

# Astratti PerGioco

Newsletter #51 | 1° settembre 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



Janggi

## Janggi (1)

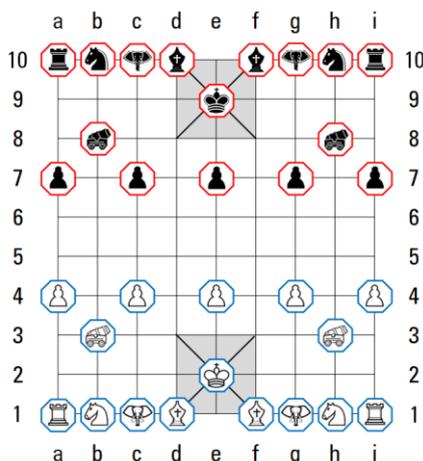


Lo Janggi (o anche Changgi, Jangki, o semplicemente Scacchi Coreani) è un gioco derivato dallo XiangQi (Scacchi Cinesi), di cui riprende il tavoliere 9x10, le regole base e la disposizione iniziale dei pezzi (anche se il pezzo principale è collocato al centro del palazzo). Il gioco è caratterizzato dall'assenza del fiume centrale, tipico dello XiangQi, dalle pedine ottagonali di varie dimensioni, anziché rotonde, da alcune peculiarità di movimento di alcuni pezzi (principalmente del cannone e dell'elefante).

Come nello XiangQi le pedine si muovono sulle intersezioni, dette anche punti. Ciascun lato del tavoliere è caratterizzato da una zona detta fortezza o palazzo o castello, che limita il movimento di alcuni pezzi.

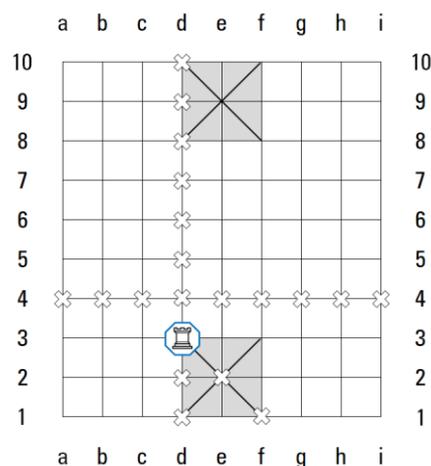
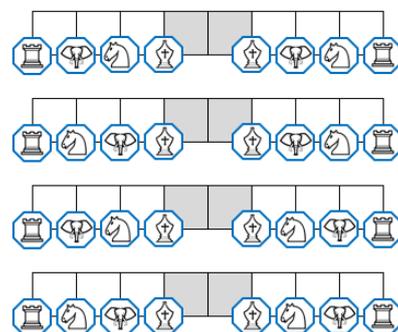
Ciascun giocatore dispone di sedici pezzi: un generale, due guardie, due elefanti, due cavalli, due torri, due cannoni e cinque soldati.

La disposizione iniziale è riprodotta nella figura seguente. Tradizionalmente i colori avversari sono il blu (talvolta il verde) ed il rosso. Nei diagrammi di queste pagine gli ideogrammi sono sostituiti da una rappresentazione occidentalizzata dei pezzi, i pezzi blu e rossi sono sostituiti da pezzi bianchi e neri.



Nessun pezzo può andare ad occupare un punto in cui è presente un altro pezzo dello stesso schieramento; può invece muoversi su una intersezione occupata da un pezzo avversario, effettuando in tal caso una "cattura" e cioè eliminando dal tavoliere il pezzo avversario e prendendo il suo posto. Il Bianco muove per primo. All'inizio del gioco il Bianco ha la facoltà di scambiare la posizione del cavallo e dell'elefante alla destra del generale, alla sinistra del generale, oppure sia a destra che a sinistra;

anche il Nero, subito dopo, ha la stessa facoltà di scambiare i pezzi; in ogni caso è vietato iniziare il gioco con due elefanti o due cavalli adiacenti fra loro. Per effetto di questa regola ciascun giocatore ha a disposizione le quattro diverse disposizioni iniziali dei pezzi riprodotte nella figura qui sotto.

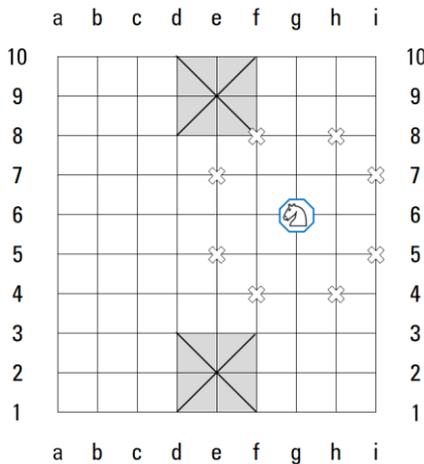


Il movimento dei pezzi è il seguente:

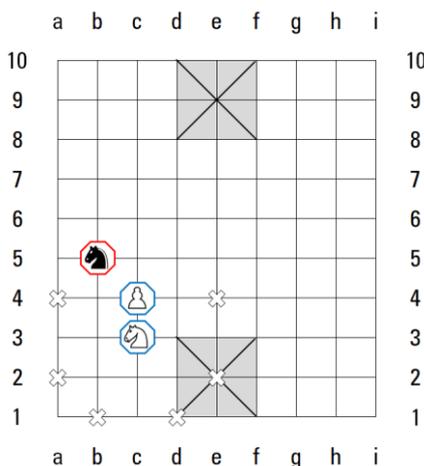
♖ La torre (o carro) si muove e cattura come negli Scacchi Occidentali e cioè su un qualunque

punto della stessa traversa o della stessa colonna in cui si trova, purché fra l'intersezione di arrivo e quella di partenza non vi siano pezzi (propri o avversari).

Se all'inizio della mossa si trova in uno degli angoli di un palazzo (d1, f1, f3, d3, d8, f8, f10 o d10), allora la torre può muoversi all'interno dello stesso in diagonale, ma sempre in linea retta;

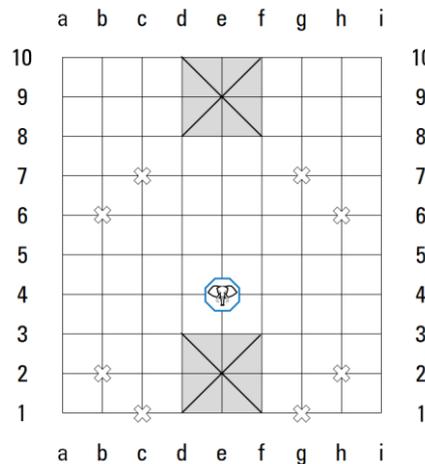


Il cavallo si muove e cattura come nello XiangQi, senza poter saltare i pezzi intermedi. In sostanza il cavallo deve muovere di una intersezione in senso ortogonale (e tale intersezione deve essere libera) e poi di una intersezione in senso diagonale, verso la direzione opposta a quella di partenza.

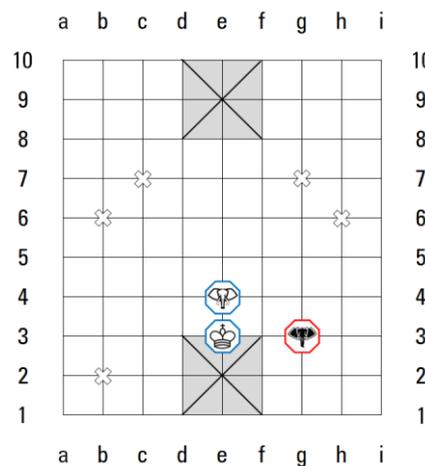


Nella figura qui sopra il cavallo bianco in c3 non può muovere in d5 né catturare il cavallo avversario in b5, perché l'intersezione c4 è occupata. Il cavallo nero può invece catturare quello bianco, perché l'intersezione b4 è libera;

L'elefante muove e cattura con le caratteristiche di un cavallo con movimento "esteso", senza poter saltare i pezzi intermedi. In sostanza l'elefante deve muovere di una intersezione in senso ortogonale (e tale intersezione deve essere libera) e poi esattamente di due intersezioni in senso diagonale, verso la direzione opposta a quella di partenza. Tutte le intersezioni in cui l'elefante transita durante la mossa devono essere libere.



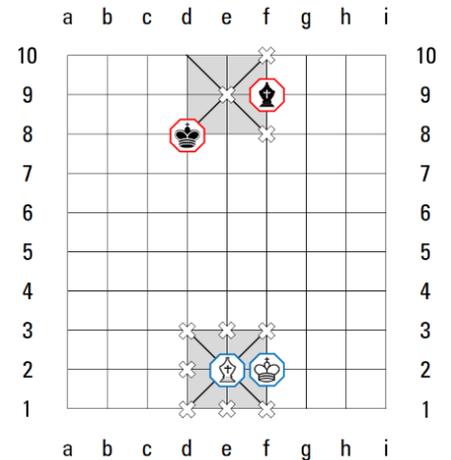
Nella figura seguente l'elefante bianco non può muovere in c1 o in g1 perché l'intersezione e3 è bloccata dal generale; non può muovere nemmeno in h2 perché l'intersezione di transito g3 è occupata da un pezzo avversario;



La guardia (anche mandarino o assistente) muove e cattura esattamente di una intersezione in senso ortogonale o lungo le diagonali presenti all'interno del palazzo; non può uscire dal palazzo

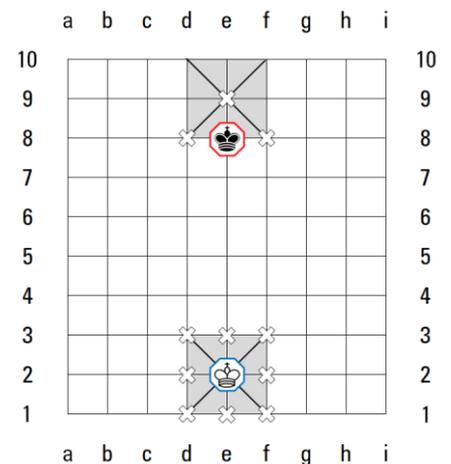
in nessun caso.

Nella figura qui sotto la guardia bianca può muoversi, a scelta, in una delle sette intersezioni indicate; la guardia nera, invece, ha solo tre mosse possibili: non può muovere in e10 o in e8 perché tali punti non sono collegati al punto di partenza da una diagonale.



Il generale (o ministro) muove di una intersezione per volta in senso ortogonale o lungo le diagonali presenti all'interno del palazzo; non può uscire dal palazzo in nessun caso. Non esiste l'arrocco.

Qui sotto sono indicate le mosse possibili di un generale bianco e di un generale nero che si trovino, rispettivamente, in e2 ed in e8.



(continua)

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/janggi.html](http://www.pergioco.net/janggi.html).