

**Corso sulle Pinze:
Prima e Dopo AlphaGo**

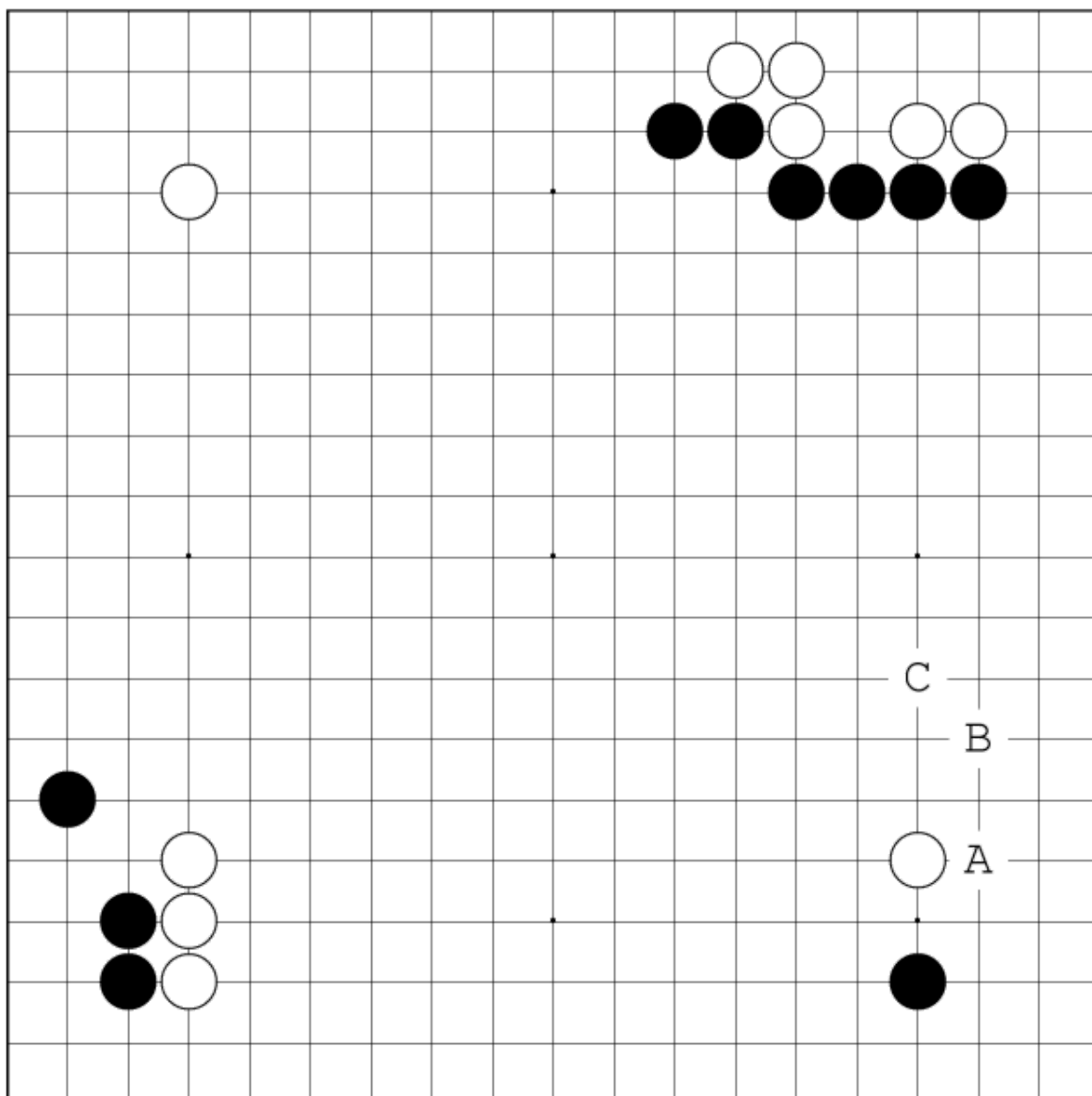
Carlo Metta

2 giugno 2020

Parte I: Komoku

Approccio Alto al Komoku

2 giugno 2020



① Uno dei più grandi cambiamenti nella struttura del gioco conseguente all'esplosione delle Intelligenze Artificiali è stata la scomparsa delle Pinze.

Sfogliando un qualsiasi libro di Joseki o osservando le partite dei giocatori professionisti fino al 2015, possiamo verificare l'alta frequenza con cui si preferiva giocare le mosse di pinza. Non sono ancora del tutto chiari i motivi per cui le AI evitino queste mosse ma possiamo intuirne alcuni.

Le pinze della teoria classica danno vita ai joseki e alle sequenze più complicate della teoria del Go. I giocatori di Go ad alto livello nella decade antecedente al 2015 si sono contraddistinti per uno stile molto aggressivo, sempre alla ricerca di complicazioni. In contrasto, il gioco suggerito dalle AI è molto essenziale, pratico, si tiene alla larga da complicazioni e ricerca sempre la semplicità e l'efficacia.

In secondo luogo, i joseki che prendono vita dalle mosse di pinza di solito si concludono con la perdita dell'angolo da parte del giocatore che ha pinzato e la conquista del territorio da parte dell'avversario che dovrà cedere in termini di influenza. Abbiamo ormai imparato come le AI siano molto gelose del loro territorio, in particolare quello attorno agli angoli. Non è un caso che la principale e sconvolgente novità siano state proprio le invasioni in san-san premature.

Il fatto che le pinze non siano oggi così comuni non significa che non siano delle mosse ottimali in alcune circostanze, semplicemente che il loro range di giocabilità si è molto ridotto. Ed anche quando una pinza non dovesse essere la mossa ottimale secondo le AI più comuni, questo non significa che sia vietato pinzare o che non possiamo incanalare la partita in binari favorevoli al nostro stile di gioco nel caso in cui ci sentiamo più a nostro agio con una pinza.

Vediamo per esempio la posizione in figura. La maggior parte dei giocatori professionisti oggi giocherebbe il joseki classico che parte da Nero A. Anche se ci dicessero che si trattasse di una delle mosse ottimali, il nostro senso della direzione di gioco ci suggerirebbe in ogni modo di tentare una pinza, magari in B (molto comune dal 2010 al 2015) oppure in C (molto in voga dal 2005 al 2010). Inoltre, dobbiamo essere sempre pronti nel caso sia il nostro avversario a preferire una delle mosse di pinza ormai dichiarate sfavorevoli.

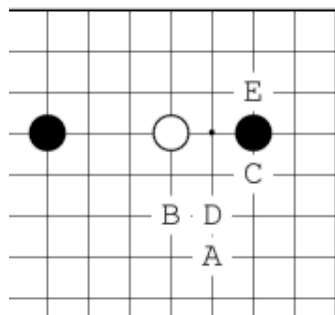
Questa lezione ha il compito di rivedere le sequenze e i joseki successivi a delle mosse di pinza, confutando punto per punto i joseki più comuni fino al 2015 e introducendo quelli nuovi.

Fortunatamente, se da una parte le AI hanno confutato la gran parte delle pinze della teoria classica, dall'altra ci hanno donato due nuove pinze: una molto rara fino a qualche anno fa, ed una inesistente nella teoria classica. Queste due mosse sono la base della teoria moderna delle pinze.

Komoku - Ikken Takagakari - Nikken Takabasami

Approccio alto al Komoku - Pinza alta lunga

2 giugno 2020

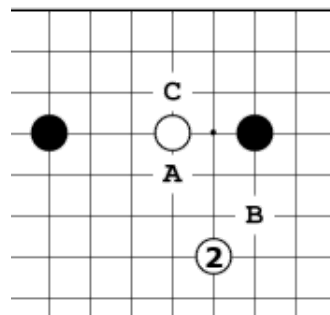


① In ogni lezione su una specifica pinza faremo un breve riepilogo delle principali varianti classiche oggi completamente scomparse, ma comunque utili da ricordare per almeno due motivi: per prima cosa è possibile che alcuni nostri avversari scelgano queste varianti, dobbiamo quindi essere pronti per punirle in modo adeguato; in secondo luogo può capitare che varianti sfavorevoli o obsolete possano tornare utili con un supporto specifico nei dintorni dell'area del joseki.

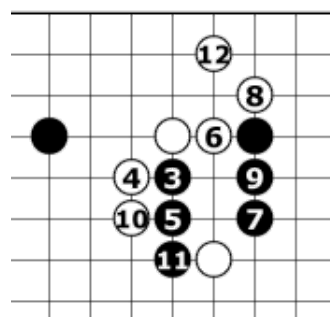
Per ogni variante classica forniremo le alternative (punizioni) proposte dalle AI che confutano tali varianti. Successivamente andremo ad indagare l'esistenza o meno di varianti considerate oggi equilibrate. Per alcune mosse concluderemo la lezione giungendo alla conclusione che nessuna variante è ritenuta equilibrata, dovremo quindi cancellare la pinza relativa dal nostro bagaglio di gioco.

Nella prima decade degli anni duemila la pinza più comune è stata sicuramente quella mostrata in figura. In particolare, nel periodo 2005-2010 sono stati scritti numerosi libri incentrati solamente sulle varianti che scaturiscono da questo joseki. Molto in voga all'epoca una variante dipendente da una scala che termina nell'angolo opposto, protagonista della famosissima Partita della Scala di Lee Sedol (<https://senseis.xmp.net/?LeeSedolHongChangSikLa d erGame>).

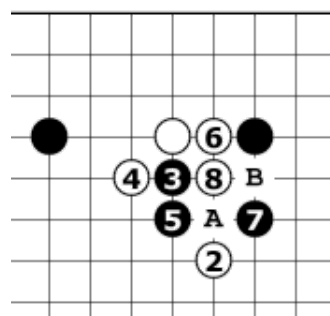
Aperto un qualsiasi libro di joseki, è possibile trovare indicate con A, B, C oppure D le principali continuazioni; lo stesso libro indicherà la mossa E come una mossa sfavorevole da evitare. Ironicamente, le AI hanno completamente rivoluzionato le nostre concezioni a riguardo, indicando in E la mossa migliore e riducendo le altre a mosse sfavorevoli.



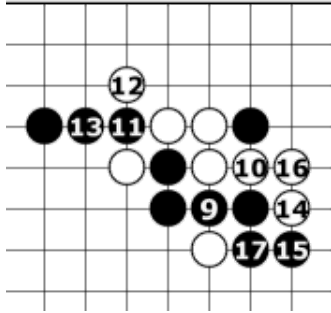
② Partiamo con l'analizzare Bianco 2, la risposta più comune nella teoria classica. Nero A è stata considerata per anni l'unica prosecuzione per Nero, mentre B e C venivano ritenute molto discutibili. Ancora una volta le AI ci hanno rivelato una sorpresa: A è una mossa scadente, mentre B e C sono mosse più valide.



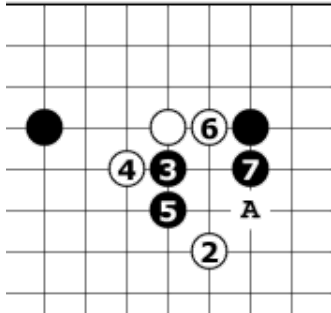
③ La sequenza fino a 12 è considerata uno dei joseki essenziali della teoria classica del go, la variante principale di questa linea fino a che, negli ultimi giorni del 2016, AlphaGo ci ha mostrato la sua versione di questa sequenza.



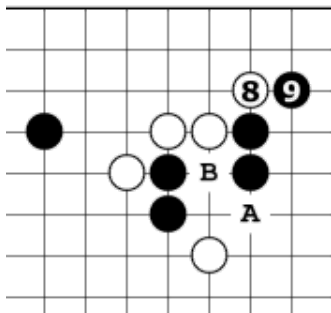
④ Bianco 8 è stata una delle nuove mosse che più ha scioccato la comunità goistica. Una mossa talmente cruda da non essere mai neppure considerata dai giocatori professionisti nell'arco di un secolo di storia. Nero è costretto a connettere con A, Nero B è inammissibile.



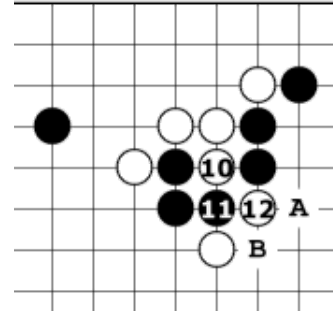
17 La sequenza fino a 17 è la punizione che Alphago ci ha mostrato per rispondere alla mossa sconveniente di Nero 3. Il muro può sembrare molto potente, ma Bianco ottiene un angolo considerevole in sente. A causa di questa prosecuzione Nero 3 è scomparsa dal gioco. Come esercizio di fine gioco provare a calcolare quanti punti vale l'angolo Bianco (risposta: 19 punti e mezzo).



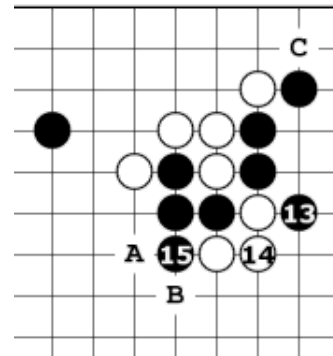
7 Tuttavia, è possibile obiettare che il problema della sequenza per Nero non consista nella mossa 3 bensì nella mossa 7 (giocata precedentemente in A). Le AI concordano infatti che Nero 7 in figura sia molto migliore per Nero, seppure non ancora equilibrata. Nero 7 non è una mossa nuova, si tratta di una giocata molto rara. Vediamo prima il joseki classico che porta ad un risultato considerato tempo fa equilibrato e poi la confutazione delle AI.



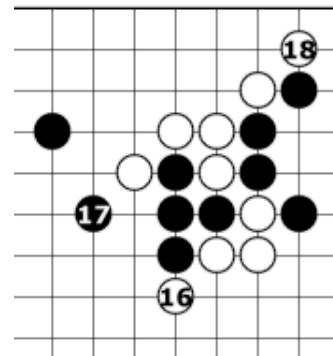
9 Ora che Nero ha giocato in 7 e non in A, si può permettere l'hane in 9. è il momento per Bianco di tagliare in B.



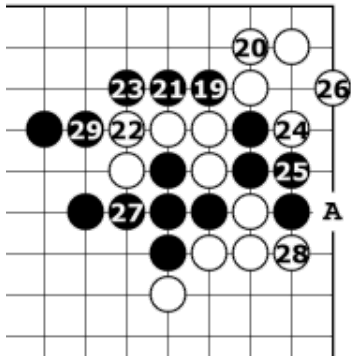
12 Nero non può fare altro che giocare in A a causa dello scambio Bianco 8 per Nero 9 (senza tale scambio e con la scala favorevole, Nero avrebbe potuto giocare in B).



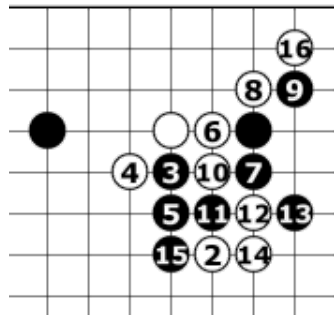
15 Nero protegge le sue pietre dalla geta in A. Nella teoria classica Nero proseguiva con B oppure C dando vita a due varianti del joseki considerate a suo tempo equilibrate. Vediamole.



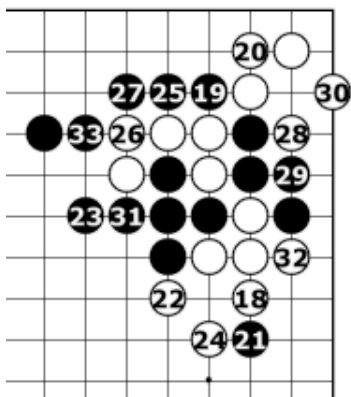
19 Nero deve proteggere con 17 e Bianco non può fare altro che giocare il doppio hane in 18.



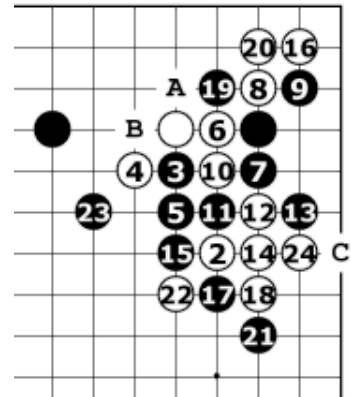
29 La sequenza fino a 29 era considerato joseki. Bianco può in futuro connettere in prima linea in A, oppure estendere verso il lato basso. Tuttavia le AI hanno confutato questa linea, non solo considerandola sbilanciata verso Nero ma trovando un'alternativa sbilanciata verso Bianco.



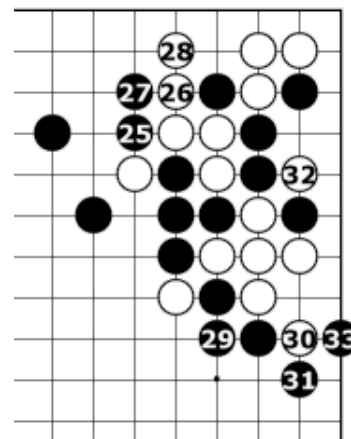
16 16 è la linea migliore per Bianco. Tuttavia anche in questo caso il joseki classico portava ad un risultato simile a quello precedente. Vediamo come.



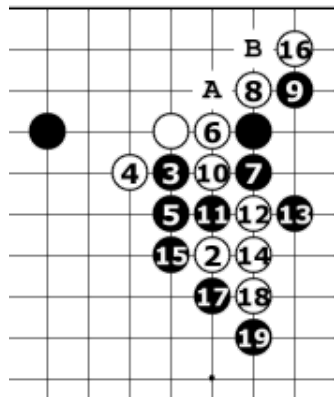
33 La sequenza fino a 33 era considerato joseki. Essendo molto simile alla precedente è anch'essa considerata molto favorevole per Nero dalle AI. Da osservare un piccolo particolare decisivo: tutta la sequenza si tiene in piedi per Nero grazie al timing dell'atari in 19; se Nero dovesse ritardare questo scambio anche di una sola mossa adrebbe in contro ad una sconfitta assicurata. Vediamo come.



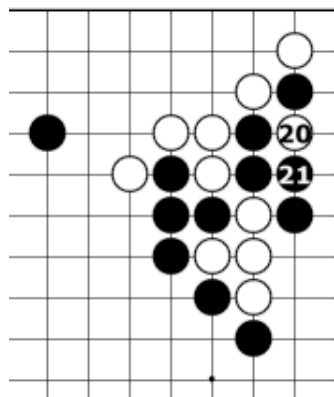
24 Bianco 24 è la mossa geniale trovata dalle AI per confutare la sequenza (che da favorevole per Nero diventa favorevole per Bianco, e quindi non è più un joseki). Un secolo di storia non è bastato a noi umani per trovare questa mossa. Nero non è più in grado di catturare Bianco con A poiché Bianco 24 rimuove una libertà al suo gruppo sul lato. Nero non può fare altro che sacrificare con B e fare muro. Lo squeeze con Nero C può sembrare promettente ma va incontro ad un misero fallimento a causa delle debolezze delle pietre nere sul lato.



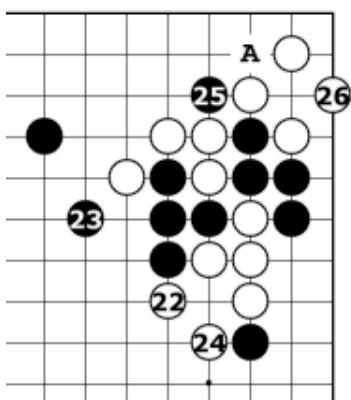
33 La sequenza fino a 33 è la conclusione del joseki. Bianco rimane in sente e guadagna 20 punti in angolo. Il muro Nero può sembrare molto forte ma è pieno di debolezze. Il risultato è lcoalmente favorevole per Bianco (ciò significa che con opportuno sostegno esterno potrebbe essere equilibrato).



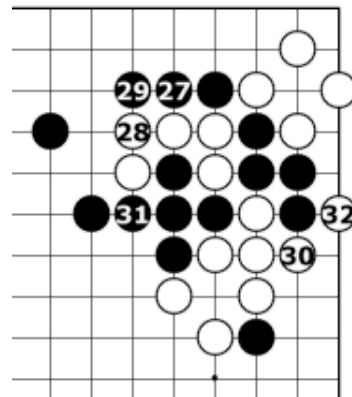
19 Supponiamo Nero giochi prima in 19 anzichè scambiare A per B.



21 Lo scambio Bianco 20 per Nero 21 è la punizione corretta all'errore di ordine delle mosse di Nero. Infatti ...

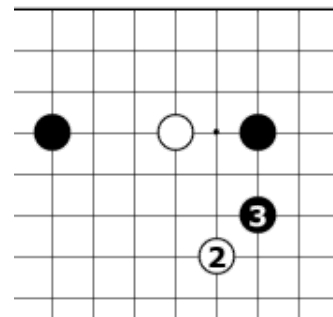


26 ... grazie allo scambio 20 per 21, Bianco non è costretto a connettere in A, bensì a catturare subito in 26, riducendo così le libertà di Nero. Se Nero prosegue con la sequenza precedente ...

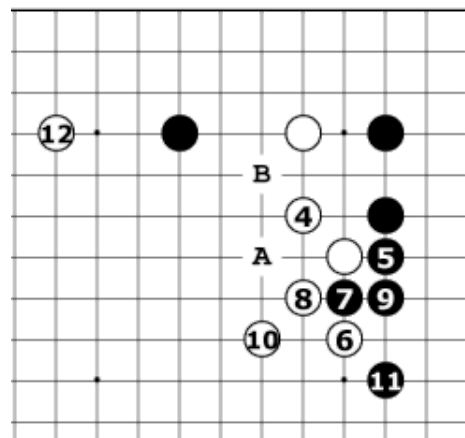


32 Nero si trova questa volta in ritardo di una libertà.

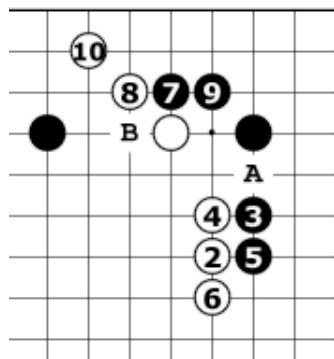
Abbiamo terminato la confutazione di Nero 3, che non è perciò più considerata joseki.



3 Nero 3 era considerata una mossa dubbia, mai pienamente esplorata nei libri di teoria.

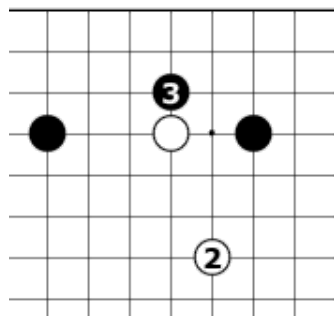


12 Il joseki di riferimento era il seguente. Le AI sembrano preferire Nero per via delle due debolezze nella forma bianca in A e B. Dobbiamo cercare delle alternative per Bianco.

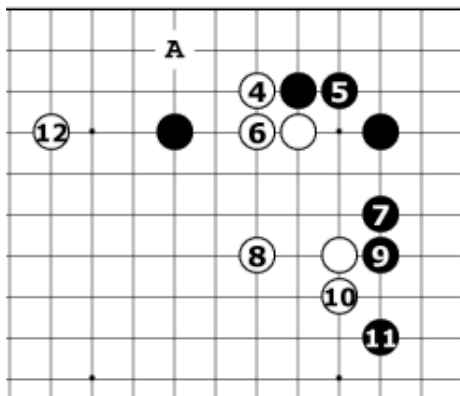


- ⑩ La sequenza fino a 10 è considerata la scelta ottimale per entrambi. E' possibile vederla di tanto in tanto in partite moderne. E' il miglior modo per entrambi per rispondere agli errori dell'avversario: la pinza Nera è considerata sfavorevole (lo dimostreremo in seguito trovando una variante univocamente favorevole per Bianco), ma anche la prosecuzione bianca in 2 non è ottimale.

Osservare come Bianco A sia sente e che il taglio in B non sia un taglio severo per Bianco (provare a ragionare come mai).

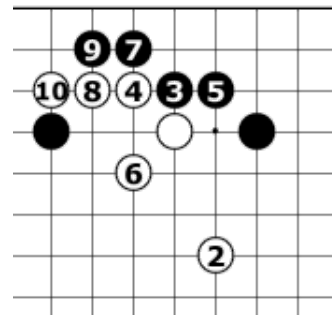


- ③ Nero 3 è sempre stata considerata come svantaggiosa per Nero, tuttavia è la seconda migliore opzione per Nero.



- ⑫ La sequenza fino a 12 era considerata il joseki per questa linea. Non troppo sconvenienti per Nero a causa dell'aji attorno ad A. Le Ai suggeriscono un joseki

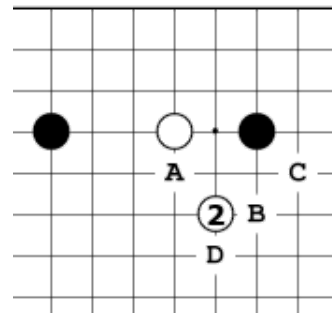
migliore.



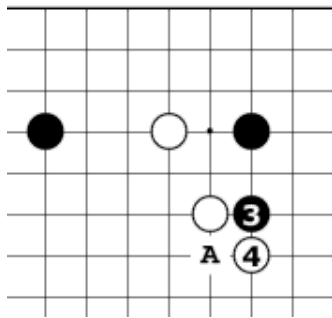
- ⑩ La sequenza fino a 10 è la variante di riferimento dopo Nero 3. E' comunque considerata leggermente favorevole per Bianco, ma Nero prende il sente.

Abbiamo quindi trovato due varianti accettabili per Nero: questo ci dimostra per ora solamente che Bianco 3 era una scelta sufficiente ma non ottimale; per poter confutare la pinza Nera originale è però necessario trovare delle linee dove ogni variante è favorevole nettamente per Bianco.

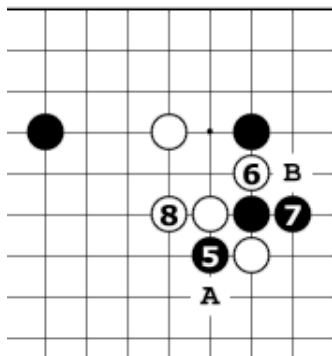
Proseguiamo la nostra ricerca.



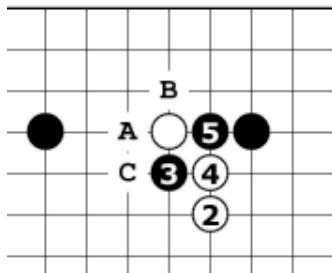
- ② Bianco 2 è introdotta nei libri come prosecuzione molto difficile. Il joseki di riferimento di questa variante comincia con A. Nero B è possibile solo con scala favorevole per Nero (dove ci si riconduce ad una variante vista in precedenza dove Bianco giocava prima in D e Nero rispondeva con la sua best move in B). Nero C è una nuova introduzione delle AI per semplificare la posizione e stare alla larga dalle complicazioni di Nero A.



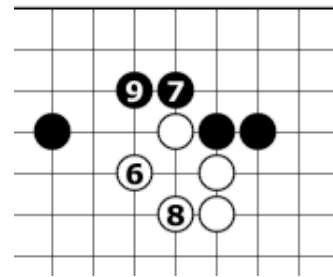
- ④ Bianco può giocare in 4 solo se ha scala favorevole, altrimenti è costretto ad estendere in A e ricondursi ad una variante già vista. Viceversa Nero gioca in 3 solo se ha la scala favorevole.



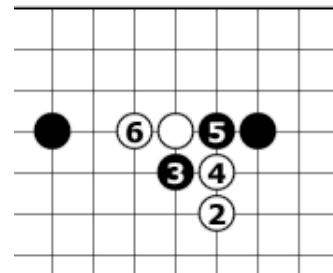
- ⑧ Se la scala è favorevole per Bianco, dopo la equenza fino a 8, A e B sono mai per Bianco. Nero non è in una buona posizione.



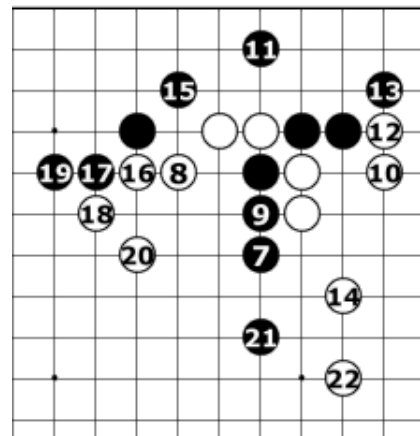
- ⑤ Dopo il taglio in 5, Bianco A era considerata il joseki di base, C come un errore, mentre B come una variante sfavorevole per Bianco. Ancora una volta le AI ribaltano le nostre certezze e indicano in B la best move per Bianco. Vediamo come mai.



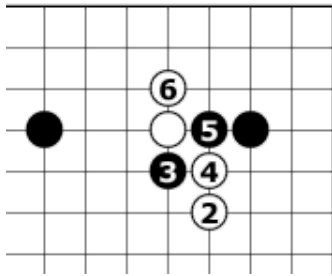
- ⑨ Bianco 6 è evidentemente un errore. Dopo 9 Nero ottiene una ventina di punti sicuri in angolo, mentre il gruppo Bianco è modesto e sovraconcentrato: osservare come ora Bianco 2 sia completamente inutile.



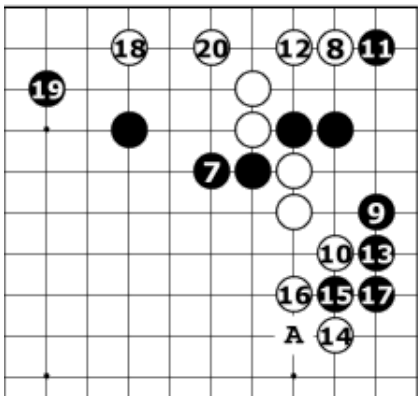
- ⑥ Bianco 6 era considerata la mossa corretta. Da questa derivano diverse sequenze, mostriamo solamente il joseki di base di questa linea.



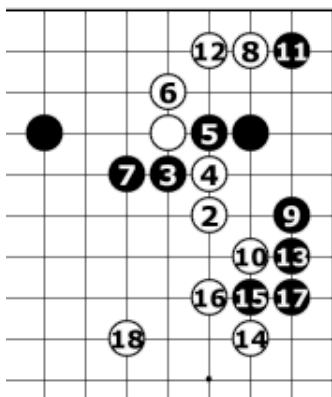
- ②② La sequenza fino a 22 è il joseki di questa linea, Nero ha ottenuto un risultato superiore. Nonostante dell'aji residuo l'angolo è in mano a Nero. Bianco può fare di meglio.



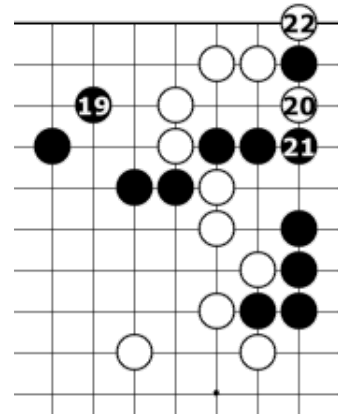
⑥ Bianco 6 è la mossa con cui Bianco può ottenere una posizione leggermente favorevole. Vediamo dapprima il joseki di base classico relativo a questa posizione.



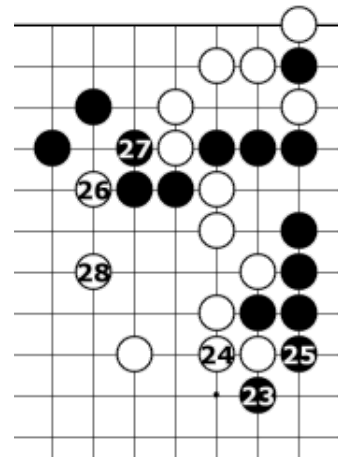
⑩ La sequenza fino 20 era considerato il motivo per cui Bianco 6 era giudicata sfavorevole. Effettivamente le AI ci confermano la sensazione che la posizione sia nettamente in favore di Nero a causa del taglio in A nella forma bianca. Ma questo perchè Bianco ha mancato una mossa chiave nella sequenza. Vediamo quale.



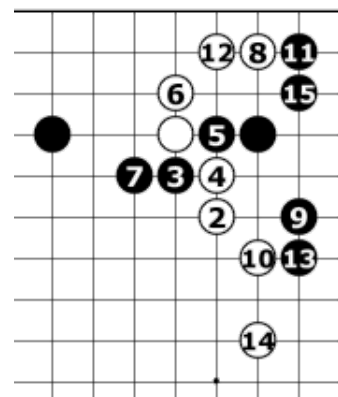
⑱ Quando Nero difende con 18, Bianco può subito proteggere il taglio con 18.



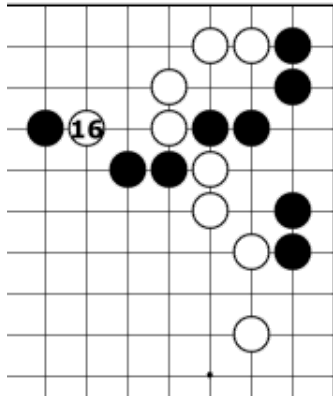
⑳ Dopodichè Nero è costretto a confinare Bianco nell'angolo con 19 a cui segue la sequenza fino a 22 per la vita del gruppo Bianco.



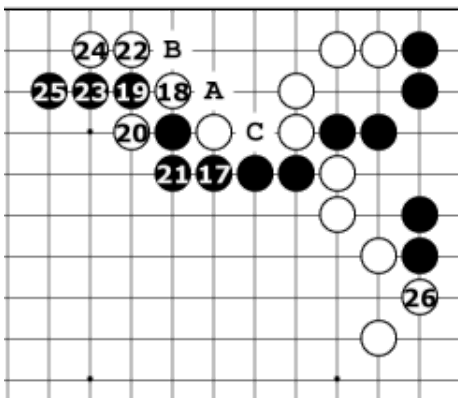
㉑ Nero deve vivere con 23 e 25, mentre Bianco fa forma all'esterno con 26 e 28. La posizione è evidentemente favoevole per Bianco: si partiva da un angolo Nero e si è giunti con l'angolo di proprietà bianca, un gruppo sul lato destro Nero ad esso equivalente, un gruppo Bianco all'esterno con una forma leggera, ed infine un gruppo Nero in alto con una forma precaria. Ma Nero ha un'alternativa.



15 Nero 15 è la mossa chiave che può venire in mente per preservare l'angolo e togliere la base al gruppo Bianco. Ma Bianco ha delle contro mosse inaspettate.

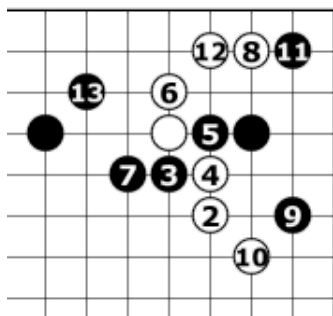


16 Bianco 16 è la mossa trovata dalle AI.

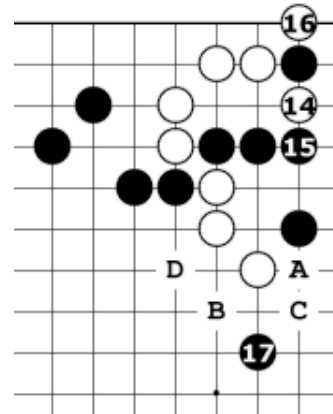


26 Incredibilmente, dopo la sequenza fino 25, Bianco non necessita di una protezione locale e può prendere il sente per chiudere in 26 e ottenere così uno ottimo risultato.

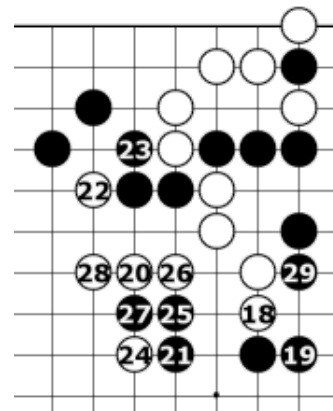
Fino ad ora abbiamo dimostrato che Bianco può ottenere un risultato molto buono, ma all'inizio avevamo annunciato la variante come solo leggermente favorevole per Bianco: questo perchè ci manca da mostra la nuova contro mossa ideata queta volta per Nero.



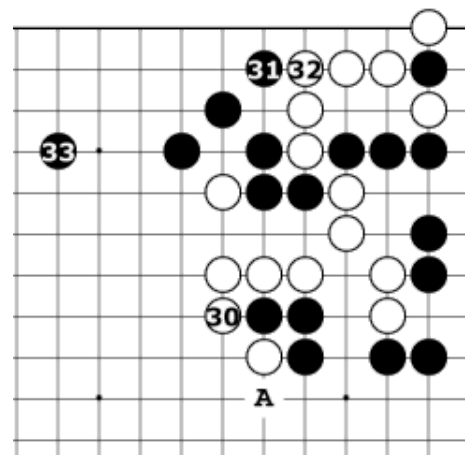
13 Giocare subito 13 è la scelta migliore per Nero. Da questa variante si dirama la nuova sequenza ottimale per entrambe i giocatori.



17 Nero 17 è la mossa chiave inaspettata. Bianco potrebbe catturare Nero con A, ma andrebbe incontro ad uno squeeze con le forzanti nere in B, C e D.



29 Ora che Bianco è scappato fuori, Nero può tornare a connettere.

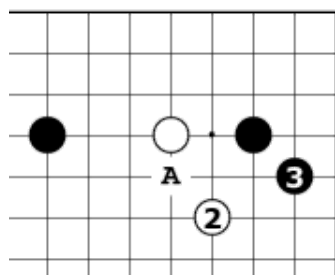


33 La variante fino a 33 conclude la sequenza. Confrontando con una sequenza precedente, si nota

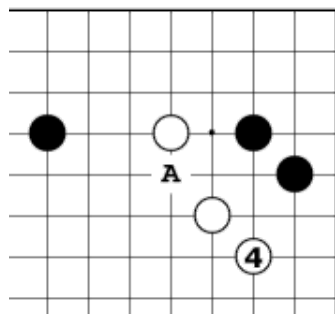
ora come le forme nere siano meno fragili. Bianco ha ora il sente e potrà per esempio proseguire in A. La sequenza è tuttavia leggermente favorevole per Bianco, ma giocabile per Nero.

Abbiamo così mostrato come il keima Bianco in 2 sia inferiore rispetto all'ogeima (salto del cavallo più lungo) studiato in precedenza.

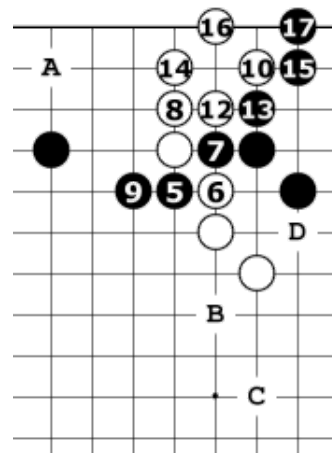
Nel caso Nero non voglia proseguire con delle sequenze così complicate, può giocare una mossa semplicissima suggerita dalle AI che gli permette di ottenere comunque un risultato soddisfacente.



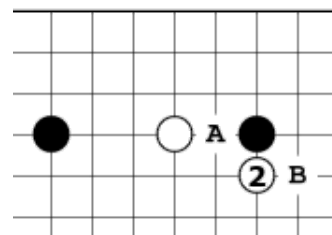
- ③ Nel caso Nero sia incerto se proseguire il combattimento (comunque a lui favorevole, ma pieno di insidie) che parte con A, Nero 3 è un'alternativa che permette a Nero di semplificare notevolmente la situazione e prendere il sente immediatamente.



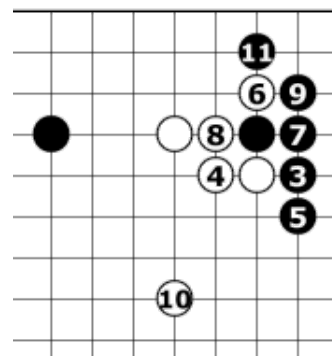
- ④ Dopo Bianco 4 Nero non necessita di una risposta e può prendere il sente. Tuttavia, se consideriamo la situazione iniziale, Bianco ha ottenuto un buon risultato: Nero è vissuto piccolo in angolo e la pinza nera è ora quasi inutile. Nero dovrebbe giocare questa variante solo a fronte di una posizione molto forte bianca nelle vicinanze. Successivamente, appena Nero ha il tempo, giocare in A è la continuazione migliore.



- ⑦ La sequenza fino a 17 ricorda molto quelle viste in precedenza. La differenza è che la posizione di Nero 3 (anziché in D) permette a Nero di vivere localmente. Bianco deve ora proseguire in A per far vivere il suo gruppo, così Nero attacca Bianco sulla destra con B oppure C. Il risultato complessivo è più che soddisfacente per Nero.

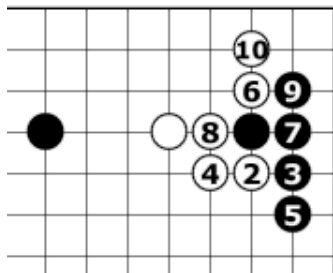


- ② Bianco 2 è la mossa che dà il via al famoso joseki chiamato La Spada di Muramasa (<https://senseis.xmp.net/?MagicSword>) nel caso Nero risponda in A. Tuttavia questo joseki era già scomparso ben prima del 2016, sostituito dalla variante più semplice con Nero B.

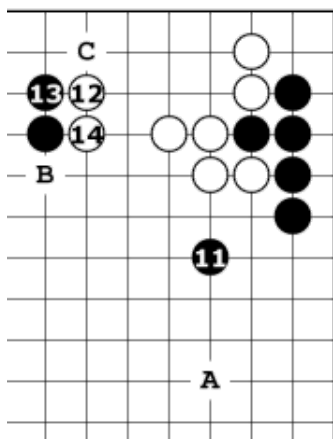


- ⑩ La sequenza fino a 11 era considerato il joseki di base di questa linea e, sorprendentemente, le AI confermano che si tratta della scelta migliore per entrambi i giocatori. Tuttavia è considerato favorevole

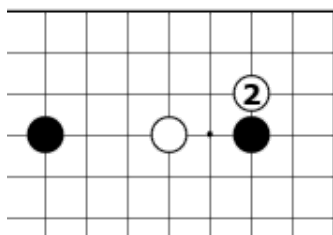
per Nero che riesce a mantenere il territorio in angolo. Abbiamo ormai imparato come le AI siano sempre molto affezionate al territorio d'angolo. Per poter concludere la confutazione di questa linea abbiamo però bisogno di capire cosa accade se Bianco gioca 10 al posto di Nero 11.



10 Cosa accade se Bianco decide di trattenere il territorio in angolo?

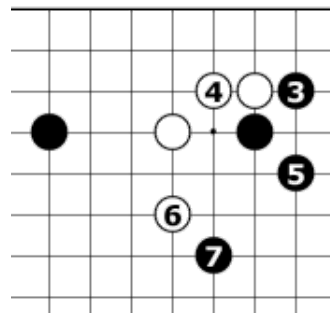


14 Dopo la sequenza fino a 14 Bianco è vivo in angolo. Ma Nero ha in cambio una posizione molto attiva: ha il sente per giocare un'estensione attorno ad A, oppure rinforzare il muro in B, oppure ancora giocare il fastidioso hane in C. Bianco ha pagato un prezzo troppo caro l'aver voluto mantenere il territorio in angolo. La posizione è comunque giocabile per Bianco, ma non interessante. Questo conclude la confutazione dell'attachment con Bianco 2.

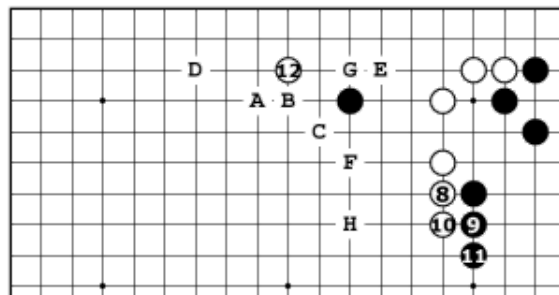


2 2 è la migliore punizione per Bianco (punizione alla

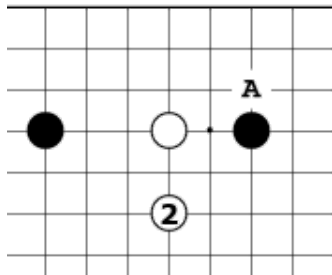
pinza nera).



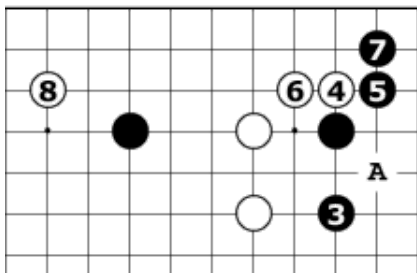
7 Nei libri classici di joseki si considerava la sequenza un grave errore per Bianco poichè la pinza Nera è posizionata nell'area dove Bianco vorrebbe estendere. Ma era una considerazione di corto respiro. Proseguiamo la sequenza come suggerito dalle AI.



12 Qualcuno riconoscerà la sequenza come quella giocata nel primo match di esibizione fra Lee Se Dol e Alphago nel 2016. Lee Se Dol era all'epoca convinto di aver ottenuto un buon risultato, come suggeritogli dalla teoria classica, ma ben presto si è dovuto ricredere. Bianco è riuscito a limitare lo sviluppo dell'angolo Nero che è ora condiviso fra i due giocatori; Bianco avrebbe dovuto avere un gruppo debole fluttuante e attaccabile da Nero ma non c'è modo per Nero di poter attaccare nè il muro bianco nè la pietra 12. Osserviamo che Bianco 12 può essere giocata anche in A o B a seconda della posizione nell'angolo in alto a sinistra. Se Nero gioca il kosumi in C, Bianco estende semplice in D ed il muro Bianco non è più debole delle pietre nere; se Nero salta in F, Bianco G connette la sua pietra al muro sulla destra, oppure gioca la peep in C e poi il cap in H; se Nero sconnette Bianco con E, Bianco circonda Nero con C. Fra tutte le sequenze visto fino ad ora, questa è la linea con la maggior probabilità di vittoria per Bianco, che quindi consegna ai libri di storia tutte le altre varianti viste fino ad ora insieme alla pinza originaria in 1, che non è più quindi una mossa favorevole. Ci manca da mostrare un'ultima mossa.



② Qualcuno può obiettare che anche Bianco 2 è tanto valida quanto A, dato che si tratta di un cambio di ordine delle mosse. Ma non è così.

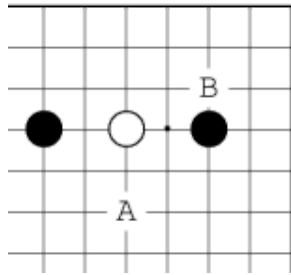


⑧ Infatti se Bianco scambia prima 2 per 3, dopo lo scambio in angolo 4 per 5, Nero può questa volta rispondere in 7 anzichè in A. Può sembrare una piccola differenza, ma per dei giocatori così avidi di territorio in angolo come le AI è una differenza abissale.

Komoku - Ikken Takagakari - Ikken Takabasami

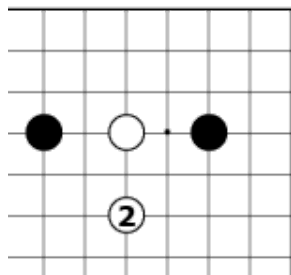
Approccio alto al Komoku - Pinza alta corta

2 giugno 2020

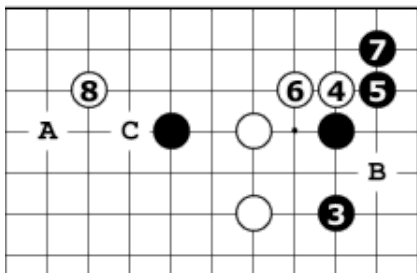


- ① La pinza nera in figura era usata in passato per mettere più pressione a Bianco e limitarne i movimenti. Per questo motivo vi sono molte meno varianti. Anche in questo caso giungeremo alla conclusione che si tratta di una pinza sfavorevole, addirittura peggiore della pinza più larga della lezione precedente.

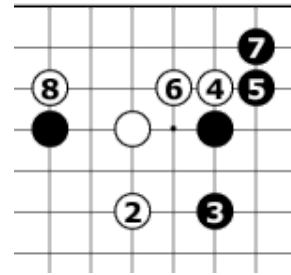
I joseki di questa ramificazione sono molto limitati a causa della mancanza di spazio della pietra bianca. Bianco prosegue con A (inferiore) oppure B (punizione della pinza nera).



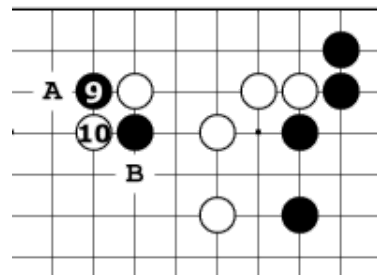
- ② Il salto con Bianco 2 è una mossa non buona, esattamente come accaduto nella lezione precedente.



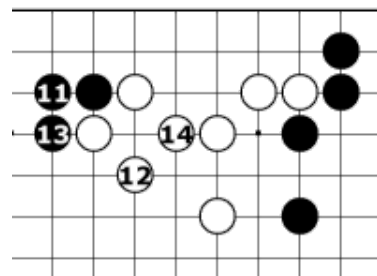
- ⑧ La sequenza fino ad 8 (o con pinze bianche equivalenti attorno ad A) era considerata il joseki di base di questa linea. Grazie alla lezione precedente siamo già in grado di scartare questa variante per due motivi: dopo lo scambio 4 per 5 Nero si prende una fetta di territorio in angolo non essendo costretto a rispondere in B. Dopo Bianco 8 la pinza originaria nera è ancora più vicina al muro bianco di quanto lo fosse la pinza in C nella lezione precedente.



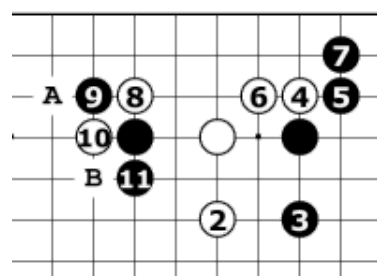
- ⑧ Bianco 7 è la variante del joseki classico nel caso in cui Bianco necessiti una base immediata per le sue pietre e sia poco interessato ad attaccare la pietra nera di pinza.



- ⑩ Dopo il crosscut in 10, la teoria classica prevedeva Nero A, mentre la nuova teoria suggerisce Nero B per un risultato molto meno passivo per Nero.

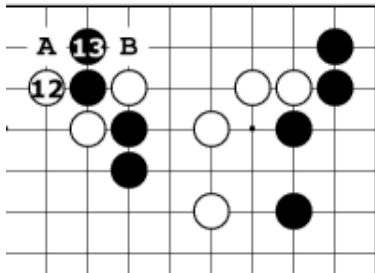


- ⑭ La sequenza fino a 14 è un joseki classico. Tuttavia possiamo intuire come le AI lo giudichino molto positivo per Bianco: l'attacco Nero è fallito, Bianco ha un gruppo inattaccabile e le tre pietre nere sul lato hanno bisogno di supporto.

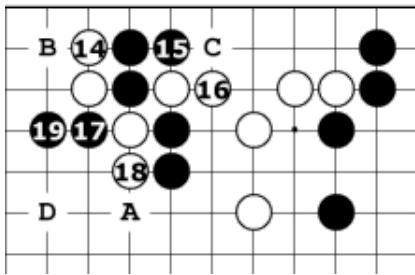


- ⑮ Nero 11 non è presente nella teoria classica, ma

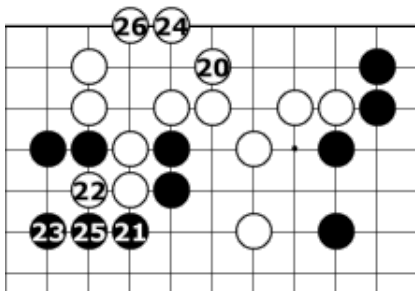
permette a Nero di ottenere un risultato più attivo. Bianco A conduce ad un cattivo risultato, Bianco deve prima spingere in B.



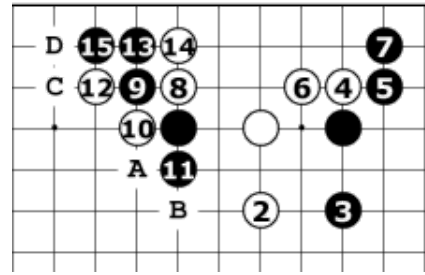
13 Dopo che Nero estende in 13, Bianco vorrebbe chiudere in A, ma non è possibile a causa delle debolezze esterne. Bianco sarà costretto a proteggere in B e ottenere un risultato inferiore.



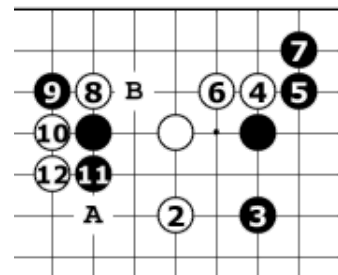
14 Dopo che Nero estende con 19, A e B sono miaz per catturare Bianco in caso di scala favorevole. Anche se la scala fosse sfavorevole e Bianco catturasse con C, Nero proseguirebbe dando atari in A e poi geta in D, sacrificando con buon stile le pietre in alto e ottenendo un risultato superiore.



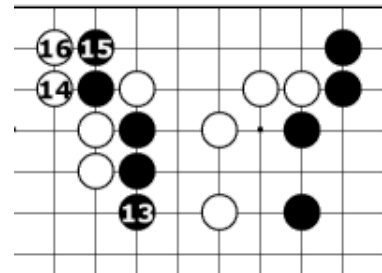
15 In caso di scala sfavorevole, Nero può giocare fino a 26 per poi prendere il sente. Nero ha una posizione nettamente più attiva.



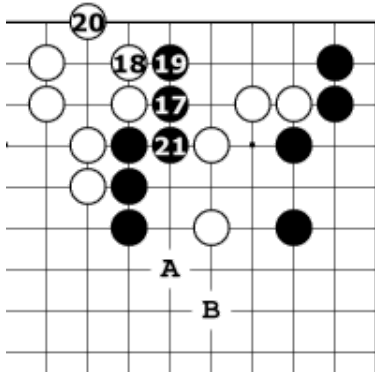
16 Dopo che Nero fugge con 15, Bianco potrà solo spingere nella direzione A a cui seguirà Nero in direzione B, oppure proseguire in direzione C a cui seguirà Nero in direzione D. Il risultato è sfavorevole per Bianco: il gruppo sulla destra non avrebbe uno spazio vitale ben definito; data la probabile presenza di supporto nero nell'angolo sinistro, per Nero non sarebbe così sconsigliato strisciare in direzione D.



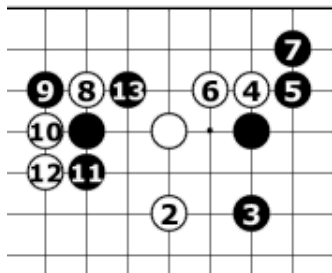
17 Dopo che Bianco spinge in 12, Nero deve stare attento a non proseguire in A.



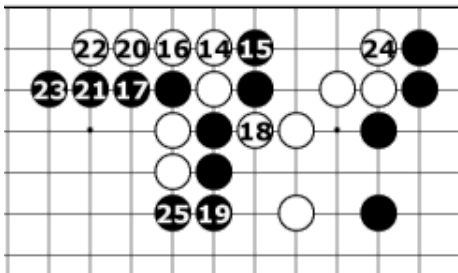
18 Se Nero prosegue in 13, allora Bianco potrebbe permettersi di chiudere con 16.



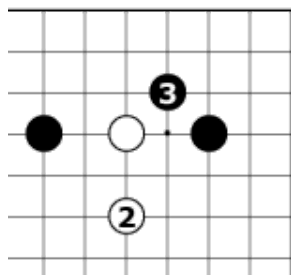
21 Nero sarebbe forzato ad ottenere il risultato in figura. Bianco ha ottenuto una posizione molto forte sul lato alto, mentre Nero ha solo apparentemente catturato le pietre bianche sulla destra: dopo che Bianco prosegue in A o B Nero rimane con un pugno di mosche in mano.



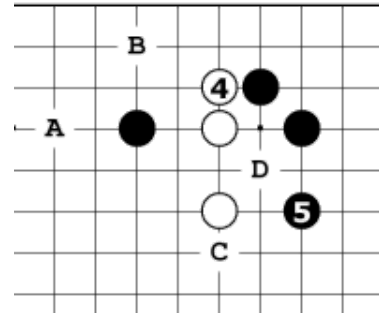
13 Nero 13 è il corretto ordine delle mosse.



25 Dopo la sequenza fino a 25 il risultato è più adeguato alle aspettative di Nero. Bianco non è assolutamente in svantaggio ma almeno Nero ha limitato le perdite e dato un senso logico alle sue pietre.

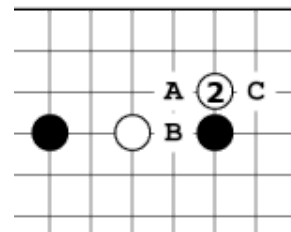


3 Nero 3 è la confutazione del salto bianco, una mossa inconcepibile nella teoria classica.

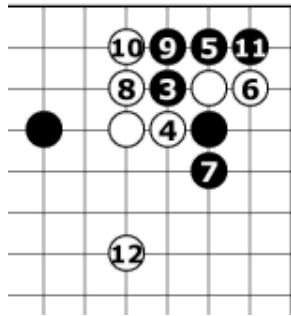


5 Dopo lo scambio 4 per 5 si ottiene la posizione in figura. La sequenza è ora molto favorevole per Nero, Bianco si trova con una forma ambigua e senza punti. Se Bianco pinza in A, Nero B è molto fastidiosa. Il motivo per cui questa Nero 3 non era concepibile nella teoria classica sta nel fatto che si tratta di una mossa che, in un diverso ordine di gioco, andava contro i principi della teoria di allora. Se infatti cambiamo ordine delle mosse e supponiamo che Bianco abbia approcciato l'angolo nero con 4, Nero kick in 3, Bianco estende con l'approccio originario, Nero estende con 5, Bianco fa tenuki e Nero attacca con la pinza originaria, la mossa di Nero sarebbe un kick contro l'approccio bianco, considerato una mossa sconveniente perchè rinforza il gruppo avversario; la stessa mossa è oggi considerata conveniente perchè solidifica il territorio in angolo, più concreto di potenziali sviluppi dell'influenza bianca.

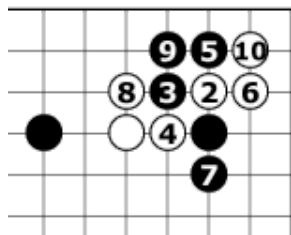
Inoltre, cambiando ordine, la mossa di Bianco 2 sarebbe pessima. Bianco preferirebbe subito giocare in A, magari minacciare in D o, ancora meglio, saltare leggero in C.



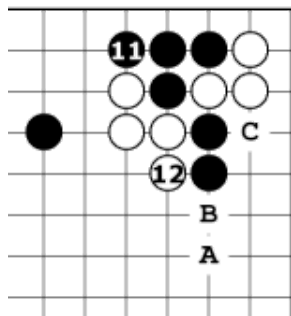
2 Ancora una volta Bianco 2 è l'ordine corretto. I joseki classici prevedevano che Nero proseguisse in A oppure B, entrambe confutate dalle AI, che quindi sono costrette a proseguire con C, che sappiamo già essere molto buona per Bianco dalla lezione precedente.



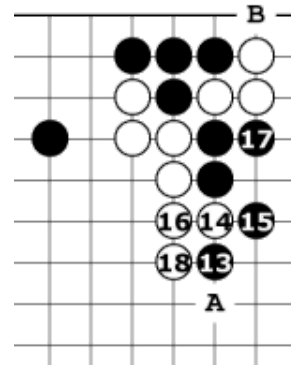
- 12 La sequenza da Nero 3 fino a 12 era il joseki classico di questa linea, ma è evidente ad un occhio contemporaneo che si tratta di un risultato ottimo per Nero. Il territorio d'angolo è concreto, lo sviluppo bianco è insicuro e solo potenziale. Bianco ha mancato una golosa opportunità.



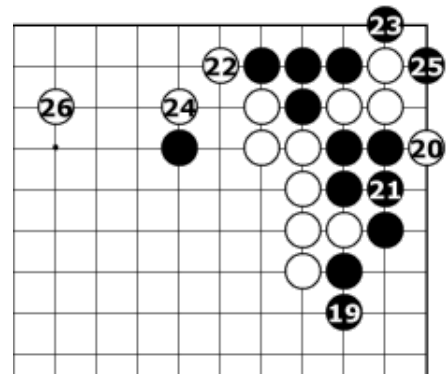
- 13 Bianco 10 è una mossa semplice e intuitiva. Nessun umano era mai riuscito a farla funzionare.



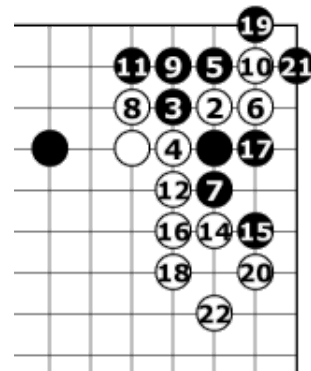
- 14 Nero 11 è forzata. Bianco 12 ci fa capire immediatamente come mai nessun umano era mai riuscito a trovare la variante corretta, accecato dalle antiche concezioni che ci impedivano anche solo di pensare una mossa del genere. Nero A è la variante meno sfavorevole per Nero, B e C conducono verso un disastro.



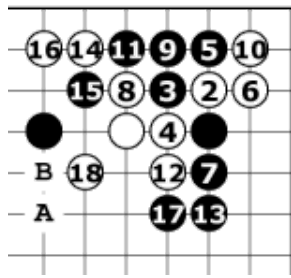
- 15 Nero ha ora due alternative: A oppure B.



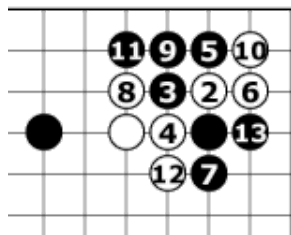
- 16 Se Nero sceglie 19, la sequenza fino a 26 segue naturale. Ma il risultato Bianco è nettamente superiore.



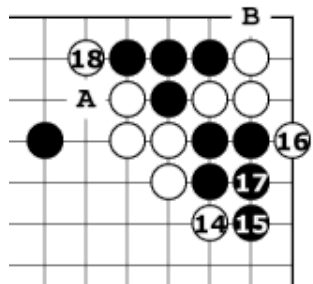
- 17 Se Nero torna a catturare l'angolo con 19, Bianco 20 è sente. Il ponnuki bianco vale molto di più dell'angolo nero. Da osservare inoltre come la pinza originaria nera sia ora posizionata molto male.



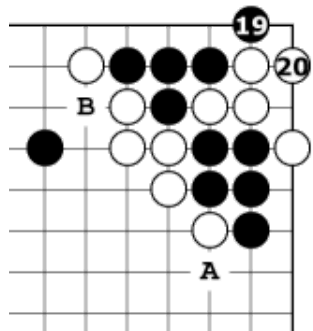
18 Nero 13 mira a sacrificare le pietre nere in alto e costruire un ottimo muro esterno. Ma Bianco 18 rovina i piani di Nero. Non c'è modo per Nero di circondare le pietre bianche: se Nero A, Bianco esce con B.



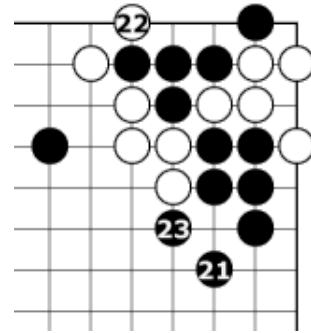
19 Nero 13 sembra la mossa più adeguata che rimuove una libertà al gruppo bianco. Ma il risultato non è buono per Nero.



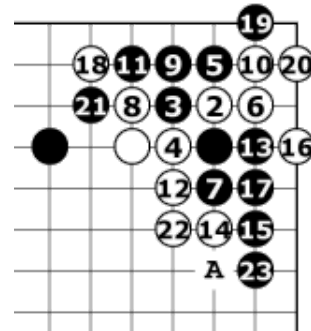
20 Dopo le mosse forzanti di Bianco fino a 18, Nero può scegliere A oppure B, nessuna realmente funzionante.



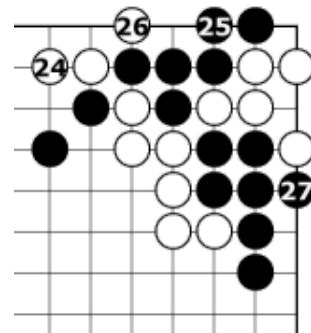
21 Bianco 20 è la mossa chiave da ricordare in angolo. Nero prosegue in A oppure B.



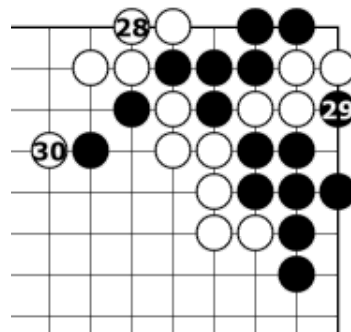
22 Dopo la sequenza fino a 23, Bianco cattura l'angolo in sente, ma l'influenza nera è sicuramente insufficiente.



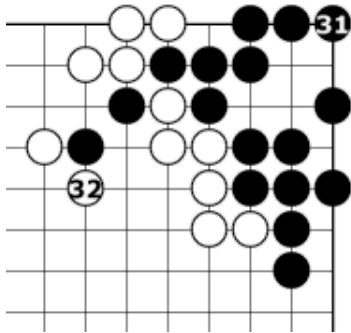
23 Dopo che Nero taglia con 21, Bianco 22 è sente. Nero è costretto a rispondere con 23. Giocare 23 in A sarebbe disastroso perchè Nero avrebbe una libertà di meno del semeai in angolo.



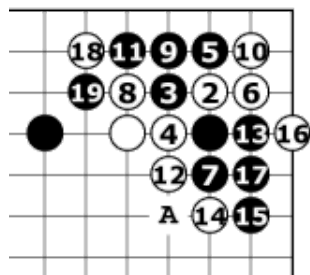
24 Nero può cominciare a giocare il ko con 27, ma è un ko difficile da vincere.



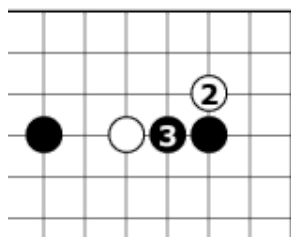
30 Bianco ha delle ottime minacce locali alle quali Nero non può permettersi di rispondere.



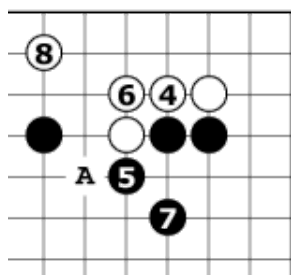
32 Dopo che Nero cattura il ko e bianco difende all'esterno il risultato è imponente per Bianco. Nero è confinato in angolo con una decina di punti, mentre il gruppo Bianco ha ampio respiro. Notare come la mossa cardine per vincere il ko, Nero 23, sia ora una mossa assurda.



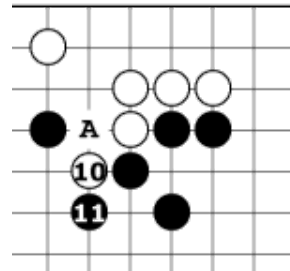
19 Giocare subito Nero 19 è significa solamente invertire l'ordine delle mosse dopo Bianco A e ricondursi ad una variante precedente.



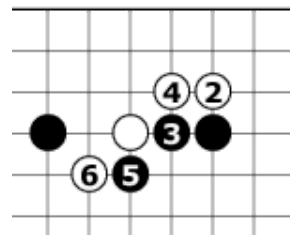
3 Anche la mossa classica di Nero 3 è stata confutata.



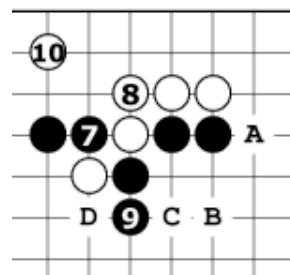
8 La sequenza fino ad 8 era l'altro joseki classico di questa linea nel caso Nero scelga di estendere in 3. Ma è stato abbandonato perchè molto favorevole per Bianco. Assomiglia molto alle invasioni in san-san classiche, ma è rimasto un taglio nella forma nera in A.



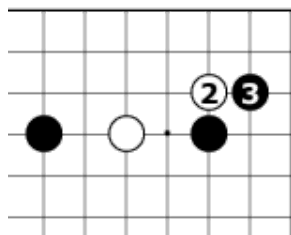
11 Nel caso Bianco tagli con 10, Nero può sempre sacrificare con 11 anzichè tagliare con A. Dipende dalla situazione esterna. Questa flessibilità è un vantaggio per Nero.



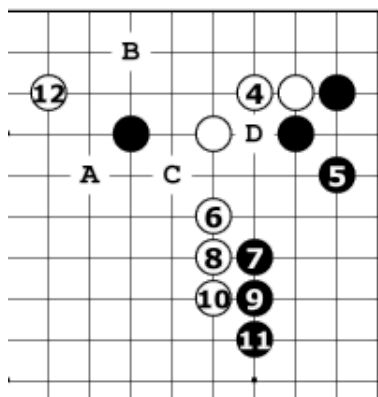
6 Ma Bianco può prima giocare il doppio hane con 6.



10 Se Bianco gioca subito il doppio hane con 6, al termine della sequenza fino a 10 Nero si trova in una posizione inferiore rispetto a prima. Dato che Nero 9 non si trova in C, rimane dell'aji nella forma nera attorno ad A o B, nonchè la pietra bianca al centro ancora potenzialmente attiva. Inoltre Bianco ha forzato Nero a rispondere in 7, cosa che Nero avrebbe eventualmente evitato giocando in D a seconda della situazione esterna.

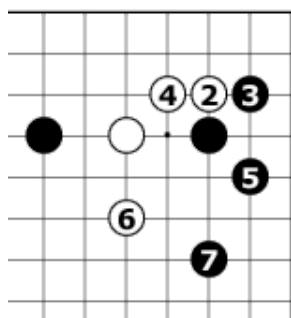


3 Nero 3 non è considerata dai libri di joseki, ma avendo confutato le altre due varianti classiche, non rimane per Nero che difendere con 3.

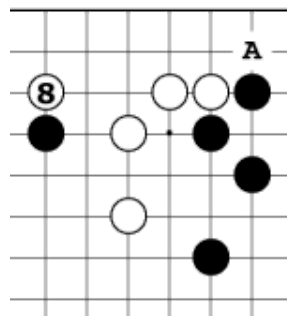


12 La situazione dopo Bianco 12 è la medesima della lezione precedente ma con Nero più vicino al muro bianco, quindi ancora più sfavorevole per Nero. Notare che questa volta a Nero A Bianco potrebbe anche rispondere B connettendosi al suo gruppo. Il peep Nero in C perde di valore e dinamicità a causa della vicinanza della pietra nera di pinza. Inoltre osservare come Bianco possa rispondere con D a Nero C.

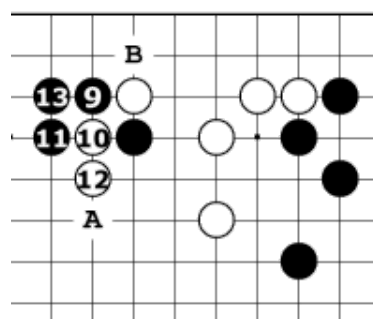
Questo conclude la confutazione della pinza originaria nera, che si accomoda anche lei nei libri di storia.



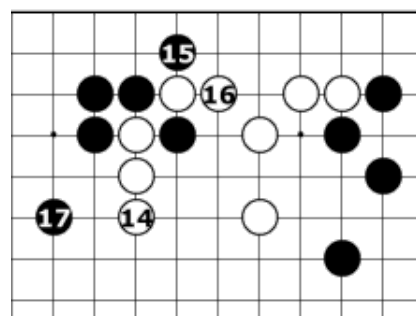
7 Nero 7 è una variante che impedisce a Bianco di costruire un muro verso il centro e quindi di attaccare la pietra nera. Ma Bianco ha una contromisura.



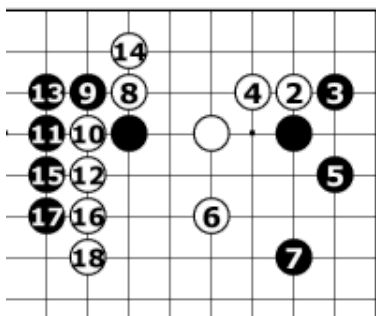
8 Bianco può semplicemente ricondursi alla variante con l'attachment. Questa variante è ora migliore per Bianco a causa dello scambio in angolo da 2 a 5, che mantiene l'angolo diviso a metà: una mossa Nera in A aiuta molto Nero nelle varianti studiate in precedenza. Nero dovrà ora agire diversamente.



13 Dopo che Nero connette con 13, Bianco ha ora due possibilità: A per sviluppare l'esterno, oppure B per vivere subito nel caso l'esterno e il lato sinistro non siano interessanti.



17 La sequenza si conclude con 17. Bianco è vivo in sente ed ottiene una posizione soddisfacente.

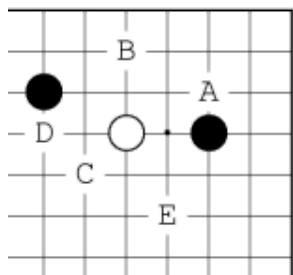


18 Nel caso il lato sinistro non sia interessante, Bianco andrà per il territorio con 14. Le successive spinte di Nero per costruire un muro sulla sinistra sono la continuazione più naturale. Nel caso Nero non abbia potenziale sulla sinistra il risultato è ancora una volta buono per Bianco.

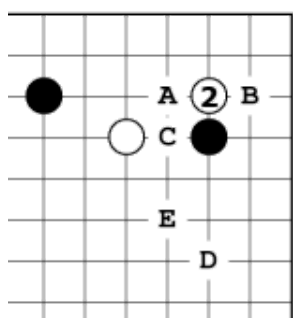
Komoku - Ikken Takagakari - Ikken Basami

Approccio alto al Komoku - Pinza bassa corta

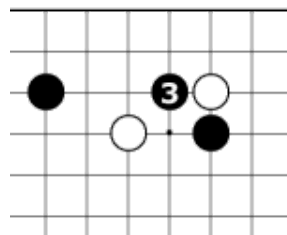
2 giugno 2020



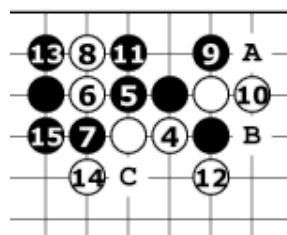
- ① La pinza bassa corta è stata la pinza più comune nello stile classico giapponese. Era tornata molto di moda nel periodo 2010-2015 soprattutto grazie alle nuove varianti coreane. Ancora una volta le AI hanno confutato una per una tutte le varianti, proponendo per ognuna delle punizioni molto favorevoli per Bianco. In questa lezione andremo a riepilogare e confutare le principali varianti che nascono dopo questa pinza, sia quelle storiche che le più recenti. Nella teoria classica Bianco aveva a disposizione cinque risposte: tre conducevano a joseki equilibrati (A, B, D), una considerata già inferiore prima del 2016 (C), ed una giocata solo in speciali tipi di fuseki o situazioni globali (F).



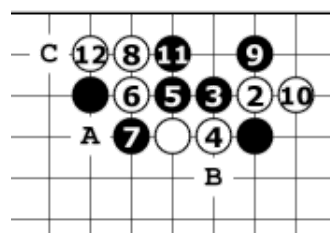
- ② L'attachment in angolo è stata sicuramente la mossa più popolare per molte decadi. Da essa si sviluppano numerose linee che portano ad altrettanti joseki di base. L'intento di Bianco è quello di mettere in sicurezza il suo gruppo nel più breve tempo possibile. Nella teoria classica, Nero sceglieva A per assicurarsi del territorio nel lato alto, oppure B per assicurarsi l'angolo, o ancora la mossa speciale C per costruire un gruppo sul lato alto che abbia anche dell'influenza verso il centro. Infine è da considerare la moderna risposta in D che cede l'angolo a Bianco per ottenere una posizione sul lato destro ed eventualmente su quello alto. Nero D è stata la mossa scelta la quasi totalità delle volte da Nero dal 2012 al 2017, fintanto che le AI sono diventate disponibili al grande pubblico suggerendo la mossa più attiva in E.



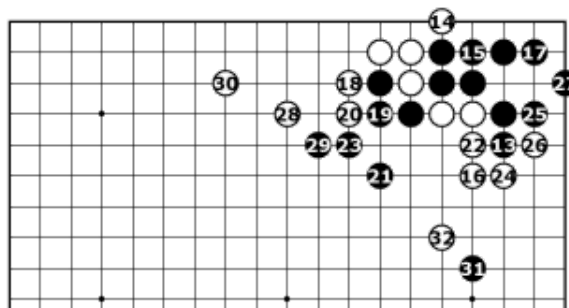
- ③ Partiamo con considerare l'hane in 3 per Nero, molto usata in passato ma già scomparsa dalla circolazione ben prima dell'avvento delle AI.



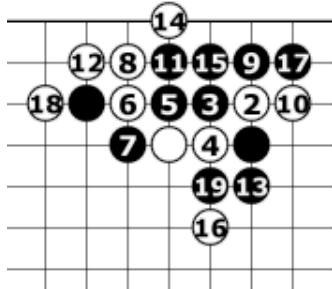
- ④ La sequenza fino a 15 è il joseki classico di questa sequenza, molto comune nel Go giapponese. Oggi è considerato favorevole per Bianco e per questo è scomparso dalla scena. Nero è sovraconcentrato mentre Bianco è riuscito ad ottenere un buon risultato partendo da un angolo Nero; inoltre Bianco ha preso il sente. Da notare come Nero possa in futuro conquistare l'angolo con lo scambio A per B, ma così facendo cancellerebbe il punto debole di Bianco C.



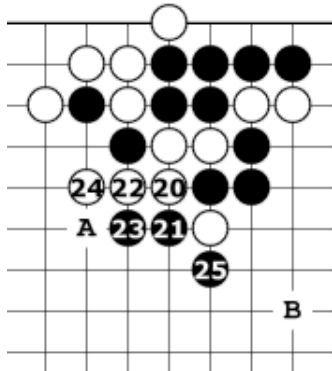
- ⑤ Bianco 12 è considerata una variante del joseki classico nel caso in cui Bianco abbia la scala. Se Bianco non ha la scala, Nero A pone fine alla partita rendendo mai per Nero B e C. Tale variante è considerata ancora più favorevole per Bianco del joseki precedente.



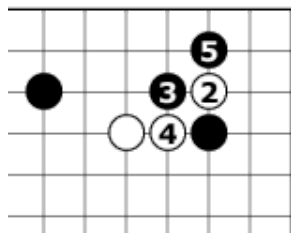
⑫ Nel caso la scala sia buona per Bianco, la sequenza da 13 a 32 era considerata la variante più comune del joseki di base di questa linea. Completamente passata di moda e considerata oggi molto favorevole per Bianco poichè fra i due gruppi esterni quello Nero è molto più debole.



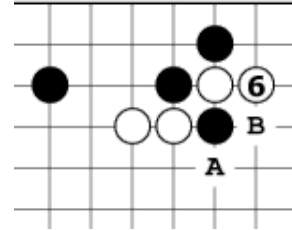
⑬ Nero 19 è una variante spesso giocata in presenza di potenziali moyo attorno nel gioco classico.



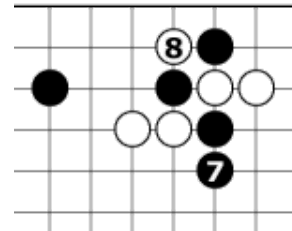
⑭ La sequenza fino a 25 è un joseki giocato relativamente spesso in passato. Ora considerato estremamente favorevole per Bianco: Bianco partiva da una situazione di svantaggio numerico e ha conquistato un ponnuki in sente, mentre Nero ha si trattenuto il suo angolo ma ha perso l'importante pietra di pinza e lascia dell'aji attorno a B.. Spesso Bianco prosegue subito in A, un punto di contatto fra le due forme.



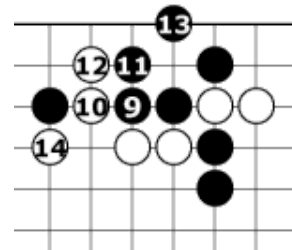
⑮ Nero 5 è un'altra variante di base considerata joseki nella teoria classica, ma oggi scartata come esageratamente favorevole per Bianco.



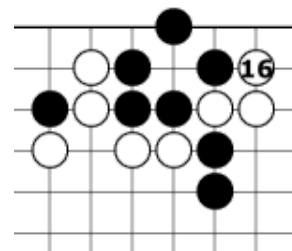
⑯ Nero può rispondere A (più efficiente ma lascia più aji) oppure B (molto lenta ma lascia meno aji).



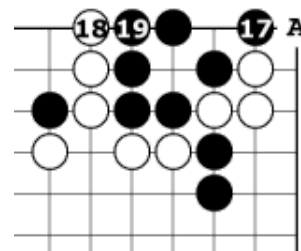
⑰ Bianco 8 è la mossa chiave.



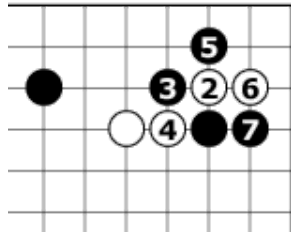
⑱ Dopo 14, Bianco ottiene una posizione superiore danneggiando severamente la pietra di pinza nera. Inoltre, è ancora presente dell'aji in angolo.



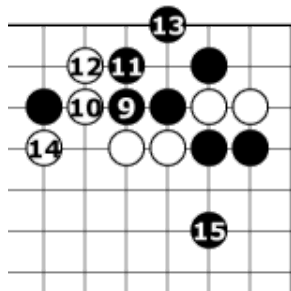
⑲ Più avanti Bianco 16 è una mossa molto fastidiosa per Nero.



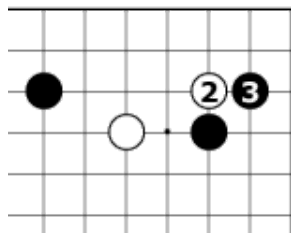
19 Dopo la sequenza fino a 19, Bianco A fa partire un ko a due step dove Nero ha tutto da perdere e Bianco tutto da guadagnare. Nero avrebbe potuto evitare quest'aji ma a caro prezzo.



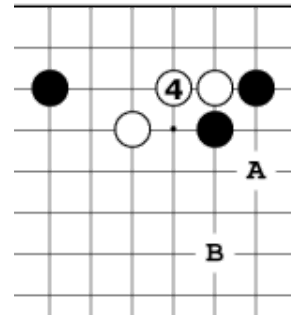
7 Nero 7 è la variante più passiva del joseki.



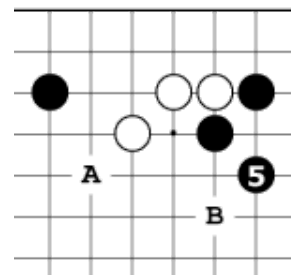
15 Grazie a Nero 7, non c'è più aji nell'angolo, tuttavia Nero ha dovuto giocare una mossa in più in 15 per non farsi chiudere. In questo modo Bianco ha il sente. Sia questa variante che la precedente sono ottime per Bianco.



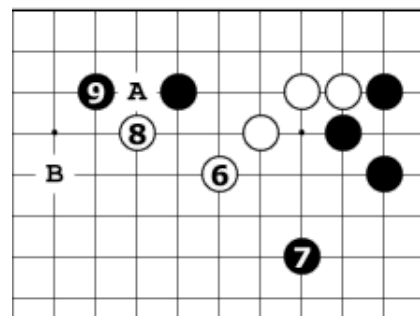
3 Nero 3 è una mossa semplice e classica che conduce a dei risultati molto chiari e puliti. E' una mossa di per se buona ma che comunque lascia Bianco con una posizione favorevole, non per sua colpa bensì per colpa della pinza iniziale nera. In altre parole, dopo la pinza sfavorevole nera, Nero 3 è una delle migliori risposte per Nero.



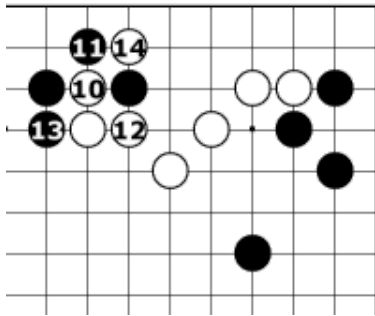
4 Dopo che Bianco difende con 4, il joseki classico prosegue con la bocca di tigre in A, le varianti che andavano di moda fino al 2015 proponevano la più dinamica B. Entrambe sono state confutate con delle semplici contro mosse da parte di Bianco. Partiamo dalla prima.



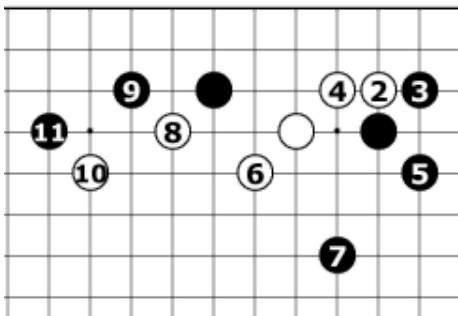
5 Dopo che Nero difende con 5, Bianco A prosegue con un joseki classico, mentre B è una piccola finezza trovata dalle AI. Mosse che colpiscono nel punto vitale tipo B sono molto comuni per le AI.



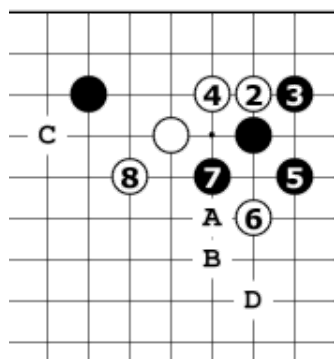
9 Dopo la sequenza fino a 9, il joseki classico prevedeva Bianco proseguisse in A, ma in alternativa le AI suggeriscono la più dinamica B.



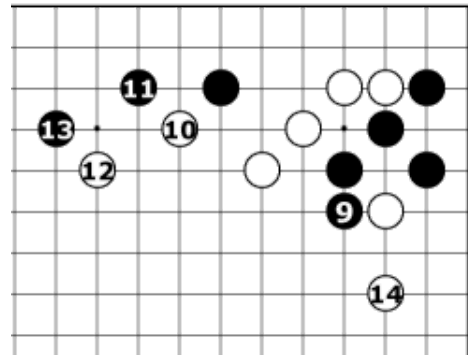
14 La sequenza fino a 14 era considerata il joseki di base di questa linea. Bianco ha ottenuto un buon risultato ma è rimasto in gote. Può essere ancora più severo e dinamico.



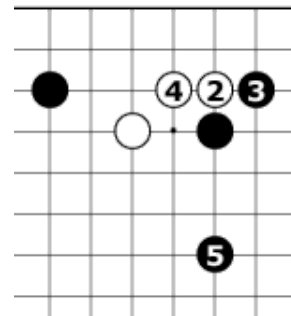
11 Bianco 10 è una tipica mossa suggerita dalle AI. Bianco scivola in leggerezza dando una forma al suo gruppo. Le debolezze della forma nera in cima sono ancora non protette, mentre Bianco prende il sente per giocare probabilmente nell'angolo in alto a sinistra (nel caso in alto a sinistra ci sia una mossa in 4-4 nera, l'invasione in san-san bianca è una mossa chiamata).



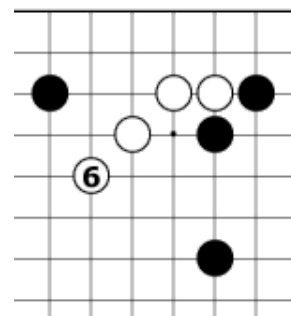
8 Bianco 6 è una piccola finezza. Essa induce Nero 7 a cui Bianco risponde con 8 come nella variante precedente. Grazie allo scambio 6 per 7, Nero ora deve difendere in A (anziché in B), Bianco proseguirà in cima partendo da C e seguendo la variante già mostrata. Il vantaggio che ora la pietra 6 crea dell'aji attorno al gruppo nero, per esempio Bianco potrà in futuro attaccare con D.



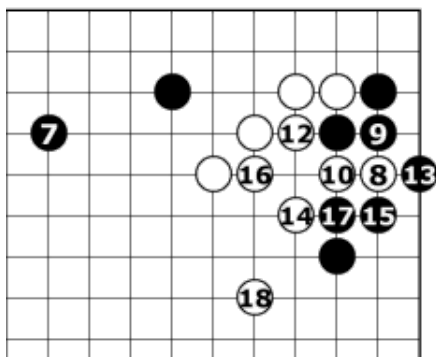
14 La sequenza fino a 14 è un esempio di come usare l'aji della pietra giocata da Bianco. Nella variante precedente, senza lo scambio iniziale, Nero aveva una posizione molto più solida sulla destra. Ancora una volta abbiamo trovato solamente sequenze dove Bianco è in una posizione favorevole. Proseguiamo la confutazione delle altre varianti.



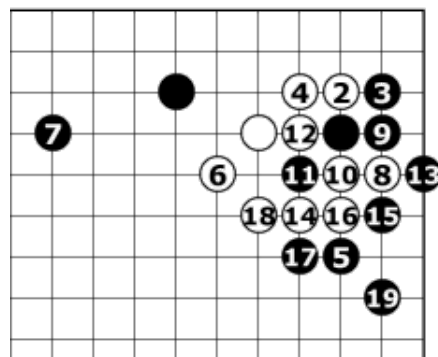
5 Nero 5 è stata una mossa super inflazionata nel periodo 2010-2015, dove si sono sviluppate numerose varianti, oltre quelle classiche. Ripercorriamo le principali introducendo le confutazioni moderne e il giudizio su questi joseki.



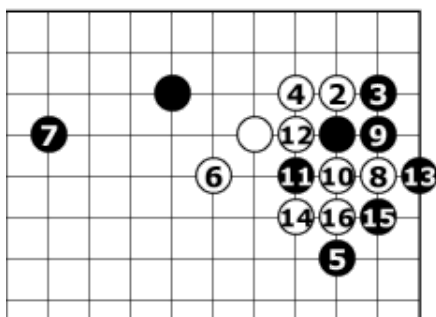
6 Bianco 6 è una mossa antica, considerata sfavorevole, ma rivalutata dalle AI.



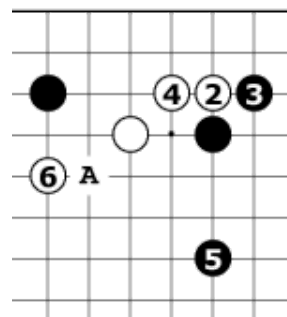
18 La sequenza fino a 18 era considerata in origine joseki, ma successivamente scartata per via del cattivo posizionamento della pietra 6. Ma le AI ci hanno suggerito una mossa banale ma non ovvia agli occhi umani.



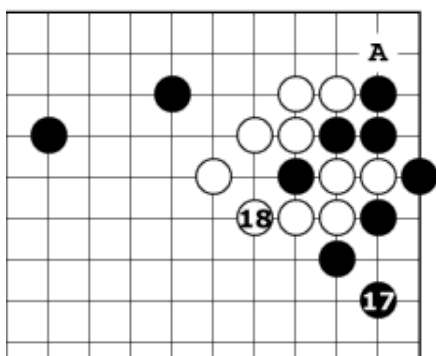
19 Nero 17 è un errore tragico. Dopo che Nero difende con 19 Bianco guadagna il sente. E' identica alla variante precedente con la sola differenza che Nero sceglie di prendere il sente per giocare in 17. Un'assurdità.



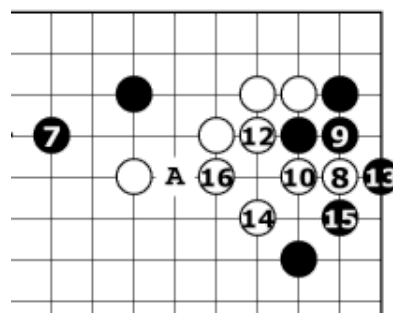
16 Bianco 16 è la mossa chiave affinché il risultato sia favorevole per Bianco. E' una mossa controintuitiva agli occhi di un giocatore umano.



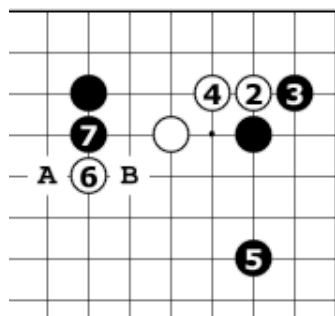
16A Viste le problematiche di Bianco A nella teoria classica, si era così proposta la mossa migliore in 6. Vediamo prima le varianti classiche.



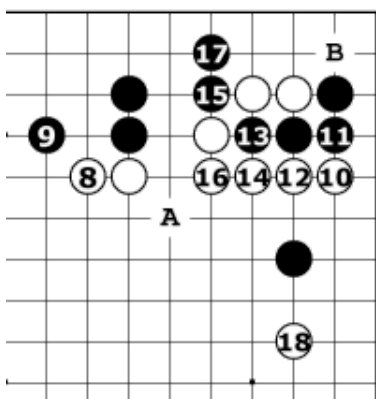
18A La sequenza fino a 18 è la scelta ottimale per entrambi. Tuttavia, è giudicata come favorevole per Bianco: il suo gruppo è ora inattaccabile mentre i gruppi neri sono fragili e con potenziale limitato. Bianco avrebbe dovuto avere un gruppo debole e sotto attacco, ma potrà ora muoversi liberamente attorno a quest'area. Da notare come dopo Bianco A, il gruppo nero perda la possibilità di vivere con facilità.



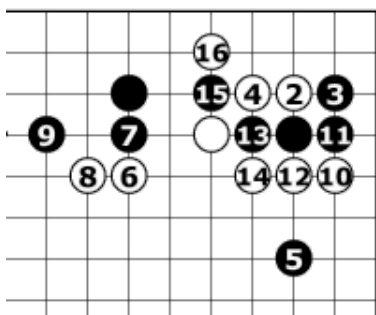
16B La sequenza fino a 16 era considerata joseki per via del miglior posizionamento della pietra 6 (rispetto ad A nella variante precedente). La variante è oggi considerata favorevole per Bianco per lo stesso motivo per cui le precedenti lo erano. Tuttavia, questa sequenza era sparita dalla circolazione ben prima dell'avvento delle AI a causa di differenti risposte da parte di Nero.



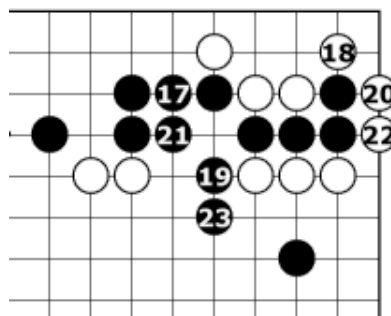
7 Nero 7 fù la contromossa proposta già a partire dagli anni 2000. Bianco A conduce ai joseki classici, B invece è il compromesso proposto dalle AI.



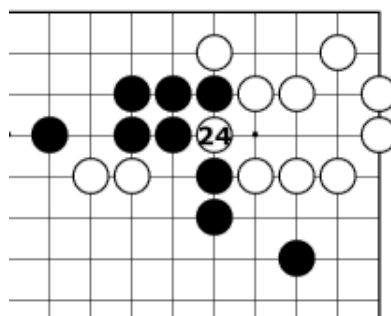
19 La sequenza fino a 18 era considerato il joseki di base di questa linea. Ad un occhio contemporaneo è però troppo favorevole per Nero. Da notare dell'aji residuo nella forma bianca in A e nella forma nera in B.



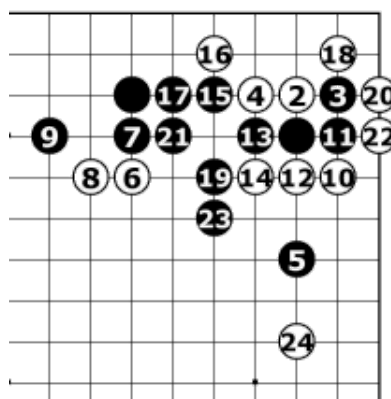
16 Già prima dell'avvento delle AI i professionisti avevano allora proposto questa seconda variante che parte da Bianco 16.



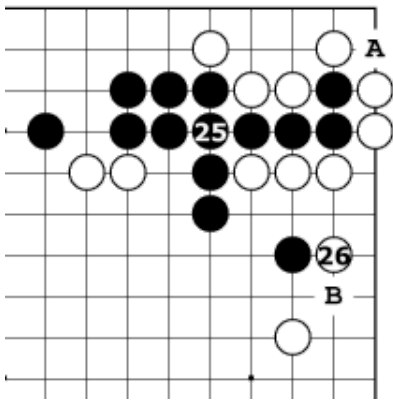
23 La sequenza fino a 24 era quindi la nuova proposta, considerata più equilibrata. In effetti le AI la giudicano come più equilibrata della precedente, ma ancora favorevole per Nero: Nero 23 è praticamente sente contro il gruppo Bianco.



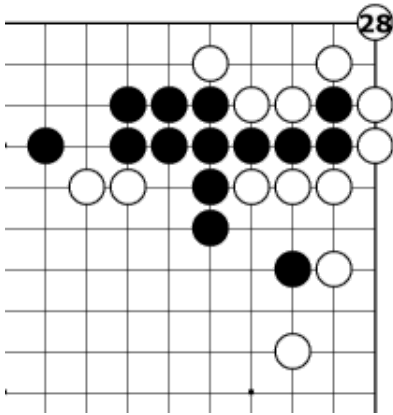
24 Se Bianco cattura con 24 Nero è libero di gicoare altrove: il gruppo Bianco ha una decina di punti in angolo ed è completamente chiuso, inoltre la coppia di pietre esterna è priva di senso; mentre Nero ha il sente e il suo potenziale vale sicuramente di più di 10 punti.



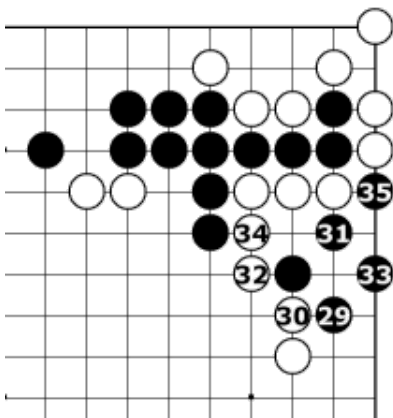
24 Bianco potrebbe allora proseguire con 24, una mossa furba ma che presenta delle problematiche.



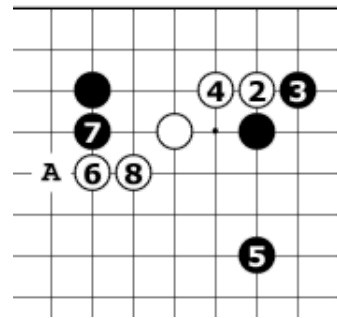
26 Dopo che Nero connette con 25, Bianco è costretto a cercare la connessione con 26, ma c'è dell'aji pessima nell'angolo bianco, a partire dalla combinazione di Nero A + Nero B in sequenza.



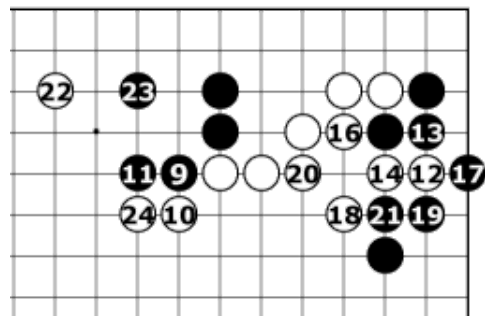
28 lo scambio 27 per 28 è cruciale per attivare l'aji nell'angolo.



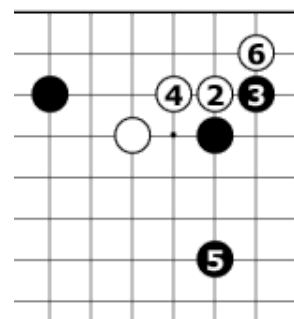
35 Successivamente, con la sequenza fino a 35, Nero minaccia con un ko la vita dell'intero gruppo bianco in angolo.



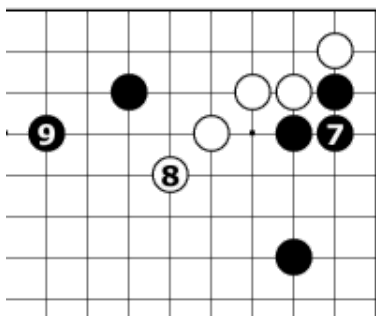
8 Al posto di Bianco A, le AI propongono allora la nuova mossa di Bianco 8.



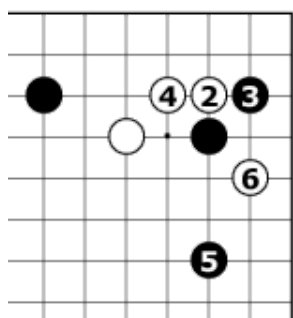
24 Gli scambi 8 per 9 e 10 per 11 erano considerati pessimi nella teoria classica. Ma dopo la sequenza fino a 24 è evidente come: il gruppo Bianco si possa considerare un gruppo forte, i gruppi neri sono ristretti e contratti, Bianco potrà trovare il tempo di attivare la pietra in alto e addirittura mettere sotto attacco il gruppo nero. Il risultato è favorevole per Bianco e conclude la confutazione anche di questa linea.



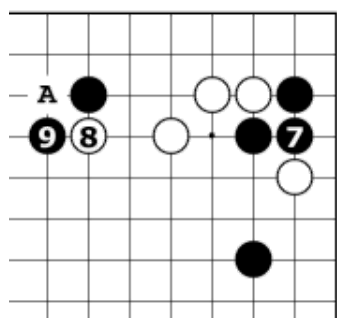
6 Bianco 6 è un errore da principianti.



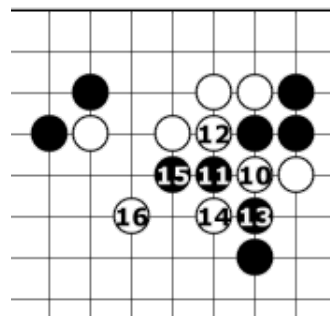
⑨ Dopo che Nero difende con 7, Bianco 8 non è più doppio sente contro i due gruppi neri. Bianco manca di continuazioni adeguate.



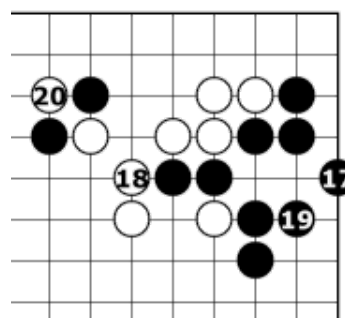
⑥ Visto che, secondo la teoria classica, le precedenti linee portavano tutte a sequenze sfavorevoli per Bianco, una decina di anni fa fu introdotta Bianco 6, che conduceva a dei joseki che hanno rappresentato l'ultima linea di ricerca di questo joseki prima dell'avvento delle AI. Correttamente il punto di convergenza del joseki è stato giudicato dalle AI come più favorevole per Bianco rispetto alle varianti precedenti, addirittura troppo favorevole, tanto da confutare definitivamente la pinza nera originaria. Vediamo la prosecuzione classica.



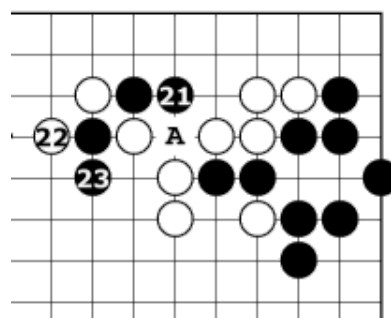
⑨ Bianco 8 per Nero 9 è lo scambio chiave da ricordarsi per attivare la pietra di Bianco 6. Nero potrebbe giocare in A per non far attivare la pietra a Bianco, ma sarebbe molto passivo farsi schiacciare sul lato.



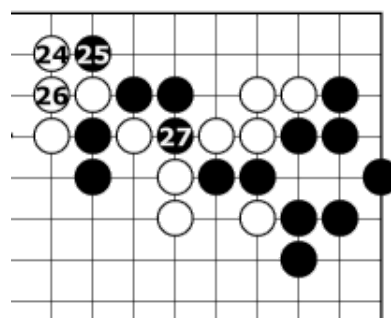
⑩ La getta geniale con Bianco 16 è la seconda mossa chiave del joseki. Nero non ha altro modo di proseguire se non catturare.



⑩ Bianco allora può tagliare con 20.

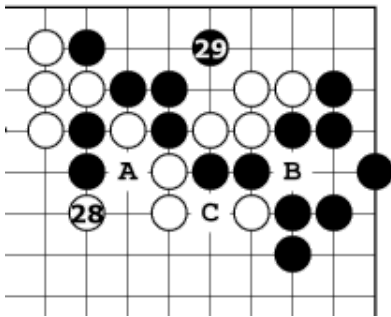


⑩ Bianco 22 è la scelta corretta. Connettere in A e farsi chiudere nel lato alto è troppo passivo.

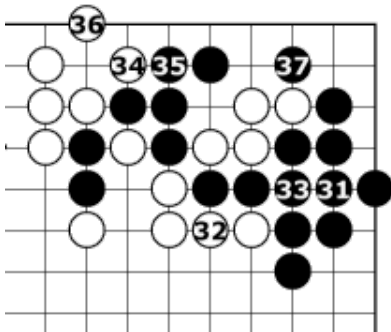


⑩ Il kosumi di Bianco 24 è la forma corretta. Un nobi

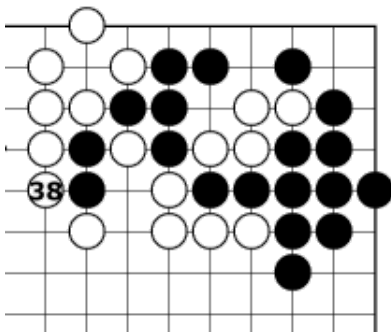
bianco in 25 avrebbe lasciato un futuro taglio in 26.



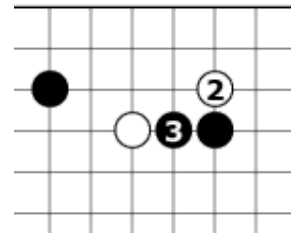
- 29 Bianco 28 è la terza mossa chiave da ricordare. Connettere ingenuamente in A sarebbe sconveniente. Nero torna con 29 a catturare l'angolo. Ora che l'angolo è catturato è un ottimo timing per giocare gli scambi forzati in B e poi C.



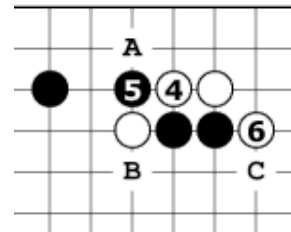
- 37 Anche la cattura con 24 è uno scambio forzato, Nero deve tornare indietro a difendere con 37.



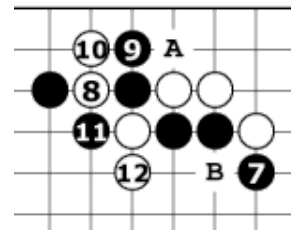
- 38 Bianco torna a difendere con 38 che mette fine al joseki classico, molto giocato una decina di anni fa. In alcune partite si osservato spesso Bianco fare tenuki e non difendere in 38. Il risultato è favorevole per Bianco.



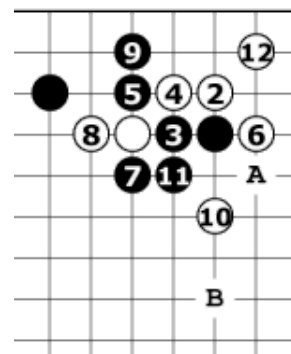
- 3 Nero 3 è una mossa antica molto rara, considerata quasi una trick move. Già considerata sfavorevole nella teoria classica, ancora di più dalle AI. Bianco deve stare attento a rispondere.



- 6 Bianco 6 è la mossa chiave. Dare atari in A è una pessima scelta, ci si ricondurrebbe ad un'invasione in san-san con l'hane in 6 che sappiamo essere sbagliato. Nero B è l'unica mossa, Nero C porta ad una disfatta.

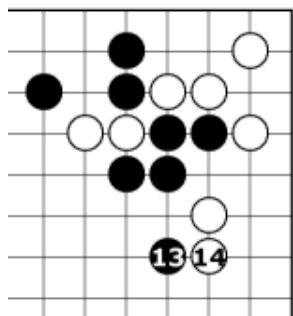


- 12 Se Nero giocasse in 7, dopo la sequenza fino a 12 A e B sarebbero mai per Bianco.

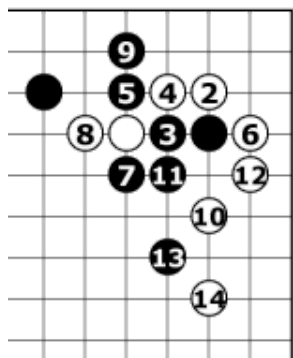


- 12 La sequenza fino a 12 è il joseki classico di questa linea. Da notare come i libri di joseki consigliavano 12, mentre le AI preferiscono che Bianco difenda in A per evitare futuri attacchi neri attorno a B e per rendere

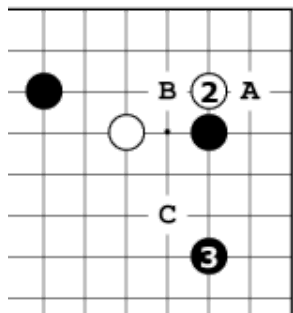
più attiva la coppia di pietre bianche all'esterno. In ogni modo il risultato è ottimo per Bianco.



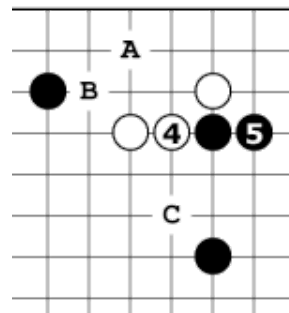
- 14 Il motivo per cui il kosumi di protezione è oggi considerato sconveniente sta nella risposta a Nero 13. Bianco non può fare altro che spingere con 14, stando indietro rispetto a Nero.



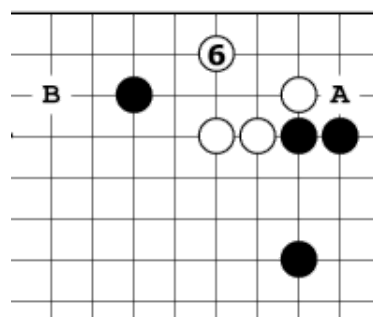
- 14 Se invece Bianco difendesse con 12, dopo Nero 13 Bianco potrebbe saltare con 14 mettendo la testa avanti a Nero.



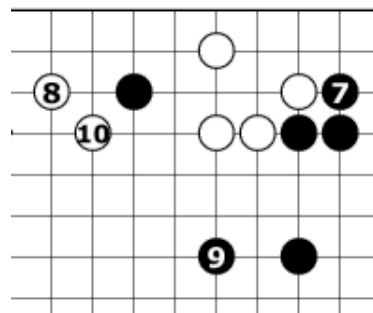
- 3 Visto che lo scambio Nero A per Bianco B veniva considerato condurre ad una posizione sfavorevole (il joseki finale che abbiamo mostrato, frutto della ricerca di decine di anni di studio), si pensò di evitare tale scambio e giocare subito in 3. Nero 3 è stata quasi l'unica mossa giocata in questa posizione negli anni 2016 e 2017, prima che nel 2018 diventassero pubbliche le AI di nuova generazione. Vedremo in seguito che le AI preferiscono il keima in C.



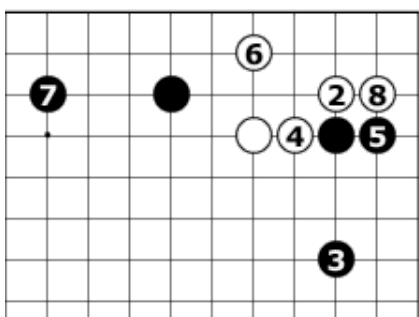
- 5 Dopo lo scambio Bianco 4 per Nero 5, Bianco ha la possibilità di proseguire in A, B oppure C. Vedremo come tutte le varianti classiche sono molto favorevoli per Bianco, per questo le AI propongono alcune novità.



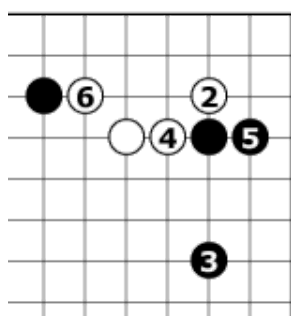
- 6 Bianco 6 è stata in ordine cronologico la prima proposta di prosecuzione della sequenza perchè crea un mai fra Bianco A e B. Ma già prima delle AI è stata scartata per delle varianti più attive.



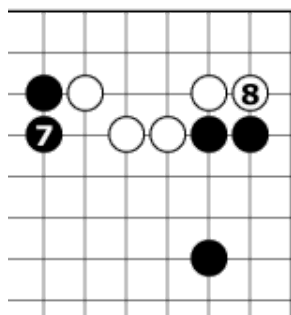
- 10 Il joseki fino a 8 è oggi considerato buono per Nero per via della mossa in angolo di Nero 7. La pietra nera in alto non ha perso del tutto la sua aji.



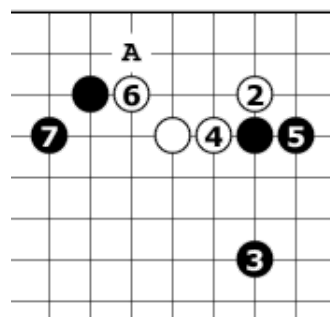
⑧ L'altra variante del joseki fino a 8 è invece favorevole per Bianco: il motivo è sempre la mossa chiave in angolo.



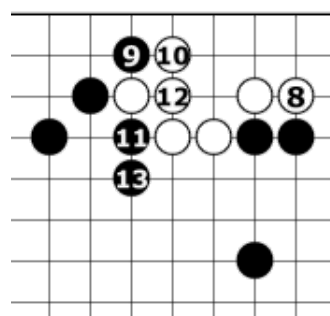
⑥ Fù allora proposta come 6 come mossa forzante per aiutare Bianco a conquistare l'angolo.



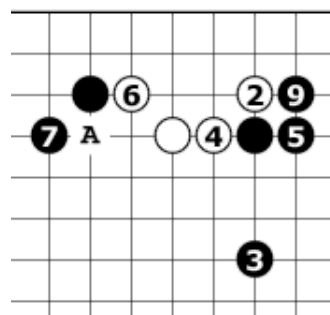
⑧ Dopo Bianco 8, la posizione in angolo è solida, mentre i gruppi neri sembrano incompiuti. Nero ha però preso il sente. La posizione è comunque giudicata oggi molto favorevole per Bianco.



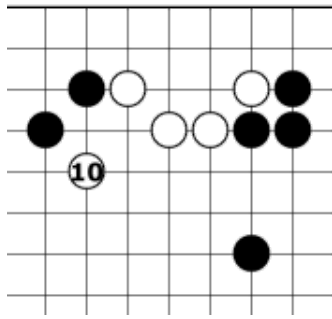
⑦ Così, successivamente, è stata proposta la risposta di Nero 7, con l'intento di ottenere una buona forma dopo lo scambio in A.



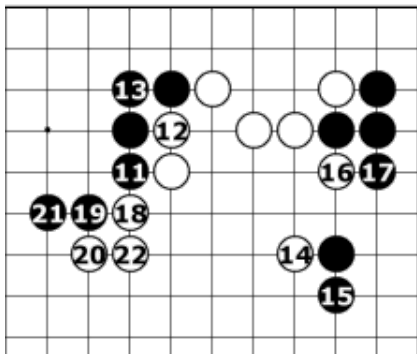
⑬ La sequenza fino a 13 formava il joseki finale. Le mosse 11, 12 e 13 si possono omettere e giocare successivamente per sigillare Bianco in angolo.



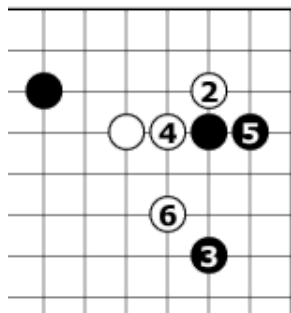
⑨ Il problema di Nero 7 è però che permette a Bianco di fare tenuki nel caso via siano delle mosse grandi altrove. Infatti Nero A impediva margine di manovra al gruppo bianco, che è invece concesso da Nero 7.



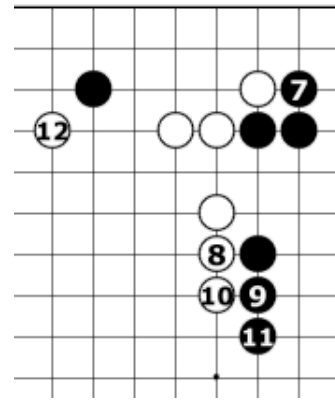
⑩ Bianco 10 è il teusji trovato dalle AI per fare forma dopo il teuni bianco.



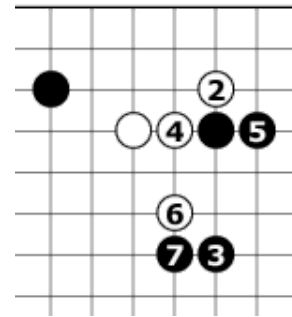
⑫ La sequenza fino a 22 è quella suggerita. Bianco ottiene un gruppo solido. Nero ha delle buone posizioni, ma poco efficaci nel caso Bianco abbia sfruttato il suo tenuki per giocare per primo nell'angolo in alto a sinistra.



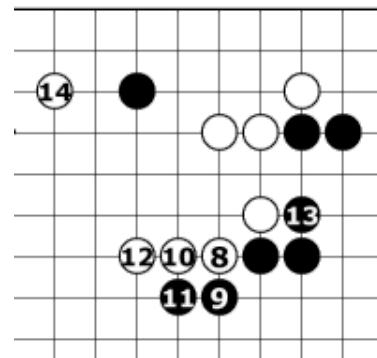
⑥ Nel caso Bianco non voglia farsi chiudere in angolo, 6 è stata l'ultima variante sviluppata prima dell'avvento delle AI.



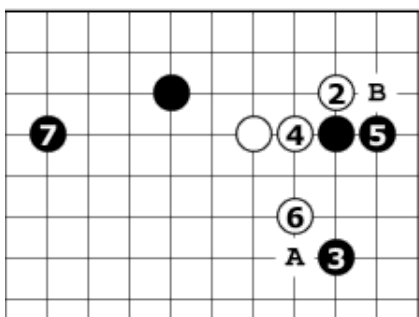
⑬ Nero 11 è un errore. Dopo che Bianco pressa con 8 e 10, può giocare in testa con 12 e ottenere una posizione molto attiva.



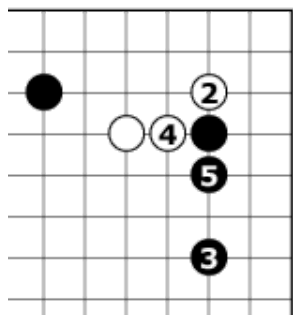
⑦ Nero 7 è la resistenza corretta.



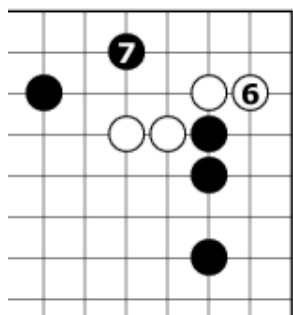
⑭ La sequenza fino a 14 è il joseki finale di questa sequenza, molto giocato fino al 2017, ma oggi scomparso perchè troppo favorevole per Bianco.



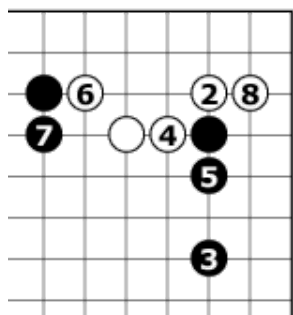
7 7 è la migliore risposta suggerita dalle AI. Nero non ha bisogno di rispondere localmente in angolo: le due direzione A e B sono mai per Nero. In ogni caso il risultato sorride più a Bianco che a Nero.



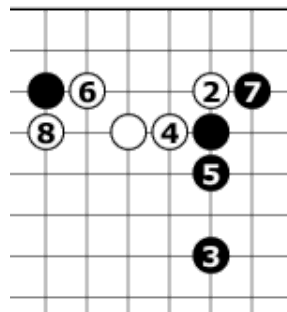
5 Nero 5 è la variante scoperta dalle AI per far tornare in gioco Nero in questo joseki.



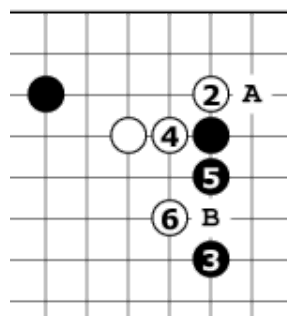
7 Se Bianco prova subito a prendere l'angolo, Nero 7 è l'immediata punizione.



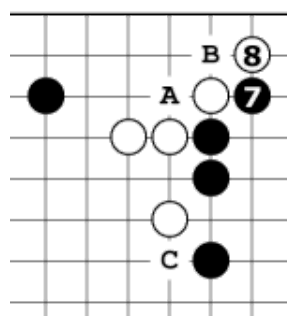
8 Bianco può allora giocare in 6, aspettandosi Nero 7, per poi difendere in 8, un risultato ottimo per Bianco. Ma Nero ha una contro mossa.



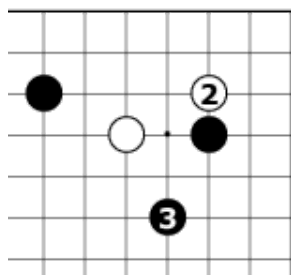
8 Nero 7 è l'ovvia risposta con cui conquistare l'angolo. La pietra nera in alto non è ancora catturata. Il risultato favorisce Nero.



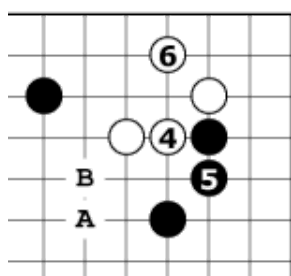
6 Così Bianco 6 è la risposta corretta: rende più difficile per Nero giocare in A a causa del taglio in B.



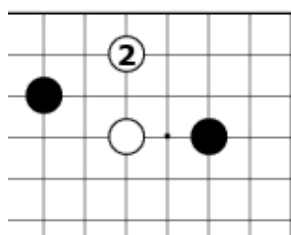
8 Bianco può giocare ora il doppio hane in 8. La sequenza si conclude qui, Nero non ha ancora idea su come proseguire localmente, se in A, B oppure C. Meglio giocare altrove e scegliere successivamente. La posizione è comunque favorevole per Bianco.



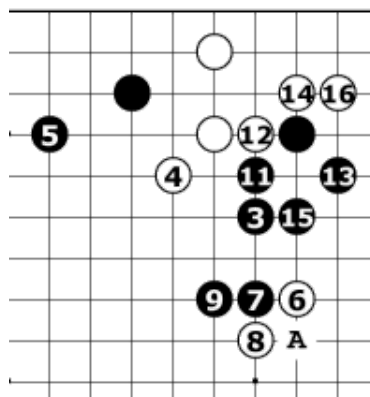
- ③ Per tutti questi motivi le AI hanno proposto la nuova mossa 3. E' simile alla precedente, ma impedisce a Bianco di giocare proprio in 3, punto vitale di numerose sequenze studiate.



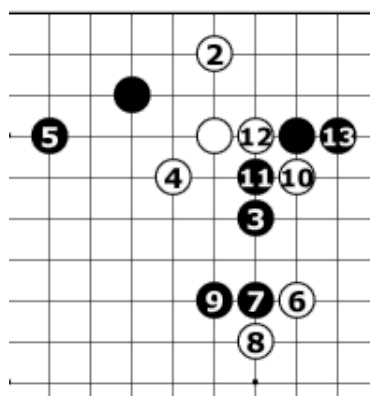
- ⑥ Proprio perchè Nero 3 è nel punto vitale delle sequenze migliori della variante precedente, Bianco non può fare altro che difendere con 6. Il risultato è quanto di meglio Nero possa ambire dopo la pinza sbagliata originaria. Osserviamo come Nero possa successivamente, o anche subito, circondare Bianco con A (eventualmente B con ulteriore supporto esterno).



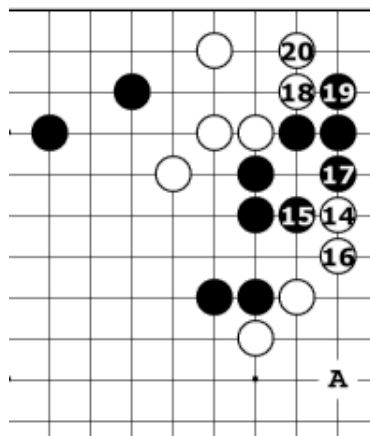
- ② Bianco 2 è una mossa classica usata per impedire per sempre la connessione fra le due pietre nere. E' stata giocata di tanto in tanto in passato, ma già negli anni 2000 era quasi scomparsa.



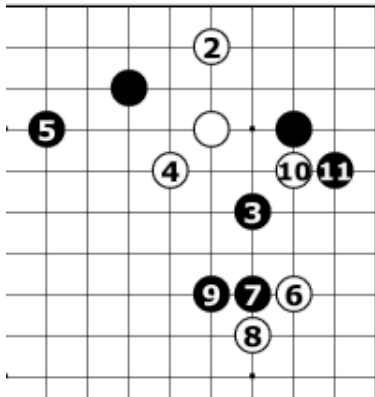
- ①⑥ La sequenza fino a 16 è il joseki principale di questa linea. Nero potrà ora proseguire in A oppure aggiungendo una mossa alle pietre sul lato alto. La variante è considerata però favorevole per Bianco, le AI suggeriscono una mossa più severa per Nero.



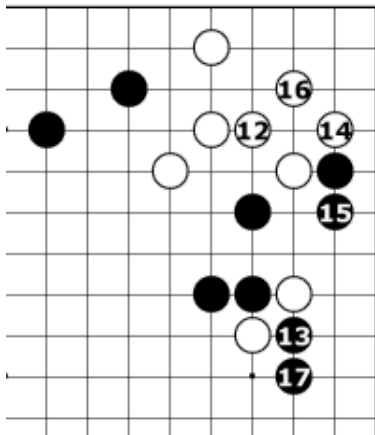
- ①③ Nero 13 è una risposta molto severa.



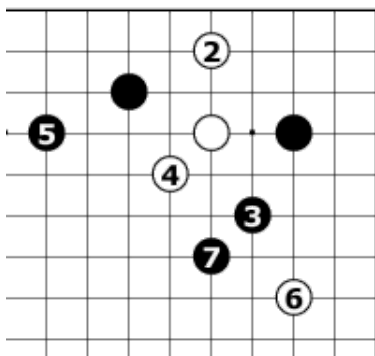
- ②① Il risultato fino a 20 è ora favorevole per Nero. Confrontate la differenza dell'angolo bianco fra questa posizione e il joseki classico. Osservare inoltre come A sia un grosso punto debole per Bianco.



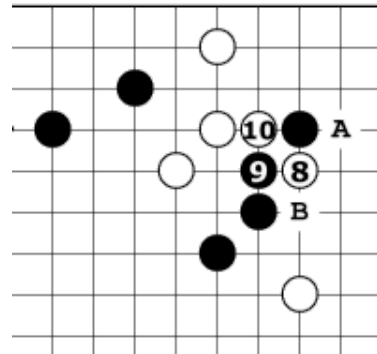
11 Nero 11 era la variante secondaria del joseki classico, ma anch'essa è stata confutata dalle AI perchè troppo generosa per Bianco.



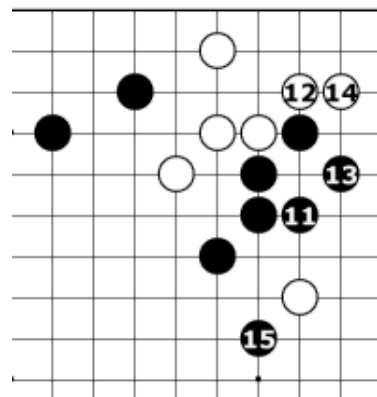
17 Il risultato fino a 17 era considerato joseki, ma ora si pensa sia troppo favorevole per Bianco.



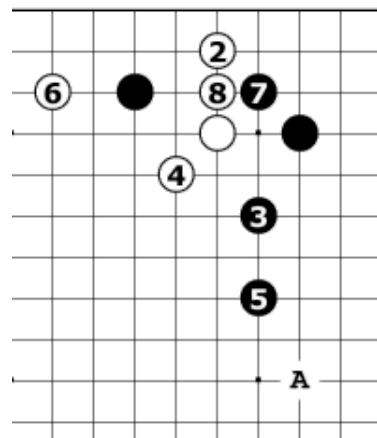
7 Nero 7 era una variante del joseki classico precedente, con la sola differenza che per Nero non è possibile ora proseguire con la mossa severa scovata dalle AI.



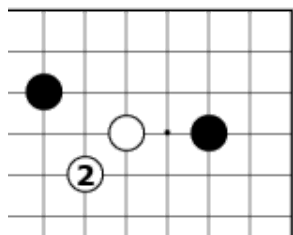
10 Nero A in questo caso non funziona, Bianco connetterebbe in B.



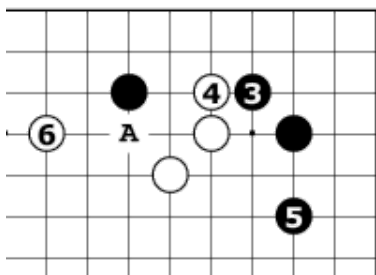
15 Si ritorna quindi ad una variante simile alle precedenti favorevoli per Bianco.



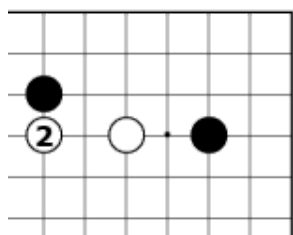
8 La sequenza fino ad 8 è l'alternativa nel caso Nero preferisca il lato destro. Notare come i libri di joseki propinessero Nero A, mentre le AI preferiscano Nero 5. Il risultato si considera leggermente favorevole per Nero che mantiene anche il sente. Non avendo trovato varianti equilibrate, proseguiamo con le altre risposte alla pinza nera.



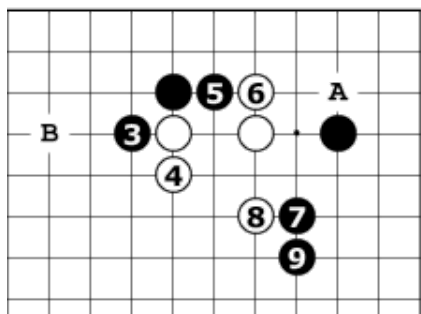
② Bianco 2 era considerata valida in tempi antichi ma già abbandonata in tempi più recenti. Le AI confermano queste impressioni.



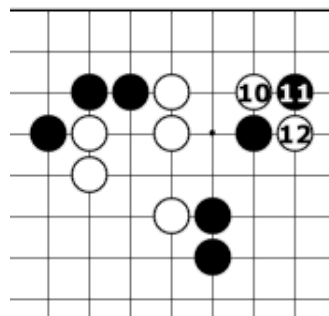
⑥ Nero 3 è la migliore punizione. Dopo la sequenza fino a 6 è evidente come Bianco non abbia una buona posizione: proviamo a cambiare l'ordine delle mosse con la sequenza 4, 3, approccio bianco, 5, 6, dopodichè se Nero invade con la pinza originaria Bianco giocherà in 2? Assolutamente no! Bianco chiuderebbe con A.



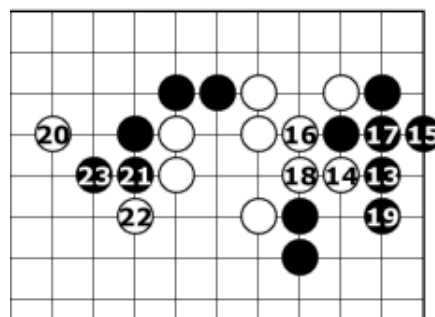
② Bianco 2 era considerata una mossa speciale per evitare di far fare un moyo a Nero sulla sinistra. Ma non è più considerata valida. Citiamo solamente il joseki classico.



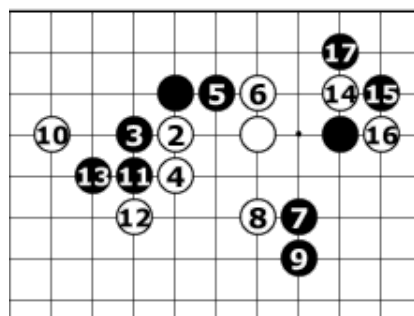
⑨ Nero 7 è la mossa migliore. Bianco prosegue in A con la variante principale o in B con quella secondaria.



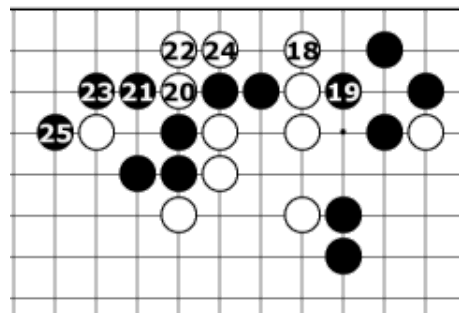
⑫ Il crosscut in 12 è il tesuji.



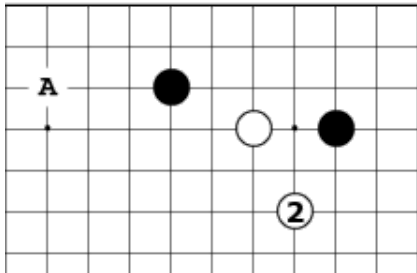
⑫ La sequenza fino a 23 conclude il joseki classico di questa linea, considerata oggi favorevole per Bianco.



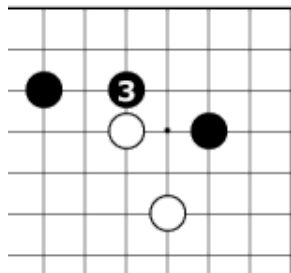
⑫ Questa volta Nero risponde in 17 al crosscut.



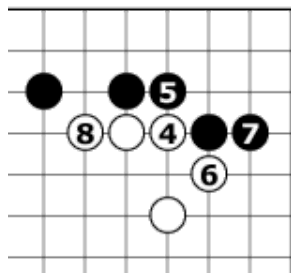
25 La sequenza fino a 25 era considerata la variante principale del joseki di questa linea, ma è considerata oggi favorevole per Nero (soprattutto per via del risultato in angolo).



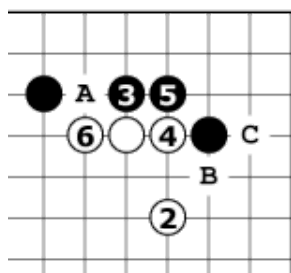
2 Bianco 2 non è una mossa favorevole per Bianco, ma può essere utile in due situazioni:
 a) quando Bianco ha un supporto in basso a destra,
 b) quando Nero ha delle pietre vicine attorno ad A.



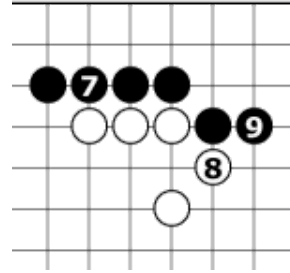
3 Nero 3 è l'unica prosecuzione sensata.



8 La sequenza fino ad 8 è la variante classica del joseki, non disprezzata dalle AI.



6 Le AI suggeriscono di giocare prima in 6. Il motivo sta nel fatto che ora Nero è costretto a rispondere in A, ma non lo sarà dopo lo scambio B per C.



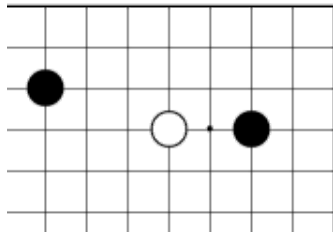
9 Dopo la sequenza fino a 9, stanti le condizioni circostanti citate all'inizio, il risultato si può considerare equilibrato.

Questo conclude la lezione su questa pinza, oggi non più considerata favorevole per Nero in situazioni generali.

Komoku - Ikken Takagakari - Nikken Basami

Approccio alto al Komoku - Pinza bassa lunga

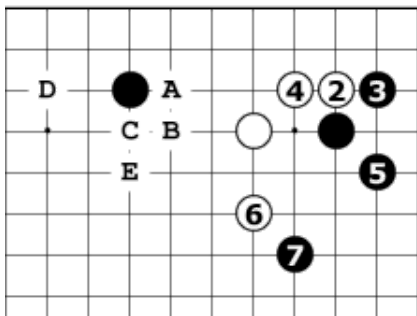
2 giugno 2020



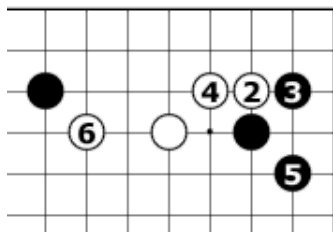
① La pinza mostrata in figura è l'ultima che chiude il cerchio delle pinze contro l'approccio alto del komoku. Tale pinza non è mai esistita nella teoria classica, i libri di joseki non la citano e i dizionari la descrivono come una mossa "né carne né pesce", da evitare.

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

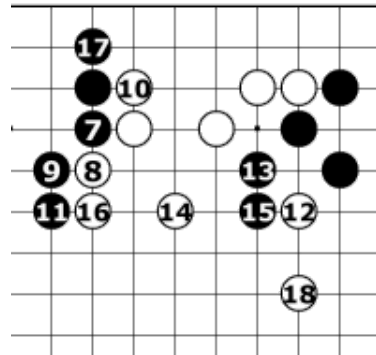
Vediamo prima i motivi per cui si credeva fosse una mossa scadente, e successivamente le nuove mosse trovate dalle AI che la rendono invece equilibrata.



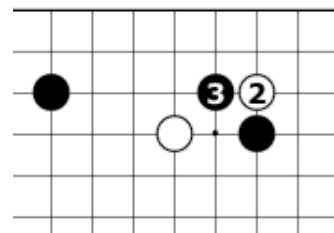
⑦ Dopo la sequenza in figura la pinza nera impedisce l'estensione bianca. La pinza nera non è più facilmente attaccabile come le altre pinze in A, B o C. Se Bianco attaccasse in D Nero salterebbe in E. Questo è il primo motivo per cui si considerava un errore questa pinza.



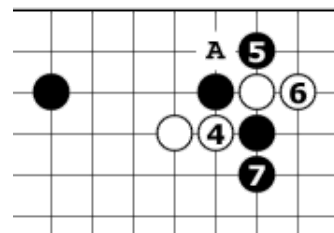
⑥ Ed infatti le AI propongono 6 come la giusta continuazione per Bianco.



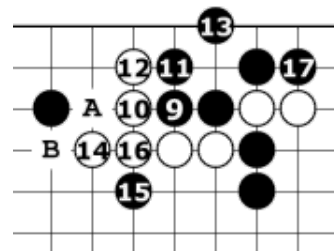
⑱ Dopo la sequenza fino a 18 Bianco ha una posizione attiva, mentre il gruppo nero è in difficoltà. Ma Nero ha una contromossa.



③ Nero 3 è la contromossa trovata dalle AI.

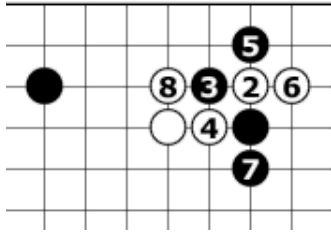


⑦ Dopo Nero 7, nella variante con la pinza più corta abbiamo dichiarato come Bianco A fosse la punizione corretta, ma ora la pinza è più lunga ed il risultato cambia nettamente.

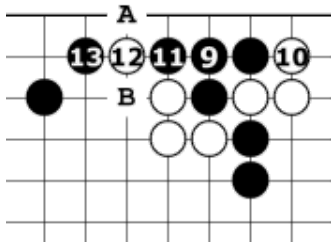


⑰ Il risultato fino a 17 segue naturalmente ed è molto buono per Nero. Osservare come nelle lezioni precedenti Nero non potesse giocare questa variante: con la pinza in A quest'ultima sarebbe stata adiacente al muro bianco e quindi danneggiata, con la pinza B Bianco poteva dare atari in 9 e chiudere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

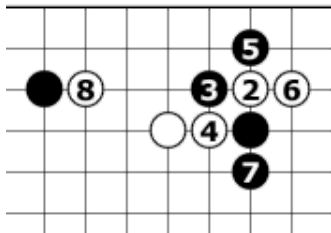
discorso con la pinza al posto di 14.



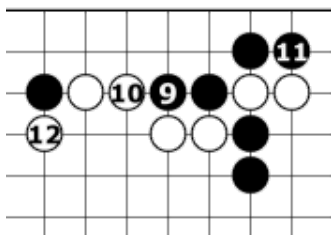
⑧ La potenza della pinza nera sta anche nell'impedire a Bianco questa variante.



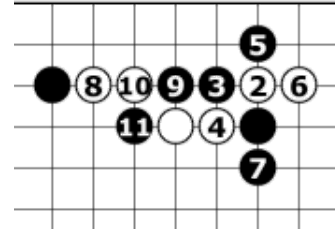
⑬ La pinza nera sta nella giusta posizione per poter salvare le pietre nere con 13: A e B sono miaz per Nero.



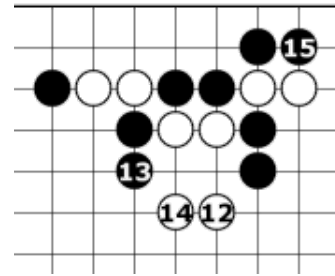
⑧ Bianco potrebbe provare col tesuji in 8, ma non funziona.



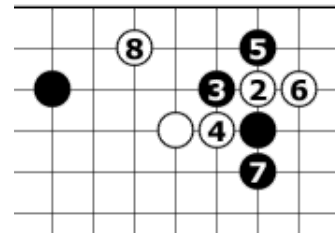
⑫ Se Nero risponde con 11 allora dopo Bianco 12 il risultato è molto buono per Bianco. Ma Nero ha una mossa migliore.



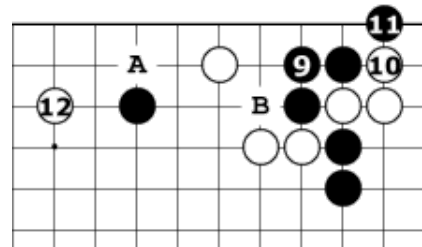
⑪ Nero 11 è la punizione corretta.



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.

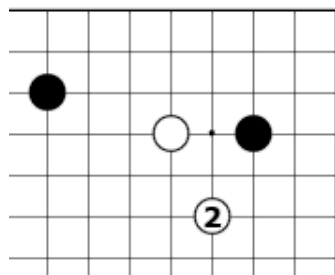


⑫ Dopo lo scambio in angolo 10 per 11, Bianco può attaccare con 12 che ha un buon legame con Bianco 8 tramite la connessione in A. Notare inoltre che è difficile per Nero tagliare in B per via delle libertà in angolo.

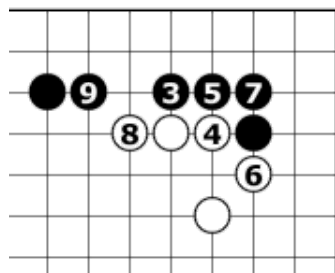
Il risultato non è ottimale per Bianco, ma ha almeno salvato la situazione da un disastro. Lo si può considerare giocabile per Bianco con un opportuno appoggio esterno.

Questa confutazione a favore di Nero ha portato alla

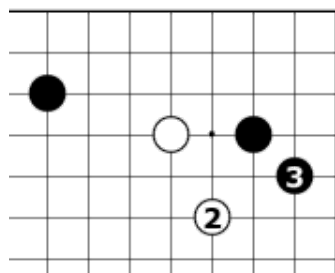
scomparsa di Bianco 2. Ma Bianco ha una seconda alternativa.



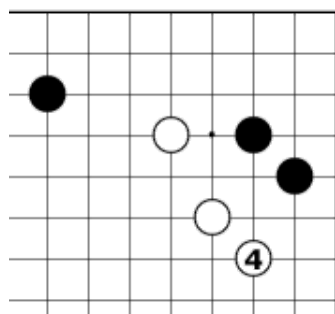
② Bianco 2 è l'altra alternativa. Anch'essa in passato non era considerata joseki perchè buona per Bianco. Vediamo perchè.



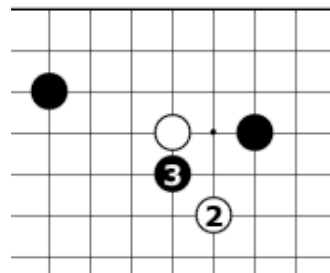
⑨ Dopo la sequenza fino a 9, la pinza originaria nera è in una pessima posizione. Questo è il secondo motivo per cui si considerava tale pinza come un errore. Ma Nero ha ben due contromosse.



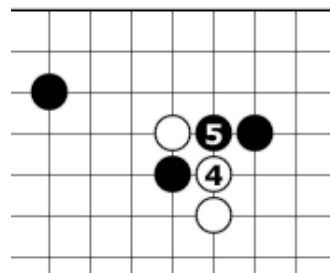
③ Nel caso Nero non sia troppo forte attorno, 3 è un'ottima mossa.



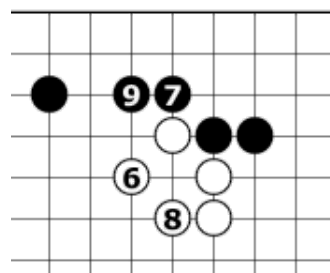
④ Dopo Bianco 4 Nero è vivo in angolo e può fare tenuki. Risultato ammissibile nel caso Nero non sia interessato a quest'area di gioco.



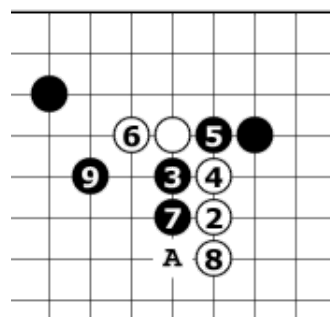
③ Nero 3 è la nuova variante che conduce al joseki innovativo di questa linea.



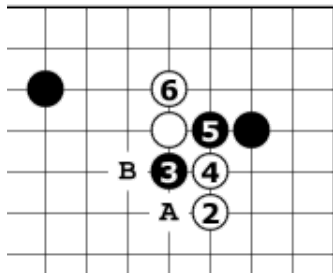
⑤ Le mosse 4 e 5 sono obbligate. Vediamo le possibili continuazioni per Bianco.



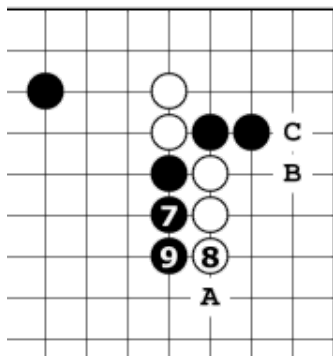
⑨ Se Bianco cattura con 6 ed 8, Nero chiude l'angolo con 7 e 9 ed ottiene una posizione superiore: Bianco 2 è ora una mossa sprecata.



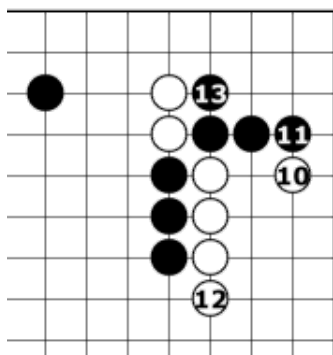
- 9 L'estensione di Bianco 6 è un errore. Dopo lo scambio 7 per 8 Nero ha separato con successo in gruppi Bianchi e può combattere con ottime aspettative: per esempio con 9 oppure con A.



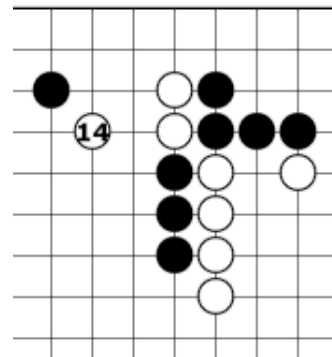
- 6 Bianco 6 è l'unica mossa rimasta a disposizione di Bianco. Nero ha due opzioni: A, più semplice e meno favorevole, conduce ad un combattimento irrisolto; B più complicata ed equilibrata, conduce ad un risultato conclusivo.



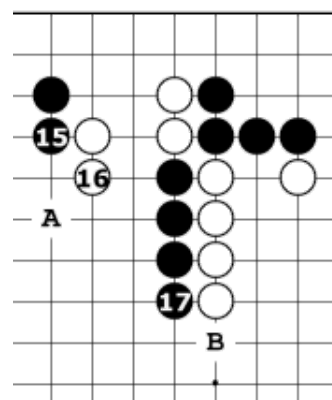
- 9 Dopo che Bianco e Nero proseguono fino a 9, Bianco può scegliere se proseguire con A oppure scambiare prima B per C.



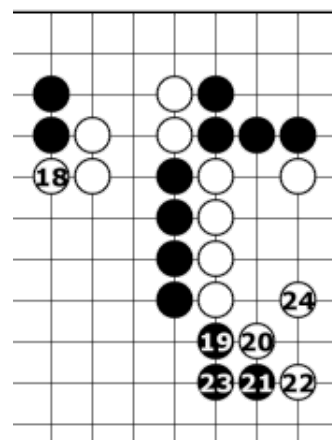
- 13 Se Bianco sceglie di scambiare 10 per 11, per poi tornare a difendere in 12, Nero può giocare la mossa molto severa in 13.



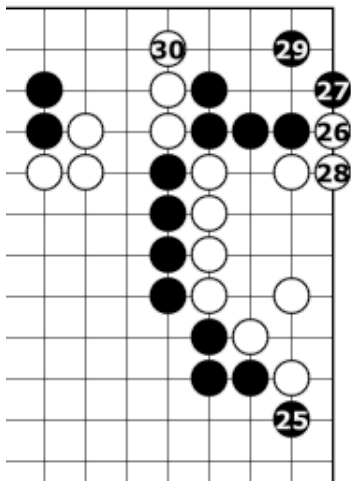
- 14 Scappare con Bianco 14 è l'unica mossa sensata.



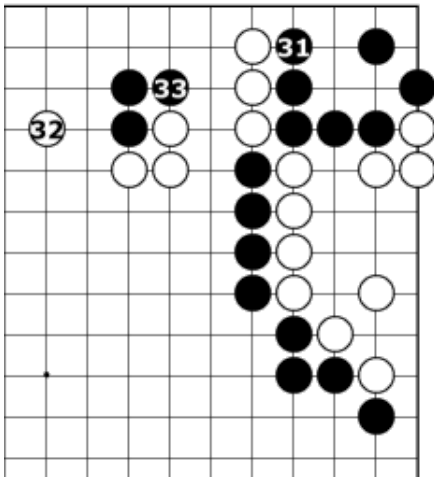
- 17 Dopo che Nero spinge con 17, Bianco non ha il tempo di rispondere in B, deve infatti proteggersi dalla geta in A. Bianco si può permettere di non rispondere in B grazie allo scambio 10 per 11.



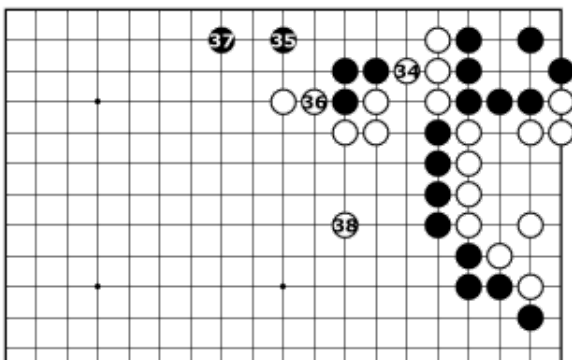
- 24 Bianco è ora vivo sul lato.



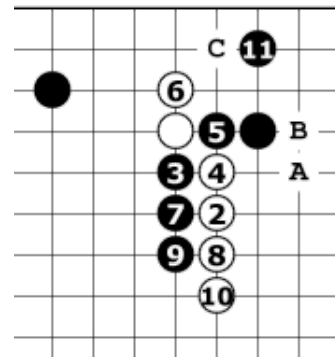
30 Bianco 30 è un ottimo timing ed è sente per l'angolo Nero.



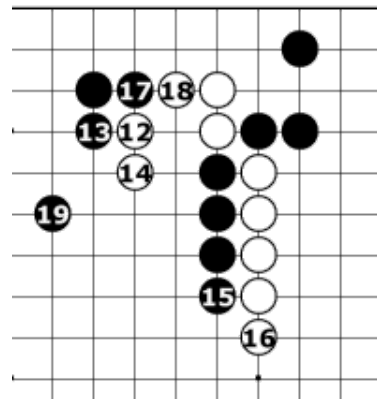
33 Anche Nero 33 è un ottimo timing.



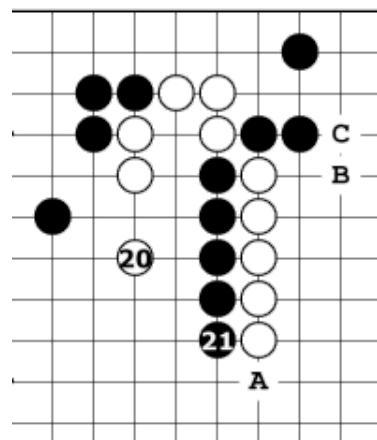
38 Dopo la difesa in 38 il risultato è equilibrato. Se Nero ha paura di un combattimento così lungo ed imprevedibile dovrà scegliere un'altra variante che vedremo dopo.



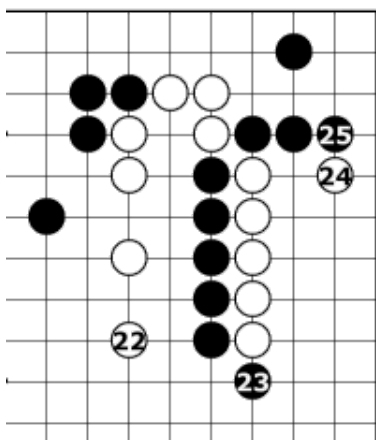
11 Se Bianco decide di omettere lo scambio A per B, Nero può difendere in 11 oppure in C.



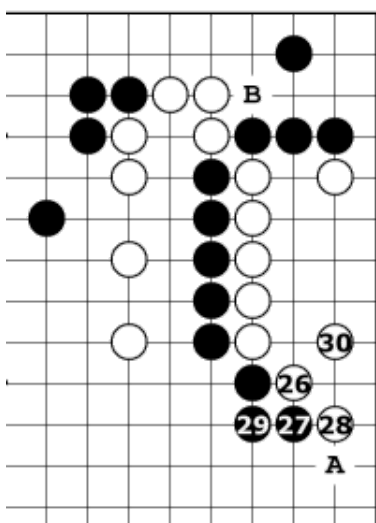
19 Questa volta Nero ha la possibilità di chiudere l'avversario per primo.



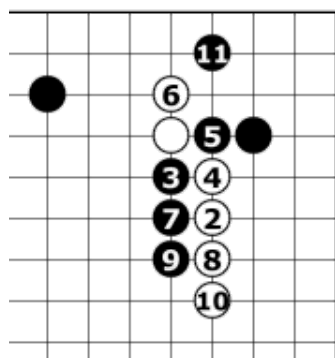
21 Nero 21 non è sente contro il gruppo Bianco sulla destra che può vivere grazie allo scambio B per C.



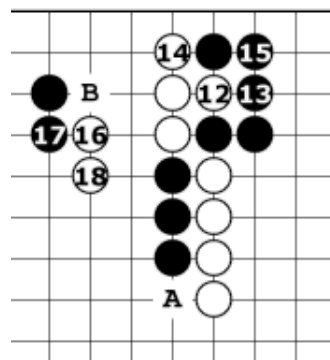
25 Bianco può ora scambiare 24 per 25 per trovare la vita.



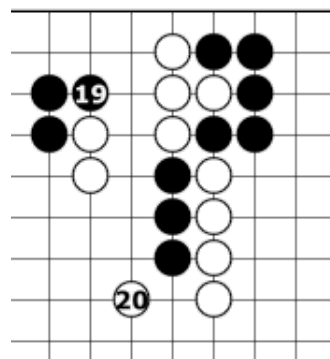
30 Nero vorrebbe tanto bloccare in A, ma Bianco ucciderebbe in B. Nero dovrà prima o poi tornare a far vivere l'angolo, ma il combattimento all'esterno è ancora in atto. Se Nero ha timore di questo combattimento meglio scegliere una variante più facile.



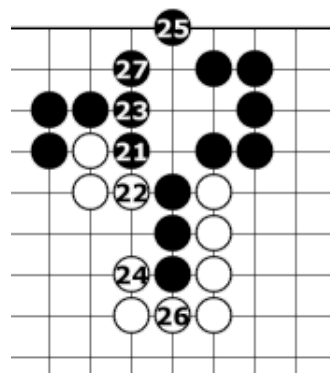
11 Nero 11 porta ad un risultato più pulito.



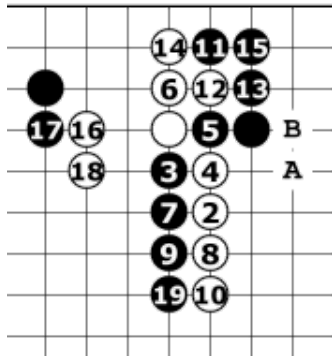
18 Nero deve rispondere in A, invece B può essere problematica soprattutto nel caso Bianco sia forte in basso.



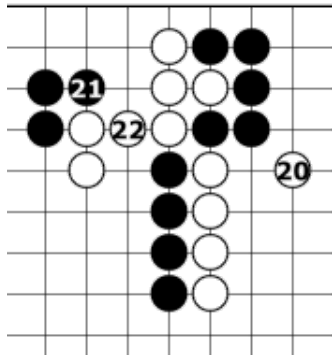
20 Se Nero gioca 19 subito, Bianco può decidere di sacrificare con 20.



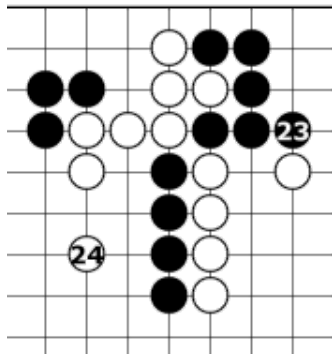
27 Lo squeeze fino a 27 è ottimo per Bianco con supporto sul lato basso.



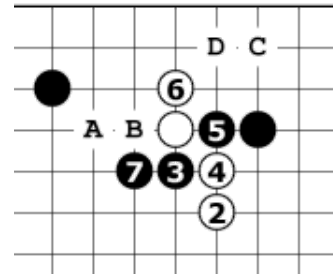
19 Nero 19 è la scelta corretta. Siccome Bianco non ha ancora scambiato A per B, Nero 19 è sente verso il gruppo Bianco sulla destra.



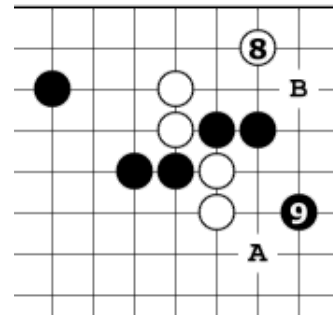
22 Nero ora ha finalmente il tempo per giocare lo scambio 21 per 22 in sicurezza.



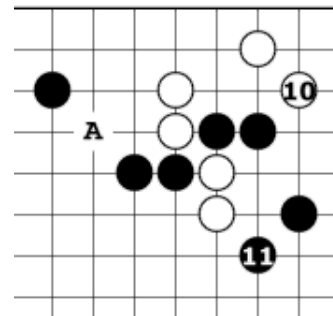
24 La sequenza si conclude con 24. Il risultato è un enorme combattimento in campo aperto. Tutti e quattro i gruppi in gioco non sono ancora vivi e dovranno combattere ognuno per la propria vita. Può essere una strategia molto valida per giocatori combattivi o nel caso si abbai del supporto già presente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



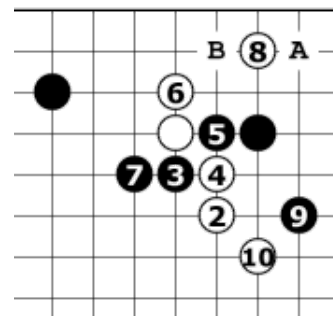
7 Dopo Nero 7, Bianco vorrebbe tanto scappare con A ma per ora non è possibile a causa di Nero B. Bianco ha bisogno di una preparazione con C oppure D.



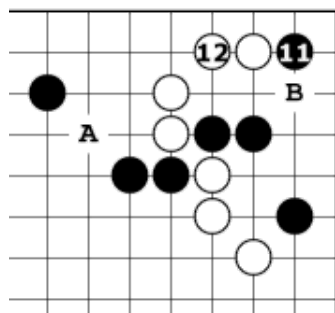
9 Il keima Nero in 9 è obbligato. Bianco ha bisogno di proseguire il pressing su Nero con A e non ha tempo di salvare subito il gruppo in angolo con B.



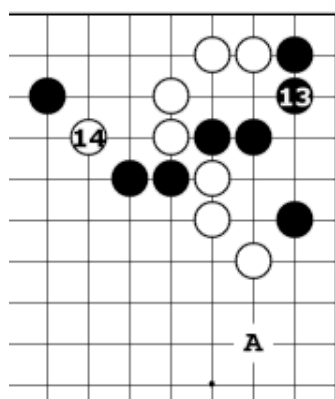
11 Se Bianco 10, Nero scappa con 11 ottenendo un ottimo risultato. Notare come Bianco non possa ancora fuggire con A.



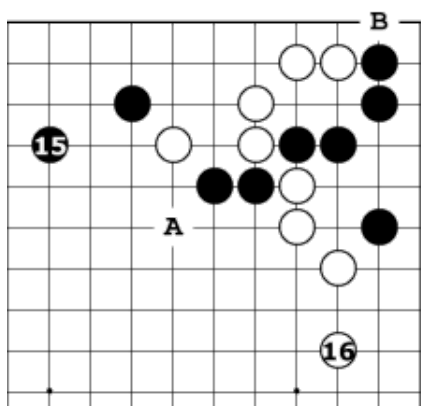
10 Dopo che Bianco protegge con 10, Nero ha di fronte la prima mossa difficile della sequenza. Nero può essere tentato di giocare A (errore grave) perchè comune come forma a molti joseki classici. Tuttavia è B la mossa corretta.



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

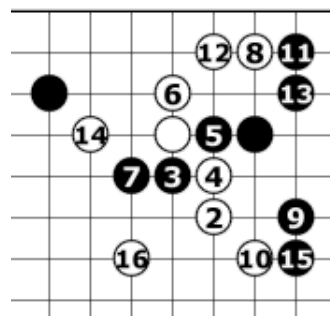


14 Se Nero blocca in 13 e Bianco fugge con 14 la posizione di Nero è precaria su tutti e tre i fronti: le pietre al centro sono sotto attacco, la pietra in alto è isolata e il gruppo in angolo non è perfettamente vivo, infatti una qualsiasi mossa bianca attorno ad A è sente per la vita del gruppo in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

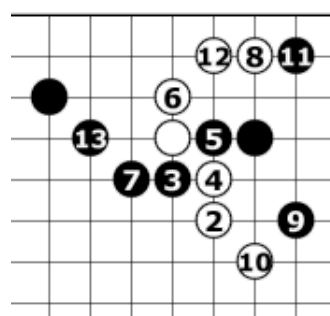


16 Se per esempio Nero difende con 15, Bianco 16 è una

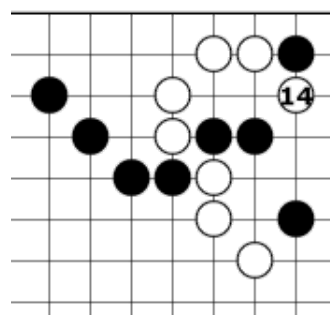
doppia minaccia: A cattura la coppia di pietre in centro mentre B cattura il gruppo in angolo.



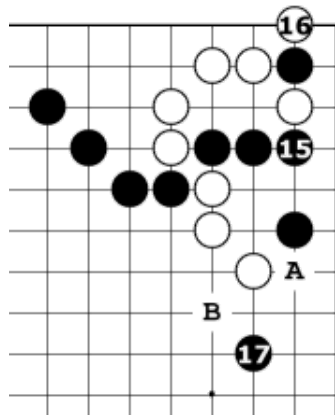
16 Se Nero difende con 15, allora 16 è il punto vitale del combattimento che ora è in favore in Bianco.



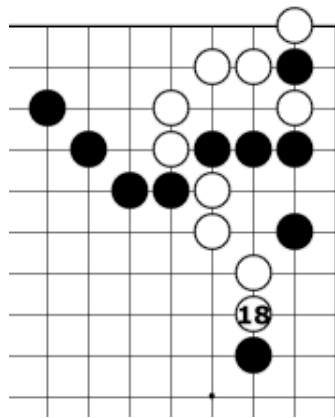
13 Nero 13 è una mossa di resistenza, Bianco deve rispondere con cautela.



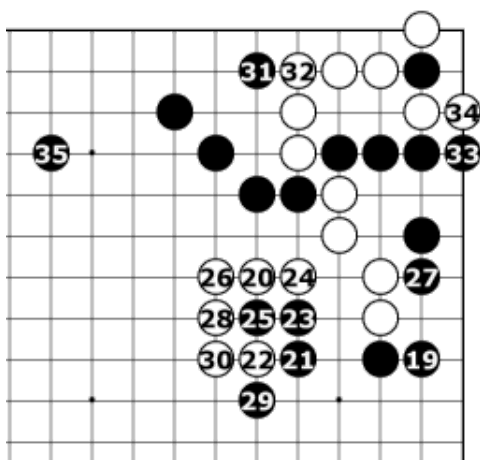
14 Bianco 14 è la mossa più intuitiva ma è un tragico errore.



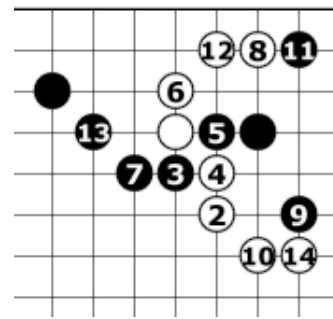
17 Dopo la mossa forzante con 15, Bianco difende in 16 e Nero gioca la mossa geniale in 17. Bianco vorrebbe tanto catturare con A, ma Nero B sarebbe una risposta perfetta per chiudere Bianco in angolo.



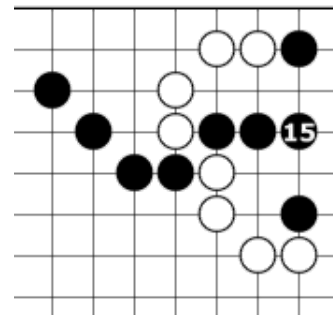
18 Bianco 18 è l'unica resistenza per Bianco.



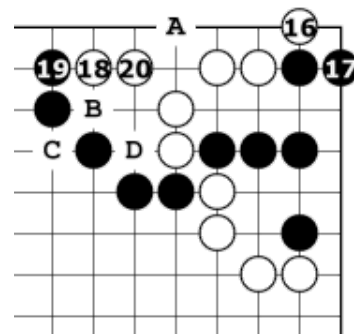
35 Dopo la lunga sequenza fino a 35 il risultato è molto favorevole per Nero.



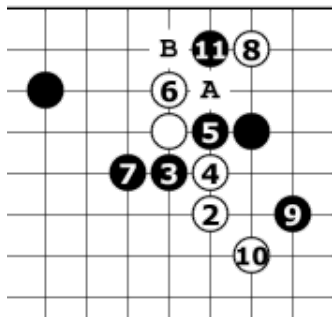
14 Bianco 14 è la mossa corretta.



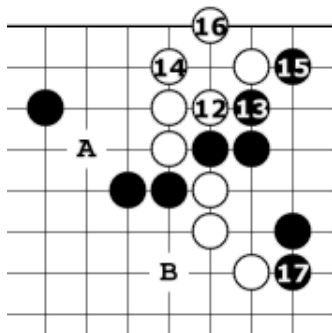
15 Nero 15 è il tesuji per difendere la forma nera.



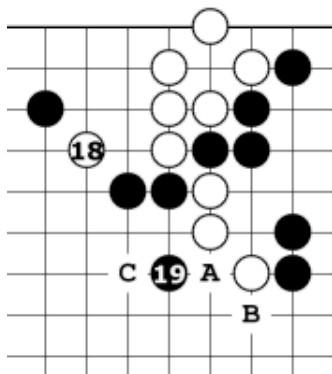
20 Dopo la sequenza fino a 20 Nero è nei guai: se Nero toglie gli occhi a Bianco con A, Bianco ignora e gioca altrove perchè il risultato è seki.; se invece Nero gioca altrove Bianco A fa vivere il suo gruppo e contemporaneamente morire quello nero. Da osservare inoltre che Bianco B minaccia sia il taglio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



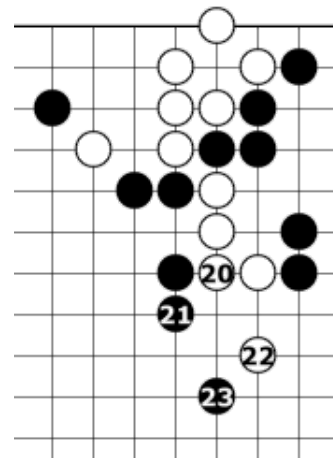
11 Nero 11 è allora il tesuji che permette a Nero di ottenere un risultato equilibrato. Bianco può rispondere con la mossa naturale A (errore) oppure la mossa corretta in B.



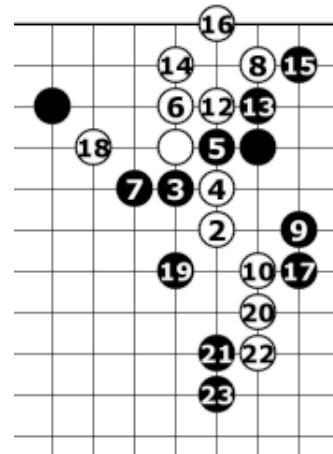
17 Se Bianco cade nella trappola di Nero catturando la pietra con la sequenza fino a 16, dopo Nero 17 la posizione di Bianco è precaria: Bianco vorrebbe uscire con A in modo da non far confinare in angolo in gote da Nero, ma vorrebbe anche aiutare le pietre sulla destra difendendole dalla mossa severissima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



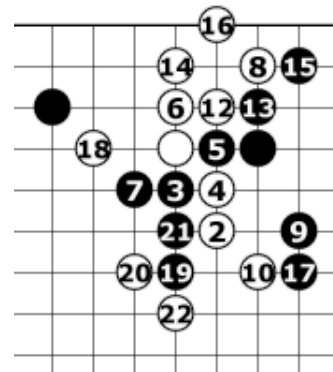
19 Se Bianco difende con 18 Nero 19 è il punto vitale. Bianco potrebbe cercare di resistere con A oppure B, ma la scelta migliore è sacrificare le pietre con C.



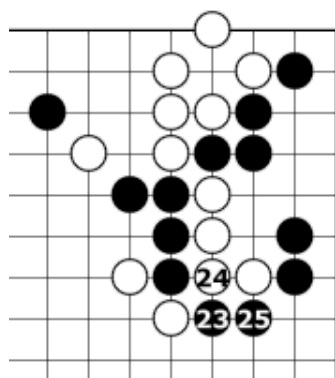
23 Se Bianco resiste con 20, Nero 21 e 23 sono severissime. Bianco è nei guai, soprattutto con supporto nero in basso a destra.



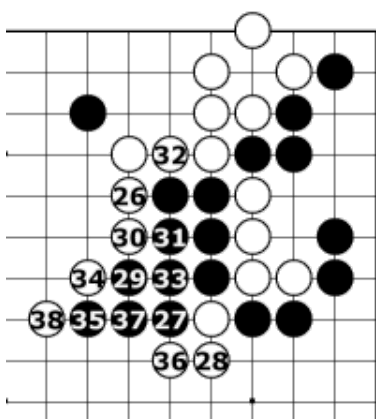
23 Bianco 20 è semmai peggiore della precedente, la forma Bianca è sotto attacco.



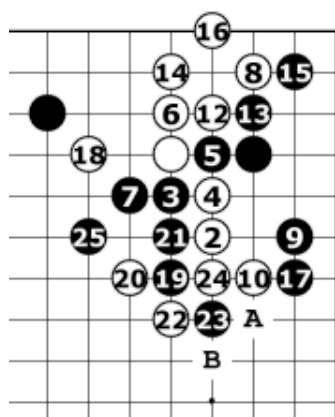
23 Bianco 20 e 22 sono le mosse migliori che portano al sacrificio delle pietre bianche.



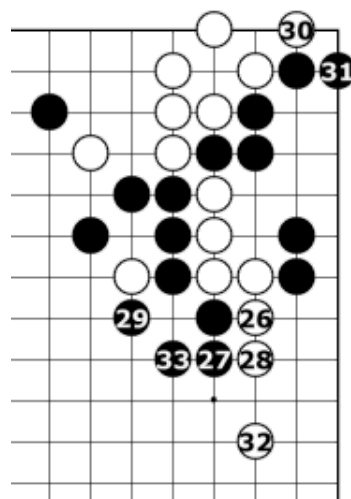
25 Tuttavia Nero 25 è un errore. Bianco può ora chiudere Nero all'interno.



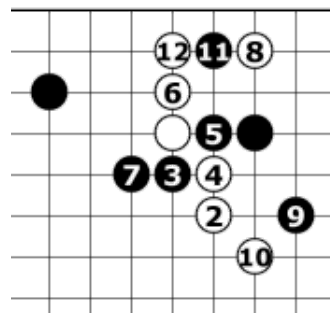
38 Con la sequenza fino a 38 Bianco ha ottenuto un ottimo risultato dal sacrificio delle 4 pietre sulla destra. Nero avrebbe dovuto resistere.



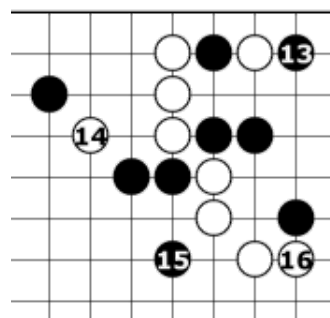
25 Nero deve resistere con 25 e proseguire il combattimento a lui molto favorevole. Bianco potrebbe cercare di uscire con A ma sarebbe una pessima idea.



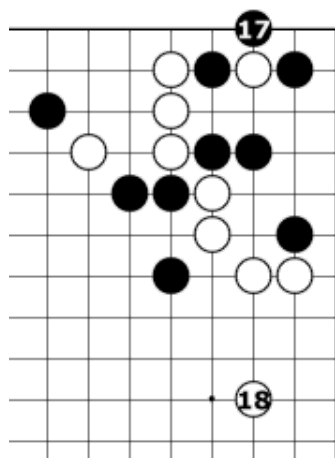
33 Dopo la sequenza fino a 33 i gruppi bianchi hanno ancora delle forme incomplete, mentre quelli neri sono vivi. Nel caso fosse già presente del supporto nero in basso a destra il gruppo bianco potrebbe non riuscire neppure a vivere.



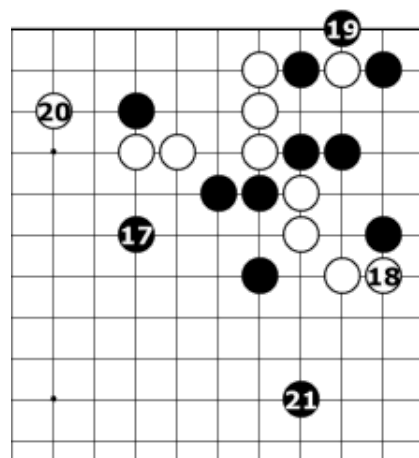
12 Bianco 12 è la scelta migliore.



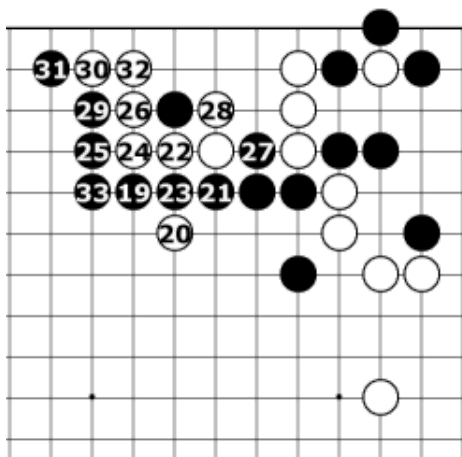
16 Dopo che Nero torna a catturare con 13, Bianco fugge con 14, Nero copre con la mossa chiave 15, Bianco può questa volta bloccare in 16 che è sente verso l'angolo nero.



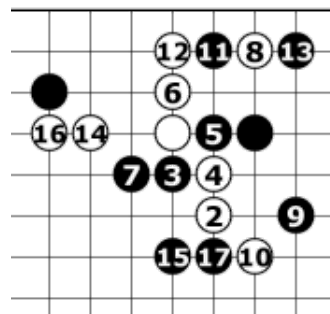
19 Nero cattura con 17 e Bianco difende con 18. Il risultato è equilibrato: i due gruppi esterni sono ora equamente deboli ed il combattimento è equilibrato.



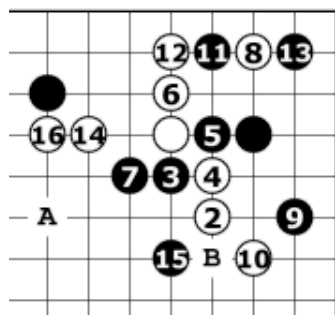
21 La sequenza fino a 21 è la continuazione migliore, ma è favorevole per Bianco nel caso Nero non abbia supporto in basso a destra.



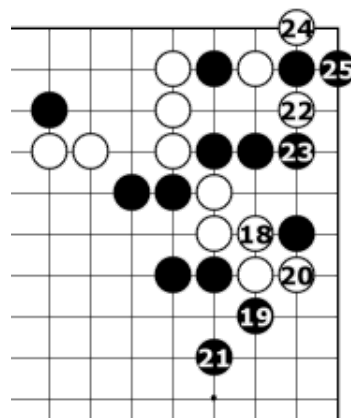
33 La sequenza fino a 33 è una possibile continuazione. Bianco e Nero ottengono un risultato equilibrato. Nero una un buon muro, ma Bianco ha il sente e ha preso più territorio sicuro.



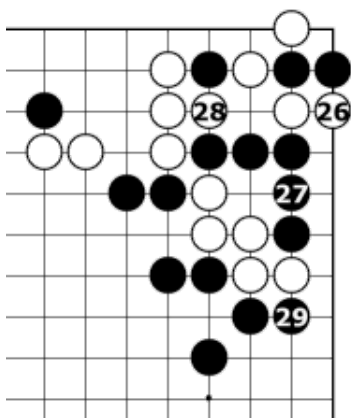
17 Nero 17 offre un risultato più pulito a Nero.



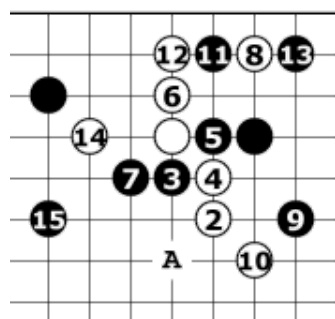
16 Bianco può decidere di proseguire nella direzione di 16. Nero ha due scelte: A nel caso voglia attaccare il gruppo bianco sulla destra e cedere a Bianco il lato alto, oppure B nel caso voglia catturare il gruppo bianco ma cedere l'angolo.



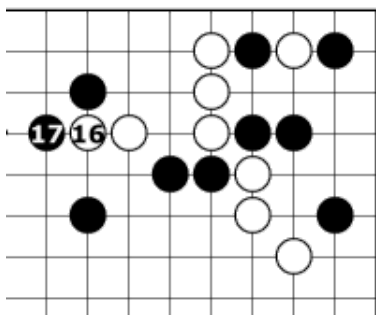
25 Nero 25 è il tesuji per catturare il gruppo bianco sulla destra.



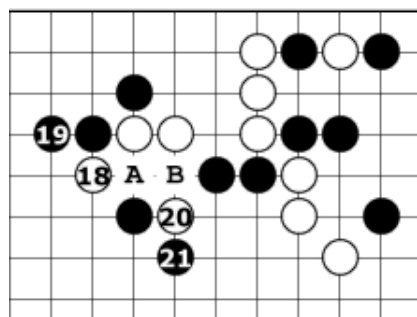
29 Dopo la sequenza fino a 29 Nero e Bianco danno una base ai loro rispettivi gruppi, ma il risultato è superiore per Bianco.



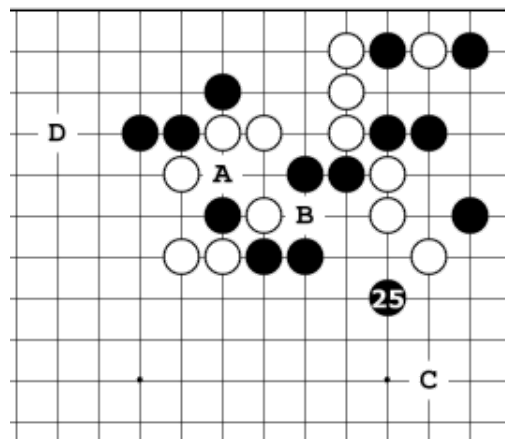
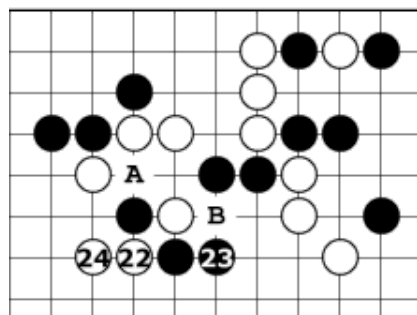
15 Abbia visto come Bianco abbia delle contro mosse soddisfacenti per rispondere a Nero A. Per Nero conviene allora giocare prima nella direzione 15.



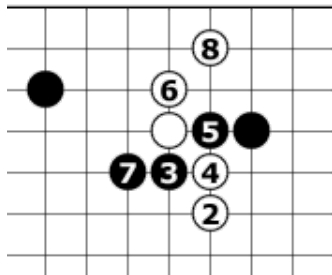
17 Dopo che Bianco esce con 16 Nero 17 è essenziale per proseguire la pressione su Bianco.



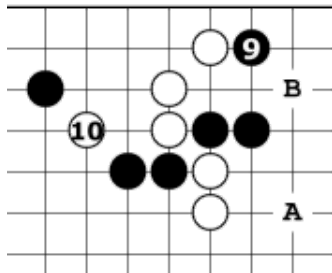
21 Bianco 20 è il tesuji per fare forma, Bianco A sarebbe stata una connessione troppo passiva. Nero deve stare attento a non proseguire in B e invece difendere con 21.



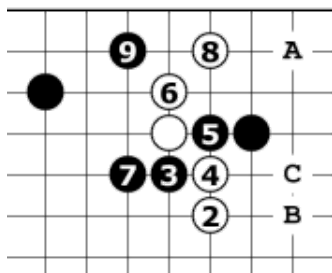
25 Con la sequenza fino a 24 Bianco e Nero proteggono i rispettivi tagli in A e B. Nero 25 dà il via ad un grande combattimento lungo tutto il goban: Nero può puntare ad attaccare il gruppo bianco con C mentre Bianco può attaccare quello nero con D. Lo sviluppo dipende molto dalla posizione circostante. 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.



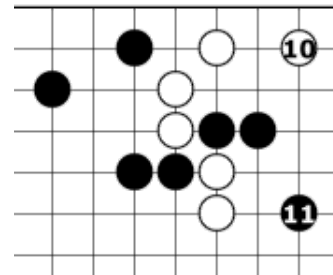
⑧ Bianco 8 è la mossa che conduce al nuovo joseki di base di questa linea. Esploriamola.



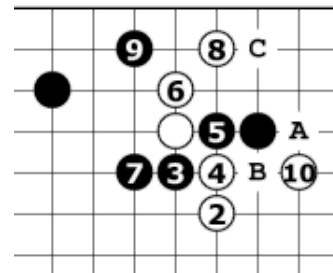
⑨ Partiamo osservando come Nero 9 sia un errore. Dopo aver scambiato 8 per 9 Bianco può fuggire con 10; anche Nero può fuggire con A ma la forma in angolo nera è ancora dubbia: Nero dovrà prima o poi tornare a difendere in difetto in B. Se paragoniamo la forma nera in angolo a quelle delle varianti precedenti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



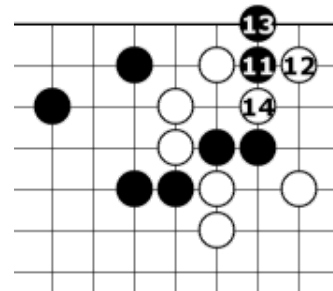
⑩ Per questo motivo è molto meglio per Nero partire dall'esterno chiudendo l'uscita al gruppo Bianco. Bianco deve però stare attento: proseguire in angolo con A provocherebbe l'uscita di Nero in B, difficile da fermare. Meglio per Bianco proseguire in C.



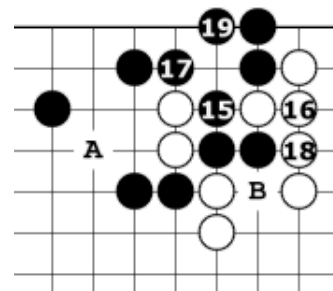
⑪ Se Bianco prosegue in angolo con 10, dopo Nero 11 Bianco è nei guai: non è ancora vivo in angolo e non è in grado di fermare la fuga di Nero sul lato.



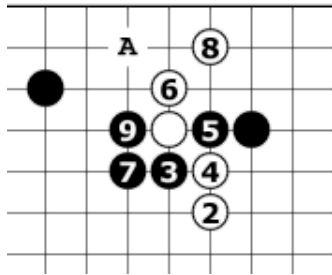
⑫ Bianco 10 è il compromesso corretto. Nero non può bloccare in A altrimenti Bianco vincerebbe il semeai in angolo con B. Nero può solo resistere con C.



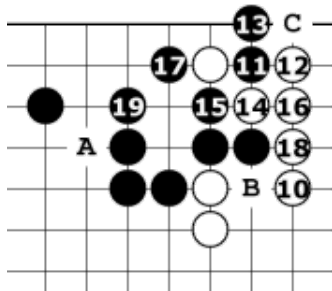
⑬ Bianco 12 e 14 sono le mosse chiave da ricordare.



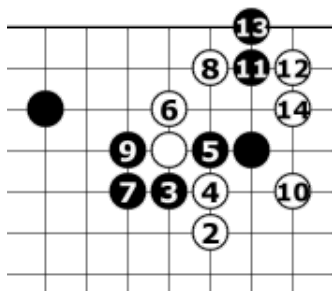
⑭ La sequenza si conclude con 19 ed è considerata perfettamente equilibrata dalle AI. Possiamo quindi battezzarla come nuovo joseki di questa linea. Osserviamo come A e B siano successivamente dei sente per Bianco.



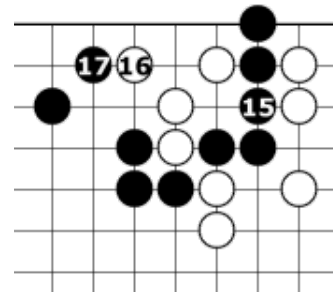
- 9 Nel caso Nero non sia soddisfatto dalla scelta del joseki precedente o nel caso voglia trascinare Bianco in una sequenza molto più difficile e piena di insidie, Nero 9 è la mossa che fa per lui.
La differenza con la mossa precedente in A sta nel fatto che Nero 9 rimuove una libertà al gruppo Bianco.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



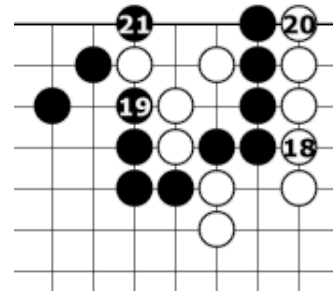
- 19 La sequenza fino a 19 ripercorre le medesime mosse del joseki precedente. Notare come ora le mosse A e B non siano più sente per Bianco, mentre lo sarà in fine gioco C. Il risultato è ora superiore per Nero, Bianco ha bisogno di una nuova strategia.



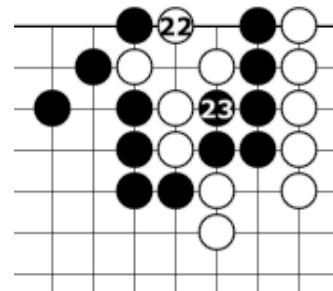
- 14 Bianco può pensare di provare con 14, ma senza successo.



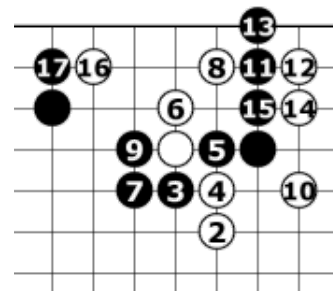
- 17 Se Bianco estende con 16, Nero 17 vince il semeai.



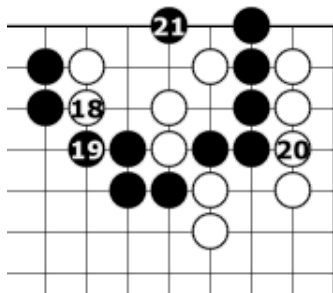
- 21 Dopo 21 Nero vince il semeai in angolo.



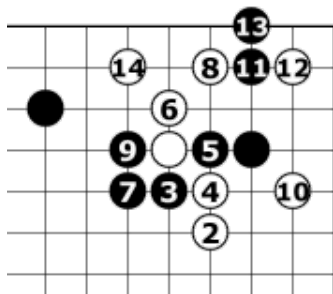
- 23 Bianco può tentare di resistere con il ko in 22, ma si tratta di un abbaglio. Nero 23 cattura le pietre bianche.



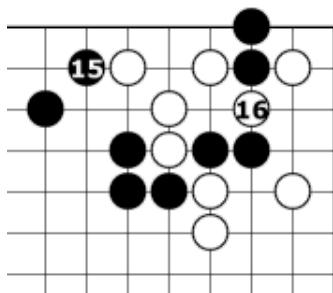
- 17 Se Bianco estende lungo con 16, Nero 17 vince il semeai.



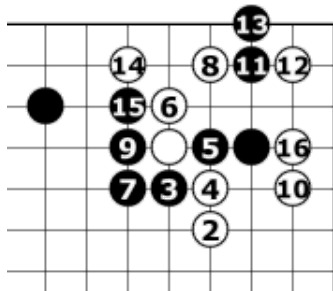
21 Se Bianco cerca di chiudere con 20, Nero 21 uccide il gruppo Bianco all'interno.



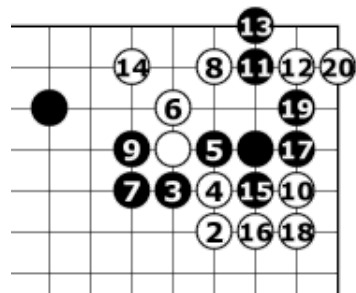
14 Bianco 14 è la mossa chiave. Nero rimane senza continuazioni.



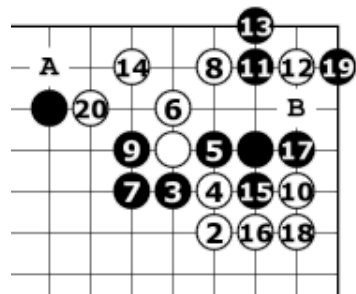
16 Se Nero blocca con 15, Bianco cattura con 16.



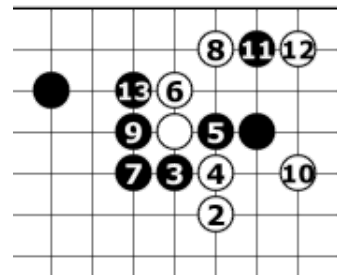
16 Se Nero blocca con 15, allora Bianco 16 cattura il gruppo nero.



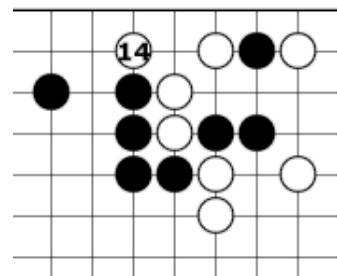
20 Non resta a Nero che tentare di proseguire con 15 e 17. Ma dopo Nero 19 Bianco vince il semeai con 20.



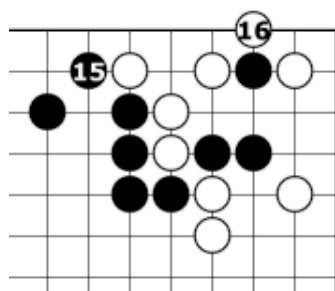
20 Nero 19 può sembrare più attiva. Ma Bianco prima scappa con la combinazione 20 + A e, una volta messo in sicurezza il gruppo, può tornare indietro a catturare Nero con B. Questo dimostra come Nero 13 sia la risposta sbagliata a Bianco 12.



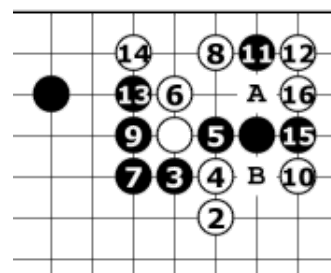
13 Nero 13 è la risposta corretta a Bianco 12. La libertà rimossa da 13 gioca un ruolo decisivo.



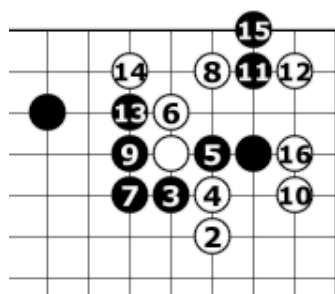
14 Dopo Bianco 14 Nero deve però stare molto attento.



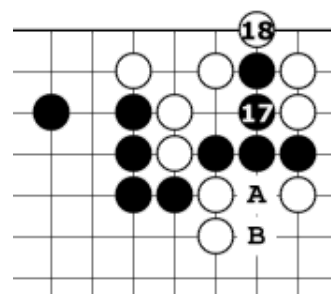
16 Se Nero blocca inconsiamente con 15, Bianco 16 risolve la situazione in favore di Bianco.



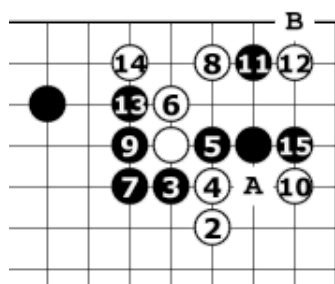
16 Bianco 16 è la risposta migliore per Bianco. Nero deve stare attento a non rispondere con A bensì in B.



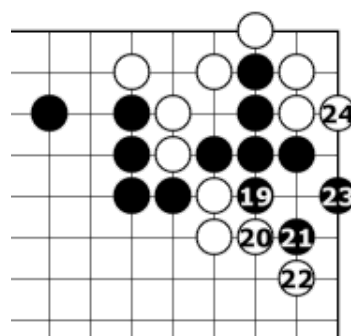
16 Se Nero 15, Bianco 16 si riconduce ad una variante precedente dove Bianco vince il semeai.



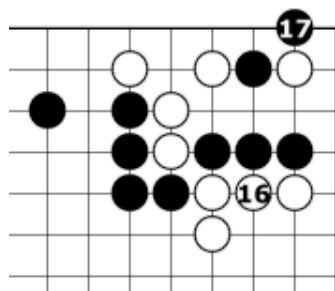
18 Nero 17 può sembrare appropriata, Nero ha ancora sufficienti libertà per spingere e catturare la pietra bianca a partire da A, ma dopo Bianco B una brutta sorpresa attende Nero.



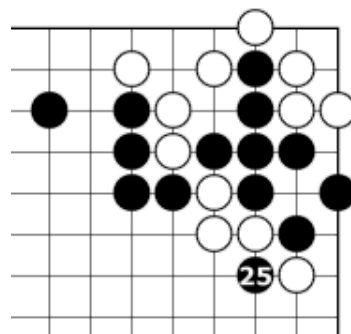
15 Nero 15 è la mossa corretta. Nero ha ora mi ai fra A e B.



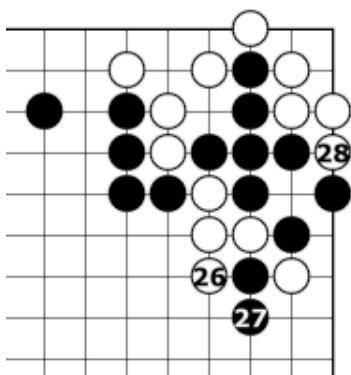
24 Dopo che Nero cattura con 23, Bianco 24 è il tesuji per uccidere Nero.



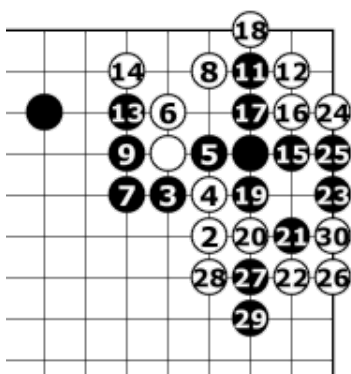
17 Se Bianco connette con 16, Nero 17 è il tesuji per vincere il semeai in angolo. Bianco non ha sufficienti libertà.



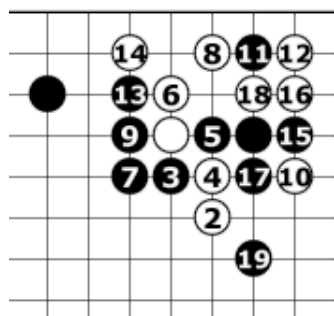
25 Il taglio in 25 sembra promettente, ma non funziona.



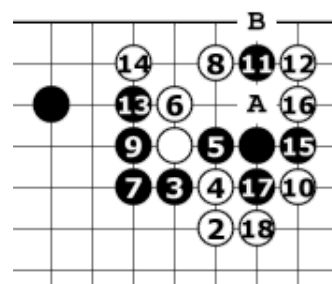
28 Bianco 26 e 28 uccidono il gruppo di pietre nere.



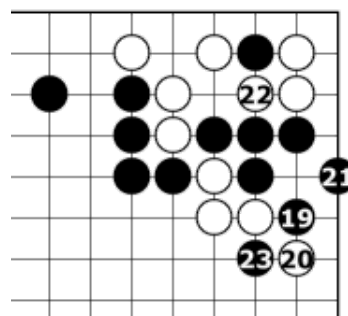
30 Nero può provare allora a preservare l'occhio con 25, per poi tagliare in 27. Ma il ko che inizia con Bianco 30 è ingiocabile per Nero.



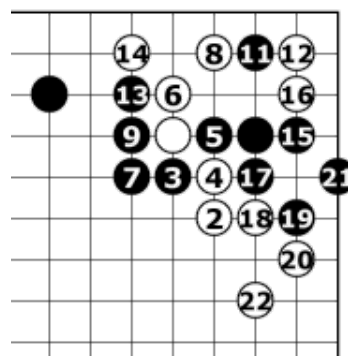
19 Dopo che Nero spinge con 17, Bianco deve tornare indietro a vivere con 18. Ma dopo Nero 19 il risultato è molto favorevole per Nero: l'angolo Bianco è minuscolo e le pietre bianche esterne sono in grave difficoltà.



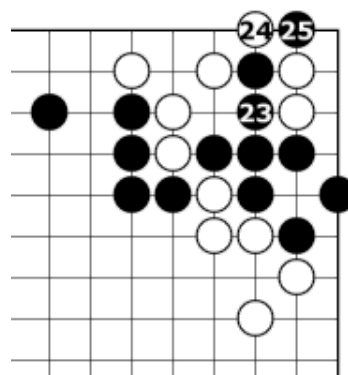
19 Bianco può provare il trucco visto in precedenza, ma senza lo scambio (suicida per Nero) A per B questa mossa non funziona.



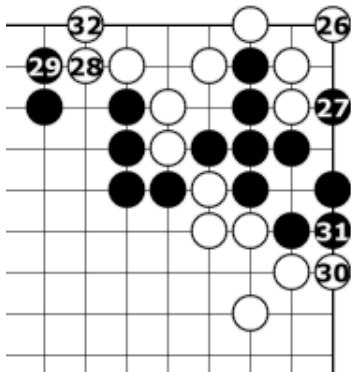
23 Dopo che Nero cattura con 21, se Bianco difende con 22, Nero può ora tagliare con successo in 23.



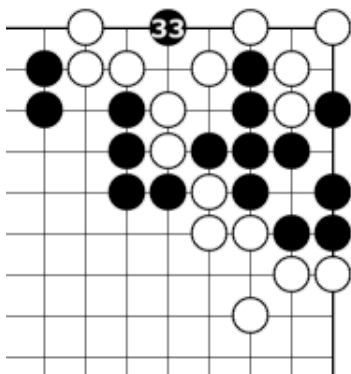
23 Ma cosa accade se Bianco prova a difendere con 22?



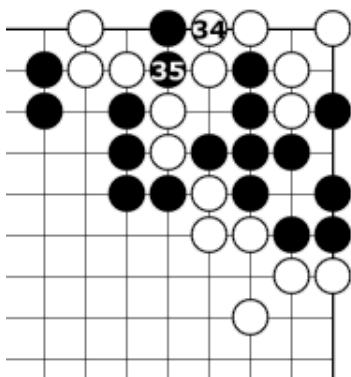
25 Nero dà il via alla sequenza con cui Nero toglie gli occhi a Bianco. Nero ha un occhio sul lato, per avere una posizione favorevole nel semeai deve assolutamente impedire a Bianco di fare due occhi.



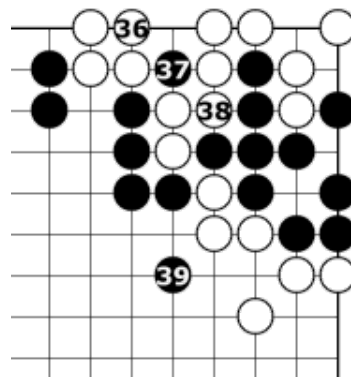
32 Bianco riesce a fare un occhio con 32.



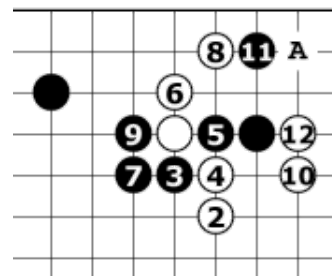
33 Nero 33 è la mossa chiave per ottenere un buon risultato per Nero.



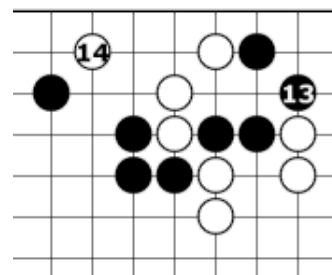
35 Il sacrificio con 35 è un'altra tecnica standard da ricordare.



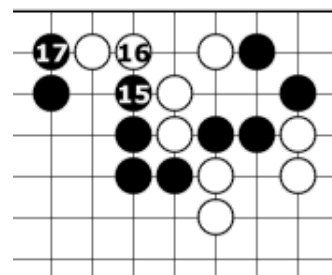
39 Il risultato è un seki in sente per Nero. Ottimo risultato per Nero che può iniziare le operazioni all'esterno mettendo pressione sulla forma bianca a destra. Questa sequenza confuta definitivamente Bianco 12.



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

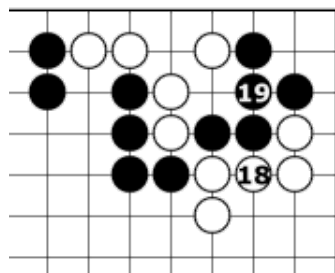


14 Dopo Bianco 12, Nero deve bloccare con 13 per preservare più spazio vitale possibile e Bianco aumentare il suo spazio con 14.

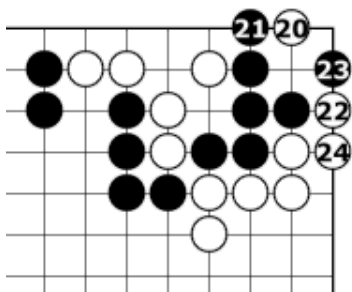


17 Nero gioca prima la forzante in 15 e poi chiude con 17.

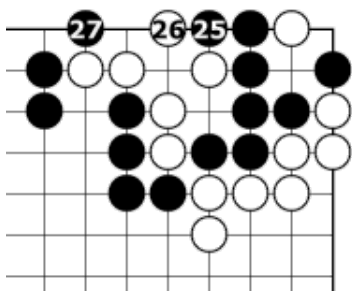
Si crea così un interessantissimo tsumego in angolo. Chi avrà la meglio fra i due giocatori e quale sarà la variante che porterà al joseki equilibrato?



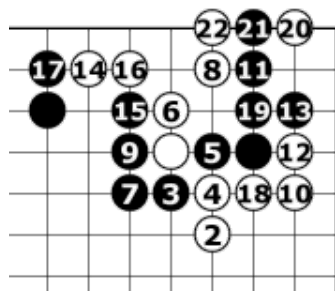
19 Cominciamo con esaminare lo scambio Bianco 18 per Nero 19.



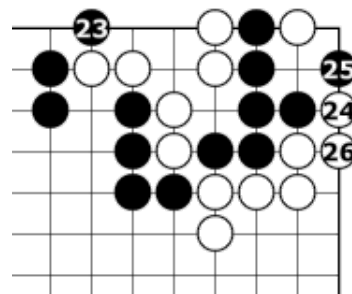
24 Dopodichè Bianco rimuove le libertà nere con le tecniche standard di 20, 22 e 24. Ma non è abbastanza.



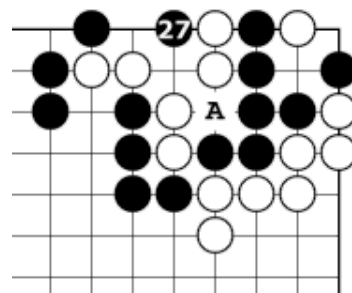
27 Nero spinge prima con 25 e poi rimuove gli occhi con 27. Il gruppo bianco è catturato.



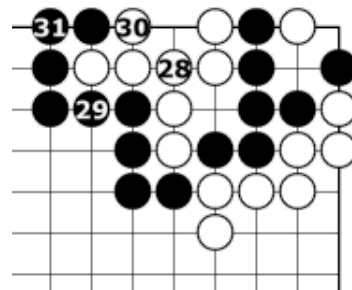
22 Bianco può allora tentare con il blocco in 22.



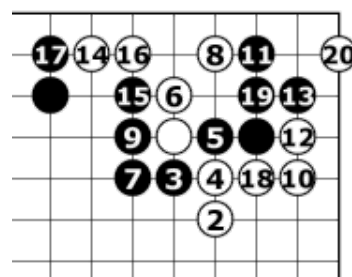
26 Nero prosegue rimuovendo libertà con 23 mentre Bianco 24 e 26 rimuovo quelle di Nero.



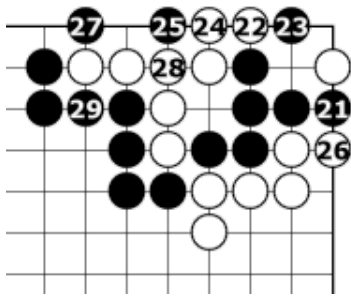
27 Nero 27 è il teusji che permette a Nero di impedire l'atari bianco in A.



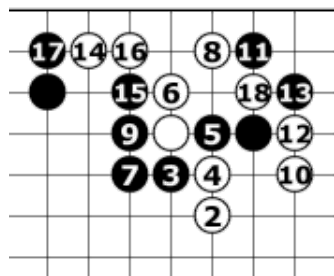
31 Bianco preserva l'occhio con 28, ma dopo 31 il risultato è seki. Un risultato molto buono per Nero la cui influenza è molto più potente di quella bianca.



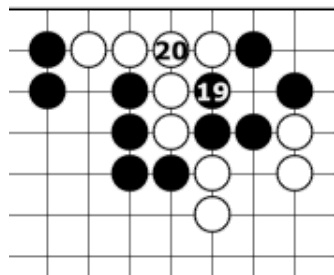
20 Bianco può allora provare con 20 dall'altro lato. Ma il risultato è identico.



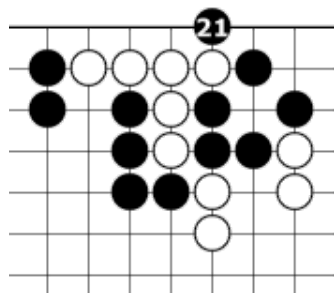
29 Dopo la sequenza fino a 29 il risultato è identico al precedente. Questo ci dice come Bianco 18 non sia la mossa corretta.



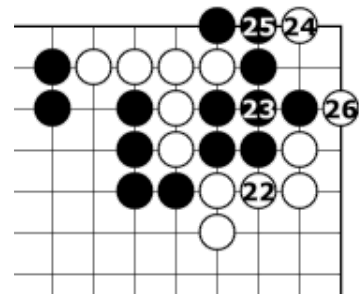
18 Bianco 18 è un ottimo tesuji.



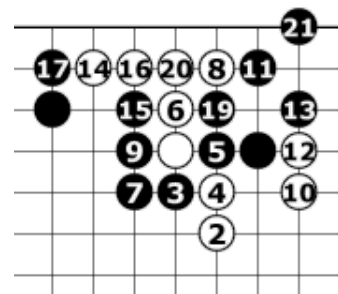
20 Nero cattura con 19 e Bianco connette con 20. Qual è il risultato in angolo?



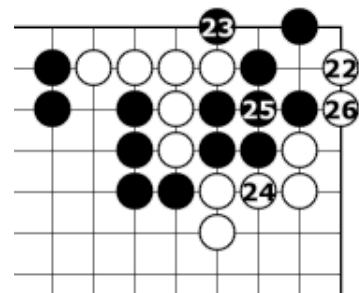
21 Nero può provare a rimuovere libertà con 21, ma Nero è morto.



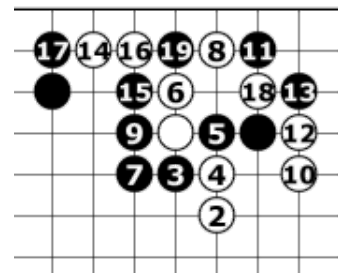
26 Dopo la sequenza fino a 26 Nero è indietro di una libertà.



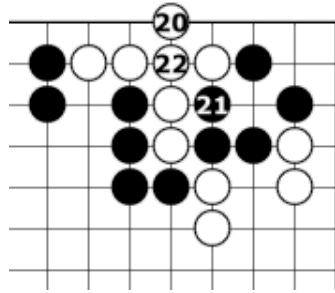
21 Anche mosse tipo Nero 21 non funzionano per Nero.



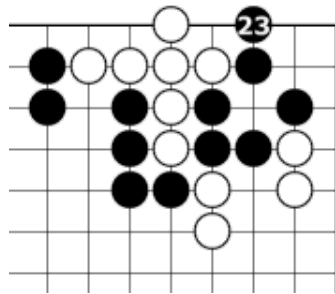
26 Bianco riesce a vincere sempre il semeai in angolo. Ma allora come può Nero salvare la situazione?



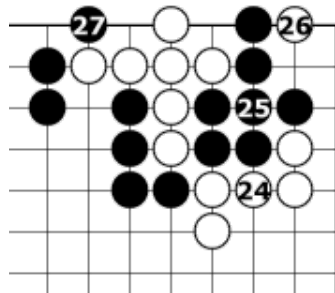
19 Nero 19 è uno splendido tesuji per Nero. Molto difficile da trovare in partita.



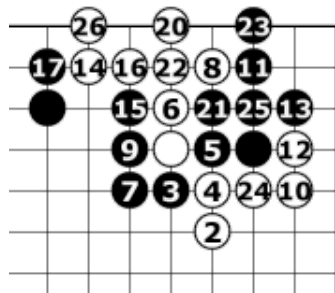
22 Dopo che Bianco cattura con 20 e Nero con 21, Bianco connette con 22. Grazie al tesuji nero, Bianco ha ora una libertà di meno delle varianti precedenti. Nero vince il semeai.



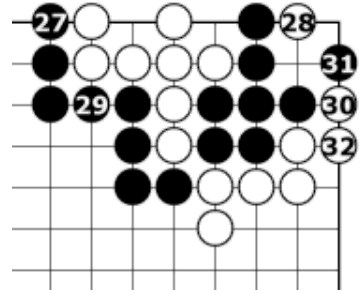
23 Nero 23 è sufficiente per vincere il semeai se Bianco cerca di uccidere.



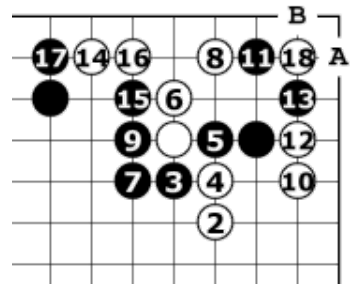
27 Se Bianco tenta di catturare Nero con 24 e 26, Nero 27 uccide Bianco.



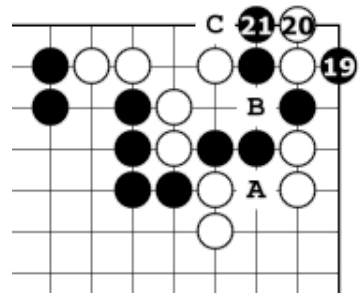
26 Bianco è così costretto a fare un occhio.



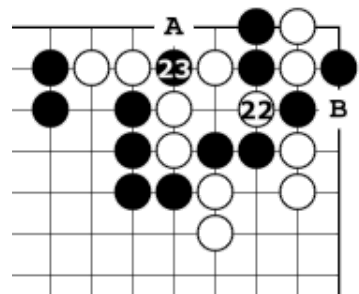
32 Il risultato dopo la sequenza fino a 32 è un seki, simile a delle varianti precedenti, con la differenza che Nero ha addirittura il sente. Ottimo risultato per Nero. Bianco ha bisogno di un contro tesuji.



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

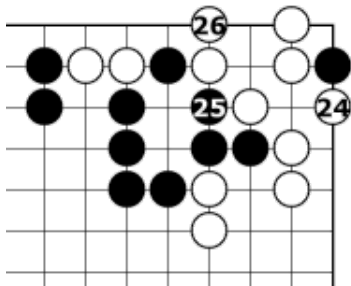


21 Dopo che Nero dà atari con 19, Bianco estende con 20 e Nero blocca con 21. Bianco potrebbe ora proseguire con A, Nero B e poi Bianco C, ma sappiamo già che si riconduce ad una posizione di seki favorevole a Nero.

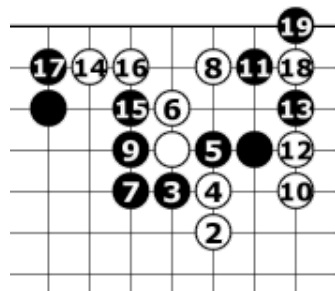


23 Bianco 22 è la mossa corretta, e Nero 23 il contro tesuji per Nero. Ma questa volta Bianco non è costretto a catturare con A, che porterebbe Bianco a perdere il

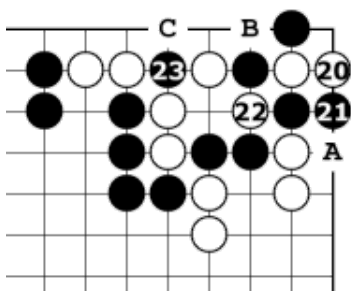
semeai oppure ad un seki favorevole per Nero, come visto in precedenza. Grazie agli scambi precedenti Bianco può ora catturare con B!



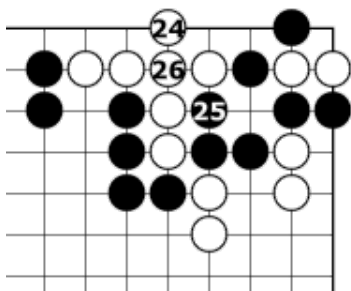
26 Bianco cattura con 24 e 26, mentre Nero cattura con 25. La sequenza fino a 26 è il nuovo joseki di questa linea. Un risultato equilibrato per entrambi.



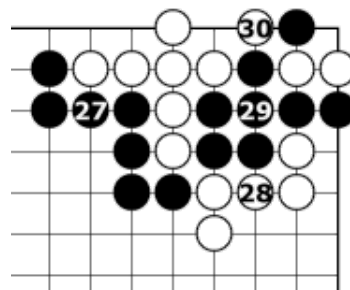
19 Nero deve stare attento a non catturare con 19, c'è una differenza abissale con la variante precedente.



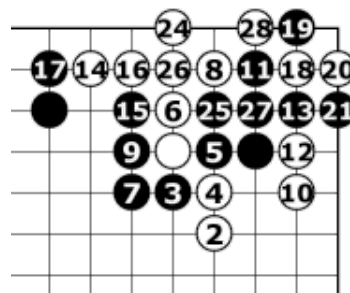
23 Ripercorrendo la sequenza ideale del joseki ci rendiamo conto che questa volta Bianco non è costretto a catturare con A o B, ma può catturare con C.



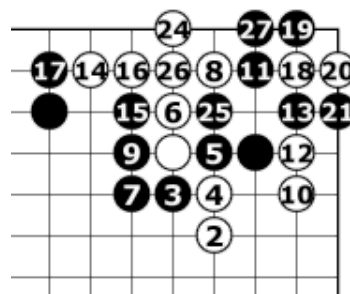
26 Nero può poi catturare con 25 e Bianco connette con 26. Il risultato può sembrare simile a varianti precedenti favorevoli per Nero, ma c'è un piccolo dettaglio che fa la differenza.



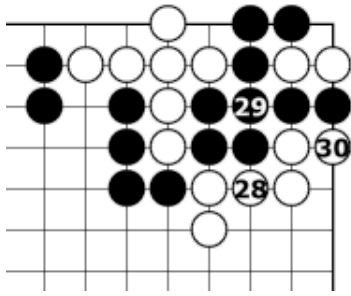
30 Se Nero comincia a rimuovere libertà dall'esterno, questa volta Bianco può rispondere con l'atari in 30 dando il via ad un ko molto insidioso per Nero. Il risultato è così buono per Bianco con questa nuova possibilità.



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.