

HISSHI

Se non hai uno tsume, cerca un hisshi ma se hai entrambi corri per lo tsume!

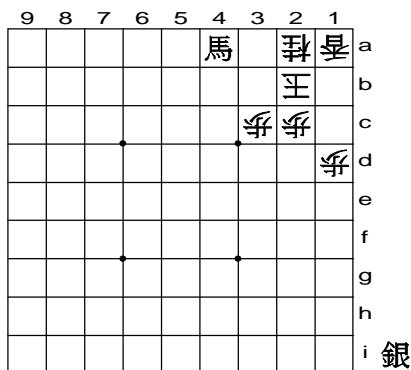
Nello studio dei finali di Shogi, esistono due tipi fondamentali di problemi: i problemi di matto (*tsumeshogi*) ed i problemi di blocco (*hisshi*). La soluzione dei problemi del primo tipo è caratterizzata da mosse che danno continuamente scacco al *gyoku* avversario, una specie di corsa allo scaccomatto. La soluzione dei problemi del secondo tipo invece presenta mosse che non danno scacco, ma hanno lo scopo di bloccare la difesa, rendendola inefficace e costringendola a subire una soluzione dei problemi del primo tipo. Lo studio di questi problemi è molto importante: la loro caratteristica è che sono molto inerenti al gioco praticato. Non sono composizioni astratte ed avulse dal gioco.

In questo fascicolo vengono presentati problemi del secondo tipo: *hisshi*.

Con il termine *hisshi* (che letteralmente significa “disperazione” o “morte certa”) si identifica il momento in cui l’avversario non ha via di scampo dal subire un successivo *tsume*. La mossa *hisshi* non da scacco, ma è la mossa che intrappola mortalmente il *gyoku* e non lascia nessuna difesa. Questo tipo di problema è molto utile al fine pratico del gioco, perchè se in una partita non si è in condizione di mattare subito l’avversario con uno *tsume*, si deve cercare un *hisshi*, ovvero una situazione che prepari lo *tsume*. L’unica speranza per l’avversario è di avere uno *tsume*: a sua volta l’*hisshi* non gli basterebbe!

Come negli *tsumeshogi*, tutti i pezzi non presenti nel diagramma sono di proprietà del *gote*, escluso il *gyoku-sente*!

Un’esempio nel diagramma:



Il *sente* gioca 1. S*3b, che non è scacco, ma minaccia alla prossima Sx2c#. Qualunque difesa provi il *gote*, non riesce a sfuggire al matto successivo.

I problemi dal n°1 al n°8 sono *hisshi* alla 1^ mossa, come nel precedente esempio.

Problema 7

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
				歩	之	飛		香	a
						桂	玉	香	b
						銀	歩		c
			●		馬	歩	歩		d
						龍	桂		e
									f
			●			●			g
									h
									i

香

Problema 8

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

Problema 9

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

桂
歩

La soluzione dei problemi dal n°9 al n°27 sono di 3 mosse, contando le singole mosse come fanno i giapponesi.

La 1^a mossa può, a seconda della situazione, essere o non essere uno scacco.

La 3^a mossa è la mossa *hisshi*.

Problema 10

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

金
金

Problema 11

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

桂

Problema 12

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

金
金
歩

Problema 13

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

桂

Problema 14

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

桂
桂
桂

Problema 15

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

金
金

Problema 16

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

角
銀

Problema 17

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

角
飛
銀

Problema 24

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

飛
金
銀

Problema 25

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

桂

Problema 26

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

金
桂
桂

Problema 27

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

銀
銀

Problema 28

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

金
金

La soluzione dei problemi dal n°28 al n°37 sono di 5 mosse, conteggio giapponese.

La 1^a e la 3^a mossa può, a seconda della situazione, essere o non essere uno scacco.

La 5^a mossa è la mossa *hisshi*.

Problema 35

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

金銀

Problema 36

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

桂

Problema 37

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

銀桂歩

La soluzione dei problemi n°38 e n°39 sono di 7 mosse, conteggio giapponese.

La 1^a, la 3^a e la 5^a mossa può, a seconda della situazione, essere o non essere uno scacco.

La 7^a mossa è la mossa *hisshi*.

Problema 38

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

金銀桂

Problema 39

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

SOLUZIONI

1. 1.B*3b
2. 1.B*1d
3. 1.B3c+
4. 1.S*1c
5. 1.S3c=
6. 1.R*2a
7. 1.+R2d
8. 1.R5b+
9. 1.P*1b Rx1b 2.+R3b
10. 1.Rx2a+ Kx2a 2.G*2c
11. 1.+B3b G*2c 2.N*3e
12. 1.G*2b B3d 2.P*2c
13. 1.+R1c Nx1c 2.N*2d
14. 1.N*2c Rx2c 2.N*3e
15. 1.G*3d +Bx3d 2.B1c+
16. 1.S*1c Sx1c 2.R3c+
17. 1.B4d Gx4d 2.S*2d
18. 1.B*4b K2a 2.+R4c
19. 1.R4a+ Bx4a 2.P*2b
20. 1.S*3a Kx3a 2.G*2c
21. 1.R3c+ Rx3c 2.N3d
22. 1.L*2c Rx2c 2.B1c+
23. 1.B*2c Px2c 2.R3c+
24. 1.S*2d Rx2d 2.R*1a
25. 1.+R2c Nx2c 2.N*2d
26. 1.G*2b Bx2b 2.N*2d
27. 1.R4b+ +Bx4b 2.S*3a
28. 1.G*1a Kx1a 2.G*3b S*1b 3.+R3a
29. 1.N*2c Rx2c 2.S*3b K2b 3.N*3e
30. 1.N2a+ Kx2a 2.N*3c K3a 3.B2c+
31. 1.+R3c B2a3b 2.G*4b K2a 3.+R1c
32. 1.B*3a K3b 2.P1b+ Lx1b 3.B1c+
33. 1.+Rx3b Gx3b 2.G*3e Gx3e 3.+R1e
34. 1.+Bx4c Rx4c 2.P*1c B*3d 3.P*2c
35. 1.R2d +Rx2d 2.S*3a Kx3a 3.B1d+
36. 1.N*3d Px3d 2.R2e Sx2e 3.B5e
37. 1.S*1b Kx1b 2.P*1c K2a 3.+B5c
38. 1.G*2b Kx2b 2.N*3d K1b 3.S*3a S4c 4.Bx6b+
39. 1.+B5e +Bx5e 2.G2d +Bx1i 3.R1c+ K2a 4.Gx2c