

HANDICAP DI HISHA E KYO, parte 1

di Larry Kaufman, 5 dan-ama

L'handicap di *hisha* e *kyo* (il *gote* toglie l'*hisha* ed il *kyo* alla sinistra) è il mio preferito per l'analisi, poiché il gioco si focalizza nel settore dove manca il *kyo* e conduce a varianti forzate. Quando l'handicap consiste solo di pezzi maggiori, di solito, il *sente* preferisce completare pazientemente la sua formazione. Ma quando manca un *kyo*, si preferisce attaccare più velocemente, per evitare che lo scontro possa svilupparsi da un'altra parte, rendendone irrilevante il vantaggio. In genere, con questo handicap, il *sente* ritiene che sia più facile irrompere e promuovere l'*hisha*, rispetto all'handicap dei due pezzi maggiori: ma anche, che è più difficile vincere poiché la presenza del *kaku* da al *gote* la possibilità di un adeguato controgio. Generalmente questo handicap è considerato adeguato per un confronto fra un *3dan-ama* ed un professionista, sebbene il defunto *Hanamura, 9dan-pro*, lo adottava giocando contro i *4dan-ama* e perfino vincendo una volta contro un *2dan-pro* in una partita sponsorizzata da una rivista!

I professionisti raccomandano diversi sistemi d'attacco per questo handicap. Il più caldeggiato è lo sviluppo nella *shinkenbisha* (come nell'handicap di *hisha*), ma preceduto, con l'aiuto dell'*hisha*, dallo scambio dei *fu* della colonna del *kyo*. Questo è un sistema piuttosto lento, anche se indubbiamente molto buono: ma ci sono molte varianti, alcune delle quali non sono totalmente convincenti. Un altro buon sistema consiste in un veloce sacrificio di *kyo*, ma anche in questo caso alcune delle varianti non sembrano essere efficaci. Alcuni professionisti raccomandano il *bogin*, ma se nelle linee principali ciò è vero, le variazioni sono troppe e complesse.

Ho deciso di optare per l'attacco di *keima*, innanzitutto per una nuova proposta di *Masaki Izumi 7dan-pro*, che costruisce il *gakoi* nel lato destro anziché a sinistra. L'attacco di *keima* consiste nello scambio del *fu* di *kyo* con l'aiuto dell'*hisha* e quindi, dopo poche mosse preparatorie, nel giocare N1g-N2e combinandolo di solito con P*1b. Normalmente conduce alla promozione dell'*hisha* con il solo costo delle poche mosse necessarie all'esecuzione.

Cominciamo con le classiche mosse del *gote*:

1.... P3d 2.P7f P4d (è possibile fare o permettere lo scambio dei *kaku*, proprio come nell'handicap di *hisha*, ma il gioco seguente diventerebbe molto più difficile per il *gote* a causa di possibili riutilizzi del *kaku* in 1a o 1b o catture su 1c) **3.P1f S3b** (o S4b) **4.P1e S4c** (varianti con P2d, qui o in posizioni simili, verranno considerate in seguito sotto la dicitura "linee di blocco"). Affrontano di solito gli attacchi con il *bogin*. Un'altra opzione per il *gote*, ora o alla prossima mossa, è S3c per contrastare N2e con S2d, ma potrebbe rendere efficace un attacco sulla quarta colonna.) **5.R1h P5d 6.P1d Px1d 7.Rx1d P*1c 8.R1h K6b 9.S3h** (nell'attacco di *keima*, questa mossa è importante per proteggere 2g da futuri paracadutaggi, in quanto intenzione del *sente* è di giocare P2f) **K7b 10.G65h**

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

Dopo 10.G65h

(Ecco la novità di *Izumi*: costruire un *mino-gakoi*. Le mosse standart G6h seguita da K6i, seguono il proverbio "tieni il *gyoku* e l'*hisha* separati". Ma G6h ha il grosso inconveniente di creare i presupposti per una forchetta di *keima* in 7f. Poiché il *sente* intende scambiare il suo *keima* destro, questo è un vero problema. Il *gote* spesso paracaduta un *keima* in 8d nel momento in cui 7f è difficile da difendere, oppure può muovere P7e senza temerne la cattura con Px7e, grazie a N*7f. In genere il *gote* attacca alla sua destra, dato che il *ryu* del *sente* dominerà l'altro lato. Ecco la ragione per cui il *sente* costruisce il *gakoi* a destra. In una partita alla pari, questo metodo permetterebbe all'*hisha* nemica di sfondare facilmente, ma poiché manca l'*hisha* questa scelta dovrebbe funzionare.) **10.... S6b** (10.... G3b 11.P2f P2d 12.P*1d! G2c 13.Px1c+ Gx1c

14.R2h P*1d 15.L1f! mossa forte) **11.P2f** (vitale per rispondere con P2e a P2d) **G3b** (essenziale: se non giocata, per le conseguenze: variante I) **12.N1g**

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

Dopo 12.N1g

(Vi meravigliate che il *sente* non porti il *gyoku* nel *mino-gakoi* prima dell'attacco? Se nel successivo paio di mosse il *gote* resiste con P2d, apriremmo il nostro lato destro, ed il *gyoku* è più al sicuro nella sua casa originale. Solo dopo che abbiamo promosso l'*hisha* sarà prudente muoverlo nel *gakoi*.) **S5c** (12 ... N3c 13.P*1b P2d [altrimenti 14.P1a+ Bx1a+ 15.N2e Nx2e 16.Rx1c+ B2b 17.+R1b P*1a 18.+R1d seguita dalla ricattura del *keima*] 14.R2h seguita da P2e) (oppure 12.... P2d 13.P2e Px2e 14.Nx2e G2c 15.R2h P*2d 16.Nx1c+ Nx1c 17.P*2f! a cui segue P*1d) **13.P*1b** (13.N2e può essere giocata dopo, per non dare al *gote* 13.... P2d) **G5b**

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

Dopo 13.... G5b

(se 13.... P2d 14.P2e G2c 15.Px2d Gx2d 16.Rh2 P*2c 17.N2e P1d 18.P1a+ Bx1a 19.P*1c, promovendo alla prossima.) **14.N2e P7d 15.P1a+ Bx1a 16.Nx1c= Nx1c 17.Rx1c+ B2b 18.+R1b** (per forzare il *gote* a giocare il suo *fu* di riserva) **P*1a** (altrimenti 19.L1c+ P*1a 20.+Rx2b, con lo scambio vantaggioso di un *ryu* per un *kaku* ed un *kin*) **19.+R1d** (non 19.+R2a? per G3a e lo scambio ora è svantaggioso: un *ryu* per un *kaku*) **P6d 20.N*1e!**

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

Dopo 20.N*1e!

(il *sente* potrebbe anche muovere il *gyoku* nel *mino-gakoi* con K4h-3i, ma la mossa del testo è realmente più forte) **N*3a 21.P*1b! Px1b 22.+Rx1b P*1a 23.+R2a** (semberebbe la stessa situazione della nota precedente, ma questa volta il *gote* non può giocare G3a per intrappolare il *ryu* perché ora c'è il suo *keima*) **K6c** (non c'è niente di meglio da fare; questa almeno prepara N7c controllando 7d) **24.P*1d! N7c 25.P1c+ Bx1c 26.Nx2c+**

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

Dopo 26. Nx2c+

Scambiando un *keima* con un *kaku*: un guadagno enorme.

Variante I: il *kin* rimane nella casella iniziale

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

Dopo 11.P2f

11.... S5c 12.N1g S6d 13.N2e (raccomando di non giocare P*1b se il *gote* trasalascia G3b. Questo sacrificio di *keima* è contemplato in alcuni *joseki*. Anche adesso P*1b è una possibilità, ma dopo 13.... P5e 14.N2e, P4e per il *kaku* c'è un'ottima casa, dopo la promozione dell'*hisha*: 4d. Sebbene le analisi di *Izumi* dicano che anche in questo caso il *sente* è in vantaggio, le varianti sono molto più complesse e meno convincenti di quelle seguite a G3b, perché il tempo in più permette al *kaku* di portarsi fuori dai guai.)

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

Dopo 13.N2e

P2d (se ora 13.... P5e segue 14.R2h! per poi 15.Nx1c+ Nx1c 16.P*1d. Con 13.... G3b al posto di 13.... P5e, 14.R2h non è efficace a causa di 14.... P4e che permette la fuga al *kaku*, ma 14.P*1b da al *sente* lo stesso attacco della precedente variante). **14.Nx1c+ Bx1c** (14.... Nx1c 15.P*1d) **15.P*1b B3a 16.P1a+ N3c 17.+P2a** (questa linea è buona qui perché non è possibile B6d. Se il *gote* ha lasciato aperta questa opzione rimpiazzando S5c-6d con altre mosse, sono in favore della versione P*1d dell'attacco di *keima*, come nella nostra prima variante.) **B5c 18.R1c+** (di solito 1b è una casella migliore per promuovere, ma qui è più efficace l'inchiodatura del *keima*) **G4b 19.+P2b**

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

Dopo 19. +P2b

e la minaccia di +P2c-3c è mortale.

Da notare che nella variante appena vista, il *sente* non ha mai provato a muovere il *gyoku* nel *gakoi* con K4h-3i. E' importante sapere che il *sente* può contare su questo se il *gote* tenta di attaccare sul suo lato destro con mosse tipo P7e o S6d-S6e-Sx7f (a cui si risponde di solito S7h).