SHOGI

Come leggere la notazione giapponese

第2回国際将棋トーナメント個人戦
平成14年10月18日 於・ホテルイースト21

(持ち時間 各30分)

▲オーストリア ゲルト・シュナイダー
△フランス エリック・シェイモル

▲7六歩 △3四歩
▲2五歩 △8五歩
▲2四歩 △同 歩
▲同 歩 △同 飛
▲3六飛 △8四飛
▲6八銀 △5四飛
▲5六歩 △7三桂
▲2六歩 △4四歩
▲7五歩 △4五歩
▲6六角 △6二銀
▲同 飛 △3八歩
▲同 歩 △同 飛
▲7六飛 △5四飛
▲7七桂 △4三銀
▲同 桂 △6五桂
▲8四角 (第4図) △4五桂
△同 銀 ▲同角成 △4二玉
△3三玉 ▲3五銀 △2五飛 ▲9一竜
△3五飛 ▲6一竜 △7六桂 ▲4六金
△6八桂成 ▲同金左 △5七桂左不成 ▲7八玉
△6九銀 ▲8八玉 △5八銀成 ▲3五金
△2五歩 ▲2四香 △3四銀打 ▲5一馬
△4二金打 ▲2二香成 △3五銀 ▲3二成香
△3四玉 ▲4二馬 △6八成銀 ▲5六角

まで、95手でシュナイダーさんの勝ち。

▲2六歩 △8四歩
▲2五歩 △8五歩
▲7八金 △3二金
▲同 飛 △8六歩
▲3四飛 △3三桂
▲8七歩 △1四歩
▲6九玉 △7四歩
▲5八金 △2四歩
▲5五歩 △4二銀
▲5六飛 △7五歩
▲2七歩 △5五飛
▲2八銀 △2五歩
▲7五角 △4六歩
▲6六角 △7四歩
▲8六飛 △8五歩
▲5五歩 △2四飛
▲7三桂成 ▲8二飛成
▲8二玉 △同 玉
▲6六歩 △5六歩
▲7八玉 △6七歩成
▲8九玉 △7八成桂
▲3三桂成 △同 桂
▲3四歩 △同 歩
▲3二成香 △同 玉
▲4二歩 △3二歩
▲4一歩 △同 歩
▲2一歩 △同 歩
▲1一歩 △同 歩
▲1二歩 △同 歩
▲1三歩 △同 歩
▲1四歩 △同 歩
▲1五歩 △同 歩
▲1六歩 △同 歩
▲1七歩 △同 歩
▲1八歩 △同 歩
▲1九歩 △同 歩
▲2一歩 △同 歩
▲2二歩 △同 歩
▲2三歩 △同 歩
▲2四歩 △同 歩
▲2五歩 △同 歩
▲2六歩 △同 歩
▲2七歩 △同 歩
▲2八歩 △同 歩
▲2九歩 △同 歩
▲3一歩 △同 歩
▲3二歩 △同 歩
▲3三歩 △同 歩
▲3四歩 △同 歩
▲3五歩 △同 歩
▲3六歩 △同 歩
▲3七歩 △同 歩
▲3八歩 △同 歩
▲3九歩 △同 歩
▲4一歩 △同 歩
▲4二歩 △同 歩
▲4三歩 △同 歩
▲4四歩 △同 歩
▲4五歩 △同 歩
▲4六歩 △同 歩
▲4七歩 △同 歩
▲4八歩 △同 歩
▲4九歩 △同 歩
▲5一歩 △同 歩
▲5二歩 △同 歩
▲5三歩 △同 歩
▲5四歩 △同 歩
▲5五歩 △同 歩
▲5六歩 △同 歩
▲5七歩 △同 歩
▲5八歩 △同 歩
▲5九歩 △同 歩
▲6一歩 △同 歩
▲6二歩 △同 歩
▲6三歩 △同 歩
▲6四歩 △同 歩
▲6五歩 △同 歩
▲6六歩 △同 歩
▲6七歩 △同 歩
▲6八歩 △同 歩
▲6九歩 △同 歩
▲7一歩 △同 歩
▲7二歩 △同 歩
▲7三歩 △同 歩
▲7四歩 △同 歩
▲7五歩 △同 歩
▲7六歩 △同 歩
▲7七歩 △同 歩
▲7八歩 △同 歩
▲7九歩 △同 歩
▲8一歩 △同 歩
▲8二歩 △同 歩
▲8三歩 △同 歩
▲8四歩 △同 歩
▲8五歩 △同 歩
▲8六歩 △同 歩
▲8七歩 △同 歩
▲8八歩 △同 歩
▲8九歩 △同 歩
▲9一歩 △同 歩
▲9二歩 △同 歩
▲9三歩 △同 歩
▲9四歩 △同 歩
▲9五歩 △同 歩
▲9六歩 △同 歩
▲9七歩 △同 歩
▲9八歩 △同 歩
▲9九歩 △同 歩

Lo schema in copertina raffigura la tipica trascrizione (*kifu*) di una partita di *Shogi* che si può trovare in una qualsiasi pubblicazione giapponese.
Nello specifico, è una partita fra 2 giocatori europei, Gert Schnider (*3dan*-ama, Austria) contro Eric Cheymol (*4dan*-ama, Francia), giocata il 18 ottobre 2002 al 2° International Shogi Forum a Tokyo e pubblicata su *Shogi Sekai*, mensile della *NSR*.
La lettura della notazione è più semplice di quello che può sembrare. Tenendo presente alcuni accorgimenti e con l'aiuto delle tabelle, si è in grado di riconoscere le mosse e poter così riprodurre una partita.

Prendiamo in esame la notazione della partita Schnider-Cheymol:

Indica l'evento, la data ed il luogo della partita.

Indica il tempo a disposizione per ogni giocatore (in questo caso 30 minuti).

Indica i nomi dei giocatori (in questo caso nazione, nome-cognome, ma per i professionisti si indica il grado o titolo).

Indica il numero del diagramma nell'articolo dedicato all'evento/partita.

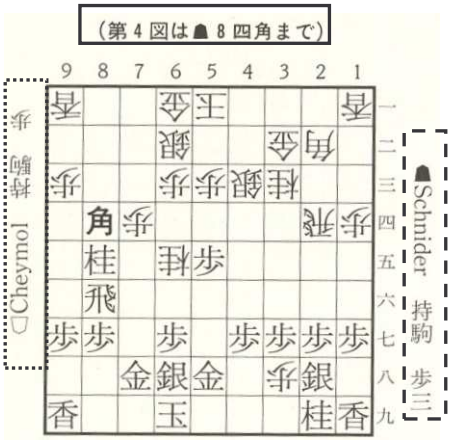
Indica il totale mosse ed il nome del vincitore.

Altre considerazioni:

- La lettura avviene iniziando dall'angolo in alto a destra seguendo questo percorso: mossa *sente* (nero), mosse *gote* (bianco), dall'alto in basso, da destra a sinistra.
- Le mosse non sono numerate, ma vengono conteggiate singolarmente, quindi non esistono le semi-mosse.
- Una mossa è composta generalmente da 3 segni: i primi 2 indicano le coordinate di arrivo del pezzo rappresentato dal 3° ideogramma. Altri ideogrammi si aggiungono per dare informazioni e/o evitare equivoci.
- Non esiste il segno di cattura. Se però la cattura avviene alla mossa successiva e nella stessa casella della mossa precedente, c'è un ideogramma che sostituisce le coordinate d'arrivo: 同 che significa "stesso posto".
- Non si usa nemmeno indicare l'utilizzo di un pezzo della riserva, a meno che quella casella non possa essere raggiunta da uno stesso pezzo presente nel tavoliere. In questo caso si usa l'ideogramma 打 per il pezzo paracadutato.

- Per la promozione si usa l'ideogramma 成. Se segue l'ideogramma del pezzo significa che promuove, se lo precede indica il pezzo già promosso. Non vale per il *ryu*, l'*uma* ed il *tokin*, che utilizzano il loro ideogramma.

Uno sguardo al diagramma della partita:



Indica il n° diagramma e l'ultima mossa giocata, evidenziata in grassetto nel diagramma.

Indica giocatore *sente* ed i suoi pezzi di riserva

Indica giocatore *gote* ed i suoi pezzi di riserva.

Nelle tabelle seguenti riportiamo i principali ideogrammi che si utilizzano nella trascrizione di una partita o nella soluzione di un problema di *Shogi*. Combinandoli, si può leggere ogni mossa.

PEZZI: condizione NORMALE			
Ideogramma	**Nome giapponese**	**Nome Italiano**	**Notazione internazionale**
玉 王	*o' - gyoku*	Re	K
飛	*hisha*	Torre	R
角	*kaku*	Alfiere	B
金	*kin*	Generale Oro	G
銀	*gin*	Generale Argento	S
桂	*keima*	Cavallo	N
香	*kyo*	Lancia	L
歩	*fu*	Pedone	P
PEZZI: condizione PROMOSSI			
竜 龍	*ryu*	Torre promossa	+R
馬	*uma*	Alfiere promosso	+B
成銀 全	*narigin*	Gen. Argento promosso	+S
成桂 圭	*narikei*	Cavallo promosso	+N
成香 杏	*narikyo*	Lancia promosso	+L
と	*tokin*	Pedone promosso	+P
NUMERAZIONE TRAVERSE			
一	*ichi*	1	a
二	*ni*	2	b
三	*san*	3	c
四	*yon - shi*	4	d
五	*go*	5	e
六	*roku*	6	f
七	*shici - nana*	7	g
八	*haci*	8	h
九	*ku - kyu*	9	i

NOTAZIONE		
Ideogramma	**Termine giapponese**	**Significato movimento**
Nota: le 6 direzioni sono sempre riferite rispetto al giocatore che muove		
上	*agaru*	avanza
引	*hiku*	retrocede
寄	*yoru*	orizzontale
直	*sugu*	verticale
左	*hidari*	da sinistra
右	*migi*	da destra
同	*do - ditto*	cattura nella stessa casella
打	*utsu*	pezzo paracadutato
成	*nari*	promuove
不成　生	*narazu*	non promuove
ALTRI		
Ideogramma	**Termine giapponese**	**Significato**
将棋	*SHOGI*	
先手	*sente*	nero
後手	*gote*	bianco
局	*kyoku*	partita
棋譜	*kifu*	trascrizione partita
段	*dan*	
級	*kyu*	
上手	*uwate*	dare handicap
下手	*shitate*	ricevere handicap
手	*te*	mossa
図	*zu*	diagramma
詰む	*tsumu*	scaccomatto
投了	*toryo*	abbandona
の勝ち	*katu*	vince
日	*nichi*	giorno
月	*gatsu*	mese
年	*nen*	anno
昭和	*Showa*	1926 - 1989
平成	*Heisei*	1989 - …

Il diagramma a lato mostra delle situazioni particolari che, nella notazione, possono creare equivoci e come vengono risolte con la combinazione degli ideogrammi.

Ed ora qualche esempio pratico. Questi *kifu* sono tratti da *Shunkan Shogi*, rivista settimanale pubblicata dalla *Nihon Shogi Renmei*.

Le trascrizioni “occidentali” delle partite seguono gli esempi, con evidenziate in grassetto le mosse “composte”.

Nota: il numero sotto la mossa indica il tempo di riflessione impiegato dal giocatore. Si indicano solo i minuti utilizzati. Ogni frazione finale inferiore al minuto, non viene conteggiata. Esempio: se un giocatore esegue una mossa dopo 50”, non gli viene conteggiato nulla. Se impiega, sempre per esempio, 2’55”, gli vengono conteggiati 2 minuti.

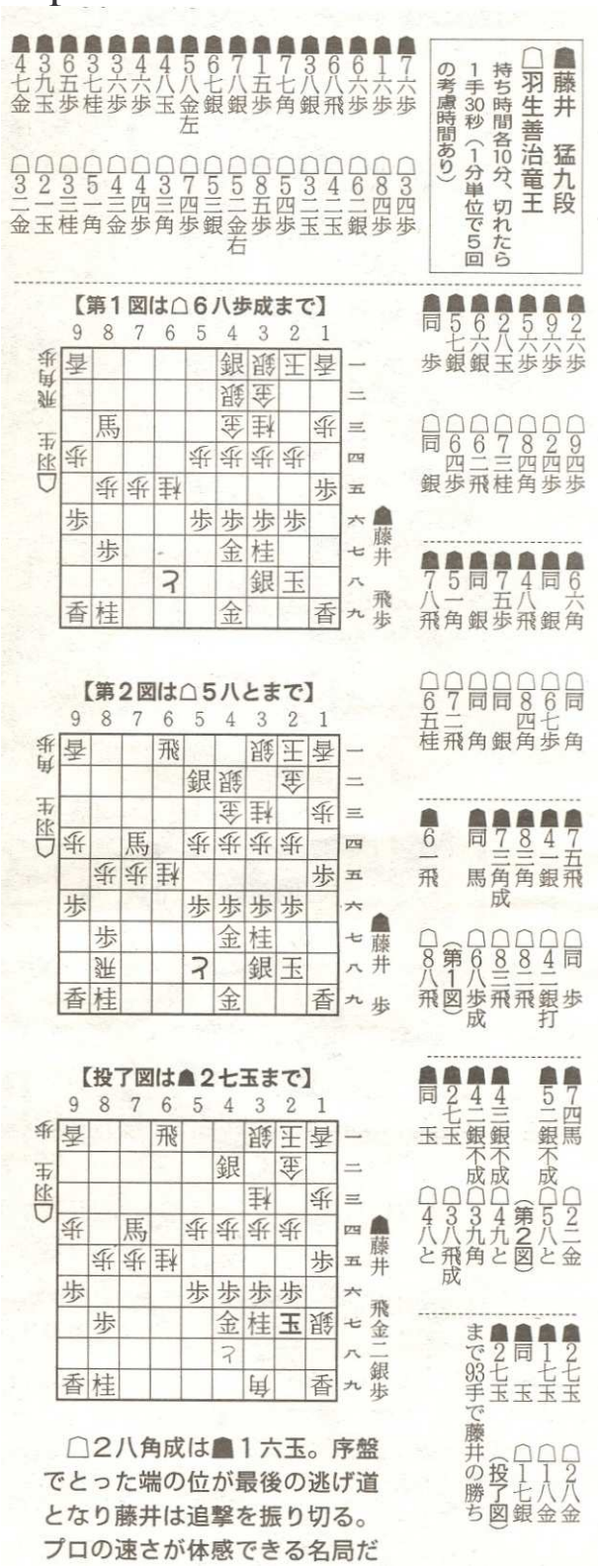
Questi dati indicano il giorno della partita (21/07), l’ora in cui è terminata (21.55) ed il tempo di riflessione impiegato dai giocatori (5h41’ per il *sente*, 3h44’ per il *gote*).

1^ partita

1^ partita: *Shunkan Shogi 23/08/2000*
Sente: IZUMI Masaki 7dan
Gote: KUNIO Naito 9dan

1.P2f P8d 2.P2e P8e 3.G7h G3b 4.S3h P8f 5.Px8f Rx8f 6.P*8g R8b 7.P2d Px2d 8.Rx2d P*2c 9.R2h P3d 10.P1f G5b 11.P9f S4b 12.P7f P4d 13.P4f S6b 14.S4g P6d 15.S5f S3c 16.G5h S6c 17.P3f K4a 18.P1e S7d 19.S6h S8e 20.S7g P5d 21.G4g B3a 22.N3g **G54c** 23.K4h B4b 24.R2i K3a 25.P7e P7d 26.P8f Sx8f 27.Sx8f Rx8f 28.P*8g R8c 29.Px7d S*7f 30.P8f P*8g 31.B9g P9d 32.P7c+ Nx7c 33.S*7d R9c 34.P8e Nx8e 35.B7e R9b 36.P*7g P5e 37.Px7f P*7g 38.Nx7g Nx7g+ 39.Gx7g Px5f 40.G6f P6e 41.**G6x5f** Bx7e 42.Px7e P8h+ 43.N*5e **G44b** 44.B*5d +P7h 45.S*4c N*5a 46.Sx4b+ Rx4b 47.G*5c R8b 48.P*8c R9b 49.S7c+ B*6i (diagramma intermedio) 50.N4e Px4e 51.P8b+ N*2e 52.Rx2e S*3i 53.Kx3i Bx4g+ 54.S*4b Sx4b 55.Bx3b+ Kx3b 56.Gx4b Kx4b 57.S*4c abbandona (diagramma finale)

2^ partita



3^ partita

2^ partita: *Shunkan Shogi 06/11/2002*
Sente: FUJII Takeshi 9dan
Gote: HABU Yoshiharu Ryu-O

1.P7f P3d 2.P1f P8d 3.P6f S6b 4.R6h K4b 5.S3h K3b 6.B7g P5d 7.P1e P8e 8.S7h **G65b** 9.S6g S5c 10.**G65h** P7d 11.K4h B3c 12.P4f P4d 13.P3f G4c 14.N3g B5a 15.P6e N3c 16.K3i K2a 17.G4g G3b 18.P2f P9d 19.P9f P2d 20.P5f B8d 21.K2h N7c 22.S6f R6b 23.S5g P6d 24.Px6d Sx6d 25.B6f Bx6f 26.Sx6f P*6g 27.R4h B*8d 28.P7e Sx7e 29.Sx7e Bx7e 30.B*5a R7b 31.R7h N6e 32.Rx7e Px7e

33.**S*4a** S*4b 34.B*8c R8b 35.B7c+ Rx8c 36.+Bx8c P6h+ (diagramma 1) 37.R*6a R*8h 38.+B7d G2b 39.**S5b=** +P5h (diagramma 2) 40.**Sx4c=** +Px4i 41.**Sx4b=** B*3i 42.K2g Rx3h+ 43.Kx3h +P4h 44.K2g G*2h 45.K1g G1h 46.Kx1h S*1g 47.K2g abbandona (diagramma finale)

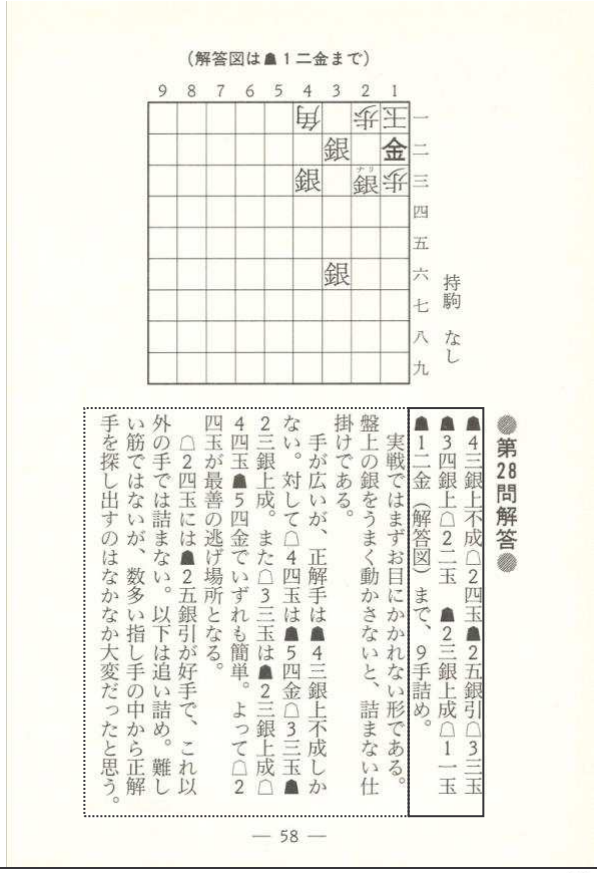
3^ partita: *Shunkan Shogi 16/10/2002*
Sente: KITAHAMA Kensuke 6dan
Gote: NISHIKAWA Keiji 7dan
1.P2f P8d 2.P2e P8e 3.G7h G3b 4.P2d Px2d 5.Rx2d P*2c 6.R2h P8f 7.Px8f Rx8f 8.P*8g R8d 9.S3h P3d 10.S2g P9d 11.P9f S6b 12.S3f B3c 13.P7f S2b 14.P1f P1d 15.Bx3c+ Sx3c 16.S8h K4a 17.S7g G5a 18.K6h P5d 19.G5h P5e 20.P6f **G54b** 21.K7i S5c 22.P4f K3a 23.S4g P4d 24.P3f S2d 25.N3g **G34c** 26.P4e Px4e 27.Nx4e S4d 28.S4f K2b 29.K8h P9e 30.Px9e P*9g 31.Lx9g P5f 32.Px5f P*9f 33.Lx9f B*7d 34.P8f Bx9f 35.G8g B7d 36.G5g P6d 37.B*7a **L*9b** 38.P8e Bx8e 39.S8f Lx9e 40.P*9f Bx9f 41.Gx9f Lx9f 42.P*8e R9d 43.P*9e R9b 44.B*8c P*5h 45.Gx5h L9i+ 46.P*2e S1c 47.N7g P7d 48.P1e Px1e 49.K7h G*9f 50.Bx9b+ Lx9b (diagramma 1) 51.Bx4d+ Gx4d 52.S*5c **Gd4c** 53.R*8b P*4a 54.P*4d **Gcx5c** 55.Nx5c+ B*7a 56.Rx9b+ Gx8f 57.+Nx4b P*8b 58.G*3b K1b 59.P*1d Sx1d 60.Lx1e abbandona

Partita copertina: *Shogi Sekai 12/2002*
Sente: SCHNIDER Gert *3dan*-ama
Gote: CHEYMOL Eric *4dan*-ama
1.P7f P3d 2.P2f P8d 3.P2e P8e 4.G7h G3b 5.P2d Px2d 6.Rx2d P8f 7.Px8f Rx8f 8.Rx3d N3c 9.R3f R8d 10.P*8g P1d 11.S6h R5d 12.K6i P7d 13.P5f N7c 14.G5h R2d 15.P*2f P4d 16.P5e S4b 17.P7e P4e 18.R5f Px7e 19.B6f S6b 20.Bx7e P4f 21.Rx4f P*3h 22.S2h P*2e 23.Px2e Rx2e 24.P*2g Rx5e 25.R7f R5d 26.B6f P*7d 27.N7g S4c 28.R8f P*8e 29.Nx8e N6e 30.P*5e R2d 31.B8d (diagramma) N4e 32.N7c+ Sx7c 33.Bx7c+ K4b 34.R8b+ K3c 35.S*3e R2e 36.+Rx9a Rx3e 37.+Rx6a N*7f 38.G*4f Nx6h+ 39.**G7x6h N45g=** 40.K7h S*6i 41.K8h Sx5h+ 42.Gx3e P*2e 43.L*2d **S*3d** 44.+B5a **G*4b** 45.Lx2b+ Sx3e 46.+Lx3b K3d 47.+Bx4b +Sx6h 48.B*5f abbandona

I problemi di *Shogi* (*tsumeshogi, hisshi, tsugi no itte*) sono pubblicati sia su riviste specializzate, ma anche su quotidiani o magazine popolari. Ci sono anche molti libri dedicati specificatamente ad essi. Ovviamente, si usa lo stesso tipo di notazione. Nella tabella seguente mostriamo alcuni ideogrammi per ampliare la comprensione degli esempi.

Ideogramma	Termine giapponese	Significato
詰将棋	*tsumeshogi*	problema scaccomatto
必死	*hisshi*	problema prematto
次の一手	*tsugi no itte*	problema “mossa chiave”
問　問題	*mon, mondai*	problema
出　作者	*sakusha*	autore
手	*te*	mossa
持駒	*mochigoma*	pezzi riserva
なし	*nashi*	senza, vuoto
解答	*kaitoo*	soluzione
合	*ai*	interporre qualsiasi pezzo

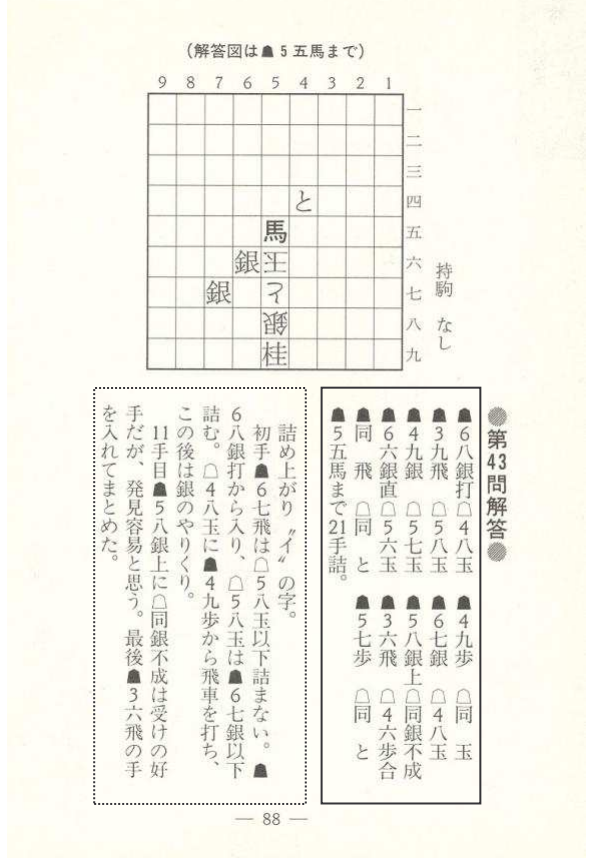
I primi 2 esempi sono tratti da dei libretti di *tsumeshogi* allegati al mensile *Shogi Sekai*. Generalmente, questi libri propongono sul verso di una pagina il problema (talvolta con un suggerimento), mentre il retro della stessa, contiene la soluzione con un commento. Le mosse necessarie alla soluzione, spesso sono indicate nella copertina del libro, qualche volta nel problema. Questi problemi sono stati scelti per la “ricca” soluzione.



Come si vede nelle figure lato-sinistro, il problema di *tsumeshogi* si presenta molto scarno: diagramma con segnalati i pezzi di riserva a disposizione del solutore.

La soluzione: nello *tsume* 28 è di 9 mosse (9手), mentre nel *tsume* 43 di ben 21 mosse (21手).

Il commento, nel quale possiamo riconoscere delle mosse e sebbene non si conosca il giapponese, si può comprenderne le varianti.



Gli esempi successivi sono tutti tratti da *Shunkan Shogi* del 12/11/2003.

A pagina 5 sono presentati questi 2 problemi *hisshi* (o prematto)

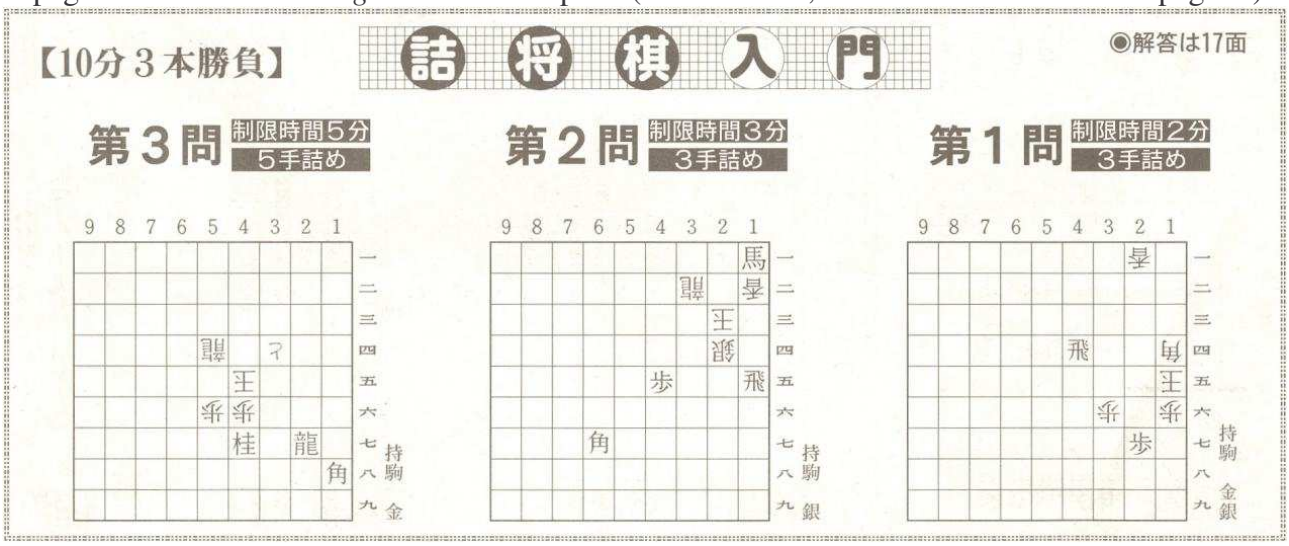
Indica l'autore (in questo caso *Sato Daigoro 9dan*) e < la pagina delle soluzioni, pag. 17>

Hisshi no ruuru (regole dell'*hisshi*)

Suggerimenti, aiuti

A pagina 7 ci sono questi 3 *tsumeshogi* di livello medio (autore: *Ito Hatasu 7dan* e sol. a pag.17)

A pagina 8 altri 3 *tsumeshogi* di livello semplice (niente autore, indicano le mosse e sol. a pag. 17)



Ed infine, finalmente, a pagina 17 le soluzioni dei vari problemi proposti.

詰将棋入門・ロータリー・必死〈解答〉

詰将棋入門＝8面

◇第1問 ☗2五金☖同角 ☗2六銀まで3手詰め。初手☗2五金が焦点の捨て駒で急所の一着。☖同玉も☗2六銀、☖同香なら☗2四銀まで。☗2四銀☖同香☗4五飛は☖2五香で詰まない。

◇第2問 ☗3四銀☖同玉☗4四歩まで3手詰め。初手☗4四歩は☖3四歩以下詰まない。☗3四銀が急所で☖同龍なら☗1二飛成まで。☖同玉に☗4四歩の開き王手で詰み。

◇第3問 ☗3五金☖同と☗2四龍☖3六と☗3五龍まで5手詰め。初手☗2五龍や☗2四龍は☖4四玉とされ、1八角が生なので詰まない。☗3五金と捨ててから☗2四龍が脱出を防ぐ手段となる。☖3六との受けに☗3五龍までの詰み。

ロータリー＝7面

◇第1問 ☗3四香☖同飛 ☗1二飛☖2二香☗3一馬☖同玉☗1一飛成☖3二玉☗4一龍☖同玉☗4二金まで11手詰め。初手☗1二飛は☖3三玉で逃す。☗3四香捨てが肝要。2手目☖3三歩合は☗5二飛☖4二歩合☗同馬以下容易。4手目☖2二香合打は☗3一馬で早い。☖2二香移動合が最善。7手目☗1一飛成～☗4一龍が決め手のさばき。

◇第2問 ☗2四桂☖1三玉☗2三桂成☖同玉☗3二銀☖2四玉☗3五金☖1三玉☗2五桂☖同香☗2四金☖同玉☗3五角まで13手詰。初手☗2四桂で追ったあと、3手目☗2三桂成捨てが好手で、☖同香は☗2二銀☖同玉☗3一角で早い。5手目☗3二銀打ち換えが急所。6手目☖1三玉は☗2五桂で容易。7手目☗3五金で押さえ、9手目☗2四金がうまい決め方で、☗3五角打ち換えが決まる。

◇第3問 ☗4一角成☖2五桂～☗2四金がうまい決め方で、☗3五角打ち換えが決まる。

◇第3問 ☗4一角成☖2一玉☗3三角成☖同玉☗4二飛成☖1三玉☗2五桂☖1四玉☗1二龍☖同香☗1五金まで13手詰め。初手☗3三角成は☖同玉☗4三飛成☖2二玉で逃す。また☗2四桂は☖同金☗4一角成☖2二玉☗3一角成☖3三玉以下失敗。☗4一角成が好手で☖同玉は☗3三角成以下早い。5手目☗5一馬が渋い好手。6手目☖4二歩合は☗同飛成☖2四玉☗4四龍以下駒余り。8手目☖3二歩合は☗同龍が利く。11手目☗1二龍捨てが大技の好手。

必死問題＝5面

◇第1問 ☗1三飛成☖同桂☗2六銀まで3手必死。初手直ちに☗1一銀成なら☖1六とされ必死追撃不可能。解答の初手☗1三飛成と捨て☖同桂の最善の受けに、☗1五歩と☗2三馬の両用の詰みをみる。☗2六銀に対し☖同龍は、☗2三銀不成☖2五玉☗3四馬の詰み。

◇第2問 ☗3二角成☖1三玉☗1五馬☖同歩☗3四銀成まで5手必死。初手☗2四歩では☖4三飛☗2三歩成☖同飛で失敗。解答の☗3二角成☖1三玉に☗3一馬なら☖2二香☗3二金☖3三銀と受けられ追及できず。☗3一馬で☗2二金は☖4三飛でいけない。解答の☗1五馬に☖3五銀や☖3三金の受けも☗2四金以下の詰みとなる。解答の☗3四銀成に☖同銀は☗1四歩☖同玉☗2四金の詰み。☗3四銀成に☖1四金は☗2四金以下の詰み。

Soluzioni con commento degli *tsume* semplici a pag.8.

Soluzioni con commento degli *tsume* di media difficoltà a pagina 7.

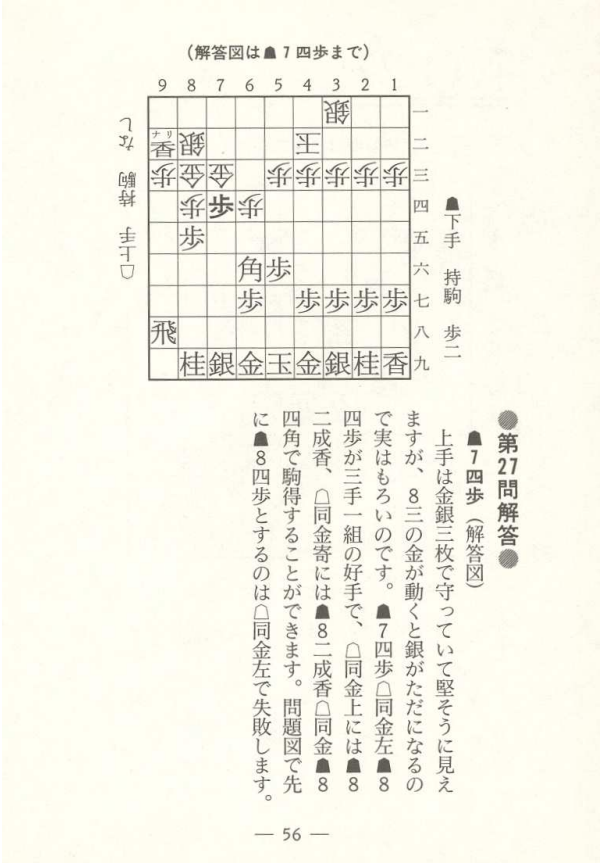
Soluzioni con commento degli *hisshi* a pagina 5.

Gli ultimi 2 esempi riguardano i problemi *tsugi no itte* (in inglese “next move problem”, in italiano “problemi mossa chiave”). Il primo è tratto da *Shogi Sekai*, Settembre 2006.

A lato il problema, mentre sotto la soluzione con relativo commento.
L’autore è *Nishio Akira 4dan.*

La soluzione è 1.B9e. Azzardiamo una “traduzione” seguendo le mosse riconoscibili nel commento. Se il *gote* difende con K6b, segue 2.Sx7c+ Gx7c 3.N*7d (con forchetta su *gyoku* ed *hisha*). Se P9d segue 2.Sx7c+ Px9e 3.+Sx8b Gx8b 4.R*7a con vantaggio. A mosse del *sente*, tipo B1e, B6h o B3g, il *gote* risponderà con R8d catturando poi il *gin*. Se B2f, il *gote* risponde semplicemente K5b.

Questo esempio è tratto da un libretto allegato a *Shogi Sekai*, che utilizza il problema tipo *tsugi no itte* a scopo didattico per apprendere le tecniche da adottare nell'handicap di 6 pezzi.



Mochigoma uwate: riserva del giocatore che ha l'handicap, ovvero il maestro.

Mochigoma shitate: riserva del giocatore che riceve l'handicap, ovvero l'allievo.

La soluzione è 1.P7d. Azzardiamo anche in questo esempio una "traduzione" del commento attraverso le mosse facilmente riconoscibili. Se a 1.P7d segue **G7x7d** si gioca 2.Px8d. Ora se 2…. **Gcx8d** segue 3.+Lx8b. Se 2…. **G7x8d** segue 3.+Lx8b Gx8b 4.Bx8d con acquisto materiale.

Per concludere, ecco le soluzioni con la notazione "occidentale" degli *tsume* e degli *hisshi* presentati. In grassetto le mosse "composte":

Tsume 28 1.**S54c=** K2a 2.**S12e** K3c 3.**S23d** K2b 4.**Sd2c+** K1a 5.G*1b# (*Sato Daigoro 9dan*)

Tsume 43 1.**S*6h** K4h 2.P*4i Kx4i 3.R*3i K5h 4.S6g K4h 5.S*4i K5g 6.**S45h Sx5h=** 7.**S66f** K5f 8.R3f **P*4f** (qualsiasi fra Lancia e Pedone, gli altri pezzi portano ad un matto più breve) 9.Rx4f +Px4f 10.P*5g +Px5g 11.+B5e# (*Shodo Nakada 6dan*)

"Pagina 5 *Shunkan Shogi***"**

Hisshi 1 1.R1c+ Nx1c 2.S*2f (*hisshi*)

Hisshi 2 1.B3b+ K1c 2.+B1e (*hisshi*) Px1e 3.Sx3d+ (*hisshi*)

"Pagina 7 *Shunkan Shogi***"**

Tsume 1 1.L*3d Rx3d 2.R*1b L2b 3.+Bx3a Kx3a 4.R1a+ K3b 5.+R4a Kx4a 6.G*4b# (11mosse)

Tsume 2 1.N*2d K1c 2.N2c+ Kx2c 3.S*3b Kx2d 4.G*3e K1c 5.N*2e Lx2e 6.G2d Kx2d 7.B*3e# (13 mosse)

Tsume 3 1.B4a+ K2b 2.Bx3c+ Kx3c 3.+B5a K2b 4.R4b+ K1c 5.N*2e K1d 6.+R1b Lx1b 7.G*1e# (13 mosse)

"Pagina 8 *Shunkan Shogi***"**

Tsume 1 1.G*2e Bx2e 2.S*2f# (3 mosse)

Tsume 2 1.S*3d Kx3d 2.P4d# (3 mosse)

Tsume 3 1.G*3e +Px3e 2.+R2d +P3f 3.+R3e# (5 mosse)