

# 将棋



**SHOGI®**



**Il gioco contiene:**  
40 pezzi in legno  
tabellone  
manuale

[www.shogi.cz](http://www.shogi.cz)

[info@shogi.cz](mailto:info@shogi.cz)

 /Shogi.cz

 /Shogi.cz

*Online: [www.shogi.cz/manuals](http://www.shogi.cz/manuals)*

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Rispetto al vostro punto di vista, sistemate i pezzi come segue:

## Prima traversa:

- lancia | cavallo | generale argento | generale oro | re | generale oro | generale argento | cavallo | lancia

## Seconda traversa:

- seconda colonna da sinistra: alfiere
- seconda colonna da destra: torre

## Terza traversa:

- collocate i pedoni in tutta la traversa

Per la disposizione dei pezzi sul tabellone, vedere pagina **6**, immagine **A**.

# REGOLE DEL GIOCO

In pratica viene effettuato il **furigoma**. Il giocatore meno forte prende 5 pedoni, li scuote e li lancia sul tabellone come dei dadi. Se il numero dei pedoni promossi a faccia in su è superiore a quello dei pedoni non promossi, l'altro giocatore apre la partita.

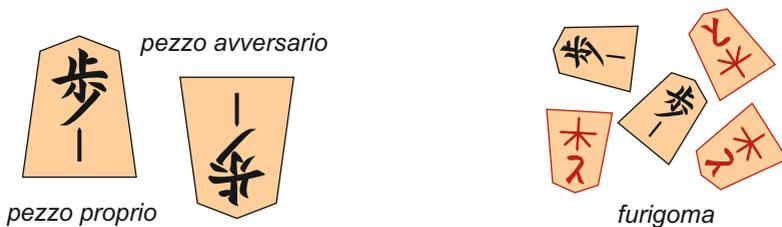
*Se i giocatori sono dello stesso livello, i giocatori si accordano su chi effettuerà il furigoma.*

Da quel momento, entrambi i giocatori **si alternano nel fare una mossa durante ciascun turno**.

**In ogni turno, un giocatore può muovere o paracadutare soltanto un pezzo.**

**Un giocatore non può rinunciare al suo turno, cioè passare.**

Un giocatore non è obbligato a muovere un pezzo che ha già toccato. Egli può anche prenderne uno dal tabellone e guardare cosa c'è sull'altro lato. Tuttavia, quando il movimento viene completato e la mano lascia il pezzo, la mossa non può più essere ritirata.



## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di **dare scacco matto all'avversario** = un attacco al re avversario che non può essere adeguatamente parato o difeso o che risulta nella cattura del re avversario sul tabellone.

*Oppure uno dei giocatori abbandona o gli avversari concordano su una situazione di stallo (patta).*

**Scacco:** Se un re è in pericolo ed è sotto minaccia di essere catturato con la mossa successiva, questo pericolo deve essere evitato, se possibile. Il giocatore che dà scacco non è obbligato ad annunciare lo scacco. (Significa che il re può essere catturato nel prossimo turno e il giocatore che ha perso il re perde la partita.)

**Scacco matto (in giapponese si dice “Tsumi”):** Se un giocatore non riesce a evitare il pericolo e nel prossimo turno verrà catturato in ogni caso, questo è uno scacco matto e il giocatore perde la partita.

Nelle partite professionistiche e amatoriali serie, un giocatore che effettua una **mossa illegale** perde immediatamente.

**Ripetizione:** La partita termina se la stessa posizione viene raggiunta quattro volte di seguito (la partita è considerata patta). Tuttavia, se da questa situazione ha origine uno scacco perpetuo, **il giocatore che dando scacco causa tale situazione perde.**

La partita raggiunge un **jishogi** se entrambi i re sono avanzati nelle rispettive zone di promozione e nessun giocatore può sperare di dare lo scacco matto all'altro o di ottenere un ulteriore guadagno di materiale. Se questo accade, il vincitore viene deciso come segue: vengono annullate tutte le promozioni e vengono sommati i punti per i singoli pezzi (inclusi quelli catturati).

Ogni torre o alfiere vale 5 punti e tutti gli altri pezzi (tranne il re) valgono 1 punto ciascuno. **Se uno dei giocatori segna meno di 24 punti perde, altrimenti la partita è considerata patta.**

## MOVIMENTO DEI PEZZI

I pezzi possono muovere come indicato dalle frecce sui rispettivi lati. Nessun pezzo oltre al cavallo può saltare un qualunque altro pezzo, proprio o avversario, che si trovi sul potenziale percorso della sua mossa.

Per maggiori dettagli sui diversi movimenti dei pezzi e la loro forza, vedere pagina **5**.

## PROMOZIONE DEI PEZZI

**Le ultime 3 traverse sul tabellone vengono chiamate la “zona di promozione”.** Quando un pezzo viene mosso e una parte del suo percorso si trova all'interno della zona di promozione (cioè se il pezzo entra, esce o muove interamente all'interno della zona), allora **tale pezzo può essere promosso alla fine del turno** (il pezzo viene girato rivelando il carattere rosso).

**La promozione è una scelta.** Tuttavia la promozione è obbligatoria per i pedoni e le lance nell'ultima traversa e per i cavalli nelle ultime due.

**Un pezzo viene promosso sempre alla fine del movimento** (fa parte del turno). Perde le sue capacità precedenti e nel prossimo turno muove come indicato su di esso dopo che è stato girato. Un pezzo promosso non può essere declassato o degradato (rigirato) mentre è ancora in gioco sul tabellone. I pezzi vengono degradati quando vengono catturati.

*Un piccolo carattere nell'angolo in basso a destra è un aiuto ai giocatori solo per vedere quale pezzo è stato promosso.*

Per l'identificazione della zona di promozione, vedere pagina **6**, immagine **B**.

## CATTURA DEI PEZZI

I pezzi vengono catturati come segue: **il pezzo attaccante occupa la posizione del pezzo avversario catturato** (cattura per piazzamento). I pezzi catturati vengono rimossi dal tabellone. Il giocatore che ha eseguito la cattura acquisisce il pezzo e lo mette da parte ben in vista, accanto al tabellone dalla sua parte **e mostrando sempre il lato non promosso.**

**3**

**La cattura dei pezzi è una scelta. Non è obbligatorio catturare un pezzo avversario: la scelta sta sempre al giocatore, se e quando catturare un pezzo avversario.**

## **PARACADUTAGGIO**

In qualsiasi turno, il giocatore può muovere un pezzo sul tabellone o paracadutare un pezzo catturato sul tabellone.

Un giocatore può paracadutare un pezzo catturato **su una qualunque casella vuota** del tabellone come fosse proprio (è per questo che i pezzi si differenziano soltanto per l'orientamento delle loro punte, non per i colori).

Paracadutando un pezzo **si può dare scacco** (la minaccia al re non deve essere annunciata) o addirittura **scacco matto** (tranne il pedone).

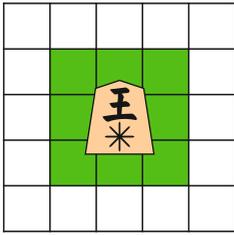
Un pezzo **può essere paracadutato sul percorso di una minaccia** e annullare uno scacco.

Un pezzo **viene sempre paracadutato con il lato non promosso in su**, anche se viene paracadutato nella zona di promozione.

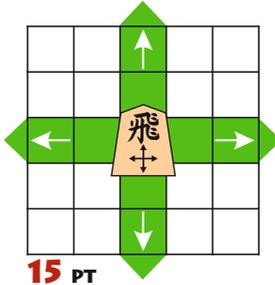
Un pezzo deve essere paracadutato sul tabellone dove **sarà ancora possibile** fargli fare almeno un'altra mossa. Pedoni e lance non possono essere paracadutati sull'ultima traversa mentre i cavalli sulle ultime due.

Un pedone non può essere paracadutato in una **colonna contenente un'altro pedone non promosso dello stesso giocatore** (i pedoni promossi non contano).

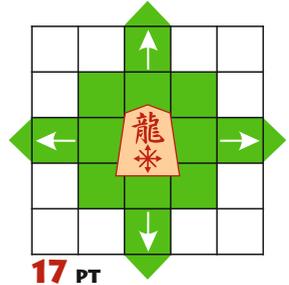
**Un pedone non può essere paracadutato per dare scacco matto immediato** (sebbene altri pezzi possano), tuttavia i pedoni possono dare scacco matto in qualsiasi mossa successiva a quando sono stati paracadutati.



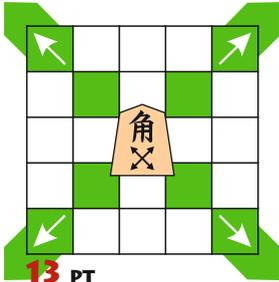
80 PT



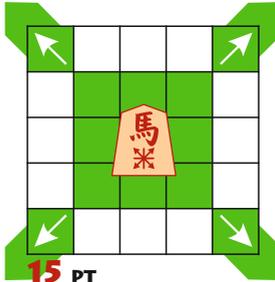
15 PT



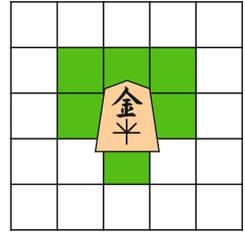
17 PT



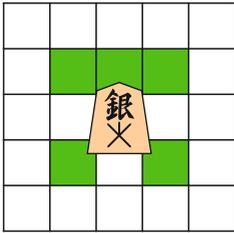
13 PT



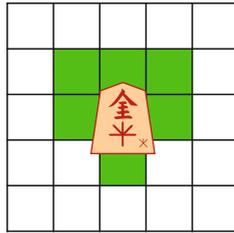
15 PT



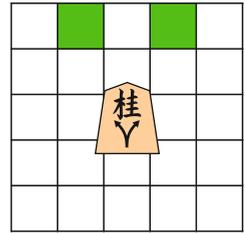
9 PT



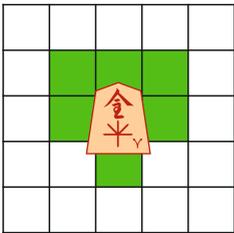
8 PT



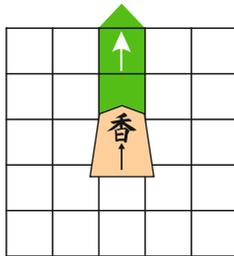
9 PT



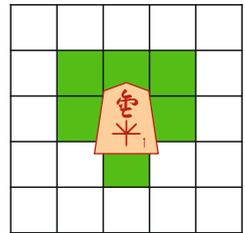
6 PT



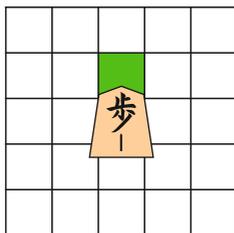
10 PT



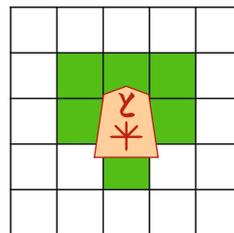
5 PT



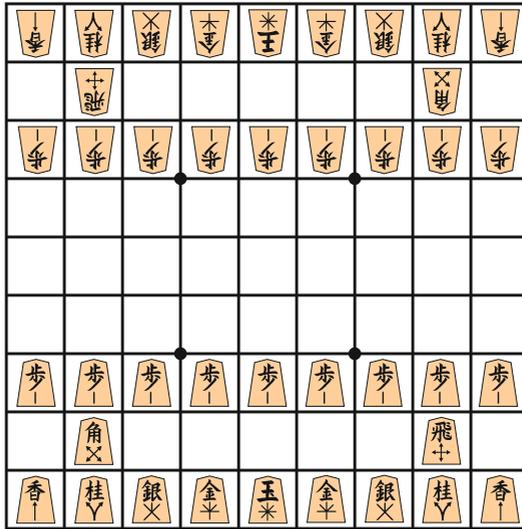
10 PT



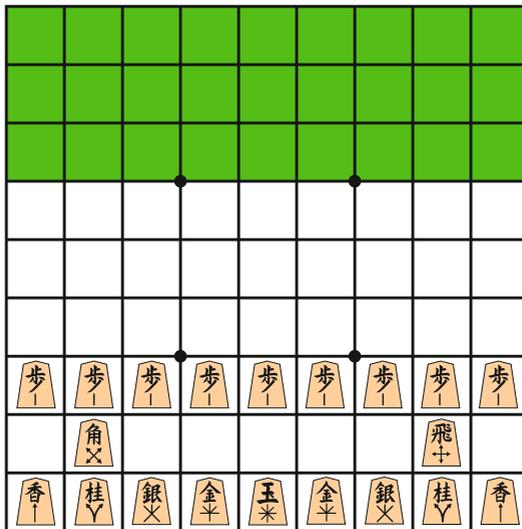
1 PT



12 PT



A



B

Traduzione: Fabio Piovesan

v 4.3

© Shogi.cz, 2017

