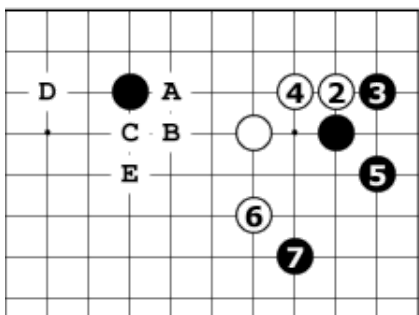


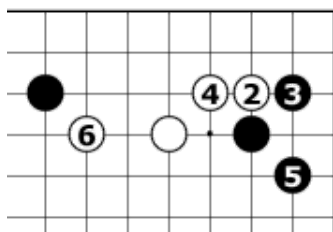
① La pinza mostrata in figura è l'ultima che chiude il cerchio delle pinze contro l'approccio alto del komoku. Tale pinza non è mai esistita nella teoria classica, i libri di joseki non la citano e i dizionari la descrivono come una mossa "né carne né pesce", da evitare.

Sorprendentemente, la pinza in figura è la migliore pinza e, a meno di casi particolari, l'unica pinza proposta dalle AI in questa posizione.

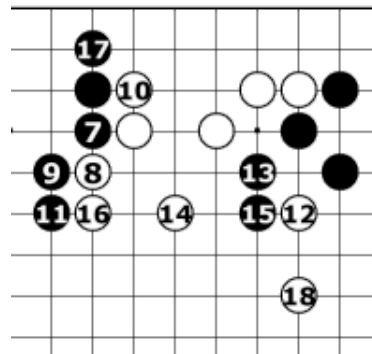
Vediamo prima i motivi per cui si credeva fosse una mossa scadente, e successivamente le nuove mosse trovate dalle AI che la rendono invece equilibrata.



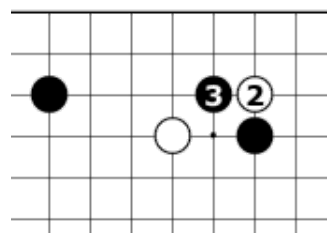
⑦ Dopo la sequenza in figura la pinza nera impedisce l'estensione bianca. La pinza nera non è più facilmente attaccabile come le altre pinze in A, B o C. Se Bianco attaccasse in D Nero salterebbe in E. Questo è il primo motivo per cui si considerava un errore questa pinza.



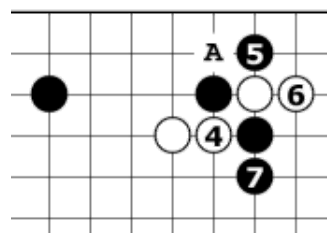
⑥ Ed infatti le AI propongono 6 come la giusta continuazione per Bianco.



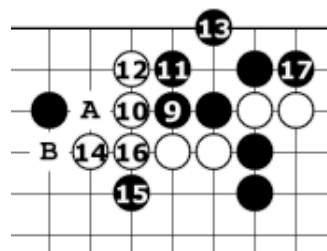
⑧ Dopo la sequenza fino a 18 Bianco ha una posizione attiva, mentre il gruppo nero è in difficoltà. Ma Nero ha una contromossa.



③ Nero 3 è la contromossa trovata dalle AI.

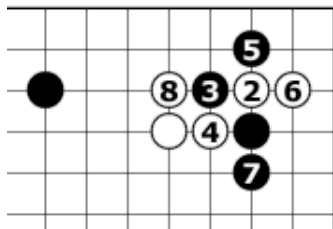


⑦ Dopo Nero 7, nella variante con la pinza più corta abbiamo dichiarato come Bianco A fosse la punizione corretta, ma ora la pinza è più lunga ed il risultato cambia nettamente.

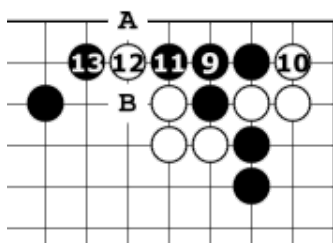


⑩ Il risultato fino a 17 segue naturalmente ed è molto buono per Nero. Osservare come nelle lezioni precedenti Nero non potesse giocare questa variante: con la pinza in A quest'ultima sarebbe stata adiacente al muro bianco e quindi danneggiata, con la pinza B Bianco poteva dare atari in 9 e chiudere in 17, stesso

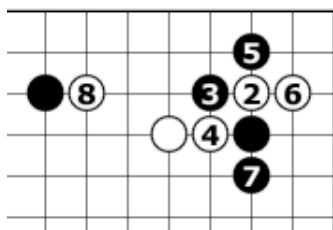
discorso con la pinza al posto di 14.



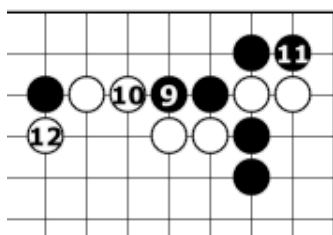
⑧ La potenza della pinza nera sta anche nell'impedire a Bianco questa variante.



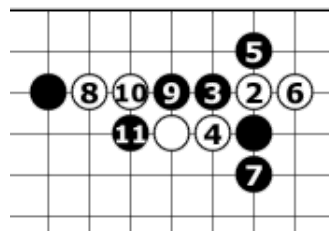
⑬ La pinza nera sta nella giusta posizione per poter salvare le pietre nere con 13: A e B sono mi ai per Nero.



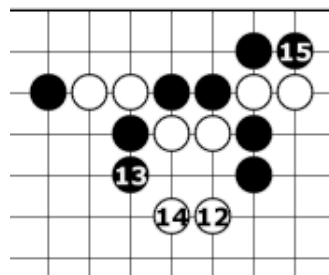
⑧ Bianco potrebbe provare col tesuji in 8, ma non funziona.



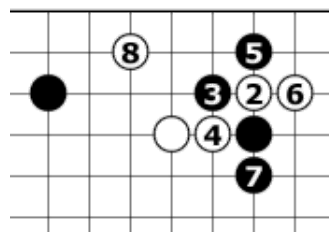
⑫ Se Nero risponde con 11 allora dopo Bianco 12 il risultato è molto buono per Bianco. Ma Nero ha una mossa migliore.



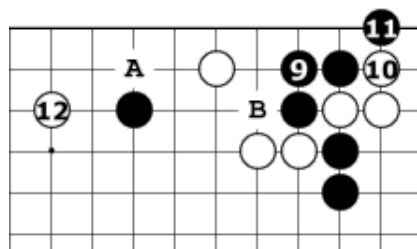
⑪ Nero 11 è la punizione corretta.



⑮ Dopo la sequenza fino a 15 Bianco è separato in due gruppi. Il risultato è ottimo per Nero.



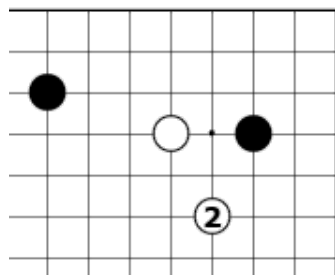
⑧ Bianco 8 è la migliore risposta locale per Bianco, anche se il risultato rimane comunque leggermente favorevole per Nero.



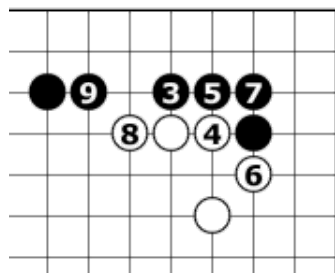
⑫ Dopo lo scambio in angolo 10 per 11, Bianco può attaccare con 12 che ha un buon legame con Bianco 8 tramite la connessione in A. Notare inoltre che è difficile per Nero tagliare in B per via delle libertà in angolo. Il risultato non è ottimale per Bianco, ma ha almeno salvato la situazione da un disastro. Lo si può considerare giocabile per Bianco con un opportuno appoggio esterno.

Questa confutazione a favore di Nero ha portato alla

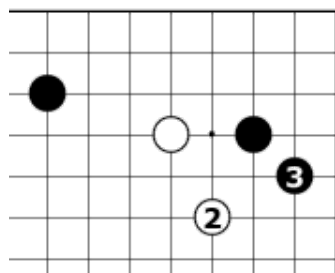
scomparsa di Bianco 2. Ma Bianco ha una seconda alternativa.



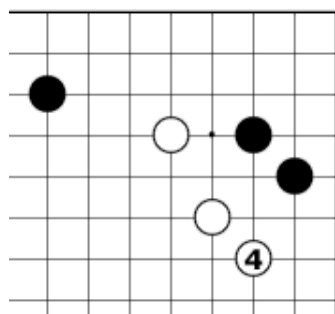
② Bianco 2 è l'altra alternativa. Anch'essa in passato non era considerata joseki perchè buona per Bianco. Vediamo perchè.



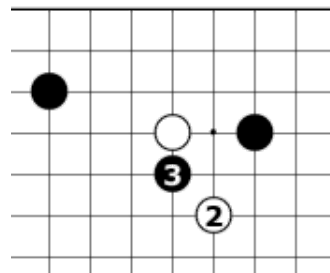
⑨ Dopo la sequenza fino a 9, la pinza originaria nera è in una pessima posizione. Questo è il secondo motivo per cui si considerava tale pinza come un errore. Ma Nero ha ben due contromosse.



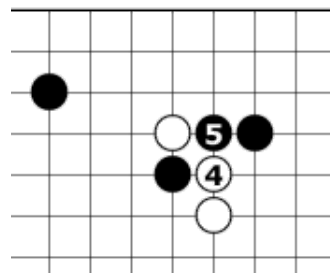
③ Nel caso Nero non sia troppo forte attorno, 3 è un'ottima mossa.



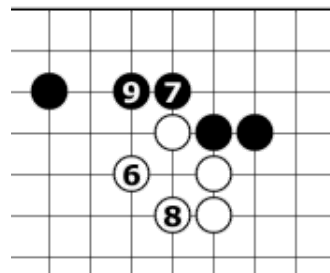
④ Dopo Bianco 4 Nero è vivo in angolo e può fare tenuki. Risultato ammissibile nel caso Nero non sia interessato a quest'area di gioco.



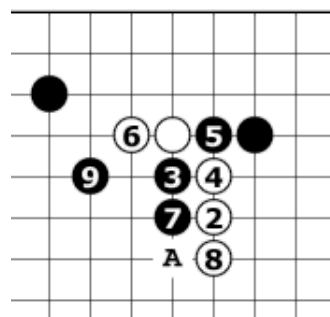
③ Nero 3 è la nuova variante che conduce al joseki innovativo di questa linea.



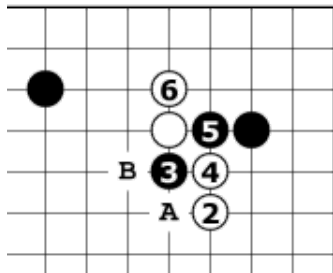
⑤ Le mosse 4 e 5 sono obbligate. Vediamo le possibili continuazioni per Bianco.



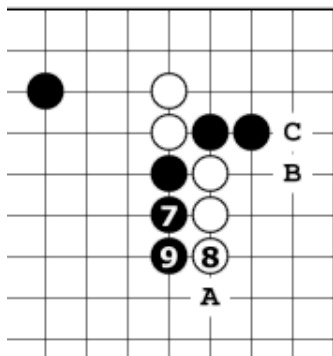
⑨ Se Bianco cattura con 6 ed 8, Nero chiude l'angolo con 7 e 9 ed ottiene una posizione superiore: Bianco 2 è ora una mossa sprecata.



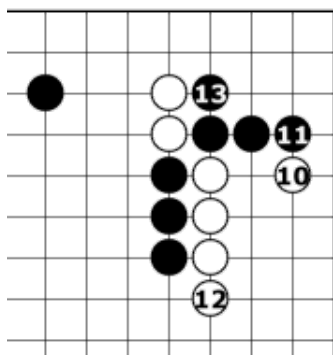
9 L'estensione di Bianco 6 è un errore. Dopo lo scambio 7 per 8 Nero ha separato con successo in gruppi Bianchi e può combattere con ottime aspettative: per esempio con 9 oppure con A.



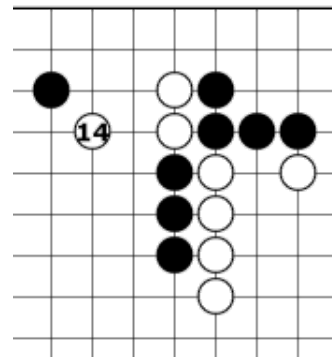
6 Bianco 6 è l'unica mossa rimasta a disposizione di Bianco. Nero ha due opzioni: A, più semplice e meno favorevole, conduce ad un combattimento irrisolto; B più complicata ed equilibrata, conduce ad un risultato conclusivo.



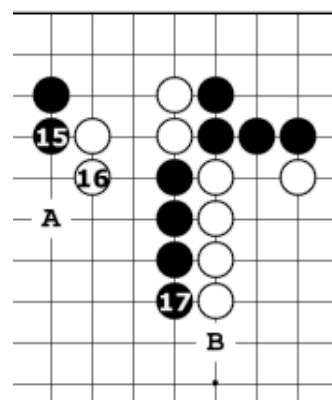
9 Dopo che Bianco e Nero proseguono fino a 9, Bianco può scegliere se proseguire con A oppure scambiare prima B per C.



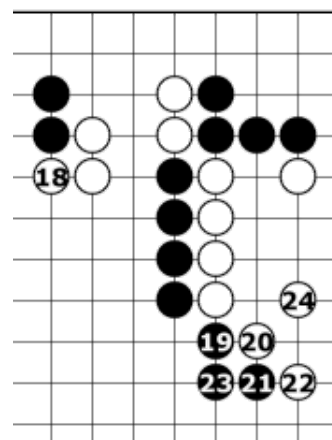
13 Se Bianco sceglie di scambiare 10 per 11, per poi tornare a difendere in 12, Nero può giocare la mossa molto severa in 13.



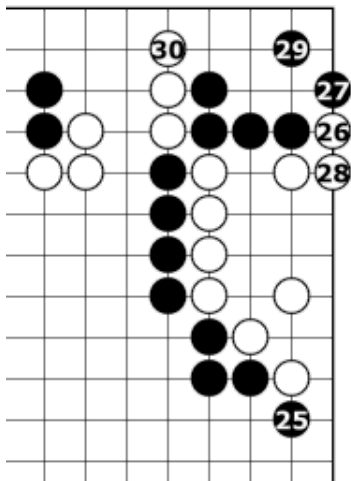
14 Scappare con Bianco 14 è l'unica mossa sensata.



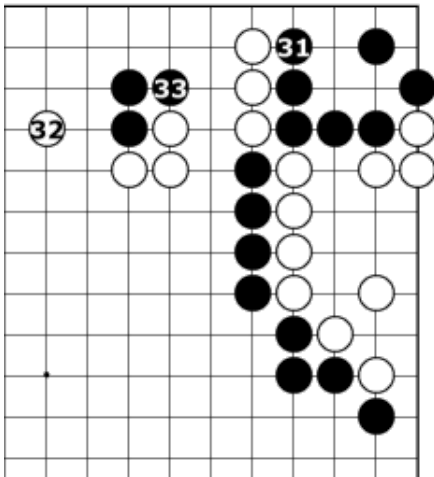
17 Dopo che Nero spinge con 17, Bianco non ha il tempo di rispondere in B, deve infatti proteggersi dalla geta in A. Bianco si può permettere di non rispondere in B grazie allo scambio 10 per 11.



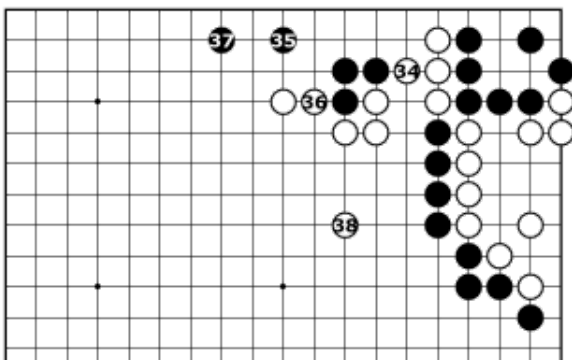
24 Bianco è ora vivo sul lato.



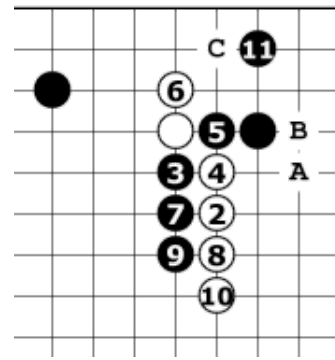
30 Bianco 30 è un ottimo timing ed è sente per l'angolo Nero.



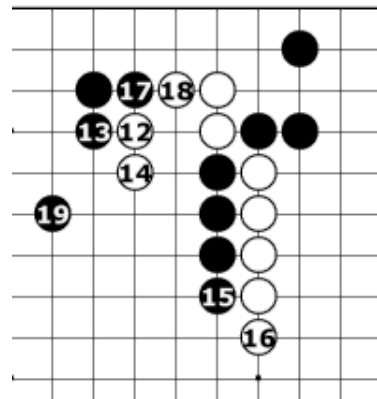
33 Anche Nero 33 è un ottimo timing.



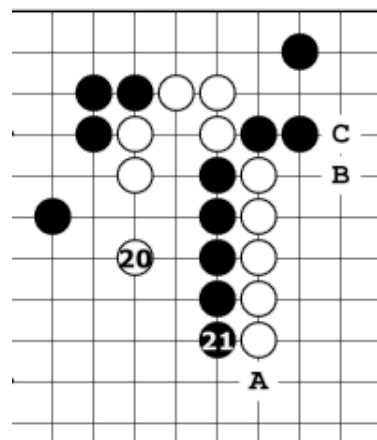
38 Dopo la difesa in 38 il risultato è equilibrato. Se Nero ha paura di un combattimento così lungo ed imprevedibile dovrà scegliere un'altra variante che vedremo dopo.



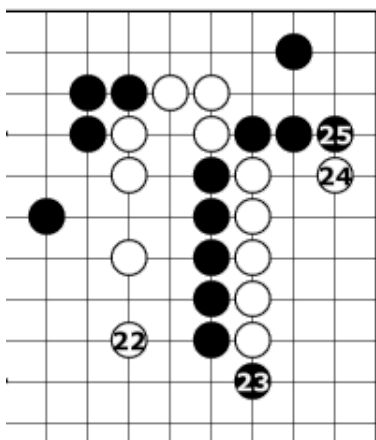
11 Se Bianco decide di omettere lo scambio A per B, Nero può difendere in 11 oppure in C.



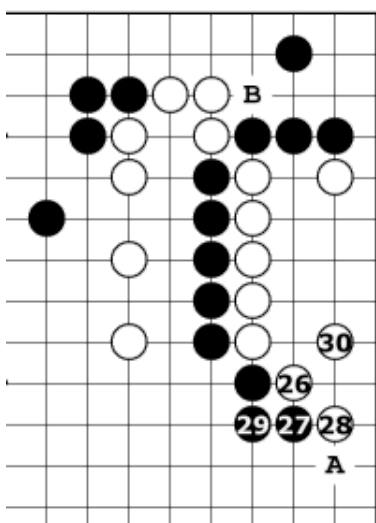
19 Questa volta Nero ha la possibilità di chiudere l'avversario per primo.



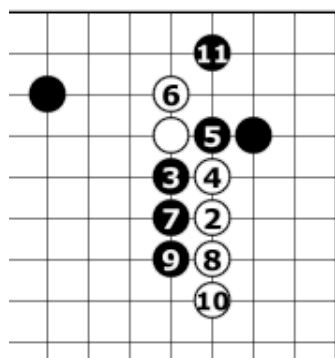
21 Nero 21 non è sente contro il gruppo Bianco sulla destra che può vivere grazie allo scambio B per C.



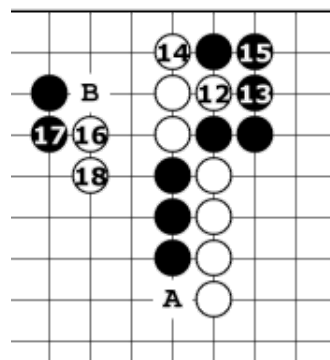
25 Bianco può ora scambiare 24 per 25 per trovare la vita.



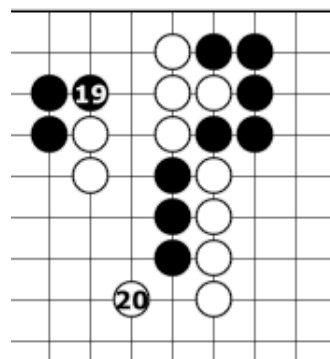
30 Nero vorrebbe tanto bloccare in A, ma Bianco ucciderebbe in B. Nero dovrà prima o poi tornare a far vivere l'angolo, ma il combattimento all'esterno è ancora in atto. Se Nero ha timore di questo combattimento meglio scegliere una variante più facile.



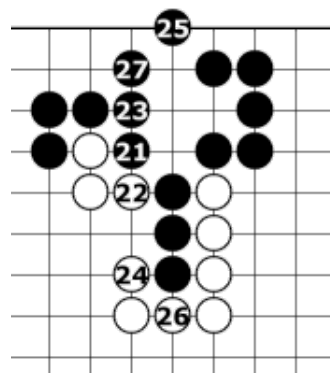
11 Nero 11 porta ad un risultato più pulito.



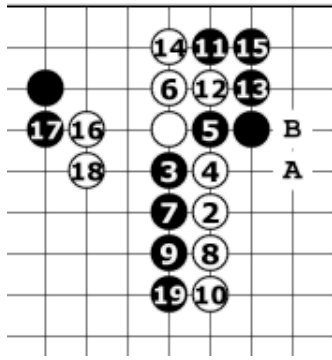
18 Nero deve rispondere in A, invece B può essere problematica soprattutto nel caso Bianco sia forte in basso.



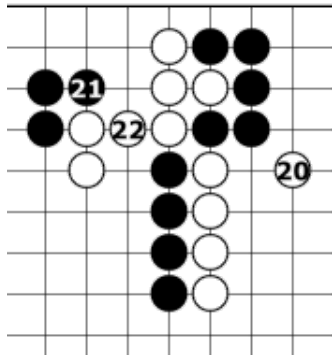
20 Se Nero gioca 19 subito, Bianco può decidere di sacrificare con 20.



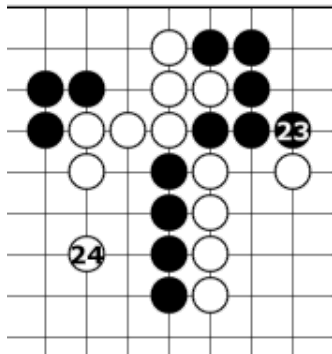
27 Lo squeeze fino a 27 è ottimo per Bianco con supporto sul lato basso.



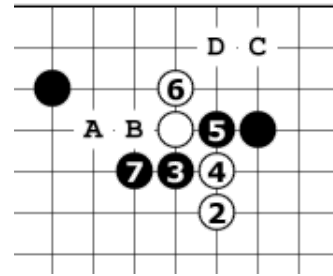
19 Nero 19 è la scelta corretta. Siccome Bianco non ha ancora scambiato A per B, Nero 19 è sente verso il gruppo Bianco sulla destra.



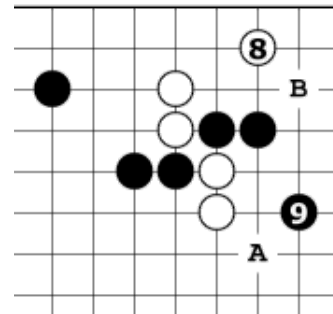
22 Nero ora ha finalmente il tempo per giocare lo scambio 21 per 22 in sicurezza.



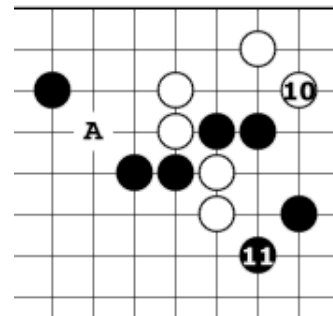
24 La sequenza si conclude con 24. Il risultato è un enorme combattimento in campo aperto. Tutti e quattro i gruppi in gioco non sono ancora vivi e dovranno combattere ognuno per la propria vita. Può essere una strategia molto valida per giocatori combattivi o nel caso si abbai del supporto già presente in zona.



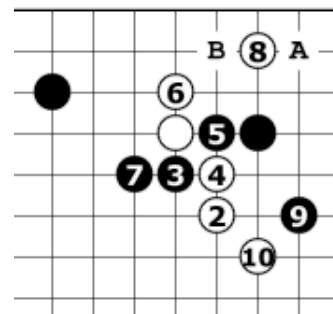
7 Dopo Nero 7, Bianco vorrebbe tanto scappare con A ma per ora non è possibile a causa di Nero B. Bianco ha bisogno di una preparazione con C oppure D.



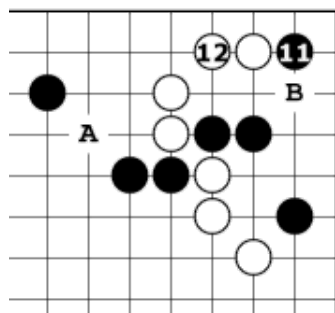
9 Il keima Nero in 9 è obbligato. Bianco ha bisogno di proseguire il pressing su Nero con A e non ha tempo di salvare subito il gruppo in angolo con B.



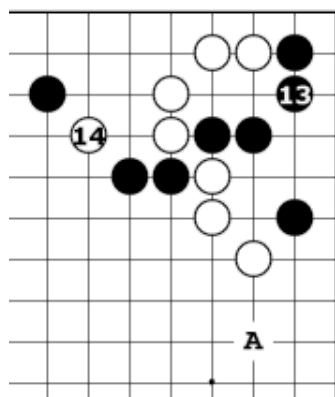
11 Se Bianco 10, Nero scappa con 11 ottenendo un ottimo risultato. Notare come Bianco non possa ancora fuggire con A.



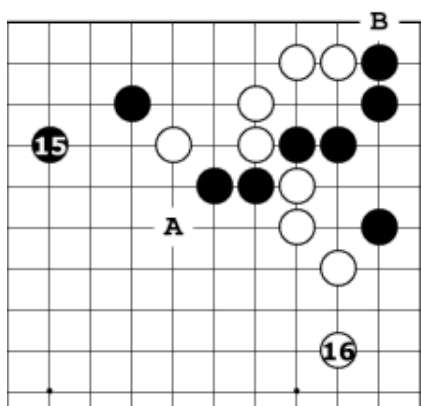
10 Dopo che Bianco protegge con 10, Nero ha di fronte la prima mossa difficile della sequenza. Nero può essere tentato di giocare A (errore grave) perchè comune come forma a molti joseki classici. Tuttavia è B la mossa corretta.



12 Se Nero blocca con 11, Bianco difende con 12 e crea un miai fra i punti A e B. Esploriamoli entrambi.

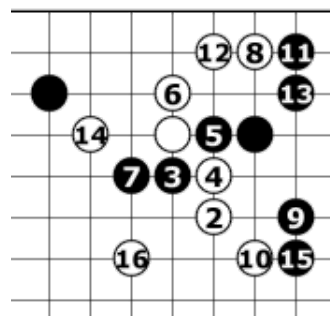


14 Se Nero blocca in 13 e Bianco fugge con 14 la posizione di Nero è precaria su tutti e tre i fronti: le pietre al centro sono sotto attacco, la pietra in alto è isolata e il gruppo in angolo non è perfettamente vivo, infatti una qualsiasi mossa bianca attorno ad A è sente per la vita del gruppo in angolo.

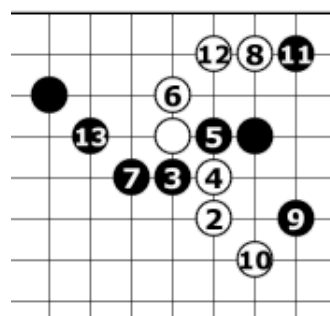


16 Se per esempio Nero difende con 15, Bianco 16 è una

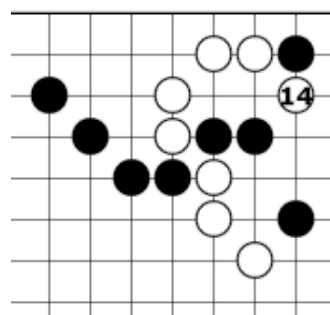
doppia minaccia: A cattura la coppia di pietre in centro mentre B cattura il gruppo in angolo.



16 Se Nero difende con 15, allora 16 è il punto vitale del combattimento che ora è in favore in Bianco.

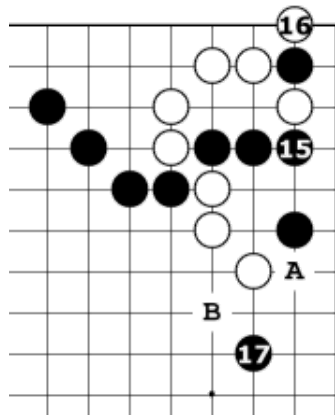


13 Nero 13 è una mossa di resistenza, Bianco deve rispondere con cautela.

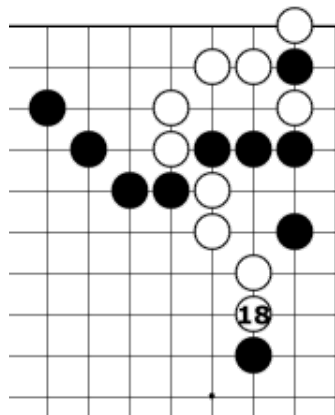


14 Bianco 14 è la mossa più intuitiva ma è un tragico errore.

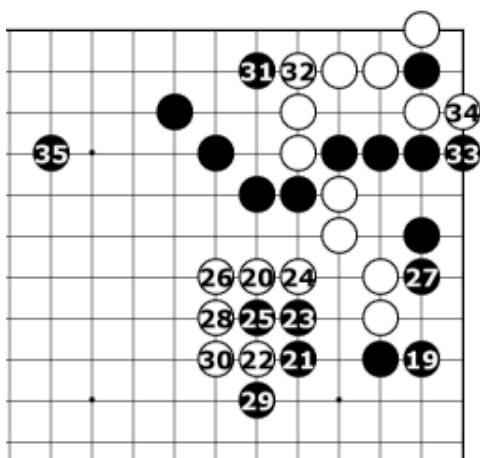




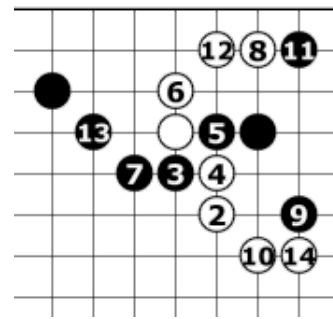
17 Dopo la mossa forzante con 15, Bianco difende in 16 e Nero gioca la mossa geniale in 17. Bianco vorrebbe tanto catturare con A, ma Nero B sarebbe una risposta perfetta per chiudere Bianco in angolo.



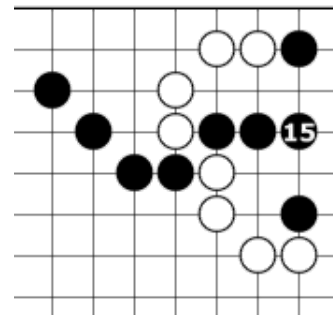
18 Bianco 18 è l'unica resistenza per Bianco.



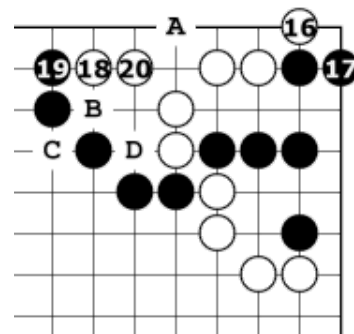
35 Dopo la lunga sequenza fino a 35 il risultato è molto favorevole per Nero.



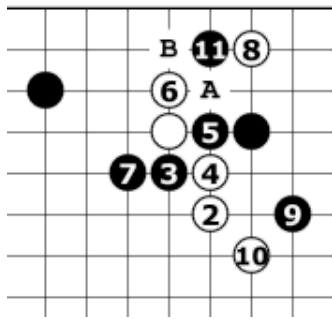
14 Bianco 14 è la mossa corretta.



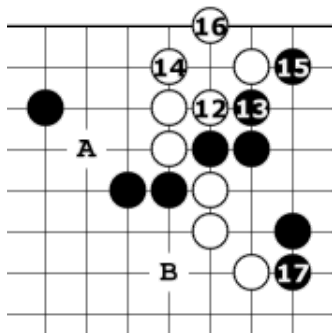
15 Nero 15 è il tesuji per difendere la forma nera.



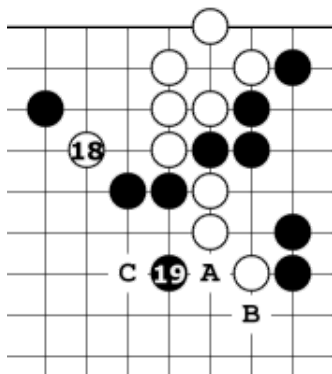
20 Dopo la sequenza fino a 20 Nero è nei guai: se Nero toglie gli occhi a Bianco con A, Bianco ignora e gioca altrove perchè il risultato è seki.; se invece Nero gioca altrove Bianco A fa vivere il suo gruppo e contemporaneamente morire quello nero. Da osservare inoltre che Bianco B minaccia sia il taglio in C che di vivere incondizionatamente creando un miai fra A e D.



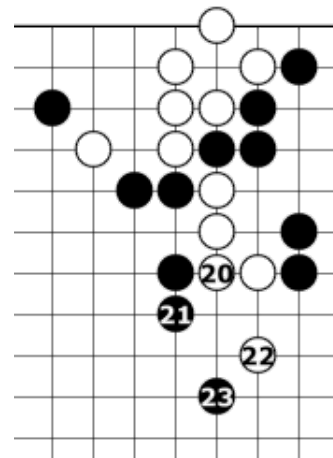
11 Nero 11 è allora il tesuji che permette a Nero di ottenere un risultato equilibrato. Bianco può rispondere con la mossa naturale A (errore) oppure la mossa corretta in B.



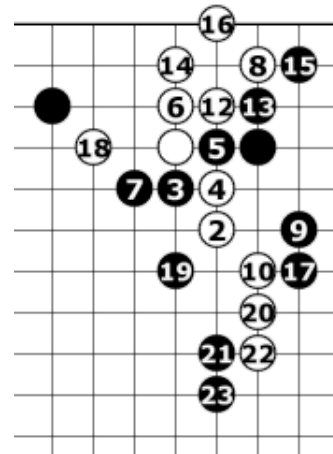
17 Se Bianco cade nella trappola di Nero catturando la pietra con la sequenza fino a 16, dopo Nero 17 la posizione di Bianco è precaria: Bianco vorrebbe uscire con A in modo da non far confinare in angolo in gote da Nero, ma vorrebbe anche aiutare le pietre sulla destra difendendole dalla mossa severissima di Nero B.



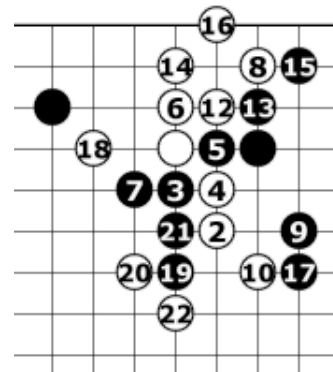
19 Se Bianco difende con 18 Nero 19 è il punto vitale. Bianco potrebbe cercare di resistere con A oppure B, ma la scelta migliore è sacrificare le pietre con C.



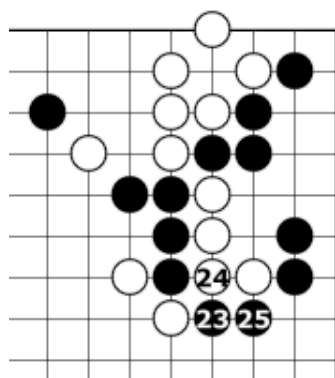
23 Se Bianco resiste con 20, Nero 21 e 23 sono severissime. Bianco è nei guai, soprattutto con supporto nero in basso a destra.



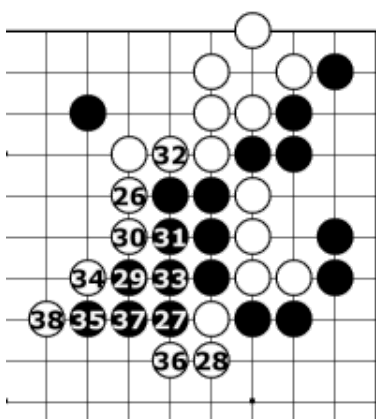
23 Bianco 20 è semmai peggiore della precedente, la forma Bianca è sotto attacco.



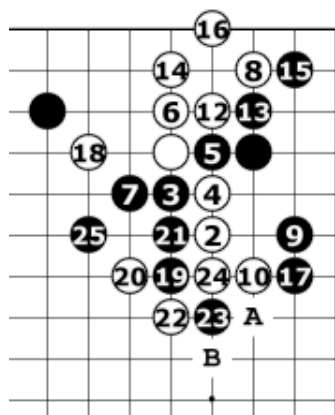
23 Bianco 20 e 22 sono le mosse migliori che portano al sacrificio delle pietre bianche.



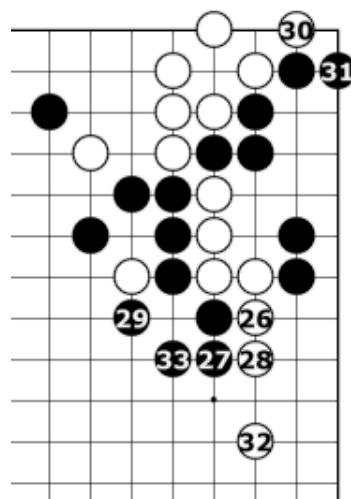
25 Tuttavia Nero 25 è un errore. Bianco può ora chiudere Nero all'interno.



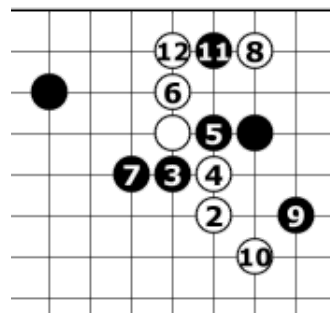
38 Con la sequenza fino a 38 Bianco ha ottenuto un ottimo risultato dal sacrificio delle 4 pietre sulla destra. Nero avrebbe dovuto resistere.



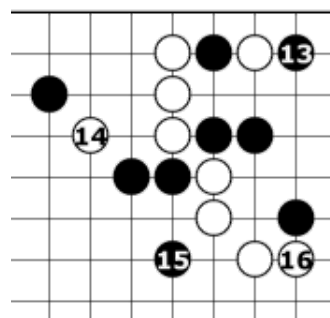
25 Nero deve resistere con 25 e proseguire il combattimento a lui molto favorevole. Bianco potrebbe cercare di uscire con A ma sarebbe una pessima idea.



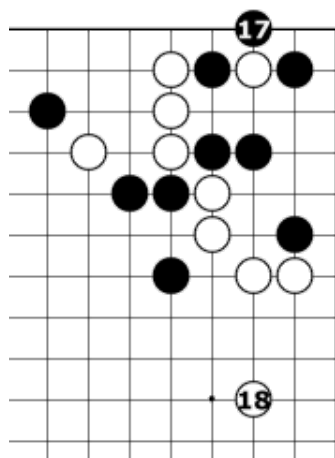
33 Dopo la sequenza fino a 33 i gruppi bianchi hanno ancora delle forme incomplete, mentre quelli neri sono vivi. Nel caso fosse già presente del supporto nero in basso a destra il gruppo bianco potrebbe non riuscire neppure a vivere.



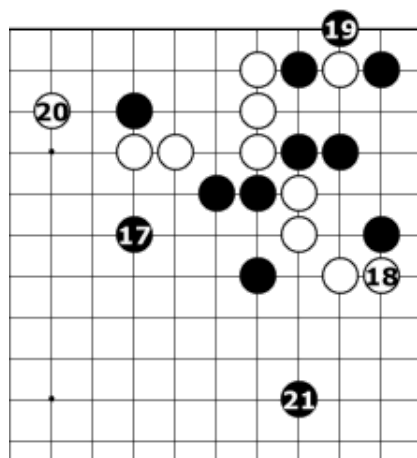
12 Bianco 12 è la scelta migliore.



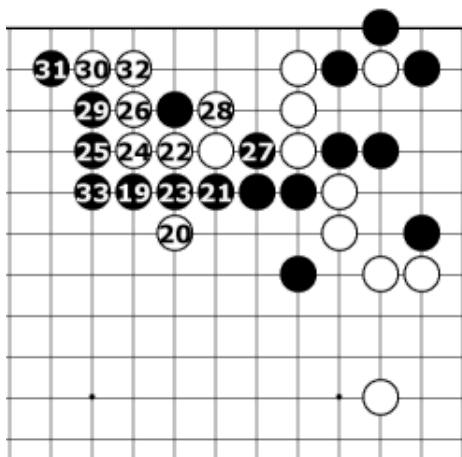
16 Dopo che Nero torna a catturare con 13, Bianco fugge con 14, Nero copre con la mossa chiave 15, Bianco può questa volta bloccare in 16 che è sente verso l'angolo nero.



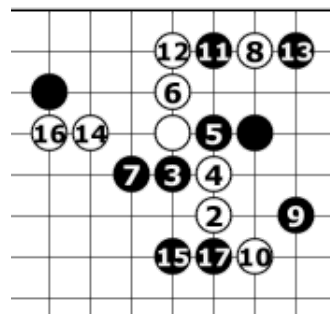
15 Nero cattura con 17 e Bianco difende con 18. Il risultato è equilibrato: i due gruppi esterni sono ora equamente deboli ed il combattimento è equilibrato.



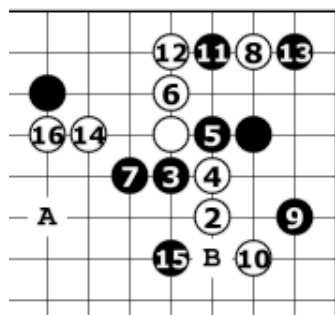
21 La sequenza fino a 21 è la continuazione migliore, ma è favorevole per Bianco nel caso Nero non abbia supporto in basso a destra.



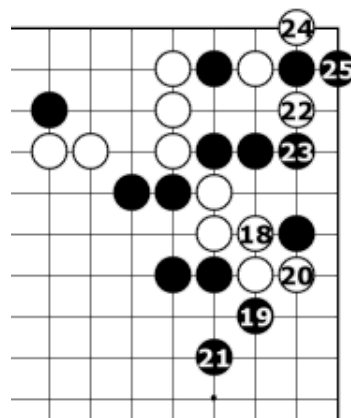
33 La sequenza fino a 33 è una possibile continuazione. Bianco e Nero ottengono un risultato equilibrato. Nero una un buon muro, ma Bianco ha il sente e ha preso più territorio sicuro.



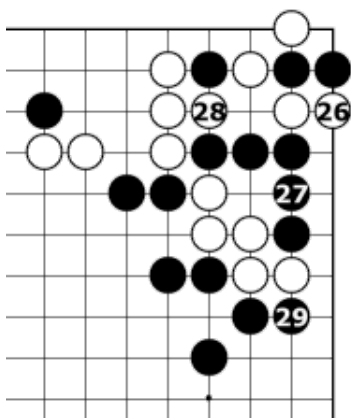
17 Nero 17 offre un risultato più pulito a Nero.



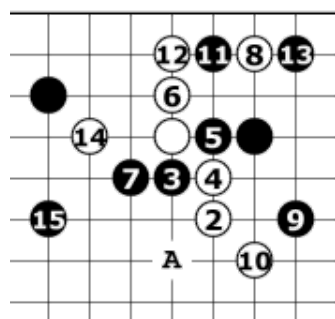
16 Bianco può decidere di proseguire nella direzione di 16. Nero ha due scelte: A nel caso voglia attaccare il gruppo bianco sulla destra e cedere a Bianco il lato alto, oppure B nel caso voglia catturare il gruppo bianco ma cedere l'angolo.



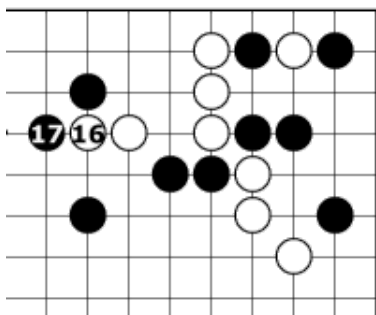
25 Nero 25 è il tesuji per catturare il gruppo bianco sulla destra.



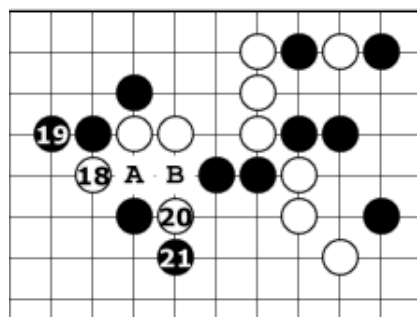
29 Dopo la sequenza fino a 29 Nero e Bianco danno una base ai loro rispettivi gruppi, ma il risultato è superiore per Bianco.



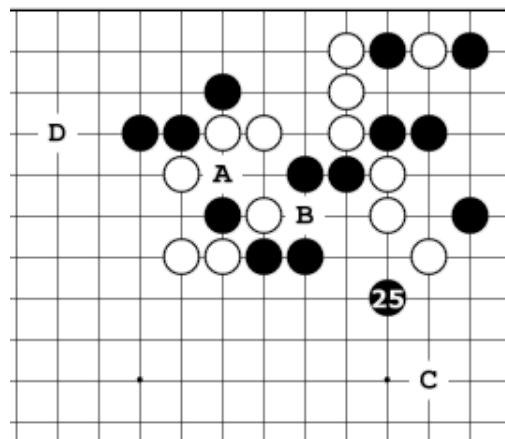
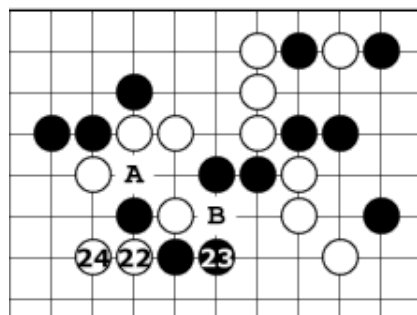
15 Abbia visto come Bianco abbia delle contro mosse soddisfacenti per rispondere a Nero A. Per Nero conviene allora giocare prima nella direzione 15.



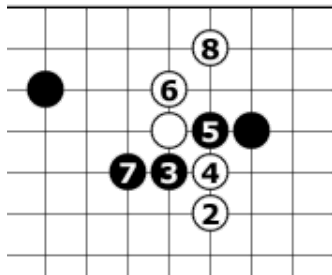
17 Dopo che Bianco esce con 16 Nero 17 è essenziale per proseguire la pressione su Bianco.



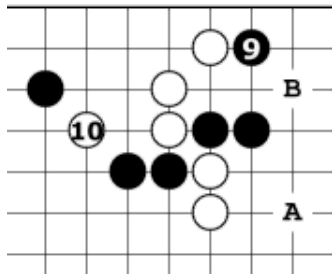
21 Bianco 20 è il tesuji per fare forma, Bianco A sarebbe stata una connessione troppo passiva. Nero deve stare attento a non proseguire in B e invece difendere con 21.



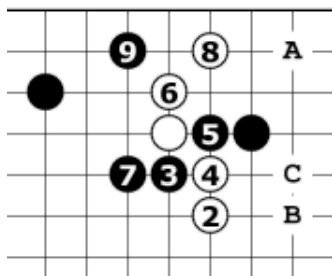
25 Con la sequenza fino a 24 Bianco e Nero proteggono i rispettivi tagli in A e B. Nero 25 dà il via ad un grande combattimento lungo tutto il goban: Nero può puntare ad attaccare il gruppo bianco con C mentre Bianco può attaccare quello nero con D. Lo sviluppo dipende molto dalla posizione circostante. Si tratta di una posizione equilibrata che però, essendo ancora incompleta, non possiamo chiamare ancora Joseki. Nel caso Bianco non sia disponibile a giocare una variante così instabile e senza risultato definito e punti invece ad un Joseki stabile può scegliere un'altra mossa fin dall'inizio.



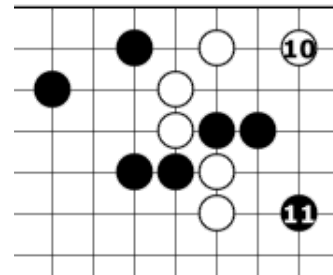
⑧ Bianco 8 è la mossa che conduce al nuovo joseki di base di questa linea. Esploriamola.



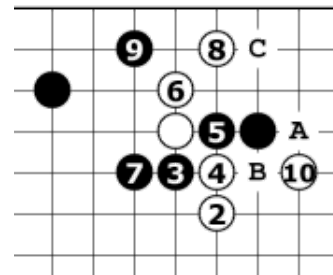
⑨ Partiamo osservando come Nero 9 sia un errore. Dopo aver scambiato 8 per 9 Bianco può fuggire con 10; anche Nero può fuggire con A ma la forma in angolo nera è ancora dubbia: Nero dovrà prima o poi tornare a difendere in difetto in B. Se paragoniamo la forma nera in angolo a quelle delle varianti precedenti è ovvio come in questo caso sia una forma inferiore.



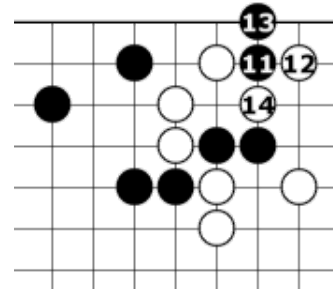
⑩ Per questo motivo è molto meglio per Nero partire dall'esterno chiudendo l'uscita al gruppo Bianco. Bianco deve però stare attento: proseguire in angolo con A provocherebbe l'uscita di Nero in B, difficile da fermare. Meglio per Bianco proseguire in C.



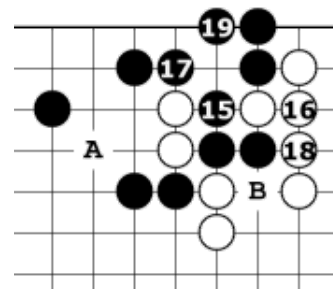
⑪ Se Bianco prosegue in angolo con 10, dopo Nero 11 Bianco è nei guai: non è ancora vivo in angolo e non è in grado di fermare la fuga di Nero sul lato.



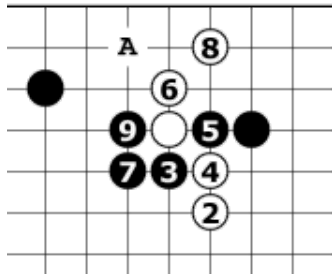
⑫ Bianco 10 è il compromesso corretto. Nero non può bloccare in A altrimenti Bianco vincerebbe il semeai in angolo con B. Nero può solo resistere con C.



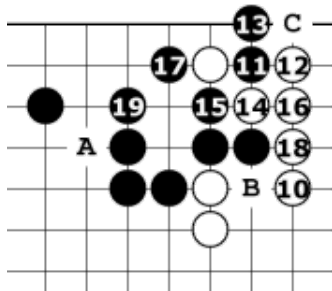
⑬ Bianco 12 e 14 sono le mosse chiave da ricordare.



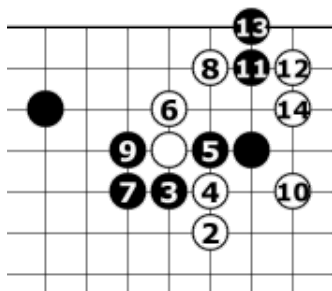
⑭ La sequenza si conclude con 19 ed è considerata perfettamente equilibrata dalle AI. Possiamo quindi battezzarla come nuovo joseki di questa linea. Osserviamo come A e B siano successivamente dei sente per Bianco.



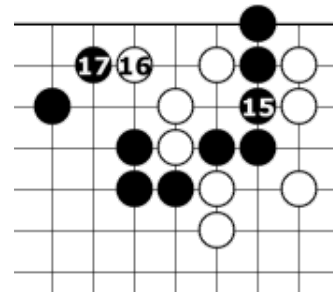
- 9 Nel caso Nero non sia soddisfatto dalla scelta del joseki precedente o nel caso voglia trascinare Bianco in una sequenza molto più difficile e piena di insidie, Nero 9 è la mossa che fa per lui.  
La differenza con la mossa precedente in A sta nel fatto che Nero 9 rimuove una libertà al gruppo Bianco. Proviamo a ripercorrere il joseki precedente in questo caso.



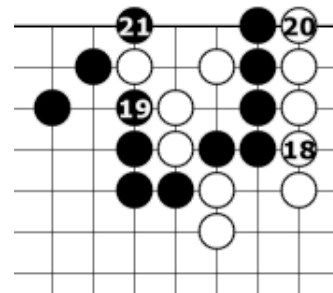
- 19 La sequenza fino a 19 ripercorre le medesime mosse del joseki precedente. Notare come ora le mosse A e B non siano più sente per Bianco, mentre lo sarà in fine gioco C. Il risultato è ora superiore per Nero, Bianco ha bisogno di una nuova strategia.



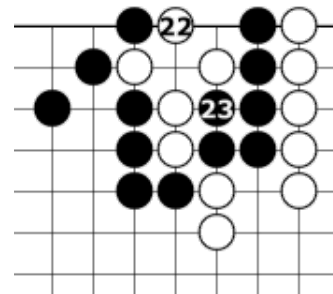
- 14 Bianco può pensare di provare con 14, ma senza successo.



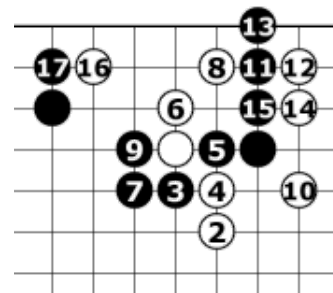
- 17 Se Bianco estende con 16, Nero 17 vince il semeai.



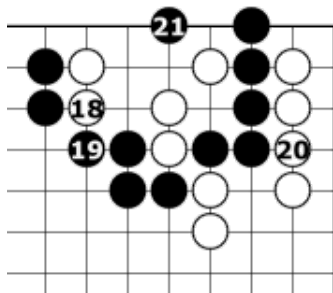
- 21 Dopo 21 Nero vince il semeai in angolo.



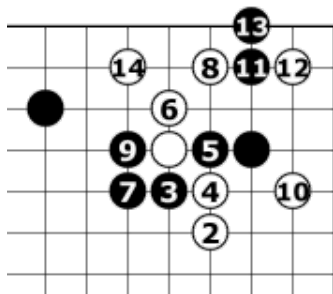
- 23 Bianco può tentare di resistere con il ko in 22, ma si tratta di un abbaglio. Nero 23 cattura le pietre bianche.



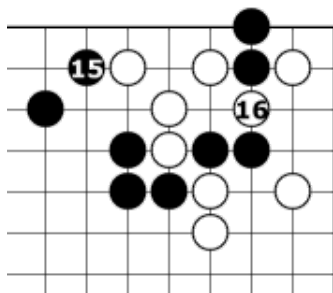
- 17 Se Bianco estende lungo con 16, Nero 17 vince il semeai.



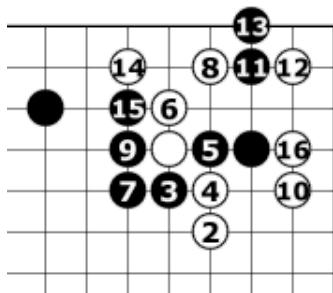
21 Se Bianco cerca di chiudere con 20, Nero 21 uccide il gruppo Bianco all'interno.



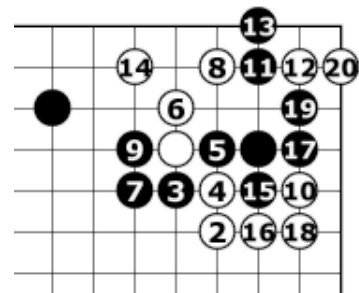
14 Bianco 14 è la mossa chiave. Nero rimane senza continuazioni.



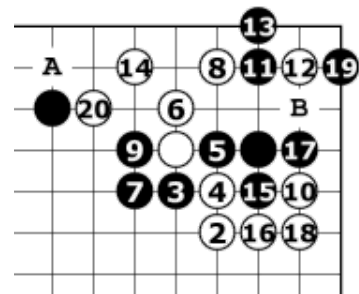
16 Se Nero blocca con 15, Bianco cattura con 16.



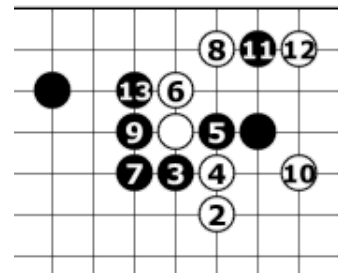
16 Se Nero blocca con 15, allora Bianco 16 cattura il gruppo nero.



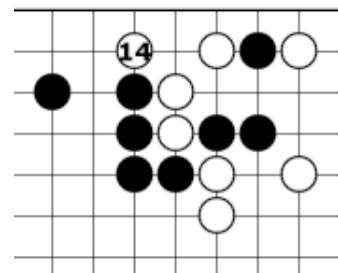
20 Non resta a Nero che tentare di proseguire con 15 e 17. Ma dopo Nero 19 Bianco vince il semeai con 20.



20 Nero 19 può sembrare più attiva. Ma Bianco prima scappa con la combinazione 20 + A e, una volta messo in sicurezza il gruppo, può tornare indietro a catturare Nero con B. Questo dimostra come Nero 13 sia la risposta sbagliata a Bianco 12.

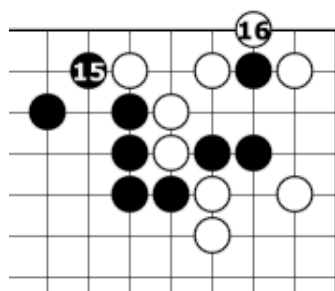


13 Nero 13 è la risposta corretta a Bianco 12. La libertà rimossa da 13 gioca un ruolo decisivo.

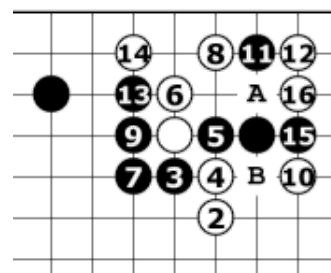


14 Dopo Bianco 14 Nero deve però stare molto attento.

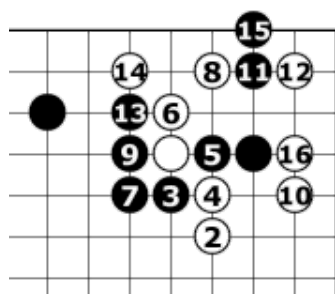




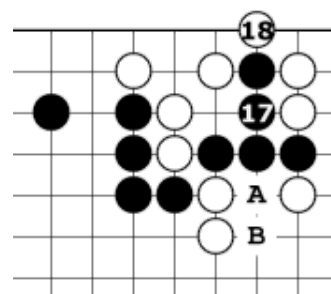
16 Se Nero blocca inconsiamente con 15, Bianco 16 risolve la situazione in favore di Bianco.



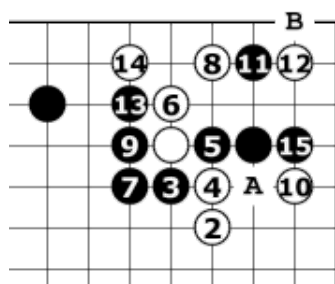
16 Bianco 16 è la risposta migliore per Bianco. Nero deve stare attento a non rispondere con A bensì in B.



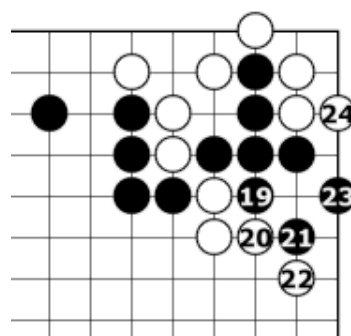
16 Se Nero 15, Bianco 16 si riconduce ad una variante precedente dove Bianco vince il semeai.



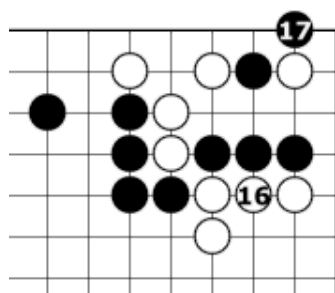
18 Nero 17 può sembrare appropriata, Nero ha ancora sufficienti libertà per spingere e catturare la pietra bianca a partire da A, ma dopo Bianco B una brutta sorpresa attende Nero.



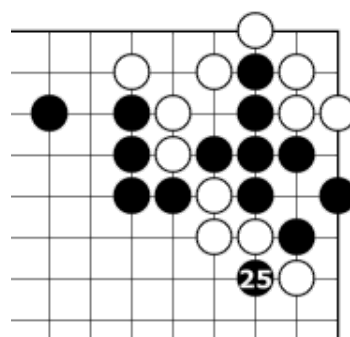
15 Nero 15 è la mossa corretta. Nero ha ora mi ai fra A e B.



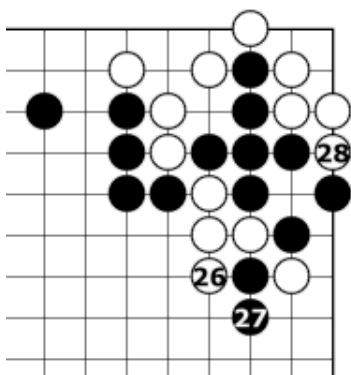
24 Dopo che Nero cattura con 23, Bianco 24 è il tesuji per uccidere Nero.



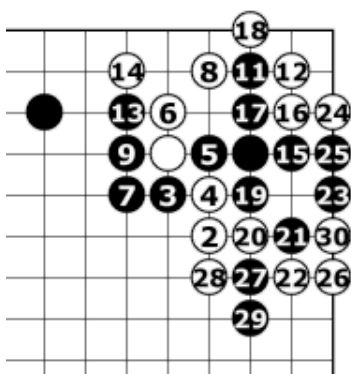
17 Se Bianco connette con 16, Nero 17 è il tesuji per vincere il semeai in angolo. Bianco non ha sufficienti libertà.



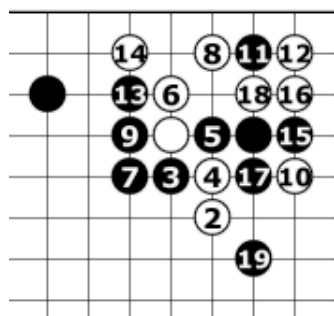
25 Il taglio in 25 sembra promettente, ma non funziona.



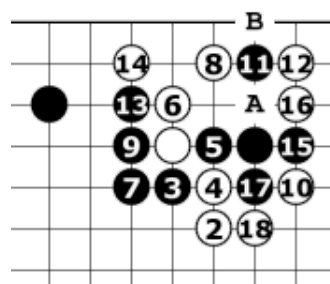
28 Bianco 26 e 28 uccidono il gruppo di pietre nere.



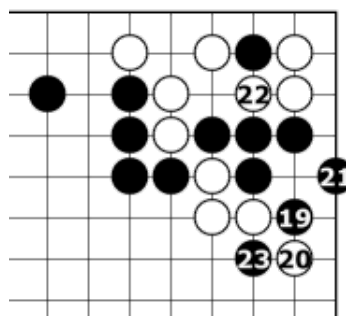
30 Nero può provare allora a preservare l'occhio con 25, per poi tagliare in 27. Ma il ko che inizia con Bianco 30 è ingiocabile per Nero.



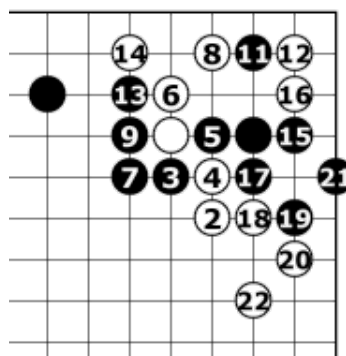
19 Dopo che Nero spinge con 17, Bianco deve tornare indietro a vivere con 18. Ma dopo Nero 19 il risultato è molto favorevole per Nero: l'angolo Bianco è minuscolo e le pietre bianche esterne sono in grave difficoltà.



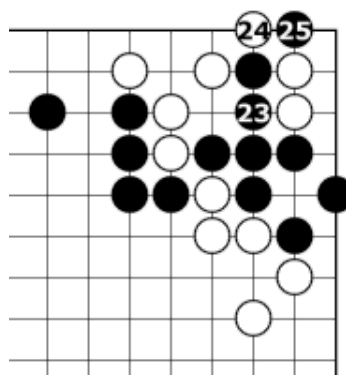
19 Bianco può provare il trucco visto in precedenza, ma senza lo scambio (suicida per Nero) A per B questa mossa non funziona.



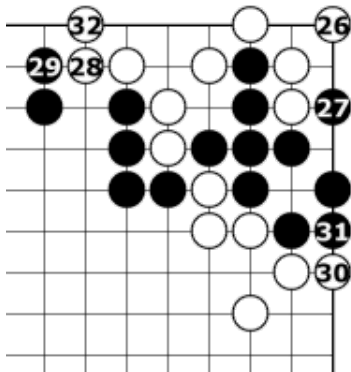
23 Dopo che Nero cattura con 21, se Bianco difende con 22, Nero può ora tagliare con successo in 23.



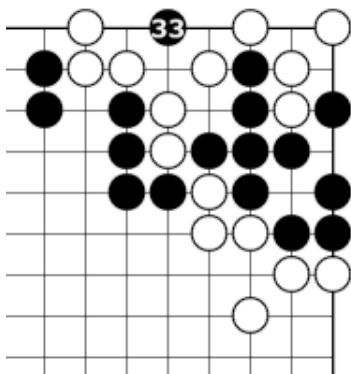
23 Ma cosa accade se Bianco prova a difendere con 22?



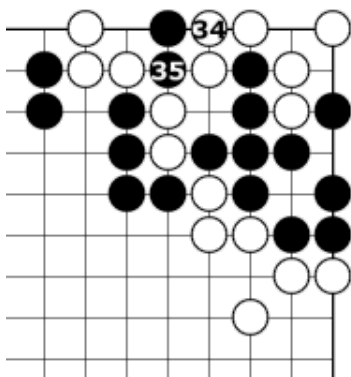
25 Nero dà il via alla sequenza con cui Nero toglie gli occhi a Bianco. Nero ha un occhio sul lato, per avere una posizione favorevole nel semeai deve assolutamente impedire a Bianco di fare due occhi.



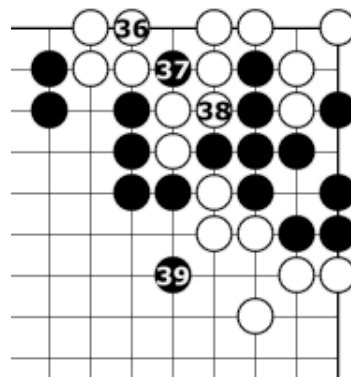
32 Bianco riesce a fare un occhio con 32.



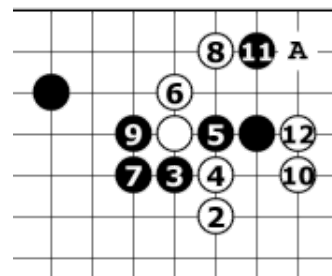
33 Nero 33 è la mossa chiave per ottenere un buon risultato per Nero.



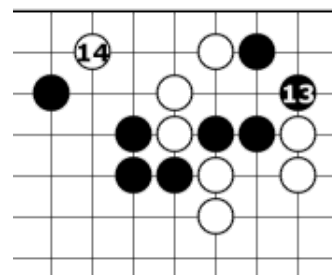
35 Il sacrificio con 35 è un'altra tecnica standard da ricordare.



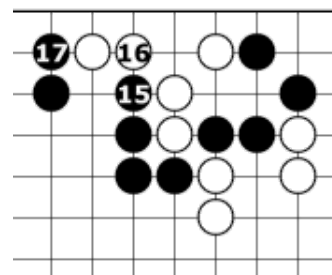
39 Il risultato è un seki in sente per Nero. Ottimo risultato per Nero che può iniziare le operazioni all'esterno mettendo pressione sulla forma bianca a destra. Questa sequenza confuta definitivamente Bianco 12.



12 Abbiamo visto come Bianco A non porti a dei buoni risultati, molto meglio giocare in 12 per Bianco.

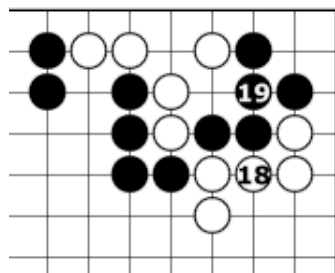


14 Dopo Bianco 12, Nero deve bloccare con 13 per preservare più spazio vitale possibile e Bianco aumentare il suo spazio con 14.

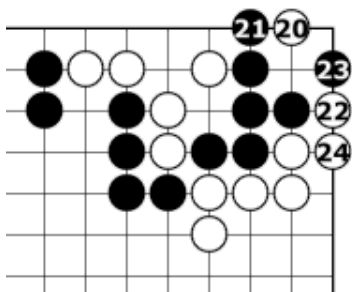


17 Nero gioca prima la forzante in 15 e poi chiude con 17.

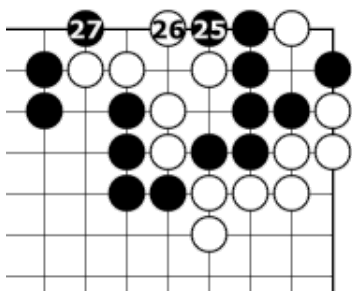
Si crea così un interessantissimo tsumego in angolo. Chi avrà la meglio fra i due giocatori e quale sarà la variante che porterà al joseki equilibrato?



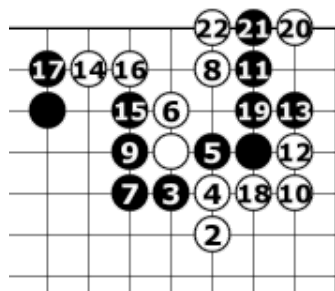
19 Cominciamo con esaminare lo scambio Bianco 18 per Nero 19.



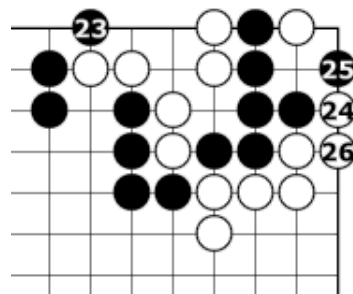
24 Dopodichè Bianco rimuove le libertà nere con le tecniche standard di 20, 22 e 24. Ma non è abbastanza.



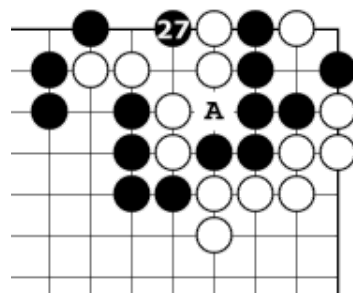
27 Nero spinge prima con 25 e poi rimuove gli occhi con 27. Il gruppo bianco è catturato.



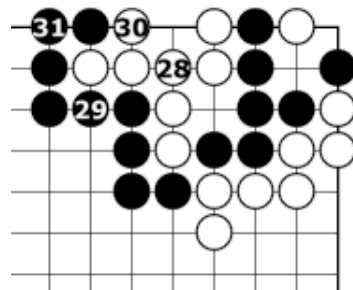
22 Bianco può allora tentare con il blocco in 22.



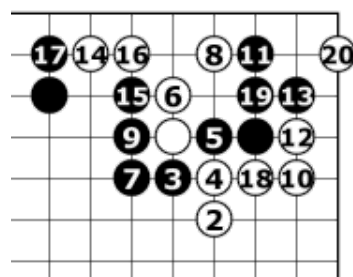
26 Nero prosegue rimuovendo libertà con 23 mentre Bianco 24 e 26 rimuovo quelle di Nero.



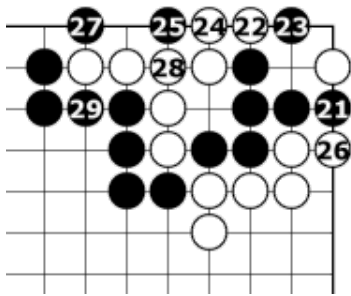
27 Nero 27 è il teusji che permette a Nero di impedire l'atari bianco in A.



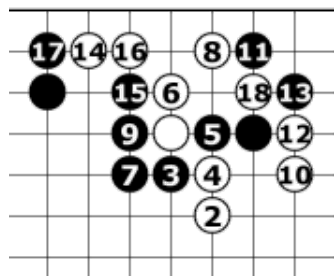
31 Bianco preserva l'occhio con 28, ma dopo 31 il risultato è seki. Un risultato molto buono per Nero la cui influenza è molto più potente di quella bianca.



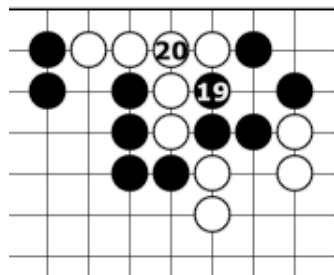
20 Bianco può allora provare con 20 dall'altro lato. Ma il risultato è identico.



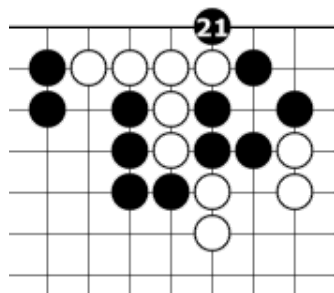
29 Dopo la sequenza fino a 29 il risultato è identico al precedente. Questo ci dice come Bianco 18 non sia la mossa corretta.



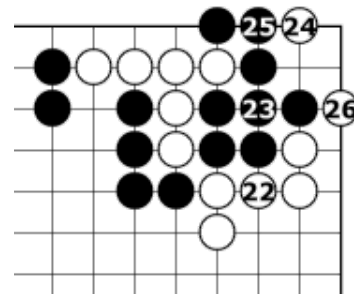
18 Bianco 18 è un ottimo tesuji.



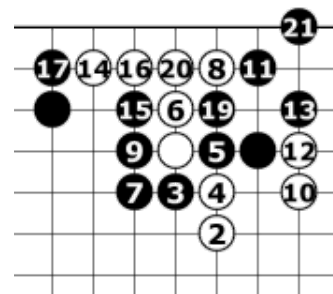
20 Nero cattura con 19 e Bianco connette con 20. Qual è il risultato in angolo?



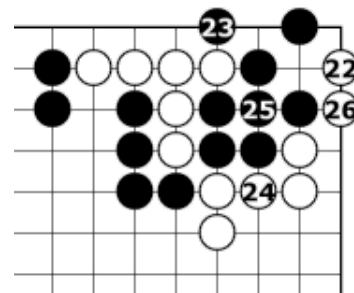
21 Nero può provare a rimuovere libertà con 21, ma Nero è morto.



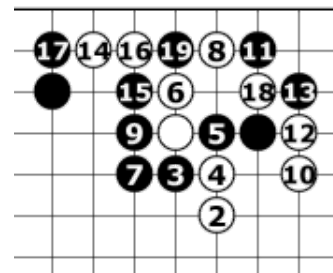
26 Dopo la sequenza fino a 26 Nero è indietro di una libertà.



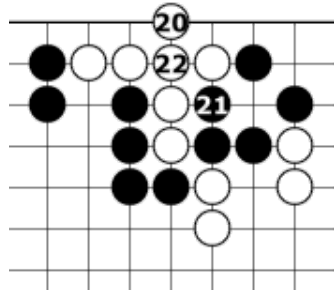
21 Anche mosse tipo Nero 21 non funzionano per Nero.



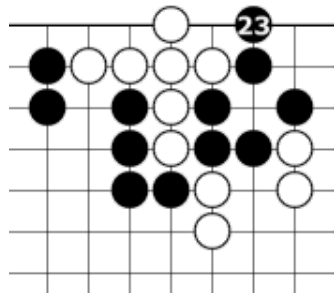
26 Bianco riesce a vincere sempre il semeai in angolo. Ma allora come può Nero salvare la situazione?



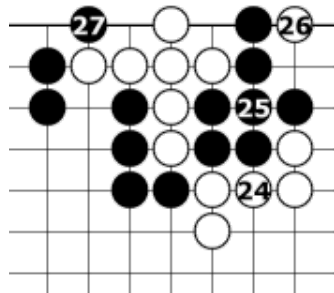
19 Nero 19 è uno splendido tesuji per Nero. Molto difficile da trovare in partita.



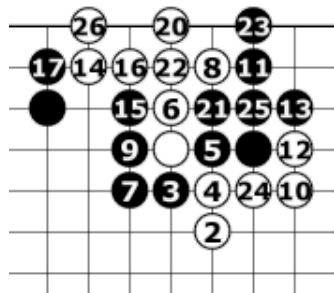
22 Dopo che Bianco cattura con 20 e Nero con 21, Bianco connette con 22. Grazie al tesuji nero, Bianco ha ora una libertà di meno delle varianti precedenti. Nero vince il semeai.



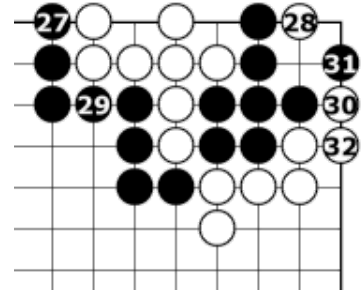
23 Nero 23 è sufficiente per vincere il semeai se Bianco cerca di uccidere.



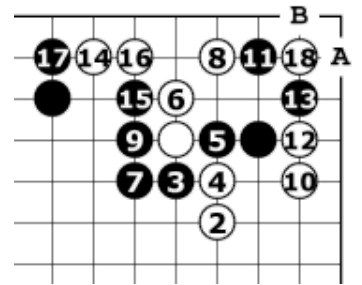
27 Se Bianco tenta di catturare Nero con 24 e 26, Nero 27 uccide Bianco.



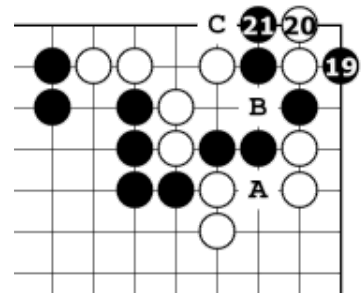
26 Bianco è così costretto a fare un occhio.



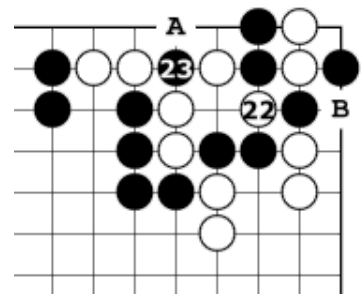
32 Il risultato dopo la sequenza fino a 32 è un seki, simile a delle varianti precedenti, con la differenza che Nero ha addirittura il sente. Ottimo risultato per Nero. Bianco ha bisogno di un contro tesuji.



18 Bianco 18 è lo splendido tesuji di Bianco. Nero può scegliere A o B, ma solo una è corretta.

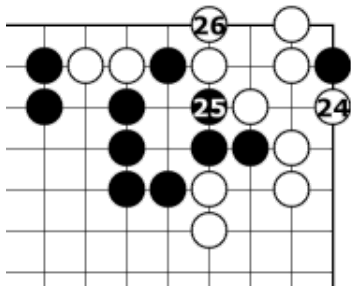


21 Dopo che Nero dà atari con 19, Bianco estende con 20 e Nero blocca con 21. Bianco potrebbe ora proseguire con A, Nero B e poi Bianco C, ma sappiamo già che si riconduce ad una posizione di seki favorevole a Nero.

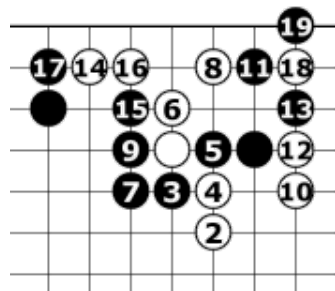


23 Bianco 22 è la mossa corretta, e Nero 23 il contro tesuji per Nero. Ma questa volta Bianco non è costretto a catturare con A, che porterebbe Bianco a perdere il

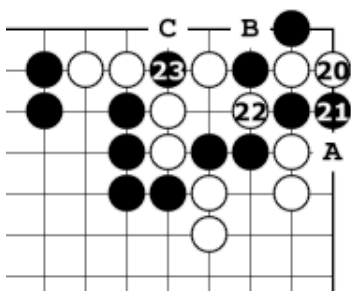
semeai oppure ad un seki favorevole per Nero, come visto in precedenza. Grazie agli scambi precedenti Bianco può ora catturare con B!



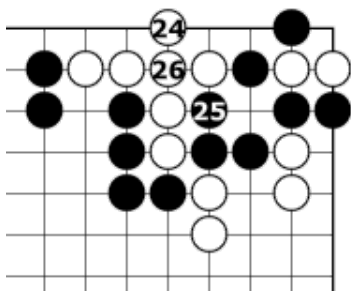
26 Bianco cattura con 24 e 26, mentre Nero cattura con 25. La sequenza fino a 26 è il nuovo joseki di questa linea. Un risultato equilibrato per entrambi.



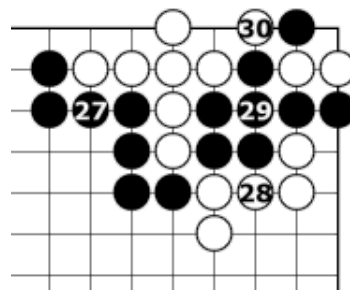
19 Nero deve stare attento a non catturare con 19, c'è una differenza abissale con la variante precedente.



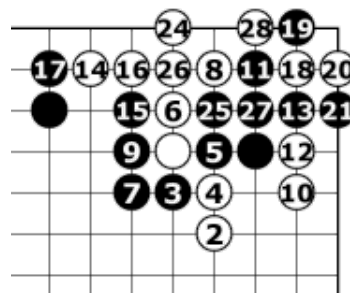
23 Ripercorrendo la sequenza ideale del joseki ci rendiamo conto che questa volta Bianco non è costretto a catturare con A o B, ma può catturare con C.



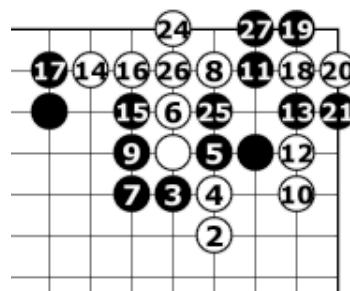
26 Nero può poi catturare con 25 e Bianco connette con 26. Il risultato può sembrare simile a varianti precedenti favorevoli per Nero, ma c'è un piccolo dettaglio che fa la differenza.



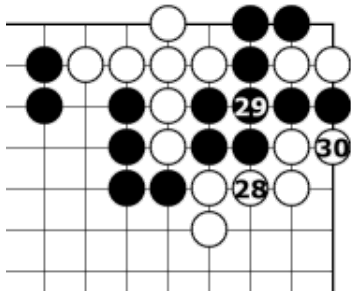
30 Se Nero comincia a rimuovere libertà dall'esterno, questa volta Bianco può rispondere con l'atari in 30 dando il via ad un ko molto insidioso per Nero. Il risultato è così buono per Bianco con questa nuova possibilità.



28 Nero può allora connettere la debolezza con 27, ma il risultato dopo Bianco 28 è sempre ko.



27 Nero può allora essere tentato di rimuovere con 27 la possibilità per Bianco di giocare il ko. Ma così facendo Nero si è ridotto le libertà e perderà il semeai.



- 30 Dopo Bianco 28 e 30 Nero è indietro di una libertà nel semeai.  
Nero deve quindi prestare attenzione alla giusta direzione della mossa direzione per ricondursi al Joseki moderno di questa linea.