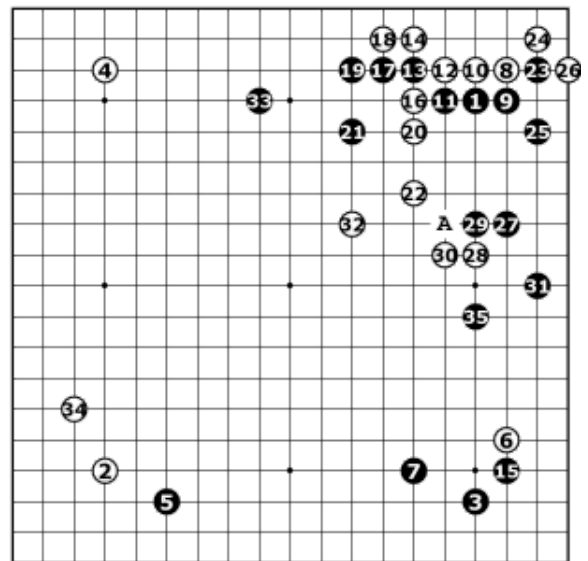
39 Tuttavia Bianco non si può permettere di sacrificare con 38, equivarrebbe ad abbandonare la partita. Bianco deve combattere.



44 Il risultato è un combattimento a tutto campo dal cui esito si deciderà probabilmente la partita.



39 Bianco deve combattere a tutti i costi. Ricordiamoci infatti che il gruppo Nero in cima non è ancora forte e quindi il gruppo Bianco a lui adiacente non è così debole. Bianco può sfruttare la posizione della pietra in basso a destra per combattere in quest'area.



35♥♥♥ L'ultima osservazione ci spinge a dire che il taglio immediato è una mossa estrema per Nero che lo conduce ad un combattimento a tutto campo dall'esito incerto. Questa strategia manca di flessibilità: il segreto del gioco del Go è la flessibilità, ovvero la possibilità di crearsi numerosi cammini verso la vittoria e mai di addentrarsi in un cammino a senso unico senza vie d'uscita e senza piani alternativi. Tagliare in A è una buona mossa che porta ad un combattimento favorevole per Nero, ma la domanda che Nero si deve porre è: cosa accadrebbe se il combattimento dovesse andare male? ho dei piani alternativi? La risposta per Nero è probabilmente No, Nero non avrebbe piani alternativi. I combattimenti generati dai tagli netti tipo A si sviluppano fino alla fine del medio gioco senza che nessuno dei due giocatori

possa avere alternative se non quella di procedere col combattimento.

Giocare in 35 è un ottimo modo per negoziare e crearsi piani alternativi. Grazie a 35, anche se il combattimento dovesse andare male, Nero avrà comunque ipotecato come suo territorio almeno una parte dell'area in basso a destra.

Questo genere di flessibilità è necessaria per migliorare, mai mettere tutte le nostre uova su un solo paniere o puntare le nostre fiches sullo stesso numero. La differenziazione degli investimenti è una strategia essenziale in numerose discipline.