



Meijin

("Maestro Supremo")



Habu Yoshiharu
Meijin (Kisei, Oza)

27/09/1970
4dan -> 1985
9dan -> 1994
"7 corone": 78 titoli vinti
Altri tornei: 37 vittorie



Moriuchi Toshiyuki
9dan

10/10/1970
4dan -> 1987
9dan -> 2002
"7 corone": 8 titoli vinti
Altri tornei: 12 vittorie

69° Meijin (2011/2012)

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

1^ partita 7/8 aprile 2011

Sente: Moriuchi Toshiyuki, 9dan

Gote: Habu Yoshiharu, Meijin

1.P7f

Sono trascorsi 25 dall'ultima volta che due *Eisei Meijin* si sono incontrati in un match per il titolo (all'epoca si trattava ovviamente di *Nakahara* e *Oyama*). Questa è la sesta volta che *Habu* e *Moriuchi* si incontrano nella finale del *Meijin* (l'ultima risale al 2008 con *Habu* vincitore per 4-2). Questa è la loro 102^ partita ufficiale e dunque si conoscono molto bene. Ecco poi un'interessante statistica che ha dato un valore particolare al *furigoma*: nei loro incontri diretti il Nero ha una percentuale di vittoria del 64%. Dal primo lancio dei pedoni si sono avuti due pedoni, due *tokin* e un pezzo in bilico, per cui si è dovuto ripetere il *furigoma*: al secondo lancio si sono avuti invece quattro *tokin* e così lo sfidante *Moriuchi* inizia questo match col Nero.

1.... P3d 2.P2f P8d 3.P2e P8e 4.G7h G3b 5.P2d Px2d 6.Rx2d P8f 7.Px8f Rx8f 8.Rx3d B3c 9.R3f S2b 10.R2f K5b 11.P*8g R8e 12.S4h P7d 13.G3h G5a 14.K5h S6b 15.P1f N7c 16.P1e S2c

La combinazione K5b-S2c è una strategia d'apertura molto in voga oggi. Il motivo per cui si gioca il Re in 5b anziché in 4a (che è lo sviluppo normale del gioco) è di rendere meno attraente per il Nero attaccare lungo la 3^ colonna. Il motivo su cui si basa S2c è di scongiurare un successivo seguito P*1b Lx1b, B*2a.

17.Bx3c+ Nx3c 18.S8h P9d 19.R2h P*2d 20.S7g R8d 21.P3f P7e



La mossa in busta.

22.P4f

Il Nero non può prendere il pedone in 7e perché dopo 22.Px7e B*5e 23.B*4f Bx7g+ 24.Nx7g (24.Gx7g P*8h) P*7f cederebbe in cambio dell'Alfiere sia l'Argento che il Cavallo al Bianco, avvantaggiandolo. Si noti che il Bianco ha giocato R8d proprio per poter giocare questo sacrificio di Alfiere. Se la Torre fosse ancora in 8e, Nx7g la attaccherebbe ed il sacrificio d'Alfiere fallirebbe. 22.P4f consente al Bianco di attaccare la testa del Cavallo in 7g, ma per contro il Nero può promuovere l'Alfiere, il che crea seri inconvenienti al Bianco.

22.... N8e 23.S6f Px7f 24.P*7d Rx7d 25.B*8c R7a 26.P*7b R8a 27.B6e+ P7g+ 28.Nx7g Nx7g+ 29.Sx7g



29.... P*3e?

In sala stampa si è qui analizzata B*5d. Il cambio degli Alfieri non è certo un'opzione per il Nero, dato che ha sacrificato due pedoni proprio per promuovere l'Alfiere. Se 30.+B5e segue R8e 31.+Bx9a Bx8g+ che è favorevole al Bianco. Nelle analisi *postmortem* entrambi i giocatori hanno tuttavia precisato che dopo che 30.P7a+ Sx7a (30.Rx7a impedisce R8e) 31.+B5e R8e 32.+Bx9a Bx8g+ 33.P*8f +Bx7h 34.Px8e +Bx7g 35.R*7c è una forte forchetta ed è difficile per il Bianco attaccare il Re avversario. Detto questo, P*3e porta al vantaggio il Nero ed il *Ryu-O Watanabe* non era così sicuro che 30.P7a+ Rx7a fosse così spiacevole per il

Bianco dato che si prende ben quattro pedoni come compenso per l'Alfiere promosso. Nonostante i giocatori concordassero sul fatto che B*5d non fosse soddisfacente per il Bianco, pare evidente che fosse comunque migliore di quanto si è avuto in partita.

30.S4g Px3f 31.N*3e S3d 32.Rx2d

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

32.... R8e

Anche qui in sala stampa B*1b era vista come un disperato tentativo di tenere insieme la posizione del Bianco, ma dopo 33.Nx4c+ Sx4c 34.P*3d R8e 35.Px3c+ Rx6e 36.+Px4c Gx4c 37.R2b+ il Nero è ancora in grande vantaggio.

33.R2a+!

Il Nero ignora l'attacco all'Alfiere e imbastisce a sua volta un attacco su entrambi i fianchi del Re bianco.

33.... Rx6e 34.+Rx3b N*4b 35.+Rx3c Rx3e 36.N*7d S7c 37.P7a+

Con la Torre promossa su un lato e il pedone promosso sull'altro, il Re bianco si ritrova circondato. La partita è già decisa.

37.... Sx7d 38.+R3a B*8d 39.P*7c

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

Minacciando di creare un secondo pedone promosso.

37.... N*6e

Qui sembra che ci sia un'alternativa in R2e, perché 38.G*3b (come in partita) può essere ribattuta da P6d, che non è poi così chiara. Se però il Nero gioca 38.+P7b, segue P6d 39.P*2g, una mossa che si gioca a mente fredda, lo stesso Habu ha poi ammesso che era difficile trovare una buona mossa per il Bianco. Per concludere, ci si è addentrati in molte varianti, ma nessuna di esse ha condotto ad una migliore posizione per il Bianco. Dopo la partita Habu ha commentato che

forse la sua strategia d'apertura era difettosa e necessitava di un po' più di accuratezza.

40.S6f R2e 41.G*3b

Una mossa rozza, ma il Bianco non ha difesa.

42.... P5d 42.+P7b

Minaccia un semplice matto con +Rx5a Kx5a, G*6b.

42.... B*5c 43.P*2g R3e 44.Sx6e Rx6e 45.N*4e Sx4e 46.Px4e B3e 47.Gx4b Gx4b 48.+R6a abbandona

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

C'è il matto dopo K5c 49.+R6b K6d 50.N*7f K7f (K5e 51.S*5f) 51.S*8f K7f 52.G7g per cui Habu ha abbandonato. Una partita piuttosto a senso unico nonché un trionfale esordio per Moriuchi. Tuttavia, la percentuale di vittoria del Nero ha certo il suo peso e sarà quindi più importante vedere come Moriuchi si comporterà col Bianco nella 2ª partita. Questo match Meijin è solo agli inizi.

2ª partita 20/21 aprile 2011

Sente: Habu Yoshiharu, Meijin

Gote: Moriuchi Toshiyuki, 9dan

1.P7f P8d 2.S6h P3d 3.P6f S6b 4.P5f P5d 5.S4h S4b 6.G45h G3b 7.G6g K4a 8.P2f

Dopo una Yokofudori nella 1ª partita, questo secondo incontro sembra iniziare con una lenta e tranquilla Yagura. La strategia più in voga per il Nero consiste nel tenere fin che si può il pedone di Torre in 2g, ma qui Habu spinge subito il pedone di Torre in 2f. A questa spinta combina il mantenimento dell'Oro in 6i, tenendo così aperta la possibilità di arroccare rapidamente con K6h-K7h. Questo è un sistema strategico particolarmente caro a Fujii.

8.... P7d 9.S7g G5b 10.B7i S3c 11.P3f B3a 12.S3g P8e

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

Tentando di forzare l'Oro ad andare in 7h, dopo di che il gioco si incanalerà in una delle formazioni più classiche della *Yagura*.

13.S4f?!

Habu ha ben altro in mente. Con 13.S4f punta a un rapido attacco centrale. Quando la lotta si focalizza al centro del tavoliere, la spinta del pedone in 8e potrebbe risolversi in una vitale perdita di tempo. Qui però sembra rischioso non difendere l'8^ colonna e non è certo consigliabile dare inizio al combattimento con un "Re seduto". Ora si scatena improvvisamente un'aspra battaglia che dal mediogioco porta rapidamente al finale.

13.... P4d 14.P5e S5c 15.R5h Px5e 16.Sx5e P*5d 17.Sx5d Sx5d 18.Rx5d



Il Nero ha guadagnato un pedone, ma il Bianco ha un forte contrattacco.

18.... B6d 19.B4f Bx4f 20.Px4f B*4g

Creando così un Alfiere promosso. Il Nero deve reagire subito altrimenti il forte Alfiere deciderà la partita.

21.B*7a R7b

La mossa in busta.

22.S*6a Bx3f+



Siamo solo all'inizio della 2^ giornata di gioco, ma questa è già la posizione decisiva della partita.

23.Sx7b+?

Non è la mossa giusta. Anche l'ovvia alternativa 23.Rx5b+ non è buona dopo Rx5b 24.Sx5b+ Kx5b e con la Torre in mano è impossibile difendere il "Re

seduto". Ad esempio, 25.P*5h R*3i 26.K6h +Bx4f 27.K7h S*6b 28.R*7b S*6a e l'attacco del Nero viene neutralizzato (se il Nero sacrifica l'Alfiere segue B*4e che è troppo forte). Era giusto invece ritirare la Torre con 23.R5g. Ad esempio, Rx7a 24.Rx5b+ K3a e se ora il Nero affretta i tempi con 25.+R6b, segue P4e, una risposta perfetta dato che a 26.+Rx7a si può ribattere con la forchetta +Bx2f e se il Bianco riesce poi a giocare Px4f, il Re in 5i non ha difesa. Se però il Nero caccia via subito l'Alfiere con 25.P*3g +B4g (qui *Habu* ha scartato questa variante perché non gli piaceva attirare l'Alfiere ancor più vicino al Re al prezzo di un pedone) 26.G5h! +Bx2i 27.+R6b e con l'Alfiere promosso fuori gioco in 2i, il Nero ha nuovamente buone probabilità di tornare a combattere. Dopo la partita *Habu* ha dovuto ammettere che questa era l'unica chance che ha avuto in partita.

23.... +Bx5d 24.+S6b G5c!



Non comporta certo la struttura migliore, ma qui è la mossa giusta. Se G34b, segue 25.+Sx5b Gx5b 26.P*5c Gx5c 27.R*8b S*4b 28.Rx8a+ K3b 29.N*2e con gioco poco chiaro.

25.R*5a

Sembra migliore 25.R*6a che tiene viva la possibilità di 26.R5a+, ma dopo K4b 26.B8b+ (26.Rx2a+ G3a) R*3a, seguita da 27.Rx3a+ Kx3a, il Re si rifugia nel castello e dopo 29.+Bx9a Rx6a 30.+Sx6a l'Argento promosso non è certo nella posizione migliore.

25.... K4b 26.B8b+ R*2h

Ancora la mossa giusta. Se qui il Bianco si difendesse con R*3a, come nella variante sopra citata, seguirebbe 27.+Bx9a Rx5a 28.+Sx5a con minaccia di matto, mentre Kx5a sarebbe ribattuta da 28.L*5h che funziona sia in attacco che in difesa. R*2h è un forte contrattacco che punta dritto al Re seduto.

27.Rx8a+

Pur essendo solo le tre circa del pomeriggio, in sala stampa si aveva già la sensazione che la partita fosse ormai decisa, per cui si rincorrevano le voci sulla possibilità che stesse per essere battuto il record della partita più corta della storia dei match per il titolo di *Meijin* (stabilito nel 1947 da *Kimura* che aveva battuto *Tsukada* in 32 mosse). Il Bianco sta chiaramente vincendo, ma qui deve far molta attenzione a non permettere cose come 28.+R5a K4c 29.N*5e. *Moriuchi*

trova un modo grazioso per chiudere rapidamente questa partita.

27.... +B3f 28.P*5h S*7h!

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
爭	皇	龍						王	皇	爭
		馬		銀		王	爭			
爭			爭	爭		爭	爭	爭	爭	
		爭			爭	爭				
		爭								
			歩	歩		歩	歩		歩	
歩	歩	銀	金						歩	
		銀		歩			桂		桂	
香	桂		金	玉			桂	香	歩	

Bel paracadutaggio d'Argento. Il Nero non può prendere questo Argento con 29.Gx7h per via di +Bx5h ed ora 29.K6h fallirebbe a causa di Sx6i+.

29.G5g

Qui il Nero potrebbe tentare di dare la caccia al Re bianco, ma dopo 29.+R5a K4c 30.N*5e K5d 31.+Rx5c Kx5c 32.+Sx6c +Bx6c (non K4b?? 33.+B6d e poi matto) 33.Nx6c+ Kx6c il Nero non può prendere l'Argento in 7h perché seguirebbe 34.Gx7h S*4h 35.K6h R*6i 36.Kx6i Rx2i+ e poi matto. Questa profonda variante è il vero motivo che giustifica la straordinaria forza del paracadutaggio d'Argento in 7h. 29.G5g trascina la partita oltre il faticoso limite delle 32 mosse, ma il risultato non è comunque in discussione.

29.... Rx2i+ 30.N*4i Sx6i+ 31.Kx6i +Rx4i 32.K7h N*4a 33.+S5a K3a 34.+Sx4a K2b 35.abbandona

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
爭	皇	龍			銀			王	皇	爭
		馬				王	爭			
爭			爭	爭		銀	爭	爭	爭	
		爭			爭	爭				
		爭								
			歩	歩		歩	歩		歩	
歩	歩	銀	金						歩	
		玉	歩							
香	桂			銀				桂	香	

Il Re bianco si è rifugiato nel castello *Yagura* e l'unica mossa d'attacco sensata, 35.+R7b, viene ribattuta da P*5b ed il Nero rimane privo di valide continuazioni. Dal canto suo il Bianco dispone invece di mosse devastanti come +Bx5h o P*5f, contro cui il Re nero non può essere adeguatamente difeso, per cui *Habu* ha abbandonato. Una partita a senso unico in un match che finora è stato anch'esso a senso unico. *Moriuchi* tiene tutto sotto controllo mentre *Habu* deve prontamente reagire altrimenti cederà presto il suo scettro di *Meijin*. È particolarmente significativo che questa partita sia stata vinta dal Bianco, tenuto conto dell'altissima percentuale di vittorie col Nero negli incontri fra *Habu* e

Moriuchi. Pertanto *Habu* deve già fronteggiare l'epica impresa di dover vincere egli stesso col Bianco nella 3^a partita per scongiurare uno svantaggio per 0-3 che sarebbe pressoché decisivo.

3^a partita 6/7 maggio 2011

Sente: *Moriuchi Toshiyuki*, 9dan

Gote: *Habu Yoshiharu*, *Meijin*

1.P7f P3d 2.P2f P5d

Nella 1^a partita *Habu* aveva qui giocato P8d e il gioco si era poi sviluppato in una delle più recenti varianti della *Yokofudori*. *Habu* gioca pressoché di tutto e questa volta sperimenta la *Gokigen-Nakabisha*, un'apertura molto in voga.

3.P2e R5b 4.S4h P5e 5.K6h B3c 6.P3f K6b 7.S3g K7b 8.S4f

Moriuchi non devia dalla moda più recente e gioca l'attacco ultra-rapido S3g-4f col Re ancora in 6h.

8.... K8b 9.K7h S7b 10.S6h G3b 11.G45h S4b 12.P6f P4d 13.P3e S4c 14.R3h Px3e 15.Sx3e P5f 16.Px5f Rx5f 17.G6g R5b 18.P*5f P4e

La mossa in busta.

19.R3f P*3d 20.Sx3d Sx3d 21.Rx3d R4b 22.G5g P4f 23.Px4f P*4e 24.P9f Px4f

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
爭	皇	皇		爭				王	皇	爭
		王	銀			銀	爭			
爭	爭	爭	爭			皇	爭	爭	爭	
						飛				
							歩			
歩		歩	歩	歩	歩	爭				
	歩			金					歩	
	角	玉	銀							
香	桂		金				桂	香	銀	

25.B9g!

Un modo molto positivo di giocare da parte di *Moriuchi*. Qui l'ovvia difesa è 25.P*4h, ma dopo la partita *Moriuchi* ha precisato che qui non voleva proprio paracadutare un pedone. Il seguito della partita dimostra la correttezza del suo giudizio sul fatto che B9g fosse effettivamente la mossa giusta.

25.... R4d?!

Habu ha riflettuto 40 minuti prima di eseguire questa mossa, ma restano forti dubbi sul fatto che questo fosse qui il modo giusto di giocare. Ovviamente il Bianco vorrebbe giocare ora P4g+, ma dopo 26.Bx4b+ Gx4b 27.Gx4g Bx6f il guaio è che, avendo il Bianco rimosso il pedone sulla 6^a colonna, il Nero viene fortemente agevolato in un suo futuro attacco, dato che ora sarebbe possibile un paracadutaggio di pedone in 6b. Tutto questo non piaceva affatto ad *Habu* che ha quindi deciso di giocare R4d, concedendo tuttavia al Nero l'opportunità di paracadutare per primo la Torre nel

campo nemico. Pare proprio che qui il Bianco sia già nei guai.

26.Rx4d Bx4d 27.R*4a G3c!

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

Davvero un ottimo modo di rimettersi a combattere. È ovvio che il Bianco starebbe meglio con l'Oro 5b piuttosto che in 3c, ma il castello "Mino incompleto" non è così debole come potrebbe sembrare a prima vista. Dopo G3c, non è poi così facile trovare una buona continuazione per il Nero.

28.N3g!

Giocata dopo 2 ore e 7 minuti di riflessione, a dimostrazione della complessità che *Habu* è riuscito a iniettare nella posizione. In sala stampa si è analizzata a fondo la linea 28.P*3d Gx3d 29.B4b+, ma non si è trovata alcuna posizione chiaramente migliore per il Nero. Lo stesso *Moriuchi* ha dovuto ammettere nel dopopartita di essersi d'improvviso ritrovato privo di idee su come proseguire in questa posizione. Riflettere a lungo è spesso controproducente, determinando non di rado decisioni sbagliate, ma questa è un'eccezione. Le due ore sono state ben spese, dato che *Moriuchi* ne ha forse beneficiato per scoprire l'unico modo per mantenere *Habu* sotto pressione. Il Bianco non può permettere che questo Cavallo partecipi all'offensiva, per cui *Habu* è costretto ad attaccare.

28.... R*4h?

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

Con ogni probabilità questa è la casa sbagliata per paracadutarvi la Torre. Migliore è R*2g 29.S*5e P4g+ 30.Gx4g B7a 31.Rx2a+ P*3f 32.Gx3f R2h+ oppure R*4i 29.S*5h Rx1i+ 30.N4e G3d 31.N5c+ anche se il Nero sembra star meglio in entrambi i casi. *Habu* ha ammesso che specialmente R*2g era forse migliore di R*4h.

29.S*5h!

Forte difesa. Ora si evidenziano gli inconvenienti di R*4h. Qui la mossa ovvia è S*3f, minacciando la successiva P*4g. Tuttavia, con la Torre in 4h, anche se il Bianco promuove il pedone in 4g, il Nero può poi replicare alla successiva +Px5g con Sx5g oppure alla successiva +Px5h con G5x5h. In entrambi casi la Torre in 4h è sotto attacco e deve spostarsi. Tutto ciò concede al Nero un'enorme quantità di tempi per attaccare.

29.... P*5b 30.P*4c R2h+ 31.P4b+ S*4h 32.Gx4f Sx3g= 33.G5e S4h+

Sembra cattiva e in sala stampa le analisi si sono qui focalizzate su S*4f. Se il Nero risponde con la naturale 34.S56g segue Bx5e 35.Px5e G*5h che d'improvviso concede al Bianco una forte offensiva. Tuttavia, dopo 34.S4g sembra che il Bianco non riesca a far funzionare il suo attacco. Ad esempio, Bx5e 35.Px5e G*5h 36.+Px5b Gx6i 37.Kx6i G*5h 38.K7h Gx6h 39.K7g G7h 40.K6g e il Re nero scappa via.

34.S56g B2f 35.+P5a G7a 36.+Px5b N*6a 37.R4f+!

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

La mossa decisiva. Così si forza l'Alfiere bianco a lasciare la vitale diagonale 7a-1g da dove difendeva non solo l'Oro in 7a ma anche le vitali case 6b e 5c contro i paracadutaggi nemici.

37.... B3g+ 38.+R4b +B2f

Il Bianco non può far altro che riportare l'Alfiere promosso sulla diagonale vitale, ma la differenza fra una Torre non promossa in 4a e una Torre promossa in 4b è abissale.

39.P*4i +S5i 40.Gx5i +Bx5i 41.P4h +Bx6h 42.Kx6h G3b 43.+Rx3b +Rx4h 44.K7g G*5g 45.S*6b Gx6g 46.Kx6g abbandona

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

Non c'è alcun matto contro il Re nero, ma c'è invece una semplice minaccia di matto contro il Re bianco dopo la successiva 47.Sx7a=. Non c'è difesa: ad esempio, anche Gx6b non evita il matto dopo 47.B*7a Kx7a 48.+Px6b ecc... *Habu* ha pertanto abbandonato. Ancora una splendida vittoria di *Moriuchi* a cui ne basta soltanto un'altra per riappropriarsi del titolo del titolo *Meijin* che gli era stato strappato proprio da *Habu* nel 2008. Vincere quattro partite consecutive non è più una missione impossibile come lo era qualche anno fa, ma considerando che in questo match *Habu* è stato finora dominato da *Moriuchi*, una rimonta sembra assai improbabile.

4^ partita 17/18 maggio 2011

Sente: *Habu Yoshiharu, Meijin*

Gote: *Moriuchi Toshiyuki, 9dan*

1.P7f P8d 2.S6h P3d 3.P6f S6b 4.P5f P5d 5.S4h S4b
6.G45h G3b 7.G7h K4a 8.K6i G5b 9.S7g S3c 10.B7i
B3a 11.P3f P4d 12.G56g P7d 13.S3g B6d 14.B6h
G54c 15.K7i K3a 16.K8h K2b 17.S4f S5c 18.N3g P9d
19.P1f P1d 20.P2f S2d 21.R3h B7c 22.L1h P8e
23.L9h S4b 24.K9i

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

Un'apertura *Yagura* come nella 2^ partita ma con un genere di posizione del tutto diverso. Nella 2^ partita *Habu* ha giocato un attacco rapido, mentre in questa abbiamo una *Yagura* classica in cui entrambi i contendenti sviluppano tutti i loro pezzi prima di dar inizio alla vera battaglia. Ovviamente *Habu* e *Moriuchi* hanno già affrontato in precedenza questo genere di posizione nei loro scontri diretti. Con 24.K9i il Re nero va ad arroccarsi in una formazione *Anaguma*, una strategia ben nota in questa situazione. In realtà *Moriuchi* è molto esperto contro questa strategia. In questa partita ha giocato P8e non solo permettendo ma addirittura invitando l'*Anaguma*, benché sia stato il primo giocatore a introdurre P9e, anziché P8e, proprio per scoraggiare il Nero ad entrare nell'*Anaguma* in vista dell'attacco con N9c seguita da N8e. Né l'una né l'altra strategia sono sbagliate per il Bianco, ma questi non può assolutamente permettere che il Nero entri nell'*Anaguma* senza alcun compenso, dato che la diversa solidità dei castelli avvantaggerebbe il Nero.

24.... B6d

Anche questa, pur essendo una mossa teorica, è molto importante. Il Nero non può proseguire con 25.S8h

perché in tal caso il Bianco potrebbe liberamente cambiare il pedone di Torre con P8f.

25.P6e B7c

Il Nero ha ricacciato l'Alfiere in 7c, ma qui non può ancora giocare 26.S8h a causa di B9e 27.G67g N7c ed è arduo difendersi contro la successiva Nx6e.

26.N2e

Il Nero non può far altro che dar via alla battaglia con un castello *Anaguma* completato soltanto a metà.

26.... N3c 27.P1e Px1e 28.P3e Px3e 29.P5e Px5e
30.Sx3e Sx3e 31.Bx3e P*3d 32.B7i Nx2e 33.Px2e
N*3e 34.P*1d

La mossa in busta. Dopo la prima sessione di gioco *Habu* ha speso 5 ore e 7 minuti mentre *Moriuchi* 2 ore e 37 minuti soltanto. Una situazione che non è certo nuova, ma la differenza è comunque notevole.

34.... Nx4g+

Siamo ancora in ambito teorico, molto familiare soprattutto a *Moriuchi* che ha già giocato così nella finale del torneo *Ginga* contro *Watanabe* il 13 settembre 2007. Perse quella partita ma ora ha in serbo un miglioramento.

35.R3f S*3e 36.R6f B8d!

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

Questa è la novità di *Moriuchi* e, secondo il parere comune espresso in sala stampa e nelle analisi del dopopartita, si tratta di una buona mossa che concede al Bianco possibilità di gioco più che sufficienti in questa posizione. *Habu* ha poi ammesso che il Cavallo promosso in 4g gli dava molto fastidio e che qui era tutt'altro che soddisfatto della propria posizione.

37.P7e

Il Nero non può certo rassegnarsi a cedere la Torre al Bianco, ma lo spazio di cui dispone la Torre è esiguo e questo sacrificio di pedone è necessario per dare più respiro alla Torre.

37.... Bx7e 38.R7f B4h+ 39.Rx7d P*7c 40.R7f S5c?

Fin qui *Moriuchi* ha giocato bene ma questo è un errore. La mossa giusta era Lx1d. Sia *Moriuchi* che *Habu* ritenevano che dopo 41.P6d Px6d 42.P*7d Il Nero stesse meglio in vista di Px7d 43.Rx7d P*7c 44.Rx6d, ma è sfuggito ad entrambi che dopo P*7d il Bianco può giocare la forte 43.... R8d!, dato che 44.Px7c+ può

R13e 69.Bx5d+ il Nero cattura un Oro con guadagno di tempo, perché così facendo minaccia anche il matto. Inoltre, Kx2d 68.P*2e spinge il Re indietro dove è praticamente condannato. D'altro canto il Re nero è ancora del tutto al sicuro nell'*Anaguma* e non c'è alcun modo di minacciarli il matto. *Habu* risale un po' la china ma resta comunque in svantaggio e non fa altro che mantenere il servizio. Dovrà battere *Moriuchi* anche col Bianco in questo match: la prossima partita sarà la sua ultima occasione per riuscirci e se la fallirà l'incontro si chiuderà con *Moriuchi* che si riapproprierà dalla corona di *Meijin*.

5^ partita 31 maggio/1 giugno 2011

Sente: *Moriuchi Toshiyuki, 9dan*

Gote: *Habu Yoshiharu, Meijin*

1.P7f P3d 2.P2f P8d 3.P2e P8e 4.G7h G3b 5.P2d Px2d 6.Rx2d P8f 7.Px8f Rx8f

Essendo ormai con le spalle al muro, dovendo per di più giocare col Bianco e tenendo conto dei precedenti scontri diretti fra questi due campioni che hanno fatto registrare un netto predominio del Nero, la scelta dell'apertura da parte di *Habu* è stata senza dubbio tema di un acceso dibattito. Adottare la *Gokigen Nakabasha* era certo un'opzione plausibile, ma alla fine *Habu* opta per la *Yokofudori*. *Habu* è un giocatore *Ibisha* per natura, per cui non deve stupire che quando è in difficoltà scelga un tipo di posizione con cui abbia maggior dimestichezza.

8.Rx3d B3c 9.R3f S2b 10.K5h K4a 11.G3h R8d 12.P*8g R2d 13.S2h G5a 14.P7e R8d 15.R8f P*8e 16.R5f S6b 17.P3f P5d 18.P3e B4b 19.R2f P*2c 20.R7f S3c 21.N3g S4d 22.P4f P5e

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

23.P4e?!

La mossa in busta e forse non la migliore. Benché difficile da vedere, era probabilmente migliore 23.S2g perché dopo Sx3e 24.P4e R5d 25.S6h S5c 26.S3f Sx3f 27.Rx3f S6d 28.P4d Rx4d 29.S*4e R2d 30.P*2e R1d 31.P1f non è facile preservare la Torre bianca.

23.... Sx3e 24.P*3f S2f 25.P*2g Sx3g+ 26.Sx3g S5c

Il Nero ha guadagnato materiale ed il Generale in più può essere molto efficace nell'infoltire la difesa. Dopo la partita *Moriuchi* ha dichiarato di aver inizialmente ritenuto che il vantaggio materiale fosse decisivo per il Nero in questa posizione, ma qui si è reso conto che forzare il paracadutaggio di pedone in 2g poteva dare al

Bianco un compenso più che sufficiente. Effettivamente, il lato *Yokofudori* non intende utilizzare il pedone sulla 2^ colonna in 2g, ma piuttosto sfruttarlo in attacco.

27.Bx5e N3c 28.P7d P*5f 29.Rx5f Rx7d 30.S*6e R1d

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

31.S4f?!

Anche qui è difficile censurare questa mossa, dato che per il Nero è il modo più naturale di sviluppare i suoi pezzi. Era migliore 31.P*7d e dopo P6d 32.Px7c+ Nx7c 33.S7d P*7b 34.R7f i pezzi neri sono molto più attivi che in partita. Per un professionista è piuttosto difficile affrontare col Nero una variante del genere, perché così facendo forza il Cavallo bianco inattivo in 8a ad entrare in azione, cosa che si dovrebbe evitare in situazioni normali. In questo caso è tuttavia una linea decisamente migliore per il Nero rispetto a quanto avutosi in partita, per cui *Moriuchi* avrebbe dovuto giocarla senza troppi scrupoli.

31.... P6d 32.S7f S5d 33.B8h P*5e 34.Bx5e

Il Nero vorrebbe catturare con l'Argento, ma dopo 34.Sx5e Sx4e 35.R6f N*7d la Torre nera soccombe.

34.... Sx5e 35.Rx5e B*7d 36.P5f

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

36.... G5b!

Per *Kubo*, uno degli arbitri della partita, questo è stato l'apice del gioco di *Habu*. Il Bianco vuole andare a caccia della Torre nera con N*6c, ma se giocasse subito così seguirebbe N*6c 37.Rx8e Bx8e 38.Sx8e P6e 39.B*7b ed il Nero riacquista una probabilità di ricambiare. G5b prepara N*6c, assicurandosi che il Cavallo in 6c sia protetto e rendendo così inoffensiva la variante appena riportata. La difficoltà di G5b consiste nel fatto che *Habu* ha dovuto accertarsi che il Nero non

avesse alcun modo per migliorare la propria posizione prima del paracadutaggio del Bianco N*6c.

37.P6f N*6c 38.Rx8e Bx8e 39.Sx8e P6e 40.Px6e B7e

Con questo Alfiere che si unisce all'attacco, la posizione del Bianco è ora vincente.

41.B*8h R*2i 42.S*2h

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

42.... Nx4e!

Sacrificio molto forte del Cavallo. Il Nero non può far altro che accettarlo.

43.Sx4e P*5g!

Il punto di Nx4e. Il Re nero non ha una buona casa dove andare.

44.K4g

44.K4h sarebbe ribattuta da R6i+ mentre 44.K6h da R4i+ ed il Nero non ha difesa.

44.... R4i+ 45.G4h

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

45.... P5h+!

Il colpo finale. Qui ovviamente non aveva alcun senso per il Bianco spostare la Torre promossa dalla casa 4i: dopo +R2i 50.S3g, il Re nero avrebbe infatti concrete possibilità di rifugiarsi in 7^ colonna dove molti suoi pezzi lo stanno aspettando. In tal caso la vittoria del Bianco sarebbe stata molto ardua.

46.Gx4i B5g+ 47.K3h +Px4i

La partita è decisa. Il Nero non ha modo di creare minacce di matto.

48.R*7a K4b 49.N*3d K5c 50.Rx1a+ +P4h 51.K2i G*3h 52.K1h Gx2h 53.Kx2h +B4f 54.abbandona

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

C'è il matto dopo 54.K1h +Bx1i ed il prematto dopo 54.G*3g S*3i 55.K1h +Bx3g. Il Nero potrebbe allora tentare 54.L*5d K6b 55.Lx5b+ Kx5b ma non c'è il matto: *Moriuchi* ha speso due minuti per accertarsene ed ha quindi abbandonato. Una vittoria tanto perfetta per *Habu* quanto dura da accettare per *Moriuchi*, che apparentemente non ha commesso alcun errore evidente. Con *Habu* che vince due partite consecutive rimontando dallo 0-3 al 2-3, pare proprio che il vento sia cambiato. Per di più *Habu* avrà il Nero nella 6^ partita mentre *Moriuchi* dovrà tenere bene a mente di essere ancora in vantaggio nel match e restare concentrato per cercare di conquistare l'unico punto che gli manca.

6^ partita 7/8 giugno 2011

Sente: Habu Yoshiharu, Meijin

Gote: Moriuchi Toshiyuki, 9dan

- 1.P7f P8d 2.S6h P3d 3.P6f S6b 4.P5f P5d 5.S4h S4b
- 6.G45h G3b 7.G7h K4a 8.K6i G5b 9.S7g S3c 10.B7i
- B3a 11.P3f P4d 12.G56g P7d 13.S3g B6d 14.B6h
- G54c 15.K7i K3a 16.K8h K2b 17.S4f S5c 18.N3g P9d
- 19.P1f P1d 20.P2f S2d 21.R3h B7c 22.L1h P8e
- 23.L9h S4b 24.K9i B6d 25.P6e B7c 26.N2e N3c
- 27.P1e Px1e 28.P3e Px3e 29.P5e Px5e 30.Sx3e Sx3e
- 31.Bx3e P*3d 32.B7i Nx2e 33.Px2e

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

33.... P5f

Questa 6^ partita del 69° *Meijin* dovrà stabilire se *Moriuchi* ritornerà *Meijin* o se *Habu* porterà il match alla 7^ e decisiva sfida. Nonostante la delicatezza della partita, entrambi i contendenti giocano molto velocemente, trattandosi oltretutto di una partita che si articola nell'arco di due giorni. Pur essendo ancora nel primo pomeriggio del primo giorno di gioco, sono state già eseguite 66 mosse. Va inoltre rilevato che, pur con

una sequenza di mosse leggermente diversa, si è qui raggiunta la medesima posizione avutasi nella 4^a partita. In quella circostanza *Moriuchi* aveva giocato N*3e e dopo 34.P*1d Nx4g+ 35.R3f S*3e 36.R6f B8d aveva finito per perdere, benché molti ritenessero ottimo il suo piano di dar la caccia alla Torre per poi far uscire l'Alfiere. Ciò nonostante è *Moriuchi* a cambiare mossa per primo con P5f e questa è la sua giustificazione: "Nella 4^a partita ho incontrato parecchie difficoltà nel decidere fra N*3e e P5f, per cui ho deciso che qui avrei giocato P5f qualora si fosse ripresentata la stessa posizione".

34.Lx1e Lx1e 35.N*1d K1b 36.P*1c K2a 37.P2d Px2d 38.Bx2d

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

38.... S*2c

La mossa in busta e, per la prima volta in questa partita, *Moriuchi* si concede una lunga riflessione: più di due ore prima di imbustare questa mossa. In sala stampa si era analizzata P8f. Se il Nero fosse costretto a prendere questo pedone, il buco in 8g diverrebbe un obiettivo per tutti i pezzi in mano del Bianco, ma pare proprio che il Nero possa tranquillamente ignorare la spinta del pedone con 39.Bx1e. Ad esempio, Px8g+ 40.Gx8g e siccome Rx8g+ fallisce per 41.L*8h, il Bianco deve tentare qualcosa come N*9e, ma in tal caso 41.P*8c Nx8g= 42.K8h Rx8c P*2c è favorevole al Nero. Sembra che il Re nero si trovi in pericolo ma in realtà, col Cavallo nemico sulla sua testa, è piuttosto difficile minacciarlo.

39.P1b+ Sx1b

Forzata dato che Kx1b è troppo rischiosa per via di 40.S*1c K2a 41.Bx4b+ Rx4b 42.S*2b Gx2b 43.Nx2b+ Rx2b 44.Sx2b+ Kx2b 45.R*4a contro cui non c'è una buona difesa.

40.Bx1e P8f 41.Px8f P*1c 42.L*2f P*2d 43.P*2c Sx2c 44.Lx2d Px1d 45.Lx2c+ Px1e 46.S*1b K3a

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

47.P6d!

Un interessante piano per portare l'Oro difensivo in una posizione offensiva.

47.... Bx6d 48.Gx5f N*9e 49.G6e!

Qui *Habu* non si scompone affatto ed ignora l'attacco doppio di Cavallo. Poteva anche optare per la difensiva 49.P9f, ma dopo N*8g 50.K8h B*9i 51.K9g N7c P7e la posizione non sarebbe stata chiara.

49.... N*8g 50.Gx8g Nx8g= 51.K8h

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

51.... G*6g

L'inizio di alcuni fuochi artificiali: si minaccia il matto dopo B*9i, Kx8g Bx7g+, Nx7g Rx8f ecc...

52.Gx6d!

Parando la minaccia di matto e creandone a sua volta un'altra dopo +Lx3b seguita da B*1d.

52.... Gx2c!

Parando ancora una minaccia di matto con una minaccia analoga, dato che il Bianco vince dopo 53.Sx2c+ B*9i 54.Kx8g Bx7g+ Nx7g Rx8f ecc...

53.S*6h

Habu è il primo ad essere forzato a giocare una mossa esclusivamente difensiva, il che in genere non è affatto un buon segno...

53.... B*9i 54.Kx8g Bx7g+ 55.Sx7g L*8c?

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

Qui *Moriuchi* è stato a un passo dal titolo *Meijin*. Bastava paracadutare la Lancia in 8d anziché in 8c e il motivo per cui questo fatto è importante si capirà presto.

56.N*7h!

Forte mossa difensiva: un'alternativa era qui la diabolica 56.N*9e (Px9e è ribattuta da 57.Sx2c+).

56.... S*6i 57.Gx7d G2b

Il Nero non minaccia più il matto ed è quindi nuovamente costretto sulla difensiva.

58.Gx8c Rx8c 59.B*5f

In questa forchetta d'Alfiere sta la differenza fra paracadutare l'Argento in 8c e in 8d. Se l'Oro in 7d prende la Lancia in 8d anziché in 8c, questo paracadutaggio d'Alfiere in 5f non è più possibile. Ad esempio, 58.Gx8d Gx1b 59.L*8c R5b sembra una linea cattiva per il Nero.

59.... Sx7h= 60.Rx7h N*9e 61.K9f R8b 62.Bx6g Gx1b 63.L*8h P*2d 64.P*1c Gx1c 65.P*1d G2c 66.P*3b Kx3b 67.S*1b G2b 68.G*2c Gx2c 69.Sx2c+ Kx2c 70.B*4a abbandona

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

Ora L*3b verrebbe ribattuta da 71.N*3e Kx1d 72.Bx3b+ K2e 73.L*2h e poi matto. Se il Re indietreggia il Nero può creare un prematto con 71.G*2c. Il Bianco non ha minacce di matto per cui Moriuchi ha abbandonato. Habu è riuscito a rimontare fino al 3-3 dopo essere stato sotto per 0-3 ed ora ha la possibilità di diventare il primo giocatore nella storia del Meijin ad aver conquistato il titolo dopo aver perso le prime tre partite. Anche Moriuchi ha tuttavia la possibilità di strappare il titolo di Meijin al suo avversario. Ci attende una partita finale densissima di emozioni.

7^ partita 21/22 giugno 2011

Sente: Moriuchi Toshiyuki, 9dan

Gote: Habu Yoshiharu, Meijin

1.P7f

Dal furigoma di quest'ultima partita sono usciti tre tokin e il Nero è stato quindi assegnato allo sfidante Moriuchi: una piccola vittoria morale, considerata la significativa percentuale di vittorie del Nero negli incontri diretti fra questi due campioni.

1.... P3d 2.P2f P8d 3.P2e P8e 4.G7h G3b

Per la 3^ volta in questo match viene adottata l'apertura Yokofudori. Dopo la partita Habu ha dichiarato di averla programmata se gli fosse toccato di giocare col Bianco.

5.P2d Px2d 6.Rx2d P8f 7.Px8f Rx8f 8.Rx3d B3c 9.R3f S2b 10.P*8g R8e 11.R2f K4a

Muovere il Re in 5b è il sistema di gioco più in voga oggi, ma Habu preferisce spostarlo in 4a.

12.S4h S6b 13.P3f G5a 14.N3g

Moriuchi poteva optare anche per una Yokofudori più posizionale muovendo il Re in 5h, ma sceglie invece la nuova variante "Yamasaki ultrarapida", una linea che conduce a posizioni molto taglienti ma, come dice Takahashi 9dan, posizioni così violente vanno bene quando si è sotto molta pressione, come qui accade per Moriuchi. Dopo tutto, nelle posizioni taglienti non c'è altra scelta che tuffarsi dentro, non essendoci tempo di riflettere su strategie profonde dato che la pressione aumenta sempre di più e spesso induce a commettere un errore.

14.... P*8f Rx8f 16.P3e R8e 17.N7g Rx3e 18.R2e R3d 19.N4e B4b 20.P*2d P*8g 21.Gx8g P*2c 22.Px2c+ Gx2c 23.N6e P*2d 24.R2f P*3f

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

Questa è una novità. Qui si giocava N3c, ma Habu ha confessato di non confidare affatto nella posizione del Bianco dopo 25.R4f. Il paracadutaggio di pedone in 3f ostruisce la linea d'azione della Torre verso 4f e si tratta di una mossa frutto della preparazione casalinga di Habu.

25.P*3h P6d 26.N6x5c+

La mossa in busta, che ha richiesto quasi due ore di riflessione. In sala stampa ci si aspettava 26.P*8b, ma dopo Px6e 27.Px8a+ N3c 28.N*1e G1d non c'è una buona continuazione per il Nero.

26.... Sx5c 27.Nx5c+ Bx5c 28.S*4e

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

28.... R3e

Non c'è altra scelta. Qui il Bianco non può permettersi di cambiare le Torri dato che la sua posizione è molto più vulnerabile contro i paracadutaggi di Torre. Inoltre a R3b 29.Rx3f Rx3f 30.Sx3f seguirebbe R*8b che è buona per il Nero.

29.S5d B7a?

Subito dopo la partita *Habu* ha qui proposto B6b che non sembra far altro che invitare alla replica 30.S6c+, ma dopo B7a la Torre nera è in pericolo e ciò costringe il Nero ad agire rapidamente. Ad esempio, il seguito 31.Bx2b+ Gx2b 32.Rx2d è ribattuto da B4d, che conduce ad una situazione poco chiara dopo 33.Rx4d Px4d 34.B*2d R3c 35.Bx3c+ Gx3c 36.R*7a N*6a perché anche il Bianco ha in 8i una buona casa per un paracadutaggio di Torre.

30.P*8b R8e 31.Rx3f N*4d 32.R4f Rx8b

L'ovvia Rx8g+ è ribattuta da 33.Px8a+ ed è difficile trovare un buon attacco contro il Re nero, mentre il Nero minaccia semplicemente +Px7a seguita da Sx4c+. *Habu* ha aggiunto che il suo problema più grande è che il Nero può giocare in qualunque momento S3g, dopo di che il Re nero ha molto spazio a sua disposizione.

33.P*8c Rx8c 34.P*8d Rx8d 35.P*8e Rx8e 36.P*8f R2e 37.Sx4c+ P*4e



38.Bx4d!

L'espressione di *Habu* su questa mossa durante le analisi *postmortem* sembra dimostrare che non l'avesse affatto prevista o che comunque l'avesse sottovalutata. La naturale 38.R6f è ribattuta da N*9e 39.G7g P*8g e l'Alfiere nero diventa un obiettivo d'attacco. Il sacrificio dell'Alfiere prima che questo pezzo si trasformi in obiettivo d'attacco è qui ottimo.

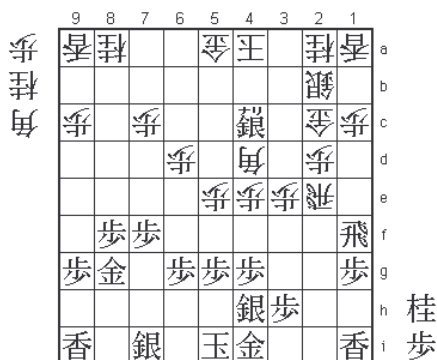
38.... Bx4d 39.R5f

Minacciando il matto.

39.... P*5e 40.R3f

Minacciando ancora il matto.

40.... P*3e 41.R1f!



Anche qui la ovvia 41.R6f non è buona a causa di P6e 42.Rx6e B*5d. Tuttavia, 61.R1f funziona alla perfezione perché ora il Nero minaccia sia +Sx4d che P*2f.

41.... B6b

Il Bianco voleva giocare R2i+ 42.+Sx4d +Rx1i ed ora a 43.+S4c si ribatte con G3c, ma dopo 44.B*5d L*4b 45.+S5c l'Argento promosso del Nero è troppo forte. L'allontanamento dell'Alfiere in 6b è una mossa esclusivamente difensiva che qui dimostra chiaramente il vantaggio del Nero.

42.P*2f B*6e 43.N*5c K3a 44.+S4d P4f 45.P6f B7d 46.P7e B5b 47.Px2e G3c 48.+Sx3c Nx3c 49.G5h N*3f 50.R*8b S*2g 51.R2f Sx3h+

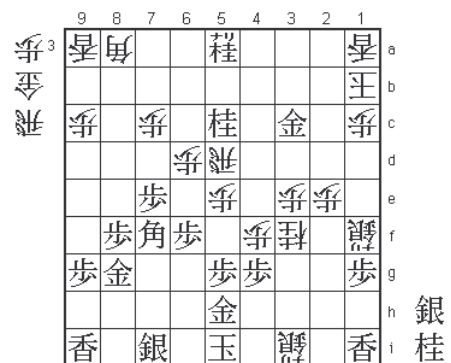
Oppure Nx4h+ 52.Gx4h S3f+ 53.N*4d B4c 54.G*4a e il Nero vince.

52.S3i!



Questo grazioso *tesuji* difensivo d'Argento consegna a *Moriuchi* il titolo di *Meijin*. Il Bianco deve catturare questo Argento, ma così facendo il suo attacco viene eccessivamente rallentato.

52.... Px2e 53.R1f +Sx3i 54.Rx8a+ S*2g 55.N*5d B6c 56.Nx6b+ Bx8a 57.B*7f R*5d 58.+Nx5a Sx1f+ 59.G*4c K2a 60.G*3b K1b 61.G4x3c Sx3c 62.Gx3c abbandona



La semplice minaccia di matto è S*2c e dato che il Nero può prendere in qualsiasi momento la Torre in 5d, non esiste un'adeguata difesa. Il Bianco può tentare di dare uno scacco in più con R*4i, ma non c'è un seguito dopo 63.K6i. *Habu* ha speso un minuto per prepararsi a cedere il titolo *Meijin* a *Moriuchi*. Ha lottato

strenuamente per rimontare dallo 0-3 ma non gli è bastato e *Moriuchi* conquista dunque il suo 6° titolo *Meijin*. *Moriuchi* e *Habu* stanno esercitando una presa molto stretta sul titolo *Meijin*, che negli ultimi dieci anni è stato vinto soltanto da uno di loro due. Nei match

Meijin il loro punteggio è di 3-3 ed è pari anche il loro confronto generale nei match per un titolo: 6-6. I due eterni rivali non si regalano nulla e questa loro rivalità è certo destinata a perdurare nel tempo.



EISEI MEIJIN e Meijin match

I	<i>Ohashi Sokei I</i>	(1555-1634)
II	<i>Ohashi Soko</i>	(1576-1654)
III	<i>Ito Sokan I</i>	(1618-1694)
IV	<i>Ohashi Sokei III</i>	(= <i>Ito Sogin I</i> : 1636-1713)
V	<i>Ito Soin I</i>	(1667-1723)
VI	<i>Ohashi Soyo II</i>	(= <i>Ohashi Somin I</i> : 1648-1728)
VII	<i>Ito Sokan II</i>	(= <i>Ito Inju I</i> : 1706-1761)
VIII	<i>Ohashi Sokei VI</i>	(= <i>Ohashi Inju II</i> : 1744-1799)
IX	<i>Ohasho Soei I</i>	(1756-1809)
X	<i>Ito Sokan III</i>	(1768-1843)
XI	<i>Ito Soin III</i>	(1826-1893)
XII	<i>Ono Gohei</i>	(1831-1921)
XIII	<i>Sekine Kinjiro</i>	(1868-1946)
XIV	<i>Kimura Yoshio</i>	(1905-1986)
XV	<i>Oyama Yasuharu</i>	(1923-1992)
XVI	<i>Nakahara Makoto</i>	(1947-....)
XVII	<i>Tanigawa Koji</i>	(1962-....)
XVIII	<i>Moriuchi Toshiyuki</i>	(1970-....)
XIX	<i>Habu Yoshiharu</i>	(1970-....)

MEIJIN				
1	1937	<i>Yoshio Kimura</i>		
2	1939	<i>Yoshio Kimura</i>	4 – 1	<i>Ichitaro Doi</i>
3	1941	<i>Yoshio Kimura</i>	4 – 0	<i>Tatsunosuke Kanda</i>
4		<i>Yoshio Kimura</i>		
5		<i>Yoshio Kimura</i>		
6	1947	<i>Masao Tsukada</i>	4 – 2 (jishogi 1)	<i>Yoshio Kimura</i>
7	1948	<i>Masao Tsukada</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
8	1949	<i>Yoshio Kimura</i>	3 – 2	<i>Masao Tsukada</i>
9	1950	<i>Yoshio Kimura</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
10	1951	<i>Yoshio Kimura</i>	4 – 2	<i>Kozo Masuda</i>
11	1952	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Yoshio Kimura</i>
12	1953	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Kozo Masuda</i>
13	1954	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Kozo Masuda</i>
14	1955	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Kazukiyo Takashima</i>
15	1956	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 0	<i>Motoji Hanamura</i>

		MEIJIN		
16	1957	<i>Kozo Masuda</i>	4 – 2	<i>Yasuharu Oyama</i>
17	1958	<i>Kozo Masuda</i>	4 – 2 (jishogi 1)	<i>Yasuharu Oyama</i>
18	1959	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Kozo Masuda</i>
19	1960	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Hifumi Kato</i>
20	1961	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Yuzo Maruta</i>
21	1962	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 0	<i>Tatsuya Futakami</i>
22	1963	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Kozo Masuda</i>
23	1964	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Tatsuya Futakami</i>
24	1965	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Michiyoshi Yamada</i>
25	1966	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 2	<i>Kozo Masuda</i>
26	1967	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Tatsuya Futakami</i>
27	1968	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 0	<i>Kozo Masuda</i>
28	1969	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Michio Ariyoshi</i>
29	1970	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 1	<i>Rensho Nada</i>
30	1971	<i>Yasuharu Oyama</i>	4 – 3	<i>Kozo Masuda</i>
31	1972	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Yasuharu Oyama</i>
32	1973	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 0	<i>Hifumi Kato</i>
33	1974	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Yasuharu Oyama</i>
34	1975	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3 (jishogi 1)	<i>Nobuyuki Ouchi</i>
35	1976	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Kunio Yonenaga</i>
	1977		no sponsor	
36	1978	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Keiji Mori</i>
37	1979	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
38	1980	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1 (jishogi 1)	<i>Kunio Yonenaga</i>
39	1981	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Kiyosumi Kiriyama</i>
40	1982	<i>Hifumi Kato</i>	4 – 3 (jishogi 1)	<i>Makoto Nakahara</i>
41	1983	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 2	<i>Hifumi Kato</i>
42	1984	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 1	<i>Hidemitsu Moriyasu</i>
43	1985	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
44	1986	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Yasuharu Oyama</i>
45	1987	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
46	1988	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 2	<i>Makoto Nakahara</i>
47	1989	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 0	<i>Kunio Yonenaga</i>
48	1990	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
49	1991	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 1	<i>Kunio Yonenaga</i>
50	1992	<i>Makoto Nakahara</i>	4 – 3	<i>Michio Takahashi</i>
51	1993	<i>Kunio Yonenaga</i>	4 – 0	<i>Makoto Nakahara</i>
52	1994	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 2	<i>Kunio Yonenaga</i>
53	1995	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Taku Morishita</i>
54	1996	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 1	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
55	1997	<i>Koji Tanigawa</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
56	1998	<i>Yasumitsu Sato</i>	4 – 3	<i>Koji Tanigawa</i>
57	1999	<i>Yasumitsu Sato</i>	4 – 3	<i>Koji Tanigawa</i>
58	2000	<i>Tadahisa Maruyama</i>	4 – 3	<i>Yasumitsu Sato</i>
59	2001	<i>Tadahisa Maruyama</i>	4 – 3	<i>Koji Tanigawa</i>
60	2002	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 0	<i>Tadahisa Maruyama</i>
61	2003	<i>Yoshiharu Habu</i>	4 – 0	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>
62	2004	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 2	<i>Yoshiharu Habu</i>
63	2005	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 3	<i>Yoshiharu Habu</i>
64	2006	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 2	<i>Koji Tanigawa</i>
65	2007	<i>Toshiyuki Moriuchi</i>	4 – 3	<i>Goda Masataka</i>
66	2008	<i>Habu Yoshiharu</i>	4 – 2	<i>Moriuchi Toshiyuki</i>
67	2009	<i>Habu Yoshiharu</i>	4 – 3	<i>Goda Masataka</i>
68	2010	<i>Habu Yoshiharu</i>	4 – 0	<i>Miura Hiroyuki</i>
69	2011	<i>Moriuchi Toshiyuki</i>	4 – 3	<i>Habu Yoshiharu</i>