

JOSEKI

SEM HANDICAP - KOMOKU (3-4)

Artigo originalmente publicado no "British Go Journal", uma publicação da "The British Go Association" – Primavera de 1967
Artigo original: <http://www.britgo.org/bgj/00003a.html>

Autor : **Jon Diamond**
Tradução: Adalberto Duarte

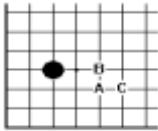


Diagrama 01

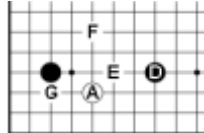


Diagrama 02

(Dia.01 e Dia.02) - Esta jogada de abertura no canto é a mais popular pois ela garante uma posição segura e ainda tenta dominar o canto com uma jogada como "A", "B" ou "C" (diagrama 01). As brancas não tem que responder a essa jogada imediatamente e podem jogar em outro canto. Porém, quando respondem, geralmente o fazem jogando em "A" ou em "B". Neste artigo nós iremos apenas explorar o contra-ataque mais popular quando brancas jogam em "A", isto é, a pinça alta com dois pontos de espaço (two-space high pincer), como no diagrama 02. O objetivo é prevenir as brancas de realizar uma extensão vantajosa (profitable) nesta direção, e construir potencial ao longo da lateral esquerda. Existem 3 respostas principais em "E", "F" e em "G".

BRANCAS 3 EM "E"

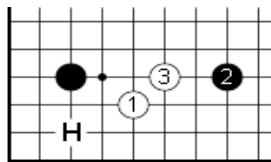


Diagrama 03

(Dia.03) - Esta é uma tentativa de criar um grupo estável ao longo da lateral inferior, de "escorregar" para o canto em "H" e para preparar um ataque em pinça à uma das pedras pretas.

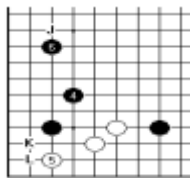


Diagrama 04

(Pretas 04 – Keima)

(Dia.04) - Pretas 4 assegura território na lateral enquanto cede a maior parte do território do canto. Brancas 5 tomam o canto, e as pretas podem jogar em 6 ou em "J" (dependendo da situação no quadrante superior esquerdo). As brancas agora possuem um grupo razoavelmente pequeno, mas estável, e destruíram o canto, porém as pretas adquiriram uma quantidade considerável de pontos ao longo da lateral, apesar dessa posição ainda ter pontos fracos onde possa ser invadida. E ainda existe a possibilidade de Pretas "K" e brancas "L".

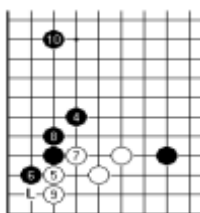


Diagrama 05

(Dia.05) - Esta sequência também é possível, apesar de ser considerada "conservativa" (passiva) pelas brancas, pois o resultado deixa a posição das pretas mais difícil de ser invadida, e deixa apenas uma jogada pequena em "L" pra depois.

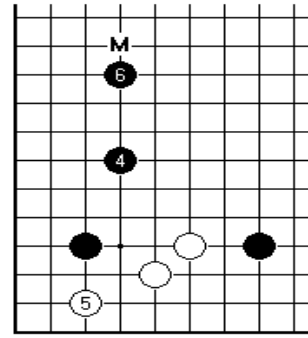


Diagrama 06

(Pretas 04 – Ogeima)

(Dia.06) - Pretas podem jogar em 6 ou em "M". Apesar disso deixar a posição das pretas mais vulnerável, ela pode ser realizada em algumas situações. Neste caso as brancas não devem jogar a sequência descrita no Diagrama 05 porque iria fortificar demais as pedras pretas.

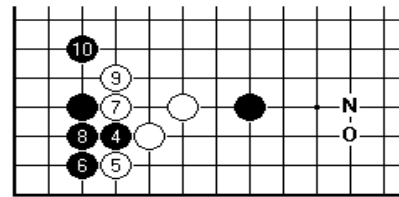


Diagrama 07

(Pretas 04 - Kosumi)

(Dia.07) - Com o Kosumi (04), as pretas garantem o canto de forma segura. A troca de Brancas 5 por Pretas 6 reduz o canto e deixam o grupo branco mais estável. As Brancas ao jogarem em 10 estabilizam completamente o seu grupo e podem preparar um ataque em pinça à pretas 2, jogando em "N" ou em "O", por exemplo.

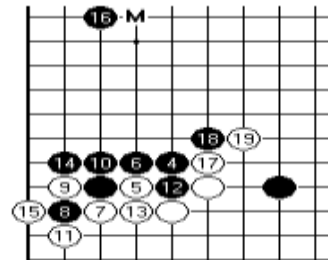


Diagrama 08

(Pretas 04 – Keima-Kosumi)

(Dia.08) - Pretas 4 neste diagrama levam a variações mais complexas do que as outras jogadas até agora exploradas: Pretas 8 conseguem Sente. Pretas podem jogar em 16 ou em "M". Até a jogada de Brancas 19, as pretas cedem o canto de forma abundante, enquanto ganham compensação ao longo da lateral esquerda.

PERGUNTA: Por que as pretas "ganham sente" com 8? Porque as brancas precisam responder pretas 14 no canto, dando a pretas tempo necessário para estender até 16 a partir de sua parede.

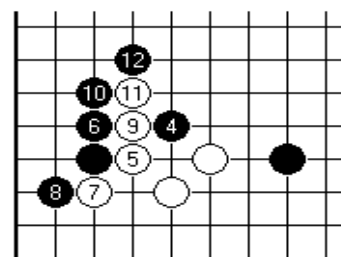


Diagrama 09

(Dia.09) - A segunda variação: Se as pretas jogarem 10 em 11, então as brancas irão cortar em 10, levando a muitas variações complexas.

BRANCAS 3 EM "F"

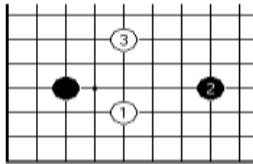


Diagrama 10

(Dia.10) - Brancas impedem as pretas de adquirirem uma grande área, estabilizam suas pedras rapidamente e planejam dirigir a sua atenção para outra área do tabuleiro.

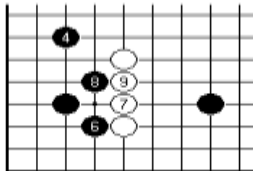


Diagrama 11

(Dia.11) - Pretas 4 adquirem território e as brancas nem precisam responder. Mais tarde no jogo as pretas podem jogar a sequência de 6 a 9, protegendo o canto...

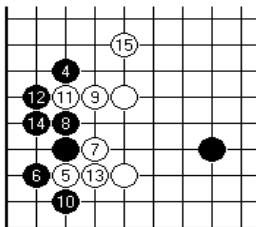


Diagrama 12

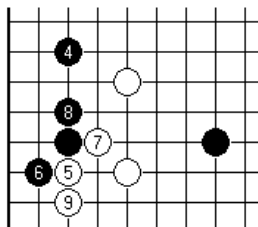


Diagrama 13

(Dia.12 e Dia.13) - ...e brancas ainda possuem as sequências no diagrama 12 e diagrama 13, ambos impedem as pretas de tomarem o canto...

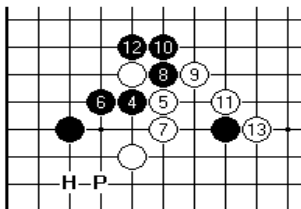


Diagrama 14

(Dia.14) - Pretas 14 separa as duas peças brancas, logo em seguida a sequência de 5 a 13 divide a área igualmente para os dois, deixando para mais tarde o ponto em "H" para as brancas ou em "P" para as pretas.

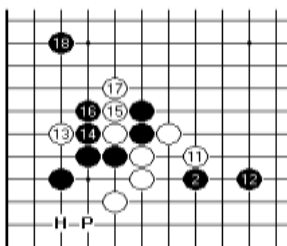


Diagrama 15

(Dia.15) - Caso as pretas não gostem da ideia das brancas capturarem em 2, levando em consideração o que pode estar acontecendo no resto da lateral inferior, as pretas podem jogar a sequência deste diagrama. As brancas jogam em 13 para servir de sacrifício enquanto capturam as duas peças pretas centrais, e ainda restam os dois pontos em "H" e em "P" para serem jogados mais tarde.

BRANCAS 3 EM "G"

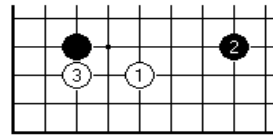


Diagrama 16

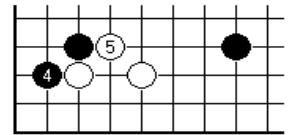
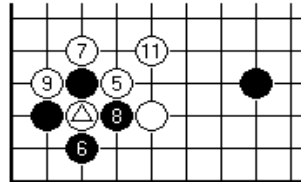
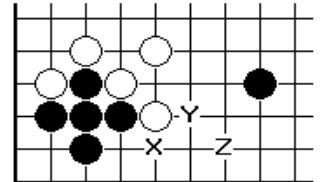


Diagrama 17

(Dia.16 e Dia.17) - Brancas ao jogarem esta sequência estabilizam o seu grupo, mas solidificam as pretas. Pretas 4 impedem as brancas de tomarem o canto inteiro e as brancas respondem em 5.



Pretas 10 conectam em Δ
Diagrama 18



OBS.

(Dia.18) - continuação do dia.17 - Pretas 8 capturando brancas Δ, pretas 10 conectam em Δ. As brancas tem que jogar em 7, ela não podem salvar a sua pedra em Δ, pois senão as Pretas 8 jogariam em 7 e iriam ganhar uma grande vantagem. Após jogar em 11, as brancas adquirem influência ao longo da lateral em troca de ter desistido do território no canto.

OBS: Não foi publicado no BGI, mas na coleção "Joseki Dictionary" do autor japonês Ishida Yoshio, a sequência continua com Pretas em "X", Brancas em "Y" e Pretas "Z".

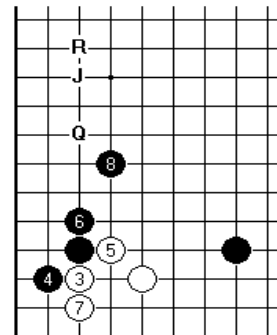


Diagrama 19

(Dia.19) - continuação do Dia.17 - As pretas podem jogar 8 em "Q", dependendo da situação no canto superior esquerdo. Se jogar em 8, como nesta sequência, ele pode estender até "J" ou "R".

Se as brancas não gostarem da sequência no dia.19, eles podem preferir jogar 3 em 5. A sequência pode prosseguir com pretas 4 sendo jogado em 6 e brancas 5 sendo jogado em 3, o que reverte à mesma sequência do Dia.19.

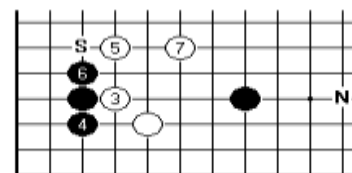


Diagrama 20

(Dia.20) - Outra opção de sequência. Brancas 7 assegura que nenhuma tentativa de corte funcione e ainda deixa "S" e "N" para mais tarde.