

L'ARTE DI RISOLVERE GLI TSUME SHOGI – parte V

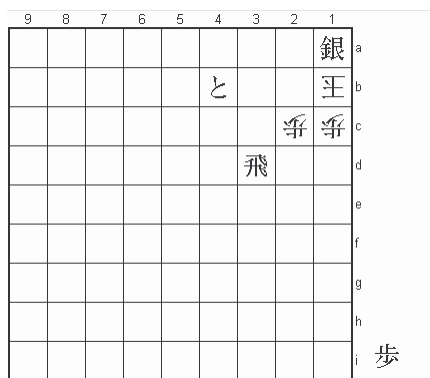
di Teruyoshi Hayamizu, 3dan-ama

Le idee specifiche degli tsume Shogi

Ora che ho terminato di spiegare le tecniche base degli *tsume*, passo ad illustrare le tecniche più evolute. Varie mosse "speciali" si vedono principalmente negli *tsume*, piuttosto che nelle partite.

Illustrerò queste tecniche con degli esempi: certi possono essere facili, altri sono più difficili. Se siete dei principianti, non sentitevi obbligati a trovare la soluzione. Leggete direttamente i commenti riportando la soluzione nella scacchiera. Se invece siete giocatori medi od esperti, cercate le risposte e leggete i commenti in seguito.

La non-promozione intenzionale (*narazu*)



Esempio 23

Tsume in 5 mosse: qual è la prima mossa?

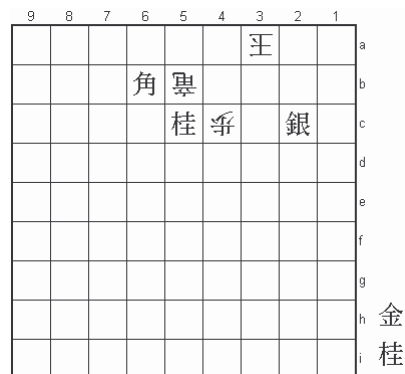
Esempio 23: la mossa naturale è 1.R3b+. Tuttavia, quando il *gyoku* cattura in 1a, il matto per P*1b è *uchifuzume*, quindi vietato. S2b+ è possibile ma Kx2b, R3b+, K1a porta ancora ad un *uchifuzume*. Che fare?

In questo caso, R3b= è uno scacco tipico degli *tsume* e permette di evitare un *uchifuzume*. Si tratta di una non-promozione intenzionale (*narazu*). In una partita di Shogi, i *kyo*, i *keima* ed i *gin*, beneficiano spesso della non-promozione per conservare le caratteristiche originali. Al contrario l'*hisha*, il *kaku* ed i *fu*, sono promossi perchè la promozione aggiunge delle caselle supplementari. Tuttavia negli *tsume*, anche l'*hisha*, i *kaku* ed i *fu*, rinunciano alla promozione per evitare un *uchifuzume*. Il buon senso delle partite di Shogi non è sempre utile negli *tsume*.

La soluzione è: 1.R3b= Kx1a 2.P*1b K2a 3.+P3a#

La sostituzione di un pezzo (*uchikae*)

Dato che uno *tsume* non è una partita, dei pezzi "inutili" sono spesso piazzati intenzionalmente sul diagramma iniziale. Certe volte un pezzo deve essere sacrificato per poter essere rimpiazzato da un altro.



Esempio 24

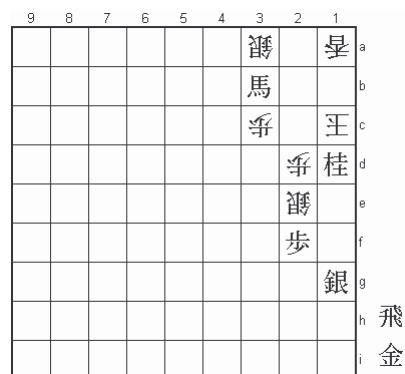
Tsume in 7 mosse: sacrificate per utilizzare il *kaku* in 6b.

Esempio 24: il *ryu* difende efficacemente. Poichè il *keima* in mano non può essere utilizzato alla prima mossa e che il *kin* paracadutato non matta, la 1^ mossa è N4a+. Su +Rx4a, 2 varianti portano al matto: (1) 2.B5c+ +R4b 3.G*3b# e (2) 2.B5c+ X*4b 3.G*2b#. Dunque il *narikei* deve essere catturato dal *gyoku*. Il *keima* in mano può essere ora paracadutato in 3c. Il *gyoku* ritorna in 3a perchè K4b porta ad un matto immediato per G*3b. La posizione è circa quella del diagramma iniziale, a parte il *keima* spostato da 5c a 3c. Questa modifica libera la casella 5c per il *kaku*. Ora trovate le mosse successive.

Da questo esempio, la modifica della posizione è l'idea ricercata. In molti altri esempi l'idea è di rimpiazzare un pezzo con un altro sulla stessa casella, per esempio un *gin* con un *kaku*, un *uma* con un *kaku*, un *ryu* con *hisha*, per evitare un *uchifuzume*.

La soluzione è: 1.N4a+ Kx4a 2.N*3c K3a 3.B5c+ +Rx5c (o +R4b oppure X*4b) 4.G*3b#

Spostamento su una direzione estranea (*soppo-iki*)



Esempio 25

Tsume in 7 mosse: la 3^ mossa è la chiave del problema.

Esempio 25: poichè +Bx3a permette al *gyoku* di fuggire in 2c poi in 3d, avete senza dubbio capito che il primo scacco deve essere G*2c o R*2c. Potete trovare la miglior mossa dopo che il *gyoku* cattura il *keima* in 1d?

Su 1.G*2c Kx1d, lo scacco seguente è generalmente Gx3c, G2b (scacchi di scoperta) o Gx2d, G1c (scacchi doppi). Tuttavia, un tale scacco di scoperta non è efficace perchè l'uma in 3b può essere catturato: Sx3b. Lo scacco doppio ugualmente non funziona perchè il kin può essere catturato dal gyoku dopo Gx2d o G1c. La 1^a mossa 1.R*2c conduce ad una situazione equivalente.

Qual è il problema? Di nuovo, dovete cercare una mossa inconsueta. Dopo 1.G*2c Kx1d, G1b è uno scacco di scoperta strano, ma eccellente in questa posizione. Se Sx3b, la seguente R*1c matta perchè il kin in 1b blocca la difesa del kyo in 1a. Un'interposizione in 2c porta allo stesso matto. Il gyoku deve dunque andare in 1e. Ora +B1d è decisiva.

La soluzione è: 1.G*2c Kx1d 2.G1b K1e 3.+B1d Kx1d 4.R*1c# (o 3.... Sx1d 4.R*1f#).

L'interposizione provvisoria (chu-ai)

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

香歩 4

Esempio 26

Tsume in 15 mosse: perchè si ha bisogno di 4 fu?

Esempio 26: questo tsume è stato composto da un professionista. Guardando questo esempio vi chiederete perchè ci sono 4 fu dato che 1.L*2d K1b 2.L2c+ K1a 3.+L2b sembra mattare. Non dimenticate che tutti i pezzi assenti dal diagramma appartengono al difensore. Ma su quale casella paracadutare? In 2c! Per esempio 1.... P*2c 2.Lx2c= ed il gyoku scappa in 1b ed evita il matto. Questo tipo di mossa è un'interposizione provvisoria ed è usata spesso anche in partita come protezione contro attacchi di hisha, kaku o kyo. Di solito in partita vengono usati i fu. Negli tsume invece c'è più libertà e la difficoltà sta nel vedere quale pezzo assicura una difesa migliore.

In questo problema S*2c è la migliore difesa, che vuol dire che necessita di un maggior numero di mosse per la soluzione. Inoltre, dovete decidere se il pezzo interposto deve essere catturato subito o no. In questo caso no.

Potete immaginare che 15 mosse sono necessarie per mattare in un diagramma così semplice?

La soluzione è: 1.L*2d S*2c 2.P*2b K1a 3.P*1b Sx1b 4.P2a+ Sx2a 5.P*1b Kx1b 6.L2c+ (o +P2c) K1a 7.P*1b Sx1b 8.+P2b#

L'interposizione provvisoria per spostamento (ido-ai)

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

銀香

Esempio 27

Tsume in 15 mosse: sembra ci sia un matto in 5 mosse, ma non è la soluzione corretta.

Esempio 27: non abbiate timore del numero dei pezzi presenti nel diagramma, rispetto all'esempio 26. E' lungi dall'essere perfetto (è una mia composizione), ma illustra un esempio tipico di interposizione provvisoria.

Dato che S*2c permette al gyoku di scappare in 3c e poi in 2d o 4d, L*2e è il primo scacco. Se il gote paracaduta un pezzo in 2d, allora (1) 2.S*2c K3c 3.P4c+# o (2) 2.S*2c K3a 3.N4c=#. E' un problema semplice? No, perchè non avete visto la miglior mossa difensiva. Dopo L*2e il gote muove B2d! Se 2.S*2c, il gyoku scappa in 3a e dispone della casella 4b come via di fuga.

Di conseguenza questo kaku interposto deve essere catturato, Lx2d. Il gyoku scappa in 3c perchè le caselle 3a e 3b portano ad un matto più breve. Ora, bisogna impedire al gyoku di scappare in 4b, 4d e 2d. E' possibile? Sì, con B*4b. Se Lx4b, N2c+#. Il gyoku va in 4b, dove verrà mattato facilmente.

Un'interposizione per spostamento di un pezzo sulla scacchiera, spesso provvisoriamente, è utilizzata quando il difensore ha bisogno di aprire una strada per permettere la fuga del gyoku o quando vuole attivare un altro pezzo. Sembra un'acrobazia, non vi pare?

La soluzione è: 1.L*2e B2d 2.Lx2d K3c 3.B*4b Kx4d 4.S*5c +Px5c 5.N4c+ Kx4c 6.B2fx5c+ K3b 7.P*3c Nx3c 8.B3a+#

L'azione di un pezzo lontano (too-goma - too-uchi)

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

飛

Esempio 28

Tsume in 15 mosse: la 3^a mossa è la chiave del problema e dovete cercare la migliore mossa difensiva.

Esempio 28: le molteplici prime possibili mosse possono far esitare, ma solo B1b+ è valida. Sia B1c+, R*2b o R*1c non portano al matto.

Dopo 1. B1b+, se il *gyoku* va in 1d o 2d, allora 2.B1c+ conduce ad un matto più breve: 2.... K1e 3.R*1d # o 2.... K3c 3.R*2c Rx2c 4.+Bx2c#. Il *gyoku* deve dunque catturare l'*uma*. La mossa seguente è la chiave del problema: (1) 2.R*2b lascia il *gyoku* fuggire in 1a e (2) 2.B2b+ è catturato dall'*hisha* e (3) 2.R*1c (o R*1d, R*1f) lascia il *gyoku* andare in 2a. Pensate che non ci siano più mosse efficaci? E perchè non R*1e?

Se 2.R*1e, l'*hisha* non può essere catturata dall'*hisha* in 2e, dato che B2b+ matta. Se il *gyoku* fugge in 2a potete prendere l'*hisha* in 2e ed allora Kx3a, R*2a#. Uno scacco del tipo R*1e è chiamato *too-goma* (o *too-uchi*) in giapponese. *Too goma* significa letteralmente "pezzo paracadutato, che minaccia il K, ma ha lo scopo di attirare un pezzo difensivo che lo catturi, oppure lo cattura lui stesso.

Infatti questo problema non è ancora terminato. Rx1e non è la miglior risposta: il *gote* può effettuare un'interposizione provvisoria (*chu-ai*) tipo N*1d (un altro pezzo accorcerebbe il matto). Se Rx1d, il *gyoku* scappa in 2a senza che l'*hisha* in 2e possa essere catturata. Nessun problema, se K2a, B2b+ è decisivo e conduce al matto. Un'interposizione provvisoria è spesso una buona difesa quando il *gyoku* è messo in scacco per *too-goma*.

La soluzione è: 1.B1b+ Kx1b 2.R*1e N*1d 3.Rx1d K2a 4.B2b+ Rx2b 5.N*3c K3a 6.R1a+ L(S o G)*2a 7.+Rx2b L(S o G)x2b 8.R*4a#

Vi siete resi conto che i pezzi catturati dal *sente* negli esempi 26, 27 e 28 sono tutti riutilizzati. Inoltre, la cattura dei pezzi è qualche volta intenzionale. Negli *tsume* destinati ai giocatori esperti, le catture ci sono spesso, mentre sono evitate negli *tsume* destinati ai principianti.

Esercizi

Nella prossima parte presenterò degli *tsume* composti da autori molto prestigiosi e dalle caratteristiche artistiche molto particolari. Per cui i problemi seguenti sono le mie ultime composizioni¹. Sono essenzialmente destinati a giocatori esperti, sebbene il 25 ed il 26 siano più accessibili. I problemi 27 e 29 sono stati pubblicati su "*Shogi Sekai*" (mensile della Nihon Shogi Renmei, l'associazione dei giocatori professionisti giapponese). Questa volta nessun indizio e nemmeno il numero di mosse necessario, escluso il problema 30 (che è di 63 mosse). Come per gli esempi precedenti, i principianti possono leggere direttamente le soluzioni, ma sollecito che i giocatori medi ed esperti provino a trovare le soluzioni.

Per il giocatore esperto

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

Problema 25

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

Problema 26

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

Problema 27

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

Problema 28

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

Problema 29

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

Problema 30

Soluzione dei problemi – parte V

Problema 25: 1.S3c+ Kx3c 2.B*1a N*2b 3.Bx2b+ K2d 4.+B2c K2e (o K1e) 5.+B1d Kx1d 6.N*2f Sx2f 7.G*2d K1e 8.G2e# [tsume in 15 mosse]

La 1^a mossa è piuttosto sorprendente, ma un altro scacco non è buono a causa dello spazio disponibile per la fuga e a causa della forte difesa esercitata dall'*uma*. Dopo 1.... Kx3c 2.B*1a, la mossa N*2b è un'interposizione temporanea (*chu-ai*, un *keima* è la miglior difesa). Non può essere catturato dall'*hisha* perchè il *gyoku* può scappare verso il centro tramite le caselle 4c o 4d. Dopo 3.Bx2b+ K2d, la mossa 4.+B2c è importante. Se lo scacco di scoperta è giocato al suo posto, l'*hisha* in 2a è catturata dall'*hisha* in 5a. Il seguito delle mosse 4.+B2c e 5.+B1d è la sequenza corretta.

Problema 26: 1.L*2b K3a 2.N4a+ Kx4a 3.Lx4d S4c 4.S4b+ Kx4b 5.Lx4c+ K3a 6.S*4b Kx2b 7.S3c= K1c 8.S*2b# (o S*2d#). [tsume in 15 mosse]

1.L*2d è una possibilità ma è bloccato da N*2c e non si prosegue. Il *kyo* deve essere paracadutato in 2b come un *fu*. Dopo 1.... K3a 2.N4a+ viene catturato dal *gyoku* perchè Sx4a conduce ad un matto più breve per 3.N4c=. Dopo 3.Lx4d, 3.... S4c è un'interposizione temporanea per spostamento di un pezzo sulla scacchiera (*ido-ai*) che aprirà una strada per il *gyoku*. Questo pezzo non deve essere catturato, 4.S4b+ è la mossa giusta.

Problema 27: 1.B*3c Lx3c 2.R*5a K1b 3.Rx5b+ Kx1c 4.+R1b Kx1b 5.R*1d Kx2c 6.G*1c# [tsume in 11 mosse] Pubblicato Aprile '93 - *Shogi Sekai*.

R*2a, G*2a o G*2b sembrano possibili, ma il *gyoku* scappa grazie alla forte difesa dell'*hisha*. B*3c è dunque la 1^a mossa. Se 1.... K1b, 2.G*2b e se 1.... L*2b, 2.R*2a mattano più rapidamente. Di conseguenza, Lx3c è la

difesa migliore. La mossa seguente 2.R*5a è *too-goma*. Se Rx5a, G*2b#. Un'interposizione temporanea tipo 2... P*3a è possibile, e poi sulla cattura del *fu*, il *gyoku* scappa in 1b. Tuttavia, 3.G*2b è meglio che 3.Rx3a+ e 3.... Rx2b 4.Rx3a+ K1b 5.+Rx2b porta ad un matto più rapido. Il *gyoku* va dunque in 1b dopo 2.R*5a. Dopo 3.Rx5b+ Kx1c, lo scacco 4.+R1b è decisivo.

Problema 28: 1.G*2c K2a 2.Nx3a+ Kx3a 3.L*3d P*3c 4.Lx3c= K4b 5.L3b= Kx5b 6.P*5c K4a 7.+Bx5a Rx5a 8.L3a+ Kx3a 9.G*3b# [tsume in 17 mosse]

La variante 1.G*2c K2a 2.Nx3a+ Kx3a 3.L*3d sembra semplice, ma la mossa seguente è la chiave del problema. 3.... P*3c è un'interposizione temporanea destinata a dare la casa 4b al *gyoku*. Dato che 4.G3b non matta, questo *fu* deve essere catturato: Lx3c=. Dopo 4.... K4b, gli scacchi 5.L3b+ e 5.G3b portano ad un *uchifuzume* dopo 5.... Kx5b. Che fare? Ricordatevi che una non-promozione intenzionale può evitare un *uchifuzume*. Dopo 4.... K4b, 5.L3b= è corretto.

Problema 29: 1.S*1a K1b 2.+B2a Kx2a 3.Rx5a= K1b 4.R5b= N*3b 5.Rx3b= Kx1a 6.P*1b K2a 7.R3a+ Kx1b 8.N*2d K2c 9.+R3b# [tsume in 17 mosse] Pubblicato in *Shogi Sekai* 1978.

1.B3b+ e 1.L3b+ falliscono a causa della forte difesa del *kaku* in 5e. 1.S*1a e 2.+B2a sono un buon inizio per utilizzare l'*hisha* in 5d. Dopo 2.... Kx2a diremmo che il seguito 3.Rx5a+ K1b 4.+R5b Kx1a 5.P*1b K2a 6.+R3b matta in 11 mosse. Tuttavia, se N*3b, come interposizione provvisoria dopo 4.+R5b, allora 5.+Rx3b Kx1a porta ad un *uchifuzume*. Dov'è il problema? Bisogna utilizzare di nuova una non-promozione intenzionale. Al posto di 3.Rx5a+, 3.Rx5a= e poi ancora 4.R3b=.

Problema 30: 1.N1c+ Kx1c 2.+Bx3e N2d 3.S*1d Kx1d 4.+Rx2d Gx2d 5.N*2f Kx2c 6.+Bx2d K1b 7.G*2c K2a 8.Lx3a+ Kx3a 9.+Bx4b Kx4b 10.N3d Bx3d 11.L*4d B*4c 12.R*3b K4a 13.Lx4c= Bx4c 14.S5a+ Kx5a 15.B*3c K6a 16.Px7a+ Kx7a 17.B4d+ K8a 18.S*7b K9b 19.Sx8c+ Kx8c 20.G*9c Kx9c 21.+B7a K9d 22.+Nx9e Kx9e 23.S9f Kx9f 24.G*8f K9g 25.Px9h Kx9h 26.R3h+ Kx8i 27.G*9i K7i 28.+R8h K6i 29.+N5i Kx5i 30.+B2f K6i 31.+B3f K5i 32.+R5h# [tsume in 63 mosse]

Questo è il problema più lungo che ho composto. Tutti i pezzi a parte 7 *fu* ed un *gyoku* sono sulla scacchiera. La mossa 2.... N2d è una buona difesa, un *ido-ai* che rende attive l'*hisha* in 4b ed il *kyo* in 3a. Ora l'attacco è difficile, ma 3.S*1d e 4.+Rx2d sono buoni ed ora gli scacchi piovono. Dopo la caccia al *gyoku*, 11.L*4d e 12.R*3b devono essere paracadutati su queste caselle precise. Il *gyoku* è inseguito lungo il bordo. Fate attenzione alla difesa esercitata dal *kaku* in 4c, che protegge le caselle 8g e 9h. Alla fine, i 2 *kaku* sono sulle stesse caselle del diagramma iniziale, i *kyo* e *keima* e *gin* sono spariti.

¹ Questa serie di articoli è stata pubblicata sulla rivista dell'Associazione francese di Shogi fra il Giugno 1996 e Luglio 1998 e tradotta l'anno successivo per essere pubblicata in italiano per Eterosacco, organo dell'AISE. Le ultime composizioni e probabilmente il grado dell'autore sono riferiti a quel periodo. [GBJ]