

Mark Lentczner, vs Lungu Iulian,

(Date unknown)

(Place unknown)

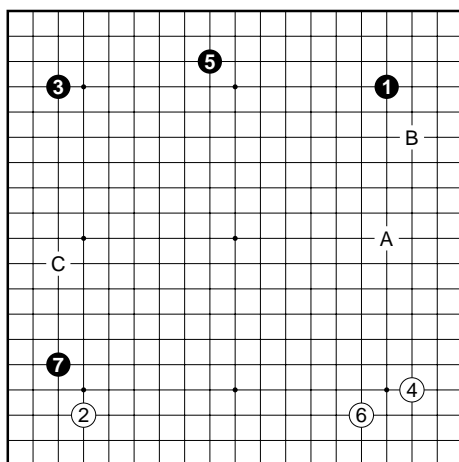


Figure 1 (1-7)

Comentariu: Sorin Gherman, 6 dan

**White 6** Albul are posibilitatea sa faca shimari fie in stinga jos, fie in dreapta jos. Diferenta dintre cele 2 shimariuri nu este de neglijat, in special datorita faptului ca ele sint orientate diferit: cel din stinga ar fi orientat spre latura de jos, iar cel din dreapta (jucat in partida) este orientat spre latura din dreapta.

Tinind cont si de formatia neagra de pe latura de sus (care se numeste "micul fuseki chinezesc") care urmareste o dezvoltare rapida, eu as alege celalalt shimari, in stinga jos.

Shimari-ul din partida ii da negrului o extensie excelenta la A, care nu numai ca diminueaza influenta shimariului alb tocmai jucat, dar e si perfecta pentru extinderea moyoului negru.

Vezi diagrama pentru explicatii privind celalalt shimari.

O alta posibilitate pentru alb e sa nu joace shimari imediat, ci sa aleaga si el o dezvoltare rapida, jucind intr-unul din punctele A, B sau C.

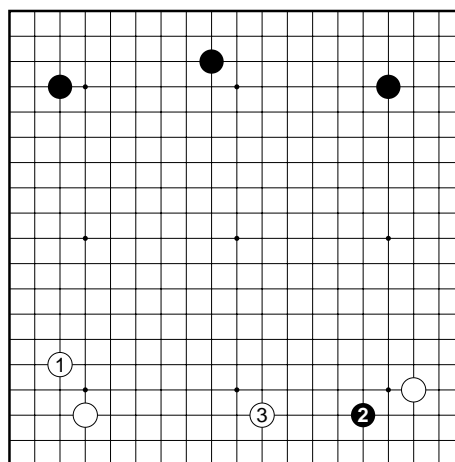


Diagram 1 (1-3)

**White 1** Acest shimari se potriveste mai bine cu situatia globala de pe tabla: influenta sa mare este spre latura de jos; daca negrul invadeaza jos (de exemplu cu kakari in dreapta), albul va prelua initiativa, erodind influenta negrului de pe latura de sus in timp ce-l ataca pe latura de jos.

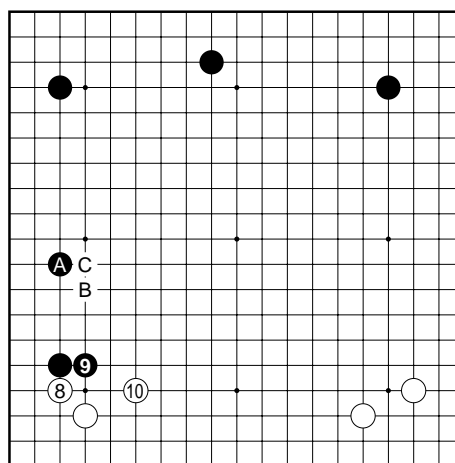


Figure 2 (8-10)

**White 8** Kosumi-tsuke (ultima mutare a albului) nu este o idee buna, in general, cind albul nu are nici o piesa pe

mijlocul laturii din stînga, mai exact este o mutare lentă: albul poate face mai mult.

În particular în situația din partida, negrul va fi fericit să joace primul pe mijlocul laturii din stînga.

Albul trebuie neapărat să atace pe latura stînga; să alege un hasami larg, la A, B sau C, tocmai pentru ca negrul să nu-și poată extinde moyo-ul de deasupra.

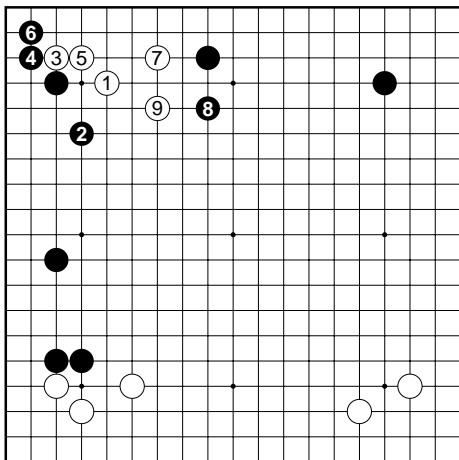


Diagram 2 (1-9)

**White 1** Acesta este cel mai comun mod de a eroda poziția neagră din stînga-sus.

**Black 6** Negrul ataca sever.

**White 9** Albul iese în centru.

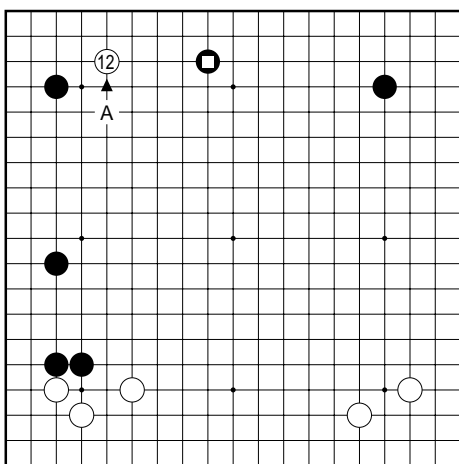


Figure 3 (12)

Din cauza piesei negre marcată cu patrat, această invazie adîncă risca să fie atacată sever: în general în acest gen de situație e de preferat pentru alb să joace mai sus, pe linia a 4-a (de exemplu în punctul marcat cu triunghi, ikken-kakari) pentru a fi mai aproape de centru și a fugi ușor,

pe latura neavînd oricum suficient loc pentru făcut ochi. Vezi diagrama.

O altă idee pentru alb ar fi să joace și mai "ușor", în A: acesta nu mai este un kakari, dar este o mutare ce ia în considerare situația globală de pe tablă.

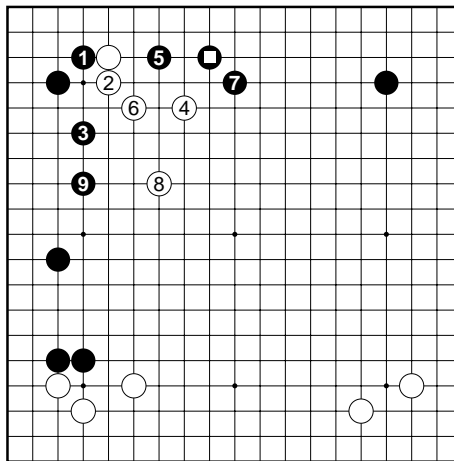


Diagram 3 (1-9)

**Black 1** Mutarea cea mai severă pentru negru, și motivul pentru care am spus că albul a intrat prea adînc aici.

**Black 3** Datorită piesei negre marcate, albul nu se poate extinde satisfăcător pe latura de sus, va fi nevoit să fugă în centru, fără a avea nici o bază; negrul între timp își consolidează pozițiile atît pe latura stînga, cît și pe cea de sus.

**Black 7** Negrul menține presiunea asupra albului, și în același timp își construiește poziții puternice.

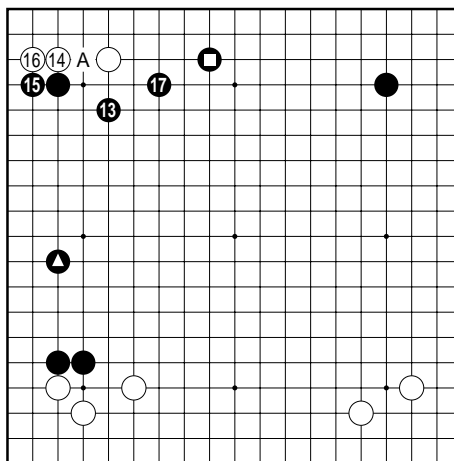


Figure 4 (13-17)

**Black 13** Prea încet: poziția negrului este joasă pe partea stînga-jos (piesa marcată cu triunghi este pe linia a 3-a), deci moyo-ul rezultat nu e prea impresionant.

Pe de alta parte, negrul pierde ocazia de a juca in forta, atacind piesa alba care a intrat prea adinc.

Trebuie jucat kosumi-tsuke in A.

De remarcat diferenta enorma dintre aceeasi mutare (kosumi-tsuke) in contexte diferite: a fost o mutare foarte moale pentru alb in stinga-jos (l-a ajutat pe negru sa-si construiasca moyo-ul), dar e cea mai severa mutare a negrului in stinga sus, datorita piesei marcate cu patrat.

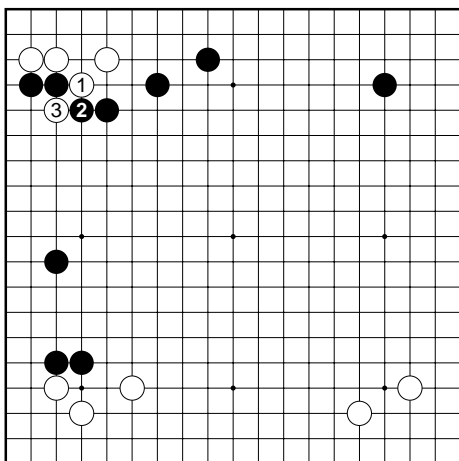


Diagram 4 (1-3)

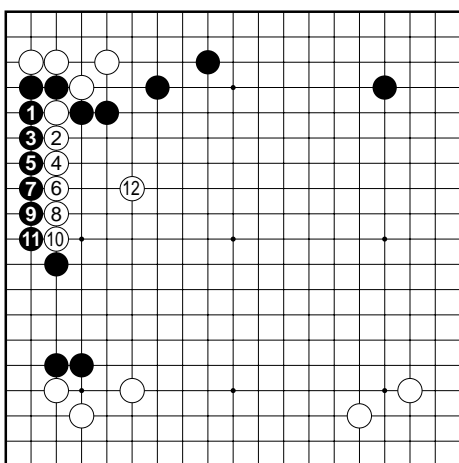


Diagram 5 (1-12)

Black 1 Daca negrul rezista, moyo-ul sau va fi distrus, iar coltul albului este in siguranta.

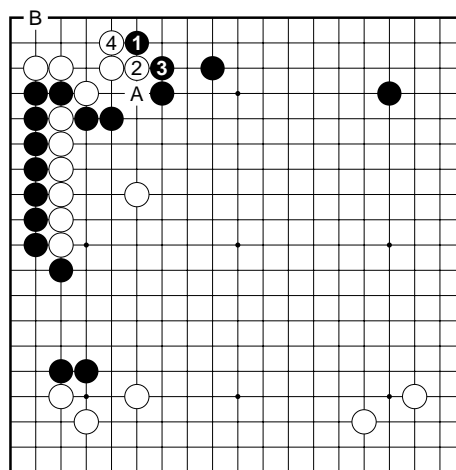


Diagram 6 (1-4)

Black 1 Atac exagerat, negrul are prea multe puncte slabe.

White 4 Albul ameninta sa taie la A, iar B ii da oricind viata neconditionat.

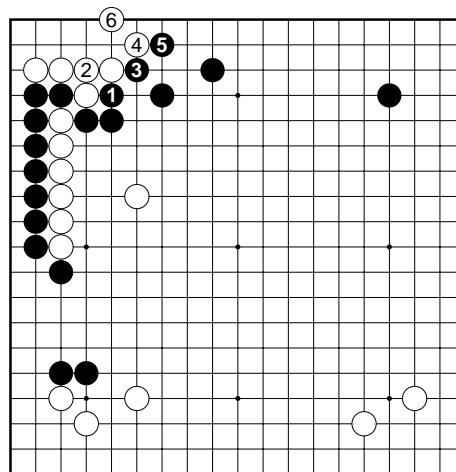


Diagram 7 (1-6)

Black 1 Corect.

White 6 Albul nu sta rau.

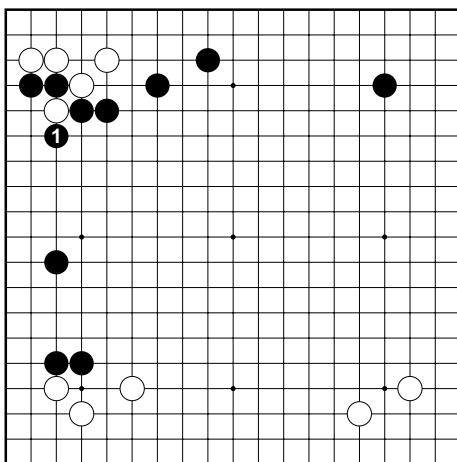


Diagram 8 (1)

Daca negrul cedeaza 2 pietre, albul traieste cu profit foarte mare.

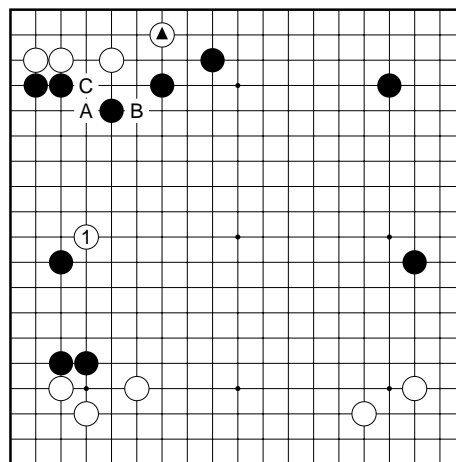


Diagram 9 (1)

Un punct foarte bun pentru erodarea moyo-ului negru.

In plus, albul incepe sa se apropie de punctele de taietura A si B (C nu mai este decit o mutare de yose acum, probabil ca negrul va sacrifica 2 piese dupa ce albul a jucat in punctul marcat cu triunghi).

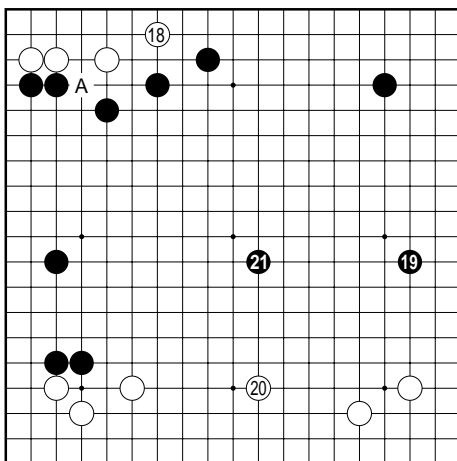


Figure 5 (18-21)

White 18 Albul ar putea juca imediat la A ( o varianta agresiva). Vezi diagrama.

White 20 Directia aceasta de joc nu este buna: negrul ameninta sa construiasca un moyo foarte mare, albul trebuie sa previna asta.

Vezi varianta.

In general, cind avem o dilema de genul: "sa construiesc sau sa reduc?", o rezolvam uitindu-ne intii la ce se intimpla in varianta pasnica: amindoi isi construiesc moyouri, daca pozitia e echilibrata, e ok; daca adversarul ameninta sa-si faca mai mult teritoriu, atunci mai bine reduc decit sa construiesc; iar daca moyoul meu e mai mare, atunci il construiesc, si adversarul va trebui sa reduca.

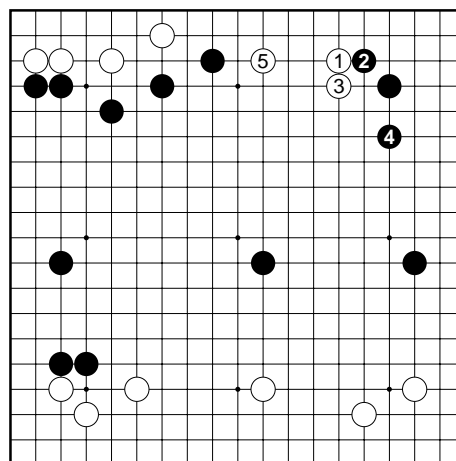


Diagram 10 (1-5)

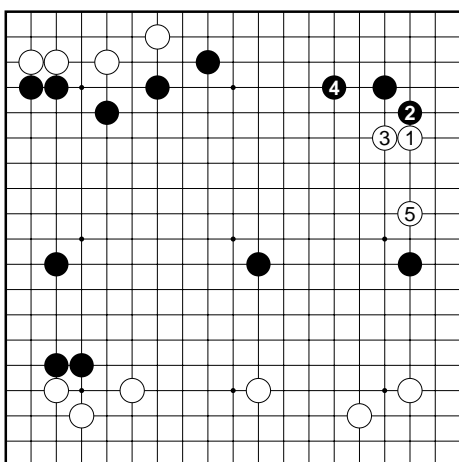


Diagram 11 (1-5)

White 1 Alta posibilitate de invazie este aici.

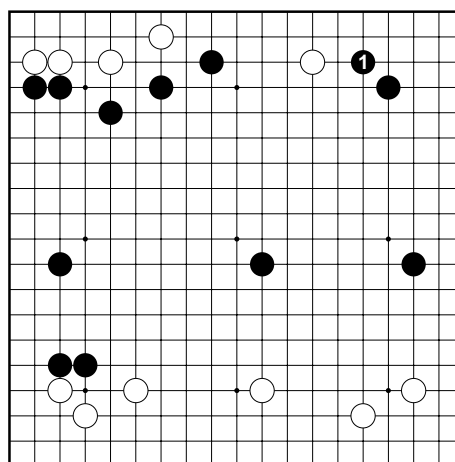


Diagram 12 (1)

Negrul trebuie sa-i ia albului posibilitatea de extindere in singura zona in care albul are o extindere buna, anume in dreapta.

Aceasta mutare combina foarte bine atacul asupra piesei albe cu profitul in colt al negrului.

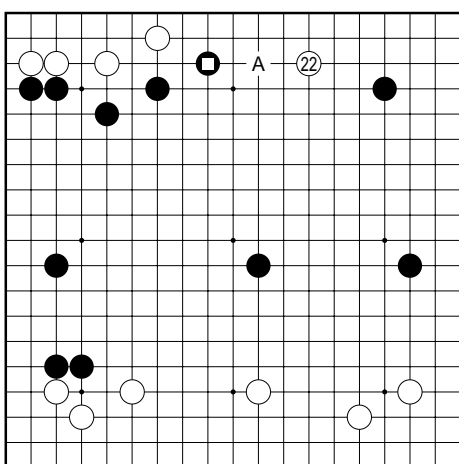


Figure 6 (22)

Ideea este foarte buna, anume de a invada moyo-ul negru, dar realizarea nu e cea mai buna: din nou datorita piesei negre marcate cu patrat, albul nu se poate extinde in stanga; mai bine juca acest kakari un punct mai in dreapta, astfel incit extinderea in A sa fie cea ideala.

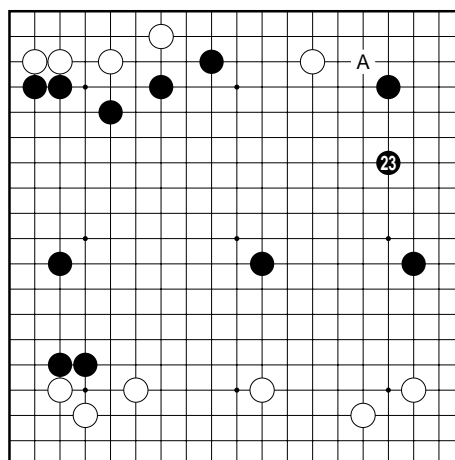


Figure 7 (23)

Prea incet: negrul trebuie sa fie cit mai agresiv pentru a-si utiliza influenta. Trebuie neaparat la A.

In general intr-o partida moyo-contra-teritoriu, cel cu teritoriu trebuie sa invadeze; cel cu moyo, pe de alta parte, daca nu joaca suficient de agresiv, va ramine cu prea putine puncte in final. Agresiv nu inseamna sa-l omoare pe invadator, ci sa-l atace si sa faca profit in timpul asta. Vezi varianta pentru un exemplu de acest gen.

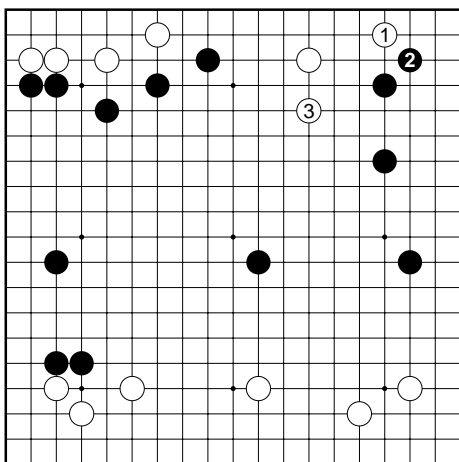


Diagram 13 (1-3)

White 1 Extinderea normala, si motivul pentru care ultima mutarea a negrului este moale.

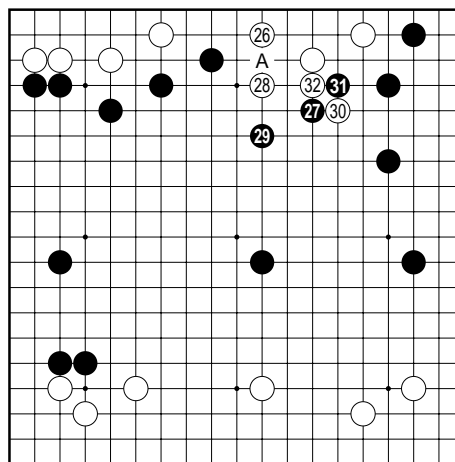


Figure 9 (26-32)

White 26 Prea incet, trebuie la A, pentru a pastra si optiunea de a iesi spre centru.

Black 29 Ultimele 2 mutari ale negrului sint foarte bune: practic negrul ii spune albului "leaga-te tu sus, eu imi fac moyo".

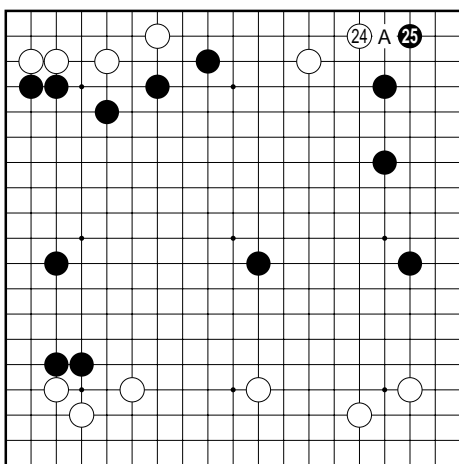


Figure 8 (24-25)

White 24 Prea timid: trebuie jucat un punct mai in dreapta, in A: negrul nu poate ataca formatia albului.

Black 25 Foarte bine, negrul pedepseste mutarea inceata a albului construind si atacind in acelasi timp.

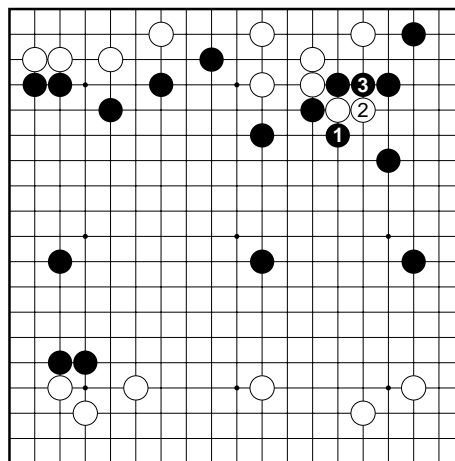


Diagram 14 (1-3)

Black 3 Aceasta e o tehnica ce se aplica in multe situatii: negrul joaca intii atari, fortindu-l pe alb sa mai joace o piese, apoi leaga, lasind grupul alb cu doar 2 libertati.

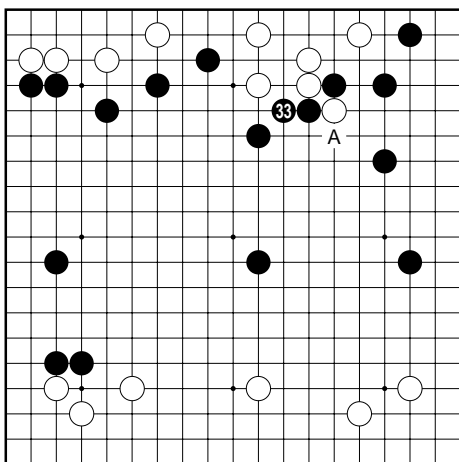


Figure 10 (33)

Mai bine e atari in A, vezi diagrama.

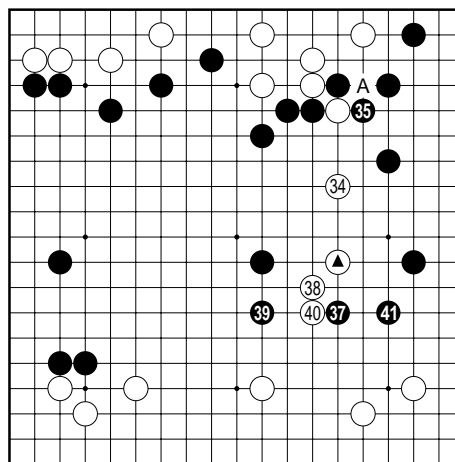


Figure 11 (34-41)

White 34 E foarte mare pentru alb sa joace in A imediat. Vezi diagrama.

Black 35 Cam inceata: o mutare in punctul marcat cu triunghi ar fi mult mai dura; daca albul ar juca A in continuare (cu varianta prezentata inainte), rezultatul e mult diferit: vezi diagrama.

White 36 Excelent.

Black 37 Negrul ataca cam tirziu, deja albul are multe cai de scapare, si negrul e si cam aproape de influenta albului, riscind sa fie contraatacat.

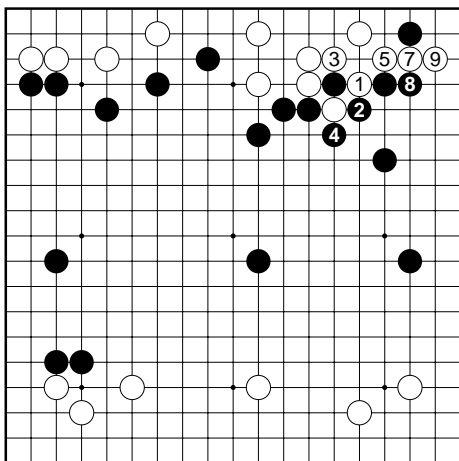


Diagram 15 (1-9)

**6** at (o,16)

White 1 Foarte mare.

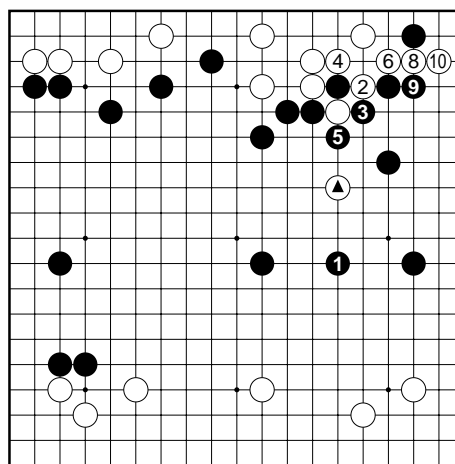


Diagram 16 (1-10)

**7** at (o,16)

White 10 Rezultatul in coltul de sus e acelasi ca si mai inainte, dar albul a facut schimbul marcat cu triunghi, care e foarte prost pentru el.

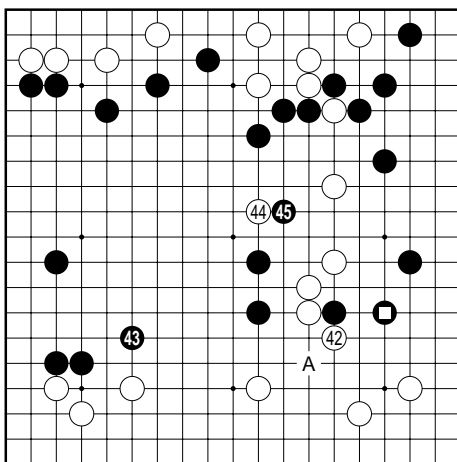


Figure 12 (42–45)

White 42 Deoarece piesa marcată cu patrat e pe tablă, acesta hane al albului nu prea are efect: mai bine joacă ikken-tobi în A, pentru o legătură sigură.

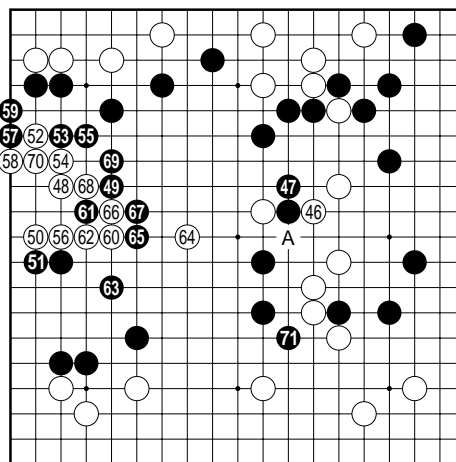


Figure 13 (46–71)

White 46 Trebuie la A. Vezi diagrama.

White 48 Decizie inevitabilă: albul trebuie să invadeze moyo-ul negru, altfel nu are nici o șansă de a câștiga.

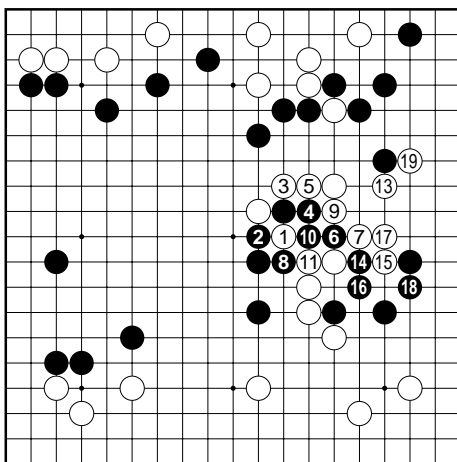


Diagram 17 (1–19)

⑫ at ①

Black 6 Singurul mod al negrului de a rezista...

White 7 Albul însă cedează o piatră și poate rezista la rîndul său.

White 19 Albul e în siguranță.

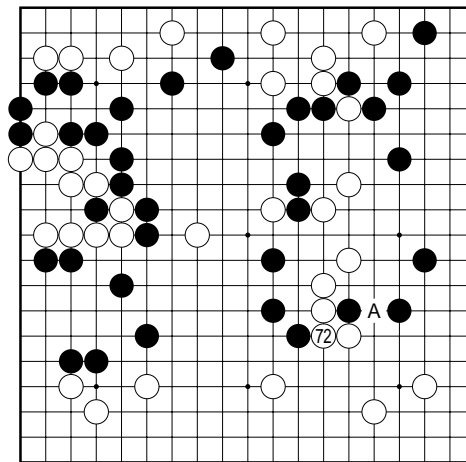


Figure 14 (72)

Albul mai bine capturează la A.



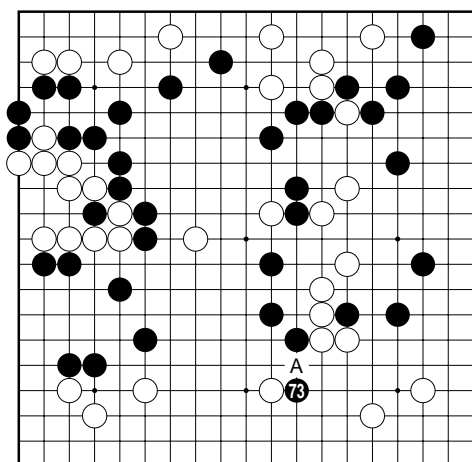


Figure 15 (73)

Exagerat: nu poate juca mai departe de nobi la A.

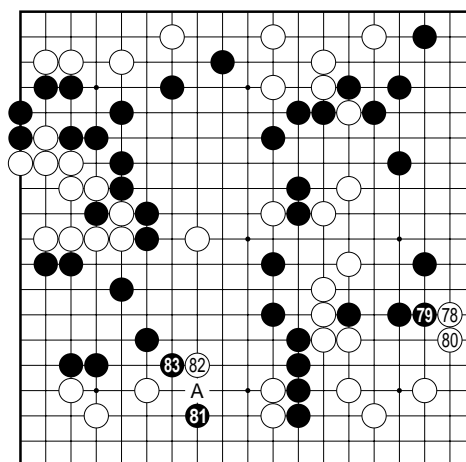


Figure 17 (78-83)

White 78 In A este mai urgent, o mutarea a negrului aici ar ataca cele 2 pietre de pe latura de jos.

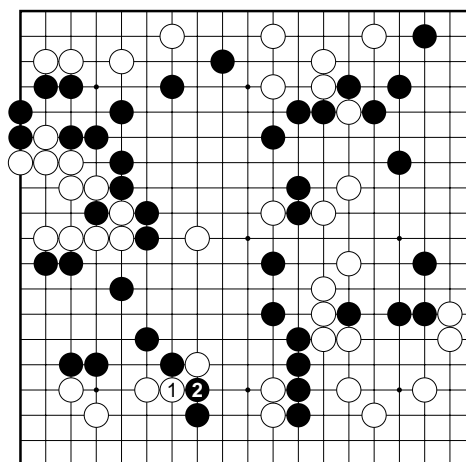


Diagram 18 (1-2)

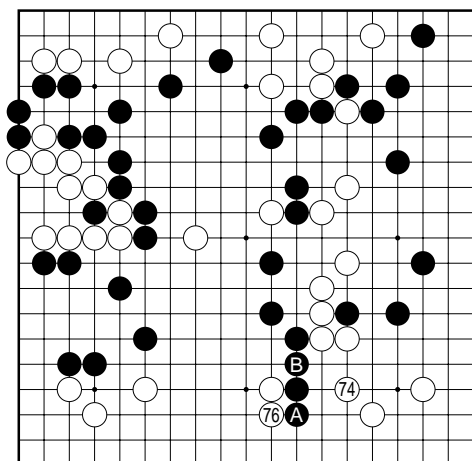


Figure 16 (74-76)

White 74 Intrebare: Aici era mai bine sa blochez la A?  
Si mai mare ar fi fost sa tai la B, ultima mutare a negrului este exagerata.

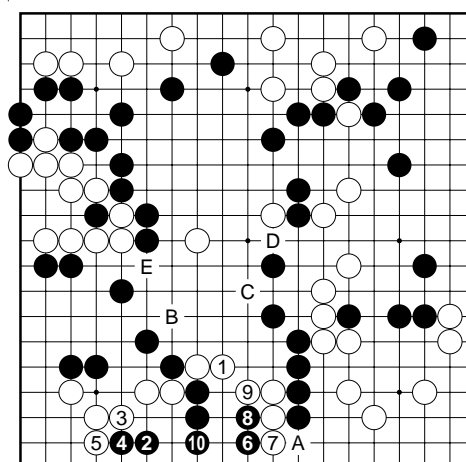


Diagram 19 (1-10)

White 1 Cea mai dura continuare, dar e riscanta pentru alb.

Black 10 Negrul a trait, si albul a ramas cu 2 probleme: coltul din stinga-jos nu traieste daca albul nu mai joaca o data, iar grupul alb de pe mijlocul laturii de jos va fi in pericol cind negrul joaca A.

Albul ar putea incerca pentru moment atacuri diversion-iste (in C, B, urmarind apoi sa speculeze taieturile din D si E), dar pozitia este foarte complicata.

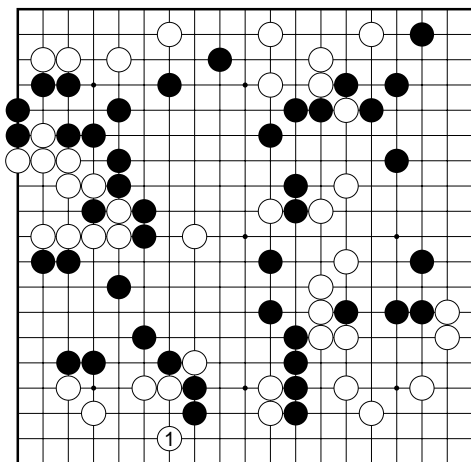


Diagram 20 (1)

O solutie mai pasnica pentru alb: ii propune negrului un armistitiu.

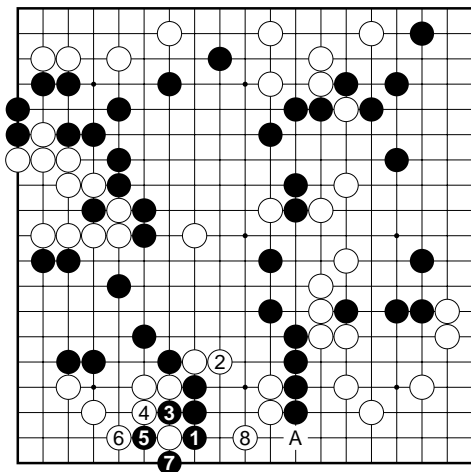


Diagram 21 (1-8)

Black 1 Daca negrul nu accepta armistitiul....

White 2 Albul ataca acum puternic.

White 8 Kosumi-ul alb ameninta ochii grupului negru, si in acelasi timp are o continuare buna la A, pentru legatura.

(Albul este in siguranta in coltul din stinga jos.)

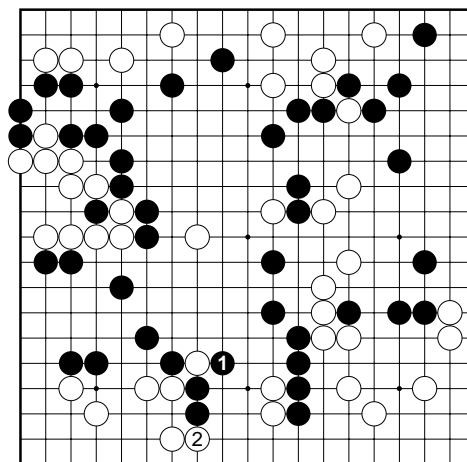


Diagram 22 (1-2)

Black 1 Negrul accepta armistitiul.

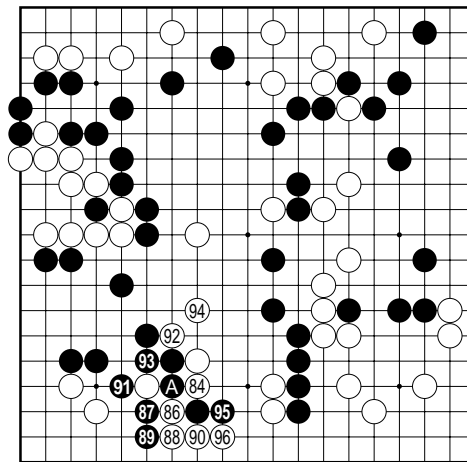


Figure 18 (84-96)

White 84 Trebuia la A, pentru a rezista cit mai mult.

Black 91 Albul nu mai poate cistiga partida daca pierde coltul. Inca mai sint ajiuri in colt, insa.

White 92 Albul isi strica aji-ul din colt: nu trebuie sa dea acest atari.

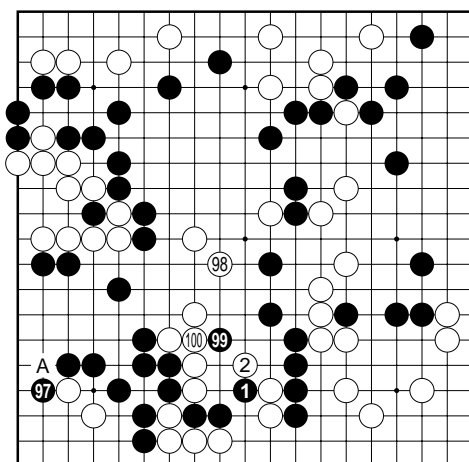


Figure 19 (97-102)

Black 97 Trebuia sagari simplu la A pentru a omori coltul albului.

White 98 Foarte buna mutare, ameninta tot grupul negru din dreapta jos si in acelasi timp reduce moyo-ul negru-lui.

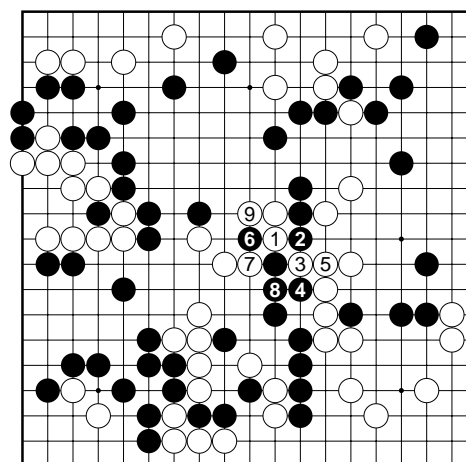


Diagram 23 (1-9)

White 9 Grupul negru de jos e mort, albul cistiga partida.

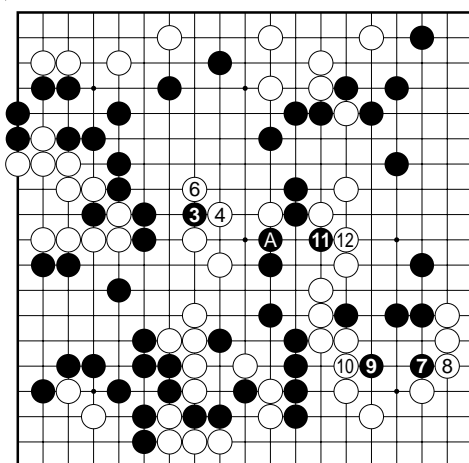


Figure 20 (103-112)

Black 103 Foarte riscant: albul poate taia la A.

White 104 Albul trebuia sa taie la A. Vezi diagrama.

Black 105 Negrul a sesizat in sfirsit pericolul.

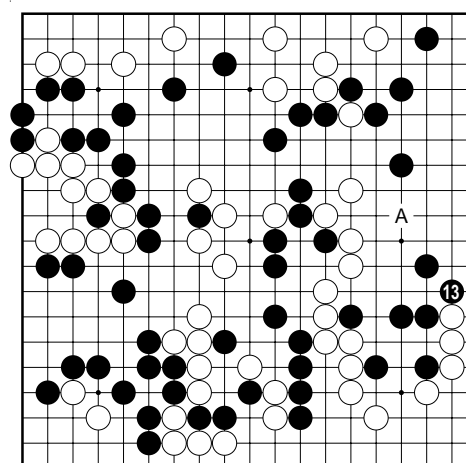


Figure 21 (113)

Riscant, negrul trebuia sa se fi aparat la A impotriva unei invazii albe in zona.

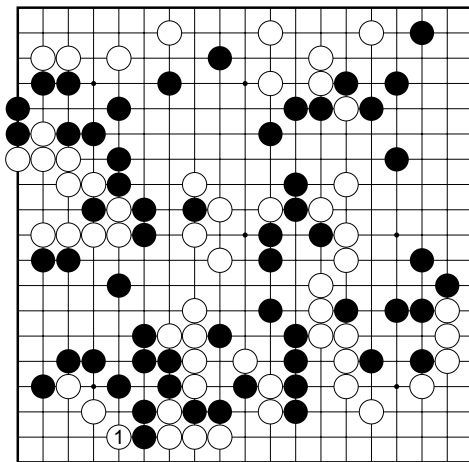


Diagram 24 (1)

Albul poate reduce drastic coltul negru.

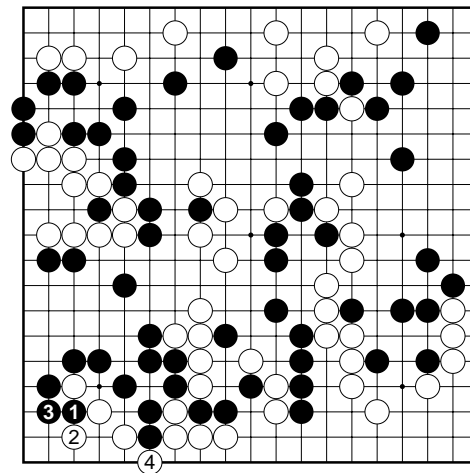


Diagram 26 (1-4)

White 4 Yose foarte mare pentru alb.

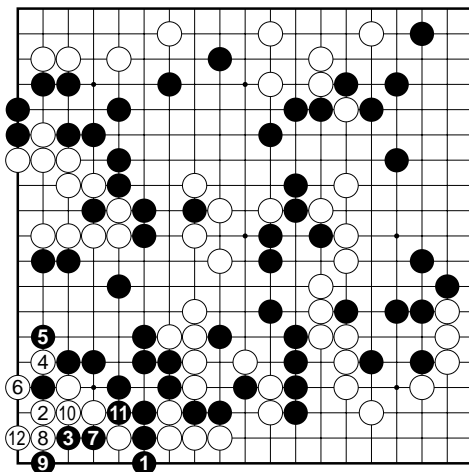


Diagram 25 (1-12)

Black 1 Dacă negrul nu accepta nici un compromis, albul va trai în colț.

White 12 Albul a trait.

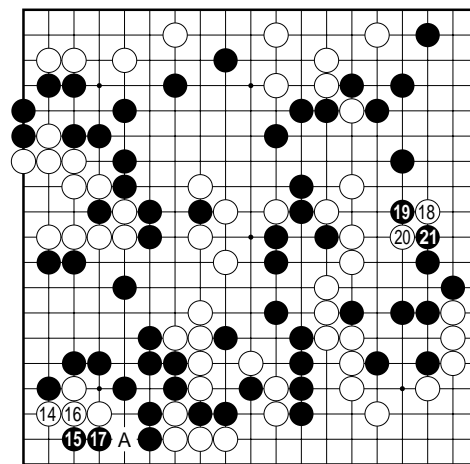


Figure 22 (114-121)

White 114 Dacă albul joacă întâi la A, ar fi avut profit mult mai mare.

White 118 Întrebare: Sunt și alte zone de atacat cu șanse de reușită ?

După consumarea ajiurilor din stînga jos, aceasta e cea mai mare zonă.

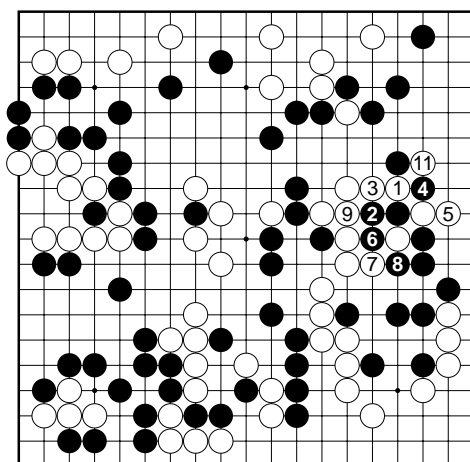


Diagram 27 (1-11)

10 at (q,10)

Black 4 Chiar daca negrul taie aici, nu are timp sa continue agresiv, caci are la rindul sau 2 piese in pericol.

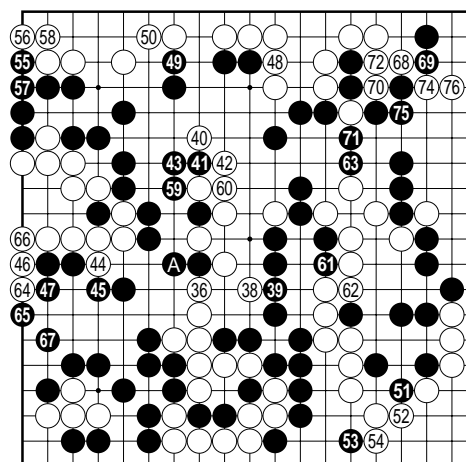


Figure 24 (136-176)

173 at (o,15)

White 136 Albul poate captura cu A.

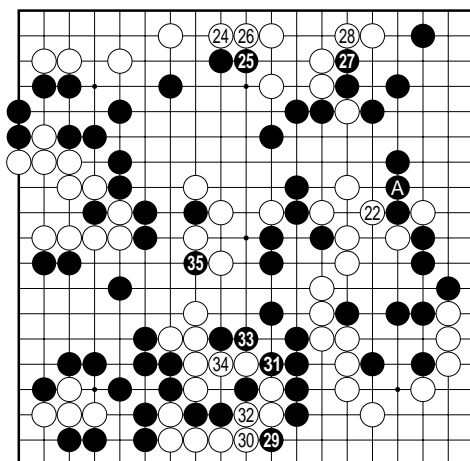


Figure 23 (122-135)

White 122 Trebuia la A. Vezi diagrama. Asta a fost ultima sansa a albului.

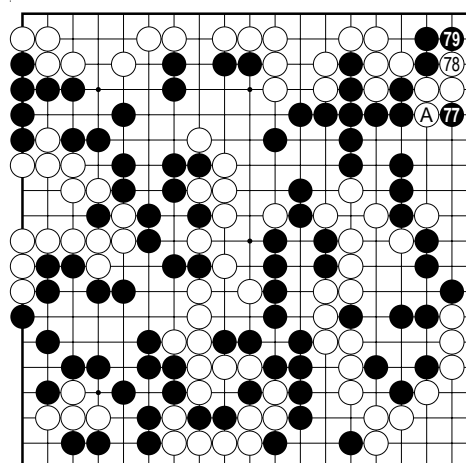


Figure 25 (177-179)

Black 177 Mai prudent este pentru negru sa blocheze la A.

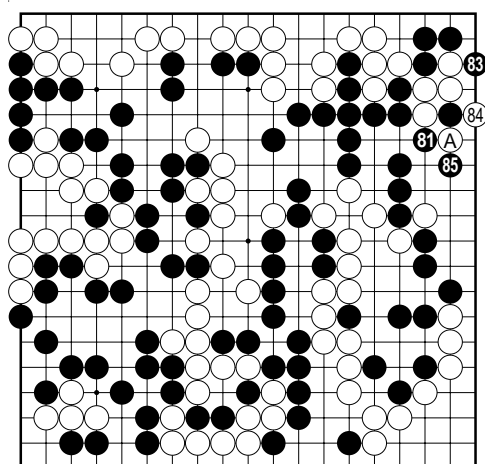


Figure 26 (181-185)

**Black 181** Negrul trebuie sa se extinda la A pentru siguranta, iar semeaiul din colt este cistigat de negru, avind o libertate in plus.

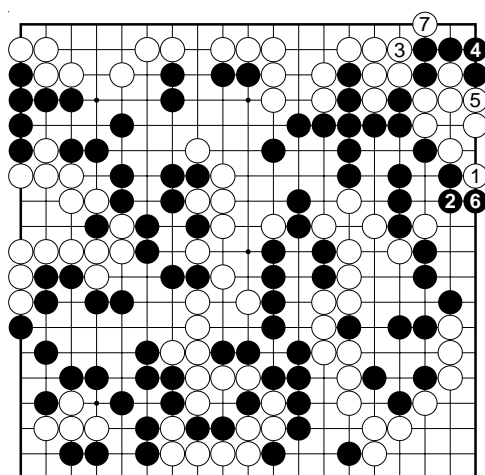


Diagram 28 (1-7)

**White 7** Urmeaza un ko foarte mare.

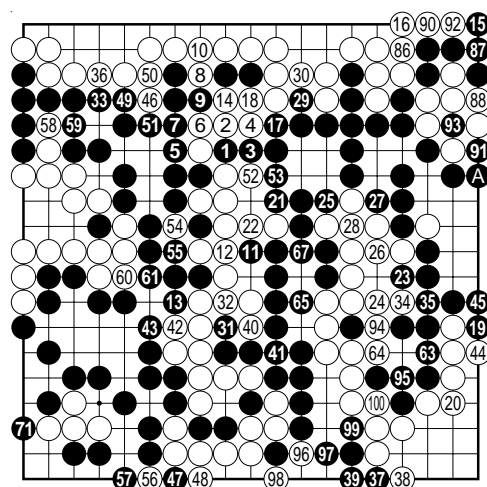


Figure 27 (186-271)

(262) at (h,11), (266) at (247), (268) pass, (269) pass, (270) pass

**White 186** Albul trebuie sa fi dat hane la A, creind astfel un ko. Vezi diagrama.

Result: Unknown