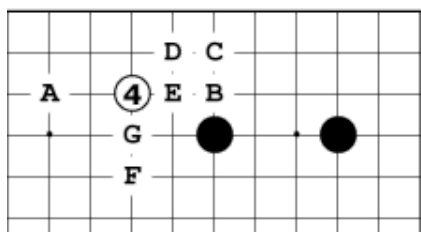


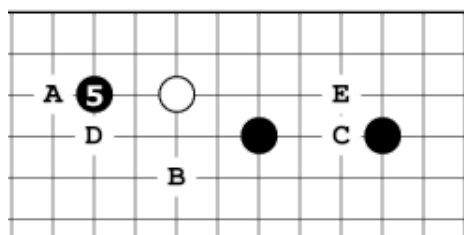
3 In questa lezione andremo a studiare lo shimari lungo e alto in figura; è stata una delle prime novità introdotte da Alphago e successivamente da altre AI a partire da inizio 2017.

A differenza degli shimari bassi in terza linea (corto o lungo) che sono mosse tipicamente territoriali, questa chiusura è più bilanciata ed offre possibilità sia di circondare del territorio che costruire influenza. Andremo a studiare le continuazioni più comuni che possono accadere attorno a questa combinazione di due mosse nere.



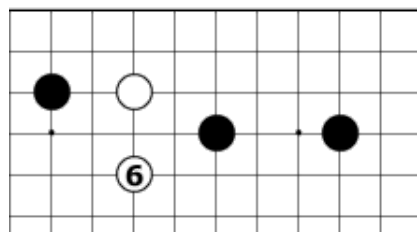
4 L'approccio bianco in 4 è la mossa più comune: è giocata sia quando Bianco possiede già una posizione nell'angolo in alto a sinistra, sia in presenza di una posizione (non troppo forte) nera.

Localmente, Nero deve innanzitutto scegliere fra una pinza (A) oppure una chiusura dell'angolo (B, C, D, E). La prima opzione nel caso l'angolo in alto sinistra sia già occupato da Nero, oppure la seconda (o eventualmente tenuki) nel caso Nero si trovi in svantaggio in alto a sinistra. In casi particolari si può tentare di sviluppare il centro con F oppure G.

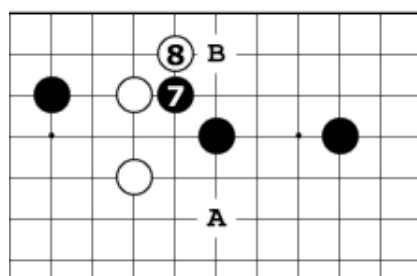


5 Se nero vuole sviluppare il lato alto una scelta comune è pinzare in 5 (o eventualmente in A).

Fra le risposte di Bianco più giocate ci sono B (semplifica la partita), C (joseki standard), D (mossa speciale) ed E (Bianco vuole vivere subito in angolo).

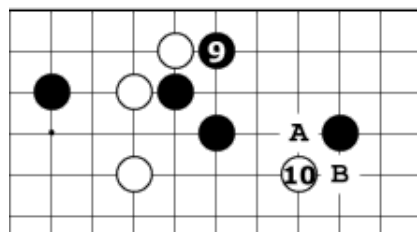


6 Bianco 6 ha il vantaggio di semplificare la partita mantenendo una forma standard, tuttavia dopo l'estensione in 6 la coppia di pietre bianche diventa troppo grande per essere sacrificata, quindi bianco potrebbe perdere la possibilità del sacrificio se le cose dovessero farsi difficili.

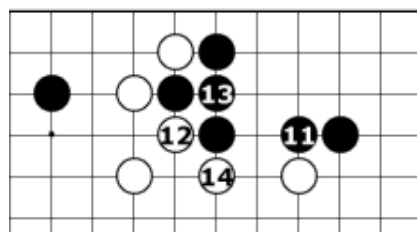


8 Nero necessita di chiudere l'angolo con 7 a cui Bianco risponde subito con 8.

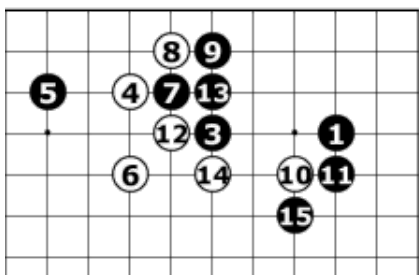
Nel caso in cui nero sia più interessato all'esterno o al lato destro può continuare con A, tuttavia Bianco potrebbe vivere facilmente scivolando in B.



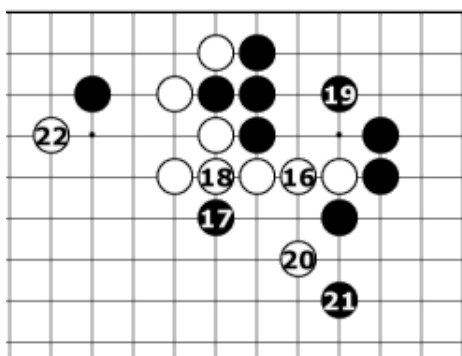
10 Bianco 10 è la mossa chiave. Nero può scegliere A o B.



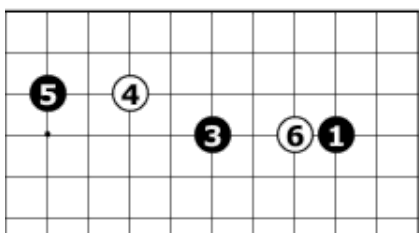
14 Nero 11 è dubbia, Bianco ottiene una ottima forma verso il centro.



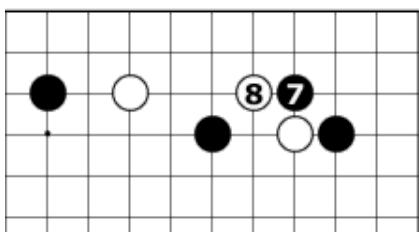
15 Con una sequenza simile Nero può ora giocare 15 in sente e ottenere una migliore posizione sul lato destro ...



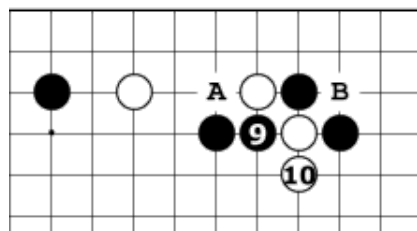
22 ... con la sequenza fino a 22. Il risultato è equilibrato. Nero ottiene un angolo importante, ma Bianco riesce a ridurre l'area in alto a sinistra (dove per ipotesi Nero aveva una posizione forte) e ad avere una buona forma nel centro.



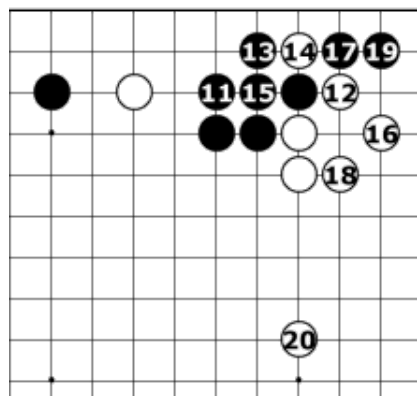
6 Bianco 6 è la nuova mossa che conduce al joseki standard di questa posizione.



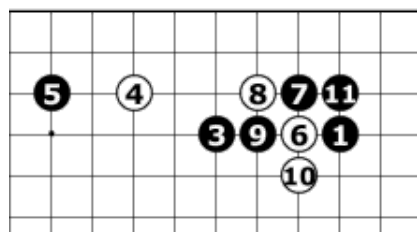
8 L'hane in 8 è la mossa chiave.



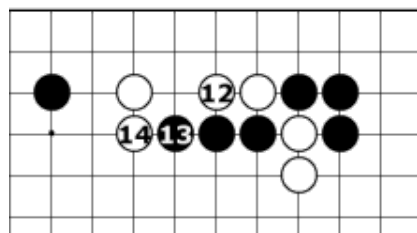
10 Nero può scegliere A oppure B.



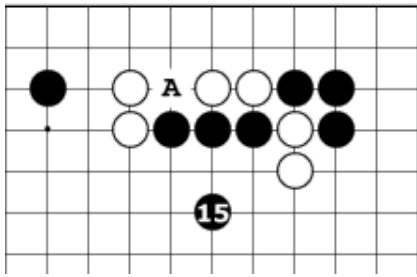
20 La sequenza fino a 20 è molto buona per Bianco, a meno che Nero abbia già una presenza sul lato destro che impedisca l'estensione bianca in 20.



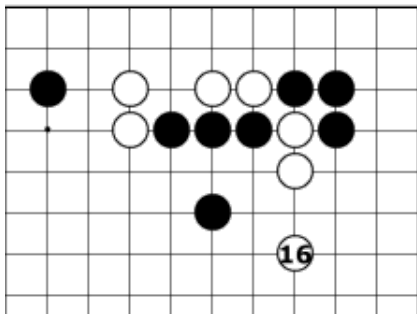
11 Nero 11 è la mossa appropriata.



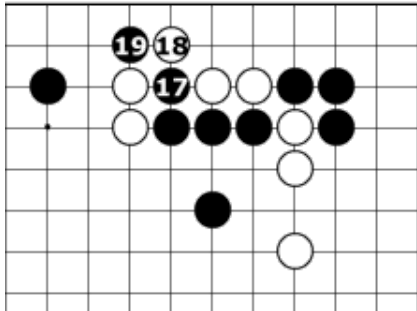
14 Bianco 14 è essenziale da ricordare.



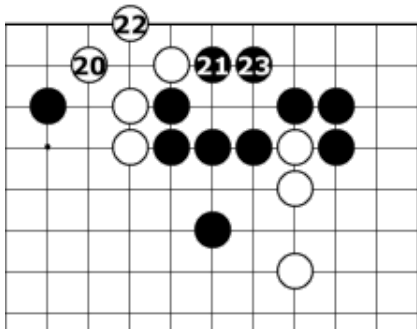
15 Nero difende le sue 3 pietre. Bianco deve stare ora attento a difendere il suo taglio in A.



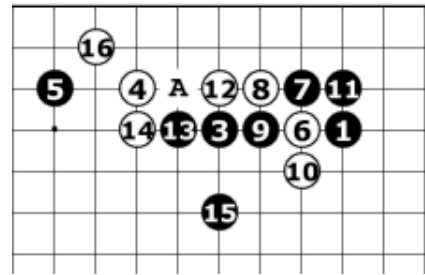
16 Se bianco tenta di salvare le sue pietre sul lato destro ...



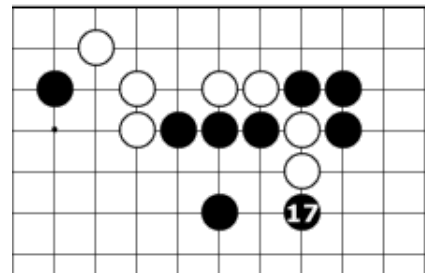
19 Nero 19 punisce immediatamente Bianco.



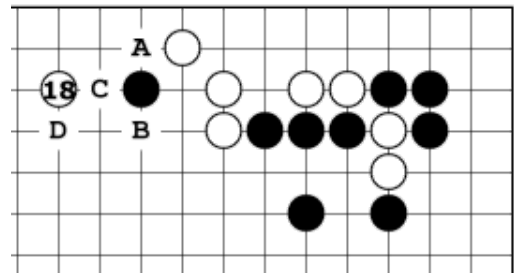
23 Bianco ottiene una posizione forte sul alto (dove però era forte anche Nero), ma perde le sue pietre di taglio (connettendo i gruppi neri). Le pietre bianche sul lato destro fluttuano ora senza base e senza significato.



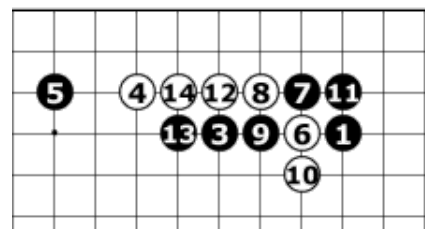
16 Bianco 16 è la mossa più efficiente per difendersi da Nero A.



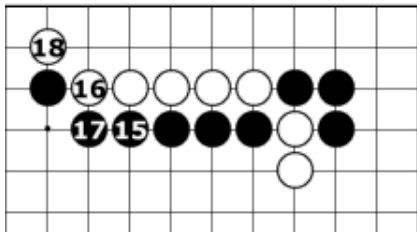
17 Nero cattura con 17 le due pietre bianche (come esercizio convincersi che esse sono effettivamente catturate).



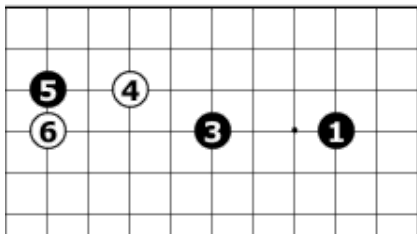
18 Bianco estende in 18 mettendo in sicurezza il suo gruppo. L'estensione bianca è relativamente sicura: se Nero tenta di sconnettere con A, Bianco B mantiene la connessione; se Nero sconnette con C bianco salta in D e rinforza la sua posizione in modo tale da poter combattere con sicurezza.



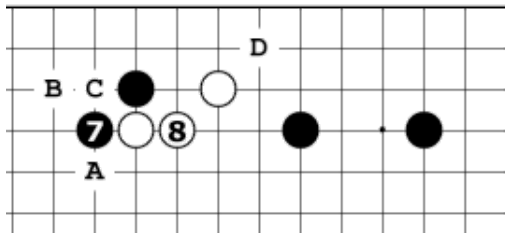
14 Bianco 14 è sbagliata.



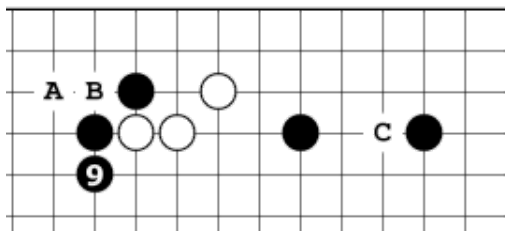
18 Bianco rimane schiacciato sul lato interno costruisce un muro verso l'esterno, il risultato è ottimo per Nero.



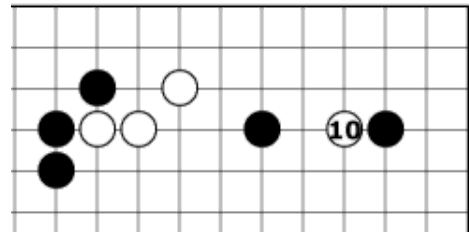
6 Bianco 6 è possibile quando Bianco non ha più speranze di ridurre o invadere l'angolo in alto a sinistra. Questa sequenza infatti rinforza ulteriormente Nero.



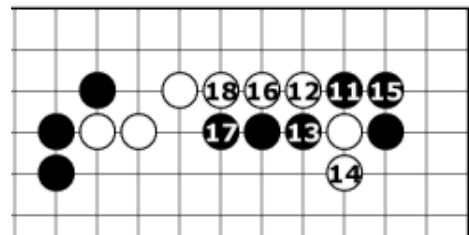
8 Nero può rispondere in A (simile a B e C) oppure D.



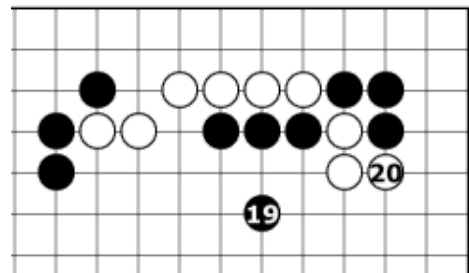
9 Nero 9 è simile ad A oppure B. Bianco continua con C con la sequenza vista precedentemente.



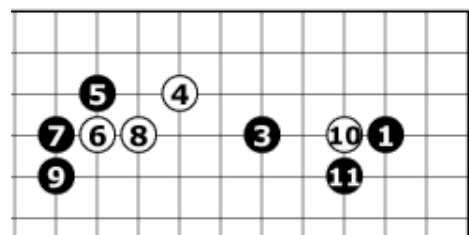
10 Tuttavia se Nero prosegue con la sequenza locale in angolo vista prima, lo scambio sulla sinistra favorisce molto Bianco.



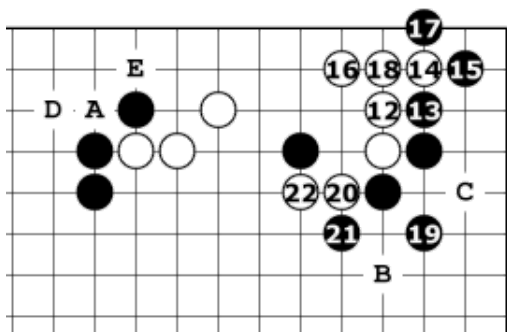
18 Bianco ora può connettere in 18 senza rischiare di essere pressato.



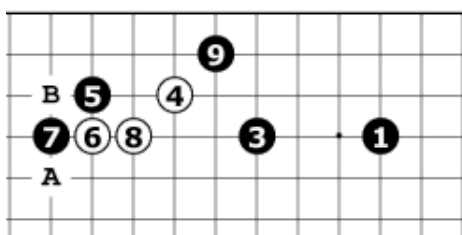
20 Se Nero difende in 19, Bianco ha ora il tempo di tornare in 20 e costringere Nero a vivere in angolo, cosa che non accadeva nel joseki visto in precedenza.



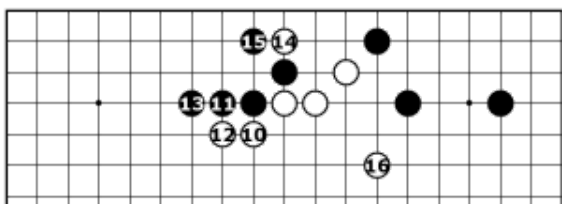
11 Quindi Nero questa volta gioca l'altro hane in 11.



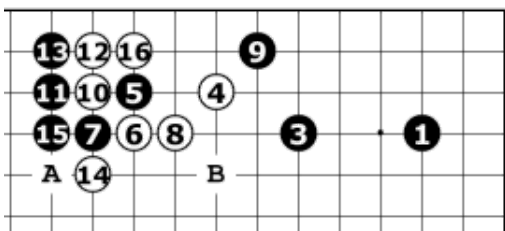
- ⑫ La sequenza fino a 22 è equilibrata e si può considerare joseki. Nero prende il sente ma Bianco ha a disposizione dell'aji attorno ad A, B e C. Se Nero avesse difeso con 9 in D oppure A, Bianco avrebbe a disposizione rispettivamente l'attach in E oppure l'hane al posto di Nero 9.



- ⑬ Nero può tornare a chiudere l'angolo, dove rimane però ancora aji. Bianco sceglie A se vuole stare all'esterno oppure B se vuole vivere sul lato.

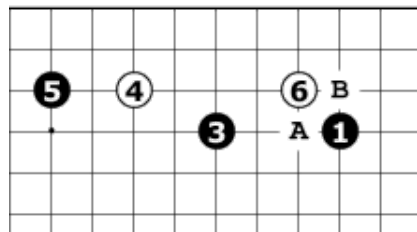


- ⑭ Con la sequenza fino a 16 Bianco riesce a fare forma verso il centro. Il risultato è equilibrato.

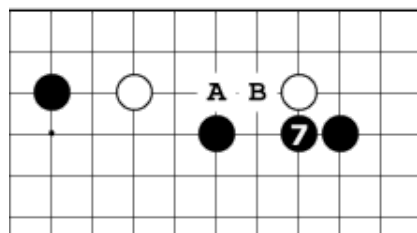


- ⑮ Con 16 Bianco fa una piccola base. Nero continuerà a pressare il gruppo bianco dalla direzione A oppure B a seconda dei suoi piani, ma il gruppo Bianco ha fatto forma con successo. Bianco sceglie questa variante quando non ritiene importante l'angolo in alto a sinistra,

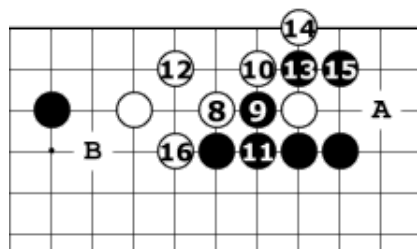
che risulta ora terribilmente rinforzato per Nero.



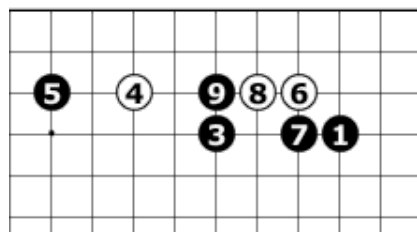
- ⑯ Con 6 Bianco vuole vivere in angolo con facilità. Nero risponde in A, B è invece inferiore.



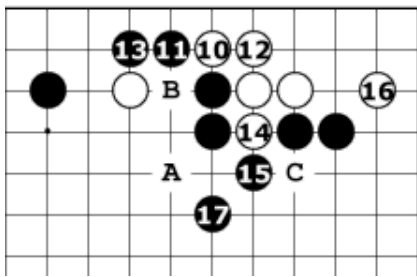
- ⑰ Bianco può continuare con A oppure B.



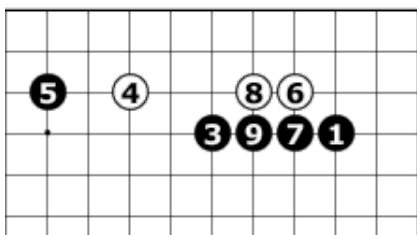
- ⑱ Nero mantiene il suo angolo pur con dell'aji negativa in A, mentre Bianco ha una forma sicura e forte ma sovraconcentrata. Il risultato è equilibrato. Successivamente Nero B è una ottima mossa.



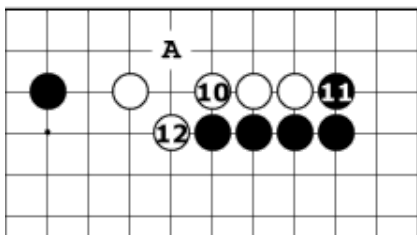
- ⑲ Nero 9 è la mossa da ricordare.



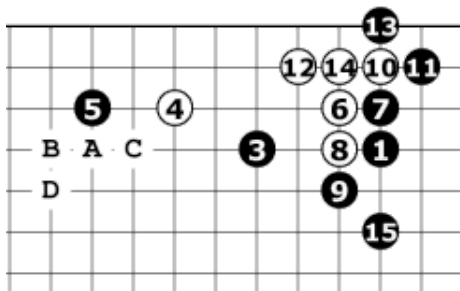
17 La sequenza fino a 17 è da considerarsi equilibrata. Nero sembra aver ottenuto una buona influenza, ma Bianco mantiene il sente e rimane dell'aji attorno ad A, B e C.



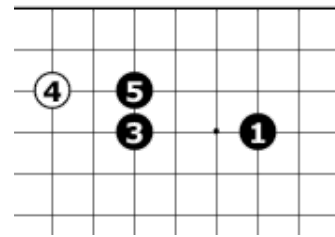
9 Nero 9 è una mossa pessima.



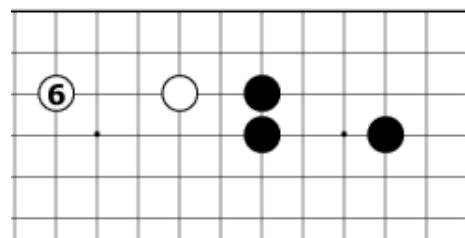
12 Il risultato fino a 12 è invece buono per Bianco. L'angolo Nero è molto piccolo e Bianco è molto forte e al sicuro. Rimane però dell'aji negativa per Bianco attorno ad A.



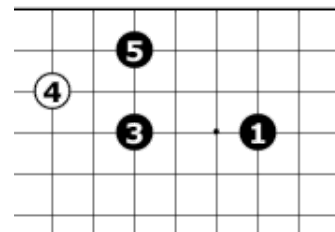
15 Bianco procede come in una variante precedente, senza tuttavia gli scambi A per B e C per D. Bianco ha ora una maggiore libertà di movimento ed una buona posizione.



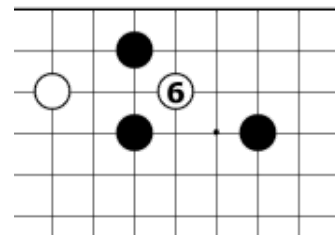
5 Nero 5 è una mossa molto difensiva che Nero utilizza solo in situazioni speciali dove non ha intenzione di combattere (perchè magari Bianco è molto forte attorno). Bianco può continuare localmente ma può anche considerare lo scambio come positivo e fare tenuki.



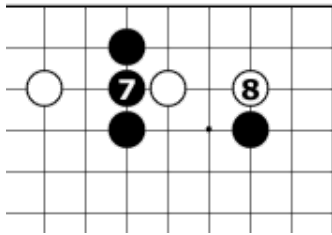
6 Dopo 6, Bianco si sviluppa senza difficoltà. Nero può ora prendere il sente ma rimane comunque dell'aji nel suo angolo.



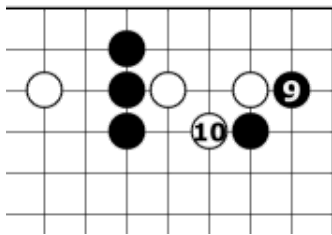
5 Nero può essere tentato di chiudere l'angolo in grande stile con 5, ma è un tentativo vano.



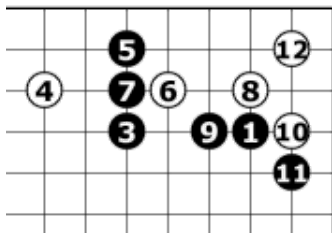
6 Successivamente, o anche immediatamente, Bianco 6 è letale per Nero.



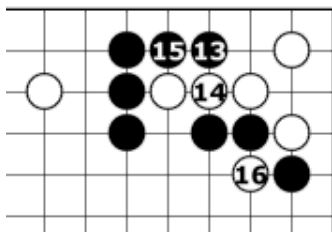
8 Dopo Bianco 8 Nero non ha modo di salvare la situazione.



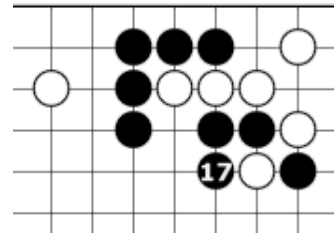
9 Se Nero 9, Bianco esce con 10 e separa i due gruppi neri. Considerando la posizione iniziale con 2 pietre nere, il combattimento è favorevole per Bianco.



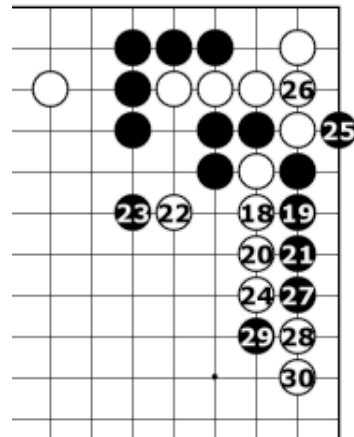
10 Se Nero risponde in 9, dopo Bianco 12, Nero non ha modo di uccidere Bianco.



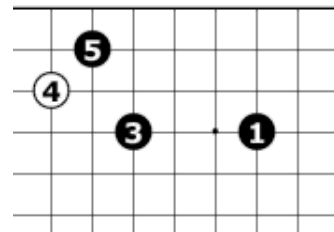
11 Localmente, l'unica mossa per uccidere Bianco è 13, ma dopo 16 Nero non è in grado di continuare l'attacco.



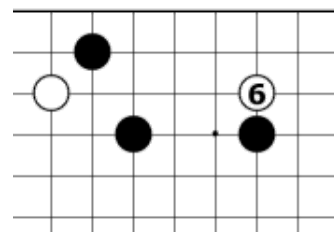
12 Localmente Nero 17 sembra poter funzionare, ma ....



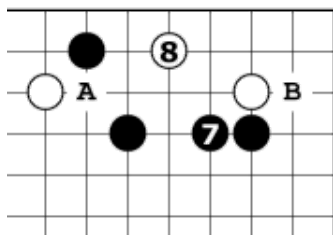
13 La sequenza fino a 30 è la scelta migliore per entrambe le parti. Nero non ha modo di salvare la situazione senza ulteriore supporto esterno, il suo gruppo interno è morto.



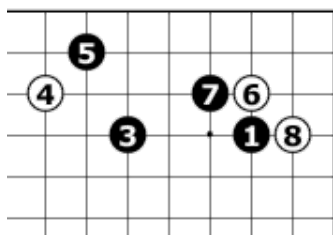
14 Se Nero prova a chiudere l'angolo con 5 va incontro ad un nuovo fallimento.



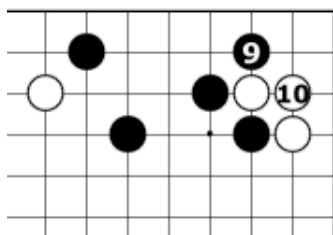
15 Bianco 6 è la mossa chiave.



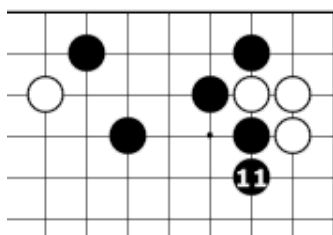
⑧ Se Nero 7, Bianco gioca in 8. A e B sono ora miai per Bianco per vivere.



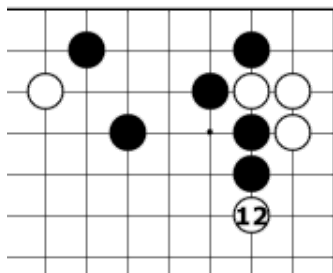
⑨ Se Nero resiste in 7, Bianco gioca in 8 e può fare sabaki.



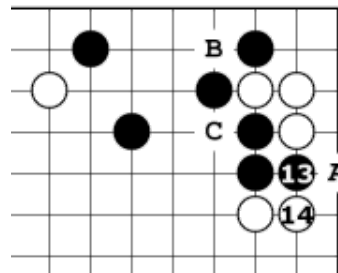
⑩ Lo scambio 9 per 10 è pessimo per Nero.



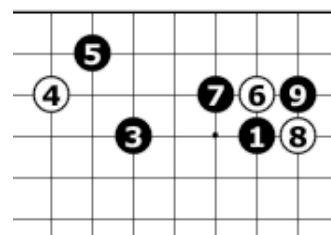
⑪ Nero non è in grado di coprire tutti i suoi tagli.



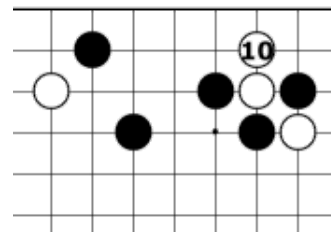
⑫ Bianco 12 è la mossa appropriata. Se Nero resiste ...



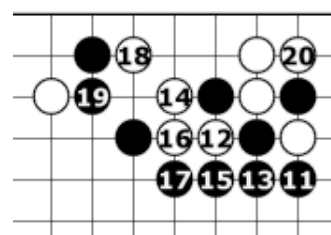
⑬ Dopo Bianco 14 per Nero è difficile ottenere un buon risultato con l'aji di A, B e C. Bianco ha diversi modi per sacrificare le pietre in angolo a suo vantaggio e costruire un gruppo solido sul lato destro, oppure vivere in angolo. Nel caso in cui Nero mantenga il suo angolo, da osservare come lo scambio Bianco 4 per Nero 5 è assurdo per Nero.



⑭ Nero 9 è la mossa corretta.

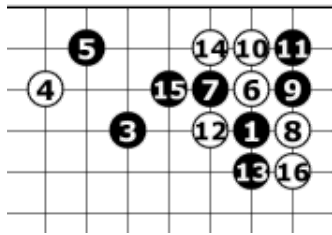


⑮ Tuttavia dopo 10, Bianco ha tante opzioni per fare sabaki.

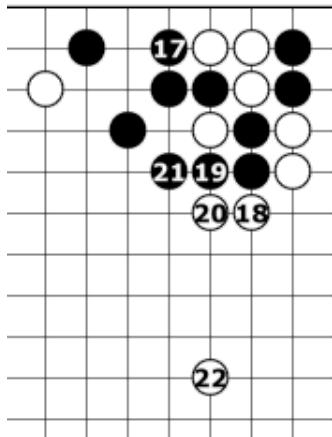


⑯ Se Nero 11, Bianco vive con la sequenza fino a 20.

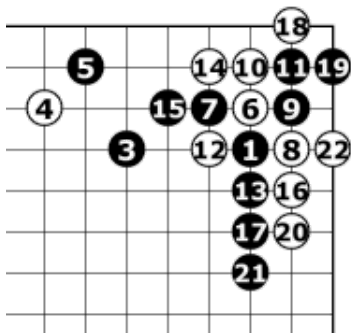




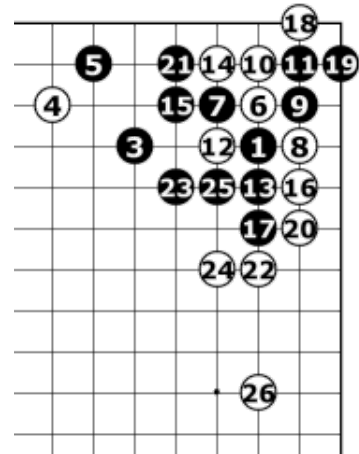
16 Se Nero 11, dopo 16 Bianco è in grado di fare sabaki, o catturando le pietre nere in angolo oppure sacrificandole e facendo muro direzionato verso l'angolo in basso a destra.



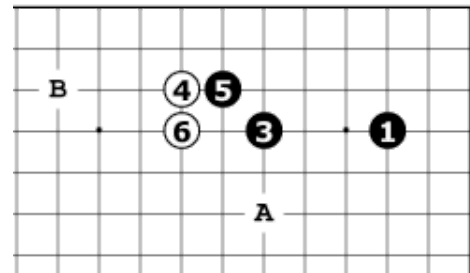
22 Bianco vive sul lato senza problemi. Da notare ancora una volta come Nero 5 sia un mossa assurda.



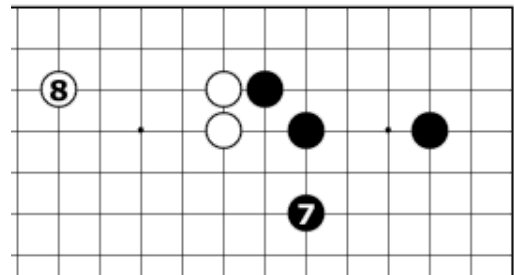
23 Con la sequenza fino a 22 bianco vive in angolo.



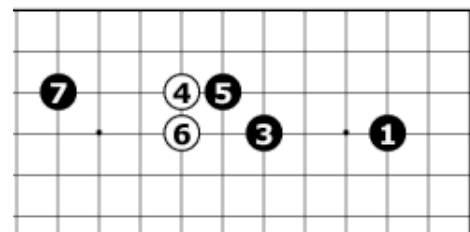
26 Ancora una volta Bianco sacrifica e vive sul lato e Nero 5 è diventata una mossa sprecaata.



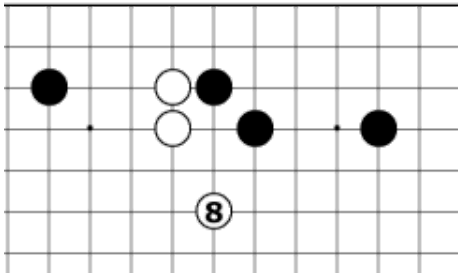
6 Nero può optare per lo scambio 5 per 6. Nero può continuare attorno ad A oppure attorno a B.



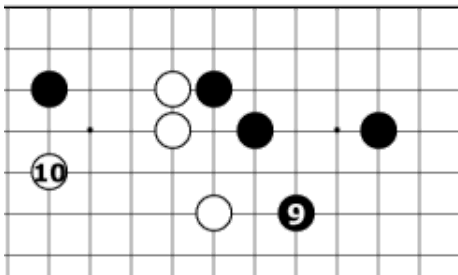
8 Nero 7 per Bianco 8 è considerata favorevole per Bianco perchè l'ngolo Nero non è ancora al sicuro.



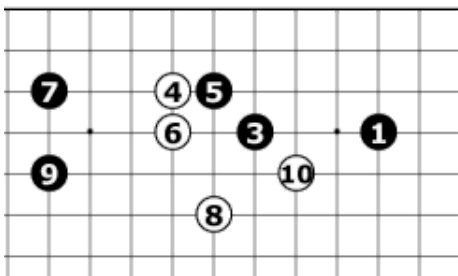
7 Pinzare attorno a 7 è la scelta corretta se l'angolo in alto a sinistra è Nero.



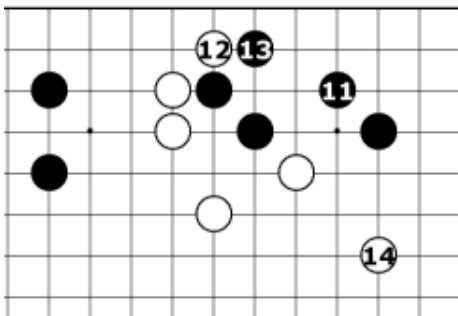
⑧ Bianco 8 è la mossa chiave da ricordare per fare forma.



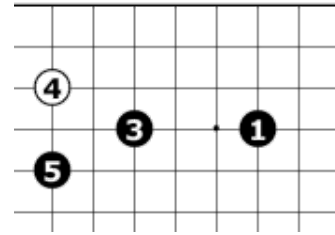
⑩ Se Nero difende con 9, Bianco 10 costruisce una forma ottima in centro.



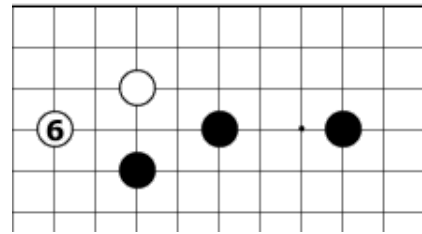
⑩ Se Nero 9, Bianco 10 mette pressione all'angolo Nero per fare forma.



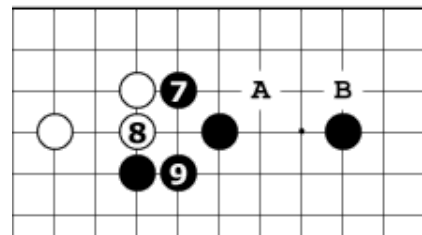
⑭ Dopo 14, Bianco ha una buona forma molto difficile da attaccare.



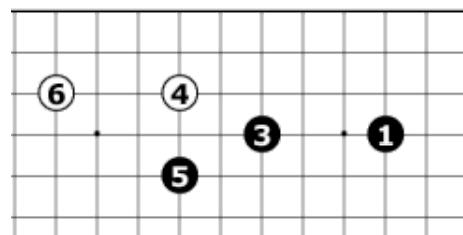
⑤ Nero sceglie 5 se vuole sviluppare il centro.



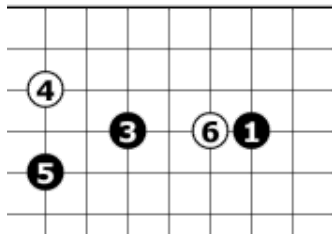
⑥ Se l'angolo in alto a sinistra è Bianco allora 6 è la mossa appropriata.



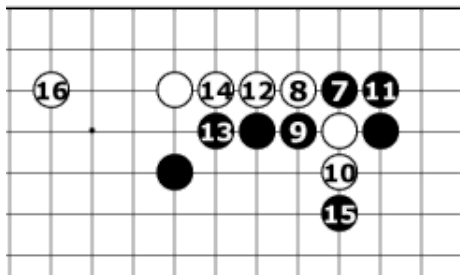
⑨ Nero protegge l'angolo con 7 e 9, tuttavia rimane ancora dell'aji attorno ad A e B.



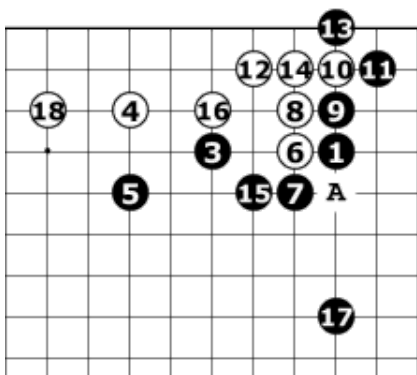
⑥ Se l'angolo in alto a sinistra è nero, allora Bianco 6 è la mossa corretta. Bianco ha fatto forma troppo facilmente e l'angolo Nero è ancora aperto e, come visto non c'è modo di chiuderlo con una sola mossa.



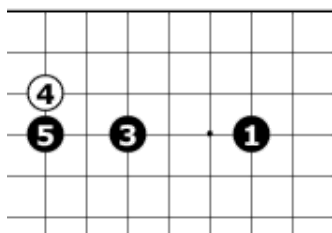
⑥ Bianco 6 è ancora una volta la mossa da ricordare.



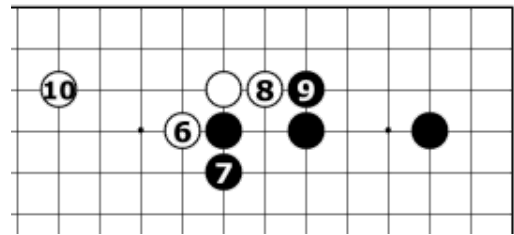
⑬ La sequenza fino a 16 è il joseki di questa variante. Da ricordare che per Bianco è molto sconveniente tentare di salvare la coppia di pietre senza supporto sul lato destro.



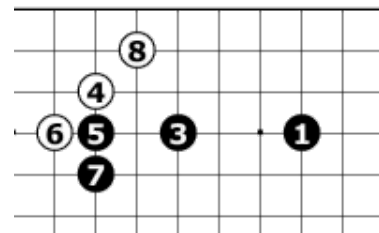
⑱ Se Nero 9, allora la sequenza fino a 18 si può considerare equilibrata. Tuttavia Nero dovrà prima o poi sistemare l'aji attorno ad A.



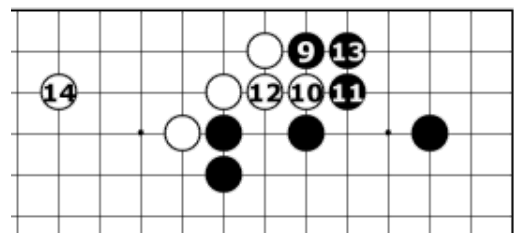
⑤ Nero 5 è un altro modo per enfatizzare la posizione nera verso il centro.



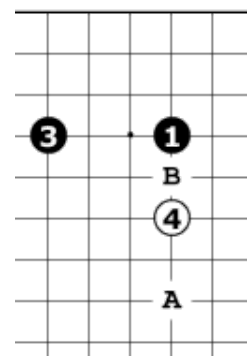
⑩ La sequenza fino a 10 è joseki. Entrambi i giocatori hanno delle posizioni solide, ma non prive di aji al loro interno.



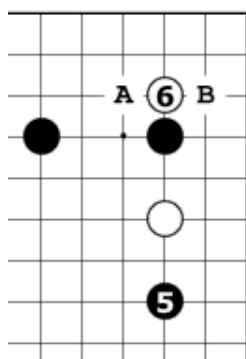
⑧ Se Bianco non ha intenzione in futuro di invadere l'angolo nero, allora 8 è la mossa appropriata.



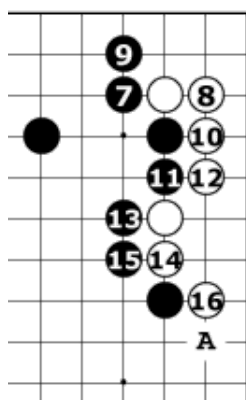
⑭ Con la sequenza fino a 14 i gruppi bianco e nero sono entrambi più forti e delineati rispetto alla variante precedente. Bianco sceglie questa o la precedente a seconda della sua strategia (se Bianco si sente in vantaggio meglio scegliere la variante più definita, se in svantaggio meglio la variante più incerta).



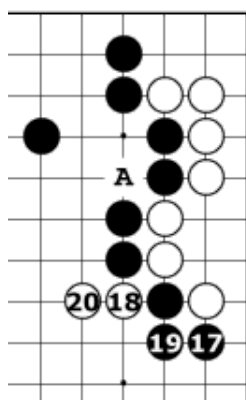
④ Bianco 4 è una mossa molto semplice nel caso in cui l'angolo in basso a destra sia Bianco. Nero continua in A o B.



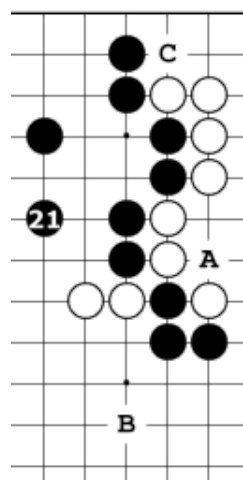
⑥ L'attachment in 6 è la mossa chiave. Nero risponde in A oppure B.



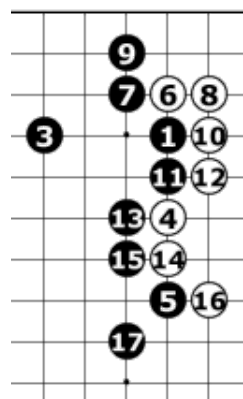
①⑥ Con la sequenza fino a 16 Bianco vive in angolo. Nero deve stare attento: vorrebbe giocare il doppio hane in A, ma non è possibile.



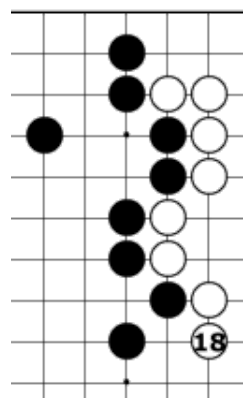
②① Bianco 20 è il teusji che minaccia con Bianco A di catturare una delle due coppie di pietre nere.



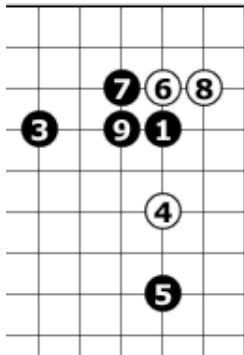
②① Bianco può connettere in A, privando Nero della base, oppure forzare Nero a vivere localmente in A dopo l'attacco di Bianco B. Notare che Bianco in angolo può vivere in C dopo che Nero cattura la pietra giocando in A. Tutto dipende dalla posizione nell'angolo in basso a destra.



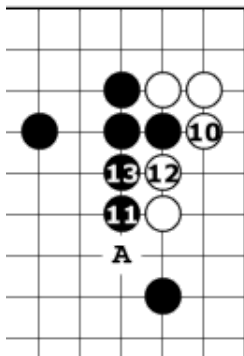
①⑦ Nero 17 è a sorpresa la mossa corretta in questa posizione.



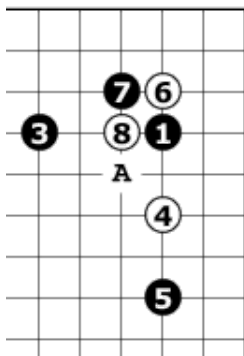
①⑧ La sequenza fino a 18 è equilibrata.



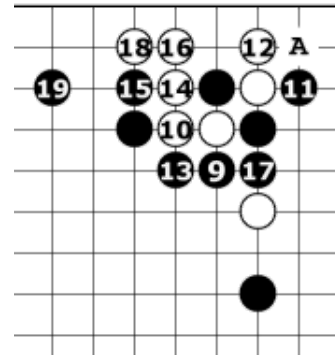
9 Nero deve stare attento a non giocare in 9.



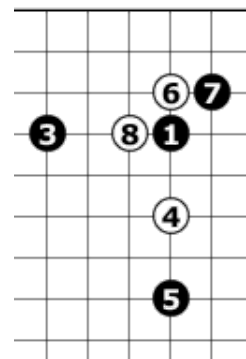
13 Dopo la sequenza fino a 13, Bianco è vivo e può prendere il sente. Inoltre rimane l'aji di un futuro taglio in A.



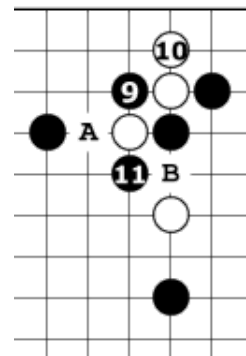
8 Se la scala in A è favorevole a Bianco, Bianco 8 è preferibile per prendere l'angolo.



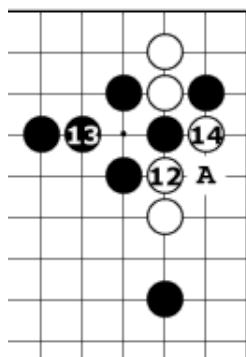
19 Con la sequenza fino a 19 Bianco è vivo e può prendere il sente. Se il lato alto è poco interessante, è preferibile per Bianco vivere con A anziché 18.



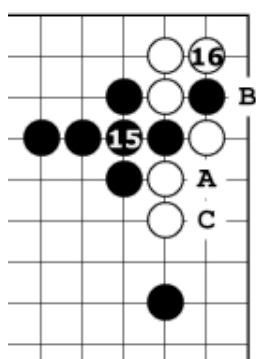
8 L'hane in 8 è la mossa da ricordare.



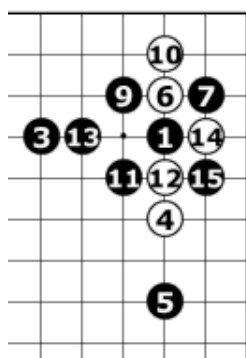
11 Nero tenta di ricondursi alla variante vista in precedenza. Tuttavia, questa volta, Bianco ha una scelta: continuare in A come prima, oppure in B.



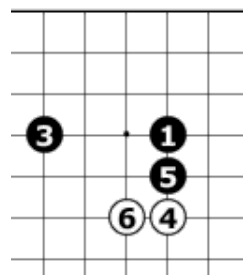
14 Se Bianco ha sufficienti minacce Ko, questa linea è preferibile. Altrimenti il Ko in A è una grande debolezza per Bianco. In tal caso Nero deve stare attento a non connettere ...



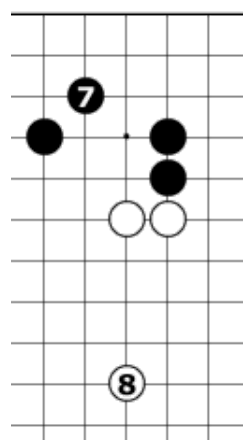
16 ... altrimenti Bianco si assicurerebbe la vita con 16. Nero può essere tentato di scambiare A per B e catturare in C, ma il risultato sarebbe favorevole per Bianco che è vissuto in sente, inoltre la coppia di pietre bianche non sarebbe del tutto catturata.



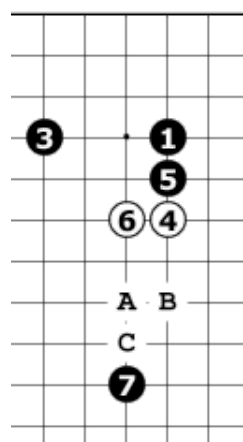
15 Nero può prima creare delle minacce ko adeguate e poi giocare in 15.



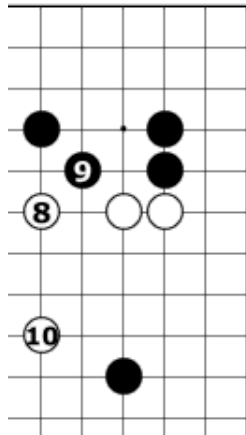
6 Lo scambio 5 per 6 non è comune per Nero. E' Bianco infatti a trarne il maggior beneficio: l'angolo Nero è ancora aperto come anche la possibilità per Bianco di estendere sul lato.



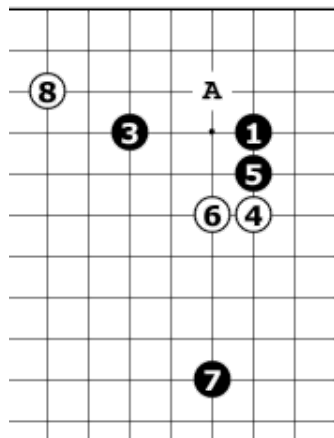
8 Se Nero difende l'angolo, Bianco fa buona forma sul lato. Da notare come l'angolo Nero sia sovraconcentrato.



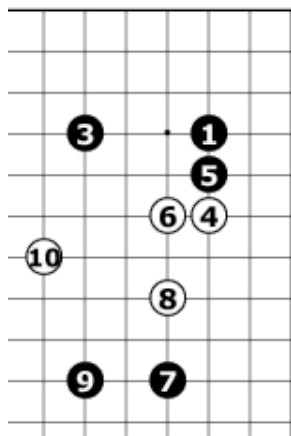
7 Nero può provare a pinzare con 7 (oppure A, B o C con risultati equivalenti).



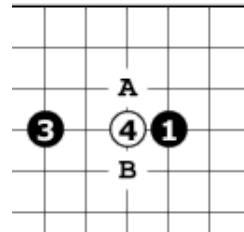
⑩ Se Bianco estende in 8 e Nero difende in 9, Bianco 10 è ottima. Da notare come l'angolo Nero non sia ancora del tutto assicurato.



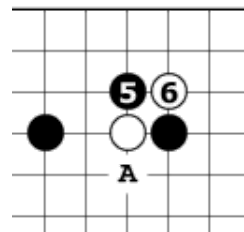
⑧ Oppure Bianco può immediatamente contro pinzare. Non c'è modo per Nero di attaccare con un sola mossa la coppia di pietre bianche a causa dell'aji in A.



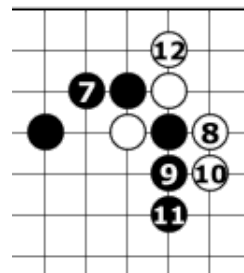
⑩ Con la sequenza fino a 10 bianco fa buona forma e attende il momento giusto per attaccare o l'angolo nero oppure la coppia di pietre sul lato destro.



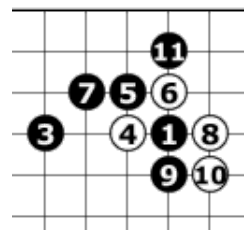
④ Bianco 4 è una scelta comune quando Bianco ha la scala e non vuole far costruire una posizione troppo forte a Nero. In cambio dovrà accontentarsi anch'esso di un risultato inferiore per se.



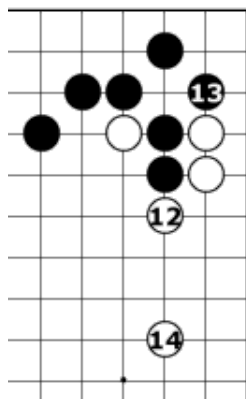
⑥ Il crosscut in 6 è la mossa da ricordare. Bianco deve avere la scala in A per poter giocare questa variante.



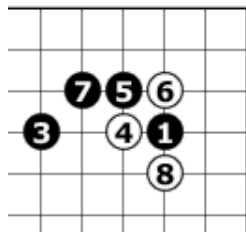
⑫ La sequenza fino a 12 è un semplice joseki. L'angolo Bianco è minimale, ma anche la posizione nera esterna non ha molto potenziale.



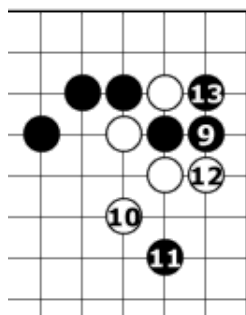
⑪ Nero deve stare attento a non dare questo atari, errore comune.



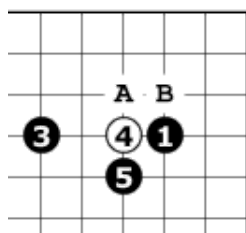
14 Bianco contrattacca e ottiene una buona posizione sul lato. Da notare come l'angolo nero sia sovraconcentrato: la mossa chiave nera che completava lo shimari alto è ora inutile.



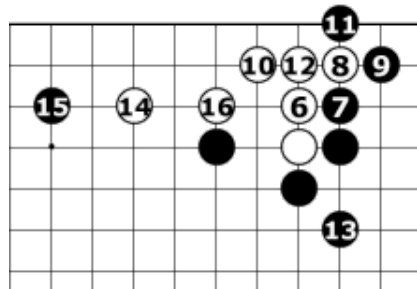
8 Bianco 8 è una mossa speciale nel caso si voglia costruire il lato destro, ma è localmente inferiore.



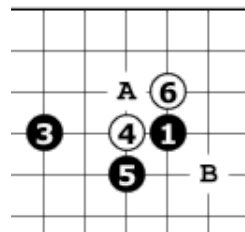
13 La sequenza fino a 13 è la continuazione. Essenziale lo scambio Nero 11 per Bianco 12 prima di tornare a difendere con 13. Non è chiaro come Bianco possa ottenere un buon risultato sul lato destro senza un supporto.



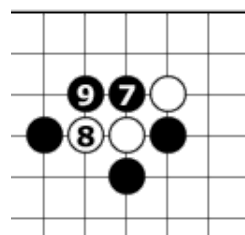
5 Nero è un errore in questo caso. Bianco tuttavia doverispondere in B, altrimenti la mossa classica in A è a sua volta un errore.



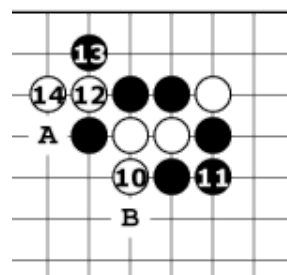
16 Seguendo la sequenza già vista in precedenza, Bianco ottiene una posizione sul lato alto, tuttavia questa volta è Nero a giocare per primo in 15. Il risultato è perciò buono per Nero.



6 L'hane in 6 è la mossa corretta. Nero risponde in A oppure B.



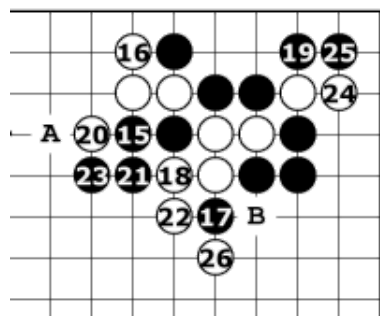
9 L'intera sequenza si basa sul fatto che la scala sia favorevole per Bianco.



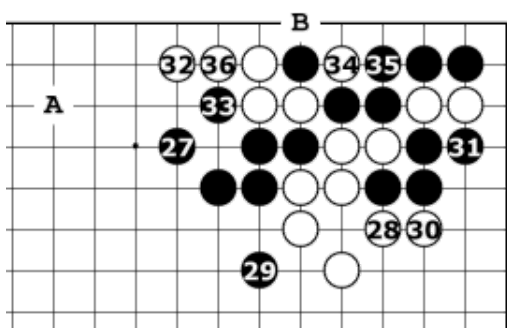
14 A partire da Bianco 14 il combattimento presenta numerose varianti. Vediamo le principali e più equilibrate.



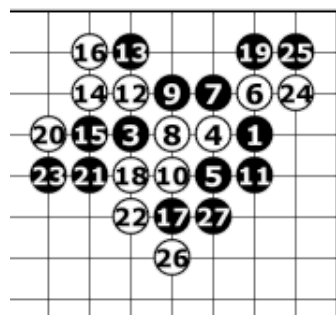
Nero prosegue in A oppure B.



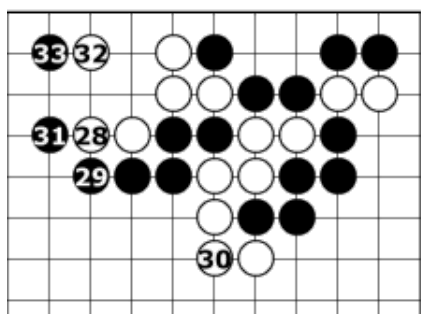
26 Dopo la sequenza forzata fino a Bianco 26, Nero ha due possibilità: A o B.



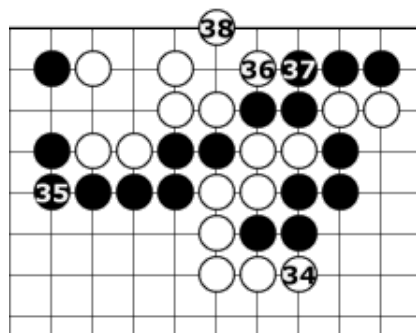
36 La sequenza fino a 36 si può considerare joseki. Bianco estende in A o cattura in B a seconda della posizione esterna.



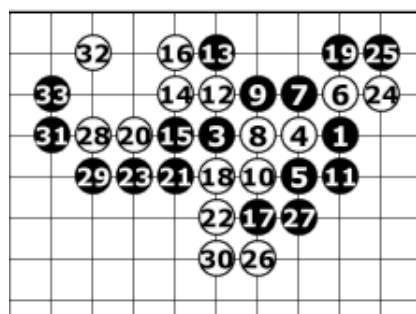
27 Oppure Nero può connettere in 27.



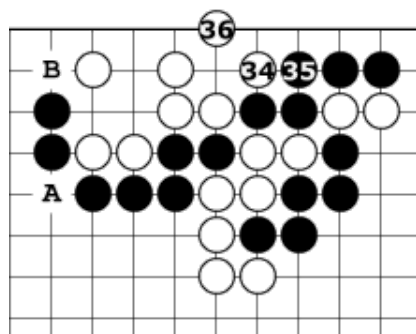
33 Nero 33 è la mossa appropriata.



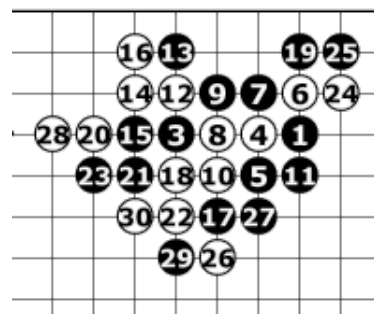
38 La sequenza fino a Bianco 38 è Joseki e ben equilibrata.



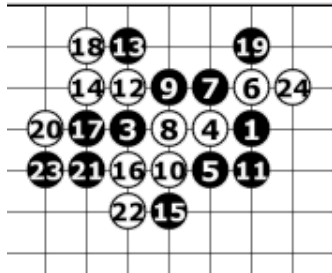
33 Se Nero estende ...



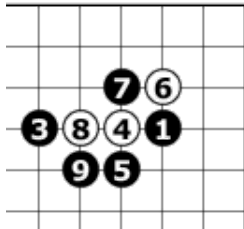
36 Dopo che Bianco vive sul lato, Nero si trova a dover difendere il taglio in A e a non avere ancora chiuso il territorio in B.



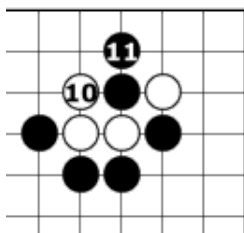
30 Nero può essere tentato di scambiare 29 per 30, ma è un tragico errore che non cambia la situazione per Bianco, ma rimuove una libertà al gruppo di 4 pietre nere.



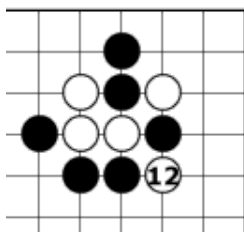
24 Con la sequenza fino a 24 Bianco si è ricondotto alla variante precedente.



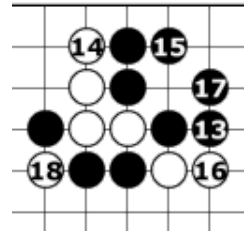
9 Nero 9 è considerata una trick move. Il risultato che si ottiene è inferiore per Nero, ma pieno di insidie per Bianco. Per giocare questa sequenza Bianco non deve avere timore di sacrificare alcune sue pietre.



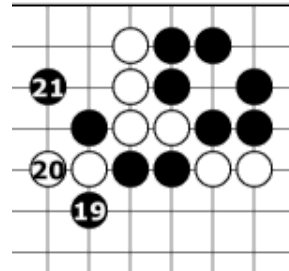
11 Nero 11 è la trick move!



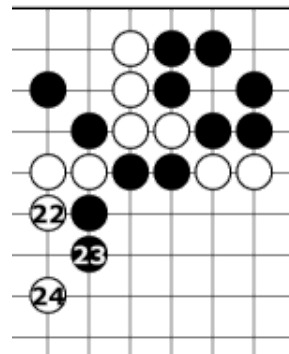
12 Il taglio in 12 è la prima mossa da ricordare per Bianco.



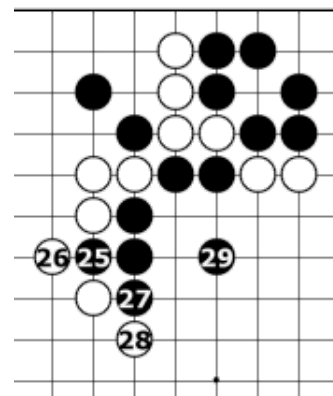
18 Il taglio in 18 è la seconda mossa chiave per Bianco.



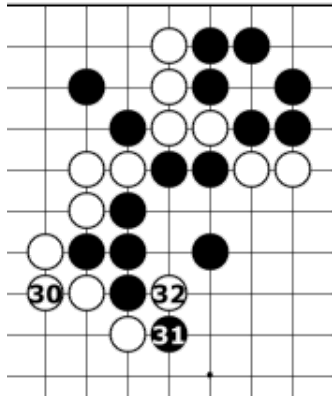
21 Nero prosegue con la trick resistendo con 21.



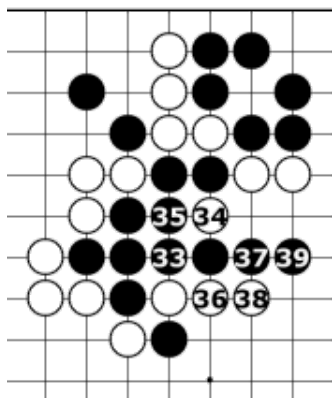
24 Bianco 24 è il tezo tesuji, molto difficile da intuire.



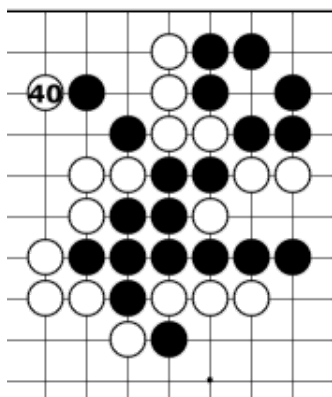
29 Nero deve stare estremamente cauto a causa della mancanza di libertà.



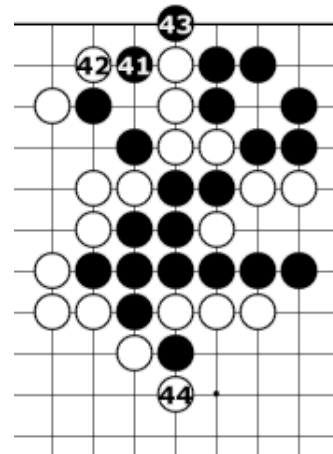
32 Il taglio in 32 è il quarto e ultimo tesuji da ricordare.



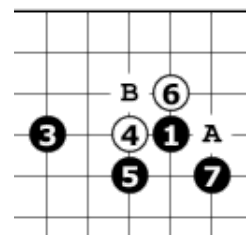
39 Bianco prima sacrifica da questo lato ...



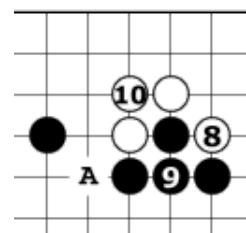
40 .... e poi da quest'altro lato.



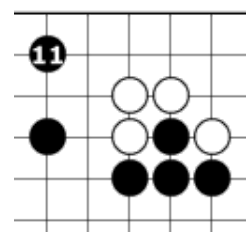
44 Con la sequenza fino a 44 Nero ottiene poco meno di 30 punti in angolo. In cambio Bianco ottiene un muro che irraggia influenza lungo tutto il goban.



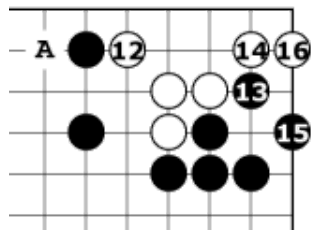
7 Nero 7 è un mossa molto forte. Bianco deve stare attento a non dare atari in A e rispondere correttamente in B.



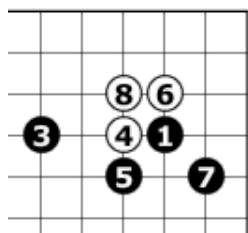
10 L'atari in 8 è un tragico errore perchè rimuove la severità del taglio in A.



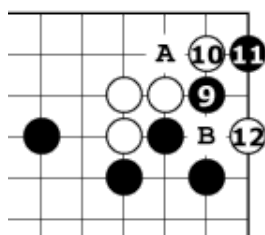
11 Nero punisce subito con 11. Bianco è nei guai.



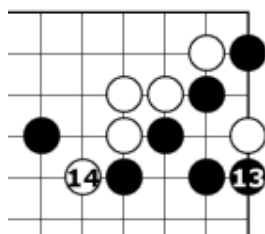
16 Bianco può vivere in angolo grazie all'aji esterna in A, ma il risultato è pessimo.



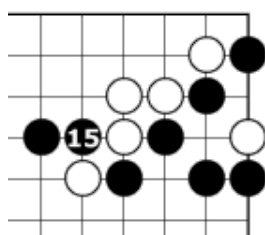
8 Bianco 8 è corretta.



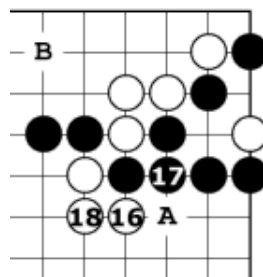
12 Bianco 12 è il timing perfetto da ricordare. Nero non può catturare in A a causa del doppio atari in B.



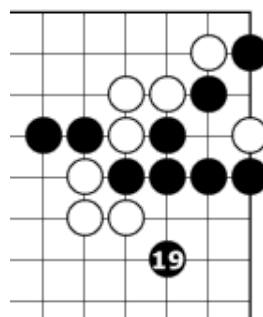
14 Bianco può ora tagliare in 14.



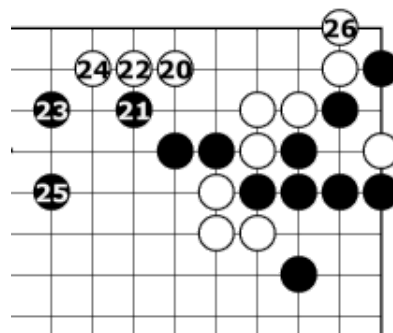
15 Nero non può tagliare subito.



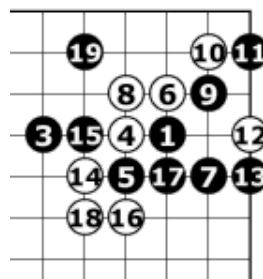
18 Dopo che Bianco connette in 18, Bianco ha A per chiudere il lato destro e fare buona forma sacrificando l'angolo, oppure vivere in angolo con B.



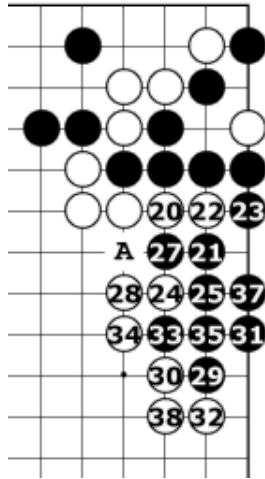
19 Se Nero esce sul lato ....



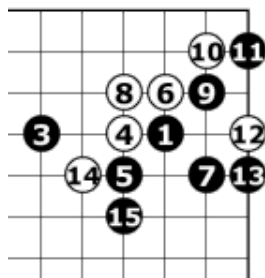
26 Il risultato fino a 26 è buono per Bianco, i gruppi neri hanno una forma incompleta. Molto difficile per Nero catturare il gruppo di 3 pietre bianche al centro.



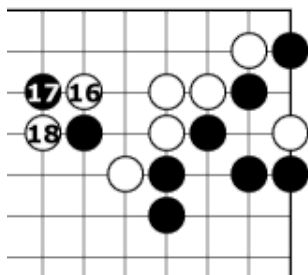
19 Se invece Nero tenta di uccidere l'angolo ...



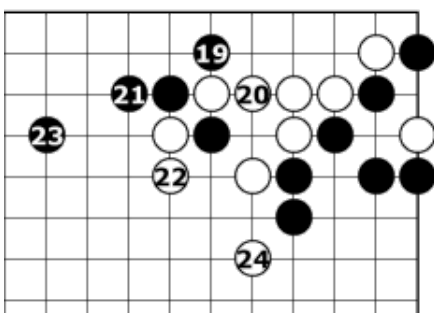
38 Il risultato localmente è disastroso per Nero. Da notare come sia difficile per Nero tagliare in A a causa del damezumari sul lato destro.



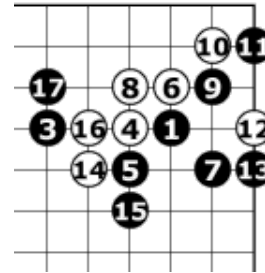
15 A Nero non resta quindi che estendere.



18 Bianco 18 è il tesuji per fare forma.



24 La sequenza fino a 24 è equilibrata.



17 Bianco deve stare attento a non difendere subito il taglio con 16 altrimenti Nero 17 è devastante per la forma bianca.