

Astratti PerGioco


Newsletter #52 | 15 settembre 2023 | www.pergioco.net



Janggi

Janggi (2)



 Il cannone muove e cattura 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 vi sia un unico pezzo (proprio o avversario) da saltare.

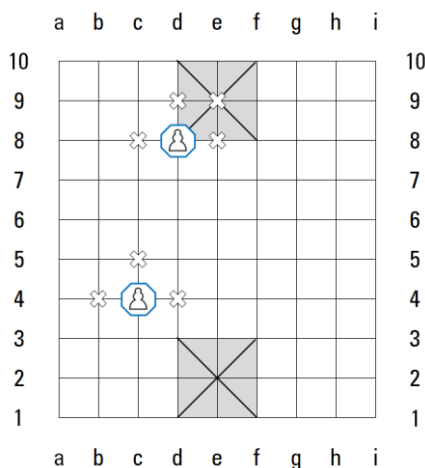
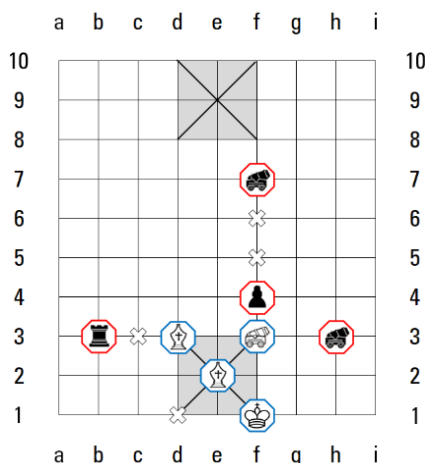
Se all'inizio della mossa si trova in uno degli angoli di un palazzo (d1, f1, f3, d3, d8, f8, f10 o d10) allora il cannone può muoversi o catturare all'interno dello stesso in diagonale, saltando in linea retta sopra un pezzo proprio o avversario.


Un qualsiasi numero di punti, ma anche nessun punto, può esistere tra il cannone, il pezzo saltato e l'intersezione di arrivo.

Il cannone non può saltare sopra un altro cannone (proprio o avversario), né catturare un cannone avversario.

Nella figura seguente il cannone bianco in f3: - può muovere in f5 o in f6 saltando sopra un soldato avversario; - può muovere in d1 saltando sopra il pezzo in e2; - può

muovere in c3 saltando sopra il pezzo in d3; - può catturare il pezzo in b3; - non può muovere in a3 (perché salterebbe sopra due pezzi); non può muovere in e3, g3 o f2 (perché non salterebbe sopra alcun pezzo); non può catturare il cannone in f7 né saltare il cannone in h3.



 Il soldato muove e cattura di una intersezione per volta solo in avanti (non muove mai di due punti come

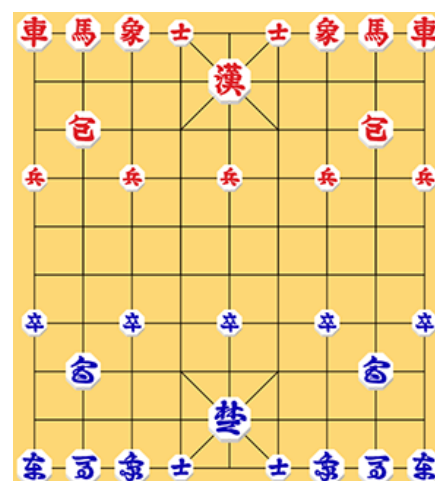
negli Scacchi Occidentali), oppure lateralmente, oppure in diagonale, lungo le linee presenti all'interno del palazzo. Il soldato non può arretrare in alcun caso.

Non esiste la promozione, pertanto quando il soldato giunge sull'ultima traversa può muovere o catturare solo lateralmente.

L'obiettivo del gioco è dare scacco matto all'avversario.

Il giocatore che si trova in una posizione di stallo (quando, cioè, il re non è sotto scacco, ma non può muovere, e non ci sono altri pezzi con mosse legali) non perde automaticamente la partita, ma può semplicemente "passare" e rinunciare così al proprio turno di gioco.

In caso di scacco perpetuo o di ripetizione della posizione sul tavoliere, il giocatore che provoca la ripetizione della stessa posizione per più di tre volte nel corso della partita, è dichiarato perdente.





Differentemente dallo XiangQi, in questo gioco è possibile che due generali vengano a trovarsi sulla stessa colonna senza che vi sia un pezzo intermedio; questa regola, detta dei generali opposti (bikjang o anche bigjang) è piuttosto controversa e ci sono diverse interpretazioni da parte degli esperti più autorevoli. L'interpretazione più accreditata è la seguente: se un giocatore deliberatamente effettua una mossa che pone il suo generale sulla stessa colonna del generale avversario, senza che vi siano pezzi intermedi, dà bikjang, o scacco da parte del generale; se l'avversario non fa nulla alla mossa successiva per difendersi da questo particolare scacco, allora la partita è patta; il giocatore che ha provocato la situazione di bikjang accetta che la partita finisca in una patta, anche se successivamente dovesse imporre lo scacco matto; è possibile che tale situazione venga messa in atto più volte dallo stesso giocatore nel corso della partita.

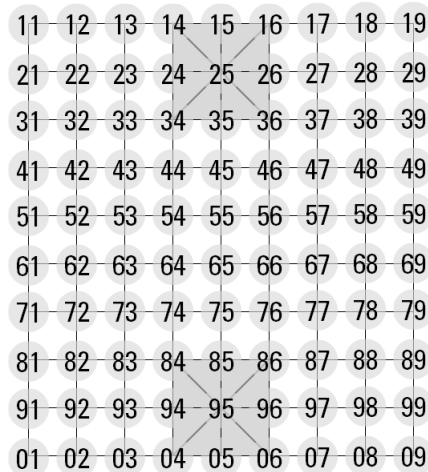
Nei tornei che si svolgono in Corea del Sud, per evitare che le partite finiscano senza un vincitore, viene spesso accettato un sistema che consente di attribuire un punteggio per ogni pezzo rimasto sul tavoliere e di giungere in tal modo ad attribuire la vittoria ad uno dei contendenti. Ai pezzi vengono assegnati i seguenti punteggi: soldato → due punti, guardia → tre punti, elefante → tre punti, cavallo → cinque punti, cannone → sette punti, torre → tredici punti. Per compensare il vantaggio della prima mossa si assegnano 1,5 punti aggiuntivi al Nero.

Quando vengono ammesse le patte per accordo si tiene comunque conto dei punteggi sopra indicati: generalmente è ammessa la

richiesta di patta solo quando ciascun giocatore ha un punteggio inferiore a trenta punti.

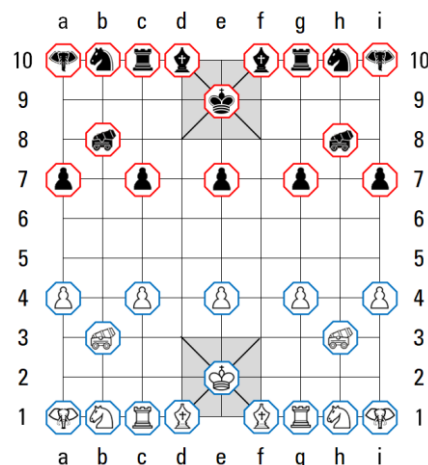
Il sistema di notazione attualmente utilizzato dall'Associazione Coreana Janggi è il seguente. Ogni punto del tavoliere è identificato da un numero di due cifre: la prima indica la traversa (le traverse sono numerate da 1 a 0 dall'alto verso il basso); la seconda indica la colonna (le colonne sono numerate da 1 a 9 da sinistra a destra). Per trascrivere una mossa si indica l'intersezione di partenza, il pezzo mosso, l'intersezione di arrivo.

Se muoviamo, ad esempio la torre da a1 ad a3 potremmo scrivere 01 ♖81.



Varianti

Gidongcha Janggi. È attestata una variante nordcoreana, detta *Gidongcha Janggi*, caratterizzata da una diversa disposizione iniziale dei pezzi: la disposizione di torri ed elefanti è invertita.



Tokyo Janggi. Il ramo giapponese dell'Associazione Coreana Janggi propone nel 2005 una variante sperimentale del gioco, che prevede la promozione del soldato che raggiunge l'ultima traversa del tavoliere: in questo caso può essere promosso a qualsiasi altro pezzo del proprio schieramento, che sia già stato catturato, e che non sia però una guardia.

Sanjangjanggi. Questo gioco non è altro che una variante dello Janggi con l'aggiunta di una regola piuttosto insolita: il generale può sfuggire ad uno scacco solo catturando con il generale stesso il pezzo che ha dato scacco. In questo gioco un doppio scacco al generale consente pertanto la vittoria immediata.

Gwangsanghui. Il Gwangsanghui (Scacchi Coreani Estesi) è una variante dello Janggi databile attorno al XVIII secolo (durante il regno dinastico Chosun).

Si gioca su un tavoliere 15x14, per un totale di 210 intersezioni. Ciascun giocatore dispone di quarantatré pezzi e tre palazzi (quello centrale ospita il "maresciallo", quelli laterali i "generali"). L'obiettivo del gioco è dare scacco matto al maresciallo. Non si conoscono nel dettaglio le regole del gioco, né la corretta disposizione iniziale dei pezzi.



Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano ©. Contatti: pergioco@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina www.pergioco.net/janggi.html.