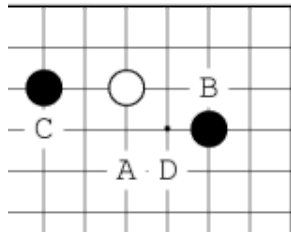
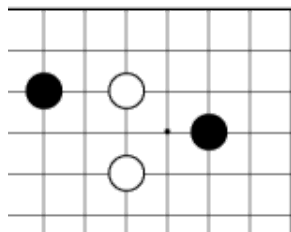


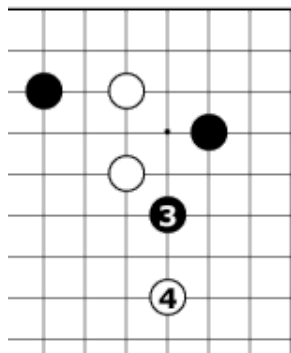
❶ Partiamo dalla pinza bassa corta. E' stata per anni la pinza più giocata in questa posizione perchè era quella che metteva maggiore pressione a Bianco impedendogli di giocare altrove.



❷ Nella teoria classica Bianco possedeva 4 risposte principali da A fino a D. Le prime tre sono oggi considerate sfavorevoli e solo D porta i nuovi joseki di questa linea. Partiamo studiando i joseki classici e le confutazioni delle AI per poi arrivare alle linee moderne.

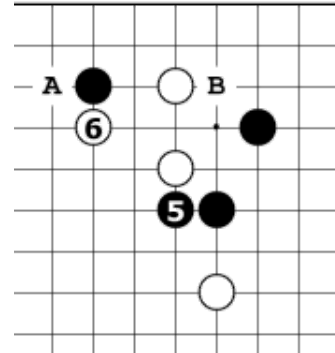


❸ Il salto con Bianco 2 era la risposta più popolare con cui Bianco passava al contrattacco. Vediamo come mai le AI la giudicano oggi come inferiore.

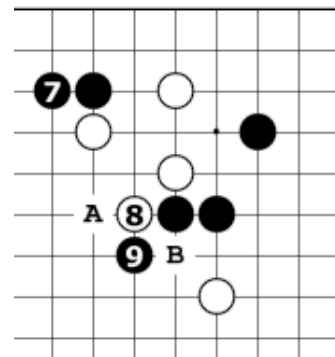


❹ Dopo il keima Nero in 3, Bianco 4 è stato un joseki

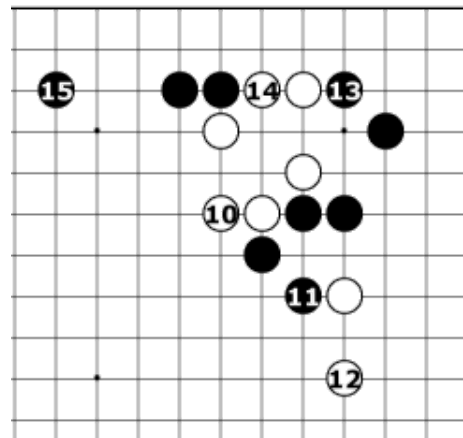
molto popolare il secolo scorso.



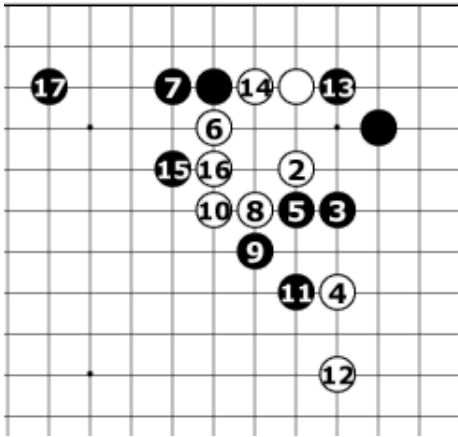
❺ Dopo l'attachment in 6 Nero può considerare A oppure B.



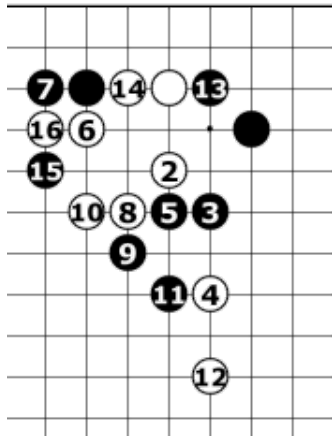
❻ Nella teoria classica Bianco estendeva in A, alcuni professionisti hanno poi teorizzato il taglio in B.



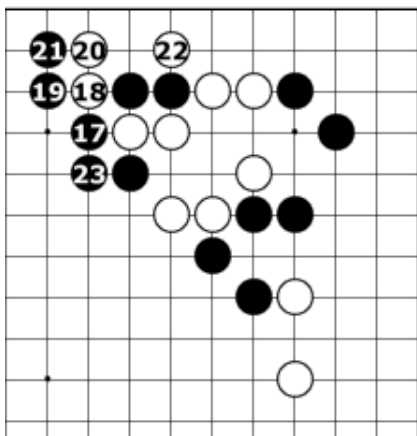
❼ La sequenza fino a 15 era il joseki classico di questa linea, oggi considerato leggermente favorevole per Nero, Bianco ha mancato di severità.



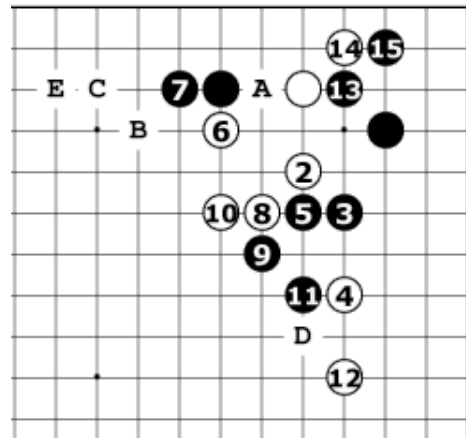
17 Nella teoria classica veniva indicata Nero 15 e 17 come variante del joseki. Ma lo scambio 15 per 16 è troppo favorevole per Nero, Bianco ha può rispondere più attivamente.



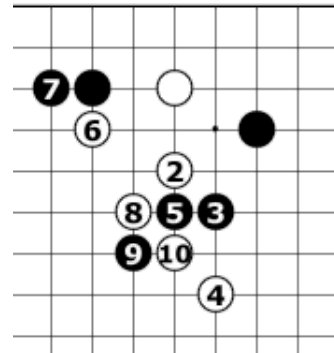
16 Bianco può tagliare con 16 ed ottenere un risultato superiore.



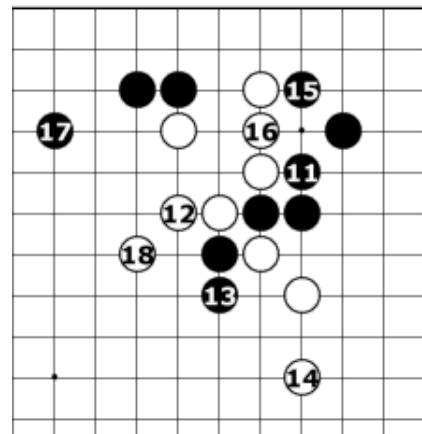
23 Il risultato fino a 23 è considerato oggi buono per Bianco.



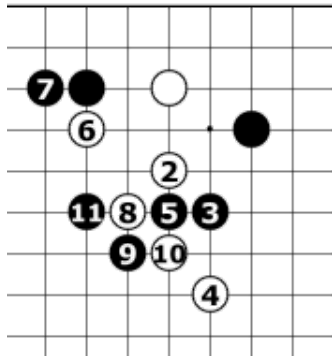
15 Anzichè giocare in A, Bianco avrebbe fatto meglio a scambiare 14 per 15 per poi passare all'attacco con B, C oppure fare forma con D. Lo scambio A per E è un grande vantaggio per Nero.



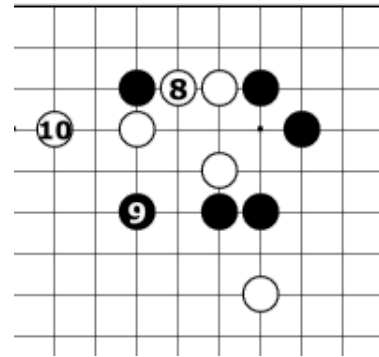
10 Il taglio in 10 è stato inventato nel 1971 da Fujisawa Shuko, ma non è una buona scelta.



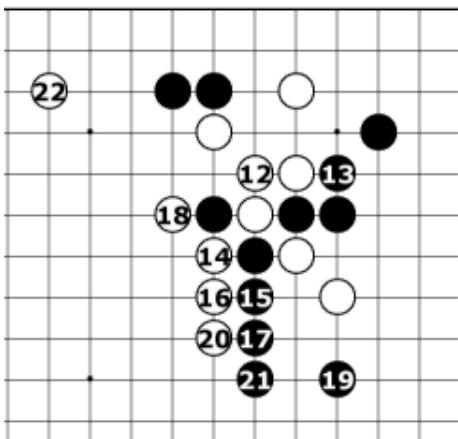
18 La sequenza fino a 18 era considerata la prosecuzione naturale, ma è oggi molto favorevole per Bianco: Nero ha mancato la punizione.



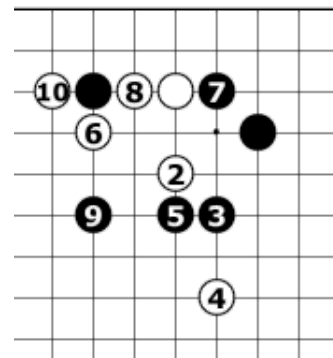
11 Dare atari prima in 11 è la punizione proposta dalle AI.



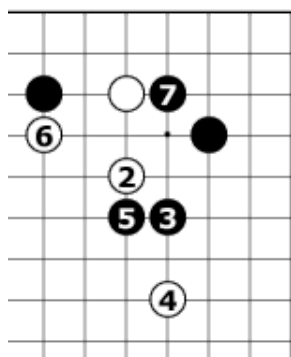
10 La sequenza fino a 10 era il joseki di questa linea.



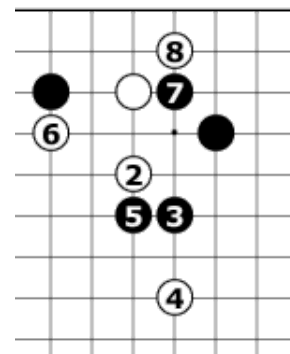
22 Con la sequenza fino a 22 Bianco riesce ad attaccare la coppia di pietre nere in cima, ma la perdita subita nel lato destro è troppo grande. Il risultato è buono per Nero.



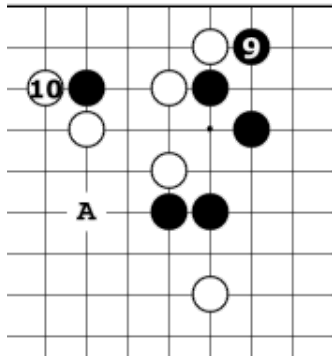
10 Osservare come oggi le AI suggeriscano di catturare con fermezza la pietra nera con 10. Bianco è molto a suo agio con questo risultato.



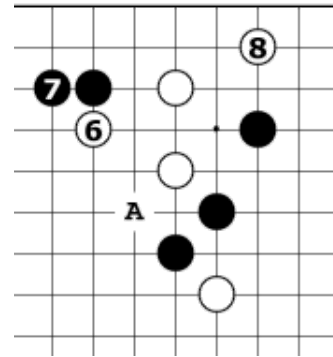
7 Nero 7 era una mossa scelta per accontentarsi di prendere l'angolo.



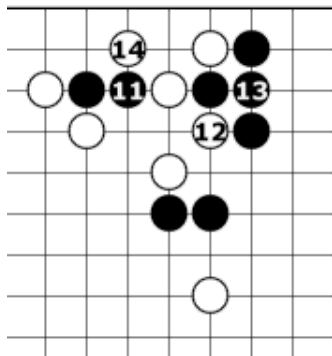
8 Bianco 8 è la migliore punizione a Nero 7.



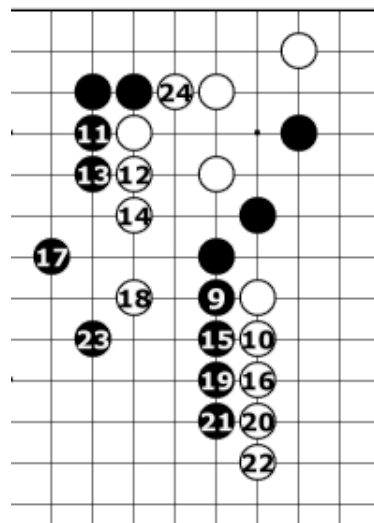
⑩ Dopo lo scambio 8 per 9, Bianco può catturare con 10 senza bisogno di far giocare A a Nero come nella variante precedente.



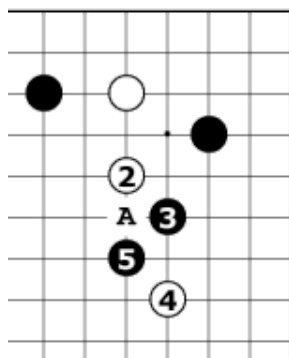
⑧ Non potendo fare hane con A, Bianco è costretto a fare forma in angolo con 8.



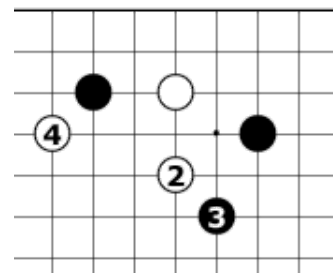
⑭ Se Nero tenta di scappare con 11, Bianco cattura con le mosse fino a 14.



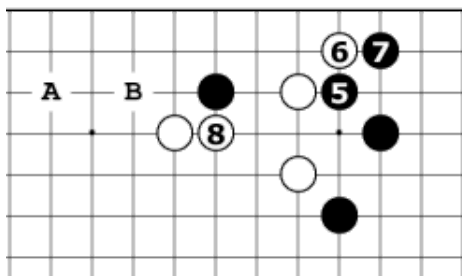
⑳ Ma così facendo Bianco si consegna interamente al suo avversario che può circondarlo completamente con la sequenza fino a 23, costringendolo a vivere con 24. Il risultato è ottimo per Nero che confuta così la contro pinza bianca in 4.



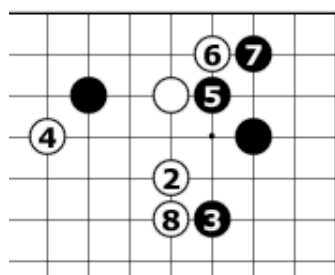
⑤ Nero 5 è la giusta punizione per la scelta bianca di giocare la contro pinza in 4. L'idea è quella di non toccare la pietra bianca con A e non aiutarla quindi a fare forma.



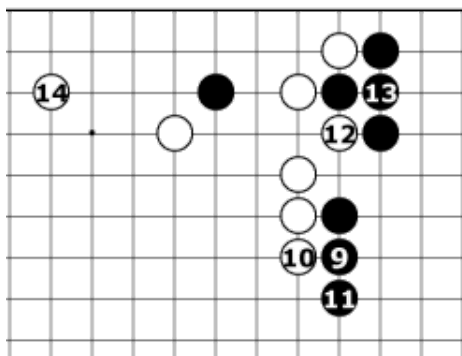
④ Anche Bianco 4 era una mossa classica ricorrente in numerosi joseki.



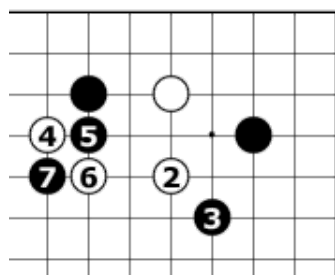
8 Nel caso in cui Nero giochi 5, la sequenza fino ad 8 era il joseki di questa linea. Ma il fatto che Nero abbia delle mosse sente attorno ad A o possa scappare subito con B fanno sì che il risultato non sia male per Nero.



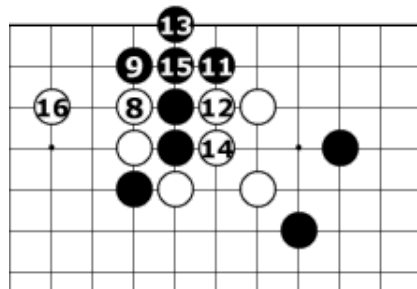
8 Bianco 8 è la confutazione trovata dalle AI. Spingere da dietro in quarta linea è sempre stato un tabù nella teoria classica, mentre è una situazione ricorrente nel gioco moderno.



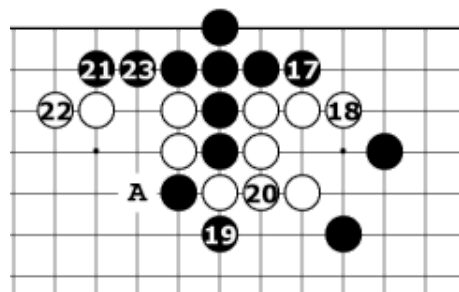
14 Grazie alle spinge sul lato destro, Bianco può attaccare severamente attorno a 14 ed ottenere un risultato superiore.



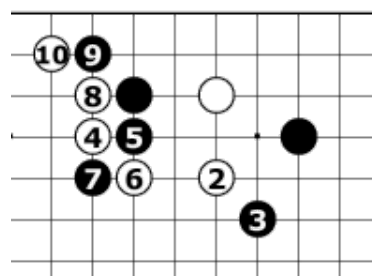
7 Il taglio in 7 era considerato un errore in passato, mentre è oggi la corretta punizione per Nero.



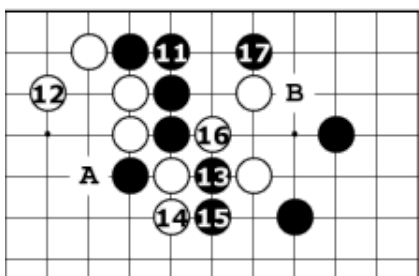
16 Il motivo per cui si pensava fosse un errore stanel fatto che Nero è costretto a strisciare in seconda linea per poter vivere. Strisciare in seconda linea è un altro dei tabù vietati dalla teoria classica che invece vengono rivalutati dalle AI.



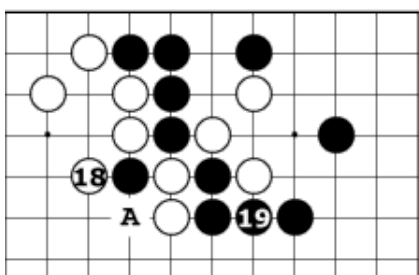
23 Dopo la sequenza fino a 23 Nero è vivo mentre Bianco si trova in una situazione precaria: deve contemporaneamente fuggire col suo gruppo a destra e difendersi da un attacco molto severo attorno ad A. In tutta la sequenza Bianco non ha ancora fatto un solo punto di territorio.



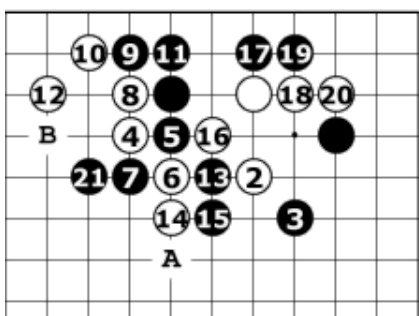
10 Bianco 10 è oggi proposta come una risposta migliore per Bianco, che però non porta ancora ad un buon risultato.



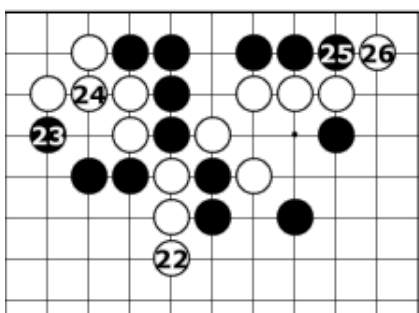
17 Dopo che Nero vive con 17, Bianco ha il dilemma se difendere la forma con A oppure proseguire ancora con B.



19 Nel caso Bianco difenda con 18 Nero cattura l'angolo con 19 ed ottiene un buon risultato grazie anche all'aji in A.

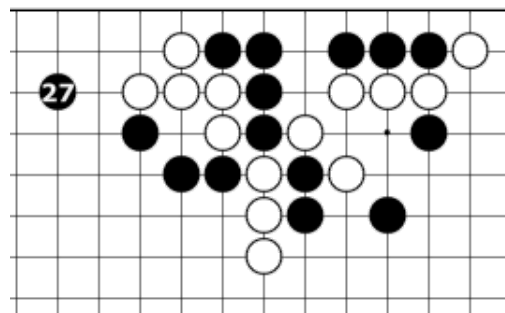


21 Se Bianco insiste in angolo con 18 e 20, si espone a Nero 21 che minaccia A e B.

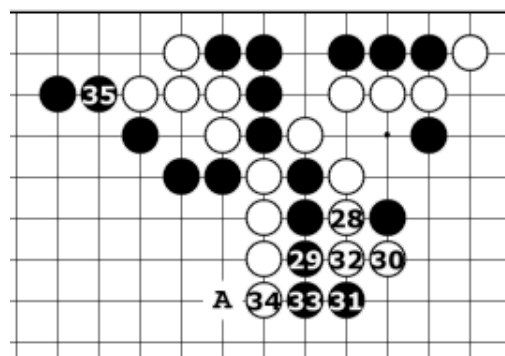


26 Se Bianco difende in 22 Nero scambia prima 23 per 24 per poi tornare a vivere in alto. Bianco è costretto ad

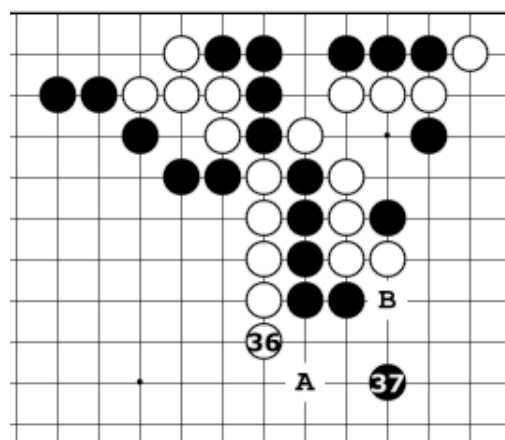
impedire a Nero la connessione con 26.



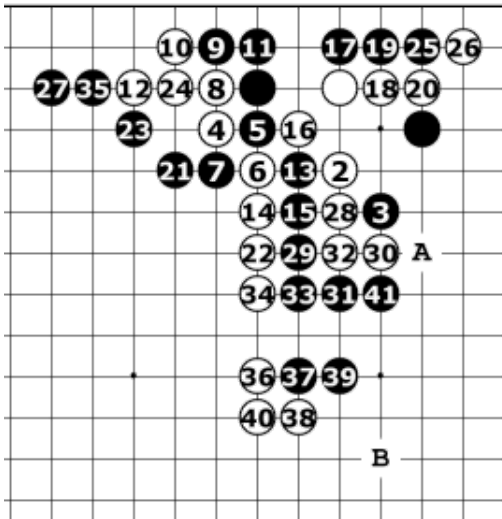
27 Ma Nero può ora contrattaccare dall'altro lato.



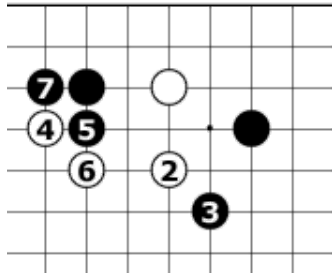
35 Bianco ha due gruppi da salvare e delle pietre separate al centro. La scelta migliore è di vivere col gruppo sulla destra. Dopo la sequenza fino a 33, Nero 35 e A erano miai per catturare delle pietre di taglio. Bianco non ha un modo convincente per salvare la situazione all'esterno e attaccare Nero con severità.



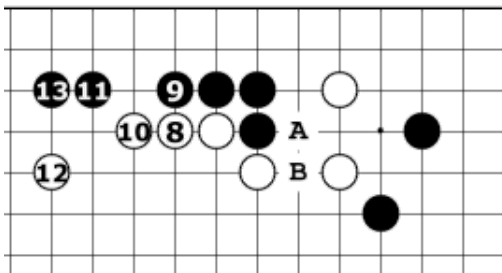
37 Se Bianco estende con 36, Nero 37 è il teusji che crea un miai fra A e B.



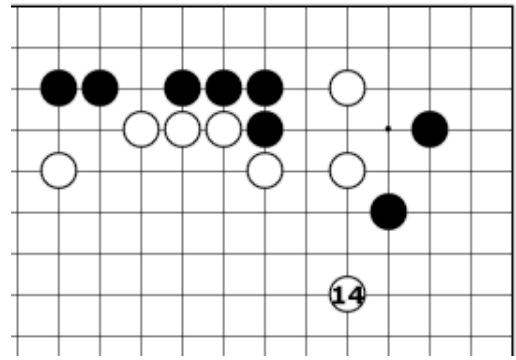
41 Se Bianco salta con 36, con la sequenza fino a 41 Nero crea un miai fra A e B per salvare il suo gruppo con facilità. Il risultato è ottimo per Nero.



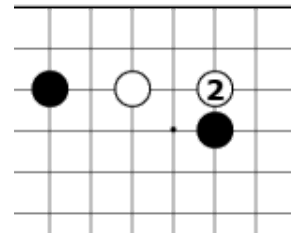
7 Scivolare con 7 era la sequenza di moda all'epoca.



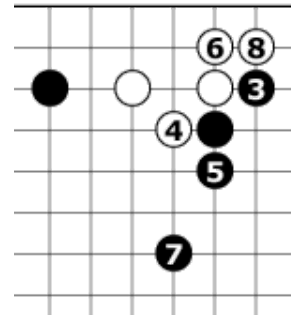
13 La sequenza fino a 13 era considerato il joseki di questa linea. Da notare l'aji rimanente attorno ai punti A e B.



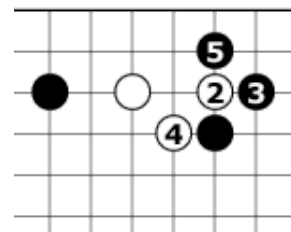
14 Ma dopo che le AI ci hanno mostrato Bianco 14 è difficile per Nero ottenere un buon risultato.



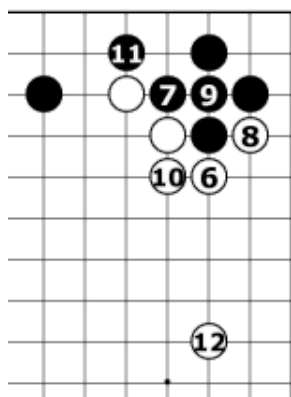
2 L'attachment con Bianco 2 permetteva di stabilizzare il gruppo bianco velocemente per poi giocare in altre aree del goban. Questa mossa era già giudicata inferiore nella teoria classica, giocata solo in presenza di supporto nero attorno.



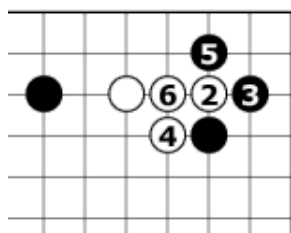
8 La sequenza fino ad 8 era considerata joseki, ma Nero ha mancato la punizione.



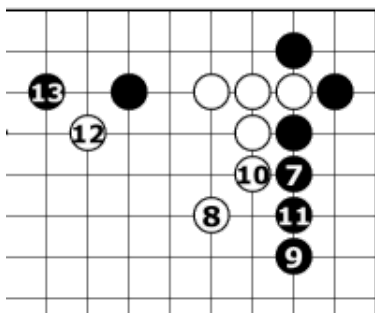
5 Come mostrato ormai numerose volte, l'atari in 5 è la punizione corretta.



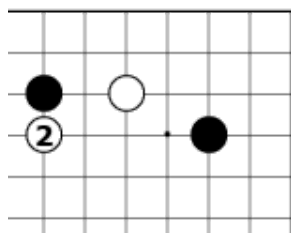
12 La sequenza fino a 12 era una variante del joseki classico, ma è oggi considerata buona per Nero.



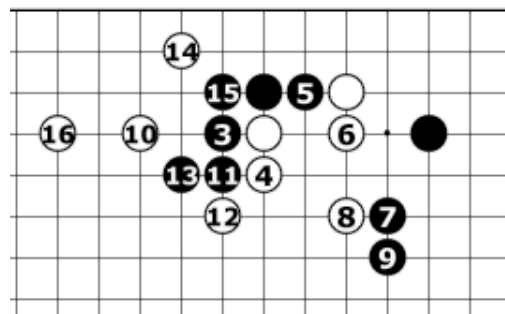
6 La connessione bianca in 6 realizza il più grande dei tabù della teoria classica, il triangolo vuoto. Nessun umano avrebbe mai accettato di giocare in 6. Le AI invece preferiscono la connessione.



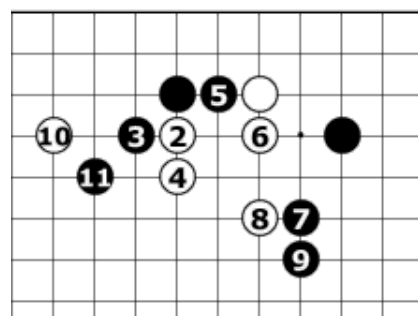
13 Grazie alla connessione Bianco riesce a costruire un piccolo muro con cui attaccare Nero, che comunque scappa con 13. Il risultato non è ideale per Bianco, ma neppure così inferiore come nei joseki classici, soprattutto con supporto Bianco sulla sinistra.



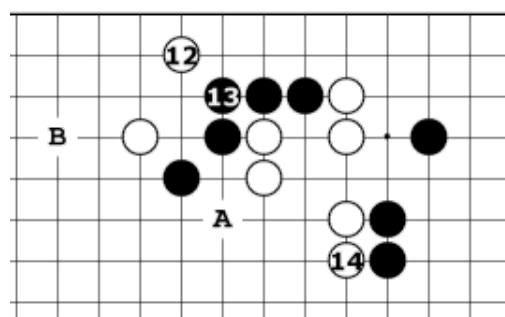
2 L'attachment in 2 veniva usato nel caso Bianco volesse prevenire la formazione di un moyo nero sulla sinistra. Le AI hanno confutato anche questa variante.



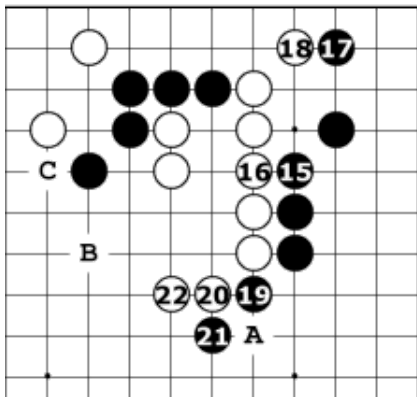
16 La sequenza fino a 16 era considerato il joseki classico di questa linea. Ancora una volta troviamo lo scambio Nero 11 per Bianco 12 che le AI preferiscono evitare per non far fare forma a Bianco.



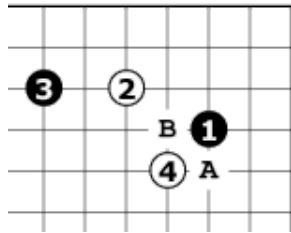
11 Nero infatti può giocare subito in 11 ed ottenere un buon risultato.



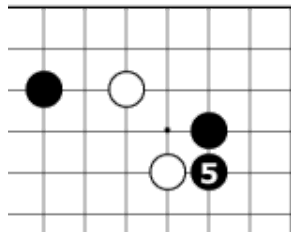
14 Non avendo più una pietra in A, Bianco deve ora proseguire a fare forma con 14 anziché in B.



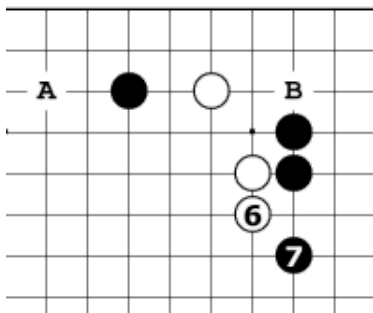
22 Dopo che Nero pressa col doppio hane in 21, è difficile per Bianco ottenere un buon risultato: Nero ha a sua disposizione la connessione solida in A, il salto in B oppure pressare a sinistra in C. Bianco non ha ottenuto nulla da questa sequenza mentre il territorio a destra è ottimo per Nero. Questo termina la confutazione del salto iniziale bianco in risposta alla pinza nera.



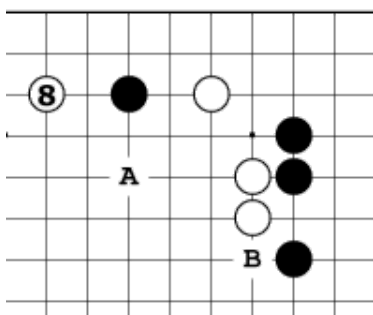
④ Bianco 4 è considerata l'unica risposta valida secondo le AI. Nero può rispondere in A oppure B.



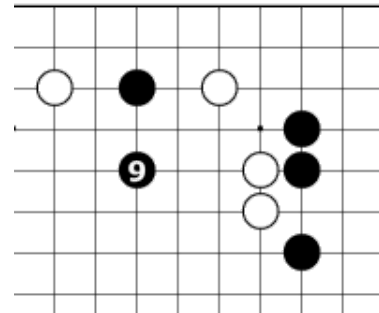
⑤ Partiamo con lo studio di Nero 5.



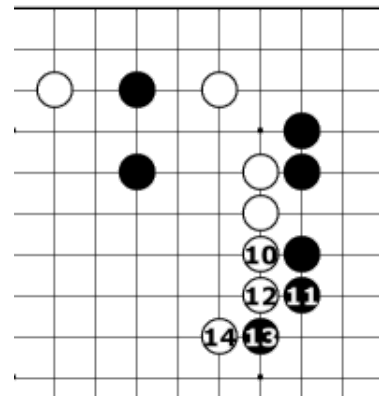
⑦ Dopo il salto in 7, Bianco può continuare in A oppure B (sfavorevole), oppure fare tenuki: il gruppo bianco ha una forma difficile da attaccare.



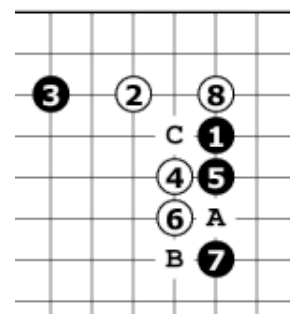
⑧ Dopo Bianco 8, Nero può essere tentato di saltare subito con A, ma è una scelta rischiosa, molto meglio attendere lo sviluppo della situazione oppure cominciare dal push in B.



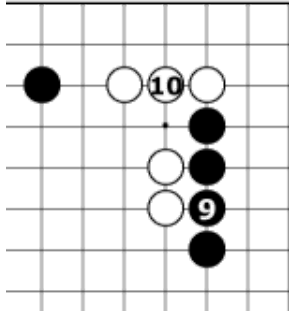
⑨ Se Nero salta ...



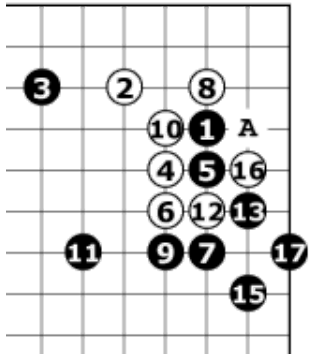
⑭ ... Bianco utilizza i sente di 10,12 e 14 per costruire un muro con cui attaccare la coppia di pietre nere, un ottimo target d'attacco se l'angolo in alto a sinistra è Bianco.



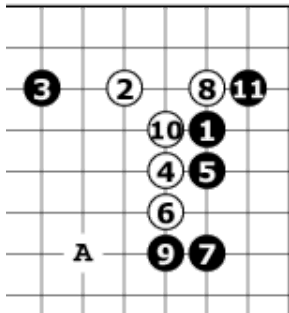
⑧ Dopo Bianco 8 Nero può continuare in A, B (joseki classici) oppure la moderna C.



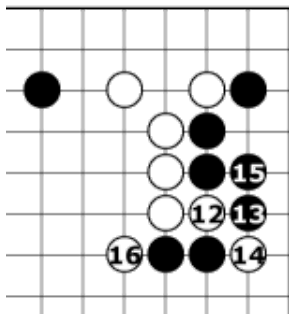
10 La sequenza fino a 10 è un joseki classico.



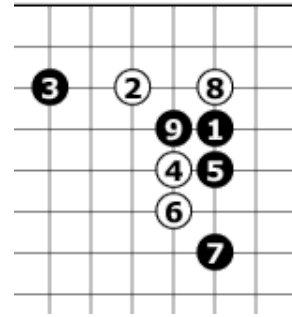
17 Anche la sequenza fino a 17 è un joseki classico. Bianco A è una mossa di fine gioco.



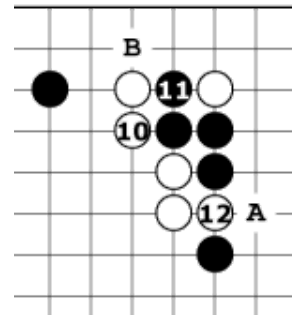
11 Se Nero gioca prima in angolo anzichè saltare in A ...



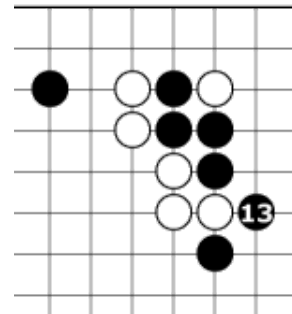
16 ... con la sequenza fino a 16 Bianco ottiene un'ottima posizione verso il centro ed un risultato favorevole.



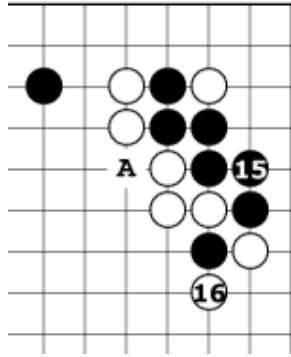
9 Nero 9 è la nuova mossa delle intelligenze artificiali.



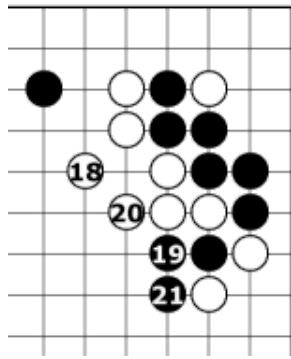
13 Anticamente questa variante era considerata un errore per Nero poichè dopo 13 non c'è modo per Nero per salvare la situazione.



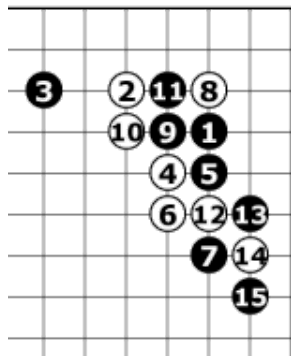
14 Bianco 14 è il taglio corretto.



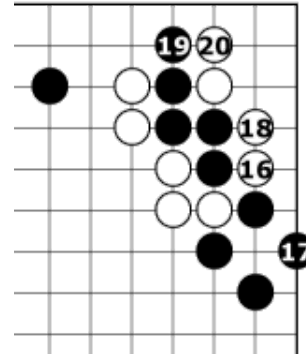
16 Se Nero difende in 15, Bianco atari in 16 ottiene un ottimo risultato. Nero può pensare che ci sia una debolezza in A, ma cade in trappola.



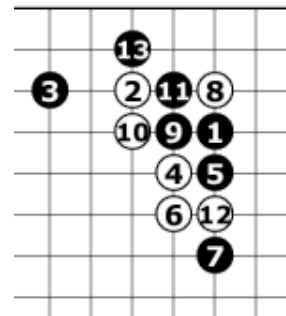
21 Dopo la sequenza fino 21 Bianco ottiene un ponnuki verso il centro e le pietre bianche sul lato destro hanno ancora molta aji.



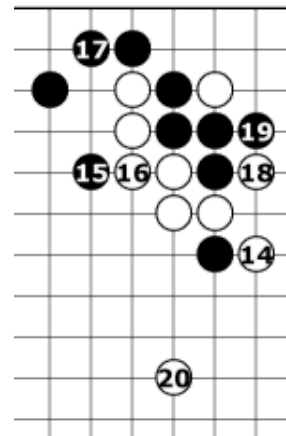
15 Nero 15 è un errore grave.



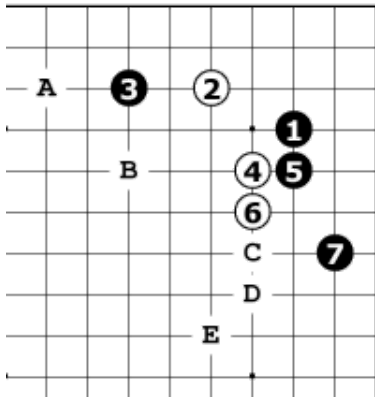
20 Con la sequenza fino a 20 le pietre nere in angolo sono catturate.



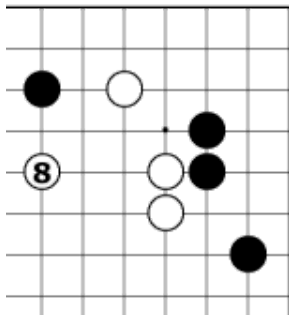
13 Nero 13 è la novità del 2019.



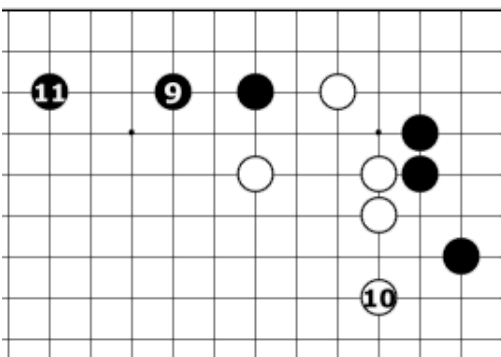
20 La sequenza fino a 20 è considerato un risultato equilibrato, possiamo chiamarlo il nuovo Joseki di questa linea.



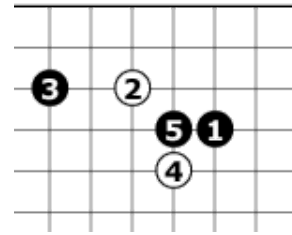
7 Nero 7 è anch'essa una invenzione delle AI, giocata da Nero per evitare le mosse sente bianche in C, D ed E viste in precedenza ed evitare quindi l'attacco alle pietre nere dopo Bianco A per Nero B. Viene usata spesso in presenza di una posizione forte bianca in basso a destra.



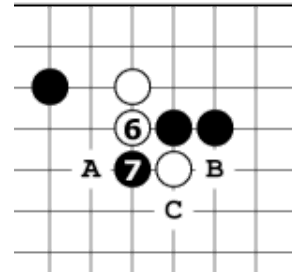
8 Non potendo più pinzare, Bianco è costretto a fare forma verso il centro con 8.



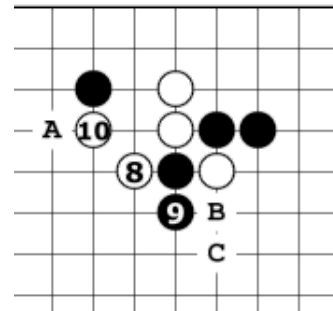
9 La sequenza fino a 11 è il joseki di questa variante.



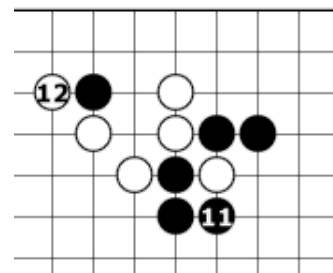
5 Proseguiamo ora studiando il taglio con Nero 5.



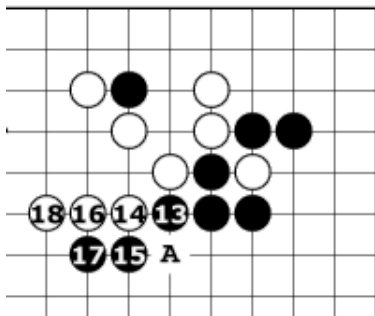
7 Nero 5 e 7 sono delle mosse più aggressive, spesso giocate con supporto esterno da parte di Nero. Bianco A è la mossa corretta, B e C sono considerate inferiori.



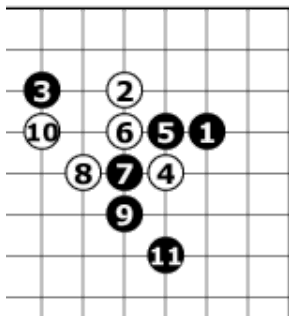
10 Dopo Bianco 10 i dizionari di joseki classici prevedevano Nero A oppure B. Le AI hanno proposto C al posto di B, e hanno confutato Nero A.



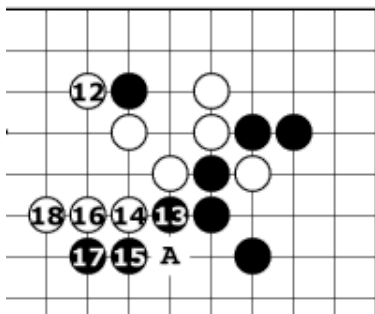
12 La sequenza fino a Bianco 12 era considerato joseki. Per apprezzare la novità delle AI proviamo a continuare localmente il joseki.



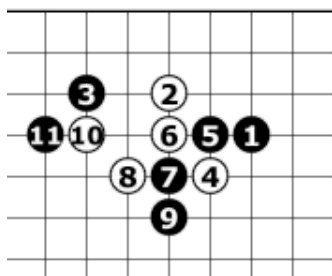
18 Dopo Bianco 18 rimane un piccolo difetto nella forma nera, ovvero un potenziale taglio in A successivamente.



11 Se proviamo a ripetere la sequenza precedente con la novità di Nero 11

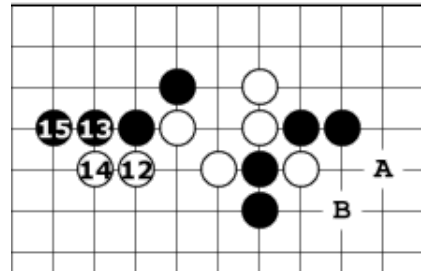


19 Possiamo osservare come il difetto in A sia ora protetto. Una piccola finezza da parte delle AI. Fino a 12 è considerato il nuovo joseki, con eventuale continuazione fino a 18.

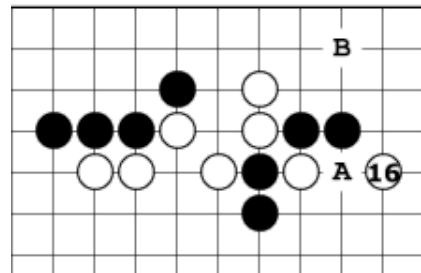


11 Nero 11 si può trovare nei dizionari di joseki classici ed

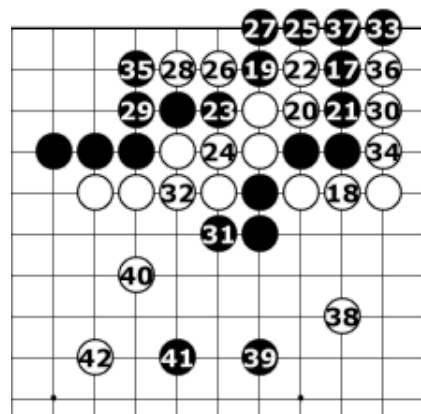
è stata molto di moda dagli anni 80' fino a poco prima dell'avvento delle AI.



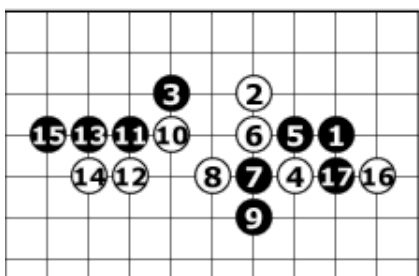
15 Il joseki classico prevede A, B è invece la confutazione da parte delle AI.



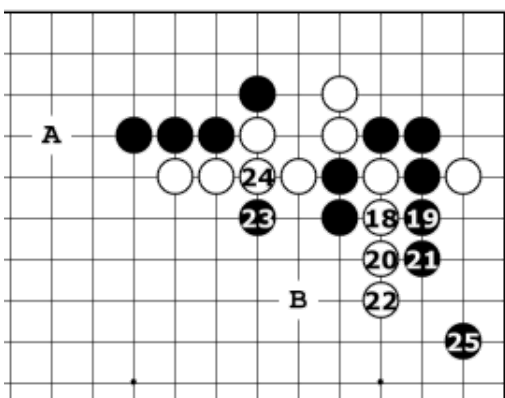
16 Dopo Bianco 16, Nero A era considerata sfavorevole mentre Nero B conduceva al joseki.



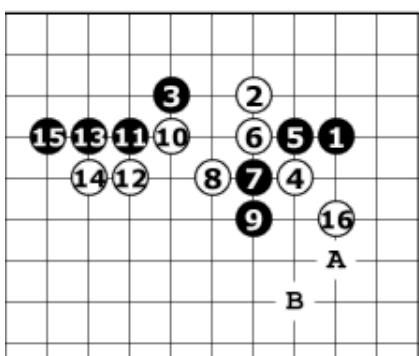
42 La sequenza fino a 42 è il joseki classico, oggi considerato buono per Bianco. Da osservare la finezza del famoso tesuji in 33, unica mossa locale che salva la forma nera.



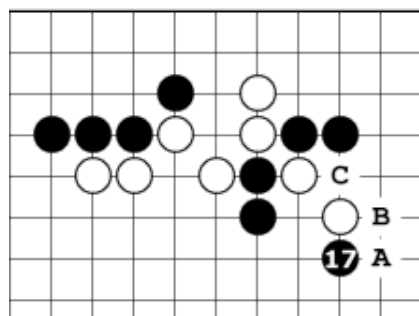
17 Nero 17 era considerata una mossa cruda.



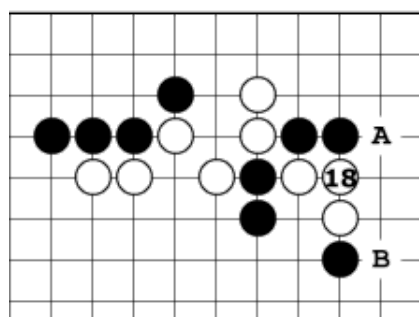
25 Dopo la sequenza fino a 25 la posizione era considerata buona per Bianco che può ora attaccare il gruppo Nero con A. Tuttavia le AI hanno trovato il tesuji di Nero B che separa i gruppi bianchi e costringe bianco ad una difesa. La sequenza è quindi considerata oggi buona per Nero.



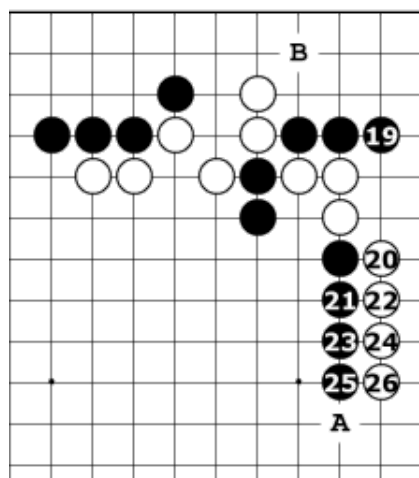
16 Bianco 16 è la confutazione della sequenza da parte delle AI. Non è più possibile per Nero ottenere un buon risultato dopo 16, tuttavia la punizione è tutt'altro che banale. Nero può essere tentato di giocare nel punto vitale in A, ma finirebbe nella trappola di bianco. Nero B ottiene un risultato meno inferiore.



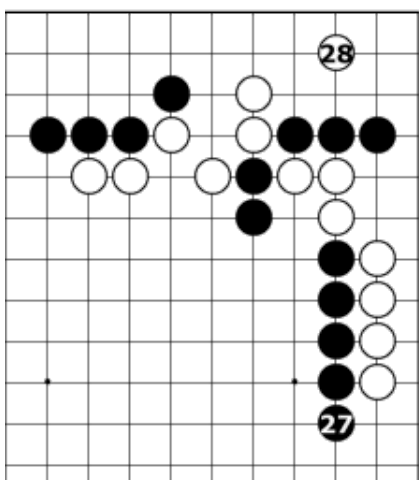
17 Nella teoria classica questa variante era considerata buona per Nero poichè si riteneva che Bianco fosse costretto a giocare A a cui faceva seguito il tesuji di Nero B che connette i gruppi neri. Ma le AI hanno scoperto il tesuji in C che confuta l'intero ramo di questo joseki.



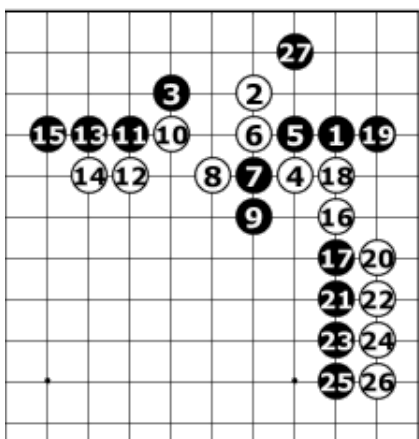
18 Bianco 18 è il tesuji. Nero è costretto a difendere in A, ma dopo Bianco B la situazione sfugge dal controllo Nero.



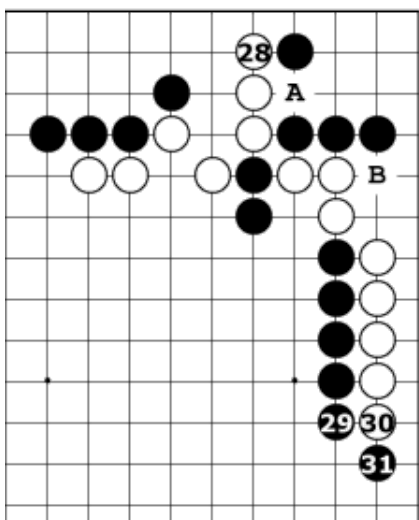
26 Le mosse fino a 26 sono tutte forzate. Ora Nero ha una scelta: A oppure B.



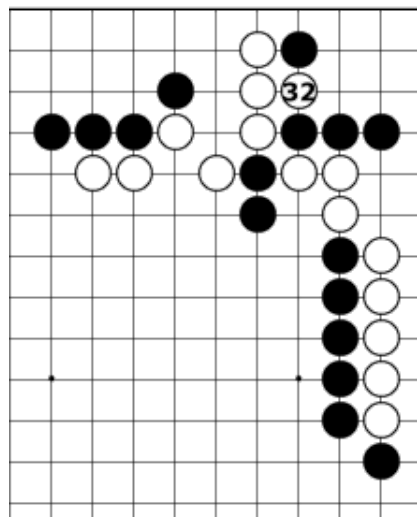
28 Dopo Bianco 28 il semeai in angolo viene vinto da Bianco, che ottiene un ottimo risultato.



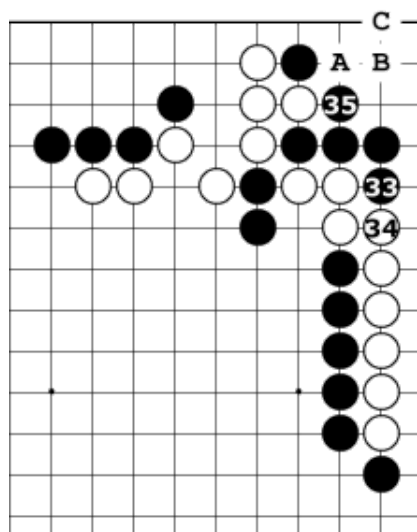
27 Nero è allora costretto a giocare prima in 27.



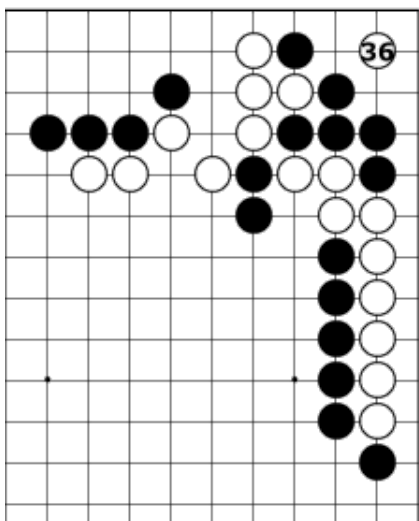
31 Dopo Nero 31 Bianco può continuare in A oppure B.



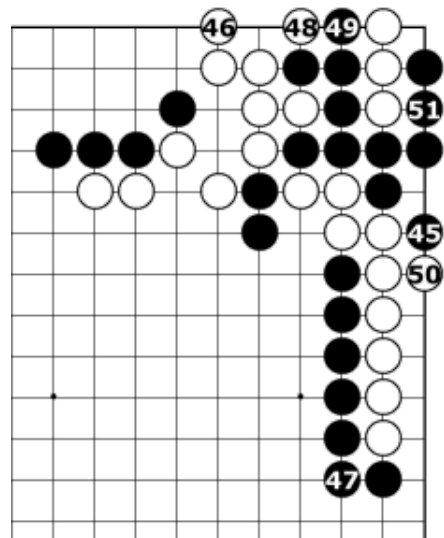
32 Bianco 32 è sfavorevole.



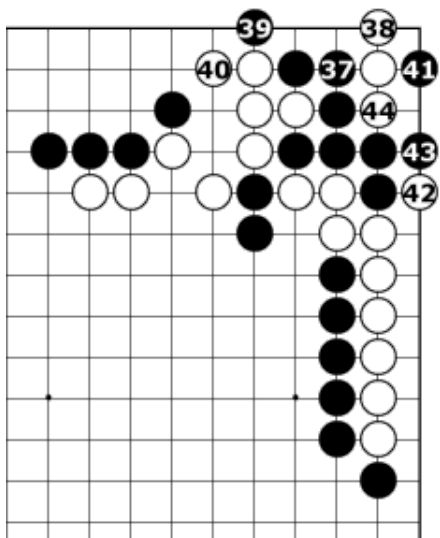
35 Dopo Nero 33, se Bianco cattura in A, Nero vive con B e C. Bianco è quindi costretto a giocare in B per uccidere localmente Nero, ma il semeai non è sembra favorevole a Bianco.



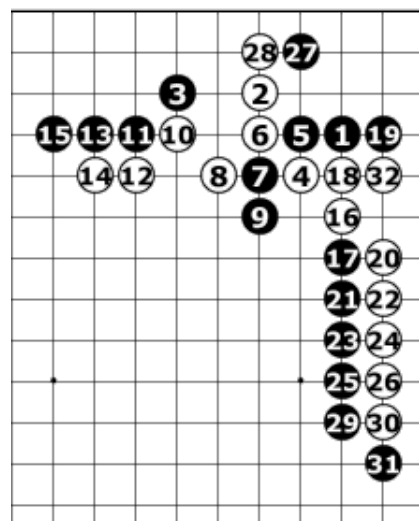
36 Bianco 36 dà vita al semeai.



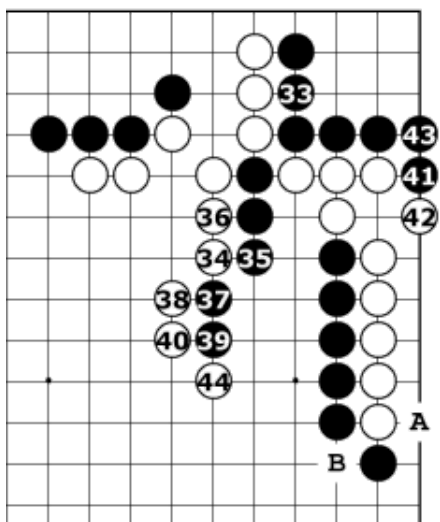
51 E' molto difficile per Bianco vincere questo semeai. Il risultato è favorevole per Nero.



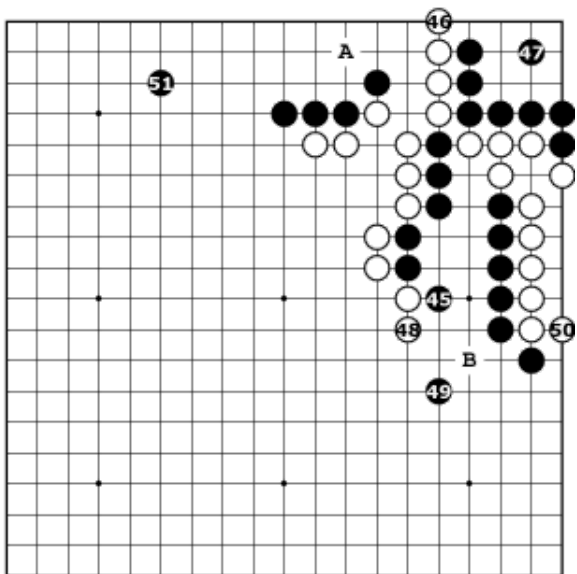
44 Bianco deve togliere gli occhi.



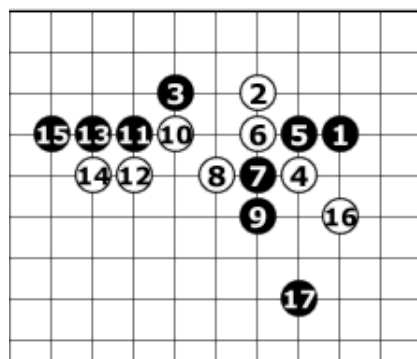
32 Bianco 32 è la mossa corretta.



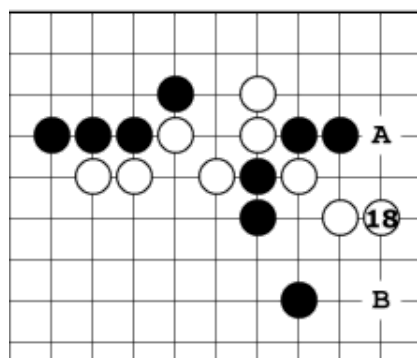
- 44 La sequenza continua fino a 44. Nero può ora essere tentato da levare gli occhi bianchi con A, ma non riuscirebbe a resistere al taglio in B.



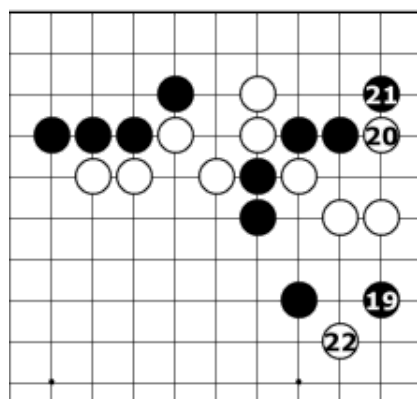
- 51 La sequenza fino a 51 è il risultato migliore che può ottenere Nero. Tuttavia è comunque una posizione favorevole per Bianco. Da notare l'aji attorno ai punti A e B.



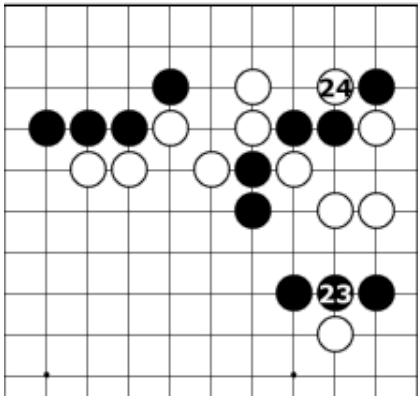
- 17 Nero 17 è la mossa migliore localmente per Nero suggerita dalle AI.



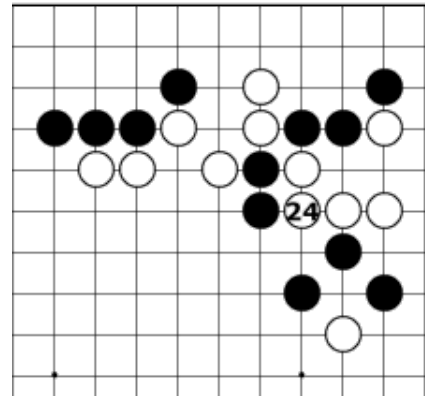
- 19 Bianco 18 mira a creare il miai fra A (catturare l'angolo) e B (scappare all'esterno).



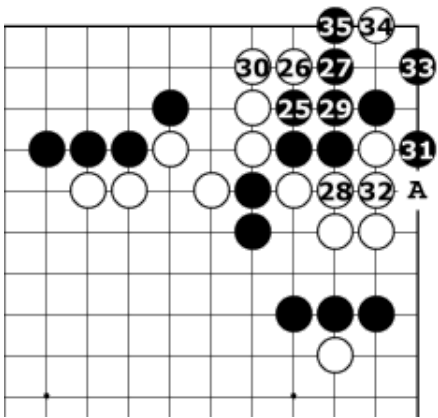
- 22 Prima di tornare a catturare l'angolo, è un ottimo momento per Bianco per giocare la peep in 22.



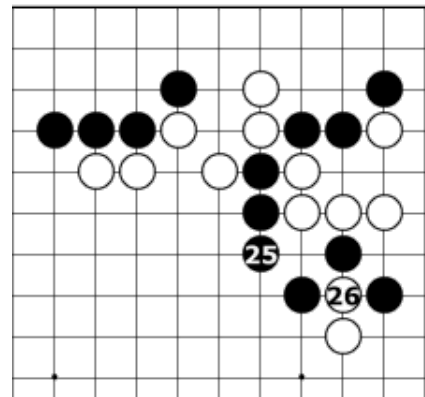
24 Se Nero connette solido in 23, Bianco 24 è la mossa chiave per il semeai.



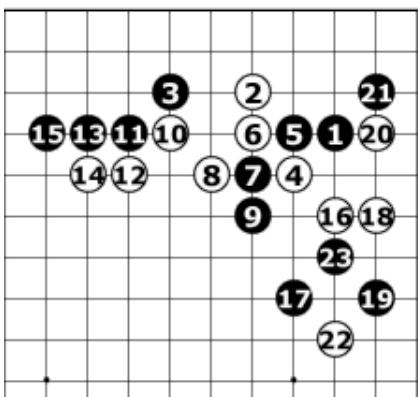
24 Bianco 24 è la mossa corretta.



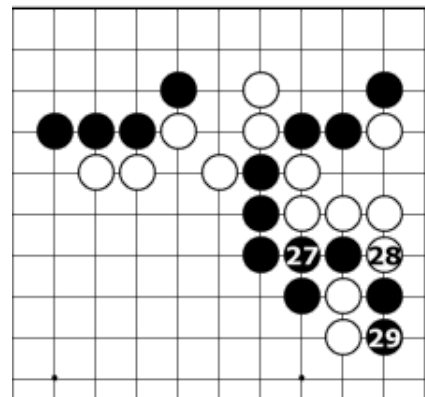
35 Se Nero insiste localmente, dopo la sequenza fino a 35 è molto difficile per Nero vincere il ko in A. Da notare come se Nero giocasse il ko immediatamente e lo perdesse, i due gruppi neri all'esterno avrebbero entrambi una forma incompleta e sarebbero sotto attacco.



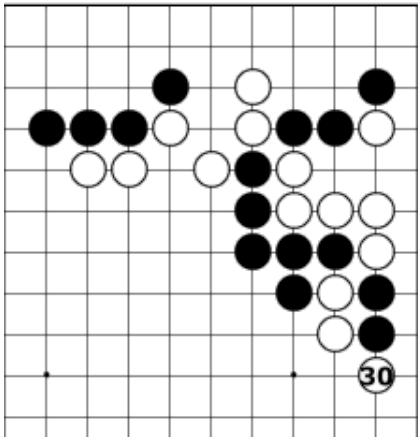
26 Bianco 26 è il tesuji.



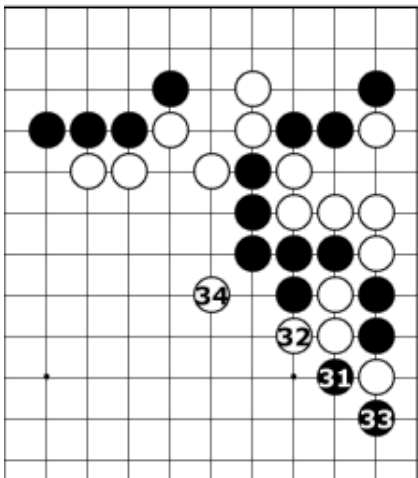
23 Ma cosa accadrebbe se Nero, conscio dell'importanza delle libertà interne nel semeai precedente, difendesse in 23?



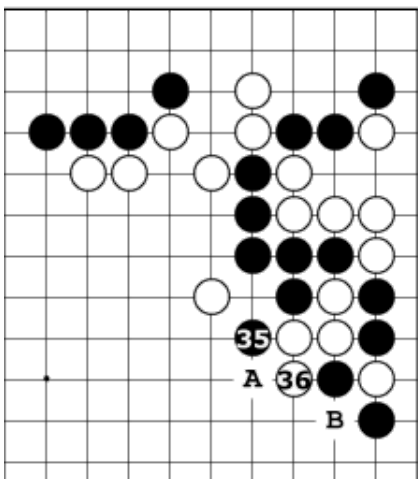
29 Nero può essere tentato da resistere, ma il risultato non è favorevole.



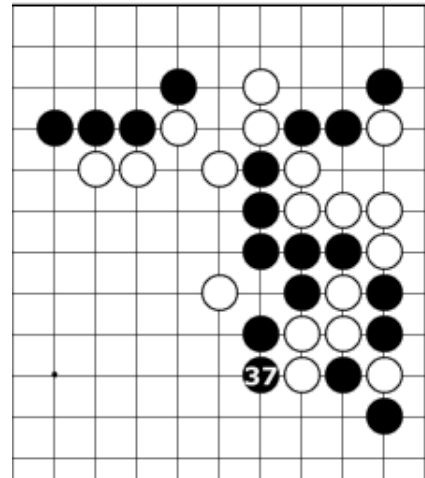
30 Bianco 30 è il tesuji.



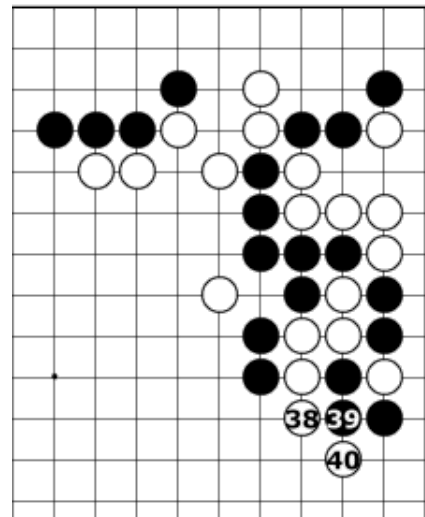
34 Bianco 34 è un ulteriore tesuji.



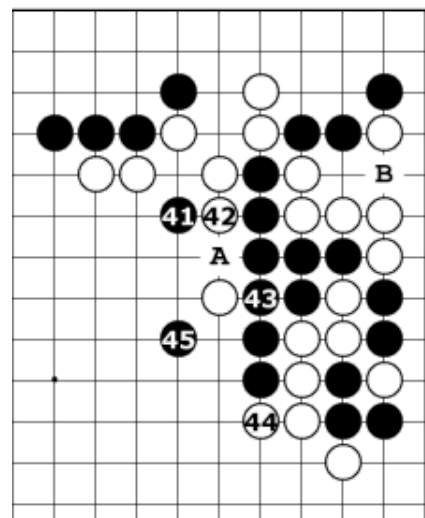
36 Nero può essere tentato di difendere in B, ma sarebbe un disastro. A è la mossa corretta.



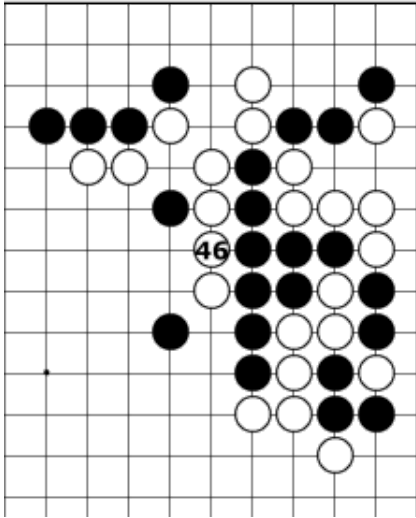
37 Un ulteriore push in 37 è la mossa giusta.



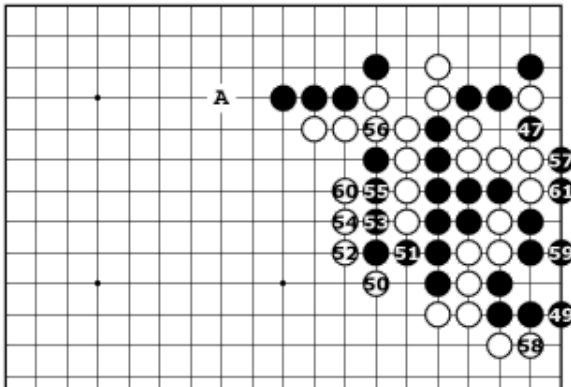
40 Bianco 40 è il tesuji.



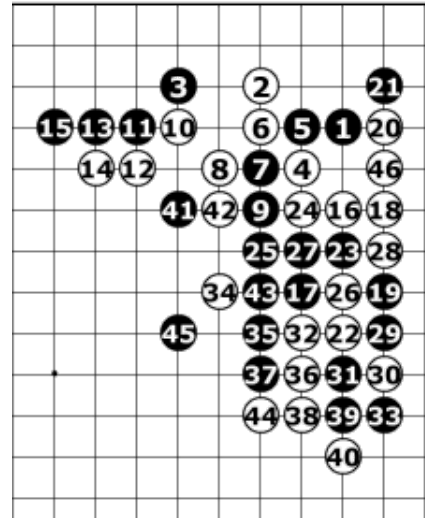
45 Dopo Nero 45 Bianco ha due possibilità: A o B.



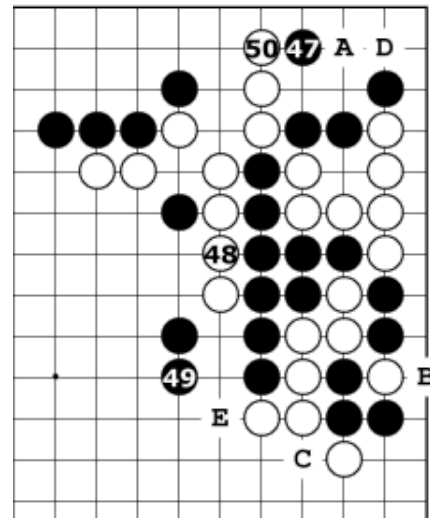
46 Bianco connette con l'intenzione si sacrificare.



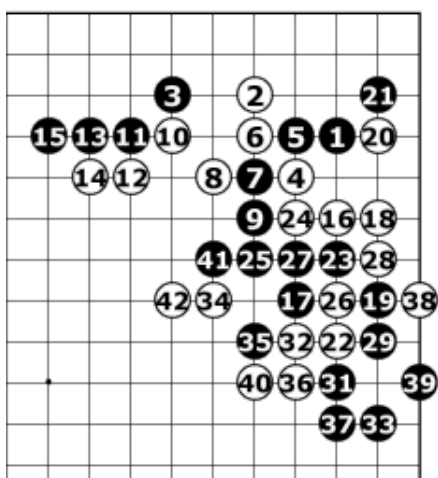
61 Bianco sacrifica per fare muro esterno e lanciare un attacco in A. Bianco deve avere molto potenziale in centro per scegliere questa sequenza.



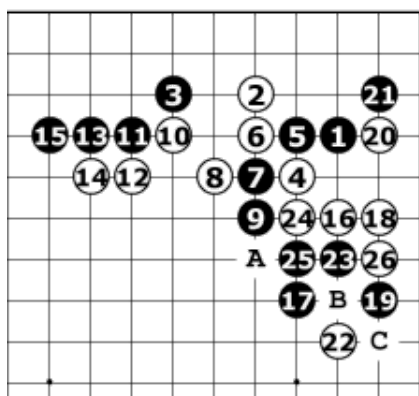
46 Bianco 46 è la mossa migliore.



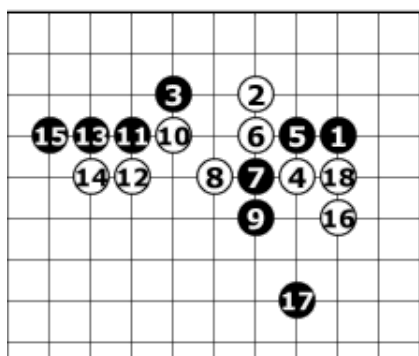
50 Dopo Bianco 50 è difficile per Nero ottenere un buon risultato: se Nero tenta di vivere in angolo, per esempio con A, Bianco B uccide le pietre di taglio nere e connette i gruppi bianchi; se nero taglia in C per difendersi da Bianco B, Bianco torna a catturare l'angolo oppure insiste prima al centro con E e, al momento giusto, torna a difendere l'angolo.



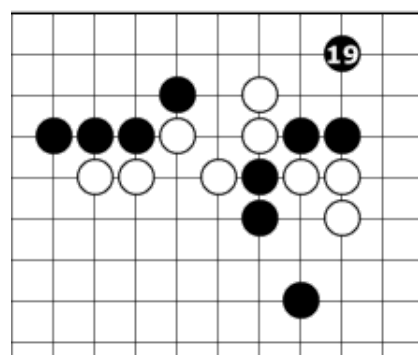
42 Se Nero difende solido in 37, dopo Bianco 42 Nero perde il semeai.



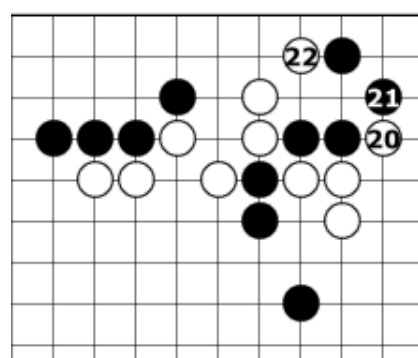
26 Se Nero difende in 25 per togliere libertà a Bianco, dopo Bianco 26 Nero non è più in grado di difendere sia A che B. Se Nero A, questa volta Bianco non è infatti costretto a tagliare in B, ma può connettere in C!



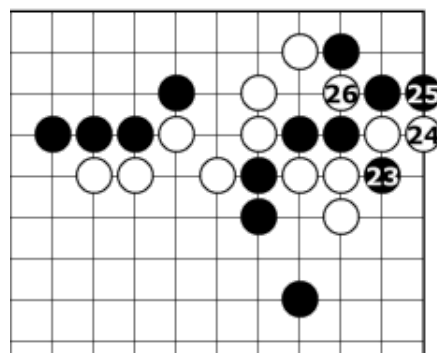
18 Bianco 18 è la difesa migliore.



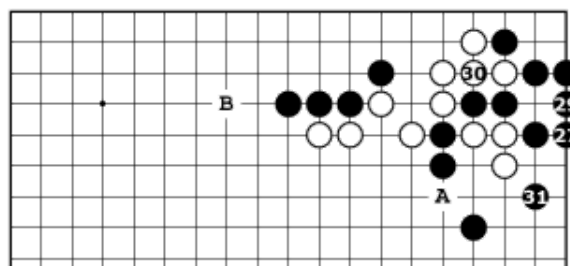
19 Se Nero 19



22 Bianco prosegue con 20 e 22.

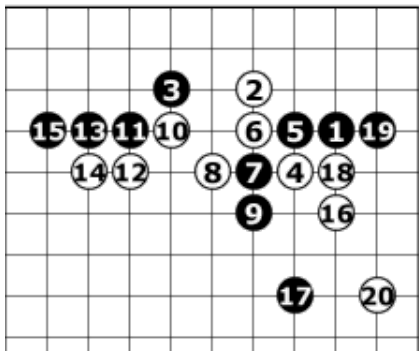


26 Bianco 26 da inizio al classico tesuji.

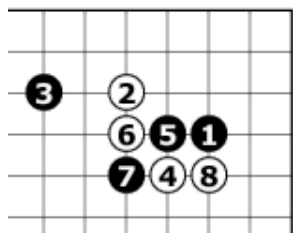


31 Nero connette con 31. Bianco può subito catturare la coppia di pietre nere, ma può prima attaccare l'altro

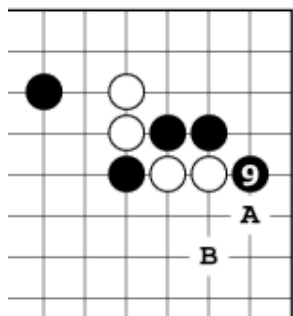
gruppo nero in B. Da notare la debolezza della forma nera in A.
Il risultato è buono per Bianco.



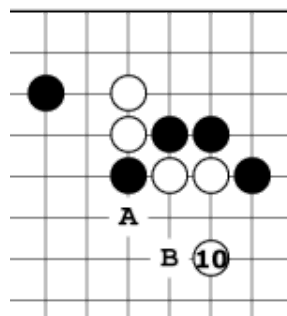
- 20 Se Nero estende in 19, Bianco 20 è la mossa corretta. Nero ha 3 gruppi: uno in angolo non ancora vivo, uno sul lato alto che è privo dell'estensione finale e quindi sotto potenziale attacco, uno al centro privo di forma. Bianco ha invece solo due gruppi, entrambi molto resilienti. Nero non ha il tempo per salvare la situazione.



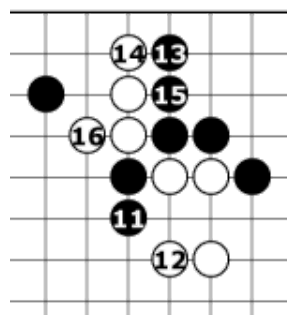
- 8 Bianco 8 è una mossa sfavorevole considerata una trick. Nero deve stare molto attento a rispondere.



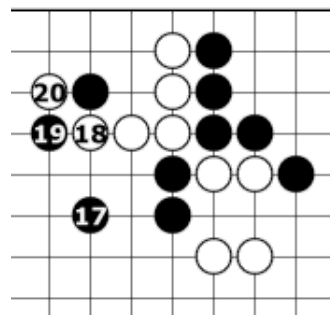
- 9 Bianco A è più semplice ma sfavorevole, mentre B è sia migliore che difficile da proseguire per Nero.



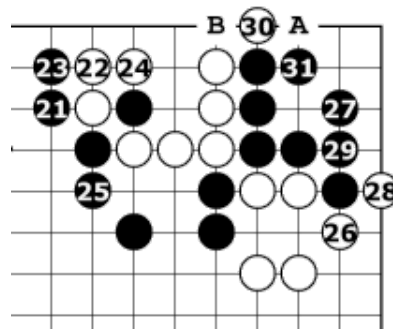
- 10 Bianco 10 è una mossa inaspettata per Nero, che può continuare in A (naturale ma sbagliata) o B (corretta).



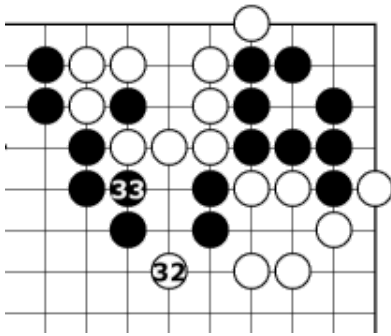
- 16 Bianco 16 è l'unica mossa per bianco.



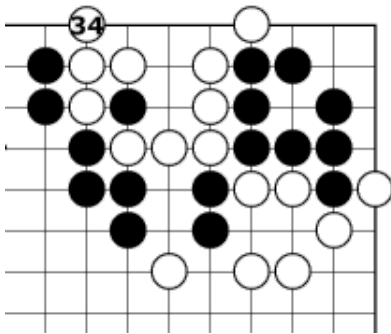
- 20 Bianco può vivere tagliando in 20.



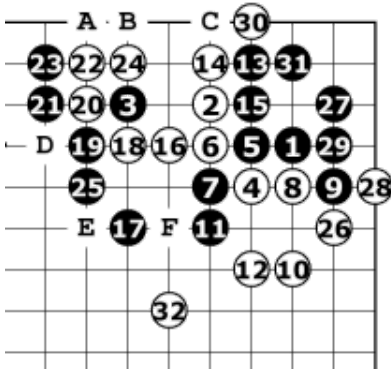
- 31 Nero difende in 31 per non lasciare la vita facile a Bianco. Se infatti Nero A, Bianco B, Nero 31, Bianco sarebbe vivo in sente.



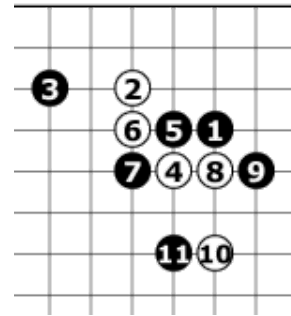
33 Lo scambio 32 per 33 è giocato col timing perfetto.



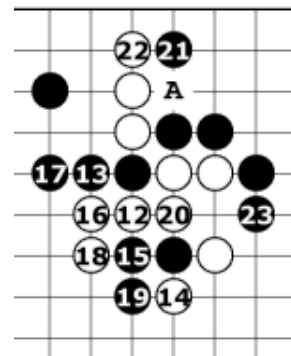
34 Bianco deve ancora vivere, tuttavia se vive subito con 34 il risultato è favorevole per Nero.



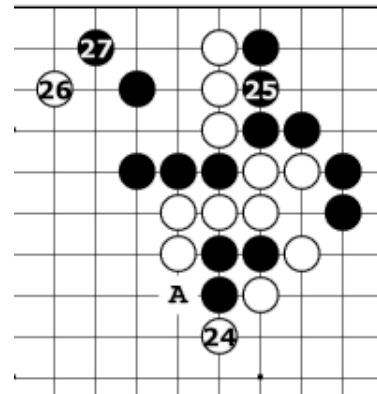
32 Bianco però può difendere il suo gruppo Bianco sul lato destro con 32 e contemporaneamente vivere col gruppo in alto. Se infatti Nero prova ad uccidere con A, dopo lo scambio Bianco B per Nero C, Bianco D, E e F in sequenza sono 3 tesuji che permettono a Bianco di vivere catturando Nero. Per esercizio provare a leggere le sequenze relative.



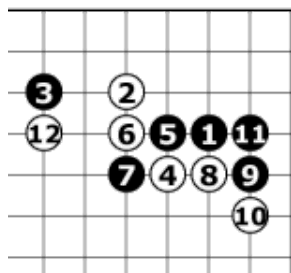
11 Nero 11 è la migliore. Nero non cade nella trick.



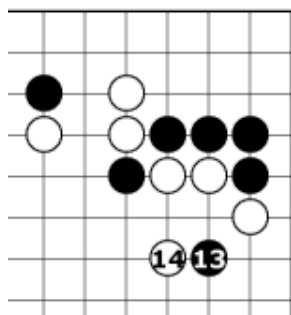
23 Nero 23 è il punto chiave. Se Nero giocasse subito in A, Bianco 23 sarebbe perfetta.



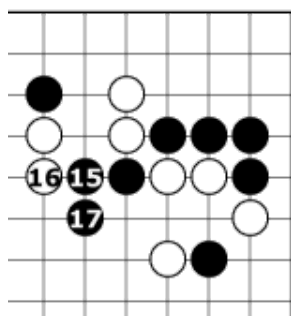
27 La sequenza fino a 28 è la migliore possibile per Bianco, ma Nero ottiene un buon risultato. Da notare come le pietre nere possano ancora scappare con supporto favorevole e il gruppo Bianco non sia quindi perfettamente vivo.



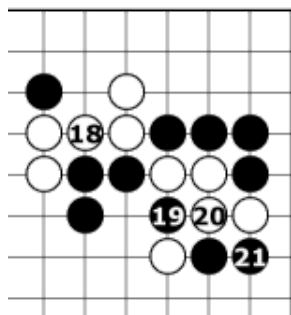
12 Bianco prosegue con l'attachment in 12.



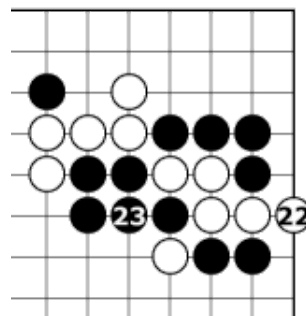
14 Nero 13 e Bianco 14 sono i due punti vitali.



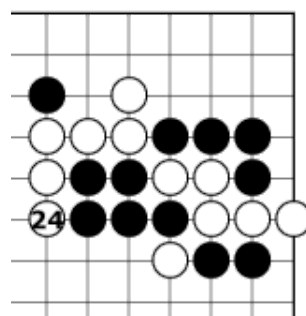
17 Nero 17 è il teusji, molto difficile da trovare.



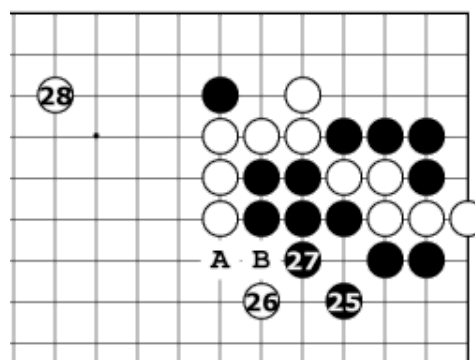
21 Dopo Nero 21, Bianco è catturato ma ha un modo per sacrificare le sue pietre ed ottenere comunque un risultato sufficiente.



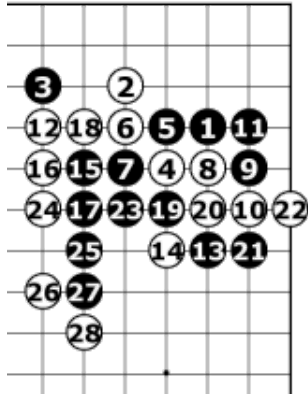
23 La connessione nera in 23 è l'errore a cui Bianco puntava.



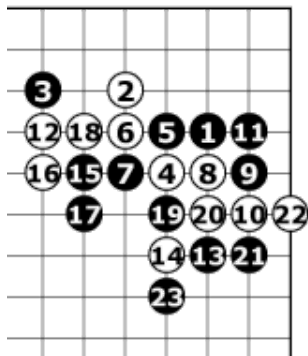
24 Bianco punisce con 24.



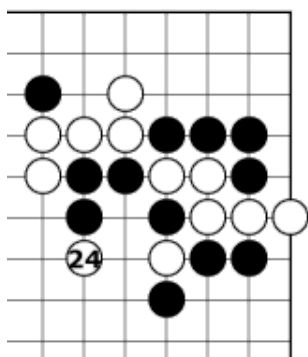
28 Se Nero cattura con 25 Bianco con 28 ottiene un buon risultato. Da notare come il taglio in A sia poco severo a causa del contro taglio in B.



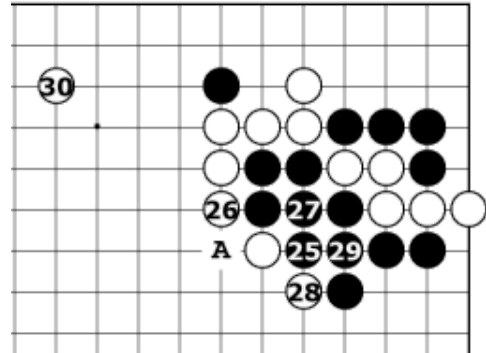
28 Nero può tentare di resistere con 25, ma Bianco 26 e 28 cancellano le speranze per Nero di ottenere una buona forma. Dopo il sacrificio, Bianco ottiene un muro alto metà goban!



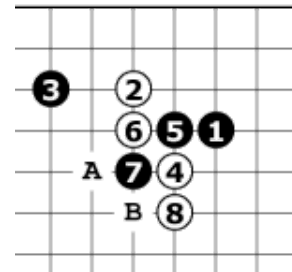
23 Nero 23 è la mossa corretta.



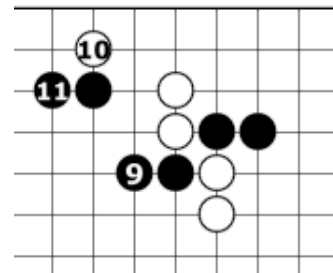
24 Bianco 24 è il tesuji.



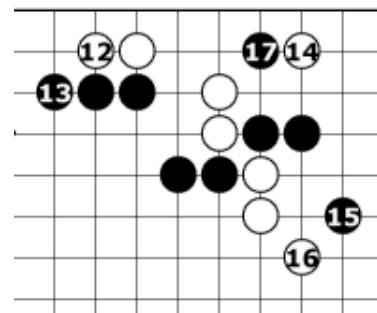
30 Bianco ottiene un risultato che può sembrare simile ad uno precedente, tuttavia questa volta il taglio in A è un atari. Questo dettaglio rende la posizione leggermente favorevole per Nero.



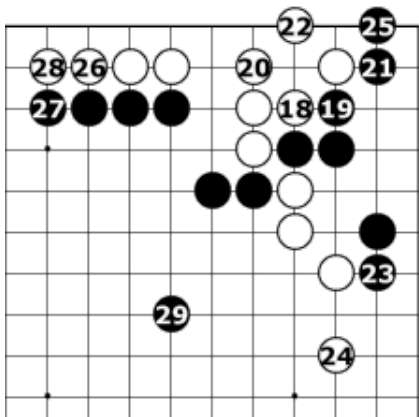
8 Bianco 8 era considerata joseki, ma è oggi sfavorevole per Bianco. Nero può rispondere in A, oppure in B (inferiore).



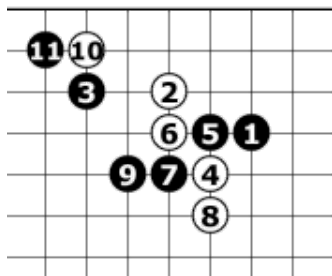
11 Il nobi in 11 è appropriato.



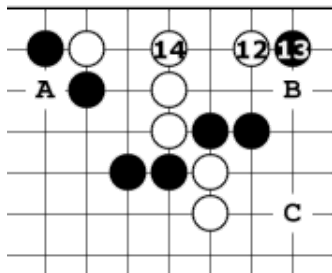
17 Il sacrificio di Nero 17 è la mossa chiave.



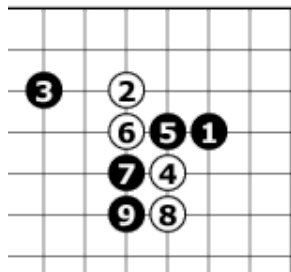
29 Con la sequenza fino a 29 Nero è riuscito a punire correttamente Bianco e ottenere un buon risultato.



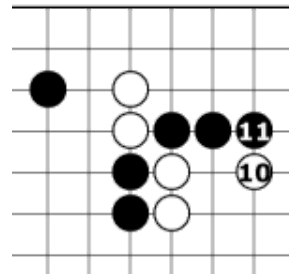
11 Nero 11, benchè naturale, è un errore.



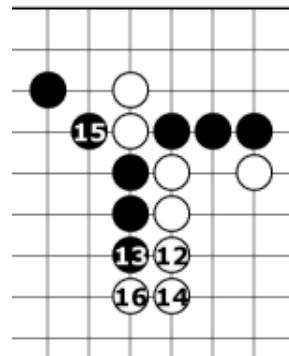
14 Dopo Bianco 14 infatti A e B sono mai per Bianco per vivere, mentre Nero non ha ancora una forma compiuta nè all'interno nè all'esterno.



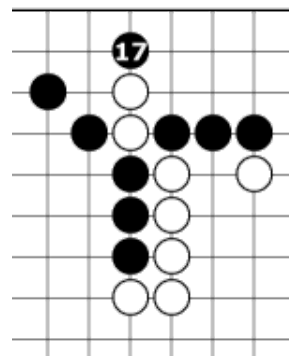
9 Nero 9 è scorretta.



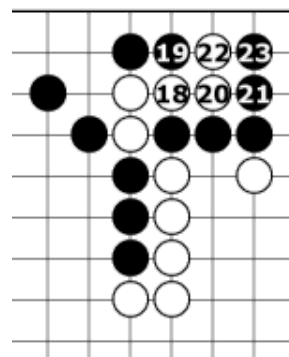
11 Bianco scambia subito 10 per 11.



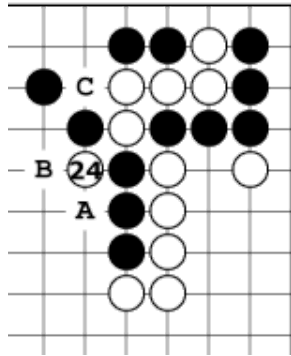
16 Dopo Bianco 16 non c'è modo per Nero per ottenere un buon risultato.



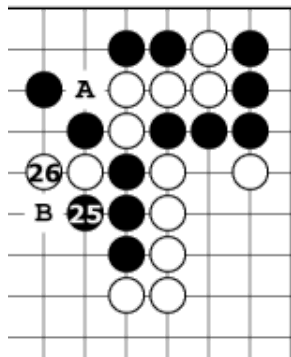
17 Nero 17 sembra una mossa brillante.



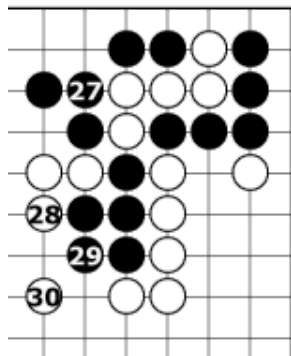
23 Bianco sembra catturato senza condizioni.



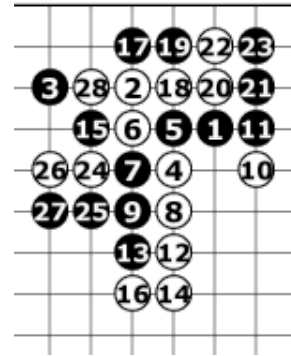
24 Ma Bianco 24 è il tesuji inaspettato. Nero può cercare di resistere con A, B oppure C.



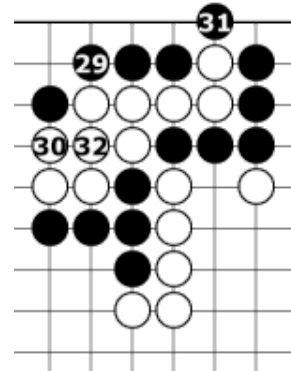
26 Nero 25 è la migliore. Dopo Bianco 26 nero può giocare in A o B.



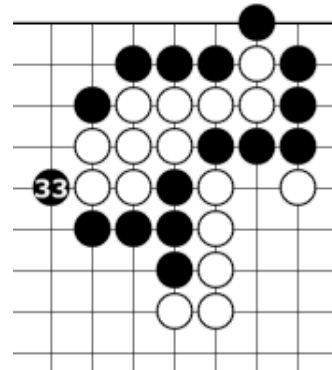
30 Dopo Bianco 30 il risultato è un sacrificio con cui Bianco costruisce un ottimo muro esterno.



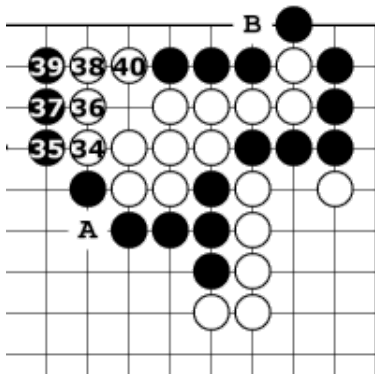
28 Se Nero resiste una volta di più con 27, Bianco 28 lo punisce nel caso la scala sia favorevole per Bianco (cosa che si può assumere in caso di fuseki non incrociato)



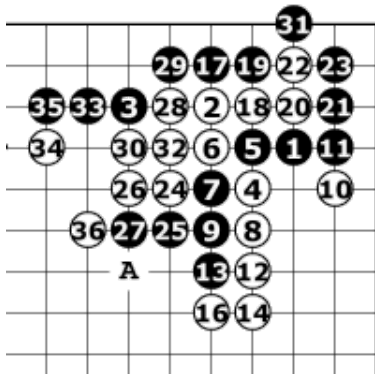
32 Dopo Bianco 32 è difficile per Nero continuare nonostante la pessima forma bianca.



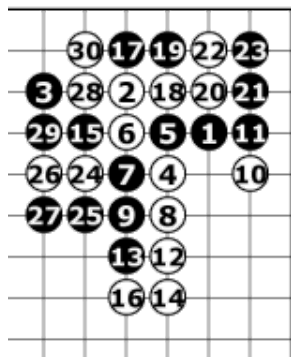
33 Nero può essere tentato da proseguire con 33 ma non funziona.



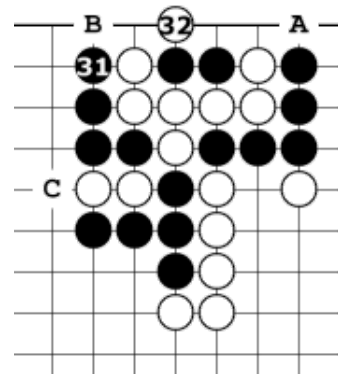
40 Dopo Bianco 40, A e B sono miai per catturare delle pietre nere.



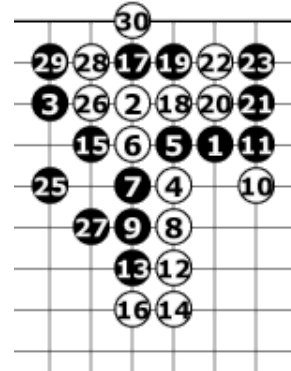
36 Se Nero estende in 33 e 35, Bianco 36 mette in difficoltà il gruppo nero al centro che è costretto a scappare senza occhi con la mossa tremenda A.



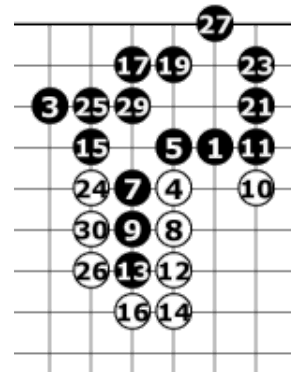
30 Dopo Nero 39 Bianco risponde in 30.



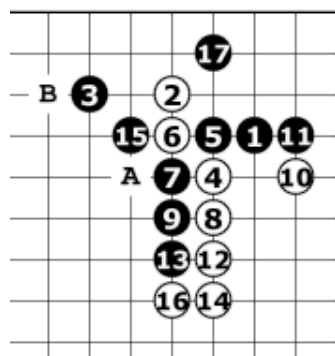
32 Dopo Bianco 32 il semeai diventa molto rischioso per Nero. Se Nero A, Bianco risponde in B creando almeno un ko in cui Bianco cattura per primo. Considerando il potenziale push di Bianco C, il ko è ottimo per Bianco e quindi molto difficile da giocare per Nero.



30 Se Nero è intenzionato a giocarsi il semeai (ko in cui Bianco cattura per primo) è meglio giocare in 25, in questo modo infatti il gruppo esterno è molto forte.



30 Dopo lo squeeze il risultato è ottimo per Bianco.



17 Se Nero difende lasco con 17, l'aji di B e A rimane evidente.