

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.

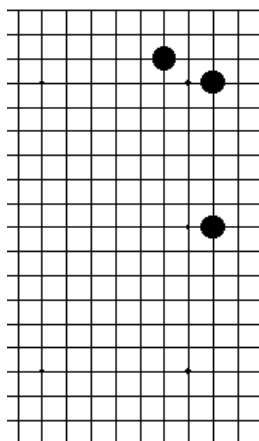
Non sono stato sempre esplicito nell'indicare quando un risultato fosse favorevole o sfavorevole per un giocatore, poiché in molti casi il giudizio di una posizione cambia completamente a seconda della posizione circostante.

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*.

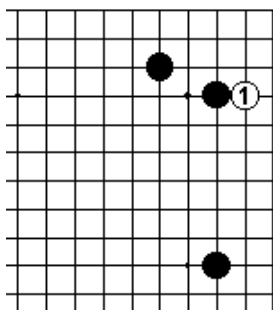


Posizione uno

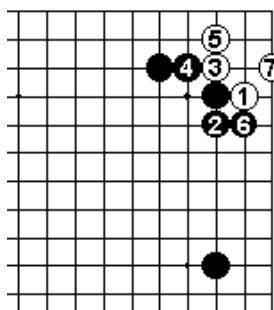
Dia. 1 (mossa a contatto): Bianco 1 è un punto vitale nel quale può attaccare un invasore isolato. Questa è una strategia di alto livello nella quale Bianco attende la reazione di Nero prima di decidere come continuare.

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.

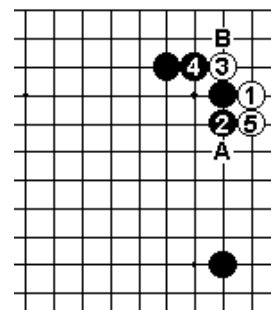
Dia. 3 (variante per Bianco). Dopo Nero 4, Bianco può anche spingere a 5. Se segue Nero "a", Bianco gioca "b" e prende più territorio che in Dia. 3.



Dia. 1



Dia. 2

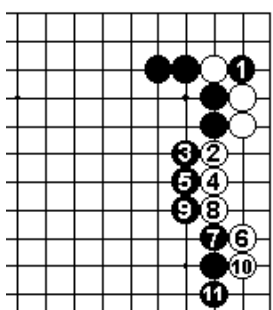


Dia. 3

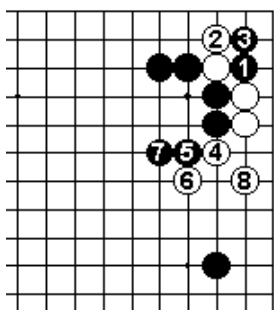
Dia. 4 (vita sul lato). Nero 1 è una mossa grande. In questo caso Bianco vive sul lato con la sequenza da 2 a 10.

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.

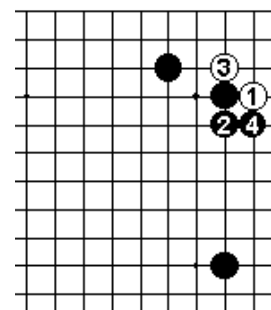
Dia. 6 (variante per Nero). Cosa accade se Nero blocca dall'esterno con 4?



Dia. 4



Dia. 5

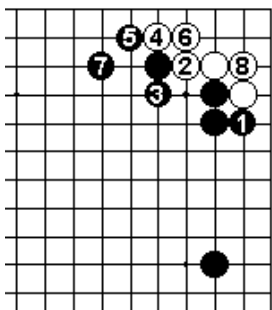


Dia. 6

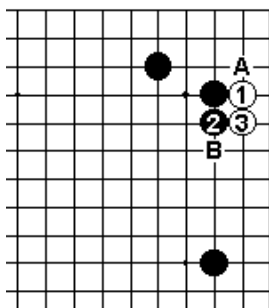
Dia. 7 (influenza esterna). Bianco vive in angolo con 2 fino a 8, ma Nero costruisce influenza che guarda all'esterno.

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.

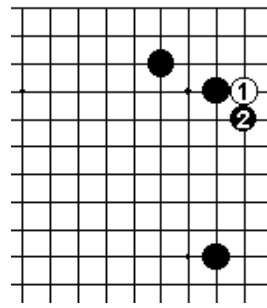
Dia. 9 (Nero blocca dall'esterno). L'idea di Nero 2 è di stabilizzare la forma.



Dia. 7



Dia. 8

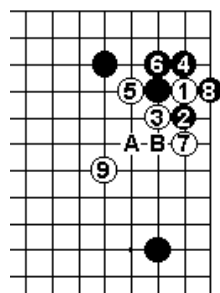


Dia. 9

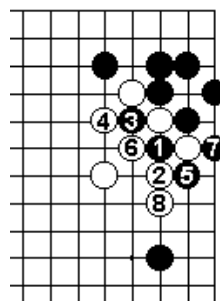
Dia. 10 (*sabaki*). Il taglio in croce a 3 è un *tesuji*. Se Nero 4, Bianco forza con 5 e 7, quindi fa una forma leggera con 9. Giocare 9 ad “a” o “b” sarebbe troppo pesante. Segue –

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.

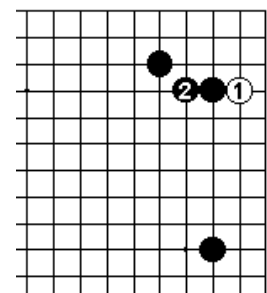
Dia. 12 (una risposta solida). Lo scopo di Nero 2 è di non aiutare Bianco a fare forma.



Dia. 1



Dia. 11

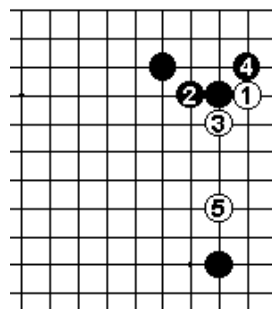


Dia. 12

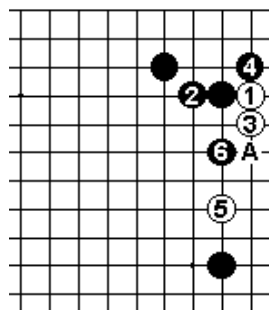
Dia. 13 (leggero). Bianco 3 è una risposta leggera. Se Nero prende l'angolo con 4, Bianco estende in 5:

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”.

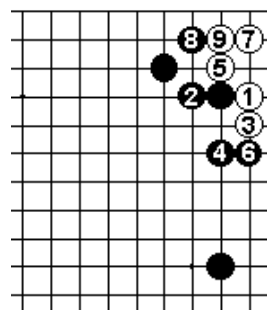
Dia. 15 (vivere nell'angolo). Se Nero gioca immediatamente a 4, Bianco fa *hane* con 5 e vive nell'angolo.



Dia. 13



Dia. 14

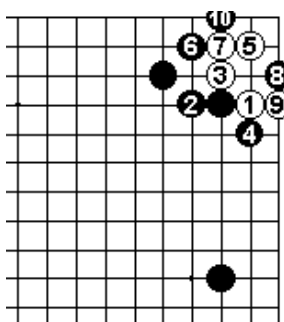


Dia. 15

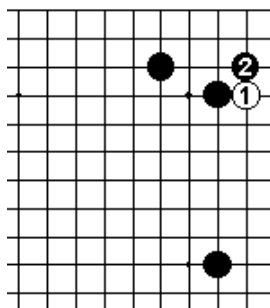
Dia. 16 (pericoloso). Giocare l'*hane* all'interno a 3 è rischioso. Nero blocca a 4, poi toglie gli occhi all'avversario con 8 e 10.

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

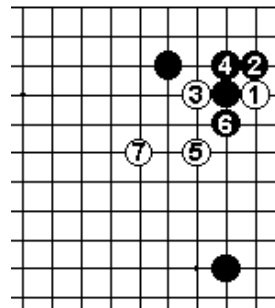
Dia. 18 (sequenza standard). La tenaglia in 3 mostra un buon stile di gioco. Connettere semplicemente con 4 è una buona risposta. Segue il *joseki* fino a 7.



Dia. 16



Dia. 17

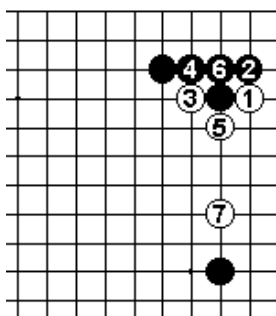


Dia. 18

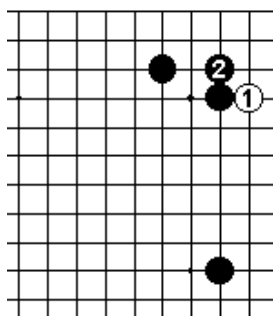
Dia. 19 (forma confortevole). Bloccare in 4 non funziona. Bianco forza con 5, quindi estende a 7, ottenendo una forma confortevole.

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

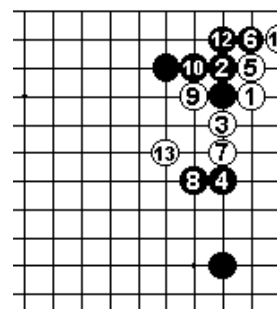
Dia. 21 (*hane*). L'*hane* a 3 è una mossa standard. Nero pinza con 4 e segue la sequenza convenzionale fino a 13. Bianco si assicura provvisoriamente una base.



Dia. 19



Dia. 20

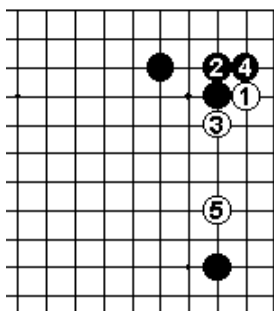


Dia. 21

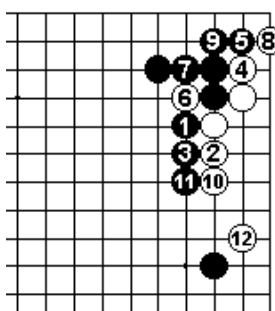
Dia. 22 (leggero). Se Nero si dedica al profitto in angolo con 4, Bianco gioca in modo leggero con 5. Tutto ciò è doloroso per Nero. Al posto di 4 Nero può:

- 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 –

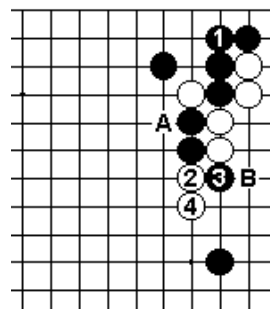
- Dia. 24 (la questione della scala). Se Nero connette a 1, sorge il problema della scala. Bianco 2 è una mossa forte; se Nero 3, Bianco 4 rende *miai* "a" e "b".



Dia. 22

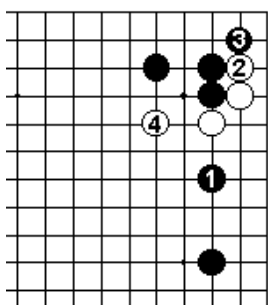


Dia. 23

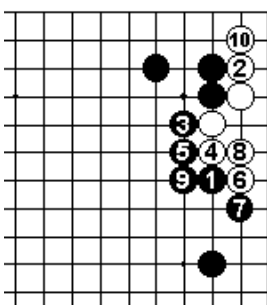


Dia. 24

- 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.



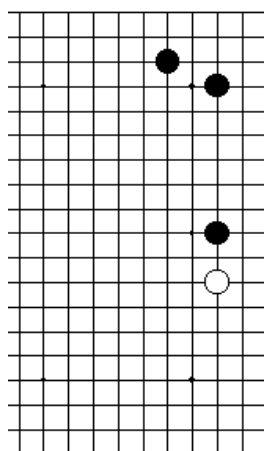
Dia. 25



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 ?

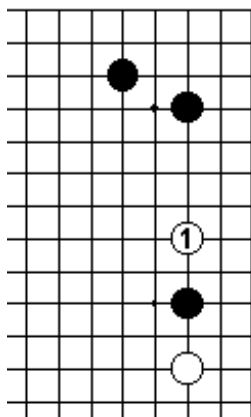


Posizione due

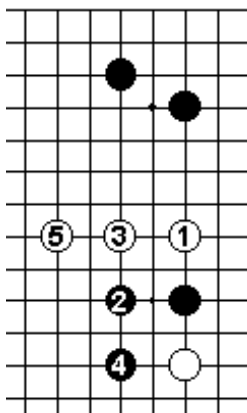
Dia. 1 (invasione). Se Bianco vuole utilizzare pienamente la pietra in più, Bianco 1 diviene il punto vitale per l'invasione.

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.

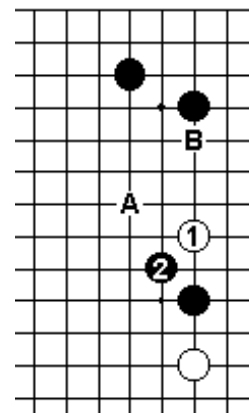
Dia. 3 (il *kosumi*). Nero 2 è giocata di frequente. Bianco ha varie risposte – scappare con “a” o appoggiarsi a “b”, per esempio.



Dia. 1



Dia. 2

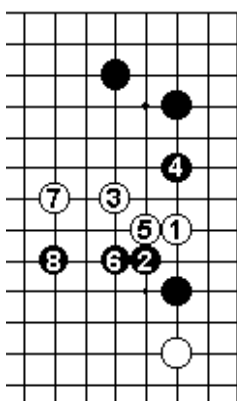


Dia. 3

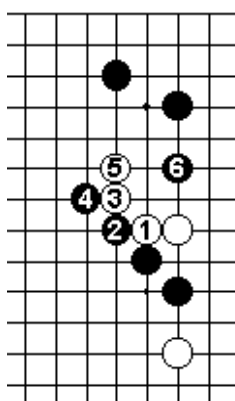
Dia. 4 (sequenza naturale). Se Bianco 3, Nero prende il punto vitale di 4. Se Bianco 5, Nero mantiene l'attacco con 6 e 8.

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 –

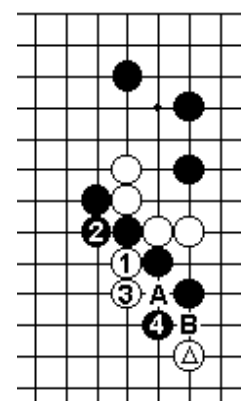
Dia. 6 (senza paura). Se Bianco 1 e 3, Nero contrattacca senza paura con 4. Se Bianco “a”, Nero “b” indebolisce la pietra bianca segnata. Tutto ciò è negativo per Bianco.



Dia. 4



Dia. 5

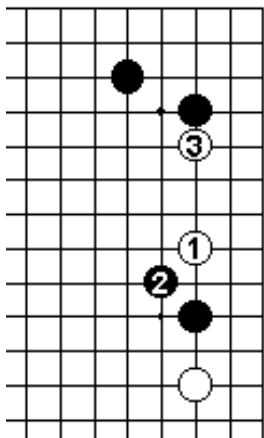


Dia. 6

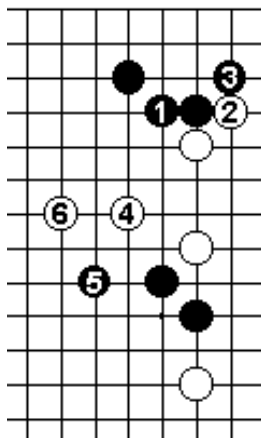
Dia 7 (una sonda). Giocare la sonda appoggiandosi a 3 è un altro modo per Bianco per stabilizzarsi.

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

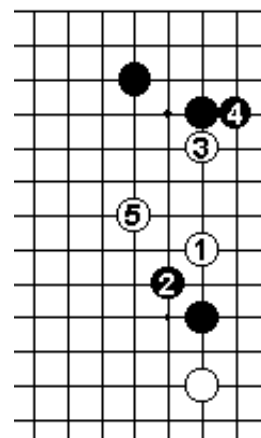
Dia. 9 (sottomettersi). Nero 4 è una risposta sottomessa a 3. Bianco scappa fuori con 5, abbandonando Nero ad un doloroso risultato abbastanza doloroso.



Dia. 7



Dia. 8

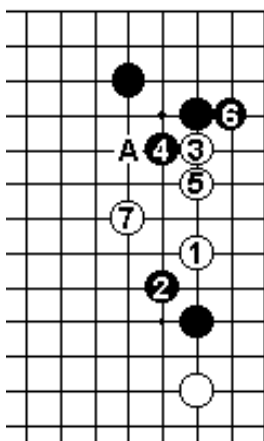


Dia. 9

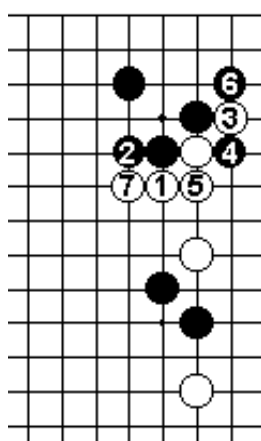
Dia. 10 (forma da *sabaki*). Se Nero 4, la risposta pacifica è Bianco 5. Nero 6 è orientata al territorio, ma Bianco salta fuori a 7, mirando a “a” in seguito. Il gruppo Bianco è già abbastanza stabile. Al posto di 5 –

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.

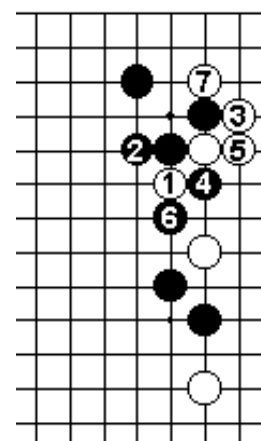
Dia. 12 (successo). Se Nero instaura una scala con 4 e 6, Bianco vive nell’angolo con 7. Questo risultato può essere considerato un risultato per Bianco.



Dia. 10



Dia. 11

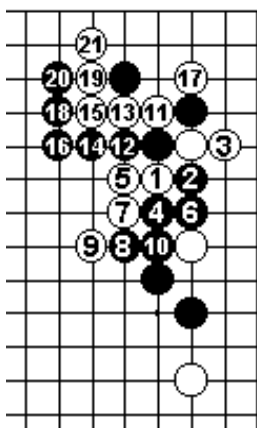


Dia. 12

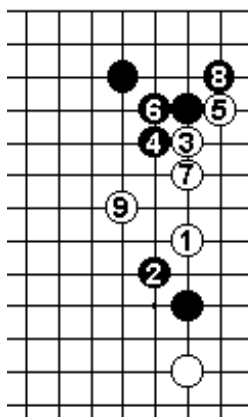
Dia. 13 (uno scambio considerevole). Se Nero taglia con 2, la continuazione a partire da 4 è naturale ed un grande scambio segue fino a 21. Bianco ottiene un ampio profitto in angolo ed è quindi soddisfatto.

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 –

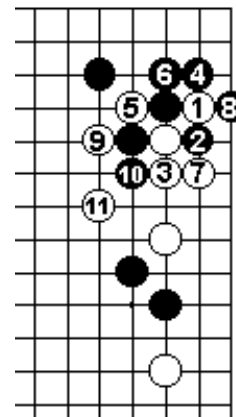
Dia. 15 (*sabaki*). Se Nero dà *atari* a 2, Bianco forza con 5, poi blocca a 7. Se Nero 8, Bianco dà *atari* a 9; anche se la scala è sfavorevole, Bianco 11 stabilizza il gruppo. Invece di 8 –



Dia. 13



Dia. 14

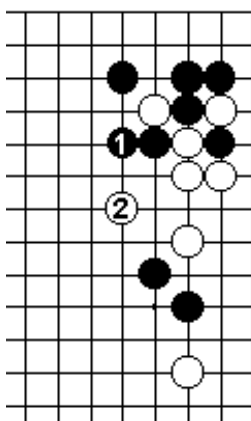


Dia. 15

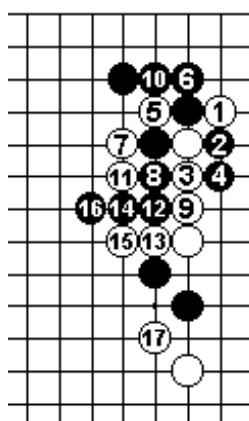
Dia. 16 (mettendo fuori la testa). La solida estensione a 1 è un'altra mossa eccellente. Bianco fa capolino all'esterno con 12.

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.

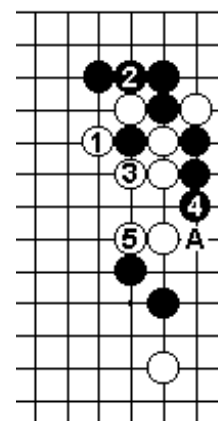
Dia. 18 (forza). Se Nero 2, Bianco costruisce una certa forza con 3 e 5. Nero può connettere con "a" ma ottiene una posizione schiacciata ed un risultato complessivamente inferiore.



Dia. 16



Dia. 17

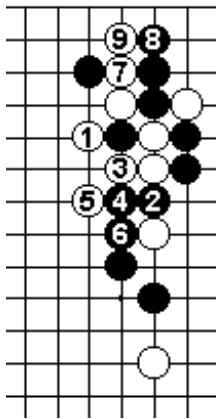


Dia. 18

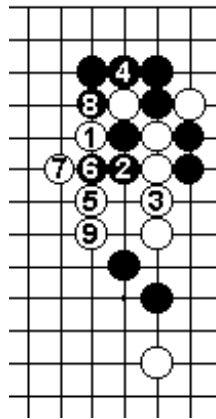
Dia. 19 (adeguato per Bianco). Se Nero gioca 2 ecc., Bianco sacrifica la propria pietra sul lato ed ottiene un compenso adeguato con 7 e 9.

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.

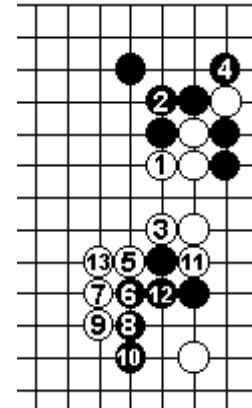
Dia. 21 (semplice). Bianco può anche fare la ossa semplice a 1 invece di 5 in Dia. 17. Bianco 3 rende Nero 4 obbligatoria. La continuazione fino a 13 stabilizza il gruppo Bianco. Al posto di 3 –



Dia. 19



Dia. 20

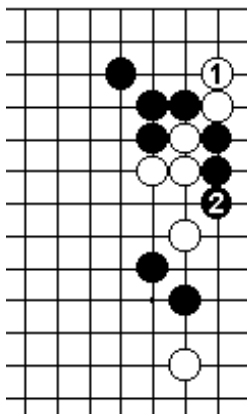


Dia. 21

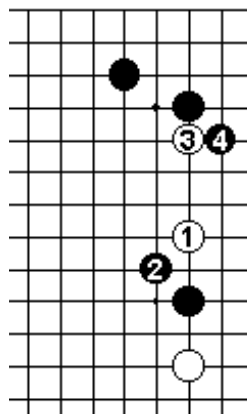
Dia. 22 (irragionevole). Estendere in angolo ad 1 è suggestivo, ma irragionevole, come prontamente dimostrato da Nero 2.

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

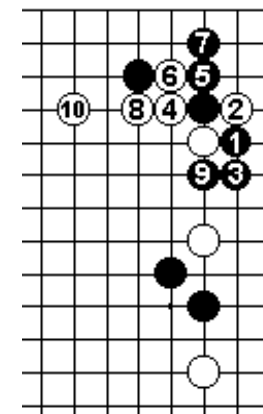
Dia. 24 (uno scambio). Il taglio incrociato di Bianco 2 è il *tesuji* per stabilizzarsi. Se Nero resiste con 3, Bianco spinge in mezzo a Nero con 4 e 6, quindi si raggruppa sulla sinistra con 8 e 10. Come contropartita, Nero prende possesso del lato destro. Bianco ha avuto successo nella stabilizzazione.



Dia. 22



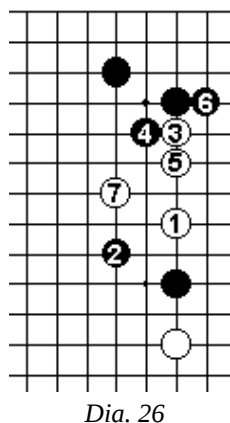
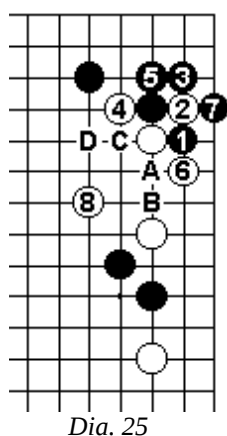
Dia. 23



Dia. 24

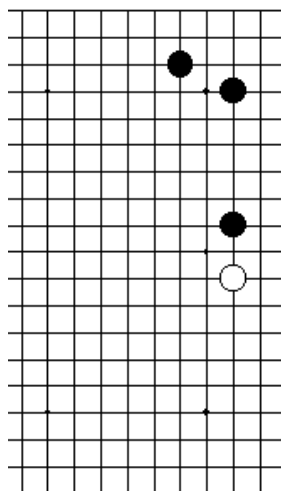
Dia. 25 (leggero). Se Nero cattura con 3, Bianco forza con 4 e 6, poi scivola leggero verso 8. Se Nero taglia a "a", Bianco continua a giocare in modo leggero con Bianco0 "b", Nero "c", Bianco "d".

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 –