



Kio

(“Il Re dello Shogi”)



Kubo Toshiaki
Kio (Osho)

27/08/1975
4dan -> 1993
9dan -> 2010
“7 corone”: 5 titoli
Altri tornei: 3 vittorie



Goda Masataka
9dan

17/03/1971
4dan -> 1990
9dan -> 2001
“7 corone”: 3 titoli vinti
Altri tornei: 6 vittorie

37° Kio (2011/2012)

(fonte: “This week in Shukan Shogi” di Reijer Grimbergen c/o SHOGL_L)

1^ partita 5 febbraio 2012

Sente: Goda Masataka, 9dan

Gote: Kubo Toshiaki, Kio

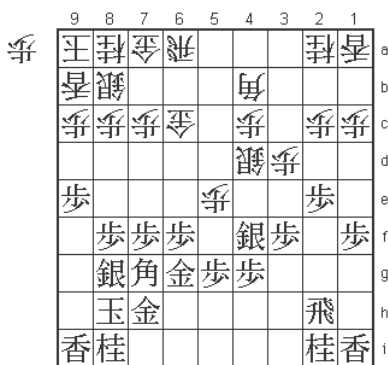
1.P2f P3d 2.P7f P5d 3.P2e R5b

Il *furigoma* ha assegnato il Nero allo sfidante *Goda* e come si prevedeva *Kubo* ha subito adottato la sua apertura preferita, la *Gokigen Nakabisha*. Dalle dichiarazioni della vigilia rilasciate da entrambi i giocatori pareva ovvio che il match dovesse combattersi fra una *Furibisha* (*Kubo*) e un’*Ibisha* (*Goda*), proprio come avviene nell’apertura di questa partita d’esordio.

4.S4h P5e 5.K6h B3c 6.P3f S4b 7.S3g S5c 8.S4f S4d 9.G45h K6b 10.K7h K7b 11.P6f K8b 12.G6g P6d 13.B7g L9b 14.K8h K9a 15.S7h S8b 16.P9f G7a 17.P9e R6b 18.P8f G5b 19.S8g

Goda era partito con l’aggressivo attacco rapido S3g, ma dopo S4d la partita si è trasformata in una battaglia strategica con *Kubo* che entra nell’*Anaguma* e *Goda* che entra invece nella formazione della “Corona d’Argento”.

19.... P6e 20.Px6e Rx6e 21.G7h R6a 22.P*6f G6c 23.P1f B4b



24.R3h

Goda spende 55 minuti su questa mossa (e forse ci ha riflettuto anche per gran parte della pausa pranzo) perché qui si è reso conto che muovere la Torre in 3h comporta degli inconvenienti. Non riuscendo tuttavia a trovare alternative, alla fine si è trovato costretto a giocarla comunque.

24.... P7d

Questo è il problema. Il piano del Nero è di spingere il pedone in 3^ colonna, ma dopo 25.P3e Px3e 26.Sx3e R3a 27.S3d S4e il Nero resta privo di buone mosse. Ad esempio, 28.P*3c P*3g 29.Rx3g P*3f 30.P3b+ Rx3b 31.Sx4c+ R3e 32.R2g B6d 33.P6e B7c (il punto di P7d) e dal momento che i pezzi maggiori del Bianco stanno lavorando meglio, pare proprio che il Bianco stia meglio, ed è questo il motivo per cui *Goda* riteneva di trovarsi in difficoltà. La situazione non poteva tuttavia essere così malvagia per il Nero dopo la successiva +S4d.

25.L9h

Dopo la pausa pranzo, si è visto *Goda* togliere ripetutamente gli occhiali ed asciugarsi la fronte con le mani sospirando profondamente. Appariva evidentemente insoddisfatto. Ciò nonostante, *Goda* non è certo un giocatore che getta facilmente la spugna in una posizione leggermente inferiore, come vedremo.

25.... L1b 26.K9i G7c 27.G8h P8d 28.R2h P1d 29.G6h R5a 30.G67h P5f 31.Px5f Rx5f 32.P6e R5a 33.P2d Bx2d 34.P*5g R5b 35.R6h R6b



Il Nero è entrato in un *Anaguma* per rafforzare la difesa, ma il Bianco ha tre pedoni in mano contro nessuno del Nero, per cui questa posizione è chiaramente migliore per il Bianco benché sia estremamente difficile concretizzare il vantaggio.

36.N3g?

Così si agevola notevolmente il compito del Bianco. Era giusto giocare subito 36.P6d. In tal caso la mossa giocata in partita S5c non funziona perché l'Alfiere nero può promuovere. Di conseguenza, dopo 36.P6d, il Bianco deve ancora giocare N3c, ma la differenza in termini di tempo è significativa dopo 37.Bx4d Px4d 38.S*5c R6a 39.S5b= Rx6d 40.Rx6d Gx6d 41.R*1a R*6i 42.S6a+ G7b 43.Rx1b+ G7c e la posizione è piuttosto incerta.

36.... N3c 37.P6d S5c 38.P6c+ Gx6c

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

39.S9f!

Goda non cede. Questo Argento minaccia di cambiare i pedoni in 8ª colonna, il che darebbe al Nero un pedone per attuare la pericolosissima minaccia P*2e B1c, Bx3c+.

39.... N7c

Para la minaccia del cambio di pedoni, ma l'avanzata di questo Cavallo indebolisce notevolmente il castello Anaguma.

40.S8g

Rientrando semplicemente nel castello. Non ci saranno forse molti fuochi d'artificio in questa sequenza, ma spostando l'Argento avanti e indietro Goda ha colto un aspetto importante nel giocare contro l'Anaguma. In cattive posizioni, gran parte dei giocatori tende a forzare i tempi e a giocarsi il tutto per tutto. Goda evidenzia invece l'importanza di cercare di colpire pian piano con sottili manovre che favoriscono la creazione di debolezze.

40.... S6d 41.R2h N6e 42.B6f G7c 43.S5e S5c 44.P7e P*5d 45.S4f Px7e 46.P5f S6d 47.P5e R5b 48.R5h P*6g 49.Px5d P*5g 50.R2h Rx5d 51.P*7d Gc7b 52.Gx6g P5h+ 53.P*5e

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

53.... R4d!

Non è certo una mossa facile da giocare, dato che il Bianco si appresta a cambiare l'Alfiere per l'Argento cattivo in 4f. Kubo ha tuttavia valutato giustamente che qui è molto più importante la promozione della Torre.

54.Rx5h Bx4f 55.Px4f Rx4f 56.B*4b P*6c 57.Bx3c+ R4g+

Dopo la partita Goda ha ammesso di aver qui ritenuto che non ci fosse alcun modo per vincere in questa posizione. Questo potrà anche essere vero, ma per un giocatore che ha ormai tirato i remi in barca è comunque notevole riuscire ad imbastire ugualmente una battaglia più che degna.

58.G6h S*7i 59.G87h P*5g 60.Gx5g +R4i 61.+Bx3d Nx5g+ 62.Bx5g +Rx5h 63.Bx7i R*3i 64.N*9f P*5f 65.+B3e P*3d 66.+B6h

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

銀桂
步³

Il Nero è riuscito a ricrearsi lievi speranze di contrattacco in questa posizione. Se gli riuscisse di giocare Nx8d, d'improvviso la situazione diverrebbe assai più interessante.

66.... +Rx6h 67.Bx6h P7f!

La mossa decisiva. Kubo non solo crea una base d'attacco in 7f, ma difende anche la casa 8d indirettamente, dato che Nx8d fallisce a causa della forchetta B*6f.

68.S*8h B*7e 69.Sx7f P5g+ 70.B7g G*6g

Forse è stato solo un complimento al suo avversario, ma dopo la partita Kubo ha affermato che soltanto qui ha avuto la certezza di vincere.

71.Gx6g +Px6g 72.Sx6g B5g+ 73.S7h G*6g 74.G*6i Rx1i+ 75.R*1a L*7f 76.N*7c Lx7g+ 77.S8x7g +Rx6i 78.Sx6i Gx7c 79.Px7c+ N*8g 80.abbandona

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

飛
金
香
步⁵

C'è il matto dopo 80.K8h +B7i 81.Kx8g B*7h 82.Sx7h +Bx7h 83.K7f G*7e per cui *Goda* ha abbandonato. Un buon inizio è molto importante in un match corto come il *Kio* e *Kubo* non poteva desiderare un esordio migliore: una vittoria convincente col Bianco. Riuscirà *Goda* a riprendersi nella 2^a partita?

2^a partita 25 febbraio 2012

Sente Kubo Toshiaki, Kio

Gote: Goda MasataKa, 9dan

1.P7f P3d 2.P7e P8d 3.R7h P8e 4.K4h S6b 5.R7f Bx8h+ 6.Sx8h S2b

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

7.P7d?!

Questa mossa ha destato sorpresa. Già due giorni prima si era avuta questa stessa posizione nella 4^a partita del titolo *Osho*, dove *Kubo* aveva giocato la solida 7.K3h. *Kubo* aveva vinto quella partita, per cui non sembra il caso ora di giocare qualcosa di diverso. Per di più 7.P7d conduce ad una lotta molto tagliente ed è molto più rischiosa di 7.K3h.

7.... Px7d 8.B*5e

Adesso non si può più tornare indietro. L'ultima possibilità di tenere questa partita in acque ragionevolmente tranquille è 8.Rx7d, dopo di che la variante S7c 9.N7g K4b 10.R7e P8f 11.Px8f Rx8f 12.G7h B*5d è stata giocata soltanto una volta in una partita ufficiale: *Nagase* contro *Murayama* nel *Gingasen*, con vittoria di *Murayama*. Sembra però che questa posizione sia poco chiara, con probabilità di vittoria distribuite equamente. 8.B*5e è una novità, ma dopo la partita *Kubo* ha ammesso di averla già giocata parecchie volte in partite di allenamento.

8.... S7c 9.Rx7d S6d

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

Il modo più naturale per difendersi, che però richiede un attento calcolo dato che sembra rischioso con tutte le linee aperte. Sembra che B*6d sia più solida, ma dopo 10.Rx7c+ Bx5e 11.+Rx8b Bx8b 12.R*8d la posizione del Bianco è difficile da difendere. Ad esempio, G7b fallisce per via del seguito 13.P*7c Nx7c 14.S*8c che è favorevole al Nero. Il punto importante in questa variante è che il Re nero è in 4h anziché in 5i, per cui non è possibile una forchetta d'Alfiere in 9e.

10.R8d!

Si sono giocate appena 19 mosse e non è trascorsa neanche un'ora, eppure *Kubo* sacrifica già la sua Torre. L'alternativa è 10.Rx6d Px6d 11.Bx6d ma *Kubo* riteneva che pur potendo crearsi un Alfiere promosso, il Nero non avesse un attacco sufficientemente forte.

10.... Rx8d 11.Bx2b+ B*4d

Qui *Goda* non era molto sicuro se giocare B*5e o B*4d. Non gli piaceva B*5e 12.+Bx5e Sx5e 13.B*9e R*9d 14.B7g R5d 15.P5f S4d 16.S*6e perché pare che anche il Nero abbia prospettive di combattimento.

12.+Bx4d Px4d 13.B*2b

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

Kubo contava su questo paracadutaggio d'Alfiere, perché riuscendo a catturare la Lancia e il Cavallo non sarebbe più stato in svantaggio di materiale, con la posizione bianca che sembra peraltro difficile da difendere perché il Re non ha un posto sicuro. I professionisti in sala stampa erano qui concordi nel ritenere che *Kubo* avesse una buona posizione. *Goda* ha tuttavia trovato un controgiooco piuttosto difficile ma comunque brillante. Oltretutto, qui *Kubo* non aveva molta scelta, perché 13.B*9e non è un granché dopo R*9d e il seguito 14.Bx8d Rx8d 15.R*2b B*3b oppure l'alternativa 13.B7g R8b sono favorevoli al Bianco.

13.... P8f 14.Px8f R*1b!

Mossa superba, ma non in se stessa. Se il Bianco non riesce ad attivarla, questa Torre non sarà altro che un pezzettino di legno senza alcun valore.

15.Bx4d+ P*4f!

La combinazione di questa mossa con l'iniziale sacrificio di pedone P8f è la parte più consistente del piano di controgiooco di *Goda*. Si noti che il Bianco ha forzato il Nero a prendere il pedone in 4d, rendendo così possibile questo paracadutaggio di pedone in 4f.

16.Px4f Rx8f 17.+B7g

No c'è altra scelta perché il Bianco minaccia la successiva forchetta Rx4f. Anche questa minaccia è possibile grazie al paracadutaggio di Torre in 1b.

17.... Rx4f 18.P*4g R44b

Ora le due Torri sono collegate e questa Torre in particolare sta puntando dritto alla testa del Re. Ciò nonostante il Bianco ha bisogno di mettere in gioco la Torre in 1b.

19.+B9e P*7c

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

20.G65h?

Pare che *Goda* stia surclassando *Kubo*, ma in realtà la posizione è ancora piuttosto incerta. È solo qui che *Kubo* commette un grave errore. Giocando 20.P*8d la situazione sarebbe rimasta complessa. L'ovvia minaccia è di promuovere il pedone ma la esclusivamente difensiva P*8b è una mossa che piacerebbe giocare a ben pochi professionisti, ma *Goda* fa eccezione. Aveva pianificato di rispondere a 20.P*8d con R4e ma dopo 21.+B9f P*4f 22.Px4f Rx4f 23.P*4g Rx9f 24.Px9f la Torre che attaccava la testa del Re non c'è più e pare che il Nero abbia modo di rimettere a posto la sua posizione.

20.... P3e 21.N7g R13b

Goda è riuscito anche a rimettere in gioco l'inattiva Torre in 1b, attaccando così il Re nero con entrambe le Torri, ed ora ha una posizione vincente.

22.P6f P3f 23.Px3f P*4f 24.Px4f Rx4f 25.S*4g R4d 26.+B8e S5e 27.+B7f B*1e!

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

Fortissimo paracadutaggio d'Alfiere, dopo di che la posizione nera si sbriciola all'istante.

28.N3g

Naturalmente 28.K3h fallisce a causa di P*4f, ma anche dopo 28.N3g il resto della partita si trasforma in una

graduale eliminazione di tutti i pezzi difensivi denudando il Re ed accompagnandolo verso il matto.

28.... Rx4g+ 29.Gx4g P*4f 30.S3h Px4g+ 31.Sx4g S*4f 32.G3h Sx3g+ 33.Gx3g Bx3g+ 34.Kx3g N*4e 35.K4h G*3g 36.K5h Gx4g 37.K6i Nx5g+ 38.K7i S*6g 39.+B8g P*8f 40.B*1e N3c 41.+B9f +N6h 42.K8i G*7h 43.K9h Gx8h 44.Kx8h S7f+ 45.abbandona

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

Alla fine *Kubo* cede e abbandona. Si ha un semplice matto dopo S*8g, contro cui non c'è difesa. Ad esempio, dopo 45.G*9h non c'è il matto, ma il Bianco aggiunge semplicemente un altro generale con Sx6f e vince. Una grande vittoria per *Goda* col Bianco e contro l'apertura preferita di *Kubo*. Ha quindi recuperato lo svantaggio contro *Kubo* che a sua volta si sarà certo rammaricato del suo esperimento in apertura. La 3ª partita assume ora notevole importanza in questo match al meglio delle 5 partite e toccherà a *Goda* a giocare col Nero.

3ª partita 4 marzo 2012

Sente: Goda Masataka, 9dan

Gote: Kubo Toshiaki, Kio

1.P2f

C'è davvero una sottilissima differenza nel giocare P7f o P2f alla prima mossa. Giocando subito P2f il Nero si assicura che il Bianco non possa giocare l'apertura piuttosto insolita R3b. Questo non dovrebbe fare una gran differenza, ma in realtà *Kubo* vanta con 1.... R3b uno score di 7-1.

1.... P3d 2.P7f P5d 3.P2e R5b 4.S4h P5e

Naturalmente, ancora la *Gokigen Nakabisha*.

5.K6h B3c 6.P3f

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

6.... K6b

Di recente *Kubo* ha giocato esclusivamente S4b, seguita in genere da 7.S3g S5c 8.S4f S4d per bloccare l'attacco rapido del Nero. Nella 1^ partita del *Kio* ha vinto con questo sistema, ma le sue recenti esperienze nel match *Osho* e nella serie A del *Junisen* sono state tutt'altro che positive. Forse ha ritenuto che fosse giunto il momento di sperimentare qualcosa di diverso.

7.S3g P4d

Questa è chiamata "strategia *Sugai*" dopo che il *4dan Sugai* l'ha per primo introdotta nella pratica. È una variante piuttosto popolare e dopo la partita *Goda* ha precisato che, nonostante fosse la prima volta che vi giocasse contro in una partita ufficiale, era ben preparato su di essa.

8.S7h

Sono solo due i precedenti con questa mossa d'Argento, benché si ritenga che sia la mossa migliore per evidenziare i difetti della "strategia *Sugai*". Il Nero punta dritto al pedone in 5e.

8.... K7b 9.S7g S3b 10.S6f P4e 11.P4f Px4f 12.Sx4f P5f 13.Px5f

Goda ha speso molto tempo per le sue ultime mosse, ma solo in vista di una sua scelta in questo preciso momento. L'alternativa è 13.G45h, ma dopo Px5g+ 14.Gx5g la posizione del Nero è solida, ma non molto attraente.

13.... Rx5f 14.R4h!

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

Goda aveva speso tutto quel tempo per stabilire se questa mossa era o meno giocabile. A prima vista sembra rischiosa, per cui ha avuto bisogno di calcolare bene e di ricalcolare meglio se fosse effettivamente la mossa migliore. Il punto è che il Nero minaccia di catturare la Torre bianca chiudendole la ritirata con la successiva 15.P*5e. Se il Bianco para questa minaccia ritirando la Torre con R5a, la replica 15.S45e è forte perché minaccia sia P*5d che P*4d paralizzando completamente il Bianco. Di conseguenza, qui il Bianco non può che reagire con una certa energia.

14.... Bx6f

Questa è una delle varianti apparentemente rischiose. L'altra è P*4e 15.Sx4e Bx6f 16.Bx6f (Px6f è ribattuta da S*5g) Rx6f 17.Px6f B*5e che minaccia sia Bx1i+ che Bx6f (con forchetta a Torre e Lancia in 9i). Questa variante sembra buona per il Bianco, ma il Nero può rispondere con 18.R1h contro cui il Bianco resta privo

di valide continuazioni. Sia *Goda* che *Kubo* avevano visto questa linea, per cui *Kubo* ha ripiegato su Bx6f. Anche questa mossa però non è soddisfacente per il Bianco, ed infatti *Kubo* ha ribadito dopo la partita che è piuttosto probabile che qui la posizione del Bianco desti già seri sospetti.

15.Px6f P*4e 16.S5g Rx3f

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

17.R2h!

Altra buona mossa di *Goda*. Qui il Bianco minacciava P*5f per cui in sala stampa si analizzavano mosse come 17.K6g o 17.K7h che però potevano essere controbattute da R2f e la posizione è poco chiara. 17.R2h è invece decisamente migliore. La variante critica è P*5f 18.S4h S*5g 19.Sx5g Px5g+ 20.Kx5g S*3g 21.R1h (21.Nx3g Rx3g+ è una forchetta a Re e Torre) S4f+ 22.K6h R2f 23.S*3h ed il Bianco non ha valide continuazioni.

17.... S*3g

Kubo deve aver giocato questa mossa in preda a un'immane sofferenza. Cambiare l'Argento che ha appena preso per un Cavallo inattivo è chiaramente una misura disperata.

18.Nx3g Rx3g+ 19.R3h +R2g 20.S*3f +R2f 21.P6e P*5f 22.Sx5f N3c 23.P*5d P*5b 24.B5e!

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

La mossa vincente. Questo Alfiere che ostruiva la via di fuga del Re, ora para la forchetta indiretta N*3g (che minaccia direttamente l'Oro in 4i e indirettamente l'Argento in 3f) e va a piazzarsi nel pieno centro del tavoliere in 5e.

24.... P3e

La mossa ovvia è qui P4f, ma il Nero può tranquillamente ignorarla e dare il via a un attacco vincente con P7e seguita da P7d.

25.S34g P4f 26.Bx4f P3f 27.B*5e!

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

歩³

Kubo ha provato qualche tatticismo con i pedoni, ma questo secondo Alfiere sulla lunga diagonale assesta il colpo di grazia al Bianco. Kubo si concede ancora un paio di mosse per prepararsi psicologicamente alla sconfitta, ma la partita è già decisa.

27.... N*4b 28.Sx3f Nx5d 29.B3e +R2i 30.G3i +Rx3h 31.Gx3h abbandona

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

飛⁴

Il Bianco è completamente dominato dai due Alfiere ed anziché restare in attesa del colpo mortale, Kubo ha preferito abbandonare subito. Questa partita pareggia la 2^a partita più breve nella storia del Kio. Solo la 2^a partita del match Kio fra Kubo e Sato nel 2009 era stata più corta con sole 57 mosse. Dopo aver perso la 1^a partita di questo match, Goda ha capovolto la situazione con due rapide vittorie. Ora ha l'opportunità di riconquistare un titolo dopo un digiuno di dieci anni. Kubo non vive certo un momento felice, avendo perso due importantissime partite nell'arco di due soli giorni. Riuscirà a riaversi in tempo per la 4^a partita?

4^a partita 17 marzo 2012

Sente: Kubo Toshiaki, Kio

Gote: Goda Masataka, 9dan

1.P7f P3d 2.P7e P8d 3.R7h

Ancora l'apertura preferita di Kubo, l'Ishida rapida. Questa apertura è stata oggetto di profonde analisi per cui si sono spesso adottate varianti molto violente, ma in questa partita il gioco si sviluppa a passo un po' più lento.

3.... P8e 4.R7f Bx8h+ 5.Sx8h S3b 6.K4h S3c 7.K3h S6b 8.K2h K4b 9.S3h K3b 10.G7h R8d 11.S7g P9d 12.P9f P1d 13.P1f P6d 14.P8f

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

角

Kubo apre le ostilità con un attacco sull'8^a colonna.

14.... G7a

Siamo ancora su sentieri battuti dalla teoria. Qui il Bianco non può prendere in 8f perché dopo Px8f 15.Rx8f P*8e 16.R8h il Nero può giocare S7f attaccando il pedone in 8e, ed il Bianco è in difficoltà.

15.Px8e Rx8e 16.S8f R8b 17.N7g

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

角^歩

Il Nero ha assunto il controllo dell'8^a colonna e minaccia di espandere la sua influenza spingendo il pedone laterale con P9e alla successiva. Almeno così pare...

17.... P9e!

Sono due i precedenti in cui si è avuta questa posizione e qui si sono sperimentate G4b e G6a. Bianco e Nero hanno vinto una partita a testa ma non si è pervenuti ad alcuna conclusione su quale sia fra le due la mossa migliore. Ad ogni modo il Nero deve escogitare qualcosa riguardo all'Argento in 8f, dato che potrebbe diventare di ostacolo alla Torre. Forzare il Nero a passare all'azione è una strategia logica, ma Goda tratta la posizione in modo ancor più propositivo.

18.R4f

Il problema del Nero è che 18.Px9e fallisce contro P*9h 19.Lx9h B*5d, per cui Kubo toglie la sua Torre dalla diagonale dell'Alfiere.

18.... B*5d

Anche senza andare ad attaccare la Torre, Goda paracaduta l'Alfiere mantenendo la pressione sulla 9^a colonna. Dopo la partita Goda ha ammesso di non aver avuto idea se questo piano fosse buono o meno, ma di aver ritenuto di potersi assicurare qualche possibilità di

vittoria soltanto attivando la Torre, per cui non aveva alternative.

19.G8h Px9f 20.P*8d G4b 21.R6f S4d 22.P5f S6c 23.P4f S5b 24.P4e Bx4e 25.S8e N9c 26.Rx9f R8a 27.P*9b?

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

Kubo è riuscito a ritornare in attacco sul lato e sembra che il Nero abbia una posizione più facile da trattare. Tuttavia 27.P*9b è un grave errore. Qui la mossa giusta era 27.S7f. Ad esempio, N8e 28.P*9b Nx7g+ 29.Gx7g Rx8d 30.N*8e conduce a un lungo combattimento in cui è il Nero ad avere le migliori prospettive d'attacco.

27.... Nx8e 28.Nx8e?

Dopo il secondo errore consecutivo, la partita si volge drammaticamente a favore di Goda. L'unico modo per conservarne l'interesse era 28.Px9a+ Rx8d 29.R8f. Kubo temeva Nx7g+, ma Goda ha risposto di non essere affatto sicuro di 30.Rx8d +Nx8h 31.Rx8h Bx5f. Nelle analisi *postmortem* Kubo ha aggiunto di aver ritenuto che il Re bianco godesse di una posizione piuttosto solida e di non aver trovato alcun modo per attaccarlo, ammettendo però che questa variante offriva in definitiva più prospettive rispetto a quanto avutosi in partita. Goda ha detto che, al posto di Nx7g+, avrebbe probabilmente giocato B6c che minaccia P*8c e Nx7g+. Se il Nero non ha nulla per contrastare questo piano, si avrà una corsa nell'attacco che sarà molto probabilmente il Bianco a vincere grazie alla maggior solidità del suo castello.

28.... Rx8d 29.R8f Lx9b 30.Lx9b+ S*9e!

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

Questa mossa chiude praticamente partita e match. Il Nero perde l'importante Cavallo in 8e e la Torre bianca

resuscita. Il Nero non ha più modo di reggere, perché 31.R8g è ribattuta da S9f.

31.B*9c R8c 32.R7f Rx8e 33.R7h G7b 34.P7d S8d 35.Px7c+ Gx7c 36.B8b+ Bx5f 37.L*4h Bx6g+ 38.P*8g P*7f

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

Ora la Torre nera è intrappolata, la posizione del Re bianco è molto solida e il Nero ha soltanto un Cavallo in mano. Kubo ha poi confessato che già qui era certo della sconfitta e che le mosse successive le ha giocate soltanto per prendere tempo. Si può certo immaginare che abbia continuato a giocare anche per non ritrovarsi nell'imbarazzante situazione di perdere per la terza volta consecutiva una partita in meno di 90 mosse.

39.N*9f N*6f 40.Nx8d Gx8d 41.R7i N5h+ 42.Gx5h +Bx5h 43.S*4i +B6h 44.R7h +Bx7h 45.Gx7h N*5g 46.S5h R*5i 47.G6h P7g+ 48.Gx5g +P6h 49.S5d Rx5g+ 50.Lx4d +P5h 51.Lx4c+ Sx4c 52.P*4d +Px4i 53.Px4c+ Gx4c 54.Sx4i L*4d 55.S*5b Lx4i+ 56.abbandona

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

Il Bianco minaccia un matto tipico con G*3h, K1h S*1g, Kx1g S*2h, K1h G*1g, Nx1g S2i= contro cui non c'è adeguata difesa. Oltretutto non c'è nessun matto contro il Re bianco, per cui Kubo ha abbandonato. Goda si aggiudica il suo primo titolo Kio, che è anche il suo primo titolo in dieci anni. Kubo ha vissuto un mese disastroso essendo retrocesso dalla categoria A del Junisen e avendo perso sia il titolo Osho che il titolo Kio ed ora, per la prima volta dopo 4 anni, non detiene più alcun titolo.



Kio match

		KIO		
-	1974	<i>Kunio Naito</i>		
1	1975	<i>Nobuyuki Ouchi</i>		
2	1976	<i>Hifumi Kato</i>	3 – 0	<i>Nobuyuki Ouchi</i>
3	1977	<i>Hifumi Kato</i>	3 – 0	<i>Makoto Nakahara</i>
4	1978	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 2	<i>Hifumi Kato</i>
5	1979	<i>Makoto Nakahara</i>	3 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
6	1980	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 1	<i>Makoto Nakahara</i>
7	1981	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 2	<i>Hidemitsu Moriyasu</i>
8	1982	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 0	<i>Yasuharu Oyama</i>
9	1983	<i>Kunio Yonenaga</i>	3 – 1	<i>Hidemitsu Moriyasu</i>
10	1984	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>	3 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
11	1985	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 0	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>
12	1986	<i>Michio Takahashi</i>	3 – 1	<i>Koji Tanigawa</i>
13	1987	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 2 (1 <i>jishogi</i>)	<i>Michio Takahashi</i>
14	1988	<i>Yoshikazu Minami</i>	3 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
15	1989	<i>Yoshikazu Minami</i>	3 – 0	<i>Yasuharu Oyama</i>
16	1990	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Yoshikazu Minami</i>
17	1991	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Yoshikazu Minami</i>
18	1992	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
19	1993	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Yoshikazu Minami</i>
20	1994	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Taku Morishita</i>
21	1995	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Michio Takahashi</i>
22	1996	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Taku Morishita</i>
23	1997	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1 (1 <i>sennichite</i>)	<i>Masataka Goda</i>
24	1998	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Yasumitsu Sato</i>
25	1999	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
26	2000	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Kubo Toshiaki</i>
27	2001	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 1	<i>Yasumitsu Sato</i>
28	2002	<i>Tadahisa Maruyama</i>	3 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
29	2003	<i>Koji Tanigawa</i>	3 – 1	<i>Tadahisa Maruyama</i>
30	2004	<i>Yoshiharu Habu</i>	3 – 0	<i>Koji Tanigawa</i>
31	2005	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	3 – 1	<i>Yoshiharu Habu</i>
32	2006	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 2	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
33	2007	<i>Yasumitsu Sato</i>	3 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
34	2008	<i>Toshiaki Kubo</i>	3 – 2	<i>Yasumitsu Sato</i>
35	2009	<i>Toshiaki Kubo</i>	3 – 2	<i>Yasumitsu Sato</i>
36	2010	<i>Toshiaki Kubo</i>	3 – 1	<i>Akira Watanabe</i>
37	2011	<i>Masataka Goda</i>	3 – 1	<i>Toshiaki Kubo</i>