PICCOLO DIZIONARIO

di

PROVERBI

di

SHOGI

URANO Masahiko
7dan

Mainichi Communications Co. – Agosto 1999

Shogi Kakugen Mame Jiten

URANO Masahiko
7dan

Mainichi Communications Co. – August 1999

PROVERBI di *SHOGI* con COMMENTI

I proverbi di *Shogi* sono brevi espressioni tecniche che possono indirizzarci nella giusta direzione quando non siamo sicuri su come giocare.
Qualsiasi giocatore ha sicuramente vissuto qualche imbarazzante esperienza nel non aver saputo come giocare ad un certo punto di una partita. Il proverbio, nella sua semplice e concisa acutezza, facilita il compito di chi si avventura nell'"ignoto" dopo aver abbandonato la via battuta e sicura della teoria.
Un semplice aforisma può imprimersi più facilmente nella mente e valere assai più dell'arida memorizzazione di miriadi di varianti.

I commenti sono tratti dal libro di *Masahiko Urano 7dan* intitolato "*SHOGI KAKUGEN MAME JITEN*" ("Piccolo dizionario di proverbi di *Shogi*"), pubblicato nell'Agosto 1999 da *Mainichi Communications Co*.
Urano-sama ha acconsentito alla traduzione ed alla pubblicazione della sua opera, auspicandosi che proverbi e commenti aiutino a diffondere lo *Shogi* nel mondo a beneficio della nuova generazione di giocatori.

INDICE

Introduzione **1**
Indice **2**

PROVERBI relativi a:

Pezzi
1. Pedone (1): Un pedone ha la forza di mille Generali **5**
2. Pedone (2): Un pedone ancorato ad un Oro è più solido di una roccia **10**
3. Lancia: Paracadutate la Lancia nella traversa più arretrata **13**
4. Cavallo (1): Paracadutate il Cavallo più indietro che possibile **17**
5. Cavallo (2): Il Cavallo avanzato prematuramente cade preda del pedone **20**
6. Argento (1): Muovete l'Argento come un piviere (in diagonale) **21**
7. Argento (2): Piazzate l'Argento sulla testa del Cavallo avversario **23**
8. Oro (1): Tenete l'Oro per ultimo (per il colpo di grazia) **24**
9. Oro (2): Attira l'Oro in diagonale **26**
10. Oro (3): Con l'Oro nell'ultima traversa, potete sacrificare la Torre **28**
11. Oro (4): Retrocedere l'Oro è di solito una buona mossa **31**
12. Oro (5): Con l'Oro al posto dell'Argento si hanno spesso problemi **35**
13. Alfiere (1): In apertura, l'Alfiere è più forte della Torre **38**
14. Alfiere (2): Opponetevi all'Alfiere con un Alfiere **42**
15. Alfiere pr.: Retrocedete l'Alfiere promosso nel vostro campo **45**
16. Torre pr.: La Torre promossa è più efficace all'interno del campo avversario **49**
17. *Tokin* (1): Un *tokin* in 5c non può perdere **51**
18. *Tokin* (2): Un *tokin* è più veloce di quanto si pensi **53**

Apertura
19. Evitare che il Re rimanga seduto **56**
20. Non tenete il Re accanto alla Torre **57**
21. Difendete il Re con 3 Generali, attaccate con Torre, Alfiere, Argento e Cavallo **59**
22. Nell'apertura *Yagura* non spingete il pedone laterale **65**
23. Spingete il pedone laterale quando giocate il *Mino* **68**
24. Non mettete il Re sulla diagonale dell'Alfiere **70**
25. In apertura spingete i pedoni delle colonne dispari **72**
26. Ottenuto un pedone in avanguardia, sostenetelo **74**
27. Il pedone d'avanguardia in 5e è come la montagna *Tennozan* **78**
28. Il pedone d'avanguardia in 4e è come la montagna *Tennozan* **80**
29. Ci sono 3 vantaggi nel cambio dei pedoni sulla colonna della Torre **82**
30. Nella *Kakugawari*, non spingete il pedone nella 5^ colonna **86**

Mediogioco

31. Contro un Argento davanti ai suoi pedoni, difendete con un pedone **91**
32. Con 3 pedoni di riserva, utilizzate i *tesuji tsugifu* o *tarefu* **95**
33. Ricatturate l'avamposto con il *tsugifu* **99**
34. Contro la *furibisha*, mirate al cambio degli Alfieri **101**
35. Piazzate la Torre nel punto cruciale **105**
36. Se c'è un pezzo non protetto, non perdete tempo **110**
37. Iniziate il vostro attacco con un sacrificio, spingendo un pedone **115**

Finale

38. Avvicinatevi al Re avversario circondandolo **117**
39. Spingete il Re verso l'ultima traversa **123**
40. Contro un Re sul lato, spingete il pedone laterale **127**
41. Con il Cavallo sulla testa, il Re è difficile da avvicinare **130**
42. Paracadutate un Argento sul fianco del Re **132**
43. Paracadutate un Argento dietro il Re **136**
44. Un attacco con 4 pezzi non fallisce **138**
45. Nel finale, la velocità è più importante del guadagno materiale **140**

Altri

46. Paracadutate dove vuole paracadutare il vostro avversario **145**
47. Difendetevi contro i pezzi maggiori, attirandoli verso di voi **150**
48. Non scappate da una forchetta **157**
49. Cambiate 2 pezzi per 1, anche se fra di loro c'è un pedone **160**
50. Una fuga anticipata del Re vale 8 mosse **165**

Glossario **172**

2012

- Takako “Tombo” Noda – Edward Strickland (giapponese – inglese) [2001 – 2002]
- GBJ (inglese – italiano) [2002 – 2003]
- Giuseppe Baggio – Maurizio Martelli [ed. 2012]

“Un pedone ha la forza di mille Generali”

(“Ippu atai senkin”)

(1)

Ci sono molte situazioni nelle quali un pedone in mano può fare una grande differenza.

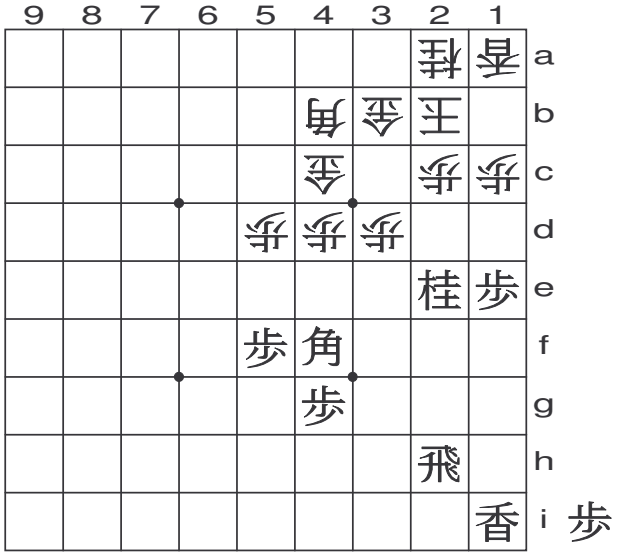

diagramma 1

Il Bianco ha formato un *gakoi* (castello) *Yagura* senza l’Argento. Con il Cavallo in 2e, un pedone paracadutato in 3c sarebbe piuttosto efficace per il Nero. Ecco quindi che un pedone in mano può avere la forza di mille generali.
Potrebbe seguire:

P*3c Nx3c, Nx1c+
Dopo P*3c, il Bianco potrebbe giocare G3a, ma otterrebbe una cattiva formazione. Pertanto, Nx3c è la mossa naturale che impedisce di perdere materiale. Da notare la mossa successiva: Nx1c+. Nella direzione sbagliata? No, è la mossa giusta.

… Lx1c, P1d Lx1d, Lx1d
A questo punto il Nero può irrompere attraverso la 1^ colonna.

Ritorniamo al diagramma 1. Supponendo di avere più di un pedone di riserva, il seguito potrebbe essere:

P*3c Nx3c, Nx3c+ G4x3c, N*2e Gc4c, P*3c
Perciò, quando l’avversario ha costruito uno *Yagura*, prima di giocare N2e è importante ottenere un pedone in mano.

(2)

Il diagramma 2 mostra la posizione raggiunta dopo che il Bianco ha giocato Px2d in risposta a P2d del Nero. Ora, quale potrebbe essere la prossima mossa, usando il pedone di riserva per attaccare lo *Yagura*?

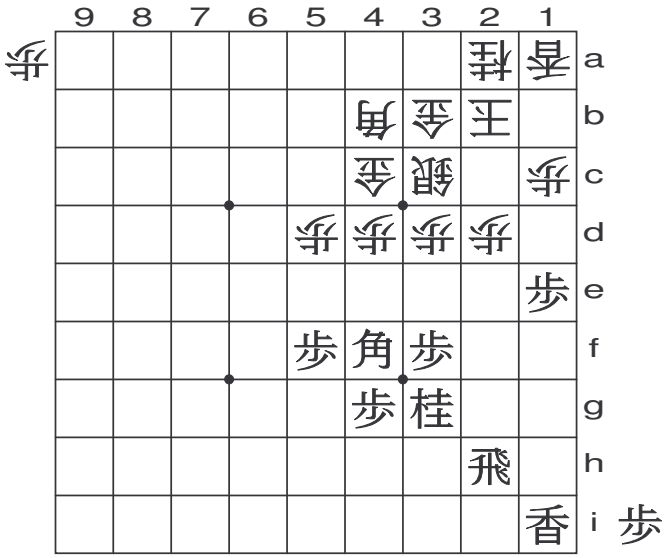

diagramma 2

La mossa da ricordare è **P*2e**. Quando si gioca l'apertura "Doppia *Yagura*" (entrambi i giocatori formano un *Yagura-gakoi*), l'utilizzo del *tesuji* "pedone percussore" (*tatakinofu*) può essere particolarmente efficace se colpisce nella colonna del Re avversario.
A P*2e, il Bianco non può che rispondere **Px2e**, altrimenti il Nero giocherà Px2d creando un solido punto d'appoggio in attacco. Poi **Nx2e** è il seguito ottimale per il Nero. Ora al Bianco non resta che **S2d** per evitare la perdita di materiale. Ma il Nero replica con **Nx1c+**. Quindi:
se Lx1c oppure Nx1c, segue Bx2d, col Nero che può continuare l'azione di erosione del campo avversario;
se Kx1c, P*2e è la mossa più forte del Nero.

Da ricordare: quando il Re avversario si trova sulla linea d'azione della vostra Torre, si attacca il pezzo inchiodato.
Quando si gioca lo *Yagura* il Bianco tende generalmente a giocare Sx2d invece di Px2d come risposta a P2d, per evitare il suddetto *tesuji*. Questo vi dà un'idea di quanto può essere efficace un pedone paracadutato.

(3)

Dove si può paracadutare il pedone contro il *Mino-gakoi* del diagramma 3?

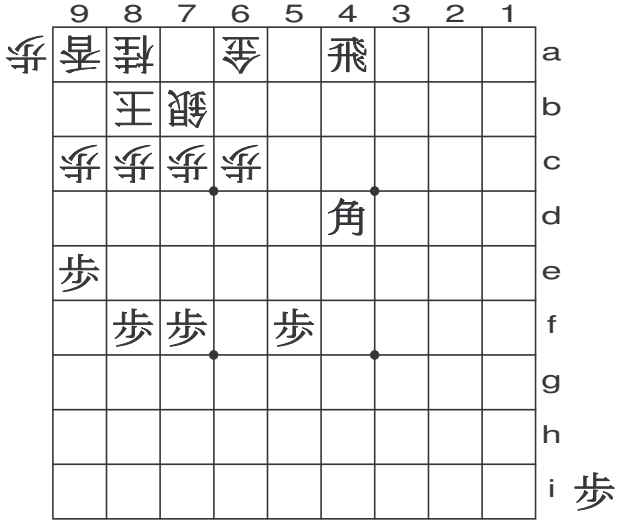

diagramma 3

La mossa risolutiva è **P*6b**. Se il Bianco gioca G5b, permette P6a+. Così dovrà giocare **G7a** col seguito:

Rx7a+ Kx7a, P6a+
Rx7a+ è la mossa decisiva. Kx7a è forzata ed ora P6a+ è uno scacco doppio e qualunque risposta del Bianco non potrà evitare il matto a seguire.

Se non potete paracadutare il pedone in 6^ colonna, controllate se potete usarlo in 5^ colonna. Anche P*5b può essere una mossa efficace (diagramma 4).

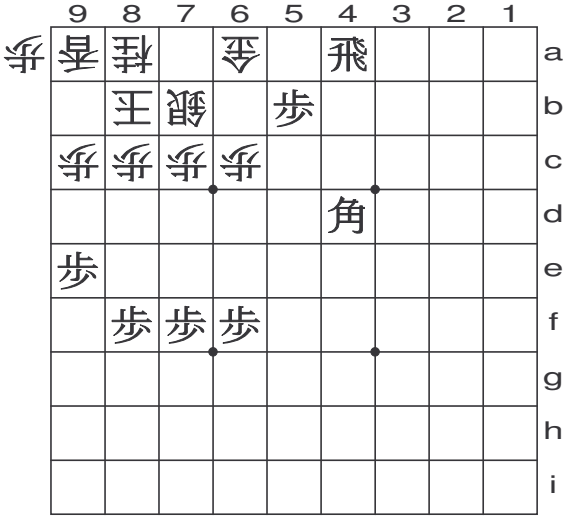

diagramma 4

Si può promuovere il pedone in 5a, mentre il Bianco giocherà G7a. Ora si retrocede con +P5b e si ha una posizione molto simile al precedente esempio. La capitolazione del *Mino* è sicura.
E se nel diagramma 4 il Bianco gioca Gx5b? Sapete già la risposta: R7a+.
Se pensate invece di giocare P*5c invece di P*5b, dovete considerare che il Bianco potrà giocare P*5a e questa volta la difesa si rafforza.
Quando si attacca un *Mino*, l'obiettivo è l'Oro in 6a. Questa è la regola d'**oro**.

(4)

Talvolta un pedone in mano può decidere una partita. Diagramma 5: il Nero ha giocato Rx2d, al quale il Bianco ha replicato con R3b, lasciando inavvertitamente al Nero uno spiraglio aperto.

diagramma 5

P*3c!. Questo è il punto focale dove giocare.
La casa in questione è controllata da 3 pezzi bianchi. Potete vedere da voi stessi che il Bianco non si salva dalla perdita di materiale, qualunque risposta giochi.

Il diagramma 6 mostra ancora come possa essere devastante un paracadutaggio di pedone nel punto focale.

diagramma 6

P*4b
Se Bx4b, segue Bx4d guadagnando gratuitamente un Argento.
Se Rx4b, segue Rx2d.

Quando paracadutate un pedone in una casella controllata da più di un pezzo avversario, bloccando uno di essi, si ottiene come risultato di rendere inefficace l'intera difesa.

(5)

Il diagramma 7 mostra una situazione di medio gioco fra una *ibisha* contro una *furibisha*. Da notare che il Nero non ha il pedone nella 4^ colonna che, invece, è di riserva. Questo è il vantaggio del Nero, che gli dà la possibilità di far un buon uso del proverbio.

diagramma 7

P2d Px2d, P*2b

Poiché ha il pedone in mano, il Nero può iniziare il suo attacco sulla 2^ colonna con P2d. Se dopo P*2b, il Bianco gioca Bx2b, il Nero replica con Rx2d, situazione per lui favorevole. Se il Bianco non risponde a P*2b, giocando qualcos'altro, segue Px2a+ catturando il Cavallo e poi eventualmente la Lancia. Se, dal diagramma 7, il Bianco gioca Bx2d in risposta a P2d, P*2b rimane una buona mossa. Dopo N3c, segue P2a+. Il Bianco non può catturare il pedone promosso a causa dell'Argento indifeso in 4d.

Supponendo che il Bianco giochi qualcos'altro, come potrebbe poi giocare il Nero? +Px1a? Sarebbe una cattiva idea, perché c'è una mossa migliore: +P2b e poi +Px2c sarebbe più devastante per il Bianco. Questa sequenza di mosse è quella che si chiama "linea autentica"!

Ancora uno sguardo al diagramma 7. L'attacco nella 2^ colonna scatenato dal pedone paracadutato crea terribili problemi al Bianco: potrebbe indurre all'abbandono anche prima di arrivare al finale.

Quando si gioca l'*ibisha* contro la *furibisha*, chiedetevi sempre come potreste giocare Rx2d, poiché spesso conduce la partita in proprio favore. Inoltre controllate se potete giocare P*2b con la prospettiva di promuovere il pedone per fargli fare il lavoro visto sopra.

Quando ottenete una posizione simile a quella descritta, e sono sicuro che capiterà, ricordatevi i punti chiave che ho evidenziato.

“Un pedone ancorato ad un Oro è più saldo di una roccia”

(“Kinzoko no fu iwa yori katashi”)

(1)

Quando l’avversario vi sta attaccando con una Torre promossa, ricordatevi che un pedone “ancorato” ad un Oro costituisce una difesa solida.

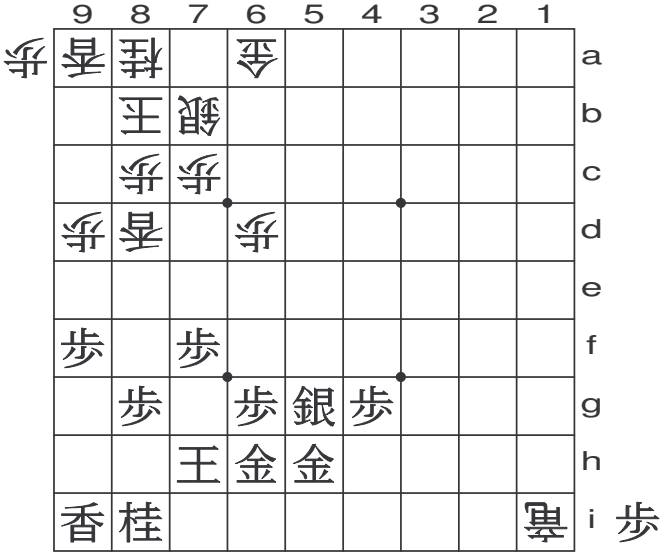

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco ha appena giocato L*8d che combinata alla Torre promossa nell’ultima traversa, punta ad un attacco diretto al Re nero. La combinazione è: Lx8g+, Kx8g +Rx8i.
La mossa che dovrebbe giocare il Nero è **P*5i**. Questo è il cosiddetto pedone “ancorato”, un baluardo contro la Torre promossa.

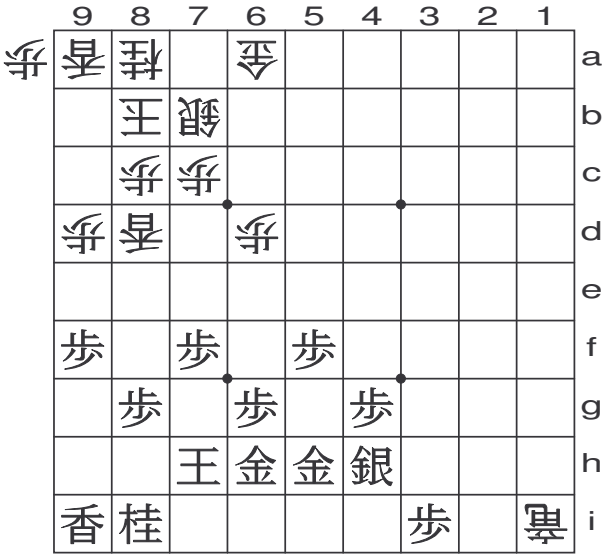

diagramma 2

Osserviamo il diagramma 2. Si può notare un pedone “ancorato” ad un Argento. In questo caso, il Bianco può paracadutare un pedone in 3h: non sembra solido come un pedone “ancorato” ad un Oro. Tuttavia, al Bianco, necessiteranno Px3i+ e +P3h per sgombrare la strada alla Torre promossa. Nel frattempo, il Nero ha la possibilità giocare altre mosse efficaci.

Quindi, tenete presente, visti i due esempi, che un pedone “ancorato” crea una robusta difesa.

(2)

Talvolta però, un pedone “ancorato” ad un Oro può essere fragile come un castello di sabbia.
Nel diagramma 3, dopo R*3i del Bianco, il Nero ha interposto un pedone che si ancora all’Oro in 5h. In questo caso, c’è un problema.

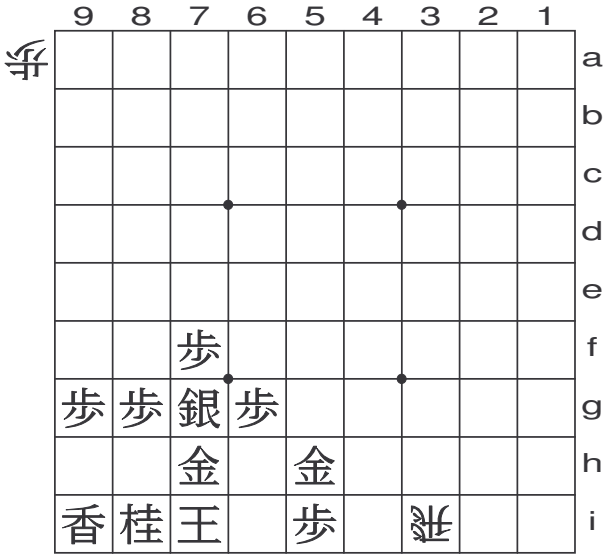

diagramma 3

Le mosse successive potrebbero essere: P*5g, G6h Rx5i+
P*5g mette in evidenza il problema. Il Nero non può rispondere con Gx5g, perché permette al Bianco Rx5i+, un forchetta fatale, per questo gioca G6h, permettendo la promozione della Torre ed il guadagno del pedone. Dopo tutto questo, se il Nero gioca K8h, segue P5h+: un’ottima posizione per il Bianco.
La mossa giusta del Nero era **K8h**.

Un’altra posizione che mostra un pedone “ancorato” difettoso.

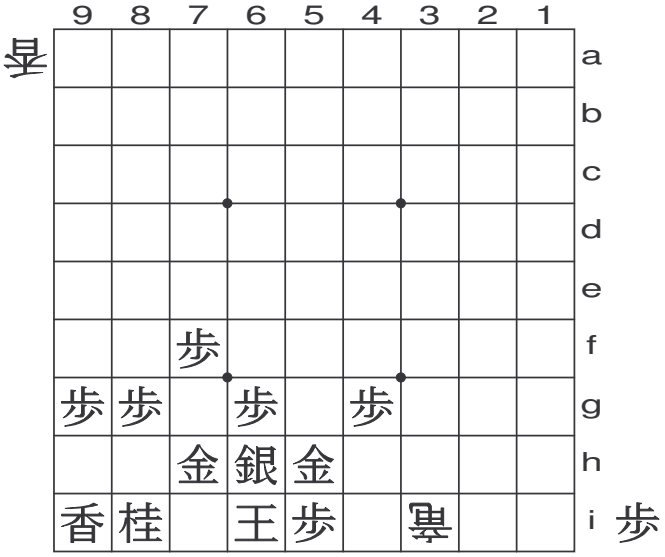

diagramma 4

Dopo che il Bianco ha giocato +R3i, scacco, il Nero ha risposto con P*5i. Questo è un errore grave del Nero. Il Bianco può giocare L*5e ed ora il Nero non può paracadutare un altro pedone nella stessa colonna per difendersi.
Il Nero avrebbe dovuto giocare S5i al posto di P*5i così, in caso di L*5e, può replicare con P*5g.

Bisogna dunque stare sempre attenti alla Lancia in mano avversaria quando si pensa di giocare un pedone “ancorato”.

“Paracadutate la Lancia nella traversa più arretrata”

(“Kyo wa gedan kara ute”)

(1)

La Lancia paracadutata nella prima traversa ha 8 case disponibili, mentre quella paracadutata nell’ottava ne ha una sola. Quando siete in dubbio, paracadutate la Lancia più indietro possibile.

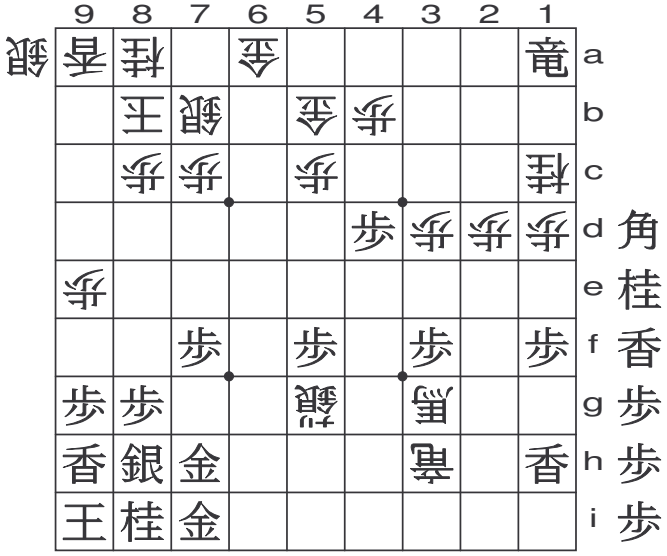

diagramma 1

Il diagramma 1 mostra un finale fra una *ibisha* con castello *Anaguma* (Nero) contro una *furibisha*. Dove il Nero potrebbe paracadutare la Lancia?

L*6i

Avete controllato che il Bianco non abbia pedoni in mano? Quando si paracaduta una Lancia, bisogna essere sicuri che un pedone avversario non possa eliminarla. Nella posizione precedente, non solo la Lancia punta l’Oro in 6a, ma impedisce anche al Bianco +S6g. Cosicché questa mossa è valida sia per l’attacco che per la difesa.

Il Bianco poi giocherà G7a, ma il Nero ora può giocare N*6d, con forchetta a Oro e Argento. Da notare che non si può giocare subito N*6d, perché è nel percorso dell’Alfiere promosso.

La Lancia paracadutata nella prima traversa è molto più efficace di una paracadutata più in avanti sul tavoliere.

(2)

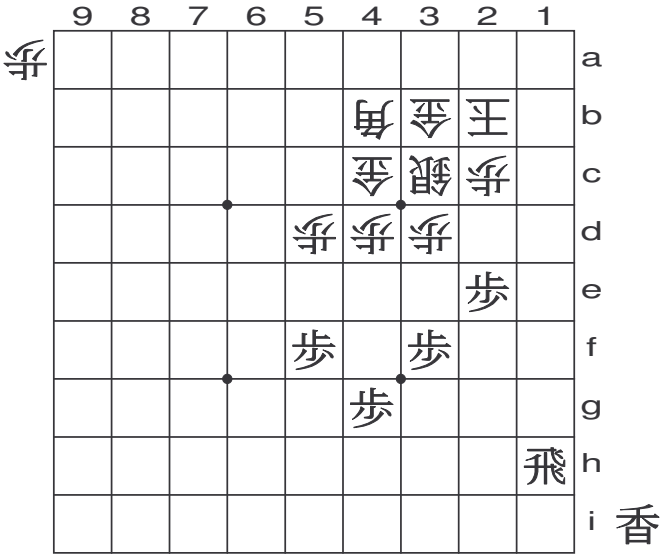

diagramma 2

Dove paracadutereste la Lancia nel diagramma 2?
A prima vista sembra buona L*1g. Non è proprio una cattiva idea, poiché seguirebbe L1b+ che attacca il Re, e poi ancora R1c+. Ma questa linea di gioco è quella che si definisce “pesante”, ovvero lenta e meno efficace.
L*1i è molto meglio.
Anche giocando K3a, tentando di mettere il Re al sicuro, il Bianco non ha speranze. Avendo solo un pedone in mano, non sfugge al matto, R1a+.

Quando pianificate un’irruzione combinata dalla Torre con un pezzo minore, di solito piazzate il pezzo minore davanti alla Torre. Ma quando il pezzo minore è una Lancia in mano, la Torre può essere in prima posizione.

(3)

diagramma 3

Il diagramma 3 mostra un'apertura *Yagura*, dove il Nero ha preparato l'attacco *suzumezashi* ("trafiggere il Passero"). Osservate come la Lancia giochi un ruolo cruciale.

N2e S2d, Nx1c+ Sx1c, P1d Sx1d, Lx1d Lx1d, Rx1d L*1a (diagramma 4)

diagramma 4

Con N2e, il Nero inizia il suo attacco sulla 1^ colonna. Se dopo P1d, il Bianco gioca S2d, segue: P2e Sx2e, P1c+, favorevole al Nero. Così il Bianco deve giocare Sx1d. Dopo Rx1d, il Bianco gioca L*1a, che sembra molto promettente.

P*1c Lx1c, Bx1c+ Nx1c, L*3i (diagramma 5)

diagramma 5

L*3i è la mossa che dovreste ricordare, l'ultimo *joseki*. Paracadutate la Lancia nella traversa più arretrata. Ora l'obiettivo è la 3^ colonna.

… N7c, P3e Px3e, L*3d N*3c, Lx3e (diagramma 6)

diagramma 6

N7c del Bianco, può non sembrare una buona mossa, ma non pare che ci sia un'altra favorevole alternativa. Il Nero ha attaccato il punto vulnerabile del castello *Yagura*, iniziando con P3e e proseguendo con un attacco doppio di Lancia in 3^ colonna, ed ottiene una buona posizione.

“Paracadutate il Cavallo più indietro possibile”

(“Keima wa hikaete ute”)

(1)

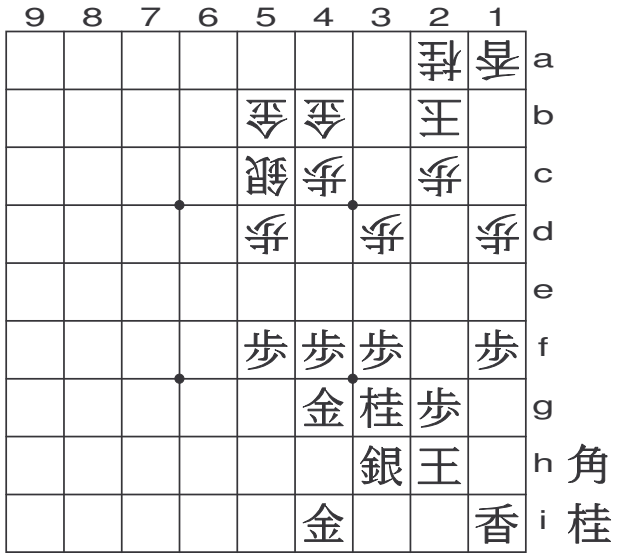

diagramma 1

Il diagramma 1 mostra parte di una posizione fra un’*ibisha* (Bianco) contro una *furibisha*. Il Re bianco si trova in una casa insolita, ma questo capita quando si cambiano gli Alfieri, dopo Bx2b+ Kx2b.
Ora è il momento giusto per il Nero di paracadutare il suo Cavallo, ma dove?

N*2f (diagramma 2)

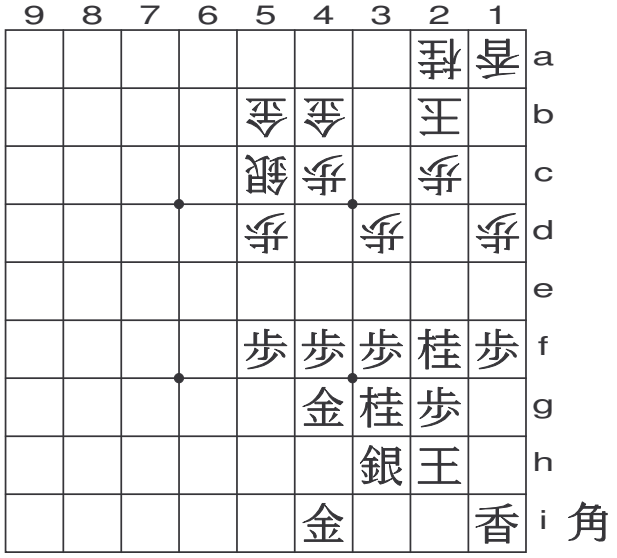

diagramma 2

N*2f illustra bene il proverbio, ovvero un Cavallo paracadutato indietro che può andare in 3d, con forchetta a Re e Oro. Il Bianco non può permettersi di perdere l'Oro, che dovrebbe difendere il suo Re.

… K3b, Nx3d G4a, B*2b
Se il Bianco gioca G3c nel diagramma 2, il Nero replica con N4e, un'altra forchetta.
Se al posto di G4a, il Bianco gioca G3c, B*2b è ancora possibile col seguito Gx3d, Bx1a+, ma la posizione resta favorevole al Nero.

Quando non potete paracadutare un Cavallo per fare una forchetta, provate a vedere se potete paracadutarlo un po' più indietro. Potete poi farlo avanzare velocemente.

(2)

Un Cavallo si rivela utile quando si sta attaccando il castello *Mino.* Nel diagramma 3 il Nero ha appena paracadutato un Cavallo in 8f. Sorprendentemente, questa mossa è una minaccia di matto per l'apparente incrollabile *Mino*.

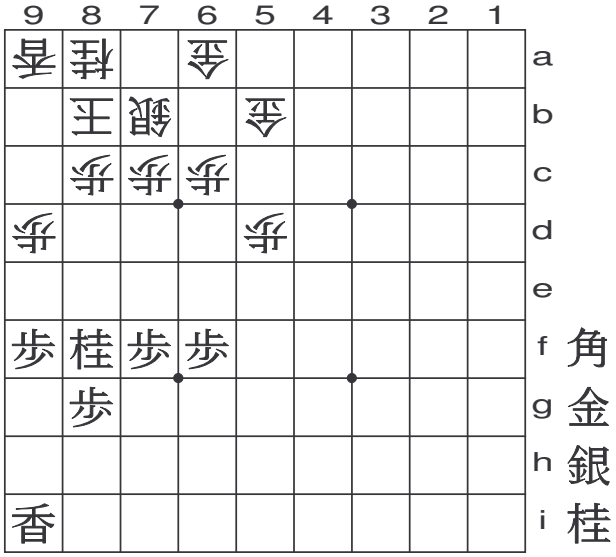

diagramma 3

Le mosse per il matto sono: **N*7d Px7d, Nx7d K9b, S*9c Kx9c, B*8b**, seguite da
a) K8d, G*7e#, oppure
b) K9b, Bx9a+ Kx9a, G*8b#

Vediamo come il Cavallo agisce in un attacco laterale.

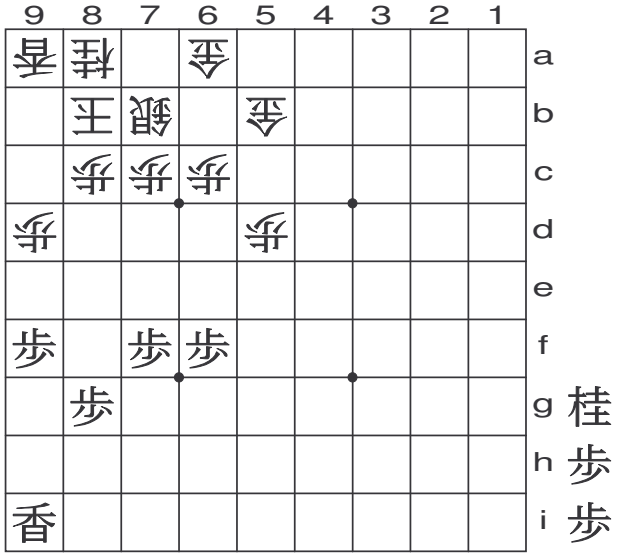

diagramma 4

P9e Px9e, P*9c Lx9c, P*9d Lx9d, N*8f
Il modello base dell'attacco laterale inizia con P9e seguito da P*9c. Se si ha più di un pedone in mano, si può giocare il *tesuji tsugifu* con P*9b e poi P*9c ed in questo modo l'avversario non ha scelta.
Dopo aver attirato la Lancia in 9d, si gioca N*8f puntando alla Lancia. Un'ottima prospettiva per il Nero.

Quando si gioca il *Mino*, si deve ricordare che è un castello solido quando attaccato lateralmente, ma può essere abbastanza vulnerabile se attaccato frontalmente.

“Il Cavallo avanzato prematuramente cade preda del pedone”

(“Keima no takatobi fu no ejiki”)

Sembra che i principianti, invariabilmente, amino questo pezzo che salta in avanti in 2 direzioni. Quando giocato prematuramente, comunque, un Cavallo cade facilmente preda di un pedone.

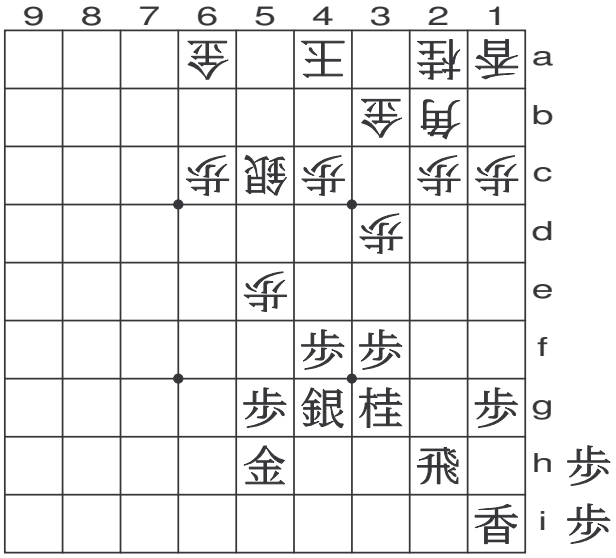

diagramma 1

Al momento N4e sembra essere interessante. Ma il Bianco giocherà S4b, e poi sicuramente P4d. Ne consegue che questo Cavallo prematuramente avanzato cadrebbe preda del pedone.
Se il Nero non avesse un pedone in 5g, potrebbe anche giocare N4e. Dopo S4b, potrebbe giocare P*5d con lo scopo di cambiare in futuro il Cavallo per l’Argento bianco. Il guadagno di materiale ha la sua importanza nella fase iniziale.
Ritorniamo al diagramma 1. E’ necessario fare qualcos’altro prima di giocare N4e: che cosa?

P3e
P3e è la mossa importante di questa situazione. Sacrificando questo pedone, si può poi paracadutare un pedone in 3^ colonna. Per esempio:

… Px3e, P*3c
Se il Bianco ora risponde Bx3c o Gx3c, allora segue N4e, con forchetta a 2 pezzi di alto valore.
Ma se il Bianco gioca Nx3c? Allora P*3d!

Imparata la lezione?

“Muovete l’Argento come un piviere” (in diagonale)

(“Gin wa chidori ni tsukae”)

Uno stormo di pivieri in volo si dispone a forma di freccia con lunghe ali diagonali. Da questo immagine, usare un Argento come un piviere, vuol dire muoverlo in diagonale, avanti o indietro, piuttosto che in ortogonale.

Dal diagramma 1, si evidenzia come si dovrebbe riequilibrare la posizione scomoda dell’Argento nero davanti ai pedoni.

diagramma 1

P3e Px3e, Sx3e P*3d, S4f K2b, S3g S6d, S3f (diagramma 2)

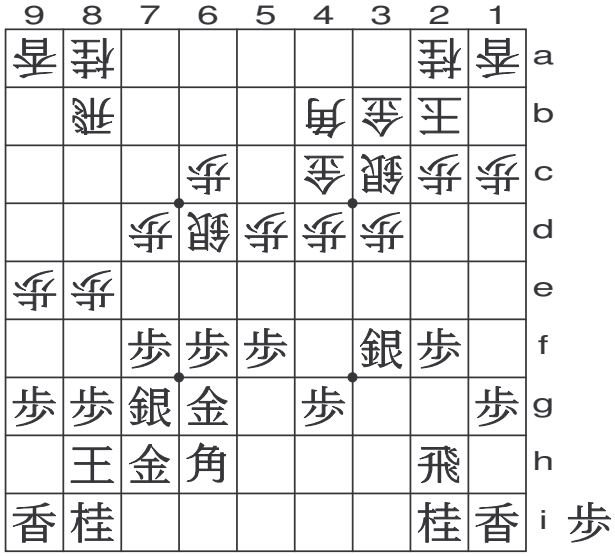

diagramma 2

Si è iniziato cambiando i pedoni in 3^ colonna, a cui è seguito S3g-S3f per poter poi giocare N3g e B4f, una formazione ideale per il Nero. Non solo si è posizionato meglio l’Argento, ma tutti i pezzi sono pronti ad attaccare.

Nel diagramma 3, non si può lasciare a lungo l'Argento in 4f.

diagramma 3

S3g P5d, S3f
In questo modo l'Argento aggiusta la sua posizione ed è ora possibile giocare le mosse naturali P4f-N3g.

Nel diagramma 4, il Nero ha giocato abilmente S4f a sostegno del pedone d'avanguardia in 5^ colonna. Fate attenzione all'Argento destro.

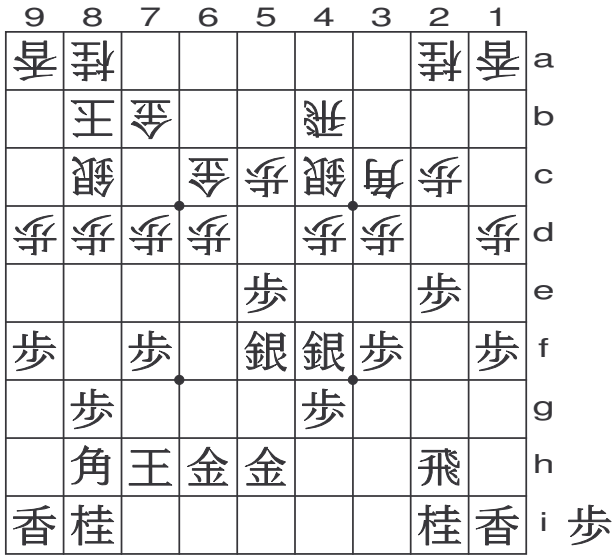

diagramma 4

a) … N7c, P3e Px3e, Sx3e P*3d, P2d
b) … P5d, G56g Px5e, S4x5e P*5d, S6f
Talvolta è una buona idea spostare l'Argento da destra a sinistra come in b) a seconda della mossa dell'avversario.

Ricordate che un Argento è come un mediano del calcio che svaria a centrocampo in preparazione di un forte attacco.

“Piazzate l’Argento sulla testa del Cavallo avversario”

(“Keisaki no gin joseki nari”)

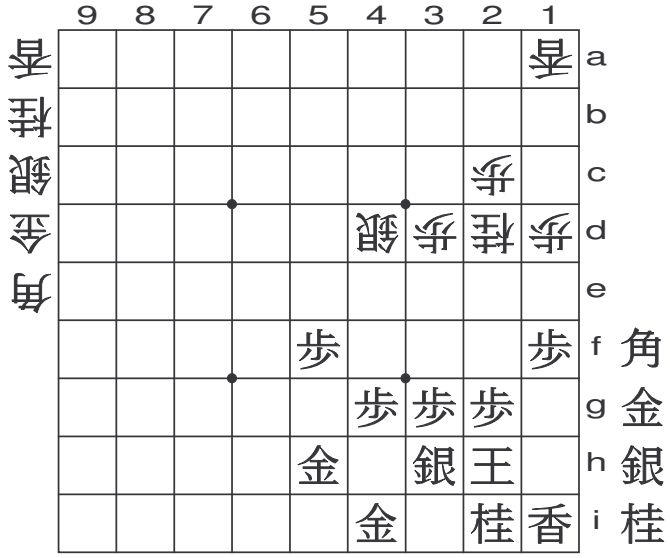

diagramma 1

Nel diagramma 1, il Bianco ha appena mosso N*2d. Non sembra particolarmente allarmante, ma di fatto minaccia il matto con la successiva N*3f. Come può il Nero prevenire la minaccia?
N*4h? Talvolta un Cavallo paracadutato, può essere difeso da un contro-paracadutaggio dello stesso pezzo, ma in questo caso il Bianco può continuare il suo attacco con P1e. Se si risponde Px1e, N*1f ripropone un’analoga posizione di minaccia. Potete accorgervi da soli come N*4h blocchi solo il vostro Re.
Un’altra difesa potrebbe essere G*2f, che protegge anche il lato. Non è dunque una brutta idea, ma se il Bianco gioca L*2e?
Se la mossa fosse G*2e? Ma in tal caso il Bianco ritorna al suo piano originale, N*3f …

La mossa da giocare è **S*2e**.
Si noti come l’Argento copra entrambe le case che il Cavallo avversario minaccia: 3f e 1f.

… G*3e, Sx2d
G*3e ha lo scopo di catturare l’Argento, ma l’Argento punta al Cavallo per eliminare la minaccia. Ricordate che un Argento sulla testa del Cavallo avversario non solo para le sue minacce, ma può anche catturarlo quando è necessario.
Non è invece il caso di usare l’Alfiere al posto dell’Argento. Apparentemente svolge una funzione simile, ma in questo caso l’Alfiere è meno d’aiuto nel caso in cui il Bianco giochi G*3e.

“Tenete l’Oro per ultimo” (per dare il colpo di grazia)

(“Kin wa todome ni nokose”)

Un Oro è un pezzo prezioso nello scaccomatto.

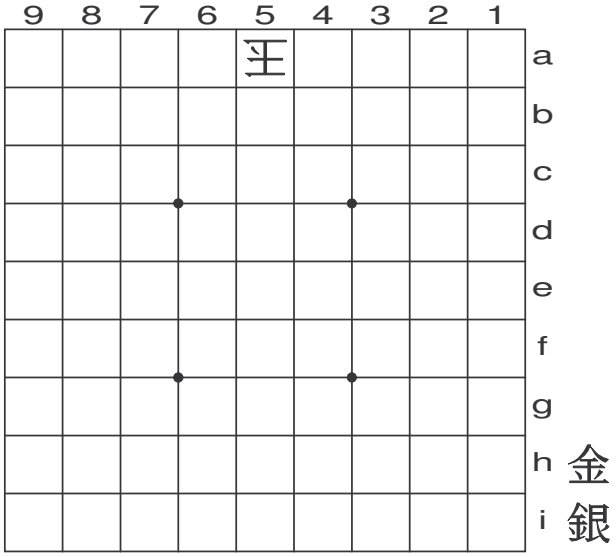

diagramma 1

Com’è possibile mettere in prematto (*hisshi*) il Re bianco?

S*5c
Invece dell’Oro, si devono restringere le vie di fuga del Re paracadutando prima l’Argento. Con la riserva vuota, il Bianco non può evitare il matto.
Se invece si paracaduta prima l’Oro in 5c, il Re può scappare, K6a, S*6b K7b …

Supponiamo, nel diagramma 1, di non avere un Oro in mano. Per chiudere bisogna avere 3 Argenti!

S*5c K4a, S*3c *hisshi* (diagramma 2)

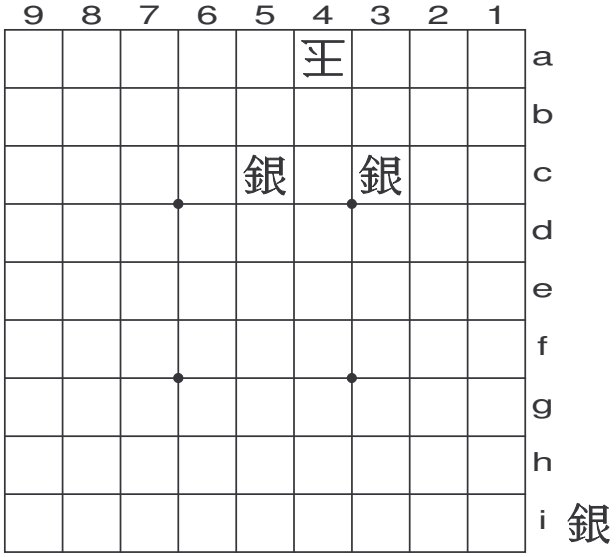

diagramma 2

Ricordate, quando non è disponibile l'Oro, non è facile avere accesso al Re avversario.

Per concludere, il seguente diagramma mostra uno *tsume*. Ricapitolerà quanto detto.

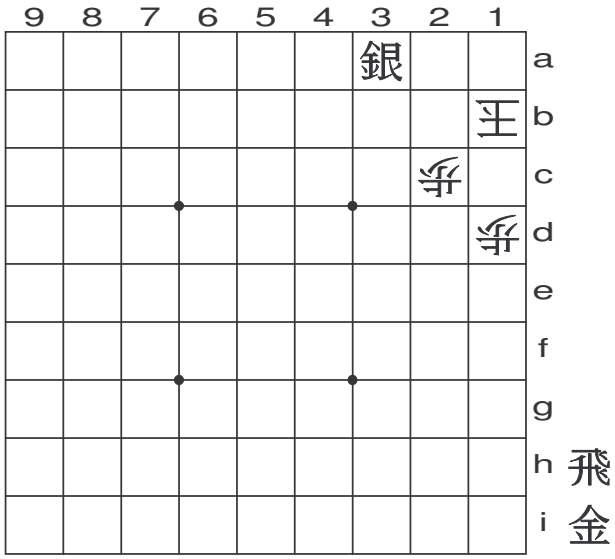

diagramma 3

Soluzione: **R*1a Kx1a, G*2b#**

“Attira l’Oro in diagonale”

(“Kin wa naname ni sasoe”)

L’Oro può muovere nelle 2 case diagonali in avanti, ma gli servono 2 mosse per tornare al punto di partenza.

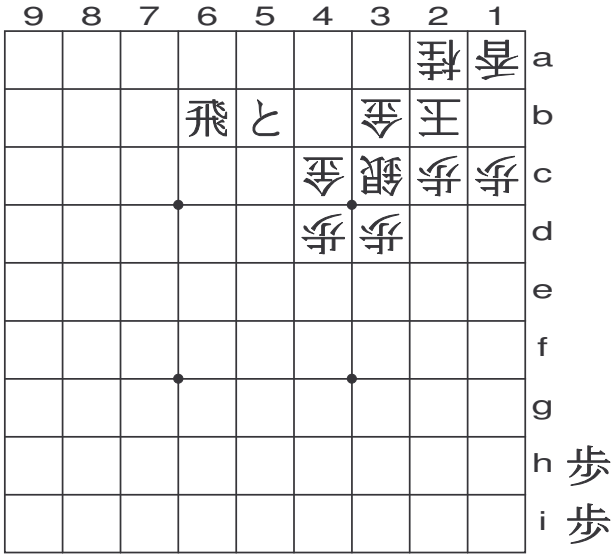

diagramma 1

Il Re bianco si è rifugiato in uno *Yagura*. Come si può attaccarlo?

P*5d

Un pedone paracadutato in questo modo si chiama *tarefu* (“pedone sospeso”), molto efficace in questa situazione.

Anche P*4b è possibile, ma sono necessarie altre 2 mosse (P4a+ e +P4b) per la sua efficacia. Invece con P*5d si è già pronti all’azione con la successiva P5c+.

Così a P*5d, il Bianco risponde **Gx5d**: un Oro attirato diagonalmente in avanti.

P*4c (diagramma 2)

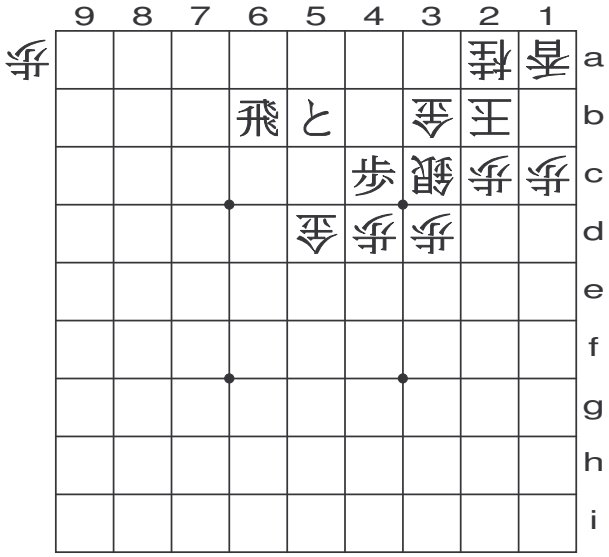

diagramma 2

Il secondo pedone paracadutato in 4c è piuttosto devastante, poiché attira anche l'altro Oro diagonalmente in avanti dalla casa 3b.

… Gx4c, +P5c (diagramma 3)

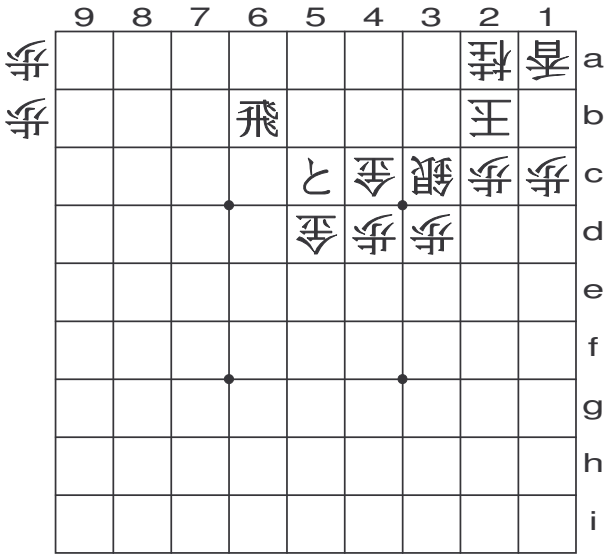

diagramma 3

L'ultima mossa nel diagramma 3 è uno scacco di scoperta ed allo stesso tempo attacca l'Oro, lasciando il Bianco quasi senza difesa.

Ricordatevi che il *tarefu* può attirare gli Ori lontano dal Re.

“Con un Oro nell’ultima traversa, potete sacrificare la Torre”

(“Ichidan kin ni hisha sute ari”)

(1)

Quando il vostro campo è ben protetto contro un paracadutaggio di Torre, potete prenderne in considerazione il sacrificio. Questo è l’insegnamento del proverbio.

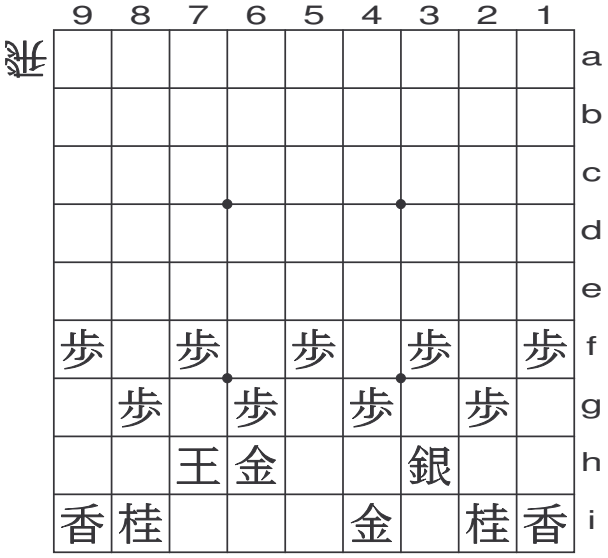

diagramma 1

Nel diagramma 1, un Oro si trova nella traversa più bassa e non ci sono case libere dove paracadutare la Torre. Il legame tra l’Argento in 3h e l’Oro in 4i costituisce una forte difesa.
Invece un Argento nella traversa più bassa, determina una forma difensiva debole.

Il diagramma 2 mostra un Argento e 2 Ori piazzati attorno al Re che costituiscono una robusta guardia. Ma, il lato destro del campo è sguarnito.

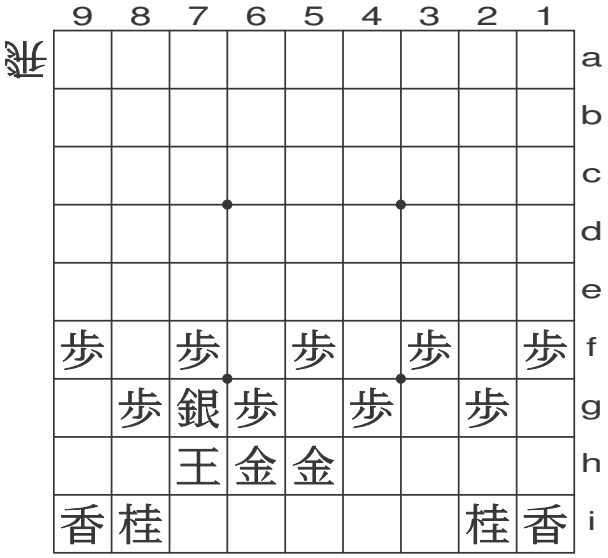

diagramma 2

Il Bianco può paracadutare la Torre in 3i.
Con l'avversario che ha la Torre in mano, il Re è più sicuro nel diagramma 1 che nel diagramma 2. Questa é una situazione piuttosto ironica che dovete ricordare. Un *gakoi* che sembra solido con Argento e Ori accanto al Re, invita ad un pericoloso paracadutaggio di Torre.

(2)

diagramma 3

Il diagramma 3 è tratto da una partita in cui il Bianco ha appena mosso un Argento in 6g. L'intenzione del Nero è di giocare Sx5d, ma la risposta del Bianco P*5f chiude la strada alla Torre. Come giocare?

Rx5d
Il Nero ha 2 Ori nella traversa più arretrata, che rappresentano una forte difesa contro una Torre paracadutata. Pertanto il Nero adotta una mossa aggressiva: Rx5d. Così indebolisce l'Argento in 6g, che serviva per restringere il campo della Torre.

… Gx5d, Sx5d B1c, P*6d (diagramma 4)

diagramma 4

L'Argento nero si avvicina al Re avversario, mentre l'Alfiere in 1c e l'Argento in 6g sono inoperosi. Nonostante la perdita di materiale (Torre per Oro), la posizione del Nero è migliore.
Notare che B1c è una buona mossa in questa brutta posizione perché piazza l'Alfiere in un posto migliore e da al Re più spazio. Comunque, la successiva P*6d è ancora migliore, perché guadagna terreno per attaccare.

Una Torre è un pezzo forte e si può certo essere riluttanti nel cederla all'avversario, ma se il vostro schieramento non ha buchi per un suo rapido riutilizzo, il sacrificio è certamente una delle possibilità da considerare.

“Retrocedere l’Oro è di solito una buona mossa”

(“Kin wa hiku te ni koshu ari”)

(1)

Retrocedendo il vostro Oro nella traversa più bassa, la vostra difesa potrà risultarne rafforzata. Talvolta la mossa è migliore di quanto si creda.
La posizione del diagramma 1 è tratta da una partita giocata in una finale per un titolo fra professionisti.
La mossa è al Nero: come giochereste?

diagramma 1

Il Nero giocò **G3i**, anticipando il cambio delle Torri. Poi mosse ancora l’Oro in 4i, rinforzando la sua difesa. Seguì un drastico cambio di tutte le Torri e gli Alfieri (diagramma 2). La posizione è ben bilanciata, ma notate che il campo nero non concede spazi per il paracadutaggio di una Torre.

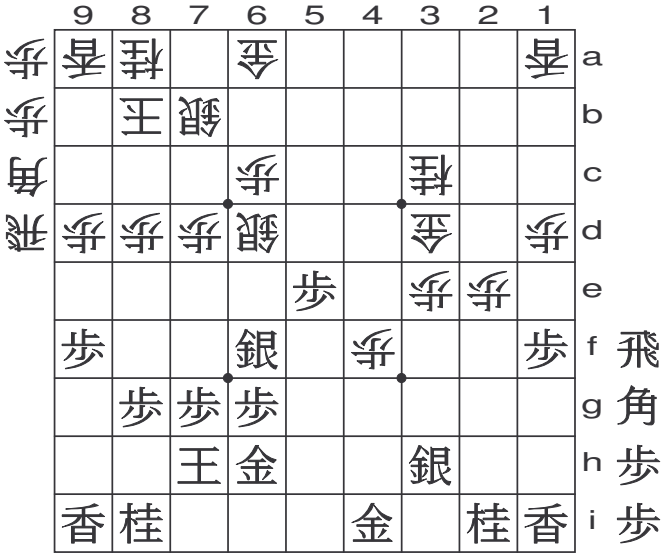

diagramma 2

Segue un altro esempio in cui viene ben sfruttato il proverbio in questione. Diversamente dal precedente esempio, la posizione è un *joseki* tratto da una *Nakabisha* contro un'*ibisha*.

diagramma 3

G7i P7e, Px7e Rx7e, R7h (diagramma 4)

diagramma 4

G7i è esattamente ciò che insegna il proverbio: porre rimedio ad uno spazio indifeso allo stesso tempo preparare lo spazio per la propria Torre. Senza dubbio è la miglior mossa giocabile. Nel diagramma 4 si vede che il Nero non ha di che preoccuparsi da un cambio di Torri. Poi si può giocare P6e oppure B8h, conquistando l'iniziativa.

(2)

Nel diagramma 5 il Bianco ha appena giocato R*3h. Il castello *Yagura* è ancora intatto, ma non si dev'essere troppo ottimisti, poiché il Bianco ha ancora una Torre ed un Argento di riserva.

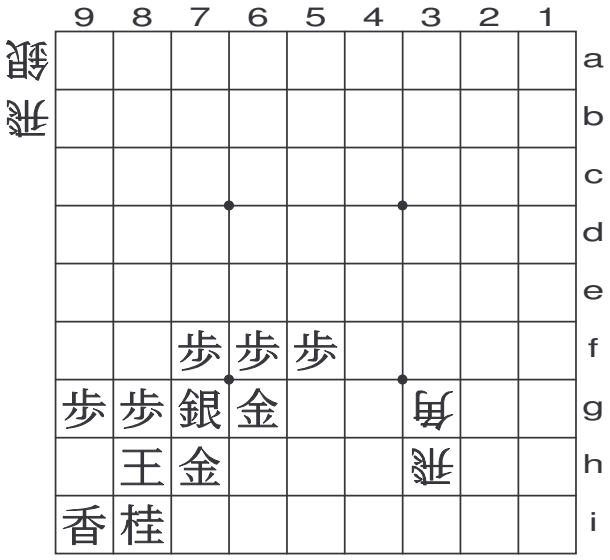

diagramma 5

Il piano del Bianco prevede la successiva **Rx7h**, che forza **Kx7h**. Poi segue **S*6i, Kx6i R*4i**, che praticamente conclude la partita (diagramma 6).

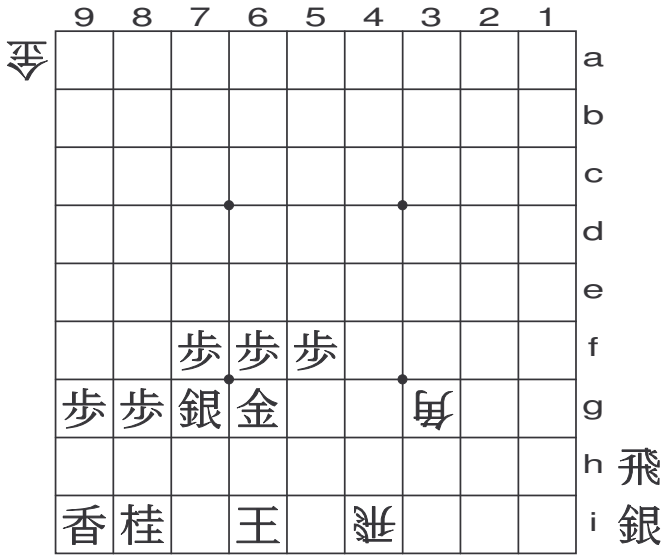

diagramma 6

K7h non è possibile per il seguito G*7i.
Ripartendo dal diagramma 5, c'è una mossa che può salvarvi dal pericolo: quale?

G66h.

Piazzando due Ori fianco a fianco a guardia del Re, si può guadagnare del tempo. Nelle aperture *Yagura*, si presuppone che si piazzi un Oro in 6g, ma quando si arriva al finale l'Oro in 6h garantisce una difesa migliore.
Ritengo che S6h, invece di G66h, sia meno preferibile, anche se l'effetto può sembrare simile. C'è un ben noto *tesuji* da finale contro lo *Yagura*: S*6i, contro cui S6h è inadeguata.

Ricordatevi quindi che un Oro lavora meglio "seduto" nella traversa più arretrata.

“Con l’Oro al posto dell’Argento si hanno spesso problemi”

(“Kin gin no gyakkei wa akkei nari”)

(1)

La forma consueta è l’Argento sopra l’Oro.

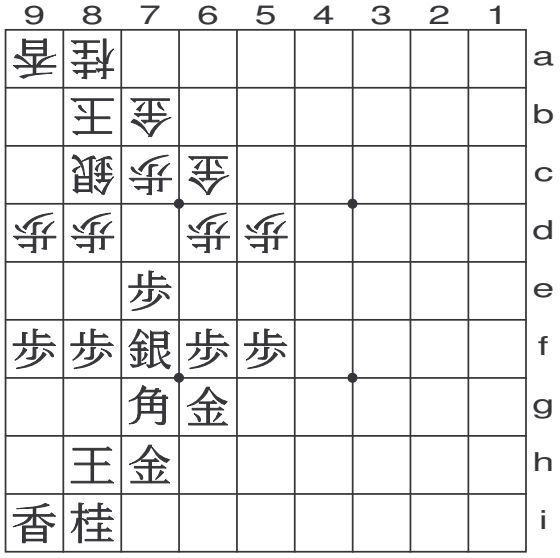

diagramma 1

Nel diagramma 1, il Nero ha realizzato una formazione *gyokutôkuraidori* (“pedone d’avanguardia sulla testa del Re”). L’Argento è sopra l’Oro: sono connessi e quindi hanno una buona forma.

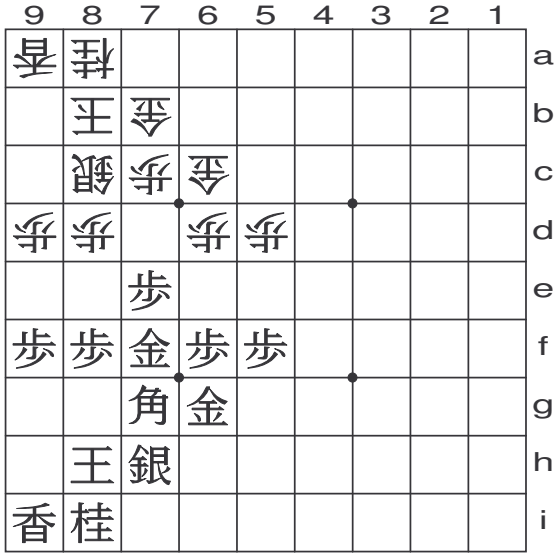

diagramma 2

Se invece l’Oro è piazzato sopra l’Argento, come nel diagramma 2, si ha ciò che si definisce *akkei* (una cattiva forma). Il Re pare ben difeso da 3 Generali, ma non è al sicuro. Primo, i Generali non sono ben collegati fra loro come nel diagramma 1.

Secondo, la casa 7i non è difesa da nessun Generale e ciò significa che concede un punto d'attacco al Bianco se paracaduta una Torre in 1^ traversa.

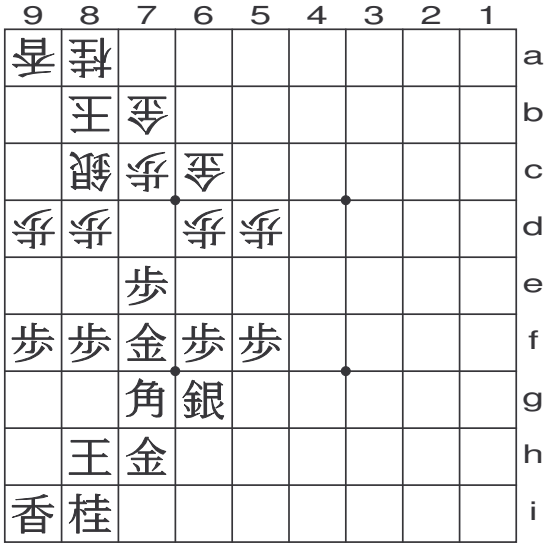

diagramma 3

Nel diagramma 3, il cambio è fra l'Argento che si trova in 6g invece che in 7f e l'Oro in 7f invece di 6g. E' qualcosa di leggermente migliore rispetto al diagramma 2, ma quanto alla funzione dei Generali, sarebbe meglio che quello superiore fosse l'Argento, poiché è il pezzo da cui parte la prima offensiva.

Ora vediamo come un cambio di pedoni in 6^ colonna evidenzi la cattiva forma.
Nel diagramma 1, si può giocare: P6e Px6e, Sx6e P*6d, S7f. Dal cambio non emerge nessun problema. Invece, nel diagramma 3, la sequenza P6e Px6e, Gx6e P*6d, G6f blocca il percorso dell'Alfiere nero. Serve un'altra mossa, G7f, per modificare la cattiva forma.
Come sempre, possono esserci eccezioni ad ogni regola. A volte "Argento sopra Oro" può essere sfavorevole, ma molto più spesso è invece la forma migliore.

(2)

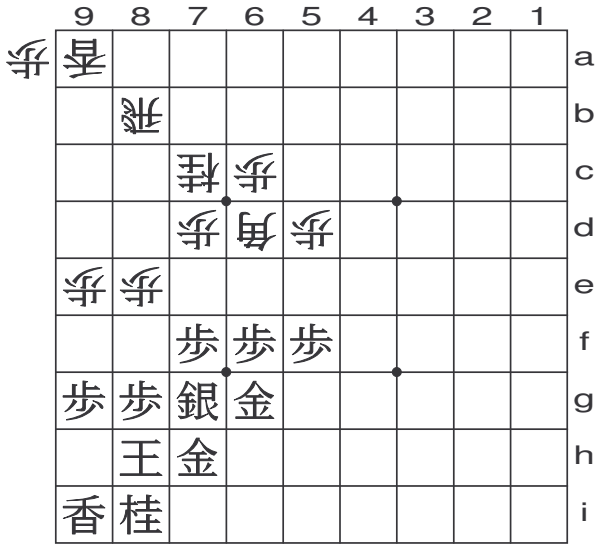

diagramma 4

Il diagramma 4 mostra un castello *Kin-yagura*, noto per la sua solidità contro attacchi frontali.
Nel diagramma 5 c'è invece una variante in cui l'Argento è in 6g invece che in 7g, dove c'era l'Oro nel diagramma 4. Quindi, ci sono due Ori, uno sopra l'altro nella 7^ colonna, il tutto piuttosto contratto. Si noti inoltre che l'Oro in 7h è doppiamente difeso. Ma c'è un difetto mortale. Ora vi mostro come il Bianco può giocare.

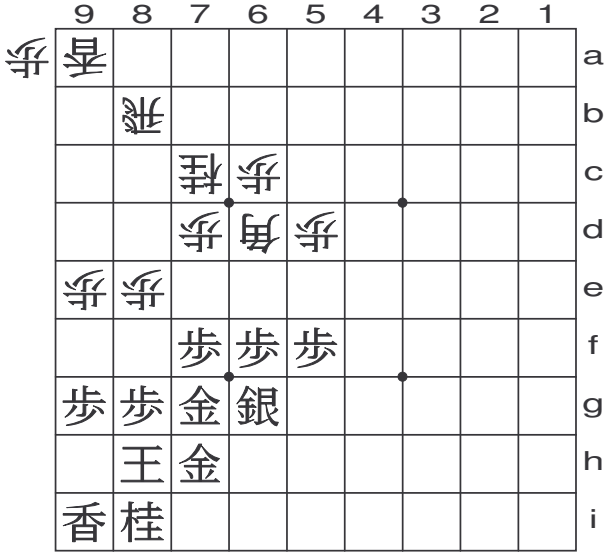

diagramma 5

… P8f
Se il Nero risponde con Px8f, il Bianco gioca P*8e. Se invece Gx8f, P*8e sarà ancora più devastante.

Uno sguardo ancora al diagramma 4. Si vede che P8f non è così tremenda. Si può giocare Sx8f e se P*8e, la semplice S7g mostra la differenza fra una buona forma ed una cattiva forma. Lasciatemi aggiungere che in un finale, con l'Argento in 7g, l'Oro in 6g può retrocedere in 6h per meglio proteggere il Re. L'avversario deve lavorare sodo per cercare un matto con i due Ori così affiancati.

“In apertura l’Alfiere è più forte della Torre”

(“Joban wa hisha yori kaku”)

(1)

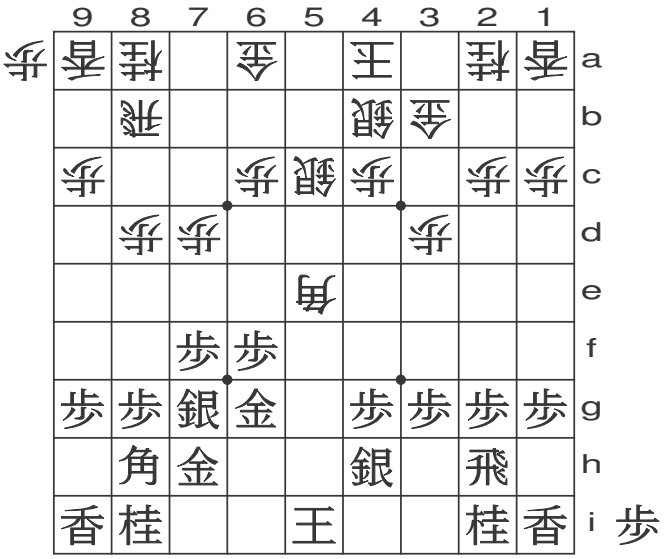

diagramma 1

La posizione del diagramma 1 è tratta da un’apertura *Yagura* in cui il Bianco ha appena cambiato il pedone in 5e.
In questa situazione, in poche parole, il Bianco ha 2 modi per dispiegare i suoi pezzi, a seconda di come è piazzato l’Alfiere.
<u>Piano A</u>
K6i S5d, P2f B2b, P2e P6d con lo scopo di attaccare direttamente e frontalmente il Re.
<u>Piano B</u>
K6i S5d, P2f R5b, P2e B7c con lo scopo di schierare le forze nell’area centrale esercitando una certa pressione sulle basi nere.

In fase d’apertura, è molto importante dove si piazza l’Alfiere, poiché così si decide la strategia da adottare, orientata alla difesa o all’offesa.

Ecco un altro esempio per mostrare la vitale importanza dell’Alfiere quando si passa nel mediogioco.

diagramma 2

Nel diagramma 2, il Bianco ha appena giocato B7c, dando priorità alla difesa. L'Alfiere è piazzato per limitare la formazione offensiva del Nero.

D'altra parte, l'Alfiere piazzato in 4b (diagramma 3) serve ad esercitare pressione sul Re nero, quindi è anche una mossa offensiva.

diagramma 3

In ogni caso, ricordate che l'Alfiere gioca un ruolo primario per decidere il piano principale nel mediogioco.

(2)

Nella prima fase delle aperture, quando i Generali sono ancora nelle loro case originali, l'Alfiere vale più di una Torre.

Il diagramma 4 mostra una posizione in cui il Bianco ha appena imboccato la strada per l'apertura chiamata *Ishida ryû Masuda shiki*.

diagramma 4

Nella posizione del diagramma 4 il Bianco può giocare P3f, seguita da un cambio di Alfieri e poi da B*5e (diagramma 5). Si può pensare che il Bianco sia passato in vantaggio.

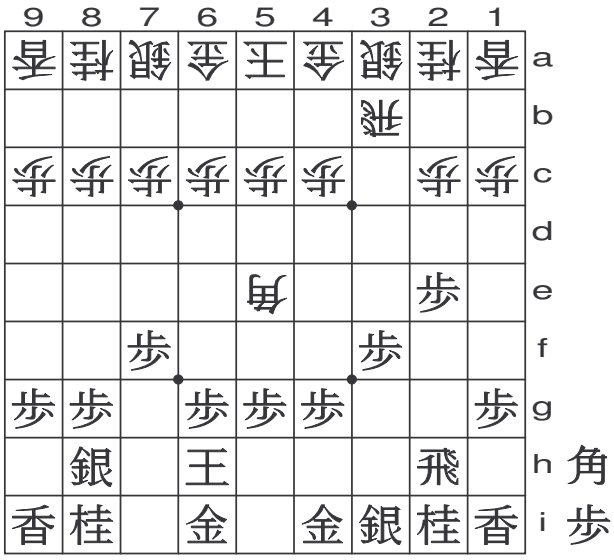

diagramma 5

B*7g Bx2h+, Sx2h S2b

B*7g è la mossa da giocare. Il Nero cambia la Torre per l'Alfiere, il che non costituisce una perdita di materiale. Dopo S2b, c'è una mossa molto buona per il Nero, che è…?

B*6e (diagramma 6)

diagramma 6

Con B*6e, il Nero è sicuro di promuovere l'Alfiere. Il Bianco non può del resto giocare Rx3f (il Nero giocherebbe Bx2b+) e non può nemmeno paracadutare la Torre in campo nero.

Nell'esempio precedente, il Nero guadagna un vantaggio con un cambio Torre-Alfiere, ma vorrei aggiungere che generalmente questi cambi nella primissima fase non sono le cose migliori da fare.

“Opponetevi all’Alfiere con un Alfiere”

(“Kaku niwa kaku”)

(1)

Quando si è attaccati da un Alfiere paracadutato, spesso si può usare la stessa minaccia dell’avversario.

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco, già sotto di un Cavallo, ha appena paracadutato un Alfiere in 8h. Una mossa audace. Kx8h può solo invitare il Bianco a giocare Rx6i+, che sarebbe oltremodo devastante. Se non attaccato, il Bianco giocherà Bx9i+, promuovendo l’Alfiere in un’ottima casa e guadagnando anche una Lancia.

B*7g Bx7g+, Sx7g

B*7g è la mossa da giocare. Al Bianco non rimane che Bx7g+ e dopo Sx7g ogni cosa torna al suo posto.

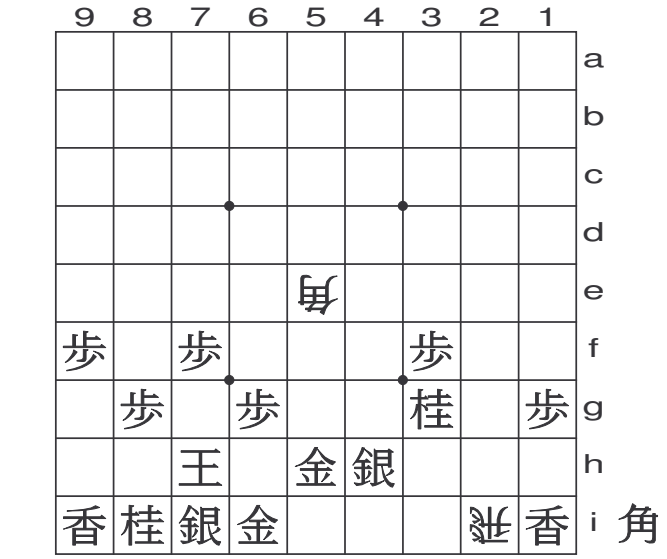

diagramma 2

Nel diagramma 2, B*5e può essere molto pericolosa. Sia S8h o N7g, permettono al Bianco di giocare Bx8h+ o Bx7g+ per poi proseguire con Rx6i+.
Dovreste ora sapere qual è la mossa da giocare: **B*8h**.
Cosa si risponde dopo Bx8h+, Sx8h B*5e? Ancora Alfiere contro Alfiere: B*7g.
Segue Bx7g+, Sx7g. Vedete, ora non c'è il problema di un "Argento mattone", che potrebbe creare inconvenienti in uno stadio più avanzato della partita.

(2)

Passiamo ora una posizione tratta dall'apertura *Kakugawari*. Potete vedere come il proverbio venga usato nella pratica.

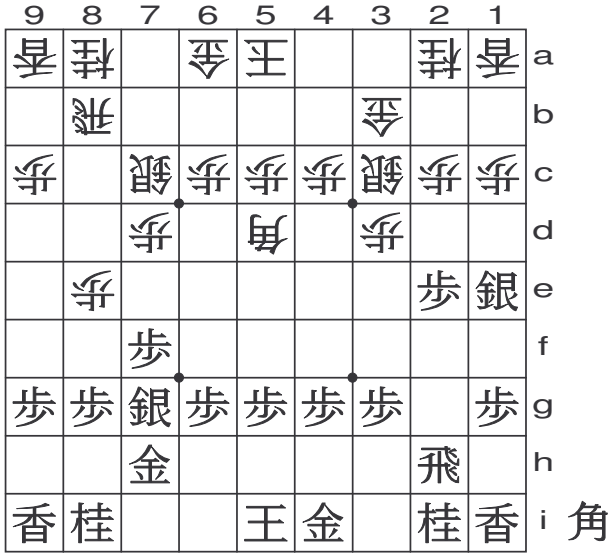

diagramma 3

Nel diagramma 3 il Bianco, che nel tentativo di fronteggiare il *bogin* nero ("Argento scalatore"), ha appena paracadutato un Alfiere in 5d. Se il Nero prosegue con P2d Px2d, Sx2d, il Bianco ha la possibilità di paracadutare un pedone in 2g bloccando il percorso della Torre.
Come potrebbe ora rispondere il Nero nel diagramma 3?

B*3h.
Fu giocata per la prima volta da *Kozo Masuda* nel 1955, ed ora è la mossa che dovete sapere (*joseki*) quando giocate il *bogin*.

… P1d, P2d Px2d, Sx2d P*2g
Non bisogna preoccuparsi della minaccia all'Argento con P1d. Si può continuare l'offensiva nella 2^ colonna.
E dopo P*2g? Ancora calma, questo è il momento di mantenere il sangue freddo.

Bx2g Sx2d, Bx5d Px5d, Rx2d (diagramma 4)

diagramma 4

Dopo la mossa Bx2g, il Bianco cattura l'Argento in 2d, apparentemente per nulla in cambio, ma può poi recuperare l'Argento giocando Bx5d e Rx2d.
Osserviamo il diagramma 4: il Bianco non ha pedoni di riserva, così non è facile difendere la 2^ colonna. Avendo ben applicato "Alfiere contro Alfiere", il Nero ha ottenuto una posizione molto buona.

“Retrocedete l’Alfiere promosso nel vostro campo”

(“Uma wa jijin ni”)

(1)

Può sorprendere la difficoltà con cui l’Alfiere promosso può essere usato in attacco. Potrebbe essere molto più efficace nel proprio campo minacciando il campo avversario da lontano. Questa è l’idea su cui si fonda il proverbio.

diagramma 1

Nel diagramma 1, il Bianco ha appena giocato R*2i. Se il Nero gioca una mossa come R*4a, il Bianco prosegue con P*2b bloccando il percorso dell’Alfiere promosso.

diagramma 2

Se invece dell’Alfiere promosso, nel campo bianco ci fosse la Torre promossa, come nel diagramma 2, il Nero potrebbe giocare +R2a dopo P*2b. In questo modo, il Nero può piazzare la Torre promossa in un punto vitale in una sola mossa. Ma

nel diagramma 1, dopo P*2b, il Nero deve giocare due mosse, per esempio, +B1b e +Bx3d, prima che l'Alfiere promosso vada in una buona casa.

Bisogna sempre essere attenti al blocco di un pedone paracadutato dall'avversario.

Tornando al diagramma 1, la mossa che si potrebbe giocare è **+B6f** (diagramma 3). Vedete da soli che l'Alfiere promosso è in una buona casa, sia ai fini della difesa che per l'attacco.

diagramma 3

… Rx1i+, P9e Px9e, P*9c (diagramma 4)

diagramma 4

Con l'Alfiere promosso arretrato, l'attacco laterale si rivela piuttosto efficace.
Nel diagramma 4, se il Bianco gioca Lx9c, si può rispondere P*9d. Se il Bianco replicherà con Lx9d, potrà seguire N*8f, con forchetta a Lancia e pedone in 7d. Una posizione favorevole al Nero.

Ricordatevi di tutte queste possibilità che offre l'Alfiere promosso, se arretrato nel proprio campo.

(2)

La seguente posizione è tratta da una partita di una finale per un titolo professionale. La mossa che decide la partita è la quintessenza stessa del proverbio.

diagramma 5

La partita è iniziata con un'apertura *Hineribisha* che prelude ad un mediogioco pirotecnico. Entrambi i giocatori si sforzano reciprocamente di liberare la propria Torre da una situazione intricata (*sabaku*). Nel diagramma 5, il Bianco ha appena giocato N4g+ entrando nel campo avversario ed avvicinandosi al castello nero. S*5i o +N5h del Bianco possono essere piuttosto devastanti.

+B7g (diagramma 6)

diagramma 6

Questo è quanto il proverbio insegna: il campo nero è adeguatamente rinforzato.

… S*5h, G4d (diagramma 7)

diagramma 7

G4d è una mossa tranquilla e ben calcolata che sfrutta bene un pezzo inattivo ed apre il percorso della Torre, permettendo, se necessario, di giocare P*3h per bloccare la Torre bianca.

… Sx6g=, +Bx6g +N5h, +Bx5h Rx5h+, L*8f abbandona (diagramma 8)

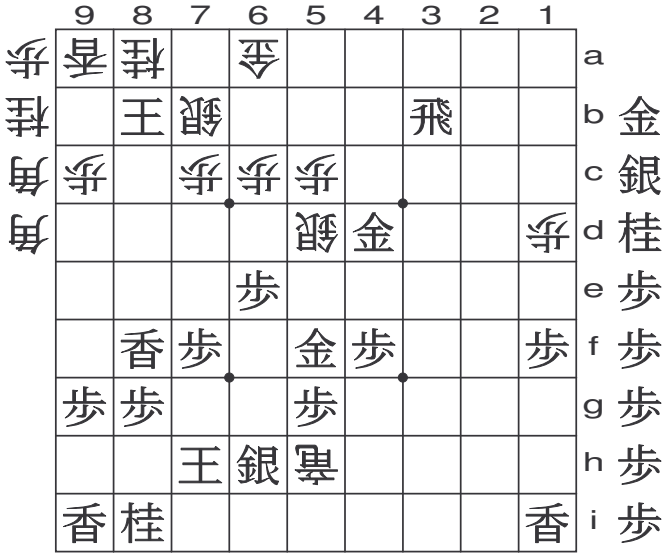

diagramma 8

Il Bianco è rimasto senza alternative. Ha preso l'Alfiere e ha poi giocato +N5h.
Ora segue una bellissima contromossa del Nero che chiude la partita: cattura il Cavallo promosso e gioca la Lancia in 8f, proprio con se si trattasse di uno *tsume*.

… P*8c, Lx8c+ Kx8c, N*7e K7d, S*8e Kx8e, N7g K8d, G*8e#

“La Torre promossa è più efficace all’interno del campo avversario”

(“Ryu wa soto yori uchi”)

La Torre promossa è più efficace quando è penetrata profondamente nel campo avversario.

Ogni pezzo di *Shogi* muove tendenzialmente in avanti, per cui fronteggia più facilmente un attacco da quella direzione, piuttosto che lateralmente. Ne consegue che la Torre promossa acquista efficacia se usata per minacce laterali.

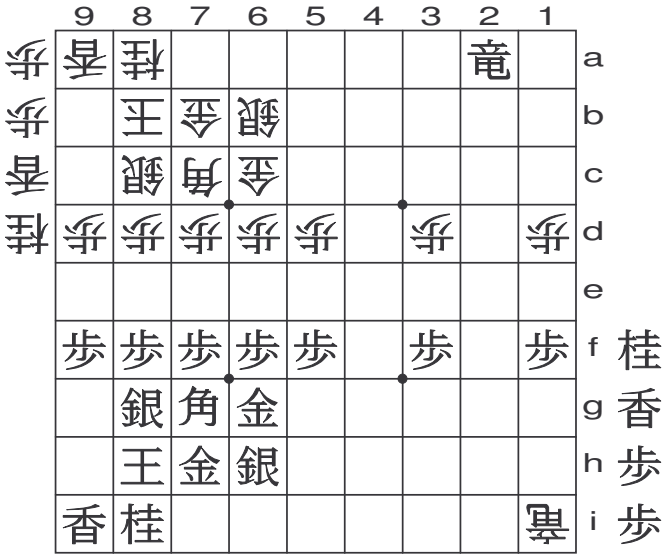

diagramma 1

Nel diagramma 1, ogni giocatore ha promosso la propria Torre. Ciò che il proverbio insegna è che più infondo la Torre promossa penetra nel campo avversario e più è potente, la ragione è …

P*2i

Con P*2i, il Nero ha bloccato il percorso della Torre promossa bianca. Il Bianco può giocare +R1h, ma svolgerebbe un lavoro più efficace nella traversa più bassa.

Uno sguardo al diagramma 2

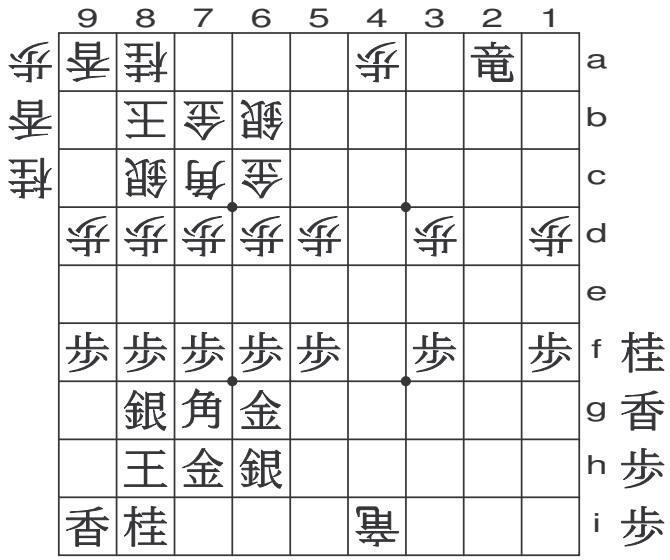

diagramma 2

Questa volta è il Bianco che mette in difficoltà il Nero con P*4a.

Parlando in generale, i pezzi maggiori, come la Torre e l'Alfiere, lavorano meglio da lontano puntando al campo avversario. Ma quando entrambi i giocatori hanno le Torri promosse nel campo avversario, il più avvantaggiato è colui che ha la Torre promossa più vicino al castello avversario.
Ricordate che la Torre promossa è anche ottima in difesa.

“Un *tokin* in 5c non può perdere”

(“Gosan no tokin ni make wa nashi”)

(1)

Di tutti i pezzi promossi, il *tokin* è quello che più incrementa il proprio potere. Avere un *tokin* è già bene, ma averlo nella zona centrale è ancor meglio.

Nel diagramma 1, c’è un *tokin* in 5c. Cosa si può giocare per minacciare il Re bianco?

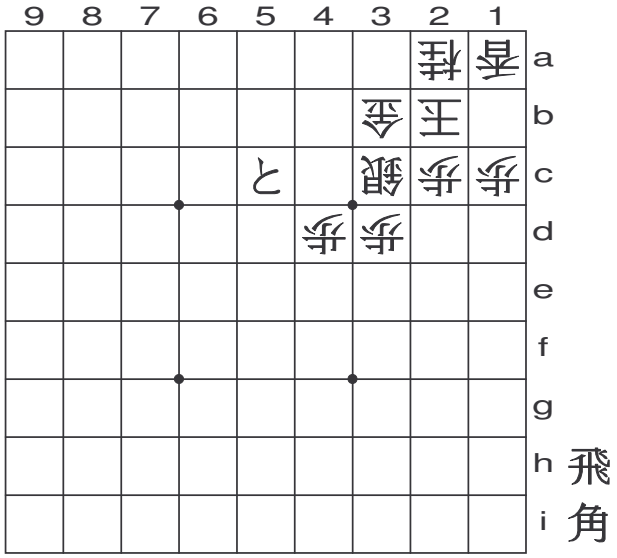

diagramma 1

B*5d

B*5d punta all’Oro in 3b, con questa idea: Bx3b+ Kx3b, G*4c K2b, R*3b, ed il Bianco non può più fuggire.

Anche se si ha un solo pedone di riserva nel diagramma 1, si può giocare una mossa molto buona migliorando il già ottimo *tokin* in 5c.

P*4c

Un pedone in 4c può promuovere in 4b e minare la difesa del Bianco.

Quando si attacca usando un *tokin*, tutto quello che si può cedere all’avversario non è che un semplice pedone. Questa è la migliore strategia che si possa immaginare.

(2)

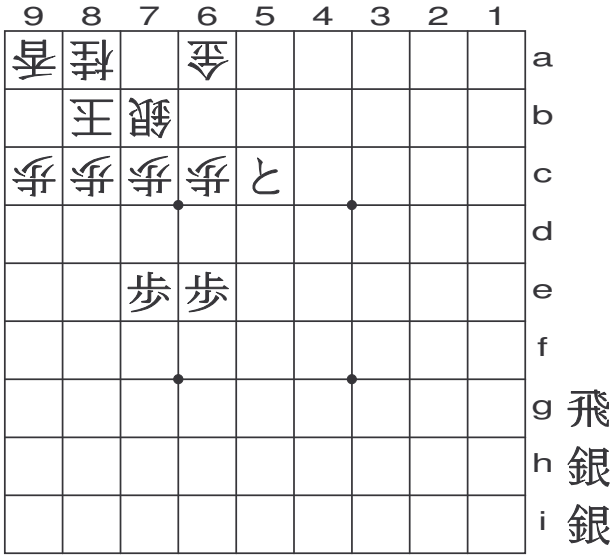

diagramma 2

Nel diagramma 2, il *tokin* nero è in una casa molto buona e minaccia il *Mino* bianco. Qual è il miglior modo di continuare l'attacco?

S*6b
Questa è una minaccia di matto: S*7a Gx7a, Sx7a= Kx7a, G*6b …
Anche se il Bianco risponde con Gx6b, +Px6b costituirà un'altra minaccia di matto.
Si può anche paracadutare la Torre in 1^ o 2^ traversa per continuare l'attacco con +P6b o +Px6c.
Con un *tokin* pericolosamente piazzato vicino al castello, per il Bianco sarà difficile trovare una buona difesa.

Cosa si può fare, nel diagramma 2, se si ha un solo pedone in mano?

P6d Px6d, P*6c
La linea d'attacco consiste nel procurarsi un altro *tokin* da agganciare al *tokin* in 5c.

Un *tokin* in 5c è efficace sia contro lo *Yagura* che contro il *Mino*. Ma lo sembra un po' meno contro l'*Anaguma*. Questo perché il Re nell'*Anaguma* è più lontano di una casa e quindi l'attacco è più lento.

“Un *tokin* è più veloce di quanto si pensi”

(Tokin no oso haya”)

(1)

Tradotto letteralmente, il proverbio dice che un *tokin* è “lento ma veloce” ed insegna che serve un tempo per paracadutare un pedone e poi promuoverlo, ma una volta che è diventato *tokin* ci si può stupire di quanto sia impetuoso il suo attacco.
Nel diagramma 1, con P*4a il Bianco blocca la Torre promossa nera. Come giocare?

diagramma 1

P*2c
Stupiti di quanto sembri lenta? Invece è una mossa molto buona.

… B*2h, P2b+ Bx1i+, +P3b
Vedendo che non c’è modo di impedire che il Nero giochi P2b+, il Bianco gioca B*2h, mentre il Nero prosegue col suo piano.

… R6b, +Rx4a G5d, +P4b +Bx2i, +P5a (diagramma 2)

diagramma 2

Il Bianco non può permettersi di cedere un suo pezzo di valore in cambio di un *tokin*. Anche se l'attacco del *tokin* in apparenza è partito da molto lontano, in realtà è stato più veloce di ogni possibile replica dell'avversario.

… G7a, +P5b R6c, Sx4e Sx4e, N*7e (diagramma 3)

diagramma 3

Il Nero riuscì a catturare la Torre, conseguendo un vantaggio e trasformandolo poi in una posizione vincente.
L'attacco del *tokin*, quando applicato con successo, è così veloce da sorprendere piacevolmente.

(2)

diagramma 4

Nel diagramma 4, entrambi i giocatori hanno adottato l'apertura *Yagura*. Dopo S7d si crea un buco nel campo bianco. Come giocare?

P*7b
Il Bianco non può catturare il pedone. Se cattura, si può rispondere con Bx9a+.
Se pensate che P*7c possa essere ugualmente valida, non vi siete accorti di P6d, una buona difesa.

… B5c, P7a+ Bx7a, P*7e (diagramma 5)

diagramma 5

La difesa di B5c contro P7a+, permette il guadagno di un Argento netto dopo P*7e. Dopo P*7b, il Bianco potrebbe giocare P6d, con la sequenza P7a+ N7c, +P8a. La posizione del Bianco è meno danneggiata, ma di sicuro perderà una Lancia.

Creare un *tokin*, a volte, non dà subito luogo ad un predominio, ma certamente condurrà ad una posizione favorevole. Questo è lo spirito del proverbio: il *tokin* può sembrare lento, ma in realtà è veloce.

“Evitare che il Re rimanga seduto”

(“Igyoku wa sakeyo”)

E’ molto pericoloso iniziare i cambi col “Re seduto” nella sua casa d’origine.

Nel diagramma 1, il Nero ha già avanzato l’Argento in 4f avendo il Re ancora nella sua casa di partenza. Se vuole iniziare un attacco, come dovrebbe giocare?

diagramma 1

P3e Px3e, Sx3e P*3d, P2d Px2d, Sx2d Sx2d, Bx2d Bx2d, Rx2d (diagramma 2)

diagramma 2

A questo punto, il *bogin* (“Argento scalatore”) sembra aver segnato un punto a favore del Nero, ma il Bianco dispone di una mossa devastante.

B*1e

Non bisogna mai distrarsi quando si ha il proprio “Re seduto”. Il Nero doveva giocare prima K6i. In seguito l’attacco avrebbe potuto avere successo.

“Non tenete il Re accanto alla Torre”

(“Gyoku-hi sekkin su bekarazu”)

Questo è uno dei più importanti proverbi che, vorrei dire, si dovrebbe imparare ancor prima di giocare.

La Torre è spesso il pezzo offensivo più importante, per cui tenerla vicino al proprio Re significa porre quest’ultimo vicino alla zona dello scontro: è meglio invece che il Re se ne stia alla larga.
Una delle idee fondamentali è quindi che bisogna arroccare il proprio Re nella direzione opposta rispetto alla propria Torre.

Se ad esempio, volete giocare la *Shinkenbisha* (“Torre Mobile in 4^ colonna”), iniziate con P7f, per proseguire poi con P6f e R6h. Quindi K4h-K3h-K2h per avere Re e Torre, rispettivamente a destra e a sinistra, lontani e sicuri.
Dopo di che si può giocare S3h, G65h, S7h. Ora si è completato il *Mino* e si è pronti per la prossima fase (diagramma 1).

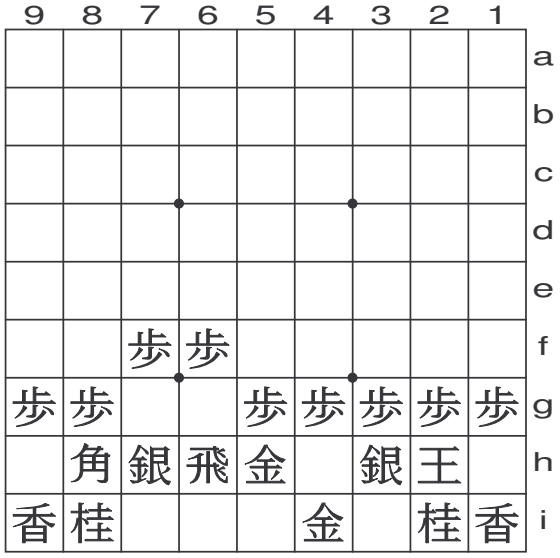

diagramma 1

Sopra è descritto come si giocava tradizionalmente l’apertura *Shinkenbisha*. Tuttavia di recente si gioca spesso S3h prima che il Re sia mosso.

Ora vediamo come di solito si sviluppano i pezzi se si vuole giocare l’apertura *Yagura*: P7f, S6h, P6f, P5f, S4h.
Poi, segue G7h, K6i, G5h (diagramma 2).

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

diagramma 2

Il castello nel diagramma 2 è chiamato *Kani-gakoi* (“Granchio”) ed è resistente contro un attacco frontale. Da qui si può proseguire per costruire uno *Yagura* giocando S7g, G56g.
Ci sono molte varianti per costruire uno *Yagura*, e si può essere abbastanza flessibili. Ricordatevi soltanto di muovere i Generali in diagonale.
Ma si deve ancora muovere l’Alfiere perché il Re possa rifugiarsi nello *Yagura*: B7i, B6h, K7i, K8h (diagramma 3).

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

diagramma 3

Anche qui il Re è “seduto”, ma al sicuro nello *Yagura,* lontano dalla Torre.

“Difendete il Re con 3 Generali, attaccate con Torre, Alfiere, Argento e Cavallo”

(“Gyoku no mamori wa kin gin 3 mai, seme wa hi, kaku, gin, kei”)

(1)

Se avete sentito nominare il “sistema *Fujii*” ed il “*Kani-gin*” sapete che divergono dalle formazioni base. Sono molto efficaci quando usate da mani esperte. Ma vi consiglio di imparare prima le nozioni base e solo dopo sperimentare queste linee particolari.

Il diagramma 1 è tratto da una delle più popolari aperture, *ibisha* contro *furibisha*.

diagramma 1

Il Nero, *ibisha*, sta preparando un *kyusen* (attacco veloce). Dal canto suo, il Bianco ha formato un *Mino* con due Ori ed un Argento. Il Nero giocherà poi S4f, rinforzando il suo attacco. Questa mossa può apparire incongruente con la “difesa di 3 Generali”, ma in questo caso l’Argento in 4h può considerarsi parte della difesa.

diagramma 2

Il diagramma 2 mostra l'inizio di una *jikyusen* (partita a gioco lento, costruttivo), in cui l'*ibisha* ha formato un *Mino*, che rivaleggia con la solida difesa bianca.

Nelle partite *furibisha* contro *ibisha*, è nella metà zona del tavoliere (dove si trova la Torre) che di solito si verificano gli scontri, piuttosto che dirigere gli attacchi direttamente contro i Re.

diagramma 3

Il diagramma 3 raffigura un castello *Anaguma* nero in un'*ibisha*. L'Oro in 6g prepara un futuro attacco nell'area centrale.

diagramma 4

Il diagramma 4, mostra invece un *Anaguma* completo, con 4 generali. Questo non viola la linea guida dei "3 Generali", ma in questo caso la difesa è ancor più robusta. Serve molta improvvisazione per l'offensiva quando si vuole attaccare con così scarse forze.

(2)

Ora vediamo alcune tipiche aperture “doppia *ibisha*”.

diagramma 5

Nel diagramma 5, entrambi i giocatori hanno la stessa identica posizione, con 3 Generali in difesa e Torre, Alfiere, Argento e Cavallo per l’attacco. Hanno entrambi una buona formazione. Da questa situazione ci si aspetta un’intensa battaglia.

diagramma 6

Nel diagramma 6, lo *Yagura* nero è lo stesso di prima, mentre il Bianco ha utilizzato tutti i Generali per la difesa. L’Alfiere in 7c ha la funzione di frenare lo sviluppo del Nero, piuttosto che servire ad un attacco diretto: anch’esso è quindi predisposto ad un uso difensivo, ma è un sistema che non mi sento di consigliare.

diagramma 7

Anche nel diagramma 7, entrambe le parti hanno la stessa posizione. In questo caso l'apertura è una *Kakugawari koshikakegin* ("Cambio degli Alfieri con Argento adagiato"). L'Argento sopra il pedone nella 5^ colonna è chiamato *koshikakegin*. In questa posizione sembra imminente una feroce battaglia, avendo anche un Alfiere in mano.
Procedendo dalla posizione del diagramma, il Nero giocherà P4e, seguita da Px4e, P3e. Idealmente, il Nero dovrebbe giocare K8h o G6h prima di iniziare l'attacco. D'altronde i moderni *joseki* ci insegnano che, in questa situazione, procrastinare l'attacco può costare tantissimo.

diagramma 8

Nel diagramma 8 entrambi i giocatori hanno adottato l'apertura *Aigakari*, che comprende un cambio di pedoni sulla colonna della Torre. Ora il Nero può giocare P3e Px3e, P4e. Il Bianco è votato alla difensiva, ma S6e è una possibilità.

(3)

Ecco infine alcune posizioni tratte dall'apertura *Aifuribisha*. In questa apertura i pezzi d'attacco puntano direttamente sul Re avversario, per cui il castello deve essere ben preparato contro un attacco frontale.

diagramma 9

Il diagramma 9 mostra una tipica apertura *Aifuribisha*. Il castello, per entrambe le parti, è un *Kin-muso* o "2 pezzi Oro". Per inciso, esso contiene una cattiva forma tipica, chiamata "Argento mattone", ma è abbastanza saldo contro un attacco frontale.

diagramma 10

Nel diagramma 10, il Nero ha adottato uno *Yagura* invece che un *Kin-muso*. Ricordate che è possibile usare anche lo *Yagura* nell'*Aifuribisha*. In confronto con

il *Kin-muso*, non ha l'"Argento mattone", così il suo Re dovrebbe avere uno spazio di respiro.

diagramma 11

Nel diagramma 11, il Nero adotta uno *Yagura*, mentre il Bianco ha rintanato il Re in un *Anaguma*. Da notare che gli Ori sono in 6b e in 7b, il che rende anomalo l'*Anaguma*. Nell'*Anaguma*, gli Ori sono normalmente in 7a e 7b. I 2 Ori affiancati sono una contromisura contro l'attacco frontale, quando si gioca l'*Aifuribisha*. 3 Generali dovrebbero fare una buona guardia, ma la loro disposizione varia da posizione a posizione.

diagramma 12

Nel diagramma 12, il Bianco ha formato un *Mino*. Se l'apertura *Aifuribisha* diviene esplicita, il *Mino* non costituisce una buona difesa. Incidentalmente, il Re nero non è molto al sicuro, così come si presenta peraltro vulnerabile anche il lato destro.

“Nell’apertura *Yagura* non spingete il pedone laterale”

(“Yagura-gakoi ni hishi-fu wo tsukuna”)

(1)

Abbiamo visto che un castello è un’area sicura per il Re, per cui si potrebbe spingere il pedone laterale per creargli ulteriore spazio di respiro. Ma se anche l’avversario ha costruito uno *Yagura*, significa che i suoi pezzi d’attacco stanno proprio davanti al nostro castello. Spingere il pedone laterale può invitare ad uno scontro anticipato. Il proverbio insegna che bisogna stare molto attenti a questo.

diagramma 1 (dopo … P9d)

Se si gioca **P9f** nel diagramma 1, segue:

P9f P8e, P4f S7c (diagramma 2)

diagramma 2

Se si spinge il pedone laterale nella stessa colonna in cui l’ha spinto l’avversario, si consente che uno scontro inizi sull’ala sinistra. Quando si gioca con il Bianco, S7c è la mossa da giocare dopo che il Nero ha giocato P9f.

S4g S8d, P2e
Entrambi hanno preparato le loro forze per iniziare un attacco, ma si può notare che il Bianco è più avanti di un passo a causa del P9f nero. Segue:

… P9e, Px9e Sx9e, Lx9e Lx9e (diagramma 3)

diagramma 3

Ecco il prezzo che paga il Nero per non aver osservato il proverbio. Quando attaccate nella colonna laterale con il *bogin*, dovete ricordarvi questa mossa: Sx9e. Nel diagramma 3, il Bianco può proseguire con R9b o P*9g, mentre il Nero è ben lungi dall'essere tranquillo essendo iniziato uno scontro piuttosto vicino al proprio Re.

(2)

Cosa sarebbe successo se non si giocava P9f nel diagramma 1?

P4f P9e, S4g N7c, P2e (diagramma 4)

diagramma 4

Non giocando P9f, in risposta di P9d, si è fatto in modo di mantenere i pezzi bianchi attaccanti nelle loro basi. Si è permesso invece di avanzare il pedone in 9e, ma il diagramma 4 mostra che il Nero arriva per primo.
Ancora dal diagramma 1: qual'è la risorsa del Bianco nel *bogin*?

P4f P8e, S4g S7c, P2e S8d (diagramma 5)

diagramma 5

Ma il Nero non ha nulla di cui preoccuparsi. Se il Bianco gioca S9e, si contrasta con P9f. In questa posizione, il Nero è il primo ad assumere l'iniziativa.

Infine vi mostro una posizione in cui si può spingere il pedone laterale. Se il Cavallo bianco, fin dalle prime battute, è in 7c, come nel diagramma 6, si può giocare in sicurezza P9f. In altre parole, finché non si è certi che il Bianco non attua il *bogin*, non si può giocare P9f, dopo P9d.

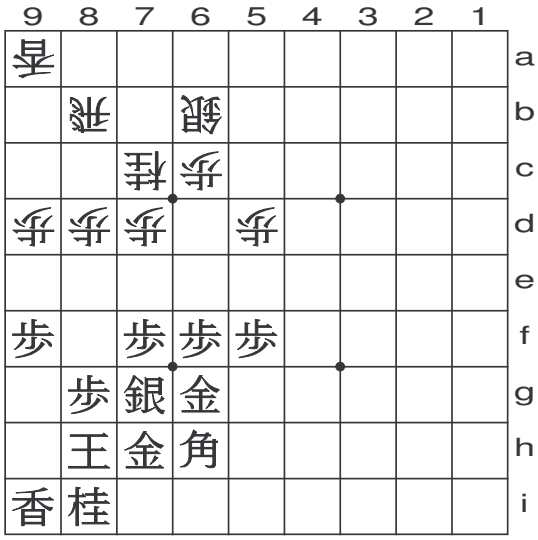

diagramma 6

Questa è una mia personale opinione, ma quando si gioca l'apertura "doppia *Yagura*", è meglio giocare qualcosa in vista di una futura offensiva, piuttosto che giocare una mossa semplicemente difensiva (P9f in risposta di P9d).

“Spingete il pedone laterale quando giocate il *Mino*”

(“Mino-gakoi wa hashi-fu wo tsuke”)

Nel *Mino* il pedone laterale può giocare un ruolo cruciale. Quando l’avversario gioca P1d, come nel diagramma 1, la miglior risposta è P1f. Più tardi la casella 1g potrà essere di grosso aiuto al Re.

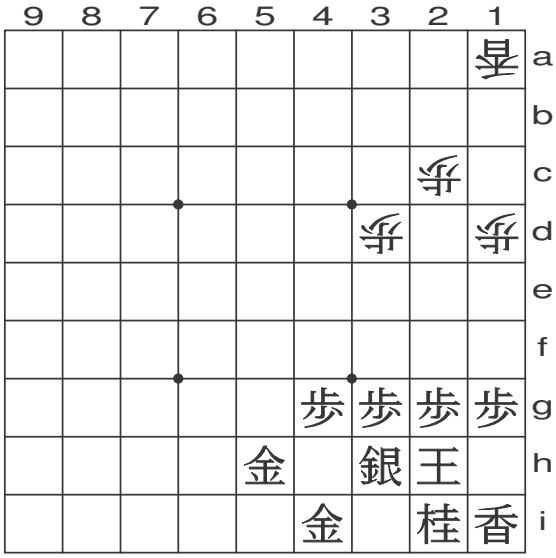

diagramma 1

Avendo il Nero spinto il pedone in 9e, come nel diagramma 2, e con l’Oro in 7a catturato, il Re verrà mattato in 3 mosse: S*7a K9b, G*8b.

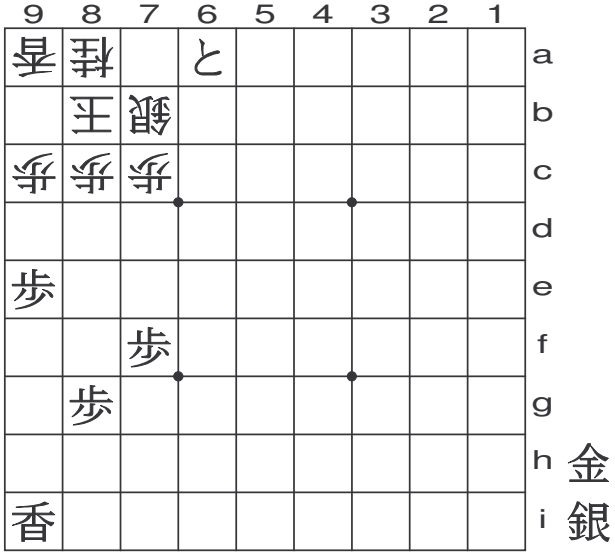

diagramma 2

Nel diagramma 3 invece, al Nero sono necessari 4 Generali per mattare il Re.

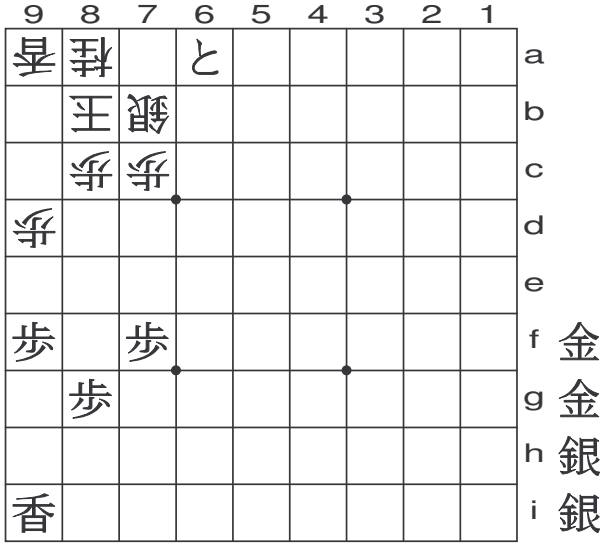

diagramma 3

S*7a K9b, G*9c Kx9c, S*8b K9b, Sx9a+ K9c, S8b= Kx8b, G*9b#
Non si può paracadutare l'Oro in 8b come nel diagramma 2. Il Re andrà in 9c e non ci sono più scacchi possibili.

Confrontate i 2 diagrammi precedenti e vedete la differenza che può fare il pedone laterale quando il Re si trova nel *Mino*. La spinta del pedone laterale, in questo caso, vale 2 generali.

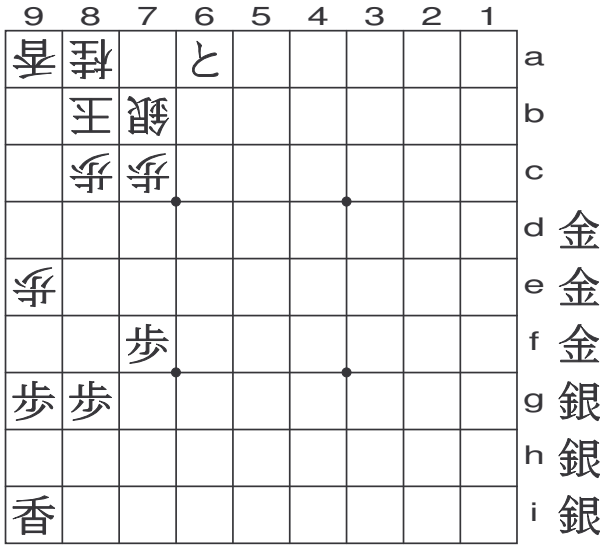

diagramma 4

Che succede se il pedone laterale si trova di 2 case più avanti (diagramma 4)? Per mattare il Re sono necessari 6 Generali.

S*7a K9b, G*9c Kx9c, S*8b K9d, S*8e Kx8e, G*7e K9d, G*8e#
Se, dopo S*8b si gioca K9b, allora G*9c, Nx9c Sx9a+, Kx9a, G*8b#.

Spero di aver chiarito l'importanza di spingere il pedone laterale nel *Mino*. Ogni casa guadagnata "vale" 2 Generali. Quando formate il *Mino*, non dimenticatevi assolutamente di spingere il pedone laterale. Sarà estremamente importante nel finale.

“Non mettete il Re sulla diagonale dell’Alfiere”

(“Gyoku wa kaku-suji wo sakeyo”)

Prima di iniziare la costruzione del proprio castello bisogna dare un attento sguardo al campo avversario. Soprattutto si deve fare attenzione a dove è piazzato l’Alfiere. Piazzare il proprio Re sulla diagonale dell’Alfiere può essere molto pericoloso.

diagramma 1

Nel diagramma 1, il Nero ha mosso il Re nello *Yagura*, in 8h: apparentemente è una mossa normale, ma in realtà si rivela cattiva perché il Re è stato mosso in una casa pericolosa.

… N8e, S8f P6e (diagramma 2)

diagramma 2

Il Bianco inizia con una mossa elegante, N8e. Naturalmente il Nero evita il cambio Argento per Cavallo e dunque gioca S8f. Ma la mossa successiva, P6e, crea ulteriori problemi al Nero. Il Nero non può giocare Px6e.

S5g Px6f, Sx6f S6e (diagramma 3)
Nel diagramma 3 il Nero è in una posizione perdente.

diagramma 3

Ritornando al diagramma 1, in cui il Bianco è pronto per l'attacco sulla 6^ colonna, il Nero avrebbe dovuto costruire un castello diverso, come nel diagramma 4. Non bisogna assolutamente costruire un autentico *Yagura* tutte le volte. Anche se non si può completare il castello e tenerlo come nel diagramma 4, ciò non significa avere una cattiva posizione.

diagramma 4

Come linea guida dovreste ricordare che, salvo che ci siano 2 pezzi fra il vostro Re e l'Alfiere avversario, il Re non è al sicuro sulla diagonale dell'Alfiere. Notate inoltre che, qualora i pezzi interposti possano subire un attacco diretto, come ad esempio N8e e P6e partendo dal diagramma 1, non si è ancora del tutto al sicuro.
Non dimenticatevi mai che la diagonale dell'Alfiere è molto pericolosa per il vostro Re.

“In apertura spingete i pedoni delle colonne dispari”

(“Joban wa kisuu no fu wo tsuke”)

In una partita, una strategia a lungo termine varia a seconda di quali pedoni vengano spinti in apertura. Nel diagramma 1 il Nero ha allineato i suoi pedoni in 4^ traversa dalla 1^, 3^, 5^ 7^ e 9^ colonna, osservando fedelmente il proverbio in questione. Questa formazione è adatta ad un *kyusen* con la Torre nella sua casa d’origine.

diagramma 1

Per amor di discussione, diamo uno sguardo al diagramma 2, dove sono stanti spinti i pedoni delle colonne pari. Si nota quanto sia problematico per l’Alfiere essere efficace. Questo spiega l’essenza del proverbio.

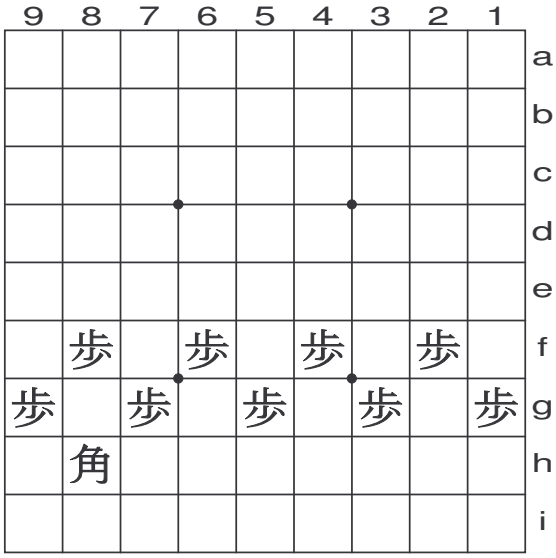

diagramma 2

Quando la partita ha un avvio lento si possono spingere anche altri pedoni, come nel diagramma 3. Ma ricordatevi, precedenza assoluta a quelli sulle colonne dispari. Questa è l'idea generale.

diagramma 3

Anche nell'apertura *Yagura*, prima si muovono i pedoni sulle colonne dispari. Nel diagramma 4 si nota come entrambi gli Alfieri puntano verso il campo avversario con i pedoni della 3^, 5^ e 7^ colonna ben posizionati per far passare il loro Alfiere.

diagramma 4

Inutile dire che il proverbio non vieta mai l'avanzamento dei pedoni delle colonne pari.

“Ottenuto un pedone in avanguardia, sostenetelo”

(“Kurai wo tottara kurai no kakuho”)

(1)

Supponete che un vostro pedone sulla traversa f sia direttamente opposto ad un pedone avversario sulla traversa d. Le minacce sono pari, nessuna parte ha un *kurai* (avamposto). Ma se un pedone sulla traversa e, anticipa l’opposto pedone avversario, avete un *kurai* in quella colonna. Questo significa restringere le mosse dell’avversario. Però può anche essere proprio l’obiettivo di un attacco avversario.
Il proverbio insegna che non solo è utile avere un pedone d’avanguardia, ma bisogna fare in modo che non sia l’obiettivo di un facile attacco.

diagramma 1

Nel diagramma 1, il Nero ha appena mosso l’Argento per sostenere il pedone in 5e (chiamato 5e-*kuraidori*) contro la *furibisha* bianca.

Nel diagramma 2, il Nero ha giocato S7f per sostenere il pedone sulla 7^ colonna. In questo caso si chiama *gyokutôkuraidori*.

diagramma 2

Notate che in entrambi i casi un Argento è salito per fornire l'appoggio. L'Argento è il pezzo più adatto per rinforzare il *kurai*. Inoltre si può notare che se il Bianco tenta un contrattacco contro il *kurai*, il Nero può richiamare un altro Argento in una sola mossa.

Un'altra considerazione sul *kurai* nel diagramma 3.

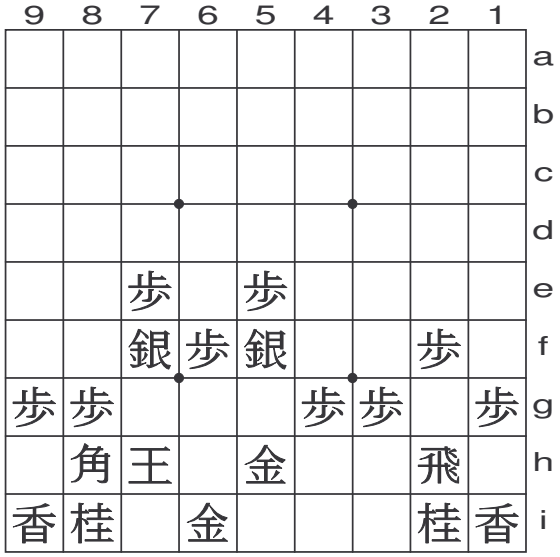

diagramma 3

Il Nero presenta 2 *kurai*; data la forma sarebbe più semplice sbarazzarsi di uno, perché si finisce per incorrere in diversi problemi se si insiste nel mantenerli entrambi, sempre che non si abbia una forma come quella nel diagramma 4, in cui i *kurai* sono affiancati con 2 Argenti dietro di essi. Questo è l'unico modo in cui i *kurai* possono fare il loro lavoro.

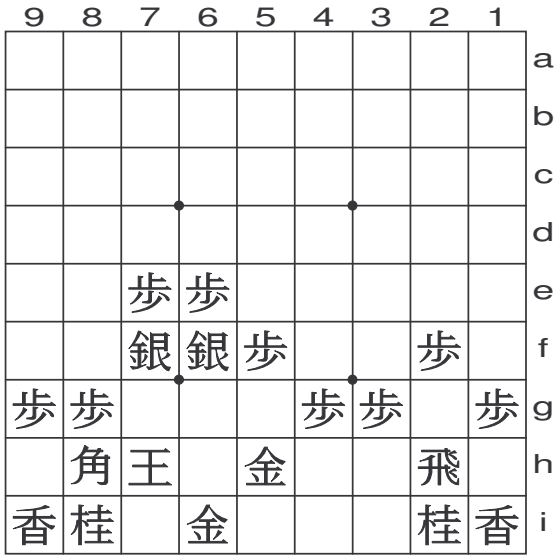

diagramma 4

(2)

E' un'idea attraente ottenere un pedone d'avanguardia da cui si può costruire una futura strategia. Ma qualche volta può lavorare contro.

diagramma 5

Nel diagramma 5, il Nero ha appena spinto un pedone in avanguardia nella colonna centrale, ma è una cattiva idea.

... R5b, S5g P5d, Px5d Sx5d (diagramma 6)

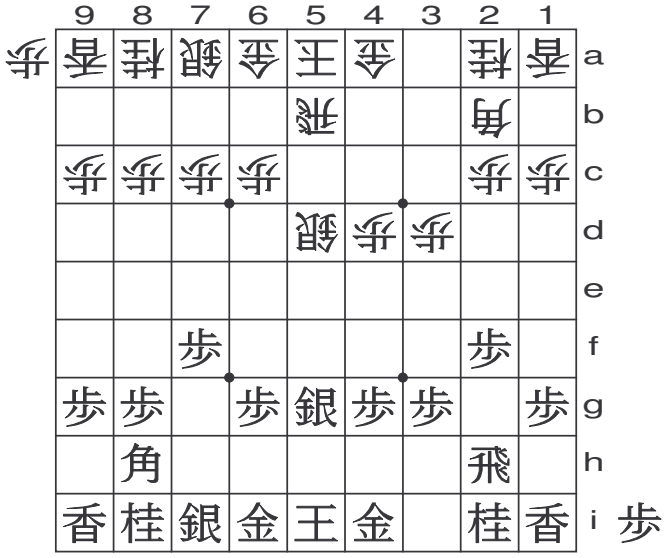

diagramma 6

Il precedente è un tipico esempio in cui il contrattacco del Bianco è efficace. Il Nero avrebbe dovuto sapere che il suo Argento in 5g era troppo in ritardo per sostenere il pedone in 5e.

Ecco un altro esempio di un tentato pedone d'avanguardia nell'apertura *Yagura*.

diagramma 7

P6e B4b, S6f P8f

Non è mai facile creare un *kurai* nella *Yagura*. Nel diagramma 7 può sembrare abbastanza facile per il Nero ottenere un *kurai* nella 6^ colonna giocando P6e. Ma il Bianco gioca P8f per cambiare i pedoni, il che non è certo desiderabile per il Nero. Che succede poi se invece di giocare S6f, il Nero gioca G6f, di modo che il Bianco non possa cambiare i pedoni nell'8^ colonna?

P6e B4b, G6f S7c, P2f R6b (diagramma 8)

diagramma 8

Il Bianco sposta la Torre in 6^ colonna per poter giocare P6d, Px6d Sx6d.

Ricordatevi che è meglio non cercare di ottenere un pedone d'avanguardia se ciò costa la rottura di una parte del castello. Specialmente quando giocate lo *Yagura*, non pensate ad avere un pedone d'avanguardia a meno che il vostro Argento sinistro non possa salire per supportare il pedone.

“Il pedone d’avanguardia in 5e è come il monte *Tennozan*”

(“Go-go no kurai wa Tennozan”)

Tennozan = nome della montagna vicino a *Kyoto* dove si è svolta nel 1582 una battaglia cruciale per la supremazia sul Giappone centrale.

Un tempo i giocatori tenevano molto in considerazione questo proverbio e facevano del loro meglio per prevenire che l’avversario riuscisse a mantenere un *kurai* in 5e. Ma nello *Shogi* moderno non sempre è la pura verità.

Nel diagramma 1, il Bianco ha ottenuto con successo un *kurai* in 5e. Si suppone che la situazione sia a lui favorevole, in accordo col proverbio, ma in realtà non è così.

diagramma 1

Osservate come Torre, Alfiere, Argento e Cavallo del Nero sono idealmente piazzati per un attacco.

P3e Px3e, P4e Px4e, P5f Px5f
Prima di muovere il Cavallo si gioca P3e, e poi P5f, per puntare al pedone in 5e. Queste sono mosse ortodosse ed efficaci.

Bx2b+ Gx2b, Sx5f (diagramma 2)

diagramma 2

Se il Bianco gioca P*5e per mantenere il *kurai*, il Nero può rispondere Sx4e per un cambio di Argenti così il suo Cavallo può andare in 4e.

… P*5e, Sx4e Sx4e, Nx4e (diagramma 3)

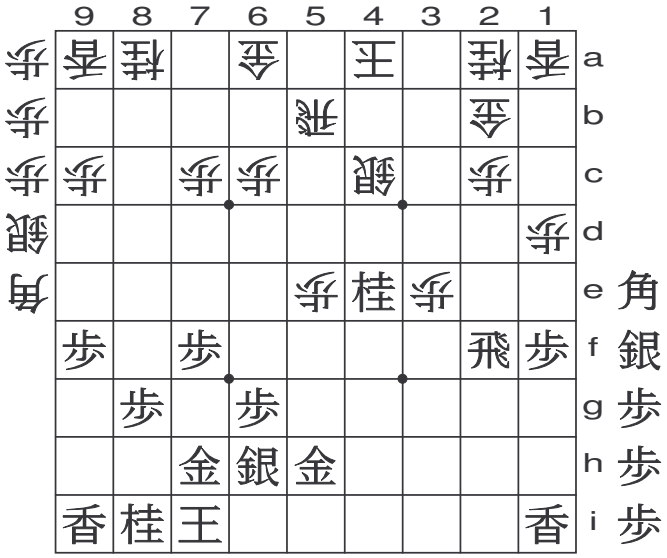

diagramma 3

La precedente serie di mosse lascia il campo bianco nella confusione con diversi pezzi sconnessi, mentre il Nero ha almeno 2 possibilità di gioco: S*5c e R6f, entrambe molto promettenti.
Il diagramma 3 illustra chiaramente il dominio del Nero.

“Il pedone d’avanguardia in 4e è come il monte *Tennozan*”

(“4-5 no kurai wa Tennozan”)

Nello *Shogi* moderno, il 5e *kurai* non è più una tattica che può alla lunga decidere una partita. Possiamo vedere come il 4e *kurai* sia tuttavia da tenere in considerazione.

diagramma 1

Nel diagramma 1, il Bianco ha scelto un *Hidari-Mino* ma non è stato capace di ultimarlo: per completarlo servivano un pedone in 4d ed un Oro in 4c. Non solo il Nero ha un pedone d’avanguardia in 4e che impedisce la forma ideale del castello bianco, ma oltretutto l’Alfiere in 7g punta direttamente al campo bianco grazie a un altro *kurai*.
Anche se il Bianco gioca G5c e poi P4d nel tentativo di migliorare la forma del castello, seguirebbe: Px4d Gx4d, P*4e G4c. Si finisce quindi per sgombrare la casa 4d, dove il Nero potrà paracadutare un pezzo.

Il pedone d’avanguardia in 4e dà prova di essere davvero un *Tennozan* e spiega il recente declino fra i professionisti delle aperture con l’*Hidari-Mino*.

diagramma 2

Nel diagramma 2 si vede un'apertura "Doppia *Yagura*" in cui il Nero ha appena giocato P4e. Ora il Bianco potrebbe giocare Px4e. Supponendo che giochi invece R8a, che ovviamente è una mossa cattiva, come potrebbe il Nero ottenere un vantaggio?

… R8a, Px4d Gx4d, P*4e G44c, B4f (diagramma 3)

diagramma 3

La mossa R8a era ovviamente un tipico esempio di mossa inutile per permettere al Nero di avere un *kurai* in 4e. Il Nero può poi piazzare il suo Alfiere in una casa ideale, dove svolgerà un ruolo efficace sia in difesa che in attacco.

“Ci sono 3 vantaggi nel cambio dei pedoni sulla colonna della Torre”

(“Hisha-saki kokan mittsu no toku ari”)

(1)

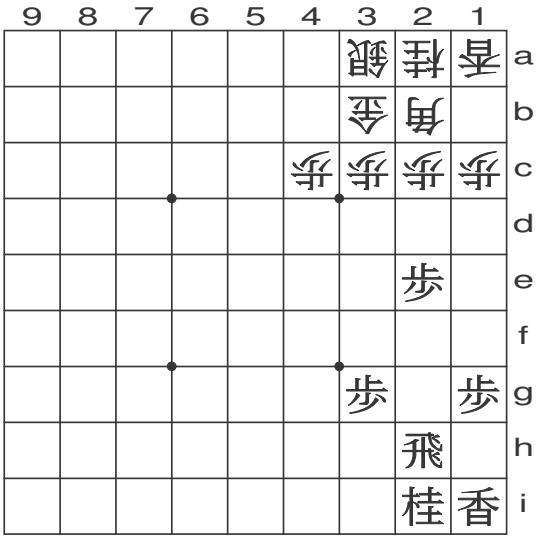

diagramma 1

La sequenza di mosse che inizia dalla posizione del diagramma 1 e si chiude col Nero che resta con un pedone in mano è nota come cambio dei pedoni sulla colonna della Torre.

P2d Px2d Rx2d P*2c, R2h

Il termine *hisha-saki kokan* si applica di solito nelle aperture *ibisha*.

Ci sono 3 vantaggi:

1. si ottiene un pedone in mano.
2. La Torre può penetrare nel campo avversario in una mossa.
3. Gli altri pezzi possono avanzare senza impedimenti.

Il diagramma 2 è un’illustrazione del punto 2.

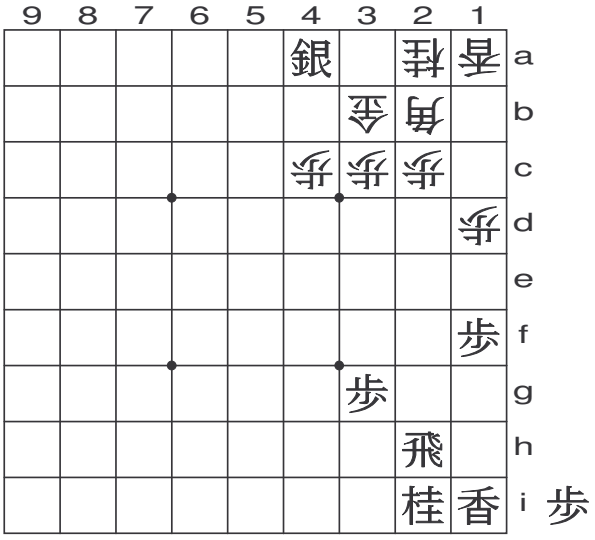

diagramma 2

Se il Bianco risponde con G3a o G4b, si può giocare Rx2c+, e si ottiene una posizione molto favorevole.

(2)

Cambiando i pedoni nella colonna della Torre, si apre una vasta gamma di piani offensivi.
Nel diagramma 3 il Nero ha prontamente cambiato i pedoni e questa posizione intermedia è quella che dovete ricordare a memoria per irrompere nella difesa bianca.

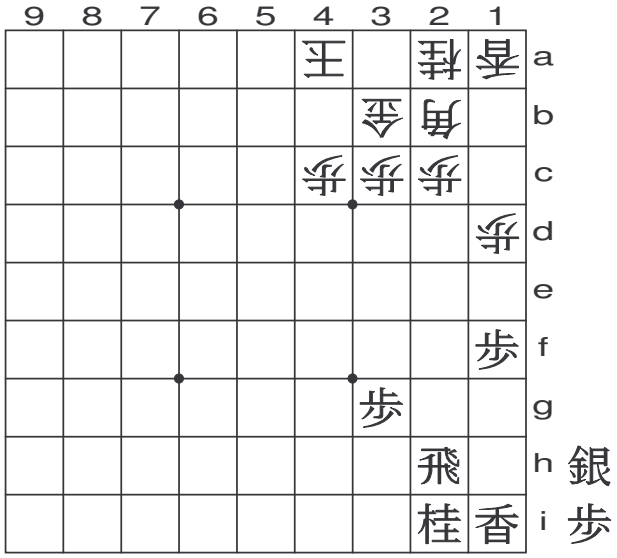

diagramma 3

P1e Px1e, P*1c (diagramma 4)

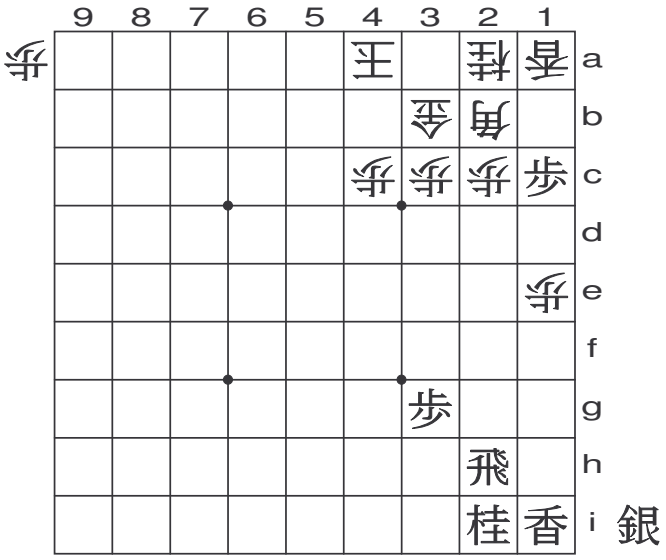

diagramma 4

Si inizia con un attacco laterale. Queste mosse sono basilari. Quando si inizia un attacco laterale, è cruciale il fatto di avere o meno un pedone in mano.

… Lx1c, S*1b
Se il Bianco non risponde a P*1c, il Nero gioca Lx1e.
Se nella posizione del diagramma 4 il Bianco gioca Nx1c, segue Lx1e, per cui si può giocare P*1d alla mossa successiva.
Lx1c è a questo punto la risposta più comune. Così S*1b assicurerà un grande guadagno. Si può poi giocare Sx2c+ o Sx2a+ dal cui il Bianco non può tutelarsi.
Pertanto, non fatevi sfuggire l'opportunità di cambiare il pedone sulla colonna della Torre.

(3)

Il cambio dei pedoni sulla colonna della Torre crea una casa libera per gli altri pezzi che possono avanzare verso il campo avversario.

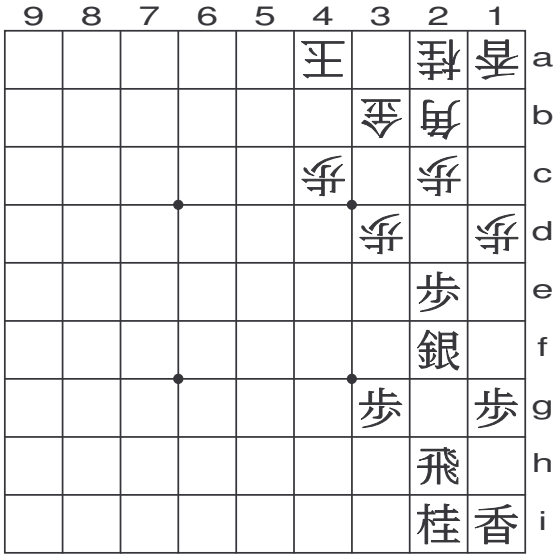

diagramma 5

Nel diagramma 5, il Nero ha iniziato l'attacco *bogin*, ma la posizione non sembra a lui promettente. Il Nero ha bisogno di giocare P1f e P1e o P3f e P3e.

Il diagramma 6 mostra una posizione simile, ma con una grande differenza: il pedone in 2^ colonna è già stato cambiato.

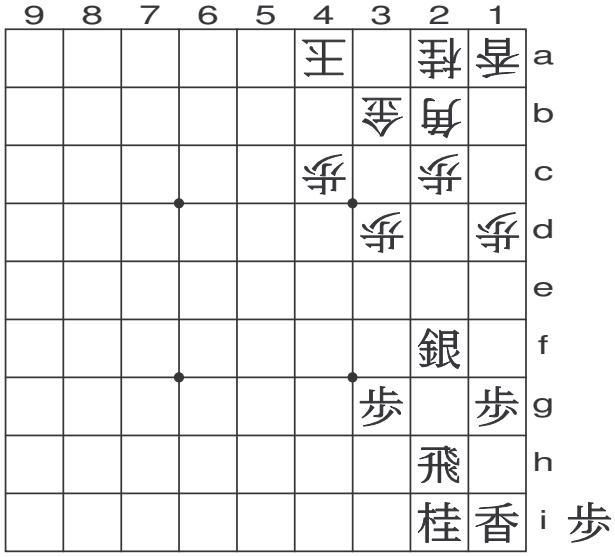

diagramma 6

Nulla impedisce all'Argento di avanzare in 2e, da cui si può poi giocare Sx3d rendendo possibile l'irruzione in 2^ colonna.
Se il Bianco gioca **G3c** per difendere il pedone in 3d, il Nero paracaduta il pedone in **2d** (diagramma 7). Una posizione favorevole al Nero.

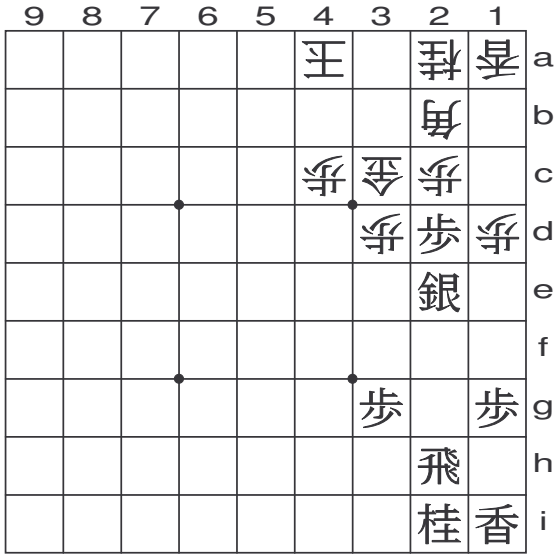

diagramma 7

a) se il Bianco gioca Px2d, segue Sx2d Gx2d, Rx2d,
b) se il Bianco non risponde con una mossa in questa zona,
(b1) Px2c+ Gx2c, S2d Gx2d, Rx2d oppure
(b2) Sx3d Gx3d, Px2c+ oppure
(b3) Sx3d Gx2d, Sx2c+ Gx2c, Rx2c+.
Tutte queste sono posizioni piuttosto favorevoli al Nero.

Ricordatevi: il vostro pedone sulla colonna della Torre può essere anche d'intralcio allo sviluppo dei vostri pezzi.

“Nella *Kakugawari*, non spingete il pedone in 5^ colonna”

(“Kakugawari shogi wa 5-suji wo tsukuna”)

(1)

La *Kakugawari* è un’apertura dell’*ibisha* in cui si cambiano gli Alfieri fin dalle prime battute. Dopo avere cambiato gli Alfieri, non spingete prematuramente il pedone in 5^ colonna.

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco ha giocato P5d dopo il cambio degli Alfieri, mentre il Nero ha continuato nel modo consueto. Se il Bianco avesse giocato P6d piazzando l’Argento in 6c (diagramma A), avrebbe ottenuto una regolare *koshikakegin*. La differenza è minima, ma nel diagramma 1 la posizione è già favorevole al Nero.

diagramma A

Mosse dal diagramma 1:

N3g G54c, P4e (diagramma 2)

diagramma 2

Dato che c'è l'Argento in 5c, il Bianco non può giocare Px4e, perché la mossa successiva del Nero, Nx4e, sarebbe una forchetta.
Nel diagramma A il Bianco avrebbe potuto rispondere con Px4e. Se il Nero gioca Nx4e, segue S4d.
Anche se nel diagramma 1 il Bianco gioca S6d per evitare la forchetta, la sopra citata linea d'attacco del Nero sarà ancora efficace.

N3g S6d, P4e Px4e, Nx4e S4d, B*7a (diagramma 3)

diagramma 3

La posizione è assai soddisfacente per il Nero.

(2)

Nel diagramma 4 il Bianco ha giocato G4c invece della problematica S5c descritta nella precedente sezione.

diagramma 4

N3g S7c, P4e Px4e, B*7a R7b, B2f+ (diagramma 5)

diagramma 5

Il Nero ha avuto successo promuovendo l'Alfiere in 2f: una situazione promettente. Questo è quanto il proverbio intende evitare. Se nella *Kakugawari* si spinge il pedone in 5^ colonna, si invita l'avversario a promuovere l'Alfiere.
Per escludere la possibilità di B*7a, il Bianco può tentare una linea diversa senza spostare l'Argento da 6b: in tal caso il Nero dovrebbe giocare una partita d'attesa.

Mosse dal diagramma 4:

N3g P6d, S5f N7c, G56h (diagramma B)

diagramma B

Non potendo spostare l'Argento da 6b, il Bianco ha difficoltà a ideare un piano efficace. Se gioca S6c, il Nero può giocare P4e mediante la linea B*7a. Se il Bianco gioca R8a, piomba B*7b. Qualunque strada scelga, il Bianco viene prontamente contrastato.

(3)

La posizione del diagramma seguente è tratta da una partita giocata in uno dei match per un titolo professionistico.

diagramma 6

La posizione proviene da un'*Aigakari* in cui il Bianco ha appena giocato P5d. Interpretando questo come un invito, il Nero giocò Bx2b+: decisione piuttosto

drastica. Il Nero ha perso un tempo per aver giocato prima B7g e poi B2b+, ma in questo caso per un valido motivo: viene applicato il proverbio per un'altra strada. Vedendo la mossa del Bianco P5d, il Nero ha pensato che modificando la posizione in una *Kakugawari*, avrebbe reso cattiva questa mossa.

… Sx2b, S7g P4d, P4f G54c, S4g S5c, K6h (diagramma 7)

diagramma 7

E' vero che il Nero ha perso un tempo nel cambio degli Alfieri, però ha cambiato i pedoni sulla colonna della Torre (il che dovrebbe segnare un punto a suo favore), ma soprattutto la posizione del Bianco cozza ora contro il proverbio.
Dopo la posizione del diagramma 7 il Bianco soffrirà diverse restrizioni nel costruire nel suo campo una buona formazione.

Ricordatevi che saranno diversi i problemi da affrontare se spingete il pedone in 5^ colonna nella *Kakugawari*.

“Contro un Argento davanti ai suoi pedoni, difendete con un pedone”

(“Fugoshi-gin niwa fu de taikou”)

(1)

L’Argento in 6d, nel diagramma 1, è il *fugoshi-gin*. Di norma è meglio che un Argento stia dietro i suoi pedoni, ma certe linee d’attacco prevedono una posizione opposta, che può essere sorprendentemente rapida ed efficace. Sarebbe bene sapere come utilizzarlo.

diagramma 1

Il Bianco ha giocato P7e con l’idea di avanzare ulteriormente il suo Argento verso il campo nero. Il Nero non dovrebbe rispondere con Px7e, a causa di Sx7e, P*7f P8f, Px8f Sx8f che favorisce il Bianco.

P6e

Contro un Argento impetuoso, anzitutto allineate i vostri pedoni, poi contrastatelo con una spinta di pedone su un’altra colonna. Potete accorgervi da soli del vantaggio che deriva quando il Nero gioca P6e dal diagramma 1, che è il *tesuji* da ricordare.

… Sx6e, Px7e (diagramma 2)

diagramma 2

Se il Bianco gioca Sx6e, Px7e sarà la ben nota inchiodatura dell'Argento. Qualunque mossa successiva del Bianco non impedirà P*6f, che guadagnerà l'Argento.

Dal diagramma 1, dato che il Bianco non giocherà Sx6e, Px7f potrebbe essere un'alternativa. Avendo il Nero, come rispondereste?

P6e Px7f, Gx7f S7c, P*7e (diagramma 3)

diagramma 3

Nel diagramma 3, il Nero ha 2 pedoni d'avanguardia affiancati, in 6^ e 7^ colonna: un fatto molto gratificante.
Riepilogando, contro un *fugoshi-gin*, sistemate i vostri pedoni in linea, così potete controbattere con una spinta di pedone.

(2)

Nel diagramma 4, il Bianco ha giocato B3a, per rinforzare la linea d'attacco descritta nella sezione precedente. Se il Nero gioca N3g, una mossa senza un ben preciso scopo, il Bianco ne approfitta subito con P7e.

diagramma 4

Se il Nero risponde con P6e, sperando che il cambio Sx6e-Px7e funzioni, il Bianco giocherà Bx7e.
Pertanto, dal diagramma 4, la mossa del Nero dovrebbe essere B5g, per controllare la casa 7e, bilanciando la mossa del Bianco.

B5g P7e, P6e Sx6e, Px7e (diagramma 5)

diagramma 5

Se il Bianco persiste nella stessa linea d'attacco che inizia con P7e, il Nero applica lo stesso *tesuji*: P6e. Nel diagramma 5, l'Argento bianco in 6e è a rischio di cattura.

Un Argento usato con rapidità, che anticipa i suoi pedoni, può avere un'efficacia ingannevole: dovrebbe sempre essere prevista una via di ripiego: bisogna sempre studiare accuratamente la formazione avversaria prima di decidere la sua prossima mossa.

“Con 3 pedoni di riserva, utilizzate i *tesuji tsugifu* o *tarefu*”

(“Sampu mottara tsugifu ni tarefu”)

(1)

Quando si hanno diversi pedoni di riserva, si hanno molte possibili scelte sulle linee d’attacco. Il proverbio sollecita l’uso di queste riserve, a seconda della situazione, con i *tesuji* adatti. Molto spesso tali pedoni lavorano a proprio favore.

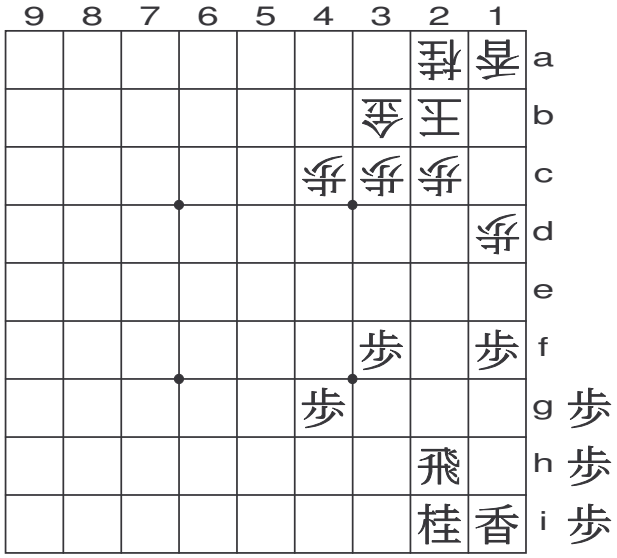

diagramma 1

P*2d Px2d, P*2e
Il *tesuji tsugifu* (“pedone percussore”).

… Px2e, P*2d (diagramma 2)
Il *tesuji tarefu* (“pedone sospeso”).

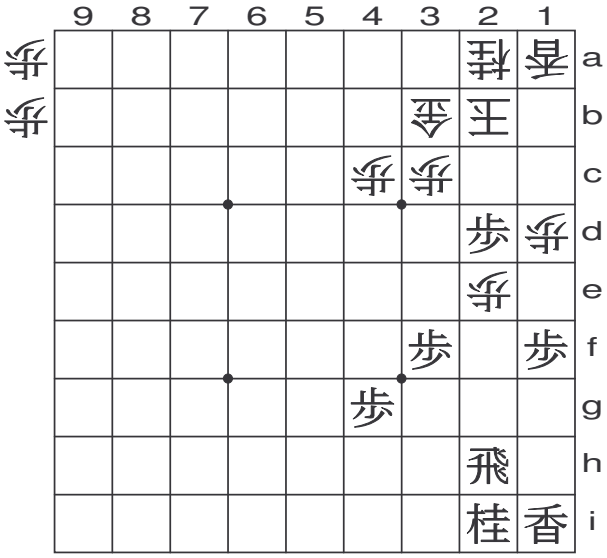

diagramma 2

P*2d completa il proverbio. Dal diagramma 2, il Nero può giocare Rx2e, che aumenta la pressione sul Bianco. Se il Nero ha altri pezzi in mano, paracadutando poi su 2c, si può irrompere nel campo bianco.
Il Bianco può, come estrema risorsa, giocare K3a per una fuga anticipata. Dopo Rx2e, il Bianco può giocare P*2b per difendere la 2^colonna. Ma questo rovinerà il castello bianco e se il Nero attacca sulla 5^ colonna le prospettive gli sono piuttosto favorevoli.

(2)

Il proverbio è efficace anche quando usato contro l'*Anaguma*.

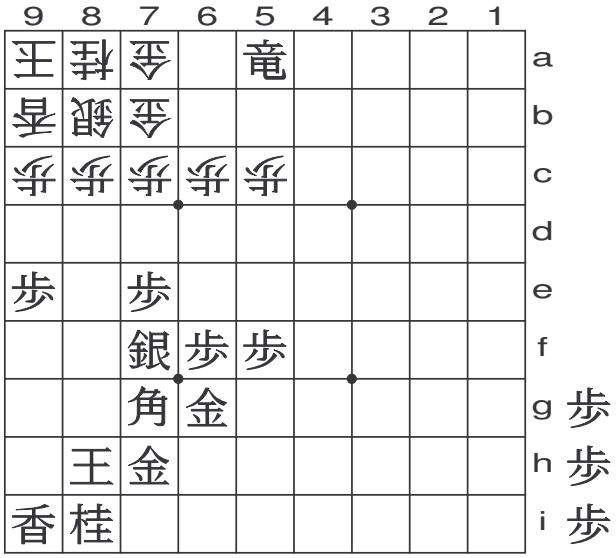

diagramma 3

Nel diagramma precedente, l'*Anaguma* del Bianco sembra piuttosto forte, ancora intatto. Ma si può irrompere.

P*8d Px8d, P*8e Px8e, P*8d (diagramma 4)

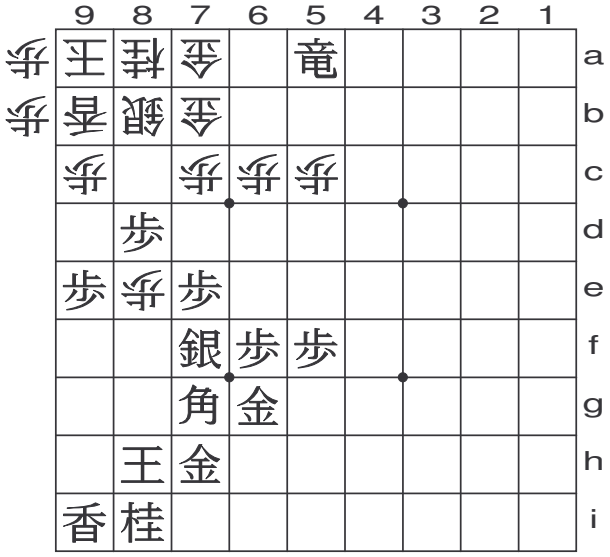

diagramma 4

Il *tarefu* in 8d è la mossa che dovreste ricordare giocando contro l'*Anaguma*. Se avete in mano un pezzo diverso dal pedone, potete paracadutarlo in 8c. Nel diagramma 5, il Nero ha appena paracadutato un Cavallo in 8c.

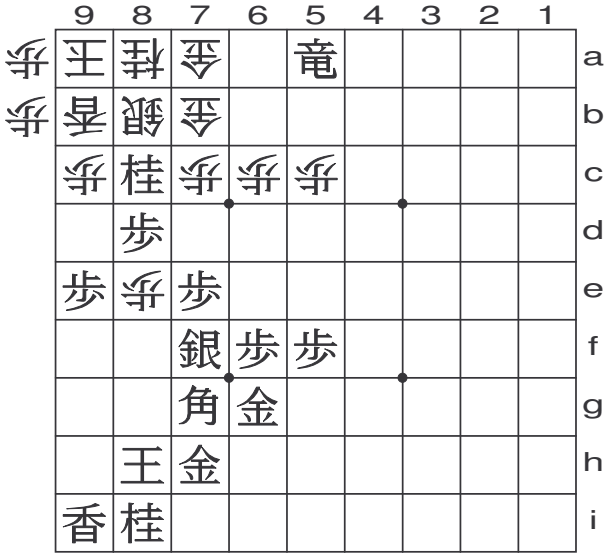

diagramma 5

… Sx8c, Px8c+ Gx8c
Dopo di che il Nero cattura l'Oro in 8a.

Anche se il Nero non ha pezzi da paracadutare in 8c, può continuare la sua offensiva con Sx8e per proseguire con P8c+ (diagramma 6).

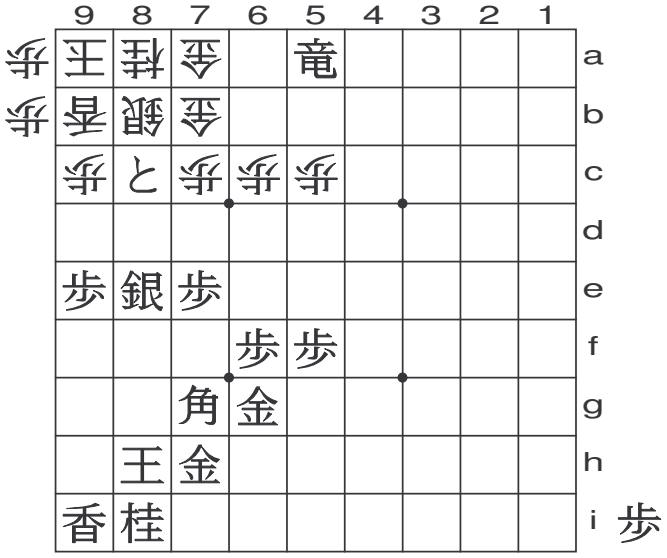

diagramma 6

Vedete da soli che il Bianco perde qualsiasi pezzo catturi in 8c, a causa di P*8d.

Gli stessi *tesuji* sono abbastanza efficaci anche contro il *Mino*. Diagramma 7.

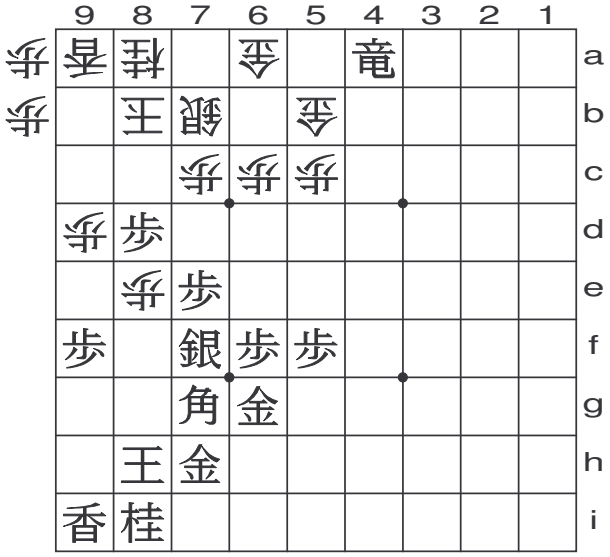

diagramma 7

Se il Nero ha in mano pezzi diversi dal pedone, può giocarli in 8c. Se no, gioca Sx8e puntando al Re bianco. Da notare che il Nero ha reso sicuro il proprio Re liberandosi del pedone in 8e, il che farà una grossa differenza nel finale.

Ricordatevi che un *tarefu* davanti al Re avversario non manca mai di lavorare a vostro favore. E chiedetevi sempre se un *tsugifu* può rendere questo possibile.

“Ricatturate l’avamposto con il *tsugifu*”

(“Kurai no dakkai awase no tesuji”)

Anche se l’avversario ha manovrato per ottenere un *kurai* (avamposto), chiedetevi se avete la possibilità di riprendervi la casa.

Nel diagramma 1, il Bianco ha giocato P*5f. Questa mossa vale ancor più di un pedone d’avanguardia. E’ un punto d’appoggio da cui il Bianco può paracadutare altri pezzi, ed il castello nero non potrà resistere a lungo. Bisogna fare subito qualcosa.

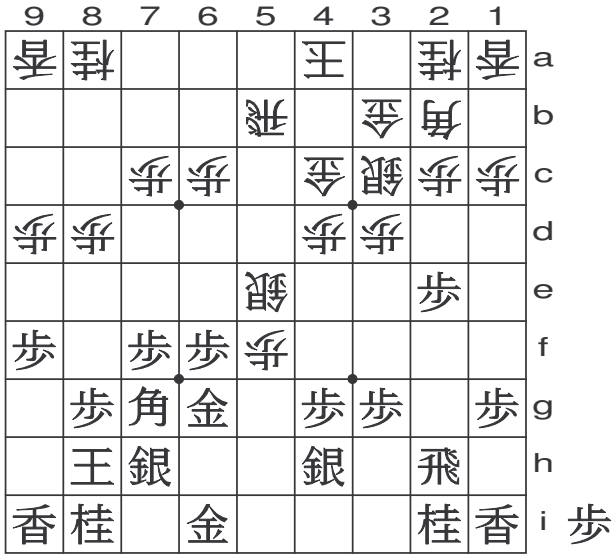

diagramma 1

R2f B3a, P*5g Px5g+, Sx5g (diagramma 2)

diagramma 2

Prima di riprendere il controllo di 5f, si devono dispiegare i pezzi necessari affinché ci sia un'adeguata difesa. In questo caso, R2f è il primo passo. Segue il *tsugifu* in 5g, quindi si muove l'Argento nel punto cruciale. Il *tsugifu* ci ha aiutato a riprendere la casa che era in possesso dell'avversario.

… P*5f, Sx5f Sx5f, Rx5f (diagramma 3)

diagramma 3

Dal diagramma 2, il Bianco ha giocato P*5f, altrimenti lo avrebbe fatto il Nero. Così l'inevitabile posizione è quella del diagramma 3, che non è favorevole al Bianco. Un cambio di Torri dà al Bianco maggiori problemi a causa della posizione vulnerabile del proprio Re.

“Contro la *furibisha*, mirate al cambio degli Alfieri”

(“Furibisha niwa kaku koukan wo nerae”)

(1)

Questo proverbio si applica quando pianificate un *kyusen* (attacco rapido) contro la *furibisha*.

diagramma 1

Il diagramma 1 illustra una posizione piuttosto consueta che si vede in una partita *ibisha* contro *furibisha*. Giusto per argomentare, supponiamo che entrambi gli Alfieri siano in mano ai giocatori anziché sul tavoliere (diagramma 2).

diagramma 2

Il lato *ibisha* ha un'ottima mossa da giocare: P2d. Questo è il motivo per cui la *furibisha* deve impedire il cambio degli Alfieri. Dopo Px2d, Rx2d, il Bianco può giocare P*2b per difendersi, ma il Nero replica con P*2c ottenendo una posizione favorevole.

(2)

Vediamo un altro esempio.

diagramma 3

P4f P6d, P4e (diagramma 4)

diagramma 4

Dopo P4e, se il Bianco risponde con Px4e, il Nero prosegue con Bx3c+ Nx3c, P2d Px2d, Rx2d (diagramma 5), e la posizione è ancora favorevole al Nero.

diagramma 5

Situazione che il Bianco non deve permettere.

Mosse dal diagramma 4:

… P7d, N3g P5d (diagramma 6)

diagramma 6

Che succede se, invece di giocare Px4e, il Bianco intende dare al suo Re un'altra casa di respiro? In questo caso il Nero non deve affrettarsi: con N3g può rinforzare il suo attacco ed aspettare il momento giusto.

P2d Px2d, Px4d Sx4d, P*4e S5c, Bx3c+ Nx3c, Rx2d (diagramma 7)

diagramma 7

Per l'esattezza la posizione nel diagramma 7 è pari, ma è il Nero ad aver iniziato la sequenza di mosse ed ora ha ottenuto la posizione che aveva pianificato. Non dovrebbe avere recriminazioni da fare.

“Piazzate la Torre nel punto cruciale”
(“Kyoten ni hisha wo fure”)

(1)

Abbiamo visto che se giochiamo contro la *furibisha* (come *ibisha*) dobbiamo cercare il cambio degli Alfieri. Se invece giochiamo dal lato *furibisha* (contro l’*ibisha*), abbiamo un altro scopo: cambiare le Torri.

diagramma 1

Nel diagramma 1, il lato *furibisha* sta fronteggiando il *kyusen* del lato *ibisha*. Supponiamo, giusto per argomentare, che le Torri non siano sul tavoliere ma nella riserva ad entrambi i giocatori. Diagramma 2.

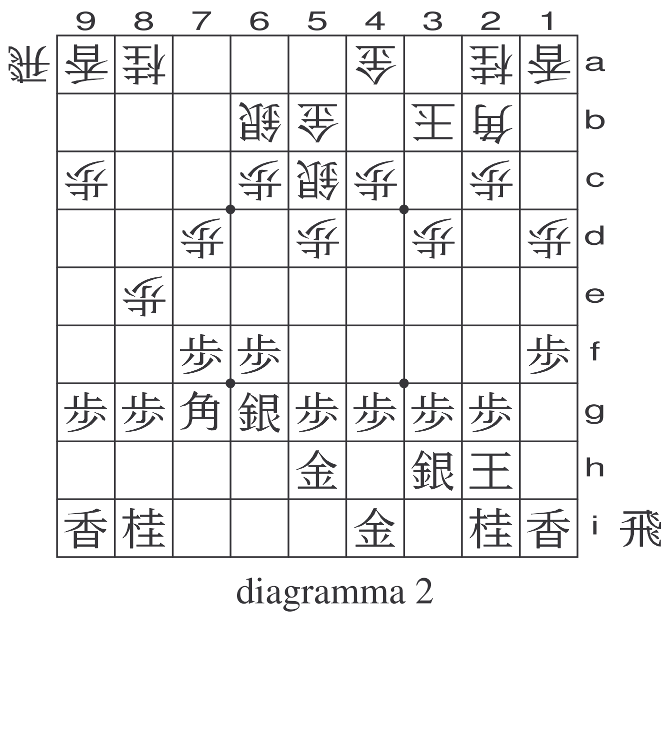
diagramma 2

Dal diagramma 2, il Nero può giocare **R*8b**, seguita dall'analoga **R*7i** del Bianco. Poi segue:

Rx8a+ Rx8i+, +Rx9a (diagramma 3)

diagramma 3

Ora risulta evidente che il Nero comanda la partita grazie al vantaggio materiale e ad una maggiore sicurezza del Re.
Mentre il Re bianco è nella 3^ colonna, quello del Nero è nella 2^. Si potrebbe pensare che la differenza sia di una sola colonna. Invece la differenza è enorme perché nel diagramma 3 ci si aspettano dei reciproci attacchi laterali ai castelli, e sappiamo che il *Mino* nero è particolarmente solido contro di essi e la colonna di differenza aumenta le possibilità del Nero.

Un cambio di Torri lavora in molti casi a favore della *furibisha* grazie della sicurezza del castello. In altre parole, è proprio questo lo scopo della *furibisha*. In preparazione di questo, bisogna piazzare la Torre in un punto cruciale. Ma dov'è il punto cruciale? Lo vedremo nella sezione seguente.

(2)

Il punto strategico dove si dovrebbe piazzare la Torre è dove 2 pedoni avversari si stanno confrontando.

diagramma 4

Nel diagramma 4, il Bianco, *ibisha* e *bogin* in 8d, ha giocato P7e. Rispondendo con Px7e, non c'è storia: Sx7e, P*7f P8f.
Questo è il motivo per sistemare la Torre nella 7^ colonna.
Dove i pedoni avversari sono in contatto, ci si può aspettare che uno od entrambi i pedoni spariscano dalla colonna. Così, spostando la Torre in quella colonna, ci sarebbe la possibilità di promuovere la Torre nel territorio avversario.
Ma anche l'avversario pensa questo, così sposta la sua Torre: questo aumenta le possibilità di un cambio delle Torri.

R7h G44b, L9h R7b, B5i P6d, B4h (diagramma 5)

diagramma 5

Nessun giocatore cattura il pedone, perché catturarlo darà all'avversario il vantaggio. Chi lo cattura agevola l'avversario che, ricatturandolo a sua volta, avrà avanzato un pezzo.

… Px7f, Sx7f P6e (diagramma 6)

diagramma 6

Abbiamo visto una delle più popolari varianti del *bogin*.
La posizione è ancora pari, ma se il Nero riesce a cambiare le Torri ha maggiori possibilità.

(3)

Nel diagramma 7, il Bianco ha giocato il *bogin* diagonale (*naname bogin*), ovvero ha avanzato il suo Argento sinistro via 4b-5c-6d. Rispetto al *bogin* standard il *naname bogin* fa risparmiare un tempo. Si può giocare P7e una mossa prima della versione originale. Bisogna tuttavia stare bene attenti quando il Nero con P6e non solo aprirebbe la diagonale dell'Alfiere, ma attaccherebbe anche l'Argento in 6d.

diagramma 7

R7h
Come detto prima, la Torre dovrebbe essere piazzata nella colonna dove i pedoni sono a contatto.
Da questo punto, ci sono diverse buone varianti da giocare: ne vediamo una delle più veloci, con grandi cambi di pezzi in successione.

… Px7f, Sx7f R7b, P6e Bx7g+, Rx7g Sd5c (diagramma 6)

diagramma 6

Dopo il cambio degli Alfieri, il Bianco retrocede l'Argento.

S6g Rx7g+, Nx7g (diagramma 9)

diagramma 9

La mossa del Nero S6g nero è una mossa che definiamo un buon *aji*: in un solo tempo l'Argento va in una buona casa difensiva ed invita il cambio delle Torri.
Dal diagramma 9, il Bianco può paracadutare per primo la sua Torre, ma il Nero, col suo Re in un posto sicuro, ha migliori prospettive.

“Se c’è un pezzo non protetto, non perdete tempo”

(“Ukigoma ni te ari”)

(1)

Quando un pezzo non è connesso con nessun altro pezzo viene chiamato *ukigoma* o, letteralmente, pezzo fluttuante o sospeso. Se il pezzo indifeso è dell’avversario, allora ci può essere una buona l’occasione. Questo è il suggerimento del proverbio. Ma, in altre parole, si deve essere sicuri anche di non avere a propria volta pezzi non protetti, almeno non per propria scelta. Specie quando l’avversario ha un Alfiere in mano è necessario un supplemento di attenzione.

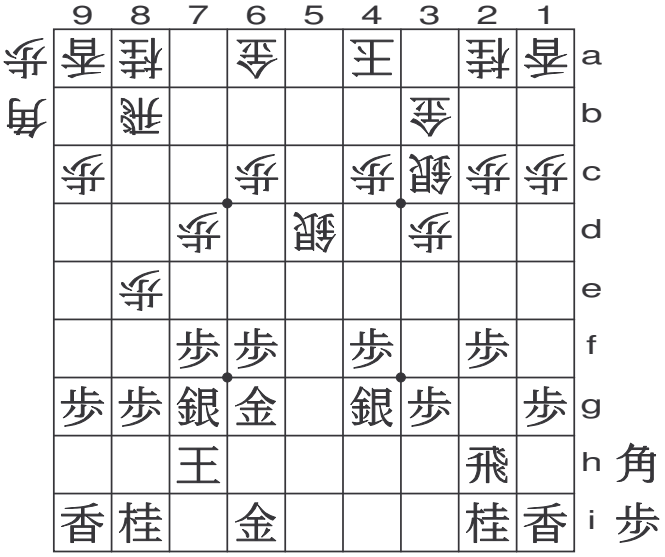

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco ha giocato S5d, che però si rivela una cattiva mossa perché lascia un pezzo indifeso. Al Nero si presenta l’occasione di giocare una buona mossa: B*1h.
Anche R5h sembra essere una possibilità interessante, ma il Bianco replica con P*5e, creando una buona forma. B*1h mira all’Argento in 5d, ma il Bianco non può spostare semplicemente l’Argento. Se lo fa permette Bx6c+. Tutto quello che può fare è proteggere l’Argento con un’altro pezzo.

B*1h R5b, P*5e Sx5e, Bx6c+ (diagramma 2)

diagramma 2

Ora con l'Alfiere promosso nel campo nemico, la posizione è indubbiamente in favore del Nero che può proseguire con P*5c oppure +Bx8a.

(2)

diagramma 3

Il diagramma 3 mostra un altro tipo di *furibisha* contro *ibisha*. Entrambi i giocatori hanno provveduto a costruire dei solidi castelli: l'*ibisha* un *Yonmai-Mino*, e la *furibisha* un *Taka-Mino*.
Il *Taka-Mino* è già un castello abbastanza forte, ma come dovrebbe giocare il Bianco se ne volesse uno ancor più solido, come il *Ginkanmuri*?

S8c (diagramma 4)

diagramma 4

Per costruire il *Ginkanmuri* è necessario giocare S8c e G7b. Ma nel diagramma 4, S8c lascia 2 pezzi indifesi: G6a e G6c. Questo offre al Nero una grande possibilità.

P2d Px2d, Bx2d R2b
Prima che il Bianco giochi G7b, il Nero gioca P2d, una mossa astuta. In questi casi, R2b è la risposta comune.

Bx5a+ Rx2h+, +Bx6a (diagramma 5)

diagramma 5

Catturando l'Oro sospeso in 6a, il Nero ha una posizione vincente.
Lasciare un pezzo indifeso, anche solo per un istante, può essere molto pericoloso.

(3)

Come variante della precedente posizione, in cui voleva costruire il *Ginkanmuri*, ora il Bianco potrebbe giocare prima R2b per prevenire il precedente attacco. Ma non lo raccomando perché il Nero potrebbe assumere l'iniziativa.
In alternativa, il Bianco gioca L1b, a cui seguono rispettivamente S8g e S8c, per avere il *Ginkanmuri* (diagramma 6).

diagramma 6

Che succede se il Nero segue la stessa linea d'attacco descritta nella precedente sezione?

P2d Px2d, Bx2d R2b, Bx5a+ Rx2h+ (diagramma 7)

diagramma 7

Come potete vedere, il Nero non può giocare +Bx6a, perché Rx2h+ è scacco. Il Nero gioca l'inevitabile G7h, ed allora il Bianco cattura l'Alfiere promosso con Gx5a. Il risultato è che il Nero ha perso la sua Torre.
Per impedire questo, il Nero può giocare P*2e dopo R2b. Allora il Bianco giocherà B7c (diagramma 8).

diagramma 8

Cosa pensate del diagramma 8? Il percorso della Torre nera è bloccato dal suo stesso pedone, mentre il Bianco può giocare P6e. Pertanto la posizione non è un granché per il Nero.

Quando avete un vostro pezzo scollegato, è saggio non partire all'offensiva. Assicuratevi che i vostri pezzi siano ben connessi l'uno con l'altro e che il vostro castello sia solido prima di iniziare qualsiasi attacco.
Ritornando al diagramma 6, la miglior mossa per il Nero è G7h, mentre per il Bianco è G7b.

“Iniziate il vostro attacco con un sacrificio, spingendo un pedone”

(“Kaisen wa fu no tsukisute kara”)

I pedoni sono allineati in prima fila nello schieramento dei pezzi. Naturalmente essi tendono a catturare o ad essere catturati per primi.

Il diagramma 1 è tratto da un’apertura *Yagura*. Vediamo come comincia l’attacco.

diagramma 1

P5e Px5e, P4e Px4e, P3e (diagramma 2)

diagramma 2

Il Nero inizia spingendo i pedoni nella 5^, 4^ e 3^ colonna. Il primo, P5e, è per un doppio blocco della diagonale dell’Alfiere avversario. Il 2° pedone spinto è per

permettere al Cavallo di muovere. La 3^ spinta è per provocare la cattura del pedone, nella speranza di giocare Nx4e e poi P*3c.

… S4d, Px3d Gx3d, P1e Px1e, P*1c Lx1c, N2e (diagramma 3)

diagramma 3

Il sacrificio del pedone in 1c ha lo scopo di attirare la Lancia e la successiva N2e scopre l'attacco della Torre all'Oro in 3d. Sembra tutto perfetto, ma le cose non sono così semplici.

… P*3e, Nx1c+ Kx1c, L*1i (diagramma 4)

diagramma 4

Il diagramma 4 mostra il Nero che ha perso 4 pedoni. Quando però si attacca senza farsi troppi scrupoli, essere sotto di 4 pedoni è solo leggermente peggio che essere sotto di uno solo. Sacrificando i propri pedoni è possibile paracadutarne uno nel territorio avversario, che conterà di più in una fase più avanzata della partita.

“Avvicinatevi al Re avversario circondandolo”

(“Gyoku wa tsutsumu yoni yoseyo”)

(1)

Nel diagramma 1, una rudimentale posizione di *yose* (finale). Paracadutando un Oro in 3b si ha un prematto. Il Bianco non può difendersi contemporaneamente contro G*4a e G*6a. Anche se il Bianco gioca G5c per dare una via di fuga al Re, G*4b chiuderà la partita.

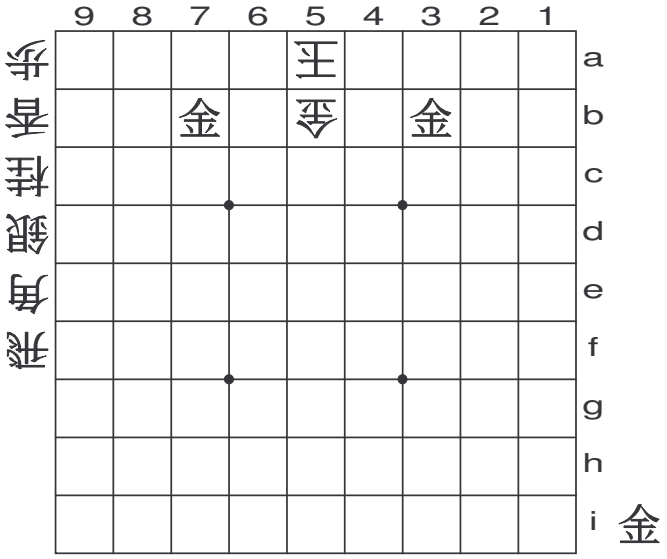

diagramma 1

Ricordatevi che la via più efficace non è rincorrere il Re da un lato, ma attaccarlo da entrambi.

Come giochereste nel diagramma 2, facendo buon uso del proverbio?

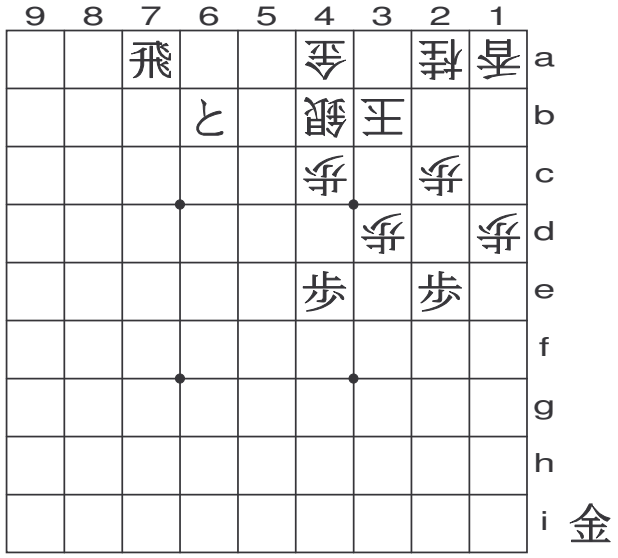

diagramma 2

Rx4a+ Kx4a, G*2b (diagramma 3)

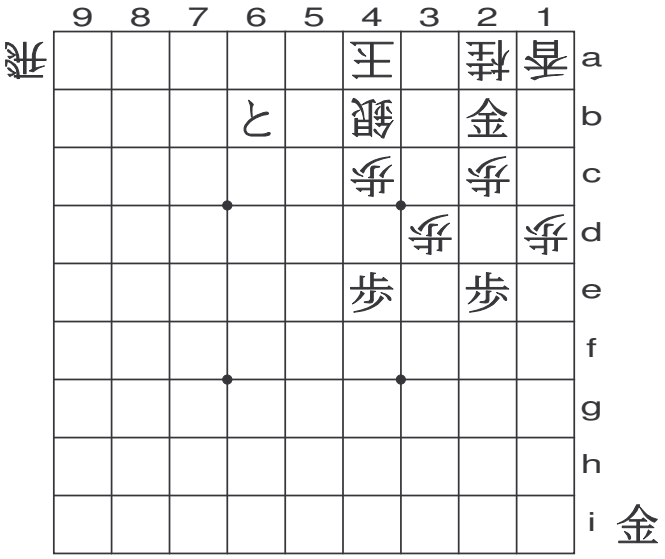

diagramma 3

Un altro problema.

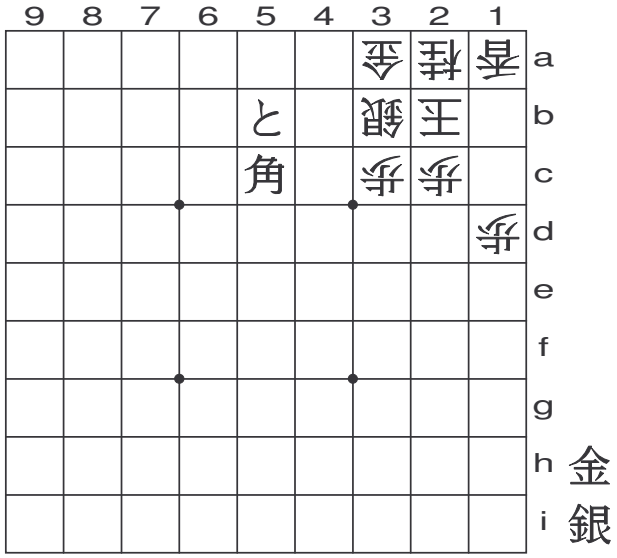

diagramma 4

+P4b o S*4b non bastano. La più veloce e più elegante sequenza di mosse è:

Bx3a+ Kx3a, G*1b Lx1b, S*1a (diagramma 5)

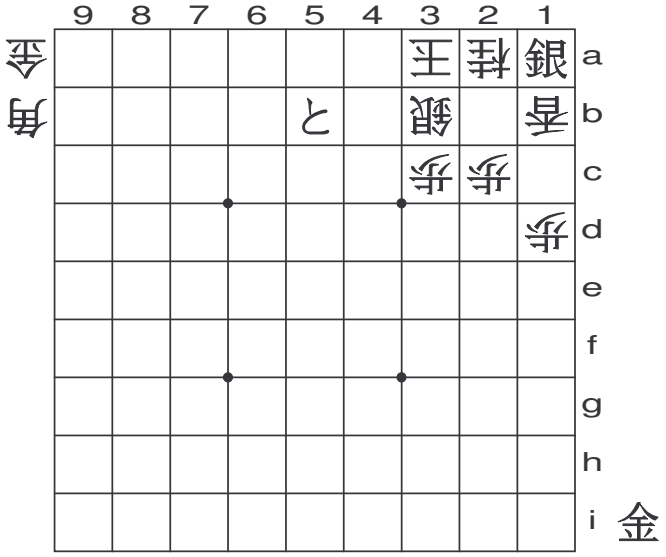

diagramma 5

Il Re è stato circondato.

(2)

Che cosa si può fare in questa posizione?

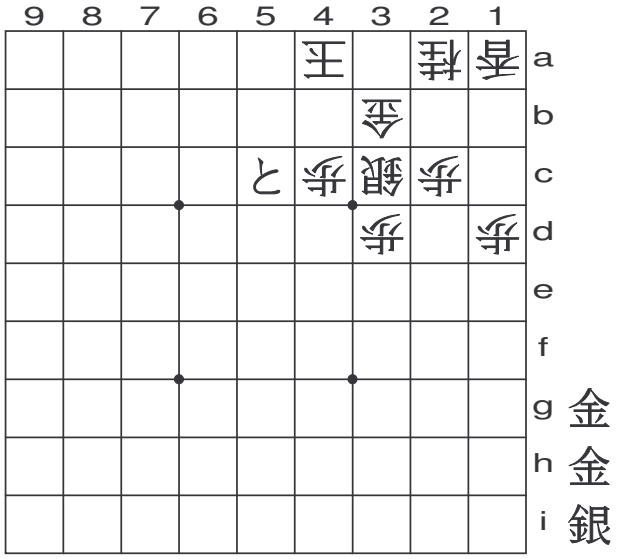

diagramma 6

E' una posizione che può capitare anche in partita. Non è il caso di proseguire ad esempio con S*5b K3a, Sx4c+. Notate che il Re ha una via di fuga, prima da 2b a 1c e poi da 2d a 3e. Se succede questo, si dice che il Re è fuggito nello spazio profondo.
La mossa da giocare è **G*2b** (diagramma 7).

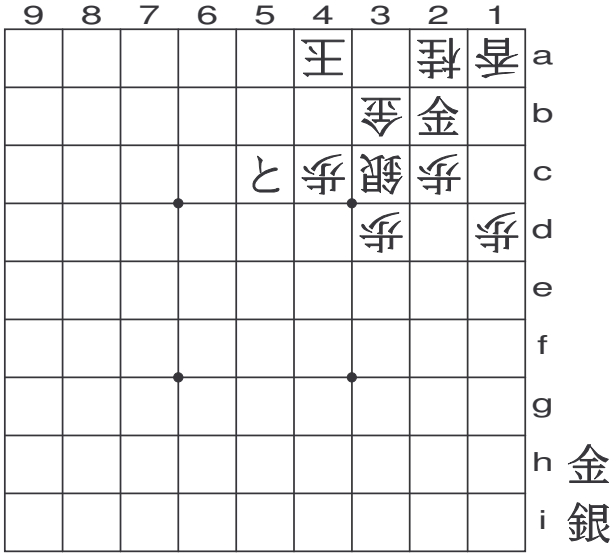

diagramma 7

Si minaccia G*5b#. Se Sx2b, poi S*5b K3a, G*4a#. Se Gx2b, segue S*5b K3a, G*4a K3b, +Px4c#. Giusto un paracadutaggio, G*2b, ha reso la posizione bianca senza difesa.

Un paracadutaggio come questo è un *tesuji* chiamato “paracaduta un pezzo nella via di fuga del Re”. Se il Bianco risponde catturandolo, chiude la via di fuga.

Incidentalmente, c’è un *tesuji* simile nel medio gioco dove si paracaduta un pedone nella certezza di perderlo: P*2b (diagramma 8). Qualunque sia la risposta del Bianco, questi creerà un non cercato muro nella 2^ colonna.

diagramma 8

(3)

diagramma 9

Nel diagramma 9, siamo nel momento che precede il gran finale. Come giochereste in questa posizione? +Pb4b K6b, +P34c G6d, +Pb5b K7b non porta al gran finale, poiché il Re ha ancora spazio vitale in cui muovere.

S*7a (diagramma 10)
Il Nero ha 2 *tokin* in 3^ colonna, per cui il Re ha solo il lato destro per scappare. Bisogna pensare a bloccare quella via. S*7a è la mossa adatta.

diagramma 10

… R7b, G*8b K6a
Il Nero rinforza la sua trama con G*8b. Il Bianco persevera con K6a. A questo punto bisogna stare calmi e non affrettarsi a catturare la Torre.

+Pb4b Rx7a, +Pb4c (diagramma 11)

diagramma 11

Catturare subito la Torre sarebbe solo una buona mossa, ma è decisamente meglio rendere sicuri gli approcci al Re su entrambi i lati.

Riassumendo, nel finale non lasciate mai che il Re scappi in ampi spazi. Circondatelo, cingetelo ai fianchi in modo da intrappolarlo in attesa del colpo di grazia.

“Spingete il Re verso l’ultima traversa”

(“Gyoku wa gedan ni otose”)

(1)

Poiché la maggior parte dei pezzi dello *Shogi* muovono in avanti piuttosto che indietro, è naturale che sono più efficaci se attaccano il Re quando è davanti a loro. Un Re che si trova in 1^ o 9^ traversa ha uno spazio minore per scappare.

Qual’è la mossa migliore nel diagramma 1? P4c+ permette al Re di scappare via 1c.

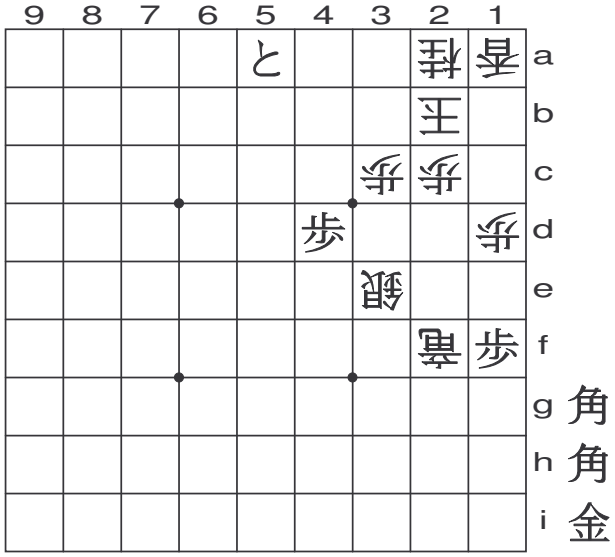

diagramma 1

B*3a (diagramma 2)

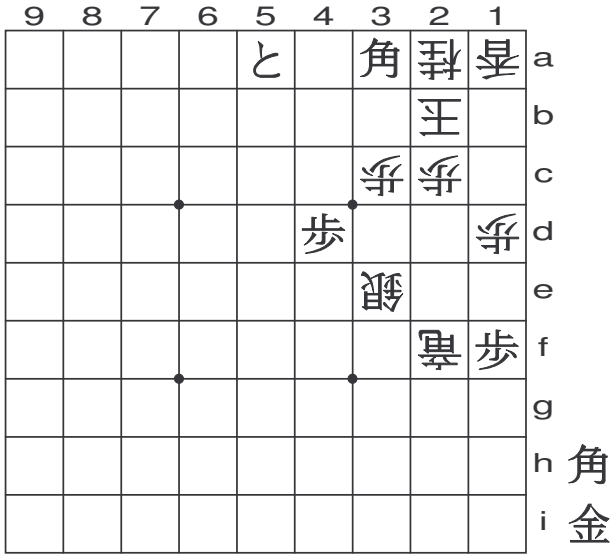

diagramma 2

… Kx3a, P4c+
Ora P4c+ è efficace e crea un minaccia di matto. Se il Bianco gioca in qualche altra zona, il Nero gioca G*3b#.

… K2b, B*3a K1b, +P3b (diagramma 3)

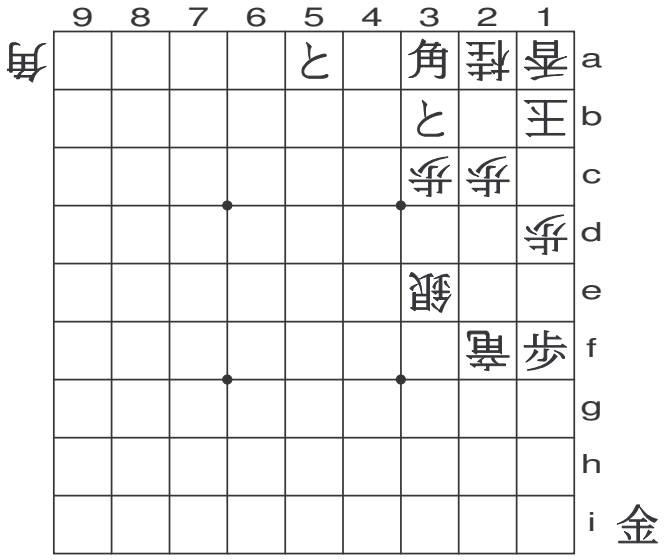

diagramma 3

K2b del Bianco ha lo scopo di sfuggire al matto, ma la successiva B*3a, lascia un'unica mossa e la successiva +P3b annulla qualsiasi difesa.

(2)

Nel diagramma 4, avendo un *tarefu* in 2d privo di valore, il Nero ha un'ottima mossa da giocare.

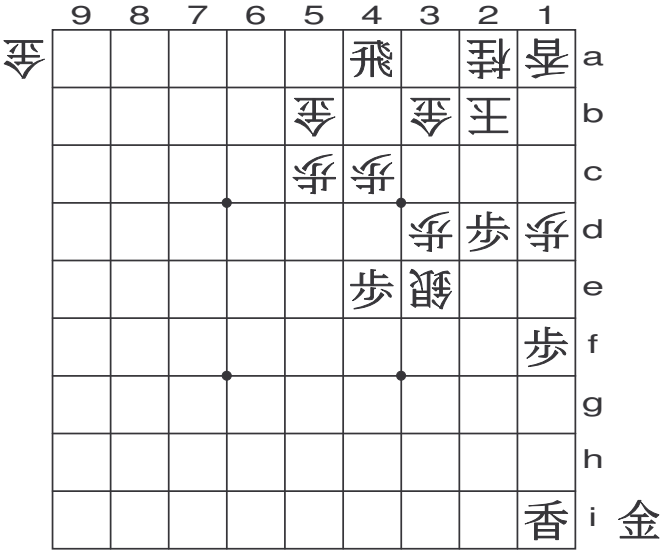

diagramma 4

G*2c Gx2c (diagramma 5)

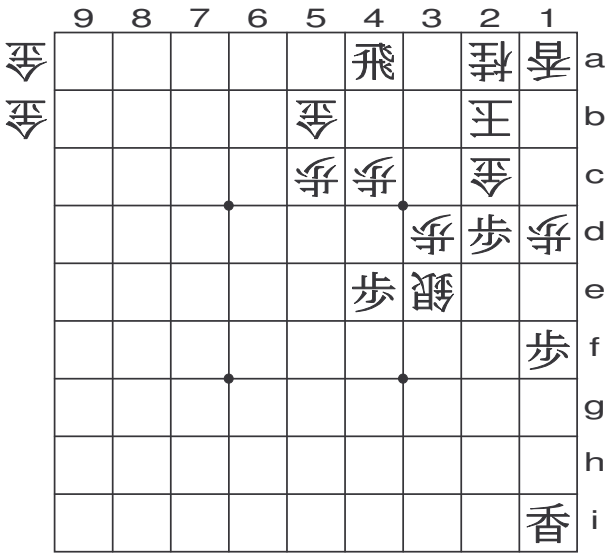

diagramma 5

Non giocate subito Px2c+. Seguirebbe Kx2c, Rx2a+, ed il Bianco può giocare G*2b (diagramma A).

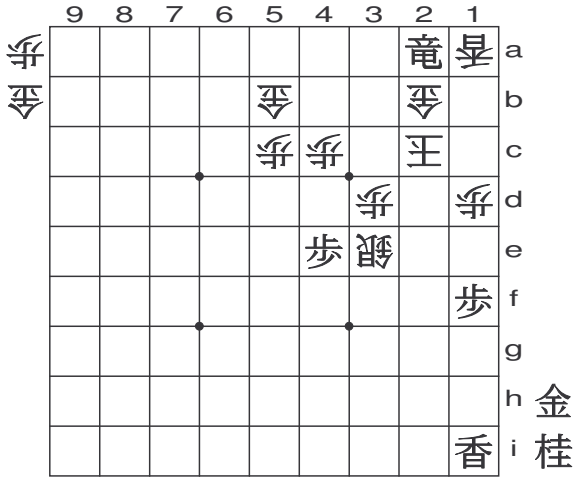

diagramma A

Se ora il Nero gioca +Rx1a, con G*2a il Bianco catturerà la Torre promossa.
Queste poche mosse precedenti causano l'insuccesso del Nero nel far retrocedere il Re.
Mosse dal diagramma 5:

Rx2a+ Kx2a, Px2c+ (diagramma 6)

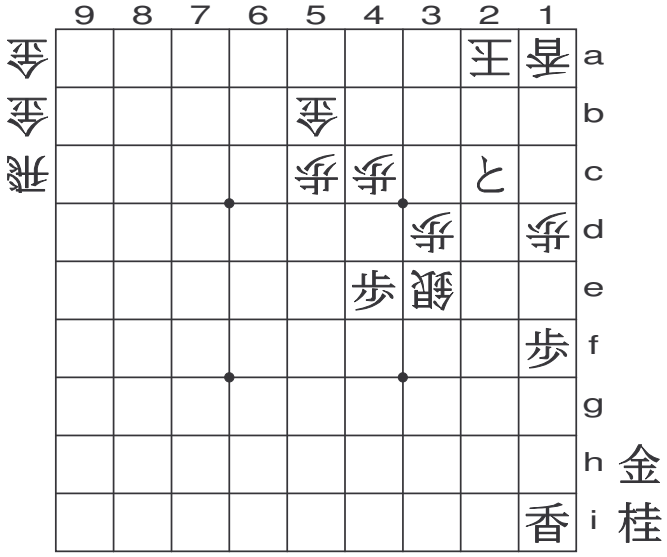

diagramma 6

Sacrificio di Torre al momento giusto. In questo modo il Re è forzato a retrocedere nella 1^ traversa.

… G*3b, N*3c (diagramma 7)

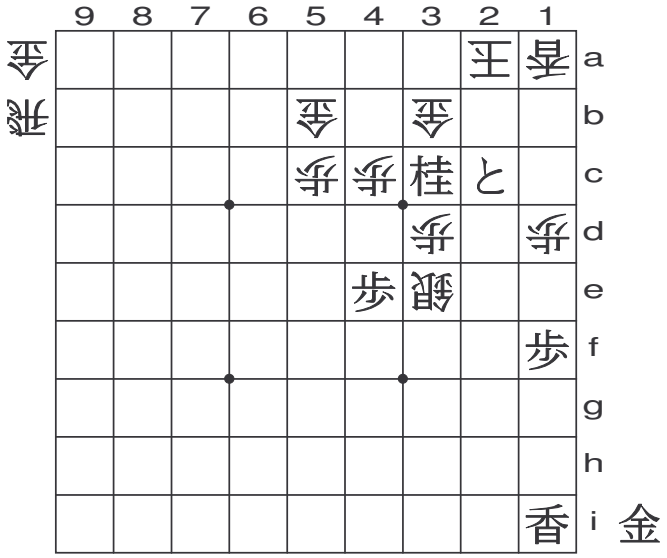

diagramma 7

Un Cavallo paracadutato sulla testa dell'Oro. Questo è un altro *tesuji* per accostarsi al Re. Gx3c, G*2b o K3a, G*4a chiudono la partita.
Diamo ancora uno sguardo ai diagrammi A e 6 e teniamo a mente la differenza che c'è quando inseguiamo il Re da dietro (diagramma A) rispetto a quando lo spingiamo verso la 1^ traversa e poi diamo il colpo di grazia (diagramma 6).

“Contro un Re sul lato, spingete il pedone laterale”

(“Hashi-gyoku niwa hashi-fu”)

(1)

Quando un Re si trova sulla colonna laterale, è spesso efficace spingere il pedone laterale con lo scopo di mirare alla testa del Re. Diamo uno sguardo al diagramma 1 per vedere come si dovrebbe agire.

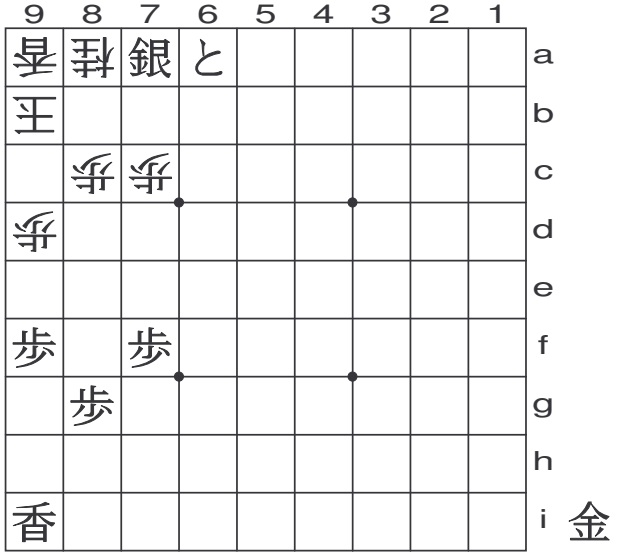

diagramma 1

G*8b K9c, Gx8a vi darebbe un Cavallo in mano, ma in cambio dell’Oro che era già in mano e col Re che oltretutto scappa verso 9c. Un’altra linea d’attacco, quale +P6b-+P7b, assicura continuità ma con troppa lentezza. Ed è un vero peccato che la seconda mossa, +P7b, non sia una minaccia di matto.
La miglior mossa è **P9e** (diagramma 2). Non è ancora una minaccia di matto, ma la successiva Px9d lascia il Bianco senza difesa.

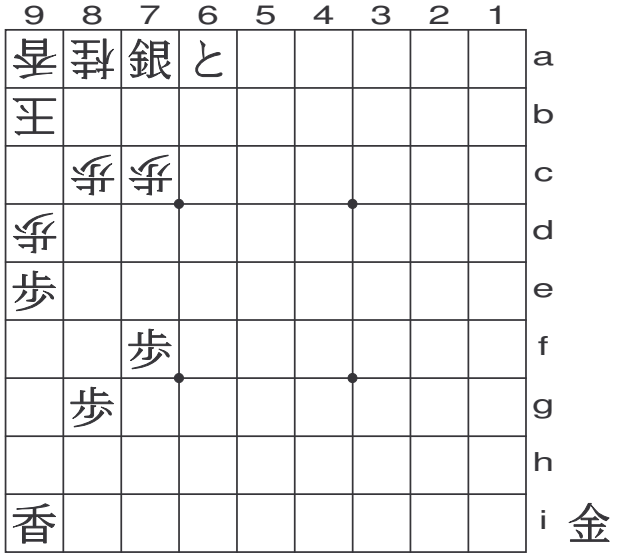

diagramma 2

Se il Bianco risponde con Px9e, segue Lx9e P*9c, G*8b#.
Se il Bianco gioca P8d, sperando in una via di fuga per il Re, segue G*8b K9c, Px9d#.

Il pedone laterale contro il Re sul lato, può fare una grande differenza nel finale. Quando in una posizione simile si hanno diverse opzioni, riflettete prima sulla possibilità di spingere il pedone laterale.

(2)

Qual è la mossa migliore da giocare nel diagramma 3?

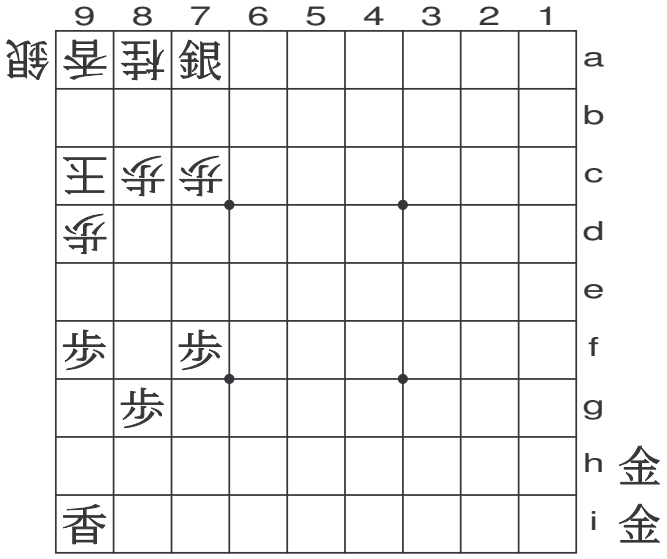

diagramma 3

G*8e può apparire efficace nel bloccare la via di fuga del Re. In risposta il Bianco può però giocare P8d. Anche se si è determinati nel proseguire con Gx9d, ciò che succede è Kx9d, P9e K8c, G*8b K7d (diagramma A).

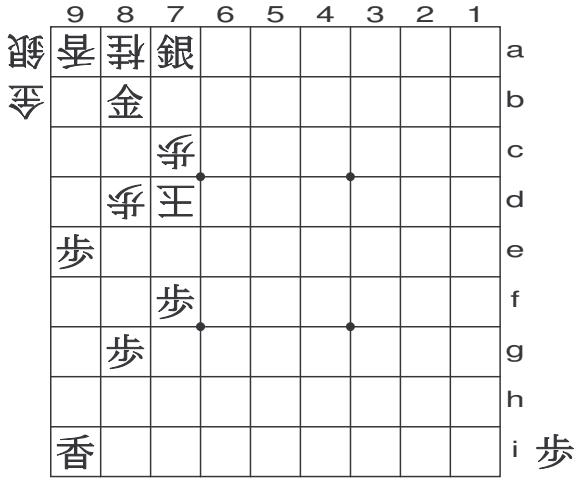

diagramma A

Per cui, anche in questo caso giochiamo come il proverbio insegna: P9e.

P9e Px9e, G*8e (diagramma 4)

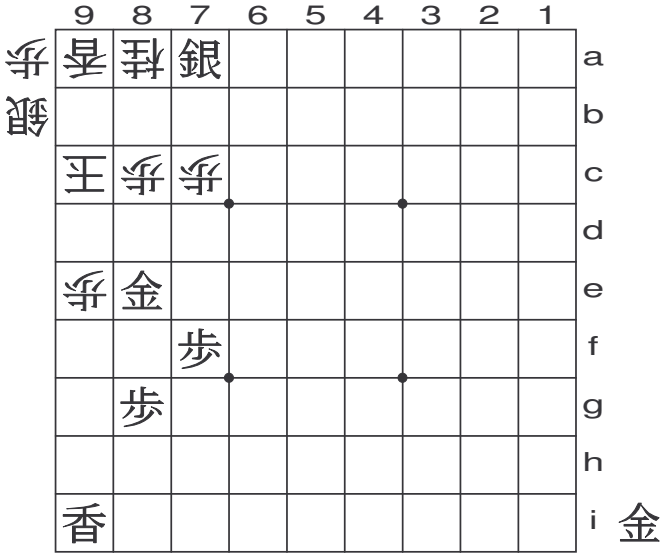

diagramma 4

P9e è una minaccia di matto (Px9d K8d, G*7e), ed il Bianco deve pertanto rispondere Px9e. La successiva G*8e è l'infallibile via per arrivare al Re.

… S*9d Lx9e (diagramma 5)

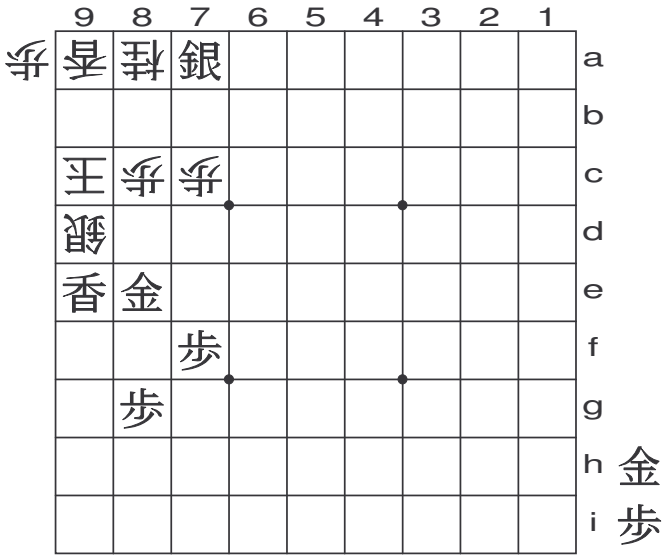

diagramma 5

L'unica difesa del Bianco è interporre un pezzo alla Lancia, S*9d. Ma non basta; la successiva Lx9e lascia il Bianco senza speranze. Se il Bianco gioca Sx9e segue P*9d K9b, G*8b#.

“Con il Cavallo sulla testa, il Re è difficile da avvicinare”

(“Keitou no gyoku yose nikushi”)

Qual è la mossa che non dovete giocare nel diagramma 1?

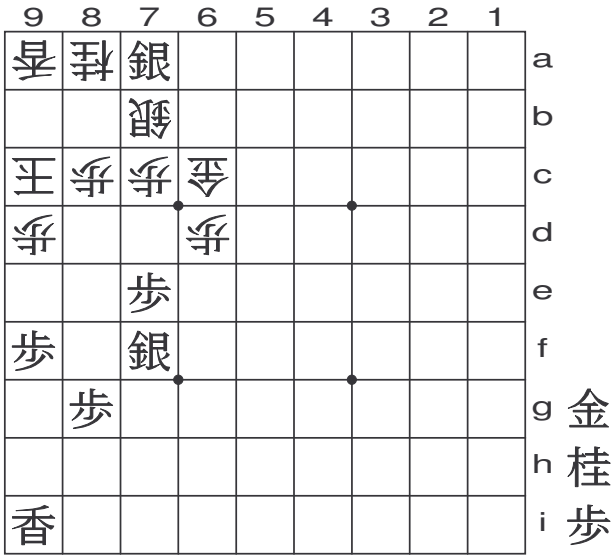

diagramma 1

Se giocate N*8e, il Re andrà in 8d. Se anche giocate S8b= non ci sono per il Nero altre mosse efficaci (diagramma A).

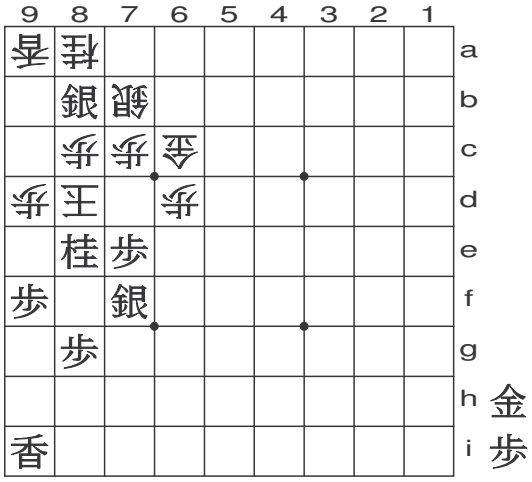

diagramma A

Supponiamo che non ci sia il Cavallo in 8e (diagramma B).

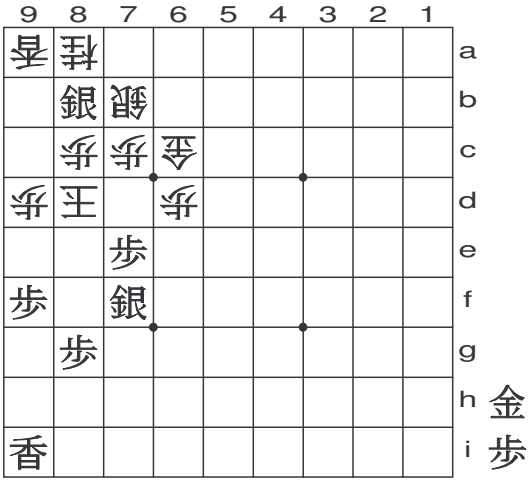

diagramma B

In tal caso c'è un semplice matto: G*8e. Notate che un Cavallo paracadutato sulla testa del Re blocca un facile accesso al medesimo. Questo è il motivo per cui bisogna stare molto attenti quando si paracaduta un Cavallo per dare scacco al Re, specie nel finale.
La mossa giusta, nel diagramma 1, è P9e. Si usa ancora il pedone laterale contro il Re sul lato.

“Paracadutate un Argento sul fianco del Re”

(“Gyoku no hara kara gin wo ute”)

(1)

L’Argento non muove lateralmente, ma quando viene paracadutato sul fianco del Re avversario, spesso prepara una via per il matto.
Guardiamo il diagramma 1, una posizione da ricordare bene.

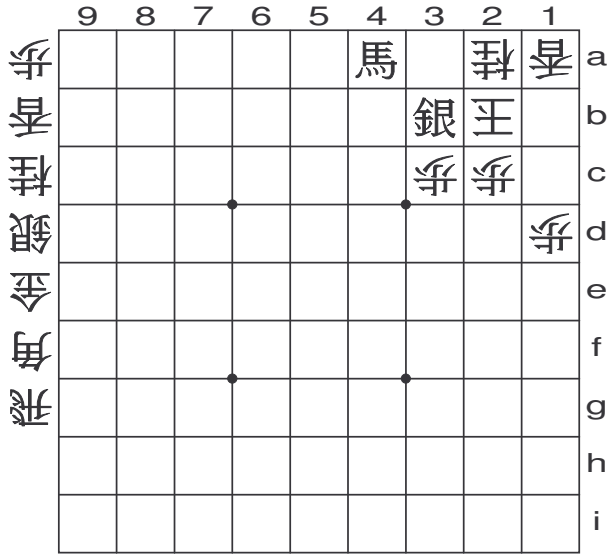

diagramma 1

Il Re bianco è in prematto (*hisshi*): nonostante tutti i pezzi che ha in riserva, non può impedire il seguito del Nero Sx2c+ o +B3a. Non si deve però paracadutare l’Argento in 3a, lasciandosi sfuggire il Re via 1c. Un altro proverbio ci insegna, “prima limita, poi dai scacco”.

Il diagramma 2 propone una variante rispetto al precedente. Come dobbiamo giocare?

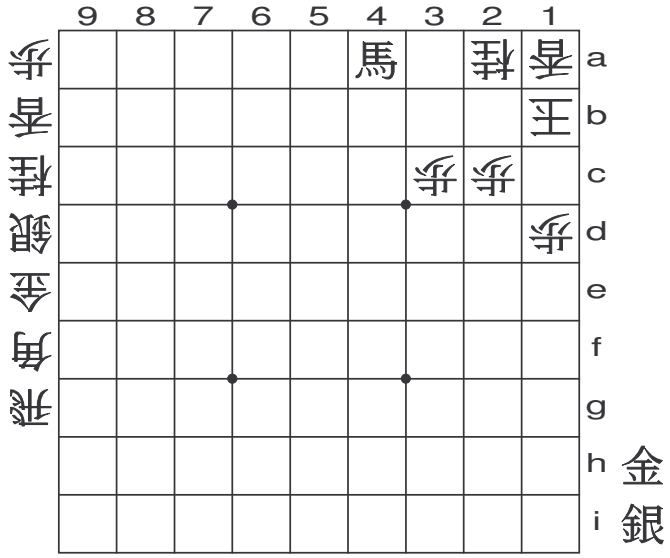

diagramma 2

Con **G*2b Kx2b** otteniamo ancora la posizione del diagramma 1.
Che succede se si gioca invece S*3b? Il Bianco giocherà G*2b.

Il diagramma 3 illustra un'utile *tesuji* basato sulla stessa idea.

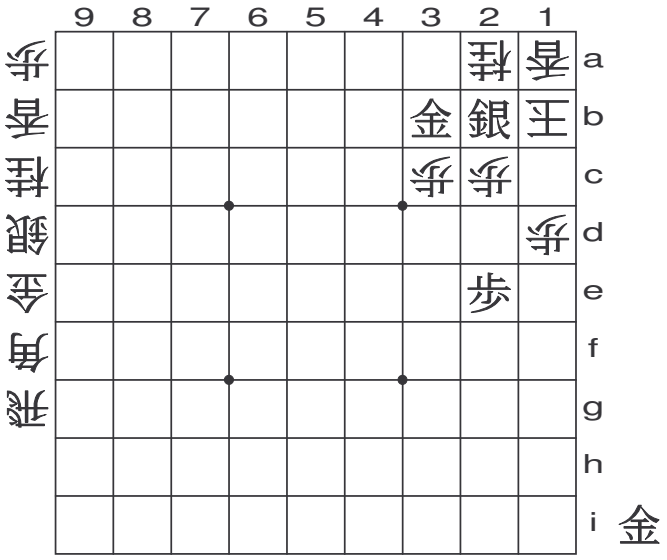

diagramma 3

Se lasciato indisturbato, il Nero giocherà G*1c Nx1c, S2a=#. Se il Bianco gioca R*5a per coprire la casa 2a, segue Sx1a+ Kx1a, G*2b#.

Paracadutare un Argento sul fianco del Re può essere la base per molteplici minacce di matto. Per tale motivo questo è un *tesuji* molto utile quando ci si accosta al Re.

(2)

Come accostarsi al Re nel diagramma 4?

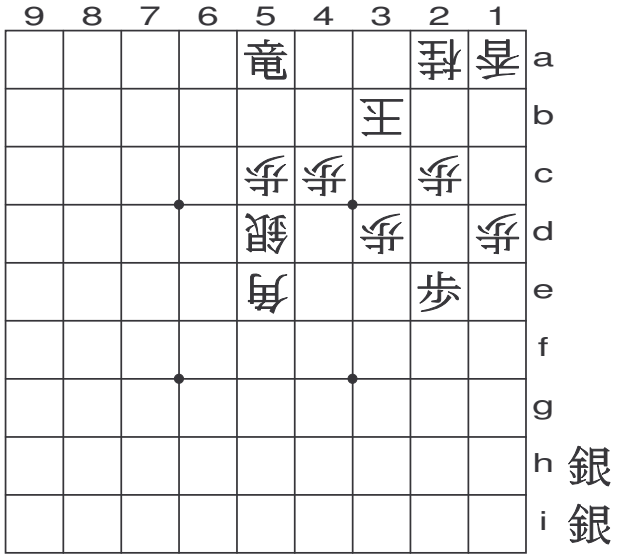

diagramma 4

Anche qui paracadutare l'Argento sul fianco del Re, **S*4b**, è la mossa cruciale: blocca la via di fuga del Re, 3c e minaccia al contempo il matto.
Il Bianco deve quindi giocare **K2b** (diagramma 5) per sfuggire alla minaccia. E adesso cosa si gioca?

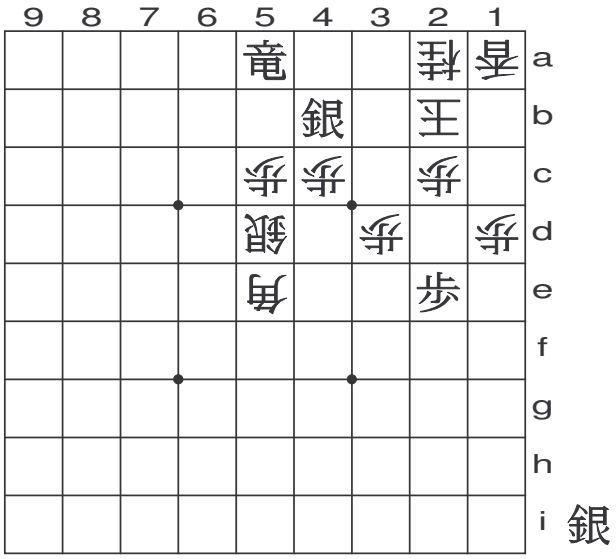

diagramma 5

Ancora un Argento sul fianco: **S*3b**.

… K1c. +Rx2a B2b, S3c+ (diagramma 6)

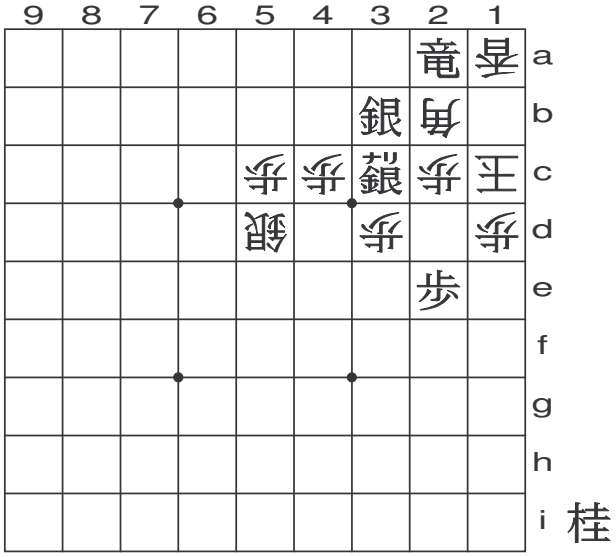

diagramma 6

Non ci sono ulteriori difese per il Bianco.

Il diagramma 7 mostra una posizione simile, in cui il *tesuji* è molto efficace.

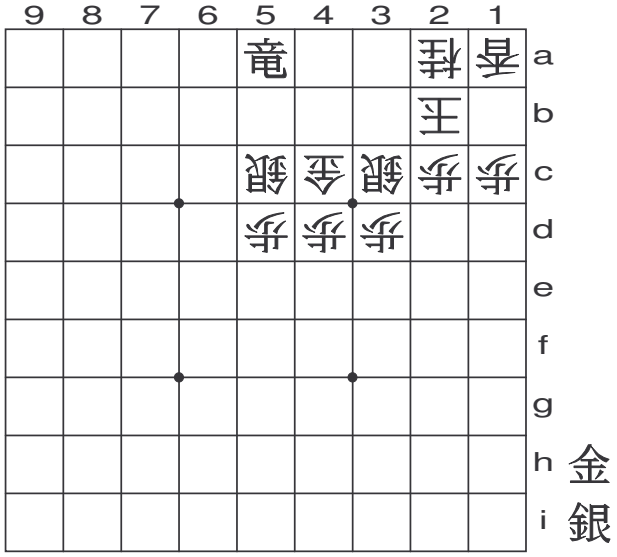

diagramma 7

S*3b. Se non viene contrastata, segue +Rx2a. Se Kx3b, segue G*3a.

Ricordatevi che talvolta un Argento piazzato sul fianco del Re, può fare molto più di uno scacco.

“Paracadutate un Argento dietro il Re”

(“Gyoku no shita kara gin wo ute”)

Questo è un altro *tesuji* che riguarda l’Argento. Il diagramma 1 mostra un Argento appena paracadutato in 3a. Il Re non può essere tratto in salvo. La posizione può non essere così ovvia alla prima occhiata, per cui la esamineremo mossa per mossa.

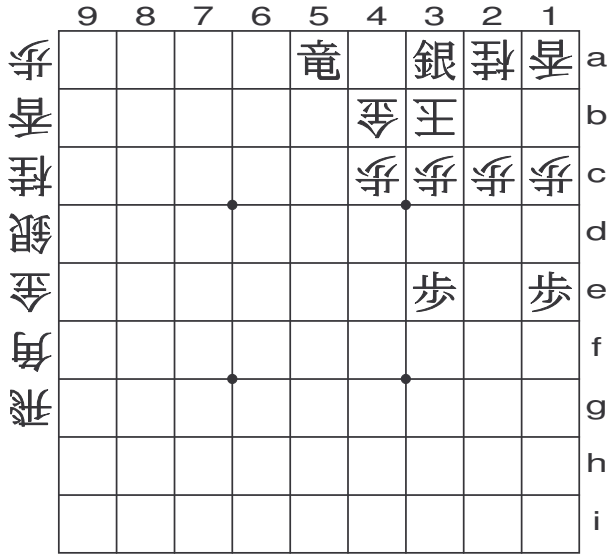

diagramma 1

Dal diagramma 1, la prossima mossa del Nero sarà +Rx4b#. Il Bianco dovrebbe pertanto impedirla con …

1. P2d, contro cui la risposta sarà +Rx4b K2c, +R2b#.
2. G4a, a cui segue +Rx4a Kx4a, G*4b#.
3. G*4a, ma poi c’è Sx4b+ e se K2b, +Rx4a (non propriamente un matto, ma comunque non ci sono speranze). Se Gx4b, G*3a … (#).
4. S*4a, che sembra buona se seguita da Sx4b+, Sx4b, proteggendo 3a. Ma il Nero giocherà invece G*2b, che si definisce *okuri tesuji*, ovvero un sacrificio per allontanare il Re, confinandolo in un angolo.

Una volta capito il concetto di quanto sia efficace l’Argento che lavora da dietro, lo si può applicare anche in altre posizioni.

Nel diagramma 2, il Bianco ha appena giocato G4a, per cacciare la Torre promossa. Niente panico, si giocherà…?

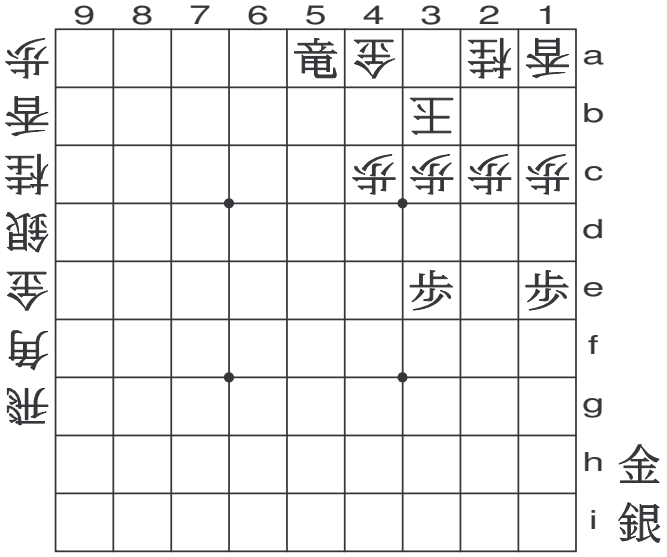

diagramma 2

G*4b

Il Bianco deve rispondere Gx4b, a cui segue S*3a per ottenere la stessa posizione del diagramma 1.

Come l'Argento sul fianco, questo è un altro grazioso *tesuji* da ricordare.

“Un attacco con 4 pezzi non fallisce”

(“Yonmai no seme wa kirenai”)

Quanti pezzi sono necessari per continuare ad attaccare fino alla fine della partita? Tre spesso non bastano. Quando si hanno 4 pezzi attaccanti compresi quelli in mano, l’offensiva sarà abbastanza forte da arrivare fino in fondo.

Nel diagramma 1 il Nero che ha un *Anaguma* con 4 Generali in difesa, ha iniziato il suo attacco usando la Torre e l’Alfiere promossi ed un Cavallo. Ha un pedone in mano, ma al momento non c’è una buona casa dove farne uso. A tutti gli effetti sono solo 3 i pezzi attivi per l’offensiva. Sembrano troppo pochi per l’attacco. Come si può trattare la posizione per avere 4 pezzi attaccanti?

diagramma 1

Si inizia con P5e. Se Px5e, segue P*5d che attiva il 4° pezzo attaccante.

P5e P4i+, Px5d +P5i, P5c+ (diagramma 2)

diagramma 2

… +P6i, +Px6c S6x6c, N5c+ (diagramma 3)

diagramma 3

Nel diagramma 3, la posizione è chiaramente favorevole al Nero.

Quando vi accostate al Re, provate a procurarvi 4 pezzi attaccanti: non dovrete più preoccuparvi di arenarvi in un punto morto.

“Nel finale, la velocità è più importante del guadagno materiale”

(“Shuban wa koma no sontoku yori sokudo”)

(1)

Ci sono 3 fattori che si devono considerare quando, in una certa posizione, si deve stabilire chi sia in vantaggio: vantaggio materiale, sicurezza del Re e a chi tocca muovere.

Nella fase iniziale e nel mediogioco, i fattori più importanti per la valutazione della posizione sono il vantaggio materiale e la sicurezza del Re. Nel finale, è tuttavia la terza condizione ad assumere un’importanza decisiva. La velocità, cioè la rapidità dell’accostamento al Re che può essere decisivo per l’esito della partita.

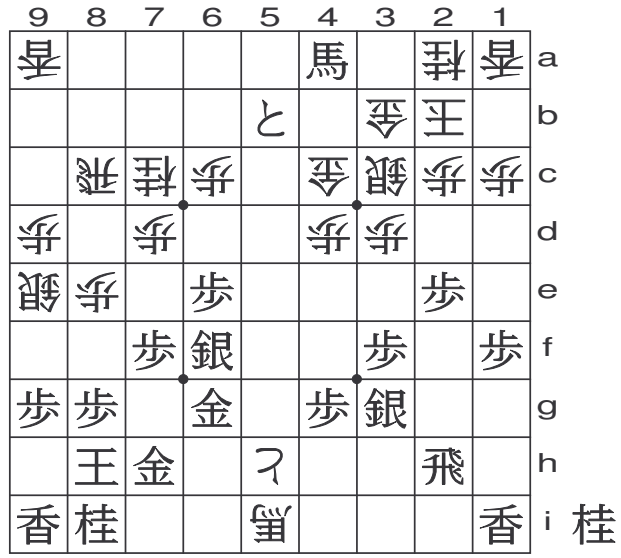

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco ha appena mosso l’Alfiere promosso da 4i a 5i. Qui, S4f del Nero sarebbe stata troppo lenta. Non c’è tempo di preoccuparsi per la perdita dell’Argento. Il Bianco potrà poi giocare P8f, seguita da Px8f Sx8f (diagramma A).

diagramma A

Ora anche se il Nero gioca P*8g, segue Sx8g+, Gx8g Rx8g+, Kx8g P*8f … (#).

Ritorniamo al diagramma 1. La mossa migliore da giocare è **N*2d** (diagramma 2).

diagramma 2

Questo Cavallo paracadutato è un *tesuji* speciale chiamato “demolire lo *Yagura-gakoi*”.

… Px2d, Px2d Sx2d, Rx2d P*2c, S*3a (diagramma 3)

diagramma 3

L’ultima mossa è il colpo fatale. Se K3c, poi +Bx3b Kx3b, G*2b K3c, Rx2c+#.

(2)

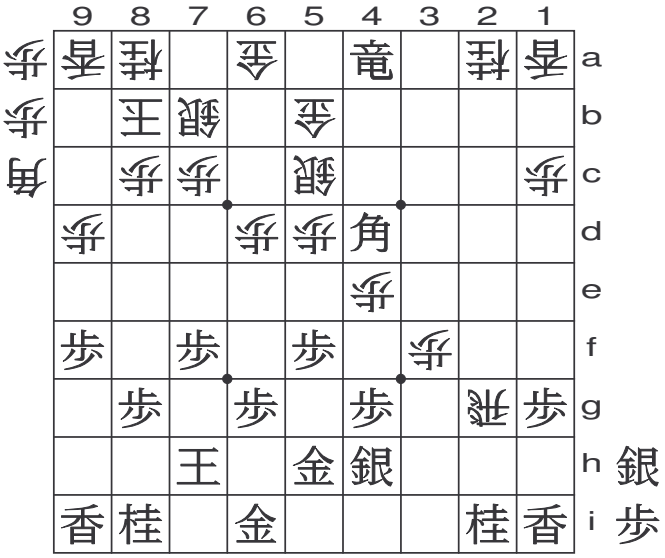

diagramma 4

La posizione è tratta da una partita fra *ibisha* contro *furibisha*, in cui il Bianco ha giocato S5c attaccando l'Alfiere. Come giochereste?

Bx5c+ Gx5c, S*6b
Se invece Bx1a+, il Bianco gioca Rx2i+ (diagramma B) e poi catturerà la Lancia in 1i. Non c'è disparità di materiale nel diagramma B, ma il Re nero è molto più vulnerabile. Sarebbe molto difficile per il Nero vincere partendo da questa posizione.

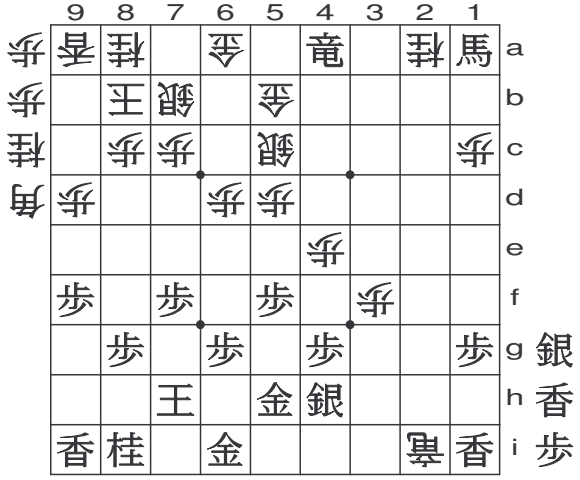

diagramma B

Nel finale si dovrebbe pensare innanzitutto a come avanzare i pezzi attaccanti piuttosto che a guadagnare pezzi. Dal diagramma 4 la mossa da giocare è Bx5c+, portandosi vicino al Re per mattarlo.

… Gx6b, S*7a K9c, Sx6b+ (diagramma 5)

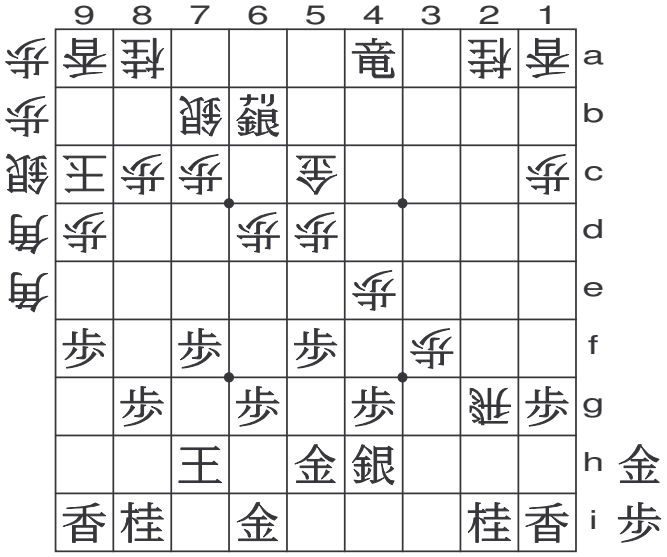

diagramma 5

S*6b è il sacrificio che dovreste ricordare quando volete demolire il *Mino*. Dopo Gx6b si può dare scacco con S*7a.
Il diagramma 5 prelude a una vittoria certa al Nero. Il Re bianco nel diagramma 4 era protetto da 4 generali, ma ora il Re è piuttosto nudo. Tutto dipende dal vostro giudizio: velocità o guadagno materiale.

(3)

L'esempio di questa sezione è tratto da una recente partita. Possiamo notare quanto sia spettacolare l'applicazione pratica di questo proverbio.

diagramma 6

Il Bianco ha appena giocato S*5g minacciando la Torre. Se il Nero gioca R4g, segue Sx6h+, Gx6h S*5f, R3g Sfx4e. Il Nero perde il Cavallo in 4e, che poteva servire come punto d'appoggio. Non solo: il suo Re è meno protetto. La prospettiva è piuttosto sfavorevole.

P*3c Nx3c
Ecco il momento per il Nero di pensare all'attacco.
Anche dopo la risposta del Bianco Nx3c, il Nero non pensa a salvare la Torre.

N5c+ Sx4f+, P*4d (diagramma 7)

diagramma 7

Anche N5c+, un salto nell'altra direzione, era una buona mossa, ma P*4d è un colpo mortale per il Bianco.

… +S5g, Px4c+ +Sx6h, Gx6h Sx4c, S*4a (diagramma 8)

diagramma 8

Il Bianco ha guadagnato una Torre, ma ciò gli è costato 2 tempi: Sx4f+ per catturare la Torre e +S5g per riunire l'Argento promosso con le forze d'attacco. Dal canto suo il Nero ha sfruttato questi 2 tempi per accostarsi al Re bianco per poi mattarlo.
Nel finale assume minore importanza perdere materiale, mentre essere veloci ha un'importanza decisiva.

“Paracadutate dove vuole paracadutare il vostro avversario”

(“Teki no uchitai tokoro e ute”)

(1)

Quando paracadutate un pezzo dove lo avrebbe paracadutato il vostro avversario, avete prevenuto un suo attacco.

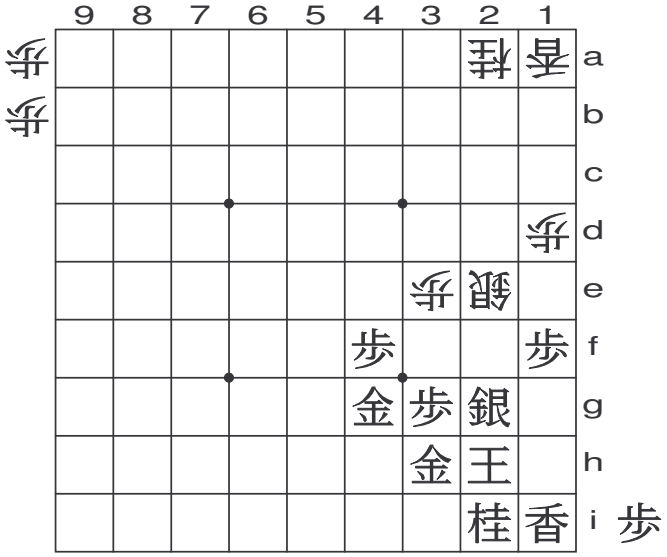

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco intende giocare P*2f. Prima che ciò avvenga, giocate per primi P*2f e potete prevenire un disastro.

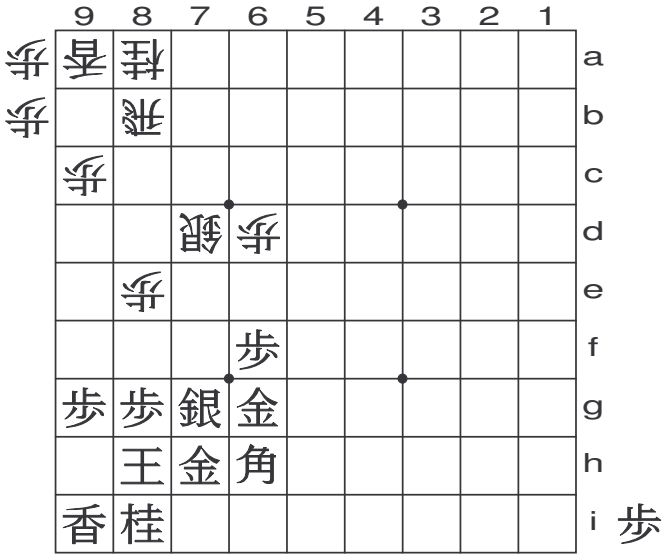

diagramma 2

Nel diagramma 2, se non fate nulla, il Bianco giocherà P*7f. Dopo Gx7f o Sx7f, il Bianco paracaduterà un altro pedone in 7e e causerà una perdita di materiale. Per prevenire tutto questo dovrete anticiparlo con P*7f.

Ora, qual è la mossa migliore nel diagramma 3?

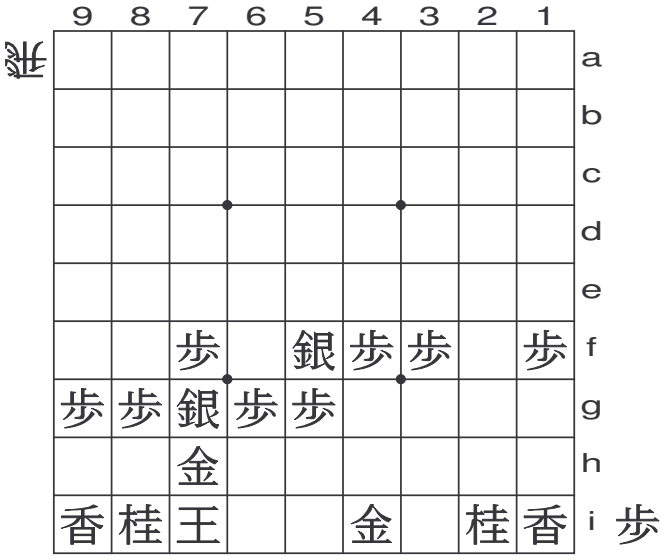

diagramma 3

Il Bianco intende giocare R*2h. G3i permette di giocare R*5i. La mossa migliore è P*2h. Piazzando nella casa in questione un proprio pezzo, si possono bloccare i problemi sul nascere.

(2)

Il proverbio è applicabile anche in attacco, non solo in difesa.

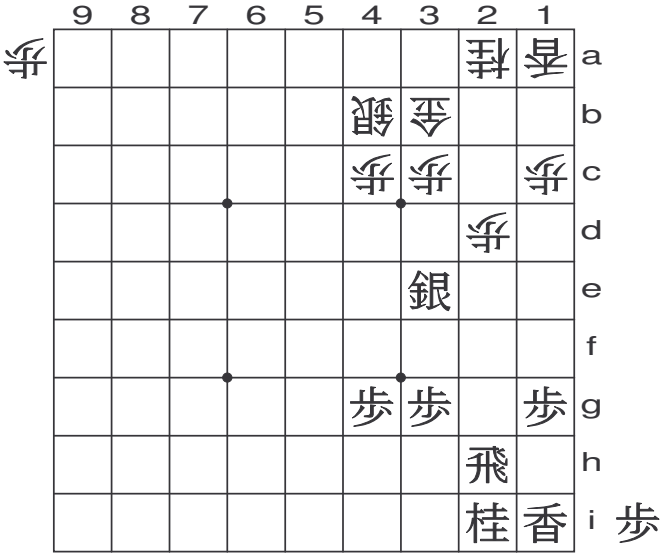

diagramma 4

Prima della situazione illustrata nel diagramma 4, il Nero ha giocato P2d, a cui il Bianco ha risposto con Px2d. Se il Nero prosegue con Sx2d, sembra certa l'irruzione del Nero sulla 2^ colonna. Ma non è così: il Bianco può poi giocare P*2b a cui segue P*2c S3a!, Px2b+ Sx2b (diagramma A).

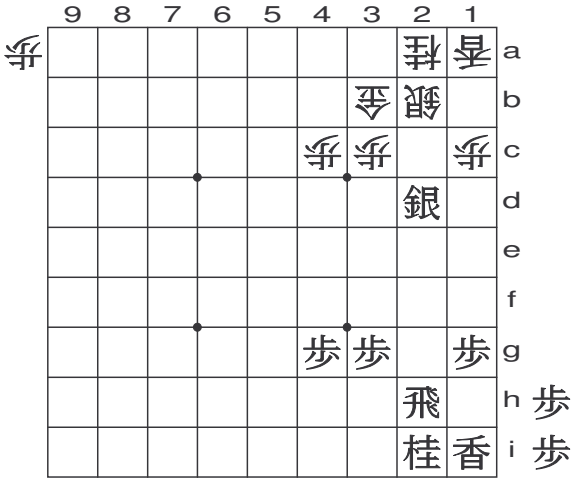

diagramma A

Il Nero deve fare qualcos'altro prima di giocare Sx2d. Proprio quello che insegna il proverbio: P*2b.
Il Bianco deve catturare il pedone per salvare il Cavallo. Dopo, ma solo dopo, l'offensiva del Nero sarà efficace. Il Bianco non potrà poi giocare P*2c, che sarebbe solo una perdita di tempo.

(3)

Il diagramma 5 mostra il Nero nel bel mezzo di un attacco laterale contro lo *Yagura*.

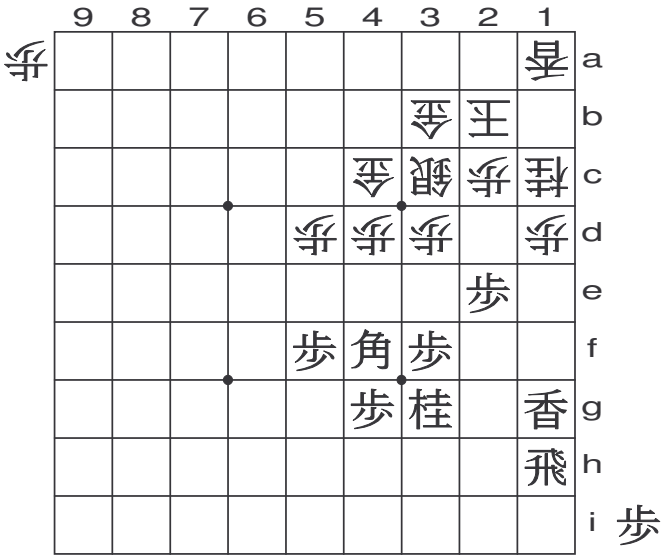

diagramma 5

Il Bianco ha appena catturato il pedone paracadutato in 1c. Se il Nero gioca ora Lx1d, il Bianco potrà difendersi con P*1b. Le forze che puntano su 1c sono in equilibrio (3 del Nero contro 3 del Bianco), il che significa che l'offensiva del

Nero è insufficiente. In questi momenti bisogna ricordarsi del proverbio. La mossa da giocare è P*1b.
Contro P*1b il Bianco deve rispondere Lx1b. Ora si può giocare Lx1d. Ed ora il Nero ha 3 pezzi in attacco contro 2 difensori bianchi, perché il Bianco non può paracadutare un pedone in 1b. L'attacco laterale promette il successo.

(4)

In questa sezione vedremo com'è efficace il proverbio quando si attacca il *Mino*.

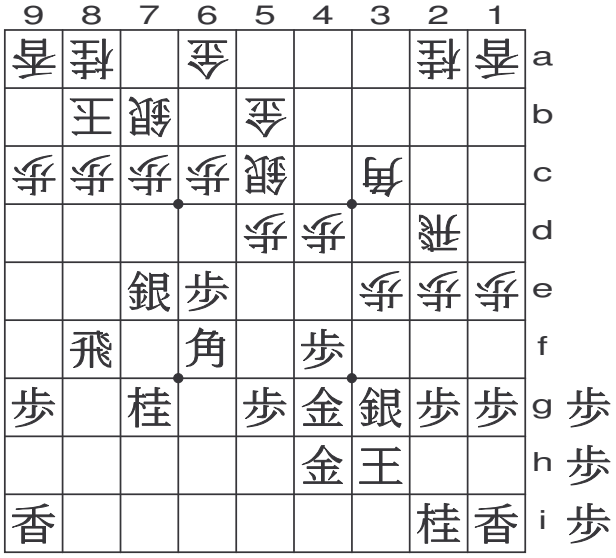

diagramma 6

Il diagramma 6 è tratto da una *Aifuribisha*, in cui il Nero ha sviluppato una formazione d'attacco ideale con 4 pezzi (Torre, Alfiere, Argento e Cavallo) contro il *Mino* bianco.

P*8d Px8d, P*8c (diagramma 7)

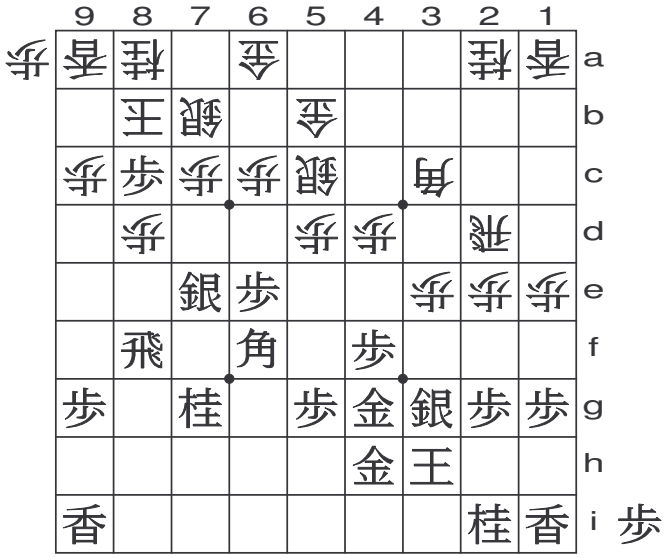

diagramma 7

Dopo Px8d del Bianco, non va Sx8d, a causa di P*8c.

… Sx8c, Sx8d Sx8d (diagramma 8)

diagramma 8

Se, nel diagramma 7, il Bianco gioca K7a, il Nero replica tranquillamente con Rx8d. Sx8c resta la miglior difesa del Bianco, a cui il Nero risponde con Sx8d per un cambio di Argenti.
Nel diagramma 8, Rx8d può sembrare la mossa più naturale, ma la replica del Bianco P*8c respinge la Torre. Ciò premesso, **P*8c** (diagramma 9) è ancora la mossa migliore.

diagramma 9

Da questa posizione può seguire: Kx8c, Rx8d K7b, P*8c. Ora l'8^ colonna è certamente sotto controllo e assicura di conseguenza una posizione vincente.

“Difendetevi contro i pezzi maggiori, attirandoli verso di voi”

(“Oo-goma wa chikazukete ukeyo”)

(1)

I pezzi maggiori, vale a dire Torre ed Alfiere, sono più efficaci quando le loro minacce arrivano da lontano. In certe situazioni sono costretti a retrocedere per non essere catturati da pezzi di minor valore. Si può approfittare di queste premesse per difendersi.

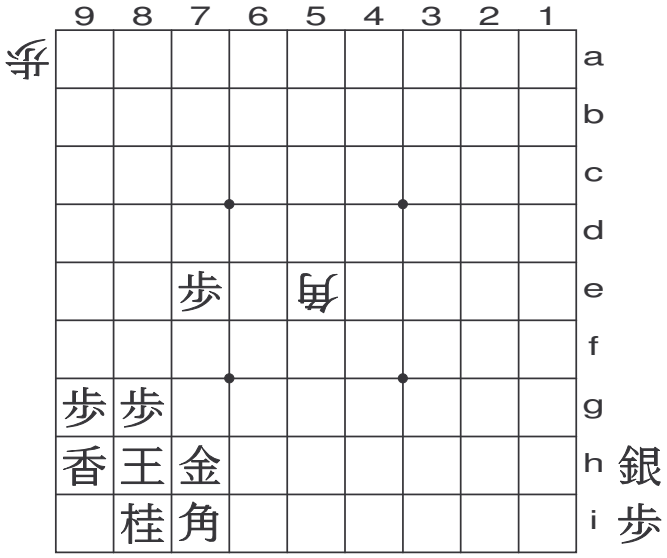

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco ha appena dato scacco con B5e. Come difendersi? S*7g invita la replica del Bianco P*7f: cosa dovremmo invece giocare?

P*6f (diagramma 2)

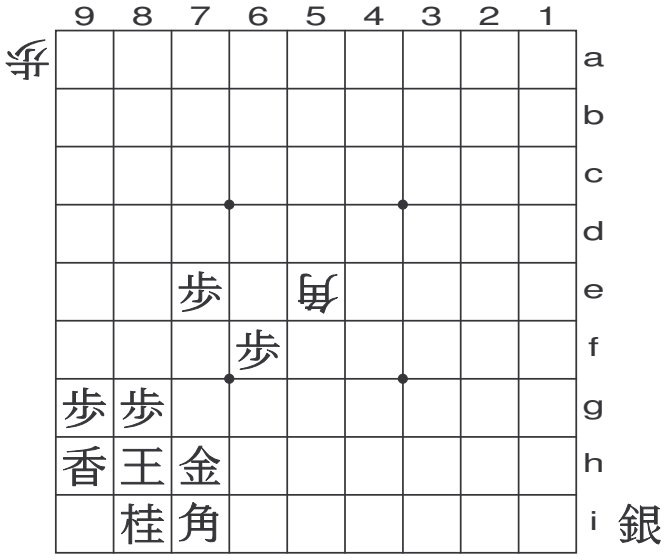

diagramma 2

Questa mossa si chiama “mezza interposizione”. Se non la sapete già è abbastanza difficile da trovare.

… Bx6f, S*7g (diagramma 3)
Col sacrificio di un pedone potete cacciare l’Alfiere. Dopo che il Bianco ha mosso il suo Alfiere in una casa sicura, è il vostro turno, il che può fare una grande differenza, specie nel finale.

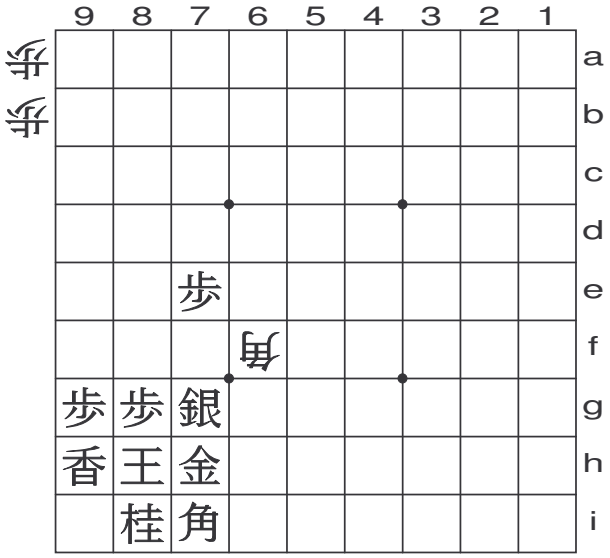

Diagramma 3

Attirare i pezzi maggiori vicino al fine di ottenere l’iniziativa. Una volta assimilato il concetto, vedrete che vi aiuterà moltissimo in partita.

(2)

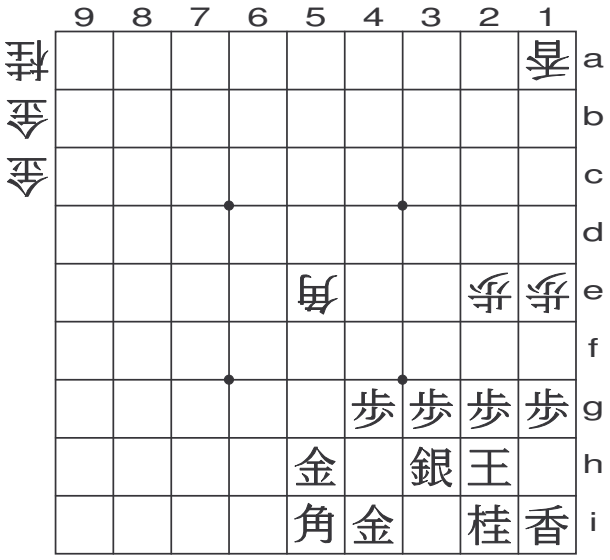

diagramma 4

Nel diagramma 4 il Nero è sotto attacco nel punto debole del *Mino*. Se non contrastato, il Bianco giocherà N*3f…#. Se il Nero gioca K3i in vista di una fuga anticipata, segue G*2h. E se K4h. allora N*5f, K5g G*6f#.
Con qualcosa da paracadutare in 4f, il Nero potrebbe rinforzare il castello, ma senza pezzi in mano che fare?

P4f Bx4f, G4g (diagramma 5)

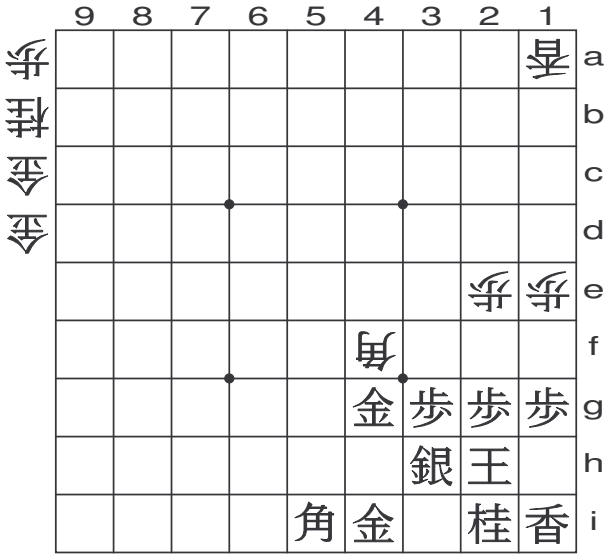

diagramma 5

Dopo Bx4f c'è ancora una minaccia di matto, ma G4g attacca l'Alfiere e difende al contempo 3f.
Per gli amanti della *furibisha*, questo *tesuji* tornerà molto utile.

(3)

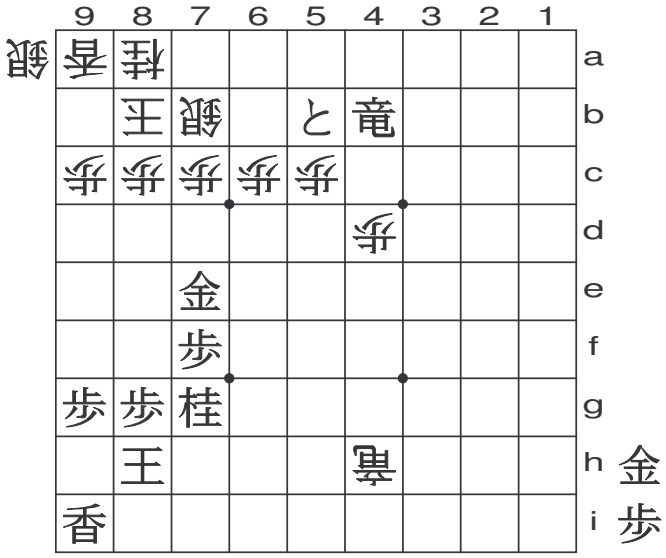

diagramma 6

Sopra è riportato un diagramma parziale di un finale. Come dovrebbe giocare il Nero per vincere la partita? Al momento il Nero deve parare lo scacco. K8i dà origine al seguito S*8h, K9h Sx7g+…#. Anche K7i non va. Si deve quindi interporre qualcosa, paracadutando un pezzo. G*7h, la risposta più logica, permetterebbe S*6g (diagramma A), dopo di che il Bianco può continuare il suo attacco.

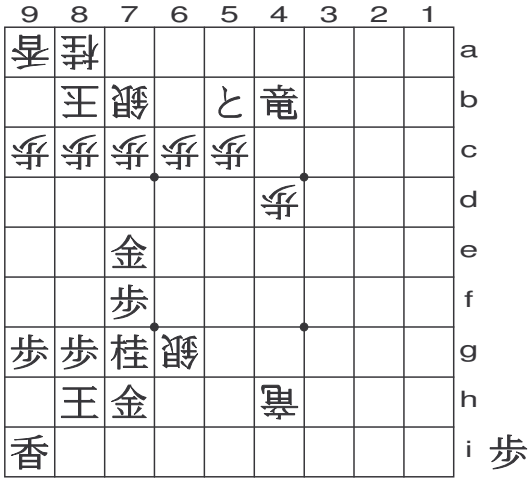

diagramma A

Dopo il diagramma A, il Nero potrebbe giocare P*6h, ma il Bianco risponde con Sx6h+, una buona mossa. Segue Gx6h +Rx6h, S*7h G*6g (diagramma B). Ora il Nero è senza difesa.

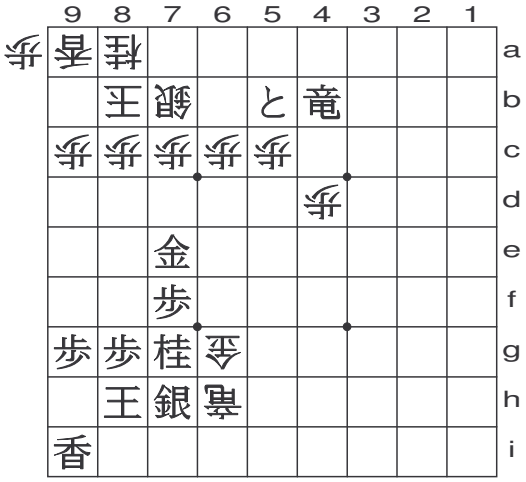

diagramma B

D'altronde, nel campo bianco, se solo il Nero potesse giocare +P6b, sarebbe il Re bianco a ritrovarsi senza difesa. Quindi per il Nero è di capitale importanza guadagnare un tempo. Dunque?

P*6h

Il proverbio è di grande aiuto.

… +Rx6h, G*7h (diagramma 7)

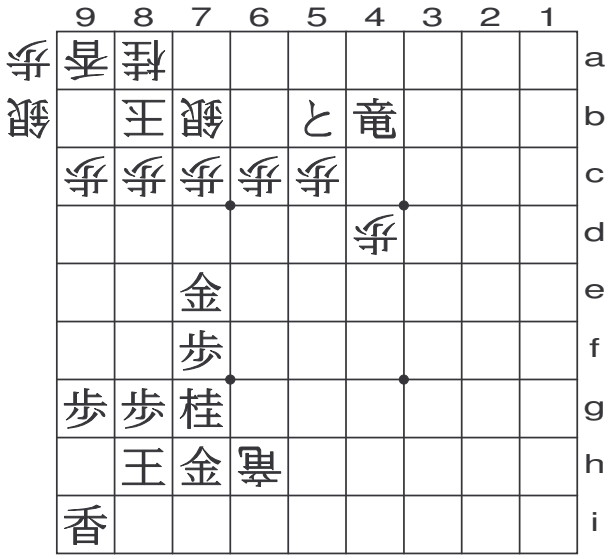

diagramma 7

Se ora il Bianco gioca +R5h, il Nero può giocare la menzionata +P6b per chiudere la partita. Se il Bianco gioca S*7i, K8i può incutere timore, ma è corretta.

Ricordate: assumere l'iniziativa può essere cruciale nel finale. Attirare i pezzi maggiori per poi respingerli è un modo per ottenerla.

(4)

diagramma 8

Infine voglio farvi notare che questo *tesuji* non è indicato solo per il finale. Il diagramma 8 è tratto dall'apertura *Hineribisha*, in cui il Bianco ha appena

paracadutato un *tarefu* in 8f. Per prevenire la successiva P8g+, il Nero ha 3 alternative:

1. sostenere la casella 8g con un altro pezzo,
2. ridurre l'influenza avversaria su 8g,
3. giocare una mossa più efficace del Bianco di P8g+.

Al momento, il Nero ha solo una scelta: la 2.

P*8d è la mossa che suggerisce il proverbio. Poi segue: Rx8d, B6f R8b, S8h (diagramma C).

diagramma C

Il Nero ha certo lavorato per prevenire il pericolo di P8g+, ma ha perso un pedone. Quel che è peggio però è che non può catturare velocemente il pedone in 8f. La difesa non ha avuto molto successo.

Mosse dal diagramma 8:

P*8e Rx8e, N7g R8b, P*8e (diagramma 9)

diagramma 9

… S6b, P7e P6d, Rx8f (diagramma 10)

diagramma 10

P*8e è ciò che avrebbe dovuto giocare il Nero. Con N7g conquista l'iniziativa e nel diagramma 10, ha ripreso il pedone. Ora la posizione è promettente per il Nero.

“Non scappate da una forchetta”

(“Ryo-dori nigeru bekarazu”)

Quando 2 pezzi sono attaccati da un solo pezzo avversario in un colpo solo, non si può salvarli entrambi. Questa è una situazione comune quando si gioca un *kyusen* nella *Yokofudori*. L’idea può essere teorizzata nel seguente proverbio: ”non pensare soltanto a salvare uno dei pezzi minacciati, ma considerare la posizione sotto una luce positiva”.

Diamo un’occhiata al diagramma 1. Questa è una delle possibili posizioni che possono capitare quando si gioca la *Yokofudori*.

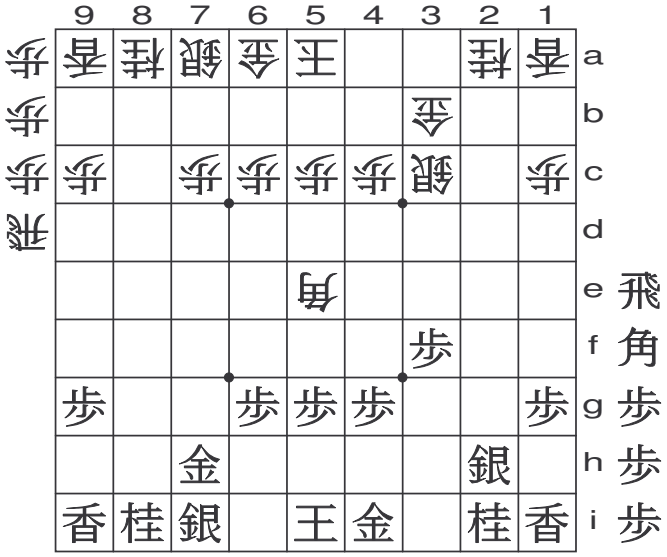

diagramma 1

Sei il Nero. Quale sarà la tua prossima mossa?
G3h? No, si perde la Lancia in 9i.
S8h? No, si perde l’Argento in 2h.
P*8b. Si, è il solo modo di usare bene il proverbio.
Le più probabili mosse seguenti potrebbero essere:

… Bx2h+, Px8a+ S6b, P*7b (diagramma 2)

diagramma 2

La posizione è pari. Quando si è in *ryodori* (si subisce una forchetta), la prima e più ovvia scelta è quella di salvare un pezzo, e spesso è la cosa migliore da fare. Ma talvolta ci può essere un'idea migliore. Questo è ciò che vuole insegnare il proverbio.

Vediamo come l'idea è stata applicata in una partita reale. Nel diagramma 3 il Bianco ha appena giocato B*3i, con forchetta a Torre ed Oro. R2f è fuori questione, perché permetterebbe la cattura dell'Oro e la promozione in 6f. Inoltre sarebbe *ote* (scacco). R*4h potrebbe difendere entrambi i pezzi, ma così si farebbe gioire il Bianco nel vedere la scarsità della riserva nera per un attacco.

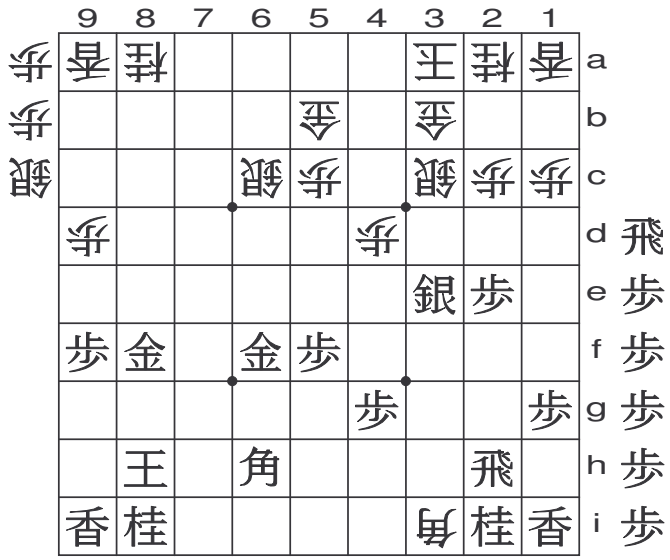

diagramma 3

R*7a S*4a, P*3d S2b (diagramma 4)

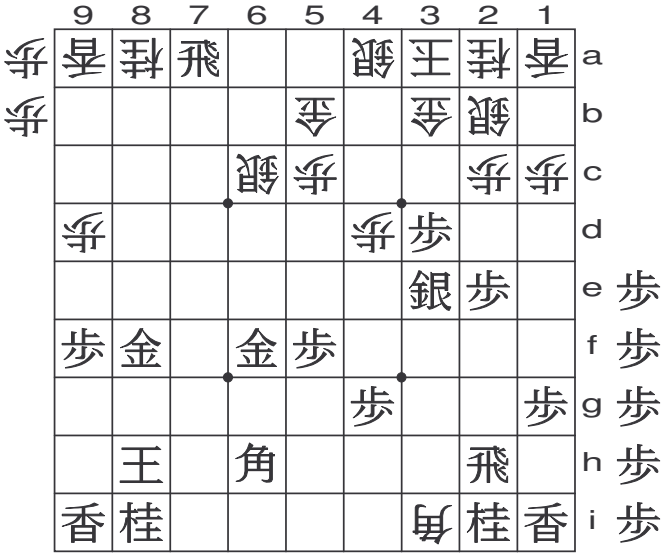

diagramma 4

Il Nero non è scappato dalla forchetta, ma ha invece attaccato. L'idea del Bianco è di conservare il vantaggio materiale, per cui tenta di incanalare la partita su binari lenti e lunghi.

P*6d S5d, P5e Bx2h+, Px5d (diagramma 5)

diagramma 5

In risposta alla 3^ mossa, P5e, il Bianco non replica S4c, a causa di R2f, una difesa corretta. Se il Bianco avesse giocato Bx6f+, il Nero avrebbe risposto con B7g, il che farebbe una grande differenza rispetto alla posizione in cui il Nero giocato prima R2f.
Nel diagramma 5 le 2 parti sono in equilibrio. Confrontatelo col diagramma 3, dove si prospettava la crisi con la Torre e l'Oro neri sotto forchetta. Il Nero ha giocato abilmente, mettendo in pratica il proverbio e tirandosi fuori dai problemi.

“Cambiate 2 pezzi per 1, anche se fra di loro c’è un pedone”

(“Nimai-gae nara fu tomo seyo”)

(1)

Proviamo anzitutto a stilare uno schema valoriale relativamente al cambio di pezzi.

Torre vale meno di Oro + Argento
Alfiere vale meno di Argento + Lancia
Torre vale meno di Oro + pedone + ß
Alfiere vale meno di Argento + pedone +ß
Torre vale più di Cavallo + Lancia
Alfiere vale più di Cavallo + Lancia

Nel caso di Torre per Oro + pedone oppure di Alfiere per Argento + pedone, dipende dalla situazione. ß rappresenta un vantaggio aggiuntivo, quale può essere il lasciare l’avversario senza pedoni o il causare una cattiva formazione nella parte opposta.
Inutile dire che un pezzo maggiore ha un grande potere, così quando state per cambiarlo per 2 pezzi avversari, ed un pedone fa parte di essi, chiedetevi se potete ottenere un ulteriore beneficio. Molto spesso vi servirà.

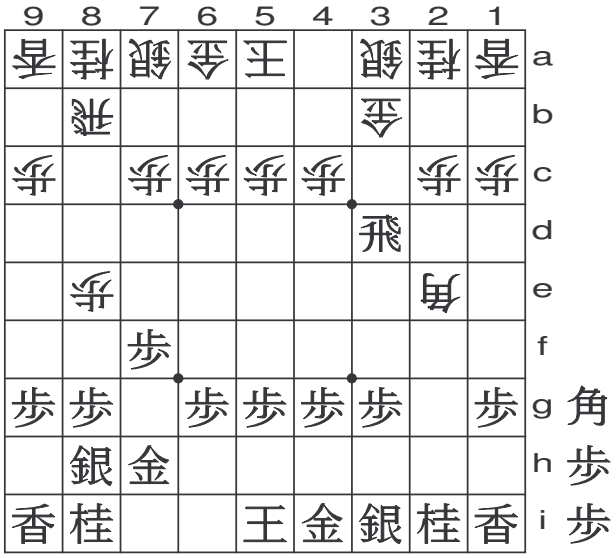

diagramma 1

Il diagramma 1 mostra un *joseki* tratto da una *Kakugawari*. Il Bianco ha appena paracadutato l’Alfiere. Come rispondere?

Rx3b+ Sx3b, S3h (diagramma 2)

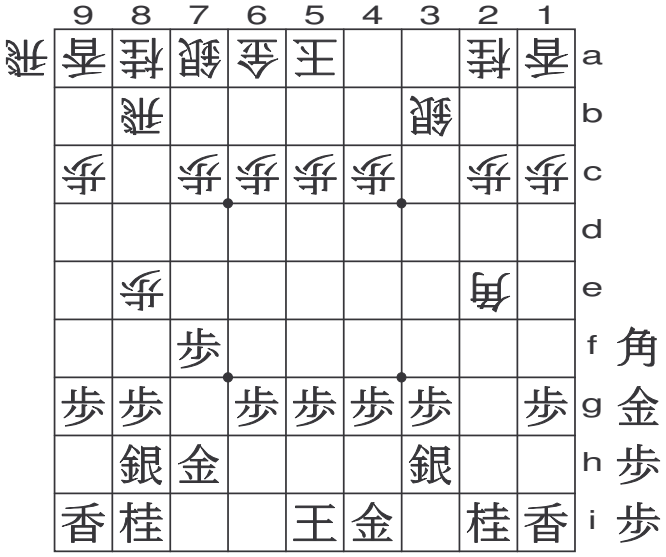

diagramma 2

Cedere a questo punto la Torre è ciò che insegna lo *joseki*. Il Nero prende l'Oro e un pedone, mentre il Bianco prende la Torre.

… S3c, S7g (diagramma 3)
Nel diagramma 2, se il Bianco gioca P8f, segue Px8f Rx8f e poi il Nero giocherà B*2b. E' giusto che il Bianco giochi preventivamente S3c.

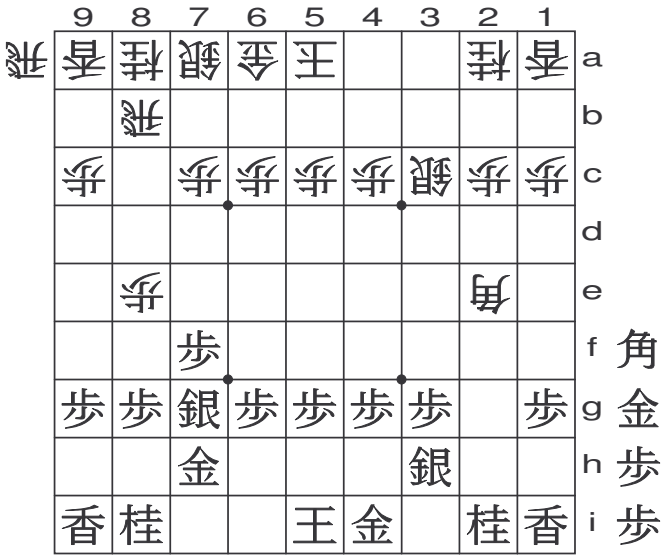

diagramma 3

Nel diagramma 3, il Bianco non ha pedoni in mano ed il suo Alfiere è in una casella scomoda. Questo è il beneficio in più per la perdita della Torre. Quindi la posizione, valutata globalmente, è in favore del Nero.

(2)

diagramma 4

Prima del diagramma 4, il Bianco ha risposto in modo non convenzionale al cambio di pedone in 2^ colonna: S2c e P*2d. Al vedere questo, il Nero ha paracadutato l'Alfiere in 6h, basandosi sull'idea che il proverbio descrive.

… B*5a

Se il Bianco non presta attenzione al piano del Nero e gioca qualcos'altro, K3a per esempio, il Nero giocherà Bx2d Sx2d, Rx2d (diagramma A).

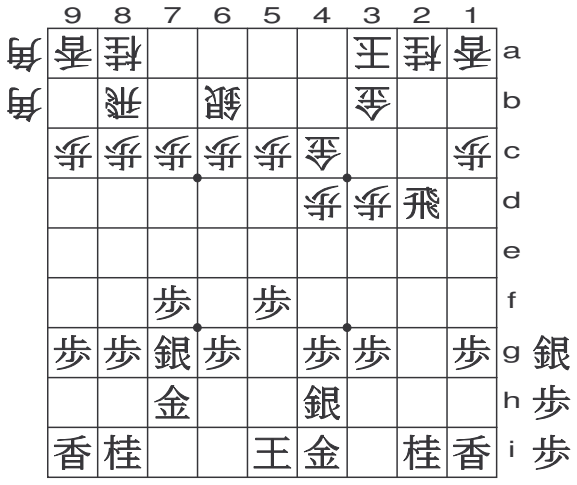

diagramma A

Nel diagramma A, il Bianco ha concesso al Nero di irrompere nella 2^ colonna, che è la colonna cruciale per il suo *gakoi*. Inoltre il Bianco è senza pedoni in mano. Il Nero ha un leggero margine sul Bianco.

Dal diagramma 4, il Bianco può giocare G3c per prevenire il *tesuji* "2x1", al quale il Nero può rispondere con P3f. Potrebbe seguire: K3a, N3g. Il Nero giocherà poi P*2e.

Quando si gioca col Bianco, si dovrebbe evitare di giocare G3c nella fase iniziale, poiché la casa può facilmente diventare un obiettivo del Cavallo.
Sempre dal diagramma 4, B*5a è la mossa più giocata. Dopo diverse mosse i giocatori raggiungono spesso la posizione del diagramma 5.

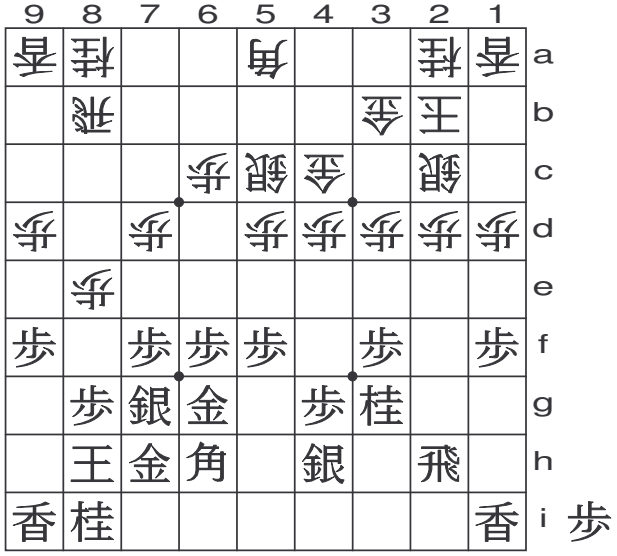

diagramma 5

In senso stretto, la posizione è pari, ma mentre l'Alfiere nero è libero di muovere, quello Bianco è costretto a proteggere la casa 2d. In questo senso il lato nero è leggermente preferibile.
Sebbene non così evidente, l'idea di "2x1" era sempre presente.

(3)

Il diagramma 6 è tratto da una *Hineribisha*, nel quale il Bianco ha giocato P8e. Ora il Nero può mettere in pratica lo schema "2x1".

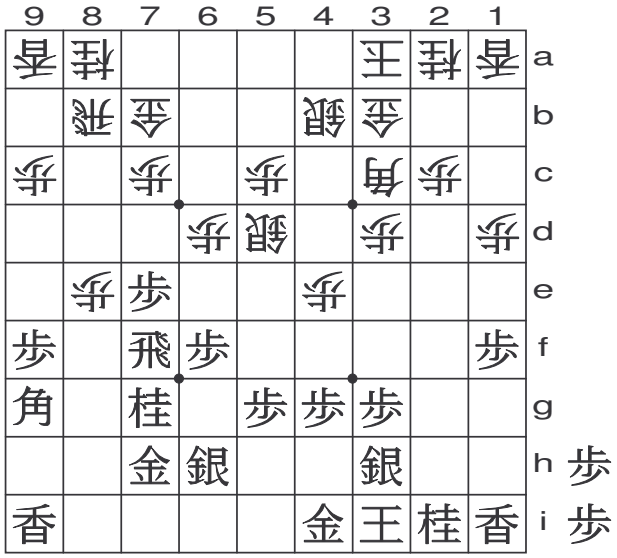

diagramma 6

P7d Px7d, Bx6d G7c, Bx7c+ Nx7c, Rx7d P*7b (diagramma 7)

diagramma 7

Dopo G7c, Bx7c+ è la mossa che deve giocare il Nero. Dal diagramma 7, il Nero ha cambiato un Alfiere per un Oro e un pedone, un cambio sfavorevole dal punto di vista del materiale. Il Bianco non ha tuttavia pedoni in mano, e ciò a questo punto conta ben più dello svantaggio materiale.

R6d K2b, R6a+ (diagramma 8)

diagramma 8

R6d è una buona mossa perché il Bianco non ha pedoni da paracadutare in 6c. Ora che questa Torre è promossa, il Nero domina chiaramente.

“Una fuga anticipata del Re vale 8 mosse”

(“Gyoku no hayanige hatte no toku ari”)

(1)

Se qualcuno mi chiede se il proverbio va preso alla lettera, devo invece rispondere che va preso con le pinze. Ma nello *Shogi*, anche un solo tempo di differenza può essere cruciale, per cui il suo guadagno può anche bastare.

Questo proverbio è spesso applicabile al finale, ma può valere anche per l’inizio della partita.

diagramma 1

Nel diagramma 1 il Bianco giocherà P9e, a cui segue Px9e Sx9e… Il lato sarà invaso, per cui si dovrebbe giocare…

K4h

Allontanare il Re dal più probabile punto di scontro, anche nella fase iniziale, è piuttosto efficace.

diagramma 2

Nel diagramma 2 il Bianco ha giocato K5b. Questo è un altro esempio di fuga anticipata nella fase iniziale.

diagramma 3

Nel diagramma 3 il Nero ha costruito un *gakoi* anomalo col Re ancora nella sua casa originale, come talvolta capita nel "*sistema Fuji*". La posizione base usata è come quella del diagramma A, in cui il punto di scontro è sopra la testa del Re. Di conseguenza, l'idea è di procedere tralasciando una mossa non necessaria (K4h), che in questo caso non costituisce una "fuga anticipata".

diagramma A

(2)

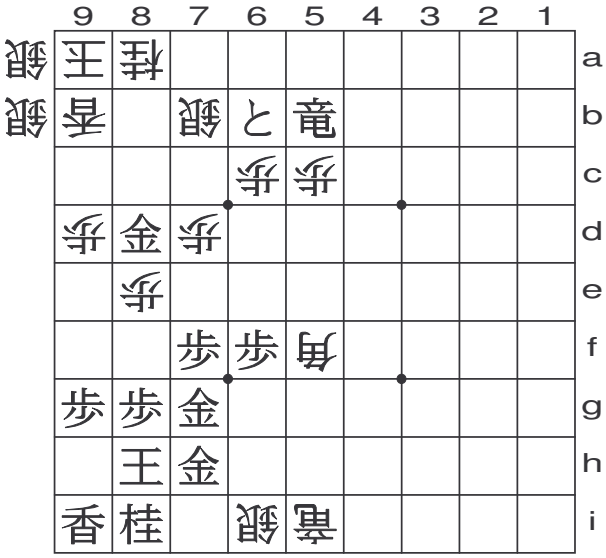

diagramma 4

Nel diagramma 4 il Bianco ha appena giocato S*6i, con una minaccia di matto (Sx7h+). In questo caso P9f non apre una via di fuga. Segue Sx7h+, Gx7h Bx7h+…#. Pertanto la mossa da giocare è…

K9h

Il Re che siede sulla Lancia è chiamato "*Yonenaga gyoku*", raramente usato in passato ma che ora è una delle posizioni standard. Dopo K9h, il Bianco deve continuare a minacciare il matto, altrimenti il Nero si procurerà per primo una minaccia di matto con +Px7b.

… Sx7h+, Gx7h Bx7h+, S*8b (diagramma 5)

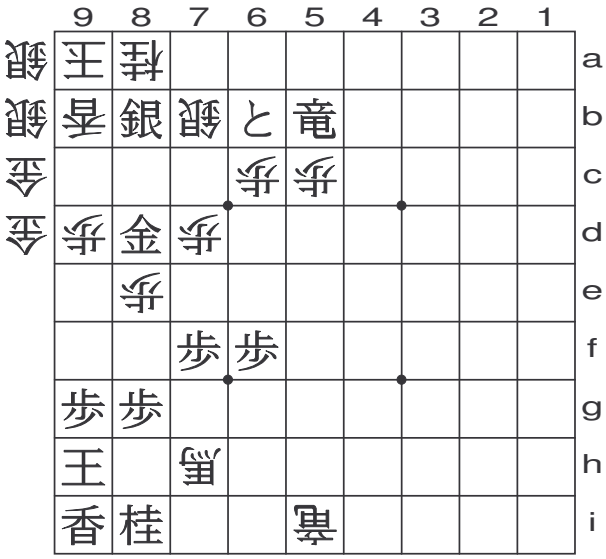

diagramma 5

Bx7h+ del Bianco non dà scacco e questo fa la differenza. Con S*8b e poi +Px7b, la vittoria è nelle mani del Nero.

(3)

Mentre il Nero ha costruito un *gakoi* chiamato *Kinmuso*, il Bianco ha attaccato usando i *tesuji tsugifu* ed il *tarefu*. Il Nero deve rispondere correttamente all'attacco che punta alle "orecchie" del Re.

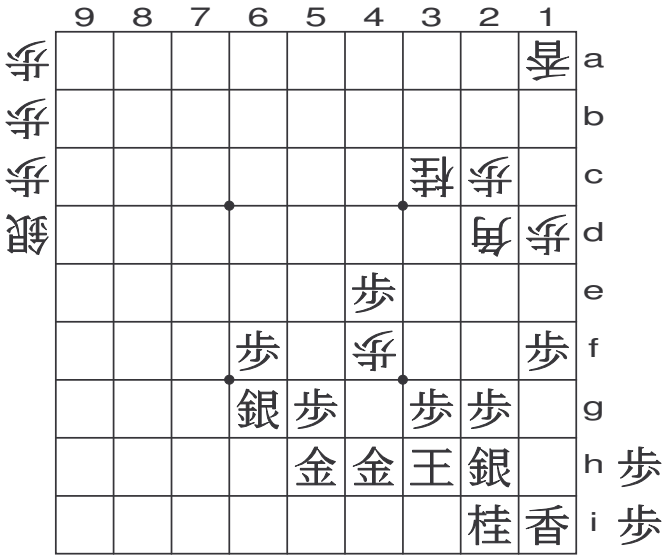

diagramma 6

S5f è una possibilità. Se il Bianco gioca S*4g, segue: Sx4g Px4g+, G4x4g P*4f (diagramma B).

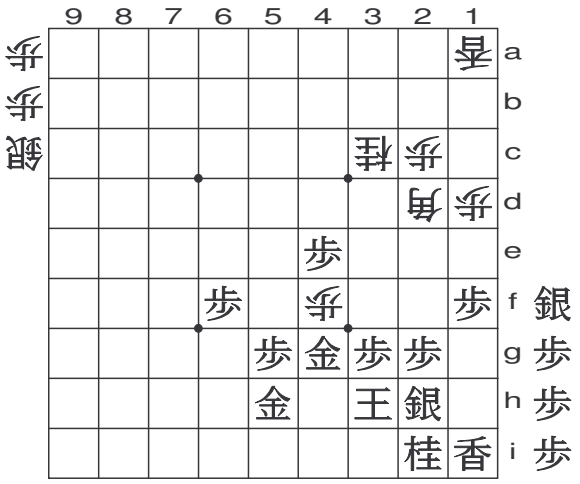

diagramma B

La casa 4g sembra adeguatamente protetta, ma è possibile un cambio di pezzi. Invece di S5f, si dovrebbe quindi giocare…

S3i
L'Argento in 2h aveva lo scopo di parare un attacco frontale, ma nel diagramma 6 sta solo bloccando la via di fuga del Re. La mossa davvero buona è S3i, che crea uno spazio per il passaggio del Re. S1g e P2f sono anch'esse abbastanza efficaci.

… S*4g, K2h (diagramma 7)

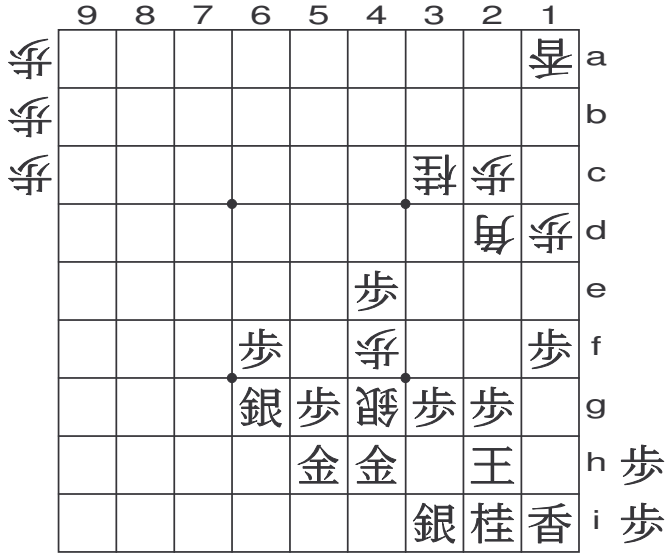

diagramma 7

Spostare il Re in una zona meno pericolosa del tavoliere può darvi il tempo necessario per attaccare. Quando l'avversario paracaduta un pezzo sulla base d'appoggio, ricordatevi di provvedere alla fuga del Re, piuttosto che alla cattura del pezzo. Questo rende più lento l'attacco avversario.

(4)

diagramma 8

Prima che il Re potesse rifugiarsi nello *Yagura*, sono iniziati gli scontri con un cambio di pezzi su larga scala ed il risultato è illustrato dal diagramma 8. Cosa si potrebbe giocare ora?

K7i

Si può essere tentati di giocare P2e, vedendo il Re bianco poco protetto. Ma bisogna mantenere la calma. Col Re nero ancora in 6i può essere una condotta molto dannosa

Lo *Shogi* è un gioco in cui la competizione dipende dalla velocità con cui si cerca di sfruttare le debolezze del Re avversario fino a privarlo di ogni difesa. Col vostro Re in una posizione instabile si deve stare come sui carboni ardenti. Se il vostro Re è al di fuori del *gakoi*, prima di iniziare l'attacco dovete pensare a spostarlo in un luogo sicuro.

diagramma 9

Nel diagramma 9 il Nero ha appena giocato S8h preparandosi a contrastare l'attacco laterale del Bianco, il *suzumezashi*. Questa è una mossa ragionevole e per ora ha un senso. Ma in realtà il campo nero ha una cattiva forma con un noto "Argento mattone". Pertanto ricordatevi: quando non avete di che preoccuparvi da un attacco laterale, giocate pure N7g o S7g per predisporre uno spazio per il Re: varrà più di 2 mosse.

GLOSSARIO

Aifuribisha	doppia *furibisha*	quando entrambi i giocatori adottano la *furibisha*
Aigakari	apertura	*ibisha* con cambio rapido dei pedoni della colonna della Torre
akkei	forma cattiva	
Anaguma	"Tana dell'Orso"	ritenuto il *gakoi* più solido: il Re si piazza in un angolo
aji	potenzialità	
bogin	"Argento scalatore"	tecnica d'attacco in cui l'Argento avanza rapido verso l'avversario
fu	pedone	
fugoshi-gin		Argento davanti i ai propri pedoni
furibisha	Torre Mobile	sistema d'apertura dove la Torre si sposta dalla sua colonna originale
gakoi	castello	formazione difensiva attorno al Re
gin	Generale Argento	
Ginkanmuri	"Corona d'Argento"	evoluzione del *Mino*
gyoku	Re	
gyokutôkuraidori	strategia	"pedone d'avanguardia sulla testa del Re"
Hidari-Mino	"*Mino* sinistro"	castello costruito dal lato *ibisha* contro la *furibisha*
Hineribisha	"Torre fluttuante"	Torri che "fluttuano" in fronte al loro schieramento
hisha-saki kokan		cambio del pedone nella colonna della Torre
hisshi	prematto	mossa che paralizza la difesa avversaria: segue lo *tsume*
ibisha	Torre Statica	sistema d'apertura dove la Torre rimane nella colonna originale
Ishida ryû	apertura	stile *Masuda* nella variante *Ishida*
Masuda shiki		della *Sangenbisha*
jikyusen	gioco lento	
joseki	modello	sequenza standard di mosse, per esempio nelle aperture
kaku	Alfiere	

Kakugawari	apertura	apertura cambio degli Alfieri
Kani-gakoi	"Granchio"	prima fase della costruzione di un *gakoi Yagura*
keima	Cavallo	
kin	Generale Oro	
Kin-muso	"2 pezzi *kin*"	castello tipico nelle aperture *Aifuribisha*
koshikakegin	"Argento adagiato"	Argento posizionato fra 3 propri pedoni, quasi come fosse in poltrona
kyo	Lancia	
kurai	avamposto	punto d'appoggio, avanguardia
Kyusen	attacco rapido	
Mino		*gakoi* tipico delle aperture *furibisha*
Nakabisha	Torre centrale	apertura della *furibisha* con Torre sistemata nella 5^ colonna
naname-bogin		*bogin* in cui l'Argento avanza in diagonale
nari-	pezzo promosso	
ote	scacco	
okuri tesuji		mossa per allontanare il Re
ryodori	forchetta	
ryu	Torre promossa	
sabaki		ottenere uno sviluppo rapido ed armonico
sabaku		ottenere *sabaki*
Sankenbisha	Torre 3^ colonna	
Shinkenbisha	Torre 4^ colonna	
suzumezashi	"trafiggere il Passero"	tecnica di attacco, caratterizzata dall'uso di Lancia e Torre su una colonna
Taka-Mino	"*Mino* alto"	evoluzione del *Mino*
tarefu	"pedone sospeso"	*tesuji*: attacco indiretto di pedone, di solito è base per attacchi futuri
tatakinofu	"pedone percussore"	*tesuji*: attacco diretto di pedone di un pezzo avversario
tesuji	tatticismo	combinazione standard per ottenere il massimo risultato in una specifica posizione

tokin	pedone promosso	
tsugifu	"pedoni consecutivi"	attacco consecutivo di pedoni alla testa del pezzo avversario
tsume	scaccomatto	sequenza di scacchi continui che porta allo scaccomatto
uma	Alfiere promosso	
ukigoma		pezzo non protetto, sospeso
Yagura	"Fortezza"	*gakoi* tipico delle apertura *ibisha*
Yonmai-Mino	"4 pezzi *Mino*"	*Mino* che utilizza tutti i generali
yose	finale	accedere al Re per avere lo *tsume*