

**Come sacrificare i vostri pezzi?**

**Il sacrificio per bloccare la fuga del *gyoku***

Questa terza forma di sacrifici è spesso utilizzata anche nelle partite. Ecco qualche esempio:

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

金

Esempio 11

*Tsume* in 3 mosse: impedire al *gyoku* di scappare in 1c.

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

角

Esempio 12

*Tsume* in 5 mosse: impedire al *gyoku* di scappare via 2b-1c.

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

金

Esempio 13

*Tsume* in 7 mosse: il *gyoku* vuole fuggire verso la 1<sup>a</sup> colonna.

Esempio 11: su 1.G\*2b o 1.+Bx2a, il *gyoku* scappa in 1c. Allora si blocca 1c sacrificando il *kin*.

La soluzione è: 1.G\*1c Nx1c 2.+B2a#

Esempio 12: questo esempio è simile al precedente. L'attacco naturale 1.+R4a K2b 2.+R2a K1c 3.B\*2d K1d 4.+Rx1b Kx2d 5.R\*2c Kx3d non porta a nulla ed il *gyoku* fugge. Sacrificando il *kaku* sulla via di fuga, ne impedirete l'uso.

La soluzione è: 1.B\*1c Rx1c 2.+R4a K2b 3.+R2a#

Esempio 13: questo problema non è così evidente come i precedenti: 1.G\*4c K2b 2.+Rx3a è una sequenza naturale ma il *gyoku* trova rifugio in 1a e 3.G\*2b trova un'eccellente risposta in 3.... S3cx2b. Se 4.+Rx2a Kx2a, il *sente* non matta. Prima di paracadutare il *kin*, dovete fare R1b+. Dopo Sx1b il *gyoku* non può scappare in 1a. La soluzione è: 1.R1b+ Sx1b 2.G\*4c K2b 3.+Rx3a Kx3a 4.G\*3b#

**Il sacrificio per eliminare i vostri pezzi**

Negli *tsume shogi* i pezzi neri generano l'attacco. Nelle partite capita più raramente. Questo tipo di sacrificio è dunque uno dei più popolari *tesuji* degli *tsume Shogi*.

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

桂

Esempio 14

*Tsume* in 3 mosse: dove paracadutare il *keima*?

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

Esempio 15

Tsume in 5 mosse: come utilizzare l'hisha?

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

Esempio 16

Tsume in 9 mosse: come utilizzare i kyo?

Esempio 14: in partita sareste tentati di giocare 1.P1b+ o 1.N2b+. Catturerete così l'hisha ma il gyoku fuggirà. Non dimenticate che avete un keima in mano.

La soluzione è: 1.+B1b Rx1b 2.N\*2c#

Esempio 15: potreste essere attirati da 1.Gx2a ma il gyoku trova rifugio in 1b e siete a corto di scacchi. Nessun altro attacco sembra possibile. Ma c'è uno scacco che permette di attirare il keima e di far sparire l'uma allo stesso tempo.

La soluzione è: 1.+B3c Nx3c 2.R4a+ K1b 3.+R2a#

Esempio 16: l'attacco naturale 1.L\*1b K2a 2.P3a+ Sx3a 3.Bx3a+ Kx3a permette al gyoku di scappare verso il centro. Osservate ancora la posizione: se il kaku non era in 1c avreste potuto facilmente mattare il gyoku con 1.L\*1d K2b 2.L1b+#. Bisogna trovare dunque un mezzo per far sparire il kaku.

La soluzione è: 1.L\*1b K2a 2.B3a+ Sx3a 3.L1a+ Kx1a 4.L\*1c (oppure L\*1d, L\*1e....) K2a (o K2b) 5.L1b+#

## Esercizi

Per il principiante

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

Problema 13

Tsume in 5 mosse: ci sono troppi pezzi neri.

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

Problema 14

Tsume in 7 mosse: non lasciare che il gyoku fugga verso il centro.

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

Problema 15

Tsume in 9 mosse: utilizzare a ragione i keima.

Per il giocatore medio

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

角  
銀

Problema 16

Tsume in 11 mosse: come utilizzare l'hisha in 3d?

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

角

Problema 17

Tsume in 11 mosse: come sacrificare per utilizzare l'hisha?

Per il giocatore esperto

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

飛  
角  
銀

Problema 18

Tsume in 13 mosse: come impedire la fuga del gyoku?

**Soluzione dei problemi – parte III**

Problema 13: 1.B3b+ Sx3b 2.N2a+ Kx2a 3.G\*1b# (2.... Sx2a 3.G\*3c# o 2.... K2c 3.G\*1c#).

1.G\*3c è naturale, ma alla sequenza 1.... K1a 2.B1b+ Sx1b 3.N2a+ Kx2a 4.Lx1b+ Kx1b 5.S\*2c K1c manca di un pezzo per concludere. Per utilizzare il kyo in 1d, bisogna sacrificare dei pezzi tipo B3b+, N2a+.

Problema 14: 1.R\*4a Gx4a 2.R\*3a Kx3a 3.B\*1c K2a 4.B2b+# (o 4.S2b+#).

La variante 1.B\*1b K3a 2.R\*2a Bx2a 3.Bx2a+ non è efficace poichè il gyoku si rifugia in 4a. Un paracadutaggio in 3b, punto d'incontro dei pezzi bianchi, qui non funziona, perchè il gote riprende tutto semplicemente con il kaku. La via di fuga deve essere bloccata subito con 1.R\*4a che forza la presa di kin. Il sacrificio 2.R\*3a è un'altra mossa chiave dell'attacco.

Problema 15: 1.S\*1b Kx1b 2.+R2c K1a 3.+R1b Kx1b 4.N\*2d K1a 5.N\*2c#

Ecco un perfetto esempio di tsume shogi, sia che troviate subito la risposta, sia che vi perdiate nel suo labirinto. E' sufficiente togliere il ryu per utilizzare i keima in mano. La sequenza 1.S\*1b Kx1b 2.S2c+ K1a 3.+Rx1c Bx1c 4.P\*1b non va perchè il matto con fu paracadutato non è permesso (uchifuzume).

Problema 16: 1.P1a+ Kx1a 2.B\*3c Lx3c 3.R1d K2a 4.S\*3b Kx3b 5.R1b+ K3a 6.+R2b#

L'hisha deve spostarsi sulla 1^ colonna. Ma dopo 1.P1a+ Kx1a, lo spostamento 2.R1d non è sufficiente poichè il gyoku si rifugia in 2a, poi 3b, 4b o 3c. Il sacrificio 2.B\*3c permette di bloccare la via di fuga e di ridurre l'azione di difesa del kyo. Ora, 3.R1d è possibile.

Problema 17: 1.B\*2b K2c 3.S1b= Lx1b 3.B1c+ K3c 4.+B2c Kx2c 5.R2b+ K1d 6.B2e#

1.B\*2d è naturale, ma dopo K2c 2.R2b+ K1d 3.B2e Kx2e 4.B4f K3f il gyoku fugge. 1.S2b= non porta al matto: K2d 2.B\*4f P\*3e 3.S1c= Lx1c. 1.B\*2b può sembrare la stessa cosa ma è migliore di S2b=. 2.S2d+ non porta la matto: Kx2d 3.B1c+ Lx1c. Di conseguenza 2.S1b= è la migliore 2^ mossa. Il gin deve essere catturato con il kyo perchè con il gyoku il matto sarebbe più rapido. 3.B1c+ è una mossa chiave e K3c è la miglior difesa. L'uma si sacrifica ancora con +B2c per permettere la mossa decisiva R2b+.

Problema 18: 1.B\*4d K3a 2.B5c+ Sx5c 3.S\*3b K2b 4.R\*1b K3c 5.S4c+ Kx4c 6.R3b+ K4d 7.+R3d#

L'uma controlla 2b e facilita la fuga del gyoku verso il centro. Il sacrificio 1.B\*4d è dunque indispensabile. Se il gote para con un paracadutaggio in 3c, il sente matta facilmente con 2.R\*3b o 2.R\*1b dipende dal pezzo paracadutato. Il gyoku fugge dunque in 3a. La mossa successiva è quella chiave: il paracadutaggio immediato 2.S\*3b non è buono perchè il gyoku scappa in 4b. 2.B5c+ è un'eccellente sacrificio per bloccare la via di fuga. Verificate che la mossa 2.... Sx5c porta ad un matto più corto. Se 3.... K4b, il sente continua con 4.R\*4c K5a 5.Rx5c+ seguito da 6.S\*4b#. Infine 5.S4c+ sacrifica il gin per liberare la casa 3b.