

Partite storiche

[1607]

Sente: Ohashi Sokei

Gote: Honinbo Sansa

1.P7f P3d 2.S4h P4d 3.P4f S4b 4.S4g S4c 5.P3f R4b
Apertura *Shinkenbisha*.

6.R4h B3cIl *gote* minaccia B1e, con scambio *kaku* per *hisha*.**7.P1f P1d 8.P2f K6b 9.K6h K7b 10.K7h S6b 11.G4i-5h**

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

Il *gote* ha formato il *gakoi Edo*, mentre il *sente* ha formato il *funagakoi*.

11.... P5d 12.P5f S5c 13.S6h P6d 14.P6f G4a-5b 15.S6g G6c 16.P9f P9d 17.P8f P7d 18.K8g K8b 19.G7h G7b 20.N7g P8d

Entrambi i giocatori hanno lavorato per consolidare la protezione del *gyoku*, senza però lasciare all'avversario la possibilità di estendere il dominio su una zona della traversa centrale, in modo di creare un *kurai fu*, ideale come avanguardia per un attacco. L'equilibrio fra mosse difensive ed altre strategicamente offensive è delicato. Per esempio spingere il *fu* laterale ha un duplice scopo nel caso di *gyoku* nello stesso lato: nel medio gioco può ispirare un attacco laterale, nel finale può essere una via di fuga per il *gyoku* attaccato.

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

21.R3h R3b 22.P2e B5a 23.R2h R2b

Il gioco delle *hisha* che si oppongono al fine di impedire una pressione particolare su una colonna.

Un'altro possibile gioco era 23.... P3e e se 24.Px3e Rx3e 25.P*3f R3d seguita da 26....N3c. L'*hisha* nella 4^a traversa viene detta *ukibisha* ("*hisha* galleggiante" - "Floating Rook"), una mossa molto comune e forte in difesa. Poi se dietro l'*hisha* c'è un *keima* si costruisce una forte formazione, in quanto il

keima protegge i punti deboli dell'*hisha*. Se invece a 23.... P3e il *sente* risponde 24.R3h potrebbe seguire Px3f 25.Sx3f con possibilità di un attacco laterale, P1e 26.Px1e Lx1e 27.P*1f Lx1f 28.Lx1f P*1e e poi 29.Lx1e Bx1e con lo scopo di 30.... P*3g 31.Nx3g Rx3f riguadagnando il *kyo* con gli interessi.

24.P6e N7c 25.Px6d Gx6d 26.P4e B3c

Evita la trappola 26....Px4e 27..N6e S5c-4d 28.N5c+.

27.N3g P*6e 28.R2i P7e 29.Px7e Gx7e 30.P*7f G7d 31.R6i S6d 32.Nx6e!

Ad un attacco risponde con un contrattacco!

32.... Nx6e 33.P*6f P8e!Contro-contrattacco: mira al punto debole del *sente*.**34.Px8e P*7g 35.G7i N*7e**

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

Inizia un forte attacco, sacrificando un secondo *keima* per poter avanzare con i *sho*.

36.Px7e Sx7e 37.P*7f P*8f 38.K9h P9e 39.Px7e Gx7e 40.S*7f!

Se Px6e segue Px9f. Inoltre protegge la casella 8g.

40.... Gx7f 41.Sx7f Px9f 42.Px6e S*7hUn'altra possibilità era Px4e aprendo la diagonale al *kaku*.**43.P*9b**

Ed ora si contrattacca!

43.... Lx9b 44.N*8d B5a 45.N*7d K8c 46.Nx9b+

Rimuove uno dei pezzi d'attacco del *gote* ed inoltre sposta il *gyoku* su un lato. Nx7b+ permette Kx7b su campo aperto.

46.... Kx9b 47.Bx7g Sx6i+ 48.Gx6i P*7e 49.P*9c

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

L'ultima mossa *gote* era buona, ma P*9c è migliore. Se ora Kx9c 50.B6f!! inchiodando il *fu*. Se invece K8c, 50.L*8d Kx9c 51.Bx8f e poi per esempio se Px7f, 52.P*9d Kx9d 53.S*9e K9c 54.K8g P*8c 55.S9d Kx9d 56.Lx9f #.

49.... K8a 50.Bx8f

Non va Sx7e per P9g+ 51.Kx9g R*8g che inforchetta *gyoku* e *kaku*.

17 Novembre 1856

Sente: Amano Soho 7da

Gote: Ito Soin 7dan

1.P7f P3d 2.P2f P5d 3.P5f

P5f previene P5e del *gote* (*kurai fu*). Attualmente si preferisce giocare P2e per un gioco più diretto e con scambi più rapidi. In caso di 3.Bx2b+, Sx2b 4.B*5c B*4b (per 5.B8f+ Bx8f) 5.Bx4b+ Gx4b ed il *gote* si avvantaggia nello sviluppo.

3....S6b 4.S4h G3b 5.G7h S5c 6.P2e S6d

Con lo scopo di R5b-P5e per il controllo della colonna centrale.

7.P2d Px2d 8.Rx2d R5b 9.K6i K4a 10.R2h P*2c

Il ritiro dell'*hisha* minaccia P*2d-P2c+, per cui P*2c è doverosa. Ora solo il *sente* ha un *fu* in mano ed ancora l'iniziativa.

11.Bx2b+ Sx2b 12.S6h P5e

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

Il *gote* decide di attaccare subito, prima di S4h-5g.

13.Px5e Sx5e 14.P*5d P7d

P*5d non è una mossa facile. La perdita di un *fu* all'inizio può avere un grande effetto nella futura battaglia. Ha uno doppio scopo: 15.P5c+ Rx5c 16.B*8b o 15.B*5c per poi promuovere. P7d è una mossa molto fine. Difende sul primo scopo, 16....B*6d 17.Bx6d+ Sx6d 18.B*8b B*7c 19.Bx7c+ Sx7c con il guadagno pieno del *fu*.

50.... Px7f 51.G*9b!

Il primo tassello per una rete di matto.

51.... K7a 52.B5c+ K6a 53.L*6d P*6b 54.+Bx4c N*5b 55.K8g!

Necessaria ma decisiva. Il *gyoku-gote* è ingabbiato per cui non sfugge. Così ci si pone al riparo da 55.... S*9g 56.K8g R*8f 57.K7h R8h+ 58.K6g +R7g#.

55.... R*8i 56.K7h P7g+ 57.Kx7g Rx6i+ 58.S*5c S*6f 59.K8f +R8i 60.K9e P6c 61.S*6b Bx6b 62.Sx6b+ Gx6b 63.Nx6b+ Kx6b 64.B*5c K7c 65.G*8d K7b 66.P*7c K6a 67.Lx6c+ abbandona

Ouchi Nobuyuki 9dan (a cui si deve la maggior parte dei commenti) ha dichiarato che *Sansa* e *Sokei* giocarono un alto numero di mosse corrette ed il loro livello di gioco potrebbe essere rapportato, ai giorni nostri, al livello dei migliori giocatori non professionisti.

15.B*5c B*4d

Se B*6d segue 16.B2f+ Rx5d 17.+B3f ed il *sente* ha i pezzi molto più attivi, con inoltre un *uma*!

16.Bx4d+ Sx4d 17.B*1h

Questo è il cosiddetto "*kaku* sentinella" ("*toomi no kaku*" - "Watchtower *kaku*"). Un *kaku* paracadutato nel proprio campo con mire lontane. Questa mossa forte e necessaria era stata probabilmente vista con anticipo: previene Rx5d.

17.... G4b 18.S4h-5g K3b 19.S5f G6b 20.R5h S2b-3c

Il *sente* muove in sostegno al *fu* in 5d, mentre il *gote* pone al riparo il *gyoku*, rinforzando il centro.

21.P6f P1d 22.K7i P8d 23.G5i P8e 24.B2g R5a

Le mosse *sente* hanno lo scopo di equilibrare la posizione: G5i collega il pezzo agli altri *sho* del castello, B2g previene P1e. Per il *gote*, P8d-8e sposta l'asse dell'attacco e R5a difende da Bx8a+.

25.S4e

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

25.... P*5e

Una mossa che taglia la colonna dell'*hisha*. Migliore sarebbe stata P*5b. Ora mentre il *sente* non ha fretta di cambiare i *gin*, il *gote* attacca sacrificando 2 *fu*.

26.S6g P8f 27.Px8f P7e 28.Px7e Sx4e 29.Bx4e S4d 30.B1h S*5f 31.Sx5f Px5f 32.Rx5f S*5e 33.R5h Sx6f 34.P*6g P*7g 35.Nx7g Sx7e 36.G5i-6h P*7f 37.N6e S6d 38.S*5c

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

Il *gote* forza il *sente*, che nonostante l'attacco, migliora la sua posizione, ben equilibrando, attraverso mosse apparentemente distanti dal centro dell'azione (G5i-S6g prima, G5i-6h poi), la sua posizione difensiva e mantenendo la sua punta in attacco. Il *gote* invece ha forzato oltremisura l'attacco. Per esempio invece di 34.... P*7g (che con Nx7g "aiuta" il *sente* ad avanzare il *keima*) era meglio giocare 34....Sx7e 35.G5i-6h P*5b, mosse prudenti ma solide.

38.... G6bx5c

Se S4dx5c segue 39.Px5c+ Sx5c 40.Nx5c+ G4bx5c (se G6bx5c 41.Bx6c+) 41.P*2b Kx2b 42.S*4b con una rete di matto. La mossa del testo è la migliore ma non impedirà la distruzione della posizione, che è frutto anche dell'attacco prematuro del *gote*.

39.Px5c+ S4dx5c 40.Nx5c+ Sx5c 41.Bx6c+ S*7g 42.P*2d Px2d 43.P*2e

Tsugifu ("Attacco congiunto dei *fu*")! Questo sacrificio di *fu* (un classico *tesuji*, in pratica un tipico tatticismo) ha lo scopo di accedere alla casella 2c che con i *sho* in mano forzerebbe il matto.

43.... B*3c

Una mossa dal duplice scopo. Se il *sente* avesse un'altro *gin* in mano (quello in 7g è a portata di "mano") potrebbe attaccare con S*2c, Kx2c; Px2d,Kx2d; P*2e, ecc, verso il matto: quindi B*3c difende, ma supporta anche il *gin* in 7g per l'attacco.

44.P*5e Sx7h+ 45.Gx7h G*7g 46.S*4e

Un'altro attacco del *gote* respinto che lascia un tempo al *sente* per piazzare un *gin* nel fronte del suo attacco. Se il *sente* avesse un'altro pezzo in mano potrebbe mirare a S*2c, Kx2c; Sx3d, Kx3d; G*3e, ecc.

46.... R6a 47.+B7d

La mossa migliore. Se +B7b, Gx7h 48.Kx7h G*7g 49.K6i Rx6g+ e la partita girerebbe.

47.... Px2e

Se ora Gx7h, 48.Kx7h G*7g 49.K6i Rx6g+ 50.K5i P*5g 51.R2h! Non c'è il matto per il *gote*, l'*uma* difende 4g e per il *sente* c'è 52.S*2c. Se ora K3a 53.G*3b Gx3b 54.G*4a# oppure se Kx2c 53.Px2d Bx2d 54.Rx2d Kx2d 55.P*2e Kx2e 56.S3f K2d 57.P*2e e via verso il matto.

48.Sx3d B2d 49.S*4f

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

Altro attacco rintuzzato e la possibilità di eseguire mosse allo stesso tempo difensive ed offensive.

49.... G3c 50.Sx3c+ Kx3c 51.S*3e

La mossa conclusiva.

51.... N*8g 52.Gx8g Gx8g

Ultimo tentativo di attacco.

53.Sx2d Kx2d 54.S3e Kx3e

Se K3c 55.G*2d K4b 56.N*3d K5a 57.G*5b#.

55.B*4f K4d 56.G*3d abbandona

Se Kx3d 57.G*2d K4d 58.N*3f K4e 59.+B5f#.

Amano Soho viene considerato come il "padre dello Shogi moderno" per la sua padronanza del gioco. Era considerato un'abile difensore ed allo stesso tempo un fine attaccante. Le sue partite mostrano un delicato equilibrio fra difesa, attacco e pause, intessute in una trama densa di strategia dalla lunga portata. Caratteristiche che si trovano fra i giocatori attuali e quindi una carica innovativa per il suo tempo. La sua forza veniva stimata non meno di un *13dan* rispetto ai suoi avversari di allora (*Nakahara Makoto*, *XVI° Meijin*, *10dan*, suoi la maggior parte dei commenti), per capire quanto era il suo valore. Poichè non faceva parte di nessuna delle 3 famiglie a cui lo *Shogun* dette l'incarico di sviluppare lo Shogi, il grado che gli fu assegnato era di *7dan*, il massimo ottenibile allora.