

将棋



SHOGI®



Contenu du kit-jeu:

40 pièces en bois
plateau
instructions

www.shogi.cz

info@shogi.cz

 /Shogi.cz

 /Shogi.cz

Online: www.shogi.cz/manuals

PRÉPARATION DU JEU

En regardant son côté du plateau on pose ses pièces de la façon suivante:

Première ligne :

- lance | cavalier | général d'argent | général d'or | roi | général d'or | général d'argent | cavalier | lance

Deuxième ligne :

- deuxième case à partir de la gauche: fou
- deuxième case à partir de la droite : tour

Troisième ligne :

- tout la rangée est occupé par des pions

La disposition des pièces sur le plateau - voir page **6**, figure **A**.

RÈGLES DU JEU

Pour savoir qui commence, on procède au **furigoma** : C'est le joueur le plus gradé qui fait le furigoma ; il prend 5 pions dans ses mains et les laisse tomber sur le plateau comme des dés. Si la majorité des pions présentent leur côté pile (côté promu) c'est l'adversaire qui commence le jeu. Sinon, c'est le lanceur qui commence.

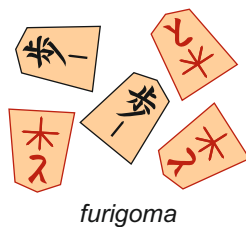
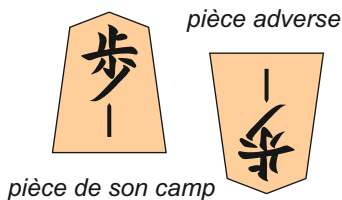
Si les joueurs sont à égalité, il faut se mettre d'accord sur qui fera le furigoma.

Ensuite, les joueurs jouent **à tour de rôle une de leurs pièces**.

En un tour le joueur ne peut déplacer ou remettre qu'une seule pièce.

Le joueur ne peut pas renoncer à son coup.

Le joueur n'est pas obligé de déplacer la pièce qu'il a déjà touchée. Ainsi, il n'est pas interdit de lever la pièce du plateau pour regarder ce qui se trouve sur l'autre face de la pièce. Néanmoins, quand le coup est terminé et que la main a lâché la pièce, on ne peut pas retourner en arrière.



OBJECTIF DU JEU

L'objectif est de faire **mat son adversaire** = placer le roi adverse sous la menace d'une prise sans qu'il puisse l'éviter en se déplaçant ou en plaçant une pièce entre lui et la menace ; ou bien de carrément prendre le roi adverse.

Il est aussi possible qu'un des joueurs abandonne le jeu. Une partie ou les joueurs conviennent d'un match nul est contraire à l'éthique et à l'esprit du jeu.

Échec : Si le roi est mis en danger et qu'il est menacé d'être pris au coup suivant, il est contraint d'écarter ce danger. Le joueur mettant l'adversaire en échec n'est pas obligé de l'annoncer. (Donc le roi peut être pris lors du coup suivant et le joueur qui perd le roi perd aussi la partie.)

Mat (Tsumi en japonais) : si le joueur ne peut pas écarter le danger et le roi va de toute façon être pris au coup suivant, il s'agit d'une situation de mat et le joueur perd la partie.

Dans les parties professionnelles et dans les parties amateurs sérieuses, le joueur faisant un **coup non-autorisé** perd immédiatement.

La répétition met fin à la partie. Si la même position de jeu se répète 4x de suite, la partie se termine comme partie nulle. Néanmoins, si dans cette situation l'échec éternel se produit, **le joueur marquant l'échec à l'adversaire, c'est à dire celui qui a causé cette situation, perd.**

On obtient une situation de **jishogi** si les deux rois ont avancé dans la zone de promotion d'une telle façon que ni l'un ni l'autre des joueurs ne peut faire mat à l'autre et se trouve dans l'impossibilité de gagner d'autres pièces. Si une telle situation se présente on désigne le vainqueur de la façon suivante : on annule tous les grades promus et on additionne les points pour les pièces respectives (pièces prises comprises).

Une tour et un pion valent 5 points et toutes les autres pièces en dehors des rois valent un point. **Le joueur avec moins de 24 points perd, sinon la partie se termine comme nulle.**

MOUVEMENTS DES PIÈCES

Les pièces bougent selon les flèches inscrites à leur surface. A part pour le cavalier, il n'est pas possible de passer au travers d'une autre pièce située sur le parcours. (Qu'elle soit une pièce de son camp ou une pièce ennemie.)

Les mouvements des pièces sont présentés sur la page **5** ainsi que leurs valeurs.

PROMOTION DES PIÈCES

Les trois dernières lignes du plateau sont nommées “**zone de promotion**”. Si pendant le tour du joueur la pièce touche la zone de promotion (la pièce commence et/ou achève son coup dans la zone de promotion), **on peut** à la fin du tour promouvoir **cette pièce** (la pièce est retournée sur le côté du signe rouge).

La promotion après le coup n'est pas obligatoire sauf pour le pion et la lance dans la dernière rangée et pour le cavalier dans les deux dernières rangées.

La promotion de la pièce se passe à la fin du mouvement (elle fait partie du tour). La pièce perd ses capacités précédentes et lors du tour suivant elle avance selon la direction marquée après avoir été retournée. La pièce promue ne peut pas être dégradée car cette action est non-réversible.

Le petit signe marqué dans le coin en bas à droite n'est qu'auxiliaire, pour que les joueurs sachent quelle pièce a été promue.

Le placement de la zone de promotion est présenté sur la page **6**, figure **B**.

LA PRISE DE PIÈCES

Pour prendre une pièce il faut que **la pièce attaquante prenne la place où se trouvait la pièce adverse** (il ne s'agit pas d'un coup obligatoire, cela dépend de la décision du joueur). La pièce adverse **prise est enlevée du plateau**. Le joueur qui a pris la pièce la prend et la pose **visiblement** à côté du plateau sur son côté de la table, **et obligatoirement sous sa forme non promue**.

LE PARACHUTAGE

Le joueur peut, **lors d'un coup**, soit déplacer une pièce sur le plateau, **soit** remettre une pièce prise sur le plateau.

Le joueur peut parachuter une pièce prise **sur n'importe quelle case vide** du *shogiban* comme s'il s'agissait de sa propre pièce. (C'est pour ça que les pièces ne sont distinguées que par leur pointe façonnée, et non par des couleurs).

Grâce à un parachutage **on peut infliger un échec** (la menace sur le roi n'est pas obligatoirement annoncée), **aussi bien qu'un mat** (sauf avec le pion).

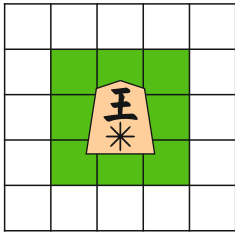
Une pièce **peut être avancée** (mise sur le chemin de la menace) et annuler l'échec.

La pièce **parachutée est toujours remise en jeu sous sa forme non promue**, même si elle est placée dans la zone de promotion.

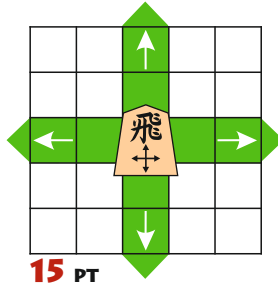
La pièce ne peut pas être placée de telle façon qu'elle **ne pourrait pas bouger jusqu'à la fin du jeu**. Un pion et une lance ne peuvent donc pas être placés sur la dernière rangée et un cavalier dans les deux dernières rangées.

On ne peut pas placer un pion dans **la colonne où se trouve un pion de son camp**. (Un pion promu n'est pas considéré comme un pion).

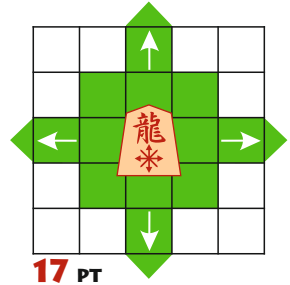
On ne peut pas infliger un mat immédiat par le parachutage d'un pion (d'autres pièces peuvent infliger le mat, le pion peut marquer l'échec), néanmoins dans le coup suivant, après le parachutage, il a le droit de provoquer le mat.



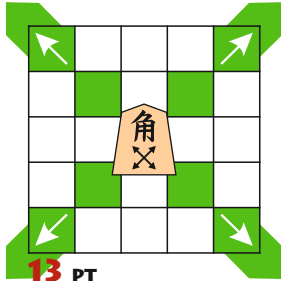
∞ PT



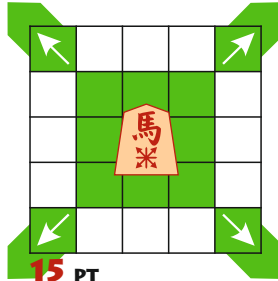
15 PT



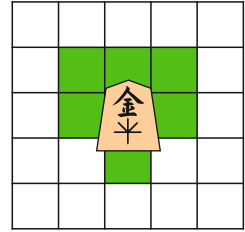
17 PT



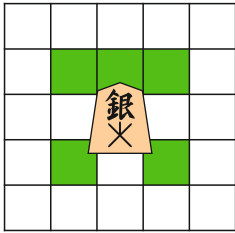
13 PT



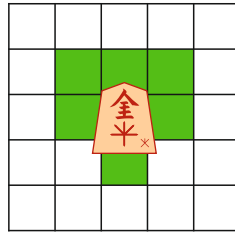
15 PT



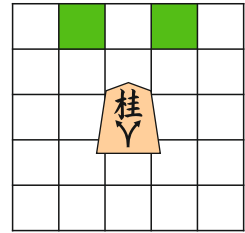
9 PT



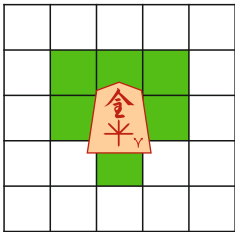
8 PT



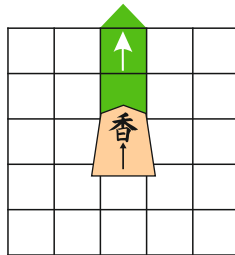
9 PT



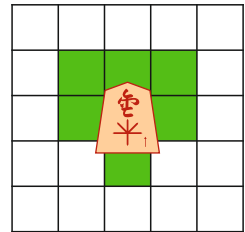
6 PT



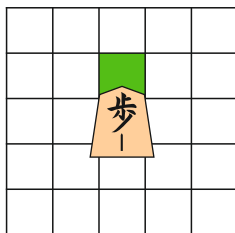
10 PT



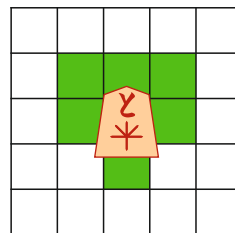
5 PT



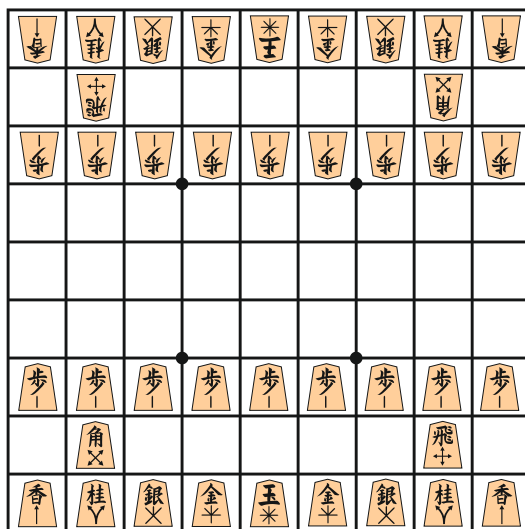
10 PT



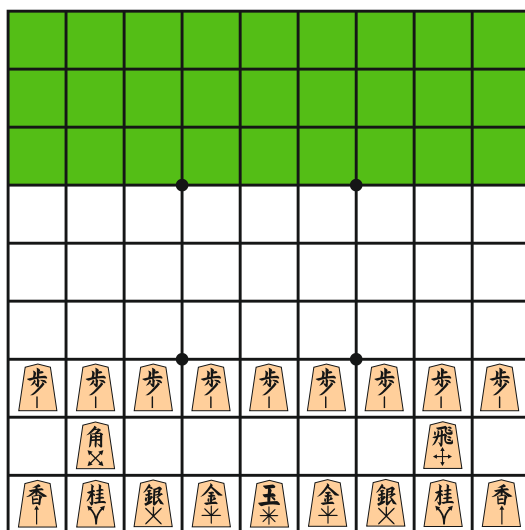
1 PT



12 PT



A



B

