

Questa mossa sembra strana, dato che il motivo principale per giocare la *Kakugawari anticipata* è quello di tenere il pedone in 8d, giocando invece Cavallo in 8e. *Maruyama* intende tuttavia crearsi un Alfiere promosso con B*3i seguita da B8d+.

18.K8h

Watanabe ignora la minaccia del Bianco di crearsi un Alfiere promosso. Volendo pararla, pare che l'unico modo sia 18.P6f, ma dopo P9e il Nero si trova davvero in un certo imbarazzo nel trovare una buona mossa. Ad esempio, 19.G56g è ribattuta da S3f e contro Sx4g+ è arduo difendersi. Inoltre a 19.K8h si ribatte con P8f e poiché 20.Sx8f è controbattuta da B*3i, il Nero deve prendere col pedone, ma dopo 20.Px8f P*8e 21.Px8e N9c il Bianco imbastisce un buon ritmo d'attacco.

18.... P6e?

Un errore madornale. *Maruyama* lo ha stigmatizzato come mossa perdente, nonostante mancasse ancora molto alla mossa in busta a conclusione del primo giorno di gioco. *Maruyama* è parso un po' spiazzato dal fatto che *Watanabe* abbia ignorato la minaccia di promozione dell'Alfiere. Dopo la partita ha dichiarato che la formazione attorno al Re nero è parsa improvvisamente tanto solida da fargli decidere di non promuovere l'Alfiere. P6e si basa tuttavia su un madornale errore di calcolo. Il Bianco sgombra la casa 6d per un forte paracadutaggio d'Alfiere, ma il buco è enorme ed è il Nero a sfruttarlo per primo. La mossa giusta era B*3i, ovviamente prevista da *Watanabe* che contava sulla forza di 19.R3h B8d+ 20.P5d Px5d 21.B*5c. Tuttavia, dopo +B7d 22.Bx4d+ P*3f ha dovuto ammettere che la posizione non sembra poi così buona per il Nero. Ad esempio, 23.S3e G4c 24.Sx3d Sx3d 25.+B6f S*4i è un paracadutaggio molto spiacevole.

19.P4f Sx4f

Qui è parso che *Maruyama* si sia reso conto del suo errore, dato che la sua mano ha innegabilmente esitato nel giocare questa mossa. Comunque sia, ormai è troppo tardi.

20.B*6d!

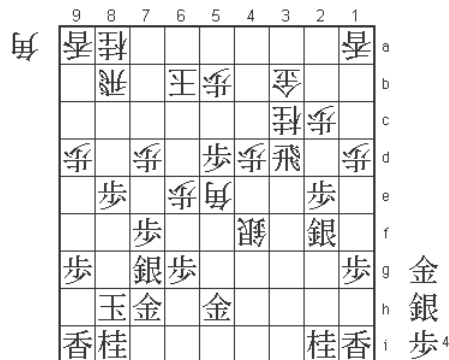


Il Nero conquista per primo la casa 6d. Il motivo per cui ciò è così importante sarà presto chiarito.

20.... P8f 21.Px8f G6b 22.P5d

Minaccia di promuovere il pedone e attacca al contempo l'Argento in 4f allo stesso tempo. Siamo ancora nel corso del primo giorno, ma il vantaggio del Nero è già abissale.

22.... B*5e 23.Bx5c+ P7d 24.R3h P*5b 25.+Bx6b Kx6b 26.Rx3d P*8e 27.Px8e



La mossa in busta. È stata una sorpresa in sala stampa dove si analizzava 27.P5c+. A *Watanabe* non piaceva tale mossa perché dopo Kx5c 28.S*5f B7c il Re potrebbe scappare verso il centro con K4c, attaccando al contempo la Torre. *Watanabe* ha aggiunto che qui era convinto di avere una posizione molto buona, continuando però a ritenere che e non fosse del tutto chiara.

27.... N7c?

Forzando un attacco che il Bianco non ha speranza di consolidare. *Watanabe* si aspettava G4c dopodiché era pronto ad affrontare una lunga battaglia. Ad esempio, 28.R3i B*2h 29.R5i Bx1i+ 30.G56h. *Maruyama* naturalmente aveva analizzato questo seguito ma non gli piaceva forzare così una formazione ancor più forte del castello nero per attaccare la quale non vedeva alcun modo. È evidente che la posizione del Bianco non è buona. Il Bianco può sì pareggiare il materiale, ma resta comunque una differenza significativa nella posizione dei Re.

28.S*5g Nx8e 29.P*8g Nx7g+ 30.Nx7g Bx7g+ 31.Gx7g N*8e 32.G7h S*7g 33.Gx7g Nx7g+ 34.Kx7g B*6i 35.G*7h Bx5h+ 36.N*8f abbandona



Ancora in pieno giorno, *Maruyama* ha qui riflettuto per 24 minuti prima di abbandonare. L'ultimo piano offensivo del Bianco era G*8e con la successiva

minaccia Gx7f (Kx7f G*6f è matto), ma questa linea è confutata da 36.N*8f per via della forchetta Nx7d: se il Bianco la para con G*6c, il Nero non ha alcuna preoccupazione in difesa e gioca semplicemente Rx4d. *Maruyama* non ha trovato modo per continuare il suo attacco ed ha quindi abbandonato. Dopo la partita *Watanabe* l'ha definita una vittoria fortunata, dato che potrebbe certo dirsi sospetta la sua posizione in apertura, ma il rapido sgretolarsi dello sfidante è preoccupante per chi si aspetterebbe un match equilibrato. *Maruyama* deve vincere la 2ª partita col Nero per non doversi considerare semplicemente un leggero inciampo sulla strada verso l'8° titolo *Ryu-O* consecutivo di *Watanabe*.

2ª partita 25/26 ottobre 2011

Sente: *Maruyama Tadahisa*, 9dan

Gote: *Watanabe Akira*, *RyuO*

1.P2f P8d 2.P7f G3b 3.G7h P8e 4.B7g P3d 5.S8h Bx7g+

Questa mossa può forse essere stata dettata dalla schiacciante vittoria nella 1ª partita, come pure essere frutto della preparazione al match: comunque sia *Watanabe* non perde tempo ad attaccare l'apertura preferita da *Maruyama*: la *Kakugawari* classica. Vincere nel campo prediletto da *Maruyama* dopo averlo già distrutto nella 1ª partita infliggerebbe un colpo psicologico tale da cui difficilmente si potrebbe immaginare un recupero di *Maruyama*.

6.Sx7g S4b 7.P9f P9d 8.S3h S7b 9.P4f P6d 10.S4g S6c 11.K6h S3c 12.G5h S5d 13.S5f P6e 14.P1f P1d 15.P3f K4b 16.K7i G5b 17.N3g K3a

Non è solo la *Kakugawari* che *Watanabe* gioca contro *Maruyama*. Fin qui, la posizione è identica a quella verificatasi nella 6ª partita del match *Ryu-O* dello scorso anno. *Watanabe* vinse quella partita e con essa il match. In realtà, anche se a gran parte dei professionisti non piace la posizione del Bianco, dato che dà spesso luogo ad un passivo gioco di attesa, *Watanabe* vi ricorre piuttosto spesso in partite importanti e con notevole successo.

18.R4h G54b 19.K8h K2b 20.G4g P4d 21.P2e

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
角	香	桂						桂	香	a
		飛			王	金	王			b
			歩	歩	銀	歩	歩			c
	歩			銀	歩	歩		歩		d
	歩		歩					歩		e
	歩	歩		銀	歩	歩		歩		f
		歩	銀	歩	歩	金	桂			g
		玉	金			飛				h
	香	桂							香	i 角

21.... L1b

Puntare all'*Anaguma* sembra un piano tipico di *Watanabe*, ma in realtà la posizione è piuttosto complessa. Al Bianco vengono qui pian piano a

mancare mosse utili. Ad esempio, G44c è ribattuta da 22.R2h e anche se entrambi i giocatori hanno ora una posizione ottimale, tocca al Bianco muovere, il che comporta che non può far altro che indebolire la sua posizione. Lo *zugzwang* non si verifica di frequente nello *Shogi*, ma questa posizione ne costituisce un esempio.

22.P4e

Il Nero deve ora dar inizio al combattimento prima che il Bianco abbia la possibilità di giocare K1a seguita da S2b.

22.... Px4e 23.Nx4e S4d

Il Nero ha forzato l'Argento lontano dall'*Anaguma*, per cui il Bianco trova ora molte difficoltà a giocare con questa nuova formazione del castello.

24.P*4f B*6d

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	皇	桂						桂	皇	a
		飛			王	金	王			b
			歩	歩			歩			c
	歩			銀	歩	歩		歩		d
	歩		歩		桂		歩			e
	歩	歩		銀	歩	歩		歩		f
		歩	銀	歩	歩	金				g
		玉	金			飛				h
	香	桂							香	i 角

Watanabe paracaduta l'Alfiere per primo. Riteneva di non avere altra scelta dato che il Nero minaccia R2h seguita dal cambio di pedoni sulla 2ª colonna. Dopo B*6d, ovviamente tale piano non funziona più: 25.R2h S4x4e 26.Sx4e Sx4e.

25.L1g

Minacciando di piazzare la Torre dietro la Lancia, rendendo inefficace il paracadutaggio in 6d.

25.... N3c

Mossa giocata non certo in condizioni ideali. *Watanabe* riteneva di essere in difficoltà essendo forzato a muovere questo Cavallo. Ciò nonostante non è semplice per il Nero passare qui in vantaggio.

26.P1e Nx2e 27.P3e Sx3e

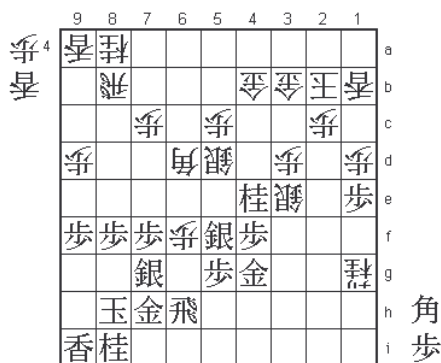
Non va bene Nx1g+ perché dopo 28.Px3d il pedone in 3d è un'ottima base d'attacco ed il Nero minaccia inoltre la successiva forchetta B*2f.

28.P6f P8f 29.Px8f

Dopo la partita *Watanabe* ha detto di esseri qui preoccupato per 29.Px6e. *Maruyama* l'ha scartata come eccessivamente rischiosa, ma le analisi hanno confermato che si tratta invece di un'alternativa vitale. Ad esempio, Px8g+ 30.Gx8g P*8f 31.G9g Sx4e 32.Px6d Sx5f 33.Gx5f S*8g 34.K7i N*8e 35.P*8c Rx8c 36.P*8d Nx7g+ 37.Nx7g e pare che il Bianco non abbia

nient'altro che rifugiarsi nel *sennichite*: N3g+ 38.R1h +N2g 39.R4h ecc.

29.... Px6f 30.R6h Nx1g+



Il Bianco è in vantaggio di una Lancia, il che significa che il Nero non deve indugiare se vuole evitare di ritrovarsi in una posizione inferiore.

31.Rx6f

Sembra che 31.P*6e sia qui un'alternativa, ma dopo Bx8f 32.Sx8f Rx8f il Nero non ha pedoni in mano. Inoltre, 31.P*3c può essere ribattuta da G34c che difende 5c e alla successiva 32.Rx6f si risponde semplicemente con P*6c ed è difficile per il Nero continuare il suo attacco.

31.... P*6e 32.Sx6e B5e 33.P*3c G3a

Ora a G34c si può ribattere con 34.Sx5d Bx6f 35.Sx4c= che è una linea buona per il Nero.

34.Sx5d P*8g

Perfetto tempismo. Se il Bianco prende prima la Torre, non va affatto bene: Bx6f 35.Sx6f P*8g è ribattuta da 36.K7g ed è molto più difficile ottenere l'accesso al Re nero, come si vedrà più avanti.

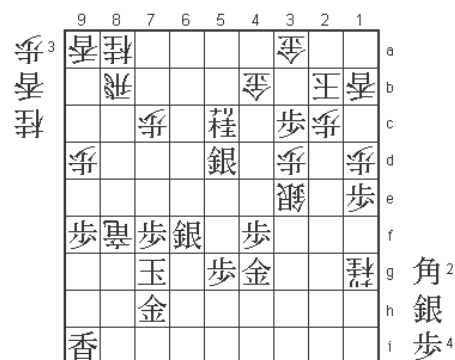
35.Kx8g Bx6f 36.Sx6f R*6i

Il punto. Forzando il Re a muovere in 8g si rende possibile questa forchetta.

37.Nx5c+

Non è una mossa che minaccia il matto, per cui *Watanabe* l'ha definita vincente per il Bianco aggiungendo peraltro che considerava ancora piuttosto complessa la posizione.

37.... Rx8i+ 38.K7g +Rx8f



39.K6g

Una decisione difficile da prendere. Sembra che 39.K6h sia un'alternativa giocabile, ma tentare di scappare all'indietro è spesso controproducente, per cui è davvero difficile osare una mossa del genere.

39.... P*6e

Un paracadutaggio spiacevole, ma non così doloroso come *Maruyama* lo sta immaginando.

40.S5x6e

È molto difficile intuire cosa stia pensando l'avversario, ma la migliore possibilità per *Maruyama* era forse 40.S5e dato che *Watanabe* pensava di non avere nient'altro che +R8g. In tal caso però 41.Gx8g Rx8g+ 42.S*7g conduce ad una posizione poco chiara, dato che l'ovvia L*6f può essere ribattuta da 43.K5f mentre a N*8e si risponde con 43.+Nx4b. Tuttavia *Maruyama* ha visto che al posto di +R8g, il Bianco può giocare N*6d! e dopo 41.Sx6d +R8g 42.N*7g P6f 43.Kx6f +Rx7h il Bianco ha la miglior posizione.

40.... Gx5c 41.S*3b Gx3b 42.Px3b+ Kx3b 43.B*7a G4c 44.B*6a



44.... +R8i!

Questa è la classica mossa difficile quanto forte da trovare che pone *Watanabe* a un livello superiore rispetto a gran parte dei giocatori professionisti. Il Nero minaccia 45.Bx4c+ e qui sembra logico parare con P*4b o P*5b. Tuttavia, dopo P*5b 46.P*8c R9b 47.G*8g la posizione del Nero è più difficile da demolire di quanto sembri. Il Bianco sta ancora meglio, ma il Nero ha perlomeno qualche prospettiva di lotta. Se la difesa non basta, mosse offensive come P*6d sembrano molto più efficaci di +R8i. Dopo tutto, questa mossa di Torre sembra solo una perdita di tempo in vista di 45.Bx8b+ +Rx8b. Oltretutto dopo +R8i il Re bianco pare trovarsi in serio pericolo. *Watanabe* ha giudicato correttamente di poter tenere la Torre in 8i quanto basta per attaccare il Re nero e che il Re bianco è ancora abbastanza al sicuro. Di conseguenza, una partita che in sala stampa si riteneva che dovesse risolversi in un lungo e combattuto finale, si decide improvvisamente a favore di *Watanabe*.

45.S5e S*5h

La mossa decisiva.

46.K6f +Rx7h 47.Bx4c+ Kx4c 48.G*4d K3b 49.G*3c K4a 50.Bx8b+ +R6g 51.K7e +Rx6e 52.Kx6e S*7d 53.abbandona

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	馬				王				a
香		馬						香		b
香		香				金	香			c
香		香			金	香		香		d
			玉	銀		香		香		e
	歩	歩			歩					f
					歩	金			香	g
					香					h 飛 ²
										i 歩 ⁵

C'è il matto dopo 53.K5d B*6e 54.K4e Sx4d 55.Sx4d G*5d 56.Kx3d G*2d 57.K4c N*5a o 53.K6f B*8h ecc..., per cui *Maruyama* ha abbandonato. *Watanabe* ha ottenuto quel che voleva battendo *Maruyama* nella *Kakugawari*. Tuttavia, il contraccolpo psicologico potrebbe non essere così significativo, dato che *Maruyama* non ha commesso evidenti errori in questa partita: eppure è in svantaggio per 0-2, la sua preparazione in apertura col Bianco e Nero è stata frantumata e si vede costretto a vincere la 3^a partita col Bianco contro un detentore del titolo di *Ryu-O* sempre più fiducioso in se stesso. Lo attende una scalata veramente difficile.

3^a partita 8/9 novembre 2011

Sente: *Watanabe Akira*, *RyuO*

Gote: *Maruyama Tadahisa*, 9dan

1.P7f P3d 2.P2f Bx8h+ 3.Sx8h S2b 4.S3h S7b 5.P3f P6d 6.P2e S3c 7.S3g P4d

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂		金	玉	金		桂	香		a
		銀								b
歩	歩	歩	歩	歩	銀	歩	歩	歩		c
			歩	歩	歩	歩				d
							歩			e
		歩				歩				f
歩	歩	歩	歩	歩	銀			歩		g
	銀							飛		h
香	桂		金	玉	金		桂	香		i 角

Come nella 1^a partita, *Maruyama* gioca la *Kakugawari anticipata*. Nel primo incontro aveva giocato presto P8d e G3b, il sistema di gioco più sicuro. Tale posizione si può anche raggiungere con la *Yokofudori* e i concetti di fondo non sono poi molto diversi da quelli della *Kakugawari anticipata*. In questa partita *Maruyama* tenta la più rischiosa strategia di posporre P8d e G3b. Il Bianco deve stare molto attento in questa apertura, perché anche il più piccolo errore nella sequenza delle mosse può portare al disastro. Ad esempio, se qui il Bianco giocasse S6c, il seguito 8.P3e Px3e 9.B*4e sarebbe assai buono per il Nero. Il Bianco è in ritardo di un tempo e ciò significa che la sua posizione non è subito in grado di reggere contro un rapido attacco. Al Nero spetta invece un compito più agevole e non a caso nella mattinata del primo giorno di gioco *Maruyama* ha

speso oltre due ore in più rispetto a *Watanabe*. La mossa P4d è stata giocata dopo un'ora e 24 minuti.

8.K6h S6c 9.K7h S5d 10.S7g G3b

Alla fine il Bianco avanza questo Oro. Dato che il Bianco è riuscito a giocare presto P4d e S5d, non c'è più rischio di soccombere all'attacco tramite S4f, dato che S4f può essere controbattuta da P4e. Inoltre, sacrificare prima il pedone con P3e è una strategia meno efficace perché il Bianco può arretrare l'Argento con S4c. Questa formazione *Yagura d'Argento* è piuttosto forte. Il Bianco può ritenersi soddisfatto della posizione raggiunta in apertura, ma ci sono ancora pericoli in agguato.

11.P5f G5b 12.S4f K4b 13.P3e S4c 14.Px3d S4x3d 15.P*3f P7d 16.G6h N7c 17.S3e Sx3e 18.Px3e P8d 19.P9f P8e 20.P5e K3a?!

Piazzare il Re in una casa più sicura è sì un buon proposito, ma qui non è la mossa giusta. Il Bianco avrebbe dovuto invece giocare P9d. Se poi 21.P5d Px5d 22.P3d Sx3d 23.B*7a R8a 24.Bx4d+ G54c ed ora il Nero non può prendere la Lancia con 25.+Bx1a perché dopo N3c l'azione orizzontale della Torre rende certa la perdita dell'Alfiere promosso nero. Inoltre, il Re in 4b è ancor più lontano dall'Alfiere promosso.

21.P5d Px5d 22.P3d Sx3d 23.B*7a

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香		角				王	桂	香		a
		飛			金	金				b
香		桂						歩		c
		歩	歩	歩	歩	銀				d
								歩		e
歩		歩								f
		歩	銀	歩		歩				g
			玉	金				飛		h
香	桂				金		桂	香		i 銀

Il Nero ottiene un Alfiere promosso e si assicura così una Lancia. È una prova a sostegno dell'opinione di *Maruyama* secondo cui avrebbe in tal modo reso le cose più difficili al Nero.

23.... R8a 24.Bx4d+ G54c!

L'unico modo per continuare lo scontro. Il Bianco può evitare di perdere la Lancia con P*3c, ma in tal caso 25.+Bx5d attaccherebbe la Torre bianca. Se il Bianco fa fronte a questa minaccia spostando la Torre in 8c anziché in 8a, dopo 23.... R8c 24.Bx4d+ P*3c 25.+Bx5d la Torre non sarebbe sotto attacco, ma al Bianco resterebbe poco controgioco, dato che N6e fallisce contro +Bx6d, che è un'ottima forchetta a Re e Cavallo. Il Bianco non ha comunque tempo da perdere dato che il Nero minaccia +B7b.

25.+Bx1a P8f 26.Px8f P*8e 27.P*5c Px8f 28.P*8h S*2b 29.+B1b R8b 30.S*6c!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂						王	王		a
香	桂						王	馬		b
香							王	香	香	c
							香			d
								步		e
步	香	步								f
		銀	步		步				步	g
步	玉	金						飛		h
香	桂				金		桂	香		i

Minacciando di crearsi un *tokin*, ma tenendo anche sotto controllo il contrattacco del Bianco, come presto si capirà. Nelle analisi *postmortem* Watanabe ha dichiarato di aver qui ritenuto molto buona la sua posizione.

30.... Gx5c 31.Sx7d=

Questo Argento difende le case vitali 8e e 6e, che dovrebbero garantire un enorme vantaggio al Nero. D'improvviso però Watanabe si smarrisce un po'.

31.... N6e 32.P2d?

Era giusto giocare 32.Sx6e Px6e e solo adesso 33.P2d. Ad esempio, il seguito B*5e 34.N*4f P*4e 35.Nx3d Bx2h+ 36.P*3c Nx3c 37.S*2a è buono per il Nero. Il motivo per cui Watanabe ha voluto tenere l'Argento in 7d è di attaccare la Torre in 8b. Non è un piano sbagliato ed in effetti Watanabe è ancora in sella.

32.... B*5e 33.L*4f Nx7g+ 34.Nx7g P*4e 35.P*5f B3c

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂						王	王		a
香	桂						王	馬		b
香							王	香	香	c
							香			d
								步		e
步	香	步					香			f
		桂	步		步				步	g
	步	玉	金					飛		h
香					金		桂	香		i

36.Lx4e?

Questo era il momento di esercitare pressione sulla Torre bianca con 36.S7c+. A Watanabe non piaceva questa mossa perché riteneva che R4b avrebbe piazzato meglio la Torre, ma poi c'è il forte paracadutaggio di Cavallo 37.N*2f!. Ad esempio, S2e è ribattuta da 38.N3g mentre S*2e da 38.Nx3d Sx3d 39.Lx4e Rx4e 40.S*4f seguita da P*3e è buona per il Nero.

36.... S*8g 37.K6i Sx4e 38.Px2c+ Sx2c 39.Rx2c+ Gx2c 40.+Bx2c

Il Nero ha distrutto il castello del Bianco e nel farlo ha guadagnato materiale, per cui non è certo difficile capire perché a Watanabe sia piaciuta questa variante. Tuttavia, la Torre in 8b è forte in difesa e Watanabe non avrà mai alcuna possibilità di attaccarla con S7c+. In

definitiva, l'Argento in 7d è sempre lì, mentre il Bianco è riuscito a cambiare il Cavallo per l'importante Argento in 7g. "Se lascio l'Argento in 7d, devo attaccare la Torre con S7c+", ha detto Watanabe dopo la partita, ammettendo di non essere riuscito a realizzare nessuno dei due piani che aveva in mente con l'Argento in 7d.

40.... R*8i!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂						王	王		a
香	桂						王	馬		b
香							王	香	香	c
							香			d
								步		e
步	香	步								f
		銀	步		步				步	g
步	玉	金						飛		h
香	桂				金		桂	香		i

Uno scacco dato proprio al momento giusto.

41.K5h

Rischiosa, ma il Nero non ha altra scelta. In caso di 41.G*7i si priverebbe della minaccia di matto G*4a, per cui il Bianco potrebbe giocare semplicemente Rx9i+.

41.... L*4a!

Dall'inizio di questo match Maruyama non aveva ancora avuto occasione di mostrare come mai abbia detenuto il titolo di Meijin anni addietro, ma questo finale lo gioca in modo perfetto. Questa Lancia funziona egregiamente sia in attacco che in difesa. C'è poi un altro motivo alla base della bontà di questo paracadutaggio di Lancia, e lo vedremo fra poco.

42.+Bx3c Nx3c 43.B*3e L4d!

Parando Bx5c+ e mantenendo al contempo vive le opzioni offensive lungo la 4^ colonna. Dopo la partita Maruyama ha detto che qui si riteneva ormai certo di vincere.

44.Bx1c+ P*2b 45.P*3b K4b 46.S*3a K5b 47.+B2d P*4f 48.N*5i Rx8h+ 49.G*6i Px4g+ 50.Kx4g B*3f 51.K5g S4f 52.+Bx4f Lx4f 53.Kx4f Bx6i+ 54.Gx6i P*4e 55.K3g B*4f 56.K4g Bx1i+ 57.abbandona

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂						銀			a
香	桂						王	步	香	b
香							王	王		c
							銀	香	香	d
								香		e
步	香	步								f
		桂	步		玉				步	g
	步	玉	金					飛		h
香					金	桂	金	桂	香	i

La semplice minaccia è il matto con G*4f e non c'è granché per pararlo al di fuori di 57.L*6h. In tal caso però +Bx2i vince dopo 58.S*3h G*4f oppure 58.K5g G*4f o anche 58.K5h +Bx5f. Il Nero non ha dunque difesa e non può a sua volta mattare il Re bianco, per cui *Watanabe* ha abbandonato. *Watanabe* sarà certo deluso per aver perso questa partita, ridando così speranze ad un avversario che sembrava ormai in ginocchio. Dal canto suo *Maruyama* ha dimostrato di potersi rivelare un avversario temibile non appena ne abbia l'occasione. La 4^a partita si preannuncia importante, perché una vittoria di *Watanabe* porrà quasi certamente fine al match, ma una vittoria di *Maruyama* potrebbe capovolgerne del tutto le sorti.

4^a partita 24/25 novembre 2011

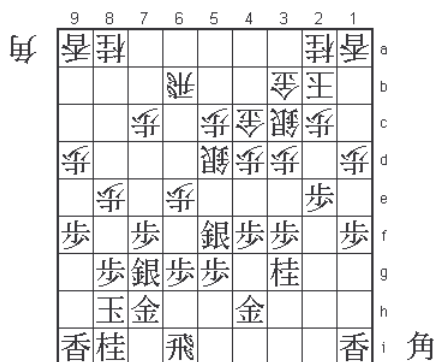
Sente: *Maruyama Tadahisa*, 9dan

Gote: *Watanabe Akira*, *RyuO*

1.P7f P8d 2.P2f G3b 3.G7h P8e 4.B7g P3d 5.S8h Bx7g+ 6.Sx7g S4b 7.P9f P9d 8.S3h S7b 9.P4f P6d 10.S4g S6c 11.K6h S3c 12.P1f P1d 13.G5h S5d 14.P3f K4b 15.S5f P6e 16.K7i G5b 17.N3g K3a

Maruyama è considerato il maggiore esperto dell'apertura *Kakugawari*, con la quale generalmente il Nero vanta una buona percentuale di successo. Tuttavia, per la seconda volta in questo incontro, *Watanabe* affronta *Maruyama* nella sua apertura preferita, pur non avendola preparata in modo specifico per questo match. Pare comunque che gli piaccia la posizione dato che, dopo aver vinto la 6^a partita del match *Ryu-O* dello scorso anno contro *Habu* (chiudendo con essa il match), l'ha giocata 6 volte perdendo in una sola occasione, il 12 giugno contro *Murayama* nella Coppa *Daiwa*. *Watanabe* conferma dunque di aver modificato il giudizio secondo cui è difficile giocare col Bianco in questa apertura.

18.G4g P4d 19.P2e G54c 20.K8h K2b 21.G4h G44b 22.R2i G44c 23.R6i R6b



Uno dei motivi per cui questa apertura è ritenuta buona per il Nero si basa sul rischio che il Bianco resti privo di mosse utili. Questa posizione ne costituisce un esempio. I pezzi bianchi sono piazzati in modo perfetto, per cui se ora toccasse al Bianco muovere, sarebbe difficile trovare una buona mossa. Tocca tuttavia al Nero e *Maruyama* scopre un piano ingegnoso...

24.R5i R9b 25.S4g R8b 26.R6i R6b 27.S5f

Si è raggiunta la stessa posizione di prima, ma ora la mossa è al Bianco. Dopo la partita *Watanabe* ha dovuto ammettere che il suo piano d'apertura, che consisteva nell'attendere l'attacco del Nero con un perfetto piazzamento difensivo, era fallito.

27.... L1b

Questa mossa invita il Nero ad attaccare perché la Lancia in 1b costituirebbe una debolezza se il Nero impedisse all'avversario di entrare nell'*Anaguma*. Benché non sia questo il motivo della scelta di questa mossa, è qui interessante notare che entrare nell'*Anaguma* risulta funzionare abbastanza bene, dal momento che si forza il Nero ad un attacco che non è sufficientemente energico.

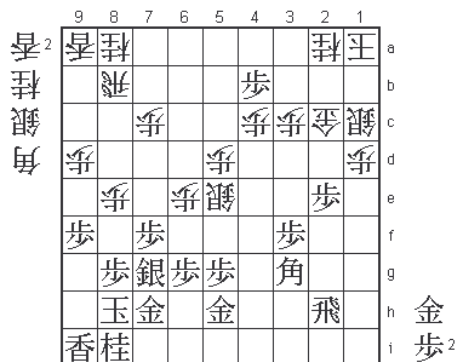
28.R2i R8b 29.L1h G44b 30.P4e G44c 31.Px4d Gx4d 32.R2h G44c 33.G5h G44b 34.R4h K1a



35.N4e

La mossa in busta. Dopo la partita *Maruyama* ha confessato che qui si era reso conto di essere già in difficoltà.

35.... S4d 36.P1e Px1e 37.B*2f P*4c 38.P*1d Lx1d 39.Lx1e P*1c 40.Lx1d Px1d 41.L*5e S4x4e 42.Sx4e Sx5e 43.Sx3d P*3c 44.Sx2c= Gx2c 45.B3g P5d 46.R2h S*1c 47.S*2d G3b 48.Sx2c+ Gx2c 49.P*4b

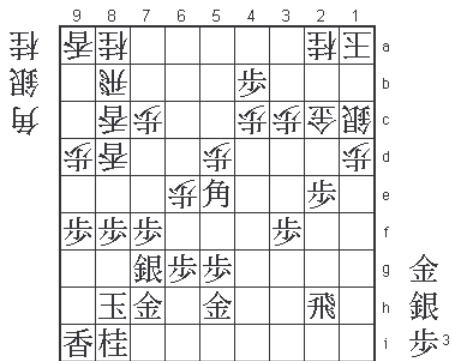


Il Nero ha sacrificato del materiale e sembra che il suo attacco non sia abbastanza forte. Ciò nonostante, *Watanabe* ha poi dichiarato di non aver mai avuto certezze su chi stesse meglio. Il paracadutaggio di pedone in 4b è una mossa provocatoria. Non minaccia nulla di immediato, per cui il Bianco può scegliere se difendersi contro la promozione del pedone oppure contrattaccare.

49.... P8f

Watanabe sceglie di attaccare.

50.Px8f L*8c 51.Bx5e L*8d!



Watanabe non solo opta per l'attacco, ma ignora persino un Alfiere netto al fine di imbastire la sua offensiva il più rapidamente possibile. Questa triplice batteria in 8ª colonna è pericolosissima.

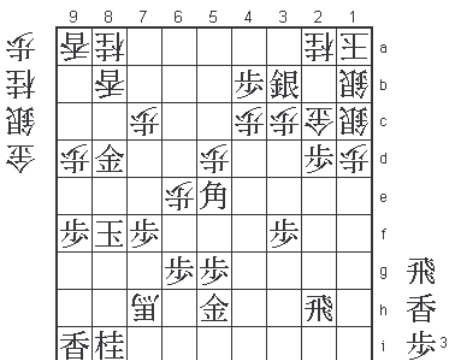
52.S*3b?

Ora si entra improvvisamente in finale caratterizzato da una reciproca corsa al matto. Watanabe si è stupito di come il gioco avesse così improvvisamente cambiato ritmo. A queste condizioni, risulta tuttavia che è difficile per il Nero puntare alla vittoria, per cui Maruyama avrebbe dovuto giocare 52.S*7e. Ad esempio, Px5e 53.Sx8d Lx8d 54.L*2d S*1b 55.Lx2c+ Sx2c 56.G*2d S*1b 57.Gx2c Sx2c 58.S*2d e pare che la partita debba concludersi in *sennichite*. Maruyama ha poi dichiarato che una conclusione in *sennichite* di una partita che riteneva di avere ormai perso, sarebbe stato un eccellente risultato, ma temeva che il Bianco avesse modo di evitare questa variante di *sennichite*. A sua volta Watanabe ha però aggiunto di non essere affatto sicuro di come poter qui evitare il *sennichite*.

52.... S*1b 53.P2d Lx8f 54.Sx8f Lx8f 55.P*8g Lx8g+ 56.Gx8g Rx8g+ 57.Kx8g B*6i 58.L*7h P*8f 59.Kx8f Bx7h+

Minacciando il matto (P*8e, Kx8e S*7d); tra l'altro Watanabe ha giocato molto rapidamente le sue ultime mosse. In sala stampa si prevedeva che la partita sarebbe presto finita. Maruyama dimostra tuttavia che la partita non è ancora decisa.

60.G*8d L*8b



61.Bx7c+!

Un forte sacrificio d'Alfiere che apre una via di fuga per il Re nero. Watanabe aveva sottovalutato questa mossa. Per sua fortuna (e per sfortuna di Maruyama) il Bianco sembra essere ancora in vantaggio. A dire il vero, in sala stampa si riteneva che qui il Nero potesse vincere con 61.K7e, ma le analisi *postmortem* hanno invece dimostrato che è il Bianco a vincere dopo Px5e 62.Sx2a+ Sx2a 63.P*1b Sx1b 64.R*6a N*5a e il Bianco vince (65.Px2c+ conduce al matto dopo B*8f 66.Kx6e S*5d 67.Kx5d G*4d ecc...).

61.... Nx7c

Bastava solo che questa mossa non minacciasse il matto. Peccato per il Nero, ma minaccia il matto dopo B*6d.

62.Sx2a+ Sx2a 63.P*1b Sx1b 64.R*6a

Parando la minaccia di matto B*6d.

64.... N*5a!

Se il Nero prende questo Cavallo, la minaccia di matto B*6d è ancora possibile.

65.Px2c+?

L'errore finale. La migliore opportunità per il Nero era 65.Rx5a+ P*2a 66.K7e Sx2d e c'è ancora una lunga battaglia da sostenere. Tuttavia, come Watanabe ha precisato, il Bianco è in vantaggio di materiale e, malgrado la lotta sia ancora lunga, pare che sia ancora il Bianco a star meglio.

65.... B*5c

Watanabe ha scoperto un perfetto schema di matto.

66.N*6d Lx8d 67.K7e P*7d 68.Kx7d S*8c 69.Kx7c S*8b 70.abbandona



Se 70.Kx8b G*9b ed ora sia K8a che K7c sono ribattute da G*8b. Grazie all'Alfiere in 5c (che difende le case 6b e 7a) e del Cavallo in 5a (che difende la casa 6c) il Bianco ha giustamente i pezzi che gli servono per mattare il Re nero. Maruyama perde per la seconda volta nella sua apertura preferita e così non si può che ritenere che sia ormai solo una questione di tempo prima che Watanabe si cucia addosso il suo 8° titolo *Ryu-O* consecutivo. Visto il dominio di Watanabe nelle prime quattro partite, sembra assai improbabile che Maruyama possa realizzare una storica rimonta.

5ª partita 1/2 dicembre 2011

Sente: *Watanabe Akira, Ryuo*

Gote: *Maruyama Tadahisa, 9dan*

1.P7f P3d 2.P2f Bx8h+ 3.Sx8h S2b

Un'altra apertura *Kakugawari*. *Maruyama* né è uno specialista ma *Watanabe* non si preoccupa affatto di giocarla contro il massimo esperto: "La *Kakugawari anticipata* conduce a posizioni sconosciute per cui ogni giocatore deve affidarsi solo a se stesso ed è quindi facile preparare la *Kakugawari* col Bianco".

4.S3h S7b 5.P3f P6d 6.P2e S3c 7.S3g P4d 8.K6h S6c 9.K7h S5d 10.S7g G65b 11.P5f G3b 12.S4f K4b 13.P3e S4c 14.Px3d S4x3d 15.P*3f P7d 16.G6h P8d 17.S3e



Questa posizione è molto simile a quella avutasi nella 3ª partita, ma c'è una sensibile differenza. Nella 3ª partita il Cavallo bianco era ancora in 7c e il pedone di Torre in 8c. Questa era una posizione più orientata all'offensiva perché il Cavallo può facilmente unirsi a una formazione d'attacco in 6e o in 8e. Tuttavia, se il Bianco viene costretto sulla difensiva, la testa del Cavallo costituisce una debolezza significativa. *Maruyama* ha vinto la 3ª partita con la citata formazione offensiva, ma dopo l'apertura si è ritenuto che la posizione del Bianco fosse debole, per cui in questa partita opta per una posizione più difensiva.

17.... S4c 18.N3g K3a 19.P1f P8e 20.P2d Px2d 21.Sx2d Sx2d 22.Rx2d P*2c 23.R2h P8f 24.Sx8f S*6e 25.B*4f



25.... B*7c

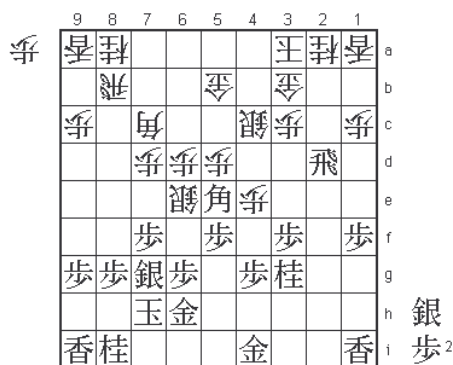
Una mossa che ha destato sorpresa in sala stampa, ma pare che *Maruyama* avesse ben poche alternative. Dopo

N7c 26.Bx6d G6c 27.B4f la posizione del Bianco è instabile. Anche dopo Sx7f 26.P*7g S6e 27.Bx6d B*7c 28.Bx7c+ Nx7c 29.S*6d il Bianco è privo di buone mosse difensive.

26.S7g P4e 27.B5e!

La mossa in busta, nonché un'autentica sorpresa, dato che il Nero finirà per perdere questo Alfiere ed è poco chiaro se riuscirà ad ottenere un compenso sufficiente. Una mossa del genere è certo più facile da giocare quando si è in vantaggio per 3-1 in un match, ma vanno comunque elogiati il coraggio e la fiducia di *Watanabe*, dato che era davvero impossibile calcolare se il suo attacco sarebbe stato abbastanza energico da compensare la perdita dell'Alfiere.

27.... P*3c 28.P*2d Px2d 29.Rx2d P5d



30.P*2c!

Questa è la mossa essenziale per far sì che l'attacco del Nero duri. Dopo 30.P*2b P*2c 31.Px2a+ Kx2a il Nero non ottiene nulla. *Watanabe* aveva visto tutto questo al momento di imbustare 27.B5e, ma ha comunque sottovalutato l'abilità difensiva di *Maruyama*.

30.... Px5e 31.S*2b K4a 32.Sx1a= P7e 33.P2b+ Px7f 34.S8f P*2c!



Un'ottima mossa difensiva che tiene la partita molto incerta. In sala stampa alcuni spettatori si chiedevano già se questa partita potesse concludersi prima del mezzogiorno della seconda giornata (il che sarebbe stato senza precedenti) dato che l'attacco del Nero sembrava molto forte, ma dopo P*2c nessuno ne era più così sicuro. Lo stesso *Watanabe* ha ammesso di essere rimasto stupito di come la partita si fosse fatta ancora tanto incerta.

35.+Px2c G34b 36.+P1b

Un'alternativa sembra 36.+Px1c, ma le analisi *postmortem* hanno dimostrato che anche il seguito P*2c 37.Rx2c+ S3b 38.+R1b Nx1c è poco chiaro.

36.... G5a!

Questa mossa è tanto importante per la difesa di *Maruyama* quanto P*2c. Il Re Bianco approda in un porto abbastanza sicuro al centro del tavoliere. La domanda è: *Watanabe* farà in tempo a scampare al contrattacco avversario?

37.Rx2a+ K5b 38.G45h Px5f 39.L*5e S45d 40.Lx5d Sx5d 41.P*5c K4c 42.+R2d B*5e 43.N*6f Gx5c 44.S2b= L*5g 45.P*7d B8d

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香 ³	皇	飛			王					a
		龍					銀	と		b
	香			王	香			香		c
		馬	歩	香	龍			龍		d
				馬	香					e
		銀	香	桂	香		歩	歩		f
	歩	歩		歩	皇	歩	桂			g
			玉	金	金					h
	香	桂							香	i

46.Sx3c+!?

Gioco molto propositivo, come è nel suo stile, ma qui *Watanabe* doveva avere un po' più di pazienza e giocare invece 46.G4h.

46.... Bx3c 47.S*3d K5b 48.+Rx3c Lx5h+ 49.Gx5h S*4b

A questo punto, *Watanabe* aveva un vantaggio di tempo abissale. Gli restavano ancora 2 ore e 50 minuti, mentre *Maruyama* era già entrato nei suoi ultimi cinque minuti. Questo fattore ha assunto particolare rilievo dato che *Watanabe*, resosi conto che la situazione era molto più complessa di quanto potesse immaginare, ha correttamente ritenuto di utilizzare più tempo per le sue mosse successive al fine di trovare la strada vincente.

50.+R2b

Giocata dopo 39 minuti.

50.... P*8e 51.B*7a

Giocata dopo altri 28 minuti.

51.... R8c?

Watanabe temeva Px8f, che è migliore di R8c. Ad esempio, 52.Bx8b+ Px8g+ 53.Kx8g P*8f 54.Kx8f e anche il Re nero viene a trovarsi esposto. Non soltanto *Watanabe*, ma anche la sala stampa ha analizzato a fondo questa posizione senza però poter pervenire ad una conclusione univoca. In linea generale, la maggior parte delle varianti conducevano tuttavia alla vittoria del Nero, e proprio in base a tale presupposto *Watanabe* ha concluso che fosse questa la sua migliore possibilità, a maggior ragione per il fatto che *Maruyama* stava ormai esaurendo il suo tempo di riflessione. Alla fine tutto

questo paga, perché il Nero ha comunque un grazioso modo per vincere dopo R8c.

52.L*4d!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香 ²	皇	飛	角		王					a
					王	龍		龍	と	b
	香	龍			王				香	c
		馬	歩	香	龍	香	銀			d
		香				香				e
		銀	香	桂	香		歩	歩		f
	歩	歩		歩		歩	桂			g
			玉	金						h
	香	桂							香	i

Non è così facile da vedere, ma questa è una minaccia di matto. Ad esempio, Px8f 53.Lx4b+ Gx4b 54.+Rx4b Kx4b 55.Nx5d Gx5d 56.S*4c Rx4c 57.Sx4c+ Kx4c 58.S*4d Gx4d 59.R*6c K3b 60.+P2b e il *tokin* passivo in 1b coopera a mattare il Re bianco. Grazie a questa minaccia di matto, *Watanabe* si è qui convinto di avere una posizione vincente. *Watanabe* ha riflettuto per 25 minuti su questa mossa, ma proprio spendendo così tanto tempo per le sue ultime tre mosse è riuscito a scoprire il modo per vincere; in questa partita non è stata brillante soltanto la sua ben nota abilità offensiva, ma anche la saggia gestione del tempo.

52.... Gx4d 53.Bx4d+

Ora non ci si deve più preoccupare che il Re bianco possa sfuggire avanzando sul tavoliere.

53.... G*5c 54.Nx5d Gx4d 55.Nx4b+ Gx4b 56.S*7b Px8f 57.S*6a K5c 58.+Rx4b K5d

Non c'è altra scelta. Dopo Kx4b 59.G*5b K3b 60.G*2b il *tokin* in 1b svolge ancora un ruolo essenziale nel mattare il Re bianco.

59.Sx4e abbandona

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香 ²	皇	飛		銀						a
			銀			龍			と	b
	香	龍							香	c
		馬	歩	香	王	香				d
						銀				e
		香	香	香		歩	歩			f
	歩	歩		歩		歩	桂			g
			玉	金						h
	香	桂							香	i

C'è un semplice matto dopo Gx4e 60.+Rx4e e conduce al matto anche il seguito K6e 60.Sx5f Kx5f 61.P*5g Bx5g+ 62.Gx5g Kx5g 63.B*6f K5h 64.G*4h. *Maruyama* ha qui abbandonato ponendo così fine al suo tentativo di vincere il titolo *Ryu-O*. In tutta onestà, questo era decisamente un match a senso unico. Anche la partita vinta da *Maruyama* poteva essere vinta

facilmente da *Watanabe*. *Watanabe* si aggiudica così il suo 8° titolo *Ryu-O* consecutivo e il modo in cui l'ha fatto pone seri dubbi su chi mai potrebbe strapparglielo.

Pare che ogni anno *Watanabe* diventi più forte, incrementando sempre più il divario fra se stesso e i suoi rivali.



KUDAN (9dan) – JUDAN (10dan) – RYU-O matches

Il titolo *Ryu-O* ha preso il posto del titolo *Judan* che a sua volta ha preso il posto del titolo *Kudan*.

		<i>KUDAN</i>		
1	1950	<i>Yasuharu Oyama</i>	2 – 0	<i>Shirou Itaya</i>
2	1951	<i>Yasuharu Oyama</i>	3 – 0	<i>Shigekazu Minamiguchi</i>
3	1952	<i>Masao Tsukada</i>	3 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
4	1953	<i>Masao Tsukada</i>	3 – 0	<i>Motoji Hanamura</i>
5	1954	<i>Masao Tsukada</i>	3 – 0	<i>Shigeyuki Matsuda</i>
6	1955	<i>Masao Tsukada</i>	3 – 2	<i>Motoji Hanamura</i>
7	1956	<i>Kozo Masuda</i>	4 – 1	<i>Masao Tsukada</i>
8	1957	<i>Kozo Masuda</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
9	1958	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Kozo Masuda</i>
10	1959	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Tatsuya Futakami</i>
11	1960	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 0	<i>Shigeyuki Matsuda</i>
12	1961	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Tatsuya Futakami</i>

		<i>JUDAN</i>		
1	1962	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Kozo Masuda</i>
2	1963	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Kozo Masuda</i>
3	1964	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Kozo Masuda</i>
4	1965	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Tatsuya Futakami</i>
5	1966	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>
6	1967	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>
7	1968	<i>Hifumi Kato</i>	4 – 3	<i>Yasuharu Oyama</i>
8	1969	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Hifumi Kato</i>
9	1970	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
10	1971	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
11	1972	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>
12	1973	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Makoto Nakahara</i>
13	1974	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>
14	1975	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 0	<i>Yasuharu Oyama</i>
15	1976	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Hifumi Kato</i>
16	1977	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Hifumi Kato</i>
17	1978	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Kunio Yonenaga</i>
18	1979	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
19	1980	<i>Hifumi Kato</i>	4 – 1	<i>Makoto Nakahara</i>
20	1981	<i>Hifumi Kato</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
21	1982	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Hifumi Kato</i>
22	1983	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Kiyosumi Kiriya</i>
23	1984	<i>Kunio Yonenaga</i>	4 – 3	<i>Makoto Nakahara</i>
24	1985	<i>Kunio Yonenaga</i>	4 – 3	<i>Makoto Nakahara</i>
25	1986	<i>Bungo Fukusaki</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
26	1987	<i>Michio Takahashi</i>	4 – 0	<i>Bungo Fukusaki</i>

		<i>RYU-O</i>		
1	1988	<i>Akira Shima</i>	4 – 0	<i>Kunio Yonenaga</i>
2	1989	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 3 (jishogi 1)	<i>Akira Shima</i>
3	1990	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 1	<i>Yoshiharu Habu</i>
4	1991	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 2 (jishogi 1)	<i>Taku Morishita</i>
5	1992	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 3	<i>Koji Tanigawa</i>
6	1993	<i>Yasumitsu Sato</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
7	1994	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 2	<i>Yasumitsu Sato</i>
8	1995	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 2	<i>Yasumitsu Sato</i>
9	1996	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 1	<i>Yoshiharu Habu</i>
10	1997	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 0	<i>Keiichi Sanada</i>
11	1998	<i>Takeshi Fujii</i>	4 – 0	<i>Koji Tanigawa</i>
12	1999	<i>Takeshi Fujii</i>	4 – 1	<i>Daisuke Suzuki</i>
13	2000	<i>Takeshi Fujii</i>	4 – 3	<i>Yoshiharu Habu</i>
14	2001	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Takeshi Fujii</i>
15	2002	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 3	<i>Takashi Abe</i>
16	2003	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 0	<i>Yoshiharu Habu</i>
17	2004	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 3	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
18	2005	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 0	<i>Kazuki Kimura</i>
19	2006	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 3	<i>Yasumitsu Sato</i>
20	2007	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 2	<i>Yasumitsu Sato</i>
21	2008	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 3	<i>Yoshiharu Habu</i>
22	2009	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 0	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
23	2010	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
24	2011	<i>Akira Watanabe</i>	4 – 1	<i>Tadahisa Maruyama</i>