[Shogi, Let's become Shikamaru for a bit :hihihi](http://blogggwe.blogspot.com/2011/12/shogi-lets-become-shikamaru-for-bit.html)

Permainan shogi mirip seperti catur. Tujuannya juga sama, skak mat raja.  
Papan shogi sedikit lebih besar dari catur  
Kalo catur 8 x 8 kotak, maka shogi 9 x 9 kotak.  
  
Setiap pemain dibekali 20 pieces, yakni 9 pawn, 1 Bishop, 1 Rook, 2 Lance, 2 Knight, 2 Silver general, 2 Gold general, dan 1 King  
  
Untuk Susunan.  
Setiap pemain memakai 3 deret horizontal sebagai markas atau tempat pieces-pieces tersebut diletakkan pertama kali. Kalau catur kan memakai 2 deret, sementara shogi 3 deret.  
  
Susunannya :



Deret pertama (deret terbawah) :  
Dari kiri ke kanan : Lance, Knight, Silver General, Gold General, King, Gold General, Silver General, Knight, Lance  
  
Deret kedua (deret di atas deret pertama) :  
Dari kiri ke kanan :  
-Bishop ditempatkan di atas Knight sebelah kiri  
-Rook ditempatkan di atas Knight sebelah kanan  
  
Deret ketiga (di atas deret kedua)  
Dari kiri ke kanan : 9 pawn  
  
Movement  
Berikut adalah cara bergerak masing-masing buah :  
-Pawn bergerak satu langkah maju  
-Bishop bergerak diagonal, sama seperti peluncur dalam catur  
-Rook bergerak vertikal dan horizontal, sama seperti benteng dalam catur  
-Lance bergerak hampir sama dengan Rook, bedanya Lance hanya bisa bergerak maju, tidak bisa mundur maupun bergerak ke samping.  
-Knight bergerak hampir sama dengan kuda dalam catur. Bedanya, Knight di shogi hanya bisa bergerak maju dua langkah dan kiri selangkah, atau maju dua langkah dan ke kanan satu langkah.  
-Silver General bergerak hampir sama dengan raja dalam permainan catur. Gerakannya hanya selangkah. Bedanya Silver General tidak bisa bergerak ke samping dan ke belakang. Tapi hanya bisa bergerak maju, maju diagonal, dan mundur diagonal.  
-Gold General bergerak hampir sama dengan raja dalam permainan catur. Gerakannya hanya selangkah. Bedanya Gold General tidak bisa bergerak diagonal mundur. Tapi hanya bisa bergerak maju, maju diagonal, ke samping, dan mundur.  
-King bergerak sama dengan King dalam catur. Dia bergerak selangkah maju, maju diagonal, ke samping, mundur, dan mundur diagonal.  
  
Capture  
Apabila di sepanjang jalur pergerakan yang legal dari sebuah piece, terdapat piece lawan, maka piece tersebut boleh meng-capture atau memakan piece lawan yang berada di jalurnya (sama dengan chess). Untuk pawn, hanya bisa mengcapture piece lawan yang berada di depannya.  
  
Promotion  
Dalam shogi, setiap piece selain King dan Gold General dapat berpromosi. Promosi dilakukan apabila piece yang bersangkutan bergerak masuk, bergerak di antara, atau bergerak keluar dari zona promosi. Zona promosi yaitu tiga deret teratas.  
-Untuk Pawn, Lance, Knight, dan Silver General jika berpromosi maka pergerakannya akan berubah, yakni menjadi seperti gerakan Gold general. Pawn yang berpromosi disebut tokin, sedangkan Lance berpromosi menjadi Promoted Lance, Knight menjadi Promoted Knight, dan Silver menjadi Promoted Silver  
-Untuk Bishop jika berpromosi akan tetap memiliki gerakan aslinya. Namun Bishop yang telah berpromosi juga mempunyai kemampuan untuk bergerak selangkah maju, menyamping, dan mundur. Bishop yang sudah berpromosi dinamakan Horse  
-Untuk Rook jika berpromosi akan tetap memiliki gerakan aslinya. Namun Rook yang telah berpromosi juga mempunyai kemampuan untuk bergerak selangkah diagonal maju, dan selangkah diagonal mundur. Rook yang telah berpromosi dinamakan Dragon.  
  
Mandatory Promotion  
Apabila Pawn, Knight, dan Lance sudah tidak bisa lagi bergerak karena sudah di ujung jalur, maka piece tersebut harus berpromosi. Untuk Pawn dan Lance harus berpromosi jika sudah mencapai deret terakhir, sementara Knight harus berpromosi jika sudah mencapai dua deret terakhir.  
  
Drop  
Berbeda denga catur atau chess, dalam shogi kita bisa mempergunakan piece lawan yang sudah kita capture untuk menjadi buah kita. Hal ini lazim disebut drop.  
-Setiap giliran satu drop  
-Drop di zona promosi tidak akan mengakibatkan promosi langsung. Anda harus menunggu giliran berikutnya untuk berpromosi.  
-Untuk Silver, Gold, Rook, dan Bishop tidak mempunyai aturan penempatan. Anda boleh men-drop kapan saja dan di mana saja.  
-Untuk Pawn dan Lance, anda boleh men-drop kapan saja. Tetapi anda tidak boleh men-drop di deret horizonotal teratas atau terakhir. Karena tidak ada lagi yang langkah yang memungkinkan apabila anda men-drop di deret horizontal terakhir.  
-Tidak boleh ada lebih dari satu pawn, dalam satu deret vertikal. Artinya anda tidak boleh men-drop pawn apabila di sepanjang deret vertikal di tempat yang anda inginkan, sudah terdapat UNPROMOTED pawn anda. Promoted Pawn (Tokin) tidak termasuk dalam peraturan ini.  
-Untuk Knight, anda boleh men-drop kapan saja. Tetapi anda tidak boleh men-drop di dua deret horizontal terakhir atau teratas.  
-Anda boleh mempergunaka piece drop anda untuk men-check langsung raja lawan. Sedangkan untuk immediate check-mate, semua piece diijinkan untuk mempergunakan drop attack, kecuali pawn. Check mate dengan mempergunakan pawn hanya boleh dilakukan dengan menggerakkan pawn yang sudah ada.  
-Apabila anda berhasil meng-capture promoted piece lawan, semisal Dragon, Horse, dan Tokin maka piece yang anda capture tersebut akan kembali ke posisi asal. Sehingga yang anda drop adalah Rook, Bishop, dan Pawn.  
  
Goal  
-Goal dalam permainan ini adalah men-check mate King lawan. Yakni mengancam King lawan dalam jalur salah satu piece kita, dan membuat tidak ada lagi jalan yang tersedia sehingga King lawan bisa selamat.  
-Sama seperti chess, jika terdapat langkah yang diulang-ulang terus menerus (sekitar 3 atau 4 kali) maka dianggap draw. Draw juga bisa diperoleh lewat kesepakatan kedua pemain apabila sudah tidak terdapat cara lagi untuk men-checkmate King lawan bagi kedua pemain.  
-Check yang beruntun atau terus menerus (perpetual check) akan menyebabkan pemain yang melakukan check tersebut secara otomatis kalah. Tidak jelas berapakah jumlah check terus-menerus yang dimaksud. Sekitar 4 atau 5 kali maybe  
  
---------------------------------------------------------------------------------  
  
Sama seperti chess dan igo, shogi secara keseluruhan dibagi ke dalam tiga tahap. Yakni opening, middle game, dan endgame. Namun sebelum saya jelaskan tentang ketiga tahap tersebut, saya akan jelaskan terlebih dahulu tentang macam-macam piece. Sementara nanti di akhir penjelasan ini saya akan lengkapi dengan Tips dan Trick.   
  
***Bentuk-bentuk Piece***  
  
Seperti yang kita tahu bahwa ada 8 macam piece. Yakni King, Gold, Silver, Knight, Lance, Bishop, Rook, dan Pawn. Dan seperti yang kita tahu bahwa setiap Piece mempunyai bentuk promosinya (kecuali untuk Gold dan King). Berarti Pawn, Bishop, Rook, Lance, Knight, dan Silver terdapat 2 macam. Yakni bentuk Regular dan bentuk Promosinya. Tapi sebenarnya anda tidak sadari bahwa setiap piece (kecuali King, kali ini....) sebenarnya masih punya satu bentuk lagi. Yakni DROPPED Piece. Yakni Piece lawan yang sudah kita capture (makan) dan siap di-drop (dikembalikan ke atas papan dan berpihak pada kita) kapan saja dan di mana saja, sesuai aturan yang berlaku.   
  
Berarti Pawn, Bishop, Rook, Lance, Knight, dan Silver ada 3 bentuk atau macam, yakni versi Regularnya, versi Promoted, dan Versi Dropped. Sedangkan untuk Gold General hanya ada dua macam atau bentuk, yakni versi Regular dan versi Dropped. Sementara King hanya ada satu bentuk atau macam, yakni versi Regulernya.   
  
Di antara ketiga bentuk atau macam, yakni Regular, Dropped, dan Promoted, yang terkuat (menurut saya) adalah versi Dropped-nya. Karena bisa diposisikan di mana saja (sesuai aturan berlaku), dan muncul kapan saja. Intinya DROPPED Piece yang timingnya tepat akan menghasilkan strategi yang tidak hanya brilian namun juga mengejutkan. Salah satu alasan kenapa anak muda Jepang sangat menyukai Shogi adalah karena adanya DROPPED Piece ini   
  
***Tahap-tahap Dalam Shogi***  
  
**OPENING**  
OPENING dalam permainan shogi memiliki dua macam tujuan. Yakni membuat pertahanan bagi raja, dan mempersiapkan serangan melalui mobilisasi Pawn, Silver, Gold, Rook, dan Bishop. Knight jarang digerakkan pada saat Opening karena gerakannya yang terbatas dan ringkih (mudah mati) karena gerakan yg terbatas dan tidak bisa mundur. Sama halnya dengan Lance.  
  
Berikut ini adalah macam-macam bentuk pertahanan raja (disebut juga dengan "CASTLE")  
  
YAGURA CASTLE



Yagura Castle adalah pertahanan raja yang umumnya dipakai pada opening Yagura, Kakugawari, Yokofutori, Aigakari, atau Hineribisha. Perhatikan gambar di bawah ini.  
  
Raja berada posisi kedua dari bawah dan kedua dari kiri. Sementara di kanan atas ada Silver General dan di sebelah kanannya Silver General ada Gold general. Sementara di kanan Raja ada Gold general.  
Ada dua space kosong di sekitar raja, yakni di kiri dan kanan bawah. Kotak yang berada di sebelah kiri Raja berada dalam pengawasan Lance (selain sang Raja itu sendiri). Sementara kotak yang berada di kanan bawah Raja berada di dalam pengawasan Gold General (selain sang Raja itu sendiri). Sementara lawan bila ingin check dengan mempergunakan kuda juga agak repot sehubungan dengan keberadaan Pawn. Menembus pertahanan ini dibutuhkan kesabaran dan serangan berlapis, dengan satu kotak di-aim (diincar) oleh dua piece. Dengan demikian pertahanan Yagura ini cukup rapat dan cukup kuat. Kehadiran Bishop dua kotak di sebelah kanan raja memberikan perlindungan ekstra bagi wilayah samping Castle. Perhatikan pula bagaimana Bishop square (square atau kotak tenpat Bishop tersebut berada) di-cover secara sempurna oleh ketiga General, yakni dua Gold General dan Silver General.  
  
Pertahanan Tagura dilakukan dengan menggeser Raja ke posisi awal Bishop. Namun ada kalanya (sangat jarang tapinya) dilakukan dengan menggeser Raja ke arah posisi awal Rook.  
  
MINO-GAKOI CASTLE



Mino Gakoi adalah pertahanan yang mengandalkan perlindungan dari pawn. Dilakukan dengan menggeser posisi Raja ke posisi awal Rook. Itu berarti Mino Gakoi adalah pertahanan raja yang biasa dilakukan oleh pemain yang mengandalkan Opening Ranging Rook atau Rook yang bergeser ke samping (Contohnya : Sangenbisha, Shikenbisha, Nakabisha, Mukaibisha, Ai Furibisha, atau Yodo Furibisha).   
Posisi raja pada gambar adalah dua kotak dari bawah dan dua kotak dari kanan. Dua kotak ke kiri raja ada Silver General yang meng-cover Pawn di depan raja, Knight di bawah raja, Gole General yang berada pada poisisi dua langkah ke kiri dari Knight.   
Knight yang berada di bawah raja meng-cover Pawn di kiri atas dan kanan atas raja.   
Sementara Lance yang berada di kanan bawah raja mengcover pawn di kanan atas raja dan kotak kosong di kanan Raja.   
Ada dua space kosong yang bsia dipergunakan Raja melarikan diri. Kiri bawah, dicover oleh Gold General selain oleh sang Raja sendiri. Dan persis di samping kanan raja yang di-cover oleh Lance dan sang Raja sendiri.  
  
ANAGUMA CASTLE



Anaguma Castle adalah pertahanan yang disebut juga Badger. Benar-benar pertahanan berlapis. Untuk menyerang raja dibutuhkan serangan yang benar-benar berlapis, karena bagi sang raja sendiri pun tidak ada space kosong untuk melarikan diri, karena semua space sudah ditempati anak buahnya.   
  
Lihat posisi Raja! Posisi Raja berada pada kanan bawah. Di sebelah kirinya ada Knight yang meng-cover Pawn di atas Lance dan kiri atas Silver General. Atas Raja ada Lance yang mengcover pawn di atasnya.  
Kiri atas Raja ada Silver General yang meng-cover tiga buah Pawn di atasnya, yakni Pawn di kiri atasnya, di atasnya, dan atas Lance.   
Di sebelah kiri Silver ada Gold General yang meng-cover Pawn di atasnya, kiri atasnya, dan atas Silver, serta mengcover Silver General di kanannya, serta meng-cover space kosong di kiri Knight.   
Di sebelah kirinya Gold General tadi ada Gold General lagi yang mengcover Pawn di atasnya, kanan atasnya, meng-cover Gold General di kanannya, dan meng-cover space kosong di bawahnya.  
  
OVERVIEW  
Dari ketiga Castle tersebut, yang paling sering dipakai pemain Shogi baik yang sudah advance maupun pro adalah Anaguma dan Yagura (tergantung pada Openingnya). Sementara Mino-Gakoi juga terkadang dipakai pemain pro dan pemain kuat lainnya. Namun Mino-Gakoi biasanya dipakai oleh pemain pemula.   
Sedangkan menurut saya yang terkuat adalah Anaguma. Namun Anaguma tidak mempunyai jalur escape buat Raja. Dan karena Raja berada di sudut, sehingga sekalipun pertahanannya melonggar, namun jalur escape Raja akan sangat sedikit bila sang Raja tidak segera pindah agak ke tengah. Namun pertahanan-pertahanan Raja ini dimainkan tergantung dari jenis Opening yang anda pilih.  
  
  
Sebelum kita memulai mempelajari macam-macam Opening, perhatikan terlebih dahulu gambar posisi awal dalam permainan Shogi di bawah ini.



Apakah anda sudah mengetahui yang mana Silver, yang mana Pawn, yang mana Bishop dst...??  
Jika belum akan saya beritahu.  
  
Untuk pemain hitam dulu (pemain yang piecenya mengerucut ke atas)  
Pawn (P) : g1-g9  
Bishop (B) : h8  
Rook ® : h2  
Lance (L) : i9 dan i1  
Knight (N) : i2 dan i8  
Silver (S) : i3 dan i7  
Gold (G) : i4 dan i6  
King (K) : i5  
  
Untuk pemain putih (pemain yang piecenya mengerucut ke bawah)  
Pawn : c1-c9  
Bishop : b2  
Rook : b8  
Lance : a9 dan a1  
Knight : a2 dan a8  
Silver : a3 dan a7  
Gold : a4 dan a6  
King : a5  
  
Sekarang hapalkan setiap Piece dan kanjinya!  
  
Macam-macam OPENING   
  
**YAGURA**  
  
1. P g7-f7 ----- 2. P c8-d8  
3. S i7-h6 ----- 4. P c3-d3  
5. P g6-f6 ----- 6. S a7-b6  
7. P g5-f5 ----- 8. P c5-d5  
9. S i3-h4 ----- 10. S a3-b4  
11. G i4-h5 ----- 12. G a4-b3  
13. G i6-h7 ----- 14. K a5-a4  
15. ..... dst  
  
Proses langkah di atas adalah salah satu game pemain pro yang mempergunakan opening Yagura.   
Inti dari Opening Yagura adalah membuat sistem defend Yagura Castle (urut-urutannya tidak selalu sama dengan di atas). Di mana tidak terjadi pertukaran Bishop (Kakugawari).  
Perhatikan setelah nomor 4 Putih melangkah Pc3-d3, maka hitam membalas dengan nomor 5 Pg6-f6, dengan maksud untuk mencegah terjadi pertukaran di antara kedua Bishop. Jika hitam tidak menutup jalur Bishop lawan dengan memainkan langkah nomor lima (atau alternatifnya bisa Sh6-g7) maka putih bisa saja melakukan langkah Bb2XBb8, yang artinya Bishop putih memakan Bishop hitam. Dan jika tidak ada piece lain yang meng-cover Bishop hitam, maka hitam tidak bisa membalas memakan Bishop putih yang artinya sangat rugi buat hitam.   
Salah satu ciri khas dalam Yagura adalah bergeraknya Silver General (di kanan bawah Bishop) di awal permainan sebelum posisi Bishop putih dan hitam saling terbuka, yakni bergerak ke atas atau diagonal atas kanan (biasanya ke atas kanan). Dan Pawn kanan atas Bishop kedua pemain saling maju, yang artinya posisi kedua Bishop saling terbuka bebas, maka dalam Opening Yagura salah satu pemain akan menutup jalur Bishop yang saling berhadapan tersebut dengan pawn atau Silver General.  
  
Overview :  
1. YAGURA adalah OPENING yang bertujuan menciptakan sistem pertahanan Raja YAGURA CASTLE   
2. Tidak terjadi Kakugawari (pertukaran Bishop).  
3. Posisi Rook tetap. Dan biasanya baru bergerak di babak tengah  
  
**KAKUGAWARI (Bishop Exchange)**   
  
Kakugawari adalah Opening yang hampir mirip dengan Yagura. Bedanya di sini terjadi pertukaran Bishop. Dan pada awal-awal permainan pemain yang memilih Kakugawari tidak menggerakkan Silver-nya yang di sebelah kiri melainkan lebih memilih menggerakkan Gold General sebelah kiri ke posisi persis di sebelah kanan posisi awal Bishop. Sedangkan Silver General di sebelah kiri dipergunakan untuk meng-capture Bishop lawan, bila lawan meng-capture Bishop kita terlebih dahulu (setelah posisi kedua bishop sama-sama terbuka). Sistem pertahananyang dipakai dalam Opening ini adalah Yagura, karena tanpa Bishop sistem yagura akan lebih mudah terjadi.   
  
Overview :  
1. Kakugawari merupakan Opening yang umumnya bertujuan mempermudah terbentuknya sistem pertahanan YAGURA Castle dengan kedua pemain saling meng-eliminasi Bishop lawan-lawannya.  
2. Terjadi pertukaran Bishop   
3. KAKUGAWARI umumnya ditandai dengan tidak bergeraknya Silver General di sebelah kiri dan atau bergeraknya Gold general di sebelah kiri ke samping kanan posisi awal Bishop.  
4. Posisi Rook tetap. Dan biasanya baru bergerak di babak tengah  
  
**YOKOFUDORI (Side Pawn Attack)**  
  
1. Pg7-g6 ----- 2. Pc3-d3  
3. Pg2-f2 ----- 4. Pc8-d8  
5. Pf2-e2 ----- 6. Pd8-e8  
7. Gi6-h7 ----- 8. Ga4-b3  
9. Pe2-d2 ----- 10. Pc2-d3  
11. Rh2-d2 ----- 12. Pe8-f8  
13. Pg8-f8 ----- 14. Rb8-f8  
15. Gd2-d3 ----- dst.....   
  
Yokofudori adalah salah satu opening yang mengandalkan serangan frontal Rook dan Pawn yang berada di depan Rook. Hampir serupa dengan Aigakari dan Hineribisha Opening. Hanya saja bedanya pada Aigakari dan Hineribisha, Pawn di kanan atas Bishop tidak dimajukan di awal-awal, dan langsung memajukan Pawn di depan Rook. Sedangkan pada Yokofudori, Pawn di kanan atas Bishop dimajukan kedua pemain sebelum akhirnya memajukan pawn di depan Rook, dan setelah Pawn Rook maju sampai dua langkah di depan Bishop Pawn (Pawn di atas Bishop) lawan, maka terlebih dahulu menggerakkan Silver Geenral atau Gold General (lazimnya Gold general) hingga ke samping kanan Bishop. Dan setelah itu baru Rook Pawn kedua pemain merangsek sampai persis di depan Bishop Pawn lawan. Setelah Rook Pawan dan bishop Pawn saling berhadapan (langkah 9) maka terlebih dahulu Bishop Pawn putih capture Rook Pawn hitam (langkah 10). Dan disusul giliran berikutnya Rook Hitam capture Bishop Pawn putih (langkah 11). Giliran berikutnya Rook Pawn putih maju sampai berhadap2an dengan Bishop Pawn Hitam (langkah 12). Selanjutnya Bishop Pawn hitam capture Rook Pawn putih (langkah 13). Dan pada langkah 14, Rook putih capture Bishop Pawn Hitam. Yang membedakan Opening ini dengan Opening AIGAKARI dan HINERIBISHA adalah pada langkah 15, Rook hitam capture Pawn putih d3. Hal ini bisa terjadi karena sebelumnya kedua pemain membuka Pawn di jalur Bishop mereka masing-masing, sehingga kedua Bishop sebenernya dalam keadaan saling terbuka satu-sama lain, namun sama-sama tidak mau meng-capture Bishop lawannya dan lebih memilih menyerbu lawan lewat Rook dan Pawn di depan Rook. Inilah esensi dari Yokofudori.  
  
Overview :   
1. YOKOFUDORI adalah Opening yang memanfaatkan Rook dan Pawn di depan Rook untuk menyerang langsung ke arah musuh.  
2. YOKOFUDORI juga biasa ditandai dengan dibukanya Pawn di kanan atas Bishop (Pawn di jalur Bishop) oleh kedua pemain sehingga nantinya kedua Bishop akan saling terbuka satu sama lain, di awal-awal permainan. Pawn yang membuka jalur Bishop ini biasanya, nantinya akan di-capture oleh Rook lawan (Biasanya pemain yang terlebih dahulu membebaskan Rooknya akan punya kesempatan awal untuk meng-capture pawn tersebut)  
3. Di dalam YOKOFUDORI memungkinkan adanya Bishop Exchange   
4. Pertahanan Raja bebas (biasanya Raja hanya dimajukan selangkah, berada persis di belakang Pawn nya)   
  
**AIGAKARI (Double Wing Attack)**   
  
1. Pg2-f2 ----- 2. Pc8-d8  
3. Pf2-e2 ----- 4. Pd8-e8  
5. Gi6-h7 ----- 6. Ga4-b3  
7. Pe2-d2 ----- 8. Pc2-d2  
9. Rh2-d2 ----- 10. Pc2  
11. dst....  
  
Ciri khas AIGAKARI adalah, setelah Rook capture Bishop Pawn (langkah 9), kemudian putih drop Pawn di c2 untuk mengusir Rook (langkah 10). Drop Pawn yang dilakukan putih untuk mnegusir Rook hitam ini (di langkah 10) yang menjadi ciri khas AIGAKARI.   
  
**HINERIBISHA (Twisted Rook)**   
  
(lanjutan dari proses pada AIGAKARI)  
  
11. Rd2-f2 ----- 12. Sa7-b7  
13. Pg9-f9 ----- 14. Pc9-d9  
15. Pg7-f7 ----- 16. Pe8-f8  
17. Pg8-f8 ----- 18. Rb8-f8  
19. Ni8-g7 ----- 20. dst......  
  
Yang menjadi ciri khas Hineribisha adalah langkah 13, langkah 15, dan langkah 19. Yaitu di mana setelah putih langkah 18, Rook b8 capture Pawn di f8, maka jawaban hitam adalah Knight i8-g7 (langkah 19). Rook putih dalam keadaan hampir terjebak. Jika pada langkah ke 20 Rook putih tidak segera kabur, maka pada langkah 21, hitam bisa drop Pawn di e8. Rook putih terjebak, namun masih bisa mengorbankan diri untuk meng-capture Bishop. Jika putih tidak mau kehilangan Rooknya maka sebaiknya pada langkah ke dua puluh Rook harus kabur kembali markas.   
  
**SANGENBISHA (Third FIle Rook), SHIKENBISHA (Fourth File Rook), NAKABISHA (Central Rook), MUKAIBISHA (Opposing Rook), AI FURIBISHA (Both Ranging Rook)**  
  
SANGENBISHA, SHIKENBISHA, NAKABISHA, MUKAIBISHA, dan AI FURIBISHA memiliki persamaan esensi. Yakni menggeser Rook ke samping. Berbeda dengan YOKOFUDORI, AIGAKARI, dan HINERIBISHA yang mempergunakan Pawn dan Rook untuk menyerang secara vertikal, maka kelima Opening ini pada dasarnya mempergunakan jalur vertikal yang lain pada saat menyerang wilayah lawan.   
  
Bedanya :  
Jika SANGENBISHA menggeser Rook 5 langkah ke kiri (sehingga posisinya persis di sebelah kanan Bishop), sementara SHIKENBISHA menggeser Rook 4 langkah ke kiri. Sementara NAKABISHA menggeser Rook 3 langkah ke kiri. Lalu MUKAIBISHA menggeser Rook ke posisi awal Bishop (Rook digeser setelah Bishop digerakkan). SANGENBISHA, SHIKENBISHA, MUKAIBISHA, dan NAKABISHA adalah Opening bilamana hanya salah satu pemain saja yang menggeser Rooknya. Sedangkan Rook pemain lawannya akan cenderung diam di posisi, pada saat Opening. Namun bila kedua Rook saling bergeser, maka Opening ini dinamakan AI FURIBISHA. itulah kenapa AI FURBISHA disebut juga Both Ranging Rook.   
  
Setelah Rook bergeser, maka Pawn di depan posisi Rook yang baru bisa digerakkan. Atau menggeser Rook bisa dilakukan setelah sebelumnya memajukan Pawn di depan square yang sudah kita rencanakan akan dituju oleh Rook kita. Menggeser Pawn baru terlebih dahulu menggeser Rook biasanya populer di Opening Nakabisha.   
  
Pertahanan Raja yang biasanya digunakan di kelima Opening ini adalah ANAGUMA Castle.   
  
Sebenarnya masih ada satu lagi OPENING yakni YOUDO FURIBISHA. Opening ini sama saja dengan MUKAIBISHA atau SANGENBISHA, hanya saja Rook tidak langsung digeser secepat pada kedua Opening tadi. Namun biasanya Rook baru digeser setelah beberapa general seperti Silver dan Gold keluar dari "sarang"   
  
OVERVIEW :  
1. SANGENBISHA menggeser Rook lima langakah ke kiri  
2. SHIKENBISHA menggeser Rook empat langkah ke kiri  
3. NAKABISHA menggeser Rook tiga langkah ke kiri  
4. MUKAIBISHA menggeser Rook ke posisi awal Bishop  
5. AI FURIBISHA bila kedua pemain menggeser Rooknya  
6. Setelah menggeser Rook, pemain biasanya akan memobilisasi Pawn di depan Rook yang sudah berada di posisi baru. Atau pemobilisasian Rook secara Horizontal bisa dilakukan setelah memobilisasi Pawn di depan posisi Rook yang akan dituju.  
7. Pertahanan Raja yang digunakan di kelima Opening ini adalah ANAGUMA Castle  
  
  
Itu tadi macam-macam Opening. Adapun anda bisa menciptakan Opening anda sendiri yang berbeda dengan kesepuluh Opening yang sudah disebutkan di atas.   
Secara garis besar, kesepuluh Opening tersebut bisa dibagi ke dalam 3 jenis  
  
1. PASSIVE ROOK (Yagura dan Kakugawari). Opening jenis ini adalah Opening di mana Rook cenderung pasive alias tetap pada posisinya pada babak-babak awal (Opening). Adapun untuk Pawn di depan Rook masih mungkin dimobilisasi selangkah dua langkah, namun tidak terlalu agresive.  
  
2. IBISHA atau STATIC ROOK (Aigakari, Yokofudori, dan Hineribisha). Opening jenis ini adalah di mana Rook dan Pawn di depannya bergerak secara aktif menyerbu direct langsung ke arah markas lawan. gerakan Rook adalah vertikal pada saat akan keluar dari "markas" namun bisa berubah jadi Horizontal dan bergerak bebas setelah keluar dari "markas".  
  
3. RANGING ROOK (SHIKENBISHA, SANGENBISHA, NAKABISHA, MUKAIBISHA, AI FURIBISHA). Opening jenis ini adalah di mana Rook bergerak secara horizontal untuk mentransfer alur serangan ke jalur vertikal lainnya.   
  
  
**MIDDLE GAME**   
  
Strategi dalam MIDDLE GAME sudah berbeda dengan OPENING. Biasanya dalam MIDDLE GAME setiap pemain mengasumsikan bahwa pertahanannya sudah cukup kuat, dan mulai memobilisasi pasukannya untuk menembus wilayah lawan. Di babak ini, setiap pemain berusaha untuk merebut piece-piece dan posisi-posisi penitng di atas papan. Definisi penting tidaknya sebuah piece tergantung pada masing-masing strategi pemain. Namun bagi pemain Pro, semua piece penting, tergantung pada situasi dan kondisi yang berlaku.   
  
**END GAME**  
  
Strategi dalam END GAME adalah bagaimana membatasi pergerakan raja, sambil berusaha mencari-cari peluang menciptakan posisi mat. Inilah tujuan sebenarnya dalam permainan SHOGI. Namun untuk mencapai kondisi ini dibutuhkan proses panjang dan kompleks. Sehingga itulah kenapa ada OPENING dan MIDDLE GAME, yang menjadi proses menuju END GAME. Kecepatan sebuah permainan menuju pada babak END GAME tergantung pada kemampuan salah satu pemain dalam menggalang pertahanan Raja nya. Apabila baru 30an langkah salah satu pemain pertahanannya sudah jebol dan pergerakan sang Raja mulai tidak leluasa lagi, maka permainan sudah memasuki masa END GAME.   
Jika permainan membutuhkan 100 langkah lebih untuk menuju END GAME itu berarti kedua pemain pandai menggalang pertahanan Rajanya (atau kedua pemain bodoh dalam melakukan serangan )  
  
***Tips dan Trick SHOGI***  
  
1. Anda bisa membuat sendiri pertahanan Raja (Castle) anda, atau memodifikasi sedikit dari ketiga Castle yang sudah saya terangkan di atas. Yang perlu diperhatikan dalam membuat Castle adalah masalah keamanan Raja itu sendiri. Hendaknya di kedelapan kotak jalur Raja ada piece lain yang meng-cover tiap jalur-jalur Raja.   
Jika ingin membuat model ANAGUMA, di mana tiap sisi dijaga rapat, anda harus mewaspadai Knight yang bisa menyerang Raja dengan melompati "tembok". Cover setiap square yang memungkinan Knight untuk muncul (Regular or Dropped)   
  
2. Pergunakan tekhnik Sacrificing. Sacrificing berarti mengorbankan sebuah piece (kecuali Raja ) untuk mencapai tujuan tertentu. Ada tiga tujuan sacrifice:  
-mendapatkan / meng-capture Piece yang anda perlukan untuk kepentingan strategi  
-menjauhkan sebuah piece lawan dari sebuah square dan atau covernya terhadap square-square tertentu guna kepentingan strategi  
-menarik Raja lawan ke square tertentu untuk kemudian menciptakan jebakan buat Raja lawan atau malah menciptakan kondisi MAT sekaligus.  
  
Untuk tujuan pertama saya kira tidak perlu dijelaskan. Sementara untuk tujuan kedua, bisa anda lihat aktualisasinya pada Tsume-SHogi pertama saya (mengorbankan Knight dan Silver untuk menjauhkan Pawn dan Silver lawan) dan Tsume-Shogi kedua saya (mengorbakan Knight untuk menjauhkan Gold General)   
Sementara untuk tujuan ketiga, anda bisa pergunakan strategi ini untuk menjawab Tsume-Shogi saya yang ketiga.   
  
3. Selalu berusahalah untuk me-notifikasi (mencatat dalam otak) setiap square (baik yang kosong, ditempati piece lawan, maupun ditempati piece sendiri), piece-piece apa sajakah yang meng-cover suqare-square tersebut. Karena ada 81 square dalam SHOGI berarti untuk kepentingan pertimbangan strategi yang lebih matang hendaknya anda harus mengetahui piece-piece (baik milik sendiri maupun milik lawan) apa saja yang meng-cover ke 81 square tersebut,   
  
4. Temukan dan ciptakan variasi-varias Opening anda sendiri, bisa dengan memodifikasi atau menemukan yang baru. Yang penting anda sudah mengetahui esensi dari OPENING  
  
5. Rajin-rajin menyelesaikan Tsume-SHOGI dan atau membuat TSUME-SHOGI untuk mempertajam kualitas kemampuan Endgame anda.  
  
6. Perbanyak jam terbang SHOGI anda dengan bermain (bisa melawan orang atau coputer) untuk melatih dan mengasah kemampuan OPENING (JOSEKI), Middlegame, dan ENDGAME anda.   
  
7. Download software SHOGI VARIANTS [di sini](http://trout.customer.netspace.net.au/ShogiV15.exe).  
Software SHOGI VARIANTS memungkinkan anda bermain melawan komputer (level Easy), bermain sendiri atau dengan kawan untuk melatih OPENING, MIDDLE GAME dan END GAME anda, atau membuat TSUME-SHOGI.   
  
8. Download software Shogi Viewer [di sini](http://www.lysenka.net/shogi/20/f/ShogiViewer2.1.8f.zip). Ada 9500 lebih kifu (games record) yg bisa anda comot dan pelajari OPENING nya, MIDDLE GAME nya, sampai END GAME nya. Mau jadi Pro? Ya pelajari kifunya pro donk   
And btw, nama-nama Opening juga ada di sni   
  
Sekian dulu yang bisa sampaikan tentang strategi bermain SHOGI nya. Anda bisa mengembangkan secara lebih spesifik untuk menciptakan strategi anda sendiri, berdasarkan apa yang sudah saya sampaikan. Kurang lebihnya saya mohon maaf. Terima kasih dan sampai jumpa di lain kesempatan    
[sumber](http://ricchan-ritsuki.blogspot.com/2008/11/shogi-lets-become-shikamaru-for-bit.html)