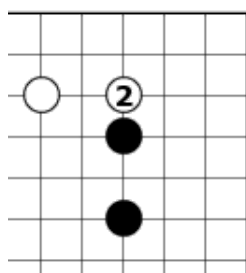


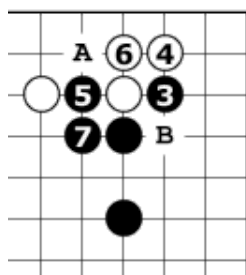
① Nella lezione 7 avevamo studiato l'attachment bianco in A nel caso Nero rispondesse col keima basso in B. Ma quali sono le alternative nel caso in cui Nero scelga il salto in figura?

La difesa alta non oggi così popolare come in passato, si preferisce di solito l'alternativa bassa. Rimangono tuttavia delle situazioni in cui il salto Nero è una scelta ideale: per esempio nel caso di un'apertura cinese nera sulla destra, o più in generale tutte le volte che è già presente una pietra nera in terza linea sul lato destro.

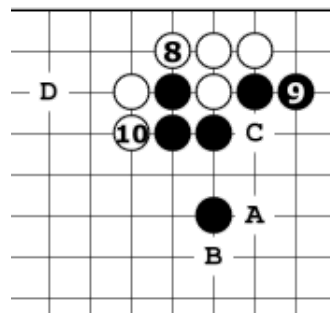
A fine 2016 AlphaGo ci ha mostrato come Bianco possa proseguire con la mossa controintuitiva in C, mentre i joseki dell'attachment in A non sono favorevoli in questa posizione.



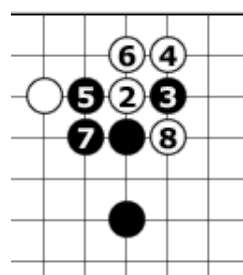
② Partiamo col dimostrare come mai in questo caso l'attachment bianco in 2 non è una buona mossa.



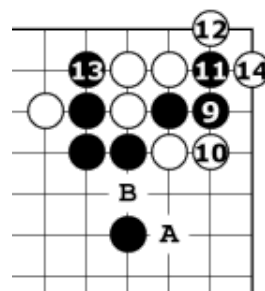
⑦ La sequenza fino a 7 è l'equivalente del joseki studiato nella lezione 7. Bianco può proseguire in A oppure B.



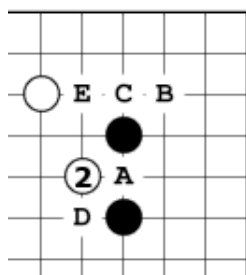
⑩ Se Bianco sceglie 8, osserviamo come 10 abbia minore impatto sulla forma nera rispetto alla variante col salto nero basso in A: l'aji del taglio in C è limitata, la mossa di riduzione bianca in B è scomparsa e Bianco dovrà quindi ripiegare in D anziché spingere in 10, una scelta non ottimale.



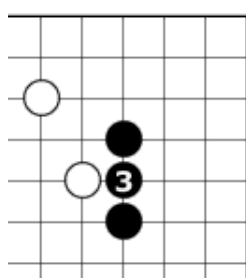
⑧ Bianco 8 è l'alternativa studiata.



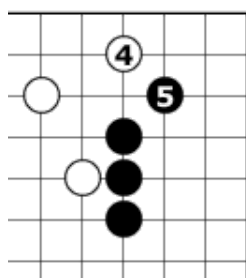
⑭ Dopo il sacrificio delle pietre nere, Nero chiude in sente con 13. Anche questa volta osserviamo come il salto nero originario è meglio posizionato rispetto alla variante bassa in A che lascia un eventuale taglio in B. Per questi motivi l'attachment non è considerata una buona mossa in questa posizione.



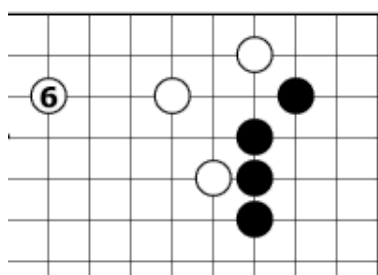
- ② La strana peep in 2 è la mossa introdotta da AlphaGo afine 2016 e confermata successivamente da altre AI. Nero può pensare a cinque risposte differenti, da A fino ad E.



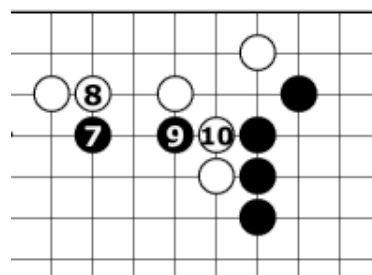
- ③ Nero 3 è la risposta più intuitiva ma si tratta di un buono scambio per Bianco.



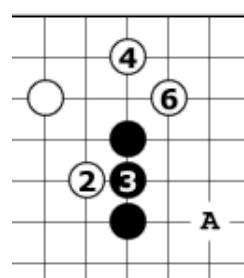
- ⑤ Nero 5 è un errore, Nero dovrebbe fare tenuki e trattare le sue pietre con leggerezza.



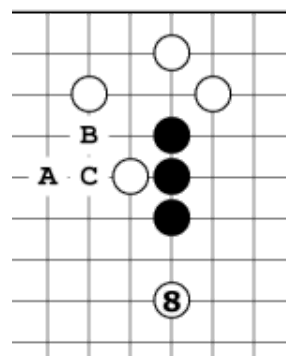
- ⑥ Se infatti proseguiamo col joseki classico fino a 6 è evidente come lo scambio 2 per 3 sia favorevole per Bianco.



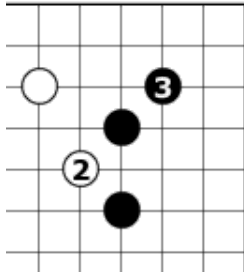
- ⑩ La sequenza da 7 a 9 è una tecnica standard utilizzata per pressare Bianco in questo joseki, ma grazie allo scambio 2 per 3 Bianco può rompere la sequenza con 10.



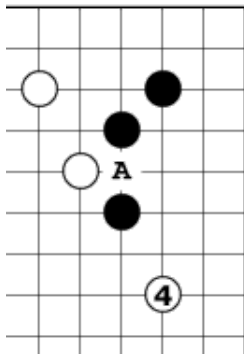
- ⑥ Se infatti Bianco prosegue in angolo in 6 lo scambio 2 per 3 diventa localmente un brutto scambio per Bianco: senza tale scambio Bianco potrebbe scivolare in A, cosa che non può fare nella situazione in figura.



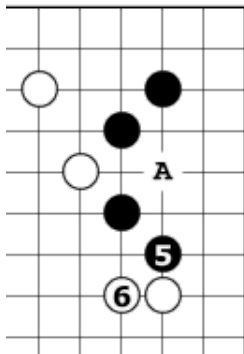
- ⑧ Nero dovrebbe trattare le sue pietre come leggere, tuttavia a causa dello scambio 2 per 3, quando Bianco attacca con 8 Nero vorrebbe scivolare leggero in A o magari giocare l'attachment in B, entrambe mosse impedito dallo scambio iniziale. Nero dovrà quindi accontentarsi di uscire pesante con C. Per questo motivo la risposta iniziale nera è considerata oggi troppo passiva.



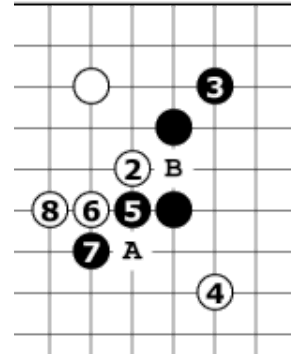
- ③ Nero potrebbe allora pensare ad una difesa in 3, ma non si tratta di una buona idea.



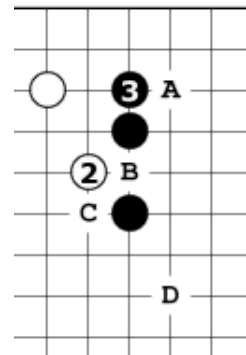
- ④ Bianco potrebbe fare tenuki e considerare 2 per 3 un ottimo scambio. Ma successivamente Bianco 4 diventa molto fastidiosa per Nero che non ha delle mosse convincenti per difendere il taglio in A.



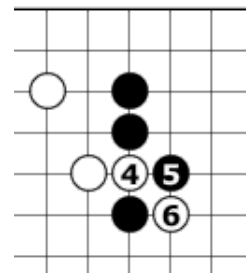
- ⑤ Se Nero difende passivo con 5, dopo Bianco 6 rimane sempre la debolezza in A.



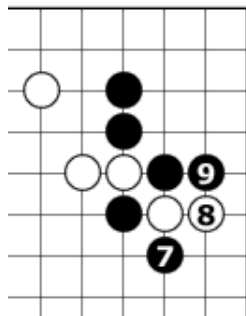
- ⑧ Se Nero risponde più attivo con 5 e 7, rimangono debolezze nella forma nera in A e B. La forma nera è considerata troppo fragile, perciò Nero 3 è stata scartata.



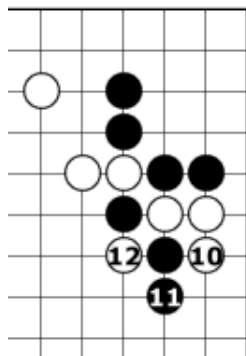
- ③ Nero 3 sembra una mossa più interessante di A perchè assicura più punti in angolo. Bianco potrebbe fare tenuki e mirare a dell'aji successivo magari tagliando in B, spingendo in C o attaccando nel punto vitale D. Tuttavia si consiglia di proseguire subito in B fino al joseki moderno che andremo a mostrare.



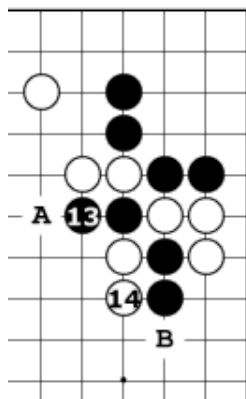
- ⑥ Bianco spinge in 4 e taglia subito in 6. Due mosse molto aggressive e decise. Bianco deve avere assolutamente la scala per proseguire in questo modo.



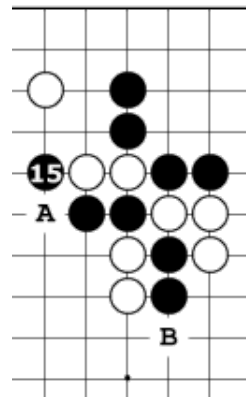
9 La sequenza fino a 9 è l'unico modo che ha Nero per tenere in piedi la sua forma.



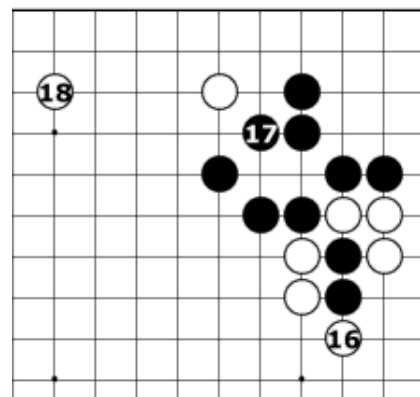
12 Dopo aver spinto in 10, Bianco taglia in 12. Prima mossa chiave da ricordare.



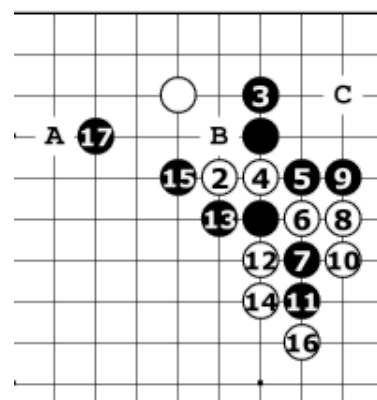
14 Bianco 14 attiva una doppia scala in A e B che permette a Bianco di proseguire il joseki.



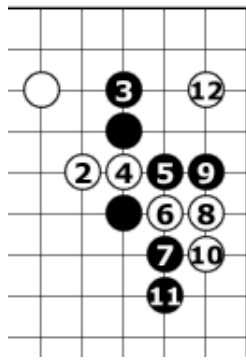
15 Nero 14 disattiva la scala in A mettendo in atari la coppia di pietre bianche.



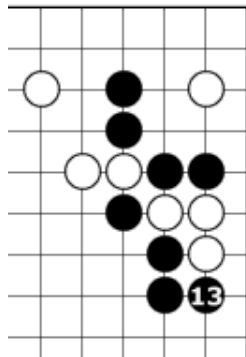
16 Bianco cattura allora con 16 e Nero con 17. La sequenza si può considerare un joseki ma oggi viene vista leggermente in favore di Bianco.



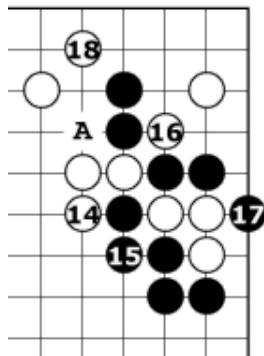
17 Nero può allora cercare di catturare le pietre bianche più attivamente con 17 oppure A: ma Nero si lascia dietro dell'aji, per esempio in C dopo che Bianco estende in B.



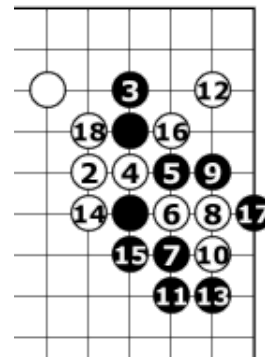
12 Per rendere più chiaro l'aji in angolo è stata allora inserita il tesuji in 12. Nero deve stare attento a come rispondere.



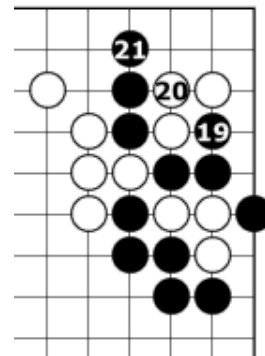
13 Nero 13 è un errore grave.



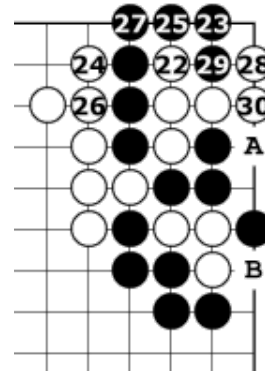
14 Bianco prosegue con la sequenza fino a 18 e cattura l'angolo originariamente nero. Nel caso Bianco sia preoccupato dell'aji in A può scegliere un'altra variante.



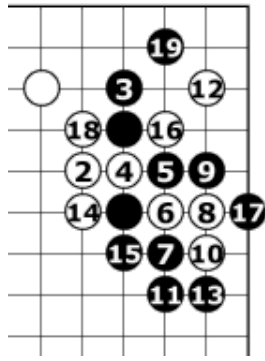
15 Bianco 18 è un altro modo per difendere l'angolo per Bianco.



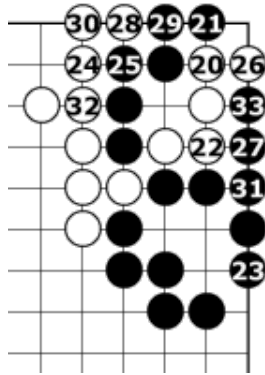
21 Nero può provare a resistere con la sequenza fino a 21, ma Bianco può uccidere.



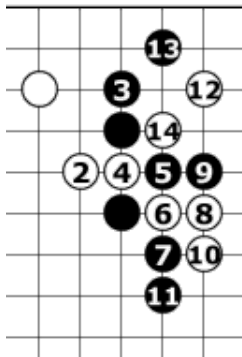
30 Dopo la sequenza fino a 30 Bianco ha una libertà in più perchè Nero non può dare atari in A. E' quindi essenziale per Bianco non scambiare A per B precedentemente, altrimenti Nero sarebbe in grado di catturare.



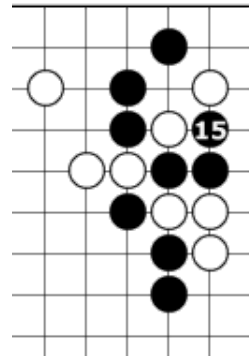
19 Nel caso Nero voglia cercare dell'aji in angolo, 19 è la scelta giusta. Il risultato è un seki in sente per Bianco, quindi Nero deve trovare il giusto timing per giocare questa sequenza.



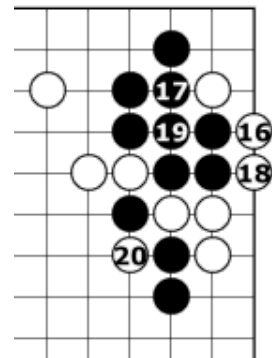
33 Con la sequenza fino a 33 Nero ottiene un seki in gote. La posizione locale è quindi molto favorevole per Bianco.



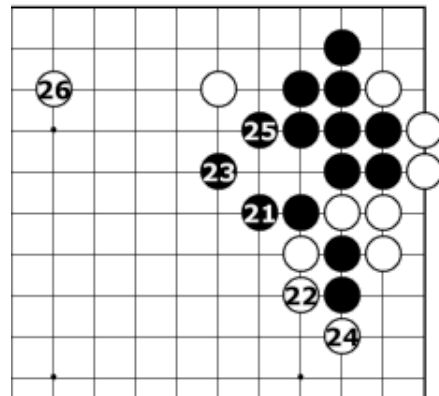
14 Anche Nero 13 è un errore. Bianco taglia subito con 14.



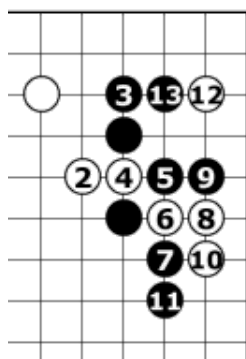
15 Nero può pensare di avere catturato Bianco con 15, ma una brutta sorpresa lo attende.



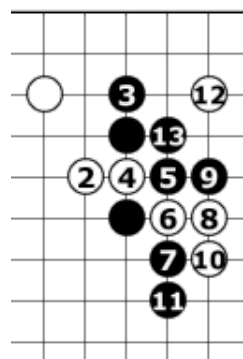
20 Bianco prima gioca lo squeeze in angolo e poi prosegue col joseki.



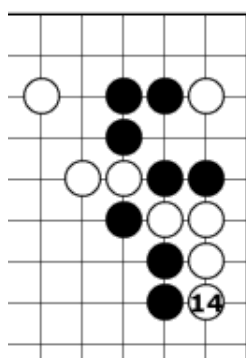
26 Ripetendo la sequenza vista in precedenza è evidente come Bianco abbia avuto un grosso guadagno in angolo.



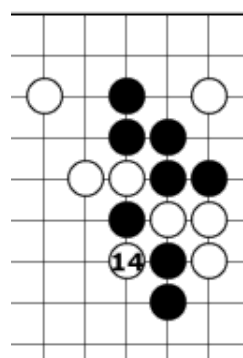
13 Nero può allora pensare ad una difesa del taglio con 13, ma è la mossa peggiore di tutte.



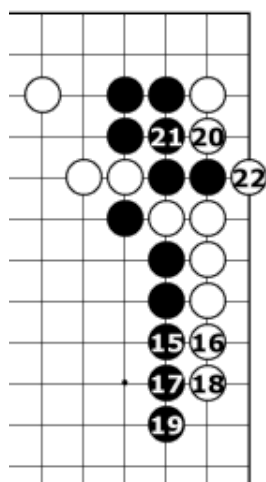
13 Può sembrare controintuitivo ma il triangolo vuoto in 13 è l'unica risposta per Nero.



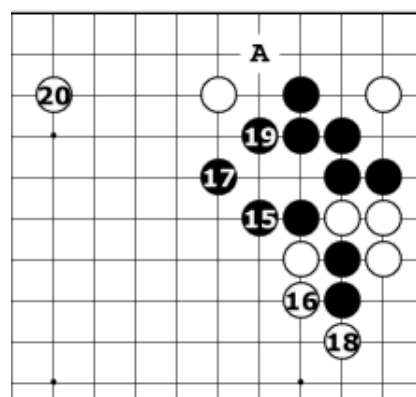
14 In questo caso Bianco spinge sul lato un numero sufficiente di volte per poi tornare indietro a catturare l'angolo nero.



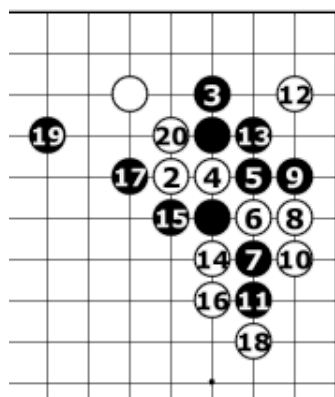
14 Dopodichè Bianco prosegue col joseki precedente.



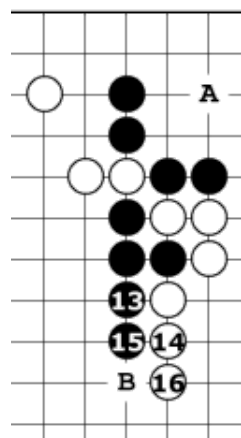
22 Dopo che Bianco connette in 22 Nero è nei guai.



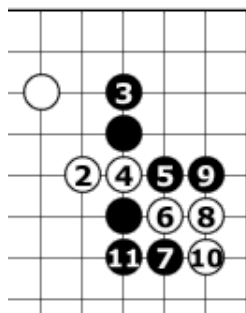
20 Dopo la sequenza fino a 20 osserviamo come lo scambio in angolo sia buono per Bianco che ha ora A in sente.



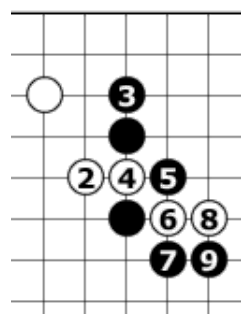
20 Nero può allora cercare di attaccare Bianco in grande stile con 19, ma più avanti quando Bianco estenderà in 20 non è ben chiaro come abbia intenzione di proseguire. L'aji rimasta è troppo grande per essere accettabile come joseki.



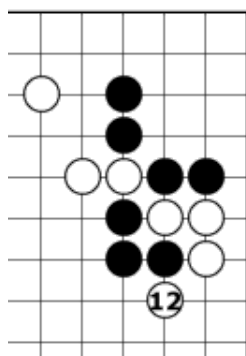
16 Nero può proseguire col combattimento in figura, ma è difficile per Nero difendersi sia dall'aji in A che dal blocco di Bianco B.



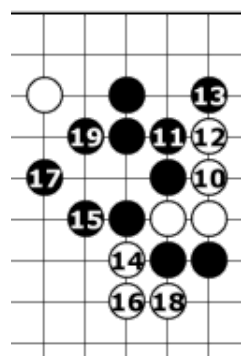
11 Viste le sequenze precedenti, Nero può allora essere tentato di difendere solido con 11, ma è un errore.



9 Bloccare in 9 è un grave errore per Nero.

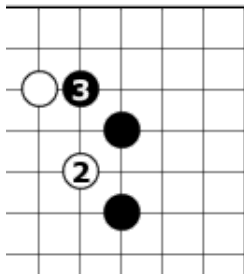


12 Dopo Bianco 12 Nero ha un gruppo debole all'esterno e un gruppo con dei difetti in angolo.

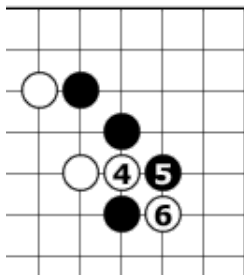


19 Ripercorrendo la medesima sequenza del joseki vediamo come Bianco abbia guadagnato dei punti in angolo che prima non aveva.

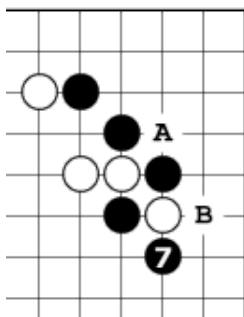




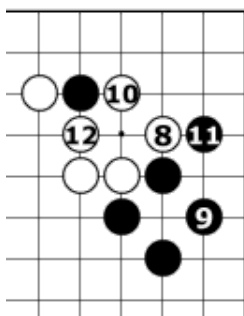
3 Nero 3 è la risposta più forte e aggressiva che ha a disposizione Nero.



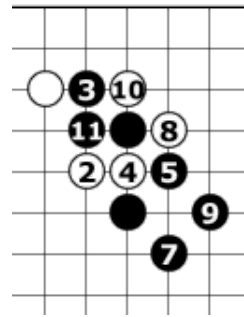
6 Bianco prosegue con le stesse mosse precedenti spingendo in 4 e tagliando in 6.



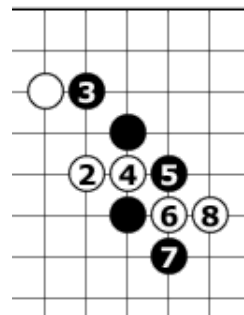
7 Dopo che Nero dà atari in 7, Bianco può pensare di avere due alternative: A e B. Ma A è causata da un'allucinazione.



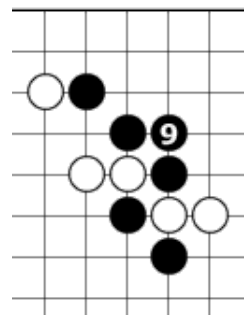
12 Nel caso Nero dia atari con 11, dopo 12 il risultato è ottimo per Bianco.



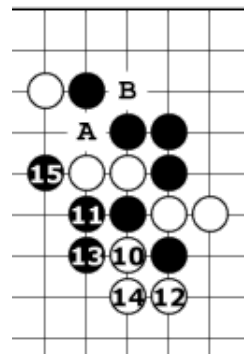
11 Ma Nero può connettere con la mossa sorprendente 11! Bianco non ha modo di salvare la situazione.



8 Bianco deve così ricondursi all'unica alternativa di proseguire in 8.

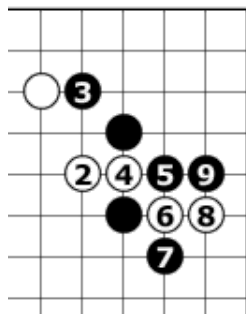


9 Nero 9 è la mossa corretta questa volta.

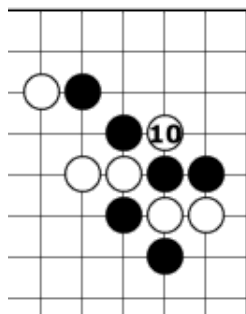


15 La sequenza fino a 15 ripercorre le mosseggià viste in

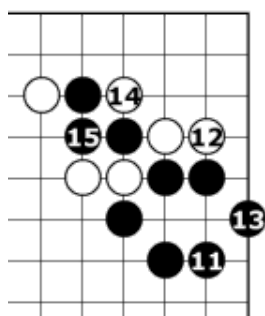
precedenza. Questa volta però la posizione è favorevole per Nero perchè Bianco non può più fuggire in A come nel caso in cui Nero cominciava la sequenza con B. Bianco deve trovare un'alternativa.



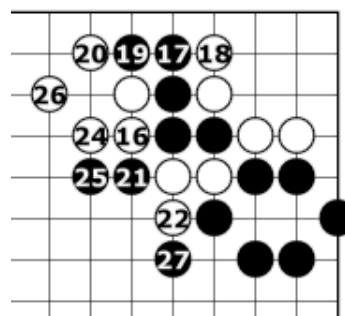
9 Nero deve stare attento a non spingere in 9 come nella linea precedente.



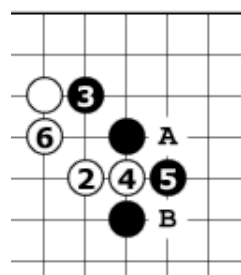
10 Dopo che Bianco taglia in 10 Nero non è più in grado di salvare l'angolo.



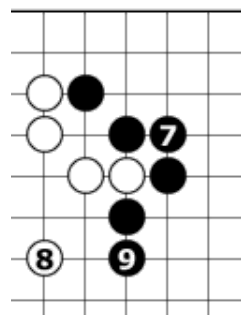
15 Questa volta la connessione in 15 non funziona per Nero a causa dello scambio 12 per 13.



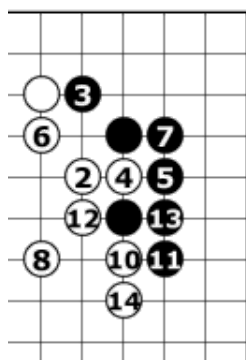
27 Con la premessa di avere scala favorevole per Bianco, Nero è catturato in angolo.



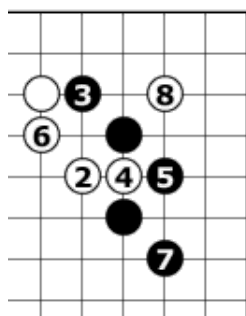
6 Bianco può allora optare per tornare a difendere in 6 dopo aver spinto con 4. Nero ha ora infatti due tagli da proteggere.



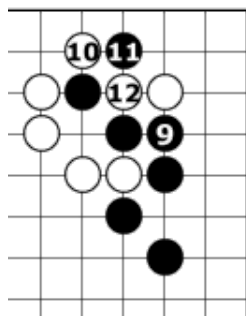
9 Se Nero difende il taglio interno con 7, Bianco 8 è un ottimo punto: Nero necessita di una difesa in 9. Il risultato è equilibrato: Nero ottiene un buon angolo e Bianco l'influenza in sente.



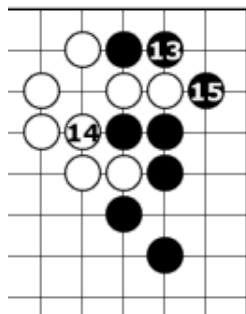
14 Se Nero non risponde a Bianco 8 la sequenza fino a 14 è molto dolorosa per Nero. Il risultato è ora eccellente per Bianco.



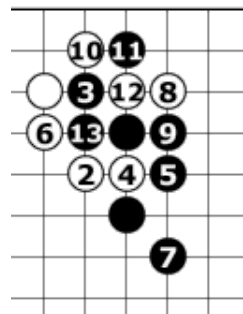
8 Se Nero difende il taglio esterno, Bianco 8 è la mossa chiave.



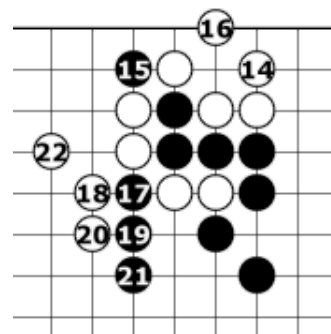
12 Dopo che Bianco cerca di connettersi in angolo, Nero deve stare attento a come proseguire.



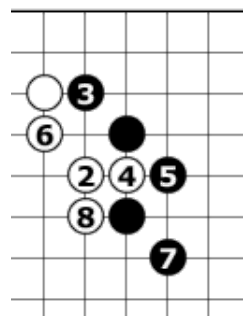
15 La sequenza fino a 15 è classica, ma è molto buona per Bianco. Nero ha un'alternativa.



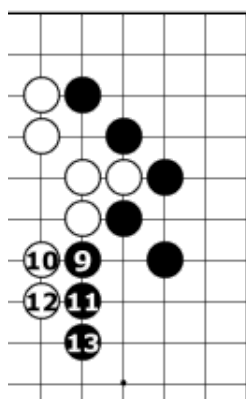
13 Connettere in 13 è la scelta migliore.



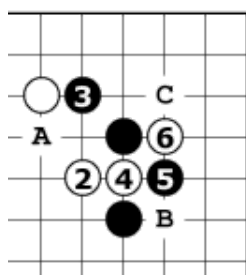
22 La sequenza fino a 22 è equilibrata e si può considerare localmente un nuovo joseki.



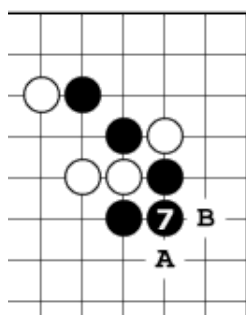
8 Se Bianco non è soddisfatto della variante precedente, può spingere invece con 8.



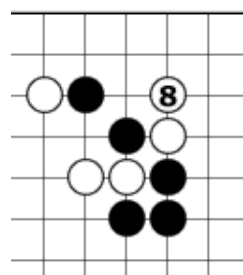
13 A seconda della posizione in alto a sinistra e in basso a destra, la sequenza fino a 13 può essere giocabile per Bianco.



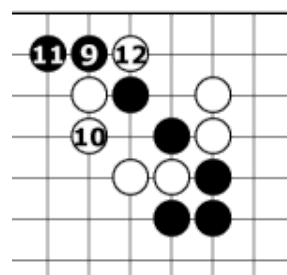
6 Il taglio in 6 è la seconda mossa appropriata per Bianco. A differenza di A, 6 conduce a delle varianti complicate. Bianco può pensare di difendere in B oppure in C.



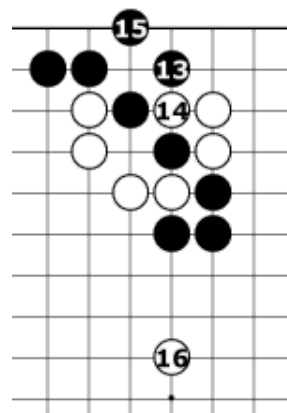
7 Difendere in 7 è un errore. La forma in angolo è identica ad una variante precedente dove però Nero aveva un ponnuki con A e B!



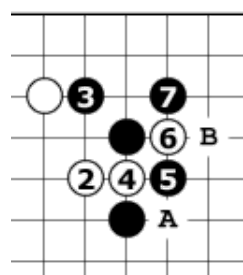
8 Bianco può ora gestire la situazione meglio con 8.



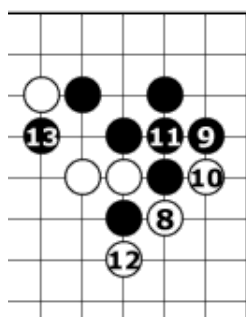
12 Bianco 12 è il tesuji da ricordare.



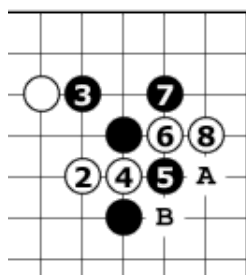
16 Bianco si connette in sente e può contrattaccare con 16. Il risultato è un combattimento a tutto campo dove Bianco è in vantaggio come forme: il triangolo Nero a destra è una forma pessima.



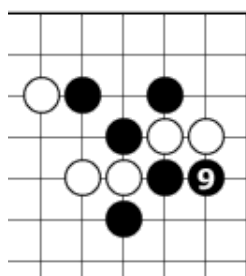
7 Molto meglio proseguire con Nero 7. Bianco può proseguire catturando una pietra nera all'esterno con A, oppure resistere con B.



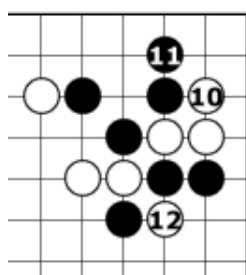
13 Bianco può catturare la pietra in scala con 12, ma Nero ha l'ottima mossa in 13 per ottenere un buon risultato. Localmente il risultato è buono per Nero ma può dipendere dal contesto.



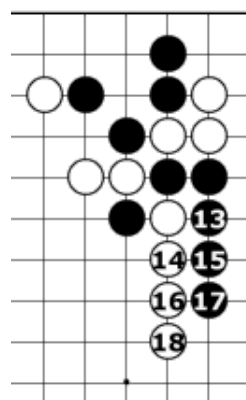
8 Resistere in 8 è la scelta più attiva (e complicata). Nero può tentare di togliere libertà a Bianco con A, ma è un errore. Nero B è la scelta corretta.



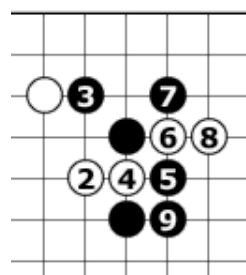
9 Nero 9 localmente cattura le pietre bianche, ma Bianco ha delle contro misure.



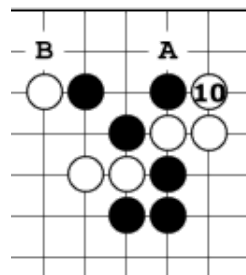
12 Il taglio in 12 è la mossa chiave.



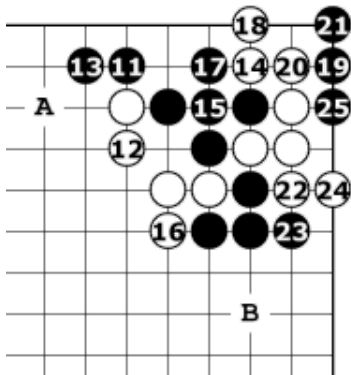
14 Nero deve spingere in seconda linea molte volte per catturare le pietre bianche in angolo. Il risultato è ottimo per Bianco.



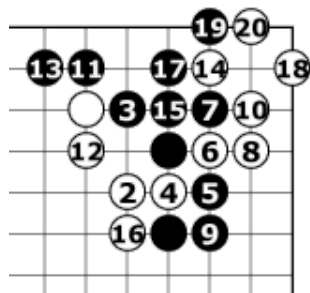
9 Connettere in 9 è la mossa corretta.



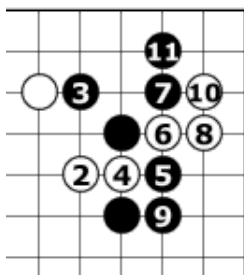
10 Bianco torna in angolo con 10. Nero ora deve stare attento. Nero può leggere che con B riesce a fuggire e catturare Bianco all'interno. Ma c'è una trappola in agguato.



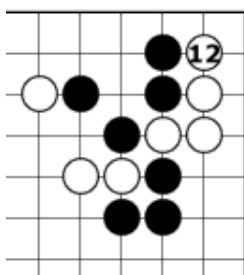
25 Nero può uccidere Bianco in angolo con la forma nota come "Bent Four in the Corner". Ma cosa accadrà ai gruppi Neri all'esterno? Riusciranno entrambi a sopravvivere per permettere a Nero di realizzare la cattura in angolo? L'aji attorno ad A e B è molto cattiva per Nero, in particolare il gruppo di quattro pietre sulla destra.



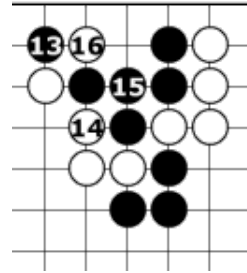
20 Bianco può optare anche per un ko in angolo, ma in fuseki è difficile trovare delle minacce adeguate.



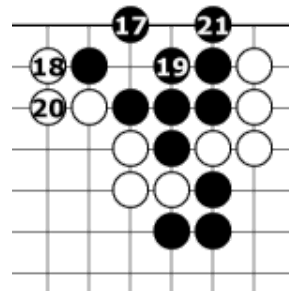
11 Nero 11 è la scelta più saggia.



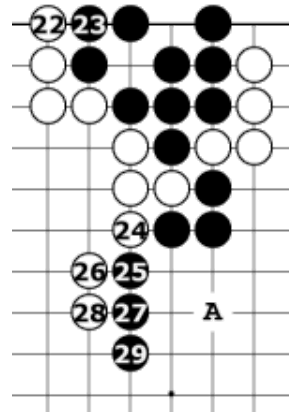
12 Bianco 12 è un sacrificio difficile da intuire.



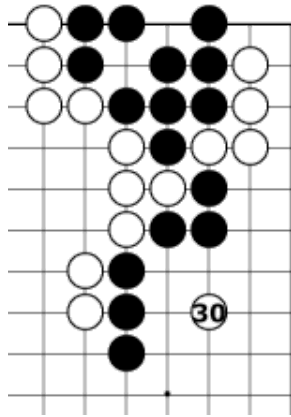
16 Nero deve scappare con 13, Bianco dopo l'atari in 14 gioca il tesuji in 16.



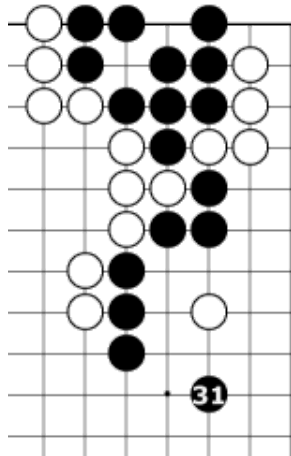
21 Nero può vivere con la sequenza fino a 21.



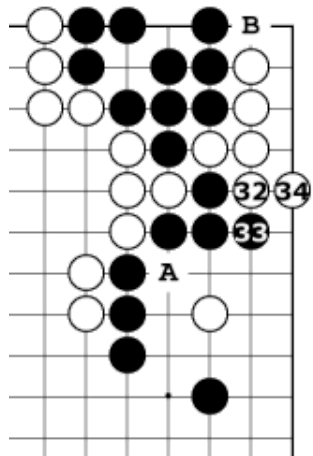
29 Ma Bianco scabia prima 22 per 23 in sente e poi costruisce un muro enorme con la sequenza fino a 29. Nero ha circa 30 punti di territorio, mentre Bianco ha l'influenza e il sente. Da notare come rimanga dell'aji nel territorio Nero attorno ad A. Il risultato si può considerare equilibrato e perciò un nuovo joseki.



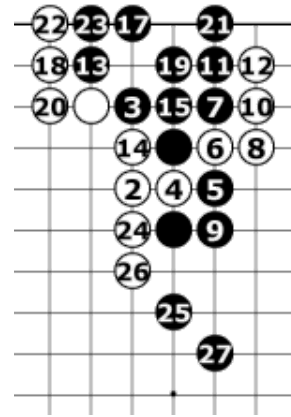
30 Successivamente 30 è un'ottima mossa per Bianco.



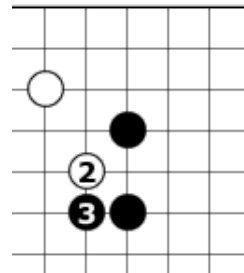
31 Se Nero tenta di circondare Bianco ...



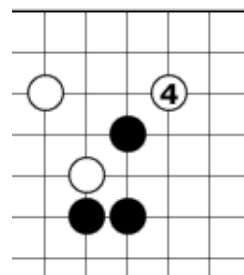
34 Bianco scivola in 32 e dopo 34 ha miei A e B per vivere.



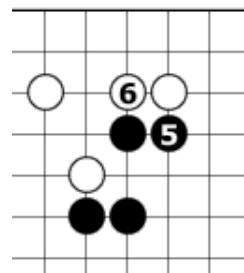
27 Nel caso Nero voglia evitare l'aji in angolo, è costretto a difendersi con 25 e 27. Risultato che può essere equilibrato a seconda della posizione esterna.



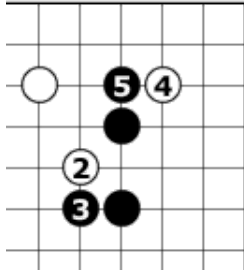
3 Nero 3 è l'ultima risposta a disposizione di Nero. E' una scelta anch'essa complicata che offre dei risultati non definitivi. E' buona nel caso Nero abbia già una posizione in basso a destra.



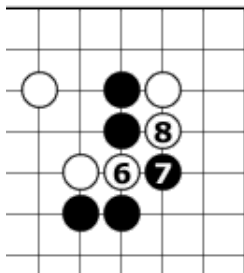
4 Invadere in san-san è la scelta corretta in questa posizione.



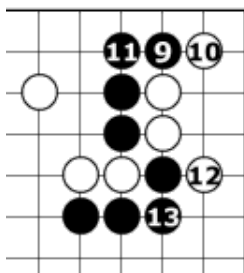
⑥ Bloccare in 5 è la direzione sbagliata per Nero. Bianco ruba l'angolo nero senza sforzo.



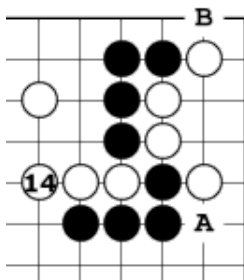
⑤ Nero deve bloccare separando le pietre bianche.



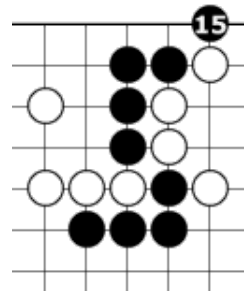
⑧ Bianco può allora tagliare con 6 ed 8 e dare vita ad una posizione molto complicata.



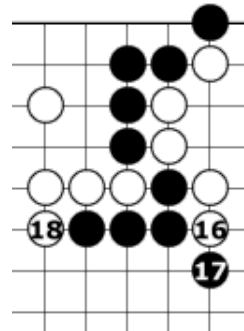
⑬ Nero è costretto a cercare libertà in angolo con 9 ed 11 mentre Bianco fa forma dando atari in 12.



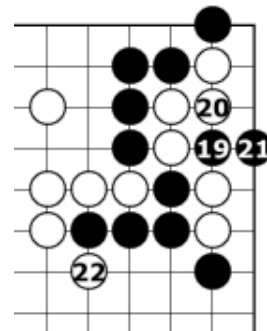
⑭ Bianco 14 è la mossa chiave da ricordare in questo joseki. Davvero difficile da intuire. Nero ha ora un dilemma: proseguire in A oppure in B?



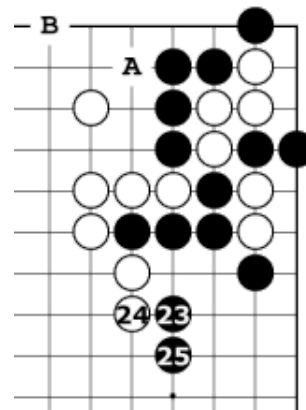
⑮ Nero 15 è considerata una risposta inferiore. Vediamo come mai.



⑲ Bianco scambia 16 per 17 e poi gioca la mossa sorprendente in 18. L'intento di Bianco è infatti quello di sacrificare il gruppo in angolo.

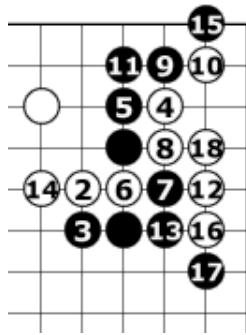


⑳ Dopo che Nero cattura l'angolo Bianco ha delle ottime forzanti all'esterno.

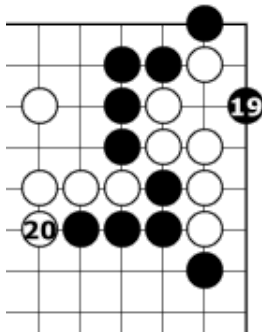




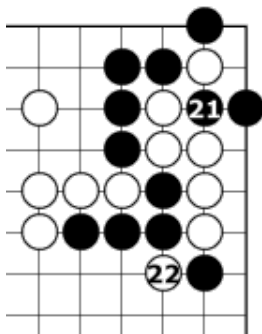
25 Bianco forza con 22 e 24. Il risultato è considerato giocabile per Nero ma leggermente favorevole a Bianco: da osservare come più avanti Bianco possa costringere Nero a catturare le pietre in angolo a partire da A; osserviamo inoltre come sia difficile per Nero giocare il salto della scimmia in B in fine gioco, proprio a causa della mancanza di libertà in angolo.



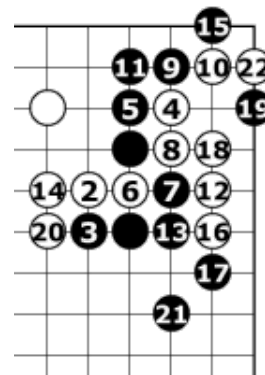
18 Nel caso in cui Bianco non gradisca la variante precedente, può sempre connettere in 18. Ma deve stare attento.



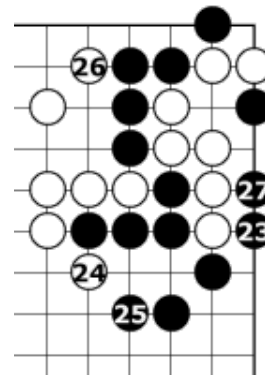
20 Se Nero si fa ingolosire e cattura con 19, ora Bianco 20 è più potente.



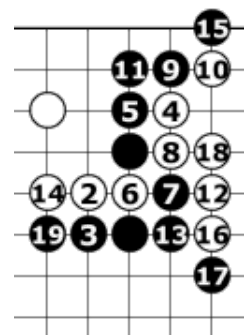
22 Se Nero cattura con 21, il taglio in 22 è letale per Nero.



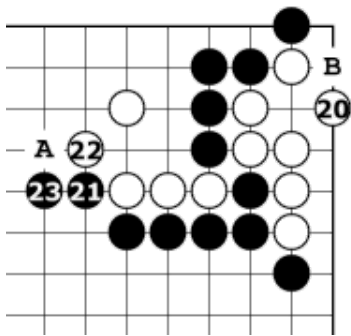
23 Se Nero difende il taglio esterno, Bianco protegge con 22 e guadagna più scambi esterni nel sacrificare il gruppo.



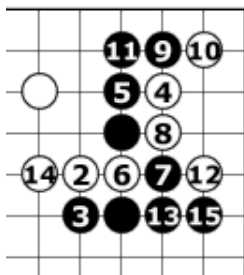
27 Nero cattura con 23, ma Bianco può giocare 24 e soprattutto 26 è questa volta sente assoluto. Il risultato è considerato ancora leggermente favorevole per Bianco.



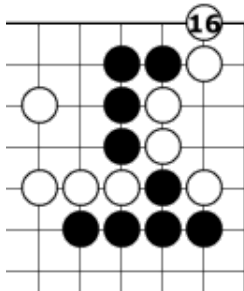
19 Nero 19 è la mossa migliore che punisce Bianco 18.



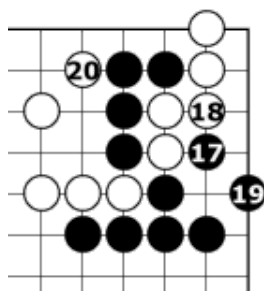
23 Bianco può tornare a vivere con 20 ma dopo che Nero spinge con 21 e 23 la situazione non è facile per Bianco: da una parte Bianco vorrebbe assicurare la vita al suo gruppo in alto con A, ma deve anche pararsi dalla possibilità di un ko in B.



15 Bloccare esternamente con 15 è la scelta migliore per Nero.

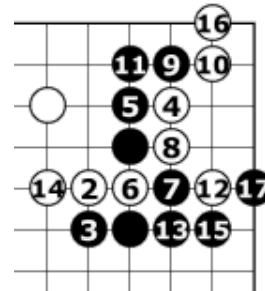


16 Proviamo a indagare cosa accade se Bianco scivola in 16 per guadagnare spazio vitale.

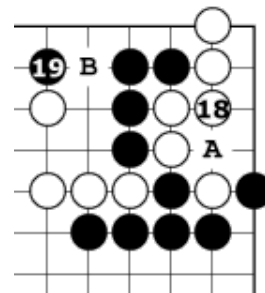


20 Nero non deve catturare con 17 e 19, altrimenti Bianco 20 cattura il gruppo Nero in angolo: Nero sembra

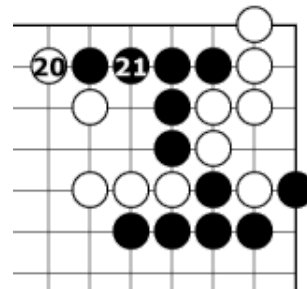
avere uno step di vantaggio ma gli manca una libertà per via della speciale posizione in angolo.



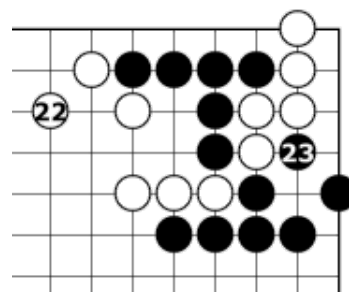
17 Nero 17 è la scelta corretta.



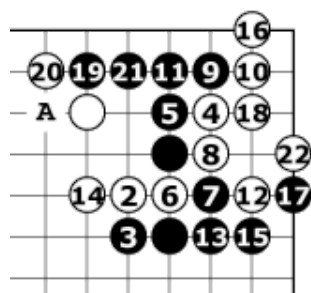
19 Dopo che Bianco difende con 19, se Nero catturasse in A, Bianco catturerebbe il gruppo con B come nella variante precedente. Nero può allora guadagnare libera con 19.



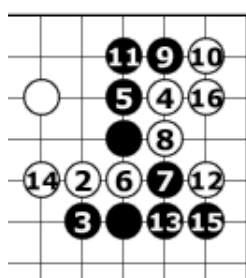
21 Dopo che Nero connette con 21, Bianco non ha buone continuazioni.



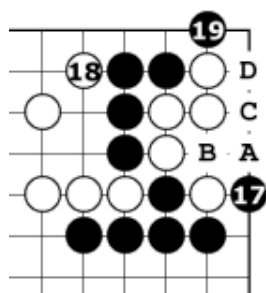
23 Se difende il taglio con 22, Nero 23 questa volta cattura l'angolo



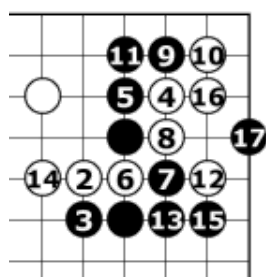
- 16 Se Bianco cerca di vivere all'interno l'unica opzione è il ko con 22, ma Nero ha troppe minacce locali attorno ad A per perdere questo ko. Abbia così dimostrato che scendere in 16 è scorretto per Bianco.



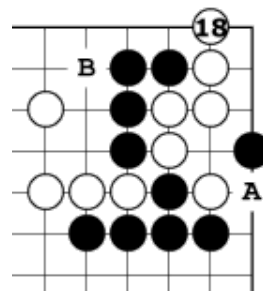
- 16 La connessione in 16 è allora la mossa corretta.



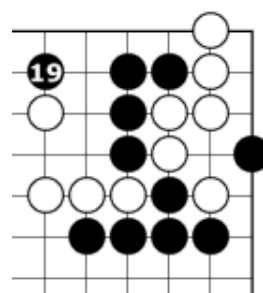
- 17 Se Nero difende dando atari in 17, la scelta migliore per Bianco è togliere libertà con 18 inducendo Nero 19, per poi fare tenuki. La situazione in angolo è infatti irrisolta: Bianco potrà sempre attivare il ko in A a meno che Nero non spenda un'ulteriore mossa per difendere. In tal caso Nero dovrà prima o poi giocare tutte le mosse da B fino a D per catturare le pietre bianche.



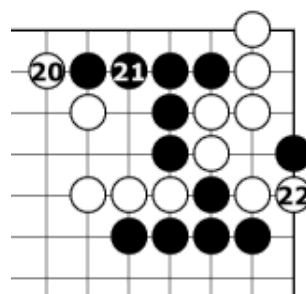
- 17 Nero può allora decidere di uccidere direttamente Bianco evitando un ko. Ma non è una buona scelta.



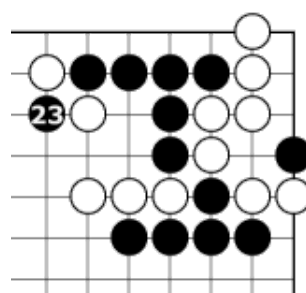
- 18 Solo ora Bianco scende con 18 che minaccia di vivere in A oppure catturare in B.



- 19 Nero è costretto allora a guadagnare libertà all'esterno.

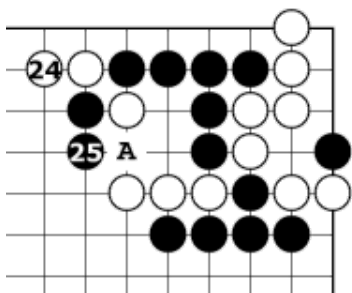


- 20 Ma Bianco può tornare a vivere con 22. Osserviamo come Bianco sia vissuto con 5 punti in angolo. Sarà un'osservazione importante successivamente.

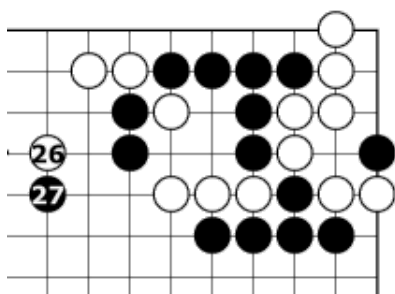


- 23 Nero è allora costretto a tagliare con 23. Da questo punto emerge un combattimento a tutto campo. Indichiamo solo la sequenza migliore per entrambi i

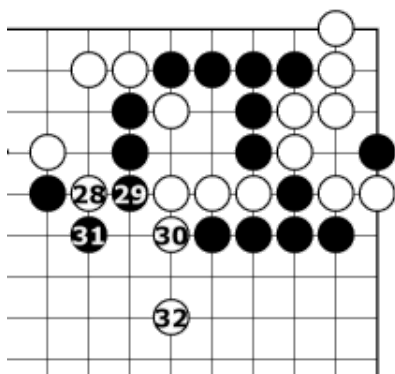
giocatori.



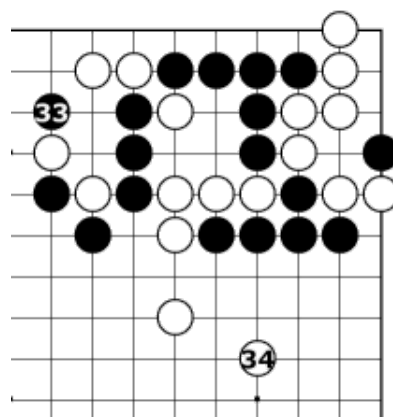
25 Nero deve difendere in 25, se infatti catturasse in A Bianco darebbe contro atari proprio in 25.



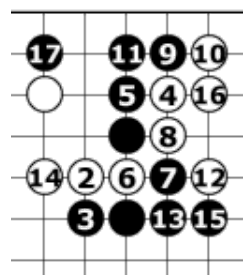
27 Dopo che Bianco difende il suo gruppo più debole con 26, 27 è la mossa più forte per Nero.



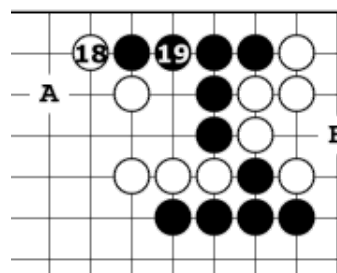
32 Bianco e Nero continuano la battaglia fino a 32.



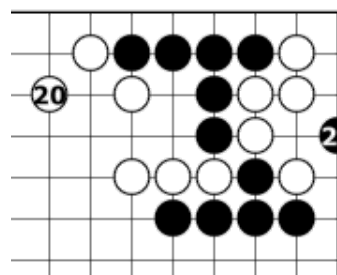
34 Dopo la sequenza fino a 34 Nero cattura il lato alto, mentre Bianco cattura il lato destro. Il risultato è considerato leggermente buono per Bianco. Nelle prossime varianti capiremo il perchè.



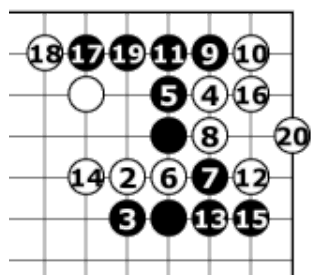
17 Nero deve prima guadagnare libertà con 17.



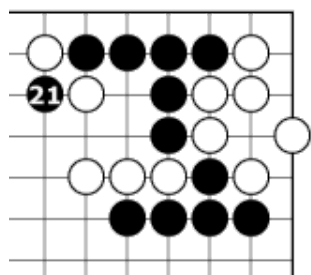
19 Bianco è ora di fronte al dilemma se difendere in A oppure vivere in B.



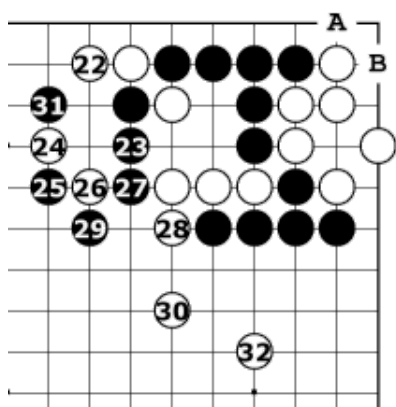
21 Se Bianco difende con 20, Nero uccide con 21.



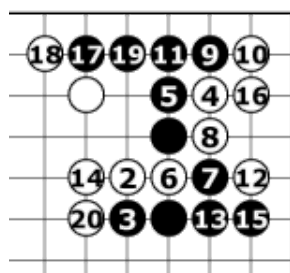
20 Bianco può allora vivere con 20.



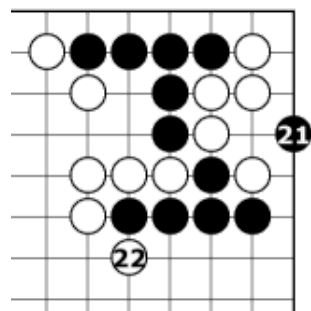
21 Nero taglierà con 21 e si ricondurrà alla variante complicata precedente.



32 Ripetendo la sequenza fino a 32 osserviamo ora come, dopo lo scambio sente Nero A per Bianco B, Bianco in angolo ha solo 2 punti, ovvero 3 punti in meno della variante precedente. Questa differenza di 3 punti rende la sequenza giocabile o addirittura favorevole per Nero.



20 Bianco così decide di abbandonare l'idea di vivere in angolo e prosegue costruendo influenza.



22 Dopo che Nero torna ad uccidere con 21, Bianco può pressare il gruppo nero a partire da 22. Il risultato non è conclusivo, diversi combattimenti possono scaturire, ma è considerato equilibrato.