

HISTOIRE DU SHOGI



Le jeu du Shogi est un jeu cousin du jeu d'Echecs. Ils ont tout deux un ancêtre commun : le Chaturanga qui serait apparu dans l'empire Gupta au nord de l'Inde vers le 6ème siècle.

Ce jeu aurait ensuite voyagé en suivant les routes commerciales et les règles furent modifiées selon les influences locales lors de leur voyage.

Ainsi le jeu deviendra le Shatranj dans l'empire Perse, puis va se propager dans le monde arabe avant de rejoindre l'Europe via l'Espagne et de devenir le jeu d'Echecs que l'on connaît actuellement.

En Asie le jeu va se modifier et obtenir également des règles locales. Il deviendra ainsi le Xiangqi en Chine, le Janggi en Corée et le Shogi au Japon.



De nos jours le Shogi est très populaire et 10 millions de Japonais y joueraient régulièrement. La NHK, chaîne de télévision nationale diffuse une émission hebdomadaire consacrée au Shogi.



Pendant l'ère Edo (1603-1868) le Shogunat sponsorisait les joueurs de Shogi, créant les premiers joueurs pros, il fallait cependant appartenir à une des deux iemotos (familles) les Ohashi et les Ito

SHOGI

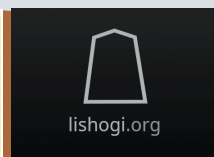
ÉCHECS JAPONAIS



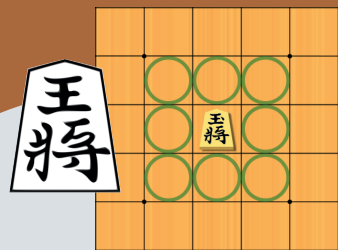
LIENS UTILES :



Liste des clubs
en France

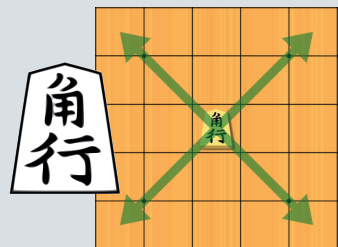


Zones de jeux en ligne
(gratuit)



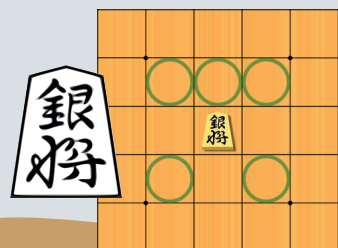
Le Roi

Le Roi se déplace d'une case tout autour de lui. La prise du Roi adverse permet de remporter la partie.



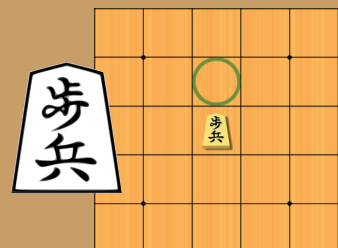
Le Fou

Le Fou se déplace en diagonale d'autant de cases que possible.



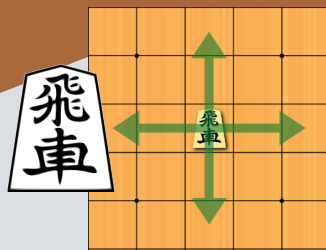
Le Général d'Argent

Le Général d'Argent peut se déplacer sur les trois cases en avant et sur les deux cases en diagonale arrière.



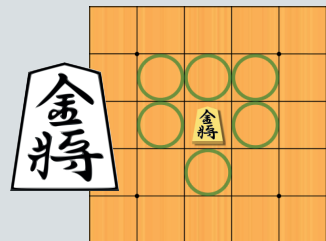
Le Pion

Le Pion se déplace d'une case en avant. Il prend comme il se déplace.



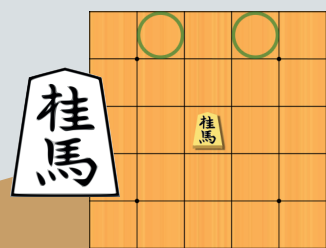
La Tour

La Tour se déplace de manière verticale et horizontale d'autant de cases que possible.



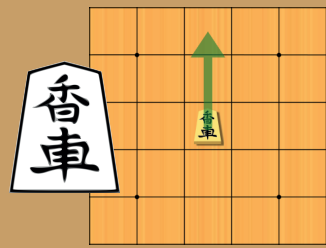
Le Général d'Or

Le Général d'Or peut se déplacer d'une case tout autour de lui sauf sur les deux cases en diagonale derrière lui.



Le Cavalier

Le Cavalier ne peut se déplacer que sur deux cases : Elles sont deux cases en avant puis à droite ou à gauche. C'est la seule pièce qui peut « sauter » au-dessus d'autres.



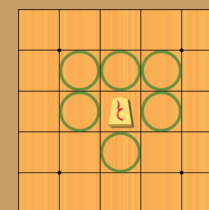
La Lance

La Lance peut se déplacer d'autant de cases que possible devant elle.

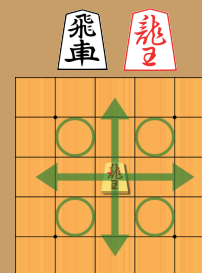


La Promotion

La promotion est facultative et définitive. Au moment de poser la pièce, vous pouvez la retourner pour obtenir les nouveaux mouvements de promotion. Lorsque la pièce sort ou se déplace des trois dernières rangées (zone en rouge ci-dessus).

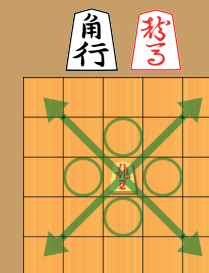


Le Pion, Cavalier, Lance et le Général d'Argent lorsqu'ils sont promus, obtiennent les déplacements du Général d'Or. Ils perdent leurs déplacements d'origine.



Le Fou et la Tour ont également une promotion. Ils gardent leurs mouvements d'origine et gagnent en plus les déplacements du Roi.

Le Général d'Or et le Roi n'ont pas de promotion.



Le parachutage

La grande différence du Shogi par rapport aux Échecs occidentaux est la règle du parachutage. Lorsque vous capturez une pièce de l'adversaire, elle est placée dans votre réserve. Ensuite lorsque c'est à vous de jouer, au lieu de jouer une pièce déjà sur le plateau vous pouvez prendre une pièce de votre réserve et la parachuter où vous voulez sur le plateau.

Il y a cependant quelques petites exceptions :



Il est interdit de parachuter un Pion sur une colonne où l'on possède déjà un Pion. Ce terme s'appelle le nifu (2 pions). Le joueur commettant cette faute perd la partie. À noter qu'un pion promu ne compte plus comme pion.

Il est également interdit de parachuter un Pion ou une Lance sur la dernière rangée et le Cavalier sur les deux dernières rangées. En effet ces pièces ne pourraient plus se déplacer. Il est interdit de faire mat en parachutant un Pion. Toutes les autres pièces peuvent faire mat en étant parachutées.

Quelques précisions :

- Une pièce promue qui se fait capturer perd sa promotion.
- Il est interdit de parachuter et de promouvoir une pièce en même temps (les pièces peuvent être parachutées dans la zone de promotion mais devront ensuite se déplacer pour être promue)
- Il n'est pas obligatoire d'annoncer l'échec. Si votre adversaire laisse son Roi en prise vous remporter la partie.

Un peu de tradition :

Il y a une petite différence entre les deux Rois au Shogi. Celui de droite est l'Osho (l'Empereur) et celui de gauche est Gyokusho (le Général de Jade). Le joueur le plus expérimenté (ou le plus âgé) prend l'Empereur et son challenger prend le Général de Jade.



Pour déterminer qui commence le joueur ayant l'Empereur prend 5 pions dans ses deux mains qu'il mélange puis les jette sur le plateau, s'il y a plus de pions non promus il commence ; s'il y a plus de pions promus c'est son adversaire qui commence, s'il y a égalité il faut recommencer.

Au moment de commencer la partie l'on souhaite une bonne partie à l'adversaire avec l'expression Onegaishimasu.

A la fin de la partie l'on remercie l'adversaire avec l'expression Arigato Gozaimasu.