

Shogi wo hajimeru hito no tameni

[“Per chi inizia lo Shogi”]

di

HARADA Yasuo

9dan

Gotoh Shoin - 1989



2012

Esercizi per migliorare il tuo Shogi

*** Come giocare in una posizione particolare? ***

*** Quanto sei forte a Shogi? ***

L'intenzione di questo libro è di stimolare la riflessione su come giocare nelle posizioni presentate nei diagrammi, di insegnare la mossa giusta nella specifica posizione raggiunta e mostrare la tecnica (*tesuji*) da usare in situazioni particolari nel finale.

Questo scopo si ottiene con un semplice “blocco del Re” (*hisshi* o *brinkmate* o *premato*), con l'uso della tecnica base (*tesuji*) per accedere al Re avversario e col pianificare le tecniche in attacco e difesa.

Il commento in grassetto nelle soluzioni, vi servirà per meglio ricordare la mossa risolutiva.

La via più rapida per diventare un buon giocatore di Shogi è imparare “l'unica mossa efficace in una particolare posizione” più col cuore che sforzandosi di ricordare con la mente le sequenze più comuni.

Terao Manabu (giapponese – inglese) [1998-1999]

GBJ (inglese – italiano) [2006] [MM-rev.2012]

Glossario base

<i>sente</i>	Nero		<i>gote</i>	Nero	
<i>gyoku</i>	Re	K	<i>kin</i>	gen. Oro	G
<i>hisha</i>	Torre	R	<i>ryu</i>	Torre promosso	+R
<i>kaku</i>	Alfiere	B	<i>uma</i>	Alfiere promosso	+B
<i>gin</i>	gen. Argento	S	<i>narigin</i>	Argento promosso	+S
<i>keima</i>	Cavallo	N	<i>narikei</i>	Cavallo promosso	+N
<i>kyo</i>	Lancia	L	<i>narikyo</i>	Lancia promossa	+L
<i>fu</i>	Pedone	P	<i>token</i>	Pedone promosso	+P

Problema #3

Ga3a oppure Gx3b? Non raccomandiamo nessuna delle due. C'è una mossa molto più efficace! Pensateci!

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

Problema #4

Benché il Re bianco in 9d sia in una posizione difficile, P*9e è proibita, perché il matto con il pedone paracadutato è vietato. Dove dovrebbe essere paracadutato?

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

Problema #5

Senza l'Oro in 6a, il matto sarebbe semplice con B*7a o S*7a.

Il punto cruciale per far cadere il castello *Mino* (*Mino-gakoi*) è attaccare 6a. Come?

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

Problema #6

Un tipico approccio per mattare, irrompendo nel *Mino*.

Il Nero può paracadutare il pedone o l'Alfiere. Ma dove? E con che obiettivo?

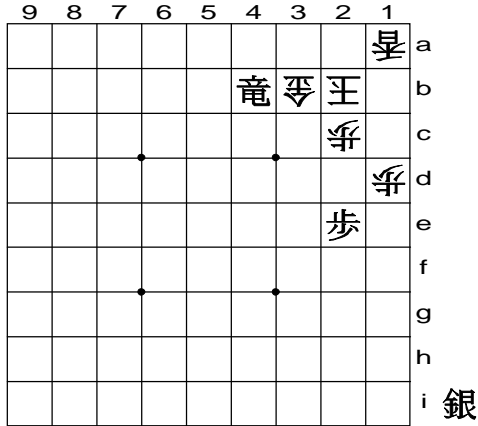
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂		金		飛				a
歩	玉	銀							b
	歩	歩	歩						c
歩			●		●				d
									e
									f
		●		●					g
									h 角
									i 歩

Problema #7

[Questa è una tecnica elementare ma importante, chiamata *ikken-ryu*]

La Torre promossa in 4b è attaccata dall'Oro. Si potrebbe essere tentati di allontanare la Torre promossa.

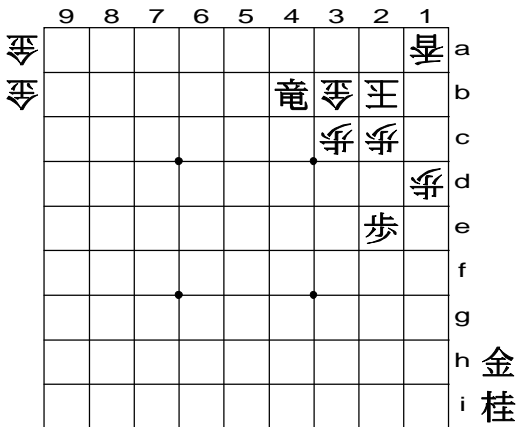
Ma con la mossa giusta si potrebbe chiudere la partita in bellezza.



Problema #8

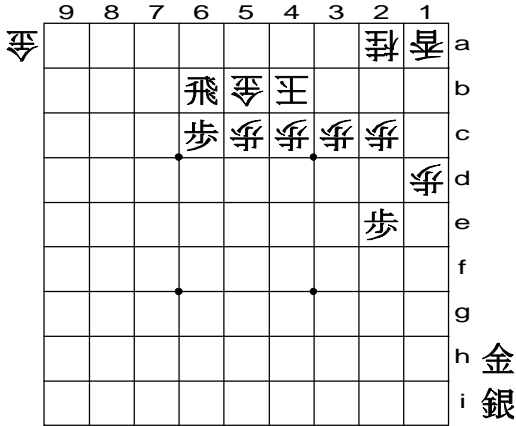
[Seguito del #7, questo problema tratta ancora la tecnica chiamata *ikken-ryu*]

Una posizione che capita talvolta in partita. Mai pensare a scappar via con la Torre promossa, bensì attaccare sfruttandone la forza.



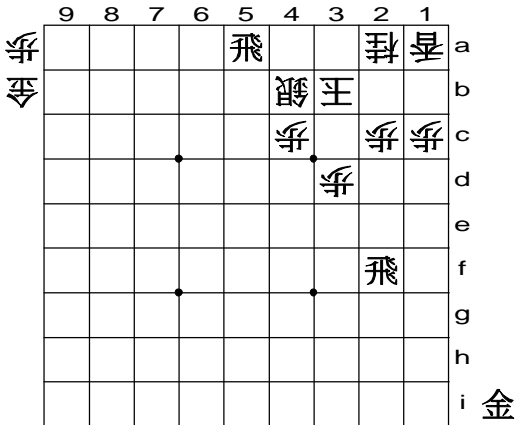
Problema #9

Ora presentiamo “la tecnica della spinta sul lato (*okuri no tesuji*)”: ovvero spingere il Re in uno spazio ristretto. Ci sono due varianti.



Problema #10

Questa posizione capita quando 2 Torri mirano al Re da 2 direzioni diverse. In questo caso l’idea comune nel finale è di sacrificare una delle Torri e promuovere l’altra. Ma quale delle 2 è da sacrificare?



Problema #11

C'è una mossa che evita la fuga della Torre promossa in 2c.
 Se G*4b segue Sx4b e si perde la spinta in attacco.

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

Problema #12

Giocando Nx3b+ si omette una mossa più incisiva. Sono due gli attacchi possibili:
 riflettete con attenzione.

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

Problema #13

La Torre promossa in 2f e l'Alfiere promosso in 4a puntano su 2c. La prossima mossa può distruggere il castello Yagura (*Yagura-gakoi*) del Bianco.

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

Problema #14

Il *Mino* è debole contro la combinazione di Cavallo e Alfiere. Come agire?

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

Problema #15

Uno dei punti deboli del *Kata-Yagura* sono le “orecchie” (dette *kobin*. Sono le case diagonalmente davanti al pezzo) del Re. Il punto sta nello sfruttare le debolezze dell’avversario. Dove piazzare il Cavallo in mano?

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

Problema #16

Lo *Yagura* può essere distrutto subito se si attacca il punto vitale e questo è possibile sacrificando il Cavallo nel modo più efficace.

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

Problema #17

Usando i 2 pedoni in mano, si può catturare o l'Oro o l'Argento, a seconda della mossa del Bianco. Questa è una delle tattiche di sfruttamento dei pedoni.

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

Problema #18

Usando i 3 pedoni di riserva si può catturare l'Oro o l'Argento. Imparate la tattica su come agire sul punto debole dell'Oro e dell'Argento ed indebolire così la difesa.

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

Problema #19

Lo scopo del Bianco è irrompere con la Torre, cominciando con S8g+. Dovete trovare una mossa brillante senza pensare soltanto alle alternative difensive. Imparate com'è facile fermare l'attacco diretto della Torre.

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

Problema #20

L'Alfiere promosso in 6a è senza speranze. Con +Bx5b si cambia solamente un Alfiere promosso per un Oro.
C'è una mossa più incisiva rispetto alla semplice cessione al Bianco dell'Alfiere promosso.

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

Problema #21

C'è la possibilità di promuovere la Torre, ma dopo Rx2c+ G3b, +R2f P*2c l'unico risultato ottenuto è la promozione. Si può ottenere qualcosa di più.

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

Problema #22

Rx2c+ non è così efficace perchè è controbattuta da G3b e la Torre promossa viene ricacciata fuori dal campo del Bianco. Serve un tatticismo prima della promozione della Torre.

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

Problema #23

Questa posizione si raggiunge dopo P1e Px1e. Il Nero ha 3 pedoni in mano. Con 3 pedoni in mano in genere c'è sempre qualche possibilità. Date un'occhiata sul lato.

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

Problema #24

Uno dei punti deboli del castello *Ginkamuri* (Corona d'Argento o Silver Crown) è la testa dell'Argento. Vedete se è possibile rovinare questo solido castello anche se si hanno 2 soli pedoni in mano.

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

Problema #25

Spesso si attaccano le “orecchie” (*kobin*) della Torre avversaria con l’Alfiere. Questo ne è un esempio: come procedere?

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

Problema #26

Il Bianco ha appena avanzato il pedone in 7e. Bisogna catturarlo? No, non serve. C’è un *tesuji* di contrattacco.

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

Problema #27

C'è un buco davanti al Re nello *Yagura*. Questo permette di irrompere.

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

Problema #28

Il punto vitale del *Nimaikin* (2 Ori accostati in difesa in 2^a traversa) sono le "orecchie" del Re. Benché il pedone in 2d sia il solo pezzo del Nero presente sul tavoliere, è possibile mettere il Re in prematto (*hisshi*).

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

Problema #29

Come difendere il Re se si trova sulla diagonale dell'Alfiere avversario? Com'è possibile senza un pezzo in mano?

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

Problema #30

Il Bianco minaccia la cattura di un Argento in 3g o 5g con la forchetta del Cavallo. Un proverbio recita “non scappate da una forchetta”. Se si muove un Argento, l'altro viene catturato dal Cavallo. C'è una mossa più efficace da giocare nel tempo che il Bianco usa per catturare l'Argento?

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

SOLUZIONI

Soluzione #1

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王	銀	皇
						銀	銀	銀	
								銀	
									銀

La risposta corretta è S*2c.

Il prematto (*hisshi* o *brinkmate*) è spesso meglio di uno scacco.

I principianti tendono, con scacchi non necessari, a lasciar scappare il Re avversario in spazi aperti. La sequenza S*3b K2b, S*2c K1c non blocca il Re e resterebbero in gioco 3 Argenti inutili. La sequenza S*3b K2b, S*2d potrebbe essere buona, perché blocca il Re, ma il Nero non ha pezzi in mano ed il Bianco può poi difendersi ad esempio con N*3a o B*4e. Paracadutare l'Argento in 2c è in assoluto la mossa migliore: blocca il Re e non c'è difesa contro il matto a seguire.

Soluzione #2

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							銀	皇	
						金	王		
						歩	銀		
							銀		
						歩	歩		
									香

La risposta giusta è P1e.

Contro un Re sul lato, spingere il pedone laterale.

Quando in un finale ci si avvicina al Re avversario, spesso il Re stesso scappa sulla testa di una Lancia laterale. Sovente non è difficile forzare un matto, ma se non è possibile, spingere il pedone laterale è la via più rapida per accedere al Re.

Un esempio di sequenza errata: G*2b K1c, Gx2a o Gx1a ed i 2 Ori restano inservibili.

Spingere il pedone in 1e significa forzare il matto alla mossa successiva con G*2b K1c, Px1d. Si raccomanda, nel finale, di forzare il Re a muoversi verso un lato.

Soluzione #3

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

La mossa giusta è N*2e.

Non bisogna guidare la fuga del Re avversario sul tavoliere.

Se invece di N*2e, il Nero avesse giocato S*3a K1c, Gx3b, avrebbe sì guadagnato un Argento, ma il Re sarebbe scappato sul lato, con la possibilità in partita di tentare un *jishogi*. Dopo N*2e, seguirebbe S*3a K1b, G*2b#, senza nessuna possibilità difensiva. Questa tecnica è chiamata *shibari* (il pezzo che blocca la via di fuga del Re), una buona tattica per accostarsi al Re avversario. E' più facile dare il matto se il Re è nelle ultime traverse anziché in campo aperto. Sebbene dipenda dalle varie situazioni, di norma non date mai modo al Re di avanzare sul tavoliere, ad esempio in 3[^] e 4[^] traversa.

Non è raccomandabile lo scacco, bensì prima l'accerchiamento del Re avversario, tranne il caso in cui lo scacco impedisca di subire una minaccia di matto!

Soluzione #4

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

La soluzione è P*9f.

Una buona mossa preparatoria del matto è la spinta del pedone.

Non è difficile trovare la soluzione P*9f dato che P*9e è vietata dal regolamento. Il matto che ne consegue è possibile sia con P9e che con G9e. E' facile catturare un Re che sta davanti ai suoi pedoni. È pertanto una buona tattica spingere il Re avversario verso i suoi pedoni. In questo caso il Re sulla 4[^] traversa ha una difficile situazione difensiva. P*9f chiarisce bene il proverbio "un pedone vale mille Ori". Questo è un buon esempio di paracadutaggio indiretto ma efficace.

Soluzione #5

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

La risposta è S*6b.

Attaccare l'Oro in 6a per distruggere il Mino.

Il *Mino* ha nell'Oro in 6a le sue fondamenta. Senza di esso sarebbe facile vincere. B*4c o S*5b possono rappresentare un attacco a 6a, ma non sono efficaci.

Se il Bianco gioca Gx6b il matto si ha con B*7a. Se il Bianco non reagisse, la sequenza sarebbe B*7a Gx7a, Rx7a+.

Ricordatevi che questo paracadutaggio di Argento è il punto cruciale per far cadere il *Mino*. Al fine di giocare S*6b, il Nero dovrebbe prima paracadutare la Torre sulla 1^ traversa, poi procedere all'attacco laterale per bloccare la via di fuga del Re ed infine usare l'Argento sulla testa dell'Oro come mossa decisiva.

Soluzione #6

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

La risposta è P*6b G7a, B*5c

Contro il Mino conviene usare l'Alfiere in 5c.

E' stato ripetutamente raccomandato l'attacco alla casa 6a per una facile vittoria. B*4c è una possibilità, ma non è efficace. Se a P*5c, il Bianco risponde con G7a, la continuazione P5b+, con l'intenzione di proseguire con Rx7a+ Kx7a, G*6b K8b, porta comunque al matto con B*7a, ma il procedimento è troppo lento.

Il Nero dovrebbe paracadutare il pedone in 6b che attacca l'Oro. Se il Bianco risponde Gx6b, B*7a è matto. Contro la risposta G7a, poi il Nero dispone della sottile mossa B*5c, con l'idea di Rx7a+ Kx7a, P6a+ a cui seguono: Kx6a, G*6b# oppure K8b, B7a+#.

Soluzione #7

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

La risposta è S*3c K1c,+Rx3b.

Una mossa indispensabile per il finale.

Se pensate di allontanare la Torre promossa oppure di attaccare con S*3a, a cui segue K2a, siete in grave errore.

Un giocatore di *Shogi* dovrebbe rispondere immediatamente S*3c. S*3c, questa è una mossa indispensabile in un finale, mai dimenticare questa mossa. Nel caso non si abbia un Argento in mano, ma un Oro, allora G*3c. Se c'è un pedone in 3d allora si gioca P3c+, con posizioni simili alla precedente.

Quando un pezzo maggiore è vicino al Re avversario, e si hanno dei pezzi in mano, esiste quasi certamente un linea finale decisiva.

Soluzione #8

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

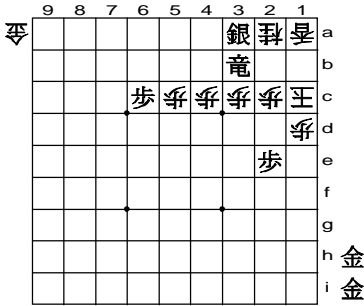
La sequenza risolutiva è N*3d Px3d, G*3c K1c, +Rx3b.

Sgombrare una casa col sacrificio del Cavallo.

Giocare +R4a, con lo scopo di proseguire con N*4d o G*2a, non va bene perché si lascia il tempo all'avversario di rinforzare la difesa.

Prima si crea spazio con N*3d Px3d, poi il prematto arriva con G*3c K1c, +Rx3b. Stesso scopo del problema #7.

Soluzione #9



La variante giusta è G*3b Kx3b, Rx5b+ G*4b, G*2b Kx2b, +Rx4b G*3b, S*3a K1c, +Rx3b.

La tecnica della spinta sul lato (*okuri no tesuji*) è un *tesuji* standard del finale.

R6a+ oppure R7b+ non funzionano. Benché R6a+ punti al matto con G*4a K3b, +Rx5b, il Re può mettersi al sicuro ad esempio con G*5a.

Se invece S*3a, segue Kx3a, Rx5b+ G*3b (diagramma 9a). Il sacrificio dell'Argento rende possibile la cattura dell'Oro con la promozione della Torre. Questa variante ha delle potenzialità, ma non è la più adatta alla posizione.

G*3b è una mossa sottile. Se il Bianco risponde K5a, segue S*4b Gx4b, Gx4b oppure Rx5b+ Kx5b, G*6b che portano al matto. Dopo G*3b Kx3b, Rx5b+ G*4b, si può anche giocare S*4a K2b, +Rx4b come nella linea originale. Comunque è stata scelta la sequenza G*2b Kx2b, +Rx4b per far risaltare la tecnica della spinta sul lato (*okuri no tesuji*).

Sebbene la sequenza sia abbastanza lunga, questo problema non è difficile. Questa tecnica è indispensabile nell'apprendimento dei finali. Abbiamo detto "se possibile evitate gli scacchi", ma questa tecnica fa eccezione. Possiamo vedere che il Re non può scappare prima che si riesca a spingerlo verso il lato. Dopo il diagramma della soluzione, se il Bianco gioca P1e, segue G*2d Px2d, +R2b K1d, +Rx2d#.

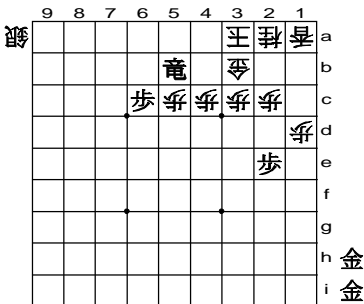


diagramma 9a

Soluzione #10

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

La sequenza è Rx2a+ K3c, G*5d.

Come sacrificare la Torre.

Se R5b+, si promuove la Torre, ma si perde la possibilità di un attacco perché c'è la difesa G*5a.

Se Rx2c+ Kx2c, Rx2a+ P*2b, P*2d: questa è una sequenza che spinge il Re verso il centro, col sacrificio della Torre frontale e promozione di quella laterale. Anche questa sequenza si verifica spesso, ma in questo caso non è la migliore.

Rx2a+ è una mossa sottile. Se Kx2a segue Rx2c+ ...*2b, G*3b#. Il Re non ha altra scelta che K3c, ma G*5d è una mossa eccellente che blocca la via di fuga. Non c'è mossa che difenda simultaneamente contro N*4e e Rx2c+.

Soluzione #11

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王	桂	皇	a
							金			b
						と	龍	龍	卒	c
			●			卒	卒			d
										e
										f
			●							g
										h
										i 金

La soluzione è +P4c.

Una mossa intelligente che attira l'Oro in diagonale distogliendolo dalla sua posizione difensiva.

Una fuga della Torre promossa sarebbe una mossa senza senso. Dopo +P4c Gx4c segue G*3b#. Se il Bianco cattura la Torre promossa, c'è sempre il matto con G*3b.

L'Oro non può arretrare diagonalmente e la soluzione sfrutta questa caratteristica. Avendo solo un Oro in mano, +P4c è la mossa migliore. Se gli Ori fossero 2, si sarebbe potuto giocare G*4a Kx4a, +Rx2a G*3a, G*5b#.

Soluzione #12

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

La sequenza corretta è Rx2c+ Bx4d, N*2e.

Attirare l'Oro in diagonale per rendere la difesa inefficace.

a) G*5d con lo scopo Nx3b+ Kx3b, N*4d

b) Nx3b+

Queste 2 opzioni non sono intelligenti perché mostrano che non si sa come distogliere l'Oro da una posizione difensiva. Rx2c+ è una buona mossa. Se Gx2c c'è il matto con G*3b. Il Bianco gioca quindi Bx4d a cui segue N*2d. Se Gx2c, c'è sempre il matto. Poter piazzare stabilmente la Torre promossa in 3^a traversa col Re in 1^a è una mossa ideale nell'approccio al finale.

Soluzione #13

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

La soluzione è S*3a K1b, +Bx3b.

S*3a!

Avete considerato S*5b, con lo scopo di Sx4c+ Gx4c, Rx2c+#? Il Bianco può rispondere con Gc4b e si perde l'attacco. S*3a è una mossa eccellente. Se Gx3a, segue Rx2c+#. Se K1b, allora si cattura l'Oro in 3b. La posizione è un prematto ed il Bianco non ha difesa. L'Alfiere promosso riesce a minacciare il Re perché è stato cambiato il pedone sulla colonna della Torre nelle fasi iniziali della partita. Ricordatevi di S*3a per la distruzione dello *Yagura*.

Soluzione #14

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

La soluzione è N*7d K9b, +Rx6a.

Contro il Mino giocare N*7d.

E se si cambiano le mosse, giocando ad esempio Rx6a+ Sx7a, N*7d? Segue K7b e l'attacco fallisce. Per prima cosa si deve giocare N*7d. Se K7a segue +Rx6a e se Kx6a allora G*6b#. Se Sx6a allora G*8b#. Non c'è altra mossa se non K9b e poi con +Rx6a si ha un prematto. Se il Bianco risponde P9d, il matto c'è con +Rx7b K9c, B6f P8d, +R8b#. N*7d è spesso il colpo fatale al Mino.

Soluzione #15

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

La soluzione è N*2d Sx2d, Px2d.

Paracadutare il Cavallo in 2d per distruggere il Kata-Yagura.

S*5a è poca cosa. Questo Argento paracadutato ha un effetto minimo sul castello bianco.

Consideriamo P2d: potrebbe avere lo scopo di S*2c o N*2c col seguito Kx2c Rx2a+, ma questo vale solo se il Bianco gioca Px2d!

Vediamo quant'è sottile Nx2d! Se il Bianco risponde Px2d c'è il matto con questa sequenza: S*2c Kx2c, Rx2a+ ...*2b, Px2d Sx2d, Rx2d Kx2d, +Rx2b ...*2c, S*2e#. Può essere arduo per un principiante seguire questa sequenza.

Il Bianco cattura quindi con Sx2d e poi è possibile la cattura con Px2d. Se anche ora il Bianco gioca Px2d, c'è lo stesso matto della sequenza precedente ed il solido *Kata-Yagura* andrà subito in frantumi.

Ricordatevi di ricorrere a N*2d nelle vostre partite.

Soluzione #16

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

La soluzione è N*2d Px2d, Px2d.

Paracadutare il Cavallo in 2d è il tesuji che serve per irrompere nello Yagura.

N*5e non è utile. Il Bianco risponde con Gc4b minacciando l'Alfiere promosso e così si perde l'iniziativa: assolutamente da evitare.

P1d può essere considerata una buona mossa se nel piano si segue questa sequenza: Px1d, Lx1d Lx1d, S*1a Kx1a, +Bx3b (diagramma 16a). E' una sequenza sottile, ma c'è qualcosa di meglio.

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

diagramma 16a

N*2d è una mossa eccellente. Se il Bianco risponde G34b, S*3a perderà subito. Se invece risponde Gc4b, ci può essere un prematto con Nx3b+ Gx3b, G*4c Gx4c, S*3b. Al Bianco non resta che catturare il Cavallo con Px2d a cui segue Px2d. Ora il Bianco è forzato alla cattura con Sx2d. La mossa seguente è P*2c!, che si assicura 2 sequenze di prematto. La prima è: Gx2c, S*3b. L'altra è: Kx2c, Rx2d Kx2d, +Bx3b ed il Bianco non può impedire il paracadutaggio dell'Oro in 2c o 2e. Qualora non si voglia lasciare la Torre nelle mani del Bianco, si può adottare questa sequenza: Sx2d, Rx2d P*2c, R2h con la successiva S*3a.

Riassumendo, N*2d è la mossa cruciale nonché il modo più rapido per accedere Re nello Yagura.

Soluzione #17

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香								王	我	皇
						馬	金	王		
				香	金		香	香		
			●		香	馬				
						歩	歩	歩		
						歩	銀			
					歩	金	桂			
								飛		
									香	

La soluzione è P*3d Sx3d, P*3e.

Il tesuji mira al punto debole dell'Oro e dell'Argento.

E se invece P4e? Non è male, poichè si intende far partecipare all'attacco l'Argento ed il Cavallo. Però si perde l'occasione di giocare una mossa vitale. Ricordatevi che la casa davanti all'Argento, con un Oro di fianco, è un punto vitale.

Un punto vitale significa un punto debole. Ecco perchè P*3d è una mossa brillante. Qualunque sia la risposta del Bianco, Gx3d o Sx3d, si cattura il pezzo con P*3e. Qualora il Bianco abbia uno *Yagura*, il pedone in 3d sul tavoliere è essenziale. Senza il pedone in 3d, lo *Yagura* è come una testa calva. Il Bianco deve coprirsi. Questo è il motivo per cui il P3d sul tavoliere è necessario per la difesa del Bianco.

Soluzione #18

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香							王	我	皇	
						馬	金			
				香	金		香	香		
			●		歩	歩	歩			
				歩	銀					
			●							

La soluzione è: P*4d G5c, P*5d G5b, P4c+ Gx4c, P*4d.

I pedoni sono magici.

Questo problema è un qualcosa che si può conoscere o no. Per essere un giocatore tattico si deve tuttavia pensare alla sequenza precedente ovunque sia applicabile. Si può catturare l'Oro o l'Argento con l'accorto uso dei 3 pedoni in mano, riferendosi alla "magia dei pedoni". Con P*4d il Bianco è forzato a giocare G5c. La successiva P*5d forza l'Oro a retrocedere in 5b. Segue il sacrificio brillante P4c+ con attacco a più pezzi. Qualunque sia la risposta, la successiva P*4d assicura la cattura di un pezzo in cambio del solo pedone promosso.

Soluzione #19

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

La soluzione è: P*8c Rx8c, B*7b.

Non temete troppo di essere attaccati dalla Torre avversaria.

E' inutile avere troppa paura della Torre avversaria. Spesso è facile fermare l'attacco della Torre. Bisogna cambiare mentalità a questo riguardo. Se pensate solo a difendervi, ecco cosa potrebbe capitare:

P*8h P*8g, Px8g Sx8g+, Gx8g Rx8g+

Questa sequenza è terribile per il Nero. È infantile permettere un'agevole promozione della Torre. Paracadutate il pedone sulla testa della Torre in 8c. Se la Torre si sposta, avete un tempo da impiegare per un'altra mossa. Se risponde Rx8c, la forchetta B*7b risulta buona.

Soluzione #20

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

La soluzione è: P*7d Rx6a, Px7c+.

Come cedere l'Alfiere promosso con guadagno.

Quasi tutti pensano a +Bx5b Gx5b. Ma questa mossa uccide l'aji (la potenzialità della posizione). Se si cerca una migliore alternativa, lasciando che il Bianco catturi l'Alfiere promosso per guadagnare un tempo, si può trovare P*7d.

Si perde l'Alfiere promosso, ma il pedone promosso in 7c alla prossima mossa cattura l'Argento in 6c. In questo modo non si cade in una posizione svantaggiosa, dato che la Torre si sposta in una casa meno importante e l'Alfiere promosso è stato cambiato per 2 pezzi, Argento e Cavallo.

Questo problema mostra come rinunciare e cedere all'avversario i pezzi maggiori.

Soluzione #21

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

La soluzione è P*2d Px2d, P*2c.

Catturare l'Alfiere quasi per nulla in cambio è meglio che promuovere la Torre.

Il giocatore che pensa solo a promuovere la Torre solitamente è un principiante. Promuovere la Torre è certamente un vantaggio, ma se il Bianco risponde G3b ricacciando indietro il Torre promossa e poi gioca P*2c riporta la situazione alla calma. Paracadutare il pedone in 2d, minacciando la promozione in 2c è una mossa molto energica che il Bianco deve contrastare. Se cattura il pedone, crea un buco sulla testa del Alfiere che viene sfruttato col successivo pedone paracadutato. In questo modo si ottiene un Alfiere quasi per nulla: e in questo caso è molto meglio che promuovere la Torre.

Soluzione #22

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

La soluzione è: P*1b, Lx1b, Rx2c+.

Un sacrificio tattico di un pedone permette alla Torre promossa di rimanere nel campo avversario.

Talvolta la promozione della Torre è la mossa migliore. Tuttavia, nel caso che la promozione della Torre non sembri così efficace, promuovete la Torre soltanto dopo una mossa preliminare che ne valorizzi di più la successiva promozione. A questo scopo, si sacrifica un pedone per attirare la Lancia e solo dopo si promuove la Torre. Se il Bianco risponde G3b, si può catturare la Lancia e rimanere nel campo avversario. Dipende ovviamente dalle varie situazioni, ma questo *tesuji* dimostra che il vantaggio di materiale è più importante che la semplice promozione.

Soluzione #23

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

La soluzione è P*1c Lx1c, P*1d Lx1d, P*2d Px2d, Rx2d P*2c, Rx1d.

C'è sempre qualche possibilità sul lato se si hanno 3 pedoni in mano.

La posizione che si ottiene dopo P1e Px1e è ideale per l'applicazione del proverbio. Sarebbe da principianti paracadutare il pedone in 1d per poi giocare Lx1e, perché così si consentirebbe la difesa P*1b. Su P*1c: se il Bianco non agisce segue Lx1e con l'idea di P1b+. Se il Bianco risponde Bx1c, incoraggia il Nero a Lx1e. Dopo la risposta del Bianco Lx1c, si sacrifica un pedone in 1d per isolare la Lancia e poi catturarla con la sequenza P*2d Px2d, Rx2d P*2c, Rx1d con la possibilità di promuovere in 1b. Questa è una tattica che avanza la Torre prima in verticale e poi in orizzontale. Se avete azzeccato la risposta non siete principianti.

Soluzione #24

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

La soluzione è P*2e Px2e, P*2d.

Come rovinare il Ginkamuri.

Che dire di N3g? Ha lo scopo di proseguire con P*2e, ma nella posizione che segue a Nx2e, Nx2e, col sacrificio del Cavallo bianco, non è facile trovare una via per un ulteriore attacco.

La diretta P*2e è una buona mossa. Se il Bianco risponde con N*2e, P*2f è efficace per catturare il Cavallo, minacciando sempre la testa del Re. Se la risposta è Px2e, P*2d guadagna un Argento rovinando la testa del Re.

Ricordatevi, che se anche non c'è la Torre nera, P*2e dà spesso una possibilità di vittoria. Questo si chiama *awase no fu*, ovvero "attacco congiunto dei pedoni".

Soluzione #25

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

testa dell'Argento in questo caso è una buona mossa. Se il Bianco risponde con Sx7d allora si può catturare la Torre, per quasi nulla in cambio. La risposta del Bianco, S6d, è forzata ma l'attacco naturale P6e è una mossa brillante. Oltretutto se il Bianco cattura, si guadagna la Torre per quasi nulla in cambio. Questo tipo di attacco contro la Torre avversaria capita spesso nello *Shogi*. *Kobin* è il termine tecnico per indicare le orecchie della Torre e del Re che sono di solito vulnerabili.

La soluzione è P*7d S6d, P6e.

Puntare alle *kobin* della Torre.

Che dire di Bx7c+ Nx7c, P*7d? E' un forte attacco cambiare Alfiere per Argento e paracadutare un pedone sulla testa del Cavallo. Tuttavia non è così efficace se la Torre bianca si sposta in 8c. P*7d sulla

Soluzione #26

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

La soluzione è P6e Sx6e, Px7e.

Tsukichigai contro *fugoshi-gin*.

("Argento scalatore"). Un Argento situato nella casella sulla testa del pedone (come il S6d sulla testa del P6c) è chiamato *fugoshi-gin*. E' piuttosto facile mettere pressione al *fugoshi-gin*. La risposta giusta a P7e è P6e. Se il Bianco arretra l'Argento, si cattura il pedone per niente e si avranno 2 *kurai-fu* (pedone in avanguardia) in 6^ e 7^ colonna, che daranno un grande vantaggio. Se il Bianco cattura il pedone con Sx6e, allora si cattura il pedone in 7e, e questa è una buona mossa perché mira a P*6f che uccide l'Argento in 6e. Se ora il Bianco muove P5e, la replica Px5e vanifica ancora il tentativo di salvare l'Argento. Questo è un *tesuji* chiamato *tsukichigai* (ovvero quando ad un spinta di pedone si contrappone una spinta di pedone su un'altra colonna).

Rispondere a P7e con Px7e è una mossa da principianti, perché permette al Bianco di avanzare facilmente l'Argento con Sx7e. Ora sarebbe difficile per il Nero difendersi dall'attacco *bogin* del Bianco

Soluzione #27

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

La soluzione è P*2c K1b, Rx4c+ Gx4c, G*2b Sx2b, Px2b+#.

Una mossa del pedone che vale mille generali.

P*4b o N4e sono mosse da novizi. A P*4b, il Bianco risponde con Gx4b minacciando la cattura della Torre. A N4e segue P*4d, Nx3c G4x3c che rende il Re salvo.

Le posizioni della Torre e dell'Alfiere neri sono estremamente buone per accedere al Re bianco. La 1^a mossa è paracadutare il pedone in 2c. E' una mossa illuminante. Se il Bianco risponde con Gx2c, si può catturare l'Oro in 4c quasi per nulla. Se il Bianco cattura il pedone con Kx2c, la Torre irrompe con Rx2a+. Non resta che K1b, ma la partita si chiude con la sequenza della soluzione.

Un solido *Kin-Yagura* distrutto da un solo pedone paracadutato. Questo è un caso tipico in cui un pedone vale mille generali.

Soluzione #28

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

La soluzione è: B*2c K2b, B4a+.

Uno squisito prematto.

G*2c K4a è maldestra. B*2c K2b, Bx3d+ non è abbastanza incisiva. E' fuori

questione lo scacco G*2c, perché il Re può scappare via 4a.

B*2c è una buona mossa. Bx3d+ dopo K2b è piena di *aji*. Ma l'attacco richiederà molti tempi dopo la risposta del Bianco S3b. B*2c K2b, B4a+ crea uno squisito prematto che lascia senza difesa il Bianco. Sia che catturi l'Alfiere promosso con Gx4a o il pedone con Bx2d, G*2c è matto. E' eccitante poter fare una mossa così sottile in partita.

Soluzione #29

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

La soluzione è K8h Px6g+, G5x6g

Una fuga anticipata del Re guadagna 8 mosse.

E' un errore permettere al Bianco la cattura dell'Oro: Px6g, G5x6g P*6f.

Si può uscire da una posizione pericolosa usando la tecnica della fuga anticipata del Re nel caso in cui non si abbiano pezzi in mano o non ci siano buone mosse difensive con i pezzi in gioco. Il proverbio dice che si guadagnano 8 mosse. Sebbene sia dubbio l'esatto ammontare del guadagno, è invece certissimo che questo *tesuji* difensivo sia importante. Togliendo il Re in 8h dalla diagonale dell'Alfiere si salva la posizione. Ora non ci si deve preoccupare di Px6g+ e poi di P*6f, perché si possono catturare entrambi i pedoni.

Soluzione #30

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

La soluzione è P*4c Sx4c, P5c+.

Non concentratevi sulla fuga da una forchetta.

Concentrarsi solo sui pezzi attaccati da una forchetta è da principianti. N4e minaccia la cattura di un Argento. Se si scappa con quello destro cade l'altro e viceversa. Ma anche se si perde un Argento in cambio di un Cavallo, la ricattura attiva l'Alfiere in modo naturale. Per cui non bisogna agitarsi. Paracadutando il pedone in 4c, si è in grado di promuovere P5c+ se Sx4c, oppure Rx2c+ se Gx4c. In ogni caso va benissimo per il Nero. Il proverbio è interessante anche se talvolta è meglio scappare da una forchetta. L'importante è valutare l'intera posizione e non concentrarsi sui singoli attacchi che si subiscono.

Glossario avanzato

<i>aji</i>	possibilità, potenzialità
<i>awase no fu</i>	un <i>tesuji</i> come l' "attacco congiunto dei pedoni".
<i>fugoshi gin</i>	un Argento davanti a un pedone
<i>gakoi</i>	castello, formazione difensiva
<i>Ginkamuri-gakoi</i>	castello Corona d'Argento o Silver Crown
<i>hisshi</i>	prematto: blocco del Re, per cui lo scaccomatto è inevitabile
<i>ikken ryu</i>	tecnica d'attacco che sfrutta l'inchiodatura della Torre promossa
<i>jishogi</i>	condizione di parità della partita, dovuta ai Re che raggiungono il campo avversario rendendosi inattaccabili
<i>Kata-Yagura</i>	altra forma del castello <i>Yagura</i>
<i>Kin-Yagura</i>	altra forma del castello <i>Yagura</i>
<i>kobin</i>	le "orecchie" di un pezzo, cioè le case diagonali davanti ad esso
<i>kurai fu</i>	pedone in posizione d'avanguardia
<i>Mino-gakoi</i>	castello <i>Mino</i>
<i>Nimaikin</i>	2 Ori accostati in difesa in 2 ^a traversa
<i>okuri no tesuji</i>	tecnica di spinta sul lato del Re
<i>shibari</i>	il pezzo che blocca la via di fuga del Re
<i>tesuji</i>	tecniche standard applicabili in determinate situazioni
<i>tsukichigai</i>	quando ad un spinta di pedone si contrappone una spinta di pedone su un'altra colonna
<i>Yagura-gakoi</i>	castello <i>Yagura</i>