

L'ARTE DI RISOLVERE GLI TSUME SHOGI – parte I

di Teruyoshi Hayamizu, 3dan-ama

Introduzione

Ho creato circa una quarantina di *tsume* Shogi mentre ero studente, più di 18 anni fa. La maggior parte di essi sono di facile soluzione. Ho anche scritto un articolo sull'arte di risolvere gli *tsume* Shogi per i principianti utilizzando i miei problemi.

Sia le riviste che i quotidiani giapponesi propongono degli *tsume*, che sono utilizzati per l'intrattenimento quotidiano non solamente per i giocatori esperti, ma anche per i principianti: anche chi non conosce gli *joseki* (teoria delle aperture) può provare a risolvere gli *tsume* conoscendone solamente le regole del gioco.

Gli *tsume* sono costruiti sulla base delle regole dello Shogi. Malgrado ciò, si tratta di un tipo di gioco differente per le tecniche specifiche che sono talvolta richieste per risolvere questi problemi.

Durante il mio soggiorno in Francia, ho scritto con l'aiuto di Eric Cheymol, 4dan-ama, un articolo in 6 parti tratto dai miei precedenti, sull'arte della risoluzione degli *tsume* per la rivista dell'Associazione Francese. C'è anche una versione inglese scritta con l'aiuto di John Hall. Ora esiste anche una versione italiana.

Questo articolo è destinato principalmente ai principianti che già conoscono le regole dello Shogi e come si annotano le partite. Ma alcuni capitoli (specialmente i prossimi) saranno anche utili a giocatori più esperti. Spero che il mio articolo aiuterà più di un lettore nella risoluzione degli *tsume*.

Alcuni *tsume* utilizzati in questo articolo sono stati creati da giocatori professionisti, mentre altri sono di mia creazione.

Le regole degli *tsume* Shogi

Tutte le regole dello Shogi sono applicate con l'eccezione della presenza di un solo *gyoku*. Esistono anche degli *tsume* con entrambi i *gyoku*, ma non sono popolari. Ne presenterò un esempio negli esercizi alla fine di questo articolo.

Le 3 regole che vietano il paracadutaggio nello Shogi si applicano anche negli *tsume*:

1. non si può paracadutare un *fu* in una colonna in cui c'è un altro *fu* amico (*nifu*);
2. non si matta paracadutando un *fu* (*uchifuzume*);
3. non si può paracadutare un *fu*, un *kyo* o un *keima* su una casa da cui non può più muovere.

Inoltre ci sono delle regole specifiche per gli *tsume*:

1. tutti i pezzi non presenti nel tavoliere (a parte il secondo *gyoku*) appartengono al difensore (Bianco - *gote*) che può utilizzarli per difendersi;
2. l'attaccante (Nero - *sente*) muove per primo ed ogni sua mossa deve essere uno scacco;
3. il *sente* deve giocare nel modo che la sequenza di matto sia più corta possibile. Il *gote* deve scegliere la miglior difesa possibile;
4. tutti i pezzi in riserva al *sente* devono essere utilizzati.

Il resto delle regole sono invece destinate ai compositori di *tsume*.

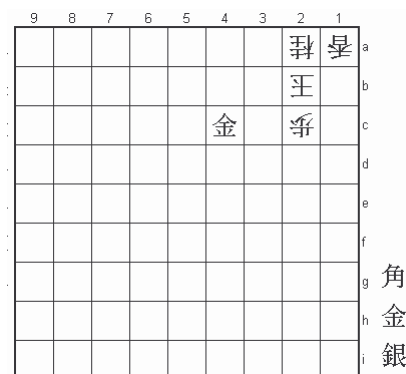
Il tavoliere deve contenere il minimo dei pezzi necessari per soddisfare lo scopo dello *tsume*.

E' permesso che esista una soluzione principale che utilizza tutti i pezzi in riserva eguale ad una con lo stesso numero di mosse che non utilizzi tutti i pezzi in mano.

Per una data soluzione, se restano dei pezzi in riserva dopo il matto, e se si tratta della soluzione più lunga, allora bisogna ridiscutere sia la soluzione che lo *tsume*.

A volte, rianalizzando uno *tsume*, si nota la presenza di uno *yokume* (un matto supplementare). Questo è un problema per il compositore. Se trovate uno *yozone* in questo articolo vi sarò riconoscente se mi avvertirete.

Analizziamo il primo esempio:



Esempio 1

Il diagramma presenta una forma frequente nello Shogi giocato.

La 1^a mossa è B*3a, non G*3b. Se Kx3a, il matto è G*3b. Ma questa non è la soluzione corretta dello *tsume*, perchè il *gyoku* può scappare in 1b, dove trova la difesa migliore possibile. La mossa successiva non è G*2b, perchè il *gyoku* può scappare in 1c. S*1c è la mossa corretta. Segue Nx1c, per cui G*2b è matto (*tsumi*). Potete constatare quindi che tutti i pezzi in mano al *sente* sono stati utilizzati. Si tratta di uno *tsume* in 5 mosse. La soluzione è dunque 1.B*3a K1b 2.S*1c Nx1c 3.G*2b#

A cosa assomiglia uno *tsume* shogi?

Come abbiamo detto precedentemente, gli *tsume* shogi non sono solamente una parte dello Shogi, ma anche qualcosa di particolare. Troverete delle mosse sorprendenti, che sono più rare nelle partite.

Ecco degli esempi tipici delle mosse negli *tsume*:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			將	王	將				a
									b
			と						c
									d
							馬		e
									f
									g
									h
									i 銀

Esempio 2

Tsume in 3 mosse: la 1^ è la mossa chiave.

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

Esempio 3

Tsume in 3 mosse: come sacrificare uno dei due kaku?

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

Esempio 4

Tsume in 3 mosse: l'hisha ed il kaku avversari sono efficaci...

Questi 3 esempi contengono delle mosse spettacolari, in particolare il sacrificio di pezzi forti come l'hisha ed il kaku.

Esempio 2: è un problema celebre (non è mio!). Avete trovato la 1^ mossa? +B2d? +Bx6a? S*5b? S*4b? S*6b? No, sono tutte errate. +B2d trova una risposta in P*4b (ricordare che tutti i pezzi non utilizzati sono nella riserva del gote). Se la 1^ mossa è paracadutare un gin, al difensore basterà catturarlo, S6ax5b per esempio e non si prosegue nell'attacco. Allora quale sarà la risposta? Supponete di avere un fu in riserva al posto dell'uma nel tavoliere e di paracadutarlo in 5b. La soluzione è: 1.+B5b S6ax5b 2.S*6b# oppure 1.... S4ax5b 2.S*4b#

Esempio 3: probabilmente penserete che i kaku sono inefficaci e sia impossibile dare il matto. In una partita, probabilmente muovereste G*2c o G*3c per proseguire l'attacco. Ma sarà catturato dal kin avversario. Noterete che al sente manca del materiale per mattare. Esiste un altro buon scacco? Sì, se sacrificherete il vostro kaku sinistro con B3a+, potrete mattare il gyoku qualunque mossa scelga.

La soluzione è: 1.B3a+ Kx3a 2.G*2a# oppure 1.... Gx3a 2.G*2c# oppure 1.... Kx1b 2.G*1c# oppure 1.... K3c 2.G*3d#

Esempio 4: questo tsume è stato composto da un professionista. In partita, forse giochereste G*2b oppure G*2c. In entrambe le mosse interverrebbe o il kaku o l'hisha difensori. Se ricatturaste con il kyo, KxL e riuscirebbe a fuggire. Il frequente scambio di materiale negli tsume è indice di cattive mosse (ma non sempre). In questo tsume è necessario limitare la difesa dell'hisha e del kaku facendo un sacrificio nel punto comune di difesa dei pezzi.

La soluzione è: 1.R*3b Bx3b 2.G*2b# oppure 1.... Rx3b 2.G*2c#

Avete capito a cosa assomigliano gli tsume shogi?

Ci sono sicuramente alcune mosse speciali in questi tsume, che non sono frequenti trovare in una partita. Questa è la ragione per la quale lo tsume shogi è particolare rispetto allo Shogi. Nei prossimi capitoli spiegherò delle mosse tipiche (tesuji).

Esercizi

Ecco a voi degli esercizi. Sono mie composizioni. Alcuni contengono qualche mossa particolare.

Per il principiante

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			皇		王				a
								龍	b
				留	歩				c
									d
									e
									f
									g
									h 金
									i 銀

Problema 1

Tsume in 5 mosse: non lasciare che il gyoku fugga verso sinistra.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王		a
							馬	飛	b
					歩			馬	c
					馬				d
									e
									f
									g
									h
									i

Problema 2

Tsume in 5 mosse: usare al meglio le qualità dell'hisha.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				飛					a
								銀	b
					零	零			c
								零	d
					角			王	e
				留	桂				f
								金	g
									h
							玉		i

Problema 6

Tsume in 7 mosse: ecco uno tsume con i 2 gyoku. Come utilizzare il keima in 4h senza mettere il vostro gyoku in scacco?

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					馬	馬	馬		a
						王			b
									c
								零	d
					飛	桂			e
									f
									g
									h
									i

Problema 3

Tsume in 5 mosse: utilizzare efficacemente l'uma.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
						龍	王	王	a
						歩		王	b
						零			c
							歩	零	d
									e
									f
									g
									h
									i

Problema 4

Tsume in 7 mosse: non lasciare il gyoku andare in 2d da 1c.

Per giocatore medio

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
					留	王	王		a
							王		b
					角	零			c
					桂	龍	零	龍	d
						?			e
									f
									g
									h
									i

Problema 5

Tsume in 7 mosse: i 2 pezzi maggiori sono sacrificabili.

Soluzione dei problemi – parte I

Problema 1: 1.S*4b +Bx4b 2.+R2a Kx2a 3.G*2b#

Se +R2b il gyoku si rifugia in 4a. La 1^a mossa deve bloccare la via di fuga, così che la 3^a mossa (notazione giapponese) attiri il gyoku nella casella del matto.

Problema 2: 1.R1a+ K3b 2.+R4a Kx4a 3.G*4b# Se 2.... K3c 3.G*2d#

Se 1.Rx2b+ o 1.+Bx2b il Bianco replica con Bx2b ed il gyoku fugge a sinistra. Se R1a+ non va Sx1a per G*3a#

Problema 3: 1.S*1c Kx1c 2.R3c+ Px3c 3.+B2c#

La minaccia 1.S*3c sembra interessante ma il gyoku scappa in 1c. E poi se 2.+B3a segue P*2b. Se invece 2.N2c+ Kx2c 3.+Bx3b Sx3b 4.Sx3b= lascia la casa 2d al gyoku. Il sacrificio dell'hisha non capita abitualmente in partita.

Problema 4: 1.+R2b Kx2b 2.B*3a K1b 3.G*2b K1c 4.G2c#

Se 1.G*2b il Bianco risponde con K1c e se 2.G2c Nx2c. Se il kaku rimpiazza il ryu in 3a dopo G2c del Nero, Nx2c non è possibile a causa dello scacco doppio.

Problema 5: 1.B3a+ Kx3a 2.+R3c Nx3c 3.+R1a K3b (oppure X*2a) 4.G*2b#. Se 1.... +Bx3a 2.G*2c#

L'importante è non paracadutare G*2c o G*3c in anticipo, perché l'Oro è importante per il colpo finale.

Problema 6: 1.B3c+ Gx3c 2.R5e+ +Bx5e 3.G*2f K2d 4.N3f#

L'attacco diretto con 1.G*2f K2d 2.N3f non è possibile a causa dell'uma in 6f. Lo scopo è spostare quel pezzo. Se dopo R5e+ il Bianco interpone un pezzo in 2e, c'è il matto con 3.G*2f K2d 4.Gx2e. Questa soluzione lascia un pezzo in mano, ma avendo lo stesso numero di mosse di quella principale non invalida lo tsume.