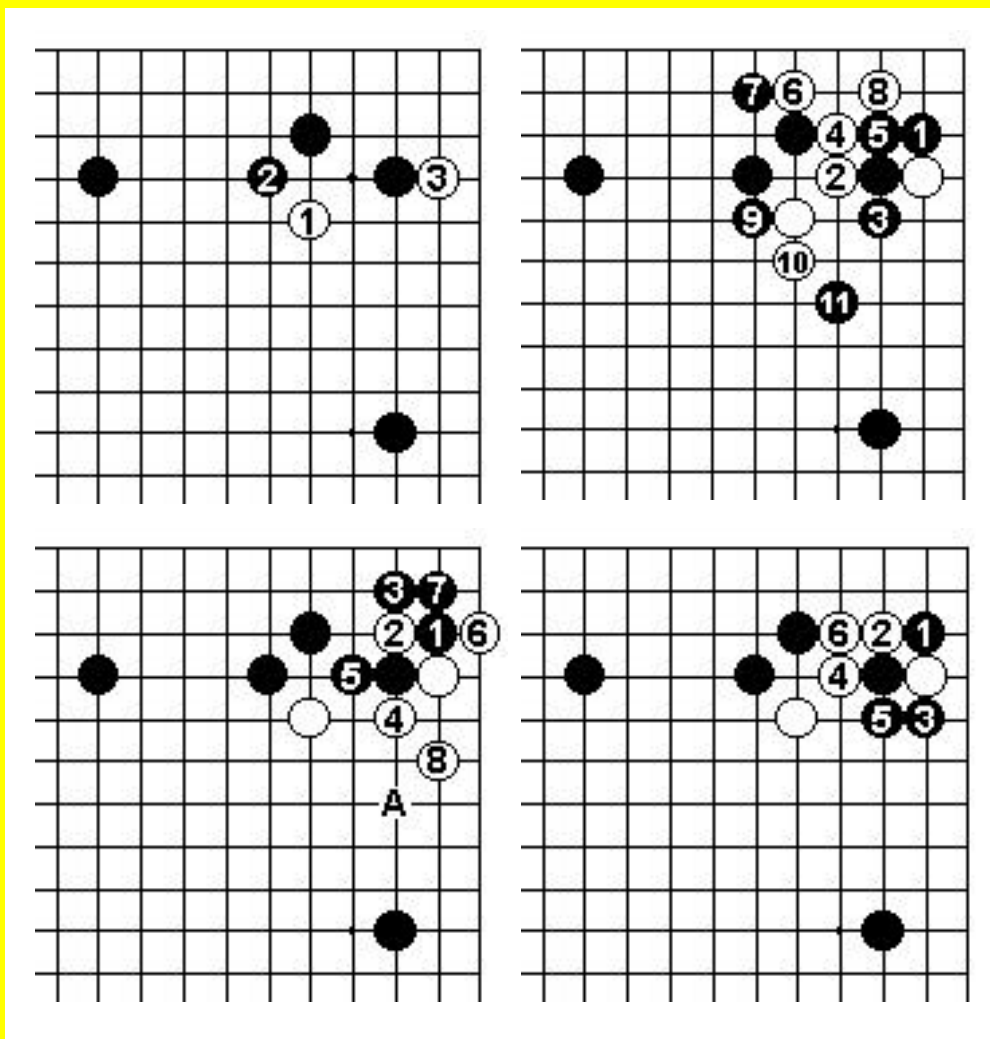


Invasioni incredibili



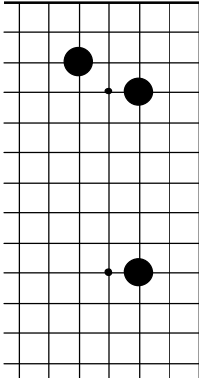
di Takemiya Masaki 9d

**Materiale didattico ad uso della Federazione Italiana
Gioco Go.**

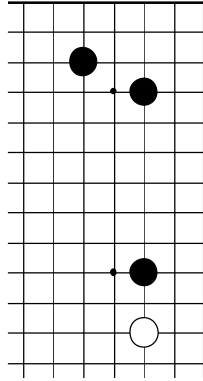
Vietata la riproduzione non autorizzata.

**© 2001 Federazione Italiana Gioco Go
www.figg.org**

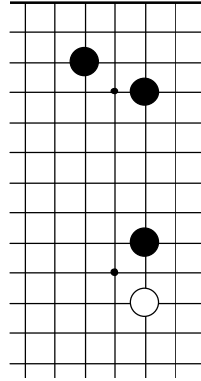
Indice delle posizioni



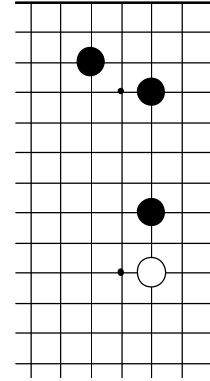
Pagina 1



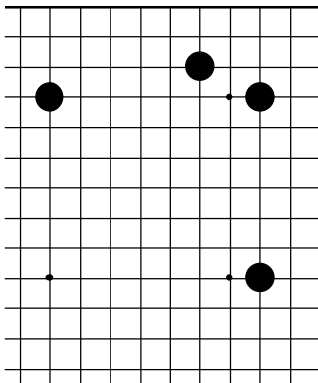
Pagina 5



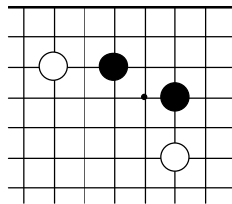
Pagina 10



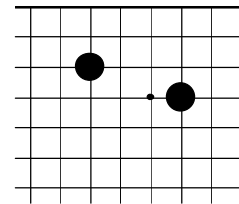
Pagina 14



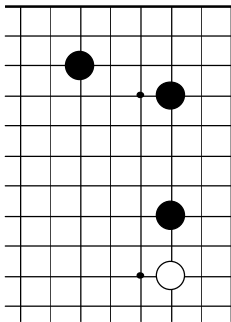
Pagina 17



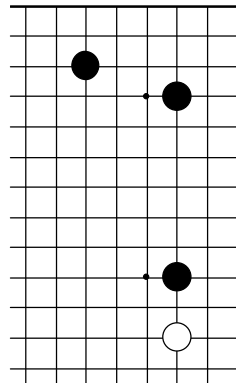
Pagina 24



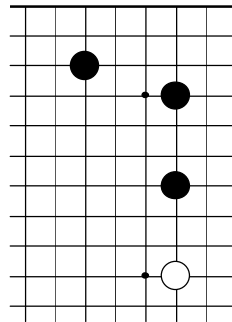
Pagina 27



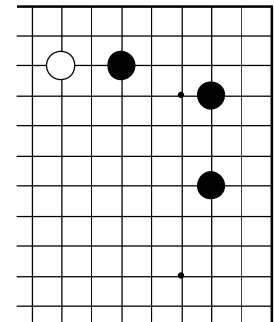
Pagina 32



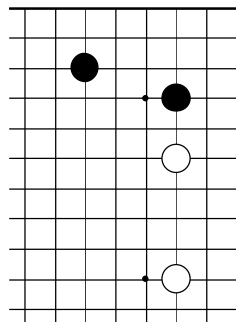
Pagina 35



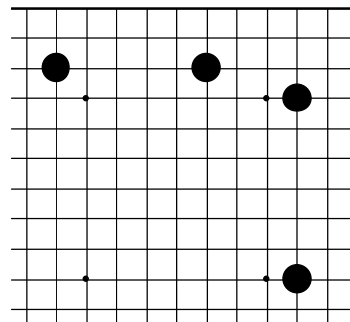
Pagina 41



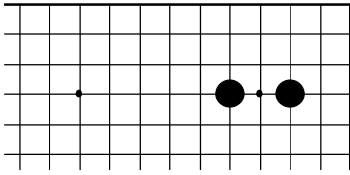
Pagina 45



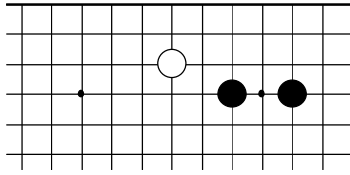
Pagina 48



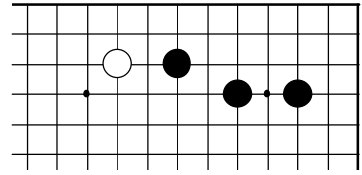
Pagina 49



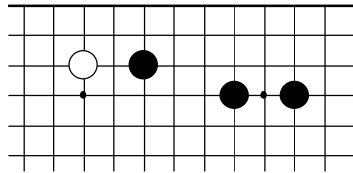
Pagina 53



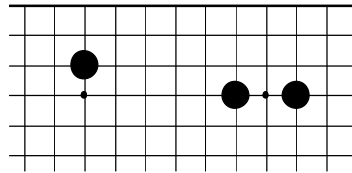
Pagina 58



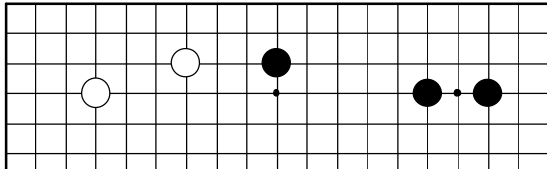
Pagina 62



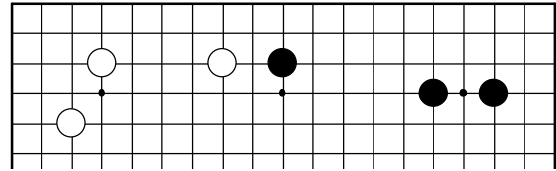
Pagina 65



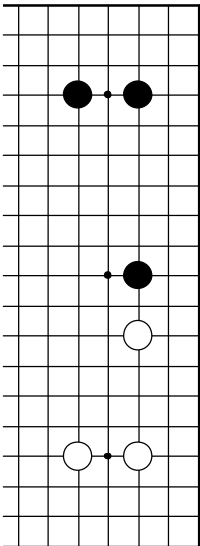
Pagina 69



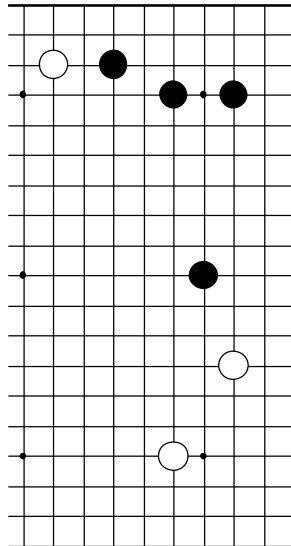
Pagina 72



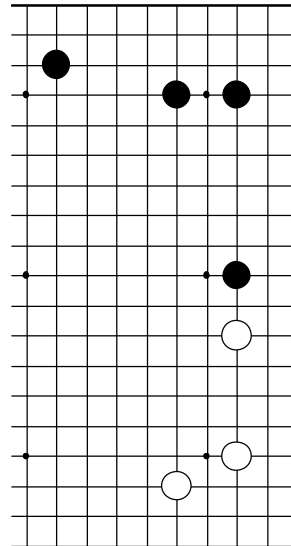
Pagina 77



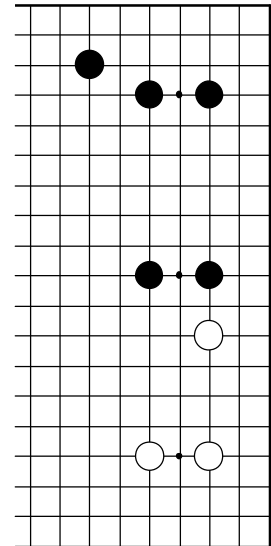
Pagina 81



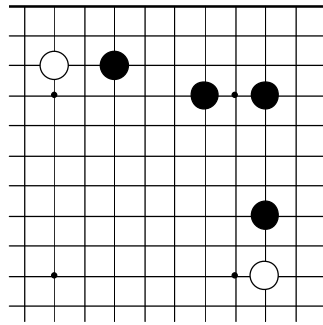
Pagina 87



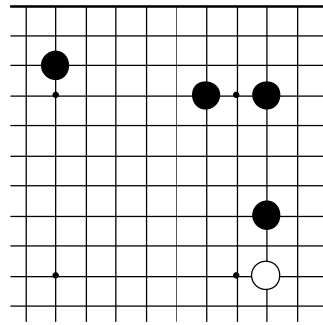
Pagina 90



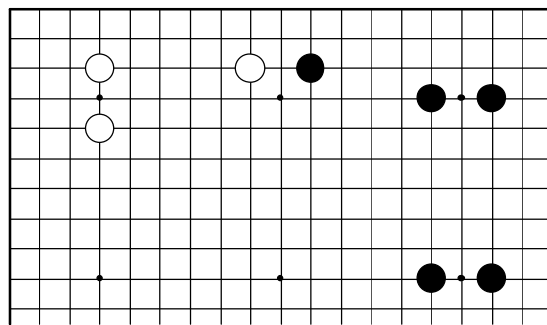
Pagina 93



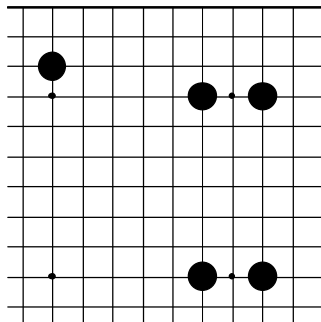
Pagina 95



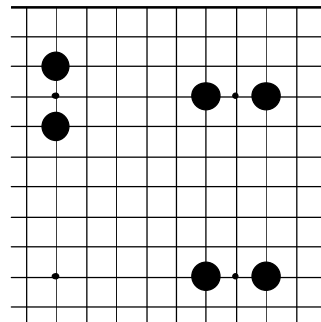
Pagina 98



Pagina 101



Pagina 103



Pagina 106

Invasioni incredibili

Questo è essenzialmente un libro di tattica, che illustra tutti i possibili modi di invadere gli angoli e le estensioni dell'avversario sfruttando le debolezze intrinseche delle formazioni più comunemente usate. Per ognuna di queste invasioni l'autore mostra qual è tipicamente la mossa migliore (di solito ce n'è una sola) e le numerose varianti che ne seguono.

Invasioni incredibili è rivolto a dei giocatori di livello dan o forti kyu, ma ne possono trarre giovamento anche quei giocatori meno esperti che vogliono imparare qualche mossa d'attacco per movimentare le loro partite.

SULL'AUTORE

Takemiya Masaki nasce il primo gennaio 1951. Diviene discepolo di Tanaka Minaichi 6-Dan, quindi accede alla scuola di Kitani nel 1965. Diventa shodan nello stesso anno e poi guadagna un dan all'anno, raggiungendo il sesto Dan nel 1970. Diventa 7-Dan nel 1972, 8-Dan nel 1975 e 9-Dan nel 1977. Takemiya attrae su di sé l'attenzione degli esperti in quanto membro del "Trio della scuola di Kitani", del quale gli altri membri erano Ishida e Kato. Da secondo dan, acquista il soprannome di "killer di noni dan" per i suoi precoci successi contro i giocatori più forti. Nel 1969 è ottavo nel torneo dei primi dieci giocatori; nel 1970 è sfidante al titolo di campione della Nihon Ki-in, sconfitto da Ishida; Nel 1971 e nel 1973 vince il Kodansha (torneo dei giocatori più forti). Nel 1976 vince il 35esimo torneo Honinbo, quindi si ripete nel 1980. Vince anche due tornei televisivi.

Takemiya è noto per il suo stile avventuroso: gioca sempre su larga scala, costruendo grandi *moyo* e prediligendo il centro del *goban*.

PREFAZIONE

Esiste un'inesauribile varietà nel combattimento in mediogioco, ma ritengo che il tema principale scaturisca dai combattimenti derivanti da invasioni.

Il semplice termine "invasione" copre una vasta area dalle tecniche più differenti e sarebbe impossibile esaurire l'argomento all'interno di questo libro. Questo libro si limita a prendere in esame le formazioni basate su uno *shimari*, e descrive le sequenze di base generate dalle chiusure d'angolo del piccolo e grande cavallo, dal salto singolo e dalle chiusure derivate da un *hoshi*, con un capitolo supplementare con tre ulteriori formazioni molto comuni. Tutte le sequenze descritte compaiono con una certa frequenza nelle partite di tutti i giorni.

Un lettore dalla forza di gioco pari all'incirca a *shodan* non dovrebbe incontrare difficoltà nel comprendere i diagrammi di questo libro, ma ho cercato di presentare il materiale in modo che fosse comprensibile a lettori di ogni livello. L'elemento importante da acquisire è lo sviluppo dell'abilità nel valutare i diversi risultati e nel compararli in un contesto generale. Questo è il primo obiettivo per un giocatore che ha già appreso i fondamentali.

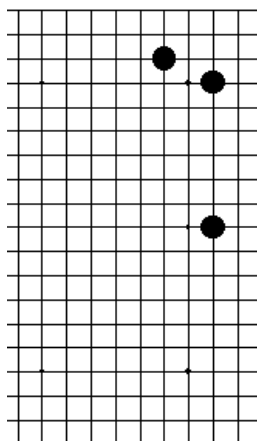
Non sono stato sempre esplicito nell'indicare quando un risultato fosse favorevole o sfavorevole per un giocatore, poiché in molti casi il giudizio di una posizione cambia completamente a seconda della posizione circostante.

Dicembre 1980

Takemiya Masaki

POSIZIONE UNO

Il primo pattern che prenderemo in esame è lo *shimari* con una estensione di cinque spazi lungo il lato. Per le finalità della nostra analisi, verrà ignorata la posizione sul resto del *goban*.

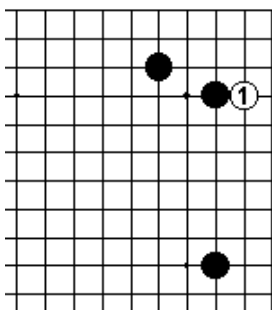


Posizione uno

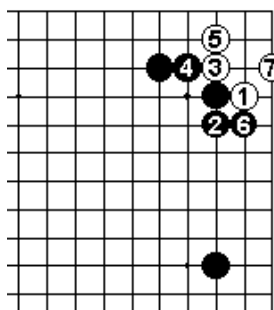
Dia. 1 (mossa a contatto): Bianco 1 è un punto vitale nel quale può attaccare un invasore isolato. Questa è una strategia di alto livello nella quale Bianco attende la reazione di Nero prima di decidere come continuare.

Dia. 2 (vita). Nero in 2 enfatizza l'influenza. Bianco può vivere con la sequenza da 3 a 7, ma tiene spesso questa possibilità come riserva.

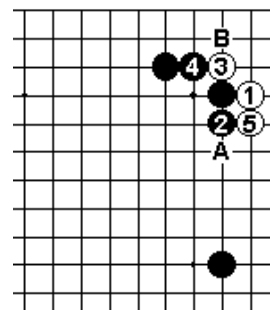
Dia. 3 (variante per Bianco). Dopo Nero 4, Bianco può anche spingere a 5. Se segue Nero "a", Bianco gioca "b" e prende più territorio che in Dia 3.



Dia. 1



Dia. 2

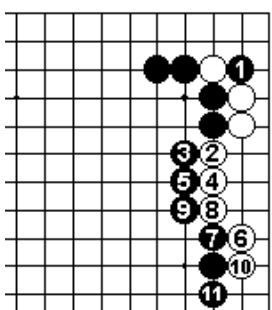


Dia. 3

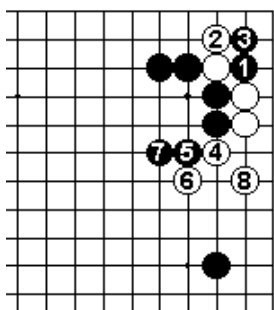
Dia. 4 (vita sul lato). Nero 1 è una mossa grande. In questo caso Bianco vive sul lato con la sequenza da 2 a 10.

Dia. 5 (fare capolino all'esterno). Bianco può anche giocare la sonda a 2. Se Nero 3, Bianco può metter fuori la testa verso il centro con la sequenza da 4 a 8.

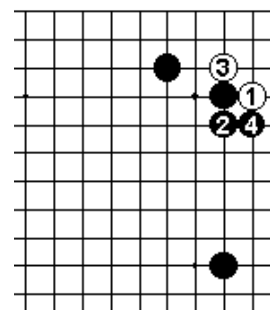
Dia. 6 (variante per Nero). Cosa accade se Nero blocca dall'esterno con 4?



Dia. 4



Dia. 5

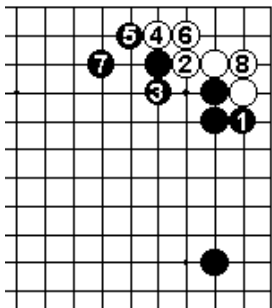


Dia. 6

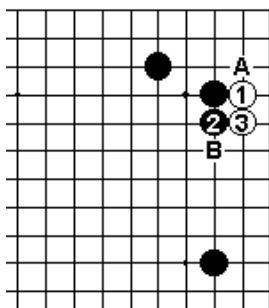
Dia. 7 (influenza esterna). Bianco vive in angolo con 2 fino a 8, ma Nero costruisce influenza che guarda all'esterno.

Dia. 8 (un combattimento). Bianco può anche spingere immediatamente a 3; se Nero "a", Bianco "b". Una mossa di questo tipo rivela che Bianco è pronto a combattere.

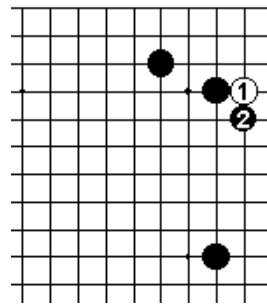
Dia. 9 (Nero blocca dall'esterno). L'idea di Nero 2 è di stabilizzare la forma.



Dia. 7



Dia. 8

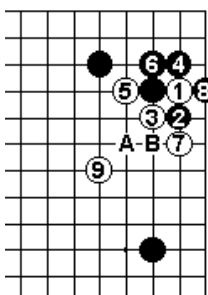


Dia. 9

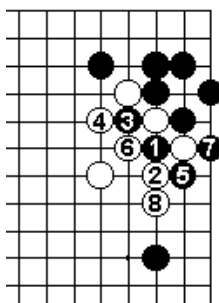
Dia. 10 (*sabaki*). Il taglio in croce a 3 è un *tesuji*. Se Nero 4, Bianco forza con 5 e 7, quindi fa una forma leggera con 9. Giocare 9 ad “a” o “b” sarebbe troppo pesante. Segue –

Dia. 11 (buona forma). Se Nero continua tagliando a 1, la strategia di Bianco è di rispondere con 2 e 4. Se quindi Nero 5, Bianco ottiene una forma perfetta con 6 e 8.

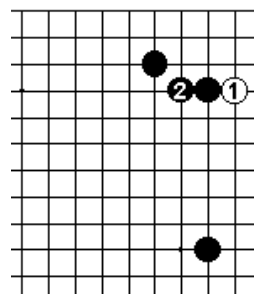
Dia. 12 (una risposta solida). Lo scopo di Nero 2 è di non aiutare Bianco a fare forma.



Dia. 1



Dia. 11

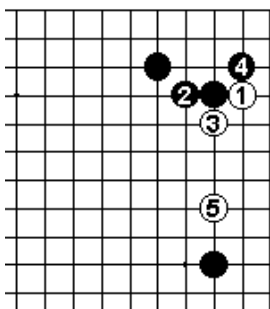


Dia. 12

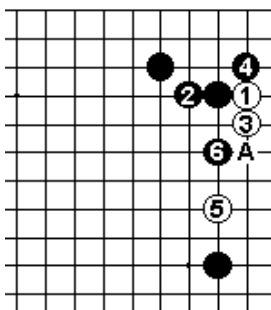
Dia. 13 (leggero). Bianco 3 è una risposta leggera. Se Nero prende l’angolo con 4, Bianco estende in 5:

Dia. 14 (pesante). Bianco 3 è solo un poco pesante. Dopo 4 e 5, Nero colpisce nel punto vitale con 6, costringendo Bianco in una posizione schiacciata con “a”.

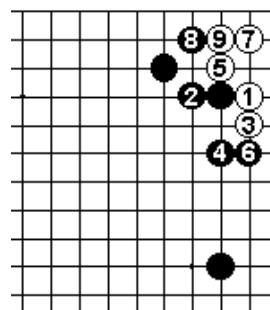
Dia. 15 (vivere nell’angolo). Se Nero gioca immediatamente a 4, Bianco fa *hane* con 5 e vive nell’angolo.



Dia. 13



Dia. 14

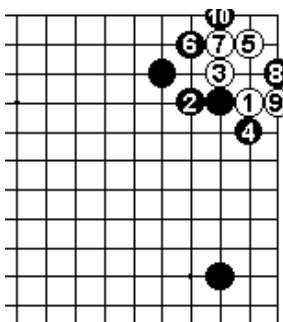


Dia. 15

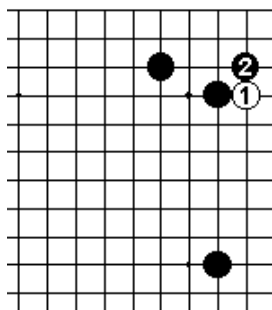
Dia. 16 (pericoloso). Giocare l'hane all'interno a 3 è rischioso. Nero blocca a 4, poi toglie gli occhi all'avversario con 8 e 10.

Dia. 17 (Nero blocca dall'interno). Nero gioca 2 quando vuole conservare il territorio d'angolo.

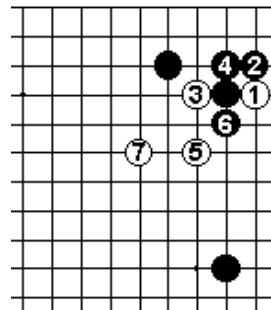
Dia. 18 (sequenza standard). La tenaglia in 3 mostra un buon stile di gioco. Connettere semplicemente con 4 è una buona risposta. Segue il joseki fino a 7.



Dia. 16



Dia. 17

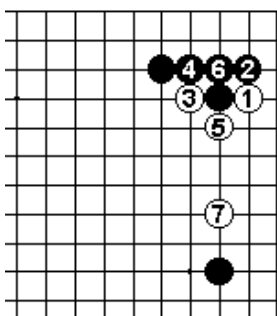


Dia. 18

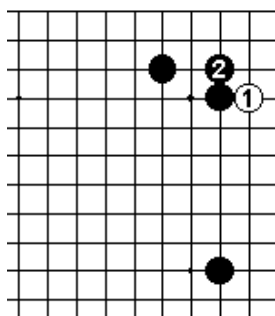
Dia. 19 (forma confortevole). Bloccare in 4 non funziona. Bianco forza con 5, quindi estende a 7, ottenendo una forma confortevole.

Dia. 20 (Nero si tira indietro) L'intenzione di Nero 2 è di non aiutare Bianco a fare forma.

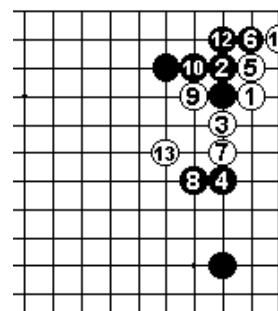
Dia. 21 (hane). L'hane a 3 è una mossa standard. Nero pinza con 4 e segue la sequenza convenzionale fino a 13. Bianco si assicura provvisoriamente una base.



Dia. 19



Dia. 20

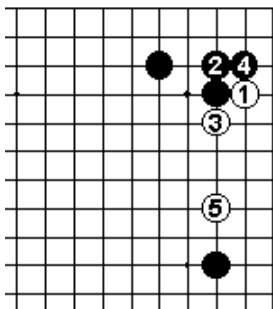


Dia. 21

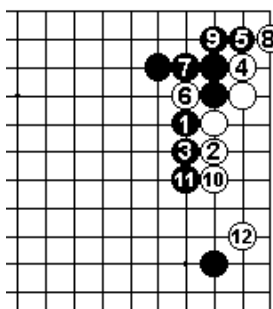
Dia. 22 (leggero). Se Nero si dedica al profitto in angolo con 4, Bianco gioca in modo leggero con 5. Tutto ciò è doloroso per Nero. Al posto di 4 Nero può:

- Dia. 23 (life). Se Nero gioca l'hane dall'alto a 1, Bianco gioca 2, poi spinge nell'angolo a 4. Il taglio a 6 mostra ottimo timing: se Nero 7, Bianco scambia 8 per 9, quindi vive con 10 e 12. Invece di 7 -

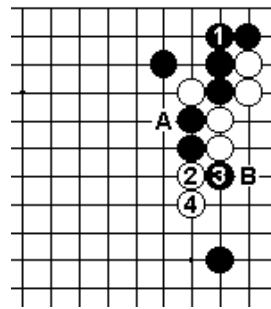
- Dia. 24 (la questione della scala). Se Nero connette a 1, sorge il problema della scala. Bianco 2 è una mossa forte; se Nero 3, Bianco 4 rende miai "a" e "b".



Dia. 22



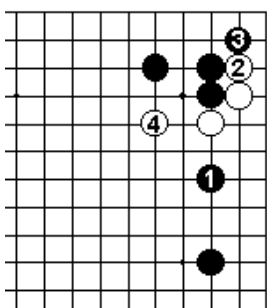
Dia. 23



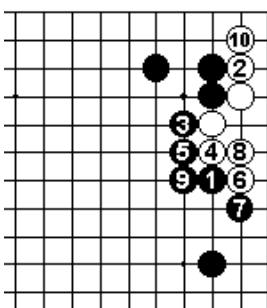
Dia. 24

- Dia. 25 (il salto semplice). Bianco può anche saltare semplicemente al centro con 4 (invece di 7 nel Dia. 21).

- Dia. 26 (vita). Se Nero blocca dall'alto a 13, Bianco risponde solidamente con la sequenza da 4 a 10.



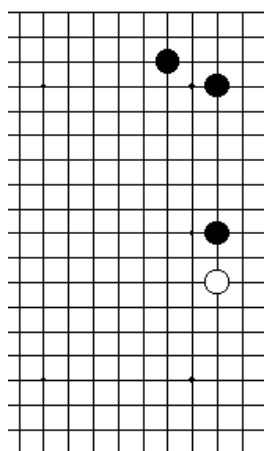
Dia. 25



Dia. 26

POSIZIONE 2

La differenza dalla prima posizione è che Bianco ha esteso sul lato destro davanti alla posizione nera. Che effetto porta tutto ciò ?

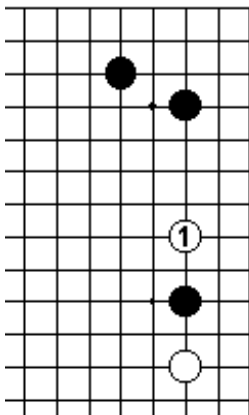


Posizione due

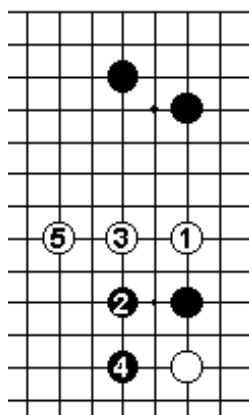
Dia. 1 (invasione). Se Bianco vuole utilizzare pienamente la pietra in più, Bianco 1 diviene il punto vitale per l'invasione.

Dia. 2 (usuale). Nero 2 è la risposta naturale. Le mosse fino a 5 formano una variante canonica. La scelta sulla continuazione di Nero è influenzata dalla posizione in basso.

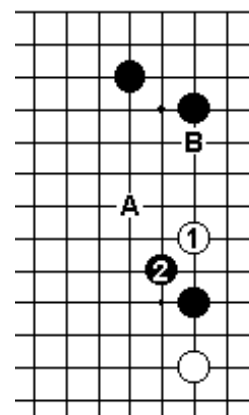
Dia. 3 (il *kosumi*). Nero 2 è giocata di frequente. Bianco ha varie risposte – scappare con “a” o appoggiarsi a “b”, per esempio.



Dia. 1



Dia. 2

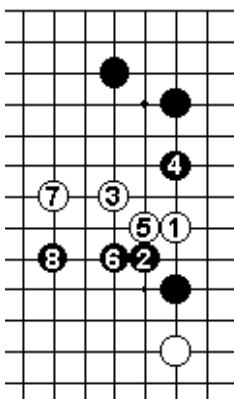


Dia. 3

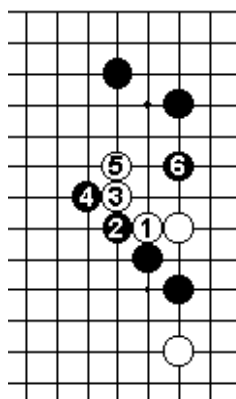
Dia. 4 (sequenza naturale). Se Bianco 3, Nero prende il punto vitale di 4. Se Bianco 5, Nero mantiene l’attacco con 6 e 8.

Dia. 5 (Bianco in difficoltà). Spingere in alto con 1 è troppo pesante. Nero fa doppio *hane*, quindi colpisce severamente al punto vitale con 6. Bianco è in difficoltà. Segue –

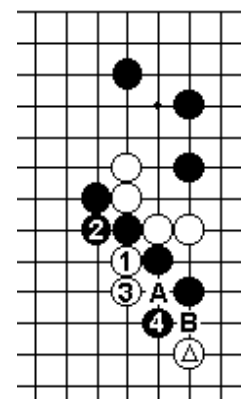
Dia. 6 (senza paura). Se Bianco 1 e 3, Nero contrattacca senza paura con 4. Se Bianco “a”, Nero “b” indebolisce la pietra bianca segnata. Tutto ciò è negativo per Bianco.



Dia. 4



Dia. 5

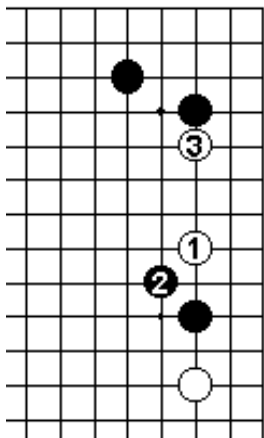


Dia. 6

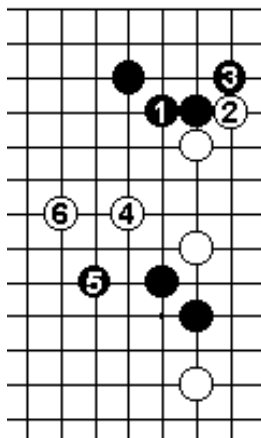
Dia 7 (una sonda). Giocare la sonda appoggiandosi a 3 è un altro modo per Bianco per stabilizzarsi.

Dia 8 (uscita). Se Nero 1, forzare una volta con 2 mostra grande stile. Bianco muove in seguito verso il centro.

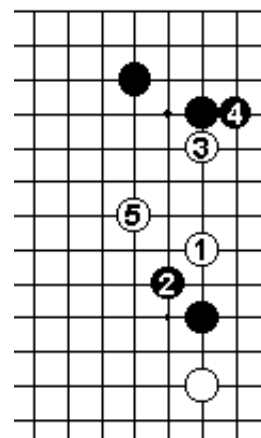
Dia. 9 (sottomettersi). Nero 4 è una risposta sottomessa a 3. Bianco scappa fuori con 5, abbandonando Nero ad un doloroso risultato abbastanza doloroso.



Dia. 7



Dia. 8

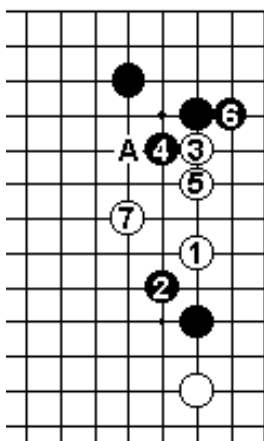


Dia. 9

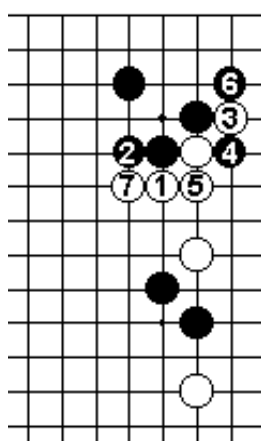
Dia. 10 (forma da *sabaki*). Se Nero 4, la risposta pacifica è Bianco 5. Nero 6 è orientata al territorio, ma Bianco salta fuori a 7, mirando a “a” in seguito. Il gruppo Bianco è già abbastanza stabile. Al posto di 5 –

Dia. 11 (forma rispettabile). Bianco può anche fare *hane* a 1. Se Nero 2, Bianco fa una forma soddisfacente con la sequenza fino a 7.

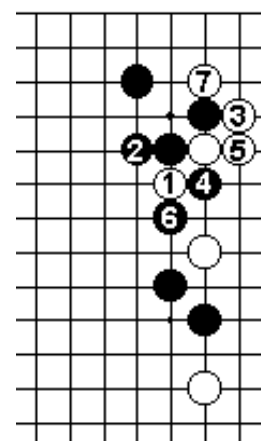
Dia. 12 (successo). Se Nero instaura una scala con 4 e 6, Bianco vive nell’angolo con 7. Questo risultato può essere considerato un risultato per Bianco.



Dia. 10



Dia. 11

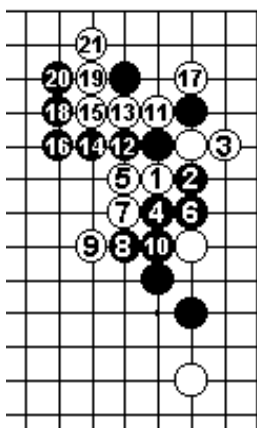


Dia. 12

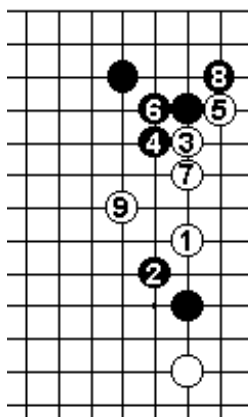
Dia. 13 (uno scambio considerevole). Se Nero taglia con 2, la continuazione a partire da 4 è naturale ed un grande scambio segue fino a 21. Bianco ottiene un ampio profitto in angolo ed è quindi soddisfatto.

Dia. 14 (*sabaki*). Contrastare l’*hane* in 4 con un altro *hane* in 5 è una mossa forte. Nero 6 è tranquilla e 7 e 9 generano un risultato simile al Dia. 10. Invece di 6 –

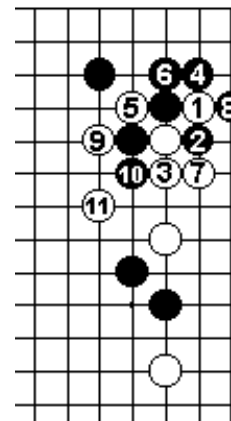
Dia. 15 (*sabaki*). Se Nero dà *atari* a 2, Bianco forza con 5, poi blocca a 7. Se Nero 8, Bianco dà *atari* a 9; anche se la scala è sfavorevole, Bianco 11 stabilizza il gruppo. Invece di 8 –



Dia. 13



Dia. 14

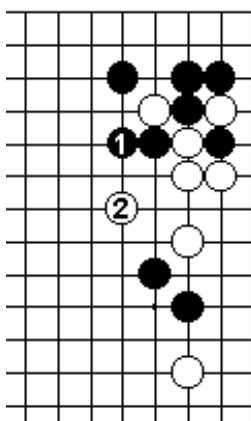


Dia. 15

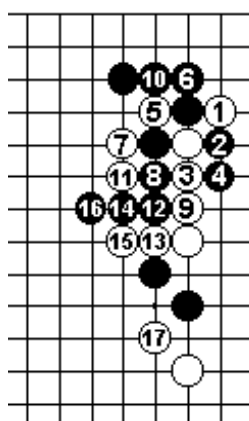
Dia. 16 (mettendo fuori la testa). La solida estensione a 1 è un'altra mossa eccellente. Bianco fa capolino all'esterno con 12.

Dia. 17 (la spinta interna). Nero può combattere di ritorno poderosamente con 4 (invece di 4 in Dia. 15). Il giusto timing è forzare con 5, quindi giocare 7 e 9. Bianco forza il cammino fino a 15 ed il combattimento arriva ad una tregua con 16 e 17. Questo risultato è ragionevole per Bianco.

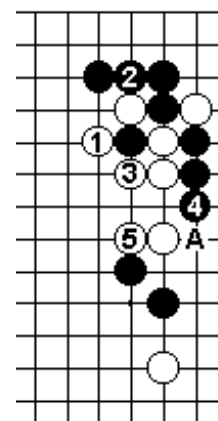
Dia. 18 (forza). Se Nero 2, Bianco costruisce una certa forza con 3 e 5. Nero può connettere con "a" ma ottiene una posizione schiacciata ed un risultato complessivamente inferiore.



Dia. 16



Dia. 17

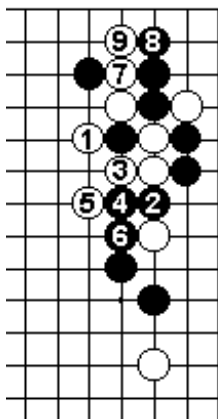


Dia. 18

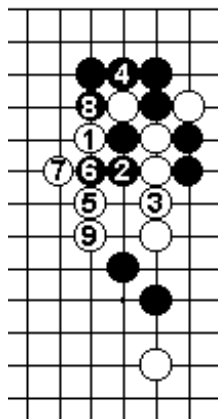
Dia. 19 (adeguato per Bianco). Se Nero gioca 2 ecc., Bianco sacrifica la propria pietra sul lato ed ottiene un compenso adeguato con 7 e 9.

Dia. 20 (un'alternativa). Quando Nero gioca 4, passare a Bianco 5 (invece di 11 in Dia. 17) è ugualmente possibile. A seconda della posizione generale, il nodo di bambù a9 può funzionare molto bene.

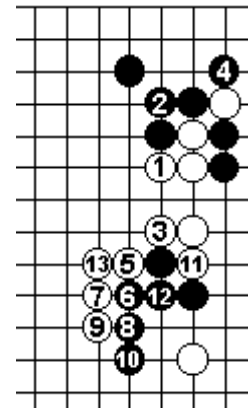
Dia 21 (semplice). Bianco può anche fare la ossa semplice a 1 invece di 5 in Dia. 17. Bianco 3 rende Nero 4 obbligatoria. La continuazione fino a 13 stabilizza il gruppo Bianco. Al posto di 3 –



Dia. 19



Dia. 20

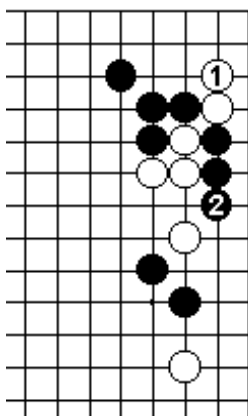


Dia. 21

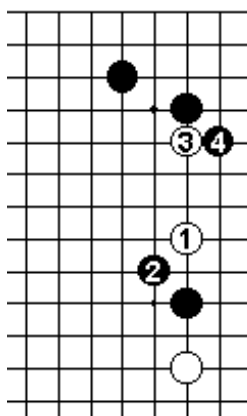
Dia. 22 (irragionevole). Estendere in angolo ad 1 è suggestivo, ma irragionevole, come prontamente dimostrato da Nero 2.

Dia. 23 (Nero fa l'hane inferiore). Anche la variante di Nero 4 è possibile.

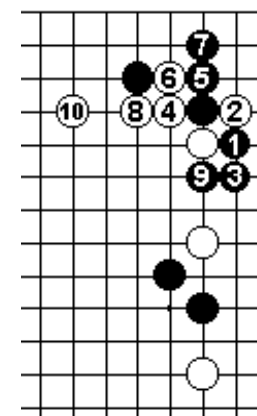
Dia. 24 (uno scambio). Il taglio incrociato di Bianco 2 è il *tesuji* per stabilizzarsi. Se Nero resiste con 3, Bianco spinge in mezzo a Nero con 4 e 6, quindi si raggruppa sulla sinistra con 8 e 10. Come contropartita, Nero prende possesso del lato destro. Bianco ha avuto successo nella stabilizzazione.



Dia. 22



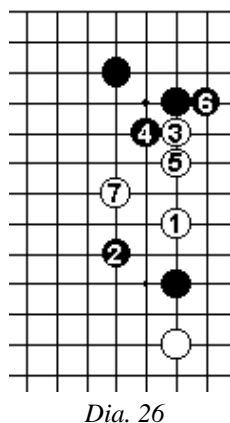
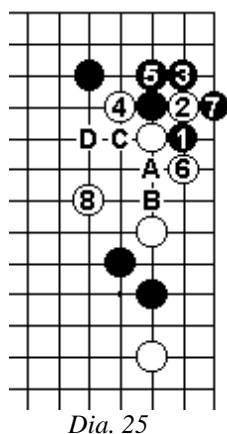
Dia. 23



Dia. 24

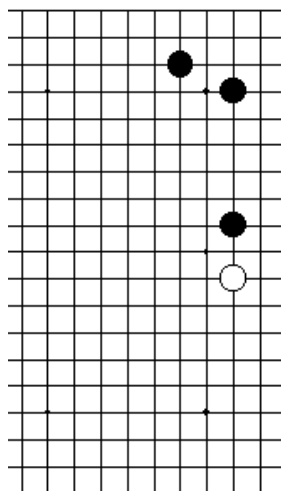
Dia 25 (leggero). Se Nero cattura con 3, Bianco forza con 4 e 6, poi scivola leggero verso 8. Se Nero taglia a "a", Bianco continua a giocare in modo leggero con Bianco0 "b", Nero "c", Bianco "d".

Dia. 26 (la mossa di cavallo di Nero). E' anche possibile Nero 2, ma sembra un po' rinunciataria. Il risultato non è molto differente dal Dia. 10.



POSIZIONE TRE

Nero si è esteso di quattro spazi dallo *shimari* e Bianco ha giocato sul lato destro, di fronte alla formazione nera. Che differenza comporta l'estensione nera di uno spazio più vicina all'angolo ?

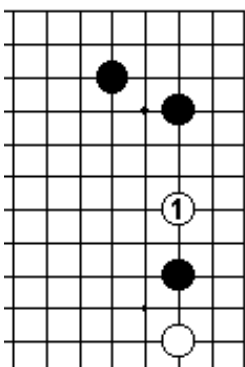


Posizione tre

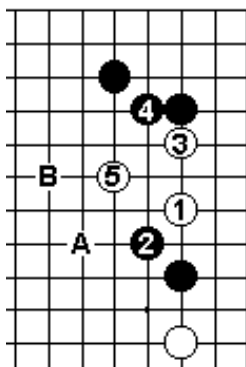
Dia. 1 (invasione). La presenza della pietra bianca così vicina alla posizione nera suggerisce che ancora una volta il punto chiave è l'invasione a 1.

Dia. 2 (risultato standard). Se Nero 2, Bianco si ritrova con meno spazio nel quale stabilizzarsi rispetto al Pattern due. Prima di tutto, Bianco gioca la sonda a 3. Se Nero 4, Bianco 5 crea una buona forma. Successivamente sono prevedibili Nero "a" e Bianco "b".

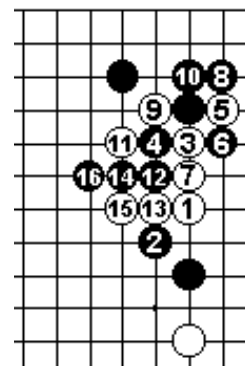
Dia. 3 (dividere Nero in due). Se Nero 4, un contro-*hane* a 5 è *tesuji*. Se Nero cattura la pietra bianca, Bianco taglia a 9, quindi si apre un varco in mezzo alle forze nemiche fino a 15. Invece di 12 –



Dia. 1



Dia. 2

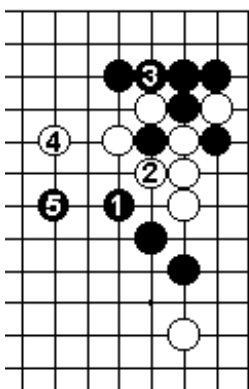


Dia. 3

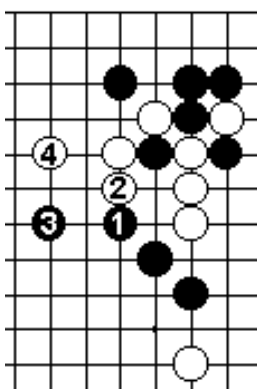
Dia. 4 (attacco). Nero 1 è migliore. Se Bianco 2, Nero attacca con 3 e 5.

Dia. 5 (fuga). Sembra meglio rispondere a Nero 1 con 2. Se Nero 3, Bianco scappa con 4.

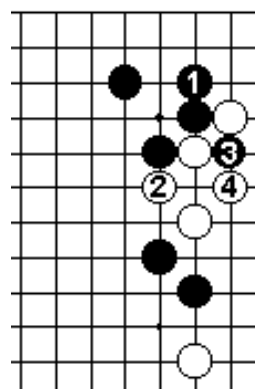
Dia. 6 (ko). Nero può ritirarsi a 1 al posto di 6 in Dia. 3. In questo caso Bianco gioca 2, poi reagisce a 3 dando vita ad un ko con 4. Questo risultato è abbastanza ragionevole per Bianco. Invece di 2 –



Dia. 4



Dia. 5

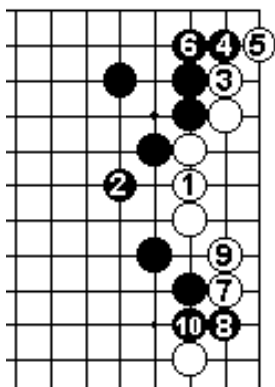


Dia. 6

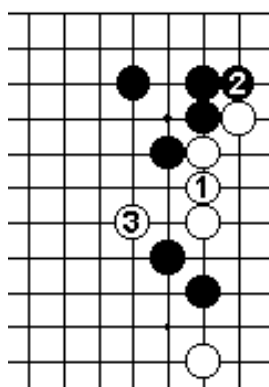
Dia. 7 (influenza esterna). Se Bianco connette tranquillamente a 1, Nero lo chiude con 2. Nero è felice di concedere la vita a Bianco in cambio dell'influenza che costruisce con la sequenza fino a 10. Questo risultato è buono per Nero.

Dia. 8 (saltar fuori). Se Nero enfatizza l'angolo con 2, Bianco salta fuori con 3.

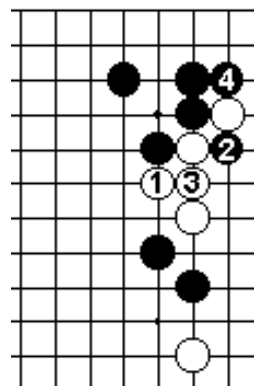
Dia. 9 (brutta forma). Connettere a 3 (al posto di 4 in Dia. 6) è cattivo poiché priva di significato Bianco 1. E' doloroso consentire a Nero di catturare con 4. Bianco 1 e 3 fanno una brutta forma.



Dia. 7



Dia. 8

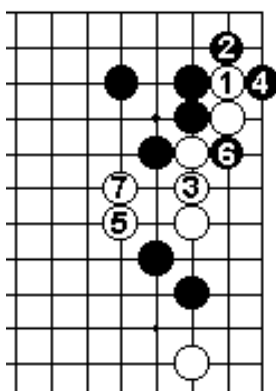


Dia. 9

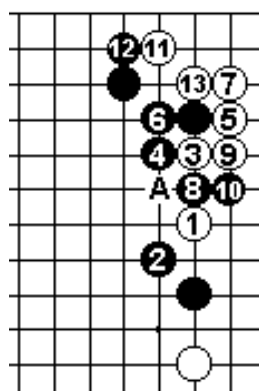
Dia. 10 (via verso il centro). Sembra anche possibile nuotare in angolo con 1. Se Nero 2, Bianco sacrifica due pietre e fa capolino verso il centro.

Dia 11. (profitto). Quando Bianco gioca l'*hane* a 5, connettere a 6 sembra solido, ma è un po' fiacco.. Bianco si assicura tutti i punti in angolo con la sequenza da 7 a 13 e Nero deve ancora preoccuparsi per il taglio a "a". Al posto di 7 –

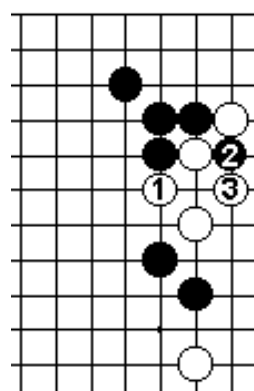
Dia. 12 (*ko*). A seconda della posizione sul resto del *goban*, Bianco uno , creando la possibilità di un *ko*, può essere una mossa molto energetica.



Dia. 10



Dia. 11

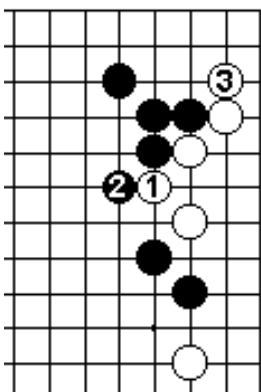


Dia. 12

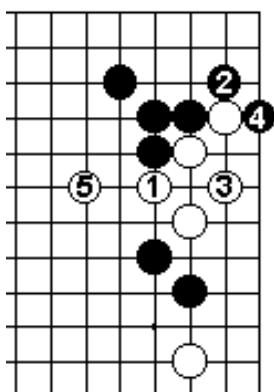
Dia. 13 (profitto in angolo). Se Nero blocca dall'alto con 2, Bianco si accaparra in modo naturale i punti in angolo con 3. Questa è una sconfitta per Nero.

Dia 14 (verso il centro). Se Nero difende l'angolo con 2, la connessione diagonale a 3 mostra buono stile. Se Nero 4, Bianco si divincola in modo leggero con 5, mentre la sua testa già spunta al centro.

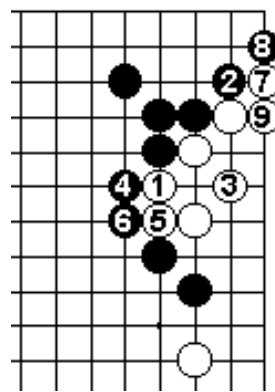
Dia. 15 (vita). Se Nero risponde a 3 chiudendo Bianco con 4 e 6, Bianco vive in sente con la sequenza fino a 9 e deve essere soddisfatto.



Dia. 13



Dia. 14

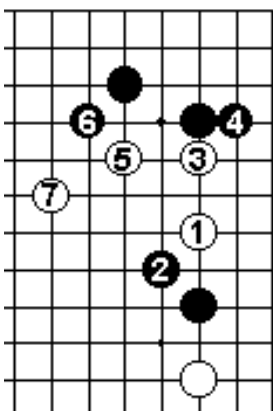


Dia. 15

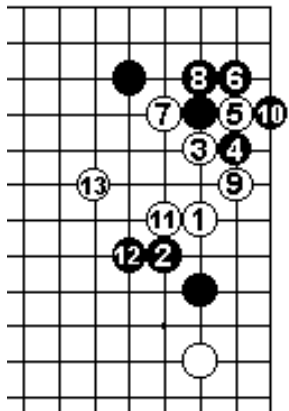
Dia 16 (*sagari*). Se Nero scende a 4, Bianco salta a 5, se Nero 6, Bianco si allontana in modo leggero con 7.

Dia. 17 (Nero gioca l'*hane* da sotto). Se Nero 4, il taglio incrociato a 5 è *tesuji*. Se Nero 6, Bianco forza con 7 e 9, quindi fa una forma resiliente con 11 e 13.

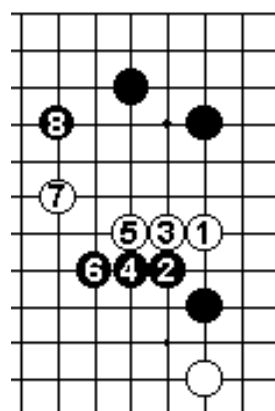
Dia. 18 (pesante). Bianco 1 è il punto vitale, ma spingere con 3 è pesante e non raccomandabile. La continuazione fino a 8 è insoddisfacente per Bianco.



Dia. 16



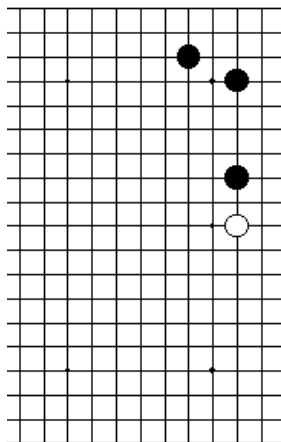
Dia. 17



Dia. 18

POSIZIONE QUATTRO

Nero ha esteso ancora più vicino allo *shimari* e Bianco ha giocato davanti alla posizione nera.

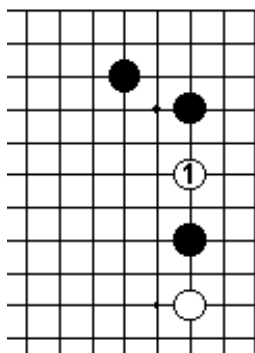


Posizione quattro

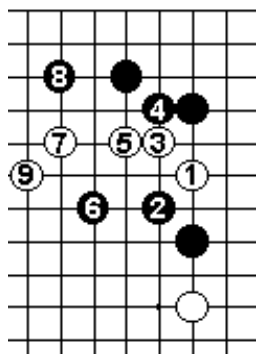
Dia. 1 (invasione). Con il supporto della pietra bianca, l’invasione a 1 è il punto vitale anche contro l’estensione di tre spazi.

Dia. 2 (*kosumi*). Se Nero gioca il *kosumi* a 2, il *kosumi* di Bianco a 3 crea una forma corretta. LE mosse fino a 9 sono *joseki*.

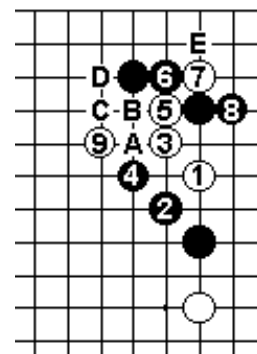
Dia. 3 (salvo dal taglio). Se Nero cerca di catturare Bianco con 4, questi replica con 7, impedendo Nero “a” a causa di Bianco “b”, Nero “c”, Bianco “d”. Dopo 9, Bianco punta a giocare “e” successivamente.



Dia. 1



Dia. 2

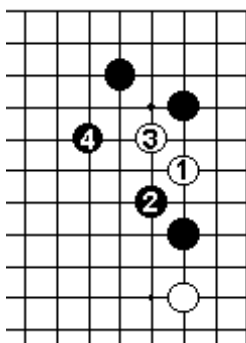


Dia. 3

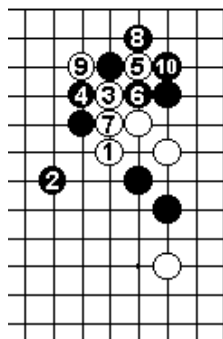
Dia. 4 (*boshi* di Nero). Nero 4 sembra una mossa con un cattivo *aji*, ma nel contempo suona minacciosa per Bianco.

Dia. 5 (*hane*). Bianco scambia 1 per Nero 2, quindi gioca la combinazione 3-5. L’*hane* a 5 è un *tesuji*. Segue –

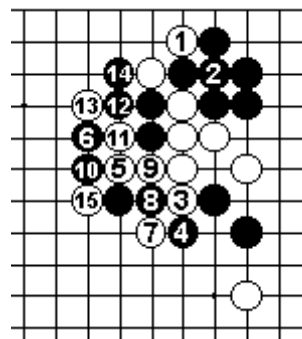
Dia. 6 (breccia). Bianco prosegue con la combinazione iniziata con 3 e 5. Al termine della sequenza fino a 15 egli non ha alcuna difficoltà ad irrompere attraverso la rete circostante imbastita da Nero.



Dia. 4



Dia. 5

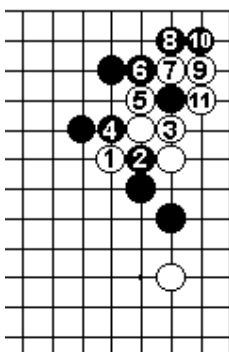


Dia. 6

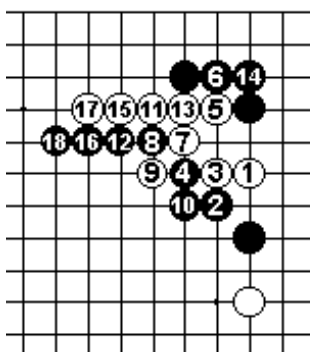
Dia. 7 (impazienza). Cercare il taglio con 2 (invece di 2 in Dia. 5) è eccessivamente impetuoso. Bianco connette a 3, poi vive nell'angolo catturando una pietra. Questo risultato è leggermente sfavorevole per Nero.

Dia. 8 (pesante). La spinta a 3 è un modo pesante di giocare. Bianco esce in uno spazio aperto, ma Nero ottiene un'impressionante influenza esterna con la sequenza fino a 18.

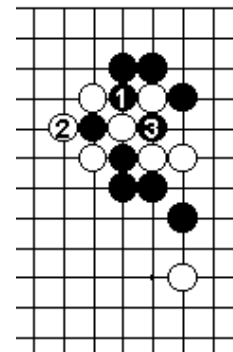
Dia. 9 (*ponnuki*). Nero può giocare 1 in questa posizione invece di 12 in Dia. 8, ma ciò consente a Bianco di fare un *ponnuki* con 2. L'influenza del *ponnuki* è considerevole e rende questo risultato soddisfacente per Bianco.



Dia. 7



Dia. 8

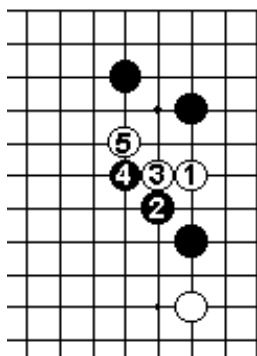


Dia. 9

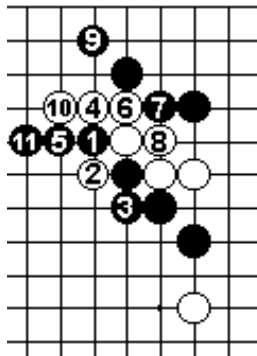
Dia. 10 (variante). Cosa accade se Bianco gioca 5 immediatamente, evitando 5 in Dia. 8 ?

Dia. 11 (forza per Nero). Nero continua con il doppio *hane* in 1. Bianco può uscire con la sequenza da 2 a 10, ma Nero costruisce influenza verso l'esterno.

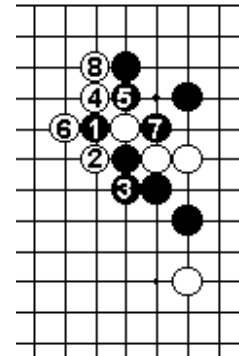
Dia. 12 (*aji*). Tagliare con 5 non funziona. Bianco blocca a 8 e conserva ancora dell'*aji* nell'angolo. Questo è ancora più insoddisfacente per Nero che il Dia. 9.



Dia. 10



Dia. 11

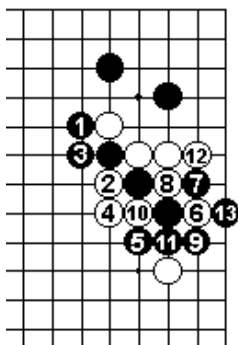


Dia. 12

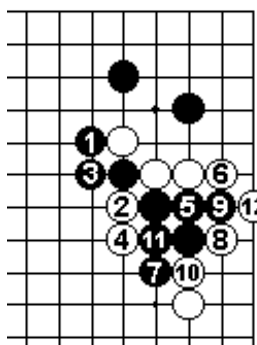
Dia. 13 (pesante). Bianco 2 e 4 non sono raccomandate. Nero replica con 5 ecc., e Bianco ottiene una forma pesante.

Dia. 14 (connessione). Nero 5 è una brutta forma, ma qui si concretizza in una mossa forte. Bianco si adopera per connettersi al di sotto con 6 fino a 12 ma è costretto in una posizione schiacciata. Questo risultato è buono per Nero.

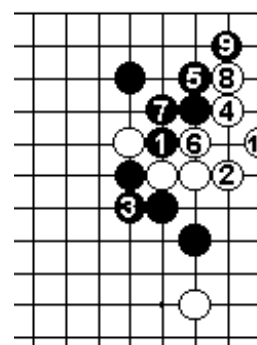
Dia. 15 (vita). Nero può anche tagliare a 1 (dopo 5 in Dia. 10). Se Bianco 2, Nero gioca la sequenza da 3 a 9 ed ottiene un buon risultato.



Dia. 13



Dia. 14

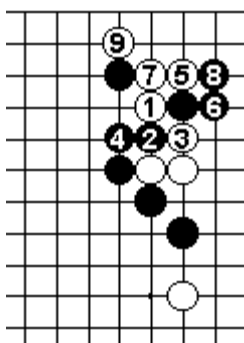


Dia. 15

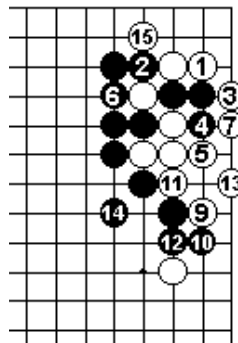
Dia. 16 (scavar via l'angolo). Se Nero risponde a Bianco 1 (5 in Dia. 8) inserendosi tra le due pietre bianche, Bianco taglia a 3, quindi utilizza le tre pietre come sacrificio per scavar via l'angolo Nero con 5, 7 e 9. Al posto di 7 -

Dia. 17 (forza). Bianco 1 è qui cattiva. Bianco si connette al di sotto con la sequenza da 3 a 7, ottiene un occhio fino a 13, poi vive con 15, ma tutto ciò concede a Nero una forza esterna esagerata. Se Bianco omette 15 -

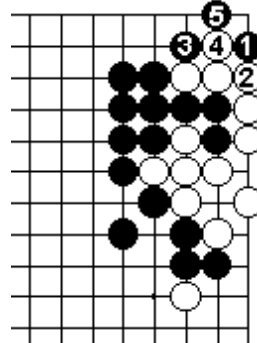
Dia. 18 (ko). Nero può creare un ko con la pietra introdotta a 1, seguita da 3 e 5.



Dia. 16



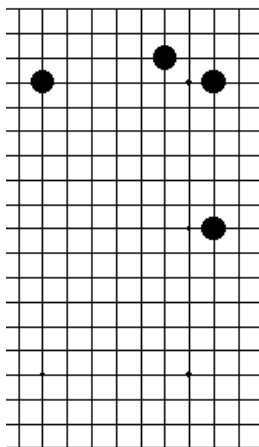
Dia. 17



Dia. 18

POSIZIONE CINQUE

Nero ha esteso su entrambi i lati dello *shimari*. Questa è la formazione ideale a “doppia ala”. Bianco deve cercare un’invasione leggera.

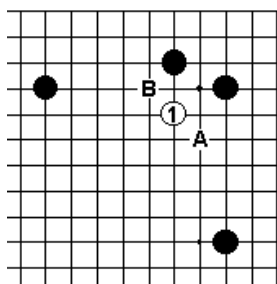


Posizione cinque

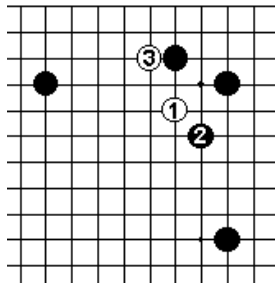
Dia. 1 (*boshi*). Bianco 1 è il punto vitale per attaccare lo *shimari* a piccolo salto di cavallo. Una mossa di Nero ad uno rinforzerebbe notevolmente tutto il *moyo* rendendolo molto difficile da invadere per il suo avversario. Le due risposte principali a Bianco 1 sono “a” e “b”.

Dia. 2 (tecnica standard). Nero 2 mira ad attaccare Bianco assicurandosi nel contempo territorio sul lato destro. Cercare di circondare Bianco su larga scala sarebbe irragionevole. Appoggiarsi a 3 è una tecnica standard per fare *sabaki*.

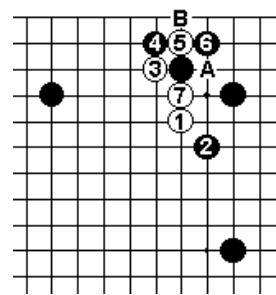
Dia. 3 (il taglio incrociato). Se Nero 4, il taglio incrociato a 5 è la continuazione. Quando Nero gioca 6, Bianco dà *atari* a 7. Nero deve ora decidere se connettere a “a” o catturare a “b”.



Dia. 1



Dia. 2

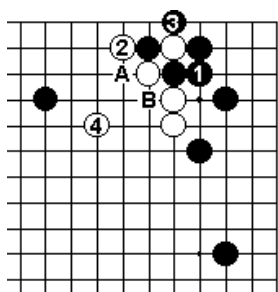


Dia 3

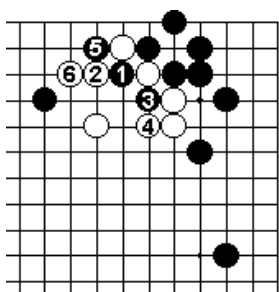
Dia.4 (giocare in modo leggero). Se Nero connette con 1, Bianco forza con 2, quindi salta in modo leggero a 4. L’ultima mossa è quella chiave: quando si riduce un *moyo*, si deve sempre cercare di essere leggeri per fare *sabaki*. Ci sono due punti di taglio nella forma bianca, ma non vi è alcun motivo di preoccupazione.

Dia. 5 (forza). Se Nero taglia a 1, Bianco non connette a 3, bensì dà contro *atari* a 2, lasciando che Nero catturi a 4, poi estende a 6 se Nero cattura un’altra pietra a 5. Tutto ciò rende Bianco forte al centro. Giocare 2 a 3 renderebbe unicamente Bianco pesante.

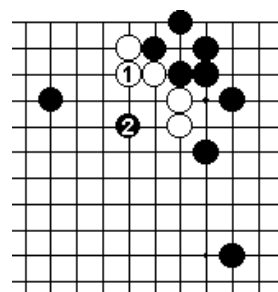
Dia. 6 (pesante). Bianco 1 è pesante: Bianco ha dimenticato l’importanza di giocare leggero, come era stato con 4 in Dia. 4. La forma di Bianco collassa immediatamente quando Nero gioca a 2. Anche solo scappare non è più facile ora.



Dia. 4



Dia. 5

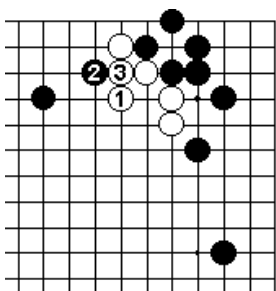


Dia. 6

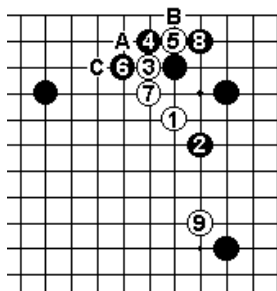
Dia. 7 (irritante). Anche la connessione diagonale a 1 è un po' pesante. Nero gioca un *kikashi* irritante in 2.

Dia. 8 (una mossa forte). Nero 6 è una reazione energica, possibile quando la scala favorisce Nero. Bianco estende a 7 per non concedere a Nero un *ponnuki*, quindi Nero cattura a 8. Se in futuro Bianco "a", Nero cattura a "b" e Bianco non ha la scala a "c". Il colpo alle spalle con 9 diviene quindi *tesuji* per Bianco per fare *sabaki*. Segue –

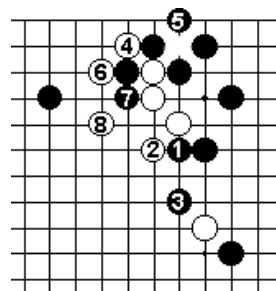
Dia. 9 (una mossa pressante). Se Nero esce con 1 e 3, Bianco può tagliare a 4. Dopo Bianco 6, la mossa a 8 pressa perfettamente Nero.



Dia. 7



Dia. 8

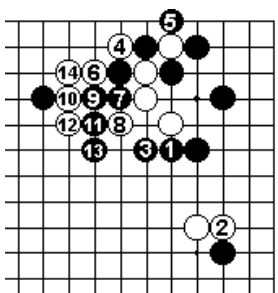


Dia. 9

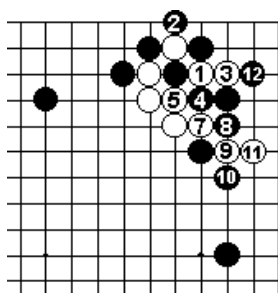
Dia. 10 (dipende dalle circostanze). A seconda della posizione generale, Bianco può anche cercare di spingere giù in 2. Nero può estendere a 3, ma Bianco può replicare con 4 e 6. La strategia di Bianco è di sacrificare le pietre in alto per costruire il potente muro fino a 14. Nero ottiene molto territorio, ma la pietra sulla sinistra è febbricitante (per non parlare del guadagno di Bianco a destra).

Dia. 11 (irragionevole). Tagliare immediatamente a 1 al posto di 9 in Dia. 8 è irragionevole. Quando Bianco estende con 3, Nero intercetta con 4. Bianco può tagliare con 7 e 9, ma Nero forza con 10 per poi prendere l'angolo. Il gruppo Bianco è a pezzetti.

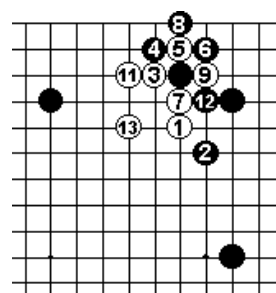
Dia. 12 (nero cattura). Se Nero risponde a 7 catturando con 8, Bianco gioca immediatamente il *kikashi* in 9. Quando Bianco estende a 11 la politica corretta è rinforzarsi con 12. Bianco fissa la propria forma con 13 e il combattimento giunge al termine. Bianco può affermare di aver raggiunto lo scopo di invadere.



Dia. 10



Dia. 11 6: connette (sotto a 2)

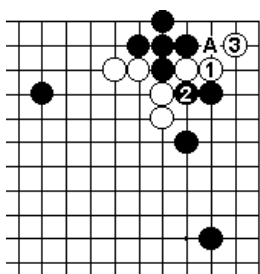


Dia. 12 10: connette (in 5)

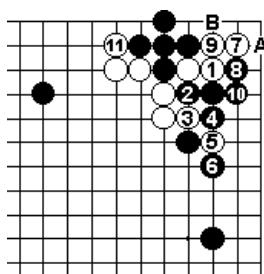
Dia. 13 (resiliente). Se Nero rifiuta di difendere con 13 in Dia. 13, Bianco ottiene dell'*aji* dall'estensione a 1. Se Nero taglia a 2, Bianco 3 è una mossa resiliente che rende difficile per Nero trovare una risposta. Se Bianco gioca 3 a "a", Nero gioca il *tesuji* di contatto a 3.

Dia. 14 (l'*aji* del *ko*). Un altro modo energico di giocare per Bianco è spingere e tagliare con 3 e 5 prima di giocare il *kosumi* a 7. Se, dopo 11, Nero "a", Bianco gioca "b" e combatte il *ko*.

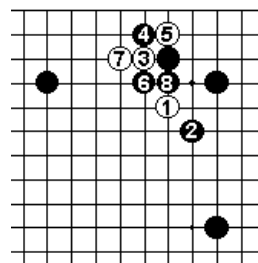
Dia. 15 (variante per Nero). Una strategia alternativa per Nero è di rispondere a 5 dando *atari* dall'alto a 6. Nero costruisce influenza centrale in cambio della concessione dell'angolo a Bianco.



Dia. 13



Dia. 14

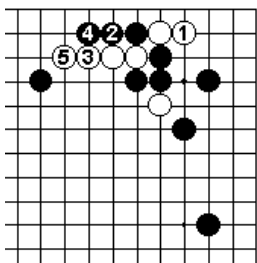


Dia. 15

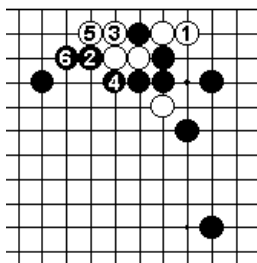
Dia. 16 (prendere l'angolo). Se Bianco gioca 1, può distruggere l'angolo di Nero ed assicurarsi la vita. Nuotare con 2 non funziona: Bianco continua ad estendere con 3 e 5.

Dia. 17 (il gioco a contatto). La mossa corretta è l'appoggio a 2. Questa mossa è soprannominata "gioco a contatto del naso del coboldo". La cosa migliore è probabilmente catturare una pietra con 3. La sequenza fino a 6 è standard.

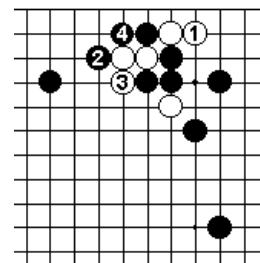
Dia. 18 (irragionevole). Spostarsi verso il centro con 3 è irragionevole. Dopo che Nero si connette con 4, Bianco perde la propria base e rimane esposto ad una severa pressione.



Dia. 16



Dia. 17

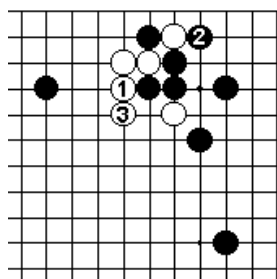


Dia. 18

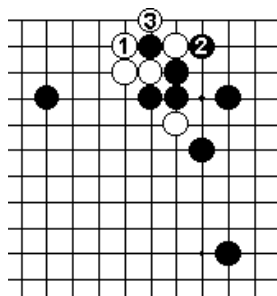
Dia. 19 (una mossa impressionante). Bianco può anche giocare 1 invece che 1 in Dia.16. Questa mossa è eccellente e Bianco ottiene una forma impressionante con 3.

Dia. 20 (insoddisfacente). Bianco può anche catturare a 1 al posto di 1 nel Dia. 16. Questo evita varianti complicate. Nero 2 è una mossa molto grande, ma Bianco 3 assicura la vita. Tuttavia questo non è del tutto soddisfacente per Bianco.

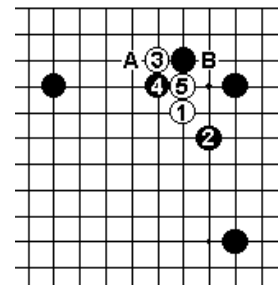
Dia. 21 (*hane* dall'alto). In partita giocata Nero può decidere di giocare l'*hane* dall'alto con 4. Bianco naturalmente taglia. Quindi Nero gioca "a" o "b".



Dia. 19



Dia. 20

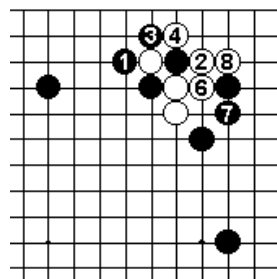


Dia. 21

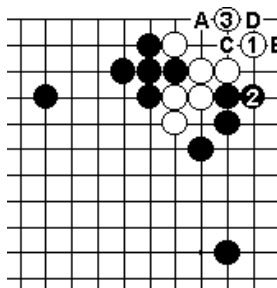
Dia. 22 (una mossa forte). Nero 1 è una mossa energica. Bianco riesce ad intrufolarsi nell'angolo con la sequenza da 2 a 8. Giocare 5 in 6 è pericoloso poiché inizierebbe un *ko* molto serio. Dopo 8, Nero sceglie se togliere gli occhi nell'angolo oppure se bloccare la fuga verso il centro.

Dia. 23 (forma da occhi). In questa configurazione Bianco 1 è la mossa chiave per assicurarsi una forma da occhi. Dopo Nero 2 la continuazione è Bianco 3. Se Bianco gioca 3 a "a", non può in seguito evitare un *ko* per la vita con Nero "b", Bianco "c" e Nero "d".

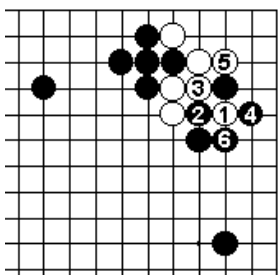
Dia. 24 (aiutare l'avversario). Giocare Bianco 1 prima di 3 sembra a prima vista denotare un ottimo timing (segue il proverbio "attacca attraverso un'estensione a salto di cavallo"), ma in ultima analisi è controproducente, visto che aiuta Nero a rinforzarsi con 4 e 6. Bianco 1 perde punti.



Dia. 22 5: connette (a destra di 1)



Dia. 23



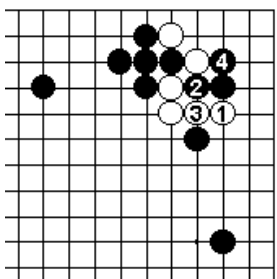
Dia. 24

Dia. 25 (l'obiettivo di Nero). Nero può rispondere a Bianco 1 anche prendendo semplicemente l'angolo con 2 e 4. Nero può ora mirare ad un attacco sulle quattro pietre bianche.

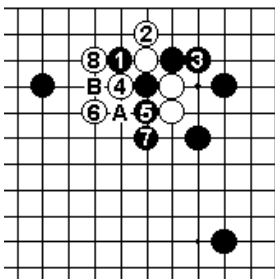
Dia. 26 (forza). Bianco può anche scendere a 2 invece di 2 in Dia. 22. Ritirarsi a 3 è soddisfacente per Nero. Bianco è in grado di stabilizzare il proprio gruppo 4 e 6, ma la forte mossa a 7 consegna a Nero un risultato più che accettabile. Se Bianco gioca 6 a 8, segue Nero "a", Bianco "b", Nero 6.

Dia. 27 (il problema della scala). Che Nero possa o meno giocare 1 dipende dalla scala. Se Bianco ha la scala a "a", ottiene localmente un buon risultato, ma se la scala non è favorevole è abbastanza difficile ottenere *sabaki*.

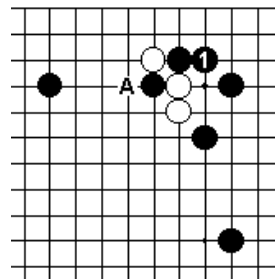
Quando la scala è a favore di Bianco –



Dia. 25



Dia. 26

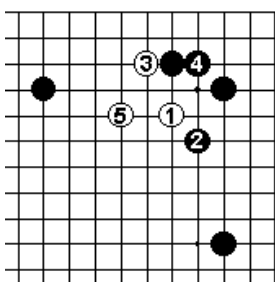


Dia. 27

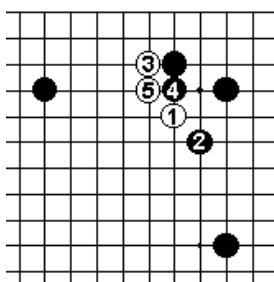
Dia. 28 (leggero). Nero può replicare a 3 ritirandosi a 4. Bianco gioca in modo leggero a 5 per fissare la propria forma. Il gioco di Nero manca qui un po' in severità.

Dia. 29 (irrigidito). Nero 4, consentendo Bianco 5, è uno stile negativo: rende 1 un *hane* in testa alle due pietre nere. Nero enfatizza il territorio e spera di solidificare il lato destro, ma giocare così è veramente pessimo.

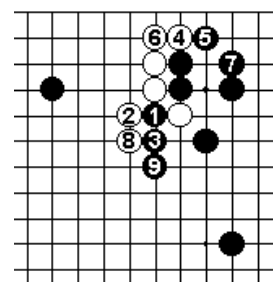
Dia. 30 (dubbi sulla strategia di Nero). Nero continua tagliando a 1 – concentrandosi unicamente sullo sviluppo del lato destro. Bianco costruisce un'ottima forza fino a 8, grazie alle mosse forzanti a 2, ecc. A seconda della posizione in alto e sul lato sinistro, Nero potrebbe trovare molto difficile vincere questa partita.



Dia. 28



Dia. 29

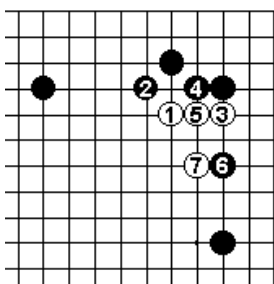


Dia. 30

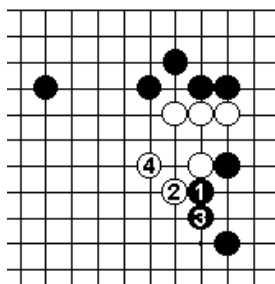
Dia. 31 (*kosumi* di Nero). L'idea di Nero 2 è di difendere solidamente in alto e di combattere a destra. Bianco si appoggia generalmente a 3, cui segue Nero 4 e Bianco 5. Se in seguito Nero attacca a 6, Bianco si appoggia a 7. Segue –

Dia. 32 (*sabaki*). Se Nero 1, Bianco forza a 2, quindi connette in diagonale a 4 con calma, Bianco ottiene un *sabaki* all'interno del *moyo* Nero e restringere l'ammontare di punti che Nero può incamerare in questa zona. Bianco può guardare alla propria invasione come ad un successo.

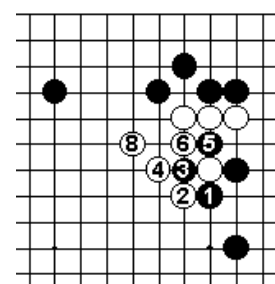
Dia. 33 (contro-*atari*). Se Nero dà *atari* in 3, Bianco replica con un ulteriore *atari*. Questa sequenza si vede spesso. Notata che Bianco 4 è una tecnica chiave per fare *sabaki*, la conoscenza della quale è fondamentale per ogni giocatore serio. Dopo 7, Bianco gioca un'altra connessione diagonale ed ottiene una posizione buona e forte. Come se non bastasse, la posizione di Bianco è ora più forte di quella di Nero.



Dia. 31



Dia. 32

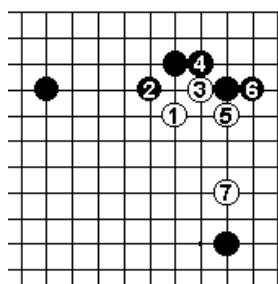


Dia. 33

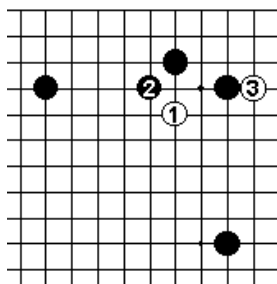
Dia. 34 (una sequenza alternativa). Bianco 3 e 5 sono mosse leggere ed efficienti. Nero 6 è forzata – non si può lasciar Bianco giocare qui – quindi Bianco estende a 7. Questa è una sequenza standard.

Dia. 35 (appoggiarsi in seconda linea). Appoggiarsi al di sotto dello *shimari* con 3 è un'altra variante. Bianco deve essere cauto a causa delle molte repliche a disposizione di Nero.

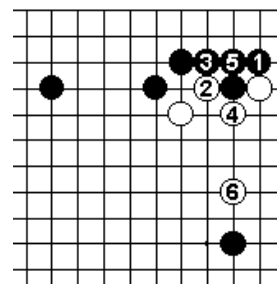
Dia. 36 (sottomesso). Se Nero è così gentile da giocare, Bianco forza con 2 e 4, poi estende a 6. Un paragone con il Dia. 34 dimostra che tutto ciò è negativo per Nero. Tutto questo è esattamente quello che Bianco vuole, quindi Nero deve trovare cercare una chance di contrattacco.



Dia. 34



Dia. 35

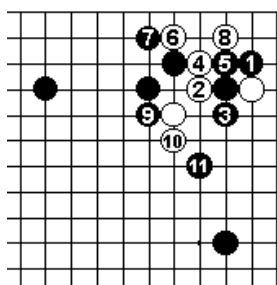


Dia. 36

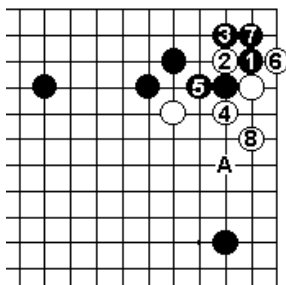
Dia. 37 (una partita di combattimento). Uno spirito combattivo può portare Nero a spingere a 3. Bianco naturalmente gioca 4, ma Nero 5 diventa una mossa trabocchetto. Con la sequenza fino a 11 Nero impedisce a Bianco di ottenere due occhi ma Bianco ha distrutto l'angolo, perciò la posizione è equilibrata.

Dia. 38 (il tesuji del taglio incrociato). Il taglio incrociato a 2 è un tesuji. Nero risponde solidamente a 3, quindi Bianco utilizza la propria pietra come un sacrificio per poter forzare con 4 e 6, poi difende a 8. Nero può ancora mirare ad un attacco nel punto vitale "a", ma Bianco è vicino a stabilizzare il proprio gruppo come nel diagramma precedente.

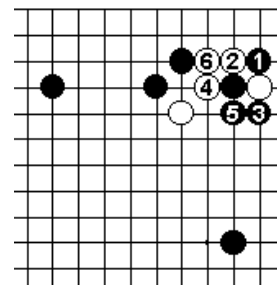
Dia. 39 (sperando di attaccare). Anche Nero 3 è una risposta possibile a 2. Bianco lascia l'angolo devastato con 4 e 6, ma Nero può ancora mirare ad un attacco. Come in Dia. 37, la posizione è pari.



Dia. 37



Dia. 38

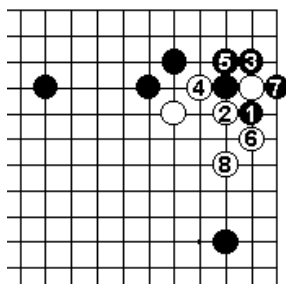


Dia. 39

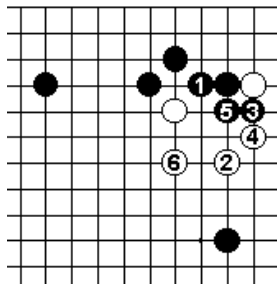
Dia. 40 (una sequenza standard). Se Nero blocca dall'esterno a 1, Bianco incrocia nuovamente. Se Nero enfatizza il territorio con 3, Bianco forza con 4 e 6, quindi fissa la propria forma con 8. Questo risultato è favorevole a Bianco.

Dia. 41 (efficiente). L'intenzione di Nero 1 è di non dare aiuto a Bianco per fare forma e di evitare di concedere mosse forzanti. Bianco 2 è una risposta leggera. Se Nero 3, Bianco 4 utilizza in modo effettivo l'originale gioco a contatto. Bianco 6 è una mossa adeguata – Bianco è soddisfatto della propria forma.

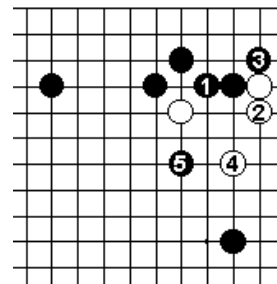
Dia. 42 (il punto vitale). Bianco 2 può essere grossa, ma suona come molto pesante. Nero 5 è il punto vitale per l'attacco. Bianco potrebbe sfuggire alla cattura, ma la sua posizione è certamente crollata.



Dia. 40



Dia. 41

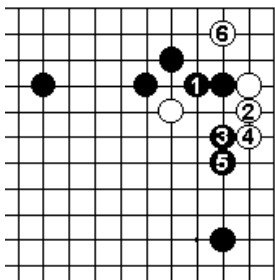


Dia. 42

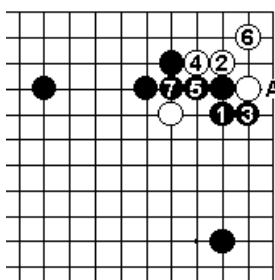
Dia. 43 (un caso speciale). Se Nero vuole porre enfasi sull'influenza esterna, potrebbe pressare a 3. Comunque, Bianco allunga una volta a 4, poi vive nell'angolo con 6. Poiché questo è molto grande, Nero può giocare così solo in presenza di circostanze particolari.

Dia. 44 (una poderosa influenza esterna). L'intenzione di Nero 1 è di costruire una poderosa influenza esterna lasciando vivere Bianco in angolo. Nero 3 continua questa strategia. La connessione a 7 conferisce a Nero un buon *aji*. Se Bianco gioca altrove, Nero rimane con l'opzione dell'*atari* in "a".

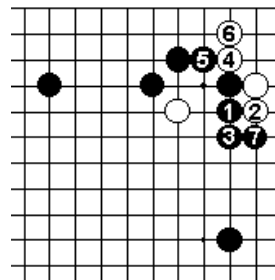
Dia. 45 (*gote* apparente). Bianco può spingere a 2 tentando di vivere su larga scala. Nero 3 è una risposta pacifica. Bianco vive con 4 e 6, ma Nero ottiene forza esterna con 7. Tutto ciò sembra *gote*, ma le apparenze ingannano (vedi Dia. 49). Al posto di 6 –



Dia. 43



Dia. 44

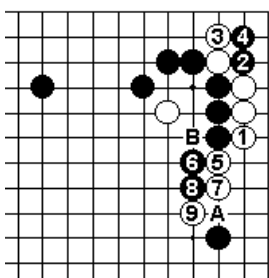


Dia. 45

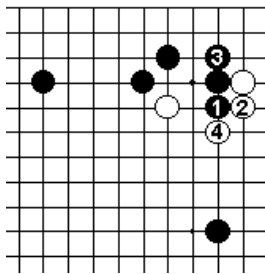
Dia. 46 (un combattimento). Se Bianco allunga una seconda volta con 1, Nero taglia immediatamente a 2. In questo modo si inizia un combattimento.

Dia. 47 (solido). Un'altra opzione per Nero è di ritirarsi nell'angolo con 3. Questo dà a Nero una posizione stremamente solida. Bianco ovviamente gioca l'*hane* con 3. Segue –

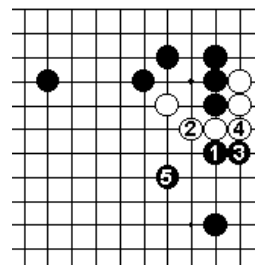
Dia. 48 (una sequenza standard). La tenaglia a 1 è uno dei punti vitali per attaccare Bianco. Nero forza con 3, quindi continua l'attacco con 5. Questa è una sequenza codificata.



Dia. 46



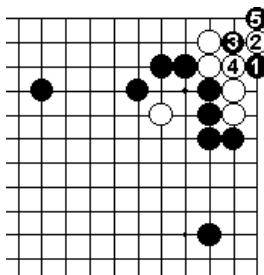
Dia. 47



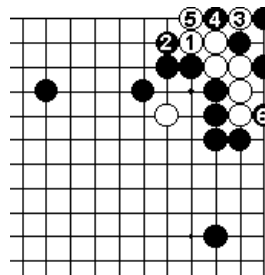
Dia. 48

Dia. 49 (il piazzamento). Se Bianco fa *tenuki* dopo 7 in Dia. 45, Nero può attaccarne la forma da occhi con il piazzamento a 1. Bianco 2 è l'unica risposta. La cattura di un a pietra con 3 e 5 sembra creare le premesse per uno *yonmokunakade* (una tenaglia di quattro pietre che riduce una forma ad un unico occhio), ma la resistenza di Bianco è ancora lontana dall'essere superata.

Dia. 50 (*ko*). Bianco allunga a 1, quindi sacrifica a 3. La sequenza fino a 6 genera un *ko*. Comunque, la presenza di questa minaccia significa che Bianco non può fare *tenuki* dopo Nero 7 in Dia. 45.



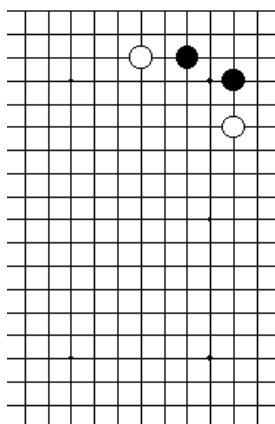
Dia. 49



Dia. 50

POSIZIONE SEI

Si suppone che lo shimari garantisca il territorio, ma cosa accade se Bianco ha pietre vicine ad entrambi i lati ?

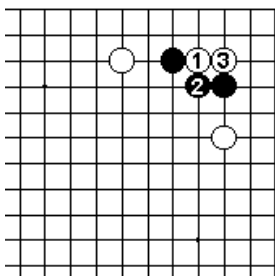


Posizione sei

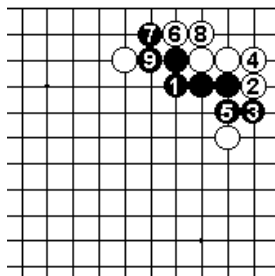
Dia. 1 (invasione). Il gioco di contatto a 1 è il punto vitale. Notate che appoggiarsi a 3 non funziona: Nero risponde in 1. Nero deve giocare 2, ma Bianco vive in angolo con 3.

Dia. 2 (usurpare il territorio). Connettere solidamente a 1 è la mossa più naturale. Bianco ruba il territorio in angolo in sente con la sequenza da 2 a 8. Le due pietre bianche all'esterno giocano un ruolo decisivo.

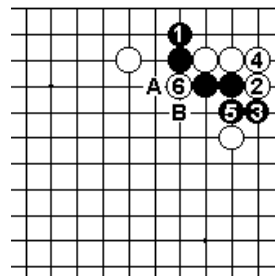
Dia. 3 (una falsa minaccia). Nero 1 è un tentativo di catturare gli invasori bianchi, ma sembra pericoloso a causa delle pietre bianche all'esterno. Bianco gioca prima 2 e 4, quindi taglia a 6. Dare *atari* ad "a" o "b" è negativo per Nero dopo l'estensione di Bianco.



Dia. 1



Dia. 2

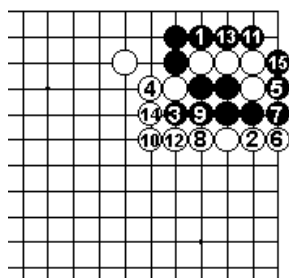


Dia. 3

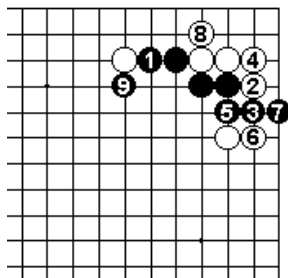
Dia. 4 (la compressione). Se Nero cerca di catturare Bianco con 1, Bianco sacrifica le pietre in angolo per comprimere fino a 14. Bianco erige un muro poderoso in sente ed ottiene un risultato decisamente favorevole.

Dia. 5 (un controgio di successo). Nero 1 è una risposta all'invasione più aggressiva. Bianco gioca la risposta più semplice, vivendo in angolo con la sequenza da 2 a 8; Nero gioca poi l'*hane* a 9 ed ottiene un risultato più che accettabile.

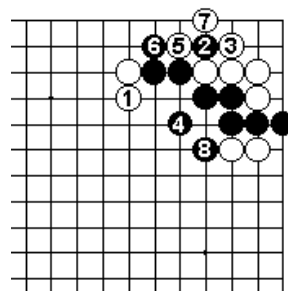
Dia. 6 (rinforzare Nero). Se Bianco gioca a 1, Nero forza con 2, quindi difende con 4 – questa è una combinazione dal tempismo perfetto. Bianco deve catturare con 5 e 7 per vivere, ma il risultato è che ha aiutato Nero a rinforzarsi fino a 8.



Dia. 4



Dia. 5

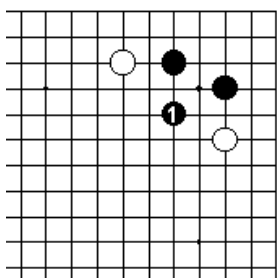


Dia. 6

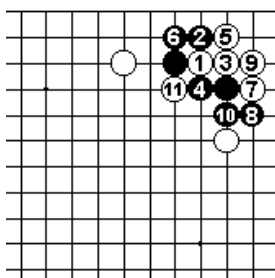
Dia. 7 (rinforzamento). Anche se Bianco può invadere lo *shimari* a salto di cavallo, Nero ottiene compenso grazie all'influenza esterna. Purtroppo, rinforzarsi con Nero 1 è una mossa solida e buona.

Dia. 8 (irragionevole). In molti casi rispondere all'invasore con l'*hane* in seconda linea è irragionevole. Bianco costruisce forza all'interno con la sequenza da 3 a 9, poi taglia a 11. Nero non ha speranze di vincere questo combattimento: perderà qualsiasi *semeai* con il gruppo Bianco in angolo.

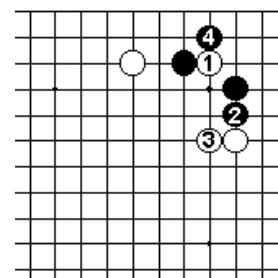
Dia. 9 (risposta indiretta). Scivolare a 2 è un'interessante risposta indiretta all'invasione. Questa mossa rappresenta un modo di fare *sabaki* nel combattimento in angolo. Bianco 3 è la risposta che Nero sperava di cedere. Nero gioca l'*hane* in 4 ed ora non ha più preoccupazioni nell'angolo.



Dia. 7



Dia. 8

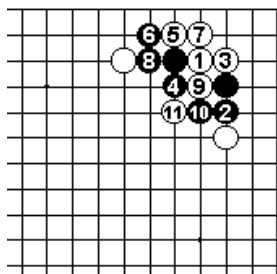


Dia. 9

Dia. 10 (problemi per Nero). Ignorare Nero 2 continuando in angolo con 3 è una mossa più aggressiva. Se Nero 4, Bianco crea il taglio a 11. Nero è invischiato in un combattimento sgradevole.

Figura 1 (stile simmetrico). Questa posizione sembra una *mane-go*, ma la pietra bianca sul lato sinistro e quella nera sul lato destro sono in punti differenti. Entrambi i contendenti – Bianco con 1 e Nero con 8 – giocano sonde contro gli *shimari*. L'intenzione di 12 e 16 è di spingere Bianco verso il centro e poi di attaccarlo.

Figura 2 (la strategia di Nero ha successo). Nero esce verso il centro con la brillante sequenza fino a 15, ma se Bianco cerca di fare lo stesso con "a", dopo Nero "b", Bianco "c", Nero "d", Bianco non può tagliare a "e" poiché dopo Nero "f", Bianco "g" e Nero "h", la pietra segnata è al posto giusto per interrompere la sequenza. La strategia di Nero è stata un successo.



Dia. 10

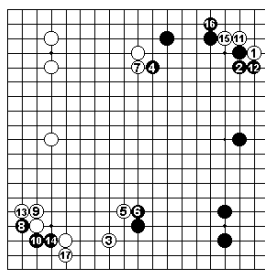


Figura 1

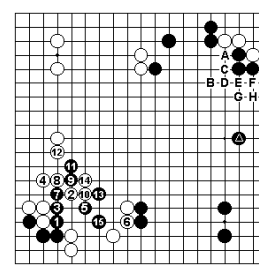


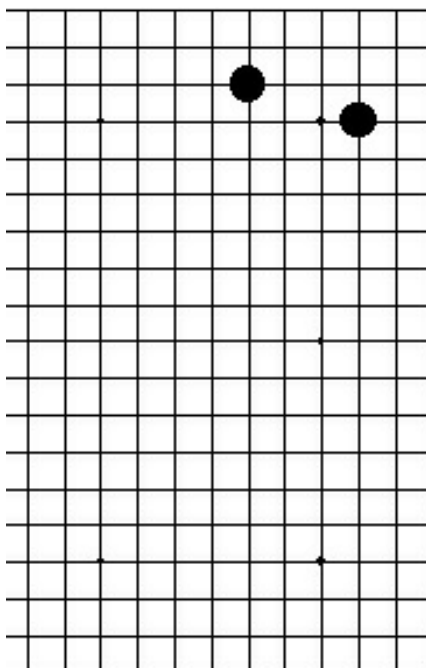
Figura 2

CAPITOLO DUE

Shimari ad ogeigma

PRIMA POSIZIONE.

E' possibile invadere direttamente lo *shimari* senza essere catturati, ma anche vivendo il risultato è sfavorevole.

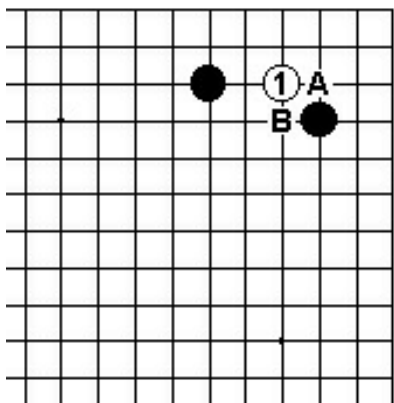


Prima posizione.

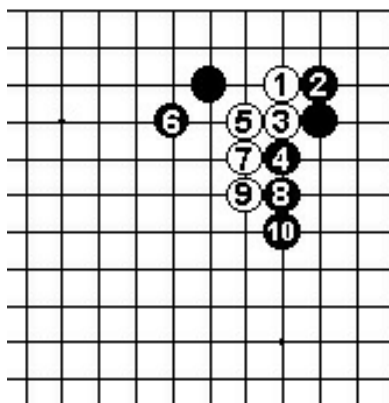
Dia. 1 (invasione). Bianco 1, nell' "angolo" della forma nera, è un punto vitale per sfruttare la debolezza dello *shimari*. Tuttavia, per dare immediatamente un giudizio conclusivo, invadere senza considerare la situazione circostante conduce ad un risultato sfavorevole anche se Bianco vive. Nero ha due risposte: "a" e "b".

Dia. 2 (il punto chiave). Nero ottiene un risultato adeguato bloccando in 2, che costituisce il punto chiave. Se Bianco 3, Nero 4 è un hane severo. Nero fa territorio in modo naturale con 8 e 10 attaccando nel contempo Bianco. Al posto di 5 -

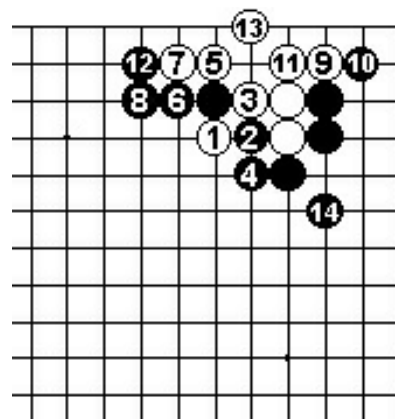
Dia. 3 (Bianco salta di lato). Se Bianco salta in 1, Nero 2 diventa una risposta severa. Bianco è costretto a dare *atari* dal basso con 3 e 5, quindi a cercare di vivere lungo il bordo. Comunque, Nero 12 è *sente*, e quando Nero rinforza con 14 ottiene una superba influenza esterna. Bianco è vissuto, ma il risultato finale è per lui altamente insoddisfacente.



Dia. 1



Dia. 2

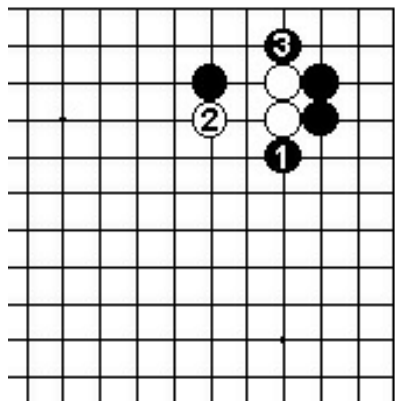


Dia. 3

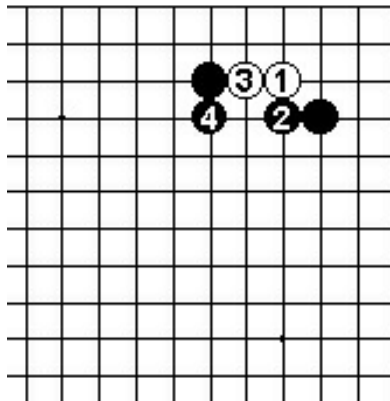
Dia. 4 (*hane* dal basso). Anche giocare l' *hane* dal basso con 3 è accettabile per Nero. E' molto difficile per Bianco trovare una continuazione plausibile.

Dia. 5 (bloccare dall'alto). Bloccare dall'alto non può mai essere negativo per Nero. Se Bianco 3, Nero 4 è una risposta molto energica.

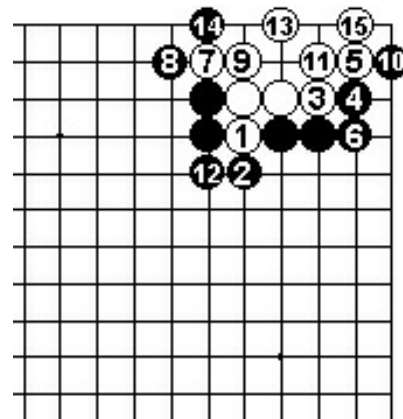
Dia. 6 (influenza imponente). Mentre Bianco cerca di vivere, Nero gioca la solida connessione a 12, costruendo un'influenza esterna imponente.



Dia. 4



Dia. 5

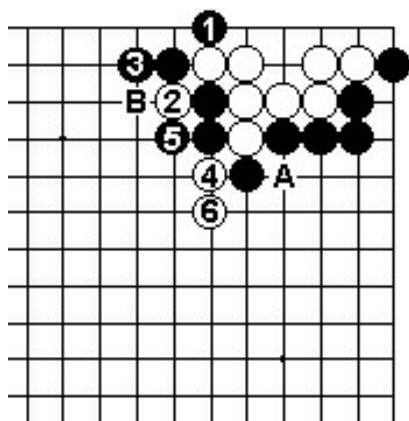


Dia. 6

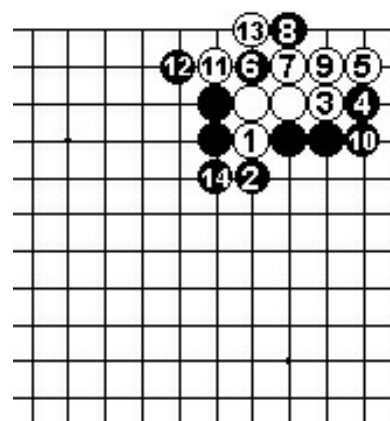
Dia. 7 (irragionevole). Il tentativo di catturare Bianco con 1 invece di 12 in Dia. 6 è ovviamente irragionevole. Bianco gioca un taglio in 2 difficilmente gestibile dall'avversario. Nero deve estendere a 3, ma poi Bianco ha un'ottima continuazione in 4 e 6. Nero non può risolvere sia la minaccia in "a" che quella a "b".

Dia. 8 (*gote*). Forzare con 6 e 8 porta all'incirca allo stesso risultato del Dia. 6, con la differenza che Nero prende *gote*.

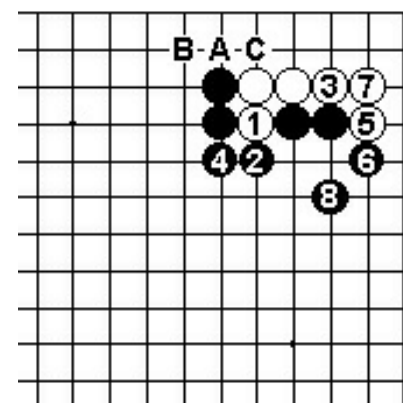
Dia. 9 (pacifico). La connessione semplice in 4 è una variante pacifica. Bianco ha due continuazioni: 5 e 7 in questo Dia. Oppure Bianco "a", Nero "b", Bianco "c". Entrambe danno profitto a Bianco ed influenza a Nero. Il risultato locale è equilibrato, se considerato indipendentemente dalla posizione circostante.



Dia. 7



Dia. 8

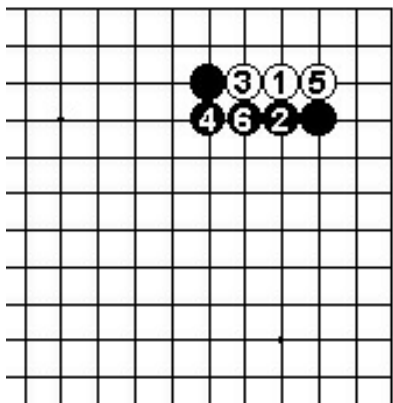


Dia. 9

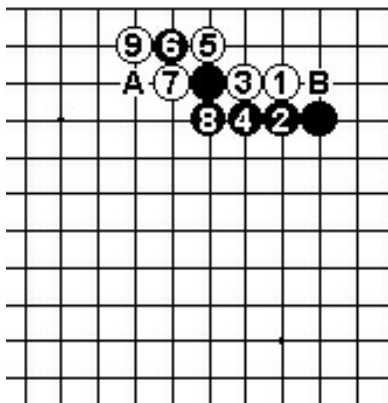
Dia. 10 (forma perfetta). Omettere la spinta a 1 in Dia. 19 è eccessivamente semplicistico. Nero ottiene una forma ideale ed un risultato superiore connettendo in 6.

Dia. 11 (pacifico). Rispondere a Bianco 3 bloccando a 4 è una mossa convenzionale, ma leggermente timida. Ciò rende più semplice per Bianco stabilizzare il proprio gruppo. Se Nero gioca 6 a 7, ottiene un risultato inferiore dopo Bianco 6, Nero "a", Bianco "b".

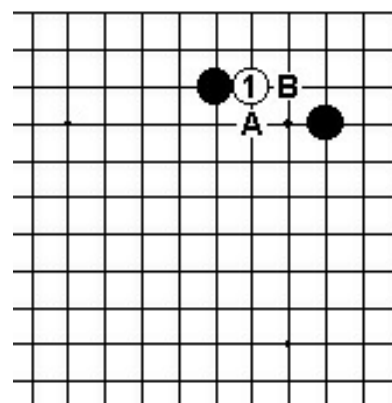
Dia. 12 (la mossa a contatto). Appoggiarsi a 1 è un altro modo di attaccare questo shimari. Nero risponde a "a" o "b".



Dia. 10



Dia. 11

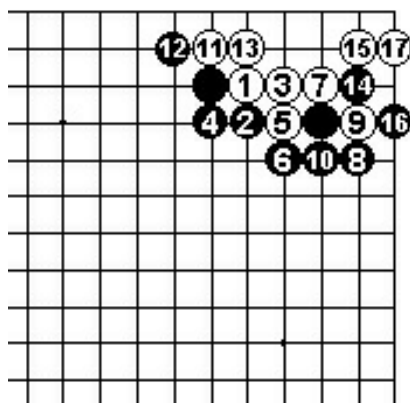


Dia. 12

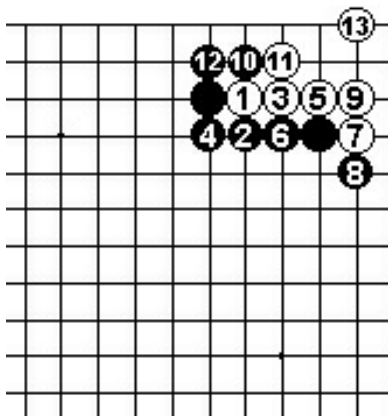
Dia. 13 (blocco). Nero 2 è una mossa standard. Se Bianco 3, la solida connessione a 4 è sufficiente. Connettere in diagonale a 8 genera una forma corretta. Bianco vive con la sequenza da 9 a 13, ma Nero 14 e 16 sono sente. Nero circonda Bianco in sente e la sua forza esterna gli conferisce un risultato migliore.

Dia. 14 (un muro d'acciaio). Se Bianco striscia con 5, Nero connette tranquillamente a 6. L'influenza esterne di Nero è come un muro d'acciaio. Anche la combinazione di 10 e 12 in sente è molto grossa.

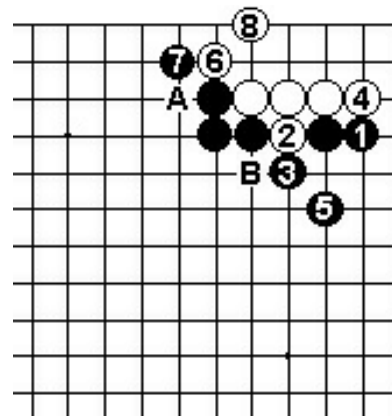
Dia. 15 (cattivo *aji*). Tutto quello che Nero deve fare per rendere l'invasione di Bianco un fallimento è di sigillarlo con buon *aji*, quindi non c'è alcuna necessità per Nero di essere eccessivamente aggressivo. Scendere a 1, ad esempio, invece di 6 in Dia. 14, crea cattivo *aji*. Dopo 4, Nero non può omettere la difesa a 5, e in seguito alla vita di Bianco con 6 e 8, Nero rimane con punti deboli a "a" e "b".



Dia. 13



Dia. 14

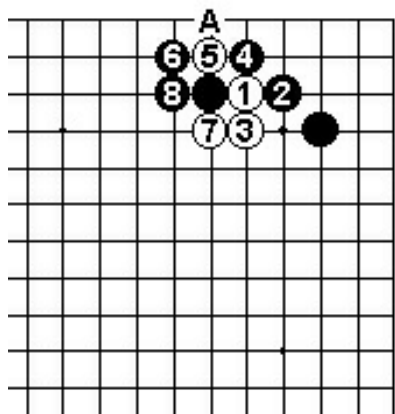


Dia. 15

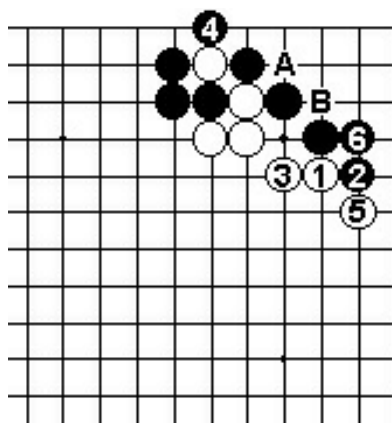
Dia. 16 (un caso speciale). Nero 2 non è raccomandabile. Può essere appropriata solamente in certe circostanze. Nero 8 può anche essere giocata a "a". Segue -

Dia. 17 (*sabaki*). Bianco 1 è un *tesuji*. Nero deve catturare a 4 poiché se se gioca 4 a 5, Bianco cattura con "a", Nero 4, Bianco "b". Bloccare a 5 consente a Bianco di fare *sabaki*.

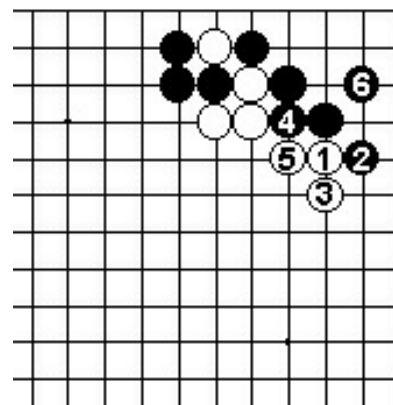
Dia. 18 (vita su larga scala). Bianco non deve rispondere a 2 con 3. Nero 4, anche se di norma brutta forma, è qui una buona mossa. Nero vive su larga scala nell'angolo, e tutte le sue pietre lavorano insieme per una efficienza massima.



Dia. 16



Dia. 17

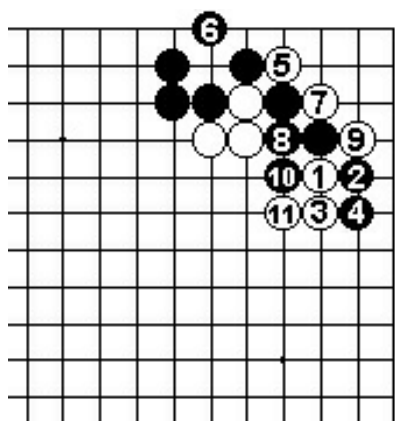


Dia. 18

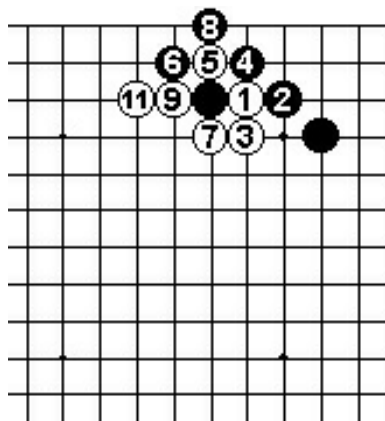
Dia. 19 (il problema della scala). Se Nero vuole strisciare con 4, deve prima controllare la scala. Se Bianco vince la scala, il risultato è disastroso per Nero. In ogni caso, poiché il risultato in Dia. 18 è favorevole per Nero, la conclusione è che Bianco 3 è una mossa rischiosa.

Dia.20 (catturare). Al posto di 8 in Dia. 16, Nero può anche catturare a 8 qui. Bianco dà *atari* a 9 e, se Nero connette a 10, si accontenta di estendere a 11. Giocare 10 a 11 darebbe origine ad un *ko* molto serio.

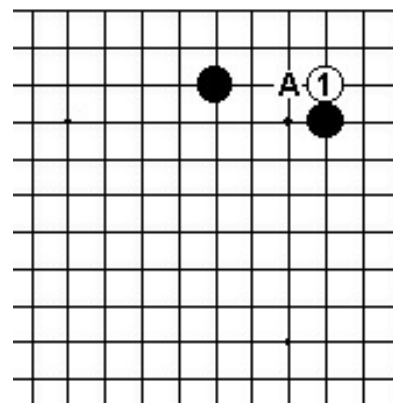
Dia. 21 (la mossa a contatto in 3-3). Funziona anche l'invasione a 1. Nero risponde generalmente a "a".



Dia. 19



Dia. 20 10: connette in 5

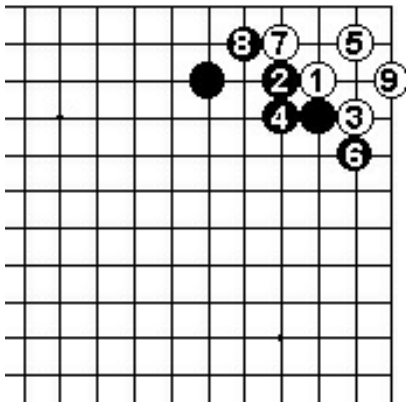


Dia. 21

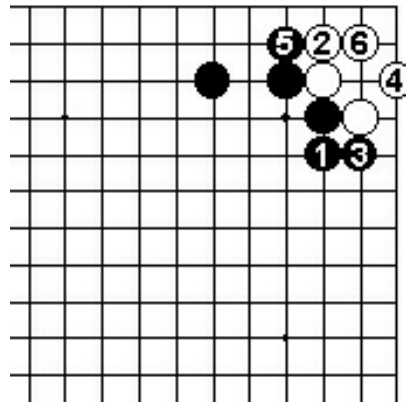
Dia. 22 (solido). Nero 2 è una mossa solida e corretta. Il contro-*hane* a 3 è un *tesuji*. La risposta migliore è connettere solidamente a 4. Bianco realizza il proprio obiettivo con la sequenza fino a 9, ma Nero erige un'interessante influenza esterna.

Dia. 23 (rinforzare il lato destro). Nero estende a 1 (invece di 4 in Dia. 22) quando vuole porre l'accento sul lato destro. Bianco 2 genera la stessa forma analizzata nell'invasione allo *shimari* a *keima* (posizione 1, Dia. 2). Bianco vive nell'angolo e Nero costruisce una posizione solida.

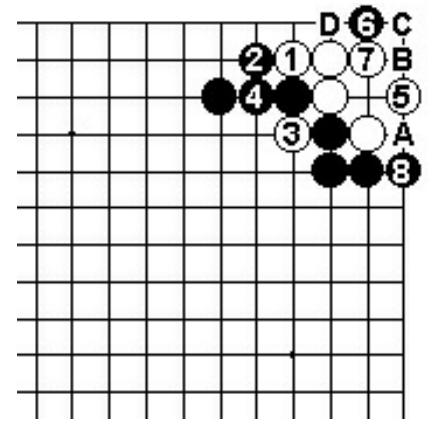
Dia. 24 (*ko*). Bianco 1 (invece di 4 in Dia. 23) è una mossa sbagliata che mette Bianco in *damezumari*. Dopo Nero 6 e 8, non si può evitare un *ko*: se Bianco "a", Nero "b"; se Bianco "c", Nero "a" crea un *ko* dopo Bianco "d".



Dia. 22



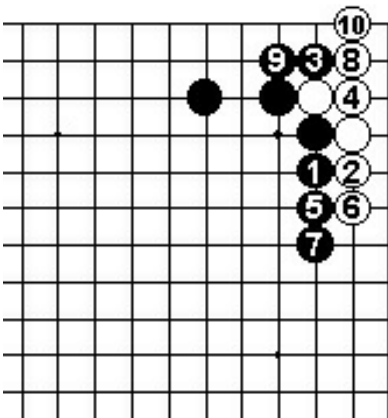
Dia. 23



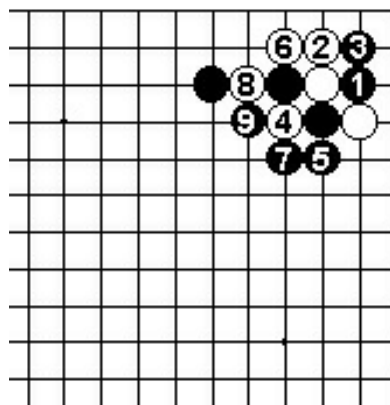
Dia. 24

Dia. 25 (lasciar strisciare l'avversario). Bianco può anche strisciare con 2. Nero non ha nulla da perdere nel dare *atari* a 3. Nero deve quindi giocare mosse ordinarie, senza dar vita ad un irragionevole tentativo di catturare Bianco. Lasciar nuotare l'avversario in seconda linea è sufficiente: Nero erige una posizione solida fino a 9.

Dia. 26 (una variante difficile). Tagliare a 1 è severo, ma porta molte complicazioni. Nero risponde con 6 dando *atari* dall'esterno a 7. Il seguito dopo 9 è complesso, ma Nero dovrebbe essere in grado di gestire il combattimento.



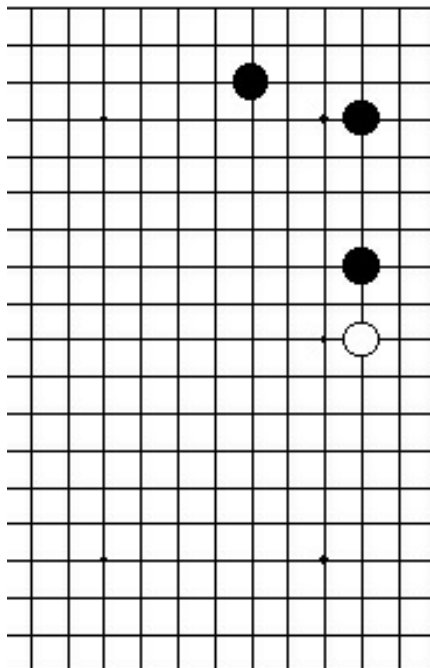
Dia. 25



Dia. 26

SECONDA POSIZIONE.

Questa formazione, con Nero che ha esteso di tre spazi, si vede di frequente. Dov'è il punto vitale per invadere ?

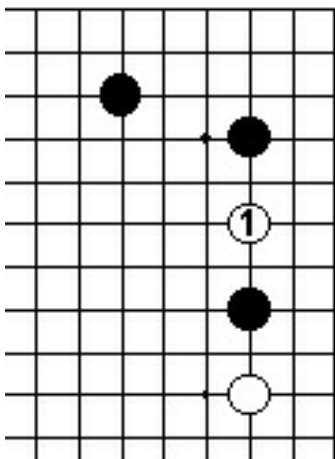


Seconda posizione.

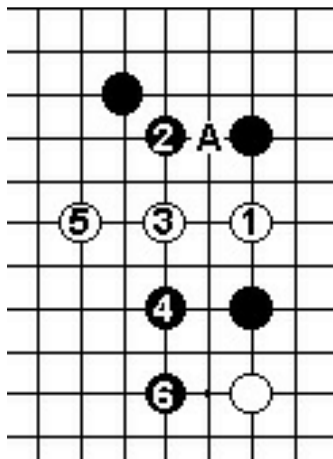
Dia. 1 (invasione). Invadere nel mezzo dell'estensione di tre spazi è corretto.

Dia. 2 (un combattimento). Difendere con 2 o in "a" è una risposta solida. Bianco salterà probabilmente fuori con 3 e 5 e Nero si concentrerà sul lato con 6. Tutto ciò è ragionevole per entrambi. In seguito si svilupperà un combattimento.

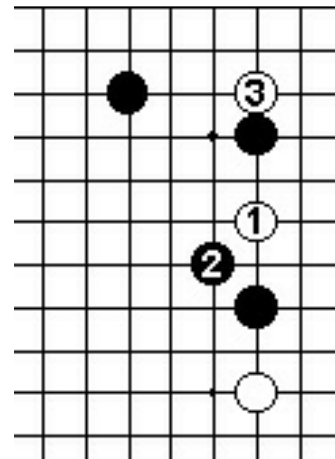
Dia. 3 (*sabaki*). Bianco non può invadere a 1 se non conosce il modo corretto di fare *sabaki* dopo Nero 2. Appoggiarsi a 3 è una mossa forzata. E' meglio concentrarsi sull'angolo poiché l'estensione sul lato di Nero è abbastanza corta.



Dia. 1



Dia. 2

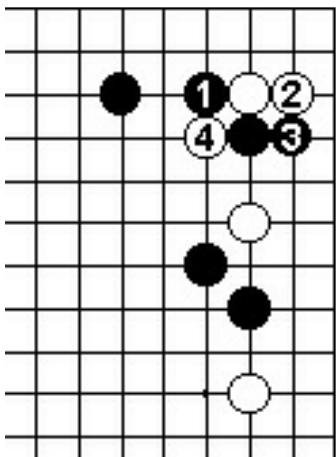


Dia. 3

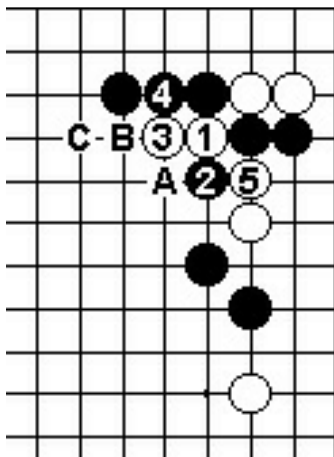
Dia. 4 (*shicho*). Nero blocca generalmente a 1. Bianco può continuare con 2 solo se la scala gli è favorevole.

Dia. 5 (*shicho*). Bianco può tagliare a 1 (4 in Dia. 4) quando può continuare tagliando a 5. Il taglio è irragionevole se Nero vince la scala con Nero "a", Bianco "b", Nero "c".

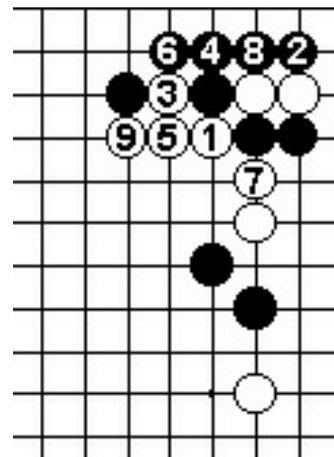
Dia. 6 (il gioco a contatto della pancia). Nero si appoggia a 2 quando la scala in Dia. 5 gli è sfavorevole. Bianco sacrifica le sue due pietre per comprimere l'avversario.



Dia. 4



Dia. 5

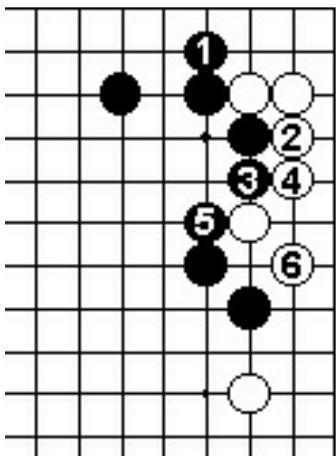


Dia. 6

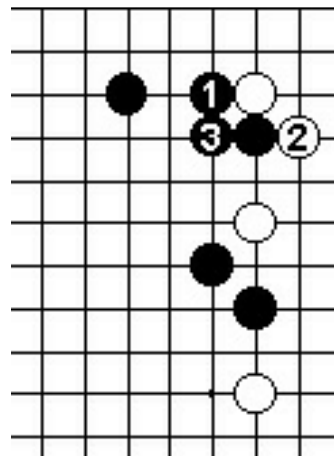
Dia. 7 (*sagari* di Nero). Se Nero 1, il *joseki* da 2 a 6 è senso comune ed è abbastanza buono per Bianco. Egli non può venire catturato.

Dia. 8 (troppo remissivo). *L'hane* in 2 è un'altra variante. Nero 3 è troppo remissiva: rende le cose troppo semplici per Bianco.

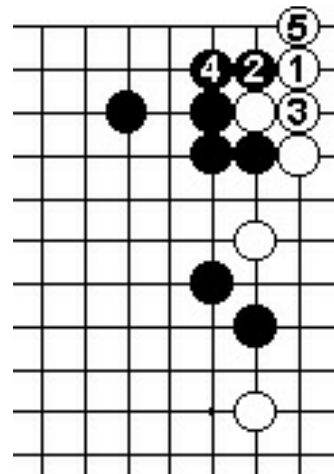
Dia. 9 (successo per Bianco). Bianco 1 è qui la mossa standard. Bianco 5 è essenziale. Penetrare nell'angolo in modo così semplice conferisce a Bianco un risultato ottimo.



Dia. 7



Dia. 8

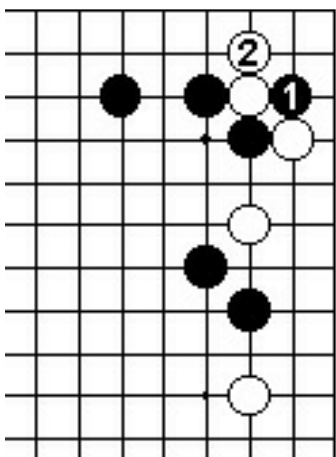


Dia. 9

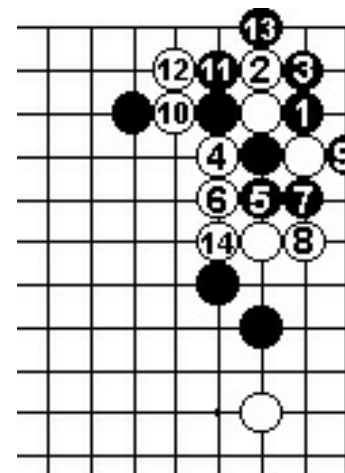
Dia. 10 (una risposta forte). Nero 1 (al posto di 3 in Dia. 8) è una mossa forte. Bianco estende in maniera naturale a 2.

Dia. 11 (irragionevole). Nero 3 è irragionevole. La continuazione fino a 14 è forzata e brutta per Nero. Al posto di 3 -

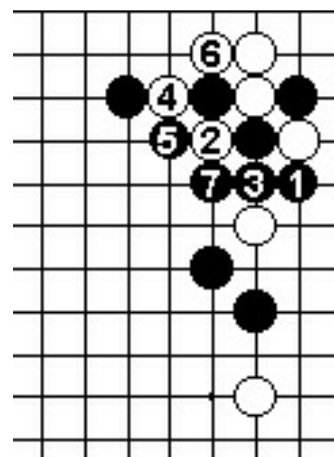
Dia. 12 (preoccupazioni). Nero può giocare 1 e 3. Se Bianco 4, Nero può continuare energicamente con 5 e 7, ma Nero ha diverse ragioni per rimanere in ansia.



Dia. 10



Dia. 11

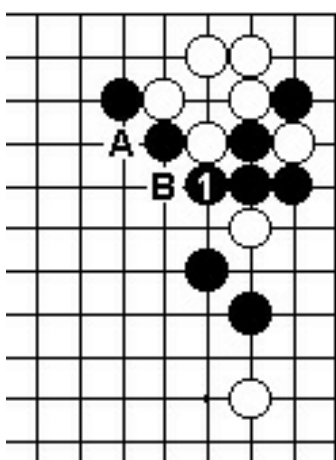


Dia. 12

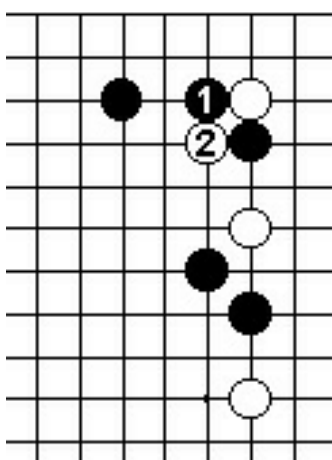
Dia. 13 (*ko*). Nero 1 (7 in Dia. 12) mostra spirito combattivo, ma se Bianco taglia a "a", segue un *ko*. Sarebbe troppo timido giocare Nero 1 a "b".

Dia. 14 (taglio incrociato). Il taglio incrociato a 2 può condurre a varianti molto complesse.

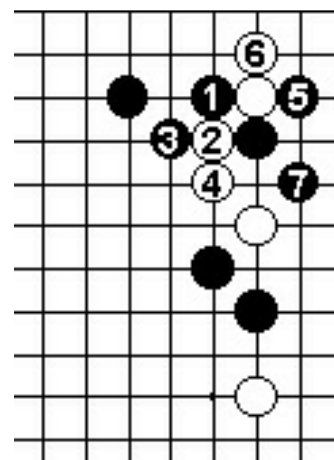
Dia. 15 (in difficoltà ?). L'*atari* a 3 rinforza Bianco. Nero 5 e 7 sembrano incalzare Bianco, ma -



Dia. 13



Dia. 14

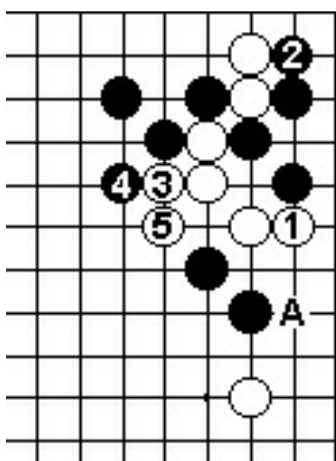


Dia. 15

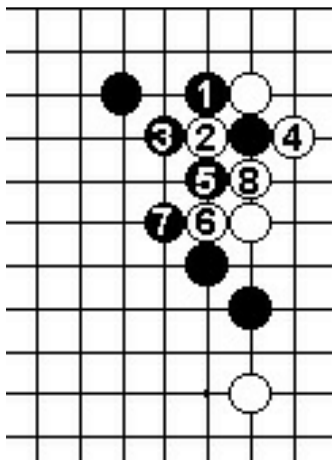
Dia. 16 (Bianco esce fuori). Bianco scambia 1 per 2, poi esce fuori con 3 e 5. Ciò indebolisce le pietre nere sul lato. Bianco può anche connettersi con "a", quindi, considerando tutto, questo risultato non è molto buono per Nero.

Dia. 17 (vita). Quando Nero gioca 3, anche vivere con il *joseki* da 4 a 8 è accettabile per Bianco.

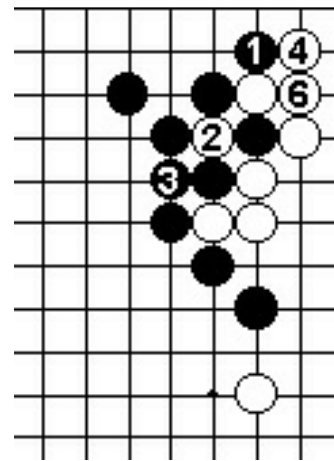
Dia. 18 (*sabaki*). Se Nero dà *atari* a 1, Bianco stabilizza ottimamente il proprio gruppo con la sequenza da 2 a 6.



Dia. 16



Dia. 17

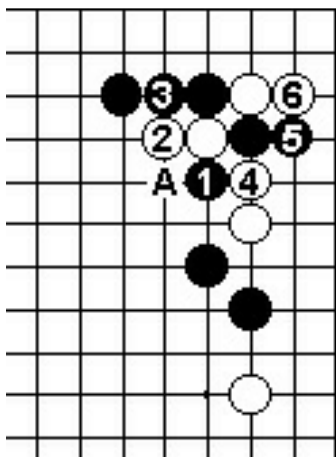


Dia. 18 5: prende il ko

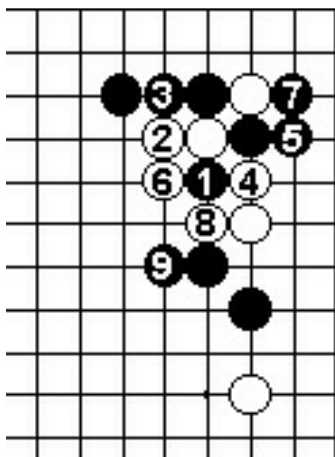
Dia. 19. Il problema dello *shicho*). Nero 1 (invece di 3 in Dia. 15) e 3 riportano alla luce il problema della scala. Se essa è favorevole a Bianco, egli può realizzare dei punti bloccando a 6 nell'angolo.

Dia. 20 (il piano di riserva di Bianco). Se la scala gli è sfavorevole, Bianco cattura una pietra con 6 e 8. Seguirà un combattimento.

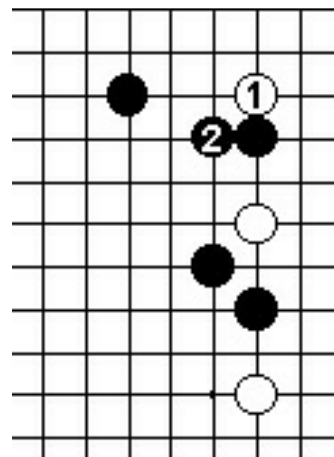
Dia. 21 (estensione solida). Estendere solidamente a 2 è una leggera perdita per Nero, poiché abbandona tutto l'angolo.



Dia. 19

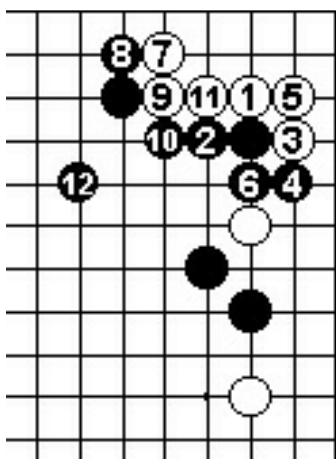


Dia. 20



Dia. 21

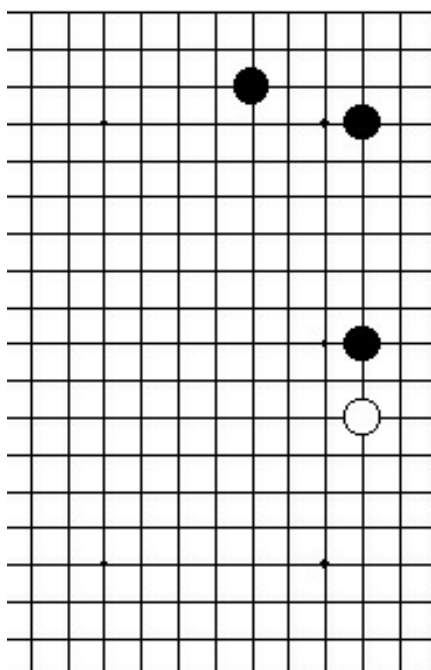
Dia. 22 (*furikawari*). Bianco abbandona la pietra sul lato per vivere nell'angolo. Questo scambio sembra insoddisfacente per Nero, visto che la sua posizione è leggermente sovraconcentrata.



Dia. 22

TERZA POSIZIONE.

Nero ha compiuto un'estensione più ampia dallo *shimari*. Bianco vuole fare pieno uso della pietra vicina alla formazione nera.

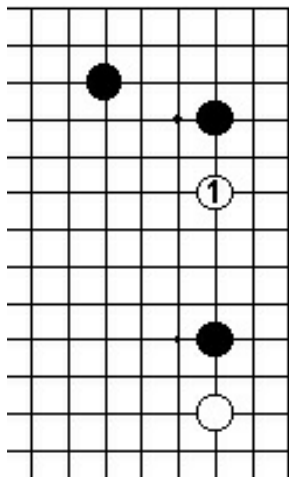


Terza posizione.

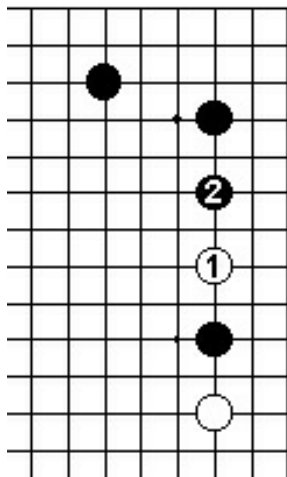
Dia. 1 (vicino). Invadere vicino allo *shimari* è il punto vitale di questa posizione.

Dia. 2 (inadeguato). Invadere a 1 sembra plausibile, ma è carente di incisività. Permettere Nero 2 è insoddisfacente.

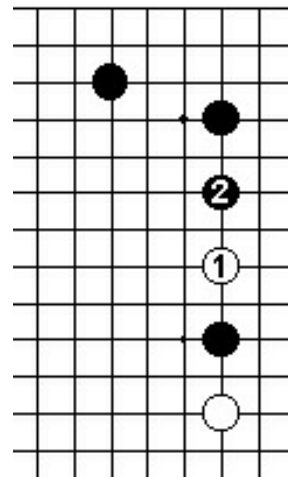
Dia. 3 (moderato). Nero 2 è la risposta moderata: Nero si accontenta di assicurarsi l'angolo. Bianco 3 diventa quindi il punto chiave.



Dia. 1



Dia. 2

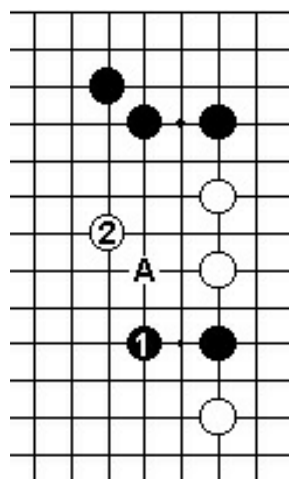


Dia. 3

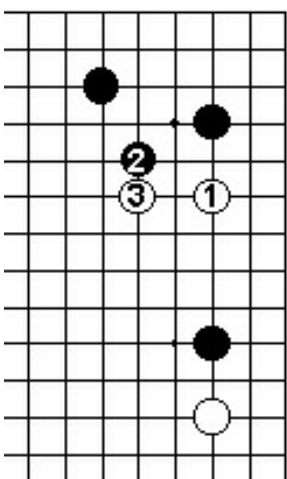
Dia. 4 (un combattimento). I seguito Nero salta a 1, iniziando un combattimento verso il centro. Bianco 2 e "a" sono le risposte standard.

Dia. 5 (*keima*). Se Nero 2, appoggiarsi a 3 è un *tesuji*.

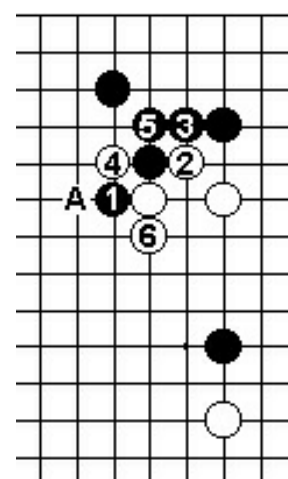
Dia. 6 (forma da *sabaki*). Se segue Nero 1, Bianco ottiene di fare *sabaki* con la sequenza da 2 a 6. Bianco minaccia di giocare in "a", ed anche la pietra nera sul lato è stata indebolita.



Dia. 4



Dia. 5

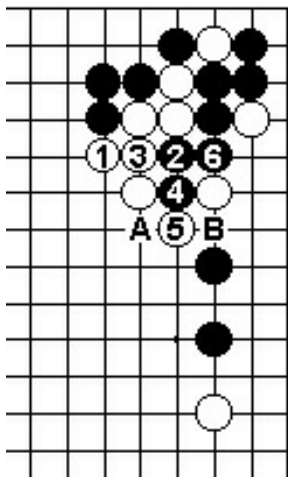


Dia. 6

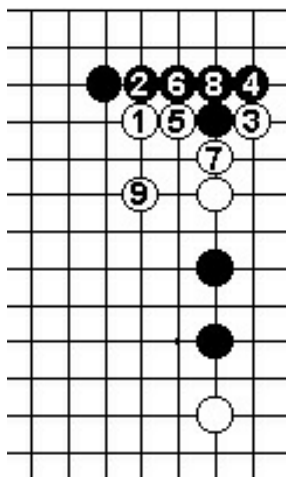
Dia. 7 (attaccare dal basso). Lo scopo di Nero 2 è di impedire a Bianco di fare una base sul lato, ma Bianco sarà in grado di fare *sabaki* sfruttando le debolezze dello *shimari*. Comunque, quando Bianco invade a 1 deve essere pronto ad adottare delle contromisure contro 23.

Dia. 8 (*tesuji*). Il colpo sulla spalla in 1 è il punto vitale. Si sviluppa un *tesuji* basilare fino a 7. Segue -

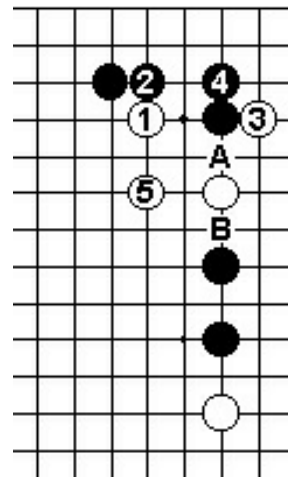
Dia. 9 (buona forma). Bianco sacrifica la pietra di taglio a 1. Se Nero 2, Bianco forza con 3, poi fissa la propria forma con 5.



Dia. 13

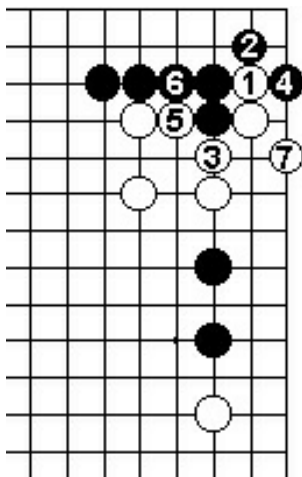


Dia. 14

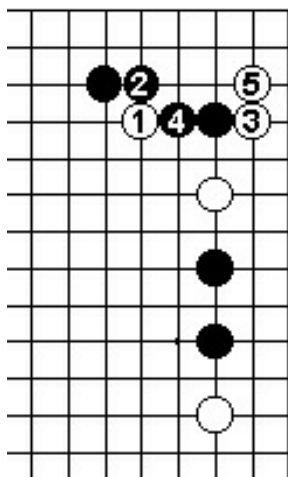


Dia. 15

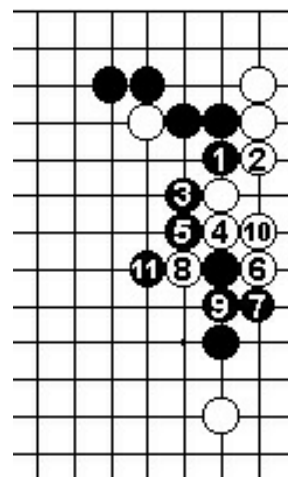
Dia. 16 (vita). Bianco attenderà il momento giusto per nuotare a 1. Con la sequenza fino a 7 egli può vivere.
 Dia. 17 (bloccare solidamente). Nero 4 è solida. Bianco può giocare 5, ma l'intenzione di Nero rimane quella di costruire influenza verso l'esterno.
 Dia. 18 (spessore). Nero forza con 1, 3 e 5, poi costruisce una forza esterna enorme con la sequenza fino a 11. Bianco è comunque soddisfatto per aver scavato via il territorio nell'angolo.



Dia. 16

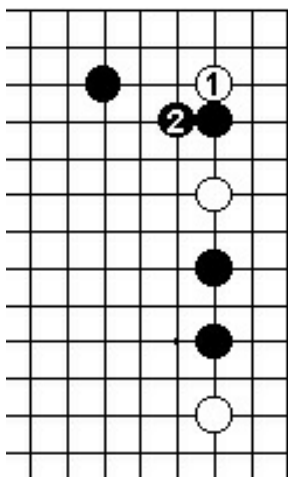


Dia. 17

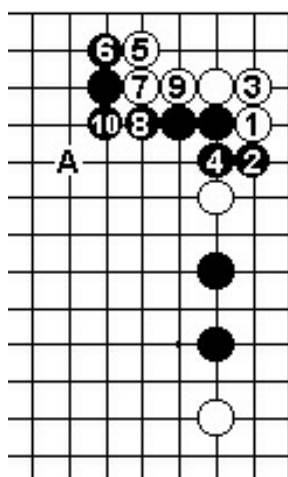


Dia. 18

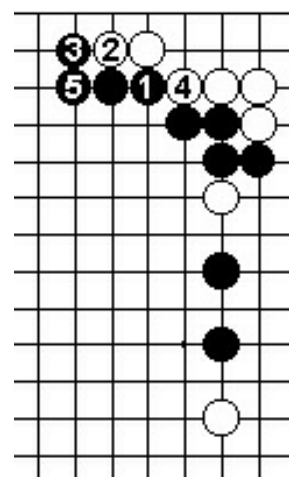
Dia. 19 (invasione nell'angolo). Bianco può anche invadere direttamente l'angolo. Nero 2 consente a Bianco di vivere.
 Dia. 20 (risultato equilibrato). Il *joseki* fino a 9 dà un risultato equilibrato, con Nero che erige forza verso l'esterno e Bianco che vive nell'angolo. Nero 10 può anche essere giocata a "a".
 Dia. 21 (spessore) Se Nero blocca a 1 (invece di 6 in Dia. 20), Bianco gioca 2 e 4 soddisfatto.



Dia. 19



Dia. 20

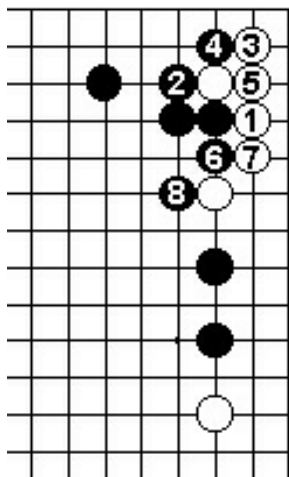


Dia. 21

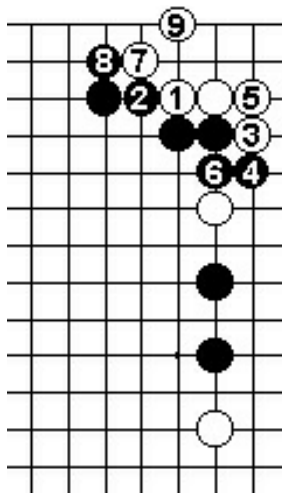
Dia. 22 (un caso speciale). E' possibile bloccare dall'altro lato con 2 in circostanze particolari. L'influenza di Nero è ora orientata in una direzione leggermente diversa dal Dia. 20 e 21.

Dia. 23 (*gote*). Strisciare con 1 è scorretto. Bianco 3 e 5 ricalcano il Dia. 20, ma Bianco termina in *gote*.

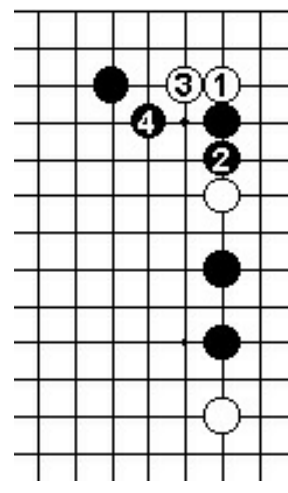
Dia. 24 (*tsukiatari*). E' anche possibile il blocco solido di Nero (*tsukiatari*) a 2. Bianco vive dopo 3, ma deve conoscere la risposta a Nero 4.



Dia. 22



Dia. 23

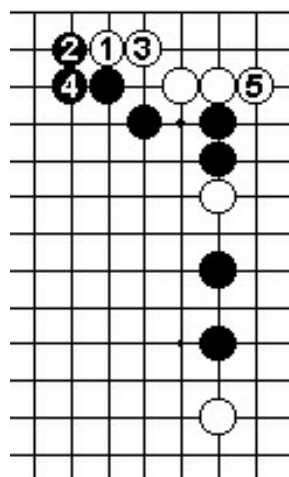


Dia. 24

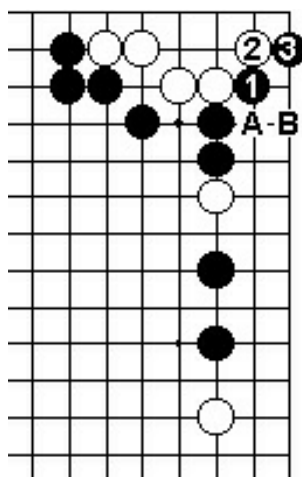
Dia. 25 (vita). Bianco gioca la combinazione di 1 e 3. Nero ottiene forza centrale con 4, ma l'invasione di Bianco è un successo dopo che egli vive con 5. L'ultima mossa non può essere omessa.

Dia. 26 (ko). Se Bianco non gioca a 1, Nero inizia un *ko* con 1 e 3. Se Bianco "a", Nero controbatte con "b".

Dia. 27 (spessore). L'hane in 2 costituisce una mossa forte quando la scala è favorevole per Nero. Bianco vive con la sequenza fino a 9, ma questo risultato non gli arride. Nero 8 è corretta, dando a Nero un considerevole spessore.

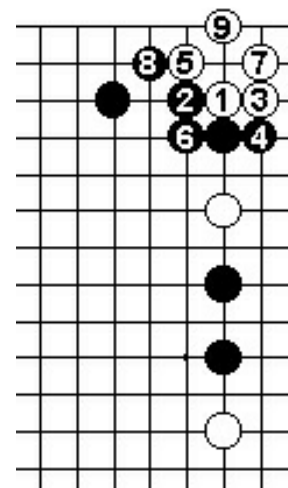


Dia. 27



Dia. 25

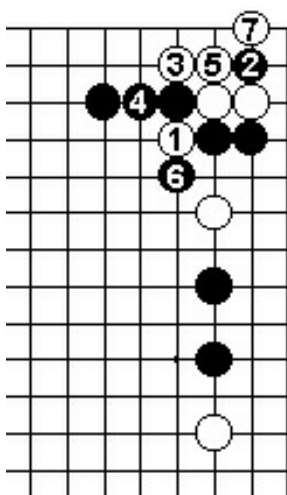
Dia. 26



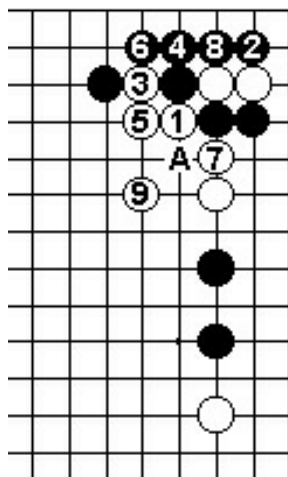
Dia. 28 (vivere nell'angolo). Quando la scala è sfavorevole per Nero, appoggiarsi a 2 è un *tesuji*. Bianco vive nell'angolo, ma Nero ottiene nuovamente compenso all'esterno con 6. Invece di 3 -

Dia. 29 (prendere l'esterno). Bianco raggiunge un risultato più che accettabile dando atari a 3. Con la sequenza fino a 9 egli fa una buona forma all'esterno. Quando la scala è favorevole per Nero, gioca 2 a "a", seguito da Bianco 5, Nero 3.

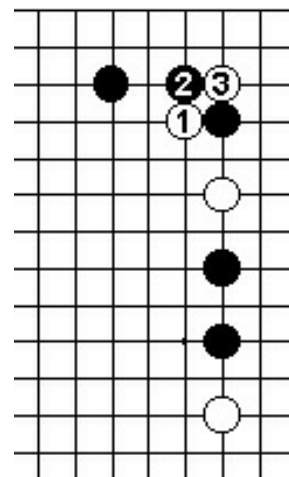
Dia. 30 (lo stesso schema). Se Bianco inizia con 1, per poi tagliare a 3, otteniamo lo stesso schema, dove il problema cruciale della scala rimane invariato.



Dia. 28



Dia. 29

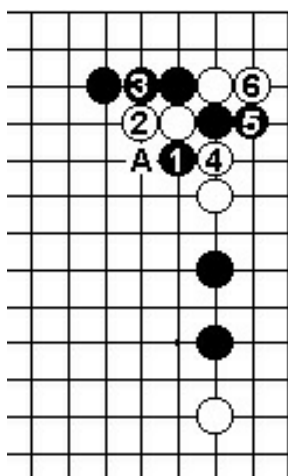


Dia. 30

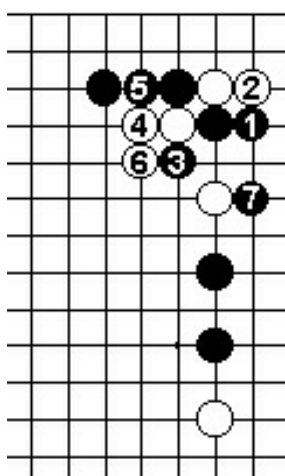
Dia. 31 (*shicho*). Nero non può giocare 1 e 3 a meno che la scala ad "a" che si genera dopo 6 non gli sia favorevole.

Dia. 32 (*resistenza*). La sequenza da 1 a 5 è un altro schema di gioco quando la scala è favorevole per Nero. Comunque sia, Nero deve fare attenzione alla contromossa di Bianco in 6. Nero 7 è un *tesuji*. Segue -

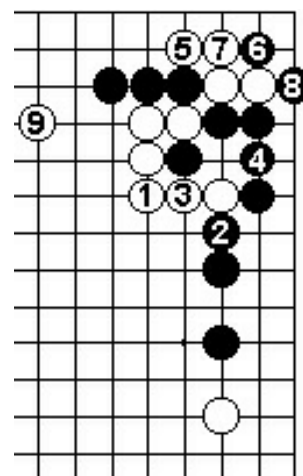
Dia. 33 (*forma da sabaki*). Bianco 1 dà origine a una forma corretta. Nero è obbligato a giocare 2 e 4. In seguito Bianco forza con 5 e 7, creando aji nell'angolo, quindi salta dalle parti di 9.



Dia. 31

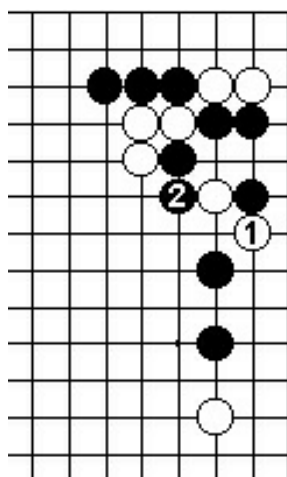


Dia. 32



Dia. 33

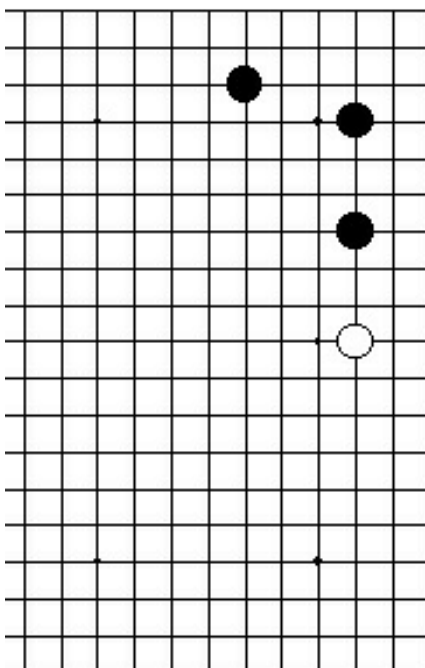
Dia. 34 (*fate attenzione !*). Bloccare immediatamente a 2 è sbagliato: Bianco viene annientato dopo Nero 2.



Dia. 34

QUARTA POSIZIONE.

Nero ha fatto una buona forma con un'estensione di due spazi dallo *shimari*. Bianco ha una pietra staccata di due spazi. Dov'è il punto vitale ?

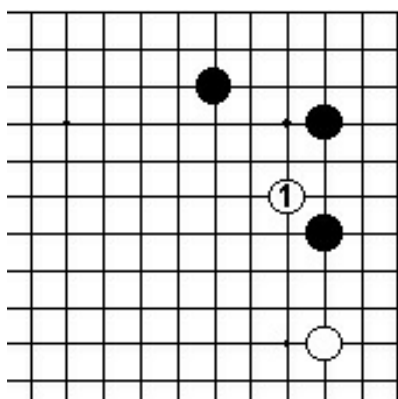


Quarta posizione

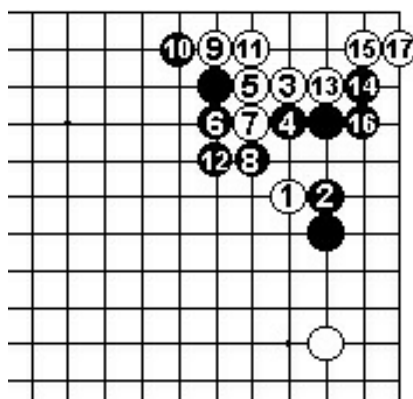
Dia.1 (il colpo sulla spalla). In questo caso il colpo sulla spalla a 1, che è una sonda per verificare la reazione di Nero, è tradizionalmente considerato una buona mossa. A seconda della risposta di Nero, bianco potrebbe essere in grado di utilizzare la prima pietra giocata come supporto per guadagnare qualcosa nell'angolo.

Dia. 2 (invasione). Nero 2 è la risposta principale a Bianco 1. L'invasione di Bianco in 3 è in relazione a 1. Se Nero blocca dall'alto con 4, Bianco vive nell'angolo con il *joseki* fino a 17. Ovviamente Nero ottiene un compenso all'esterno.

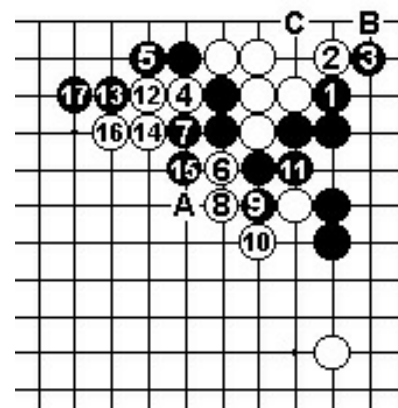
Dia. 3 (dipende dallo *shicho*). Se la scala lo favorisce, Nero può bloccare a 1 (al posto di 12 in Dia. 2) nel tentativo di catturare Bianco. Dopo la sequenza che si snoda fino a 17, sorge il problema della scala che inizia con "a". Se Bianco gioca 4 a "b", Nero lo uccide incondizionatamente con "c".



Dia. 1



Dia. 2

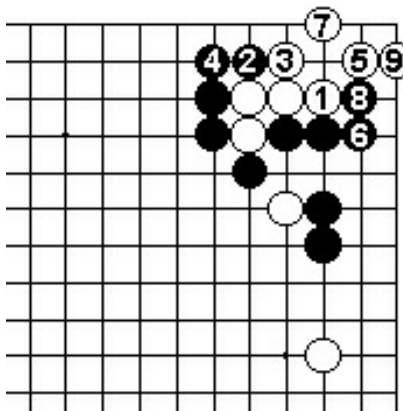


Dia. 3

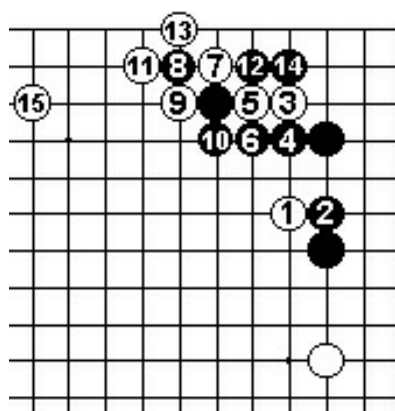
Dia. 4 (spessore). Bianco può anche giocare a 1 invece di 9 in Dia. 2. Egli vive con la sequenza fino a 9, ma Nero crea un'utile influenza.

Dia. 5 (leggermente insoddisfacente). Bloccare a 6 è lento. Se Nero continua con il doppio *hane* in 8, Bianco abbandona le pietre in angolo per catturare con 13, quindi estende a 15. Il gioco di Nero è stato un po' sottomesso e il risultato non è del tutto soddisfacente.

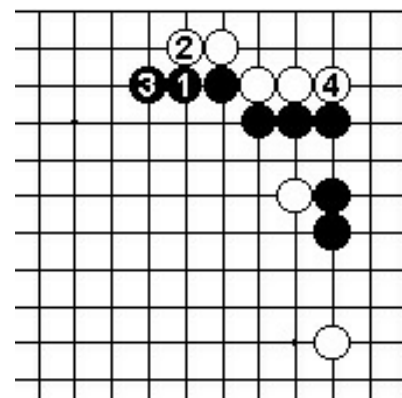
Dia. 6 (profitto). Se Nero estende a 1 invece di 8 in Dia. 5, Bianco vive su larga scala con 2 e 4. Questo risultato è leggermente insoddisfacente per Nero.



Dia. 4



Dia. 5

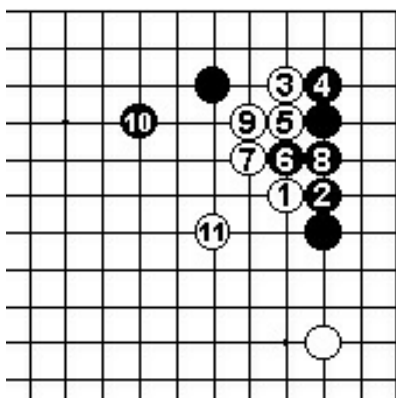


Dia. 6

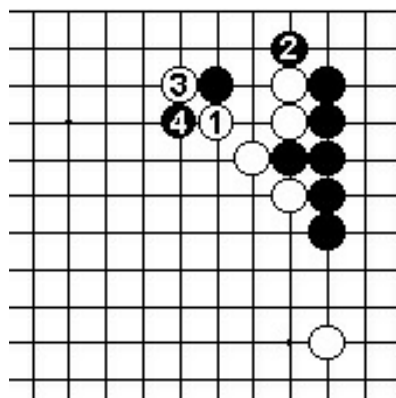
Dia. 7 (verso il centro). Nero può anche rispondere a Bianco 3 bloccando in 3-3 con 4. Quando Bianco gioca 5, la prima mossa in 1 dimostra tutto il proprio valore. Gli eventi si sarebbero succeduti molto diversamente se Bianco avesse invaso immediatamente a 3 senza la mossa preparatoria in 1. Sembra corretto attaccare a 10 dopo che Bianco difende a 9. Da l canto suo, Bianco esce verso il centro in modo leggero con 11.

Dia. 8 (pesante). Se Bianco gioca la connessione in diagonale a 1 invece che 9 in Dia. 7, l'*hane* in 2 rende immediatamente il suo gruppo pesante. Se 3, Bianco si ritrova nei pasticci dopo che Nero taglia in 4.

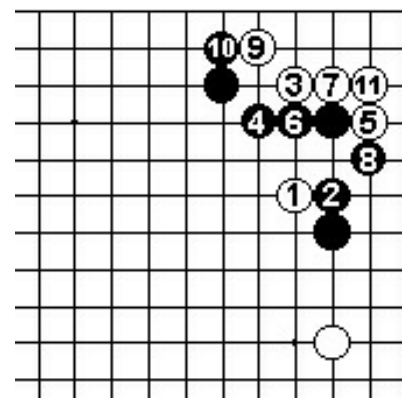
Dia. 9 (il *tesuji* a contatto). Contrastare Bianco 3 con 4 lascia Nero con un cattivo *aji*. Bianco 5 rappresenta il *tesuji* per queste situazioni. Se Nero 6, Bianco vive con il *joseki* fino a 11, anche se in *gote*.



Dia. 7



Dia. 8

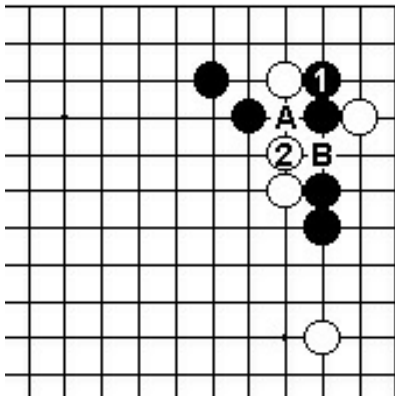


Dia. 9

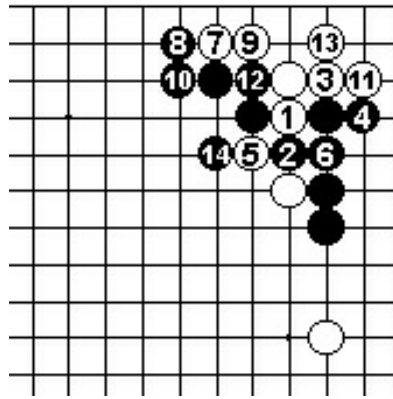
Dia. 10 (irragionevole). Spingere con 1 al posto di 6 in Dia. 9 è irragionevole. La semplice continuazione di Bianco è 2, con la doppia minaccia di "a" e "b". E' difficile per Nero trovare una risposta: l'invasione di Bianco è stata un successo.

Dia. 11 (la spinta). E' possibile spingere a 1 invece di 5 in Dia. 9. Bianco gioca in seguito 3e, se Nero risponde in 4, vive con 7 ecc. Da notare che se Bianco omette 13, Nero lo uccide con l'*hane* in "a". Nella posizione finale, Nero si ritrova con dell'*aji* cattivo.

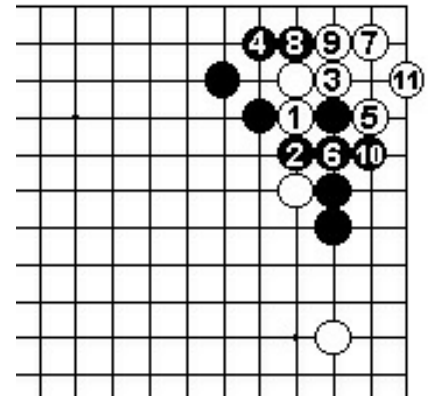
Dia. 12 (tentativo di cattura). Se Nero cerca di catturare Bianco con 4, Bianco 7 diviene la mossa chiave per garantirsi la vita.



Dia. 10



Dia. 11

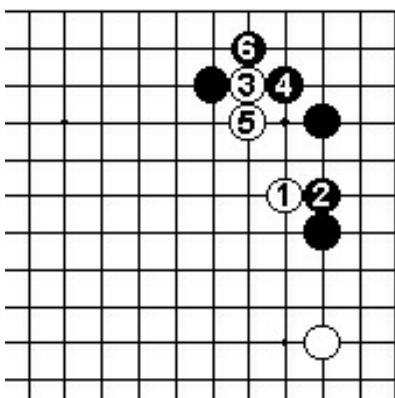


Dia. 12

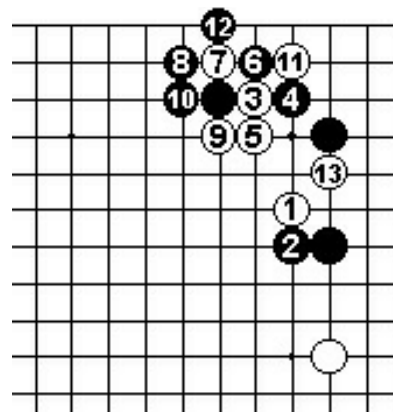
Dia. 13 (brutto stile). Bianco 3 è un punto sbagliato dove invadere l'angolo. Nero 4 è una risposta calma ma buona.

Dia. 14 (giusto). Appoggiarsi a 3 è corretto solamente se Nero ha risposto a 1 con 2. Questa volta il taglio in 7 funziona. Dopo che Bianco ha forzato con 9 e 11, Bianco 13 è giusta. Bianco stabilizza facilmente il proprio gruppo.

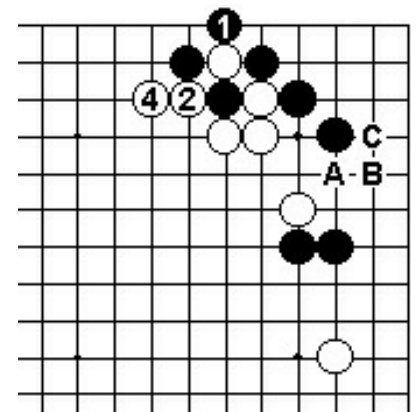
Dia. 15 (mira successiva). Nero può anche catturare a 1 al posto di 10 in Dia. 14. Bianco 2 è forzata; se Nero connette a 3, Bianco estende a 4. Bianco domina il centro ed ha una forma efficiente. Egli può anche mirare ad appoggiarsi ad "a" in seguito; se Nero "b", Bianco ottiene *sabaki* con il taglio incrociato a "c".



Dia. 13



Dia. 14

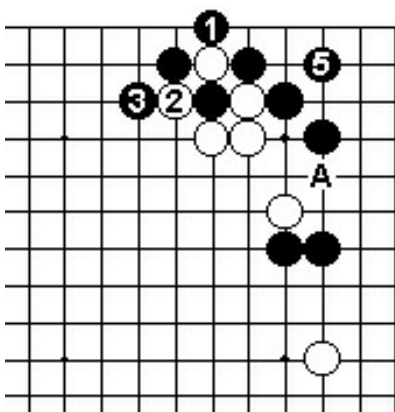


Dia. 15 3: connette

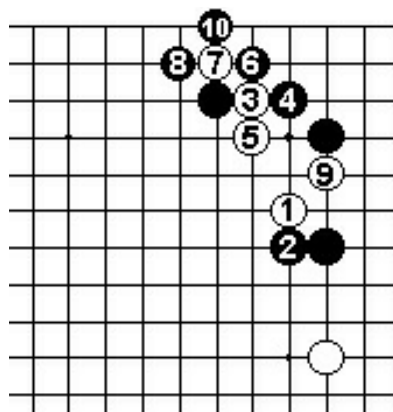
Dia. 16 (buon *aji*). Nero può anche rispondere a 2 in 3. Quando Bianco prende il *ko*, Nero difende in 5, ottenendo un buon *aji* in angolo ed annullando la minaccia di Bianco "a".

Dia. 17 (sfavorevole). I *kikashi* in 9 e 11 in Dia. 14 sono eseguiti con il giusto tempismo e Bianco non ha nulla da perdere nel giocarli. Giocare qui subito a 9 potrebbe sembrare sufficiente, ma Bianco ottiene un risultato sfavorevole quando Nero cattura a 10.

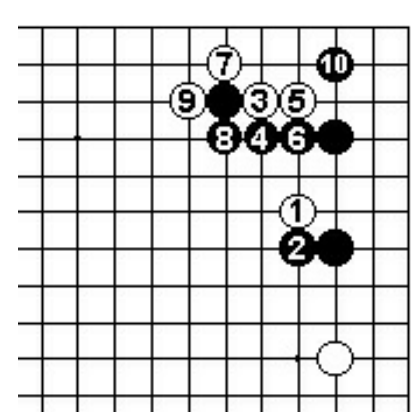
Dia. 18 (profitto). Nero può anche rispondere a 3 con l'*hane* dall'alto in 4. Nero si può assicurare del profitto nell'angolo giocando 8 e 10. Nero 8 è una buona mossa.



Dia. 16 4: prende il ko



Dia. 17

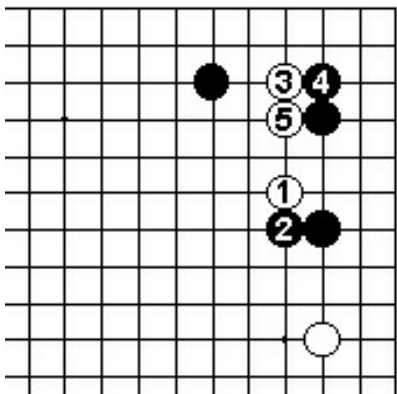


Dia. 18

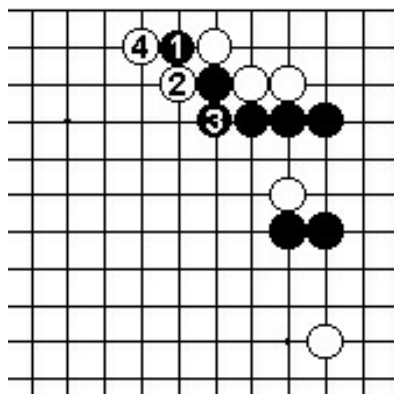
Dia. 19 (giocare in modo semplice). L'invasione in 3 non è la mossa migliore. Nero risponde semplicemente con 4 e 6 e Bianco ottiene una forma pesante.

Dia. 20 (troppo vicino). Giocare Nero 1 invece di 8 in Dia. 18 denota un cattivo stile. Dopo Bianco 2 e 4 la forza di Nero è sovraconcentrata. Questo è un pessimo risultato per Nero.

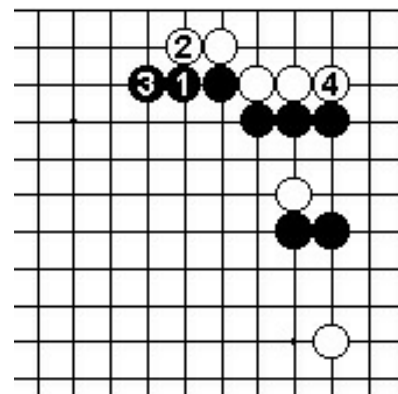
Dia. 21 (timido). Nero 1 è timida. Bianco ottiene un buon risultato con 2 e 4; Nero non è soddisfatto.



Dia. 19



Dia. 20

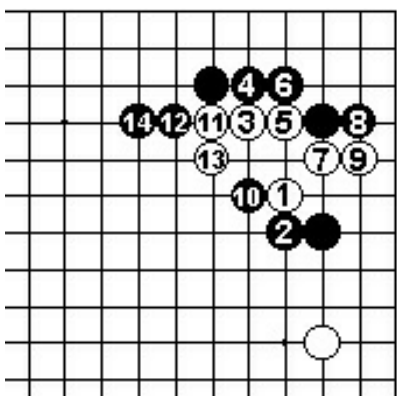


Dia. 21

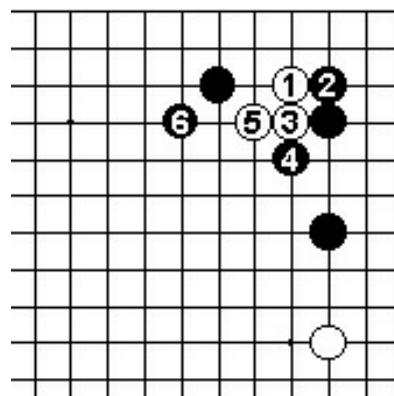
Dia. 22 (grezzo). Lo scambio di 1 per 2 è ragionevole, ma continuare con 3 e 5 è decisamente rude. Dopo Bianco 9, Nero 10 è il punto vitale. Con la sequenza fino a 14 Nero rinforza il territorio nell'angolo, mentre Bianco ottiene una forma pesante.

Dia. 23 (brutta forma). Non è raccomandabile fare un'invasione "unilaterale" in presenza di questa formazione. Nero blocca in 2, quindi colpisce "in testa" Bianco con energia a 4. Bianco è costretto a fare una brutta forma con 5, mentre l'attacco Nero giunge al culmine con 6.

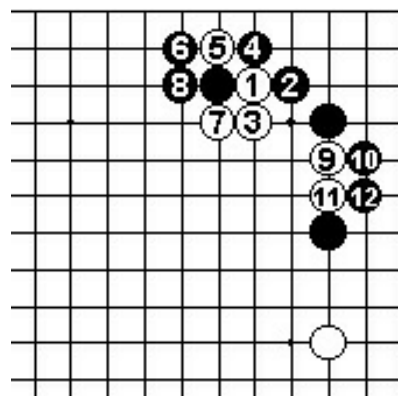
Dia. 24 (connessione). Se Bianco 1, Nero 2 è sufficiente. Con la sequenza fino a 12, Nero risponde placidamente ad ogni mossa bianca, ma Bianco non può certo essere orgoglioso di questo risultato.



Dia. 22



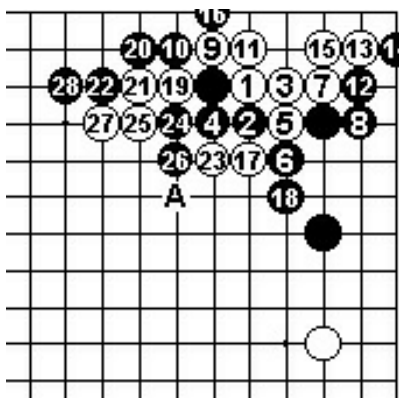
Dia. 23



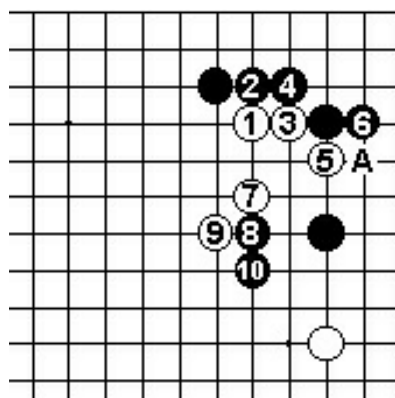
Dia. 24

Dia. 25 (in relazione alla scala). Appoggiarsi a 1 è molto pericoloso se la scala è favorevole a Nero. In questo caso, Nero può resistere vigorosamente con 2 e 4, quindi scendere a 8. La continuazione fino a 15 è forzata. Poi, Nero 16 impedisce a Bianco di fare due occhi in modo definitivo. Se Bianco taglia in 17, la continuazione fino a 26 diventa una strada a senso unico. Se Bianco non può giocare la scala con "a" in questo momento, la sua posizione collassa totalmente.

Dia. 26 (aggressivo). Nemmeno il colpo sulla spalla a 1 è raccomandato. Bianco 7 fa una forma corretta, ma invece di connettere da sotto con "a", Nero lancia un poderoso attacco con 8 e 10.



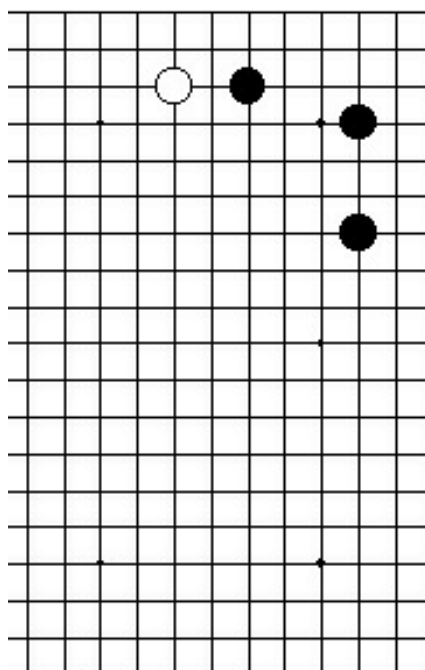
Dia. 25



Dia. 26

QUINTA POSIZIONE.

La formazione nera è la stessa della quarta posizione, ma questa volta Bianco ha giocato in alto.

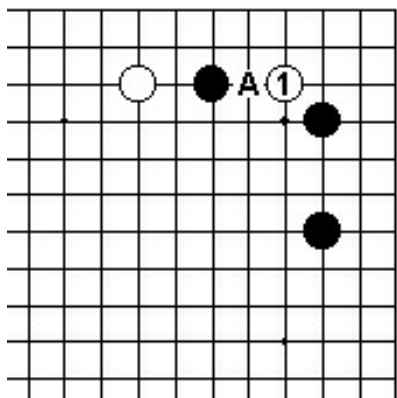


Quinta posizione

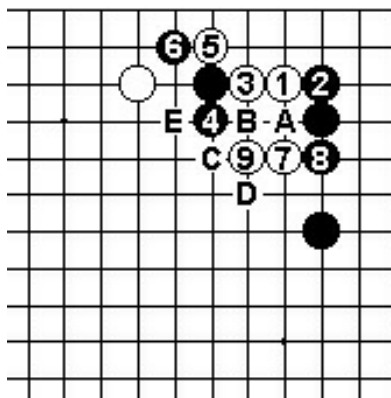
Dia. 1 (verso l'angolo). Quando l'alleato di Bianco giace nei pressi dello *shimari* e non dell'estensione, Bianco invade direttamente l'angolo. Questa è la differenza rispetto alla posizione quattro. In certi casi, Bianco può anche giocare 1 a "a".

Dia. 2 (*joseki*). Una risposta appropriata all'invasione consiste nella difesa diretta dell'angolo con 2. Nella continuazione fino a 9, che è *joseki*, Nero lascia Bianco uscire attaccandolo. Nero 8 in "a" è cattiva a causa di Bianco "b", Nero 9, Bianco "c", Nero "d", Bianco "e".

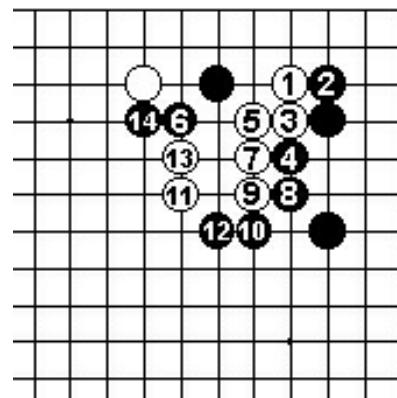
Dia. 3 (insoddisfacente). La spinta a 3 è brutta anche in presenza di un alleato in alto. Nero 4 è severa ed obbliga Bianco in una brutta forma; da 6 in poi, Nero prende territorio continuando ad attaccare Bianco. Bianco ottiene un risultato irritante fino a 14.



Dia. 1



Dia. 2

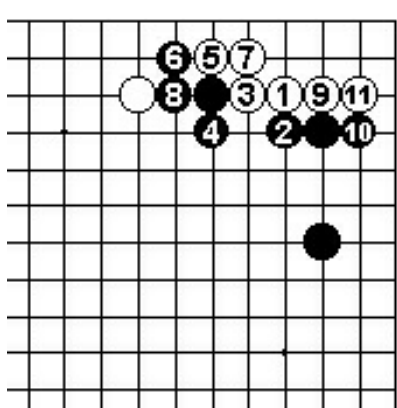


Dia. 3

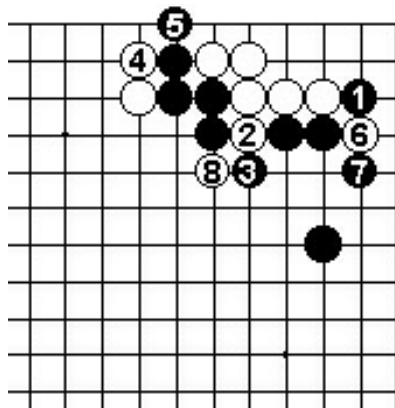
Dia. 4 (insoddisfacente per Nero). Non è interessante per Nero bloccare dall'alto con 2. Bianco vive su larga scala nell'angolo e può compiacersi del successo della sua invasione.

Dia. 5 (irragionevole). Giocare l'hane in 1 al posto di 10 in Dia. 4 è irragionevole. Il timing corretto è di tagliare in 6 dopo aver giocato 2 e 4: Nero non ha alcuna risposta a 8. Se Nero 5 a 8, Bianco gioca 5 con soddisfazione.

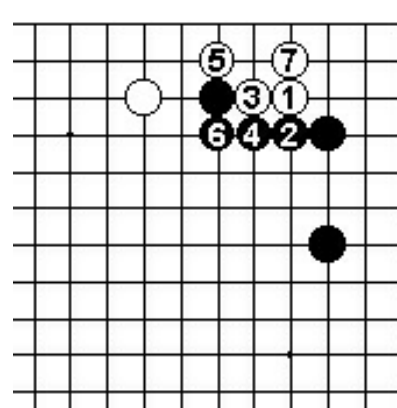
Dia. 6 (sempliciotta). Bloccare banalmente con 2 e 4 è troppo semplice. E' decisamente insoddisfacente per Nero consentire a Bianco di connettersi.



Dia. 4



Dia. 5



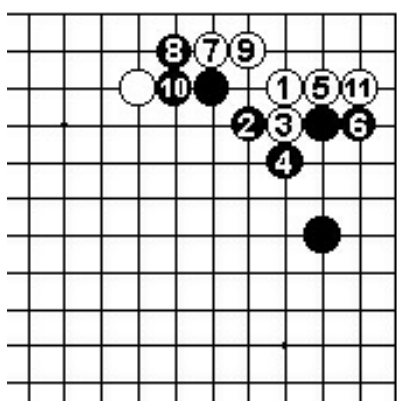
Dia. 6

Dia. 7 (cattivo *aji*). La mossa diagonale a 2 ha un cattivo *aji*. Nero deve giocare 6 e riconoscere di non avere altro che 8 e 10. Sembra ottimo per Bianco vivere su così vasta scala.

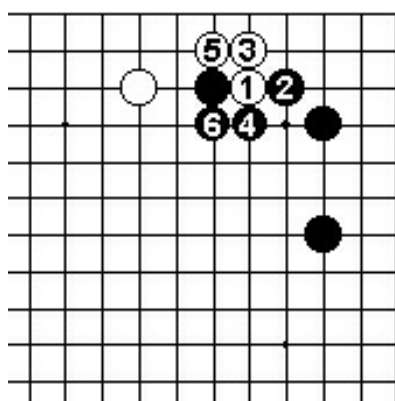
Dia. 8 (il gioco a contatto). La presenza della pietra bianca rende possibile Bianco 1. Nero 2 è una risposta tranquilla. Bianco può connettersi dal basso, ma non è del tutto soddisfatto del risultato.

Dia. 9 (estendere fuori). Se Bianco estende verso il centro con 3, Nero connette dal basso. Se Bianco 5, Nero connette a 6 e mira a giocare "a" in seguito. Anche questo sembra insoddisfacente per Bianco.

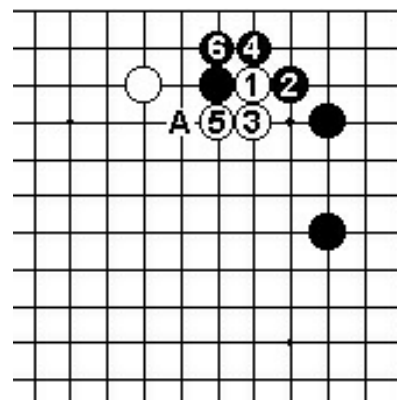
La conclusione è che generalmente appoggiarsi a 1 non è molto forte.



Dia. 7



Dia. 8

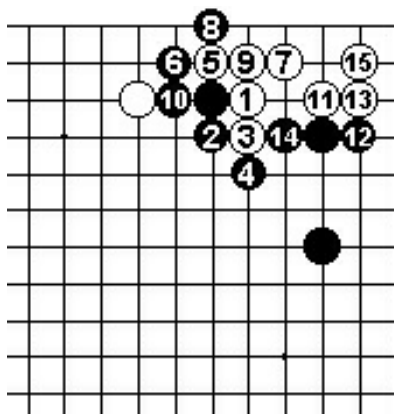


Dia. 9

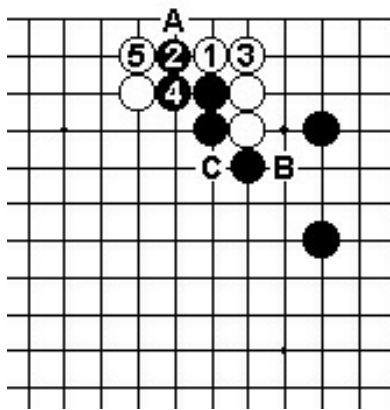
Dia. 10 (dubbia). Nero deve pensare attentamente prima di rispondere a 2. Bianco spinge una volta a 3, quindi fa forma con 5 e 7. Bianco vive comodamente con la sequenza fino a 15. Questo risultato è insoddisfacente per Nero.

Dia. 11 (connessione solida). Bianco può anche giocare 7 in Dia. 10 in 3 qui - il suo obiettivo è la continuazione a 5. Se Nero "a", Bianco intende giocare "b"; se invece Nero "c", Bianco gioca "a" ed ottiene un buon risultato.

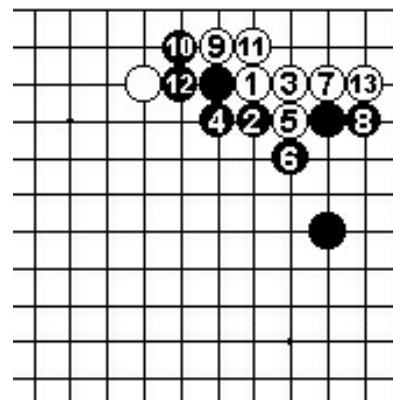
Dia. 12 (bloccare dall'alto). Bloccare dall'alto con 2 non è molto severo quando Bianco ha l'alleato sulla sinistra. Bianco è soddisfatto di vivere nell'angolo fino a 13.



Dia. 10



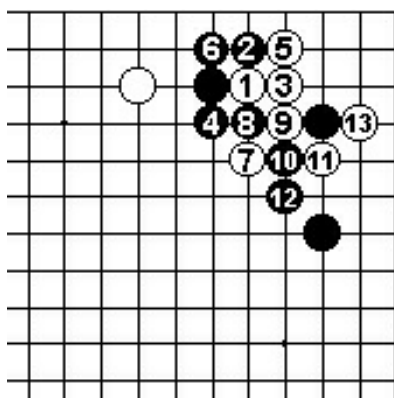
Dia. 11



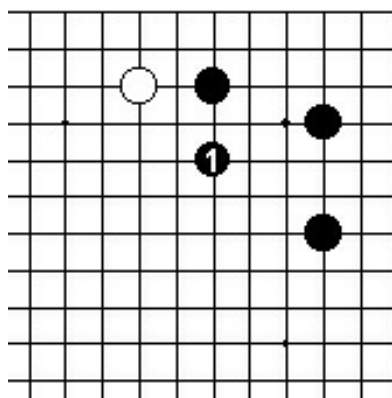
Dia. 12

Dia. 13 (l'eccesso di Nero). Nero 2 e 4 sono esagerate. Bianco usa 7 come sacrificio per assicurarsi una base nell'angolo.

Dia. 14 (rinforzo). Come per lo *shimari a keima*, Nero non ottiene un cattivo risultato anche se Bianco invade ad inizio partita e distrugge integralmente il territorio nell'angolo. Tuttavia, avendone la possibilità, è una splendida mossa che prende molto territorio.



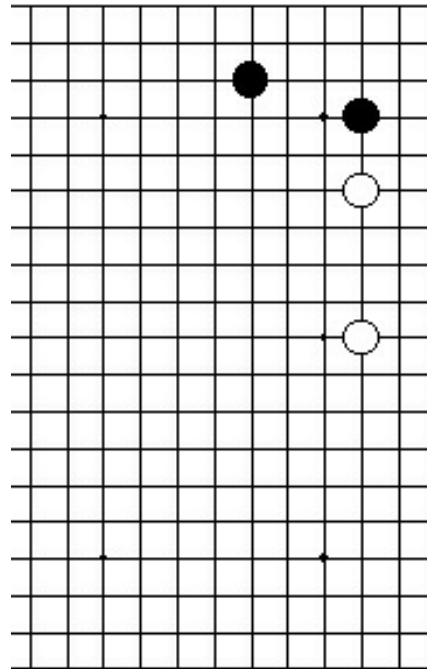
Dia. 13



Dia. 14

SESTA POSIZIONE.

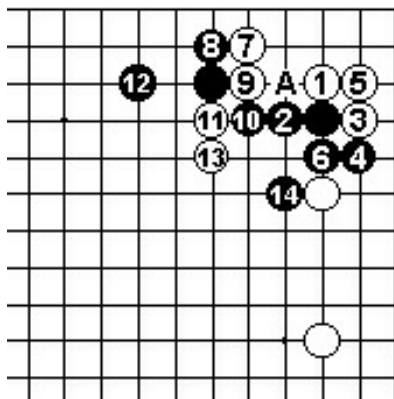
Bianco ha un'estensione di tre spazi vicino allo *shimari* di Nero. Naturalmente, Bianco può invadere.



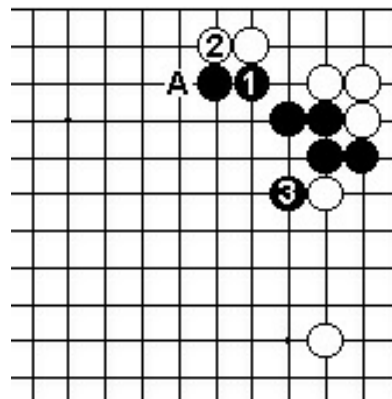
Sesta posizione

Dia. 1 (un combattimento ragionevole). Bianco 1 è buono stile in questa posizione. La sequenza che si genera a partire da 2 è abbastanza ovvia; tuttavia, se Nero blocca con 8, deve avere una risposta pronta al taglio di Bianco con 9 e 11. Nero prende posizione con 12, quindi gioca l'hane in 14: egli dovrebbe essere in grado di gestire il combattimento seguente. Ad un certo punto Bianco dovrà tornare a difendere con "a".

Dia. 2 (siate cauti !). A seconda della posizione in alto, Nero potrebbe rispondere pazientemente a 1. A volte potrebbe essere accettabile giocare 3 in "a", orientandosi verso il centro.



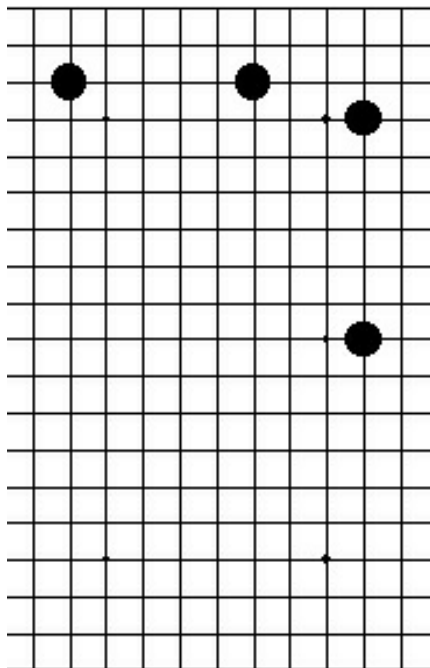
Dia. 1



Dia. 2

SETTIMA POSIZIONE.

Nero ha una formazione ideale a "doppia ala". Come può essere fronteggiata da Bianco ?

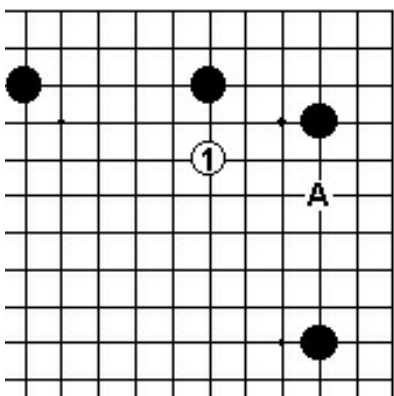


Settima posizione

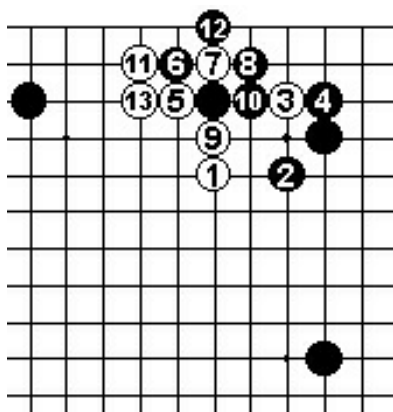
Dia. 1 (*boshi* di Bianco). Come per lo *shimari* a *keima*, giocare *boshi* a 1 è una buona mossa. Bianco attende di vedere la reazione di Nero.

Dia. 2 (*sabaki*). Nero 2 fa una buona forma. Bianco 3 è una sonda; se Nero 4, Bianco scivola verso 5 e 7. Questo *tesuji* standard consente a Bianco di fare *sabaki*.

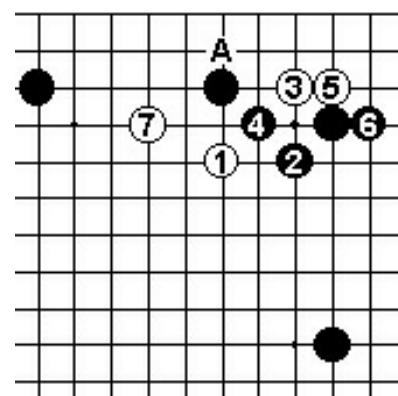
Dia. 3 (*aji*). Se Nero intercetta con 4, Bianco gioca una volta in 5 come sonda, quindi passa a 7. Questo risultato è adeguato per Bianco: egli può mirare all'*aji* di "a" più tardi.



Dia. 1



Dia. 2

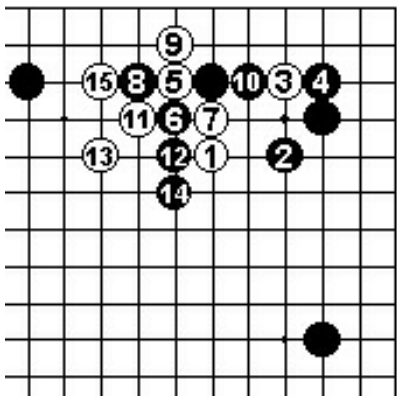


Dia. 3

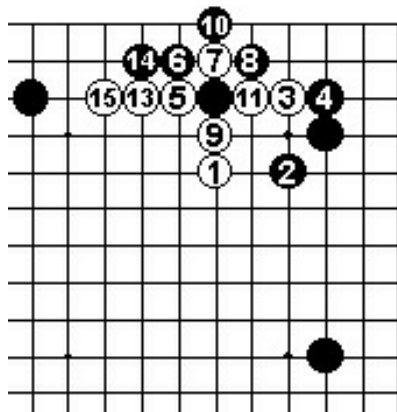
Dia. 4 (un combattimento). Se Nero ribatte 5 con 6, Bianco 7 è forzata. Se Nero prosegue 8 e 10, è sufficiente rispondere con la sequenza fino a 15. Seguirà un combattimento.

Dia. 5 (adeguato). Se Nero cattura a 1 (invece di 10 in Dia. 2), Bianco può forzare con 2. L'estensione in 4 e 6 conferisce a Bianco un risultato adeguato. Tutto ciò è doloroso per Nero.

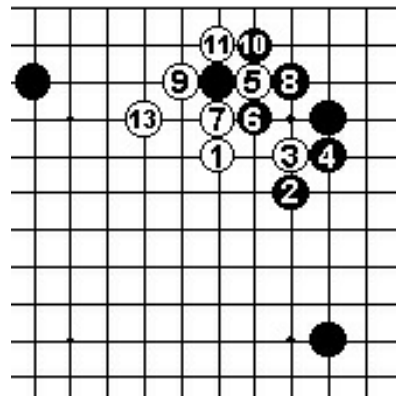
Dia. 6 (*keima*). Se Nero gioca il *keima* in 2, Bianco scambia 3 per 4, poi gioca un ottima pietra a contatto a 5. Se Nero 6, Bianco ottiene una buona forma con la sequenza da 7 a 13.



Dia. 4

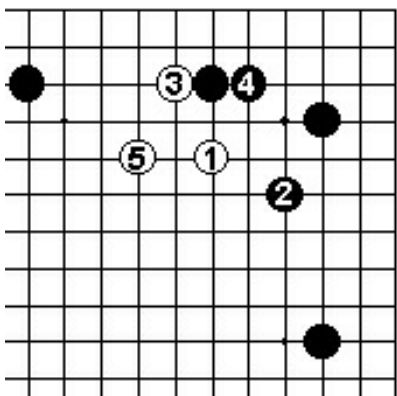


Dia. 5

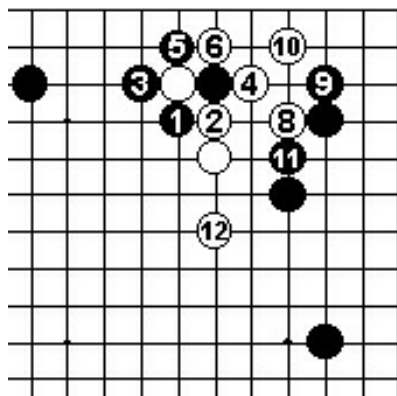


Dia. 6 12: connette

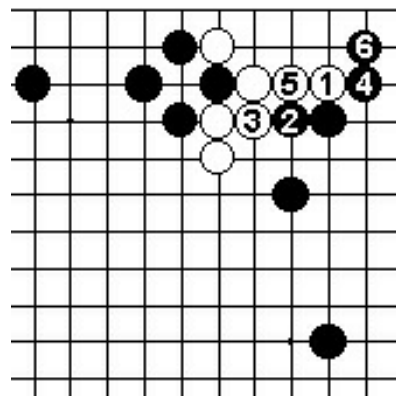
Dia. 7 (leggero). Appoggiarsi immediatamente a 3 è una mossa leggera. Se Nero 4, Bianco gioca un'ulteriore mossa leggera in 5 e lo scambio giunge ad una pausa. Il risultato è ragionevole per entrambi. Al posto di 4 -
 Dia. 8 (breccia). Se Nero gioca 1, Bianco irrompe nell'angolo con la combinazione fino a 10. In questo modo Bianco opera una sufficiente riduzione del territorio Nero. Al posto di 8 -
 Dia. 9 (bello stile). Bianco può anche appoggiarsi a 1, mossa dal bello stile. Nero 2 è il punto vitale, e 4 e 6 impediscono a Bianco di fare una base. Questo risultato è simile al Dia. 8.



Dia. 7



Dia. 8 7: connette

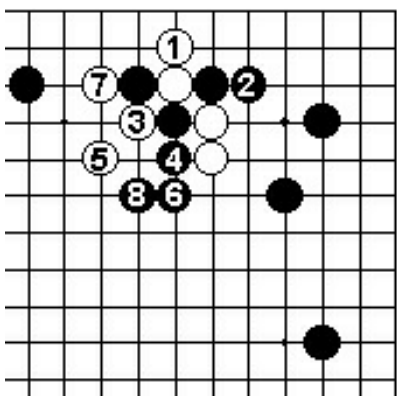


Dia. 9

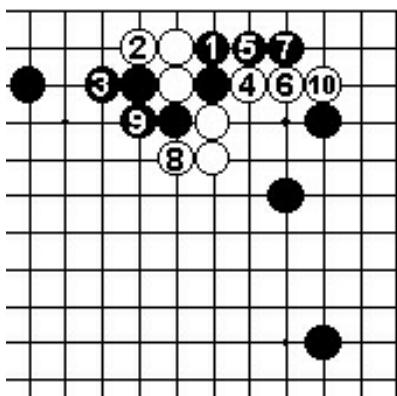
Dia. 10 (un altro combattimento). Giocare 4 in Dia. 8 in 1 qui conduce ad un combattimento simile a quello del Dia. 4.

Dia. 11 (cattivo per Nero). Giocare 2 in Dia. 10 in 1 qui è cattivo: è un'esagerazione. Bianco forza il proprio cammino verso l'angolo fino a 10. Questo risultato è con ogni probabilità favorevole a Bianco.

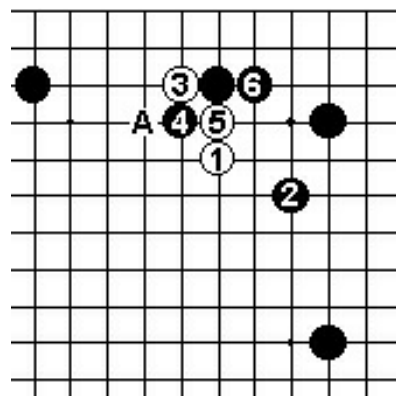
Dia. 12 (un caso speciale). Nero deve controllare la scala prima di ritirarsi a 6. Il lato cui la scala è favorevole ha il vantaggio.



Dia. 10



Dia. 11



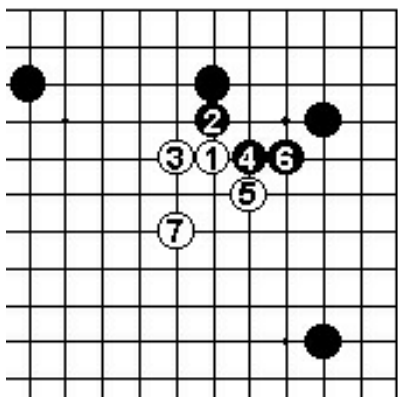
Dia. 12

Dia. 13 (equilibrio). Nero 2 è solida. Bianco 3 ecc. sono *joseki* e Bianco 7 è il punto chiave per fare forma.

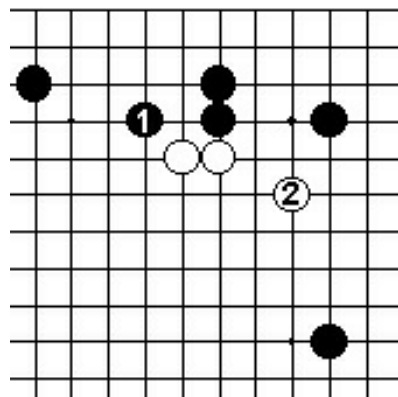
Il risultato sembra equilibrato.

Dia. 14 (leggero). Se Nero gioca 1 invece di 4 in Dia. 13, Bianco deve giocare in modo leggero a 2. Nero 1 in 2 non è raccomandata, poiché lascia l'angolo un po' debole.

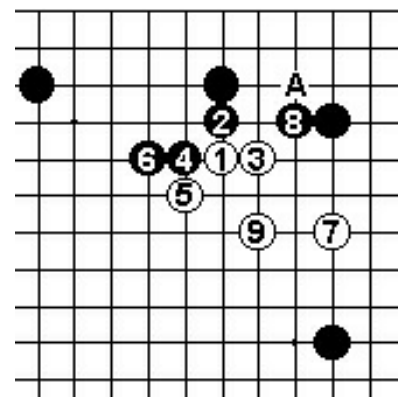
Dia. 15 (l'estensione opposta). E' accettabile anche estendere dall'altra parte. Nero risponde come nei precedenti diagrammi con 4 e 6. Bianco 7 è quindi una mossa molto interessante: Bianco mira a "a". Se Nero difende con 8, Bianco fa forma con 9.



Dia. 13



Dia. 14

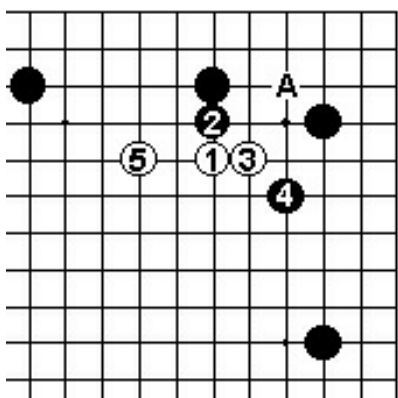


Dia. 15

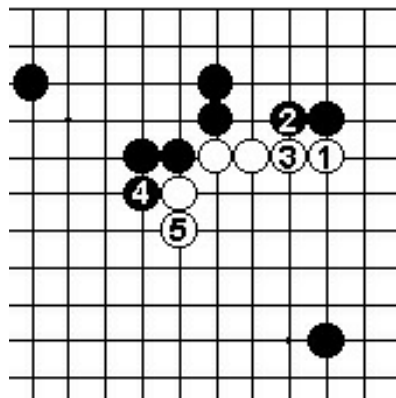
Dia. 16 (la minaccia di Bianco). Nero 4 è una mossa leggermente debole. Per ora Bianco salta a 5, ma potrà mirare successivamente ad un'invasione a "a".

Dia. 17 (una strategia alternativa). Un modo preciso di giocare è anche appoggiarsi a 1 invece di 7 in Dia. 15. Se Nero 2, Bianco gioca 3 e 5. Questa strategia sembra concepibile.

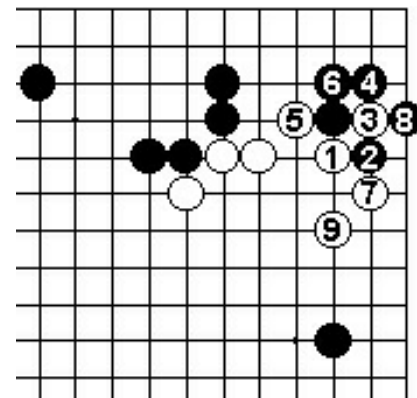
Dia. 18 (bella forma). Se Nero 2, Bianco incrocia prontamente i tagli con 3. Il taglio incrociato è fondamentale nel fare sabaki e qui funziona bene, consegnando a Bianco un'ottima forma dopo 9.



Dia. 16



Dia. 17

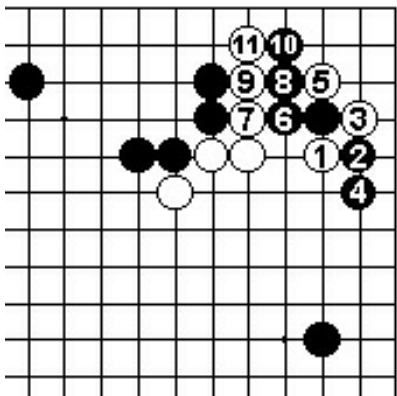


Dia. 18

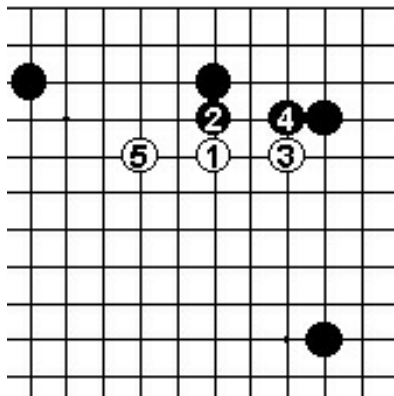
Dia. 19 (resistenza). Resistere con 4 è irragionevole. L' *atari* di Bianco a 5 è un *tesuji* di sacrificio per organizzare l'incursione fino a 11. Questo risultato è favorevole per Bianco.

Dia. 20 (saltare in modo leggero). Bianco può anche giocare in modo leggero con 3 e 5. Da parte sua, Nero non ha motivo di essere scontento del risultato finale. Il punto è come continuare dopo tutto questo.

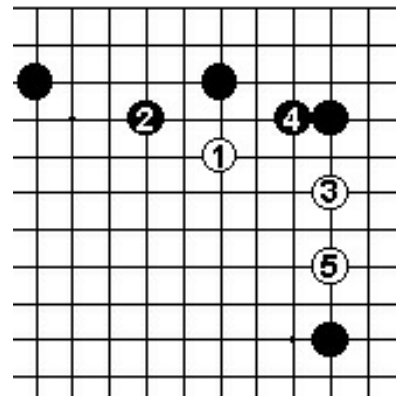
Dia. 21 (una base). E' possibile anche rispondere a 1 con il *keima* in 2. Con 3 Bianco occupa il punto vitale per attaccare lo shimari ad *ogeima*. Se Nero rinforza l'angolo con 4, Bianco si assicura una base sul lato con 5.



Dia. 19



Dia. 20

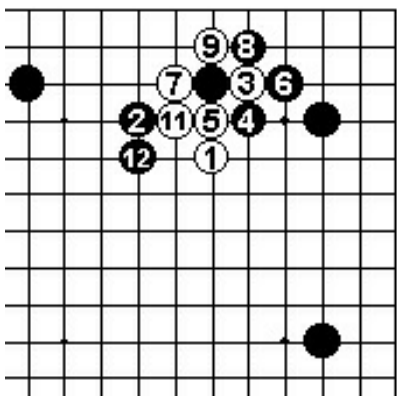


Dia. 21

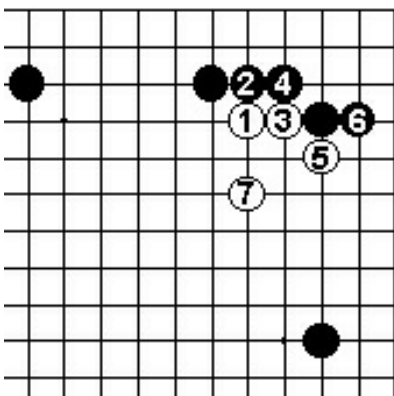
Dia. 22 (pesante). Se Bianco si appoggia immediatamente a 3, Nero contrattacca con 4. Bianco penetra nel confine in alto con la sequenza da 5 a 11, ma Nero 12 diviene in seguito il punto vitale, rendendo pesante il gruppo Bianco.

Dia. 23 (lento). Ritirarsi con 6 è lento: consente a Bianco di guadagnare un ampio angolo fino a 17. Questo risultato è lievemente insoddisfacente per Nero.

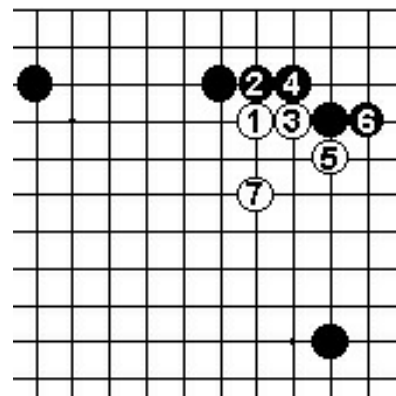
Dia. 24 (un *joseki*). Il colpo sulla spalla di 1 è una mossa che deve ancora provare la sua validità nel gioco pratico. Nero 6 è la risposta corretta (*honte*). Bianco fa quindi forma con 7.



Dia. 22 10: connette



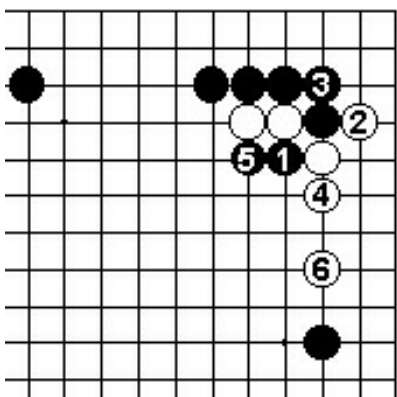
Dia. 23



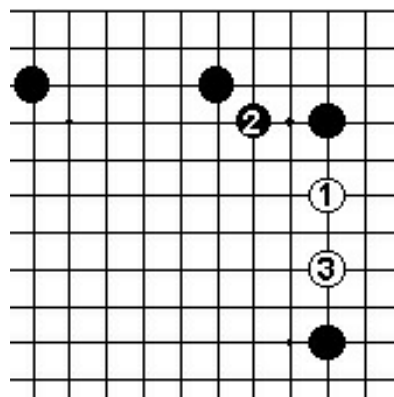
Dia. 24

Dia. 25 (bella forma per Bianco). Tagliare a 1 al posto di 6 in Dia. 24 è troppo impetuoso. Bianco forza con 2, poi si assicura una base con 4 e 6. Egli è soddisfatto della propria posizione.

Dia. 26 (non abbastanza). Bianco 1 è un punto vitale, ma in questo caso non è buono. Lo scambio termina con Bianco che fa una base con 3.



Dia. 25



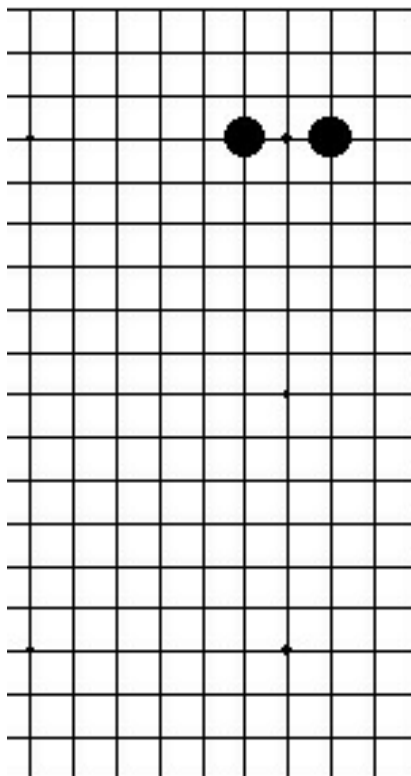
Dia. 26

CAPITOLO TRE

invasioni dello *shimari* ad *ikken-tobi*.

PRIMA POSIZIONE

Bianco vuole operare un'invasione diretta. Questa è una delle tecniche fondamentali del go.

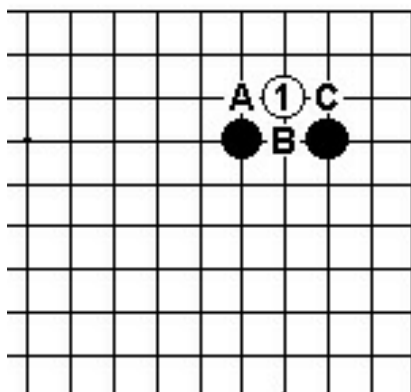


Prima posizione

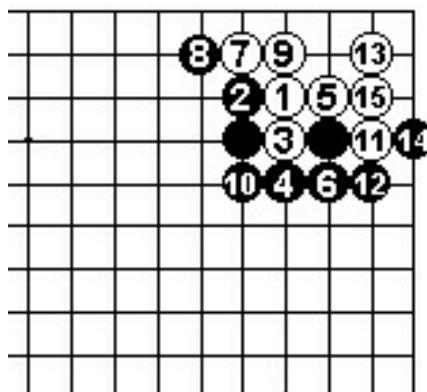
Dia. 1 (invasione). Bianco invade quasi sempre in 1. Nero ha tre risposte: "a", "b", e "c".

Dia. 2 (sequenza base). Se Nero 2, Bianco vive nell'angolo con il *joseki* fino a 15. Questo è un modello di riferimento: ma si sconsiglia un'invasione di questo tipo a causa dell'influenza che ottiene Nero.

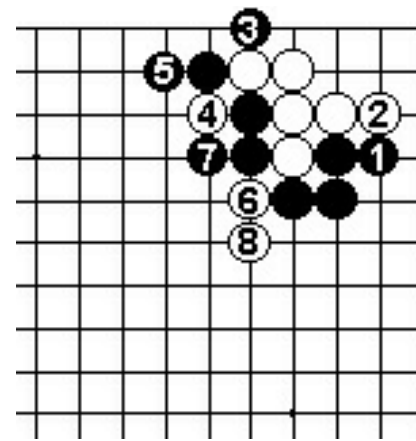
Dia. 3 (tentativo di cattura). Se Nero cerca di catturare Bianco con 1 al posto di 10 in Dia. 2, Bianco risponde con la sequenza da 2 a 8. Il gruppo Bianco nell'angolo è abbastanza solido e non può essere catturato incondizionatamente.



Dia. 1



Dia. 2

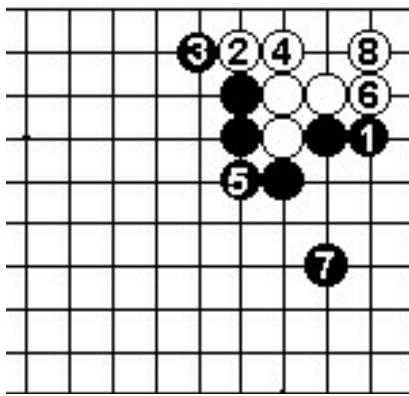


Dia. 3

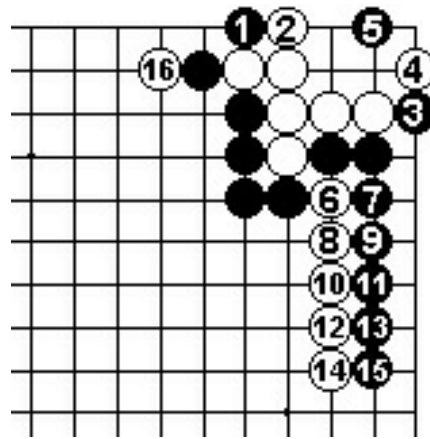
Dia. 4 (efficiente). Nero può anche scendere a 1 invece di 6 in Dia. 2. Dopo aver difeso a 7, Nero sembra aver ottenuto una forma molto efficiente.

Dia. 5 (problemi in vista). Se Nero cerca di catturare Bianco con 1 al posto di 7 in Dia. 4, Bianco ha un taglio foriero di problemi in 6. Dopo la sequenza fino a 15, Bianco si appoggia a 16. Il tentativo di cattura è irragionevole.

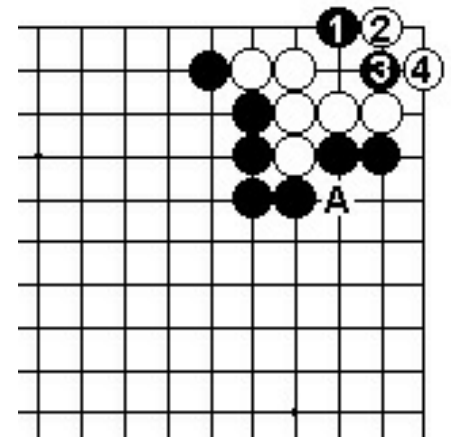
Dia. 6 (ko). Nero può ottenere un ko se gioca internamente a 1, ma il ko è molto semplice da giocare per Bianco anche a causa delle minacce locali (a cominciare da "a").



Dia. 4



Dia. 5

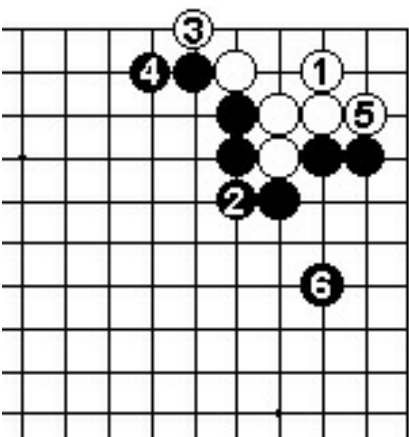


Dia. 6

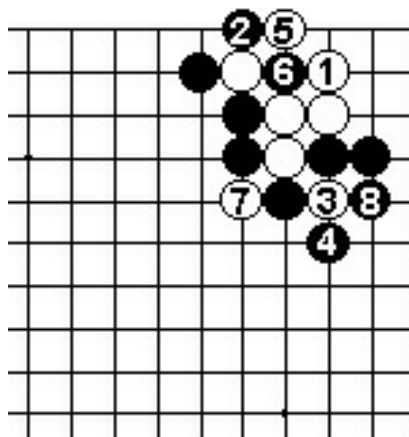
Dia. 7 (vita in sente). Se Bianco è preparato per combattere un ko, può giocare 1 invece di 4 in Dia. 4. Se Nero 2, Bianco vive in sente con 3 e 5.

Dia. 8 (ko). Se Nero accetta la sfida con 2, Bianco gioca a 3 prima di iniziare il ko. Bianco ha una minaccia a 7, quindi questo ko è irragionevole per Nero.

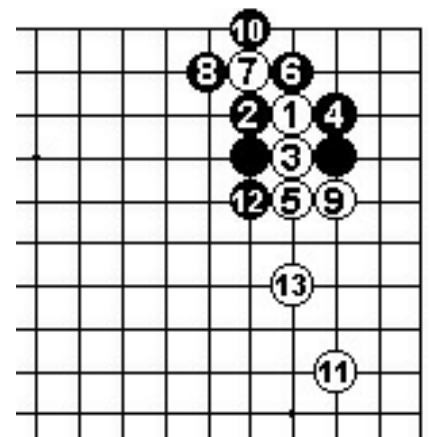
Dia. 9 (un caso speciale). Nero gioca 4 solo in presenza di particolari circostanze. Tutto ciò conduce ad uno scambio tra il lato destro e l'alto.



Dia. 7



Dia. 8



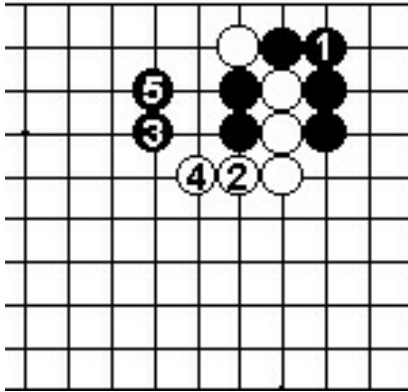
Dia. 9

Dia. 10 (spessore). Se Nero gioca a 1 invece di 8 in Dia. 9, Bianco si concentra nella costruzione di influenza centrale con 2 e 4.

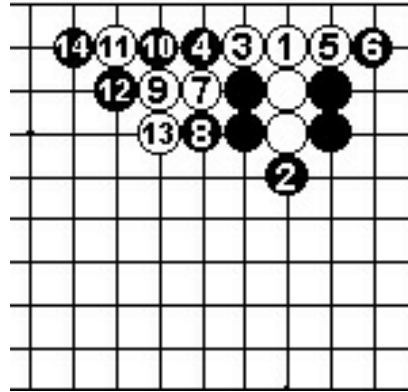
Dia. 11 (giocare sotto). Se Bianco gioca sotto in 1 al posto di 5 in Dia. 5, Nero 2 dà inizio ad un combattimento difficile. Bianco deve giocare 3 e 5, quindi tagliare a 7, ma Nero resiste tenacemente con 8 e 10. Segue -

Dia. 12 (continuazione). Bianco taglia in 1, guardando a questa pietra come ad un sacrificio, ma il combattimento non si sviluppa in un modo a lui favorevole. Quando Nero connette a 12

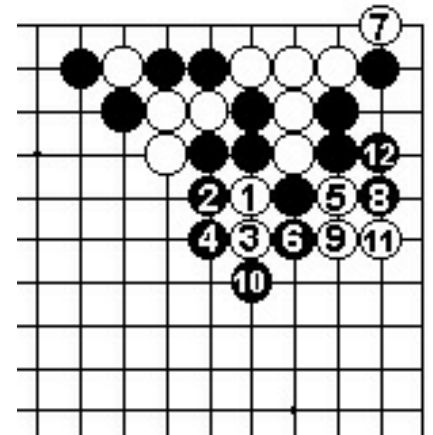
è soddisfatto.



Dia. 10



Dia. 11

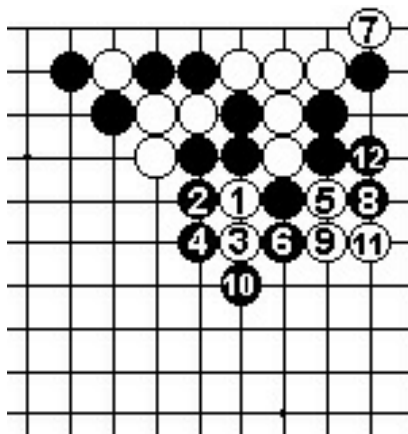


Dia. 12

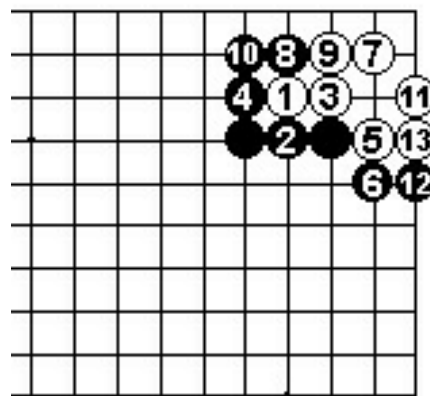
Dia. 13 (stretto). Nero può connettere solidamente a 6 (6 in Dia. 11). Bianco vive in *sente* con la combinazione 7-9, ma Nero erige un'ottima influenza fino a 12.

Dia. 14 (connessione solida). Se Nero risponde ad 1 in 2, Bianco ha il *joseki* fino a 7. Nero può decidere di giocare in modo semplice e di lasciar vivere Bianco in *gote* fino a 13.

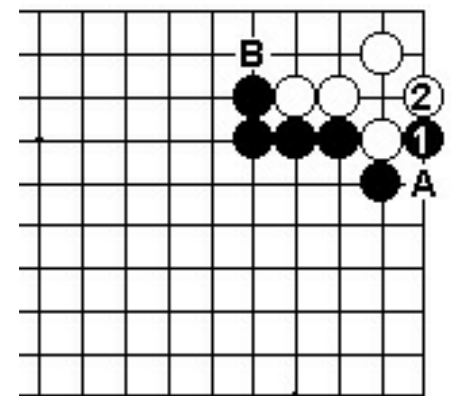
Dia. 15 (*ko*). Se Nero 1, Bianco lancia ovviamente la sfida con il *ko* in 2. Bianco può riservarsi di creare il *ko* per dopo, quando ha molte minacce sul *goban*. Se Nero gioca in "a", Bianco vive con "b".



Dia. 13



Dia. 14

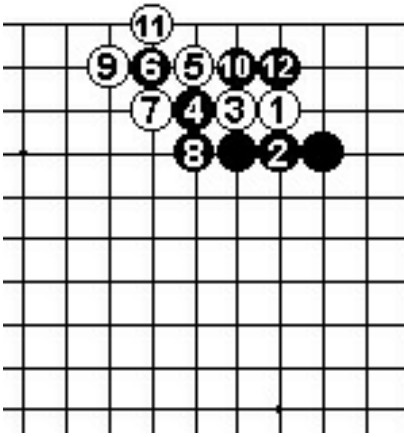


Dia. 15

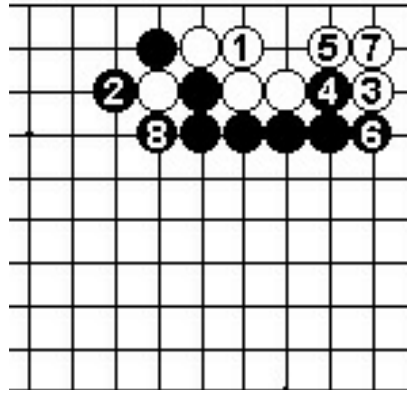
Dia. 16 (non raccomandabile). Se Bianco 3, non si consiglia di rispondere con 4 e 6. La cattura della pietra nera è molto positiva per Bianco.

Dia. 17 (spesso). Se Bianco connette a 1 al posto di 9 in Dia. 16, Nero crea una scala con 2. Bianco vive con la sequenza fino a 7, ma Nero 8 conferisce a Nero un buon risultato.

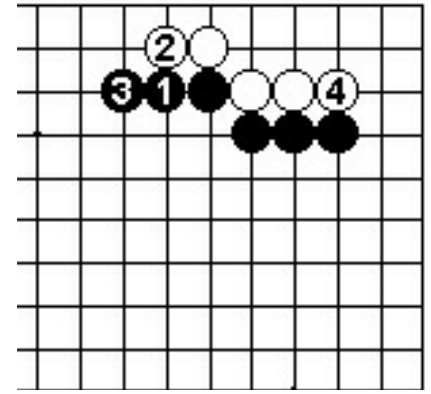
Dia. 18 (remissivo). Anche l'estensione a 1 è remissiva. Bianco è soddisfatto quando vive con 2 e 4.



Dia. 16



Dia. 17

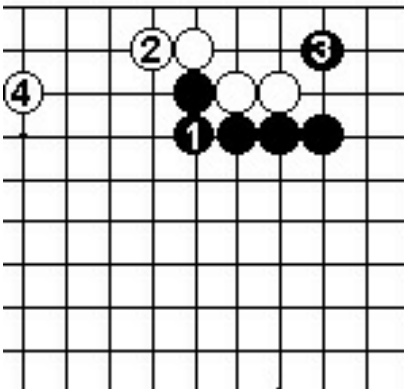


Dia. 18

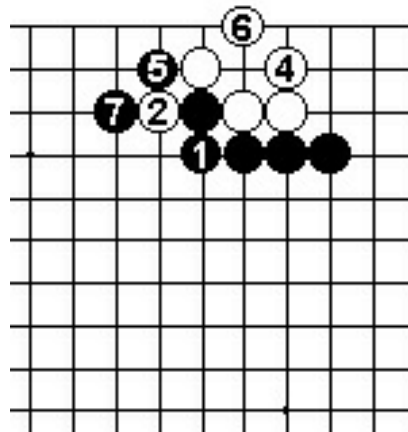
Dia. 19 (connessione solida). Nero può connettere solidamente con 1. Se Bianco 2, Nero difende il territorio dell'angolo con 3. Bianco probabilmente estenderà con 4.

Dia. 20 (*hane* di Bianco). L'*hane* di Bianco in 2 è possibile. Nero taglia in 3 e Bianco segue il proverbio di catturare in scala con 5 e 7. Questo risultato è una divisione tra profitto ed influenza.

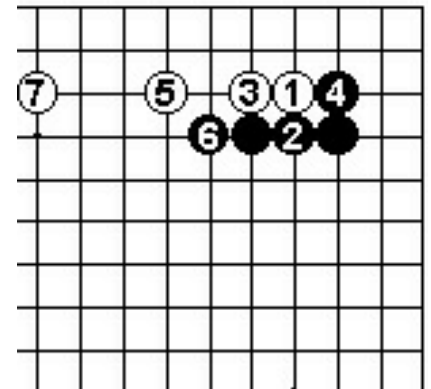
Dia. 21 (stretto). Nero 4 è una mossa stretta orientata al territorio. Se Bianco 5, Nero prende il punto chiave con 6 (Bianco otterrebbe una forma eccellente se potesse giocare a 6). Bianco gioca a 7 ed è soddisfatto di questo *sabaki*.



Dia. 19



Dia. 20

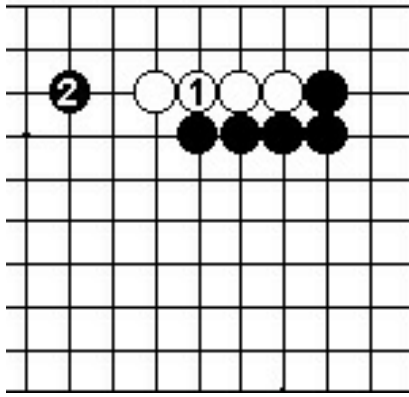


Dia. 21

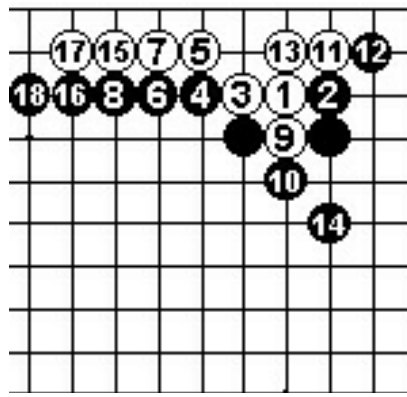
Dia. 22 (pesante). La mossa pesante in 1 è inferiore all'estensione leggera a 7 in Dia. 21. Nero 2 diviene un attacco severo.

Dia. 23 (un *joseki* standard). Nero 2 enfatizza l'angolo. Il *joseki* fino a 18 dà a Bianco territorio ed influenza a Nero.

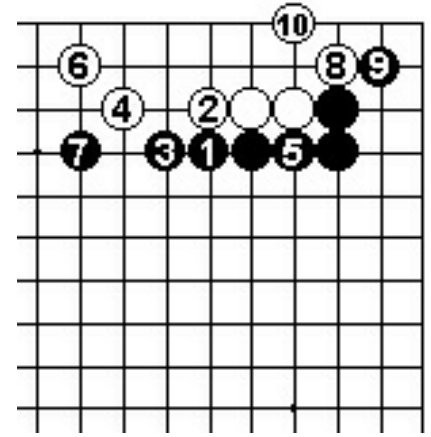
Dia. 24 (forma da occhi). Nero può anche estendere in 1 invece di 4 in Dia. 23. Nero 7 blocca il cammino di Bianco verso il centro, quindi Bianco si assicura una forma da occhi con 8 e 10.



Dia. 22



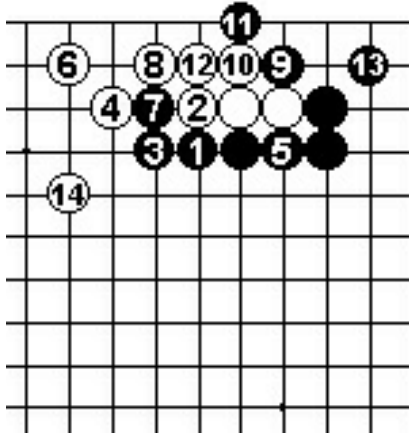
Dia. 23



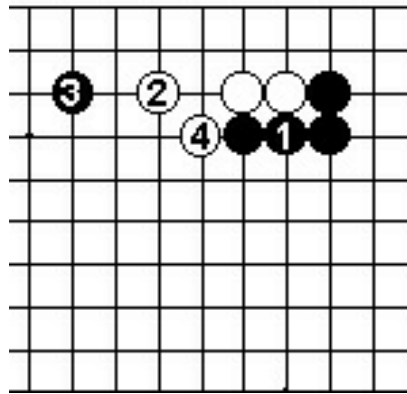
Dia. 24

Dia. 25 (l'angolo). Se Nero vuole difendere l'angolo, può forzare con 7 fino a 11, quindi difendere in 13. In questo modo Bianco può tuttavia uscire verso il centro con 14.

Dia. 26 (buona forma). Se Nero 1, otteniamo la stessa forma dei Dia. 21 e 22. In certi casi Nero potrebbe attaccare in 3 a causa della propria posizione in alto. E' comunque fastidioso concedere a Bianco una forma buona con 4.



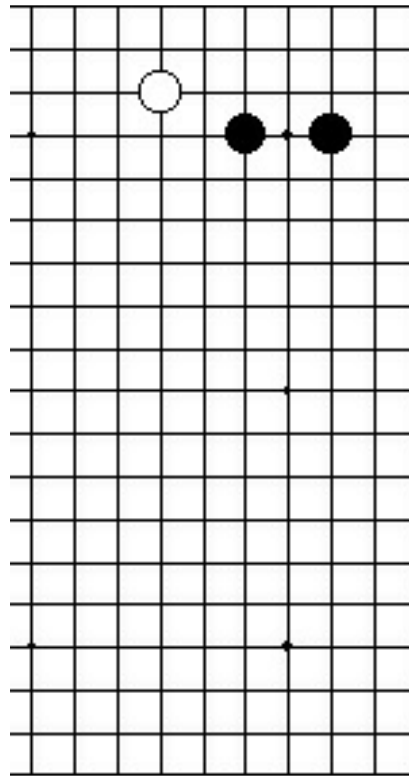
Dia. 25



Dia. 26

SECONDA POSIZIONE

La presenza di una pietra bianca comporta che l'invasione di Bianco sarà più severa.

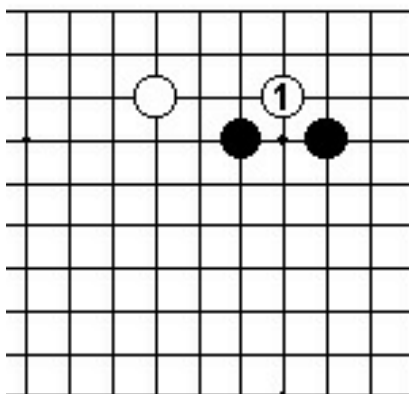


Seconda posizione

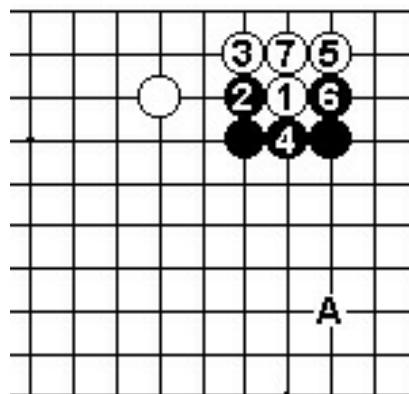
Dia. 1 (la sonda). Quando Bianco ha una pietra d'appoggio, potrebbe non sembrare appropriato chiamare 1 un'invasione, ma l'obiettivo e la tecnica sono le stesse. Questa è una mossa molto giocata in partita reale.

Dia. 2 (*joseki*). Intercettare in 2 è la mossa standard. La sequenza fino a 7 è *joseki*. Il problema su cosa accada dalle parti di "a" sul lato destro determinerà l'efficienza del muro Nero.

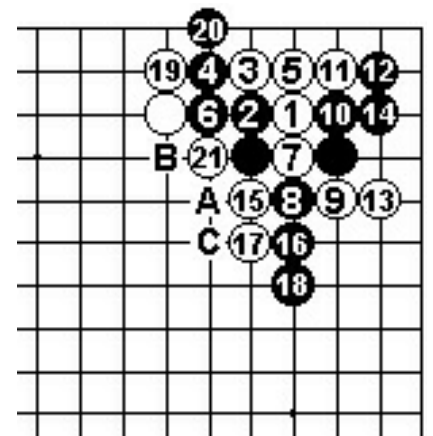
Dia. 3 (la scala). Se Nero blocca a 4, Bianco risponde con 5, 7 e 9. Nero 10 è la risposta più forte, ma se Nero non ha la scala con Nero "a", Bianco "b", Nero "c", dopo Bianco 21 ottiene un cattivo risultato.



Dia. 1



Dia. 2

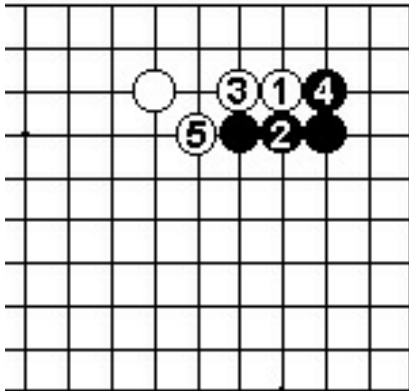


Dia. 3

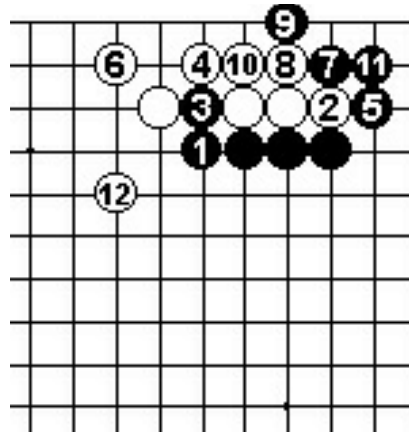
Dia. 4 (profitto). Giocare 1 (al posto di 10 in Dia. 3) e 3 è pacifico. Nero ottiene una forma solida ma Bianco profitto considerevole nell'angolo. Questo risultato è un successo per Bianco.

Dia. 5 (*joseki*). Bianco può anche giocare la combinazione 3-5. Bianco vive fino a 15 e Nero dà il tocco finale alla propria influenza esterna con 16.

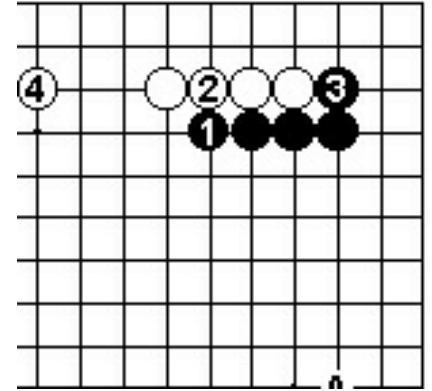
Dia. 6 (un caso speciale). Nero deve prestare attenzione se la pietra marcata è stata giocata, poiché Bianco può risolversi nel taglio aggressivo in 1 invece di 11 in Dia. 5. Ciò conduce ad un difficile combattimento, che significa che la scelta iniziale del *joseki* non era delle più felici.



Dia. 4



Dia. 5

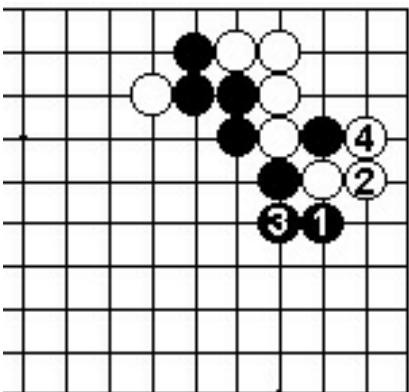


Dia. 6

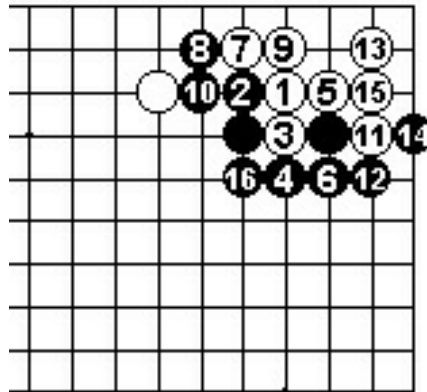
Dia. 7 (connessione solida). Nero 2 è la mossa più solida. Se Bianco 3, Nero si ancora all'angolo con 4. Tuttavia Bianco 5 è così un buon punto che questo risultato è leggermente insoddisfacente per Nero.

Dia. 8 (pari). La mossa chiave è l'estensione in 1. I Bianco striscia nell'angolo con 2, Nero stabilizza la forma con la sequenza da 3 a 11. Bianco salta fuori a 12 ed il risultato è pari.

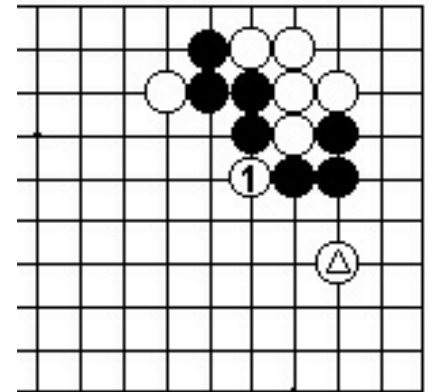
Dia. 9 (focalizzarsi sul lato destro). Bianco 2 è una risposta pacifica a 1. Seguiranno probabilmente Nero 3 e Bianco 4. Nero "a" diventa ora una continuazione ideale sul lato destro.



Dia. 7



Dia. 8

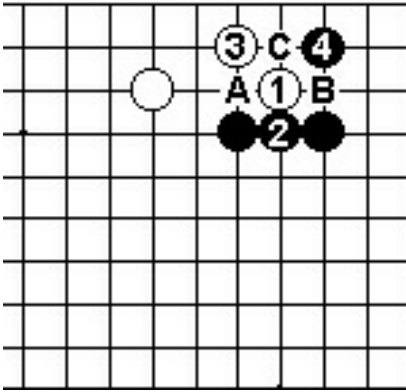


Dia. 9

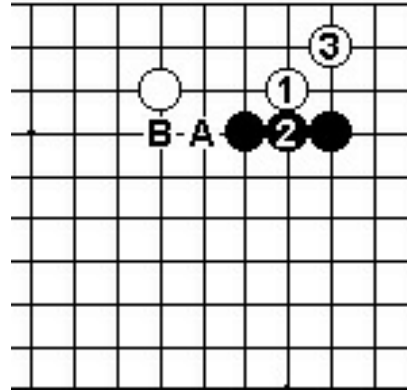
Dia. 10 (*kosumi*). Anche Bianco 3 è possibile. La mossa migliore per Nero è la difesa dell'angolo con 4. Nero 4 a "a" rimanda al Dia. 2 con Bianco 4, Nero "b", Bianco "c".

Dia. 11 (sottile). Il *kosumi* nell'altra direzione potrebbe sembrare efficiente, ma rende sottile la posizione di Bianco. Nero mira a "a" e "b".

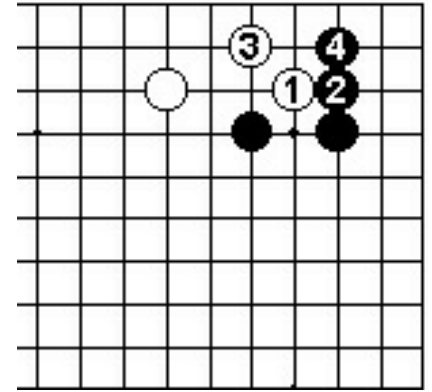
Dia. 12 (un angolo solido). Bloccare a 2 è una mossa robusta. Se 3, Nero difende l'angolo con 4 ed ottiene una posizione molto solida.



Dia. 10



Dia. 11

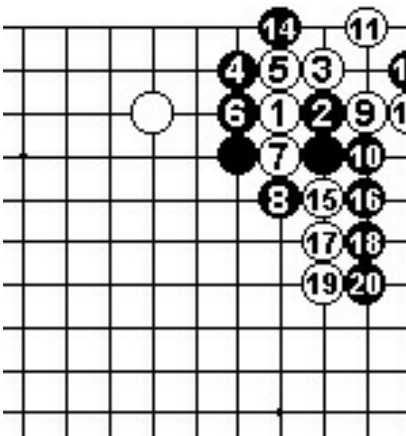


Dia. 12

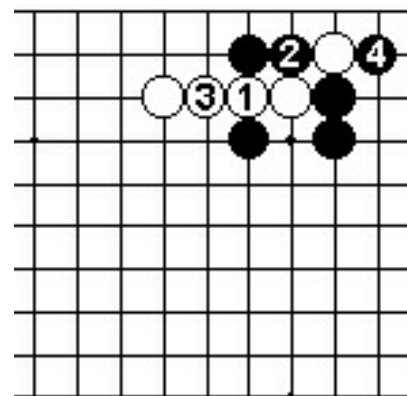
Dia. 13 (catturato). Bianco è una brutta mossa, poiché Bianco non ha risposta a Nero 4. Se Bianco connette in 5, Nero gioca la sequenza da 6 a 20 ed uccide incondizionatamente il gruppo Bianco.

Dia. 14 (buono per Nero). Probabilmente Bianco spingerà a 1 invece di 5 in Dia. 13, ma la cattura della pietra con 2 e 4 dà a Nero un risultato soddisfacente. Nero si è assicurato l'angolo, mentre Bianco ha un gruppo pesante e senza occhi.

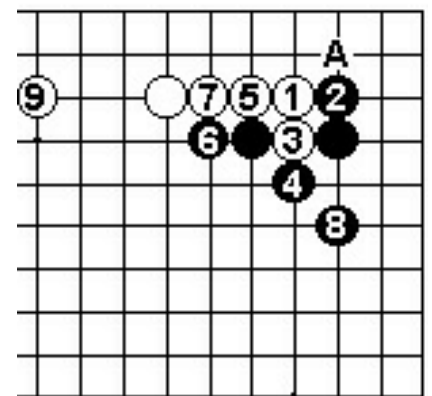
Dia. 15 (pari). Bianco può anche rispondere a 2 con la combinazione 3-5. Nero 6 è un punto chiave. Il risultato fino a 9 è pari. Se Bianco gioca 7 a "a", è essenziale per Nero difendere a 8.



Dia. 13



Dia. 14

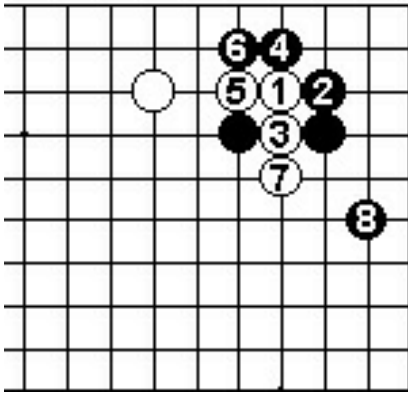


Dia. 15

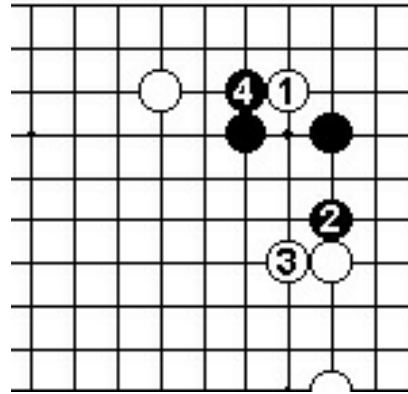
Dia. 16 (un caso speciale). Nero 4 può costituire un'interessante risposta a 3. In generale, comunque, permettere a Bianco questa forma non è soddisfacente.

Dia. 17 (un altro caso speciale). Quando Bianco ha un'estensione di due spazi sul lato destro, Nero può ribattere 1 con il tesuji a 2. Se Bianco 3, Nero cerca di prendere l'angolo con 4.

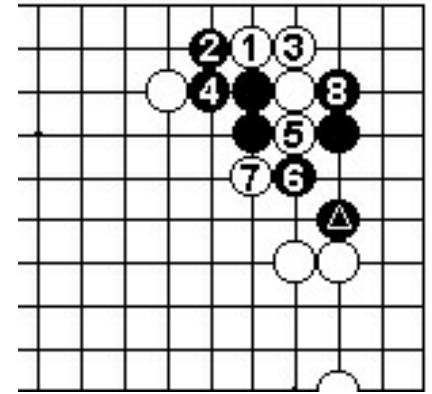
Dia. 18 (continuazione). Bianco 1 e 3 non costituiscono una minaccia. Ugualmente il taglio in 7: Nero toglie una libertà con 8 e vince il combattimento per una mossa. La pietra nera marcata lavora molto bene



Dia. 16



Dia. 17

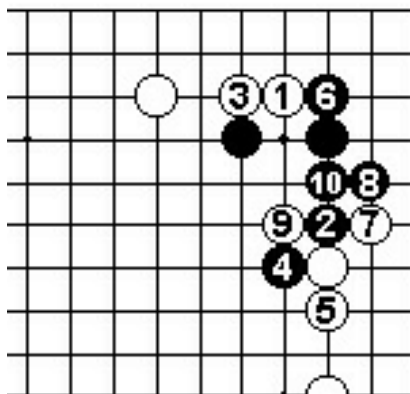


Dia. 18

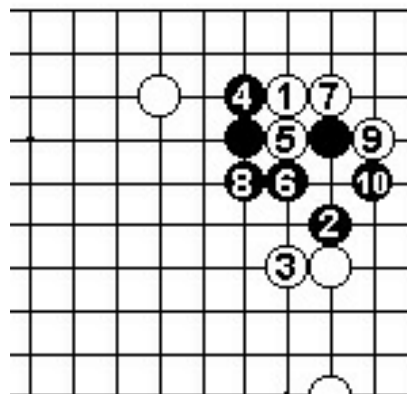
Dia. 19 (variante). Se Bianco ignora 2, Nero forza con 4, poi si assicura l'angolo con 6. Questo è un esempio di come sia possibile variare la propria replica all'invasione di Bianco a seconda della posizione circostante.

Dia. 20 (ko). Resistere con 3, 5 e 7 è un modo di giocare molto ostinato. Nero connette in modo robusto a 8, quindi contrasta 9 giocando un ko.

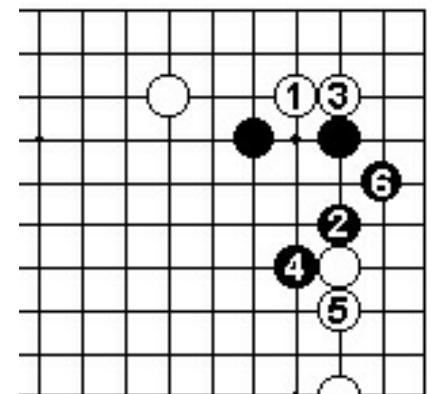
Dia. 21 (forma flessibile). Se Bianco gioca 3, Nero forza con 4, poi si difende in basso con 6. Questo crea una forma flessibile, eliminando ogni timore riguardo agli occhi e costituisce un modo di giocare di alto livello.



Dia. 19

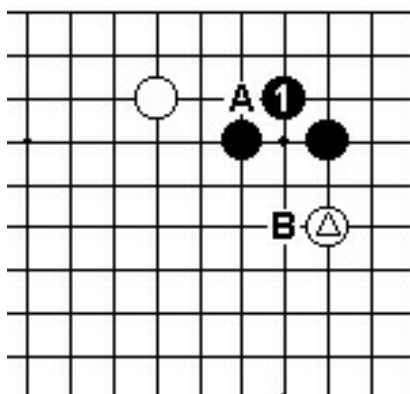


Dia. 20



Dia. 21

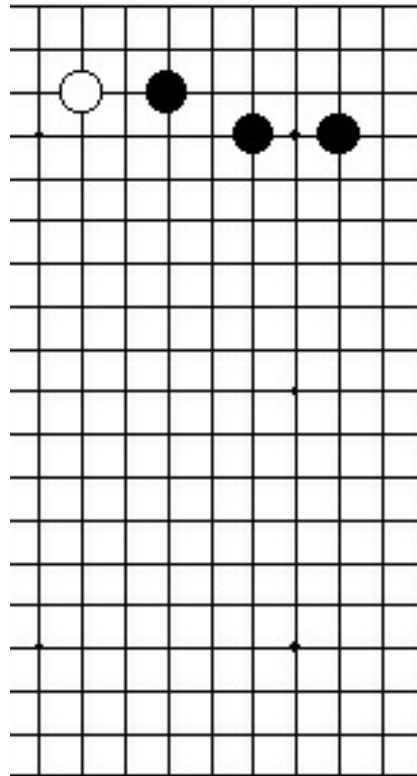
Dia. 22 (miai). Anche quando la pietra bianca è ad un solo spazio, Nero 2 è una buona mossa. Ora "a" e "b" sono *miai*.



Dia. 22

TERZA POSIZIONE

Nero ha esteso a *keima* dallo *shimari*. In che modo la presenza della pietra Bianca così vicino allo *shimari* danneggia l'angolo? Dov'è il punto vitale?

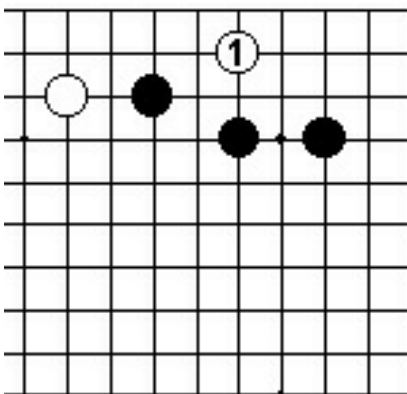


Terza posizione

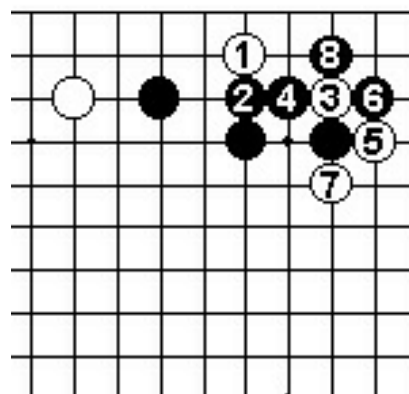
Dia. 1 (invasione). In questa formazione Bianco 1 è in punto vitale. La presenza di un alleato così vicino rende possibile l'invasione anche di un angolo così robusto.

Dia. 2 (mosse forzanti). Nero 2 è una risposta energica. Appoggiarsi a 3 è quindi buon stile. Se 4, Bianco forza con 5 e 7, chiudendo gli scambi in questa zona.

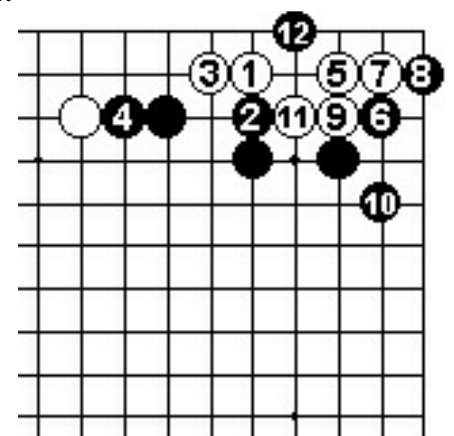
Dia. 3 (Bianco muore). Se Bianco estende in 3, Nero replica con 4. Bianco cerca di vivere nell'angolo con 5 ecc., ma viene sorpreso dal piazzamento in 12.



Dia. 1



Dia. 2

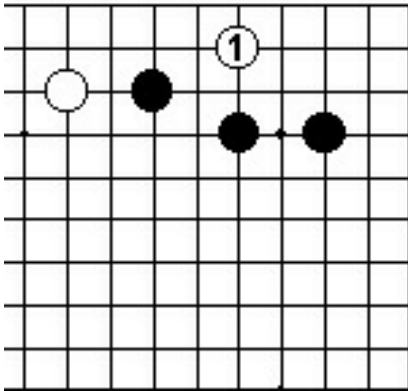


Dia. 3

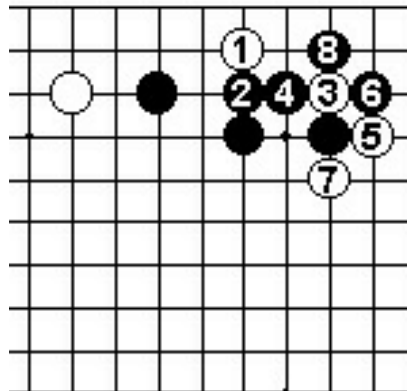
Dia. 4 (Bianco muore). Bianco può provare con 5, ma non ha ugualmente successo. La tenaglia a 10 di Nero è il *tesuji* che distrugge ogni speranza di Bianco.

Dia. 5 (remissivo). Bloccare a 1 sembra remissivo. Dopo 5, Bianco può mirare a "a" più tardi, quindi Nero è insoddisfatto.

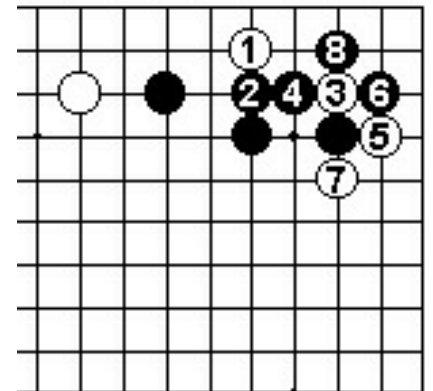
Dia. 6 (l'ordine delle mosse). Abbiamo precedentemente detto che Bianco 3 è buon stile. Se Nero 4, Bianco estende a 5; Nero deve più o meno giocare in 6, quindi Bianco si collega con 7 ed è soddisfatto. Al posto di 6 -



Dia. 4



Dia. 5

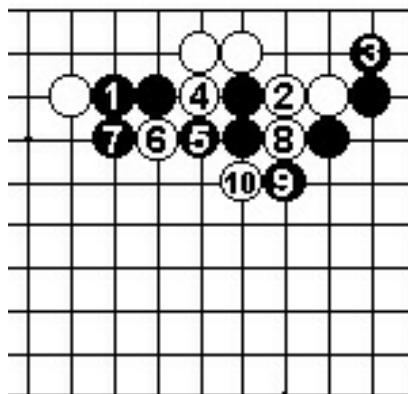


Dia. 6

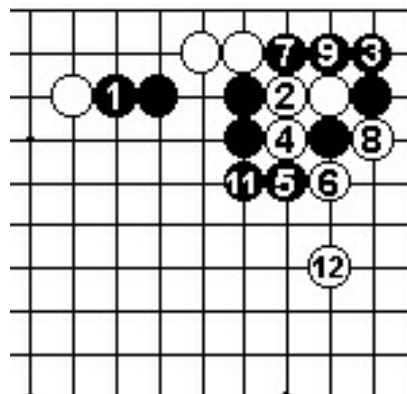
Dia. 7 (soddisfacente per Bianco). Se Nero gioca, 1 per impedire a Bianco la connessione, Bianco taglia con 2, 4 e 6, forzando Nero 7, poi taglia di nuovo con 8 e 10. La continuazione dovrebbe essere soddisfacente per Bianco.

Dia. 8 (forma pesante). Se Bianco taglia semplicemente con 4 e 6 qui, Nero comprime con 7 e 9. Questo risultato è insoddisfacente per Bianco poiché ottiene una forma pesante. L'ordine delle mosse in Dia. 7 è importante.

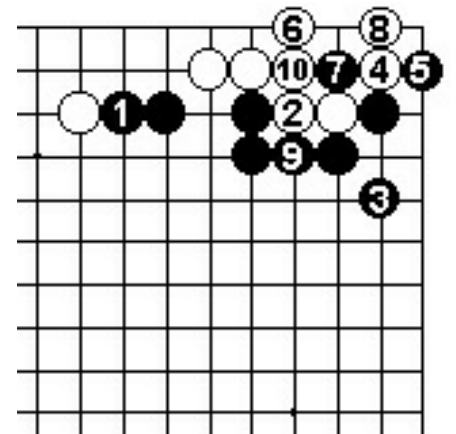
Dia. 9 (un muro). Nero 3 è una mossa pacifica che consente a Bianco di vivere con 4 ecc. Il taglio in 7 rende sente 9 e consente a Nero di costruire un muro forte.



Dia. 7



Dia. 8

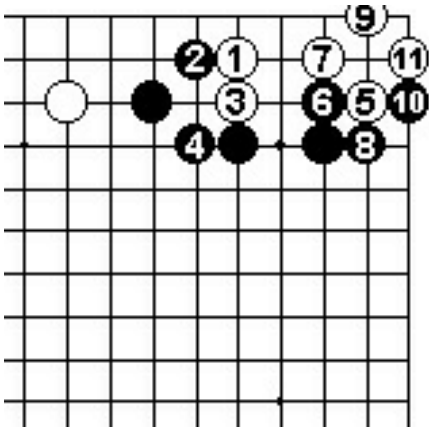


Dia. 9

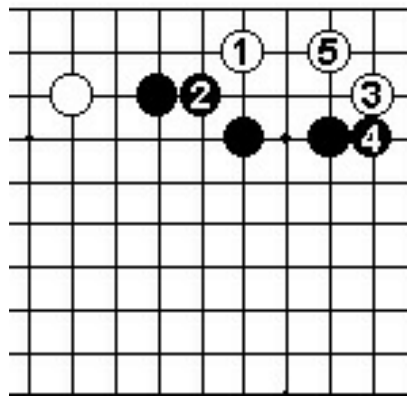
Dia. 10 (ko). E' possibile anche attaccare a 2. Dopo 3 il salto in 5 è una buona continuazione per Bianco. Anche se Nero, attacca con 6 e 8, Bianco ottiene un ko.

Dia. 11 (remissivo). Rispondere a 1 con 2 da a Nero una forma inerte e passiva. Bianco salta in 3, poi replica a 4 con 5. L'invasione è un successo. Invece di 4 -

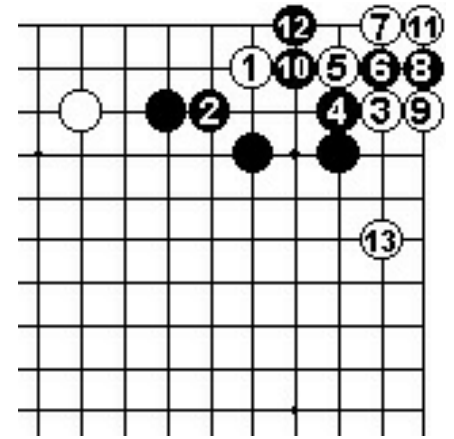
Dia. 12 (Bianco scappa). Se Nero replica con 4 e 6, Bianco gioca 5 e 7. Nero può tagliare Bianco 1, ma Bianco scappa all'esterno con 13. Invece di 4 -



Dia. 10



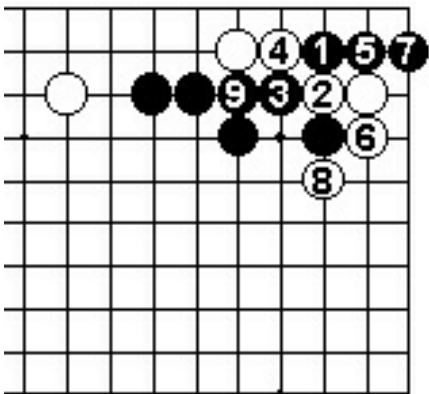
Dia. 11



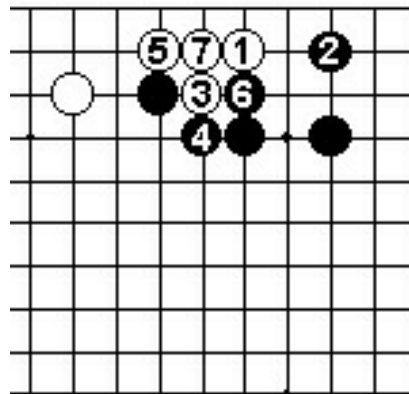
Dia. 12

Dia. 13 (scambio). Se Nero prova con il piazzamento a 1, Bianco taglia con 2 e 4. Nero può catturare due pietre, ma in cambio Bianco sviluppa la propria posizione sul lato destro.

Dia. 14 (passivo). Nero 2 è robusta, ma dà a Bianco mano libera. Bianco è soddisfatto collegandosi con 3 e 5.



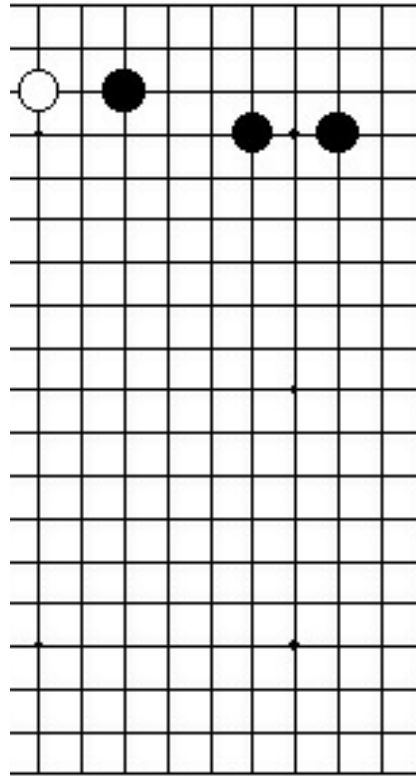
Dia. 13



Dia. 14

QUARTA POSIZIONE

Nero ha esteso ad *ogeima* dallo *shimari*. Dove invade Bianco?

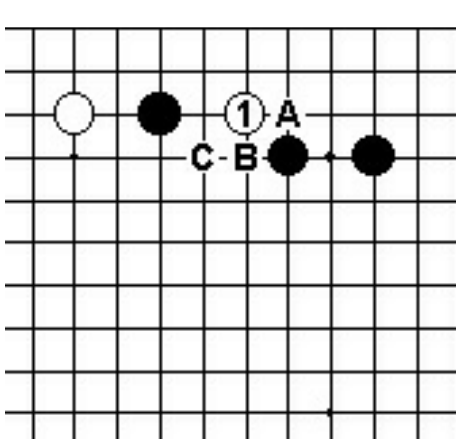


Quarta posizione

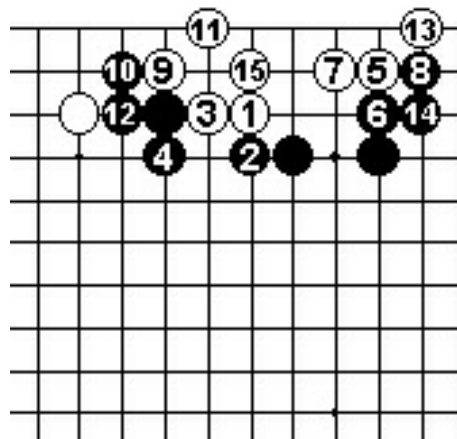
Dia. 1 (invasione). Quando Bianco ha un alleato vicino, Bianco 1 è l'unica mossa. Nero può rispondere a "a"; "b" o "c".

Dia. 2 (blocco dall'alto). Se Nero 2, Bianco 3 e 5 sono una buona combinazione. E' corretto per Nero rispondere con 6 e 8. Bianco vive con la sequenza fino a 15 e Nero ottiene influenza verso l'esterno.

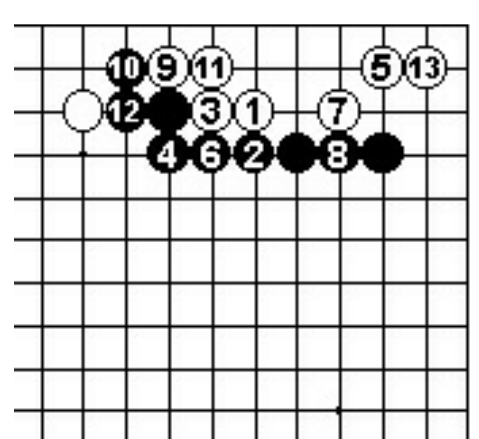
Dia. 3 (connessione solida). Se Nero connette solidamente in 6, Bianco forza con 7, poi vive fino a 13. Nero è soddisfatto dall'influenza che ha costruito. Al posto di 8



Dia. 1



Dia. 2



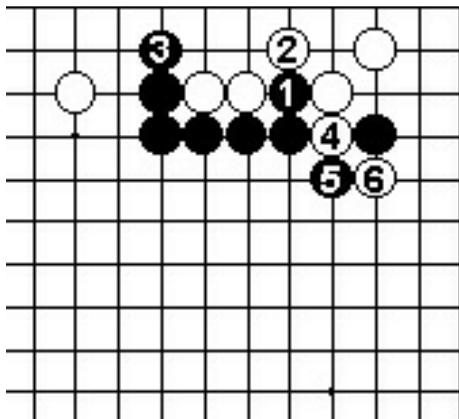
Dia. 3

Dia. 4 (irragionevole). Nero 1 e 3 sono irragionevoli: Bianco si limita ad abbandonare le due pietre e taglia con 4 e 6. Dovrebbe essere in grado di vivere.

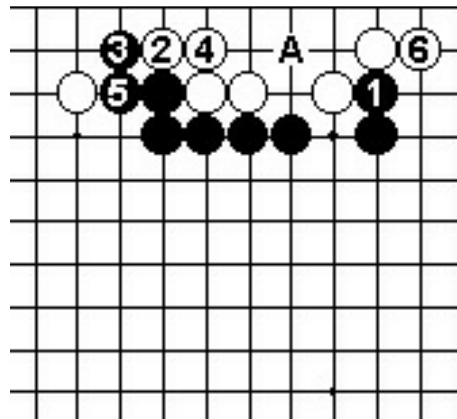
Dia. 5 (atekomi). Se Nero 1 (un atekomi), Bianco replica con 2, 4 e 6. Nero 1 mirava originariamente alla sonda a "a", ma il risultato dopo 6 è simile al Dia. 3.

Dia. 6 (troppo permissivo). Nero 2 è ragionevole, ma Nero 4, consentendo a Bianco di

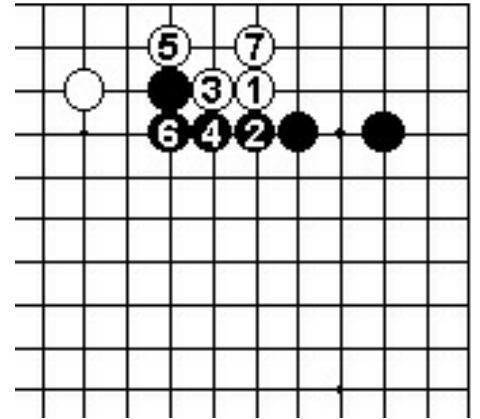
connettersi con 5 e 7, è troppo permissiva. Questo risultato rende le cose semplici per Bianco.



Dia. 4



Dia. 5

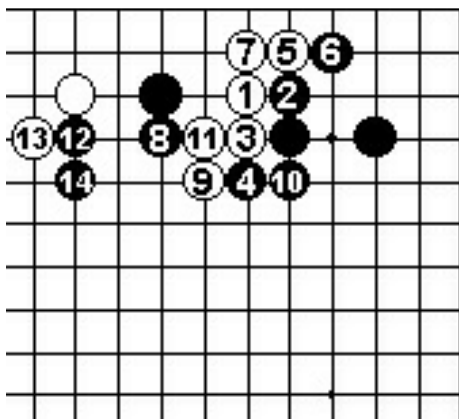


Dia. 6

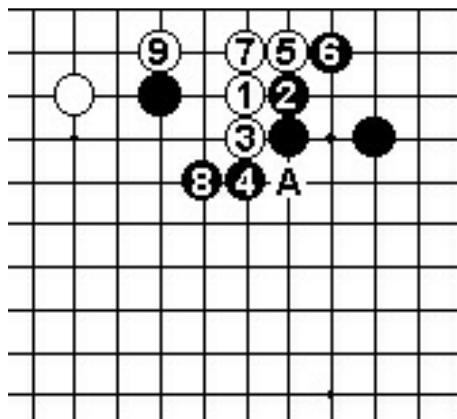
Dia. 7 (possibile per Nero). Nero può anche bloccare a 2. Bianco 3 è pesante e dà a Nero la possibilità dell'*hane* in 4. Nero 8 è una mossa aggressiva che cerca il combattimento. Nero tiene separato Bianco con 12 e 14 e le sue prospettive nel combattimento sembrano ragionevoli.

Dia. 8 (passivo). L'estensione in 8 è troppo pesante. La connessione con 9 rende un successo l'invasione di Bianco, mentre Nero ha ancora un difetto nella propria forma a "a".

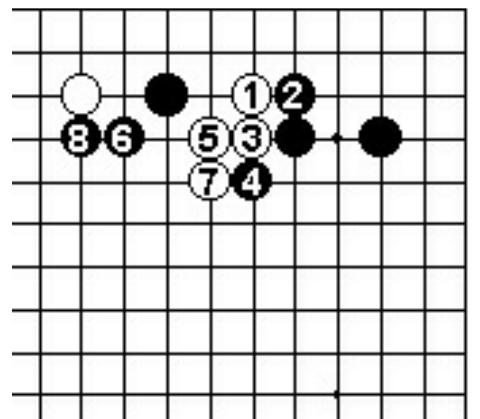
Dia. 9 (pesante). Il triangolo vuoto in 5 è una mossa pesante ed inefficiente. Nero continua l'attacco appoggiandosi alla pietra sulla destra con 65 e 8. Bianco ha ora un gruppo pesante di cui preoccuparsi



Dia. 7



Dia. 8

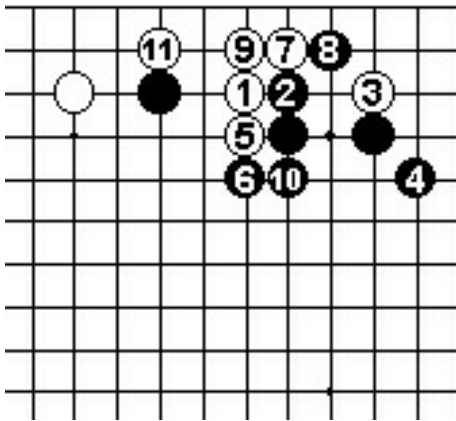


Dia. 9

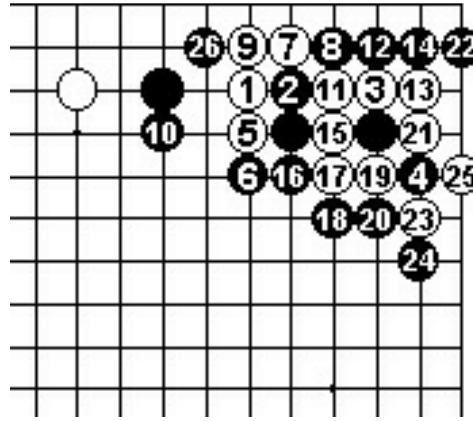
Dia. 10 (*joseki*). Replicare a Nero 2 con la sonda a 3 è una strategia brillante. Se Nero gioca la forte risposta a 4, Bianco gioca la sequenza da 5 a 9, quindi si collega con 11. Invece di 10 -

Dia. 11 (variante). Nero 10 è una mossa forte. Bianco deve tagliare in 11. Il seguito è lungo ma totalmente forzato. Bianco vive e Nero cattura quattro pietre.

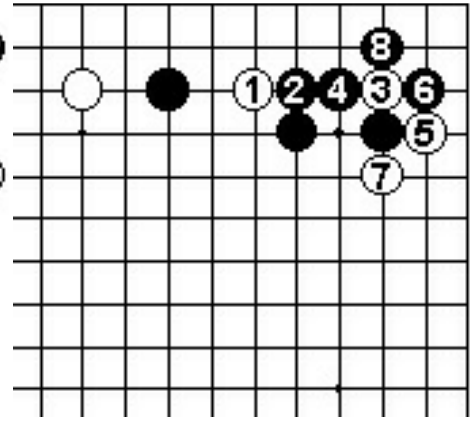
Dia. 12 (mosse forzanti). Se Nero 4, Bianco forza con 5 e 7 ed è soddisfatto.



Dia. 10



Dia. 11

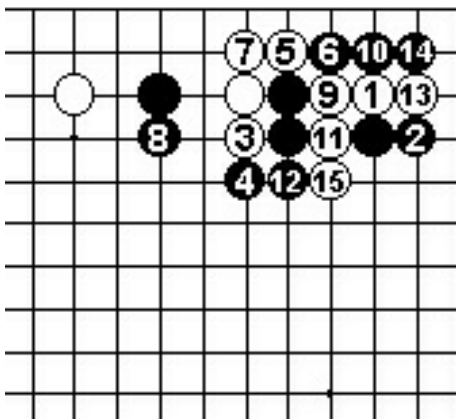


Dia. 12

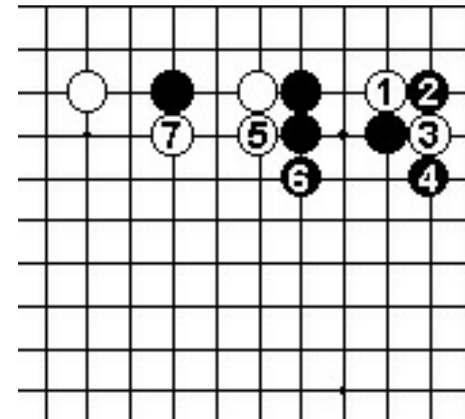
Dia. 13 (non raccomandato). Scendere a 2 non è raccomandato. Dopo 5 e 7, Nero 8 non funziona. Bianco taglia in 9, iniziando un combattimento irragionevole per Nero.

Dia. 14 (*sabaki*). Se Nero gioca l'*hane* in 2, Bianco risponde con il *tesuji* del taglio incrociato a 3. Se Nero 4, Bianco gioca 5 e 7 e dovrebbe essere in grado di stabilizzare il proprio gruppo.

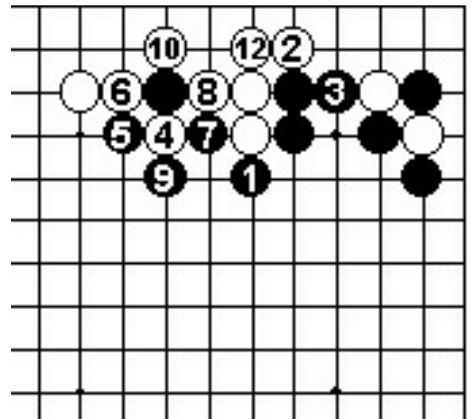
Dia. 15 (connessione). Se Nero gioca l'*hane* a 1 al posto di 6 in Dia. 14, Bianco fa *hane* in 2. Nero è costretto a rispondere creando una brutta forma con 3. Bianco si connette dal basso con la sequenza che termina con 12.



Dia. 13



Dia. 14

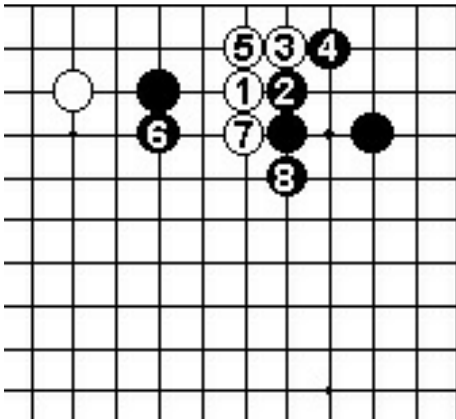


Dia. 15

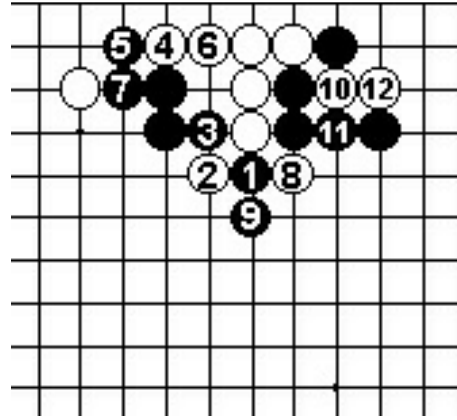
Dia. 16 (un combattimento). Se Bianco gioca 3 e 5 immediatamente, Nero 6 è possibile. Se Bianco 7, Nero gioca 8 e il combattimento si sposta verso il centro.

Dia. 17 (irragionevole). Il taglio con 1 e 3 invece di 8 in Dia. 16 è irragionevole. Bianco forza con 4, poi taglia con 8 e 10. Questo combattimento è cattivo per Nero.

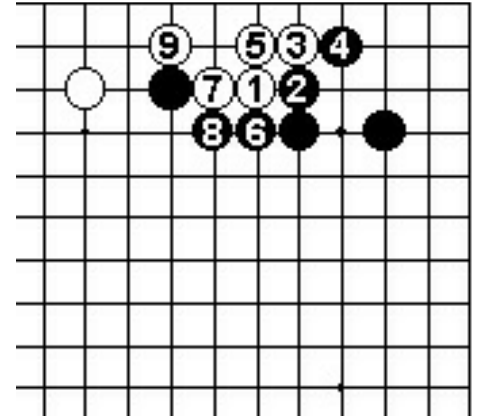
Dia. 18 (passivo). Bloccare in 6 è passivo, poiché Bianco è soddisfatto connettendosi con 7 e 9. L'invasione di Bianco è stata un successo.



Dia. 16



Dia. 17

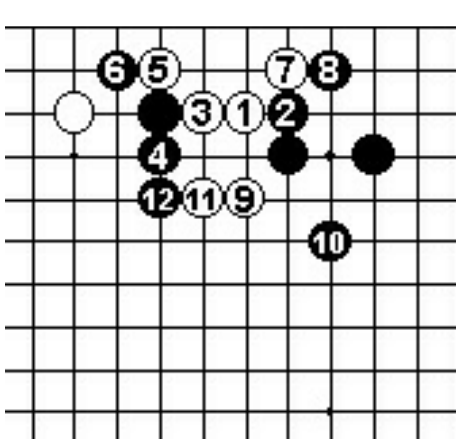


Dia. 18

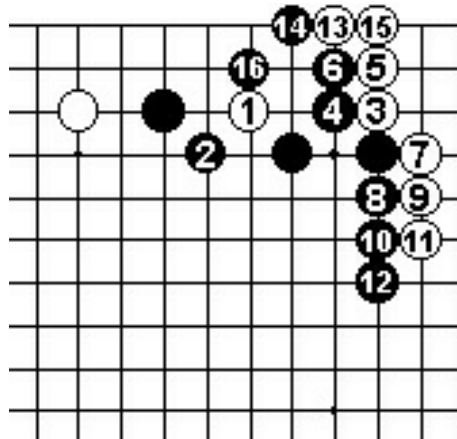
Dia. 19 (un combattimento di corsa). Bianco 3 è un po' pesante. Dopo Nero 4, Bianco gioca l'hane in 5 e 7 in preparazione del salto a 9. Nero difende in 10, quindi entrambi combattono verso il centro.

Dia. 20 (Bianco vive). Se Nero 2, Bianco 3 mostra buon stile. Se Nero 4, Bianco gioca 5 e vive fino a 15.

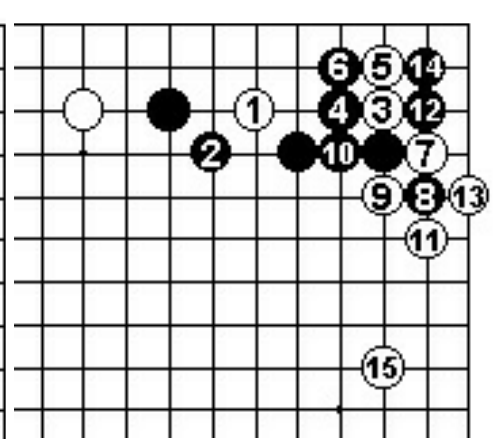
Dia. 21 (vita sul lato). Se Nero gioca il doppio hane a 8, Bianco abbandona le tre pietre in cambio di una base sul lato.



Dia. 19

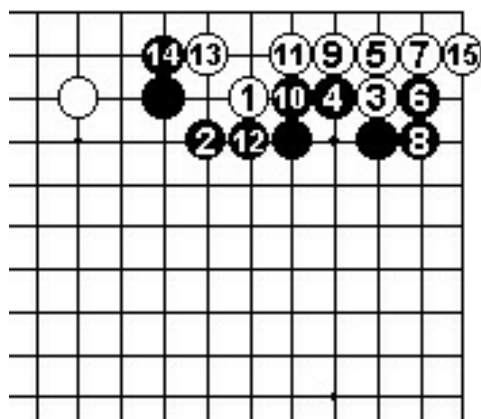


Dia. 20



Dia. 21

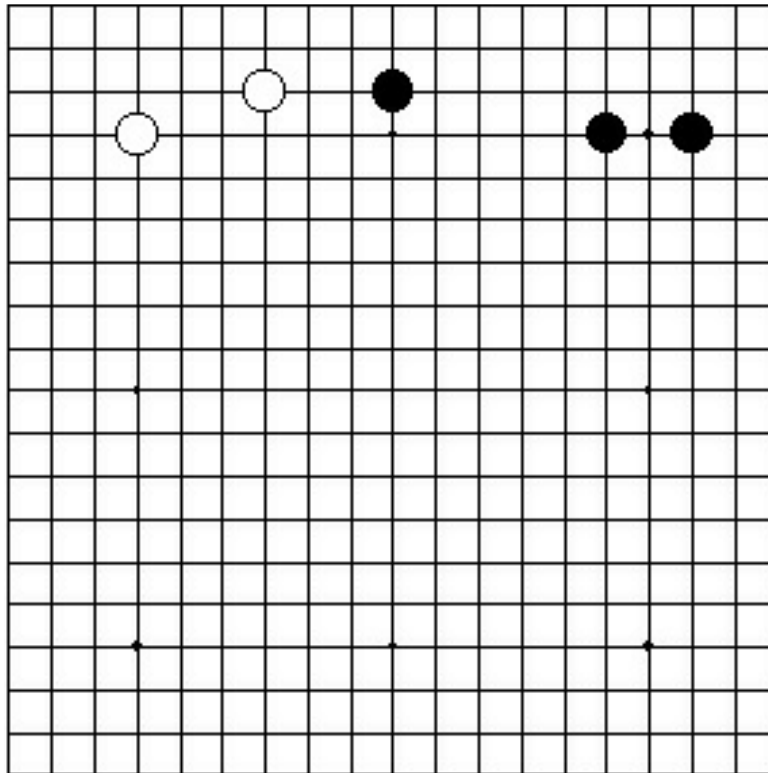
Dia. 22 (vita in alto). Giocare 6 nel tentativo di catturare Bianco è sperare in troppo. Bianco vive facilmente in alto con la sequenza da 7 a 15. Se Nero 12 a 13, Bianco vive con "a", Nero 12, Bianco 15.



Dia. 22

QUINTA POSIZIONE

Nero ha esteso ancora più lontano dallo *shimari*. Bianco può risolversi in un'invasione isolata.

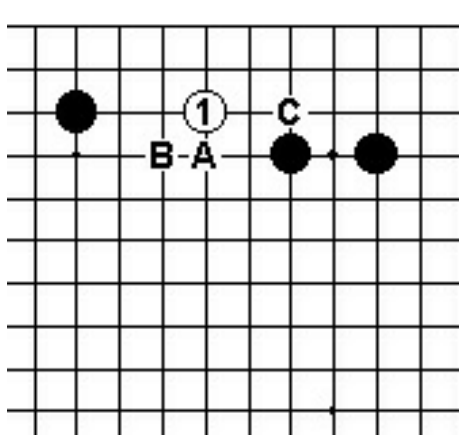


Quinta posizione

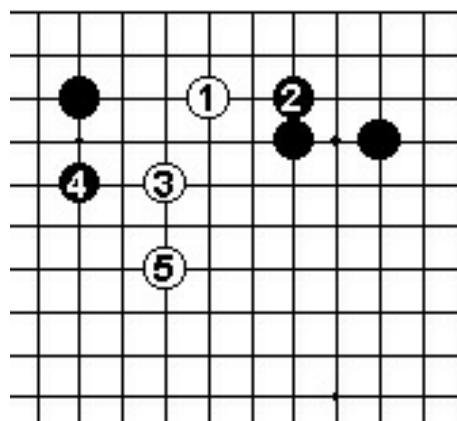
Dia. 1 (invasione). Quando Nero ha esteso così lontano, l'invasione isolata a 1 è possibile. Nero risponde a "a", "b" o "c".

Dia. 2 (profitto nell'angolo). Nero 2 prende profitto sicuro nell'angolo. Bianco esce verso il centro con 3 e 5. Questo è un *joseki* semplice.

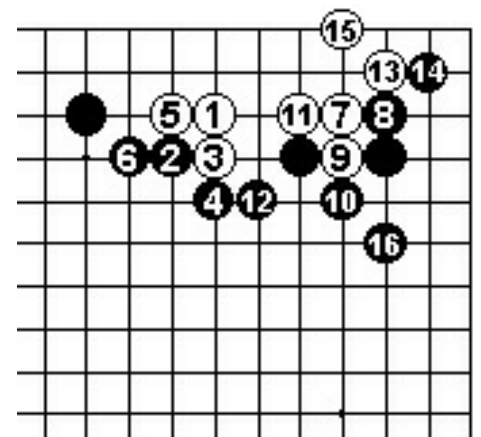
Dia. 3 (chiudere nell'angolo Bianco). Lo scopo di Nero 2 è di circondare Bianco dall'esterno e costringerlo a vivere sul lato. Nero ottiene influenza esterna come compenso.



Dia. 1



Dia. 2



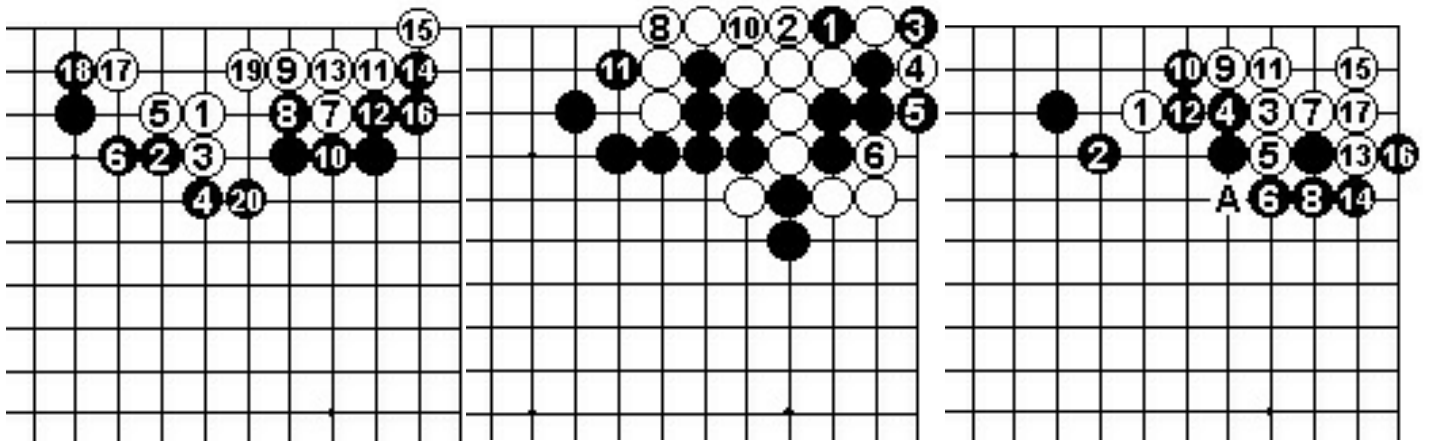
Dia. 3

Dia. 4 (*semeai*). Se Nero blocca in 1 al posto di 6 in Dia. 3, Bianco taglia naturalmente con 4

e 6. Se Nero cerca di catturare Bianco con 7, segue un semeai. Dopo 18-

Dia. 5 (ko). Il risultato è ko. Bianco connette in 8 e 10 prima di combattere questo ko. Le sue prospettive sembrano ragionevoli.

Dia. 6 (vita nell'angolo). Bianco può spingere con 5 (invece di 5 in Dia. 3), quindi si sposta a 7. Egli vivrà facilmente nell'angolo per poi dopo mirare al taglio in "a".



Dia. 4

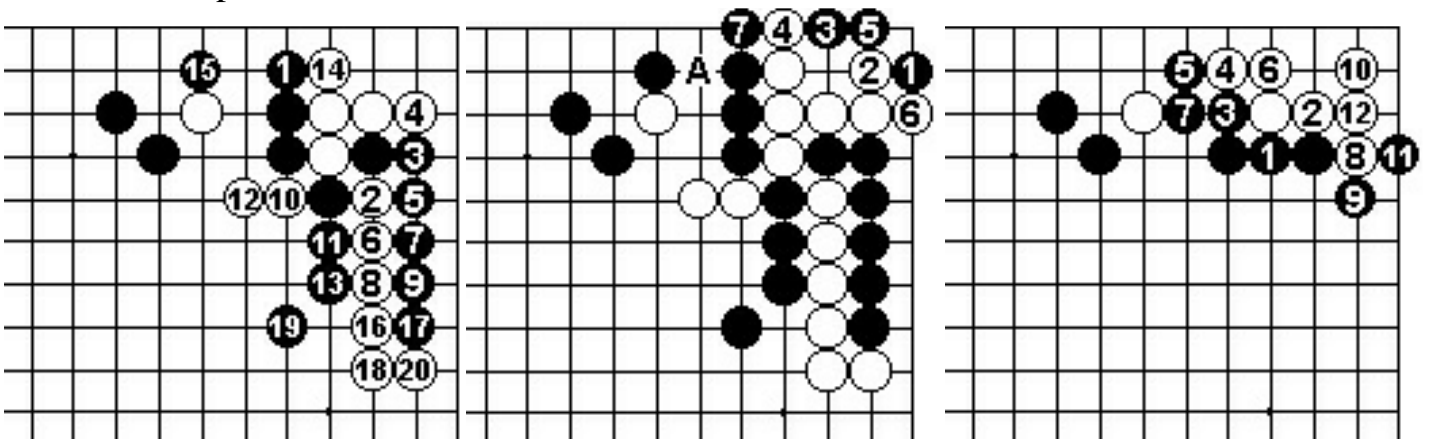
Dia. 5

Dia. 6

Dia. 7 (irragionevole). Cercare di catturare il gruppo Bianco nell'angolo con 1 al posto di 8 in Dia. 6 è irragionevole. Bianco taglia a 2 e la continuazione fino a 20 è forzata. Segue -

Dia. 8 (ko). Nero ottiene uno yose-ko nell'angolo. Generalmente Bianco sarà in grado di combattere questo ko, ma tutto dipende dalla presenza di minacce grandi. Se Bianco gioca 6 in "a", Nero gioca comunque 7.

Dia. 9 (lo stesso risultato). Nero può anche connettere in 1 invece di 4 in Dia. 6. Se Bianco va nell'angolo con 2, vive nello stesso modo del Dia. 6, ma la forma di Nero è un po' differente. Al posto di 2 -



Dia. 7

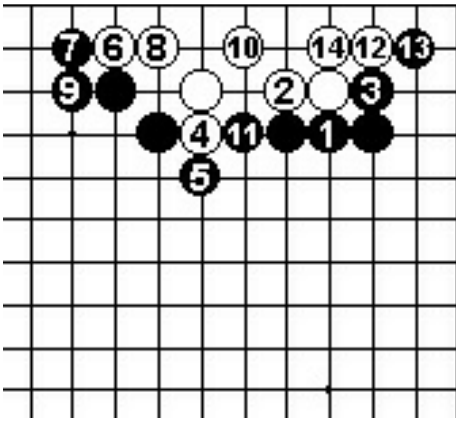
Dia. 8

Dia. 9

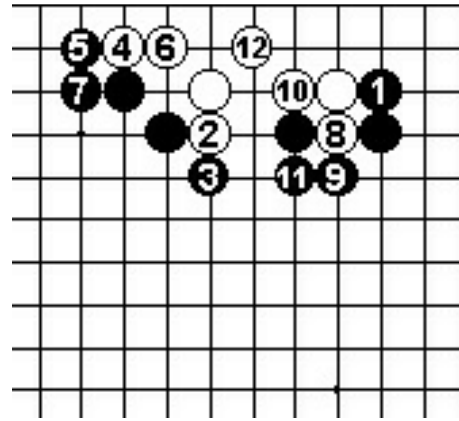
Dia. 10 (variante). Bianco può anche ritirarsi con 2. Se Nero blocca in 3, Bianco vive fino a 14. Nero è soddisfatto dalla propria imponente influenza.

Dia. 11 (risultato simile). Cosa accade se Nero blocca a 1 nell'angolo? Bianco gioca lo stesso tesuji a 4 ed ottiene una forma solida e viva fino a 12. Tutto ciò ricorda il Dia. 10.

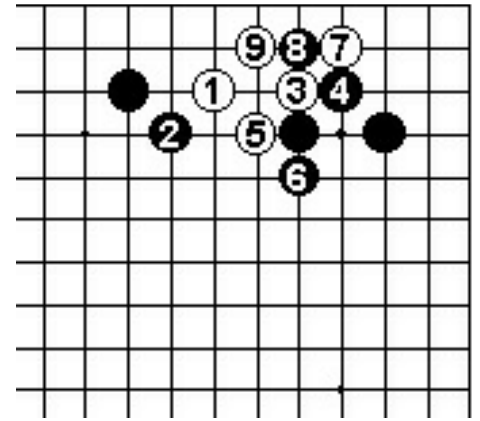
Dia. 12 (ko). Bianco si appoggia a 3 quando pensa di poter sostenere un ko. Dopo 5 è essenziale estendere in 6, quindi segue un ko con 7 e 9.



Dia. 10



Dia. 11

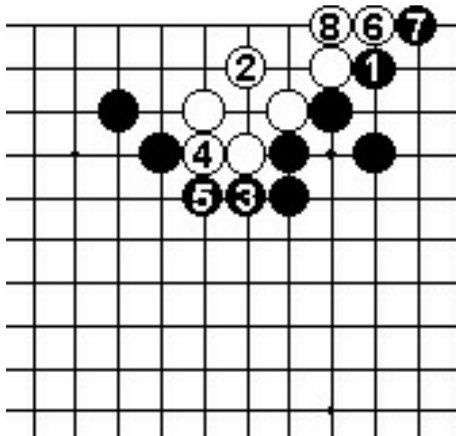


Dia. 12

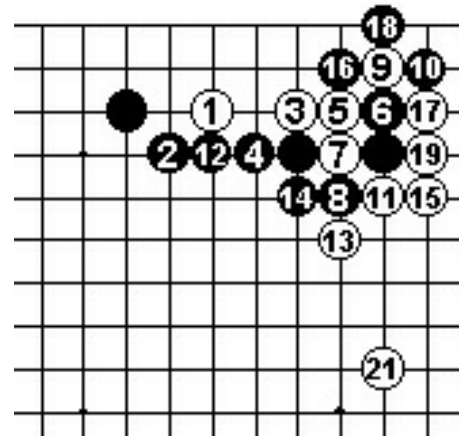
Dia. 13 (vita). Se Nero blocca semplicemente in 1 invece di 8 in Dia. 12, Bianco connette diagonalmente in 2. Nero 3 e 5 sono solide; Bianco vive con 6 e 8.

Dia. 14 (spostarsi sul lato destro). Nero può anche giocare l'estensione in 4. Bianco replica con la sequenza 5-9 per utilizzare queste pietre come sacrificio per comprimere Nero fino a 19. Con 21 Bianco assicura la propria posizione sul lato destro. Notate che giocare 12 a 15 metterebbe Nero in difficoltà quando Bianco spinge in 12.

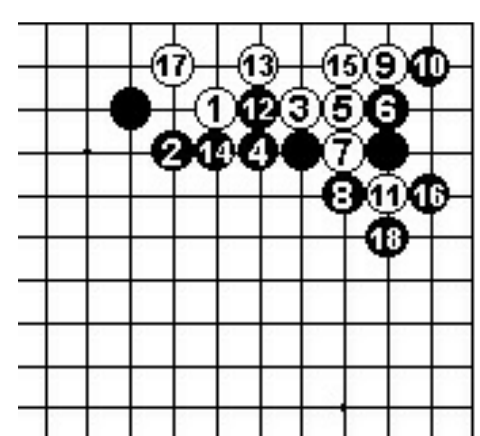
Dia. 15 (vita). Se Nero preferisce giocare 12 e 14 come visualizzato qui, Bianco connette a 15 e vive in alto. Il ponnuki conferisce a Nero un'ottima influenza.



Dia. 13



Dia. 14

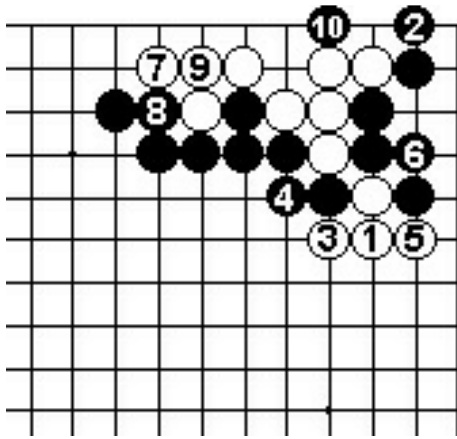


Dia. 15

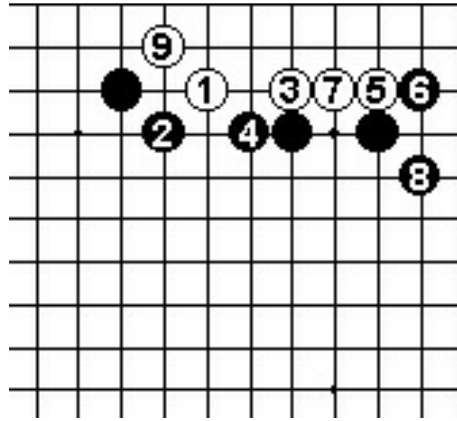
Dia. 16 (non raccomandato). è pericoloso scappare con 1 al posto di 17 in Dia. 15. Nero 2 è un'eccellente risposta. Dopo 7, Nero forza con 8, poi si appoggia in 10. La posizione di Bianco è senza speranza.

Dia. 17 (salto nell'angolo). Bianco 5 è una variante interessante. Se 6, il meglio è connettere solidamente in 7. Se quindi Nero fissa la forma con 8, Bianco vive con 9.

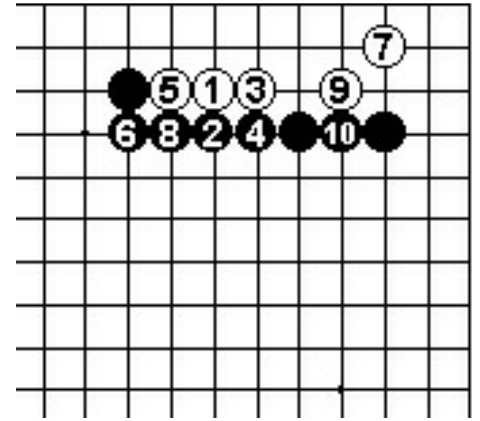
Dia. 18 (un muro d'acciaio). Appoggiarsi in 2 è una mossa lungimirante. Bianco può vivere in *sente* con la sequenza da 3 a 9, ma 8 e 10 completano un impressionante, solido muro che dà a Nero un miglior risultato.



Dia. 16



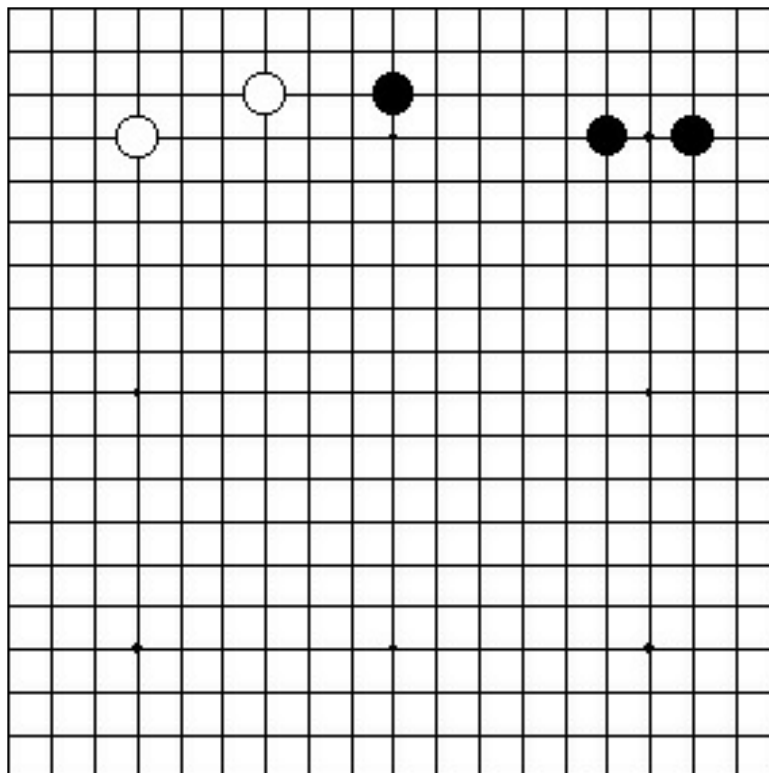
Dia. 17



Dia. 18

SESTA POSIZIONE

La formazione nera in alto fronteggia quella bianca a sinistra. Qual è il punto migliore per Bianco?



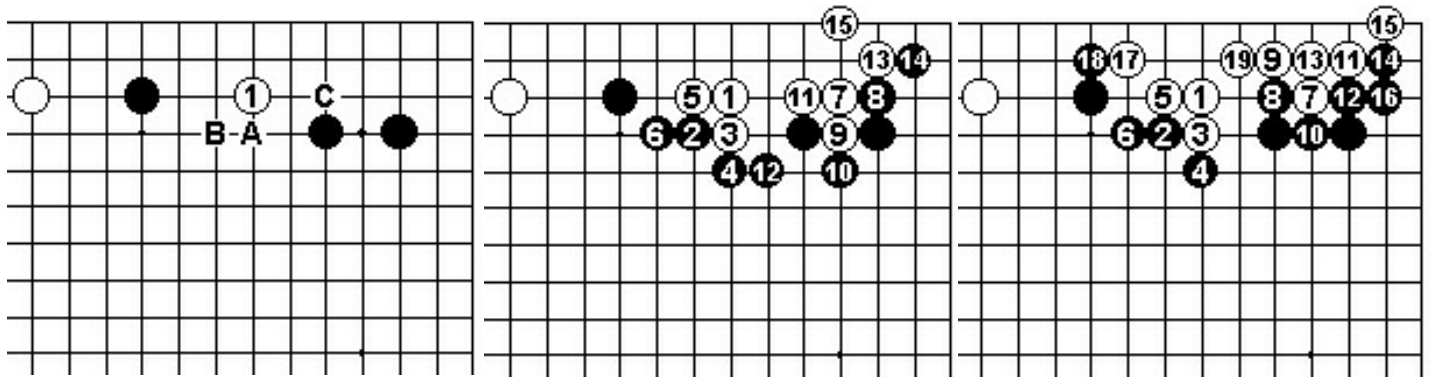
Sesta posizione

Dia. 1 (l'unica mossa possibile). In questa formazione Bianco 1 è l'unica mossa possibile. Lavora bene con le pietre d'appoggio a sinistra. Nero risponde in "a", "b" o "c".

Dia. 2 (*joseki*). Difendere l'angolo a 2 è *joseki*. Bianco salta in 3 in modo leggero, poi si mantiene un passo avanti a Nero nella corsa verso il centro con 5. Seguirà un combattimento al centro.

Dia. 3 (*joseki*). Un altro *joseki* è costituito dal premere con 2. Bianco deve spingere in 3

prima di spostarsi a 5. Egli gioca quindi la sonda a 7. Se Nero 8, Bianco vive fino a 15 mentre Nero costruisce influenza



Dia. 1

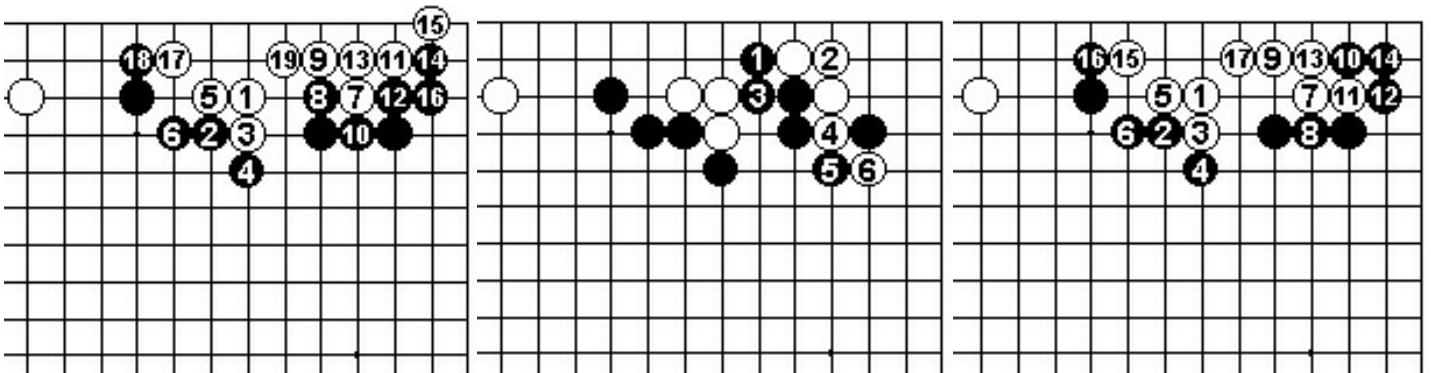
Dia. 2

Dia. 3

Dia. 4 (influenza verso l'esterno). Se invece Nero blocca in 8, Bianco vive con la sequenza fino a 19. Nero rinforza a 20 ed è soddisfatto dall'influenza esterna.

Dia. 5 (un angolo grande). Se Nero blocca in 1 al posto di 10 in Dia. 4, Bianco taglia con 4 e 6 e prende l'angolo. La dimensione di quest'angolo è un adeguato compenso per il sacrificio delle tre pietre a sinistra, quindi Bianco è soddisfatto.

Dia. 6 (influenza verso l'esterno). Se Nero connette in 8, Bianco risponde a 9. Se Nero attacca con 10, Bianco forza con 11 e 13, quindi vive con 15 e 17. Nero è nuovamente soddisfatto dall'influenza esterna.



Dia. 4

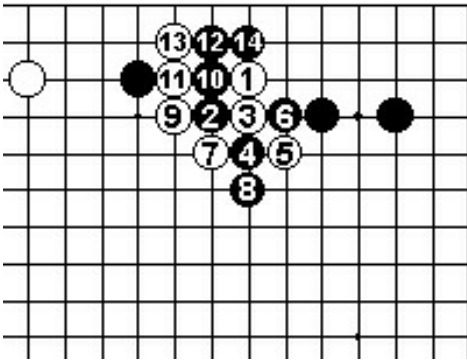
Dia. 5

Dia. 6

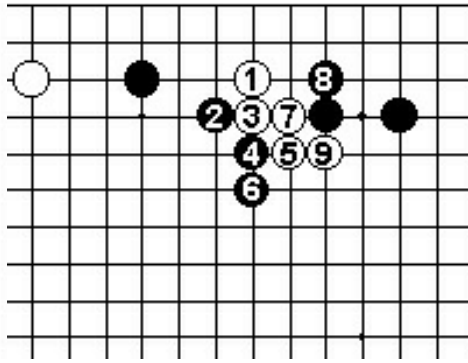
Dia. 7 (*hane* di Bianco). Bianco può anche giocare l'*hane* in 5. Se Nero taglia immediatamente in 6, Bianco fa breccia con la sequenza da 7 a 13. Il risultato sembra essere equilibrato.

Dia. 8 (aggressivo). Nero 6 è aggressiva). Se Bianco 7, Nero occupa il punto vitale della forma bianca con 8. Dopo Bianco 9 segue un difficile combattimento.

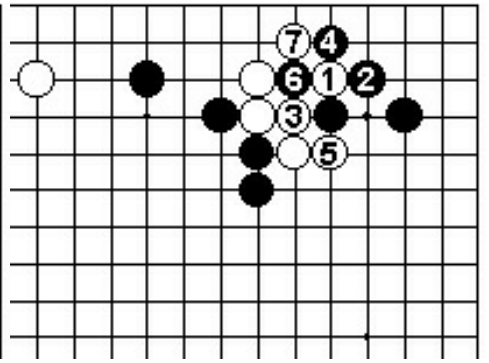
Dia. 9 (*sabaki*). Se Bianco desidera stabilizzare il proprio gruppo, si appoggia a 1 invece di 7 in Dia. 8. Nero 2 è esattamente quello che vuole Bianco. Dopo 5 e 7, Bianco ha ottenuto un ottimo *sabaki*.



Dia. 7



Dia. 8

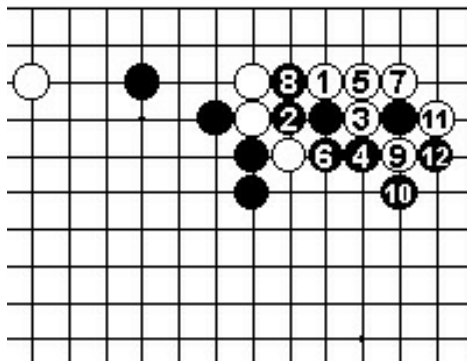


Dia. 9

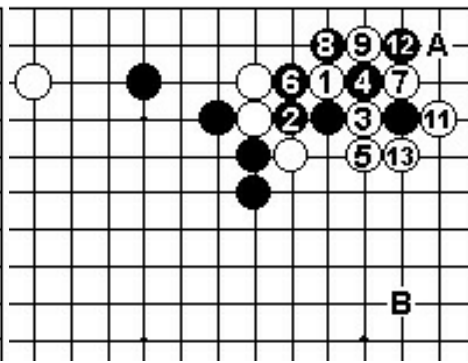
Dia. 10 (contrattacco). Nero può contrattaccare tagliando in 2. Bianco 3 è un *tesuji*. Nero da *atari* dall'esterno a 4 e segue la sequenza fino a 12. Questo è un risultato ragionevole per entrambi.

Dia. 11 (un facile *sabaki*). Se Nero da *atari* a 4, Bianco estende in 5, poi da contro-*atari* a 7. Dopo la continuazione illustrata, il *ponnuki* da a Bianco una forma molto flessibile, poiché "a" e "b" sono ora *miai*, egli non ha nulla di cui preoccuparsi per quanto riguarda questo gruppo.

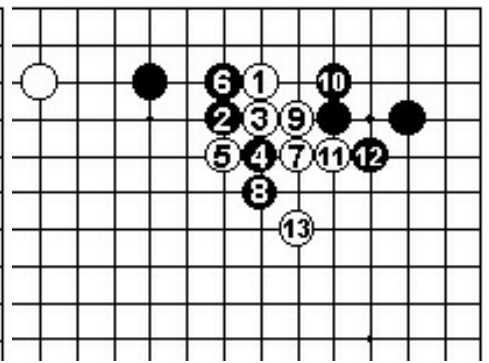
Dia. 12 (variante). Bianco può anche tagliare in 5 invece di fare *hane* a 7. Nero 6 è una mossa severa, quindi Bianco deve accontentarsi di scappare verso il centro con la sequenza fino a 13



Dia. 10



Dia. 11

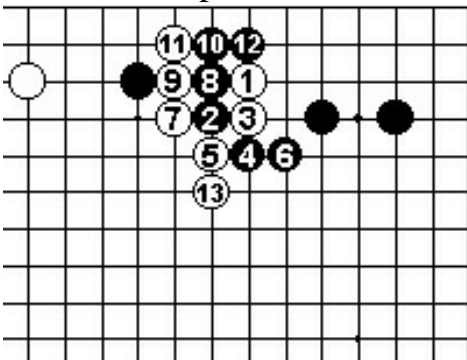


Dia. 12

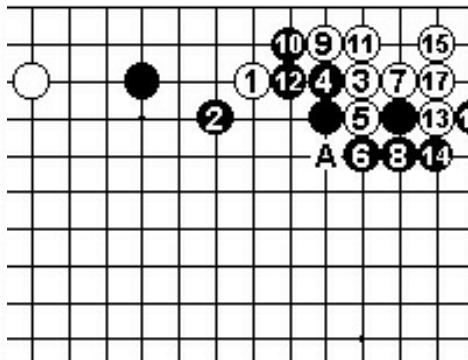
Dia. 13 (*aji* futuro). Estendere in 6 è un po' troppo docile. Bianco gioca lo scambio con 7-13, e rimane con diverso *aji* nell'angolo. Tutto ciò non è soddisfacente per Nero.

Dia. 14 (*joseki*). Bianco può anche entrare nell'angolo con 3. Dopo che Bianco è vissuto fino a 17, Nero deve ancora preoccuparsi del taglio in "a".

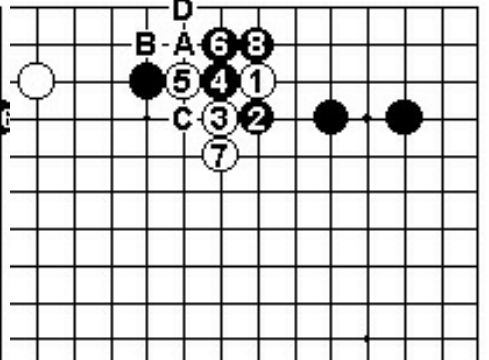
Dia. 15 (*joseki*). Anche appoggiarsi dall'alto con 2 da origine ad un *joseki*. Dopo Nero 4, Bianco 5 e 7 sono una combinazione efficace. La risposta usuale è Nero 8. Se segue Bianco "a", Nero risponde in "b", Bianco "c", Nero "d".



Dia. 13

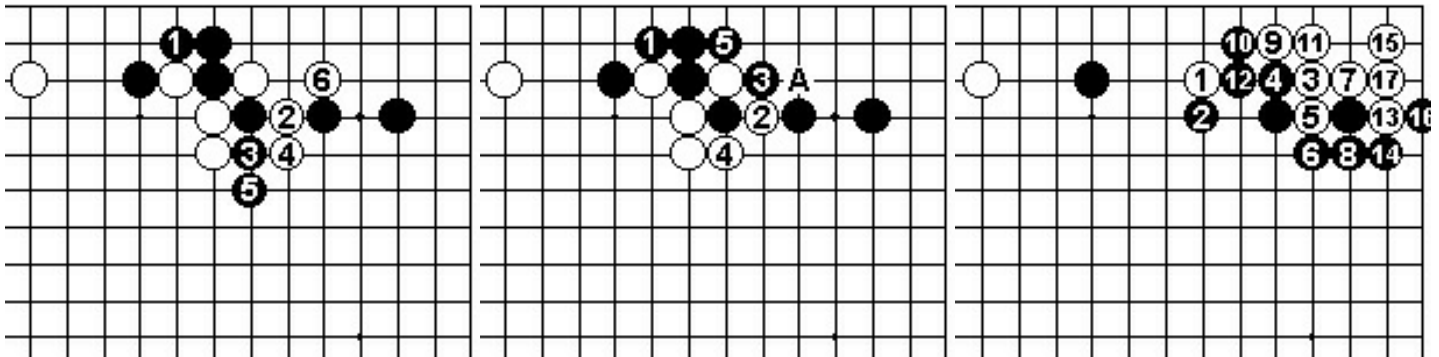


Dia. 14



Dia. 15

Dia. 16 (breccia). La connessione dal basso con 1 al posto di 8 in Dia. 15 è discutibile. Bianco penetra con 2, 4 e 6 e devasta l'angolo. Questo risultato sembra buono per Bianco.
 Dia. 17 (contro-*atari*). E' anche possibile dare contro-*atari* a 3, ma dopo 5 Nero deve preoccuparsi di Bianco "a".
 Dia. 18 (*joseki*). Se Bianco salta immediatamente nell'angolo con 3, segue il *joseki* del Dia. 14.

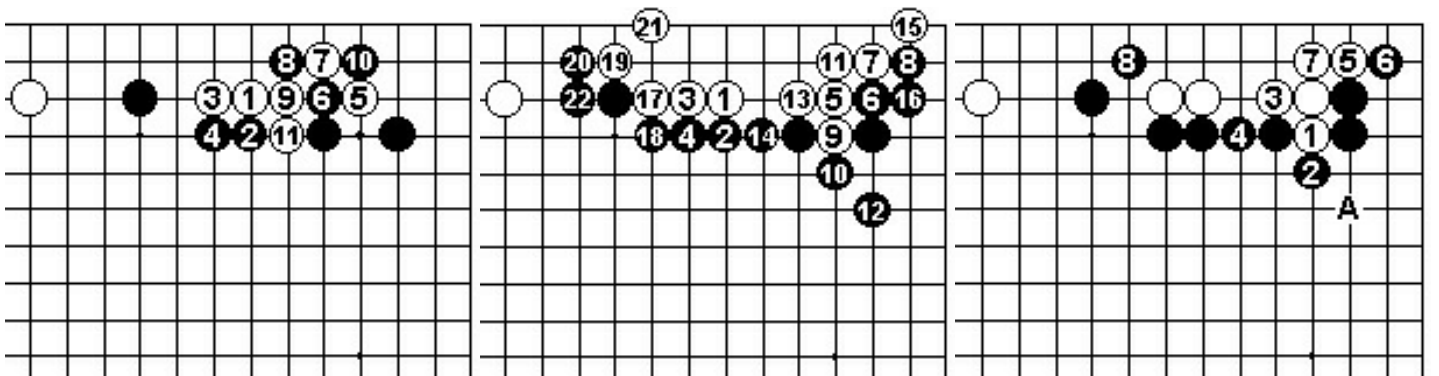


Dia. 16

Dia. 17

Dia. 18

Dia. 19 (fuga). Se Bianco 3, Nero spinge in 4. Ora il timing corretto è giocare la sonda in 5. Se Nero blocca con 6, Bianco taglia con 7 e 9, quindi cerca di districarsi con 11.
 Dia. 20 (bloccare nell'angolo). Se Nero blocca in 6, Bianco 7, 9 e 11 costituiscono il corretto ordine di mosse. Nero difende con 12 e Bianco vive fino a 21. Nero è soddisfatto dalla propria influenza.
 Dia. 21 (rischioso). E' rischioso cambiare l'ordine delle mosse con 1 e 3. Una volta che Nero ha rinforzato a 4, può cercare di catturare Bianco con 8 invece di difendere in "a". Tutto ciò è abbastanza rischioso per Bianco.

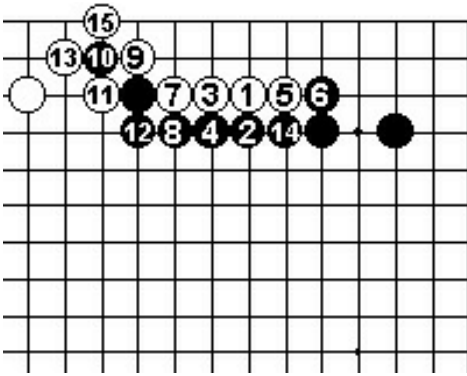


Dia. 19

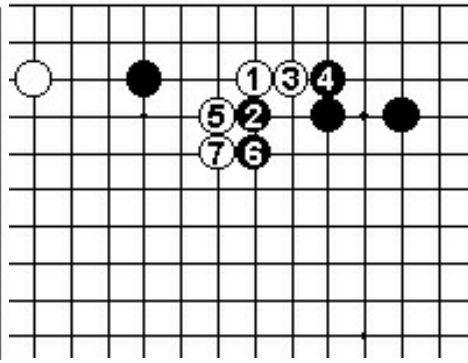
Dia. 20

Dia. 21

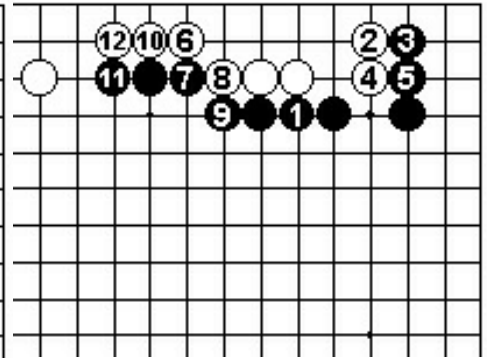
Dia. 22 (pari). Estendere in 2 è una mossa lungimirante. Se Nero rinforza l'angolo con 6, Bianco connette dal basso con 7 ecc.
 Dia. 23 (variante). Bianco può anche estendere in 3. Se Nero 4, Bianco gioca l'hane a 5 e spinge verso il centro. Egli mira ad attaccare la pietra nera sulla sinistra.
 Dia. 24 (costruire influenza). Nero può costruire una meravigliosa influenza bloccando in 1 al posto di 4 in Dia. 23. Bianco abbandona ogni speranza di uscire verso il centro e si collega sul lato.



Dia. 22



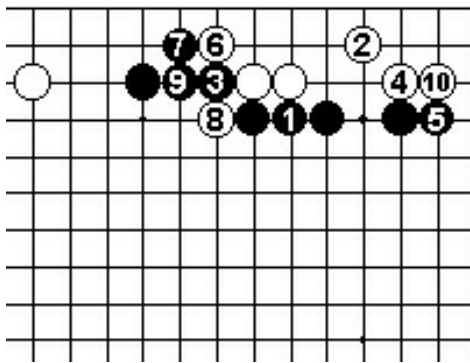
Dia. 23



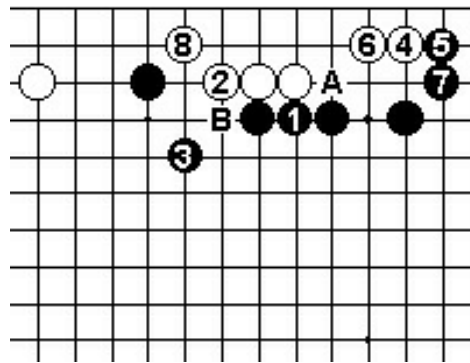
Dia. 24

Dia. 25 (blocco). L'intento di 3 è di rinchiudere Bianco. Bianco vive fino a 10 e Nero ottiene influenza verso l'esterno.

Dia. 26 (blocco). Bianco può anche estendere in 2; se 3, vive con 4, 6 e 8. Nero può anche enfatizzare l'angolo giocando 3 a "a", nel qual caso Bianco esce con "b".



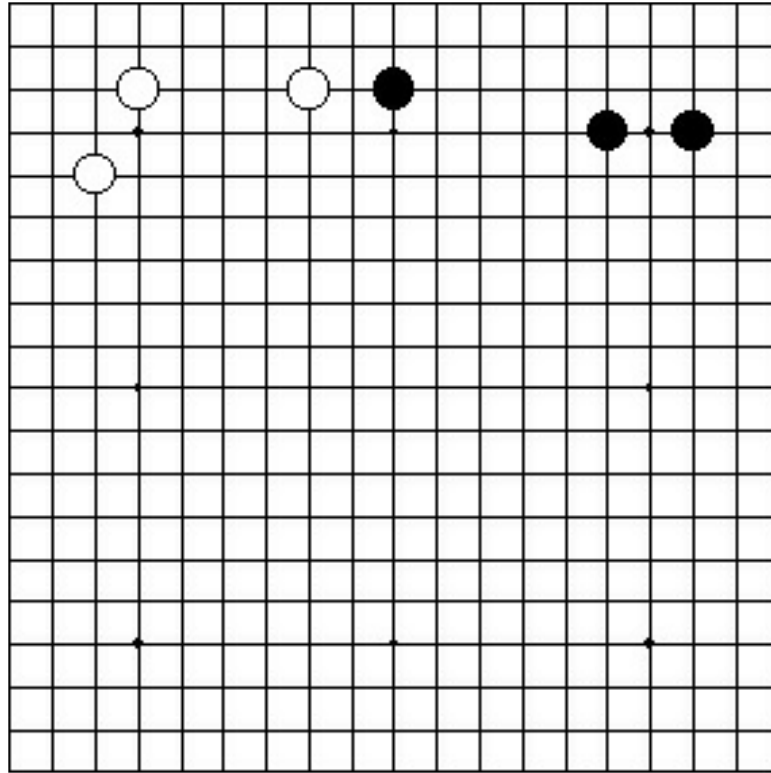
Dia. 25



Dia. 26

SETTIMA POSIZIONE

L'estensione di Bianco è più vicina alla formazione nera di uno spazio. Questa posizione si verifica comunemente in partita giocata.

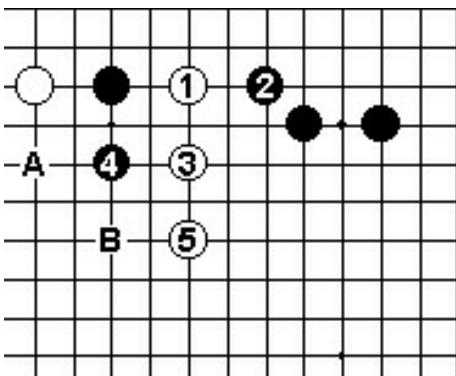


Settima posizione

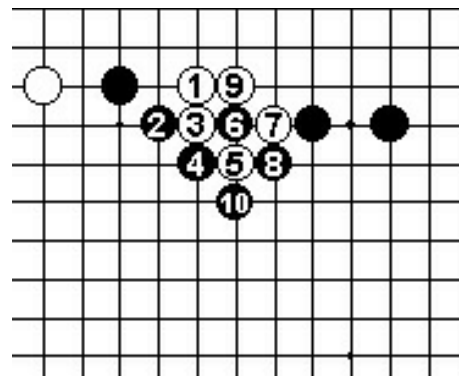
Dia. 1 (l'invasione corretta). Quando Bianco ha esteso vicino a Nero, l'invasione corretta è Bianco 1. Se Nero 2, Bianco salta fuori con 3 e 5. Nero gioca "a" o "b" in seguito.

Dia. 2 (la risposta più energica). Nero 2 è la risposta più forte a 1. Dopo la sequenza fino a 7, Nero 8 è un *tesuji*.

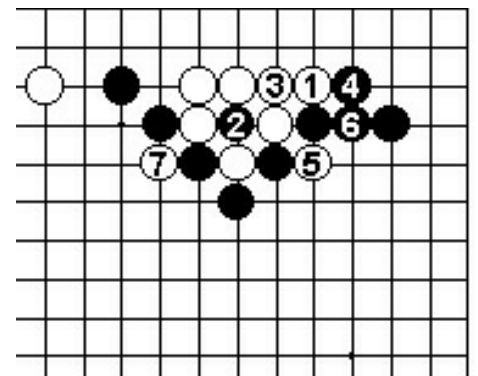
Dia. 3 (continuazione). In seguito Bianco gioca l'*hane* in 1 e si continua con le mosse fino a 7. I tagli in 5 e 7 creano dell'*aji* a cui Bianco mirerà successivamente. Segue -



Dia. 1



Dia. 2

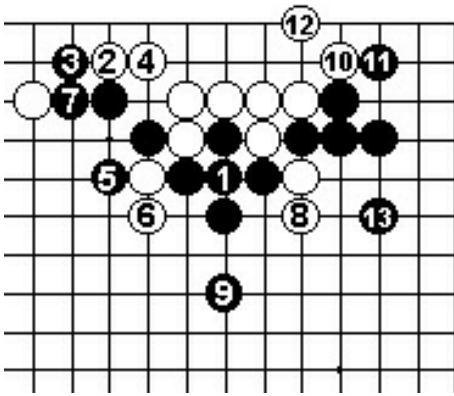


Dia. 3

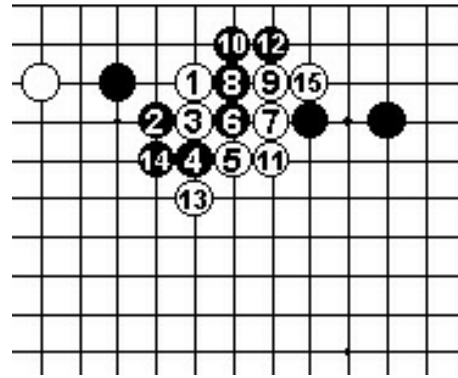
Dia. 4 (*joseki*). Nero connette in 1. Il *joseki* prosegue fino a 13; in esso ogni mossa è eseguita con perfetto tempismo. Bianco vive, ma Nero ottiene un'influenza soddisfacente.

Dia. 5 (perdere l'angolo). E' negativo estendere in 8 (invece di 8 in Dia. 2). Bianco spinge con 9 e Nero subisce una grossa perdita nell'angolo. La cattura delle due pietre non costituisce un compenso sufficiente.

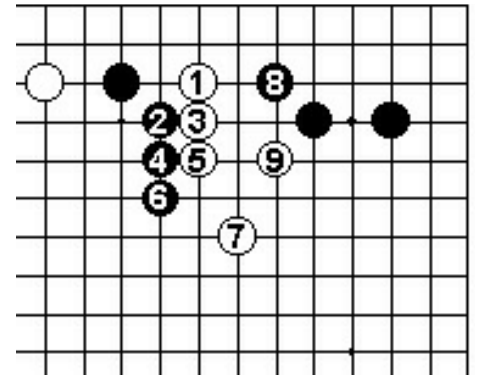
Dia. 6 (un'invasione facile). Se Nero estende a 4 per evitare complicazioni, Bianco 5 diminuisce la pressione sul gruppo. Nero può forzare con 8, ma Bianco fa buona forma con 9. Bianco è riuscito ad invadere senza troppi problemi.



Dia. 4



Dia. 5

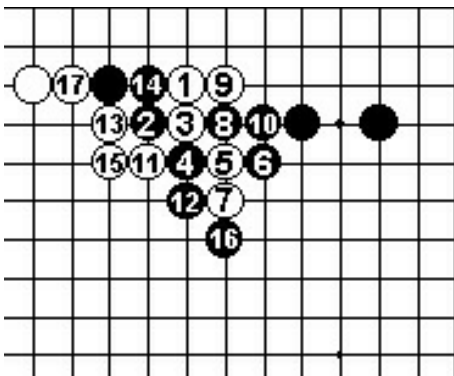


Dia. 6

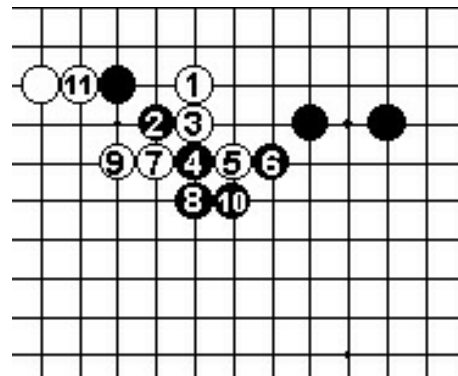
Dia. 7 (la tenaglia). La tenaglia in 6 denota un cattivo stile di gioco. Bianco estende a 7 e cattura tre pietre con la sequenza fino a 17. Questo risultato da a Bianco molto profitto.

Dia. 8 (buon profitto). Sembra sufficiente anche solo giocare 7, 9 e 11. E' molto grande circondare le pietre nere in alto.

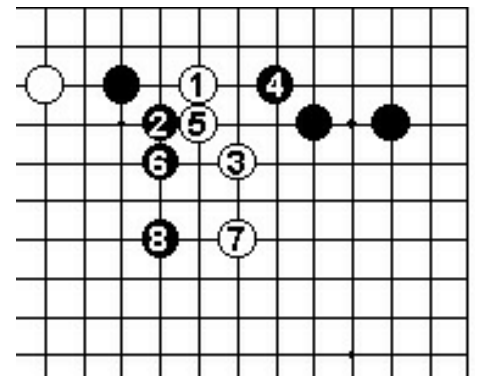
Dia. 9 (un combattimento). Se Bianco gioca 3, il punto chiave per Nero è 4, poiché difende l'angolo privando contemporaneamente Bianco della base per gli occhi. Entrambi i giocatori hanno chance nel combattimento che seguirà al centro.



Dia. 7



Dia. 8

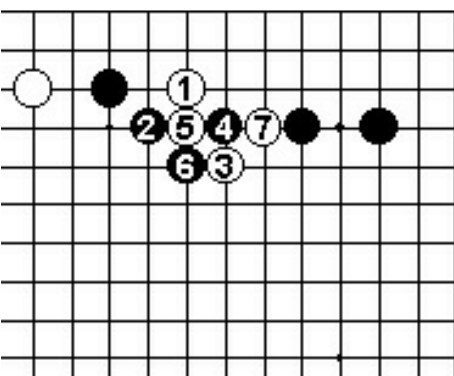


Dia. 9

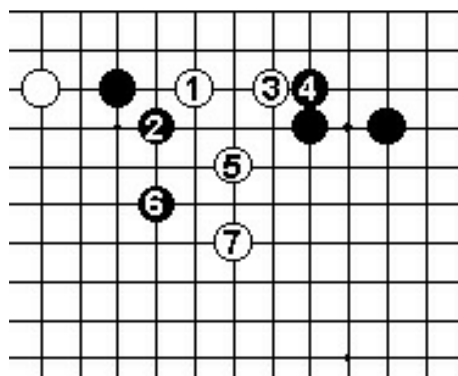
Dia. 10 (incunarsi). Incunarsi nella forma di Bianco con 4 costituisce una buona mossa. La continuazione trasponde nel Dia. 2.

Dia. 11 (kikashi). Se Bianco riesce a costringere Nero a rispondere a 3 in 4, ottiene una posizione più confortevole con 5, ma -

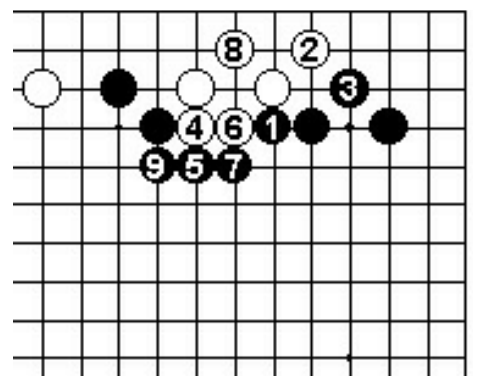
Dia. 12 (rinchiuso). Egli deve aspettarsi la risposta in 1 al posto di 4 in Dia. 11. Bianco può vivere, ma Nero blocca ogni via di fuga verso il centro, quindi Bianco è insoddisfatto.



Dia. 10



Dia. 11

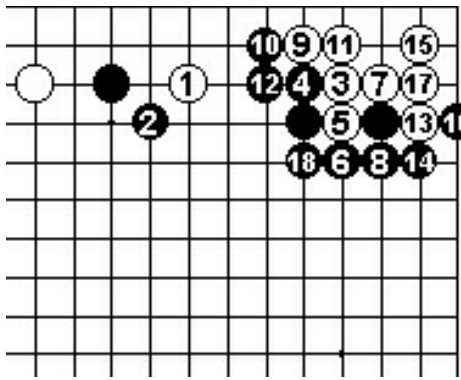


Dia. 12

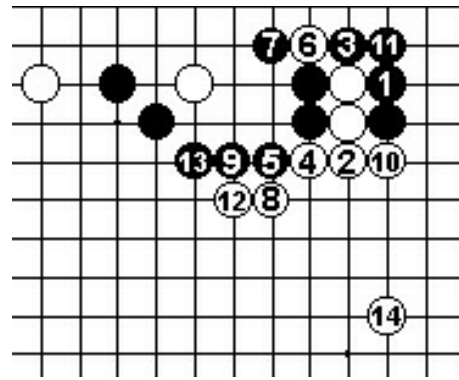
Dia. 13 (*joseki*). Una possibile strategia ha origine dalla sonda in 3. Se Nero blocca a 4, la continuazione che parte con 5 è *joseki*. Bianco prende l'angolo, ma Nero erige un muro solido verso l'esterno.

Dia. 14 (profitto). In certe posizioni Nero potrebbe giocare a 1 al posto di 6 in Dia. 13. Nero si assicura profitto in angolo con 3, ma Bianco utilizza abilmente il taglio in 6 per costruire influenza sul lato destro.

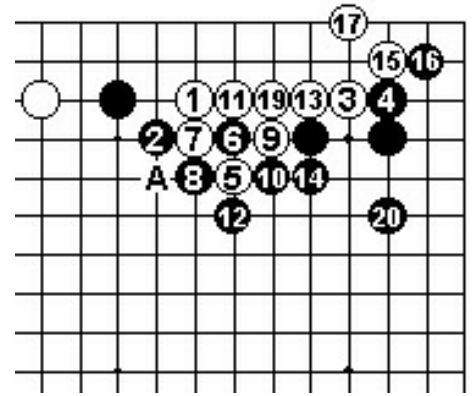
Dia. 15 (il difetto di Nero). Nero può anche bloccare a 4, poi tagliare il *keima* di Bianco con 6. Bianco vive e Nero ottiene influenza, ma Nero è insoddisfatto a causa del permanere di un difetto nella propria forma in "a".



Dia. 13



Dia. 14

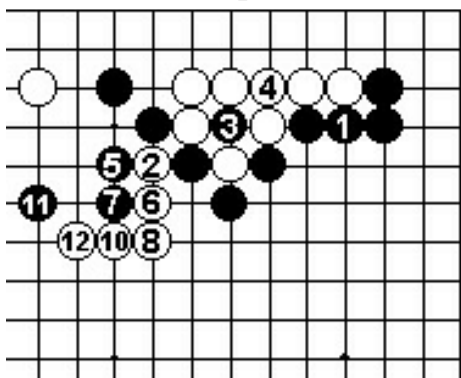


Dia. 15

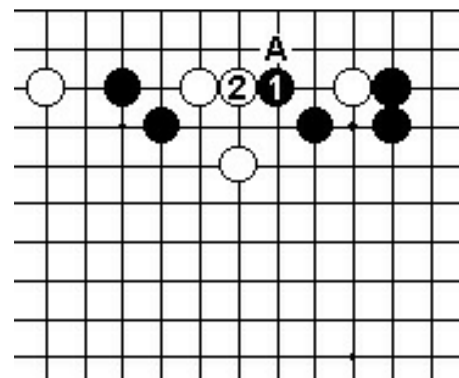
Dia. 16 (fare il gioco del Bianco). Sarebbe un errore connettere in 1 invece di 14 in Dia. 15. Bianco 2 è un taglio severo che consente a Bianco di dettare il successivo svolgimento del gioco.

Dia. 17 (efficiente per Bianco). Giocare in 1 invece di 6 in Dia. 15 da a Bianco una mossa efficace a 2. Ciò fa buon uso della sonda, preparando l'*hane* in "a".

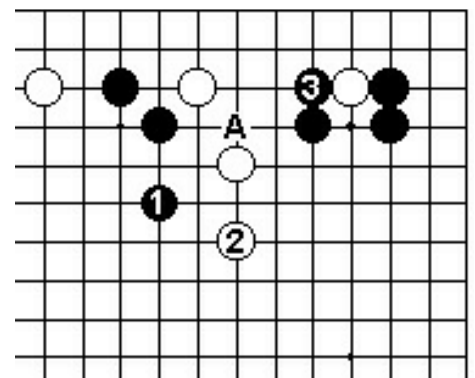
Dia. 18 (convenzionale). Nero può anche saltare con . Se Bianco 2, Nero prende la pietra bianca con e mira all'*aji* di "a". Non esiste tuttavia garanzia alcuna che Bianco giochi in modo così tranquillo.



Dia. 16



Dia. 17

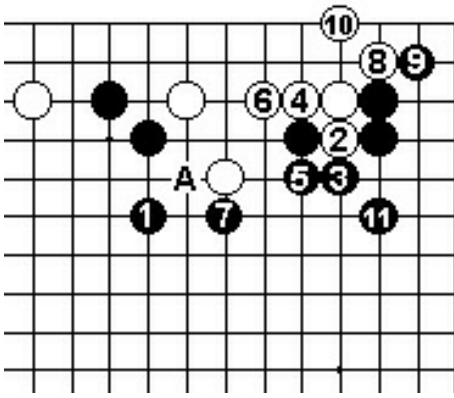


Dia. 18

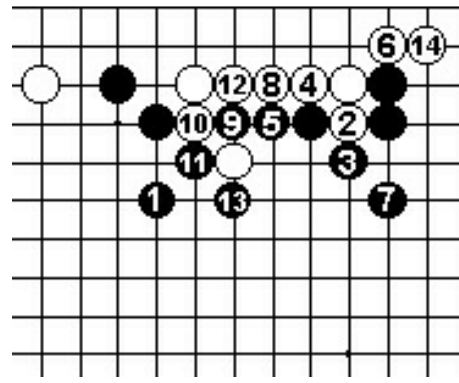
Dia. 19 (ispirato). Al posto della risposta convenzionale a 2 in Dia. 18, Bianco può rispondere vigorosamente a 2. La continuazione fino a 11 è probabile. La minaccia di Bianco "a" è abbastanza severa. Invece di 5 -

Dia. 20 (buon *aji*). Nero può estendere in 5. Il risultato fino a a13 da a Nero un buon *aji*, ma l'estensione in 14 significa per Bianco un risultato adeguato.

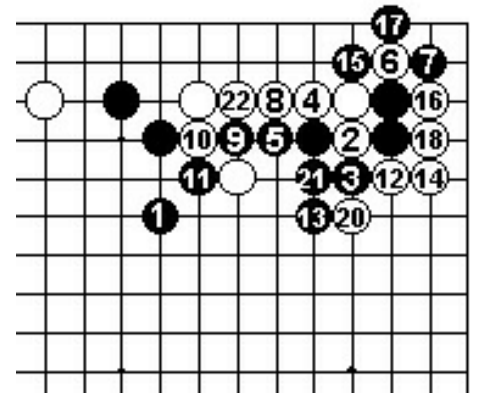
Dia. 21 (aggressivo). Nero 7 è aggressiva. Bianco taglia in 12 in modo naturale, iniziando un combattimento difficile. Dopo 22, segue un *semeai* nell'angolo.



Dia. 19



Dia. 20

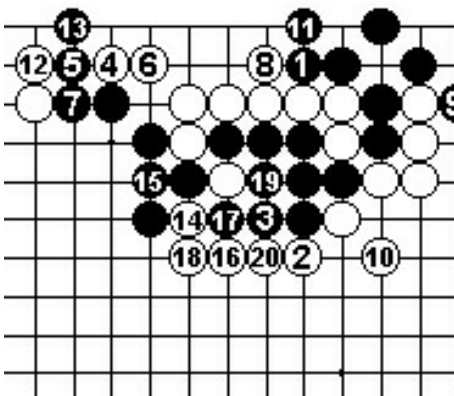


Dia. 21

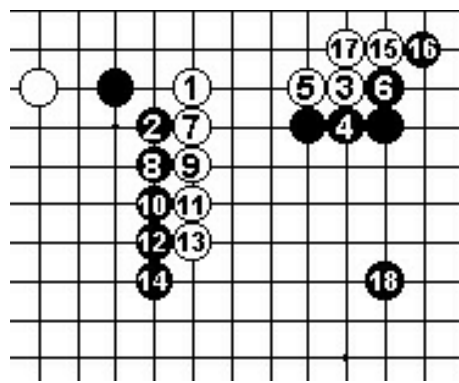
Dia. 22 (compresso). Nero vince il combattimento con 1 ecc., ma Bianco comprime fino a 20 e costruisce influenza esterna in *sente*. Questo risultato sembra soddisfacente per Bianco.

Dia. 23 (verso il centro). Nero 4 è pacifica. Bianco scambia 5 per 6, poi va verso il centro, riducendo il *moyo* di Nero. Inoltre si assicura una base con 15 e 17. Invece di 8 -

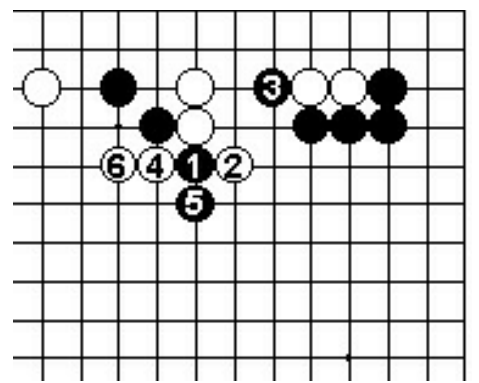
Dia. 24 (spirito combattivo). Nero 1 è una mossa da combattimento, ma Nero si trova nei guai dopo Bianco 2, 4 e 6.



Dia. 22



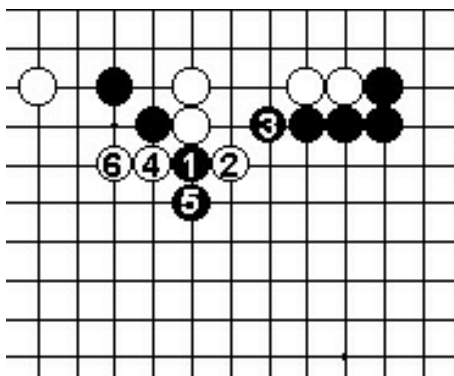
Dia. 23



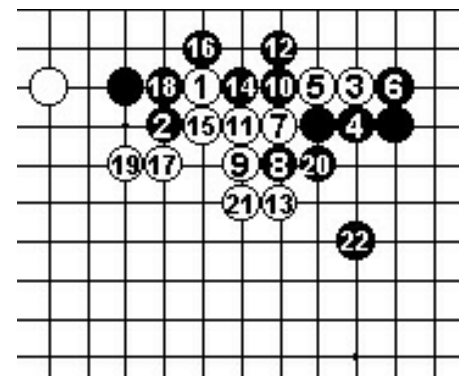
Dia. 24

Dia. 25 (un combattimento difficile). Se Nero gioca 3, Bianco risponde ancora con 4 e 6. Come nel dia. Precedente, Nero ha una posizione difficile.

Dia. 26 (gran profitto). Lo scopo della combinazione 7-9 è di prendere il controllo al centro. Bianco costruisce influenza, ma Nero prende un profitto considerevole fino a 22.



Dia. 25

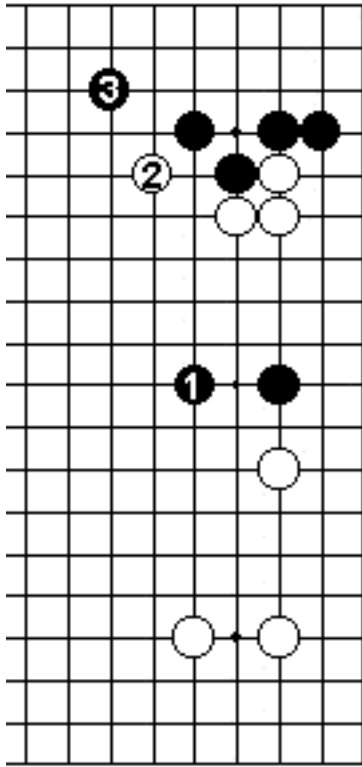


Dia. 26

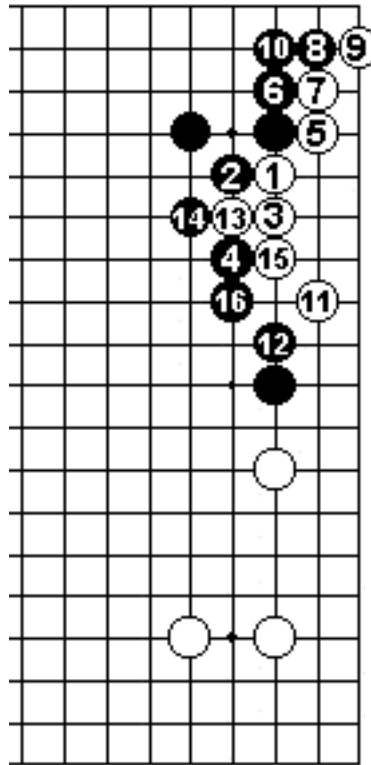
Dia. 4 (saltar fuori). E' meglio saltare fuori in con 1 prima che Bianco faccia il *boshi*. Se Bianco 2, Nero prende del territorio con 3 e mira a continuare il proprio attacco.

Dia. 5 (un caso speciale). Premere in 4 è una strategia alternativa. Tutto ciò perde del territorio quando Bianco gioca 5 e 7, quindi viene raccomandato esclusivamente quando l'influenza che Nero ottiene dopo 16 è molto efficace.

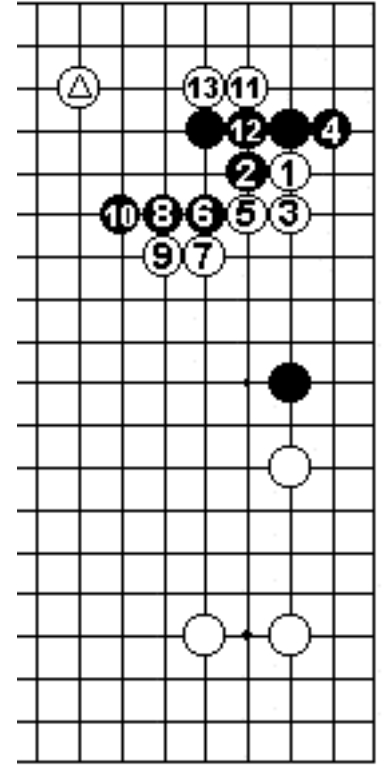
Dia. 6 (inappropriato). Nero 4 e 6 sono dubbie quando Bianco ha la pietra segnata in alto, poiché dopo 10 Bianco può distruggere l'angolo con 11 e 13.



Dia. 4



Dia. 5

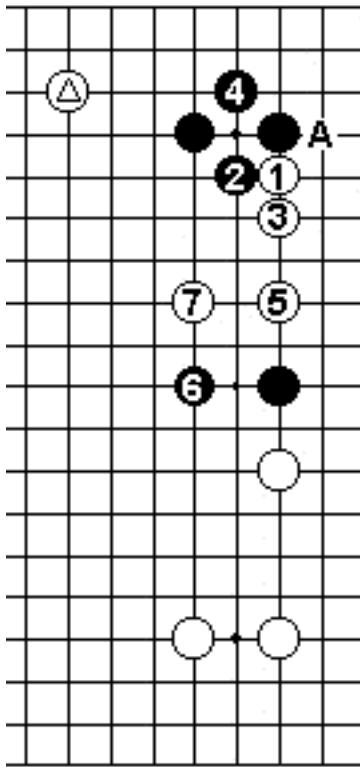


Dia. 6

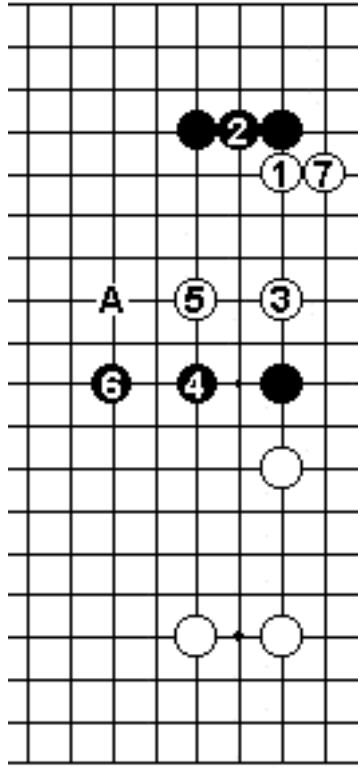
Dia. 7 (una risposta tranquilla). Nero 4 è una risposta tranquilla che smorza l'attacco di Bianco e lo *hane* in "a". Bianco deve uscire con 5 e 7.

Dia. 8 (leggero). Nero è riluttante a rispondere in 2 poiché Bianco può continuare con 3 e 5 in modo leggero. Bianco può anche giocare 7 a "a".

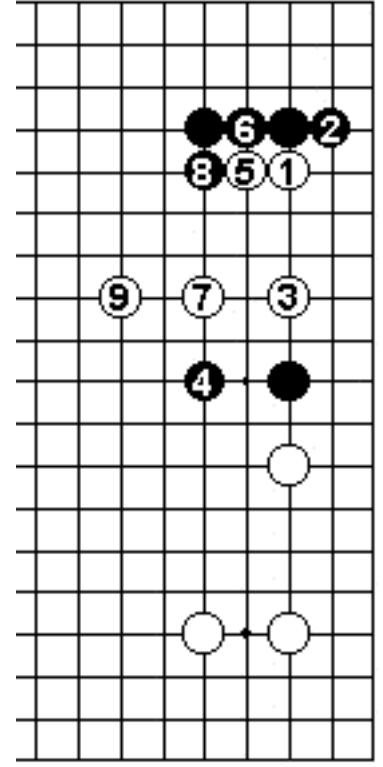
Dia. 9 (simile). Nero può anche scendere con 2, ma la continuazione è molto simile al Dia. 8.



Dia. 7



Dia. 8

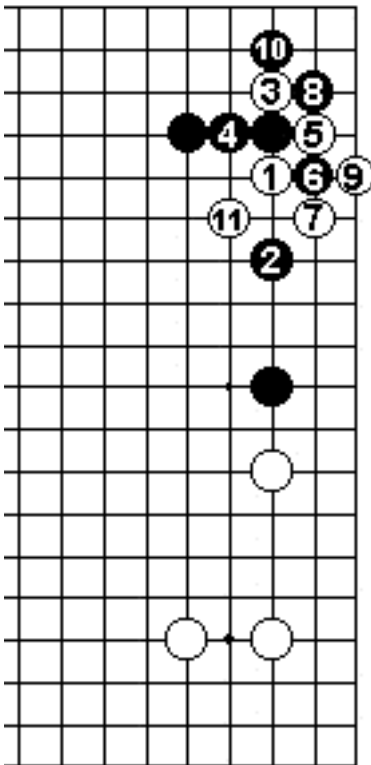


Dia. 9

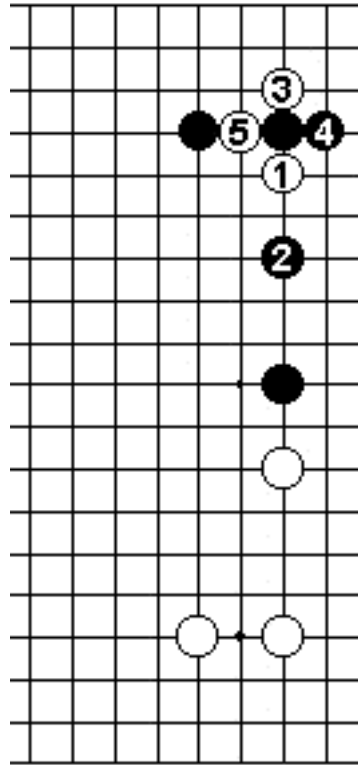
Dia. 10 (*sabaki*). Se Nero attacca a 2, il *tesuji* per fare *sabaki* è Bianco 3. Bianco riduce il territorio di Nero e stabilizza il proprio gruppo con la sequenza fino a 11.

Dia. 11 (cattivo per Nero). Scendere in 4 è irragionevole. Qualsiasi cosa accada, Bianco ottiene un buon risultato dopo 5.

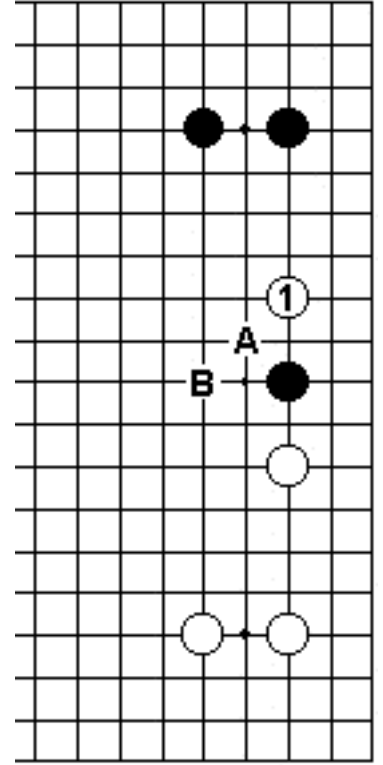
Dia. 12 (l'invasione). Invadere in 1 è leggermente irragionevole. Nero risponde a "a" o "b".



Dia. 10



Dia. 11

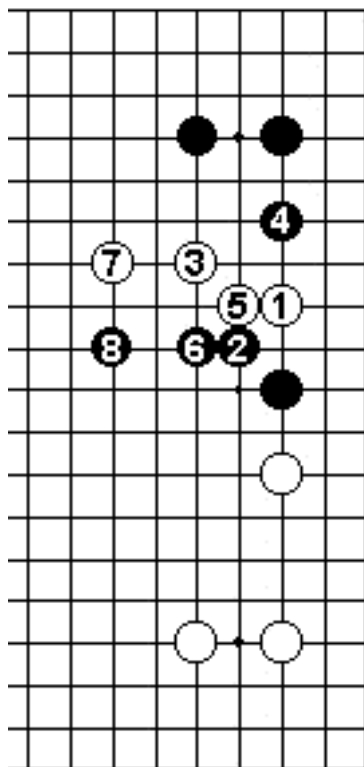


Dia. 12

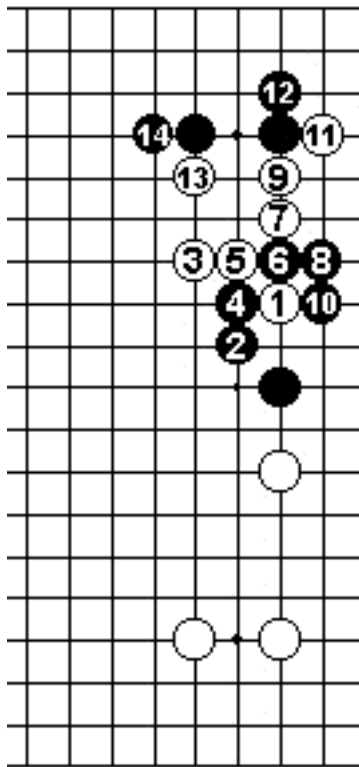
Dia. 13 (uscire). Nero 2 è severa. Se 3, Nero forza con 4. Entrambi i colori escono verso il centro.

Dia. 14 (brutto stile) Tagliare con 4 e 6 denota un pessimo stile. Bianco fa buona forma fino a 13.

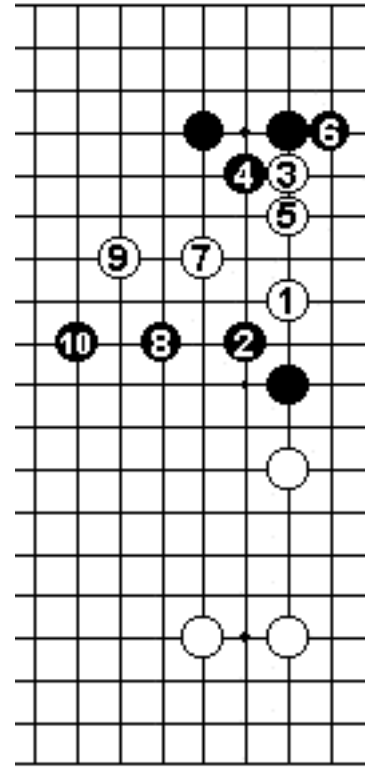
Dia. 15 (iniziativa a Nero). Bianco gioca 3 non gradendo il *kikashi* di Nero 4 in Dia. 13. Tuttavia in questo modo Nero prende un vantaggio nella corsa verso il centro.



Dia. 13



Dia. 14

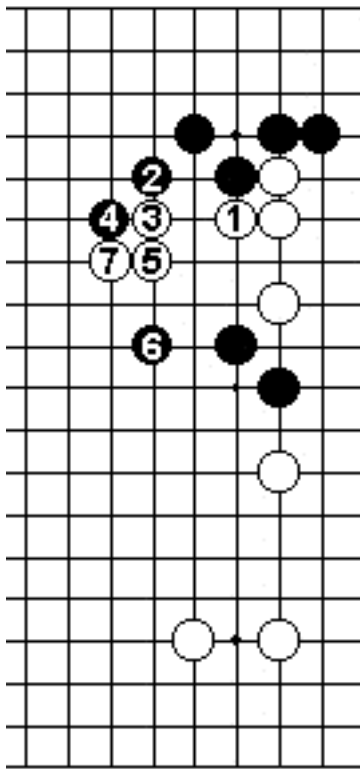


Dia. 15

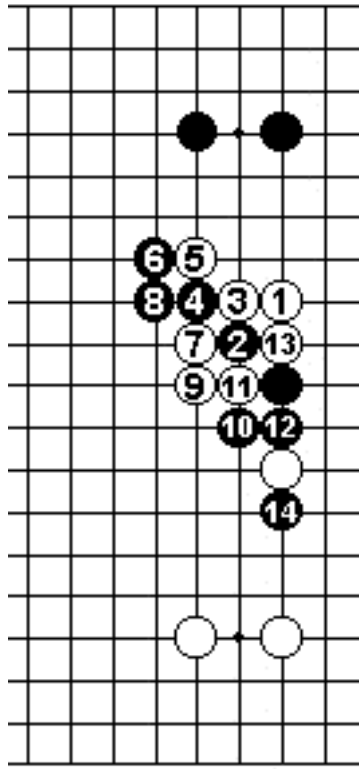
Dia. 16 (forma corretta). Se Bianco 1 invece di 7 in Dia. 15, Nero 2 è la forma corretta. Bianco esce con la sequenza da 3 a 7.

Dia. 17 (breccia). Bianco può anche spingere in 3. Se Nero 6, Bianco si apre un varco verso il centro con la sequenza, da 7 a 13.

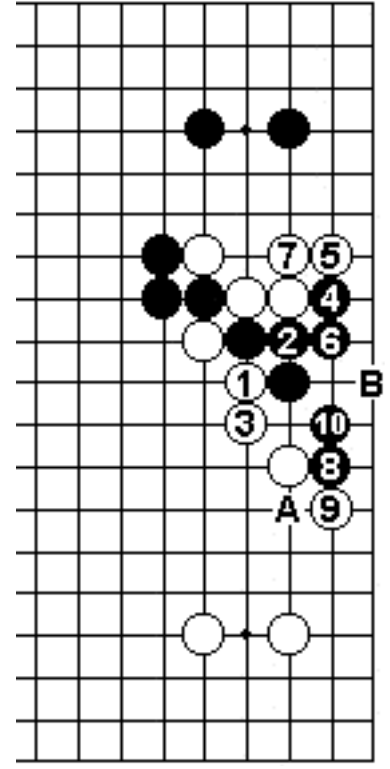
Dia. 18 (irragionevole). E' irragionevole cercare di catturare Nero con 1 al posto di 9 in Dia. 17. Nero vive con 10: ora minaccia il taglio in "a", quindi Bianco non può giocare a "b".



Dia. 16



Dia. 17

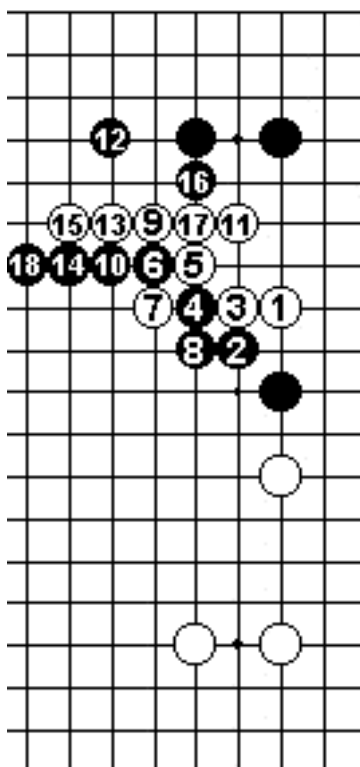


Dia. 18

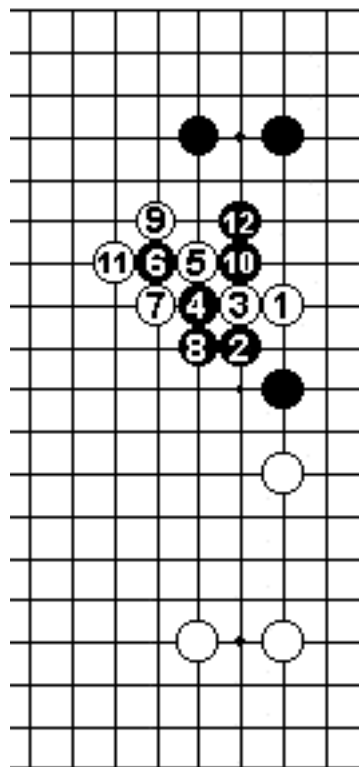
Dia. 19 (strategia sbagliata). Giocare 7 e 9 è un errore quando Nero ha lo *shimari* a *ikken-tobi*. Nero prende territorio attaccando Bianco.

Dia. 20 (influenza). E' sbagliato prendere profitto con 1 (al posto di 10 in Dia. 19) e 3. Il pon-nuki da a Bianco un'enorme influenza.

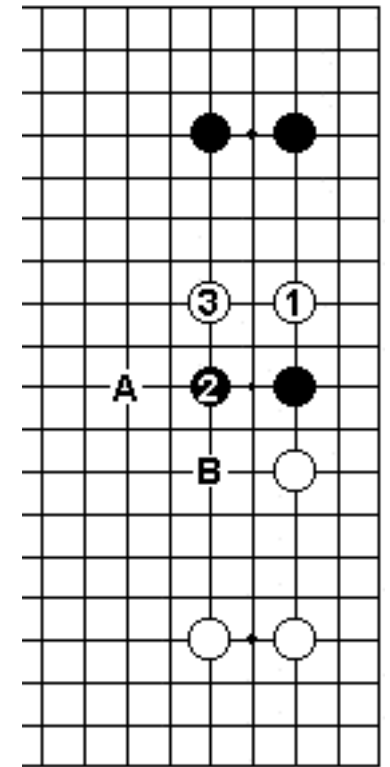
Dia. 21 (pacifico). Nero 2 toglie pressione da Bianco. Saltare con 3 è sufficiente. Nero gioca in seguito "a" o "b".



Dia. 19



Dia. 20



Dia. 21

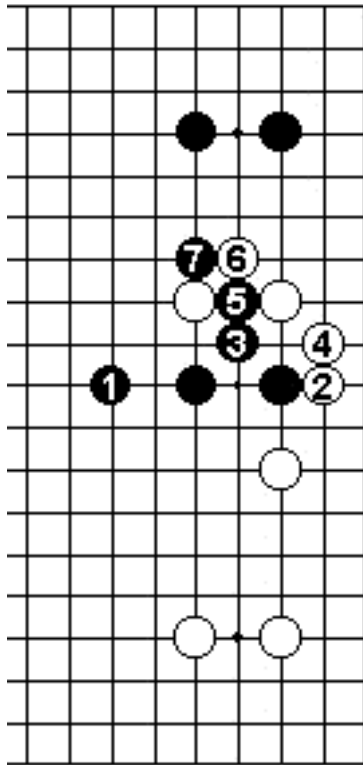
Dia. 22 (*tsuke*). Se Nero 1, Bianco in 2. Se Nero 3, Bianco 4 e 6 per un'invasione a buon fine

Dia. 23 (connessione). Bianco può connettere dopo 3 di Nero, con un ottimo risultato.

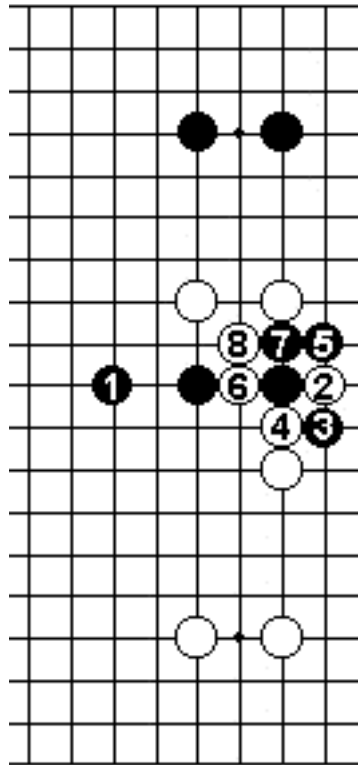
Dia. 24 (la compressione). E' anche possibile appoggiarsi subito in 3. Nero prende molto profitto, ma Bianco esegue un'ottima compressione ed è soddisfatto.

Dia. 25 (irragionevole). Cercare di catturare Nero con 1 al posto di 11 in Dia. 24 è irragionevole. Nero 4 rende "a" e "b" *miai*.

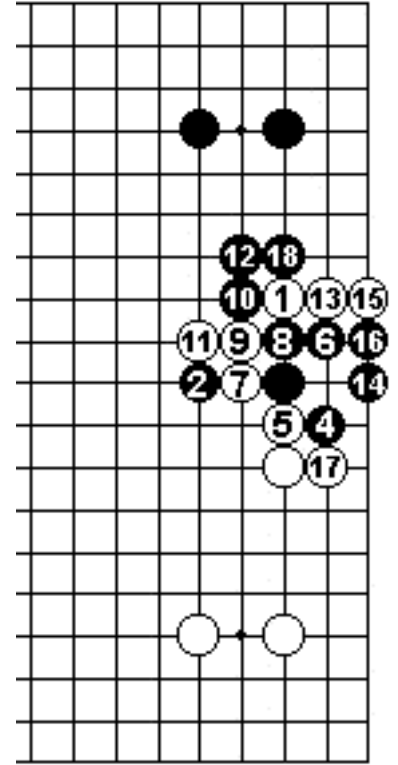
Dia. 26 (*keima*). Nero 2 è possibile in alcune posizioni. Nero sacrifica 4 per fare un muro.



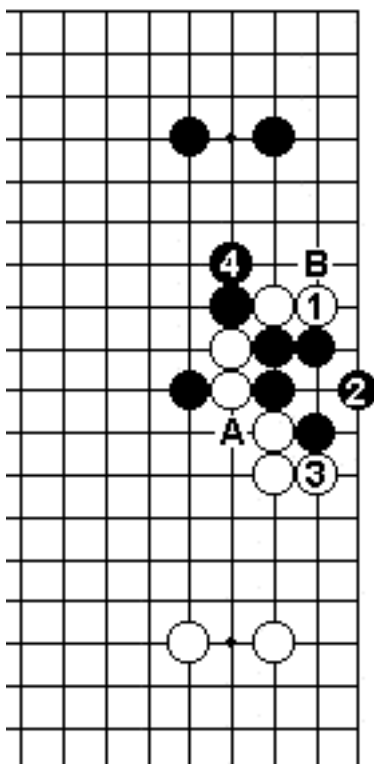
Dia. 22



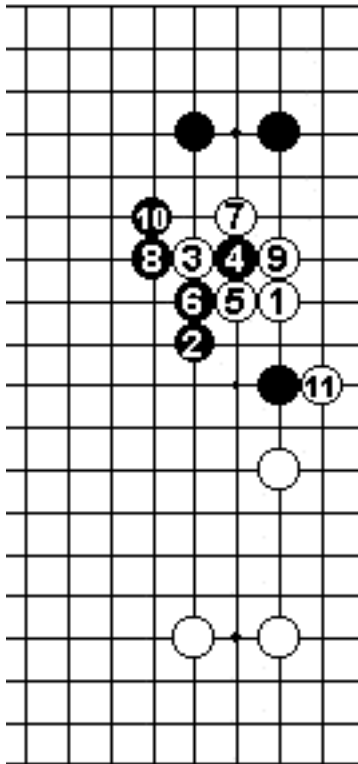
Dia. 23



Dia. 24



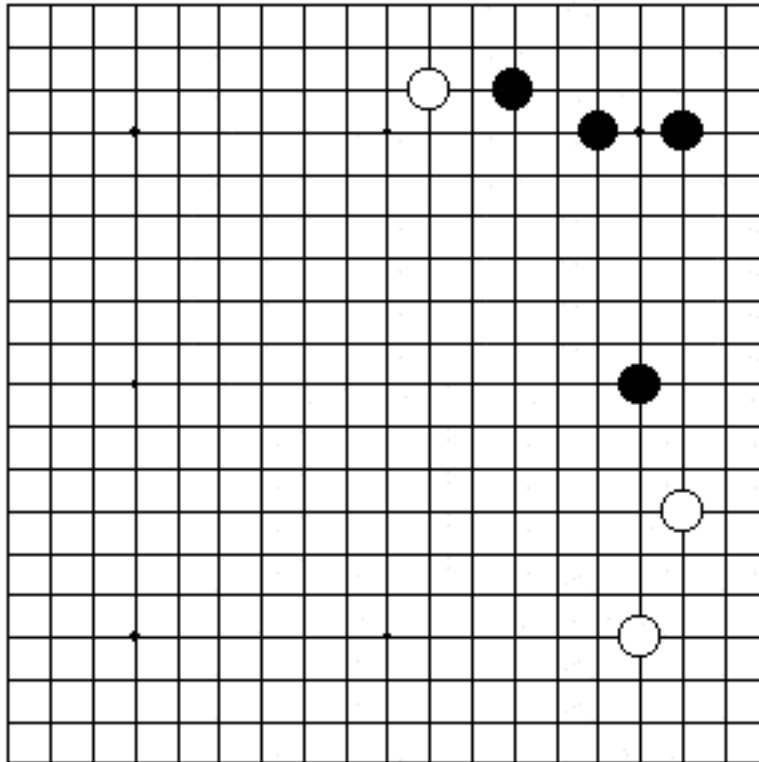
Dia. 25



Dia. 26

NONA POSIZIONE

Questa è un'altra posizione molto comune. La chiave è la pietra bianca in alto.



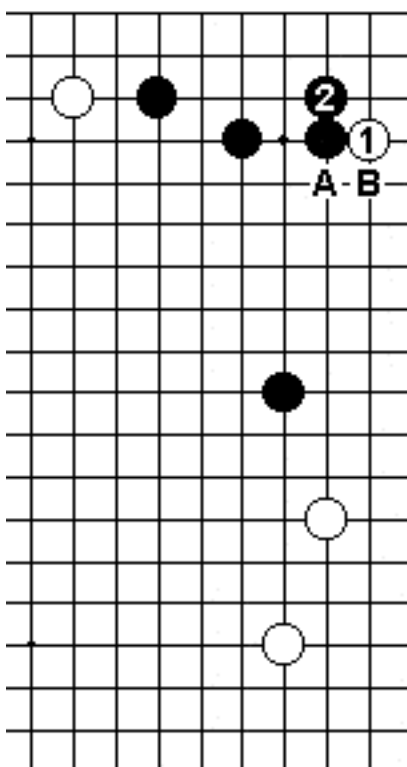
Posizione nove

Dia. 1 (una strategia di alto livello). Giocare *yosu-miru* con 1 è una strategia di alto livello.

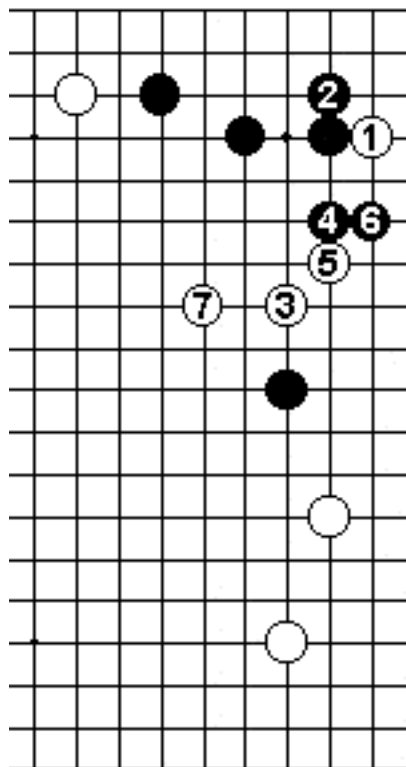
Nero può rispondere a 2, "a" o "b". Decidere cosa sia meglio è arduo.

Dia. 2 (*sabaki* delicato). Bianco 3 è un seguito leggero. Se Nero 4, Bianco può giocare un'efficiente mossa forzante in 5. Fino a 7, Bianco riesce a ridurre il *moyo* di Nero.

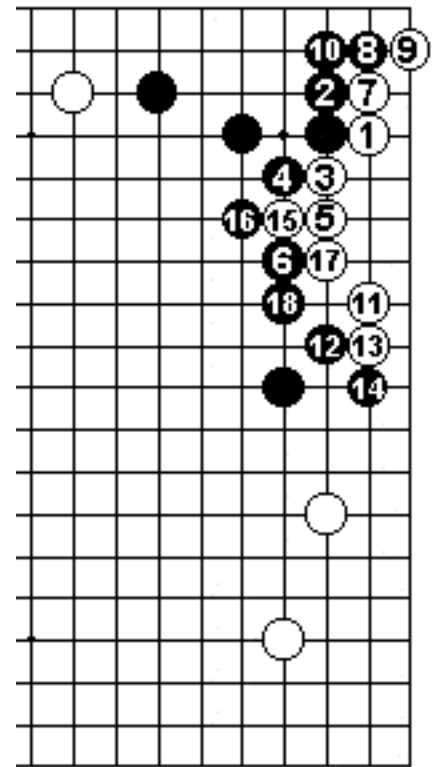
Dia. 3 (vita). Per vivere, Bianco può giocare 3. Nero fa influenza, ma è concentrato in alto.



Dia. 1



Dia. 2

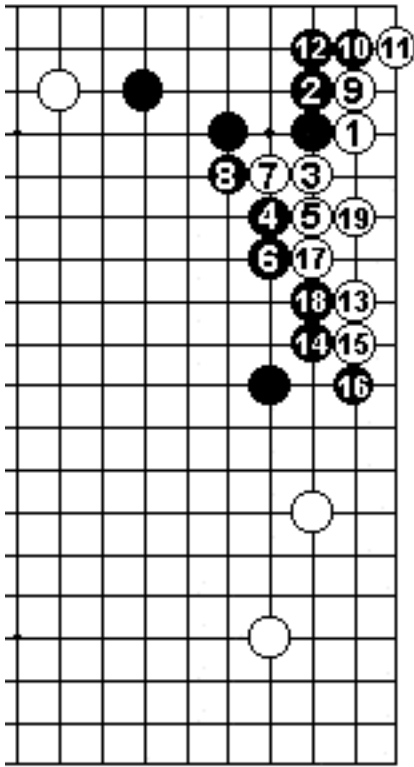


Dia. 3

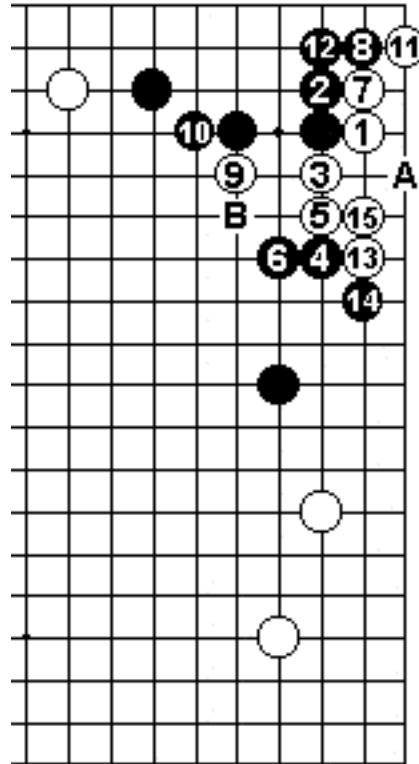
Dia. 4 (Bianco vive). Giocare a 4 invece di 7 fa poca differenza. Bianco vive praticamente allo stesso modo del Dia. 3. Nero è ancora insoddisfatto dalla posizione stretta in alto.

Dia. 5 (nessun problema). Nero 4 è un punto vitale, ma può bastare la mossa 5. Bianco forza una volta con 9, quindi si assicura una base fino a 15. Se Nero gioca dentro il gruppo a "a", Bianco si salva con "b".

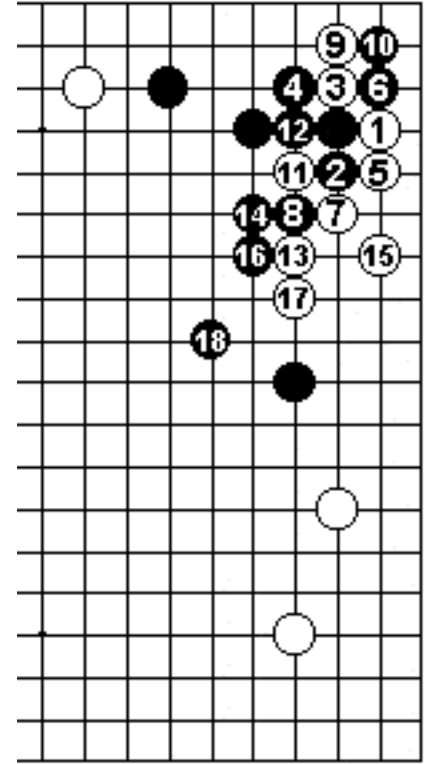
Dia. 6 (Bianco al contrattacco). Se Nero estende in 2, Bianco resiste con 3 e 5. Nero taglia a 6 in modo naturale, ma 7 e 9 sono ora una combinazione precisa e calcolata. Bianco vive con la sequenza da 11 a 17 e la sua invasione è un successo.



Dia. 4



Dia. 5

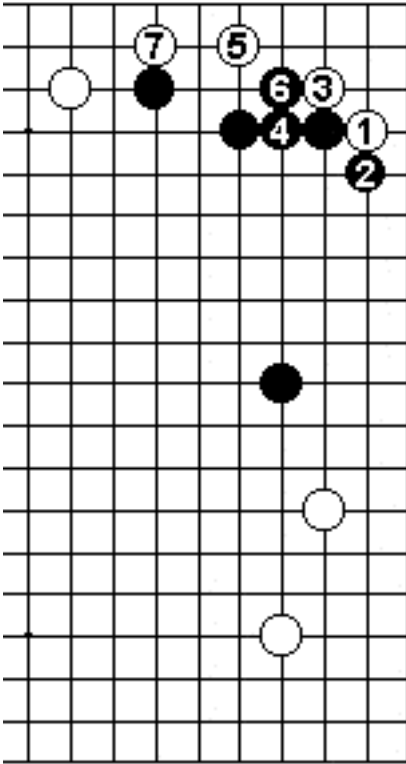


Dia. 6

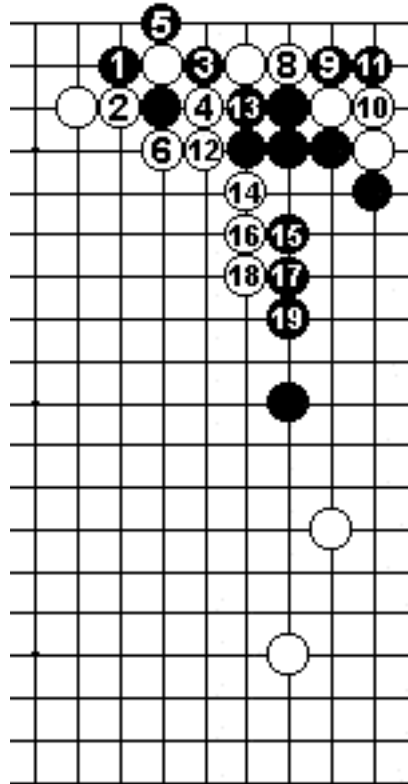
Dia. 7 (*tsuke*). Se Nero blocca dall'esterno a 2, la pietra bianca in alto dimostra tutta la propria utilità. Dopo 3, Bianco ha un'ottima mossa in 5 che guarda ad entrambe le strategie di Nero (vedi i Dia. Successivi). Se Nero 6, Bianco continua con il tesuji a contatto a 7. Segue Dia. 8 (Bianco comprime). Se Nero 1, Bianco sacrifica le pietre nell'angolo e comprime dall'esterno con 2 ecc.

Dia. 9 (forma resistente). Se Nero gioca 1 per impedire a Bianco di collegarsi in alto, il *kosumi* in 2 conferisce a Bianco una forma molto resistente. Se Nero "a", Bianco combatte un *ko* con "b".

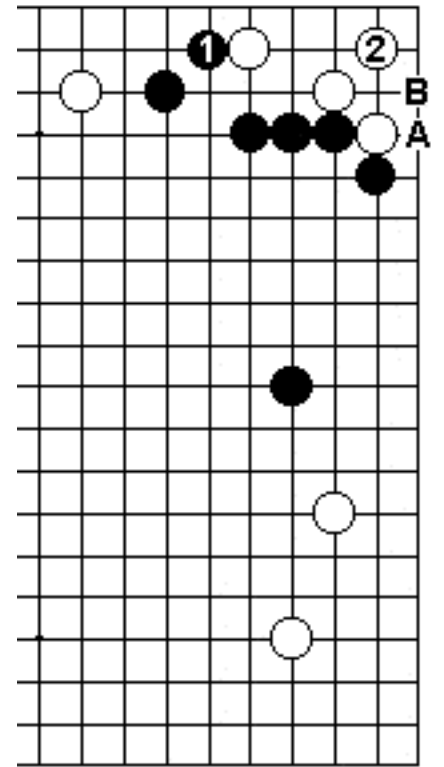
Dia. 10 (forza). Anche Nero 1 sembra possibile. Se Bianco 2, Nero fa influenza con 3.



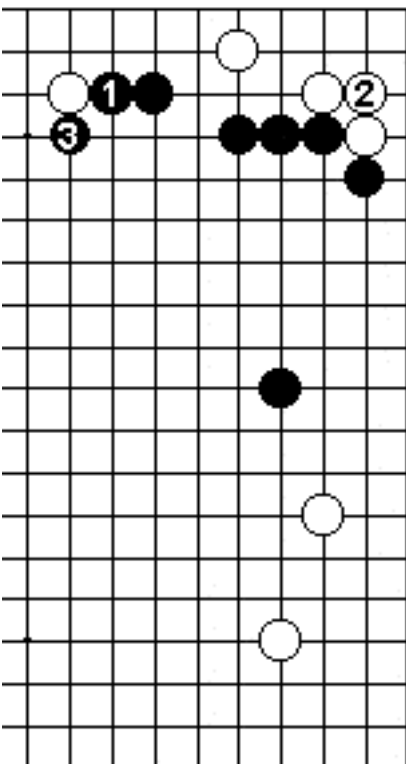
Dia. 7



Dia. 8



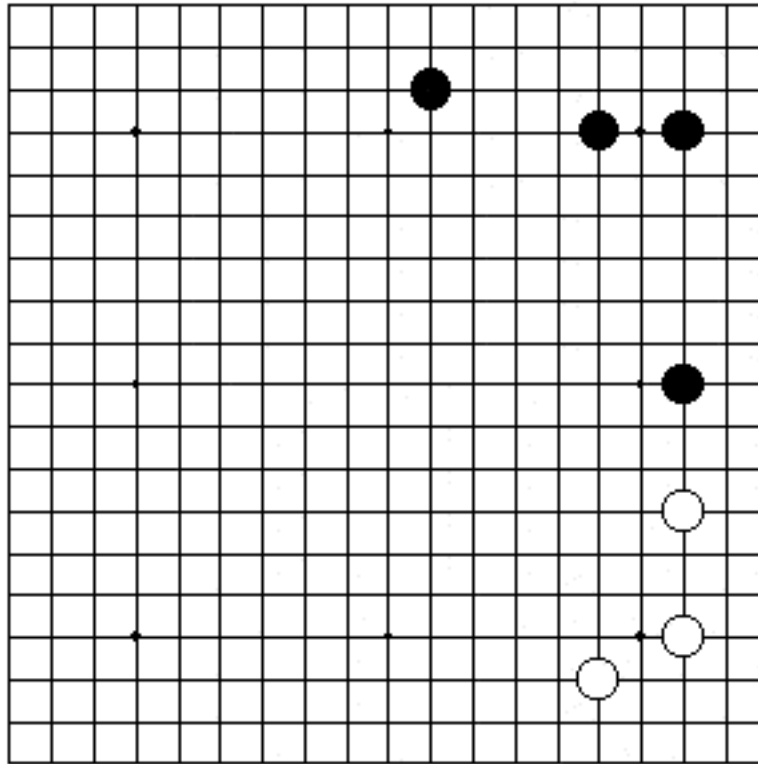
Dia. 9



Dia. 10

DECIMA POSIZIONE

Nero ha una formazione a "doppia ala" e Bianco ha un'estensione sul lato destro. Questa posizione appare di frequente in partita giocata.

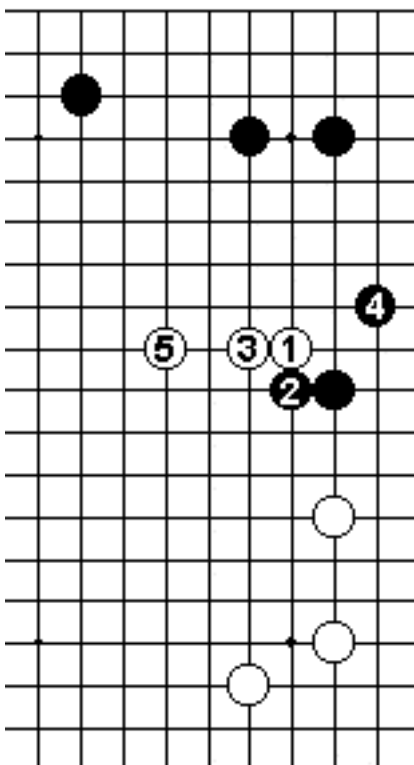


Posizione dieci

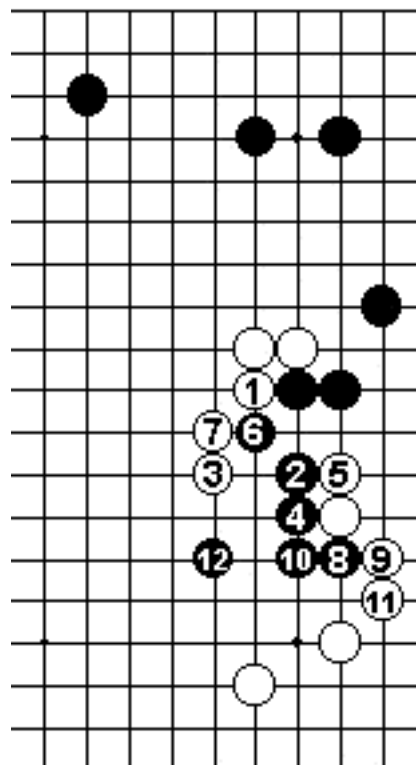
Dia. 1 (il colpo sulla spalla). Il "colpo sulla spalla" con 1 è perfetto. Dopo 2 e 3, Nero 4 è essenziale. Il *joseki* continua con 5. Al posto di 5 -

Dia. 2 (attacco obliquo). Se Bianco si muove con 1, Nero costruisce un muro appoggiandosi sul lato con 2 e 4. Bianco deve affrontare il pericolo di un attacco su larga scala.

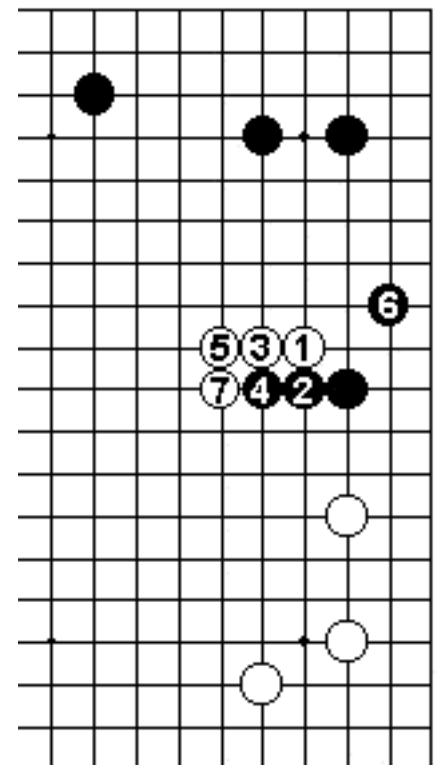
Dia. 3 (Bianco deve girarsi). Nero può spingere ancora una volta in 4 prima di giocare 6. In questo caso è essenziale per Bianco girarsi con 7.



Dia. 1



Dia. 2

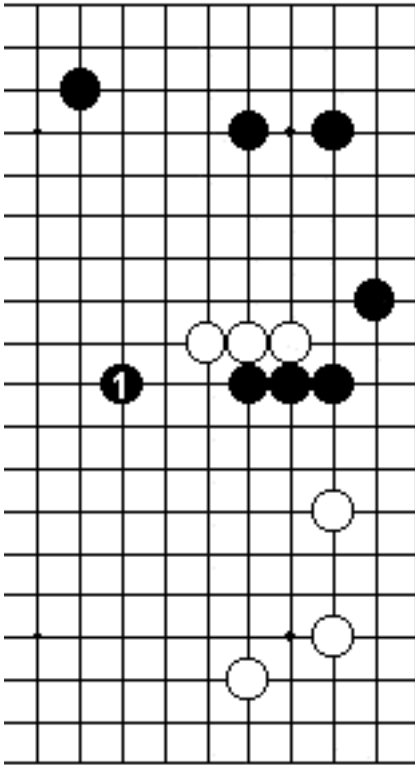


Dia. 3

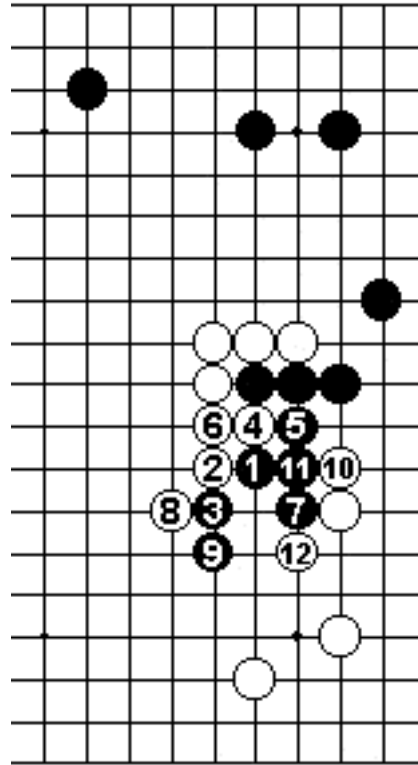
Dia. 4 (un attacco molto forte). Se Bianco omette 7 in Dia. 3, Nero da origine ad attacco energico con 1. Ciò è insostenibile per Bianco.

Dia. 5 (un attacco inefficace). Se Nero continua dopo il Dia. 3 cercando di dividere Bianco con 1, Bianco replica con 2 ecc., e l'attacco di Nero ha scarso effetto.

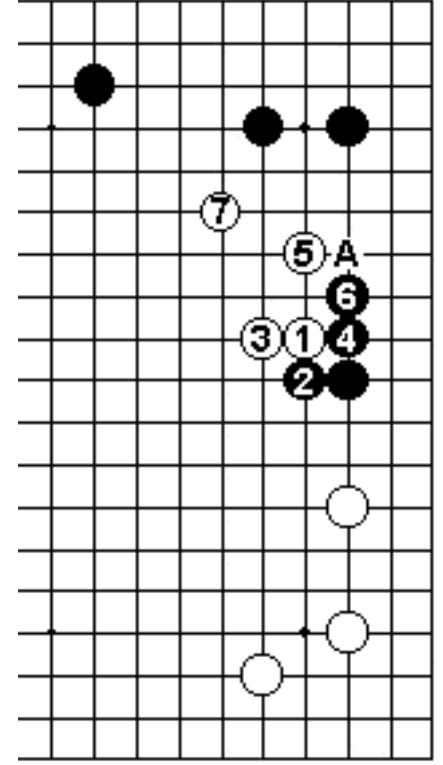
Dia. 6 (dubbio). Nero 4 e 6 sono mosse dubbie. Bianco fa buona forma e può mirare a bloccare in "a" o sfruttare la debolezza della posizione nera in alto.



Dia. 4



Dia. 5



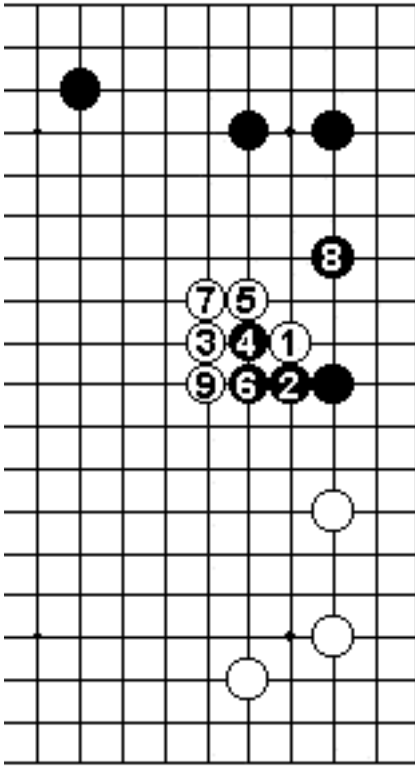
Dia. 6

Dia. 7 (il salto). Bianco può anche saltare con 3. Giocare tra le pietre bianche è corretto. Nero è soddisfatto dalla connessione in basso con 8, mentre Bianco costruisce influenza con 9.

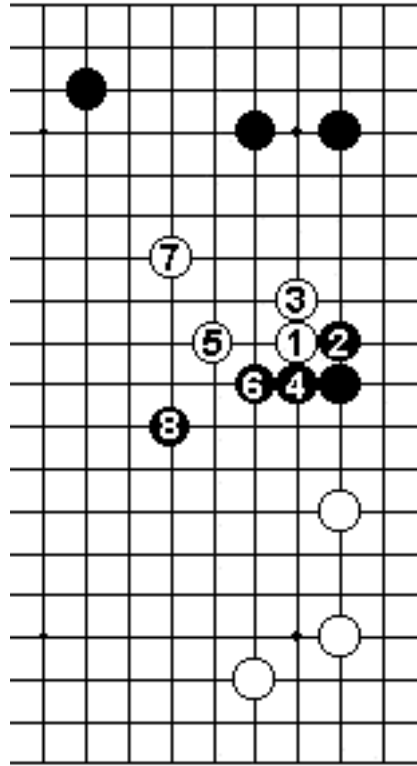
Dia. 8 (*joseki*). Anche Nero 2 e 4 sono *joseki*. Nero attacca circondando Bianco con 8.

Dia. 9 (l'invasione profonda). Bianco 1 invade troppo in profondità: è irragionevole. Bianco si trova in difficoltà dopo Nero 2. Quando Nero chiude Bianco con 10, egli non può connettere dal basso con "a".

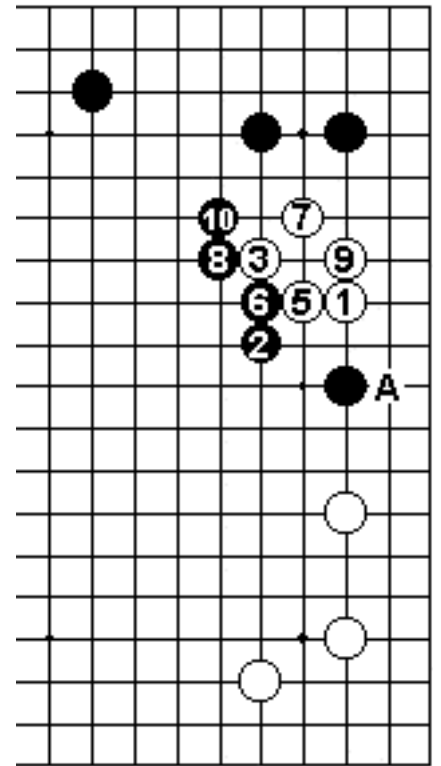
Dia. 10 (posizione sbagliata). Quando Bianco ha l'estensione vicina (marcata in figura), il "colpo sulla spalla" in 1 è sbagliato, visto che Nero è felice di spingere con 2 e 4.



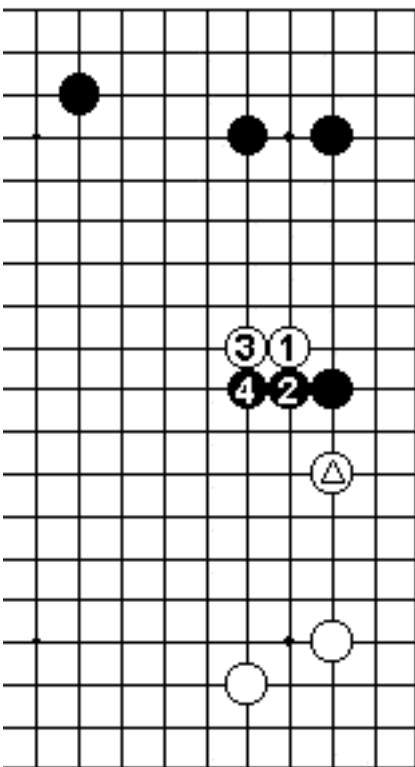
Dia. 7



Dia. 8



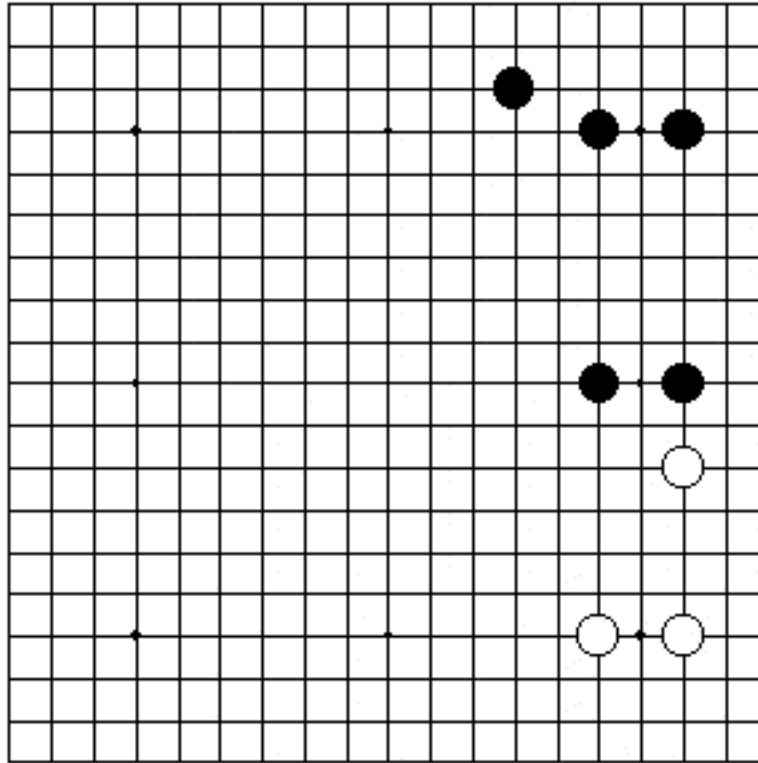
Dia. 9



Dia. 10

UNDICESIMA POSIZIONE

Nero ha giocato *l'ikken-tobi* dall'estensione. Come può Bianco utilizzare la propria estensione vicina alla posizione di Nero?



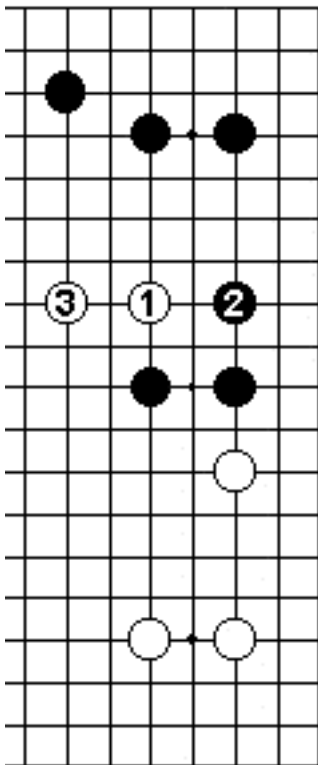
Posizione undici

Dia. 1 (mossa standard). In queste posizioni, le mosse leggere di riduzione 1 e 3 sono comuni

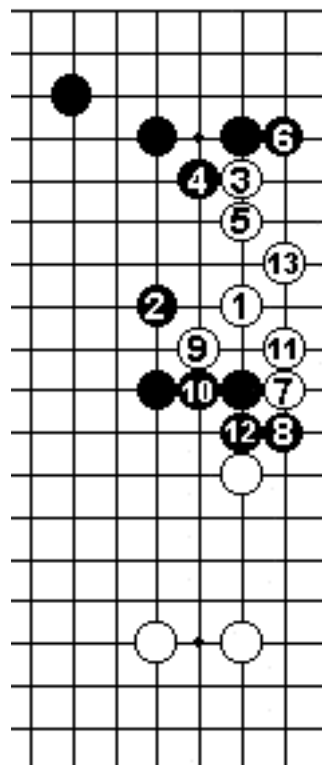
Dia. 2 (invasione). Bianco può invadere in 1, ma Nero cercherà di punirlo per la condotta di gioco irragionevole. La sequenza fino a 13 è un possibile *joseki*. Invece di 8 -

Dia. 3 (una mossa forte). Nero 8 è una mossa forte. Bianco deve fare attenzione alla continuazione dopo 12.

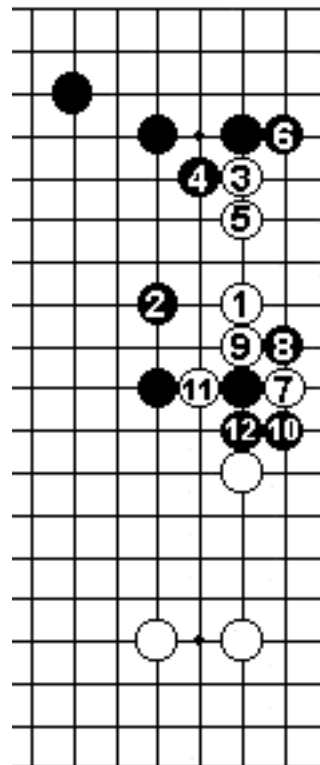
Dia. 4 (il *tesuji* di Bianco). Bianco da atri in 1, quindi gioca a 3, che in questa posizione è un *tesuji* che consente a Bianco di rompere la rete di Nero.



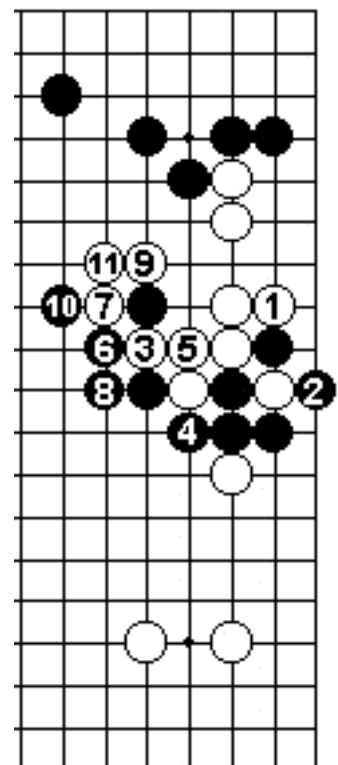
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



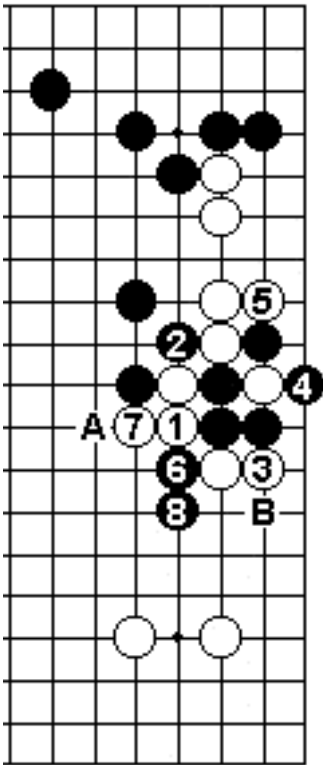
Dia. 4

Dia. 5 (collasso). Bianco collassa se gioca in 1 al posto di 1 in Dia. 4. Dopo la sequenza forzata fino a 8, "a" e "b" sono miai per Nero.

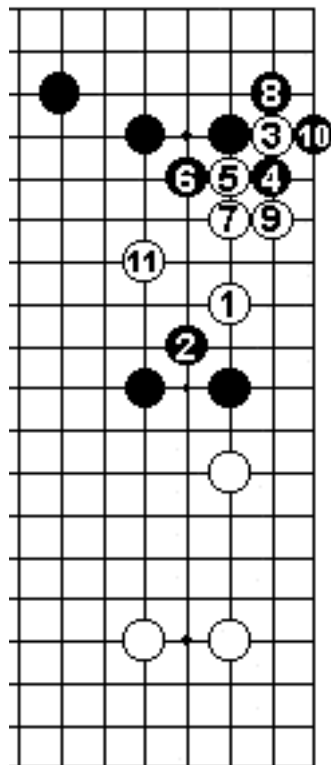
Dia. 6 (*sabaki*). Nero 2 è una mossa severa. Bianco cerca di fare *sabaki* appoggiandosi in 3. Se Nero 4 e 6, Bianco stabilizza il proprio gruppo fino a 11.

Dia. 7 (scambio). Se Nero resiste con 6, Bianco si sposta nell'angolo con 7 e 9. Bianco vive fino a 17 e non rimpiange di avere rinforzato la posizione di Nero all'esterno.

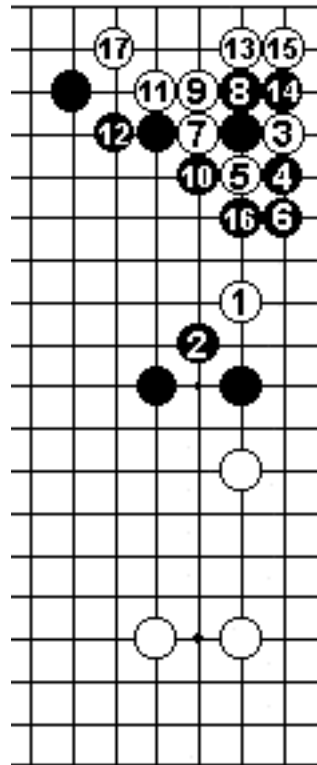
Dia. 8 (schiacciato). Bianco 3 e 5 non sono raccomandate, dal momento che Nero 6 schiaccia la posizione di Bianco. Se Bianco 7, Nero preme a 8, rendendo difficile la vita per Bianco.



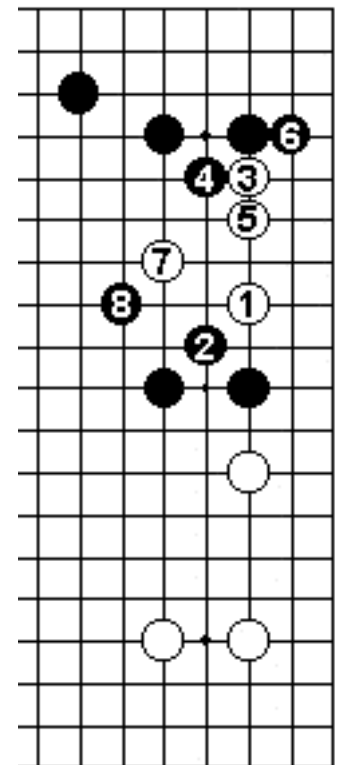
Dia. 5



Dia. 6



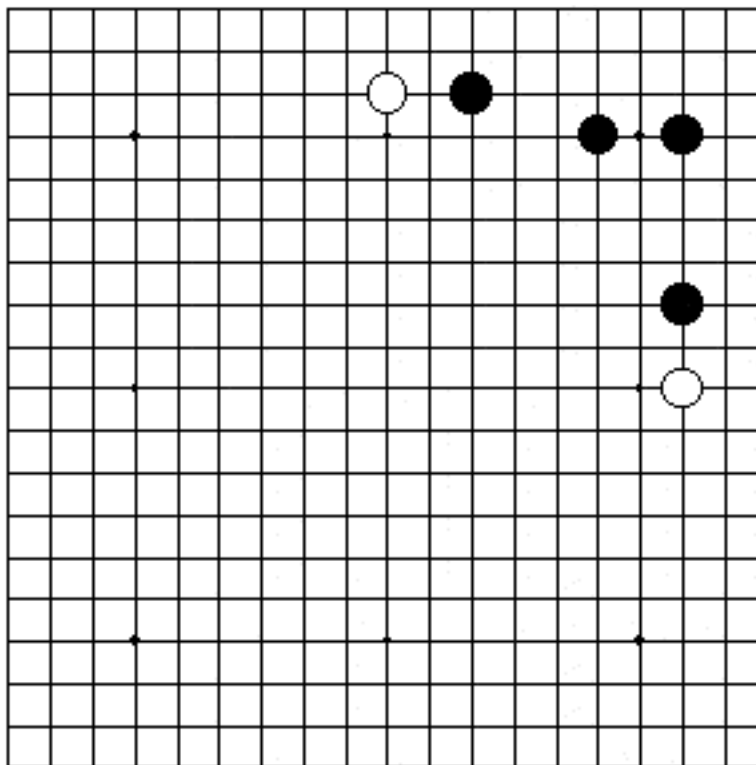
Dia. 7



Dia. 8

DODICESIMA POSIZIONE

La formazione nera in angolo è molto solida, ma Bianco ha giocato delle pietre vicino ad ogni lato.

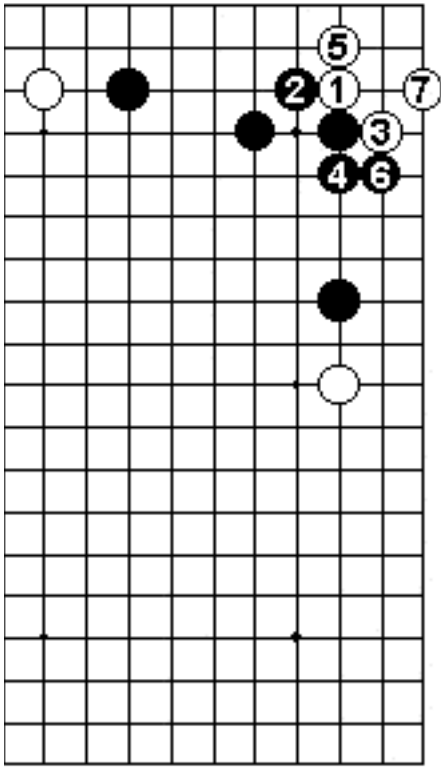


Posizione dodici

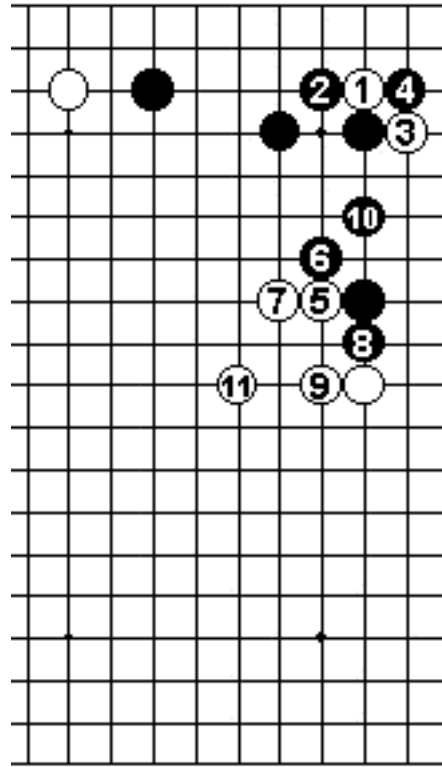
Dia. 1 (*tsuke*). Appoggiarsi a 1 è la mossa più interessante. Se Nero 2 e 4, Bianco vive con 5, seguendo un ben noto joseki di invasione. Vivere in questo modo, senza ripercussioni all'esterno, è soddisfacente per Bianco.

Dia. 2 (un'utile mossa forzante). Nero taglia generalmente in 4. Bianco gioca poi 5 e 7, una combinazione relazionata ai kikashi nell'angolo. Nero è costretto a difendere in 10, concedendo a Bianco un risultato efficiente.

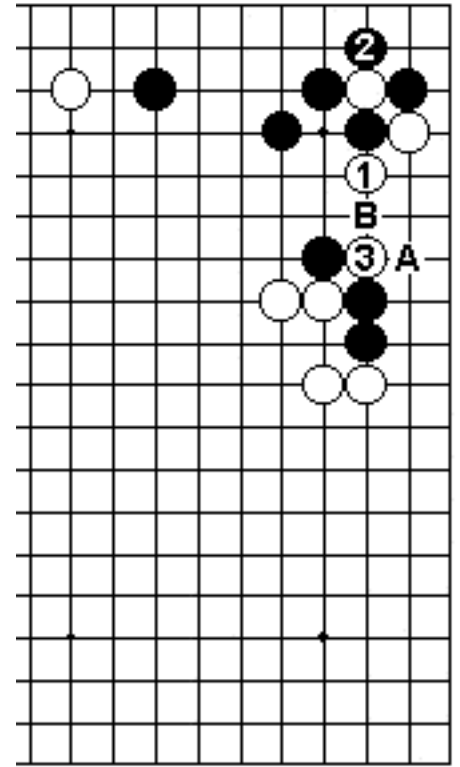
Dia. 3 (Bianco scaglia un pugno). Se Nero omette 10 in Dia. 2, Bianco lo devasta con la combinazione 1-3 (che può anche giocare successivamente). Né l'*atari* in "a", né quello in "b" funzionano.



Dia. 1



Dia. 2

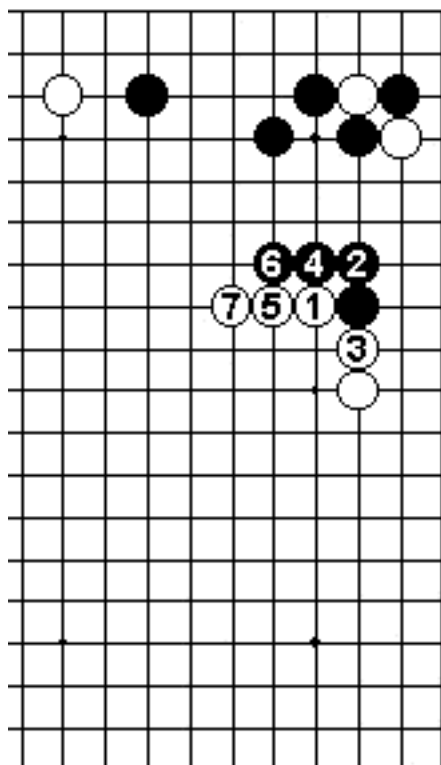


Dia. 3

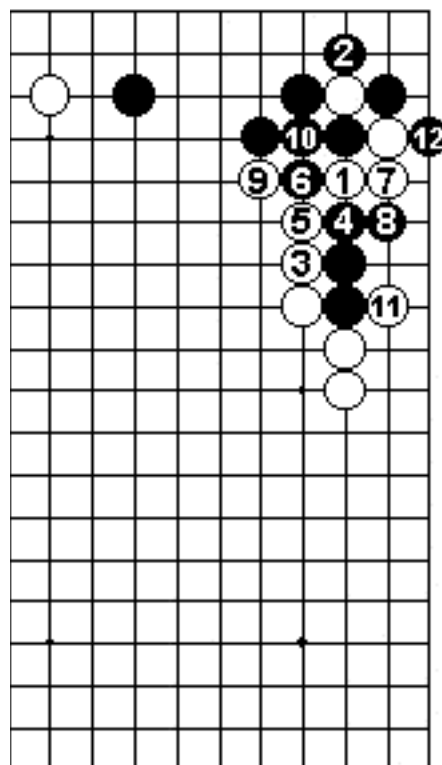
Dia. 4 (poderosa influenza). Se Nero si ritira semplicemente con 2 (invece di 6 in Dia. 2), Bianco fa una spinta solida con 3, quindi costruisce una poderosa influenza al centro con 5 e 7. Ancora una volta, Bianco ha utilizzato efficacemente i *kikashi* nell'angolo.

Dia. 5 (insostenibile per Nero). Se Nero rifiuta di girarsi a 4 in Dia. 4, Bianco forza con 1, 3 e 5. Non solo Bianco forza con 9 e 11 producendo un risultato veramente misero per Nero.

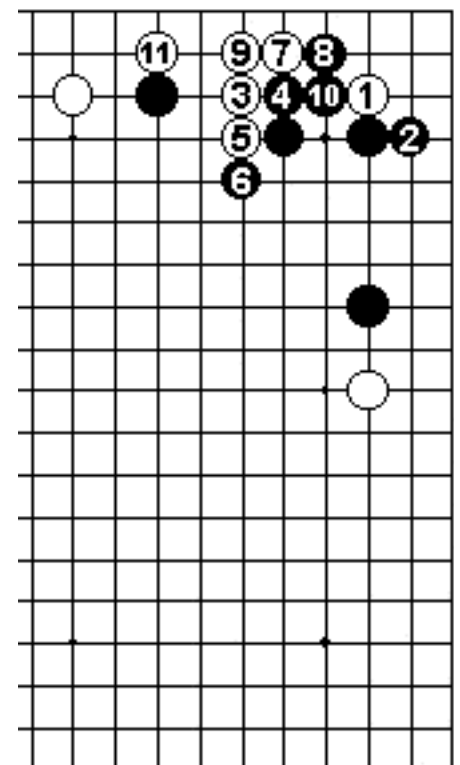
Dia. 6 (cambio di rotta). Se Nero resiste con 2, Bianco sposta la propria attenzione a 3. La sonda in 1 mostra la propria efficacia consentendo a Bianco di vivere in alto.



Dia. 4



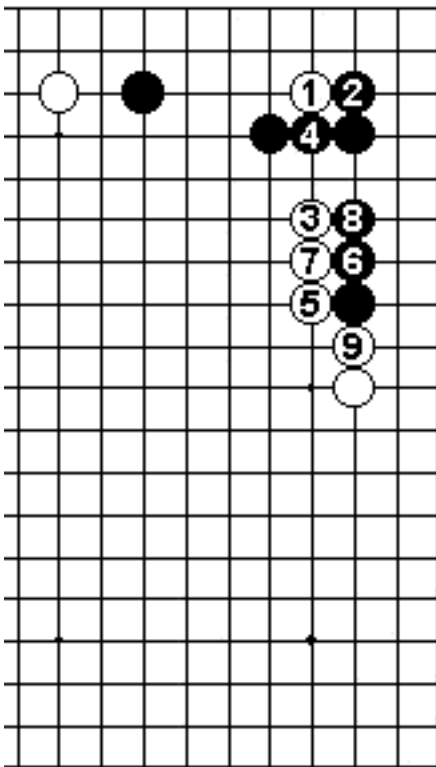
Dia. 5



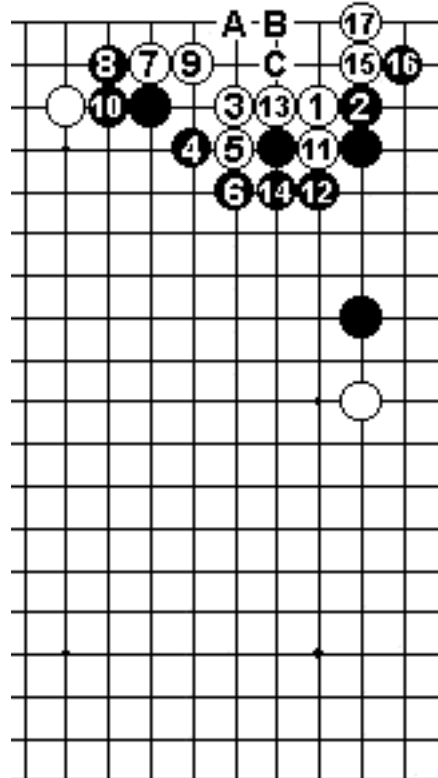
Dia. 6

Dia. 7 (la sonda). Bianco può anche tentare con la sonda a 1. Se Nero blocca in 2, Bianco si sposta intelligentemente a 3. Nero deve connettere con 4, quindi rispondere sommessamente con 6 e 8. Bianco è riuscito a ridurre il *moyo* di Nero.

Dia. 8 (*ko*). Bianco può anche cercare di distruggere il lato in alto con 3. Segue la sequenza fino a 17, dopo di che Nero può iniziare un *ko* (con Nero "a", Bianco "b", Nero "c"). Comunque ci sono diversi difetti nel muro di Nero, quindi questo approccio ha pregi e difetti rispetto alla riduzione in alto in Dia. 7.



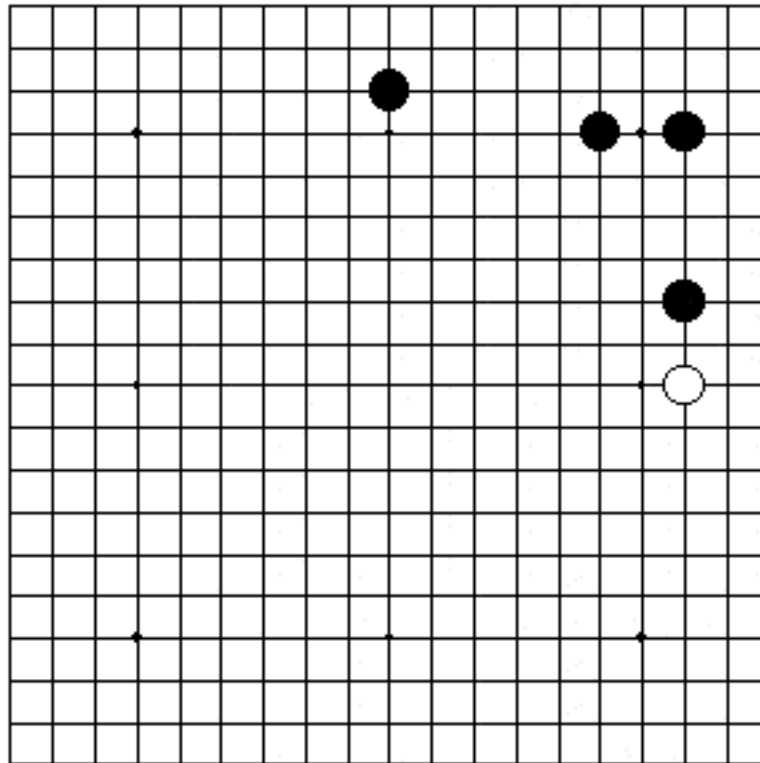
Dia. 7



Dia. 8

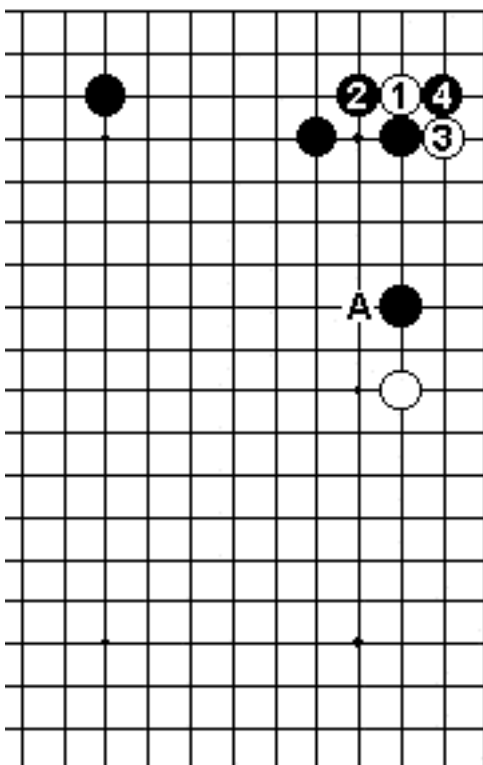
TREDICESIMA POSIZIONE

La formazione di Nero è la stessa della dodicesima posizione, tranne che per l'estensione più lontana in alto. Che differenze ci sono?

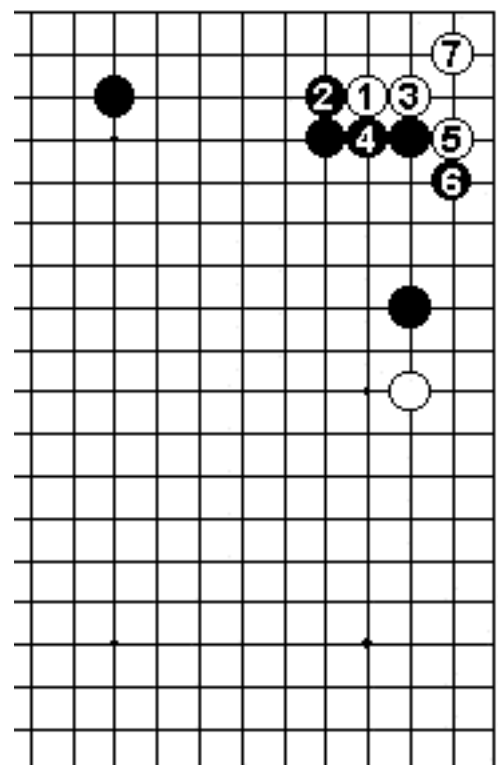


Posizione tredici

Dia. 1 (*tsuke*). La combinazione 1-3 è un *tesuji* applicabile in una vasta gamma di posizioni. Appoggiarsi a "a" dopo Nero 4 è la stessa idea vista nel Dia. 2 della dodicesima posizione. Anche un'invasione diretta sembra possibile qui a causa della posizione nera aperta in alto. Dia. 2 (l'invasione). E' possibile giocare direttamente a 1. Se Nero 2, Bianco si prepara a giocare un *ko* con 3, 5 e 7.



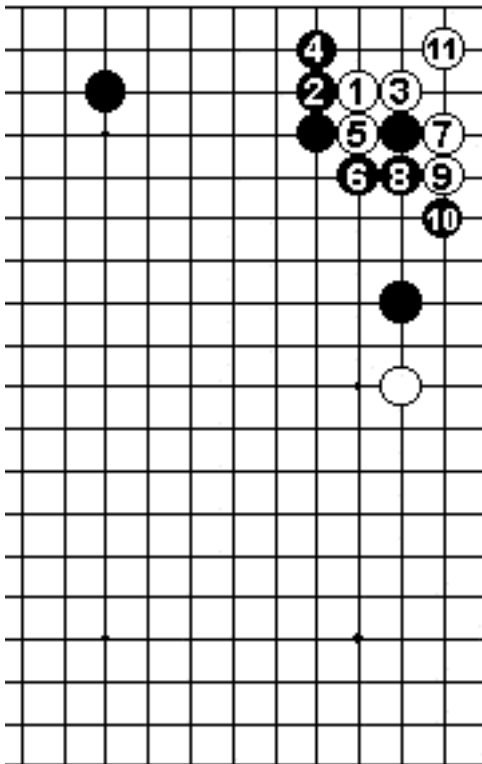
Dia. 1



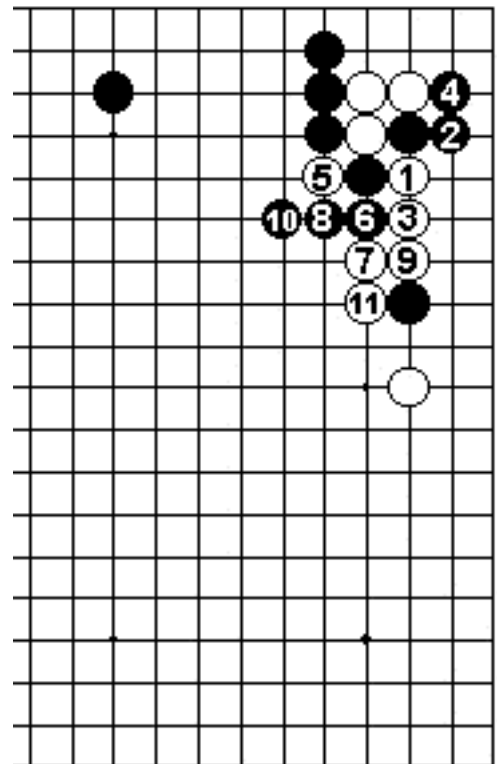
Dia. 2

Dia. 3 (remissivo). Non è buono scendere in 4: rende la vita troppo semplice a Bianco.

Dia. 4 (sacrificio). Bianco può anche tagliare in 1 invece di 7 in Dia. 3. Egli abbandona le pietre nell'angolo ma cattura le pietre nere sul lato. Bianco sembra in vantaggio.



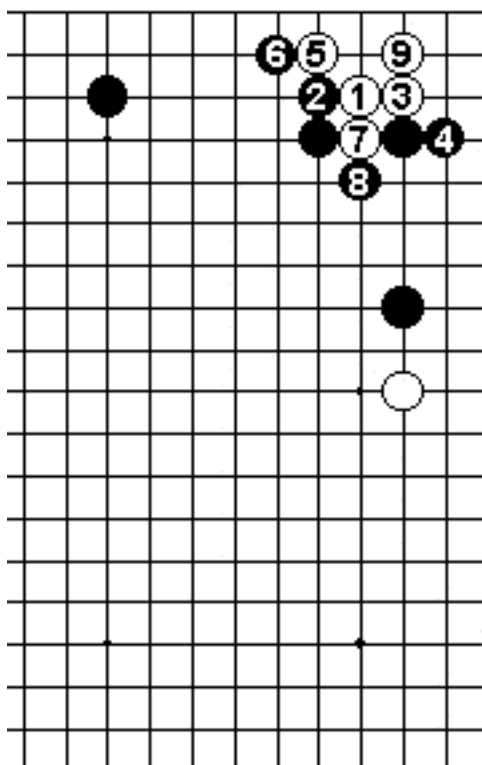
Dia. 3



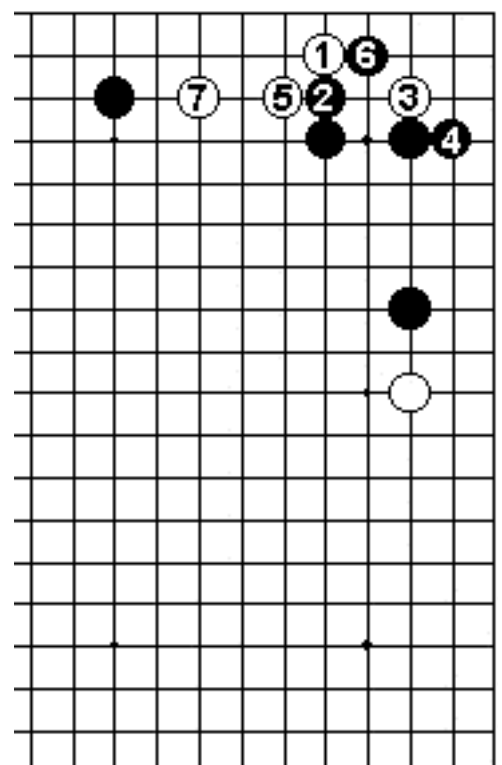
Dia. 4

Dia. 5 (cattivo *aji*). Se nero scende in 4, bianco si prepara a combattere un *ko* con 5, 7 e 9. Al momento nero può distruggere la forma da occhi di bianco con "a", ma con un cattivo *aji*.

Dia. 6 (*sabaki*). L'invasione bassa a 1 è una variante interessante. Bianco gioca la sonda in 3; se nero 4, bianco fa una forma leggera da *sabaki* con 5 e 7.



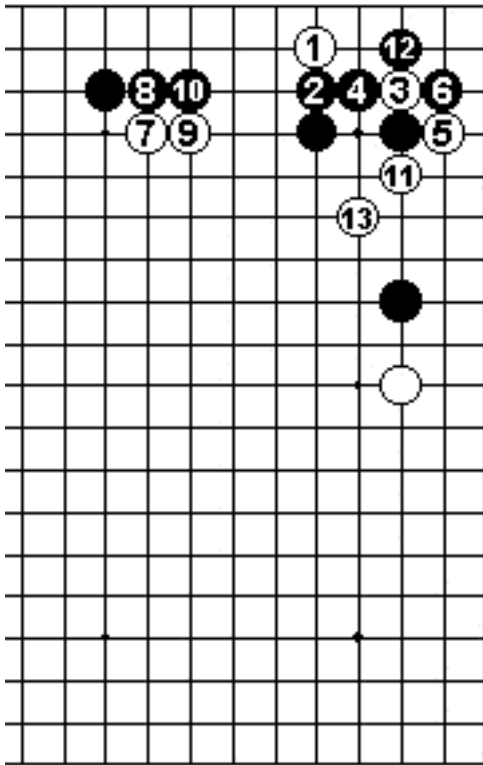
Dia. 5



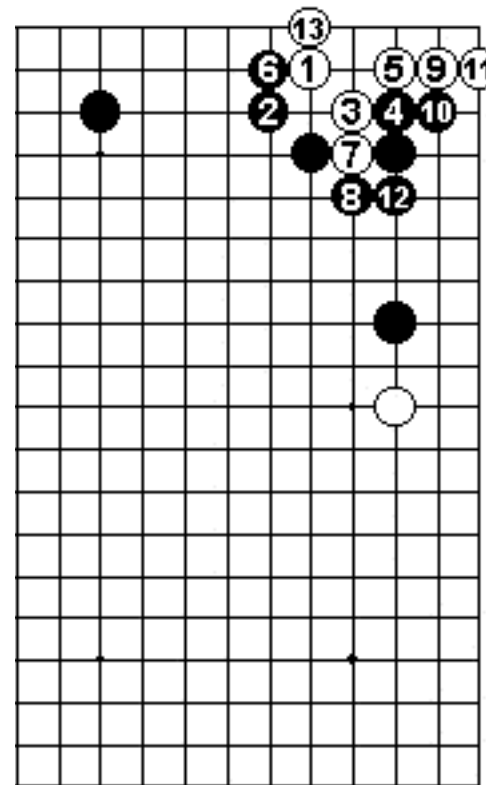
Dia. 6

Dia. 7 (riduzione dall'alto). Se nero risponde in 4, bianco cambia la propria strategia. Al posto di buttarsi sull'angolo, egli gioca mosse leggere di riduzione dall'alto. Prima pressa nero con 7 e 9, poi si sposta a 11 e 12.

Dia. 8 (vita). Se nero cerca di chiudere bianco con 2, bianco penetra nell'angolo. Bianco riesce a vivere con 13 dal momento che 11 è sente.



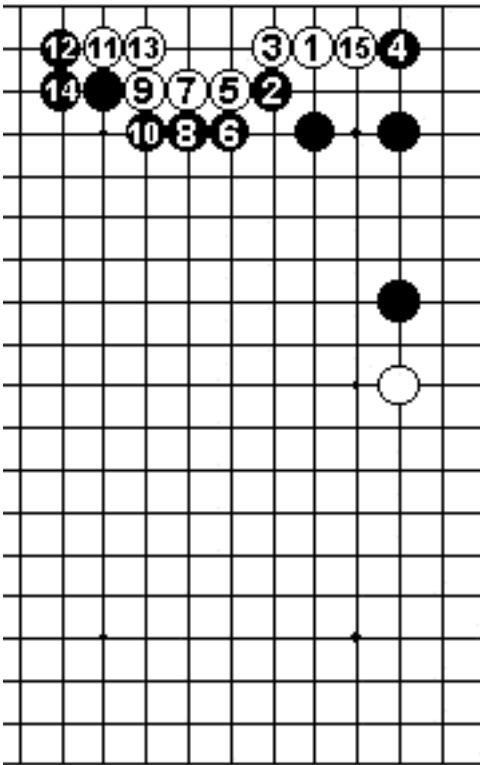
Dia. 7



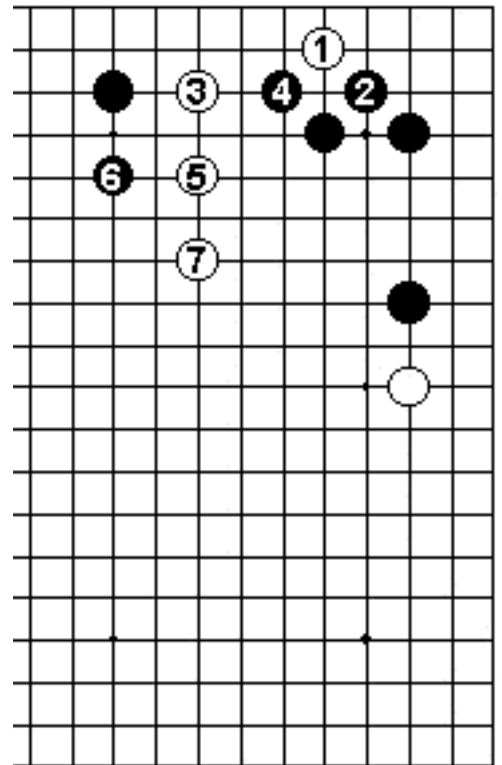
Dia. 8

Dia. 9 (variante). Bianco può anche rispondere in 3. Ora nero deve difendere a 4, poiché la sequenza studiata nel Dia. Precedente darebbe a bianco una vita con punti in angolo. Le mosse da 5 sono forzate. Bianco vive, ma nero erige un muro molto solido. Da notare l'importanza di bianco 15.

Dia. 10 (verso il centro). Nero 2 è una mossa pacifica. Bianco salta verso il centro in modo leggero, soddisfatto delle mosse sommesse di nero in 2 e 4.



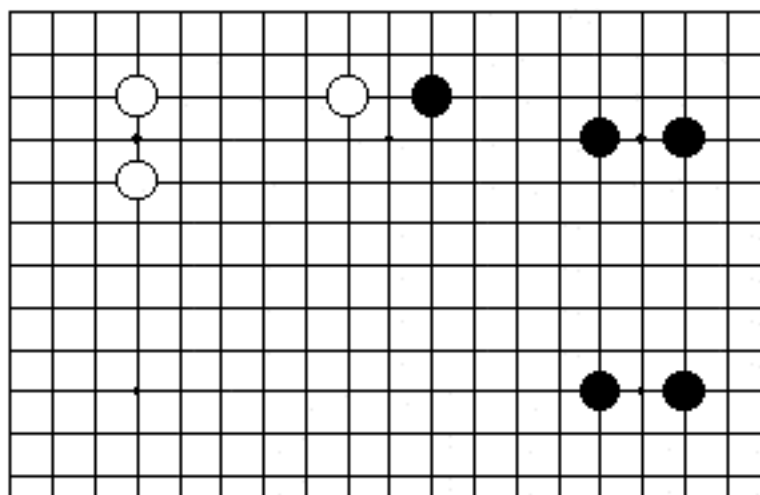
Dia. 9



Dia. 10

QUATTORDICESIMA POSIZIONE

La formazione nera è così solida da imporre grande attenzione da parte di bianco nell'invasione. Dov'è il punto debole di nero?

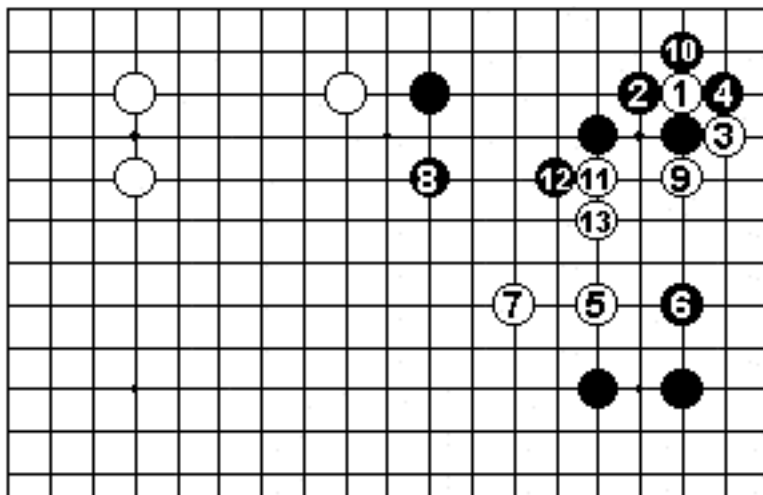


Posizione quattordicesima

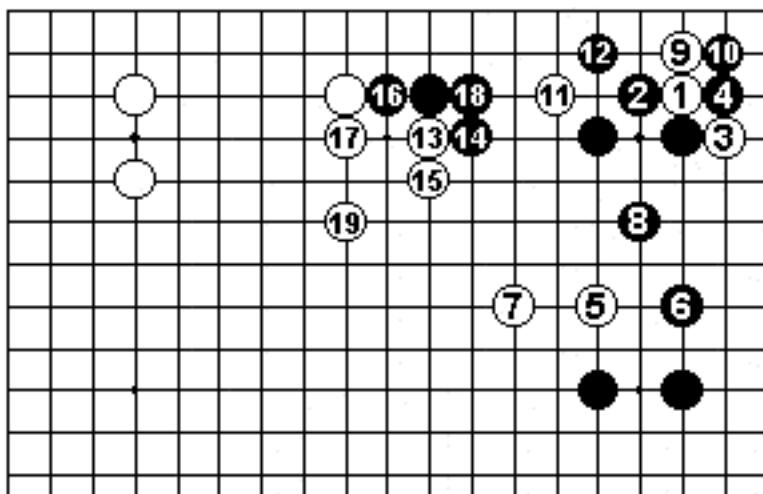
Dia.1 (utilizzare pienamente la sonda). Bianco inizia con la sonda in 1. Se nero 2, bianco sonda nuovamente con 3. Bianco utilizza a pieno gli scambi in angolo riducendo dall'alto con 5 e 7; se nero prende successivamente 8 (peraltro ottimo punto), bianco 9, 11 e 13 sono un seguito efficace.

Dia. 2 (*kikashi* validi). La poderosa difesa in 8 di nero impedisce a bianco la compressione 9-13 in Dia. 1. In questo caso, bianco estende in 9 per poter poi forzare a 11 e quindi appoggiarsi con 13. Bianco ha giocato una sequenza di *tesuji* con ottimo tempismo ed il risultato dopo

19 è per lui un successo.



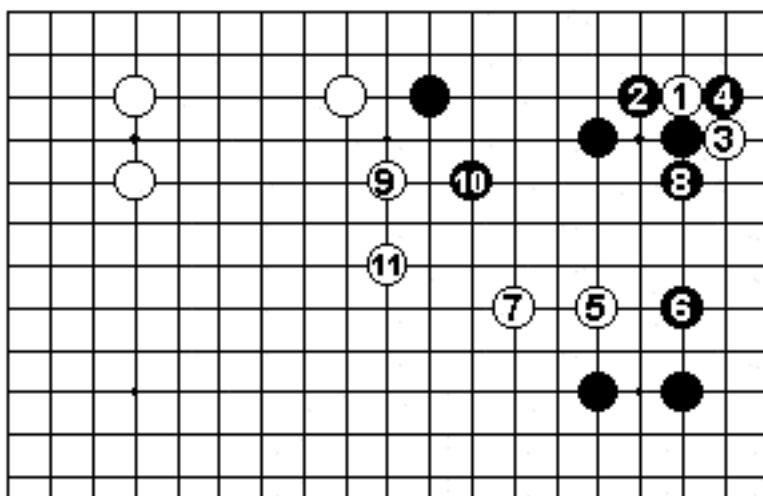
Dia. 1



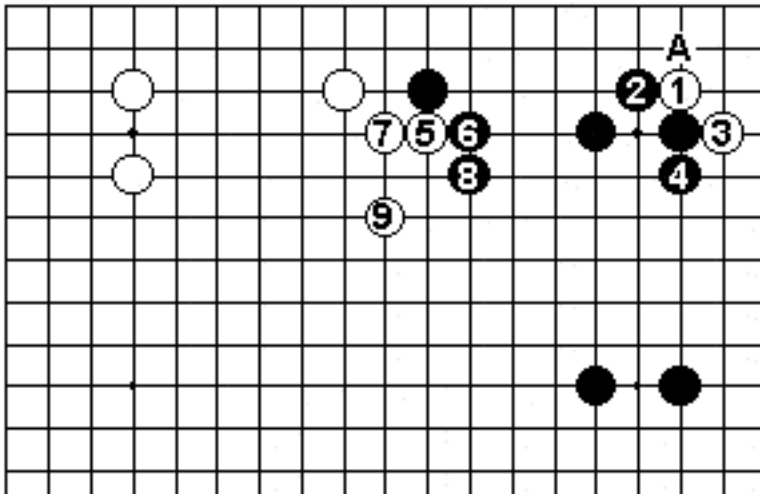
Dia. 2

Dia. 3 (bianco è soddisfatto). Se nero estende solidamente in 8, bianco riduce il *moyo* nero aumentando il proprio con 9 ed è molto soddisfatto dal risultato che si origina dopo 11.

Dia. 4 (rimane dell'*aji*). Se nero gioca 4, bianco può vivere nell'angolo estendendo in "a", quindi non si preoccupa di rinforzare nero con 5 e 7. Infine bianco espande il proprio *moyo* con 9.



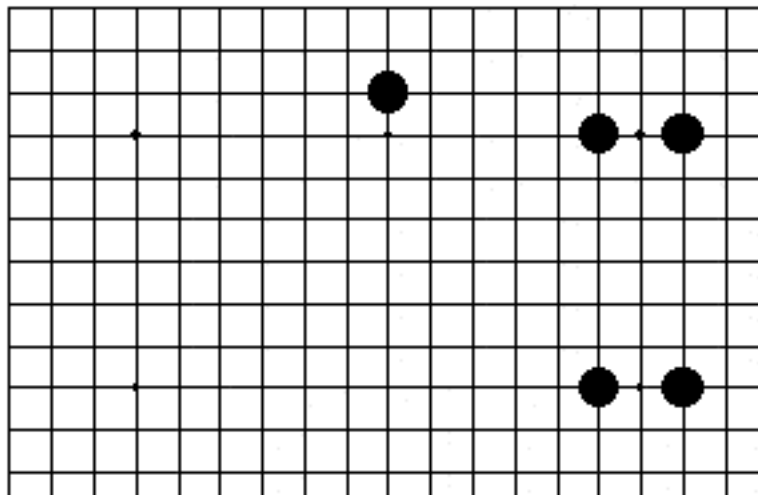
Dia. 3



Dia. 4

QUINDICESIMA POSIZIONE

Come comportarsi con il *moyo* nero? Non ci sono alleati nelle immediate vicinanze, quindi bianco deve essere guardingo. E' vietato giocare troppo in profondità.

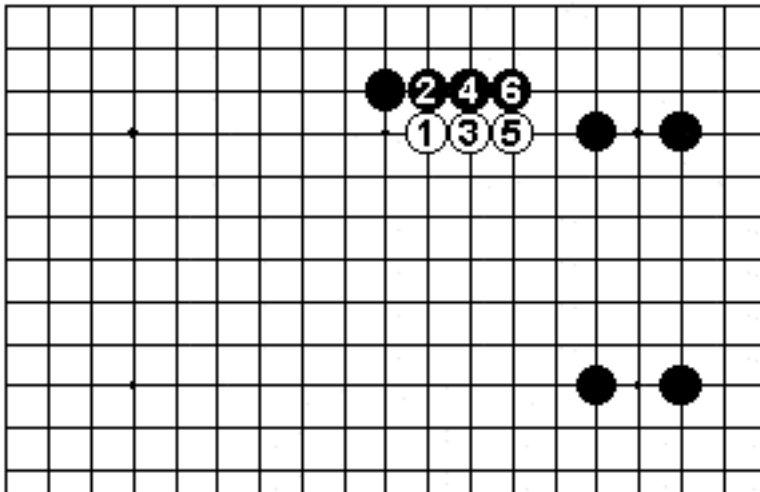


Posizione quindici

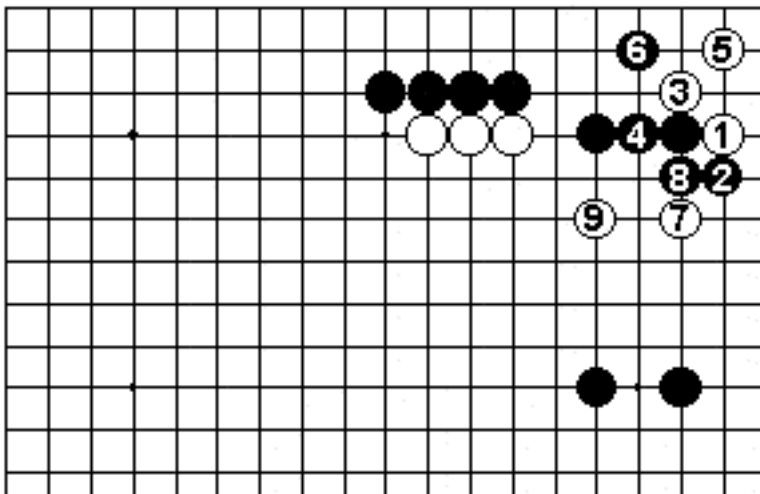
Dia. 1 (il punto più debole). E' corretto colpire al punto più debole di nero con il colpo sulla spalla a 1. Se nero 2, bianco continua a spingere con 3 e 5. Segue -

Dia. 2 (sacrificio). Il *timing* corretto è continuare con la sonda in 1. Nero deve tenere l'angolo per cui è costretto a rispondere in 2 strisciando in terza linea nel Dia. 1. Bianco sacrifica altre due pietre per giocare 7 in sente. Dopo 9, bianco ha realizzato una profonda invasione del *moyo* Nero.

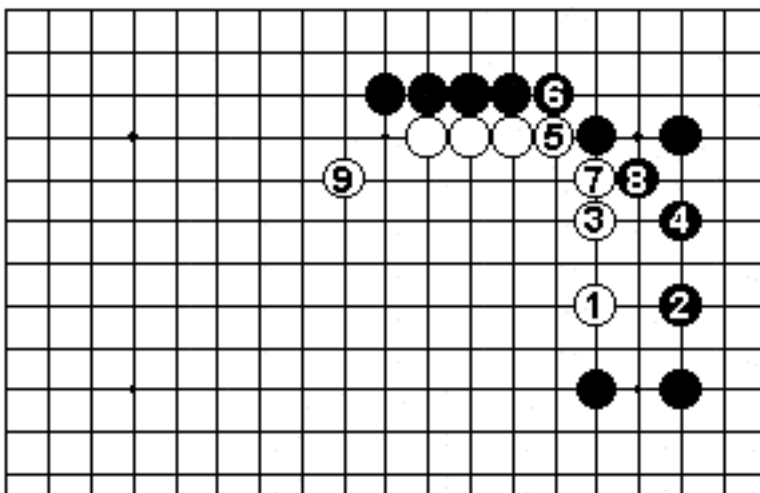
Dia. 3 (ritirarsi). Dopo il Dia. 1, bianco può anche continuare con la riduzione leggera in 1. Se nero 2 e 4, bianco ottiene due ottime mosse sente a 5 e 7, utilizzando bene il precedente scambio in alto. Dopo 8, bianco, compiuta la missione, si ritira discretamente con 9.



Dia. 1



Dia. 2

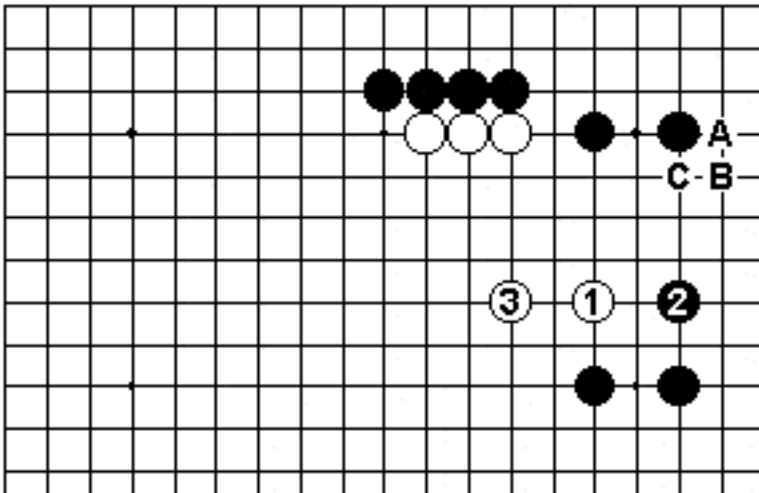


Dia. 3

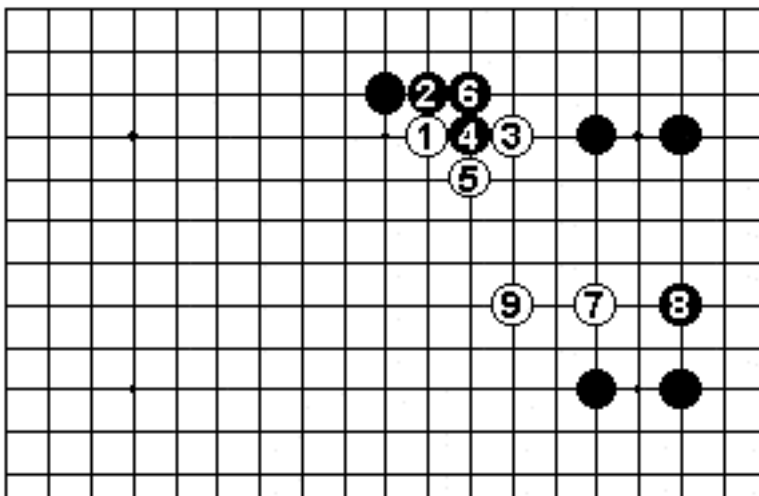
Dia. 4 (solido). Ritirarsi immediatamente verso il centro con 3 è un modo di giocare solido. Bianco mira a sfruttare la debolezza dell'angolo appoggiandosi a "a" in futuro. Se nero risponderà con "b", bianco taglierà in "c".

Dia. 5 (rapidità di azione). bianco 3 è leggera e veloce. Nero ribatte costruendo influenza con il *warikomi* in 4 e 6. Bianco risponde solo una volta con 5, poi sposta la propria attenzione sulla destra a 7 e 9. Questo stile leggero sembra qui appropriato. Non sarebbe conveniente iniziare un combattimento.

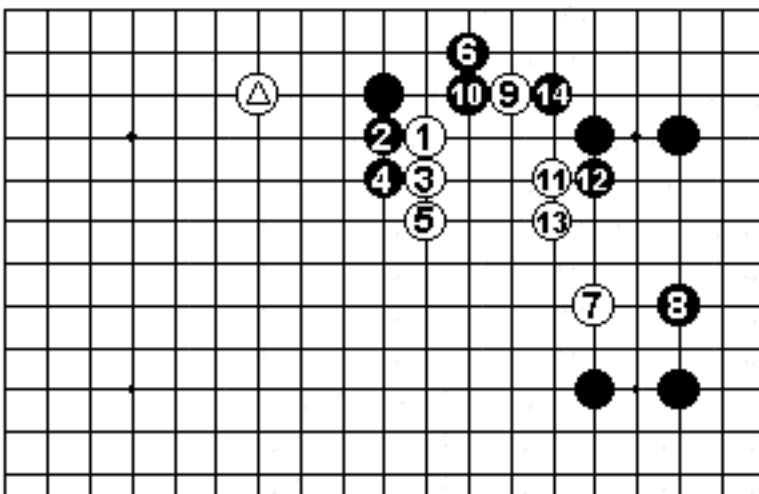
Dia. 6 (l'alleato di bianco). Quando bianco ha un alleato intorno alle pietra marcata, nero spinge con 2 e 4 per separarlo. Dopo 5, nero 6 è fondamentale.



Dia. 4



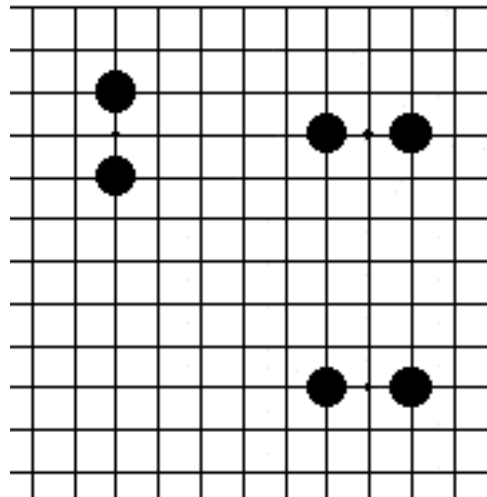
Dia. 5



Dia. 6

SEDICESIMA POSIZIONE

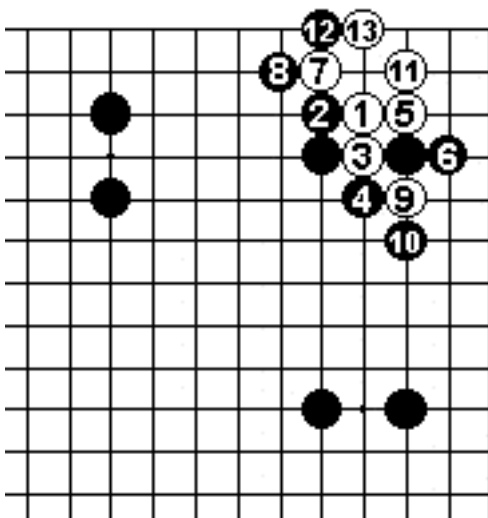
La posizione nera è pressoché ideale. In partita non si dovrebbe consentire un tale sviluppo, ma c'è ancora qualcosa da fare per bianco.



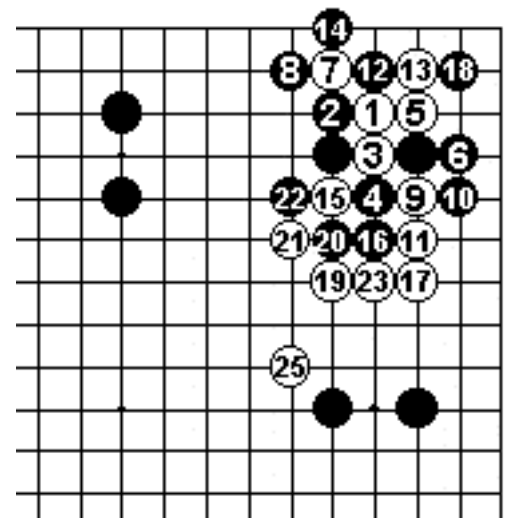
Posizione sedici

Dia. 1 (l'invasione). Bianco 1 è l'invasione standard, ma nero cercherà di catturare con 2, 4 e 6. Bianco combatte, ma non può ottenere una vita incondizionata.

Dia. 2 (successo). L'intenzione di 10 è di catturare il gruppo incondizionatamente, ma bianco ha una contromossa. Egli sacrifica le pietre in angolo per comprimere con la sequenza fino a 15. Infine si ritira rapidamente con il colpo sulla spalla in 25 ed è soddisfatto.



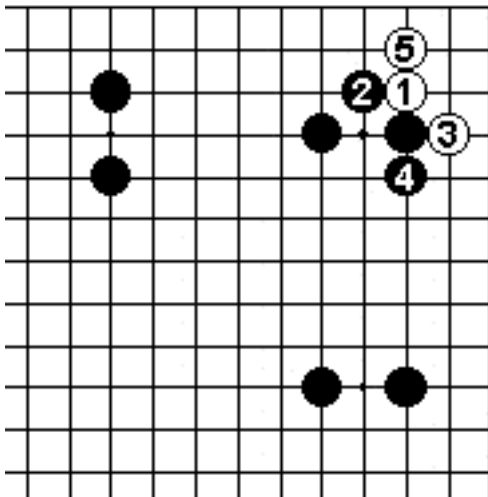
Dia. 1



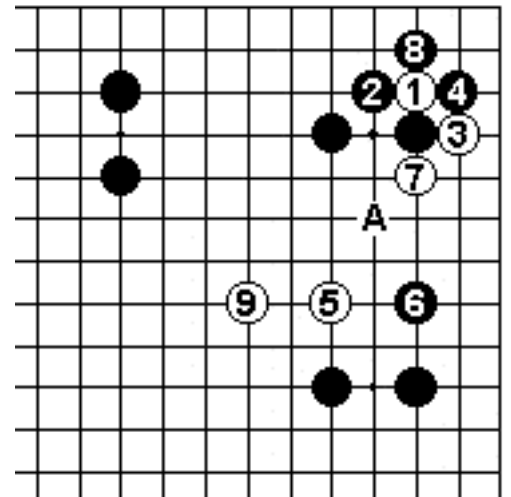
Dia. 2

Dia. 3 (vita). Bianco 1 è una mossa subdola con diverse implicazioni. A seconda della risposta di nero, bianco può dare il via alle operazioni immediatamente. Se nero si ritira con 4, è sufficiente vivere subito con 5.

Dia. 4 (riduzione). Se nero taglia in 4, bianco sposta il gioco con la riduzione leggera a 5. Egli dà atari una volta in 7 prima di ritirarsi con 9. Ciò lascia a bianco la possibilità di giocare "a", mentre se nero gioca "a", bianco prende *sente*.



Dia. 3



Dia. 4

Figura di riferimento 1 (iniziare un combattimento). Quando nero gioca l'estensione lontana con la pietra (segnata nella figura), bianco invade prontamente in 1. Bianco "a" sarebbe dubbia in questa posizione. Al contrario, bianco 1 coglie l'opportunità di iniziare un buon combattimento. Quando nero si appoggia in 4, bianco risponde con 5 con l'intento di costruire influenza.

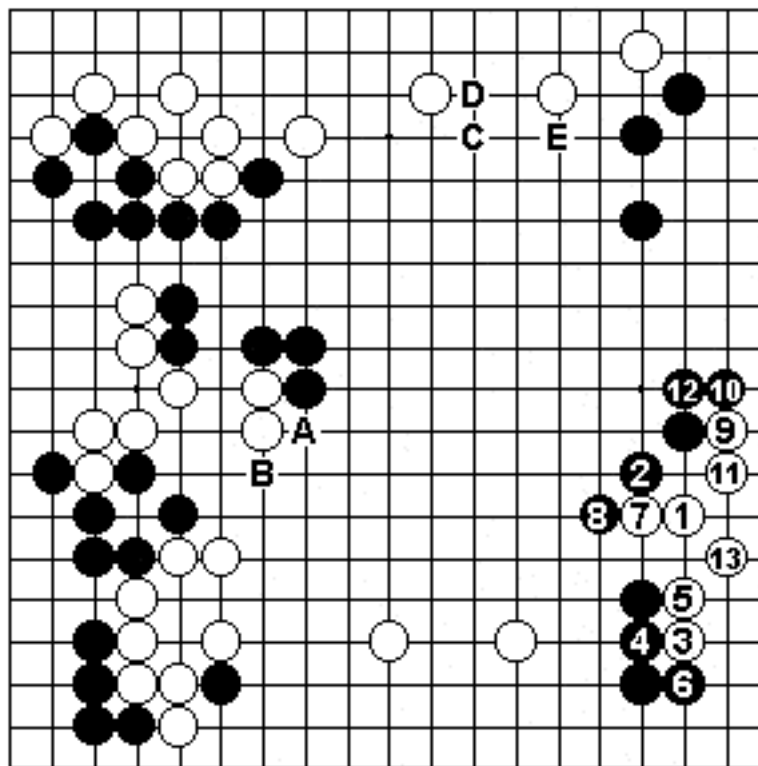


Figura di riferimento 1

Figura di riferimento 2 (profitto ed influenza). Nero 1 è una mossa severa. L'idea normale sarebbe nero "a" o "b". Se bianco gioca 2 in 12, nero estende a "c", semplificando la partita. Bianco 2 mostra un naturale istinto combattivo; segue il *joseki* fino a 14. Nero prende punti e bianco si assicura influenza.

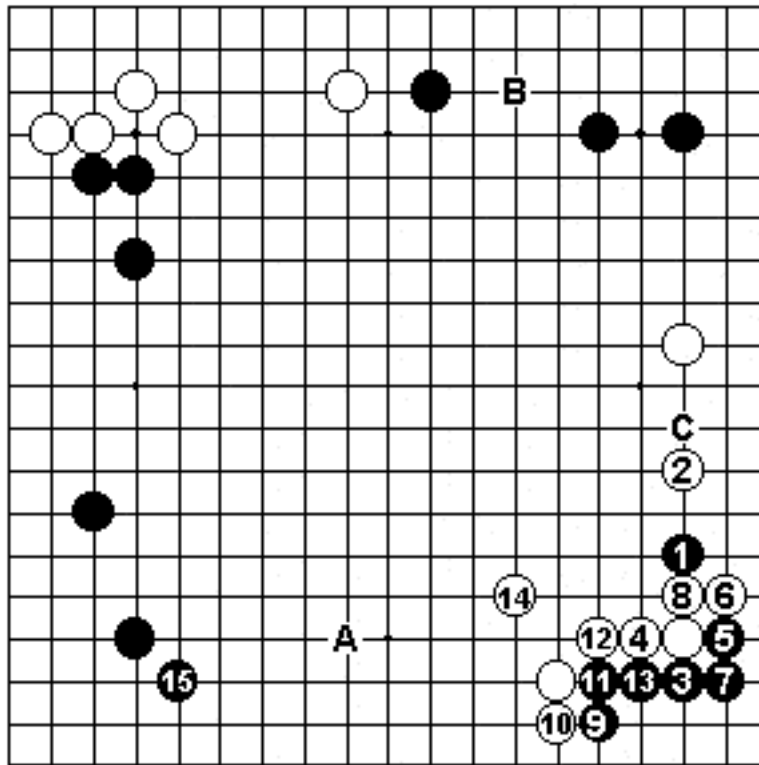


Figura di riferimento 2

Figura di riferimento 3 (formare un *mojo*). In questa posizione l'invasione a destra in basso con 1 è una mossa severa. L'intento di nero è di chiudere bianco con 2 per creare forza al centro. Bianco penetra nel lato fino a 13, ma nero costruisce un *mojo* centrale, proseguendo con nero "a", bianco "b", nero "c", bianco "d" e nero "e".

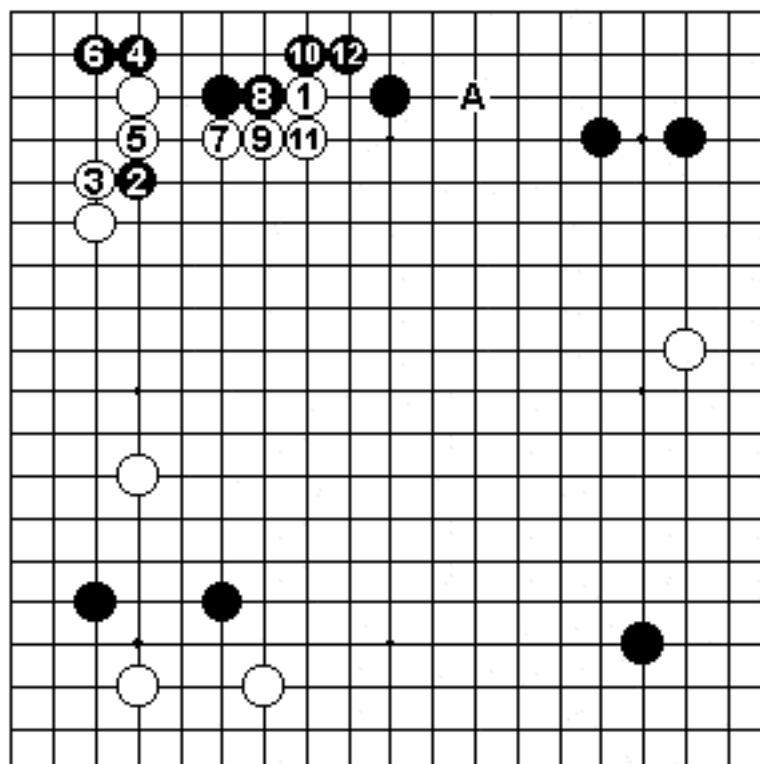


Figura di riferimento 3

Diagramma di riferimento (un *joseki* speciale). Questa posizione è tratta da una partita tra professionisti, ma la forma è stata leggermente cambiata. La sonda in 1 è qui una buona mossa; se nero 2, una strategia interessante è di spostare il gioco con 3. Dopo 7, bianco riesce ad isolare la pietra nera sullo *hoshi* centrale. Se bianco 3 a 4, nero "a" rende le cose difficili per bianco.

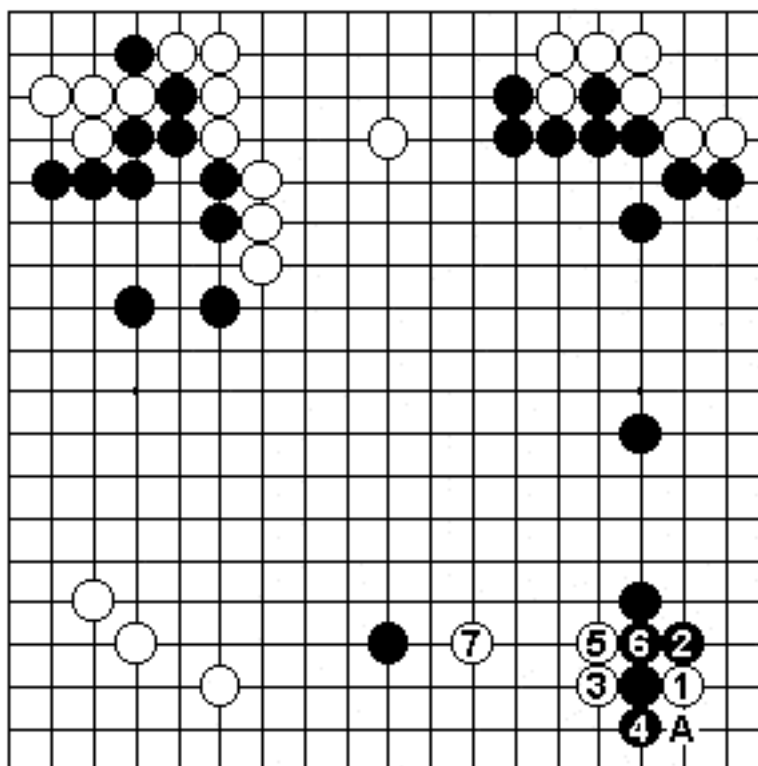


Diagramma di riferimento