

Collana: SHOGI HANDICAP

INTRODUZIONE

di Larry Kaufman, 5 dan-ama

Il gioco con handicap è il modo migliore per apprendere lo Shogi. Per 2 ragioni: prima di tutto si conosceranno le tecniche necessarie per irrompere nel campo avversario e vincere in ogni handicap, dal più grande al minimo. Poi si impareranno la maggior parte delle tecniche utili nell'apertura e nel medio gioco delle partite alla pari. Si conosceranno i più importanti *gako*i e come attaccarli, si apprenderà come giudicare il sacrificio di materiale e come valutare una posizione. Io stesso ho appreso i rudimenti dello Shogi con questo percorso. Le strategie nelle partite alla pari sono così difficili da comprendere per i giocatori novizi senza un'adeguata preparazione dovuta allo studio del gioco con handicap.

La seconda ragione per studiare il gioco con handicap è dovuta alla sua diffusione come pratica di gioco. Molti club in Giappone e anche negli USA utilizzano abitualmente questo sistema. Inoltre la stessa partecipazione ai tornei accomuna giocatori con più di 1 grado di differenza.

Inoltre: lo *Shorekai* (la scuola di preparazione al professionismo) segue questa pratica nelle loro partite ufficiali, anche se in alcuni eventi speciali viene utilizzato solo un piccolo handicap. C'è inoltre la tradizionale partita annuale fra il *Meijin* dei professionisti ed il *Meijin* degli amatori con l'handicap di un *kaku*.

LE REGOLE BASE

Quando viene stabilito un handicap, il giocatore più forte rimuove i pezzi specifici dal tavoliere, che vengono **ritirati** dalla partita. Il giocatore con tutti i pezzi è denominato *sente*, mentre l'altro è *gote*. **Il *gote* muove sempre per primo** nelle partite con handicap, poiché come prima mossa del *sente* viene intesa il ritiro dei pezzi di handicap.

Nel raro caso di *jishogi*, arrivato il momento del conteggio dei punti, il *gote* ottiene il credito per i pezzi rimossi all'inizio. In alcuni eventi, stipulano che, nel caso di *sennichite* oppure il conteggio del *jishogi* è pari, il *gote* vince, ma questa stipula non è frequente.

A causa del fatto che i pezzi in più del *sente* sono nelle loro caselle iniziali, che non sono quelle ideali, **l'handicap non è così ampio come sembra**: talvolta sono proprio questi pezzi in più che sono l'obiettivo del *gote*. Alcuni giocatori pensano che per rendere più valido l'handicap, questi pezzi extra dovrebbero essere nella riserva del *sente* piuttosto che nel tavoliere: questo renderebbe più duro il lavoro del *gote*, ma anche questo non viene praticato.

Ognuno deve tenere bene in mente, che al *gote* **basta solo recuperare mezzo handicap** per pareggiare il materiale, poiché può usare lui stesso il materiale catturato. Per queste ragioni, anche dei giocatori non professionisti competenti necessitano, sorprendentemente, di larghi handicap per competere con un professionista (assumendo che il professionista stia facendo del suo meglio per vincere, piuttosto che semplicemente una partita d'insegnamento).

TRADIZIONI NELLE PARTITE AD HANDICAP

In Giappone esiste una consistente letteratura sullo Shogi con handicap che ho collezionato per vent'anni, e da questo materiale ho tentato di selezionare le migliori linee di gioco, aggiungendo, quando necessario, analisi private di professionisti o giocatori dilettanti *5dan* o superiori, incluso me stesso.

Sebbene gli articoli **enfaticizzano come il *sente* dovrebbe giocare** gli handicap, non ho rinunciato a dare consigli al giocatore *gote*, poiché i giocatori dilettanti sono spesso totalmente in imbarazzo quando cominciano a perdere pezzi.

La scelta delle linee di gioco per il *sente* non è così facile. **Alcuni libri** danno le linee "migliori", intendendo di solito quelle che vincono più velocemente a gioco corretto. Comunque queste linee non appaiono molto attualmente, perché si dà per scontato che il *sente* sappia e ricordi perfettamente ogni variante, il che non è realistico.

Altri libri indicano sistemi elementari che sono facili da ricordare, ma che non funzionano bene se il *gote* usa le giuste contromisure. Un altro approccio è di illustrare sistemi che sono puramente istruttivi. Per quanto possibile ho cercato un compromesso fra linee che fossero solide ma **non troppo difficili** da imparare e ricordare.

In questa collana prendiamo in considerazione 8 tipi di handicap, in quest'ordine:

1. Handicap di 6 pezzi – Il *gote* toglie l'*hisha*, il *kaku*, entrambi i *kyo* ed entrambi i *keima*.
2. Handicap di 5 pezzi – Il *gote* toglie l'*hisha*, il *kaku*, entrambi i *kyo* ed un *keima*.

3. Handicap di 4 pezzi – Il *gote* toglie l'*hisha*, il *kaku* ed entrambi i *kyo*.
4. Handicap di 2 pezzi – Il *gote* toglie l'*hisha* ed il *kaku*.
5. Handicap di *hisha* e *kyo* – Il *gote* toglie l'*hisha* ed il *kyo* alla sua sinistra.
6. Handicap di *hisha* – Il *gote* toglie l'*hisha*.
7. Handicap di *kaku* – Il *gote* toglie il *kaku*.
8. Handicap di *kyo* – Il *gote* toglie il suo *kyo* a sinistra.

Di questi handicap, quello a **6 pezzi** è generalmente usato per **insegnare ai principianti**, quello a **2 pezzi** è probabilmente il **più giocato** di tutti ed anche quello di *hisha* e quello di *kaku* sono abbastanza utilizzati. L'handicap di 5 pezzi non è più molto giocato, ma poichè lo scarto fra un handicap a 6 pezzi ed uno a 4 pezzi è enorme credo (come alcuni professionisti) che sia importante e a volte l'unico modo per fare una partita competitiva.

In alcuni club fanno a meno dell'handicap di *kyo* perché a buona parte dei dilettanti manca la conoscenza specifica necessaria per sfruttarne il vantaggio ed anche perché molti dilettanti pensano che la differenza di forza è così piccola, che al giocatore più debole per poter competere in una partita alla pari può bastare il semplice vantaggio della prima mossa. Tuttavia, l'handicap di *kyo* rimane largamente diffuso in molti club e nello *Shorekai*.

L'handicap di 8 pezzi è spesso usato con i novizi; *Kazuharu Shoshi* 6dan-pro raccomanda P7f, P2f-2e, S3h-2g-2f-3e e quindi P2d. L'handicap di 3 pezzi (*hisha*, *kaku* e, di solito, il *kyo* destro) è attualmente poco usato perché la differenza fra un handicap di 2 ed un handicap di 4 pezzi non è così grande da giustificarlo. Il *sente* probabilmente dovrebbe usare una strategia uguale a quella dell'handicap di 2 pezzi, con il vantaggio supplementare della riluttanza del *gote* ad usare il suo *keima* di destra a causa della possibile promozione di *kaku* in 9c. Inoltre se la diagonale del *kaku* venisse bloccata, il *sente* può giocare B9g senza il timore di un attacco con ... P9e. L'handicap di *kyo* destro fu abolito circa un secolo fa. L'handicap di un *gin* (sia uno che l'altro) è usato occasionalmente come passaggio intermedio fra l'handicap di *kyo* e l'handicap di *kaku*, ma manca di conoscenze ufficiali. La strategia di apertura è di solito molto simile alla strategia di una partita alla pari.

Quale correlazione ci debba essere fra la differenza di livello dei giocatori e relativo handicap è materia di discussione. La maggior parte dei club usano sistemi che solo parzialmente hanno a che fare con la differenza di forza. Un tipico sistema giapponese potrebbe essere quello di usare solo la prima mossa per differenze di un 1 grado, il *kyo* per 2 gradi, *kaku* per 3, *hisha* per 4, *hisha* e *kyo* per 5, 2 pezzi per 6-7, 4 pezzi per 8-9. Comunque al giorno d'oggi i gradi risultano più compressi, poichè ci sono molti giocatori con lo stesso grado, ma con un'ampia differenza di valore.

Per la mia esperienza le differenze di grado per i rispettivi handicap, considerando che un dilettante 5° o 6° dan stia giocando con il *gote*, sono queste: *kyo* = ½ grado, *kaku* 1 ½, *hisha* 2, *hisha* e *kyo* 3, *hisha* e *kaku* 4, 4 pezzi per 5, 5 pezzi (destra) 6, 5 pezzi (sinistra) 7, 6 pezzi per 8 gradi.

I professionisti, in allenamento, usano un *kyo* per 2 gradi pro, un *kaku* per 5 e un'*hisha* per 7; i gradi fra pro sono molto più vicini di quelli dei dilettanti. Un professionista, nella scelta dell'handicap da dare ad un amatore, viene classificato come fosse un 7dan, dando per scontato che stia giocando seriamente, o come un 6dan se sta giocando tre partite contemporaneamente, come avviene nella pratica comune. E' da notare che le differenze fra gli handicap non sono esattamente uguali; secondo me, la differenza fra nessun handicap (o prima mossa) e un *kyo*, e la differenza fra il *kaku* e l'*hisha*, sono più piccole che fra gli altri handicap.

CONSIGLIO GENERALE

Ecco alcuni consigli generali sul gioco con handicap. Con handicap grandi (4 pezzi o più) è di solito meglio per il *sente* attaccare prima possibile, senza disturbarsi a costruire un *gakoi*, poichè lo sfondamento può di solito essere ottenuto senza cedere al *gote* troppo materiale in mano con il quale può contrattaccare. Ovviamente **costruire un *gakoi* non può essere sbagliato**: l'ex-*Meijin* *Kato Hifumi*, una volta scrisse che il *sente* può costruirsi il suo *gakoi* con qualsiasi handicap e farlo perbene, ma questo dà al *gote* il tempo di costruire una disposizione ideale, e il *sente* potrebbe essere costretto a sfoggiare qualche abilità difensiva.

In ogni handicap che includa uno o entrambi i *kyo* è di solito saggio attaccare sul lato piuttosto rapidamente, poichè se l'attacco viene rimandato la lotta potrebbe spostarsi nel centro, ed il vantaggio del *kyo* diventare irrilevante, o addirittura uno svantaggio.

Quando sono solo i pezzi maggiori ad essere rimossi (*hisha* e/o *kaku*) è di solito vantaggioso per il *sente* essere molto paziente, attaccando solo quando la posizione non può più essere ulteriormente migliorata da mosse costruttive. Normalmente il *gote* deve aspettare che sia il *sente* ad attaccare. La principale eccezione è l'handicap di *kaku*, nel quale il *gote* spesso attacca per primo perché nella posizione originale il *kaku* è l'obiettivo dell'*hisha*, così il *gote* ha spesso il tempo di costruire il *gakoi* e preparare un attacco prima che il *sente* abbia il tempo di riposizionare il *kaku* e fare lo stesso.

EQUILIBRIO DI MATERIALE

Nelle prime fasi di gioco, quelle di cui ci occupiamo in questa collana, **il più importante fattore per valutare la posizione** è l'equilibrio di materiale, assumendo per scontata una ragionevole sicurezza del *gyoku*. Solo verso la fine, quando diventa possibile un attacco diretto contro i *gyoku*, la differenza di materiale può essere trascurata. Di conseguenza abbiamo bisogno di una scala approssimativa per valutare gli scambi di materiale.

La scala che uso è un compromesso fra le opinioni di vari professionisti. Se **il fu vale 1, il kyo 4, il keima 5, il gin 7, il kin 8, il kaku 11, l'hisha 13, l'uma 15 e il ryu 17.**

Ad un *token* viene dato un valore più alto di un *kin*, poiché perde la promozione se catturato, e così il suo valore è 10, mentre il *nari-kyo* o il *nari-kei* valgono 9. Comunque, lo scambio fra un *token* (od un *nari-kyo* od un *nari-kei*) ed un vero *kin* è molto desiderabile, poiché guadagnate un *kin* mentre il vostro avversario guadagna solo un *fu*. In base ai numeri, voi perdete 2 (10 – 8) mentre il vostro avversario perde 7 (8-1).

Promuovere fu e poi scambiarli con veri generali (sho) è probabilmente la più importante tecnica che imparerete dal giocare con grandi handicap. E' anche importante notare che nonostante il valore dei *fu* sia abbastanza basso, è piuttosto importante avere almeno un *fu in mano* se avete già perso un *fu*, ed è molto importante averlo se siete sotto di due. Infatti il prematuro scambio di un *keima* per due *fu* è spesso molto vantaggioso se l'avversario non può ottenere un *fu* in mano.

Riguardo alla notazione, seguo le convenzioni stabilite da George Hodges nel 1976 sulla rivista inglese "Shogi", eccetto l'omettere il trattino fra il simbolo del pezzo e la mossa.

Le colonne sono numerate da 1 a 9 partendo dalla sinistra del *gote*, mentre le traverse sono rappresentate da lettere dalla "a" alla "i" dal lato del *gote*.

La prima lettera del nome del pezzo (con una "N" per il *keima*) è seguita dalla casella di destinazione, tranne quando la casella di partenza non debba essere segnata per prima per evitare malintesi.

"x" indica "cattura"

"+" indica "promuove" o "promosso"

"=" indica "non promuove"

"*" indica "paracadutato"

Una buona mossa può essere seguita da un "!", una brutta da un "?"

Quando si valuta la posizione finale di una variante, poichè si parla di una partita con handicap, la questione **non riguarda** chi è in vantaggio, ma piuttosto se il vantaggio del *sente* sta **crescendo o diminuendo**.

Quindi un commento del tipo "il *gote* sta andando bene" significa che, tenuto conto della differenza di forze implicita in una partita ad handicap, il *gote* è **più vicino a vincere**, anche se sta **obiettivamente ancora perdendo**.