

Shogi

CONTATTI



Sito web: <http://www.shogi.net/ais/>

Per informazioni sull'AIS puoi contattare:

Dr. Marco Durante
AIS@shogi.net

Baggio Giuseppe
ais-italy@shogi.net

oppure iscriverti alla mailing-list di Milano:

shogi_milano@yahoogroups.com

(fondatore: Michele Borassi)

Per giocare on-line:

<http://www.playok.com/intl/it/shogi/>



Lo Shogi è la versione giapponese nella grande famiglia degli scacchi. Nella forma attuale esiste sin dal XVI secolo, ma i progenitori dello Shogi moderno risalgono all'VIII secolo D.C. La filosofia e le tradizioni su cui si fonda questo gioco, unico nel suo genere, lo hanno quasi elevato al rango di arte marziale.

Tra le sue varie caratteristiche, la principale, nonché quella che lo rende unico tra le forme tradizionali di scacchi, è la regola secondo cui nessun pezzo catturato viene eliminato dalla partita, ma viene invece "arruolato" nello schieramento opposto. Ciò rende il gioco particolarmente eccitante e pieno di situazioni sorprendenti.

REGOLAMENTO

Il tavoliere è di 9 case per 9, tutte dello stesso colore. I pezzi sono costituiti da tessere a forma di freccia su cui sono disegnati degli ideogrammi: sono tutti dello stesso colore e vengono disposti con la punta rivolta verso l'avversario. La posizione iniziale è riportata nell'immagine sul retro. Lo scopo del gioco è catturare il Re avversario. Convenzionalmente il giocatore che occupa la posizione inferiore del diagramma viene chiamato Nero e gioca per primo.

MOVIMENTO DEI PEZZI



King (Re) K. Come il Re occidentale.



Rook (Torre) R. Come la Torre occidentale.



Bishop (Alfiere) B. Come l'Alfiere occidentale.



Gold (Generale Oro) G. Muove di un passo ortogonalmente nelle quattro direzioni o di un passo in diagonale in avanti. Può raggiungere quindi 6 case.



Silver (Generale Argento) S. Muove di un passo diagonalmente nelle quattro direzioni o di un passo in avanti. Può raggiungere quindi 5 case.



Knight (Cavallo) N. Salta come il Cavallo moderno, ma solo in avanti. Non può indietreggiare. Può quindi raggiungere solo due case.



Lance (Lancia) L. Muove solo in avanti di quante case vuole sulla sua colonna. Non può indietreggiare.



Pawn (Pedone) P. Muove solo di un passo in avanti e cattura allo stesso modo.

PEZZI PROMOSSI

Quando un pezzo entra nel campo avversario (ultime tre traverse) con una mossa o una cattura, o si muove al suo interno, o ne esce, può essere promosso. La promozione viene eseguita capovolgendo il pezzo e scoprendone il lato inferiore. Re (King) e Generale Oro (Gold) non promuovono.

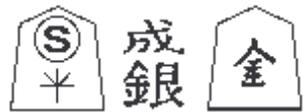
Gli altri pezzi promuovono ed assumono le seguenti caratteristiche.



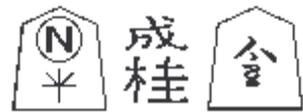
Rook (+R). Promuove a **Dragon King** aggiungendo alle sue caratteristiche la possibilità di muovere di un passo in diagonale nelle quattro direzioni.



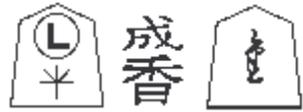
Bishop (+B). Promuove a **Dragon Horse** aggiungendo alle sue caratteristiche la possibilità di muovere di un passo in ortogonale nelle quattro direzioni.



Silver (+S). Promuove a Gold.



Knight (+N). Promuove a Gold.



Lance (+L) Promuove a Gold



Pawn (+P) Promuove a Gold. In giapponese **Token**, nome usato anche dai giocatori occidentali.

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 dal regolamento.

Un Pedone o una Lancia che raggiungono l'ultima traversa del campo avversario o un Cavallo che raggiunge una delle ultime 2 traverse promuovono obbligatoriamente. Non sono ammessi pezzi che non possano eseguire una mossa legale.

PEZZI PARACADUTISTI

Quando un pezzo viene catturato entra a far parte della riserva del giocatore che esegue la cattura. Al proprio turno di gioco, invece di muovere un pezzo sul tavoliere, un giocatore può paracadutare un pezzo dalla propria riserva su una qualsiasi casa libera del tavoliere salvo alcune eccezioni.