

Tabuleiro



Shogi

Seu formato mais jogado é levemente retangular (5 cm x 4 cm), onde o [comprimento](#) é ligeiramente maior que a largura. Suas casas são todas da mesma cor (da casca do [bambu](#), marrom bem claro, [amarelado](#), ou creme bem claro). Divide-se em nove colunas por nove linhas, perfazendo [81](#) casas, que são demarcadas por um fina linha preta. Nos campeonatos existem graduações para os jogadores, através de um sistema que se assemelha ao das artes marciais. Para cada graduação existe um tabuleiro específico. Sendo que para os iniciantes o tabuleiro é de 12 casas (4 X 3) e o dos mestres é de 169 casas (13 X 13). Há tabuleiros com mais casas para jogos em equipes. Quanto mais casas mais tipos de peças se tem.

Objetivo

O objetivo do [jogo](#) é capturar o rei adversário fazendo [xeque-mate](#).

Formato das peças

São todas da mesma cor ([marrom](#), quase branca) e mesmo formato, de 0,5 cm de altura; e quando vista de cima possuem cinco pontas e cinco lados retos, nas seguintes proporções: 3 x 4 x 2 x 2 x 4. As peças diferenciam-se pelas inscrições em [japonês](#) escritas nos planos superior e inferior, conforme a peça esteja ou não promovida. As peças quase que ocupam todo espaço da casa, os lados menores medem 3 cm aproximadamente. Existe também uma variante, [Nana Shogi](#), que se joga com peças no formato de dados de seis lados; nela cada peça pode assumir seis valores diferentes. Esta variante é jogada em um tabuleiro de 9 casas (3 X 3). E não se pode confundi-la com uma versão mais fácil do jogo, como na de tabuleiro 4 X 3.

Para que deficientes visuais possam jogar pode-se colocar uma pequena variação no tamanho das peças: quanto mais importante a peça, maior o seu tamanho.

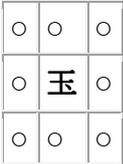
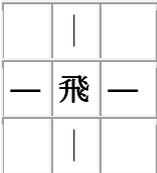
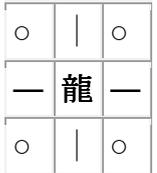
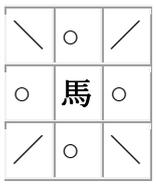
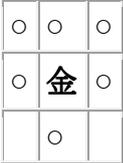
Peças

Se joga sobre um tabuleiro de 9 filas por 9 colunas.

Cada jogador dispõe de 20 peças iguais às do outro jogador. Se diferenciam as peças de um jogador das do outro pela direção que apontam sobre o tabuleiro. É assim definido pois uma vez capturada uma peça do adversário pode-se utilizar junto às outras peças de quem capturou. Além disso algumas peças têm desenhos em ambas as partes para identificar quando uma peça foi promovida. As 20 peças são as seguintes:

- 1 rei
- 2 generais de ouro
- 2 generais de prata
- 2 cavalos
- 2 lanceiros
- 1 bispo
- 1 torre
- 9 peões

Movimento das peças

Nome	Movimento	Peça promovida	Movimento
Rei Preto: 玉将 (<i>gyokushō</i>) Branco: 王将 (<i>ōshō</i>)		-	-
Torre 飛車 (<i>hisha</i>)		Torre promovida (Dragão Rei) 龍王 (<i>ryūō</i>)	
Bispo 角行 (<i>kakugyō</i>)		Bispo promovido (Dragão Cavalo) 龍馬 (<i>ryūme</i> o <i>ryūma</i>)	
General de ouro 金将 (<i>kinshō</i>)		-	-

		movimentar-se diagonalmente para atrás.																					
General de prata 銀将 (<i>ginshō</i>)	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>銀</td><td></td></tr> <tr><td>○</td><td></td><td>○</td></tr> </table>	○	○	○		銀		○		○	Uma casa em diagonal para frente, uma casa em diagonal para atrás ou uma casa para frente. 5 movimentos possíveis.	General de prata promovido 成銀 (<i>narigin</i>)	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>全</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> </table>	○	○	○	○	全	○		○		Igual ao general de ouro.
○	○	○																					
	銀																						
○		○																					
○	○	○																					
○	全	○																					
	○																						
Cavalo (Cavaleiro) 桂馬 (<i>keima</i>)	<table border="1"> <tr><td>☆</td><td></td><td>☆</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>桂</td><td></td></tr> </table>	☆		☆					桂		O cavalo tem um movimento complexo composto por uma casa para frente e uma casa diagonal para frente. Tem dois movimentos possíveis. Não pode recuar. Pode saltar sobre outras peças que se encontrem em seu caminho, desde que a casa de destino esteja vazia ou ocupada pela peça de um oponente.	Cavalo promovido 成桂 (<i>narikei</i>)	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>圭</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> </table>	○	○	○	○	圭	○		○		Igual ao general de ouro.
☆		☆																					
	桂																						
○	○	○																					
○	圭	○																					
	○																						
Lanceiro 香車 (<i>kyōsha</i>)	<table border="1"> <tr><td></td><td> </td><td></td></tr> <tr><td></td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					香					Se move qualquer número de casas livres para frente. Não pode recuar.	Lanceiro promovido 成香 (<i>narikyō</i>)	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>杏</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> </table>	○	○	○	○	杏	○		○		Igual ao general de ouro.
	香																						
○	○	○																					
○	杏	○																					
	○																						
Peão 歩兵 (<i>fuhyō</i>)	<table border="1"> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>歩</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		○			歩					Se move uma casa para frente.	Peão promovido と金 (<i>token</i>)	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>と</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> </table>	○	○	○	○	と	○		○		Igual ao general de ouro.
	○																						
	歩																						
○	○	○																					
○	と	○																					
	○																						

Movimentos

Rei

Uma casa para qualquer direção.



○ rei

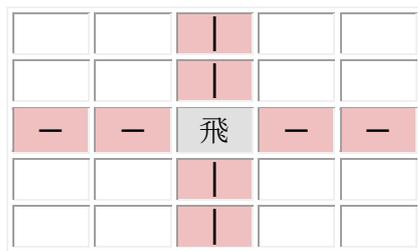
	○	○	○	
	○	玉	○	
	○	○	○	

Torre

Qualquer número de casas na vertical ou horizontal.



A Torre

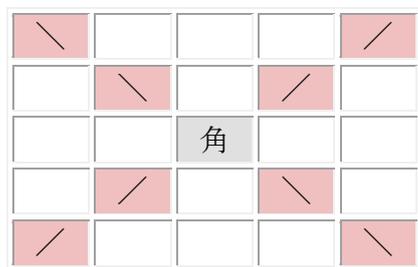


Bispo

Qualquer número de casas na diagonal (não havia na versão original, foi importada do xadrez ocidental);



O Bispo

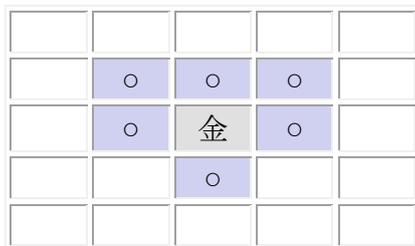


General de Ouro

Uma casa em qualquer direção, menos nas diagonais para trás.



O general de ouro

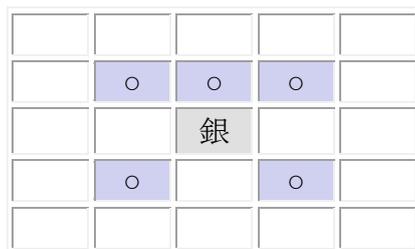


General de prata

Uma casa para frente na diagonal ou na vertical, ou uma casa para trás na diagonal;



O general de prata



Cavalo

Num mesmo movimento, uma casa na vertical para frente e outra na diagonal para frente; não pode recuar.



O cavalo

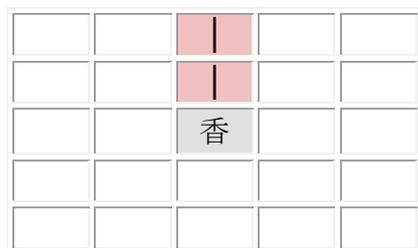


Lança

Qualquer número de casas na vertical para frente; não pode recuar.



A lança

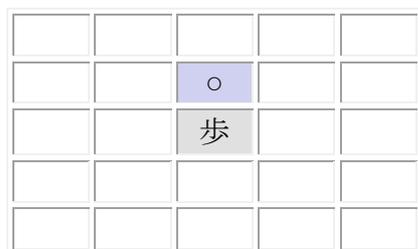


Peão

Uma casa para frente.

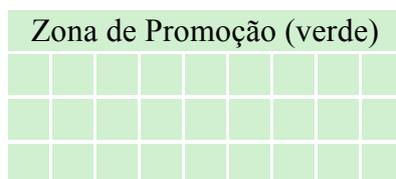


O peão



Promoção

Quem chegar na *zona de promoção* pode escolher promover sua peça o que vai lhe dar novos movimentos.



歩歩歩歩歩歩歩歩歩
 角 飛
 香桂銀金王金銀桂香

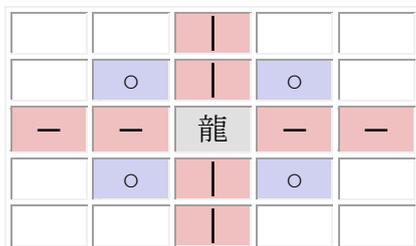
- O general de prata, o cavalo, a lança, ou o peão assumem o movimento de um general de ouro
- A torre ou o bispo além do seu movimento normal ganha mais um movimento. Uma casa na diagonal no caso da torre e uma casa na horizontal ou vertical no caso do bispo.

Torre promovida

A torre promovida se move como torre mais o movimento de um rei



Torre promovida

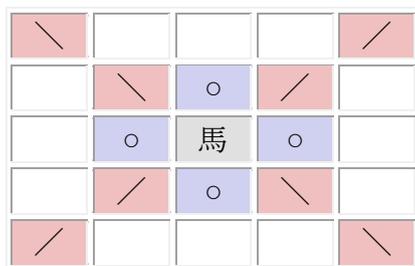


Bispo promovido

O bispo promovido se move como bispo e como rei.



Bispo promovido



Promoções

Quando uma peça chega às últimas três linhas ela pode ou não ser promovida. A decisão fica a critério do jogador. Ele tem a oportunidade de escolher se promove ou não suas peças, toda vez que movimentá-las por estas casas. Se o lanceiro, o cavalo ou o peão chegarem à última linha, a promoção torna-se obrigatória.

Todas as peças quando são promovidas tornam-se general de ouro, com exceção do bispo, torre e do próprio general de ouro. O bispo, além de seu movimento normal, ganha o direito de andar uma casa na vertical ou horizontal. A torre, além de seu movimento normal ganha o direito de andar uma casa na diagonal. O General de ouro não pode ser promovido.

Captura

A captura é igual ao movimento.

Quando se captura uma peça, ela passa a fazer parte de seu exército, mas sem a promoção. Pode-se colocá-la em qualquer lugar do tabuleiro. E ela tem de ser capaz de fazer pelo menos um movimento. O peão não pode entrar dando xeque mate, nem em uma coluna onde já exista um peão não promovido do mesmo exército.

Se um rei entrar sem querer na linha de ataque de uma peça, ele pode ser capturado e o jogo acaba.

Posições

Os peões se colocam na terceira linha (são nove no total); o bispo na segunda linha e segunda coluna; a torre na segunda linha e oitava coluna; os lanceiros na primeira linha, uma na primeira coluna e outro na nona coluna; os cavaleiros na primeira linha, um na segunda coluna e outro na oitava coluna; os generais de prata na primeira linha, uma da terceira coluna e outro na sétima; os generais de ouro na primeira linha, um na quarta coluna outro na sexta; e o rei na primeira linha e quinta coluna.