



Settembre 2026

Nigiri

Il sente

Il sente è uno dei principi basilari del go ma, a dispetto della sua semplicità concettuale, spesso è disatteso.

È successo anche a me, almeno fino al livello di 10k. Vedevo abbastanza bene i guadagni o le perdite territoriali. Spesso però non consideravo se, alla fine di detto guadagno, la mossa spettava a me o al mio avversario.

Si trattava di un limite importante, soprattutto nel finale, dove è più difficile ignorare le minacce nemiche. In quella fase della partita non è insolito innellare una serie di sequenze che possono portare a dei guadagni consistenti.

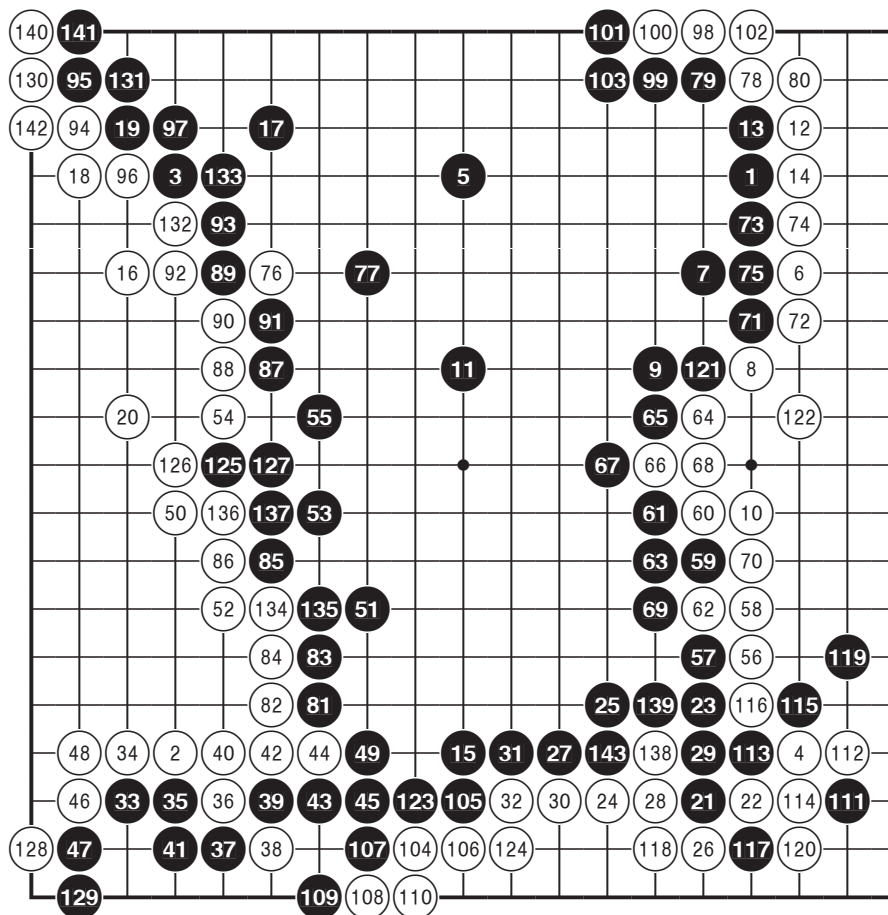
Tuttavia non è sulle sequenze che voglio concentrarmi in questa partita. So bene che, a livello di 19k, si hanno spesso delle difficoltà a vedere le mosse in serie.

Invito piuttosto il giocatore a concentrarsi sulla mossa singola. Quanti punti mi salva o mi fa guadagnare. Se la risposta è qualcosa tipo due, diffidatene, a meno che non conserviate il sente o se siete nelle fasi conclusive del finale.

buyi (19k) - bananaplague (19k)

OGS, 2026

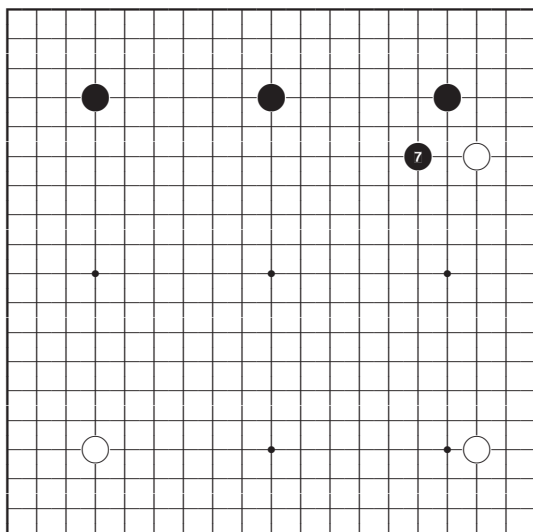
Regole Giapponesi - Komi 6½



144 ✕ 145 ✕

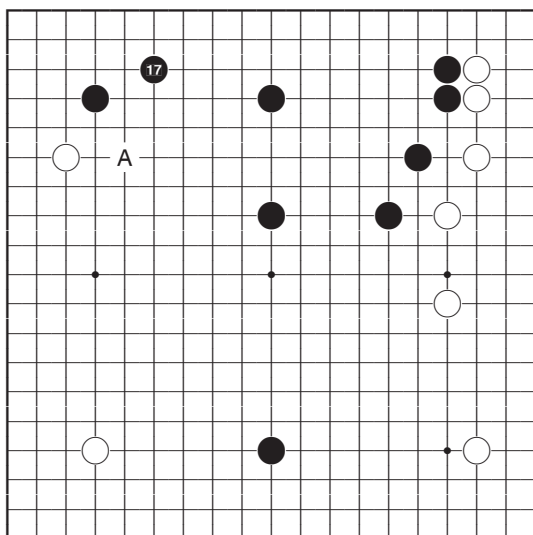
Il Nero vince di 12½

Il sanrensei



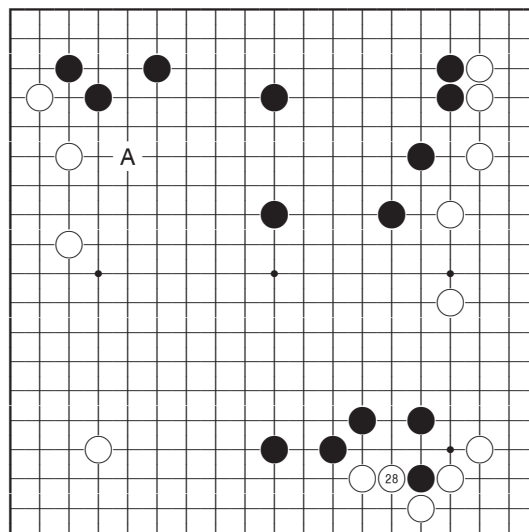
Chi pratica il Sanrensei (qui il Nero) lo fa nell'intento di conquistare un lato e da lì espandersi verso il centro. La perdita eventuale dell'angolo non disturba il Nero, che anzi potrebbe approfittarne per rafforzare i confini del proprio lato.

Direzione sbagliata



Un controsenso. Il Nero avrebbe dovuto giocare la pietra in A. Adesso è il Bianco che potrebbe giocare in quell'intersezione, minacciando di devastare il potenziale nemico.

Il ponnuki sbagliato



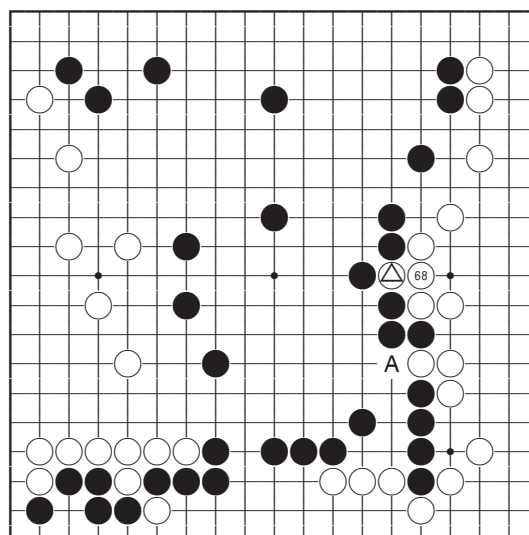
È probabile che, nella sua scelta il Bianco sia stato ingannato dal proverbio "il ponnuki vale 30 punti."

Il proverbio può essere valido quando questi viene creato in campo aperto. Da lì può espandersi in tutte le direzioni.

Non è questo il caso, il ponnuki è nei pressi di un angolo e limitato dalle tante pietre nere presenti in zona.

Insomma, adesso il Nero non è obbligato a replicare e potrebbe giocare la solita pietra in A.

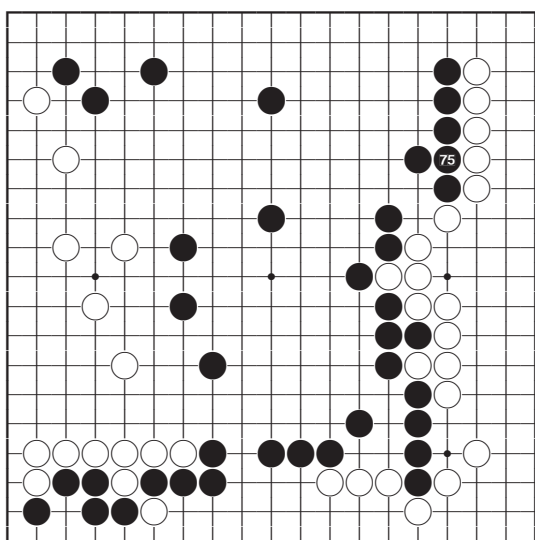
Regalare il sente.



La mossa precedente non era stata una grande idea, ma il tratto del testo è un grave errore.

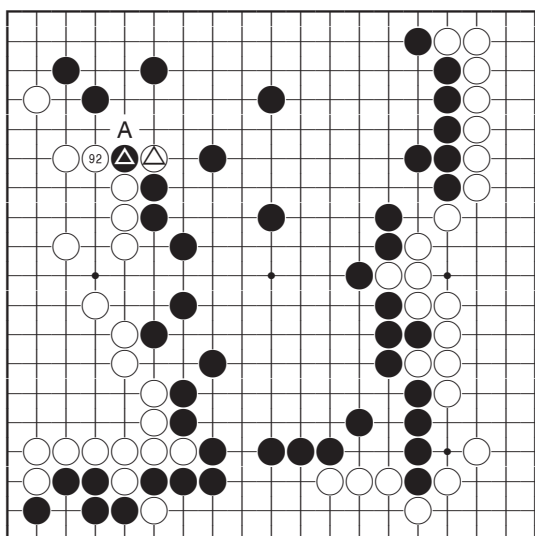
Per non perdere la pietra contrassegnata, il Bianco spreca una mossa e cede così il sente all'avversario. Questi potrà utilizzarlo per consolidare i confini in basso a destra.

Era il caso di giocare la pietra in A.



Anche il Nero spreca un sente per nulla.

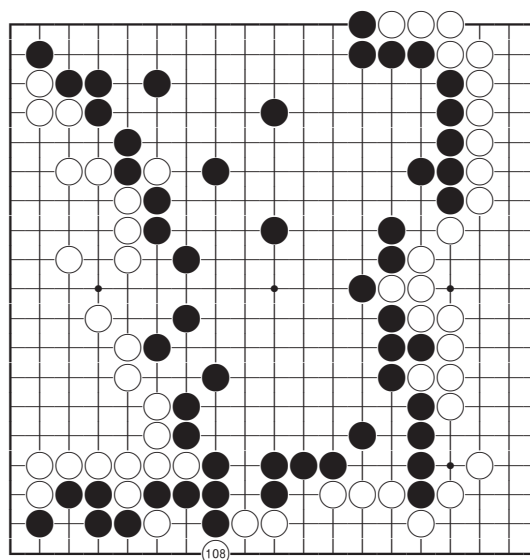
Un errore di lettura



Un errore di lettura. Andava giocata la

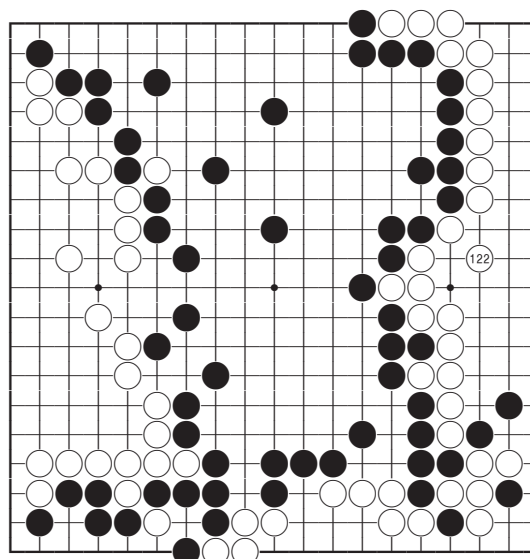
pietra in A. Delle due pietre contrassegnate, quella bianca sarebbe sopravvissuta e quella nera sarebbe stata catturata. Adesso avverrà il contrario.

Un sacrificio o una mossa?



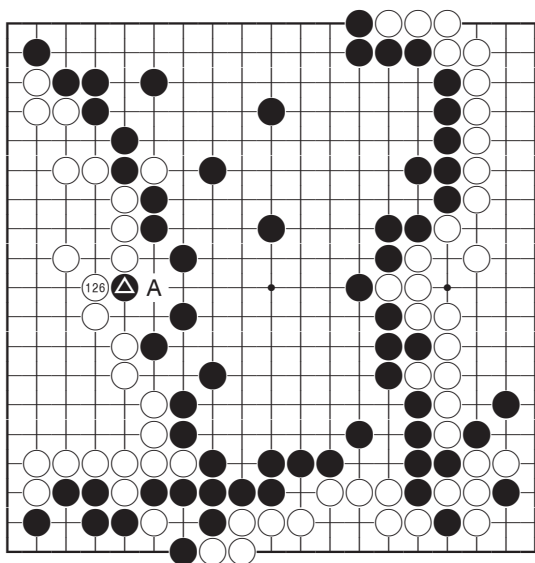
Altro sente sprecato, a meno di non sacrificare questa pietra, ma a questi livelli è difficile che uno ci pensi...

Un'altra mossa sprecata



Un'altra mossa non necessaria e un altro sente sprecato.

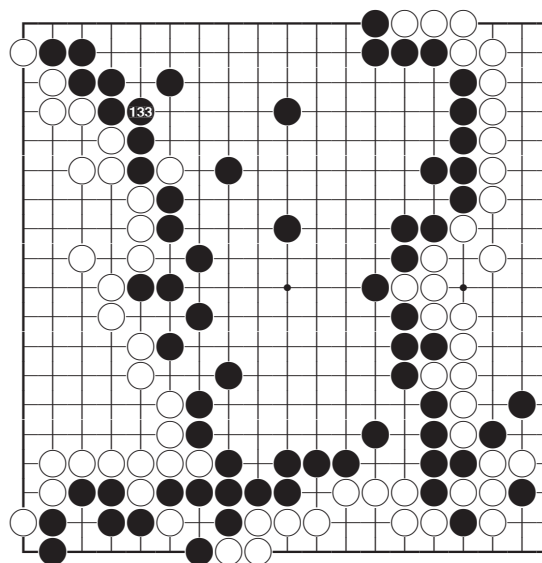
I valori dell'intraprendenza



A questi livelli si è in genere molto conservativi. Si preferiscono le mosse difensive a quelle offensive, ma il go premia maggiormente queste ultime.

Giocando la pietra in A, il Bianco avrebbe catturato la pietra contrassegnata.

Valore negativo



Un'altra mossa comune a questi livelli. Il Nero spreca un sente e si auto-divora un punto di territorio.

Per sua fortuna, il suo vantaggio è tale da permettergli mosse del genere.