

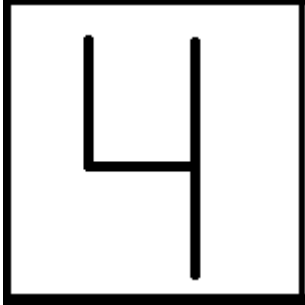



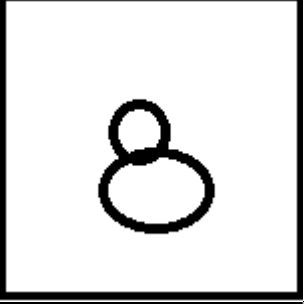
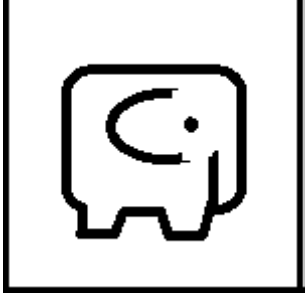

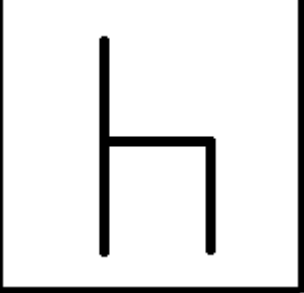
[2015]

[Задачник по добуцу сёги]



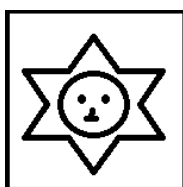
АЛЕКСАНДР КАЛЁНОВ

[ЦТ “НА ВАДКОВСКОМ” | [ВАДКОВСКИЙ ., дом 3]

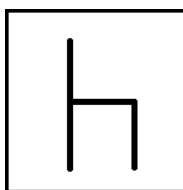
		
		
		
		

В задачнике по добыцу сёги приняты обозначения для фигур и полей, приведённые ниже.

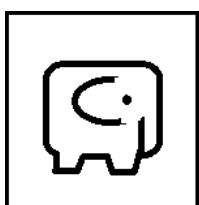
a1	b1	c1
a2	b2	c2
a3	b3	c3
a4	b4	c4



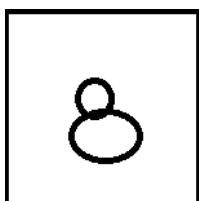
Лев Л



Жираф Ж




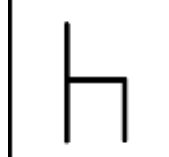


Слон С



Цыплёнок Ц

ПРИМЕР №1

ЦУМЕ В 1 ХОД


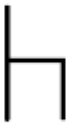

		
		
		

Цуме в сёги означает тоже самое, что и мат в обычных шахматах. Это ситуация, в которой имеет место нападение на короля (в добуцу сёги это Лев) от которой соперник не может защититься. Тем самым следующим ходом Вы в любом случае снимаете Льва с доски и выигрываете партию. В примере №1, чтобы решить задачу надо пойти Цыплёнком на одну клетку вперёд.

1. Ца2 и следующим ходом Лев будет пойман.

ПРИМЕР №2

ЦУМЕ В 1 ХОД



Теперь Цыплёнок у Вас в руке. Скидываем его на тоже самое поле, что и в предыдущем примере, и опять получается цуме.

1. Ц'а2 (апостроф в записи хода после первой буквы названия фигуры означает, что фигура была введена в игру с руки)

Важное примечание на будущее. Во всех других вариантах сёги ход из этого примера является запрещённым. Цыплёнок – это аналог пешки в сёги, а пешкой нельзя ставить цуме с руки. Можно только с игры, как в примере №1. В добуцу сёги (детском варианте игры) таких ограничений нет.





Теперь рассмотрим пример на цуме в 3 хода. Важно сразу же понимать, что в сёги цуме в три хода означает, что начинающая сторона (в наших примерах по умолчанию это будет команда Земли или чёрные, как принято называть начинающую сторону в сёги) делает первый ход обязательно с нападением на Льва

(короля), соперник делает ответный ход, который (в отличие от шахмат) считается вторым, и следующим – т.е. как раз третьим ходом Вы ставите цуме. Тем самым то, что в сёги называют цуме в 3 хода, в шахматах было бы мат в 2 хода, так как в шахматах нумерация ходов иная: первый ход белых, первый ход чёрных, второй ход белых и так далее.

При решении задач помните о том, что все фигуры, которые есть в комплекте добуцу сёги (их всего 8) которые не указаны ни на диаграмме, ни на вашей руке считаются находящимися на руке у вашего соперника.

ПРИМЕР №3

ЦУМЕ В 3 ХОДА

Решение состоит из трёх ходов.




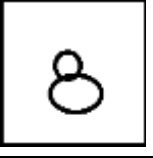

1. ЖХb2 (бъём Жирафом Цыплёнка соперника и нападаем на Льва. Значок Х применяется для обозначения взятия).
2. Лс1 (ничего не изменил и 2.Ла1 на что последует 3.Ц'а2)
3. Ц'с2

Цуме было поставлено Цыплёнком, который оказался у нас в руке после того, как мы побии его у соперника.

Решая задачи следует помнить, что в добуцу сёги (в отличие от всех иных вариантов этой японской игры) существует два способа выиграть партию. Вторым из них является пройти своим Львом в лагерь соперника, но так, чтобы он не был тут же взят. Таким образом, Вам могут встретиться задачи, где нужно использовать возможность и такого способа выигрыша. Решая задачи, рассматривайте только ходы с нападением на Льва. Только в одной задаче к решению ведёт тихий ход. Это задача уже не на цуме, а почти на хисси. Что это такое, Вы узнаете, если научитесь играть в сёги. А пока данный маленький задачник представляет собой некий тест, цель которого проверить серьёзность Ваших намерений научиться играть в японские шахматы, ведь для этого в дальнейшем надо будет научиться решать намного более сложные задачки, где будет больше фигур, больше доска, фигурки будут обозначаться японскими иероглифами, а не рисунками. Но все трудности можно преодолеть, если проявить упорство. Если Вы правильно решите более 20 и более задачек из 25, у Вас есть хорошие шансы на то, что удастся справиться в дальнейшем и с намного более сложным материалом.

Решения записывайте справа от диаграммы задачи, а потом сверяйтесь с ответами, которые приведены в конце задачника. Напоминаем, что во всех задачах начинает команда Земли и целью является или поймать Льва или пройти своим Львом в лагерь соперника – на самую верхнюю горизонталь. Во сколько ходов нужно выиграть в задачах указывается значком # и указанием числа ходов. Пример позиции, в которой можно сделать цуме в 5 ходов (#5) и записи решения приведён на следующей странице. Желаем Вам удачи!

ПРИМЕР №4

1. ЖХа1

2. ЛХа1

3. С'Ь2

4. ЛЬ1





5. Цс1+

+ обозначает то, что цыплёнок превратился в курочку.

Убедитесь, что Лев пойман.





ЗАДАЧА №1 (#5)

РЕШЕНИЕ

	4	
	h	
		
		





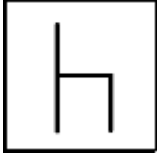

ЗАДАЧА №2 (#5)

РЕШЕНИЕ








ЗАДАЧА №3 (#3)






РЕШЕНИЕ

ЗАДАЧА №4 (#7)






РЕШЕНИЕ

ЗАДАЧА №5 (#5)

РЕШЕНИЕ

ЗАДАЧА №6 (#3)





		
		
		

РЕШЕНИЕ






ЗАДАЧА №7 (#5)

РЕШЕНИЕ

		
4	h	

ЗАДАЧА №8 (#3)



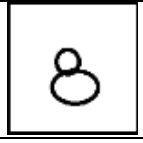
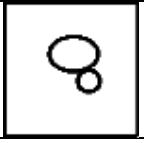

РЕШЕНИЕ

	4	
		
	h	
		



ЗАДАЧА №9 (#5)




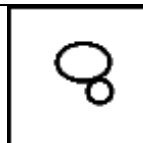


РЕШЕНИЕ

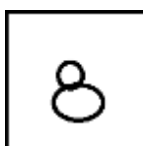
		
		
		



ЗАДАЧА №10 (#5)

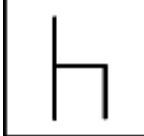





РЕШЕНИЕ






ЗАДАЧА №11 (#3)

РЕШЕНИЕ

ЗАДАЧА №12 (#3)







РЕШЕНИЕ




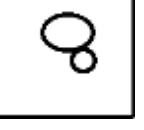
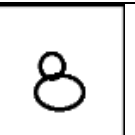


ЗАДАЧА №13 (#5)

РЕШЕНИЕ

ЗАДАЧА №14 (#5)




РЕШЕНИЕ



ЗАДАЧА №15 (#5)




РЕШЕНИЕ

	4	
8		
h		
		



ЗАДАЧА №16 (#5)







РЕШЕНИЕ

4		
		h
		








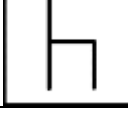
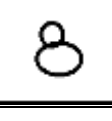
ЗАДАЧА №17 (#5)

РЕШЕНИЕ




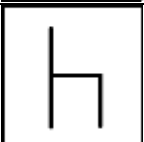




ЗАДАЧА №18 (#5)

РЕШЕНИЕ






ЗАДАЧА №19 (#3)

РЕШЕНИЕ

ЗАДАЧА №20 (#7)






РЕШЕНИЕ



ЗАДАЧА №21 (#7)




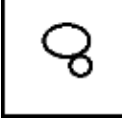


РЕШЕНИЕ

4		
		
		
		











ЗАДАЧА №22 (#7)

РЕШЕНИЕ


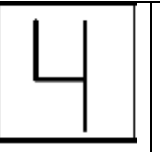


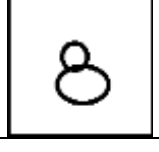
			
			
			

ЗАДАЧА №23 (#3)

РЕШЕНИЕ


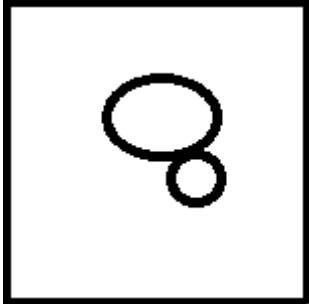


		
		
		
		

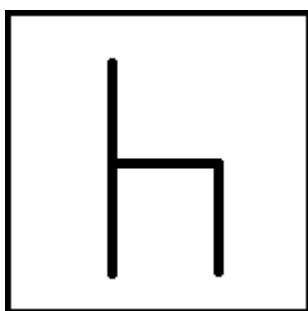
ЗАДАЧА №24 (#5)



ЗАДАЧА №25 (#11)



РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ.

ЗАДАЧА №1

1. ЖХс2

2. ЛХс2

3. Сb3

4. Лс3 4.Лс1

5. Ц'с4 5.Ц'с2

ЗАДАЧА №2

1. Цb2

2. Ла2 2. Ла1

3. С'b2 3. Жс2

4. Ла3

5. Жа4

ЗАДАЧА №3

1. ЖХа3

2. Ла1 2. Са3 2. Ла3

3. Ц'а2 3. Ла1 3. Лb1

ЗАДАЧА №4

1. Жа2

2. Лb1

3. ЦХс1+

4. ЛХс1

5. С'b2

6. Лb1

7. Жа1

ЗАДАЧА №5

1. ЖХс1

2. ЛХс1

3. С'б2

4. Лб1

5. Ца2

ЗАДАЧА №6

1. ЖХб1

2. ЛХб1

3. Ц'б2

4. Лс1 4. Ла1

5. Ж'б2 5. Ж'а2

ЗАДАЧА №7

1. ЖХб2

2. Ла1

3. Ц'а2

4. ЖХа2

5. Жб1

ЗАДАЧА №8

1. Жс3

2. Лс1

3. Ц'а2

ЗАДАЧА №9

1. Ца1+

2. ЛХа1 2.ЛХс1

3. СХб2 3. Жб1

4. Ла2 4. Лб1

5. Жа1 5. Жа1

ЗАДАЧА №10

1. Ц'а2

2. Ла2

3. ЖХа3

4. Ла1
5. Ц'а2

ЗАДАЧА №11

1. ЦХb1+
2. СХb1
3. С'b2

ЗАДАЧА №12

1. С'b2
2. Лс2 2.Жb2
3. Ц'с3 3. Ла1

ЗАДАЧА №13

1. ЖХа2
2. СХа2
3. С'b2
4. Лb1
5. Цс1+

ЗАДАЧА №14

1. С'b2
2. ЦХb2
3. СХb2
4. Лb1
5. Цс1+

ЗАДАЧА №15

1. ЖХа2
2. ЛХа2
3. С'b3
4. Ла1
5. Ц'а2

ЗАДАЧА №16

1. ЖХс1

2. ЛХс1
3. С'б2
4. Лб1
5. С'а2

ЗАДАЧА №17

1. Жа2
2. ЛХа2
3. СХб2
4. Ла3 4. Ла1
5. Ц'а4 5. Ц'а2

ЗАДАЧА №18

1. Цс2
2. ЛХс2
3. Жс3
4. Лс1 4. Лс3
5. Ц'а2 5. ЛХб1

ЗАДАЧА №19

1. ЖХб2
2. ЛХб2 2. Цхб2 2. СХб2
3. Жа2 3. Жа2 3. Жа2

ЗАДАЧА №20

1. С'б3
2. Лб1 2. Лб2
3. Ц'б2 3. ЖХа2
4. ЛХб2 4. Лб1
5. ЖХа3 5. Ц'б2
6. Лб1
7. Ц'б2

ЗАДАЧА №21

1. Сб3

- 2. Лb1 2. Лb2
- 3. Ц'b2 3. ЖХс2
- 4. ЛХb2 4. Лb1
- 5. ЖХс2 5. Ц'b2
- 6. Лb1
- 7. Ц'b2

ЗАДАЧА №22

- 1. ЦХс2
- 2. СХс2
- 3. ЖХс2
- 4. Лb1
- 5. Жb2
- 6. Ла1 6. Лс1
- 7. Ц'а2 7. Ц'с2

ЗАДАЧА №23

- 1. Жс2
- 2. Цb3
- 3. СХb3

ЗАДАЧА №24

- 1. ЦХа2
- 2. ЛХа2
- 3. Ж'а3
- 4. Ла1 4. ЛХа3
- 5. Ц'а2 5. ЛХb1

ЗАДАЧА №25

- 1. Ж'b2
- 2. Ла1 2. Лс1
- 3. ЖХа2 3. ЖХс2
- 4. Лb1 4. Лb1
- 5. Жb2 5. Жb2
- 6. Лс1 6. Ла1

7. ЖХс2 7. ЖХа2

8. Лб1 8. Лб1

9. Ц'б2 9. Ц'б2

10. Ла1 10. Лс1

11. Ц'а2 11. Ц'с2