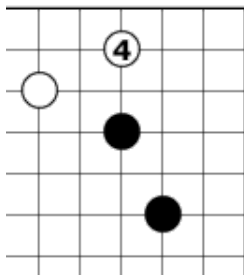
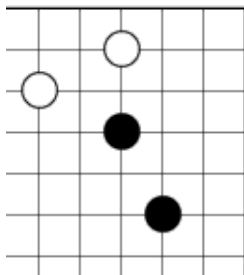


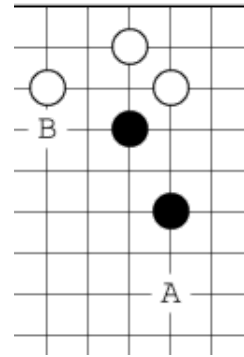
3 Oggi andremo a studiare i joseki a partire da questa posizione successivi alle innovazioni di Alphago nel 2016.



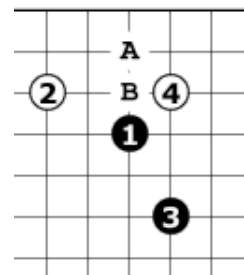
4 Questo keima era una delle mosse più comuni del gioco fino al 2016. In tutte le partite pubblicate di Alphago (diverse centinaia) questa mossa occorre una volta sola in un caso particolarissimo in cui le pietre nere era severamente sotto attacco. In circostanza normali questa mossa è ormai completamente scomparsa dal gioco. Come mai?



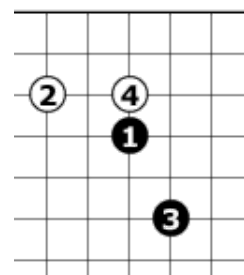
5 La prima motivazione è che si tratta di una mossa doppiamente gote. Nero non ha alcuna necessità di rispondere al keima bianco.



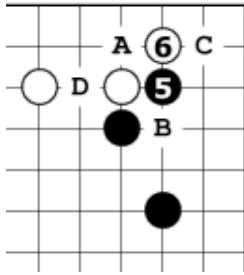
6 Ma ancora di più, Nero non ha bisogno neppure di rispondere ad un ulteriore mossa bianca in angolo: se Bianco attacca con A, Nero può fare forma con B.



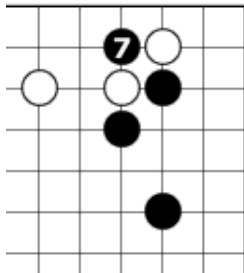
4 Per capire la seconda motivazione ci viene incontro la tecnica del tewari. Se infatti Bianco invade immediatamente in 3-3 e Nero non risponde, quale sarebbe la mossa locale con cui Bianco prosegue? Sicuramente B e non certo A !



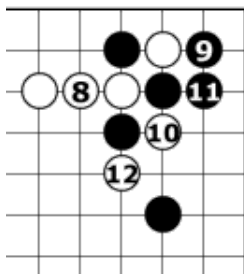
4 Per questo motivo l'attachment bianco in figura ha sostituito il keima della teoria classica. E' una mossa che non solo emerge dall'analisi a ritroso delle mosse, ma incontra le caratteristiche del go moderno introdotto dalle intelligenze artificiali: un gioco estremamente concreto che predilige le mosse a contatto e il sente. Questa mossa non è nuova nella teoria del Go, tuttavia era giocata molto di rado fino al 2016. Vediamo le varianti principali.



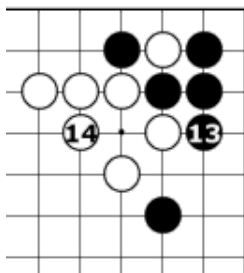
⑥ Il doppio hane in figura è la mossa appropriata. Nero può rispondere in A, B, C o D. Ma A e B sono sbagliate, C possibile, D la mossa standard..



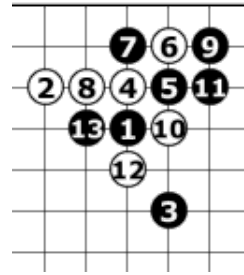
⑦ Nero 7 è errata in generale senza supporto esterno.



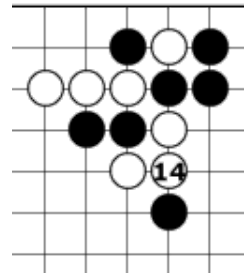
⑫ Bianco da atari in 12 e riesce a fare buona forma.



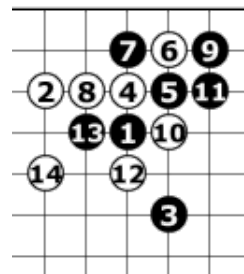
⑭ Se Nero non ha la scala può connettere in seconda linea, ma il risultato è molto buono per Bianco, Nero è molto appiattito sul lato.



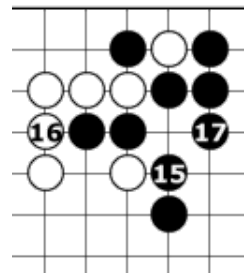
⑬ Se Nero, con scala favorevole, tenta di uscire ...



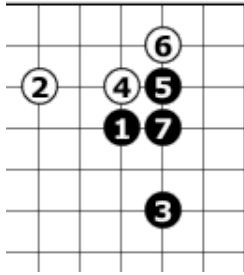
⑭ Bianco può connettere in 14, il combattimento sembra buono per Bianco, le pietre nere all'esterno sono più deboli di quelle bianche.



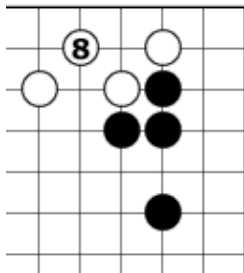
⑭ Se Bianco è preoccupato per un possibile supporto esterno di pietre nere, può fare forma con 14.



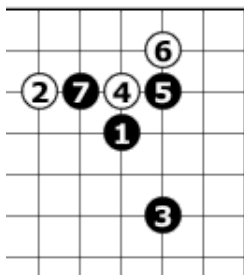
⑰ Bianco costruisce un buon muro in sente, ottimo risultato.



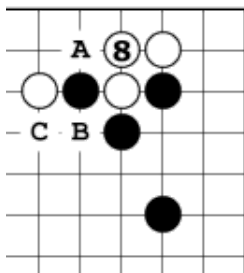
7 Nero 7 sembra una connessione solida, ma è troppo lenta.



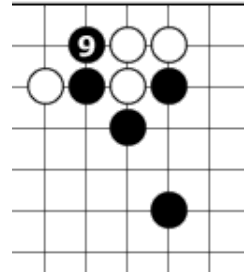
8 Bianco difende con una forma ottima e ottiene un buon risultato.



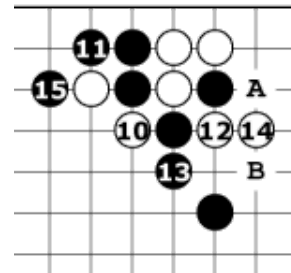
7 Nero 7 è la mossa più comune.



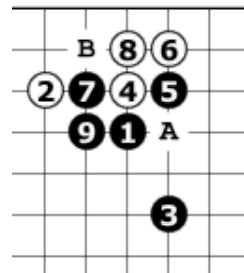
8 Nero può continuare in A , B o C.



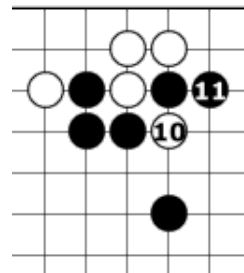
9 Nero sceglie questa mossa quando vuole costruire il lato alto.



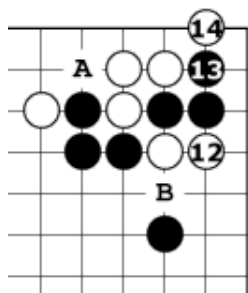
15 La sequenza fino a 15 è il Joseki. Bianco deve stare attento a non catturare in A, altrimenti Nero B diventa sente.



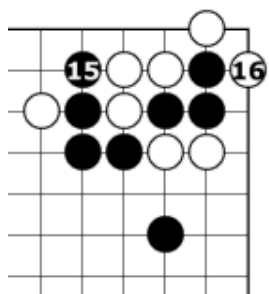
9 Nero 9 offre a Bianco la scelta se prendere l'angolo (A) oppure il lato alto (B).



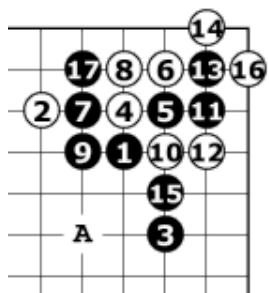
11 Nero 11 è il tesuji in questo joseki. E' un sacrificio.



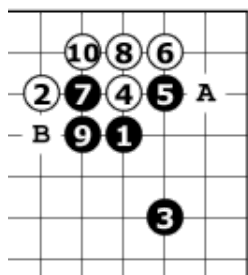
14 Nero ha a disposizione due diversi sente fra cui può scegliere: A o B.



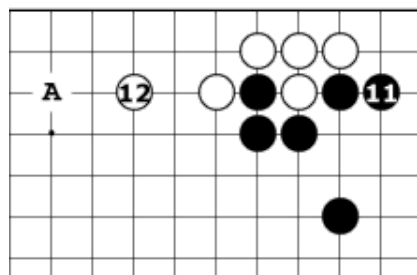
15 Nero in questo caso privilegia il lato alto e tiene il sente.



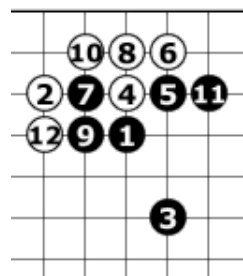
16 Questa variante è simile alla precedente, ma Nero difende immediatamente il taglio sulla destra, ma non in maniera ottimale (avrebbe dovuto difendere la forma in A, dove invece rimane una debolezza).



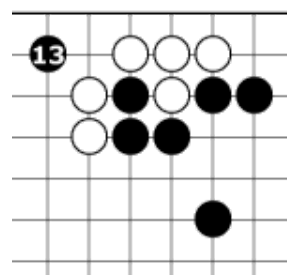
17 Bianco sceglie di prendere il lato alto. Nero può rispondere in A oppure B.



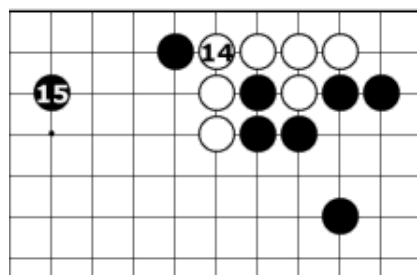
18 Bianco 12 è un mossa passiva che tende a semplificare la partita ed è spesso usata in presenza di altre pietre nere attorno ad A.



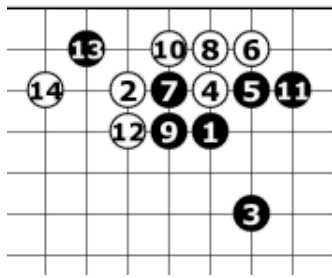
19 Bianco 12 è il punto vitale!



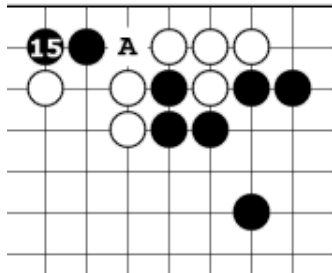
20 Nero 13 è la probe da giocare immediatamente per testare la risposta di Bianco.



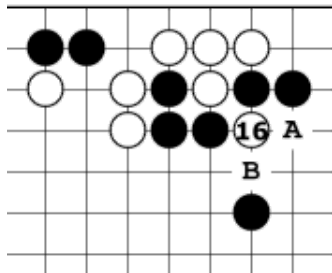
21 Se Bianco risponde solido Nero può, subito o successivamente, puntare a creare un gruppo localmente con 15.



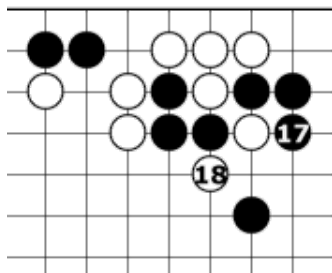
14 Bianco 14 è la mossa più forte.



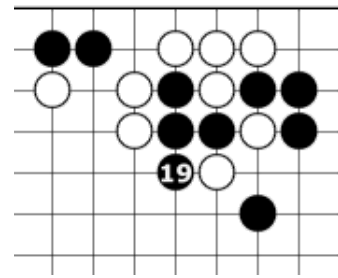
15 Nero non può ancora tagliare in A per mancanza di libertà, ma deve prima scivolare con 15.



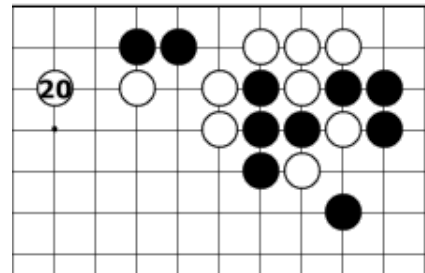
16 Bianco 16 è il primo tesuji in questa situazione. Nero risponde in A, B è un errore invece.



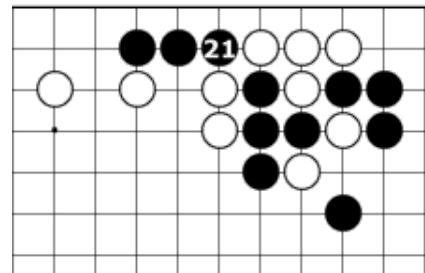
18 Bianco 18 è il secondo tesuji !



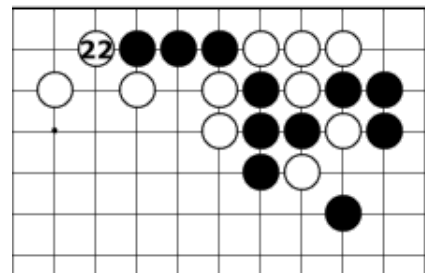
19 Se Nero estende ...



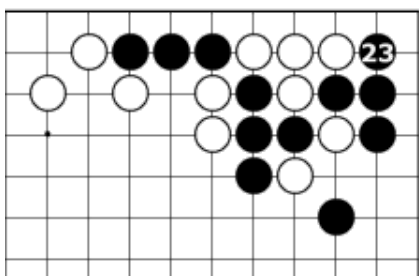
20 Bianco prosegue col terzo tesuji !



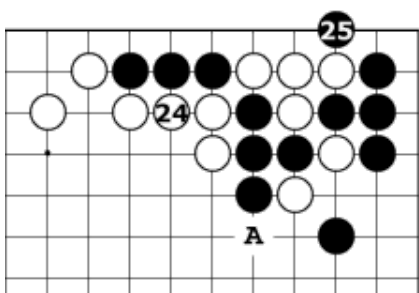
21 Se Nero tenta di tagliare ...



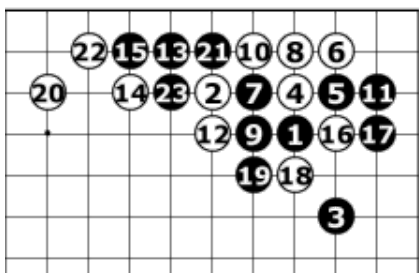
22 Il blocco bianco è perfetto.



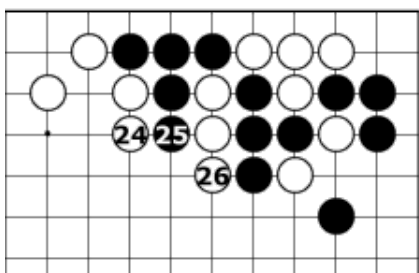
23 Nero può catturare le pietre bianche in angolo ma...



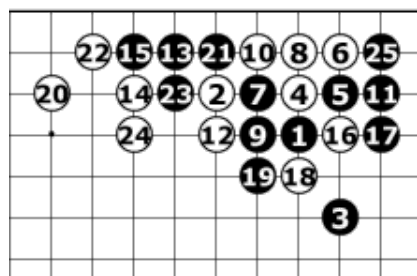
25... Nero ottiene 20 punti in angolo, ma Bianco un ottimo risultato locale in sente soprattutto in presenza di una posizione bianca solida nell'angolo in alto a sinistra. Da notare la presenza di ulteriore aji attorno ad A.



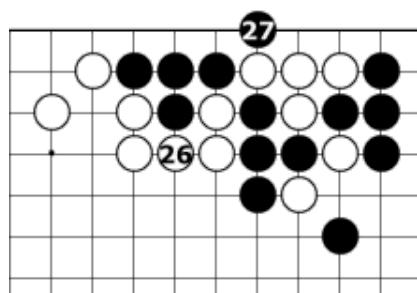
23 Se Nero tenta di spingere, i tesuji bianchi entrano in gioco.



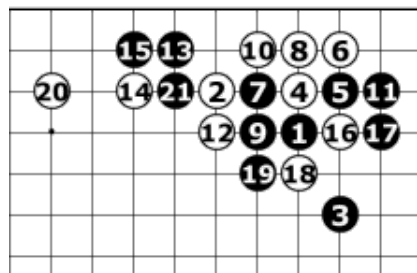
26 Bianco 26 è atari e Nero è nei guai, uno dei suoi gruppi muore.



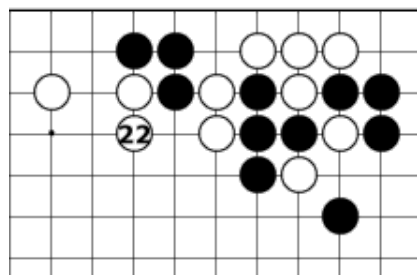
25 Nero è costretto a tornare indietro a catturare, ma...



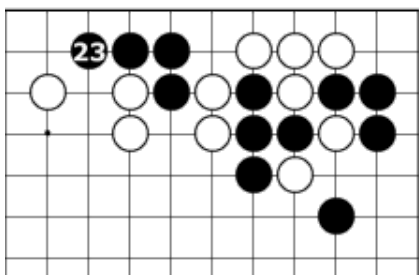
27... Il risultato è simile al precedente, ma il gruppo Bianco è ancora più forte di prima.



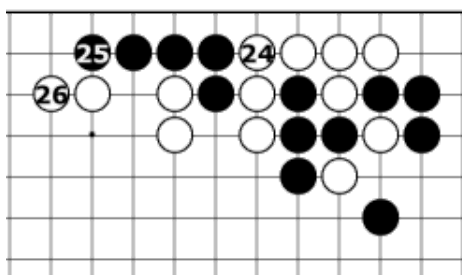
21 Se Nero tenta di tagliare con 21 ...



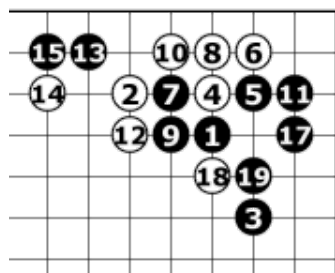
22 Dopo Bianco 22 ci si riconduce alla variante precedente. Nero può tagliare subito in A, oppure lasciare la posizione inalterata e cercare di sfruttare l'aji delle pietre nere successivamente.



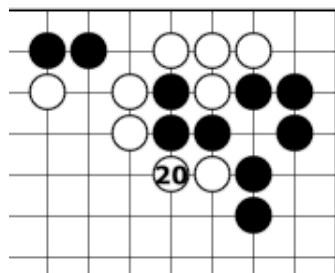
23 Nero 23 è assurda.



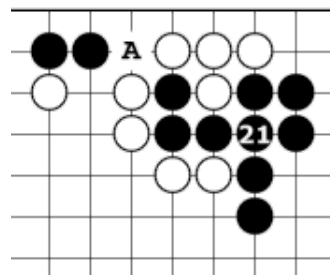
26 Bianco connette il taglio e costringe Nero a strisciare dolorosamente, ed eventualmente morire, in seconda linea.



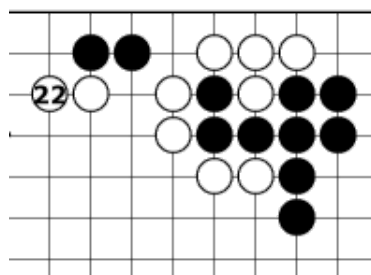
19 Se invece Nero cattura la pietra bianca ...



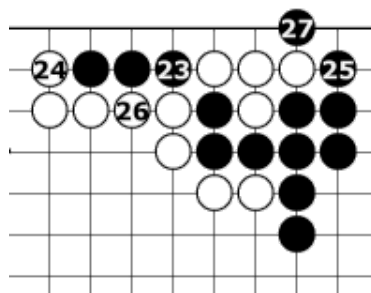
20 ... Bianco può dare atari



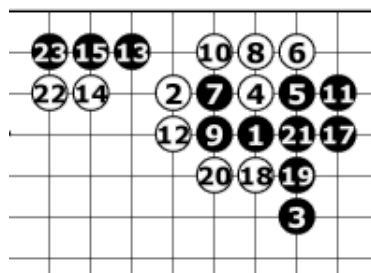
21 Nero è costretto a connettere per attivare il taglio in A



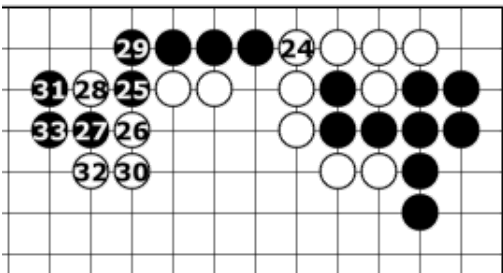
22 Ma dopo che Bianco estende Nero scarseggia di alternative.



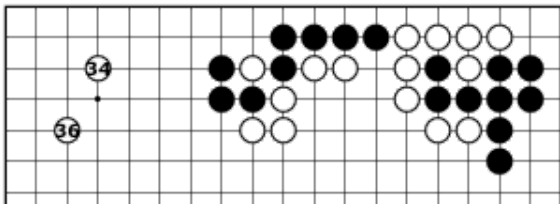
27 Se Nero taglia, Bianco sacrifica in grande stile e ottiene un ottimo risultato, ancora migliore delle varianti precedenti.



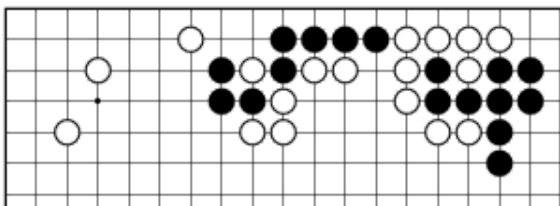
23 Se Nero estende ...



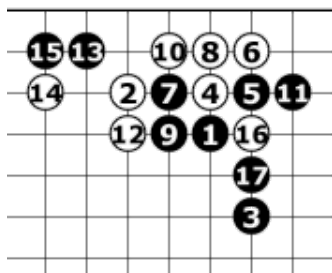
33 La sequenza fino a 33 è una possibile sequenza, buona per Bianco nel caso in cui l'angolo in alto a sinistra sia già bianco.



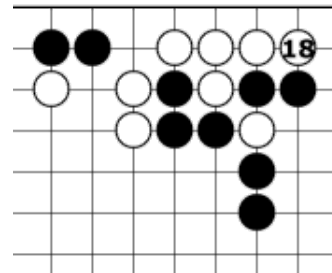
37 Se consideriamo la situazione in figura



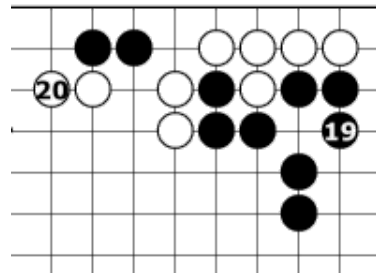
38 Bianco 38 è perfetta per Bianco. Non è un buon risultato per Nero.



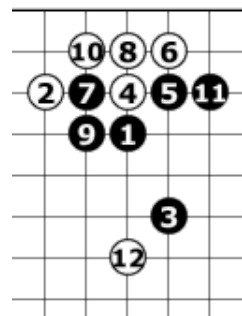
17 Nero deve stare attento a non difendere con 17.



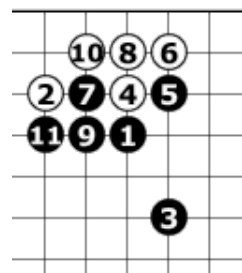
18 Bianco 18 diventerebbe sente e Bianco guadagna libertà ed occhi in angolo!



20 La situazione diventerebbe ingestibile per Nero, Bianco ha ora molte libertà e un occhio in angolo.

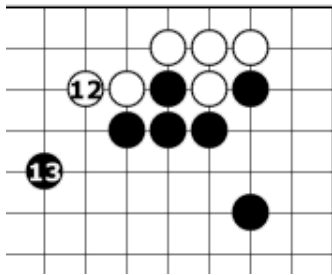


12 Bianco 12 è una mossa speciale usata quando Bianco non si preoccupa del gruppo in alto ma è più preoccupato di ridurre immediatamente il lato destro.

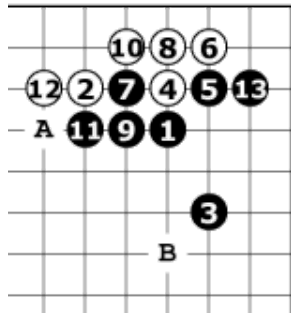


11 Nero enfatizza con 11 la costruzione del lato destro. Bianco può continuare sul lato o in angolo.

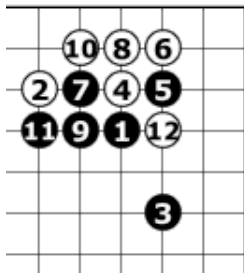




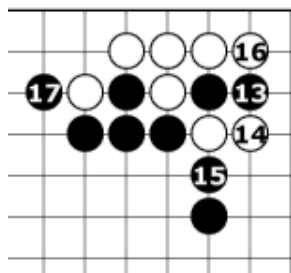
13 Con la sequenza fino a 13 Nero costruisce il centro e il lato destro, ma lascia aperto l'angolo.



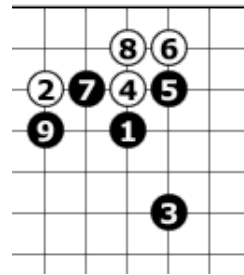
13 Se Nero torna a difendere l'angolo, Bianco può prendere l'iniziativa in centro con A oppure B.



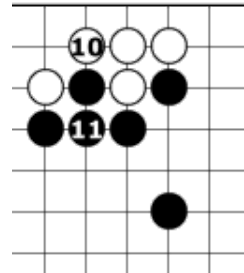
12 Bianco può direttamente catturare in angolo se l'esterno non è interessante.



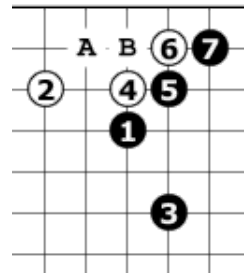
17 La sequenza fino a 17 è equilibrata nel caso in cui l'esterno non sia interessante.



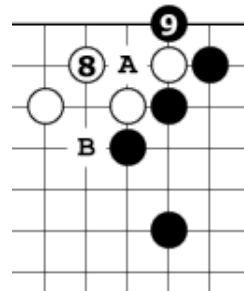
9 Nero 9 obbliga Bianco a scegliere il lato alto.



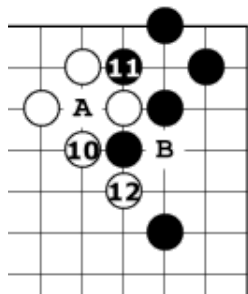
11 Dopo lo scambio 10 per 11 ci si riconduce ad una variante precedente già descritta.



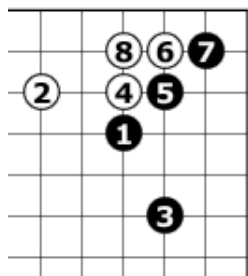
7 Nero 7 è una mossa per casi speciali. Bianco può rispondere in A, oppure più timidamente in B.



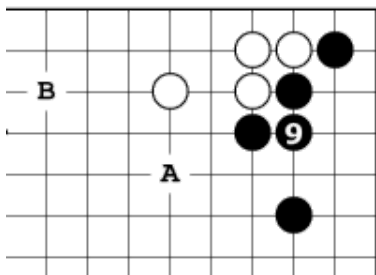
9 Bianco non deve avere paura dell'hane Nero. Connettere in A è fuori discussione, B è la mossa appropriata.



⑫ Per Nero è irragionevole giocarsi il Ko in A in fuseki, quindi sarà costretto prima o poi a difendere in B. Il risultato può essere considerato equilibrato in alcune circostanze.



⑧ Bianco 8 è una mossa timida ma mantiene la partita molto semplice.



⑨ Bianco necessita una difesa o in A o attorno a B.