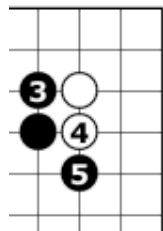
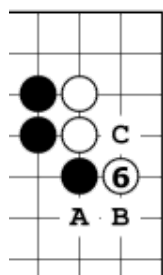


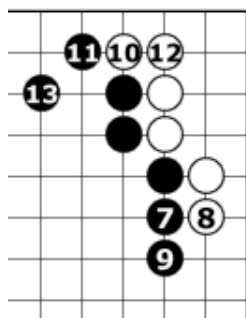
② Invasione in 3-3. Lezione 1.



⑤ Nero 5 è la variante più classica dell'invasione in 3-3, quasi completamente scomparsa dopo le innovazioni delle AI.

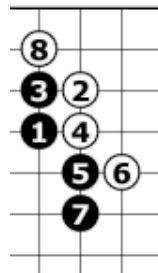


⑥ Nero ha 3 possibilità: A, la variante storica ormai scomparsa; B, la variante chiamata "flower joseki" sopravvissuta alla rivoluzione del 2016 in speciali occasioni; C, considerata una "trick move".

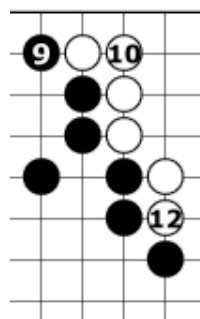


⑬ Il Joseki fino 13 è stata la variante più comune giocata fino a fine 2016. Per la prima volta la versione Master di Alphago ha omesso i due scambi 10-13 dando vita ad una nuova variante molto comune fino al 2018. Sarà oggetto di una lezione successiva.

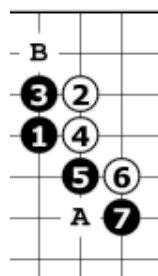
Rimane tuttavia una sequenza valida fino a livelli di gioco intermedi, da utilizzare per bianco in medio gioco avanzato e sconsigliata all'inizio del gioco a causa dell'eccessiva forza del gruppo nero che risulta alla fine del joseki.



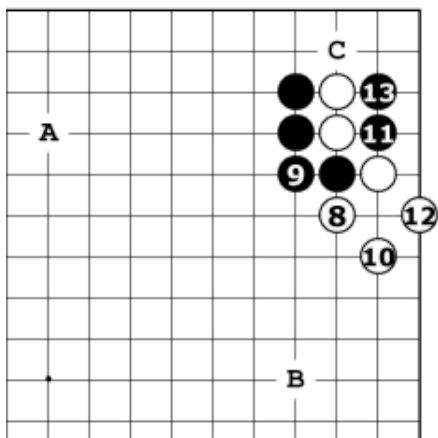
⑧ Bianco 8 è un errore nell'ordine di gioco.



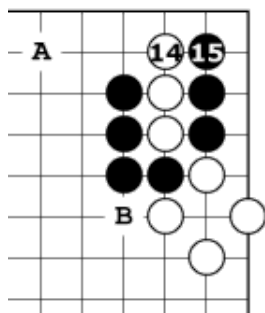
⑬ Nero può infatti proteggere i tagli con A e successivamente difendere con l'hane in B, cosa che non può fare nella variante corretta.



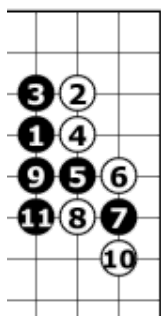
⑦ Bianco ha due possibilità: A dà vita alla famiglia dei flower joseki, mentre B è una variante più antica e meno conosciuta.



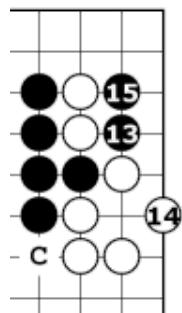
13 Il joseki fino a 13 è l'unica sequenza classica sopravvissuta all'avvento dell'AI. Tuttavia viene preferita esclusivamente nel caso ci siano già altre pietre posizionate attorno ad A e/o B. In campo aperto il joseki è considerato favorevole per bianco a causa dell'eccessivo aji attorno a C e dal fatto che bianco mantiene il sente.



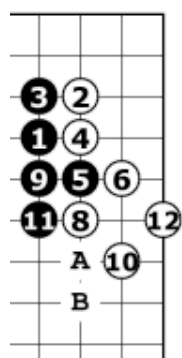
14 Più avanti lo scambio 14 per 15 può attivare dell'aji attorno ad A o B, per questo è molto difficile per nero aspettarsi del territorio aggiuntivo oltre le 3 pietre catturate.



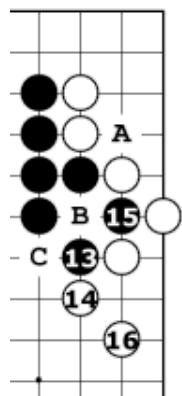
11 Nero 11 è una mossa speciale nel caso l'obiettivo sia quello di costruire il lato sinistro.



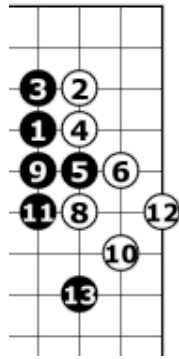
15 Bianco A è un errore grave. Nero si può ricondurre alla variante principale, tuttavia lo scambio Nero B per Bianco A è inefficiente a posteriori (Bianco risponderebbe con C a Nero B).



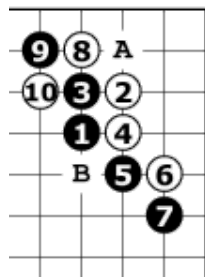
12 La cattura di bianco è l'unica scelta possibile. Nero può continuare a pressare con A o più leggero con B.



16 Variante più comune. Da notare l'aji di Nero A che rimane sullo sfondo. Per giocare A Nero deve avere delle buone minacce ko, altrimenti il doppio ponnuki con Bianco B + C sarebbe troppo potente.

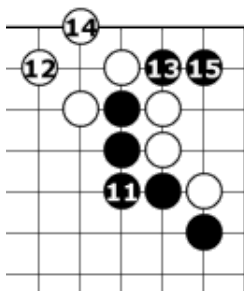


13 Variante più semplice.

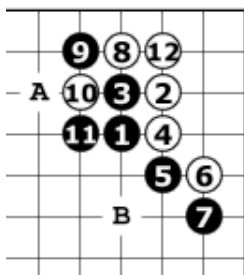


14 Bianco 10 è la mossa chiave in questa circostanza. Se bianco difendesse prima in A, Nero B metterebbe a posto la forma nera e bianco sarebbe completamente chiuso in angolo, a differenza della sequenza più classica.

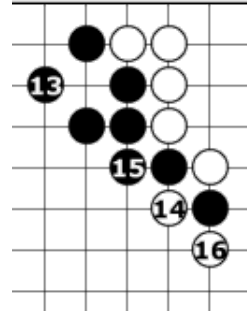
Nero deve proteggere il doppio atari in B.



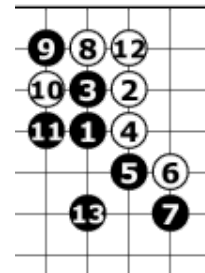
15 Se Nero difende in 11, allora la sequenza continua fino a 15. Il risultato era considerato equilibrato.



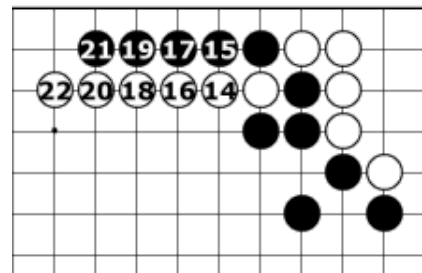
17 Dopo lo scambio 11 per 12, nero ha due opzioni: A o B.



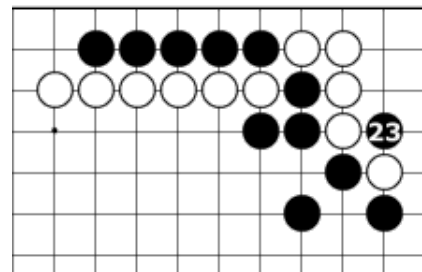
18 Il risultato fino a 16 è considerato più favorevole per bianco, ma dipende dal contesto attorno.



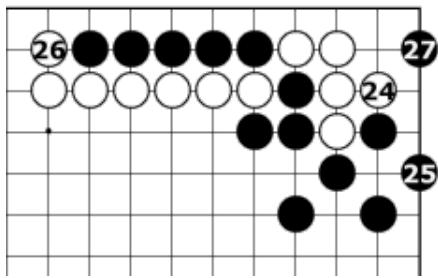
19 La difesa di Nero 13 dà vita ad una sequenza complicata in cui le pietre attorno possono cambiare lo scenario.



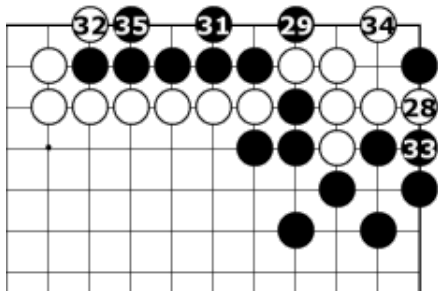
20 Le mosse fino a 22 sono forzate. Può Nero tornare indietro a catturare il gruppo in angolo bianco, oppure deve spingere in seconda linea una volta di più?



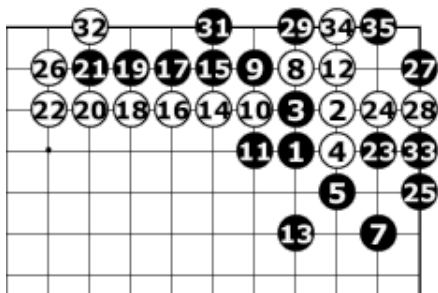
21 Se Nero prova a catturare l'angolo ...



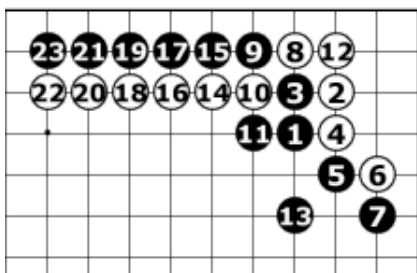
27 Nero 27 è la mossa migliore in questo semeai.



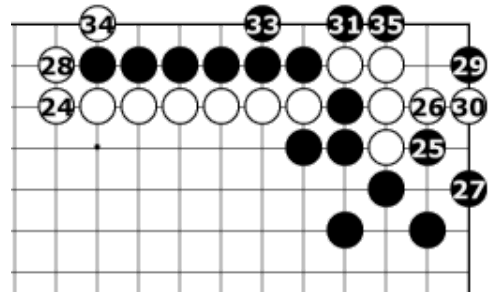
35 Con Bianco 34 il risultato interno è seki.



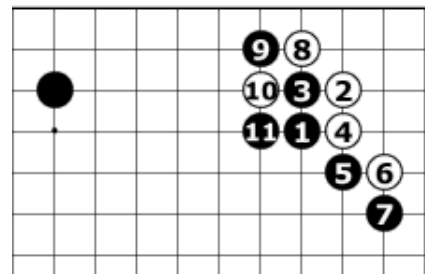
35 Con Bianco 34 il risultato interno è ko. Bianco può permettersi di perdere il ko e avere due mosse altrove.



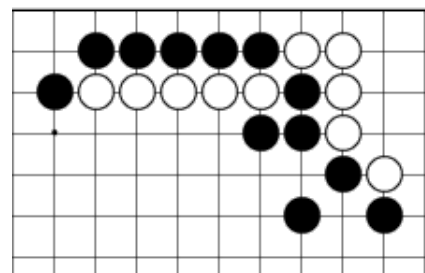
23 Nero deve spingere una volta di più per catturare bianco.



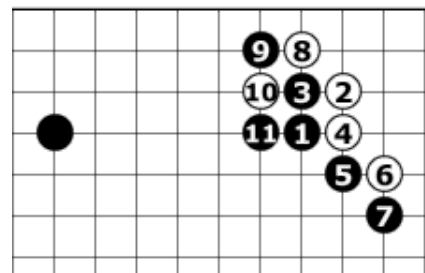
35 Bianco è ora catturato.



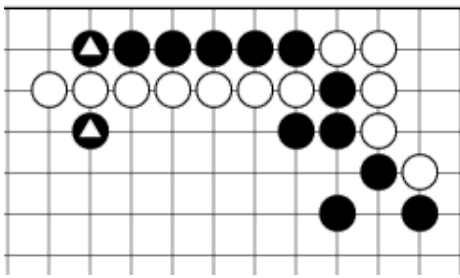
12 Questo joseki è molto sensibile alla situazione esterna ed è tipico vederlo in aperture tipo San Ren Sei o Cinese. Se è già presente una pietra nera sul lato ...



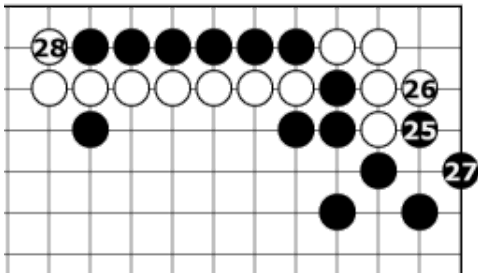
21 In questo caso la pietra sul lato è perfettamente posizionata per Nero.



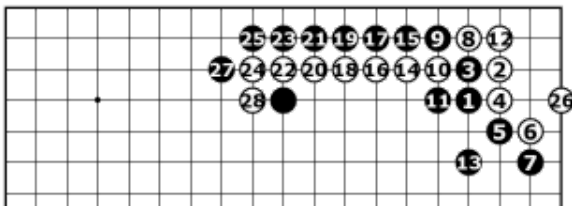
12 Se invece la pietra nera è in quarta linea ...



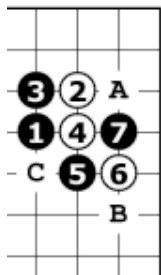
24 La forma nera è rotta dalle pietre bianche.



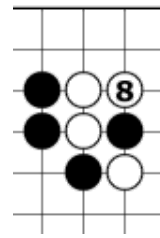
25 Il risultato è ottimo per bianco. Nero dovrà tornare indietro a catturare l'angolo. La pietra in A è ora sprecata, il potenziale moyo nero è svanito.



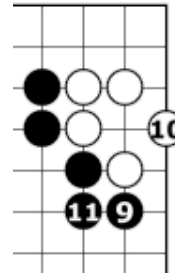
26 Se Nero spinge una volta di più in 25, bianco torna indietro a vivere con 26. Bianco è vissuto in angolo e ha contemporaneamente distrutto il moyo nero.



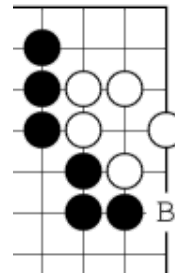
7 Nero 7 è considerata una trick move. Bianco deve stare attento alla sua risposta. A, B o C le alternative.



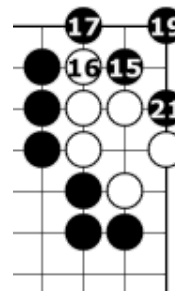
8 Bianco 8 cade nella trick di Nero.



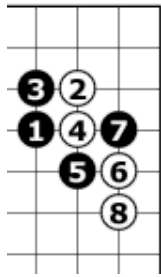
11 Il risultato è ottimo per nero se comparato alle sequenze classiche.



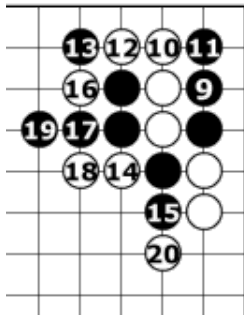
13 Successivamente A e B sono sente per Nero.



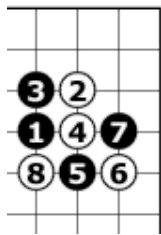
21 Nero può uccidere in Ko.



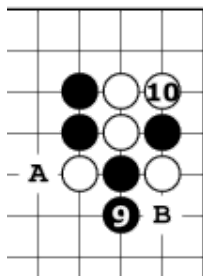
8 Se Bianco ha la scala, 8 punisce Nero.



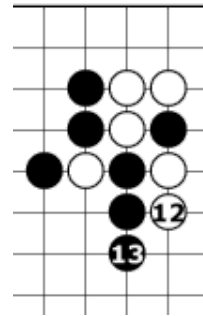
20 Con la sequenza fino a 20 la forma nera collassa se Bianco ha la scala.



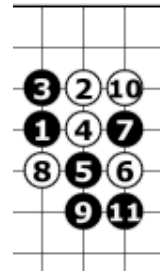
8 Se Bianco non ha la scala, l'atari in 8 è l'ordine corretto.



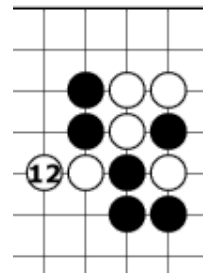
10 Ora bianco può tornare indietro a catturare. Nero ha due possibilità: A o B.



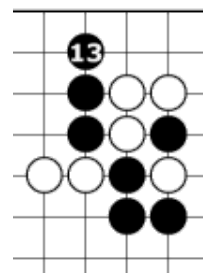
13 La sequenza si conclude con Bianco 13. E' identica ad una sequenza che vedremo nelle prossime lezioni a parte gli scambi A per B e C per D. Sono entrambi scambi sfavorevoli, tuttavia lo scambio C per D è nettamente peggiore, perciò la sequenza è leggermente buona per bianco.



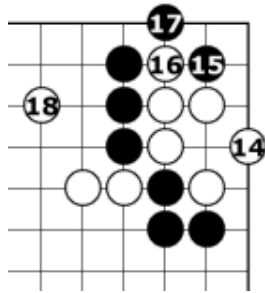
11 Cosa accade se nero gioca in 11 tentando di ricondursi alla variante favorevole?



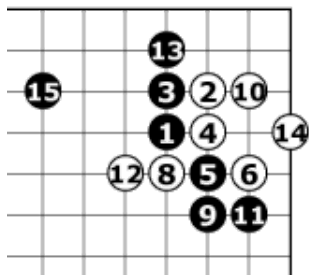
12 Bianco 12 è la mossa corretta!



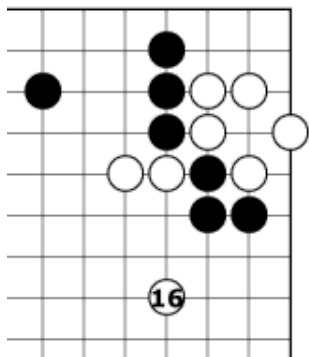
13 Se Nero scende in 13 ...



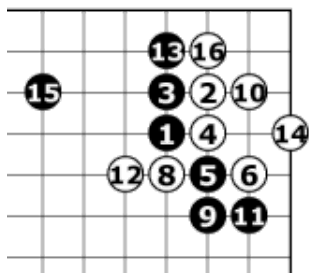
13 Bianco è localmente morto all'interno ma è molto difficile per Nero gestire la situazione. La forma Bianca è difficile da uccidere senza perdite.



14 Se Nero difende prima la sua forma ...

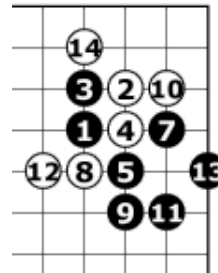


15 Bianco può decidere di combattere prima all'esterno e poi tornare a vivere in angolo (che ha molte libertà). Difficile per Nero ottenere un buon risultato da questa situazione.

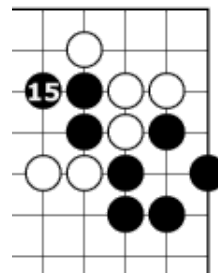


16 Bianco può anche decidere di vivere immediatamente. I gruppi neri all'esterno non sono forti e sono separati

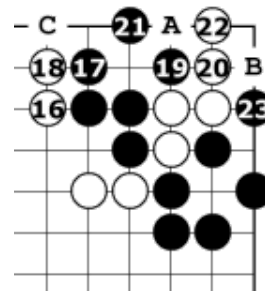
dalle pietre bianche. La posizione continua ad essere favorevole per bianco anche se bianco è stato poco severo.



14 Se Nero cattura in 13, Bianco 14 risolve la situazione a favore di bianco.



15 Se Nero tenta di scappare ...



23 Dopo Bianco 22, Nero è nei guai. A e B sono miai per far partire un ko favorevole a bianco. Se Nero gioca 23 in A, allora Bianco C uccide nero.