

PEZZI PARACADUTISTI

Quando un pezzo viene catturato entra a far parte della riserva del giocatore che effettua la cattura. Al proprio turno di gioco, invece che eseguire una mossa con un pezzo presente nel tavoliere, il giocatore può decidere di paracadutare un pezzo dalla riserva su una qualsiasi casa libera del tavoliere.

I pezzi vengono paracadutati nel rispetto delle seguenti condizioni:

- il pezzo paracadutato è sempre non promosso;
- un Cavallo non può essere paracadutato in ottava o nona traversa, un Pedone ed una Lancia non possono essere paracadutati in nona traversa;
- un Pedone non può essere paracadutato in una colonna in cui vi sia già un Pedone non promosso dello stesso giocatore;
- non è ammesso dare matto con un Pedone paracadutato.

MISCELLANEA

- Lo scopo del gioco è la cattura del Re avversario.
- Non esiste lo stallo. Se si è costretti a muovere il Re in una casa controllata si perde la partita.
- Se una posizione si ripete per quattro volte la partita è patta.
- Non è consentito dare scacco perpetuo: in questo caso non si ha la patta per la ripetizione della posizione, ma chi sta dando scacco è costretto a cambiare mossa. Se non lo fa, dopo la quarta ripetizione della posizione, perde la partita.

INFORMAZIONI



Scopo dell'AIS è la promozione e la diffusione dello Shogi nei suoi aspetti ludici, sportivi e culturali, in modo particolare, ma non esclusivo, in Italia. L'AIS vuole rappresentare un punto di riferimento per gli appassionati italiani di Shogi e collegarsi con tutte le associazioni e gruppi, italiani ed esteri, interessati alla cultura giapponese. L'AIS è riconosciuta dalla Federazione Giapponese di Shogi (Nihon Shogi Renmei) e fa parte della Federazione delle Associazioni Europee di Shogi (FESA).

Per informazioni sull'AIS, puoi contattare:

Dr. Marco Durante
Via G. Jannelli, 646
80131 Napoli
AIS@shogi.net

Baggio Giuseppe
Via Salute, 83
36028 Rossano Veneto (VI)
ais-italy@shogi.net

2005 – AIS - GBJ

SHOGI

Lo Shogi è la versione giapponese nella grande famiglia degli scacchi.

Nella forma attuale esiste sin dal 16° secolo, ma progenitori dello Shogi moderno risalgono all'8° secolo D.C.

La caratteristica principale, che lo rende unico fra le forme tradizionali di scacchi, sta nella particolarità che nessun pezzo catturato viene eliminato dalla partita, ma invece viene "arruolato" fra le file avversarie. 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. I pezzi sono tutti dello stesso colore e vengono disposti con la punta rivolta verso l'avversario. La disposizione iniziale è riportata nei diagrammi. Nel primo la forma giapponese, mentre nel secondo in una versione "occidentale".



diagramma giapponese

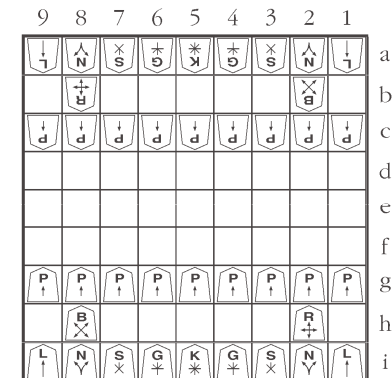


diagramma "occidentale"

Convenzionalmente il giocatore che occupa la posizione inferiore del diagramma viene chiamato Nero e gioca per primo.

MOVIMENTO DEI PEZZI

Ogni giocatore ha come dotazione iniziale 20 pezzi che dispone come indicato nei diagrammi nelle prime 3 traverse del suo lato, denominate "campo".

Nella pagina seguente la descrizione dei pezzi, nella forma occidentale (riconosciuta in quella inglese), nella forma che si trova usualmente nei diagrammi ed infine nella forma originale giapponese.



Re – King – Gyoku (nero), O' (bianco)

K: può muovere di un passo in ogni direzione.
1 per giocatore



Torre – Rook – Hisha

R: può muovere per un numero a piacere su caselle libere nelle 4 direzioni ortogonali.
1 per giocatore



Alfiere – Bishop – Kaku

B: può muovere per un numero a piacere su caselle libere nelle 4 direzioni diagonali.
1 per giocatore



Generale Oro – Gold – Kin

G: può muovere di un passo nelle 4 direzioni ortogonali, oppure di un passo nelle 2 diagonali in avanti. Può raggiungere 6 caselle.
2 per giocatore



Generale Argento – Silver – Gin

S: può muovere di un passo nelle 4 direzioni diagonali, oppure di un passo in avanti. Può raggiungere 5 caselle.
2 per giocatore



Cavallo – KNight – Keima

N: muove solo in avanti di un passo ortogonale ed uno diagonale. Può saltare i pezzi nel suo percorso. Può raggiungere 2 caselle.
2 per giocatore



Lancia – Lance – Kyo

L: può muovere solo in avanti per un numero a piacere di caselle libere.
2 per giocatore



Pedone – Pawn – Fu

P: può muovere di un solo passo in avanti
9 per giocatore

La cattura avviene con lo stesso movimento del pezzo e per sostituzione.

Quando un pezzo raggiunge con un movimento (o cattura) una delle tre traverse del campo avversario, si muove al suo interno, o ne esce, può essere promosso. La promozione viene indicata capovolgendo il pezzo e scoprendone il lato inferiore. Re (King) e Generale Oro (Gold) non promuovono. Gli altri pezzi promuovono ed hanno le seguenti caratteristiche.



Torre promossa – +Rook – Ryu

+R: la Torre promuove a Dragon King (*ryu-o*) aggiungendo alle sue caratteristiche la possibilità di muovere di un passo nelle 4 direzioni diagonali.



Alfiere promosso – +Bishop – Uma

+B: l'Alfiere promuove a Dragon Horse (*uma*) aggiungendo alle sue caratteristiche la possibilità di muovere un passo nelle 4 direzioni ortogonali.



Gen. Argento promosso – +Silver – Narigin

+S: il Generale Argento promuove a Oro.



Cavallo promosso – +KNight – Narikei

+N: il Cavallo promuove a Generale Oro.



Lancia promossa – +Lance – Narikyoo

+L: la Lancia promuove a Generale Oro.



Pedone promosso – +Pawn – Tokin

+P: il Pedone promuove a Generale Oro.

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.

Un Pedone o una Lancia che raggiunge l'ultima traversa del campo avversario oppure un Cavallo che raggiunge una delle ultime 2 traverse promuovono obbligatoriamente. Non sono permessi pezzi inabilitati ad eseguire una mossa o cattura.