

# Elementi di Shogi

Franco Pratesi

## Sommario

Sono analizzati gli elementi fondamentali degli scacchi giapponesi sia illustrandone le peculiarità sia con riferimento ad altre varianti scacchistiche. Sono anche commentati vari aspetti organizzativi e bibliografici relativi al Paese d'origine e ad una certa diffusione in Occidente per un gioco ancora prevalentemente nazionale ma di notevole profondità strategica.

## Summary

Shogi Elements. The essential features of shogi or Japanese chess are reported and discussed. Attention is focused on the distinctive aspects of the game, as well as on its relationships to other chess variants. Some bibliographic data and details of organisations are provided and commented on. The considerable strategic depth of the game is illustrated. Some information is also given about its recent spread in Western countries, where shogi has nevertheless essentially maintained its national character.

## Premessa

Per molti appassionati di scacchi la storia del loro gioco prediletto non si estende molto al di là della cronaca degli ultimi anni. Ad un simile approccio, le altre forme del gioco non possono rappresentare che qualcosa di esotico, solo lontanamente collegato con gli scacchi comuni. Se però si considera lo sviluppo plurisecolare del gioco, almeno da quando ha raggiunto un carattere largamente sovranazionale con la dominazione araba, si può verificare che la incisiva modifica alle regole apportata in Europa alla fine del medioevo fu solo una delle vie percorse per aggiornare un gioco già allora pressoché millenario. Restituendo

quindi la dignità dovuta alle diverse varianti nazionali sviluppatesi dal gioco antico, si possono meglio apprezzarne i non pochi elementi positivi. Così, in un fascicolo precedente si sono illustrati i lineamenti essenziali degli scacchi cinesi; qui si intende esporre gli elementi fondamentali degli scacchi giapponesi o shogi, riservando ad una futura occasione lo studio di altre varianti, a cominciare da quelle indiane.

## **Guerra e scacchi**

Innumerevoli volte le battaglie scacchistiche sono state prese a modello di quelle vere. L'analogia con la strategia bellica può anche servire per inquadrare l'evoluzione delle varianti nazionali degli scacchi ed in particolare per introdurre le caratteristiche tipiche degli scacchi giapponesi.

Nelle battaglie antiche non potevano esistere scontri a distanza, e gli scacchi hanno corrispondentemente presentato re, ministri, pedoni ed elefanti poco mobili. Solo i cavalieri e specialmente i carri da battaglia avevano una mobilità notevole; quest'ultimi, meglio noti come rocchi (poi trasformati in torri), sono stati per molti secoli i più forti pezzi sulla scacchiera. Nei paesi a religione musulmana lo shatranj ha conquistato diffusione internazionale resistendo fino al nostro secolo con poche modifiche alle antiche regole. Se si cerca nel corso della storia la variante di scacchi più diffusa è proprio a questa che si deve attribuire il primato.

Le moderne mosse di alfiere e donna (insieme ad altre modifiche come l'arrocco e la doppia mossa iniziale del pedone) hanno profondamente trasformato il gioco arabo, anche tenendo conto che le mosse della donna potevano ottenersi per promozione di semplici pedoni. Da allora, le nostre partite si svolgono su tutta la superficie disponibile con repentini mutamenti di fronte e con controllo sulle case anche da lontano. Analogo fu l'effetto della diffusione dell'artiglieria fra gli eserciti dell'epoca: l'artiglieria pesante rese inefficaci le precedenti difese e favorì lo svolgimento di battaglie a maggiore distanza.

Gli scacchi di origine europea stanno subentrando al gioco antico in tutto il mondo. Sviluppi in certa misura simili erano però avvenuti in precedenza ed in maniera autonoma in alcuni Paesi orientali. Così, in Cina si è avuta tra l'altro la comparsa delle catapulte o bombarde, che introducono nella valutazione i salti a distanza, molto più di quanto poteva avvenire con il salto dei cavalli. Le due bombarde, in presenza delle

torri e delle particolari regole di mossa dei re (costretti a non abbandonare la fortezza di base ed inoltre con la facoltà di minacciarsi reciprocamente a distanza) rendono il gioco cinese assai simile ad una battaglia tra cannoni e mortai dove l'infilita da lontano resta il più frequente e pericoloso motivo dell'assalto. Le manovre della difesa si basano su ricorrenti interposizioni di pezzi lungo la traiettoria dei pezzi maggiori del nemico, alternate con il disinserimento degli stessi quando è la bombardata a minacciare. A rendere ancora più efficace l'azione a distanza si ha il maggiore spazio derivante dalla conduzione del gioco sulle intersezioni della scacchiera che in effetti porta il numero di "case" a 9x10.

Negli scacchi giapponesi si gioca su una scacchiera di 9x9 caselle; per quanto riguarda i pezzi, non ci sono le bombarde, non esistono pezzi paragonabili alla nostra donna, c'è una sola torre ed un solo alfiere, il cavallo può muovere solo nelle due case più avanzate verso il campo nemico fra le otto possibili nel gioco occidentale. Rispetto agli scacchi europei ed anche a quelli cinesi si osserva complessivamente una mobilità dei pezzi ridotta, di tipo shatranj. Esiste però un'eccezione in grado di trasformare l'intera strategia del gioco: riprendendo l'analogia militare è come se gli eserciti dovessero combattere una battaglia campale, basata principalmente sui corpo a corpo della fanteria, ma con l'ausilio di truppe aviotrasportate, e ciò in una variante vecchia di oltre mezzo millennio!

Ciò che caratterizza lo shogi e, volendo, la sua modernità è proprio la facoltà del giocatore di sostituire qualsiasi sua mossa sulla scacchiera con l'inserimento fra i propri pezzi di uno catturato all'avversario, in una casa a sua scelta. Si hanno così due grosse novità: la partecipazione al gioco della terza dimensione, da cui vengono "paracadutate" le nuove forze, e l'incremento di agonismo dovuto al continuo rifornimento di materiale. Nei nostri scacchi capita spesso di vedere attacchi, lanciati con grande spiegamento di mezzi, che si trasformano dopo qualche cambio forzato in finali in cui le forze rimaste non sono più sufficienti a sostenere un attacco decisivo. Ciò non può avvenire nello shogi: i pezzi scambiati sono pronti a rientrare in battaglia in ogni momento, di solito in posizioni più minacciose di prima.

Una delle conseguenze più interessanti delle regole e delle strategie di gioco è che la patta negli scacchi giapponesi risulta estremamente rara (circa 1-2%): non può che arricchire il gioco l'assenza di quelle partite, così frequenti fra i nostri maestri, che fin dall'inizio si indirizzano verso un precoce risultato di parità. Considerando un'ultima volta

l'analogia con le battaglie, quelle degli scacchi giapponesi possono quindi considerarsi più metodiche, forse più lente ma certamente meno soggette a tregue o facili armistizi.

### **Forma dei pezzi e della scacchiera**

La scacchiera, o shogiban, si presenta come un reticolato di colore uniforme (come era usuale in tutti gli scacchi antichi). Le caselle sono 81; nonostante la dimensione di 9x9 il perimetro non è quadrato perchè le case sono leggermente allungate nella direzione dei due giocatori per facilitare una visione prospettica del campo. Nelle scacchiere moderne, quattro punti neri più marcati contrassegnano di regola le intersezioni che indicano – in corrispondenza con la terza e la sesta traversa – i campi di promozione. Senza considerare i fogli di plastica pieghevoli, detto schema può essere riportato su tavole di legno piuttosto sottili o sui tradizionali mobiletti sostenuti su quattro larghe zampe e accompagnati da due sostegni all'incirca della stessa altezza (per tenere in vista accanto alla scacchiera i pezzi catturati).

Dovendo pensare ad una forma dei pezzi meglio compatibile con la facoltà di cambiare campo, si potrebbe pensare a pedine bicolori del tipo usato al medesimo scopo in giochi tipo Othello, magari di altezza considerevolmente maggiore in analogia agli scacchi comuni. Negli scacchi giapponesi tuttavia una simile facoltà di rigirare i pezzi su se stessi già esiste ad un altro scopo: quello di indicare per la maggior parte dei pezzi stessi il rispettivo ruolo una volta promossi. Per soddisfare l'esigenza che i pezzi fossero compatibili sia con il loro valore dopo promozione, sia con la loro dislocazione nell'uno o nell'altro campo, i Giapponesi sono giunti ad una forma standard dei pezzi che si presenta completamente diversa da tutte quelle a cui ci hanno abituato le altre varianti nazionali nel corso di tutta la storia degli scacchi. Si tratta infatti di tavolette a base pentagonale isoscele, con una punta che, per il semplice fatto di essere orientata verso l'avversario, permette la distinzione dei due campi. Di solito le due basi sono piane ma non parallele, di modo che la tavoletta risulta leggermente assottigliata verso la punta. Le dimensioni dei vari pezzi sono di solito suddivise in gruppi, con i pezzi di minor valore leggermente più piccoli. Tutti i pezzi, comunque, sono scomodi a maneggiarsi in confronto ai nostri pezzi abituali; i Giapponesi li muovono principalmente con i polpastrelli di indice e medio.

Su ogni faccia delle tavolette sono incisi uno o due ideogrammi, di cui uno è sufficiente ad individuare il pezzo e viene utilizzato da solo nella scaccografia. I caratteri della forma promossa sono indicati in corsivo (e colorati in rosso in alcuni insiemi da gioco).

### **Disposizione iniziale e facoltà di mossa**

Gli scacchi giapponesi mantengono una denominazione militare dei pezzi: la scacchiera è calcata da un gran numero di generali di diverso grado: i generali di diamante (o re), d'oro, e d'argento. Quasi tutti i pezzi sono predisposti all'attacco (fino al limite che alcuni, come i pedoni dei nostri scacchi, non possono retrocedere se non dopo promozione): anche i cavalieri (C) qui possono solo avanzare verso le due case più lontane dalla linea di base; lo stesso i lancieri (L) che hanno la mossa della nostra torre ma solo in senso verticale. Eccetto il generale di diamante o re (R) che ha funzioni e mosse del nostro re, anche gli altri generali, pur muovendo di una sola casa, hanno più facilità di muoversi avanti che indietro (oro, O: le quattro direzioni ortogonali più le due oblique in avanti; argento, S: le quattro direzioni diagonali più quella in avanti).

L'ordine dei 20 pezzi per parte nella posizione iniziale è: nella prima fila L, C, S, O, R, O, S, C, L, con disposizione simmetrica ai fianchi del re (si veda la fig. 1). Nella seconda traversa ci sono solo due pezzi, quelli che agiscono a maggior distanza: equivalgono rispettivamente ai nostri alfiere (A) e torre (T); è da notare che la mossa dell'alfiere corrisponde proprio a quella del nostro alfiere e non a quella originaria dell'elefante, che era un salto verso la seconda casa diagonale. La terza traversa è occupata dai 9 pedoni che avanzano sempre di un solo passo e, diversamente dai nostri, mangiano nella stessa direzione in cui avanzano.

### **Promozione**

È importante tener conto che qui si ha una diversa struttura della promozione. Nei nostri scacchi un pedone che raggiunge l'ottava traversa è obbligatoriamente trasformato in un pezzo a scelta del giocatore; in quelli giapponesi la promozione interessa non solo i pedoni ma

quasi tutti i pezzi e può avvenire appena si varca il campo avversario entrando (o uscendo o muovendosi all'interno) nella terz'ultima traversa. Tale promozione è facoltativa, diventando obbligatoria solo nei rari casi in cui ogni mossa ulteriore del pezzo resterebbe impedita (tipicamente cavalli in penultima od ultima traversa, pedoni in nona). La promozione può essere differita a volontà del giocatore che, finché resta nel campo avversario, può compiere una mossa successiva consistente in effetti in promozione e mossa. Così può verificarsi il caso di un pezzo che si promuove uscendo dal campo avversario.

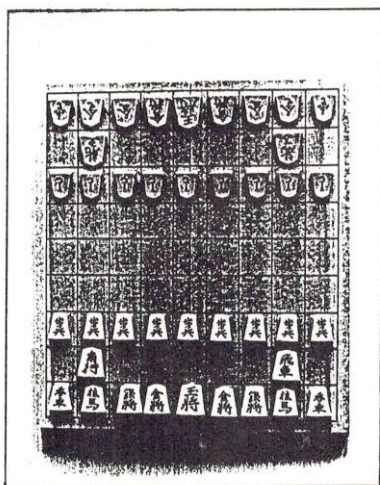


Figura 1

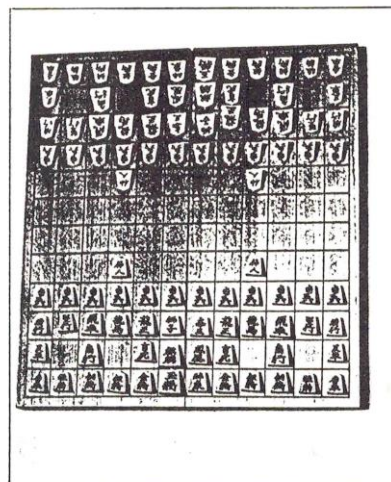


Figura 2

Fig. 1 - Shogi. Posizione iniziale. I pezzi in alto sono mostrati quando possibile nella forma promossa (in realtà nella posizione iniziale i due campi sarebbero identici). La scacchiera è in legno, pieghevole; i pezzi in plastica stampata.

Fig. 2 - Chu-shogi o scacchi intermedi. Posizione iniziale. Scacchiera 12x12 in legno, pieghevole; pezzi in plastica stampata. Museo di Antropologia ed Etnologia, Firenze, Cat. n° 32886.

Le leggi del gioco annullano ogni promozione dopo la presa e impediscono anche di dare matto immediato coi pedoni rimessi in gioco. La promozione, se resta facoltativa per il tempo, non è tuttavia libera per quanto riguarda la scelta della figura, che dev'essere quella indicata nella faccia inferiore del pezzo. In particolare quasi tutti i pezzi vengono promossi a generali d'oro, esclusa la torre, che acquista in più la mossa di una casa nelle quattro direzioni diagonali, e l'alfiere che, similmente, acquista in più la mossa di una casa nelle quattro direzioni ortogonali.

Di regola le grafie più o meno schematiche indicanti i generali d'oro ottenuti a seguito di promozione permettono di distinguere, senza rigirare la tavoletta, la natura del pezzo originario.

## **Condizioni di gioco**

Ovviamente esistono anche per lo shogi varie condizioni di gioco, dalle partite amichevoli a quelle di campionato. Al massimo livello, i due giocatori si affrontano di solito senza presenza di pubblico. Uno o due assistenti, di solito giovani candidati, tengono conto del tempo di gioco e trascrivono le mosse della partita. In tornei meno importanti, se la trascrizione è richiesta, i giocatori la registrano di solito a memoria dopo la fine della partita.

Il conteggio del tempo avviene con criteri diversi dai nostri: in particolare non si conta il tempo se inferiore ad un minuto per mossa. Alla fine del tempo prefissato (a volte 9 ore in due giorni successivi per incontri di campionato) scatta il byoyomi, in cui uno degli assistenti conta un minuto per mossa scandendone gli ultimi dieci secondi. Naturalmente le partite importanti sono ancora giocate sulle scacchiere di tipo mobiletto tradizionale, tra giocatori seduti sui talloni... alla giapponese.

## **Scaccografia**

Per trascrivere le mosse i Giapponesi usano un sistema piuttosto simile alla nostra notazione algebrica. In particolare le colonne sono indicate con i numeri arabi e le file orizzontali ancora con i numeri ma scritti secondo la grafia cinese. L'origine di tali numerazioni, per noi insolita, è la casa in alto a destra; perciò le colonne si indicano da 1 a 9 procedendo verso sinistra, mentre i numeri delle file crescono dall'alto in basso. Nei testi inglesi con testo giapponese a fronte si usa affiancare ai numeri cinesi sul margine verticale della scacchiera le corrispondenti lettere iniziali dell'alfabeto da a ad i. Nei testi inglesi di The Shogi Association (TSA, ricordata in seguito), si usano sistematicamente i numeri per le colonne – come nei testi giapponesi – ed invece le lettere dell'alfabeto dalla fila a in alto fino alla i, la più bassa delle nove traverse. In altri sistemi si usano per le file i numeri romani. Ciò appare piuttosto contrario alle nostre abitudini scaccografiche ma permette di

incontrare meno difficoltà nel passaggio alla lettura delle trascrizioni nei testi giapponesi. Vanno inoltre introdotti segni appositi a significare l'inserimento in gioco di pezzi dalla riserva (TSA: \* prima della casa di atterraggio) e l'avvenuta promozione (TSA: + dopo la mossa). Lo stesso segno + prima della lettera che contrassegna il pezzo sta ad indicarne poi lo stato promosso. Non viene indicato lo scacco.

Nonostante il fatto che i due campi siano identici, si usa indicare come nero e si rappresenta come posizionato in basso nei diagrammi il giocatore che muove per primo; l'avversario, il bianco, avvanzerà dall'alto verso il basso. Questa convenzione, contraria alla nostra, è utilizzata anche per la trascrizione in quanto prima di ogni mossa è di regola ripetuta la tavoletta nera o bianca; in Giappone non si usa invece riportare il numero successivo delle mosse. All'infuori del ripetersi delle tavolette nere e bianche, di solito le mosse sono indicate in successione senza particolari avvertenze di composizione tipografica; alcune volte si incontrano tuttavia trascrizioni in cui si ha cura di allineare alla stessa altezza del testo le mosse successive, che vengono così a formare colonne orizzontali nella pagina.

## Strategia di gioco

La strategia dello shogi risente ovviamente delle caratteristiche dei pezzi e della scacchiera. Rispetto agli scacchi comuni i pezzi si muovono molto meno (a parte la rimessa in gioco delle riserve) e la scacchiera è più grande del 40%. Ciò si riflette inevitabilmente in una maggiore lentezza dell'azione: le manovre sono più elaborate e l'avvicinamento dei due eserciti più parziale e più lontano dall'inizio del gioco. Volendo trovare qualche analogia coi nostri scacchi bisognerà prendere come punto di riferimento alcune partite di gioco chiuso in cui si tende a sviluppare i pezzi e migliorare la loro disposizione complessiva senza effettuare cambi per almeno una ventina di mosse.

Prima di sottolineare alcuni aspetti particolari del gioco, si ritiene utile riportare (sia pure senza commento) un'intera partita compilata a scopo didattico dalla giocatrice professionista Takojima Akiko e commentata per ben 18 pagine nel libro di Fairbairn citato in seguito.

1 P-7f P-8d, 2 S-6h P-3d, 3 P-6f S-6b, 4 S-6g P-5d, 5 P-9f O6a-5b, 6 T-5h R-4b, 7 R-4h R-3b, 8 R-3h P-1d, 9 P-1f P-9d, 10 R-2h S-4b, 11 S-3h P-8e, 12



A-7g S-3c, 13 P-4f P-3e, 14 S-4g S-3d, 15 P5-f S-5c, 16 T-8h P-4d, 17 O-3h P-4e, 18 Px4e Sx4e, 19 P\*4f S-3d, 20 O-5h P-6d, 21 O5h-4h A-3c, 22 P-7e R-2b, 23 T-7h O-3b, 24 L-9h O5b-4b, 25 A-6h P-2d, 26 P-7d Px7d, 27 Tx7d P\*7c, 28 T-7f P-2e, 29 C-7g P-5e, 30 Px5e Ax5e, 31 S6g-5f A-3c, 32 P\*7d Px7d, 33 P\*5d S-6b, 34 Tx7d S-7c, 35 T-7f S-4c, 36 P-6e Sx5d, 37 Px6d P\*6f, 38 P-4e P\*7e, 39 Tx7e P\*7d, 40 T-7f P-8f, 41 Px8f P-7e, 42 Tx7e Tx8f, 43 Ax3e P\*8d, 44 A-7a+ P\*7d, 45 +Ax8a S-4c, 46 T-6e T-8h+, 47 P-4d Ax4d, 48 S-4e P-2f, 49 Px2f P\*2g, 50 Rx2g +Tx9h, 51 P-3f P-6g+, 52 Sx4d Sx4d, 53 C\*3d R-3c, 54 Cx4b+ Ox4b, 55 +A-5d L\*2c, 56 +Ax4d Rx4d, 57 A\*5e R-4c, 58 S\*5d R-3b, 59 O\*2b R-4a, 60 Ox2c A\*5i, 61 P\*4c +P-5g, 62 Px4b+ Rx4b, 63 L\*4c R-5a, 64 O\*5b Rx5b, 65 P-6c+ abb. (Infatti se: R-5a 66 Ax7c+ R-6a, 67 +P-6b; oppure se R-6a, 66 +Px7c R-7a, 67 S\*7b).

## Le aperture

Volendo indicare le aperture in maniera simile a quanto siamo abituati negli scacchi internazionali si può far riferimento alle mosse iniziali della torre che può essere mantenuta fissa sulla sua colonna originaria o mobilitata lungo la seconda traversa; l'avversario può rispondere in maniera simmetrica dando origine a due diverse famiglie (entrambi statica o entrambi mobile). La terza ed ultima grossa famiglia si ha quando l'avversario risponde con l'altra alternativa, statica su mobile o viceversa. Quest'ultima famiglia ha trovato seguito solo di recente. Giochi diversi, irregolari, sono possibili ma assai rari. Nei secoli di sviluppo del gioco anche la teoria delle aperture ha compiuto notevoli progressi nel dettaglio delle varianti. In particolare, nel caso di torre mobile si sono sviluppate linee distinte a seconda della colonna che la torre va a controllare.

Si può arrivare così a suddividere le possibili aperture in molte sottofamiglie di varianti. Però ciò avviene diversamente rispetto alla nostra elencazione di innumerevoli sequenze di mosse "migliori", anche perchè i contributi (ed i possibili inconvenienti derivanti da un errore) di una singola mossa non sembrerebbero così critici nella fase di avvio del gioco. Di solito le aperture si esplicano nella scelta di uno fra diversi possibili schemi di posizioni difensive, che risente della preferenza del giocatore e di quanto sta avvenendo nel frattempo nell'altro campo. Rispetto alla successione precisa delle mosse, molto maggiore interesse è dedicato quindi allo studio di queste posizioni tipiche, compresi i diversi arrocchi.

## **Gli arrocchi o kakoi**

I kakoi sono arrocchi diversi da quanto conosciamo in Occidente perchè non avvengono con mosse speciali ed interessano una maggiore estensione della scacchiera ed un maggior numero di pezzi: sono più di una decina le principali formazioni in cui il re si dispone in una delle parti laterali della scacchiera (in genere quella in cui non si trova la propria torre) attorniato da diversi pezzi e pedoni in fitta schiera; si considera che tre generali sia il minimo di copertura per un arrocco. Non si dimentichi che tale formazione dovrà non soltanto resistere agli attacchi frontali e laterali ma anche presentare poche case interne libere per l'atterraggio dei pezzi di riserva dell'avversario. Ogni diversa formazione ha naturalmente vantaggi e svantaggi nei confronti dei vari possibili tipi di attacco dell'avversario; perciò è opportuno se possibile adottare formazioni elastiche in modo via via da adattare a controbilanciare le iniziative dell'avversario. Le singole mosse iniziali non avvengono insomma come risposte immediate a quelle dell'avversario: ogni giocatore segue apparentemente una propria strategia tesa a raggiungere condizioni ottimali di difesa e di attacco; a tale scopo dovrà però tener conto – sia inizialmente che nel corso dello svolgimento del gioco – di un graduale adeguamento alla disposizione che contemporaneamente si sta realizzando in campo nemico. Perciò non possono esistere regole fisse o ricette standard semplici.

Come esempio di kakoi si può citare il Mino completo, formazione spesso ricercata per aperture di torre mobile contro fissa in quanto è molto forte contro attacchi laterali. Una tipica disposizione dei pezzi, con varianti possibili specialmente nella posizione dei pedoni, è R2h, O4i, O5h, S3h, P1f ed i seguenti pezzi non mossi: C2i, L1i, P5g, P4g, P3g, P2g.

## **Medio gioco**

Con l'inizio del medio gioco si assiste alla presa di contatto fra i due campi, a promozioni, scambi e rimesse in gioco di riserve. Particolarmente significativa è l'associazione fra rimessa in gioco e successiva promozione. In particolare, i pedoni hanno importanza specialmente nel

medio gioco e specialmente se di riserva; unico fattore limitativo, particolarmente sensibile nelle fasi iniziali, deriva dal fatto che per regola non si può rimettere in gioco un pedone su una colonna dove se ne trovi già uno dei propri.

Da un punto di vista tattico, la preparazione per superare le insidie del medio gioco si basa sullo studio di una cinquantina di tesuji o sequenze combinate da adottare in posizioni locali ricorrenti.

Come spesso succede, la strategia è più difficilmente inquadrabile in regole semplici, anche se esistono delle linee guida come l'assicurarsi il controllo della quinta traversa, il mantenimento di coesione nella formazione con difesa reciproca dei pezzi ed assenza di lacune indifese all'interno, la ricerca di un giusto equilibrio tra le forze in attacco e la protezione del proprio re, e così via.

### **Uso delle riserve**

Si potrebbe sospettare che questa facoltà peculiare di mossa venga utilizzata appena possibile; può infatti apparire assurdo avere delle forze disponibili e non utilizzarle subito per aumentare la forza offensiva della propria schiera. In realtà la situazione non è così semplice. Risulta di solito più vantaggioso mantenere la minaccia di paracadutare due o tre pezzi con influenza decisiva sull'attacco piuttosto che calare qua e là dei pezzi appena catturati. Così, fra le possibili contromosse dell'avversario c'è sempre da tener conto di un suo eventuale ricorso alle riserve. La previsione non è sempre facile ed in caso di forte pressione da parte dell'avversario capita di dover paracadutare riserve conservate per l'attacco attorno al proprio re, in modo da infittire la schiera dei difensori.

### **Finali di partita**

È abbastanza logico che l'importanza relativa dei vari pezzi vari a seconda della fase del gioco. I pezzi più forti dello shogi sono A e T e si considera spesso degno di considerazione un loro cambio per due generali o pezzi minori. Verso la fine della partita tuttavia i vari pezzi diventano approssimativamente equivalenti, con l'esclusione dei pedoni che, specialmente nel finale, sono molto più deboli.

Nel finale diventa essenziale il tipo dei pezzi di riserva, pronti ad intervenire nell'attacco, e la loro conformità con le linee strategiche dell'attacco stesso. Sono considerate parte dei finali di partita le varie tecniche per demolire le difese del re avversario e dargli scacco matto. Non ci sono nello shogi obiettivi secondari decisivi, come il guadagno di materiale. Perciò lo studio dei finali si identifica per lo più con lo studio dei problemi, considerati come esempi di tipiche manovre eleganti di matto in poche mosse.

## Problemi

È noto che nei nostri scacchi si è sviluppato un settore problemistico, specialmente nell'ultimo secolo, con innumerevoli temi più o meno artificiali, cioè lontani dalle posizioni di gioco vivo. Non sembra che uno sviluppo paragonabile sia avvenuto per i finali artistici dello shogi. Per esempio, tipica dei problemi di shogi è una successione di scacchi fino allo scacco matto, che apparirebbe per lo meno ingenua ai problemisti nostrani. I problemi di shogi si dividono in due categorie a seconda che detta successione di scacchi inizi fin dalla prima mossa o dalle successive. Si deve segnalare la diversa abitudine di numerare le mosse in uso presso i Giapponesi, che contano anche le mosse dell'avversario, indicando quindi come mosse successive quelle che per noi sarebbero semimosse. Perciò i nostri problemi in due o tre mosse, ad esempio, corrisponderebbero a problemi di shogi in tre e cinque mosse, rispettivamente.

I problemi di shogi sono comunque considerati di notevole interesse ed anche i giornali ne riportano di solito qualcuno. Nei diagrammi si indicano i pezzi di riserva per il nero e si assume che il bianco disponga di tutti quelli non riportati nel diagramma. Non è considerato necessario indicare la posizione del re nero. Per la soluzione bisogna trovare la giusta successione di scacchi, tenendo ovviamente conto dei pezzi di riserva, sia in attacco che in difesa, oltre che dei pezzi presenti sulla scacchiera.

Come esempio di problema in “sette” mosse si può citare il seguente (di Futakami Tatsuya, 9-dan): N: P1e, A2a, riserve: O, S, S; B: R3c, T2d, L1a, P1c, P3d. Soluzione: O\*4c, R-2b; 2.S\*2c Rx2c; S\*1b Lx1b; A-3b+.

## **Varianti**

Il gioco degli scacchi è fra quelli che presentano il minor numero di varianti effettivamente praticate nei vari paesi; nel passato diverse varianti di scacchi corrisposero semplicemente a differenti stadi nello sviluppo delle regole: mosse iniziali dei pedoni, tipo di arrocco, presa al varco. Si conoscono varianti per gioco fra quattro giocatori, o con i dadi, o su scacchiere più estese. Tuttavia, una vera e propria esplorazione sufficientemente sistematica delle possibilità offerte da alcune modifiche alla scacchiera e soprattutto alle facoltà di mossa dei pezzi è di solito ricondotta alle piuttosto recenti “invenzioni” nel campo degli scacchi eterodossi.

Non sembra essere così per gli scacchi giapponesi, dove alcune varianti del genere hanno importanza storica e risultano ancora praticate. L'insieme delle varianti di shogi di cui si ha notizia rappresenta qualcosa di estrema complessità, con tentativi evidenti di esplorare combinazioni di pezzi e di mosse in grado di esaurire molte delle possibilità offerte dalle regole del gioco. Complessivamente, sembrano derivare da analoghe varianti cinesi, e non è chiaro quanto sia stato il contributo originale dei Cinesi e quanto sia dovuto agli sviluppi successivi nell'arcipelago giapponese; certamente si tratta di varianti di antica origine, in buona parte preesistenti alla regolamentazione definitiva dello shogi standard. Esistono anche varianti su scacchiera ridotta, ma sono soprattutto note quelle su scacchiera estesa: chu shogi a 12x12 caselle, dai shogi a 15x15, dai-dai shogi 17x17, tai shogi a 25x25. Nell'ultimo caso si ha una composizione del gioco che è da ritenersi degna di primato con ben 354 pezzi che si incontrano su una scacchiera di 625 case; pare che la durata media delle partite, giocate per settimane, sia di duemila mosse! Per alcuni gruppi omogenei di pezzi (specialmente promossi), le facoltà di mossa sono parimenti ampie in verticale mentre ognuno di essi è caratterizzato dall'associazione di una seconda possibilità di mossa in diagonale, a raggio di azione più o meno lungo.

### **Chu-Shogi o scacchi intermedi**

Di queste varianti, la più praticata, tanto che ci sono pervenute non solo le regole ma anche qualche partita del 18° secolo, è il chu-shogi.

Certamente, dopo aver impostato il gioco in questi termini risulta confortante il ritorno al comune shogiban 9x9 con quei 40 pezzi, che a noi Occidentali potevano già essere apparsi troppo numerosi. Non solo nel chu-shogi si hanno molti pezzi sulla scacchiera (46 per parte, disposti inizialmente su tutte le case delle prime, terze e quarte file, con quattro case vuote in seconda fila e due occupate in quinta, cfr. fig. 2), ma le loro mosse sono piuttosto insolite, a parte le possibili modifiche introdotte dalla promozione per tutti i pezzi meno tre. A volte si tratta di saltatori, che mantengono il segno di “volante” nella denominazione; altri comuni attributi sono “drago” e “terribile”. Il significato primo dei pezzi è spesso riferito ad animali: si hanno così in campo cavallo, leopardo, leone, tigre, unicorno, fenice, e, fra i pezzi promossi, cervo, falco, aquila, elefante, bue e perfino balena! Il pezzo più forte, almeno nelle fasi iniziali, è il leone, nonostante che controlli soltanto un quadrato di cinque case di lato, trovandosene al centro. Il fatto è che il leone è difficile da catturare e può muovere in più maniere diverse incluso presa e ritorno al punto di partenza oppure due catture in una sola mossa. Altro pezzo molto forte (in finale diventa il più forte in assoluto) è il “re libero” con mosse uguali alla nostra regina. Entrambi non ammettono promozione, ma possono essere a loro volta ottenuti per promozione di due saltatori, la fenice che controlla originariamente le prime case in croce parallela e le seconde in croce diagonale e il kylin (tipico drago cinese) che, viceversa, controlla le prime in diagonale e le seconde in verticale e orizzontale; per promozione la prima dà un re libero, il secondo un leone (Middle Shogi and how to play it Bromley 1980).

### **Valore commerciale dei pezzi**

Da un punto di vista estetico o di valore come pezzi da collezione, evidentemente i criteri di selezione si presentano diversi da quelli seguiti in Occidente. Ma vorrebbe dire dar poco credito al senso estetico giapponese supporre che si tratti comunque di un piano di gioco o di tavolette di nessun valore. È vero che le geometrie sono semplici e le lavorazioni poco appariscenti, tuttavia esistono enormi differenze di pregio nei completi per gioco. La base prima sembra essere il tipo di legno ed anche la forma delle venature. In giochi pregiati le venature devono essere vicine e parallele su tutte le facce, in grado intermedio si

escludono da tale esigenza le facce laterali. La qualità del legno, della laccatura e della grafia sono anche molto apprezzate. Soprattutto costose le tradizionali scacchiere in mobiletto monoblocco di particolare sonorità. Attualmente i costi di completi tradizionali per scacchi vanno da qualche centinaio di migliaia di yen fino ad un paio di milioni, arrivando quindi ad essere venduti... a peso d'oro. Non c'è quindi da sorprendersi se questi oggetti sembrano essere in via di sostituzione, per l'uso comune, con scacchiere piatte come le nostre.

### **Cenni storici sullo shogi**

Le origini dello shogi sono ancora poco chiare, come del resto succede per molte varianti di scacchi e di giochi tradizionali in genere. Alcuni studiosi sostengono che la Corea abbia fatto da tramite per il passaggio degli scacchi dalla Cina al Giappone, già verso l'8° secolo. La prima attestazione scritta sembra risalire all'incirca al 1130 e grosso modo alla stessa epoca risalgono i primi pezzi conservati, già della forma tipica ancora presente. Tuttavia la grande fioritura dello shogi è associata agli shogun Tokugawa che in pratica dominarono il Giappone dall'inizio del Seicento fino al 1868. Il gioco fu regolamentato e fu tenuto in grande considerazione ai massimi livelli della società. Esisteva un'organizzazione responsabile, lo shogidokoro, che soprintendeva all'insegnamento ed alla pratica del gioco. Il giocatore più forte meritava il titolo di Meijin a vita e dirigeva lo shogidokoro. Già Ohashi Soko, divenuto secondo Meijin nel 1635, dette allo shogi la sua forma definitiva, anche nei dettagli. Fino a pochi anni fa non potevano esistere più Meijin viventi, e così alcuni grandi giocatori sono passati alla storia senza il titolo. Il più famoso giocatore del secolo scorso fu Amano Soho. Tra gli ultimi Meijin si segnalano Kimura Yoshio (14° Meijin a vita), e due ancora attivi: il 15°, Oyama Yasuharu, ed il 16°, Nakahara Makoto. Ogni anno si disputa un torneo Meijin per il titolo, ma per divenire Meijin a vita bisogna vincere cinque titoli in anni consecutivi.

### **Organizzazione del gioco in Giappone**

Lo shogi professionistico è rigidamente organizzato in Giappone dalla apposita lega, Nihon Shogi Renmei. Ciò non può meravigliare sia

per la nota minuziosità dei Giapponesi quando si tratti di classificare in categorie gli sportivi a seconda dell'abilità raggiunta, sia per i forti interessi in campo, essendo lo shogi seguito da milioni di praticanti e tifosi con grossi premi per molti tipi di tornei. Si hanno considerevoli sponsorizzazioni e le emittenti televisive danno largo spazio agli incontri. Anche i quotidiani hanno di solito una rubrica fissa sull'argomento. Una delle maniere più efficaci per estendere la partecipazione attiva al gioco è l'usanza di tornei open, ad eliminazione diretta. Di solito si tratta di tornei che vedono via via l'inserimento di giocatori più forti al procedere delle eliminatorie. Così si contenta un po' tutti: ben difficilmente la posta finale sfugge ai giocatori di massimo livello, che sono anche tutelati dall'incontrare giocatori troppo deboli, ma d'altra parte ogni partecipante alla fase iniziale può in via di principio sperare nel primato.

La classificazione dei giocatori arriva al teorico 9° dan per i professionisti che possono scendere fino all'iniziale 4° dan, mentre i dilettanti hanno una diversa graduatoria con massimo al 6° dan e livelli minori fino a 1° dan (buon giocatore di circolo) seguiti da valori crescenti in kyu da 1 fino al valore di 13/15 che può contraddistinguere i veri principianti.

L'organo ufficiale della federazione è il mensile Shogi Sekai, che ha la consistenza di un vero libro, affiancato dalla rivista Shogi Magazine. La letteratura giapponese sullo shogi è vasta e di antica tradizione. Anzi, pare che in passato la tradizione fosse in parte considerevole familiare, almeno a giudicare dai contributi alla trattatistica specifica provenienti da più generazioni della famiglia Ohashi. Oltre ai testi tecnici si può citare il tramandarsi della cultura popolare al riguardo, condensata in diverse decine di proverbi che coprono tutti gli aspetti pratici del gioco. Recentemente sono anche apparsi manuali tradotti in inglese ma con testo giapponese a fronte (Aono Teruichi *Guide to Shogi Openings*; Aono Teruichi *Better Moves for Better Shogi* Tokyo 1983).

### **Organizzazione del gioco in Europa e manuali specifici**

Parte in collegamento con una certa diffusione del go in Europa, parte per proprio conto, lo shogi ha trovato recentemente consensi anche in Europa. Il punto di riferimento è stato per anni The Shogi Association, con sede presso Londra. Tale organizzazione ha ricevuto pieno



appoggio da quella nipponica, di cui ha funzionato come una agenzia esclusiva. L'opera promozionale svolta in campo divulgativo, organizzativo ed editoriale ha visto la nascita di centri di gioco attivi specialmente nel Regno Unito, ma anche in altre nazioni europee. Si sono disputati regolari tornei e campionati a vario livello. L'organo dell'associazione è stato la rivista bimestrale *Shogi*, uscita in inglese dal gennaio 1976 al novembre 1987. Alcuni libri sono stati stampati a cura della stessa associazione, a cominciare dai manuali elementari di John Fairbairn: ad un primo testo di 24 pagine formato A4 (J.Fairbairn *How to Play Shogi* London 1979), ne è seguito un secondo di 167 (J.Fairbairn *Shogi for Beginners 2nd ed.*, Tokyo 1986) che può considerarsi la più adatta introduzione al gioco. L'ultimo testo è risultato in definitiva la fonte da cui sono stati ricavati più numerosi esempi ed informazioni per la presente rassegna.

Anche in altri Paesi hanno visto la luce trattati sullo shogi, come quello francese di Spindler (P.E.Spindler *Traité du jeu d'échecs japonais Shogi* Paris 1977).

Come utili introduzioni in italiano, si può citare qualche descrizione sommaria nei manuali di giochi: si veda per es. Diagram Group *Giochi da tutto il mondo* Milano 1976, 50-3; M.L.Gennaro *Il libro dei giochi e dei passatempi* Milano 1973, 51-7. Anche le riviste di giochi si sono occupate dello shogi, per esempio: G.Pizzorusso "Shogi" in *Contromossa*, n° 12 (1984), 23. Ancora più dettagliata la serie di articoli su *Pergio* (A.Giordana "Shogi" in *Pergio* 2 (1981) 292-3, 324-6; 3 (1982) 4-5, 36-8).

## Conclusioni

A rendere ancora difficile la diffusione dello shogi al di fuori dal Giappone ci sono le peculiarità dei pezzi non solo ad un primo impatto difficili da riconoscere, ma anche difficili da maneggiare. D'altra parte non si rivelano soddisfacenti neppure alcuni palliativi suggeriti, come la sostituzione delle scritte con simboli indicanti anche la facoltà di mossa, o addirittura l'uso di scacchi occidentali presi da più scatole e con l'uso di pedine aggiunte sotto la loro base per indicarne la promozione. Ma si tratta di difficoltà iniziali presto superabili vantaggiosamente.

In particolare lo shogi non teme il confronto con gli scacchi ordinari; se si dà retta agli appassionati potrebbe trattarsi anzi di un gioco ancora più interessante. È vero che confronti del genere sono difficilmente verificabili; appare però certo che lo shogi è un gioco di riflessione fra i più validi che siano attualmente giocati al mondo.