

# PROVERBIOS DE SHOGI

## PROVERBIOS DE SHOGI

Los proverbios de Shogi son consejos técnicos que te guiarán en la dirección correcta cuando no estés seguro de qué jugar. Casi cualquier jugador shogi debe tener una o dos experiencias embarazosas de haber jugado exactamente en contra de lo que enseñan esos proverbios. Probablemente, los proverbios son esas cosas que se hacen en ideas de último momento.

## PROVERBIOS DEL REY

- Revisa tus jaques (un jaque persigue al rey)
- Presionar (y hisshi) en primer lugar, jaque despues.
- Defiende al rey con tres generales.
- No pongas al rey y a la torre cerca.
- Mueve al rey y la torre hacia lados opuestos.
- No pongas al rey en la diagonal del alfil.
- Un escape temprano vale ocho movimientos.
- Apuntar a los oidos del rey.
- Acercarse al rey rodeándolo.
- Corte la ruta de escape del rey.
- Conduce al rey a la fila de atrás.
- Pon un general de plata en el vientre del rey.
- Evitar un rey sentado (un rey sentado es un pato sentado).
- Contra un rey sentado el alfil es más fuerte que la torre.
- Contra un rey en la orilla, empuje el peón de la orilla.
- Contra un rey en la primera fila, la torre en la segunda.
- Pon en un castillo al rey después de ver a dónde mueve su torre el oponente.
- Un rey enfrente de sus peones es carne fácil.
- Un rey frente a su caballero es un ataque fuerte.
- En shogi la casa de un rey es su castillo.
- Contra torre dinamica por al rey en la 2da fila.
- Los reyes siguen a los reyes.
- Haga un buen escondite para su rey.

## PROVERBIOS CABALLERO Y LANZA

- El caballero que salta cae alto cae presa de un peón.
- Reingresa el caballero.
- Con tres caballeros en la mano, debe haber un jaque mate.
- Con tres Caballeros en la mano, empieza a buscar un jaque mate.
- Reingresa la lanza con el mayor rango posible.
- Reingresa la lanza a cierta distancia.
- Caballero es débil en la cabeza.
- El peor enemigo de la lanza es un peón.
- Dos lanzas son mejor que una.
- Reingresar la lanza en 8f es joseki.
- Los caballeros son buenos para ser sacrificados.

## PROVERBIOS GENERALES DE ORO Y PLATA

- Si no hay oros en la mano no hay defensa.
- Guarda el oro hasta el final (para el golpe de gracias).
- Atrae el oro lateralmente hacia adelante.
- Con un oro y un plata guardados (oro sobre plata) está ligado a tener problemas.
- Usa el plata como un chorlito (en zigzag).
- Arreglar el muro de plata.
- El plata en la cabeza del caballero (oponente) es un movimiento estándar.
- La cabeza del plata es un casillero vital.
- Plata en frente de un caballero enemigo es joseki.
- Tres generales hacen la mejor defensa real.
- Para adelantar el plata, sacrifica peones.
- Sin oros no hay jaque mate.
- Los platas son los pivotes del ataque y la defensa.

## PROVERBIOS DE LA TORRE Y EL ALFIL

- Defiende las piezas mayores teniéndolas cerca.
- No tengas miedo de sacrificar una pieza mayor.
- No tengas miedo de sacrificar la torre o el alfil.
- En la apertura el alfil es más fuerte que la torre.
- El dragón para el campo enemigo y el caballo para el tuyo.
- La acción lateral de la torre es fuerte en defensa.
- El rey y la torre son débiles estando cerca.
- El aliado de la torre es el plata.
- Contra torre dinámica busca el intercambio de alfiles.
- Pon alfil contra alfil.
- Junto a un ataque formado el alfil puede ser un movimiento brillante.
- En un juego lento el alfil es el líder.
- En un juego lento pon el alfil a la derecha.
- La cabeza del alfil es un punto débil.
- Un caballo es como tres generales.
- Una torre dinámica es un buen movimiento de medio juego.
- Una torre en la 2da fila previene rápido un jaque mate.
- Reingresa las piezas mayores a distancia.
- Incluso la torre y el alfil pueden ser sacrificados.
- Defiende la cabeza del alfil con un oro.
- La torre sabe cómo defender.
- El dragón pertenece a la zona de promoción.

## PROVERBIOS DEL PEÓN

- un peón vale mil generales.
- Con tres peones en la mano, se puede hacer un ataque conjunto o un ataque lateral.
- Sin peones (en mano) el juego está perdido.
- Si es jaque con un peón, es un jaque legal también.
- Empieza la pelea con un peón sacrificado.
- Si no tienes un movimiento, pon un peón el lateral.
- Siempre hay un movimiento en el lateral.
- Toma dos por uno, incluso si uno de ellos es un peón.
- Un token es más rápido de lo que crees.
- Un token en 5c no puede perder.
- Intercambiar el peón de la torre tiene tres ventajas.
- Un peón convertido en oro es más sólido que una roca.
- Contra un plata frente a un peón defiende con un peón.
- Contra una plata delante de su peón - ataque rápido, oro detrás de sus peones - juego lento.
- Tomar el peón lateral es provocar.
- Solo toma el peón lateral.
- En el intercambio de alfiles, no muevas el peón central.
- El peón de vanguardia es difícil de mantener.
- El peón de vanguardia 5e es la montaña tenno.
- Recaptura el peón de vanguardia con el peón opuesto.
- Contra Mino juega un ataque por el borde.
- Contra Yagura el ataque combinado de peones.
- Reingresa el peón en el punto óptimo.
- Si tienes tres peones, une los peones y pon un peón colgante.
- Un token en la 7ma fila es diabólico.
- Un peón vale su peso en oro.
- Mejor un Peón que un tempo.
- En la apertura mover los peones de número impar.

## OTROS PROVERBIOS

- Evitar la pérdida de material.
- Apunta al siguiente buen movimiento.
- Apunta a las piezas efectivas.
- El jaque descubierto no tiene defensa.
- El camino a seguir es a menudo para reingresar un oro de nuevo.
- Mira lo que el oponente está apuntando.
- Los aficionados sueñan, los profesionales piensan.
- Si tus piezas lloran, tú también.
- Castillo antes de que pelees.
- El tablero tiene 81 casilleros.
- Los ataques crecen a partir de semillas.
- Cuando hay una pieza flotante siempre hay un movimiento.
- Intercambio de piezas es un beneficio para el jugador más débil.
- El punto vital del enemigo es tuyo.
- Cuando haya encontrado el mejor movimiento buscar uno mejor.
- Lucha más duro cuando vas atrasado.
- Has que tus piezas trabajen.
- Cuando tu oponente luce por la derecha mira la izquierda.
- Los profesionales no toman piezas.
- El sentido común no es absoluto.
- Sacrificio, la clave para el jaque mate.
- La pared de plata es mala forma.
- Piensa antes de hacer jaque.
- Nunca ataques muy pronto.
- No corras de un fork.
- Con torre dinamica construye un Mino.
- Ingresa una pieza donde tu oponente quiere hacerlo.