

Collana: SHOGI HANDICAP

HANDICAP DI 4 PEZZI, parte I

di Larry Kaufman, 5 dan-ama

**L'HANDICAP DI QUATTRO PEZZI** (il *gote* toglie l'*hisha*, il *kaku* ed entrambi i *kyo*) mi ha intrigato per quasi vent'anni. Sembrerebbe che la mancanza di tutti e quattro i pezzi a lungo raggio d'azione faccia sì che il *gote* non abbia alcuna possibilità contro chiunque abbia superato la fase di principiante, ma non è questo il caso. *La maggior parte dei professionisti vi dirà che se li puoi battere con questo handicap, significa che sei un giocatore di livello Dan.* Anch'io vinco quasi sempre, dando questo handicap, con chiunque non abbia un livello dan-ama e qualche volta ho vinto delle partite lampo con giocatori 3 dan-ama (!). Il punteggio totale delle partite ufficiali registrate dall'U.S. Shogi Federation con questo handicap è di 36-8 in favore del *gote*. Chiaramente questo handicap è molto più piccolo di quello di sei pezzi o anche di cinque, ma questi risultati non sono ragionevoli: di fatto, indicano che i giocatori con il *sente* semplicemente non conoscono bene i *joseki* o che quello che hanno imparato non è corretto.

Il mio interesse per questo handicap è dovuto all'influenza del defunto *Nada Rensho 9dan* (una volta sfidante per il titolo di *Meijin*). Quando i suoi risultati nelle gare professionistiche cominciarono a scendere (forse per ragioni di salute; è morto a soli 58 anni), rivolse la sua attenzione al gioco ad handicap, specialmente di quattro pezzi. Scrisse che le analisi pubblicate erano sia incomplete che inaccurate e che **l'attacco mediante il *bogin*, che veniva di solito raccomandato, non era buono.** Affermò di essere in grado di sconfiggere qualsiasi dilettante con grado sotto il *4dan* e diede prova di questa affermazione vincendo una serie di 12 partite contro avversari di livello *dan* con uno schiacciante 10-2, nonostante il fatto che ogni partita fosse pubblicata su una rivista mensile, così che ogni avversario potesse studiare le partite precedenti (oltre alla letteratura) prima di giocare la propria. La chiave di questo successo fu che usò sempre il suo *gyoku* per difendersi dall'attacco nemico, mentre tutta la letteratura dava per scontato che non si dovesse mettere il proprio *gyoku* sulla linea di fuoco dell'avversario.

Durante il mio primo viaggio in Giappone raggiunsi il livello di *3dan*, ed ebbi la possibilità di giocare tre partite contro *Nada* con handicap di quattro pezzi, più altre due in un viaggio seguente. Vinsi quattro partite su cinque, soprattutto perché avevo già accumulato una considerevole esperienza giocando ad handicap contro giocatori americani. Ciononostante, rimasi impressionato dalle sue idee e decisi di elaborare da solo le linee di gioco migliori per il *sente*, dal momento che non si sarebbero trovate pubblicate. Il senso comune mi diceva che **non sarebbe dovuto essere difficile per ogni giocatore vicino al livello *dan* sconfiggere chiunque con un grande handicap**, se solo avesse seguito delle corrette linee di gioco in apertura. In altre parole, dovrebbe essere possibile dimostrare di avere un grande vantaggio fuori dell'apertura, ma provare che sia così è un compito difficile.

La maggior parte della letteratura sull'handicap di quattro pezzi raccomanda che il *sente* attacchi con il ***bogin***, dimostrando che potrebbe facilmente vincere piazzando un *fu* dietro le linee nemiche e usandolo per deviare un difensore. Mentre questo piano funziona abbastanza bene contro un gioco di routine, **non funziona molto bene quando il *gote* usa il suo *gyoku* come difensore**, come ha sempre fatto *Nada*, **o quando il *gote* ottiene subito un *fu* in mano.** Anche le altre linee raccomandate dalla letteratura, compreso l'attacco "N1g" o "B7i", non sono molto convincenti contro un gioco lucido. Queste linee verranno trattate nella parte II. Alcuni autori (in particolare *Naito Kunio 9dan*) hanno suggerito che il *sente* consideri questo handicap come quello a due pezzi (*hisha* e *kaku*): ma solo la mancanza del *kyo* destro lo aiuta se giocasse in questo modo. Infatti, l'assenza del *kyo* sinistro potrebbe anche aiutare il *gote*, dato che a volte il *sente* gioca per catturarlo nell'handicap a due pezzi. Un handicap di quattro pezzi dovrebbe essere molto più facile da giocare che non uno di due.

Circa un anno fa ho fatto la *sensazionale scoperta* che se il *sente* sostituisce il *bokin* al *bogin*, può sfondare la difesa di *Nada*. Recentemente ho anche provato che **il *bokin* lavora meglio del *bogin* contro il gioco standard**, così mi sembra chiaro che il *bokin* è il sistema corretto di giocare l'handicap di quattro pezzi.

Conduce in modo forzato ad un decisivo sfondamento sulle linee classiche, o ad un devastante attacco nella variante di *Nada*. Comunque, che io sappia, **questo piano non è mai stato nominato nella letteratura o giocato** in qualche partita, anche se è un piano conosciuto (ma molto raro) nel gioco alla pari.

Ci sono probabilmente **tre ragioni** per questo. Una è che i professionisti preferiscono insegnare e raccomandare linee di gioco che possano essere utili anche in una partita alla pari. Un'altra, è che il *bokin* non sembra naturale, perché il *kin* è un pezzo ideale per la difesa mentre il *gin* è più adatto all'attacco, soprattutto perché se viene scambiato (l'obiettivo usuale dell'attaccante), l'avversario prende un pezzo di valore minore. Perché indebolire la difesa e rischiare la perdita di un pezzo di maggior valore se il *gin* può fare lo stesso lavoro? La mia risposta: il *gin* non è abbastanza agile per il suo compito e seguendo le linee classiche, al *gote* è utile un *gin* per difendersi, per cui è meglio non provocare questo scambio. Infine, non molta attenzione è stata dedicata per due decenni all'analisi dell'handicap di quattro pezzi, fino a quando *Nada* ha dimostrato la debolezza del *bogin*.

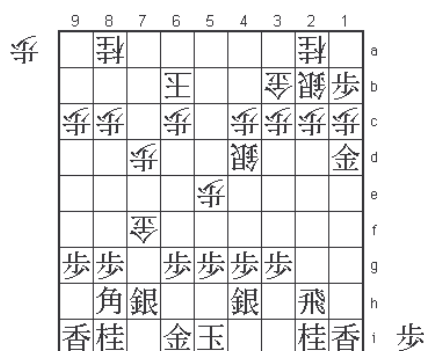
E' mia sincera speranza che il ***bokin*** arrivi ad essere riconosciuto come **il modo giusto di giocare l'handicap di quattro pezzi**. Secondo me è molto più facile vincere in questo modo piuttosto che con il *bogin* e considero questa scoperta come il mio più grande contributo al gioco dello Shogi. La seguente analisi è basata su quelle del *bogin* fatte da una quantità di professionisti, fra cui i defunti *Meijin Kimura, Kato 8dan, Hanamura Motoji 9dan, Itaya 8dan* e viventi ex-pro *Iida Hiroyuki 5dan* e *Shoshi Kazuharu 6dan*, ma da me modificate, dove necessario, per l'uso del *bokin* piuttosto

che del *bogin*. Ogni volta che mi riferisco al *bogin* do per scontato che sia sulla stessa casella del *kin* avanzato e che il *kin* sia in 5h invece dell'*gin* in 4h. Se ci sono errori, è per colpa mia.

Il piano-base è di aprire la diagonale al *kaku*, avanzare e scambiare il *fu* di *hisha*, spingere due volte il *fu* di *kyo* adiacente e far avanzare il *kin* fino a 3f, con il *gin* che va in 4h a difendere. Poi segue P1d Px1d G2e (o G2e prima, se il *gote* non può replicare ... N3c). Poi viene P\*1b: un sacrificio con invasione basato sull'uso del *fu* per spostare il *gin* da 2b (con un *kin* in 2b paracadutiamo il *fu* in 1c). Tenete d'occhio il *bokin*, facendo il paragone con il *bogin*.

Cominciamo con il **gioco classico**:

**1.... S6b 2.P7f P5d 3.P2f S5c 4.P2e G3b 5.P2d Px2d 6.Rx2d P\*2c** (per 6... S2b vedi Variante C) **7.R2h G7b** (se il *gote* omette questa mossa, il *sente* può forzarlo a muovere il *kin* in una casella peggiore: vedi variante B) **8.P1f** (ora 8.P9f P7d 9.P9e P8d non è opportuno per il *sente*) **P7d 9.P1e S2b 10.G3h** (partenza del *bokin*. La mossa standard è S3h) **G7c 11.G2g G6d 12.G3f P5e 13.S4h** (una mossa difensiva molto utile, che difende 3 *fu* e lo stesso *gin*. Anche se il *gote* gioca P8e o Gx7f il *sente* può replicare con S7h) **G6e 14.P1d Px1d 15.G2e S4d 16.P\*1b** (è buona anche 16.P\*1c Nx1c 17.Gx1d P\*1b 18.G1e! con poi P\*1d, catturando un *keima* per 2 *fu*. Questo non è possibile con il *bogin*) **Gx7f 17.S7h** (migliore difesa contro questa o P8e; se necessario, il *kaku* ha una possibilità di ritirata ed il *gyoku* può andare da qualsiasi parte) **K6b** (il *gyoku* è sia sicuro sia più utile fuori dall'ultima traversa) **18.Gx1d P\*1c**



Dopo 18.... P\*1c

**19.P1a+** [è buona anche 19.G1e P8d 20.P\*2d Px2d 21.Gx2d P\*2c 22.P1a+. Non proprio buona quando il *gote* ha un *fu* in mano, come qui, è 19.Gx2c (o 19.Sx2c nella variante con il *bogin*) Sx2c 20.P1a+ P\*2d 21.+Px2a P1d) **Px1d** (19.... Sx1a 20.Gx2c vince facilmente) **20.+Px2a S1c 21.P\*1b P8d** (la continuazione di questo attacco non è più raccomandata nella variante del *bogin*, a causa della difesa 21.... P2d 22.P1a+ S\*2c con un modo non facile per proseguire l'attacco. Ma qui il *gote* ha in mano il pezzo sbagliato per prevenire +P1b, per cui quest'attacco dovrebbe essere ideale con un *bokin*) **22.P1a+ P8e 23.N\*6h!** (il *gote* minaccia ... P8f, Px8f P\*8g con controgiooco) **G7e 24.+P1b S2d 25 +P22b! G4b 26.+P1c! K7c** (26.... Sx1c 27.Rx2c+) **27.+Px1d S23e 28.Rx2c+**, con l'intenzione +P3b e +Px3c. Notate come i *tokin* acquistino forza con il loro arretramento; i generali sono quasi inutili sulla nona traversa.

#### Variante A (K in 4c)

Questa linea di gioco è abbastanza simile a quella precedente, ma il *gote* enfatizza la difesa:

**8.... K4b** (8.... K5b è inferiore) **9.P1e S2b 10.G3h** (S3h è lo standard) **P4d 11.G2g K4c 12.G3f P3d 13.S4h P7d** (se 13.... N3c 14.L1f con intenzione di R1h e P1d) **14.P1d** (se viene anticipata 14.G2e è possibile 14.... N3c, sebbene 15.P1d sia ancora buona) **Px1d 15.G2e G7c** (15.... N3c 16.Gx1d con l'intenzione di G1c e P\*1d!; 15.... S4b? è efficace contro il *bogin* giocando S43c per rispondere a Sx1d con ... P2d o ... S2d, ma non ha senso con un *kin* in 1d) **16.P\*1b** (qui, 16.P\*1c potrebbe ancora prendere un *keima* per 2 *fu*; la miglior risposta del *gote* è probabilmente 16.... N3c!) **G6d** (ora 16.... P3e? e 16...P2d? sono mosse ragionevoli contro il *bogin* ma qui sono errori maldestri; allo stesso modo 16.... K3c può essere contrastata facilmente con 17.Gx1d P\*1c 18.G1e con l'intenzione N1g-2e, che sarebbe stata impossibile con un *bogin*) **17.Gx1d P\*1c 18.P1a+** (ora, con un *gin* in 1d, 18 Sx2c+ è migliore, ma in questo caso il testo è migliore) **Px1d 19.+Px2a S1c** (se 19.... S3c 20.P\*1c e 21.P1b+) **20.P\*1b P5e** (ancora una volta: con il *bogin* il *gote* avrebbe avuto una forte difesa con 20.... P2d 21.P1a+ S\*2c) **21.P1a+ S2d 22.+P1b G3c 23.+P22b! N7c 24.+P1c! Sx1c 25.+Px2c P\*2d 26.+Px1c** con facile vittoria.

#### Variante B

**7.... K5b** (con l'omissione di G7b, il *gote* tenta di salvare un tempo e la possibilità di usare un *kin* per difendere il lato sinistro) **8.P9f** (così il *sente* lo punisce, sebbene potrebbe usare la strategia del *bokin*. Questo piano dovrebbe essere adottato solo quando il *gote* non ha generali sulle tre colonne alla destra e non ha avanzato il suo *fu* in 7^ colonna) **G7b 9.P9e P7d** (il *gote* può difendere con 9.... G8b, ma allora il *sente* cambierà il suo attacco nel *bokin*, per giocare le

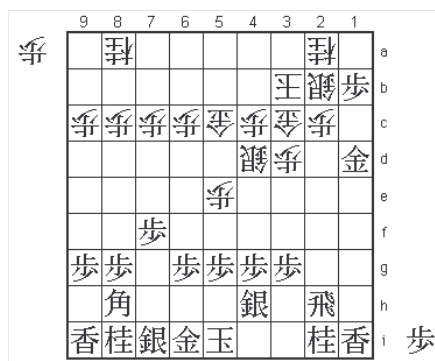
varianti precedenti) **10.P9d Px9d 11.P\*9b G8b 12.P9a+ N7c 13 +P8a!** (una mia idea; molti libri danno 13.B6f in posizioni simili, ma 13.... P6d o 13.... S6d portano ad un gioco un po' confuso. Il sacrificio del *tokin* da un tempo vitale) **Gx8a 14.B6f G8b 15.Lx9d S6d** (altrimenti 16.R9h) **16.L9c+ G7b** (se 16.... S6e 17.+Lx8b si prende due generali per un *kaku*, con attacco costante) **17.+L9b** (preparando B9c+) **P8d** (se 17.... P7e 18.R9h) **18.R9h S6e 19.B9i** e l'*hisha* promuove.

### Variante C

**6.... S2b 7.R2h G7b** (anche qui, se il *gote* omette di fare questa mossa il *sente* giocherà P9f-9e come prima) **8.P1f P7d 9.P1e S4d 10.G3h P3d 11.G2g N3c** (il momento cruciale; il *gote* tiene il *kin* nemico lontano da 2e) **12.G3f** (notate che un *gin* potrebbe essere respinto indietro con P3e, ma il *kin* può muovere, se minacciato, di lato in 4f) **P\*2c** (altrimenti 13.P1d Px1d 14.Lx1d P\*1c 15.Lx1c+) **13.S4h K5b** (notate che il *kin* in 3f, a differenza del *gin*, previene P5e, grazie a G4f) **14.L1f G7c 15.P1d Px1d 16.R1h** ed il *sente* sfonderà sul lato.

### Il “sistema Nada”

**4.... K4b 5.P2d Px2d 6.Rx2d K3b 7.R2h P\*2c 8.P1f** (il *sente* può anche tentare di punire il *gote* per l'omissione di G7b giocando P9f-9e, come sopra, ma con il *gyoku-gote* così lontano la cosa non è molto convincente) **G4b 9.P1e S2b 10.G3h S4d** (10.... P4d è molto simile, ma *Nada* di solito giocava la mossa del testo contro il *bogin*, poiché porta ad una migliore difesa e prepara la fastidiosa P5e) **11.G2g P3d 12.G3f G6b 13.S4h G65c 14.G2e G3c 15.P1d** (altro buon piano, raccomandato da *Sugimoto Masataka 5dan* con il *gin* in 2e, è 15.P3f 16.P4f e 17.N3g, puntando a prendere un *gin* per un *keima* mediante N4e. Questa è probabilmente la miglior variante con il *bogin*, ma, come dimostrerò, il *sente* può fare di meglio con il *bokin*) **Px1d 16.P\*1b** (16.P\*1c Sx1c 17.Lx1d Sx1d 18.Gx1d non è molto chiara poiché il *fu* in 2c è adeguatamente protetto) **P5e** (ora 16.... P1e è efficace contro il *bogin*, in quanto 17.Lx1e P\*1c non porta a niente e 17.S1d può essere contrastata con G2d, ma qui 17.G1d seguita da Lx1e porterebbe alla fine alla variante del testo, mentre anche 17.Gx1e seguita da N1g-2e è molto forte) **17.Gx1d**



Dopo 17.Gx1d

**17.... P\*1c** (17.... G6d 18.N1g! e la minaccia di 19.N2e forzerà 18.... P\*1c 19.Gx1c, con gioco simile al testo, se non migliore per il *sente*, che si ritrova con un *keima* in più all'attacco. Ora con un *gin* in 1d 17.... P2d o 17.... G2d non sono così facili da confutare, ma qui sono solo errori) **18.Gx1c Nx1c** (18.... Sx1c 19.P1a+ è anche migliore per il *sente*) **19.P1a+ Sx1a 20.P\*1d!** (a questo punto, in posizioni simili nella variante con il *bogin*, la letteratura da 20.Lx1c+ P\*1b 21.+L1d che è buona ma non soverchiante per il *sente*; il testo sembra essere chiaramente migliore) **P\*1b 21.Px1c+ Px1c 22.N\*2e! S2b 23.Nx1c+!** (al posto di 23.Lx1c+ poiché un *kyo* è qui più utile al *gote* di quanto non lo sia un *keima*) **Sx1c 24.Lx1c+**. Con un minimo costo in termini di materiale (un *kin* per un *gin*) il *sente* ha promosso il *kyo* su una casella molto efficace vicina al *gyoku* nemico ed ha a disposizione diverse minacce. Per esempio: 24.... G6d 25.S\*1b G\*2d (oppure 25.... N\*3a 26.P\*2b o 25.... P2d 26.P\*2c) 26.P\*2b. Non c'è difesa contro 27.P2a+ e 28.+P2b.

Secondo me il “sistema *Nada*” è molto efficace contro il *bogin*, ma il *bokin* la contrasta elegantemente.

### Difesa con il *kin*

Questa è simile al “sistema *Nada*”, ma con il *kin* in 3c ed il *gin* in 2b invertiti. Si vede di rado, perché mettere un *kin* in 2b è un brutto stile, ma ha il merito di prevenire P\*1b. Anche qui il *bokin* lavora meglio del *bogin*, poiché il *sente* può puntare a P\*1c.

**1.... K4b 2.P7f S6b 3.P2f K3b 4.P2e S4b** (al posto di 4.... G4b che confluirebbe nel “sistema *Nada*”) **5.P2d Px2d 6.Rx2d P\*2c 7.R2h G3a 8.P1f P5d 9.P1e G2b 10.G3h S65c 11.G2g P4d 12.G3f P3d 13.S4h S3c 14.G2e S6d 15.P1d Px1d 16.P\*1c**

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

Dopo 16.P\*1c

**16.... P5e** (entrambe le catture sono cattive mosse, perché su 16.... Gx1c 17.Lx1d è molto forte e 16.... Nx1c 17.Gx1d P\*1b 18.G1e seguita da P\*1d guadagna materiale; ancora una volta questo sarebbe impossibile con un *gin* in 1d) **17.L1f!!** (migliore di 17.Gx1d P\*1a o di 17.Lx1d Nx1c) **G5b 18.R1h P2d 19.Gx1d P\*1a 20.R2h** ed il *gote* non ha una difesa decente contro 21.Gx2d. Questa è una variante sorprendente, poiché entrambe le parti potrebbero catturare un *fu* laterale in due differenti modi, ma la mossa migliore per entrambi è evitare di farlo! Questa linea è molto dura da sconfiggere con il *bogin*, ma il *bokin* ne viene a capo molto bene.

### La “difesa Iida”

Questa linea è simile a quella classica tranne per il fatto che il *gote* attacca con il *gin* al posto del *kin*, e scambia i *fu* in 7e. Anche qui il *bokin* lavora bene, sebbene in questa linea non posso dire se offra qualche vantaggio rispetto al *bogin*; le analisi dovrebbero essere le stesse.

**1.... G65b 2.P7f P6d 3.P2f G3b 4.P2e G6c 5.P2d Px2d 6.Rx2d P\*2c 7.R2h P7d 8.P1f S6b 9.P1e S2b 10.G3h S7c 11.G2g S8d 12.G3f K6b 13.S4h P7e 14.Px7e Sx7e 15.P1d Px1d 16.G2e P6e 17.P\*1b** (anche qui, 17.P\*1c è un'alternativa accettabile con il *bokin*) **P6f** (per bloccare il *kaku*) **18.Px6f N7c 19.P1a+**! (la normale continuazione 19.Gx1d P\*1c 20.P1a+ qui è un po' lenta, poiché il *gote* è in condizione di contrattaccare, ma dato che il *gote* ha scambiato i *fu* in 7e dando al *sente* un *fu* in mano, è possibile effettuare questo attacco più veloce) **Sx1a 20.P\*2d!** (non 20.Gx1d? S2b) **S2b** (20.... Px2d 21.Gx2d P\*2b 22.P\*1c seguita da Lx1d oppure 21.... S2b 22.P\*2c seguita da P\*1c) **21.Px2c+ Sx2c 22.P\*2d S1b 23.Gx1d P\*2b 24 P\*1c** ottenendo un *keima* e continuando l'attacco.

### ... P3d anticipata

Il *gote* può prevenire completamente lo scambio del *fu* di *hisha* anticipando ... P3d, ma l'apertura della diagonale del *kaku* si dimostrerebbe fatale.

**1.... G3b 2.P7f S2b 3.P2f P3d?! 4.P1f** (ora non c'è motivo di fare 4.P2e dato che 4.... S3c o 4.... G3c prevengono 5.P2d, ma diventa efficace un veloce attacco di *keima*) **G3c 5.P1e P4d 6.N1g G4c 7.N2e K4b 8.L1g P2d** (altrimenti 9.R1h) **9.Nx1c+ Sx1c 10.P1d S2b 11.R1h** (anche 11.P2e è forte), seguita da P1c+.

**Per riassumere**, il *bokin* funziona meglio del *bogin* in quasi tutte le varianti poiché controlla 2d mentre è in 1d, controlla 3e mentre è in 2e, e può ritirarsi da 1d in 1e o da 2d in 2e. Inoltre, il *gote* ha bisogno di un *gin*, non di un *kin*, nella linea classica. Il solo lato negativo è una difesa leggermente più debole. **L'evidenza è soverchiante a favore del *bokin*.**

### Lezioni da trarre dal *bokin* nell'handicap a quattro pezzi:

1. Il principale obiettivo è **promuovere i *fu*** per poi scambiarli con dei generali e liberare la via alla promozione dell'*hisha*.
2. Due attaccanti (*hisha* e *kin*) non possono battere due difensori (*kin* e *gin*), ma l'uso di *un fu per sviare un difensore* fa sì che l'attacco funzioni.
3. **Come *sente*, concentratevi sul vostro lato destro**, a meno che il *gote* non abbandoni completamente il suo lato destro.
4. Se siete il *gote*, controllate 2c con tre pezzi, e puntate il vostro attacco su 1c.
5. **Una o due mosse di difesa** rappresentano tutto ciò che è necessario; attaccate prima che il *gote* possa controbattere.
6. Come *gote*, cercate di tener fuori il *kaku* avversario, e/o ottenete presto un *fu* in mano.