

Tsume-Shogi – Japanische Matt-Probleme

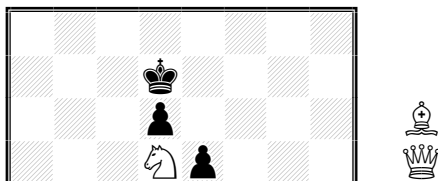
Im **Shogi** (将棋 = Sho-Gi = Offizier-Spiel), dem japanischen Schach, spielt das Mattsetzen eine ungleich größere Rolle als im Schach. Dies liegt vor allem daran, dass beim Shogi geschlagene Figuren in die Armee des Gegners wechseln. Dieser hat sie **in der Hand** und kann sie später – statt eines normalen Zuges – an einer (fast) beliebigen freien Stelle einsetzen.

Shogi auf dem Schachbrett

1. Einsetzen – Aufgaben für Tandem-Spieler

Bei einem Matt-Problem werden im Shogi die Steine, die der Angreifer (**Sente**) zum Einsetzen zur Verfügung hat, rechts neben dem Brett angeben. Alle nicht gezeigten Figuren (außer dem fehlenden König) sind in der Hand des Verteidigers (**Gote**).

Beispiel 1: Wolfgang Erben
Rochade Württemberg, Oktober 2010



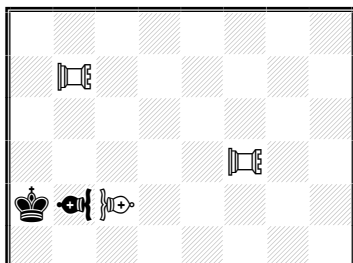
Shogi-Regeln, Matt in 2 Zügen

Da auch in Shogi-Problemen das Gesetz der Ökonomie gilt, also insbesondere alle Figuren in der Hand auch tatsächlich verwendet werden müssen, wird offenbar in jedem der beiden Züge eine Figur eingesetzt.

2. Befördern – Turm und Läufer beim Shogi

Zwar ziehen Shogi-Läufer und Shogi-Turm zunächst wie im Schach. Sie dürfen aber befördert werden, nämlich dann, wenn ein (normaler) Zug ganz oder teilweise im **gegnerischen Lager**, den letzten drei Reihen, verläuft. Durch die Beförderung erhalten diese Figuren zusätzlich die Zug-Möglichkeiten eines Königs.

Beispiel 2: Wolfgang Erben
Rochade Württemberg, Oktober 2010



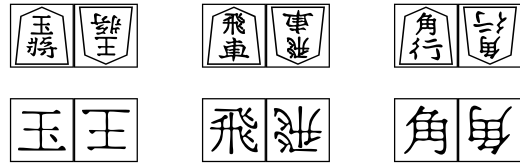
Shogi-Regeln, Matt in 2 Zügen

Shogi-Figuren sind zur Unterscheidung von Schach-Figuren durch Drehen nach rechts, beförderte Shogi-Figuren durch Drehen nach links dargestellt.

Shogi-Figuren und Shogi-Diagramme

3. Orientierung statt Farbe

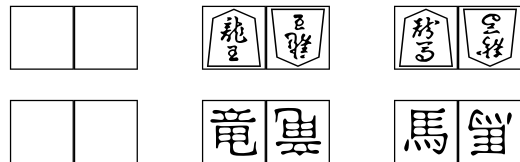
Die Figuren werden durch ihre chinesischen Schriftzeichen unterschieden. Bei Gote stehen diese **Kanjis** auf dem Kopf. Eine farbliche Differenzierung gibt es nicht.



König, Turm und Läufer (oben: reale Steine, unten: im Diagramm)

4. Umdrehen zur Beförderung

Die beförderten Figuren besitzen eigene Schriftzeichen, die sich bei realen Figuren auf der Rückseite der (flachen) Steine befinden. Der beförderte Turm heißt **Drachen**, der beförderte Läufer (**Drachen-**)**Pferd**. Der König befördert nicht.



Drachen und Pferd (oben: reale Steine, unten: im Diagramm)

5. Das Shogi-Brett

Ein Shogi-Brett hat 9x9 Felder, die farblich nicht unterschieden werden. Die Linien werden mit Zahlen, die Reihen mit Buchstaben gekennzeichnet. Das Feld 1a ist oben rechts, das Feld 9i unten links.

Beispiel 3: Wolfgang Erben
Rochade Württemberg, Oktober 2010

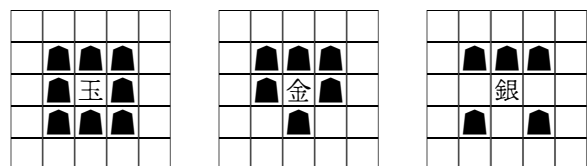
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
a										
b		飛								
c										
d						飛				
e	王	龍	角							
f										

Dies ist das vorige Beispiel auf dem Shogi-Brett. Da im Shogi bei Matt-Problemen jeder Halbzug getrennt gezählt wird, ist dies ein **3-Züger**. Die Forderung wird nicht unter dem Diagramm vermerkt. Bei schwierigen, vielzügigen Aufgaben ist die Anzahl der Züge meist gar nicht angegeben.

Gold und Silber – echte Märchenfiguren

6. Ein General – fast ein König

Gold (G) und Silber (S), die beiden Generäle, ziehen nach vorne wie der König (K). Horizontal- und Rückwärts-Wirkung sind eingeschränkt:



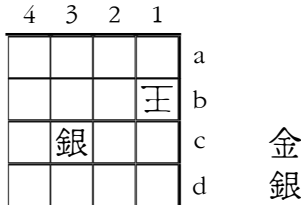
König, Gold und Silber von Sente und wohin sie ziehen dürfen

König und Gold befördern nicht. Der Silber zieht nach der Beförderung wie ein Gold.

7. Tsume-Shogi – sehr praxisnah

Bei den mit weitem Abstand häufigsten und für die Praxis wichtigsten Matt-Problemen wird ein **Tsume** verlangt, eine Folge von Schachgeboten, an deren Ende der gegnerische König Matt gesetzt ist.

Beispiel 4: Wolfgang Erben
Shogi-Workshop, Simmersfeld, 2006

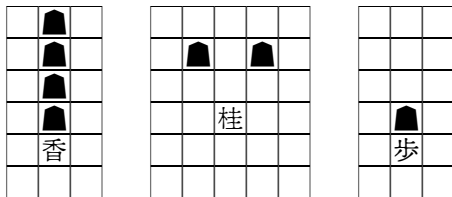


Dies ist ein elementares dreizügiges Tsume.

Die drei restlichen Shogi-Figuren

8. Lanze, Springer und Bauer – die schwächeren Figuren

Zum vollständigen Shogi-Figuresatz fehlen noch Lanze (**Lance**), Springer (**Knight**) und Bauer (**Pawn**). Alle drei ziehen nur nach vorne.



Lanze, Springer und Bauer von Sente und wohin sie ziehen dürfen

Die Lanze zieht beliebig weit. Der Springer ist auch im Shogi die einzige Figur, welche über andere springen darf. Wie alle Figuren im Shogi schlägt der Bauer genau wie er zieht. Nach der Beförderung ziehen Lanze, Springer und Bauer wie ein Gold.

9. Ein 7-zügiges Tsume

Ein wichtiges Motiv ist die Räumung eines Feldes für einen **Drop**, also dem Einsetzen einer Figur.

Beispiel 5: Wolfgang Erben
Shogi-Workshop, Simmersfeld, 2006



Übrigens müssen Figuren immer noch prinzipiell gezogen werden können. Deshalb darf etwa ein Springer nicht auf den letzten beiden Reihen eingesetzt werden. Zieht er dorthin, so muss er befördert werden.

Echte Tsume aus Japan

10. Unterverwandlung – Verzicht auf Beförderung

Es gibt keine Doppelbauern (**Nifu**, Fu = Bauer). Ein Bauer darf nicht auf einer Linie eingesetzt werden, auf der schon ein eigener unbeförderter Bauer steht. Schließlich darf ein Bauer auch nicht mit Matt eingesetzt werden.

Beispiel 6: Shukan Shogi, Oktober 2009



In Japan werden die Reihen mit sino-japanischen Zahlen statt mit Buchstaben benannt. Auf 3b steht ein beförderter Bauer (**Token**) von Sente.

Quellen

Das letzte Beispiel ist aus der Zeitschrift 週刊将棋 (Shukan Shogi = Wochen-Shogi). Alle anderen Aufgaben sind vom Autor erdachte Lehrbeispiele.

Die wohl beste und aktuellste deutschsprachige Informationsquelle über Shogi ist www.shoginet.de, die Website von Oliver Orschiedt und dem Shogiclub Kurpfalz. Dort findet sich auch eine kurze Einführung ins Shogi. Die Webseite wird gerade modernisiert. Noch nicht übernommene Inhalte sind von dort über einen Link auf die alte Webseite zu finden.

Lösungen

- 1:** 1.L*c8? Kc6! 2.D*c4 wird pariert durch das Einsetzen eines beliebigen Steines auf c5. Erfolgreich ist nur **1.L*e8! Ke6 / Kxe8 / Kd8 / Kc8 2.D*f7# / D*e7# / D*d7# / D*c7#**. Das Einsetzen wird offenbar durch * gekennzeichnet. Schachgebote werden nicht vermerkt.
- 2:** **1.Ta5! +Lxa5 2.Tb3+#**. Nach **1... Kxa5 2.Ta7+#** ist Einsetzen auf a6 zwecklos, also im Tsume-Shogi verboten. Das + kennzeichnet beim Shogi Beförderungen und (vorangestellt) beförderte Figuren.
- 3:** **1.R9d 2.+Bx9d / Kx9d 3.R8f+# / R9b+#**. Bei den Figuren sind die englischen Bezeichnungen üblich (**R**ook, **B**ishop, **K**ing).
- 4:** **1.S*2a! 2.K1(2)c / Kx2a / K1a 3.G*2d# / G*2b# / G*2(1)b#**.
- 5:** **1.N*8c! 2.Px8c** (2.K8a? 3.G*9(7)a#) **3.S*8b** (3.B*8b? 4.Kx8b! 5.S*7a 6.K9c!, 3.G*8b? 4.Kx8b 5.B*7a 6.Kx7a! 7.S*7b 8.K8b) **4.Kx8b 5.B*7a 6.Kx7a** (6.K8(9)a 7.G*8b#) **7.G*7b#**.
- 6:** **1.+P3c! 2.Kx3c 3.R*3b 4.K2c 5.P2d 6.K1d** (6.Kx2d?? 7.Rx3e+#, 6.+Bx2d? 7.R4b+ / R5b+ / ...) **7.Rx3e=!!** (7.Rx3e+? 8.+Bx4a 9.P*1e??) **8.+Bx4a 9.P*1e 10.Kx2d 11.G3d#**.