

L'ARTE DI RISOLVERE GLI TSUME SHOGI – parte VI

di Teruyoshi Hayamizu, 3dan-ama

**Le "magie" degli tsume Shogi (kyokuzume)**

In questa ultima parte mi piacerebbe mostrarvi degli *tsume shogi* "magici", chiamati *kyokuzume* in giapponese, che significa letteralmente "matto acrobatico". Gli *tsume* stessi contengono delle mosse particolari. Inoltre, gli *kyokuzume* usano delle tecniche di alto livello che rendono i problemi veramente "magici".

Per illustrare questo tipo di problemi, utilizzerò dei classici. Si racconta che il primo *tsume shogi* è stato composto all'inizio del XVII sec. nel corso del periodo Edo, il più lungo periodo governato dagli Shogun. Circa un secolo più tardi, gli *tsume shogi* sono diventati popolari ed un gran numero di problemi particolari sono stati composti. Vi mostrerò qualche esempio tipico creato in questo periodo. Divertitevi riproducendoli sulla scacchiera.

**Creare un carattere od una forma (aburidashi)**

Uno degli *kyokuzume* tipici è di creare un carattere od una forma sia all'inizio del problema, sia nella posizione finale (qualche volta entrambi nello stesso problema). Creare un qualcosa alla fine, detto *aburidashi*, è più sorprendente. *Aburudashi* significa in giapponese, "scrivere con inchiostro invisibile su una carta che poi rivelerà il messaggio se sottoposto ad una fonte di calore" (GBJ: in pratica l'"inchiostro segreto o simpatico" ☺). Anche per questo tipo di problemi, i pezzi inutili non devono essere utilizzati, neanche per fine decorativo. Non vi pare "magico", rispettando queste condizioni, far apparire qualcosa di speciale nella posizione finale?

Ammiriamo un paio di esempi!

Composto da Sodayu SOEDA

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

Esempio 29: posizione iniziale

La soluzione è: 1.Nx8c= Bx8c 2.R\*6a Bx6a 3.Px6a+ Kx6a 4.N\*5c Kx5a 5.N\*6c Gx6c 6.P\*5b Kx5b 7.B\*3d Kx5c 8.B4c+#

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

Esempio 29: posizione finale

E' uno tsume in 15 mosse. Una linea (il carattere cinese [kanji] "1") appare nella posizione finale.

Composto da Kinai KURUSHIMA

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

Esempio 30: posizione iniziale

La soluzione è: 1.G4f Kx4f 2.S2h-3g K5f 3.N\*6h K6e 4.Nx7g +P8gx7g 5.L\*6f Kx7d 6.S8c= Kx8c 7.+Rx8f +Px8f 8.G\*8d K7b 9.B7a+ Kx7a 10.P6a+ Kx6a 11.Lx6c= K5b 12.L6b+ K4b 13.+Px3b Kx3b 14.S\*3c K4a 15.P\*4b K3a 16.+P2a Kx2a 17.L1b+ Kx1b 18.N1c+ Kx1c 19.P1d Gx1d 20.Lx1d Kx1d 21.G\*2d K1d-1e 22.+B2f #

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

Esempio 30: posizione finale

E' uno tsume di 43 mosse. Un *lozange* appare nella posizione finale.

Sodayu Soeda era un giocatore amatoriale del periodo Edo, verso il 1700. Ha creato molti *tsume* di tipo *aburidashi*. Kinai Kurushima, matematico, era anche lui un giocatore amatoriale del 1700 che ha creato molti eccellenti *tsume* shogi.

I problemi *aburudashi* tendono ad essere composti da delle mosse semplici perchè la creazione di una lettera o forma nella posizione finale è più importante della tecnica per ottenere il matto. Tuttavia, i due esempi contengono delle mosse complicate, come gli *tsume* abituali.

### Gli tsume con mosse sorprendenti (*shukozume*)

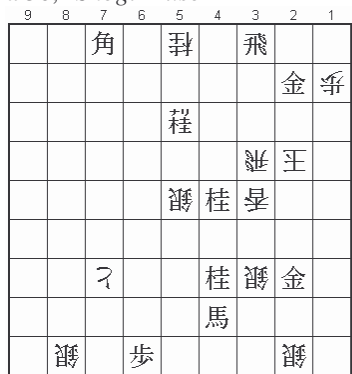
Esiste un'altra categoria di *tsume* shogi "magici", nei quali le mosse particolari possono essere ben mimetizzate, detti *shukozume*. Kurushima ha creato anche *tsume* di questo tipo. Ma vorrei parlare dei fratelli Ito, i migliori compositori di *tsume*.

Nel periodo Edo, il *Meijin* era decretato per via ereditaria e non attraverso un torneo. Nel corso di questo periodo, ogni *Meijin* doveva creare 100 *tsume* shogi che presentava allo Shogun. Sokan ITO II, il 7° *Meijin*, ha composto "*Shogi Muso*", una collezione di 100 *tsume*, che presentò allo Shogun nel 1734. Suo fratello cadetto Kanju ITO, ("*Meijin onorario postumo*"), ha composto "*Shogi Zuko*" nel 1754, un'altra collezione di 100 *tsume*. Le due collezioni contengono i più difficili e meravigliosi *tsume* creati fino ai giorni nostri.

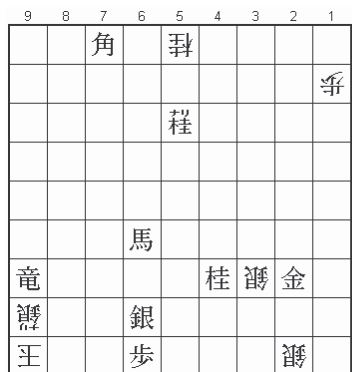
Scopriamo un problema rappresentativo per ogni collezione.

Composto da Sokan ITO II

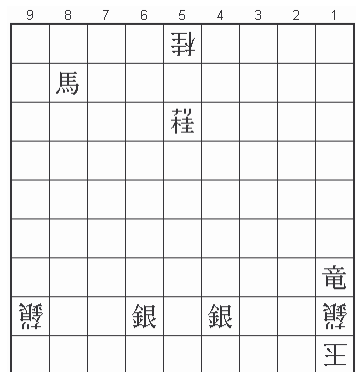
### Problema 30, "*Shogi Muso*"



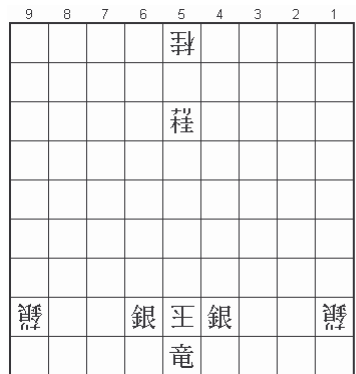
Esempio 31: posizione iniziale



Esempio 31: diagramma A



Esempio 31: diagramma B



Esempio 31: posizione finale

La soluzione è : 1. G2b-2c K2d-2e 2.G2c-2d K2ex2d 3.R3ax3d+ K2dx3d 4.R'3c K3dx4e 5.R3cx3e+ K4e-5f 6.+R3ex5e K5f-6g 7.+R5e-6f K6g-7h 8.L'7i K7hx7i 9.S'6h K7i-8h 10.+R6fx7g K8h-9h 11.P'9i K9hx9i 12.+R7g-9g S8i-9h+ 13.+B4h-6f (diagr. A) K9i-8i 14.+B6f-5f K8i-9i 15.+B5f-5e K9i-8i 16.+B5e-4e K8i-9i 17.+B4e-4d K9i-8i 18.+B4d-3d K8i-9i 19.+B3d-3c K9i-8i 20.+B3c-2c K8i-9i 21.+B2c-2b K9i-8i 22.+B2bx1b K8i-9i 23.+B1b-2b K9i-8i 24.+B2b-2c K8i-9i 25.+B2c-3c K9i-8i 26.+B3c-3d K8i-9i 27.+B3d-4d K9i-8i 28.+B4d-4e K8i-9i 29.+B4e-5e K9i-8i 30.+B5e-5f K8i-9i 31.+B5f-6f K9i-8i 32.+B6f-6g K8i-9i 33.+B6g-7g K9i-8i 34.+B7g-7h K8ix7h 35.+R9g-7g K7hx6i 36.+R7g-7i K6i-5h 37.+R7i-5i K5hx4g 38.+R5i-5g K4g-3h 39.G2gx3g K3h-2h 40.G3g-2g K2h-3h 41.G2g-2h K3h-3i 42.S'4h K3ix2h 43.+R5g-3g K2h-1h 44.P'1i K1hx1i 45.+R3g-1g S2i-1h+ 46.B7a-8b+ (diagr. B) K1i-2i 47.+B8b-8c K2i-1i 48.+B8c-7c K1i-2i 49.+B7c-7d K2i-1i 50.+B7d-6d K1i-2i 51.+B6d-6e K2i-1i 52.+B6e-5e K1i-2i 53.+B5e-5f K2i-1i 54.+B5f-4f K1i-2i 55.+B4f-4g K2i-1i 56.+B4g-3g K1i-2i 57.+B3g-3h K2ix3h 58.+R1g-3g K3h-4i 59.+R3g-3i K4i-5h 60.+R3i-5i#

E' uno *tsume* di 119 mosse. Il risultato finale è una posizione simmetrica.

In questo problema i 2 *uma* "passeggiano" a zig-zag. Questo movimento è detto *uma nokogiri*, lo slalom degli *uma*. Gli scacchi cominciano dal sacrificio di un *kin* per evitare che blocchi uno degli *uma*, 40 mosse più tardi (21.+B2b!!). Un volta che il *gyoku* è condotto nella casella 9i dal *ryu* (diagramma A), inizia lo *uma nokogiri*, per catturare il *fu* in 1b (senza il sacrificio del *kin* nella 1^ mossa, questo non sarebbe stato possibile).

Dopo 22.+Bx1b, l'*uma* effettua di nuovo lo slalom per sacrificarsi in 7h. Il *fu* catturato viene paracadutato in 1i

(44.P\*1i). Di nuovo, lo slalom ricomincia con l'altro *uma* (diagramma B). Una volta che il secondo *uma* viene sacrificato in 3h, il *ryu* perseguita il *gyoku* fino al matto. Ammirate la simmetria della posizione finale.

Sokan ITO III ha composto un altro problema, il n° 70 della collezione "Shogi Muso", con degli spostamenti simili con un' *uma*. In questo problema l' *uma* si sposta davanti ai *fu* avversari come se volesse farsi prendere. Questi 2 problemi sono considerati come fra i più meravigliosi ed incredibili *tsume* shogi.

Composto da Kanju ITO

Problema 99. "Shogi Zuko", soprannominato *kemurizume*.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王		と					将		a
		香	と			将	香		b
継					と	と		歩	c
馬	歩	歩	と	皇		竜	歩		d
桂	歩		銀	と	歩	歩		歩	e
		香	歩		歩	と		と	f
歩	将		金		と		桂		g
	将	桂		歩					h
角									i

Esempio 32: posizione iniziale

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

Esempio 32: posizione finale

La soluzione è: 1.+P7a-8a K9ax8a 2.L7b-7a+ K8a-9a 3.+L7a-8a K9ax8a 4.+P6b-7b K8a-9a 5.+P7b-8b K9ax8b 6.P7d-7c+ K8b-9a 7.+P7c-8b K9ax8b 8.+P6d-7c K8b-9a 9.+P7c-8b K9ax8b 10.L7f-7b+ K8b-9a 11.+L7b-8b K9ax8b 12.+B9dx9c K8bx9c 13.R7c K9c-9d 14.R7c-8c+ K9dx8e 15.+R8cx8d K8ex8d 16.+R3dx5d K8dx9e 17.L'9f S8gx9f+ 18.P9gx9f K9ex9f 19.S'8g K9f-9g 20.+R5d-9d K9gx8g 21.+R9d-8e K8gx7h 22.+R8ex8h K7hx6g 23.S'6h K6gx5h 24.S6h-5g K5hx4g 25.+P3fx4f K4gx5g 26.G'5f +P6fx5f 27.+P5ex5f K5g-6g 28.S6e-7f K6gx7f 29.+P5f-6f K7fx6f 30.+R8h-7g K6f-6e 31.+P4f-5e K6ex5e 32.+R7g-6f K5ex4e 33.+P4c-4d K4ex4d 34.+R6f-5f P'5e 35.+R5fx5e K4dx3c 36.+R5e-5c K3c-3d 37.+R5c-4d K3d-2c 38.+R4dx2d K2cx2d 39.+P1fx1e K2d-3d 40.G'4d K3d-2c 41.P'2d K2cx1c 42.G'2c S3bx2c 43.P2dx2c+ K1cx2c 44.N2gx3e K2c-1b 45.P'1c K1bx1c 46.P'1d K1c-1b 47.S'1c N2ax1c 48.P1dx1c+

K1bx1c 49.N3e-2c+ K1cx2c 50.G4d-3c K2c-1b 51.P'1c K1bx1c 52.N'2e K1c-1b 53.G3c-2c K1bx2c 54.B9i-3c+ K2c-1b 55.N2e-1c+ K1bx1c 56.+P1e-2d K1c-1b 57.+P2d-2c K1b-1a 58.L2b-2a+ K1ax2a 59.+B3c-2b#

La collezione "Shogi Zuko" creata da Kanju ITO contiene anch'essa dei problemi eccezionali. L'esempio 32 è uno dei più celebri. E' un *tsume* di 117 mosse.

Tutti i 39 pezzi (escluso il *gyoku* dell'attaccante) figurano sul diagramma iniziale, mentre la posizione finale contiene solo 3 pezzi. Questo tipo di *tsume* è un problema che inizia con il massimo dei pezzi possibile e termina con il minimo: viene detto *kemurizume*. *Kemuri* significa sfumato ed esprime la sparizione dei pezzi come il fumo dopo l'incendio.

Tutti i sacrifici all'inizio sono destinati al sacrificio principale del *kyo* (10.L7b+) che rende possibile lo scacco con il *gin* (28.S7f). Il *ryu* dà la caccia al *gyoku*: poi si forza il paracadutaggio di un *fu* con 34.+R5f per catturarlo. Questo *fu* verrà utilizzato più tardi in 1c (51.P\*1c). Finalmente solamente 3 pezzi sono presenti.

Questo problema è il primo *kemurizume* e nessuno è stato capace di ricrearne uno prima del 1952, ben 200 anni dopo!

Il n° 100 della collezione "Shogi Zuko" è un altro problema celebre. Si chiama *kotobuki* che significa "gioia eterna" perchè il *gyoku* è mattato in 661 mosse. E' stato il più lungo *tsume* realizzato. Questo record è stato mantenuto nel corso di 200 anni, prima che uno *tsume* di 873 mosse fosse creato nel 1955 (per vostra informazione, la persona che ha creato quest'ultimo problema è deceduta all'età di 23 anni, solo 2 mesi dopo averlo pubblicato)<sup>1</sup>.

Fra le altre particolarità, nelle 2 collezioni "Shogi Muso" e "Shogi Zuko", la posizione iniziale del *gyoku* copre ciascuna delle 81 caselle della scacchiera. Cosa ne pensate?

<sup>1</sup> Un altro problema più lungo è stato successivamente composto: "microcosmos" di 1525 mosse (ndt).

## **Come creare uno *tsume shogi***

La mia serie di articoli è adesso quasi terminata. Prima di concludere vorrei dare qualche consiglio a quelli che vogliono comporre *tsume shogi*. Non è semplice, ma non impossibile. Qui c'è una guida fondata sulla mia esperienza sulla maniera di creare uno *tsume shogi*.

### **Identificare le mosse chiave nel vostro *tsume***

Credo che la prima cosa da fare è identificare uno o più mosse chiave nel vostro *tsume*, perché un problema dovrebbe illustrare uno o due mosse sorprendenti. Potete pensare a delle mosse particolari, come per esempio una non-promozione intenzionale o una interposizione provvisoria: in molti casi potete prendere esempi dalle vostre partite quando avete mattato l'avversario o lo avete subito in una maniera speciale. Cominciando con le mosse chiave, potete aggiungere qualche mossa prima o dopo per prolungare la sequenza di scacchi. Comunque, ricordate che troppi piccoli scacchi rendono il problema poco interessante.

### **Mettere un minimo di pezzi sulla scacchiera**

Secondo un'indicazione precedente, tutti pezzi in uso devono essere utilizzati nello *tsume*. Inoltre, un minimo di pezzi necessario per gli scacchi si trova sulla scacchiera. In una *tsume* corto (meno di 17 mosse) è consigliato di usare almeno 10 pezzi sulla scacchiera. Se il problema è destinato ai principianti è egualmente consigliato, per chi attacca, a non avere più di 3 pezzi in mano. Ovviamente, se lo *tsume* è lungo o destinato a giocatori forti, questo non ha importanza. Però una bella posizione iniziale è sempre ben accetta.

### **Studia bene il tuo *tsume* per evitare uno *yozone***

Finalmente devi analizzare il problema per evitare uno *yozone*, un matto non desiderato. E' sovente difficile: qualche volta devi aggiungere pezzi sulla scacchiera che rendono la posizione iniziale meno bella. Attualmente, i programmi per computer possono aiutare a scoprire l'esistenza di uno *yozone*, anche se è più piacevole dire, che la creazione dello *tsume* è totalmente "farina del proprio sacco".

Se avete creato con successo un buon *tsume* di 17 mosse o meno, si può mandare i diagrammi, la soluzione e la spiegazione supplementare al seguente indirizzo. E' possibile essere selezionato nella competizione mensile e pubblicato in *Shogi Sekai*.

*Shogi Sekai, Tsume Shogi Sosaku Gakari*  
2-39-9 Sendagaya, Shibuya ku, Tokyo 151, Giappone

A mia conoscenza non ho mai visto un problema creato da uno straniero. Prova e guadagnate un premio e la gloria.