

Lo shogi fa parte della famiglia di giochi strategici da tavolo, a cui appartengono anche scacchi e xiangqi, derivanti dall'antico gioco indiano del chaturanga, del VI secolo.

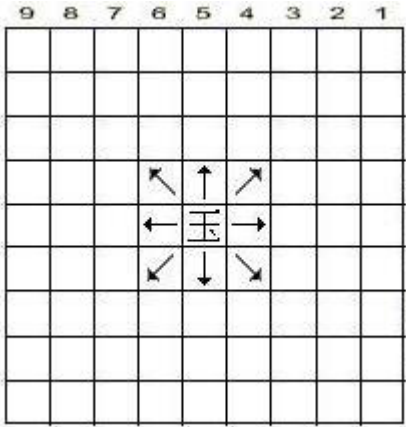
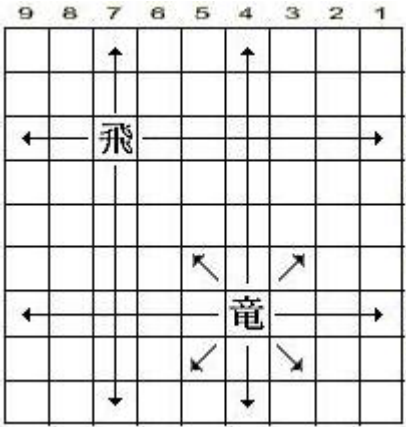
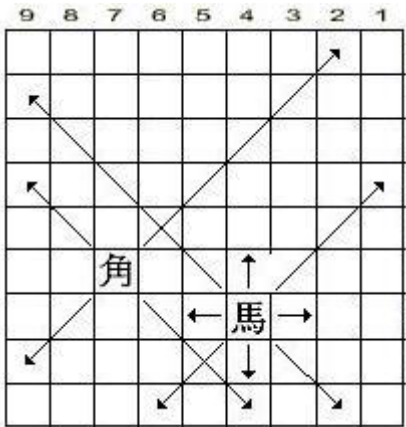
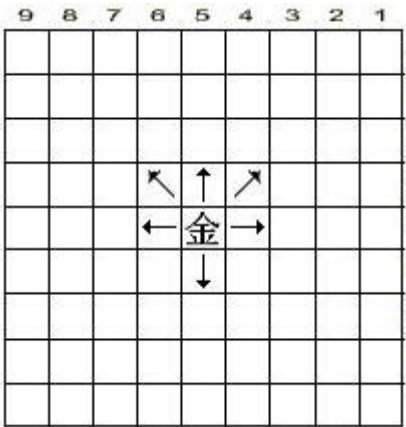
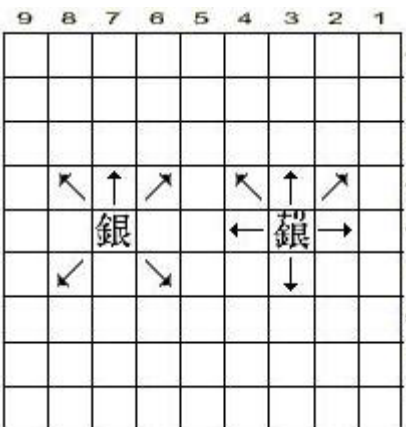
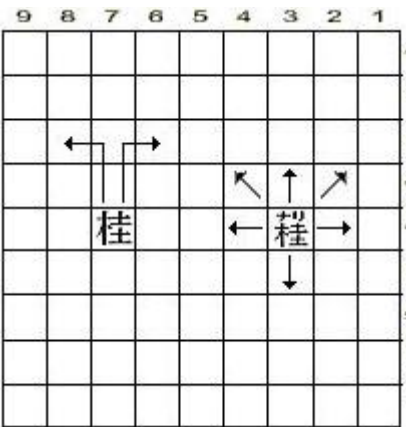
Il gioco dello shogi è originario del Giappone e viene talvolta definito scacchi giapponesi.

Obiettivo

Lo scopo del gioco, come in quello degli scacchi, è la cattura del Re avversario.

Movimento dei pezzi

Ciascun pezzo muove in una maniera particolare. Nessun pezzo ad eccezione del cavallo può muovere attraverso caselle occupate da altri pezzi. Nella tabella seguente sono visualizzati i pezzi, utilizzati nello Shogi, nella capacità di movimento e possibilità di essere promossi.

Re		Torre	
Alfiere		Oro	
Argento		Cavallo	

Lancia	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										a
										b
										c
										d
										e
										f
										g
										h
										i
	香									

Pedone	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
										a
										b
										c
										d
										e
										f
										g
										h
										i

Promozione

La zona di promozione per ciascun giocatore consiste nelle tre traverse più lontane dal giocatore stesso. Se la mossa di un pezzo inizia o finisce nella zona di promozione di un giocatore, allora questo giocatore può scegliere se promuovere il pezzo alla fine del suo turno di gioco. La promozione è indicata capovolgendo il pezzo alla fine della mossa e mostrando così i caratteri del pezzo promosso indicati sulla faccia inferiore:

Torre promossa (Dragone): 竜 oppure 龍

Alfiere promosso (Horse): 馬

Generale Argento promosso: 全

Cavallo promosso: 今 oppure 圭

Lancia promossa: 杏 oppure 仝

Pedone promosso(Tokin): と

La promozione è facoltativa: se il giocatore decide di effettuarla lo deve fare nel momento in cui esegue la mossa, altrimenti ne perde il diritto. Tale diritto si riacquista se il pezzo realizza nuovamente una delle condizioni previste.

Promuovere un pezzo ha l'effetto di modificare il modo in cui il pezzo può muovere fino a quando non viene mangiato e rimosso dalla scacchiera. Ogni pezzo promuove come indicato di seguito:

il Re o il Generale Oro non possono promuovere, come del resto i pezzi che sono già stati promossi il Generale Argento, il Cavallo, la Lancia ed il Pedone, quando vengono promossi, perdono i loro normali movimenti ed acquisiscono le capacità di movimento del Generale Oro; l'Alfiere e la Torre, quando promossi, mantengono i loro normali movimenti ed inoltre acquisiscono la possibilità di muovere di una casella in ogni direzione (come il Re).

Se un pedone, un cavallo oppure una lancia raggiungono l'ultima traversa, devono obbligatoriamente essere promossi, poiché non disporrebbero altrimenti di mosse legali in un turno successivo. Per lo stesso motivo un cavallo deve essere promosso anche quando raggiunge la penultima traversa.

Quando vengono catturati, i pezzi perdono il loro status di pezzi promossi.

Paracadutaggio

Quando un pezzo viene catturato entra a far parte della riserva del giocatore che ha effettuato la cattura. Al suo turno un giocatore, invece che eseguire una mossa con un pezzo presente nel tavoliere, può utilizzare un pezzo della sua riserva, "paracadutandolo" su una qualsiasi casella libera del tavoliere, nel rispetto di alcune semplici condizioni. Questo significa che tutti i pezzi rimangono in gioco fino al termine della partita. Paracadutando un pezzo è possibile dare sia scacco che scaccomatto (ad eccezione del Pedone, a cui è consentito lo scacco, ma non lo scaccomatto).

I pezzi che vengono paracadutati nella zona di promozione non possono essere immediatamente promossi. La promozione richiede che il pezzo faccia un normale movimento in un successivo turno, come dettagliato dalle regole sulla promozione riportate sopra.

Un pedone, un cavallo oppure una lancia non possono essere paracadutati sull'ultima traversa,

poiché non disporrebbero altrimenti di mosse legali in un turno successivo. Per lo stesso motivo un cavallo non può essere paracadutato sulla penultima traversa.

Un pedone non può essere paracadutato su una colonna in cui vi sia un altro pedone (non promosso) controllato dallo stesso giocatore.

Un pedone non può essere paracadutato di fronte al re avversario se quest'ultimo non può evitare la cattura alla mossa successiva.

Links

<http://www.shogi.it/>

<https://www.facebook.com/groups/associazioneitalianashogi/>

<http://www.youtube.com/user/HIDETCHI>

<http://81dojo.com/>