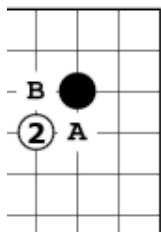


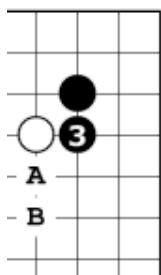
- ① Il 3-3 (san-san) è stata fino al 2015 la mossa d'angolo più rara in assoluto, ha avuto un periodo di popolarità negli anni 80' (nel quale è stato pubblicato l'unico libro sul 3-3 ad oggi noto) ma è poi rapidamente scomparsa di pari passo al progressivo aumentare del valore del komi.

Un altro motivo a cui si deve la sua scomparsa è la assoluta semplicità dei joseki che da esso si sviluppano, questo lo ha reso una scelta poco interessante per le generazioni di professionisti attratti da complicazioni con cui sorprendere i propri avversari. Una delle principali novità delle AI è proprio la riscoperta del 3-3 come mossa d'apertura. E' considerata una scelta per giocatori territoriali, per coloro che si trovano a proprio agio con partite semplici, oppure per chi volesse scegliere un fuseki molto rapido e asciutto e cominciare subito il medio gioco. E' una scelta valida sia per Bianco che per Nero. Bianco ha 6 possibili approcci: la mossa più famosa A, gli approcci alti B e C, gli approcci bassi D ed E, e infine l'attachment in F che è considerato una mossa speciale per situazioni particolari.

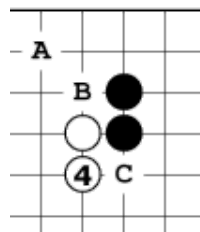


- ② L'hoshi in 4-4 è sicuramente la mossa più famosa, ma non necessariamente la migliore. E' spesso giocata da giocatori anche di buon livello in quanto unica mossa da loro conosciuta.

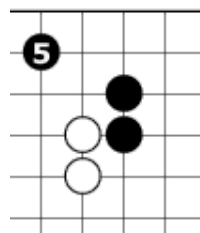
Nonostante il tenuki sia possibile e riconduca la posizione all'invasione in 3-3 del 4-4, Nero prosegue con A o B a seconda della direzione di gioco migliore.



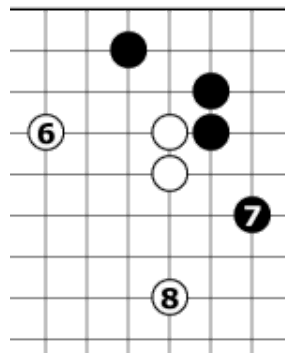
- ③ Bianco può rispondere con A (classica) oppure B (poco conosciuta, ma preferita dalle AI).



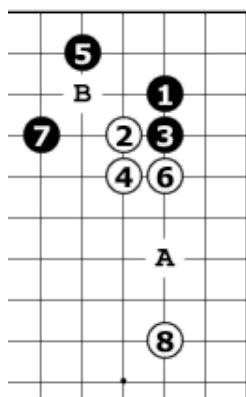
- ④ 4 è giocata quando Bianco vuole stabilire un gruppo solido attorno a quest'area anziché fare sabaki con delle pietre leggere. Nero ha 3 scelte: A, B e C.



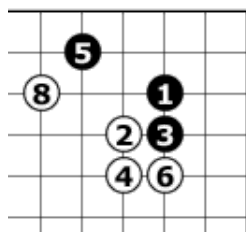
- ⑤ Nero 5 è una mossa classica, molto territoriale. Ha il vantaggio di non rinforzare il gruppo bianco ma lo svantaggio di essere molto bassa e avere poco margine di sviluppo.



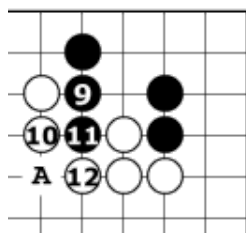
- ⑧ La sequenza fino a 8 è il joseki classico degli anni 80'. Non è tuttavia giocato dalle AI che lo considerano favorevole per Nero.



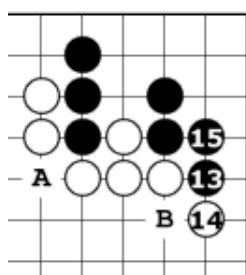
- ⑧ Il turn in 6 è invece la variante moderna. Il punto a sfavore di questa scelta è che è Nero ad imporre la direzione di gioco a Bianco. Entrambe le forme hanno dell'aji negativa residua attorno ad A e B.



- ⑧ E' possibile per Nero fare tenuki, in questo caso Bianco 8 è la mossa migliore.

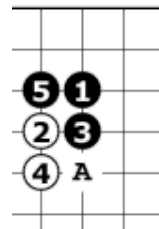


- ⑫ Nero deve stare attento a non tagliare subito Bianco in A, la forma interna di Nero non è così forte da poter combattere.

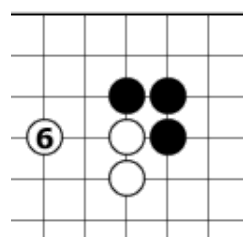


- ⑮ Nero prima si rinforza con 13 e 15, e poi lascia la

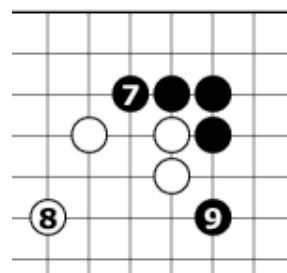
scelta a Bianco su come difendere i tagli in A e B.



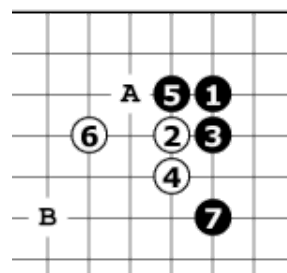
- ⑤ Nero 5 è una mossa molto solida. L'intento di Nero è quello di avere un angolo più solido con meno aji e di impedire Bianco A. Questo forza Bianco a cercare di fare forma in centro e non sul lato.



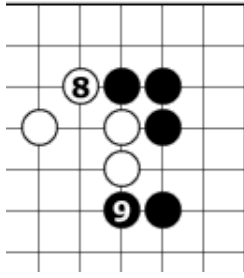
- ⑥ Bianco 6 è la scelta corretta.



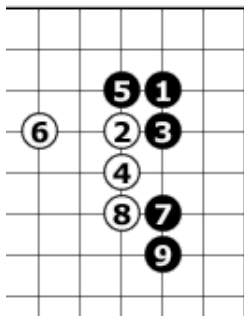
- ⑨ La sequenza fino a 9 è il joseki classico che si trova nei dizionari. Tuttavia le AI preferiscono omettere lo scambio 7 per 8 e giocare subito 9.



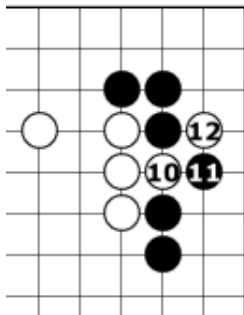
- ⑦ Nero 7 è la scelta moderna. Nero omette lo scambio A per B e attende la risposta bianca.



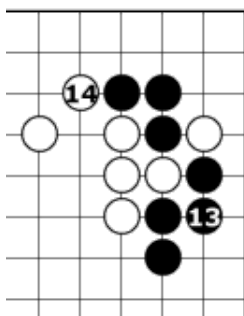
⑨ Bianco 8 è un errore. Nero gioca immediatamente 9: la forma bianca è deficitaria, mentre quella nera è molto attiva.



⑨ Bianco 8 è una scelta possibile per Bianco, ma considerata sfavorevole. Lo scambio 8 per 9 è una perdita per Bianco, tuttavia questo attiva dell'aji potenziale nella forma nera.

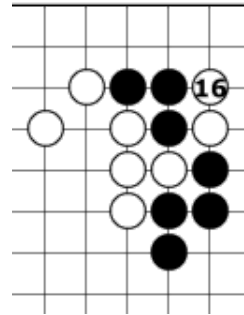


⑫ La combinazione Bianco 10 e 12 è il tesuji.

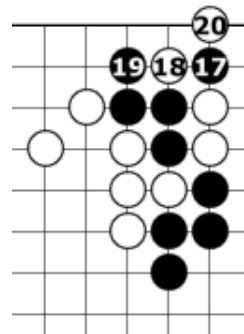


⑭ Nero 13 è la difesa corretta. La sequenza si conclude

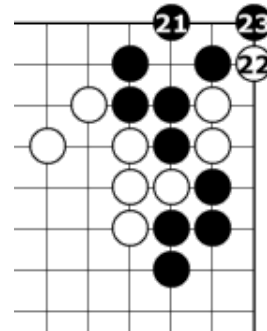
con Bianco 14. Nero può prendere il sente a patto che sia consapevole dell'aji rimanente nel suo angolo.



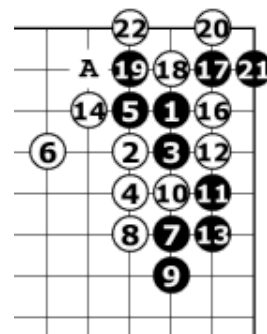
⑯ Successivamente, Bianco 16 attiva l'aji.



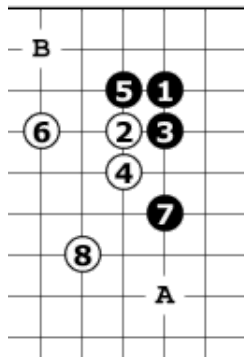
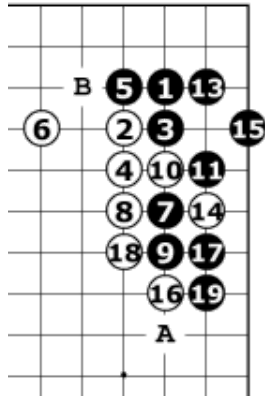
⑳ Bianco 20 è il teusji che attiva un ko. Il ko non è facile da vincere per Bianco, ma è comunque del potenziale.



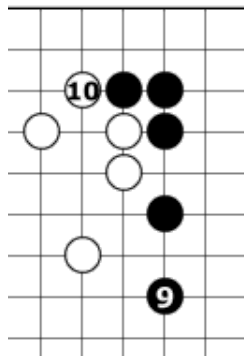
㉓ Dopo Nero 21, il risultato è 1-step ko.



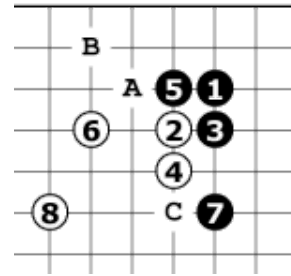
22 Nero 21 è sbagliata perchè trasforma il ko in un ko diretto con A come minaccia locale.



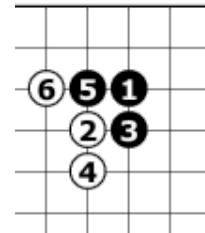
8 Bianco 8 è una scelta molto leggera ma poco concreta. Nero non è costretto a rispondere. Localmente A o B sono le scelte migliori.



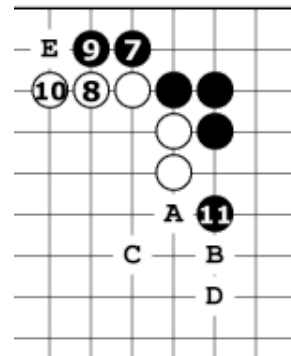
10 Il risultato fino a 10 è una sequenza che si può considerare equilibrata. Tuttavia Nero ha il sente.



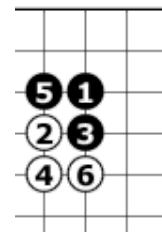
8 Se infatti Bianco gioca subito 8, Nero A sarebbe assurda. Nero preferirebbe giocare in B o C oppure tenuki.



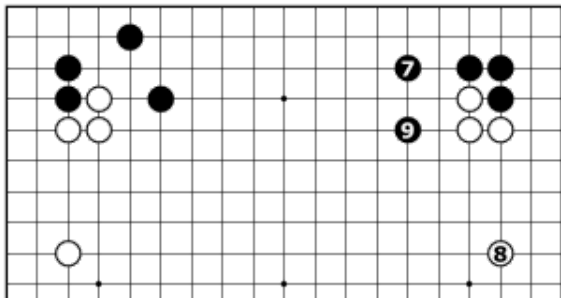
6 Bianco 6 è un errore.



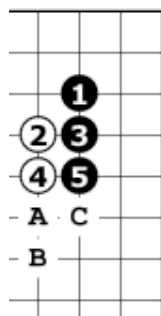
11 Nero punisce con la combinazione 7,9 e 11. La forma Bianca è incompleta: Bianco necessita di scambiare A per B oppure C per D per dare una parvenza di forza al suo gruppo esterno. Da notare come un eventuale territorio Bianco in alto sia ancora aperto in E.



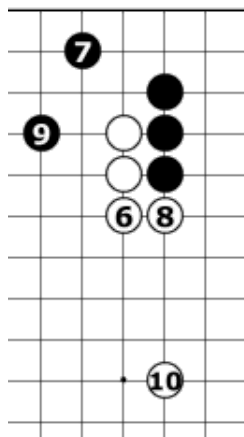
6 Con 6 Bianco vuole comunque cercare di costruire un gruppo sul lato, ma è una scelta sfavorevole.



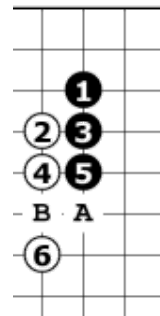
10 La sequenza a destra è la continuazione naturale. Tuttavia se confrontiamo con la sequenza sulla sinistra, è evidente come Bianco sia in una posizione inferiore: l'ultima pietra nera del joseki è una linea più alta, mentre il gruppo di tre pietre bianche ha una libertà di meno.



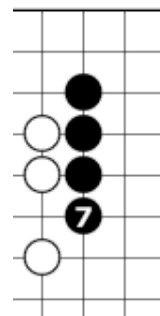
5 Nero 5 è una mossa insidiosa usata nel caso Nero abbia del supporto esterno. Bianco deve stare molto attento: A, B e C le scelte più naturali.



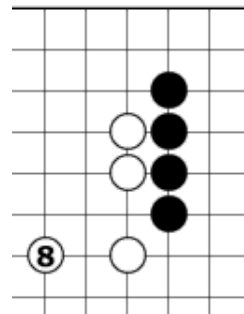
10 Bianco 6 è sbagliata. La sequenza fino a 10 segue naturalmente. Da notare però come la sequenza sia simile ad una precedente ma con una linea di territorio in più per Nero sul lato destro.



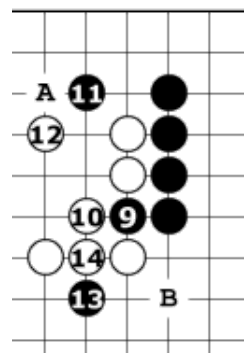
6 Bianco 6 è la mossa corretta. Nero A e B sembrano le risposte naturali.



7 Nero 7 è la risposta corretta.

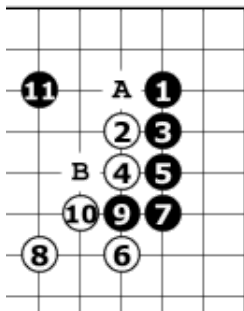


8 Bianco 8 e la difesa corretta.

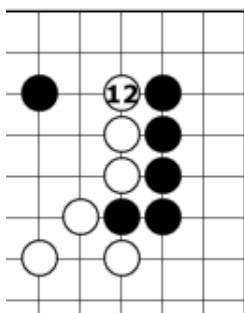


14 La sequenza fino a 14 è equilibrata e pacifica. Nero può continuare in A o B a seconda della posizione

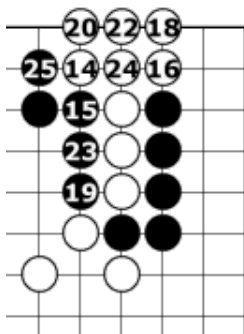
esterna.



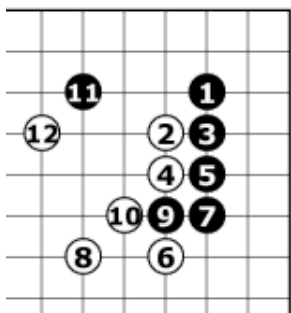
11 Nero 11 è una mossa più aggressiva: la sconnessione in A è impedita dal taglio in B.



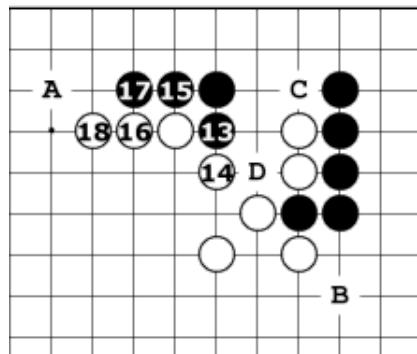
12 Se Bianco prova a asconnettere ...



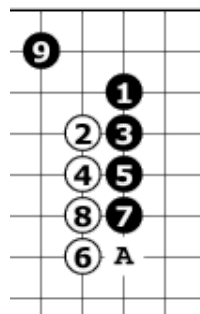
25 ... la sequenza fino a 25 porta alla morte (e alla resa) di Bianco.



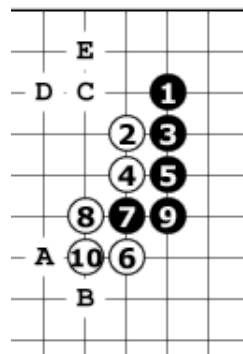
12 Tuttavia Bianco risponde calmo in 12.

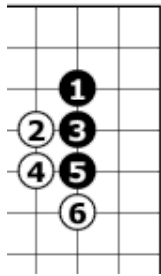


18 La sequenza fino a 18 segue naturale. Nero sembra avere preso parecchio territorio, ma la forma bianca in centro ha molto potenziale. Nero prosegue in A o B a seconda della direzione migliore. Da notare come la sconnessione in C sia sempre imepdita dall'uttegaeshi in D.

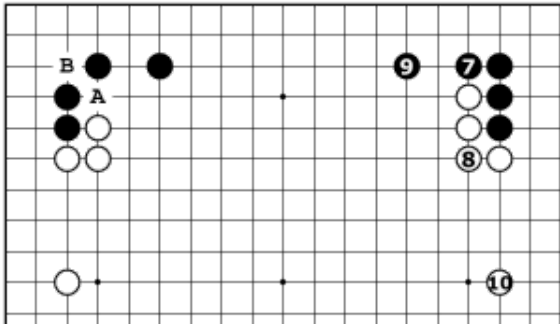


9 Se Bianco 8, Nero risponde calmo in 9 e ottiene un ottimo risultato. Le pietre bianche fluttuano nel centro senza base e una ulteriore mossa bianca in A sarebbe sfavorevole (confrontarla con le varianti precedenti) e gote.

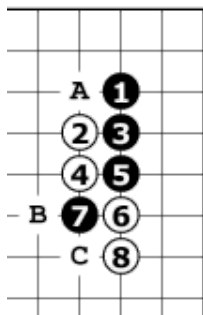




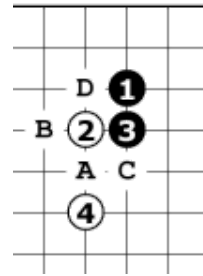
⑥ Bianco 6 è una mossa speciale da considerare solo con supporto esterno bianco, in generale è un errore.



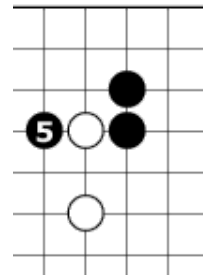
⑪ Senza supporto esterno Nero si può accontentare della sequenza a destra. Da notare come questa sequenza sia identica ad un famoso joseki del 3-4 (a sinistra) ma con l'assenza dello scambio A per B che è in generale favorevole per Nero (come mai?). Tuttavia Nero aveva scelto questa variante proprio grazie alla presenza di un supporto esterno, quindi sebra una scelta inconsistente.



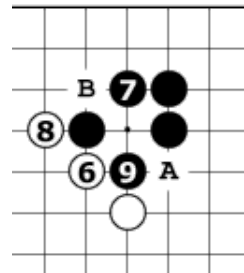
⑧ Se Nero taglia in 7 e Bianco difende in 8, la situazione esterna diventa decisiva. Nero ha A, B e C come possibilità, tutte valide con supporto esterno. Bianco è nei guai.



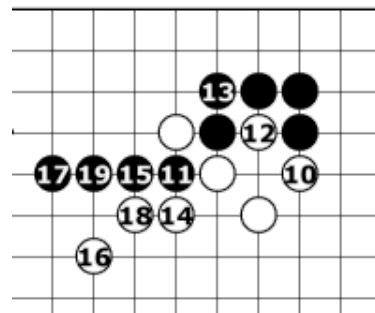
④ Dato che Nero, se vuole, può impedire a Bianco di costruire un gruppo sul lato e fare sabaki in centro, la scelta spesso ottimale per Bianco è iniziare subito il sabaki verso il centro omettendo la mossa lenta e solida in A (contraria allo spirito del sabaki). Nero può continuare in B, C, A o D in ordine decrescente di bontà.



⑤ Nero 5 è la mossa più forte.

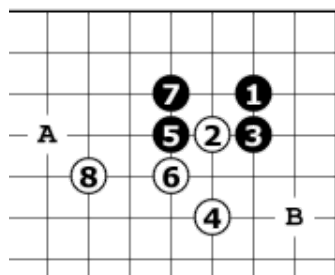


⑨ Dopo 6,7 ed 8 Bianco ha due possibilità simmetriche: A o B.

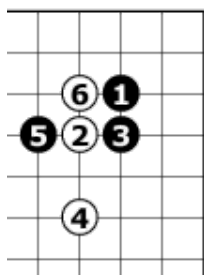


⑲ La sequenza fino a 19 è un risultato equilibrato. Bianco

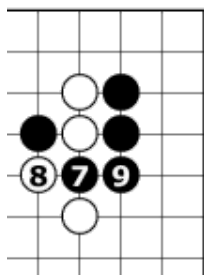
seglie questa o la sua simmetrica a seconda della direzione di gioco.



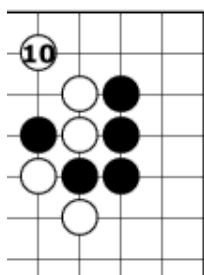
⑧ Nero 7 è altrettanto buona e porta ad un risultato più semplice e pacifico. Il joseki si conclude con Bianco 8, tuttavia Nero può proseguire subito in A oppure B a seconda della direzione di gioco.



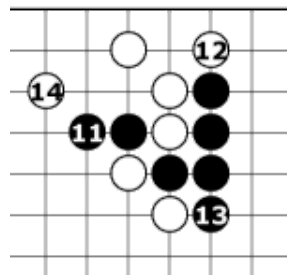
⑥ Bianco 6 è un tragico errore.



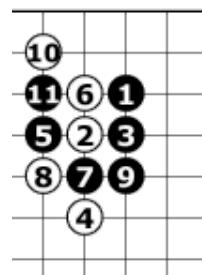
⑨ Nero taglia subito con 7. Dopo Nero 9 Bianco non ha modo di salvare la situazione.



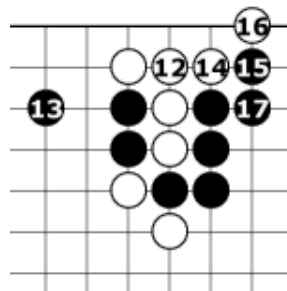
⑩ Bianco può cercare di resistere con 10 ma è un tentativo vano.



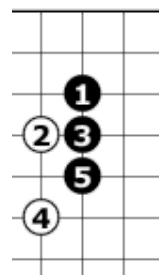
⑭ Nero deve però stare attento a non rispondere con la mossa naturale in 11, altrimenti con la sequenza fino a 14 Bianco riesce ad ottenere un risultato (non favorevole ma neppure disastroso).



⑪ La mossa cruda in 11 è quella corretta.

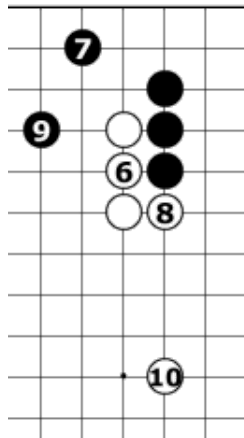


⑰ Dopo il salto di Nero 13 e la connessione in 17, il gruppo Bianco non ha modo di sopravvivere.

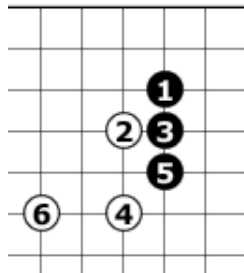


⑤ Nero 5 è una mossa molto solida che si sposa bene con un appoggio esterno nero.

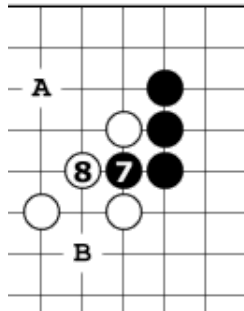




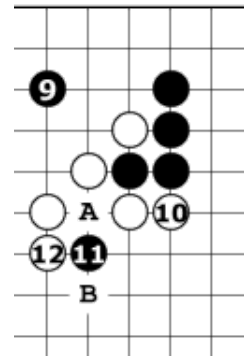
10 Bianco 6 è sconveniente. Ci si riconduce ad un risultato precedente sfavorevole per Bianco.



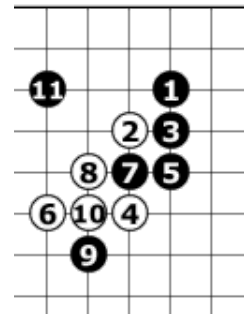
6 Bianco 6 è la forma corretta.



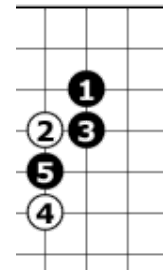
8 Dopo Bianco 8 Nero deve stare attento all'ordine di gioco. A o B?



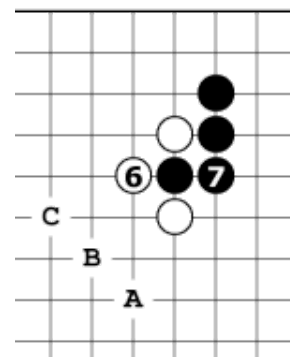
12 Se Nero gioca subito 9, dopo Bianco 10, la peep in 11 viene rovinata dalla resistenza in 12: Nero non può tagliare in A a causa della scala in B innescata da Bianco 10.



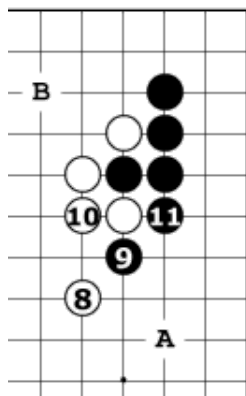
11 Nero 9 e 11 è l'ordine corretto di gioco.



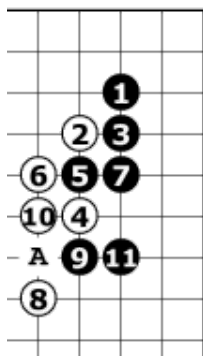
5 Nero 5 è sfavorevole e aiuta Bianco a fare forma.



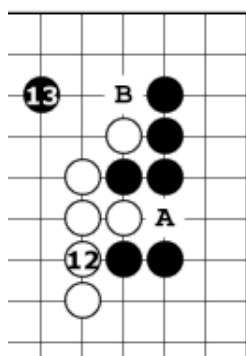
7 Dopo la connessione in 7 Bianco ha molti modi per fare una forma leggera: A, B o C. C sembra la migliore ma è inferiore.



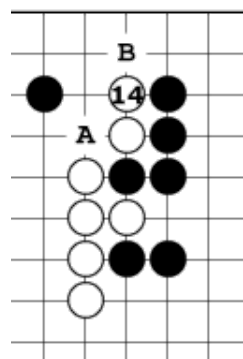
11 Dopo la sequenza fino a 11 Bianco può proseguire con A o B a seconda della direzione preferita.



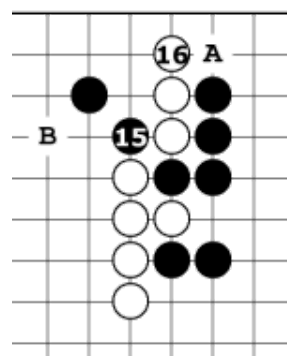
11 Nero 11 sembra più severa: Nero forza Bianco a difendere in A e poi prende lui il sente. Ma è un'illusione.



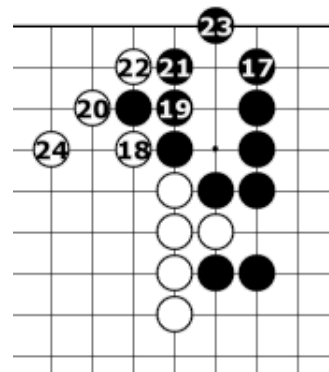
13 Nero prende il sente per giocare in 13. Ma il taglio in A rende possibile Bianco B.



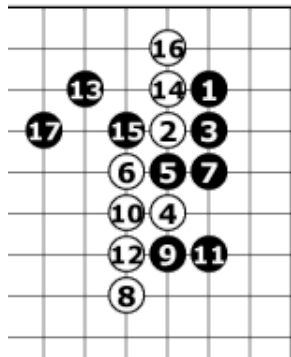
14 Dopo Bianco 14 Nero può tentare A o B.



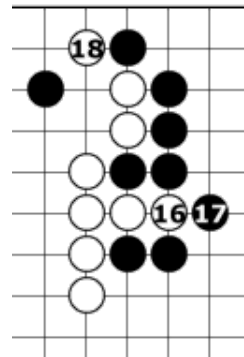
16 Nero taglia in 15 e Bianco estende in 16. Nero ha due scelte: A o B.



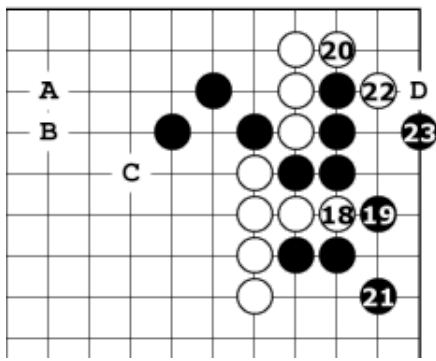
24 Se Nero difende l'angolo in 17, con la sequenza fino a 24 Bianco ottiene un ottimo risultato verso l'esterno.



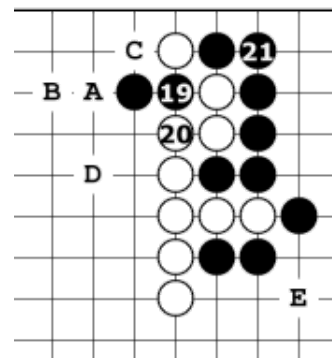
17 Nero allora può provare a difendere prima all'esterno con 17.



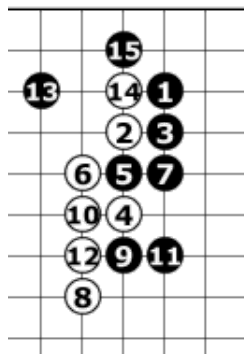
18 Bianco prima taglia in 16 e poi separa in 18.



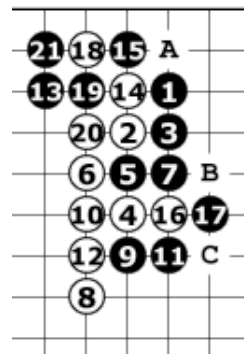
20 Ma dopo la sequenza fino a 23 il risultato è favorevole per Bianco. Bianco può vivere subito in angolo con D, oppure può prima attaccare dall'esterno con A, B o C le 3 pietre nere e poi tornare a vivere in angolo, o eventualmente forzando Nero a catturare il gruppo bianco in angolo e costruendo una forte influenza verso l'esterno.



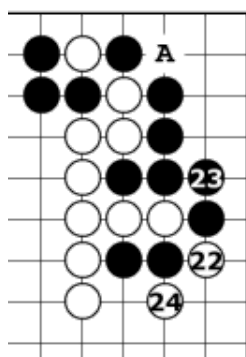
21 Nero può prima tagliare in 19 e poi connettere in 21. Tuttavia la situazione è promettente per Bianco che può o estendere in C nel caso vi sia del supporto esterno sul lato sinistro, oppure forzare Nero a catturare la pietra bianca con A o B e poi tornare a difendere in D. Il muro Bianco è molto forte e Nero ha appena 15 punti di territorio e dell'aji residua attorno ad E.



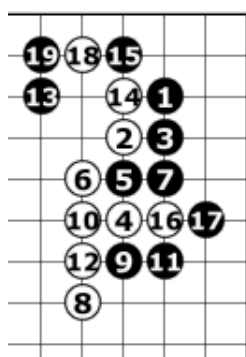
15 Nero 15 sembra funzionare meglio, ma è anch'essa un'illusione.



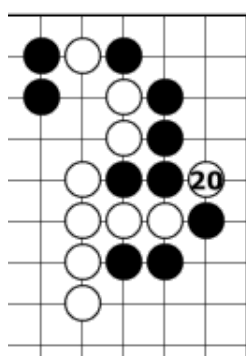
21 Nero può allora provare a catturare con 21, ma non è in grado di tenere insieme la sua forma con i tagli in A, B e C.



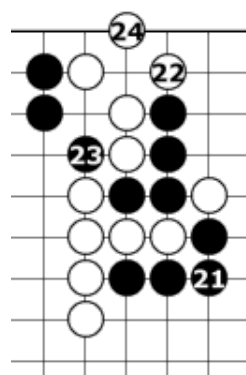
24 Il risultato fino a 24 è buono per Bianco. Da notare dell'aji residua in A. Sembra che in angolo ci siano circa 15 punti per Nero, in realtà con un buono yose di Bianco ve ne sono appena 9.



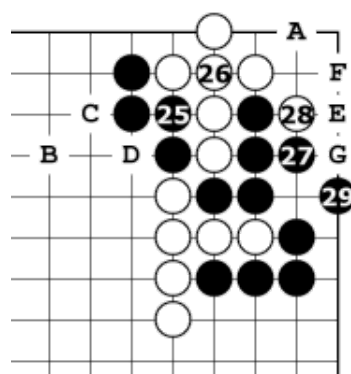
19 Nero 19 è la mossa migliore localmente.



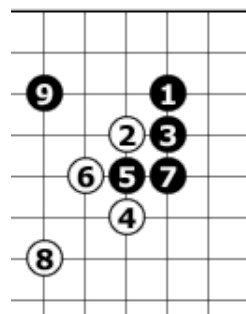
20 Il taglio in 20 è la mossa chiave.



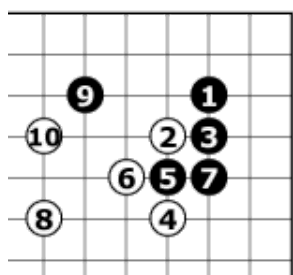
24 Bianco può però resistere con 22 e 24.



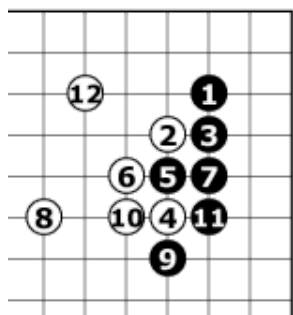
29 Dopo Nero 29, Bianco può innescare un ko con A o, ancora meglio, giocare prima in B forzando nero a catturare le pietre bianche rimuovendo le libertà esterne in C e D. Se Nero dovesse resistere a Bianco B, Bianco può sempre tornare indietro con A e attivare il ko. Da notare come il ko sia rischioso per Nero: dopo Bianco A, Nero E, Bianco F si attiva il ko; ma dopo che Nero risponde alla prima minaccia ko di Bianco (per esempio la minaccia di squeeze in D), e Bianco ricattura, è molto difficile per Nero trovare una minaccia adeguata, Bianco catturerebbe subito in G mettendo in atari le 5 pietre nere.



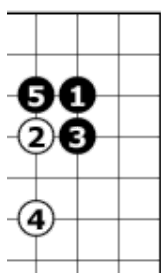
9 Bianco 8 è sconsigliata. Dopo Nero 9 la forma bianca non è ben definita.



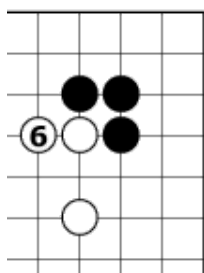
10 Con 8 Bianco è riuscito a fare una buona forma.



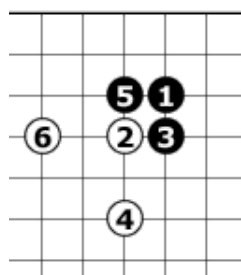
12 Anche con 8 Bianco riesce a fare una buona forma.



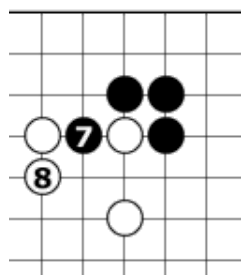
5 Nero 5 è sconveniente.



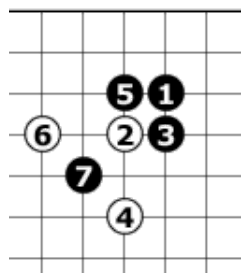
6 Bianco può rispondere in 6 e ricondursi ad una variante già analizzata che però rappresentava una delle best options per Nero. Bianco 6 è in contrasto con l'intenzione di fare sabaki.



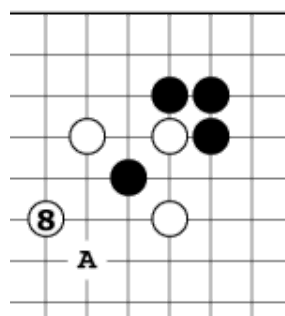
6 Bianco 6 è la mossa corretta, coerente con l'intenzione bianca di fare sabaki.



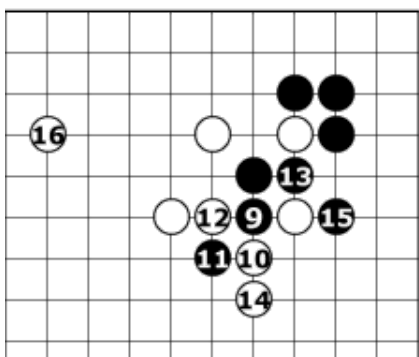
8 Uno dei due atari, per esempio Nero 7, sembra naturale, ma dopo 8 Bianco ha una forma molto resiliente verso il centro.



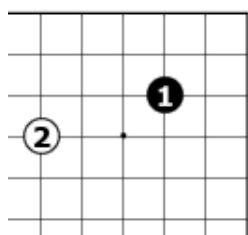
7 Nero 7 è il punto giusto. Bianco deve stare attento a non appesantire la propria forma e continuare a fare sabaki con leggerezza.



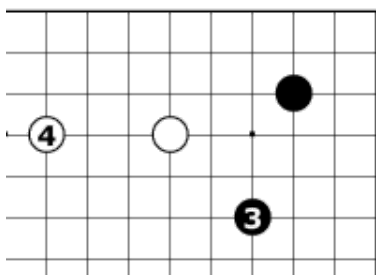
8 Bianco 8 (o la simmetrica in A) è la mossa giusta.



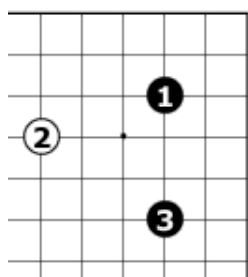
⑩ La sequenza fino a 16 è una buona sequenza per Bianco che è molto attivo verso il centro. Nero deve cercare il timing giusto per attivare la sua pietra in centro, ma non è facile.



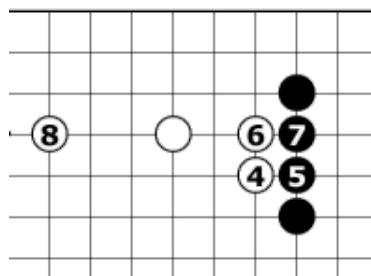
② Bianco 2 è l'approccio esterno più comune al san-san nero.



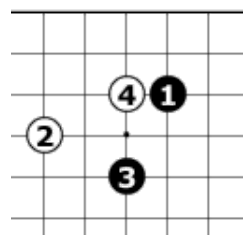
④ Nero 3 è la risposta corretta. La sequenza fino a 4 è un semplice joseki. Entrambe le forme sono sufficientemente forti per questo stadio della partita. Nero 3 può sembrare troppo lasca come mossa, ma è l'unica efficiente.



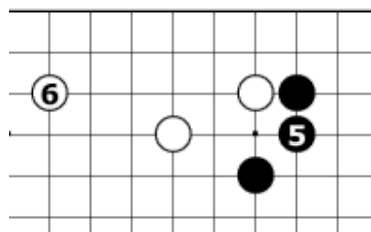
③ Nero 3 è molto remissiva.



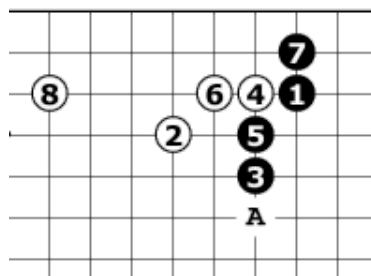
⑧ Bianco può prima scambiare 4 per 5 e 6 per 7 e poi estendere con 8. Il risultato è chiaramente superiore per Bianco rispetto alla variante precedente.



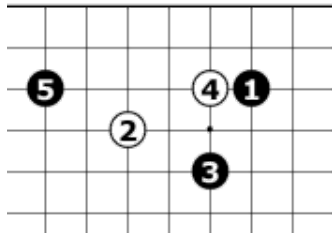
④ Anche Nero 3 è inadeguata a causa di Bianco 4.



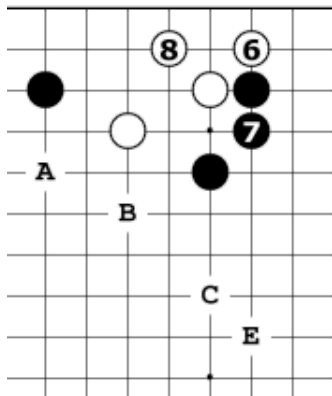
⑥ Se Nero risponde solido in 5, Bianco 6 ottiene un risultato buono per Bianco.



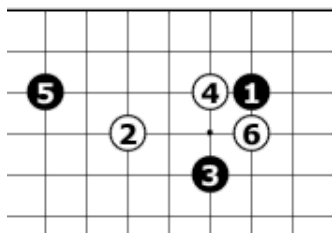
⑧ Se Nero 5, la sequenza fino a 8 è anch'essa buona per Bianco. Notare come Nero 3 sia inefficiente ora, molto meglio in A.



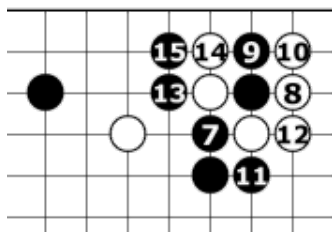
⑤ Nero 5 è la risposta migliore per Nero. Molto difficile da vedere a livello amatoriale.



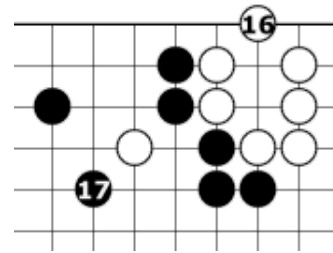
⑧ La sequenza fino a 8 è la migliore per entrambi ma favorevole a Bianco. Infatti grazie al tewari, dopo che Nero estende in E, l'approccio di Nero 5 è molto sospetto: troppo vicino ad un gruppo forte Bianco. Nero può allora saltare prima in A, seguito da Bianco B e Nero C. La posizione può anche essere equilibrata ma Nero ha fallito nel tentare di semplificare la partita.



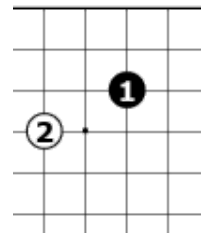
⑥ Bianco 6 è un errore!



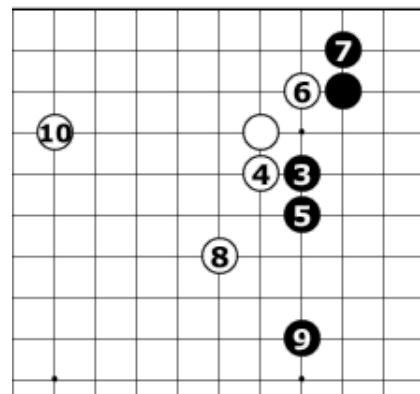
⑮ Nero estende con 9 e sacrifica.



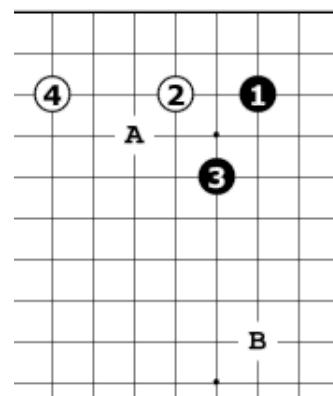
⑰ Il risultato fino a 17 è ottimo per Nero.



② Bianco 2 non è consigliata.

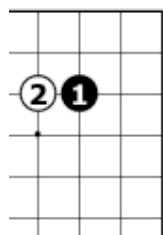


⑩ La sequenza fino a 10 è buona per Nero. Bianco sceglie questa variante solo nel tentativo di costruire un moyo sulla sinistra.

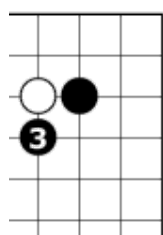


④ Bianco 2 è una mossa molto semplice e la sequenza fino a 4 segue. Nero ha una posizione molto attiva:

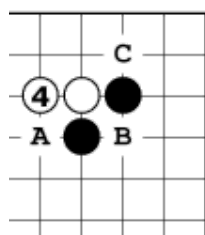
può estendere in B o pressare Bianco in A.



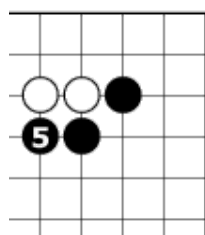
② Bianco 2 è una mossa speciale, sconsigliata nelle prime fasi del gioco e senza un supporto esterno.



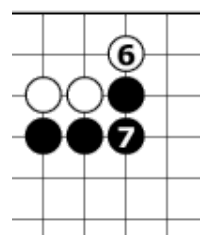
③ Nero 3, benchè istintiva, può è dubbia.



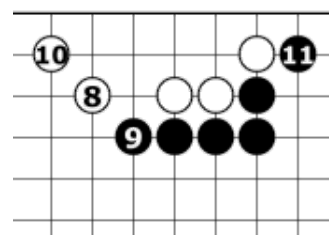
④ Dopo l'estensione di Bianco 4 Nero può scegliere fra A, B oppure C.



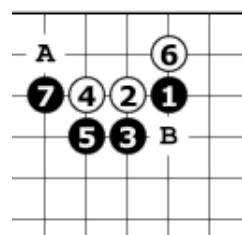
⑤ Nero 5 è una mossa speciale, sconsigliata senza supporto esterno.



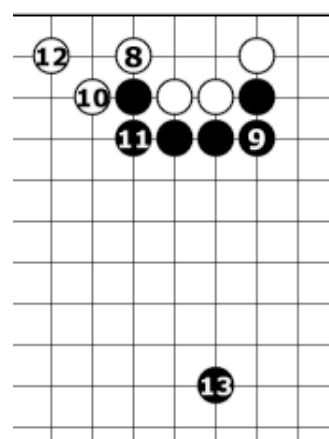
⑦ Dopo Bianco 6, Nero 7 è la mossa giusta.



⑧ La sequenza fino a 11 segue e può essere equilibrata.

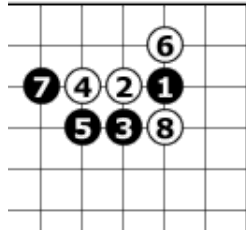


⑦ Nero 7 è scorretta in questo caso. Nero gioca in 7 aspettandosi Bianco A, tuttavia Bianco può rispondere severamente in B.

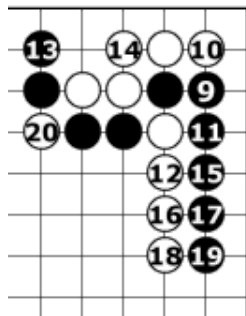


⑬ Se Bianco sbaglia e gioca in 8, la sequenza fino a 13 segue. La posizione è molto attiva per Nero.

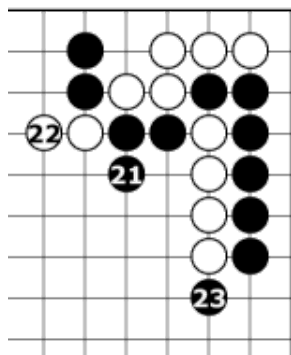




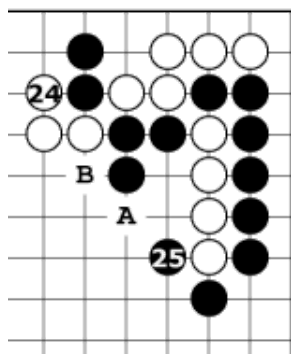
8 Bianco 8 è la mossa corretta.



20 Dopo il taglio in 20 è difficile per Nero ottenere un buon risultato.

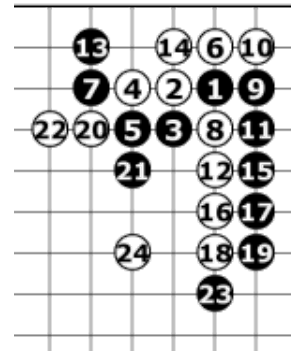


23 Dopo Nero 23 Bianco ha due scelte.

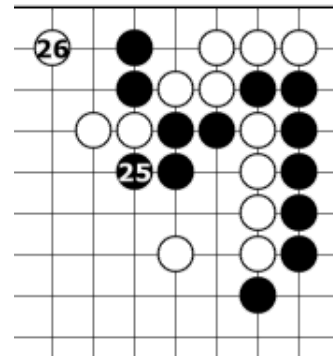


25 Bianco può optare per un compromesso immediato. Il risultato può essere considerato buono per Bianco, che mantiene il sente e successivamente può insistere con

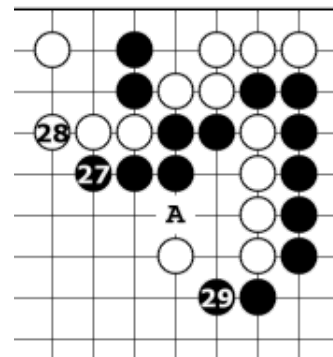
A e B per costruire una posizione nel centro.



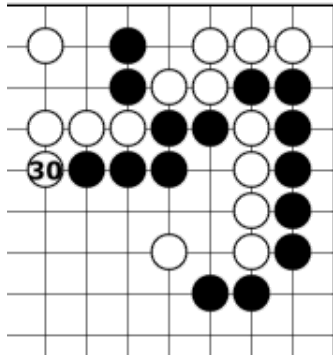
29 Bianco può sacrificare in grande stile e ottenere una posizione migliore nel centro.



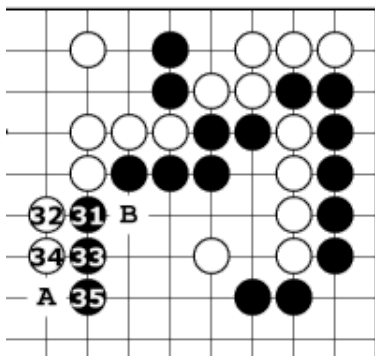
26 Bianco 26 è la forma appropriata.



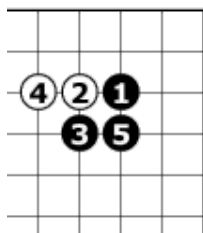
29 Dopo Nero 29 per Bianco conviene sacrificare, tuttavia Bianco può resistere con A se è confidente nel combattimento esterno.



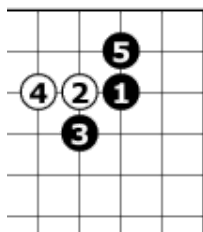
30 Bianco 30 è la scelta più nitida.



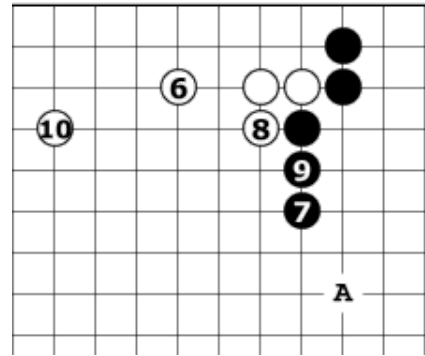
35 La posizione di Bianco è migliore. Da notare come Bianco abbia il sente che può sfruttare per proseguire subito in A, e l'aji rimanente attorno a B.



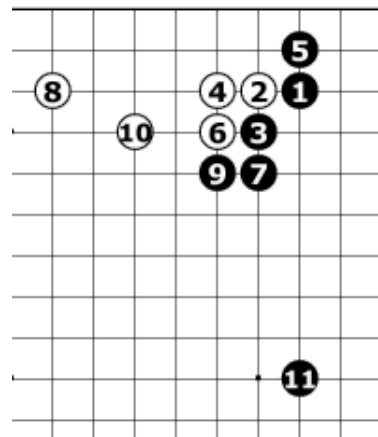
5 Nero 5 è scorretta. Cambiando ordine delle mosse è equivalente alla sequenza che parte dall'hoshi Nero e prosegue con l'attachment Bianco. Sequenza buona per Bianco in campo aperto.



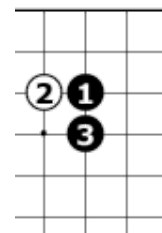
5 Nero 5 è la mossa migliore.



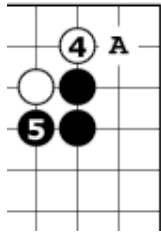
10 La sequenza fino a 10 è la migliore per entrambi, ma Bianco ha una posizione migliore. Nero 7 sarebbe più efficiente in A, ma se Nero giocasse 7 in A, Bianco punirebbe nel punto 9.



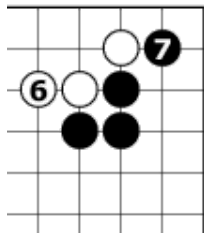
11 Bianco deve stare attento a non farsi tentare dal giocare il push in 6. La sequenza fino a 11 è ottima per Nero.



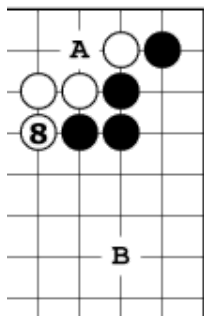
3 Nero 3 è la mossa corretta. Bianco manca di continuazioni accettabili.



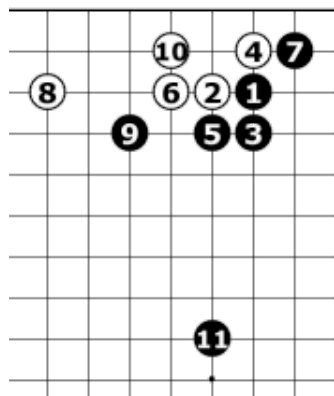
5 Bianco vorrebbe scambiare 4 per A, che sarebbe un buono scambio per Bianco, ma Nero punisce in 5.



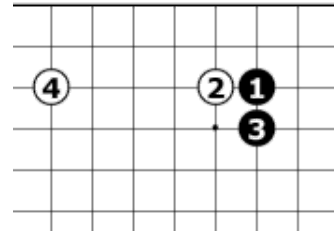
7 Dopo Nero 7, Bianco non ha buone continuazioni.



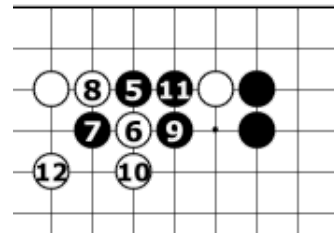
8 Se Bianco 8, Nero può fare tenuki: A e B sono infatti Miai per Nero successivamente.



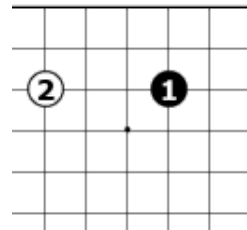
11 Bianco 8 sembra la migliore, ma dopo Nero 9 e 11 la posizione Nera è superiore.



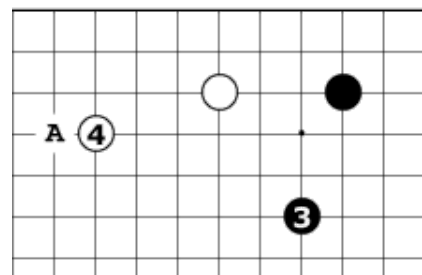
4 Bianco è costretto a tornare indietro con 4.



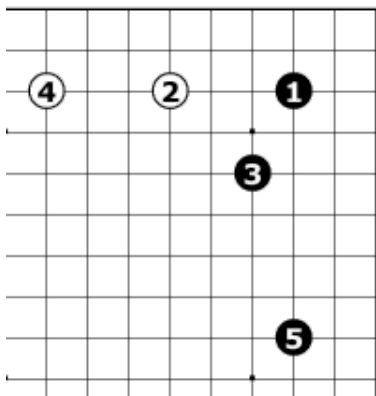
12 La sequenza fino a 12 è buona per Nero che tiene il sente. Il gruppo Bianco in centro non ha tanto potenziale.



2 Bianco 2 è l'approccio basso più adeguato.



4 Se Nero estende lasco con 3 allora Bianco può anch'egli difendere leggero con 4 o A.



- 5 Se Nero difende solido con 3 allora anche Bianco può difendere solido con 4. Tuttavia la forma nera in angolo sembra questa volta incompleta, è bene che Nero prosegua con 5 perdendo però il sente.