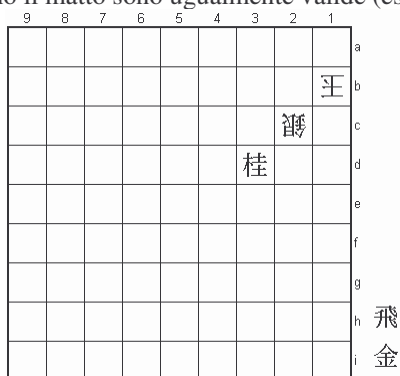


Come sacrificare i vostri pezzi?

Come abbiamo detto nel capitolo precedente, il sacrificio di pezzi sono spesso utilizzati negli *tsume* e particolarmente dei pezzi più importanti (*hisha* e *kaku*). In questo capitolo presenterò 5 forme di sacrifici.

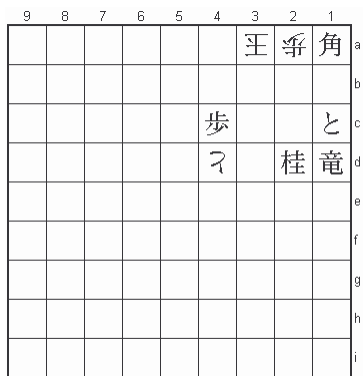
Il sacrificio per attirare il *gyoku* in una rete di matto

Un proverbio dello Shogi consiglia: "attira il *gyoku* sulla traversa più bassa". Questo proverbio può essere applicato anche agli *tsume* shogi (es.5). Ma non si può limitare alle traverse avversarie, tutte le caselle che facilitano il matto sono ugualmente valide (es.6).



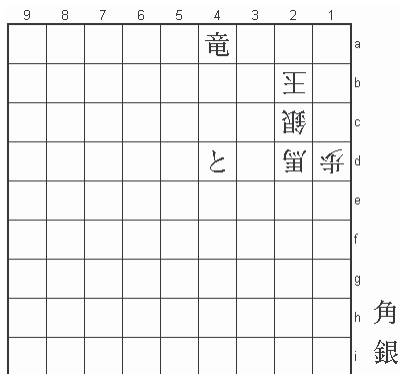
Esempio 5

Tsume in 3 mosse: attira il *gyoku* sulla traversa più bassa.



Esempio 6

Tsume in 5 mosse: come utilizzare il *ryu*?



Esempio 7

Tsume in 7 mosse: su quale caselle attirare il *gyoku*?

Esempio 5: se paracadutate il *kin* o l'*hisha* in 2b, il *gyoku* scappa in 1c. Se R*1e, il *gote* risponde P*1d (non 1c) per permettere poi K1c se la mossa nera successiva è G*2b.

La soluzione è: 1.R*1a Kx1a 2.G*2b#

Esempio 6: al contrario dell'esempio precedente, dovete attirare il *gyoku* in una traversa più alta per utilizzare il *ryu* in 1d. Sono necessari 2 sacrifici.

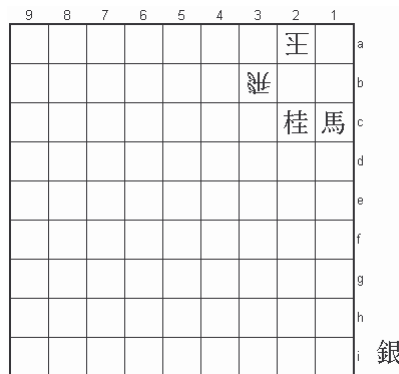
La soluzione è: 1.N3b+ Kx3b 2.B3c+ Kx3c 3.+R2c#

Esempio 7: questo problema propone più possibilità per la prima mossa. I paracadutaggi possibili del *gin* e del *kaku* sono in 1a-1c-3a-3c. Ci sono 8 possibilità ma soltanto una di esse è corretta. Abitualmente saremmo tentati di paracadutare un pezzo in 1a o 3a, ma questo sarebbe un errore: per esempio, 1.B*3a K1b 2.S*2a K1a e non ci sono più scacchi possibili. In questo esempio la prima mossa è S*1c. Se +Bx1c, il *sente* esegue B*3c e matta alla successiva con +R1a o B1a+. Per cui il *gote* muove Kx1c. Ora il *sente* muove +R1a. La mossa successiva del *gote* ora sarebbe S1b e non un pezzo paracadutato a causa di B*2b#. La terza mossa d'attacco sarà ora B*3a e non B*2b perchè permetterebbe al *gyoku* di scappare in 2c. B*3a porta al matto rispettando il proverbio "i pezzi maggiori come il *kaku* e l'*hisha* devono essere paracadutati a distanza".

La soluzione è: 1.S*1c Kx1c 2.+R1a S1b 3.B*3a K2c 4.B2b+# (o +R2b#).

Il sacrificio per deviare un pezzo difensore

Un'altra forma comune è la deviazione di un pezzo difensivo. Questo ha senso quando si vuole piazzare un pezzo su una casella controllata dal pezzo avversario.



Esempio 8

Tsume in 3 mosse: deviare l'*hisha*.

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

飛
角

Esempio 9

Tsume in 5 mosse: in quale casella attirare il keima?

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

飛
金
銀

Esempio 10

Tsume in 7 mosse: doppio sacrificio alla 1^a e 5^a mossa.

Esempio 8: l'hisha protegge, allo stesso tempo, la casella 3a e la traversa b. Se si forza lo spostamento il matto diventa possibile. S*1b sposta l'hisha e blocca una casella di fuga del gyoku.

La soluzione è: 1.S*1b Rx1b 2.+B3a#

Esempio 9: si utilizza lo stesso metodo dell'esempio precedente. B*2b permette K1b. Bisognerà dunque paracadutare il kaku in una casella più lontana, ma il keima protegge 3c. Che si fa? Bisognerà deviare il keima paracadutando l'hisha in 1c. Se Nx1c, il paracadutaggio del kaku in 3c diverrà possibile.

La soluzione è: 1.R*1c Nx1c 2.B*3c K1b (o K2a) 3.B2b+# (N2b+#).

Nota: alla 2^a mossa si poteva paracadutare il kaku anche in 4d-5e-6f.... In ogni caso il paracadutaggio di un pezzo bianco in 2b-3c... non è permesso negli tsume shogi perchè inutile. Questo tipo di mosse non vengono conteggiate.

Esempio 10: in partita paracadutereste senza indugio, S*1c. La mossa bianca è K2a e proseguireste con G*2b o R*2b. Questa sequenza non è efficace perchè l'hisha bianca controlla la traversa b. Richiamate alla memoria l'esempio 4, nel quale si evidenziava l'efficacia del paracadutaggio di un pezzo nel punto d'incontro di pezzi difensivi. La prima mossa è quindi R*3b. Se Bx3b, il matto avviene con S*1c K2a; G*2b#. Dunque il gote catturerà con l'hisha. L'attacco continua con S*1c a cui segue K2a. Di nuovo bisogna deviare l'hisha per muovere G*2b. N3c= è il sacrificio.

La soluzione è: 1.R*3b Rx3b 2.S*1c K2a 3.N3c= Rx3c (K3a 4.G*4a#) 4.G*2b#

Esercizi

I seguenti esercizi illustrano i sacrifici descritti in questa seconda parte. Questi problemi sono un po' più difficili di quelli della prima parte.

Per il principiante

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

角
金

Problema 7

Tsume in 5 mosse: un attacco diretto fallisce per un pezzo di meno.

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

金

Problema 8

Tsume in 5 mosse: dove sacrifico il kin?

Per il giocatore medio

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

飛
金
銀

Problema 9

Tsume in 7 mosse: deviare l'hisha.

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

金 銀 桂

Problema 10

Tsume in 9 mosse: le prime 4 mosse sono dei paracadutaggi.

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

飛 角 銀

Problema 11

Tsume in 11 mosse. la R in 1c è la chiave dell'attacco.

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

角

Problema 12

Tsume in 13: utilizzare in modo efficace i 2 kaku.

Soluzione dei problemi – parte II

Problema 7: 1.R2b+ Kx2b 2.B*3a Rx3a (Kx3a 3.G*3b#) 3.G*1b#

Se 1.B*2b il *gyoku* scappa in 2d e manca un pezzo per il matto. Se 1.R2b+ Kx2d il *gote* prende matto con 2.G*3e K1d 3.B*2e# (lo stesso numero di mosse della soluzione principale). Questo è un buon esempio per il detto: "attira il *gyoku* sulla traversa più bassa".

Problema 8: 1.G*2b Rx2b 2.G*3b Rx3b (Kx3b 3.G*4b#) 3.G*2a#

Se 1.G*2a il *gyoku* scappa in 3b. L'*hisha* deve essere dunque deviata. Se 1.... Kx2b il matto avviene con 2.G*2c K3a 3.G*2a#. La 2^ mossa nera G*3b, permette di disorganizzare la difesa bianca.

Problema 9: 1.S*3b Rx3b 2.G*3a Rx3a 3.R*2b K1a 4.R1b+#

L'*hisha* bianca deve essere deviata dalla difesa della traversa b, ma non è possibile realizzarlo in una mossa. 1.S*3b è la mossa chiave, che disorganizza la difesa avversaria. Sono possibili diverse catture:

- con l'*uma* o *kin*, allora 2.R*1a Kx1a 3.G*1b#
- con il *gyoku*, allora 2.R*2b K4a 3.Lx4b+#

La cattura con l'*hisha* è la migliore difesa. Il sacrificio seguente è G*3a, non R*3a, poiché l'*hisha* deve essere conservata per il paracadutaggio in 4a nel caso il *gote* catturi il *kin* con il *gyoku*.

Problema 10: 1.G*2c Px2c 2.N*2d Px2d 3.G*2c Kx2c 4.S*1b K3b 4.+B2a#

Il *kin* e il *gin* difendono efficacemente. 1.S*2a non va. 1.N*2d sembra buona ma il *gyoku* può fuggire in 3c dopo la presa del *keima* da parte del *gin*. 1.G*2c e 2.N*2d nell'ordine sono due ottimi sacrifici. In questo problema il *kin* deve essere sacrificato, mentre il *gin* conservato.

Problema 11: 1.R*1b Sx1b 2.P3c+ Nx3c 3.B*3a K3b 4.Rx1b+ Kx3a 5.S*4b Lx4b 6.S*3b#

1.B*3a e 1.S*3a sono 2 scacchi naturali, ma il *gyoku* cattura e trova rifugio in 3a. 1.R*1b è un buon sacrificio, che impedisce al *gyoku* di fuggire. Se 1.... K3a, il *sente* continua l'attacco con 2.B*5c, il *gote* paracaduta un pezzo in 4b ed il *sente* conclude con 3.S*2b K3b 4.S3c+ K3a 5.R2b+#

La risposta 1.... Sx1b è dunque forzata. Di nuovo, 2.B*3c e 2.S*3c sono scacchi naturali, ma il *gote* risponde con 2.... Kx1c ed il *gyoku* scappa in 3d passando per 2c.

La sequenza 2.P3c+, 3.B*3a è una buona combinazione per impedire la cattura dell'*hisha* in 1c.

Problema 12: 1.G2b Kx2b 2.R2a+ Kx2a 3.B3a+ K1b 4.N1a+ Kx1a 5.B*2b K1b 6.B1c+ K1a 7.+B3a-2b# (o +B1c-2b#).

L'attacco naturale 1.N1a+ K2c 2.B*1b K3b 3.B3a+ K4c 4.R6c+ P*5c manca il matto per un pezzo. Le mosse 1.G2b, 2.R2a+ e 4.N1a+ permettono di ingabbiare il *gyoku* in una rete di matto e di conservare in mano il *kaku*.