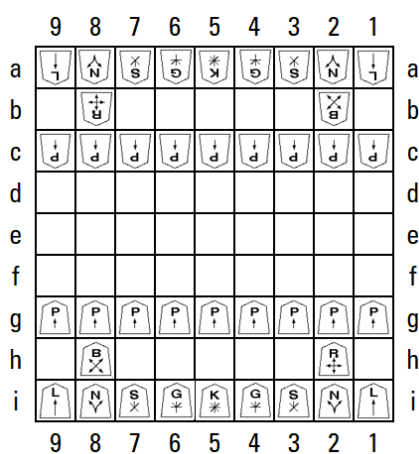


# Astratti PerGioco

Newsletter #42 | 21 aprile 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

## Shogi

Il gioco si sviluppa su un tavoliere composto da 81 caselle leggermente rettangolari. I pezzi sono costituiti da tessere a forma di freccia, su cui sono disegnati degli ideogrammi. In queste pagine gli ideogrammi sono sostituiti da una rappresentazione occidentalizzata dei pezzi.



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

Ciascun giocatore dispone di un Re, due Generali d'Oro, due Generali d'Argento, due Cavalli, due Lance, un Alfiere, una Torre, nove Pedoni. Grazie alla regola del paracadutaggio, i pezzi sono sempre quaranta, dall'inizio alla fine della partita. Ogni pezzo in gioco (non catturato) deve trovarsi all'inizio e alla fine della mossa con la punta rivolta verso il giocatore avversario. Il giocatore può muovere solo i

propri pezzi (quelli con la punta rivolta verso l'avversario).

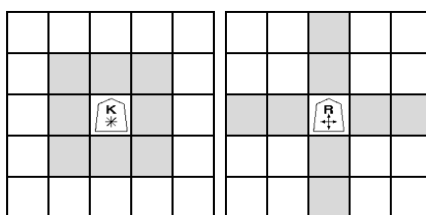
Non è possibile muovere su caselle occupate da propri pezzi. I pezzi devono interrompere la propria corsa non appena incontrano un pezzo proprio (fermandosi nella casella precedente) o avversario (procedendo alla sua cattura).

Il movimento dei pezzi è il seguente:



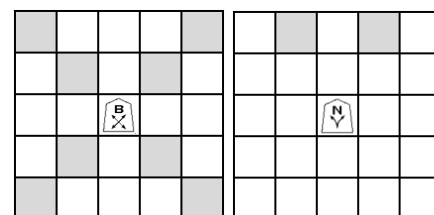
Il Re (K) muove come il Re negli Scacchi Occidentali e cioè di una casella in ogni direzione.

La Torre (R) muove come la Torre negli Scacchi Occidentali e cioè in orizzontale e in verticale di quante caselle vuole.



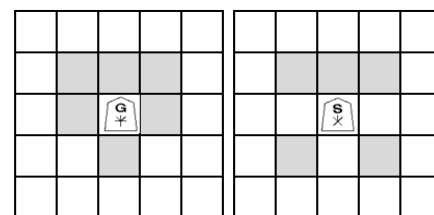
L'Alfiere (B) muove come l'Alfiere negli Scacchi Occidentali e cioè in diagonale di quante caselle vuole.

Il Cavallo (N) muove quasi come il Cavallo negli Scacchi Occidentali, ma solo in avanti. Non può indietreggiare, né muoversi di lato. È l'unico pezzo che può saltare gli altri pezzi.



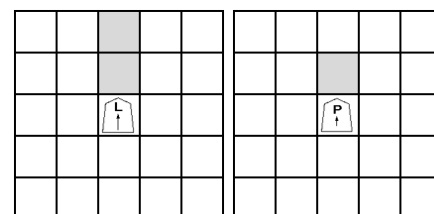
Il Generale d'Oro (G) muove di un passo ortogonalmente nelle quattro direzioni o di un passo in diagonale in avanti.

Il Generale d'Argento (S) muove di un passo diagonalmente nelle quattro direzioni o di un passo in avanti.

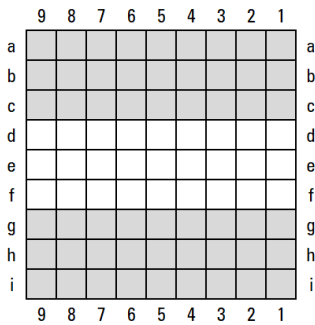


La Lancia muove solo in avanti di quante caselle vuole sulla colonna. Non può indietreggiare.

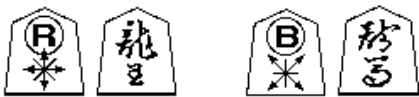
Il Pedone muove solo in avanti di un passo e cattura nello stesso modo.



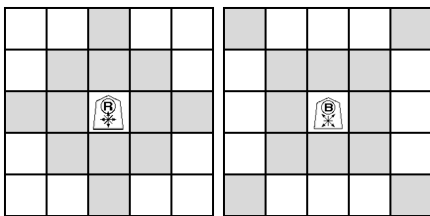
Il Pedone non può muovere di due caselle alla sua prima mossa o effettuare la presa en passant come negli Scacchi Occidentali.



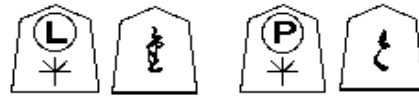
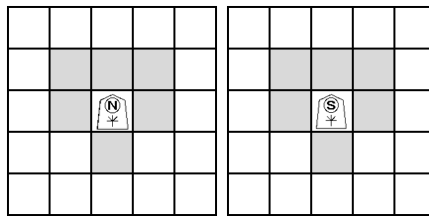
Quando un pezzo raggiunge nel movimento una delle tre traverse dello schieramento avversario o si muove al suo interno o ne esce, può essere promosso. La promozione viene indicata capovolgendo il pezzo in modo da mostrarne la faccia inferiore. In queste pagine il pezzo promosso viene rappresentato con il suo simbolo all'interno di un cerchio. Il Re ed il Generale Oro non possono essere promossi. Gli altri pezzi promuovono nel seguente modo:



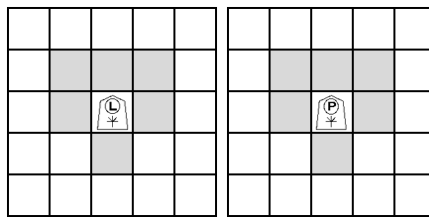
La Torre promuove a Drago-Re ed aggiunge alle sue caratteristiche la possibilità di muovere di un passo in diagonale nelle quattro direzioni. L'Alfiere promuove a Drago-Cavaliere ed aggiunge alle sue caratteristiche la possibilità di muovere di un passo ortogonalmente nelle quattro direzioni.



Il Cavallo promuove a Oro e assume le possibilità di movimento del Generale d'Oro. Il Generale d'Argento promuove a Oro e assume le possibilità di movimento del Generale d'Oro.



La Lancia promuove a Oro e assume le possibilità di movimento del Generale d'Oro. Il Pedone promuove a Oro e assume le possibilità di movimento del Generale d'Oro.



La promozione è facoltativa, a meno che non si abbiano altre mosse a disposizione. Se il giocatore decide di effettuarla lo deve fare nel momento in cui esegue la mossa, altrimenti ne perde il diritto. Il diritto può essere riacquistato se il pezzo si trova nuovamente in una delle condizioni previste per la promozione. Un Pedone o una Lancia che raggiungono la nona traversa o un Cavallo che raggiunge l'ottava traversa devono essere obbligatoriamente promossi. Un pezzo paracadutato nella zona di promozione non viene promosso.

Quando un pezzo viene catturato entra a far parte della riserva del giocatore che effettua la cattura. Il pezzo che ha effettuato la cattura prende il posto del pezzo catturato. Al proprio turno di gioco il giocatore può decidere di paracadutare un pezzo dalla propria riserva su una qualsiasi casella libera del tavoliere invece di effettuare una mossa normale. Il pezzo paracadutato ha la freccia rivolta verso l'avversario e conta come qualsiasi altro pezzo controllato dallo stesso giocatore. I pezzi vengono paracadutati nel rispetto delle seguenti condizioni: il pezzo paracadutato è sempre con le

caratteristiche di pezzo 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 consentito paracadutare un Pedone di fronte al Re avversario e dargli scacco matto.

Nello Shogi non esiste lo stallo. Se si è costretti a muovere il Re in una casella controllata da un pezzo avversario 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 patta per ripetizione di posizione, ma chi sta dando scacco è costretto a cambiare mossa: se non lo fa, dopo la quarta ripetizione di posizione perde la partita.

È ammessa la patta d'accordo. La partita è patta anche quando la stessa situazione si ripete per quattro volte. Quando i Re si trovano entrambi nell'area di promozione dell'avversario i giocatori possono concordare per un'impasse: ogni Torre o Alfiere in possesso valgono 5 punti, tutti gli altri pezzi valgono 1 punto; se la somma dei punti di entrambi i giocatori è 24 o più allora la partita è patta; se invece un giocatore ha un punteggio inferiore, questi perde la partita.

L'obiettivo del gioco è dare scacco matto al Re avversario. Se il Re viene attaccato da un pezzo avversario e non può sfuggire all'attacco muovendo, catturando il pezzo nemico o mettendo/paracadutando un pezzo fra sé ed il pezzo nemico, allora viene dichiarato lo scacco matto e la partita ha immediatamente termine.

Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano. Contatti: [pergioco@pergioco.net](mailto:pergioco@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza del gioco consulta la pagina [www.pergioco.net/shogi.html](http://www.pergioco.net/shogi.html).