

将棋 Shogi



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports, Inc.

Shogi 将棋

Le Shogi, également connu sous le nom d'échecs japonais, est la variante d'échecs la plus populaire originaire du Japon et existe sous sa forme actuelle depuis le 16ème siècle. L'un des aspects les plus excitants du jeu est que, par rapport aux échecs internationaux, une pièce capturée peut être remise sur l'échiquier. Cela permet un jeu très dynamique entraînant très peu de nuls.

Équipement

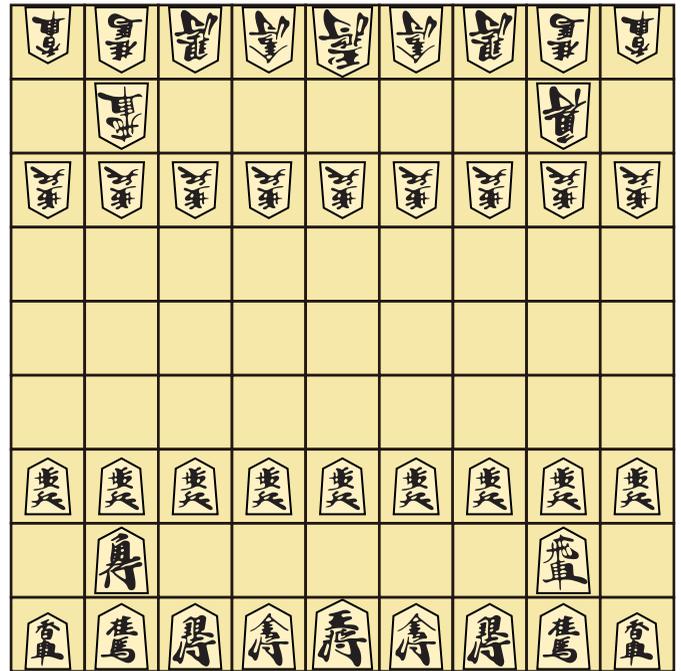
Le plateau est composé de rectangles répartis dans une grille de 9 'rangs' (lignes) et 9 'colonnes' (colonnes). Les pièces sont jouées à l'intérieur des rectangles et à l'exception du roi, les pièces adverses sont différenciées par leur orientation et non par leur couleur. Chaque pièce pointe toujours vers l'adversaire. Sur la face avant en noir identifiant la pièce se trouvent les caractères chinois utilisés en japonais (kanji). Au revers, à l'exception du roi et du général d'or, se trouvent un ou deux autres personnages en rouge. Les kanji rouges indiquent une pièce qui a été promue et qui a acquis une puissance de mouvement accrue.

Arrangement

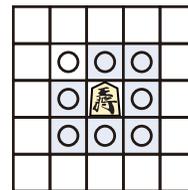
Les pièces de départ sont disposées comme suit :

- Dernière rangée (la plus proche de vous) :** Placez les pièces dans cet ordre, de gauche à droite : Lance, Cavalier, Général d'Argent, Général d'Or, Roi (au centre), Général d'Or, Général d'Argent, Cavalier et Lance.
- Deuxième rangée :** Placez le Fou sur la deuxième case en partant de la gauche et la Tour sur la deuxième case en partant de la droite.
- Troisième rangée :** Placez les neuf Pions le long de la rangée, un dans chaque case.

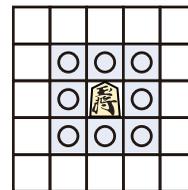
Toutes les pièces doivent être orientées vers votre adversaire, avec leurs côtés non promus face visible.



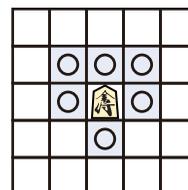
Pièces



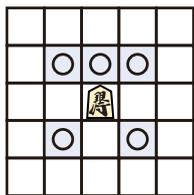
Roi, « Osho », 王將 - Un roi peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction.



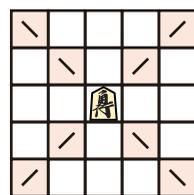
Roi adverse, « Gyokusho », 玉將 - Comme cidessus.



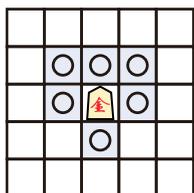
Gold General ("Gold"), « Kinsho », 金将 - Un général doré peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, sauf en diagonale vers l'arrière.



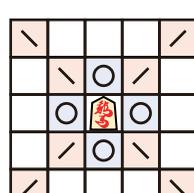
Silver General ("Silver"), « Ginsho », 銀将 - Un général Silver peut se déplacer d'une case en diagonale dans n'importe quelle direction ou d'un espace vers l'avant.



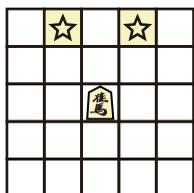
Évêque, « Kakugyo », 角行 - Un fou peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases libres dans n'importe quelle direction diagonale.



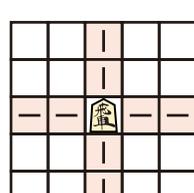
Argent promu, « Narigin », 成銀 - argent promu se déplace de la même manière qu'un général or.



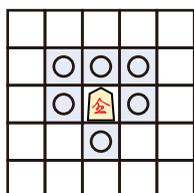
Promu évêque ("Cheval"), "Ryuma", 龍馬 - Un fou promu peut effectuer les mouvements d'un fou ou les mouvements d'un roi.



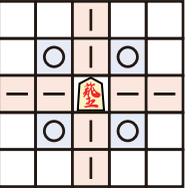
Chevalier, « Keima », 桂馬 - Un chevalier peut sauter d'une case en avant, plus une case en diagonale vers l'avant. C'est la seule pièce autorisée à sauter d'autres pièces sur son passage.



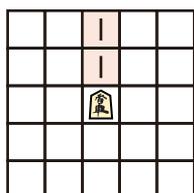
Tour, « Hisha », 飛車 - Une tour peut se déplacer d'un nombre illimité de cases libres vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite.



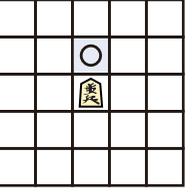
Chevalier promu, « Narikei », 成桂 - Un chevalier promu se déplace également de la même manière qu'un général d'or.



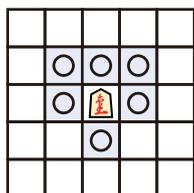
Tour promue ("Dragon"), « Ryuo », 龍王 - Une tour promue peut effectuer les mouvements d'une tour ou ceux d'un roi.



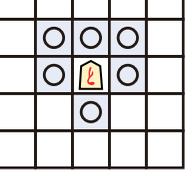
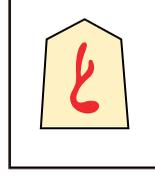
Lance, « Kyosha », 香車 - Une lance peut déplacer n'importe quel nombre de cases libres directement vers l'avant. Il ne peut pas aller dans une autre direction.



Pion, « Fuhyo », 歩兵 - Un pion ne peut avancer que d'une case.



Lance promue, « Narikyo », 成香 - Un promu La lance se déplace également de la même manière qu'un général doré.



Pion promu, « Tokin », と金 - Un pion promu se déplace également de la même manière qu'un général d'or.

Gameplay

Le Shogi est un jeu de stratégie à deux joueurs, similaire aux échecs, où le but est de capturer le roi de votre adversaire en le mettant échec et mat. Chaque joueur joue à tour de rôle en déplaçant une pièce à la fois. Une pièce se déplace selon ses capacités et vous capturez une pièce adverse en vous plaçant sur sa case. Les pièces capturées sont importantes car vous pouvez les réutiliser plus tard dans la partie en les redéposant sur le plateau comme les vôtres.

À votre tour, au lieu de déplacer une pièce, vous pouvez déposer une pièce capturée sur n'importe quelle case vide, avec son côté non promu tourné vers le haut. Cependant, il y a quelques règles pour le dépôt de pièces :

- Vous ne pouvez pas déposer un pion dans une colonne qui contient déjà l'un de vos pions non promus (mais si votre pion dans cette colonne a été promu, vous pouvez déposer un autre pion non promu).
- Un pion ne peut pas être déposé pour donner un échec et mat immédiat, mais d'autres pièces le peuvent.
- Vous ne pouvez pas déposer une pièce là où elle ne pourra pas se déplacer, comme des pions, cavaliers et lances sur la dernière rangée (ou cavaliers et lances sur l'avant-dernière rangée).

Chaque joueur a une zone de promotion, qui correspond aux trois rangées les plus éloignées du côté de l'adversaire. Si une de vos pièces se déplace dans, hors de, ou à l'intérieur de cette zone, vous pouvez la promouvoir à la fin de votre tour en la retournant pour révéler son côté plus fort. Les pièces comme les pions, les lances et les cavaliers doivent être promues dès qu'elles atteignent les dernières rangées, sinon elles ne pourront plus se déplacer. La promotion donne aux pièces de nouvelles capacités et ajoute de la profondeur à votre stratégie.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur met en échec et mat le roi adverse, appelé "詰み" (tsumi), ce qui signifie que le roi n'a plus de mouvements légaux pour échapper à la capture. Si le roi est menacé de capture au prochain tour, cela s'appelle un "échec," que l'on peut annoncer par "王手" (oute). Si la même position sur le plateau se répète quatre

fois avec le même joueur à jouer, la partie se termine par un match nul, sauf en cas d'échec perpétuel. Un joueur qui donne un échec sans fin pendant quatre tours consécutifs perd automatiquement. Le Shogi est un jeu de planification minutieuse, où l'utilisation stratégique des pièces capturées que l'on peut redéposer sur le plateau est essentielle pour surpasser son adversaire!