

将棋 Shogi



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

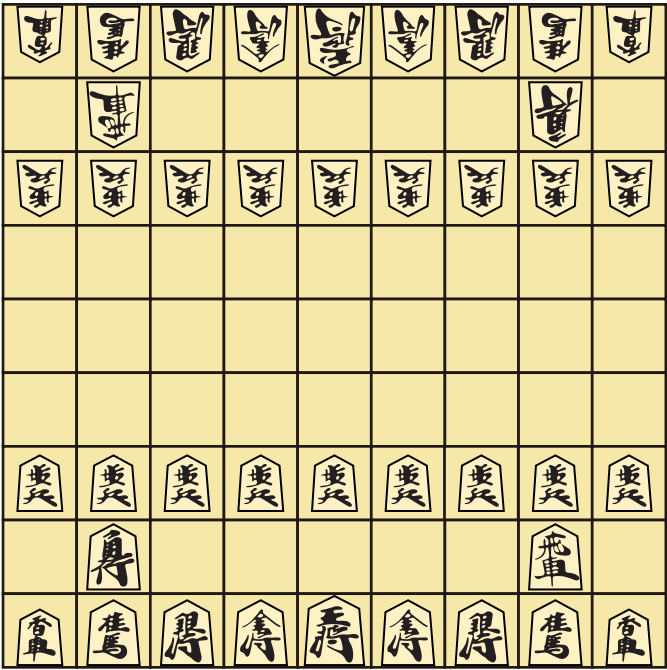
© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Shogi 将棋

El shogi, también conocido como ajedrez japonés, es la variante de ajedrez más popular originaria de Japón y existe en su forma actual desde el siglo XVI. Uno de los aspectos más emocionantes del juego es que, en comparación con el ajedrez internacional, una pieza capturada puede devolverse al tablero. Esto permite un juego muy dinámico que resulta en muy pocos empates.

Equipo

El tablero se compone de rectángulos en una cuadrícula de 9 “filas” y 9 “columnas”. Las piezas se juegan dentro de los rectángulos y, a excepción del rey, las piezas contrarias se diferencian por orientación y no por color. Cada pieza siempre apunta hacia el oponente. En el anverso en negro identificando la pieza se encuentran los caracteres chinos utilizados en japonés (kanji). En el reverso, a excepción del rey y el general dorado, hay uno o dos personajes más en rojo. Los kanji rojos indican una pieza que ha sido promocionada y ha ganado un mayor poder de movimiento.



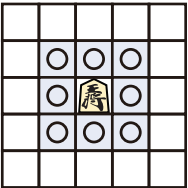
Acuerdo

Las posiciones iniciales de las piezas se disponen de la siguiente manera:

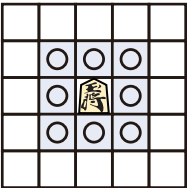
- 1. **Fila trasera (más próxima a ti):** Coloca las piezas en este orden, de izquierda a derecha: Lanza, Caballo, General de Plata, General de Oro, Rey (en el centro), General de Oro, General de Plata, Caballo y Lanza.
- 2. **Segunda fila:** Coloca el Alfil en la segunda casilla desde la izquierda y la Torre en la segunda casilla desde la derecha.
- 3. **Tercera fila:** Coloca los nueve Peones a lo largo de la fila, uno en cada casilla.

Todas las piezas deben apuntar hacia tu oponente con su lado no promovido hacia arriba.

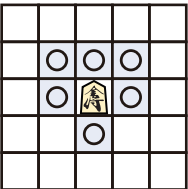
Piezas



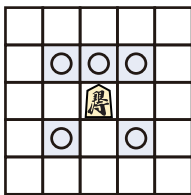
Rey, “Osho”, 王將 – Un rey puede mover una casilla en cualquier dirección.



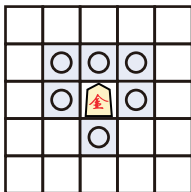
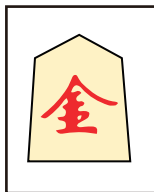
Rey oponente, “Gyokusho”, 玉將 - Lo mismo que arriba.



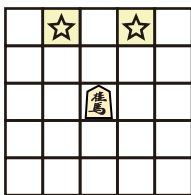
General Dorado (“Oro”), “Kinsho”, 金將 – un general dorado puede moverse un cuadrado en cualquier dirección excepto en diagonal hacia atrás.



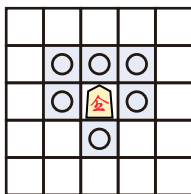
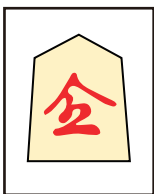
General plateado
("Plata"), "Ginsho", 銀将 –
un general plateado
puede mover un
cuadrado en diagonal en
cualquier dirección o un
espacio hacia adelante.



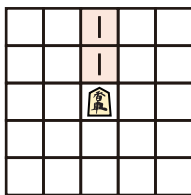
Plata promocionada,
"Narigin", 成銀 – una
plata promocionada se
mueve igual que el oro
general.



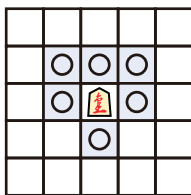
Caballero, "Keima", 桂馬
– Un caballero puede
saltar un cuadrado hacia
adelante, más un
cuadrado en diagonal
hacia adelante. Es la
única pieza que permite
saltar otras piezas a su
paso.



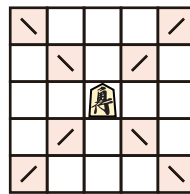
Caballero ascendido,
"Narikei", 成桂 – un
caballero ascendido
también se mueve igual
que el general dorado.



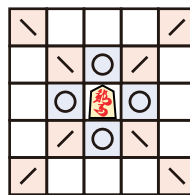
Lanza, "Kyosha", 香車 –
Una lanza puede mover
cualquier número de
casillas libres
directamente hacia
adelante. No puede
moverse en ninguna otra
dirección.



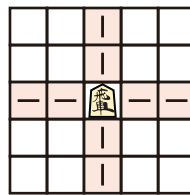
Lanza ascendida,
"Narikyo", 成香 – Una
lanza ascendida también
se mueve igual que un
general dorado.



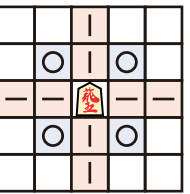
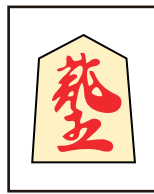
Obispo, "Kakugyo",
角行 – Un alfil puede
mover cualquier
número de casillas
libres en cualquier
dirección diagonal.
ction diagonale.



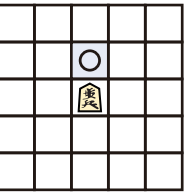
Obispo promovido
("Caballo"), "Ryuma", 龍
馬 – Un alfil ascendido
puede realizar los
movimientos de un alfil o
los movimientos de un
rey.



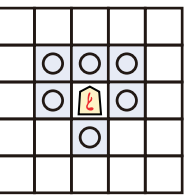
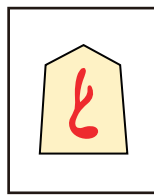
Torre, "Hisha", 飛車 – una
torre puede mover
cualquier número de
casillas libres hacia
adelante, hacia atrás,
hacia la izquierda o hacia
la derecha.



Torre promocionada
("Dragón"), "Ryuo", 龍王 –
una torre promocionada
puede realizar los
movimientos de una torre
o los movimientos de un
rey.



Peón, "Fuhyo", 歩兵 – un
peón solo puede avanzar
una casilla hacia adelante.



Peón promocionado,
"Tokin", と金 – un peón
promocionado también se
mueve igual que
el general de oro.

Como se Juega

Shogi es un juego de estrategia para dos jugadores, similar al ajedrez, cuyo objetivo es capturar al rey del oponente poniendo en jaque mate. Cada jugador toma turnos moviendo una pieza a la vez. Cada pieza se mueve según sus habilidades, y capturas una pieza del oponente al caer en su casilla. Las piezas capturadas son importantes porque puedes reutilizarlas más adelante en el juego colocándolas de nuevo en el tablero como si fueran tuyas.

En tu turno, en lugar de mover una pieza, puedes colocar una pieza capturada en cualquier casilla vacía, comenzando con su lado no promovido hacia arriba. Sin embargo, hay algunas reglas para colocar piezas:

- No puedes colocar un peón en una columna que ya tenga uno de tus peones no promovidos (aunque si tu peón en esa columna ha sido promovido, puedes colocar otro peón no promovido).
- Un peón no puede colocarse para dar jaque mate inmediato, pero otras piezas sí.
- No puedes colocar una pieza donde no pueda moverse, como peones en la última fila, caballos en la última o penúltima fila y lanzas en la última fila.

Cada jugador tiene una zona de promoción, que son las tres filas más lejanas del lado del oponente. Si una de tus piezas se mueve hacia dentro, fuera o dentro de esta zona, puedes promoverla al final de tu turno volteándola para mostrar su lado más fuerte. Las piezas como peones, lanzas y caballos deben promocionar cuando alcanzan las últimas filas, ya que de lo contrario no podrían moverse. La promoción otorga nuevas habilidades a las piezas y agrega profundidad a tu estrategia.

El juego termina cuando un jugador pone en jaque mate al rey del

oponente, lo que se llama "詰み" (tsumi), lo que significa que el rey no tiene movimientos legales para evitar la captura. Si el rey está amenazado de captura en el siguiente movimiento, se llama "jaque," que puede anunciarse con "王手" (oute). Si la misma posición en el tablero se repite cuatro veces con el mismo jugador por mover, el juego termina en empate,

excepto cuando hay jaque perpetuo. Un jugador que da jaque de forma continua durante cuatro turnos consecutivos perderá automáticamente. ¡Shogi trata de una planificación cuidadosa, incluyendo el uso estratégico de piezas capturadas que pueden volver al tablero para superar a tu oponente! Consejo: Trata de controlar el centro y guarda piezas capturadas para sorprender a tu oponente más tarde.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 2-25

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.