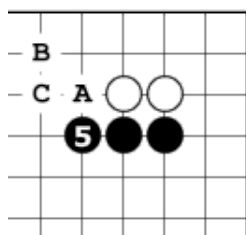
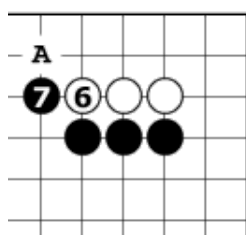


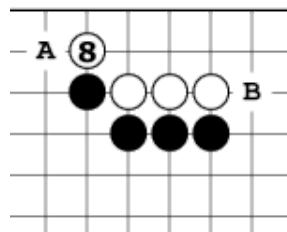
- ④ Nelle precedenti lezioni avevamo visto come l'hane in A porta a dei risultati sempre buoni per bianco (a meno dei casi particolari del flower joseki). Così, a partire da fine 2017, le AI ci hanno mostrato nuove evoluzioni dei joseki. Le risposte possibili sono B o C. Esse sono ancora oggi le uniche due risposte accettate, seppur con continuazioni differenti da quelle che vedremo in questa lezione. Qui cominciano ad occuparci della variante B e della sequenza "scovata" da Ke Jie nel suo match di esibizione con AlphaGo e poi confermata da AlphaGo stesso nelle sue partite di selfplay pubblicate dopo l'esibizione.



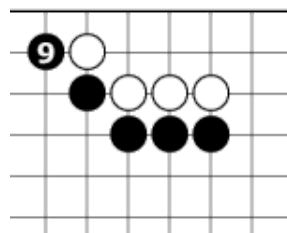
- ⑤ E' naturale per bianco proseguire verso la direzione iniziale. Tre mosse possibili: A) la variante originale a cnora oggi talvolta giocata, B) variante più moderna e più facile, C) variante complessa usata in casi speciali.



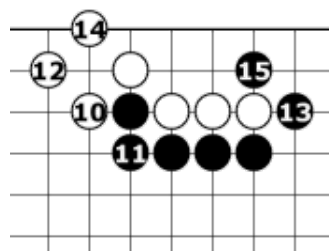
- ⑦ Nero 7 è l'unica possibile. Da notare come Nero voglia fare hane il prima possibile per pressare il gruppo bianco, tuttavia l'hane originario dopo solo due estensioni lo abbiamo confutato nelle lezioni precedenti. Bianco non ha altra scelta che proseguire in A.



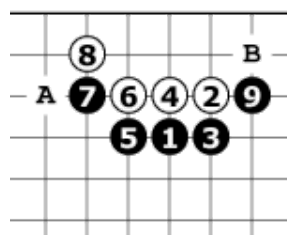
- ⑧ Nero può essere tentato da 2 continuazioni: A o B. Tuttavia, come vedremo in seguito, anche fare tenuki e prendere il sente è considerato joseki: il risultato è equilibrato.



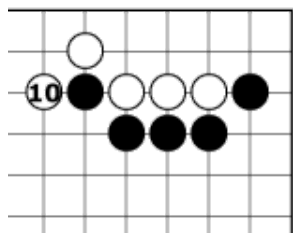
- ⑨ Nero 9 è sbagliata. Bianco ha la possibilità di passare al contrattacco.



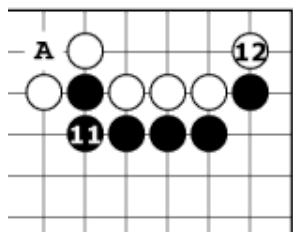
- ⑮ Con la sequenza fino a 15 Nero conserva parzialmente il suo angolo, in cambio Bianco ottiene un ponnuki in sente: salvare le tre pietre in angolo è sicuramente una mossa lenta a questo punto del gioco. Il risultato è considerato buono per Bianco per le stesse ragioni del flower joseki visto nelle lezioni precedenti.



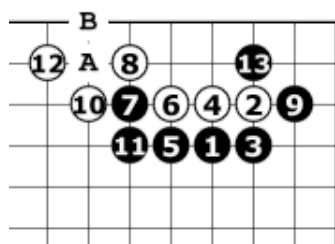
- ⑨ Nero 9 è la mossa chiave che servirebbe a Nero nella variante precedente per ridurre le libertà del gruppo di tre pietre bianche. Mosse possibili per Bianco A o B.



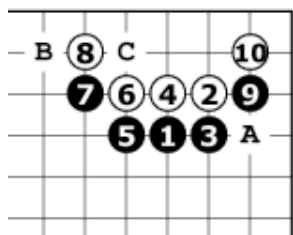
10 Bianco 10 è un errore ...



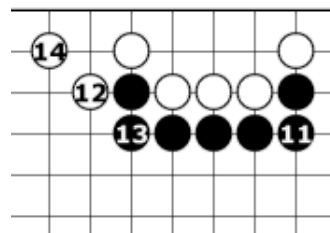
11 ... perchè se Bianco ora continua in 12, allora Nero A funziona grazie allo scambio in angolo.



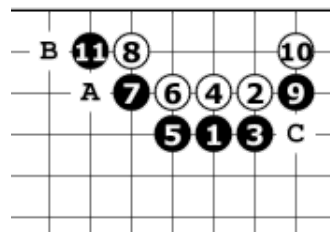
12 Se Bianco, correttamente, difende in 12 e nero in 13, allora ci riconduciamo ad una variante precedente con la differenza che manca uno scambio Nero A per Bianco B. Tale scambio è molto favorevole per bianco perchè il suo gruppo non è ancora vivo in questo caso. Il risultato, allora buono per bianco, è stavolta favorevole a nero.



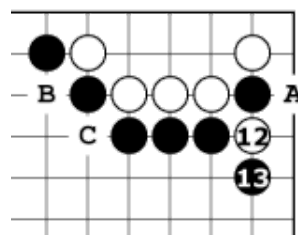
13 Bianco 10 è la risposta corretta. Nero può essere tentato di difendere in A, ma sarebbe un errore. La risposta corretta è B, oppure C è una variante moderna che vedremo in successive lezioni.



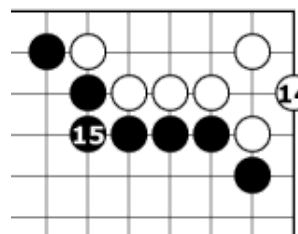
14 Il risultato sarebbe troppo buono per bianco.



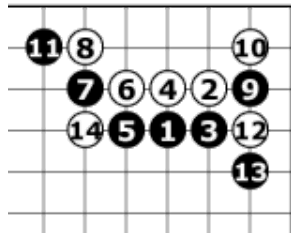
15 Bianco deve ora stare attento. Dopo lo scambio in angolo, la sequenza A+B non funziona più (porterebbe alla morte delle quattro pietre in angolo). Bianco deve prima assicurarsi una via d'uscita in C.



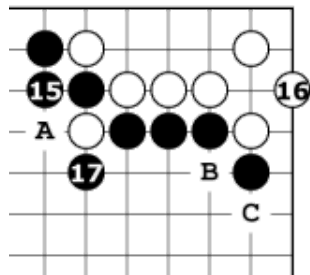
16 Nero 13 è naturale. Bianco ha ora tre scelte: A) sbagliata, B) possibile, C) corretta.



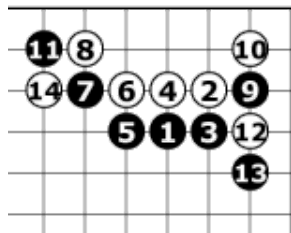
17 Bianco 14 è una mossa di basso livello. Bianco è sigillato in angolo e la forma di nero è solida e senza difetti.



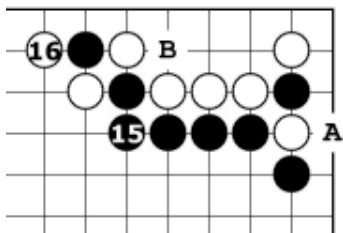
14 Bianco 14 è la mossa chiave. Crea dei difetti nella forma nera prima di catturare in angolo.



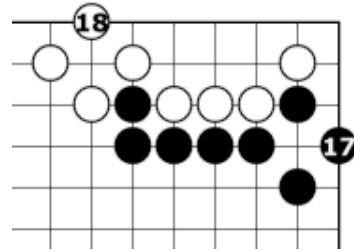
17 La situazione è ora molto diversa. L'angolo bianco è equivalente ma l'esterno no! Bianco ha la possibilità di uscire in A con scala favorevole, oppure di tagliare in B, sempre con scala favorevole, o ancora il clamp in C per entrare nel lato Nero. Questo è il Joseki di questa lezione.



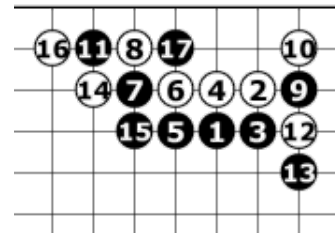
14 Bianco in situazioni speciali può optare per 14.



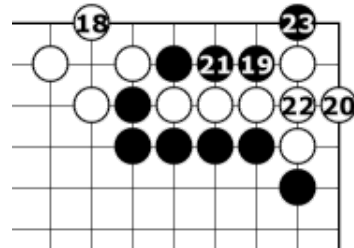
16 Nero ha due opzioni: A o B.



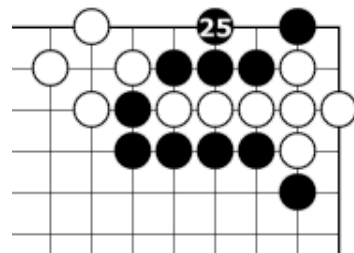
19 Questa sequenza sembra identica ad una precedente favorevole a Bianco. Tuttavia questa volta il ponnuki Nero rende il suo gruppo vivo e molto più forte. Il risultato può essere equilibrato in alcune situazioni.



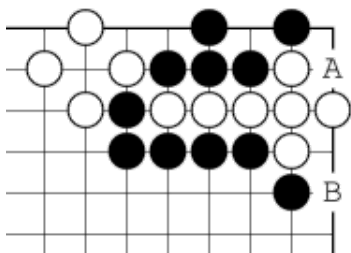
17 Nero 17 porta ad un risultato delicato da gestire per Nero.



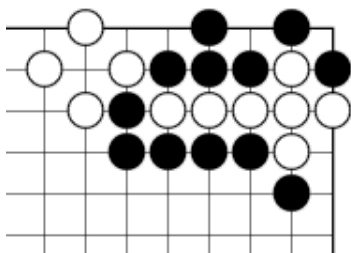
23 Nero è forzato a continuare in angolo per ottenere un risultato accettabile. Tuttavia la situazione in angolo è un Ko. Vediamo cosa può accadere.



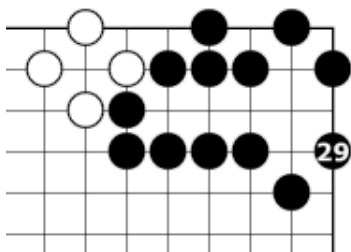
25 Bianco 24 per Nero 25 è uno scambio utile per Bianco.



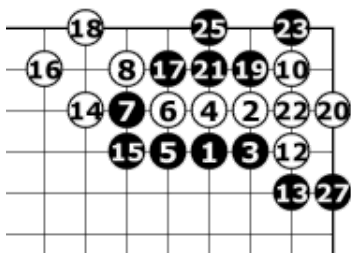
26 Bianco può fare tenuki. Nero se vuole catturare ha due modi di iniziare il Ko: con A, ma il Ko lo inizia Bianco, oppure con B dove il Ko lo inizia Nero.



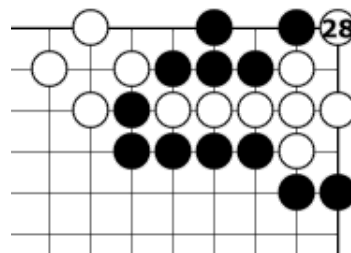
27 Se Nero fa partire il Ko con 27, Bianco può tranquillamente permettersi di perdere il ko, infatti ...



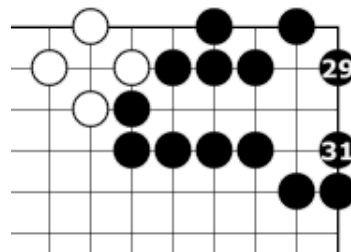
29 Nero ottiene 15 punti in angolo, tuttavia il ponnuki bianco è quasi impossibile da attaccare e Bianco ha ben 3 mosse aggiuntive altrove sul goban: 1 per avere fatto tenuki al joseki, 1 come minaccia ko e 1 come prosecuzione della minaccia.



27 Nero 27 forza Bianco a giocare subito il Ko per non farsi catturare direttamente in A.



28 Bianco inizia il Ko, ma non c'è problema se lo perde ...



31 La situazione è quasi identica a quella precedente. Nero mantiene l'angolo e Bianco ha 3 mosse libere altrove. Tuttavia Nero ha aggiunto una ulteriore mossa in prima linea barattandolo per un prigioniero, non certo una cosa desiderabile durante il fuseki e nel gioco in generale.