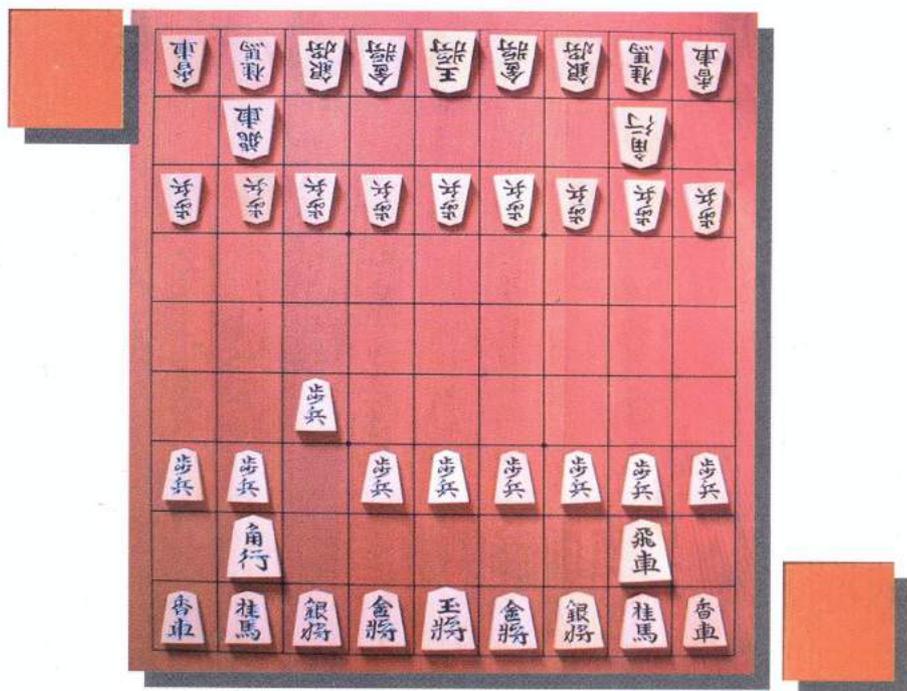


COMO JOGAR SHOGUI (XADREZ JAPONÊS)

SHOGUI PARA INICIANTES - 初心者



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE SHOGUI

表紙 説明

Na capa temos um tabuleiro de shogui com as peças originais nos seus devidos lugares, com a primeira jogada (sentê) já realizada (7 – 6 fuhyo 歩兵).

Todas as peças são ideogramas japoneses.

Já existe a versão game em computador e sites na internet que se pode jogar com qualquer pessoa do mundo.

O canal NHK do Japão exibe todos os domingos as 14:40h o programa “Igo Shogui Jornal” (“囲碁 将棋 ジャーナル”).

A idade ideal para se iniciar a jogar é por volta dos sete anos.

O shogui ajuda a desenvolver o raciocínio e a memória, sendo um jogo fácil e divertido para a toda a família.

COMO JOGAR SHOGUI **(XADREZ JAPONÊS)**

SHOGUI PARA INICIANTEs - 初心者

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE SHOGUI

PREFÁCIO

Sadakazu Nakata

Presidente da Associação Brasileira de Shôgui

No seio da nossa comunidade nipo-brasileira existem muitas entidades e associações ligadas à política, à economia, ou de natureza religiosa, artística ou esportiva, mas poucas delas devem ter uma existência tão longa quanto a nossa Associação Brasileira de Shôgui, que já conta com 58 anos desde sua fundação.

No entanto, nos dias de hoje, esta associação, com seus 58 anos de história, também enfrenta o problema de diminuição da população de jogadores de “shôgui”, o que inquieta muito a nós, membros da Associação, quanto ao futuro da entidade. Como razões dessa situação, poderíamos apontar a falta de renovação dos recursos humanos, em decorrência da interrupção do fluxo migratório proveniente do Japão, além do “fenômeno de kassegui”, que levou ao Japão um contingente considerável de jovens e adultos, bem como o avanço do processo de envelhecimento da comunidade “nikkei” que, sem exceção, atinge também a população dos praticantes do jogo “shôgui”.

Levando-se em consideração tal conjuntura, mesmo reconhecendo que a iniciativa já chega tarde, resolvemos elaborar e publicar um manual de introdução ao jogo de “shôgui”, com a finalidade de divulgar e promover esse jogo tradicional japonês, tendo como público alvo a geração de jovens e “não-nikkeis” que, por causa da barreira lingüística, não podiam adentrar-se no mundo fantástico do “shôgui”.

Se este opúsculo puder contribuir para aumentar, por pouco que seja, o número de pessoas interessadas por esta mais uma expressão da cultura japonesa, que é o “shôgui”, poderemos nos considerar satisfeitos.

Por outro lado, embora de uma maneira comedida, estamos planejando abrir um curso de “shôgui”, utilizando o presente livro de introdução, nas dependências do nosso “Kenkyû-kai” (Círculo de Estudos).

Esperamos poder contar com o apoio e a colaboração de todos os apreciadores de “shôgui” do Brasil inteiro.

Maio de 2003

かんこう 刊行のことば

れんめいかいちょう なかたさだかず
ブラジル将棋連盟会長 中田定和
Associação Brasileira de Shogui

ブラジルの日系社会には、政治、経済、文化、宗教、芸能、スポーツなどの各種団体、協会がたくさんありますが、当ブラジル将棋連盟のように、58年という長い歴史をもつ団体は少ないのではないかと思います。

しかし、この58年の歴史を有するブラジル将棋連盟も、昨今は将棋人口の減少を見、我々関係者は将来に不安を抱くに至っております。その理由として移住者が途絶えたため人的資源の代謝がとどこったこと、くわえて出稼ぎ現象が若、壮年層を日本に連れ去ったこと、そして日系社会の高齢化が進み将棋愛好者もその例に漏れないことなどが挙げられます。

このような現況をかんがみ、遅きに過ぎる感はありますが、このたびボ語による初歩の入門書を作成し、ことばがネックとなって将棋に親しめなかった若い世代や非日系人を対象に、将棋の振興普及を図ることにいたしました。

この小冊子を通して伝統をもつ日本文化の一つである将棋に関心をもつ人々の増加がみられれば、望外の喜びとするところです。

また、地味な方法ではありますが、この入門書をもって当研究会において将棋講座を開設するなどの計画も立てております。

全伯の将棋愛好者のみなさまの、一層のご支援とご協力をお願いいたく申し上げます。

2003年5月

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

O QUE É SHOGUI.....	01
O TABULEIRO DE SHOGUI E SUAS PEÇAS	02-03
NOME DAS PEÇAS E SEUS MOVIMENTOS	03-05
QUANDO AS PEÇAS SAO PROMOVIDAS	05-07
REGRAS DO JOGO	07-19
APRENDA O VALOR DAS PEÇAS	20
“KIFU” DO SHOGUI	21
COMO LER UM “KIFU”	22
COMO ENFILEIRAR AS PEÇAS	23
OS MEIJINS	24
HIRATÊ	25-29
KOMAOTI	30-31
COMO UTILIZAR AS PEÇAS DA MELHOR FORMA	32-39
O QUE É HISSHI	40-41
DEFESA DO REI	42-43
HISHA KAKU OTI	44
NAKABISHA	45
INTERNET – SHOGUI NO KIFU	46-47
VOCABULÁRIO DAS PRINCIPAIS PALAVRAS	48-50

O QUE É SHOGUI ? 将棋の歴史

O shogui é um jogo praticado por mais de 20 milhões de pessoas no Japão. É um jogo de destreza mental entre dois jogadores, com o objetivo de capturar o rei do oponente, isso pode ser simplesmente descrito como uma variação japonesa do xadrez.

Acredita-se que o shogui tenha derivado do "Chaturanga" um jogo praticado na antiga Índia por volta de 3000 A.C., modificado e trazido para o Japão pela China por volta do século 8. E foi por volta do século 14 que o shogui chegou a presente forma.

Shogui é um jogo que usualmente termina com um dos jogadores vencendo; partidas empatadas são relativamente raras. Estatisticamente, ambos os jogadores tem as mesmas chances de vitória. A principal diferença entre o shogui e o xadrez é que os jogadores podem reutilizar as peças capturadas dos seus oponentes a seu favor. Essa característica é única e faz com que o jogo se torne muito mais interessante.

ETIQUETA DO JOGO 礼儀作法

O shitatê (aluno) deve sempre aguardar o uwatê (professor) colocar o gyoku primeiro na posição 5-1 para começar a enfileirar suas peças (gyoku em 5-9).

Sempre antes de começar a partida, o shitatê deve reverenciar o uwatê dizendo "Onegai shimasu".

Para colocar uma peça no tabuleiro, prensar a peça entre o dedo médio e indicador.

Quando perder o jogo ou for abandonar a partida, deve-se dizer "makemashita" (declaração de derrota) e fazer uma reverência.

O TABULEIRO DE SHOGUI E SUAS PEÇAS

O tabuleiro de shogui:

Apresenta 81 retângulos sendo 9 na vertical e 9 na horizontal (total de 36 cm vertical x 33cm horizontal).

GOTÊ
Adversário

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	a 1
		飛						角		b 2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	c 3
										d 4
										e 5
										f 6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	g 7
		角						飛		h 8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	i 9

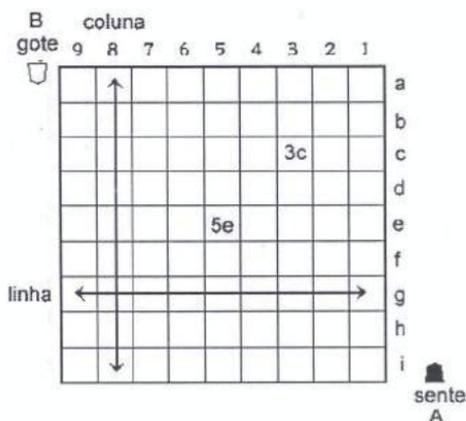
1º jogador
SENTÊ

O tabuleiro está dividido em linhas (1 a 9) e colunas (a a i), sempre da direita para esquerda, de cima para baixo.

A numeração em coluna pode ser encontrado tanto em japonês de 1 a 9 como em alfabeto de a a i.

Essa marcação define a posição de cada peça, por exemplo:

- a peça Hisha encontra-se na posição inicial 2h;
- a peça Kaku encontra-se na posição inicial 8h;
- a peça Gyoku encontra-se na posição inicial 5i, fica com o jogador adversário;
- a peça Ôsho encontra-se na posição inicial 5a, por ser mais forte fica com o 1º jogador.



As peças:

Existem no total 40 peças incluindo as do adversário (20 para cada lado), sendo 8 tipos diferentes – 2 peças Rei (“Gyoku” e “Ôsho”), 2 peças “Hisha”, 2 peças “Kaku”, 4 peças “Kin”, 4 peças “Guin”, 4 peças “Kei”, 4 peças “Kyo” e 18 peças “Fu”.

NOME DAS PEÇAS E SEUS MOVIMENTOS

玉

Gyoku shô

王

Ôsho

➤ Rei – (Gyoku sho ou Ôsho) *diagrama 01*

O jogador vence quando consegue prender o rei.

Move-se para todos os lados (vertical, horizontal e diagonal avançando apenas uma casa de cada vez).

飛

➤ A Gralha ou Dragão do Rei (Hisha) *diagrama 04*

É a segunda peça mais importante depois do Rei sendo usado para o ataque.

Move-se na horizontal e na vertical em qualquer ponto do tabuleiro, não podendo apenas ultrapassar a sua própria peça mas pode capturar (pegar) a peça do adversário.

角

➤ O Bispo ou o Cavalão do Dragão – (Kaku) *diagrama 03*

Junto com o Hisha tem o objetivo de ataque.

Move-se na diagonal em qualquer ponto do tabuleiro não podendo apenas ultrapassar a sua própria peça mas pode capturar a peça do adversário.

金

➤ O general de ouro – (Kin) *diagrama 01*

Esta peça serve para proteger o Rei. Não é uma peça de ataque, porém para prender o Rei adversário é uma peça importante.

Move-se para os lados na horizontal, vertical e diagonal para frente.

É uma peça que não pode ser promovido.

銀

➤ O General de Prata – (Guin) *diagrama 01*

Junto com o Hisha tem a função de ataque.

Move-se nas diagonais e para frente uma casa de cada vez.

桂

➤ O Cavaleiro – (Kei) *diagrama 02*

Junto com a peça Kaku tem maior força no atacar.

Move-se um quadrado para frente mais um quadrado para diagonal esquerda ou direita. Pode pular suas peças ou então pegar a do adversário.

香

➤ A Lança – (Kyo) *diagrama 02*

Tem a função de proteger os cantos do tabuleiro.

Move-se somente para frente, nunca para trás, pode mover quantas casas forem não podendo apenas ultrapassar sua própria peça ou então pegar a do adversário.

歩

➤ O peão – (Fu) *diagrama 02*

É a peça mais baixa até ser “promovido”, porém é importante mantê-lo na jogada.

Move-se apenas uma casa para frente.

Diagrama 01

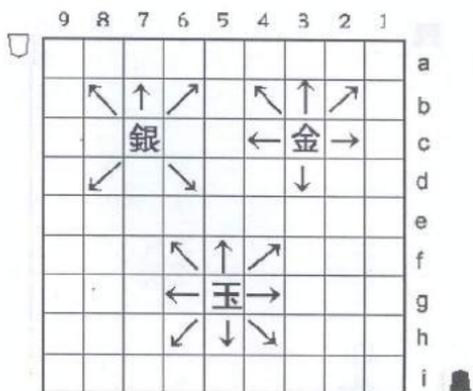


Diagrama 02

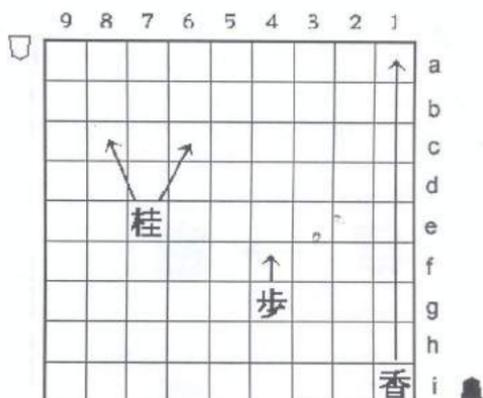


Diagrama 03

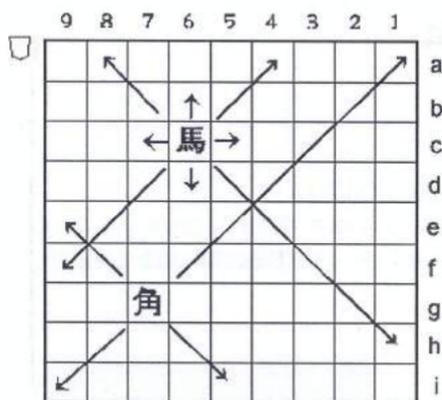
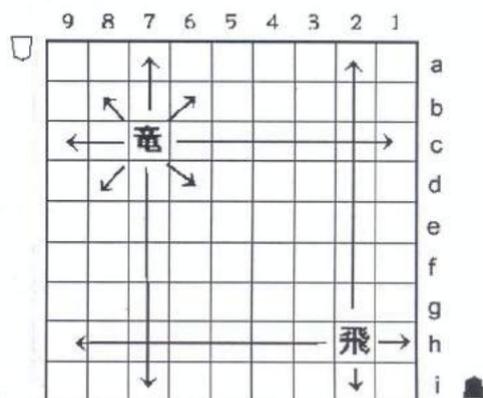


Diagrama 04



QUANDO AS PEÇAS SÃO PROMOVIDAS

O tabuleiro tem uma divisão onde as três primeiras linhas pertencem aos jogadores. Quando as peças ultrapassam a linha do adversário elas são promovidas. Quando isso acontece, as peças apresentam em seu verso uma nova simbologia (ideograma), e um novo movimento. (Nas duas primeiras linhas a promoção é opcional conforme a jogada, pode-se ou não virar a peça).

- As peças que não são promovidas – Kin e Ôsho.
- As peças como Guin, Kei, Kyo e Fu quando promovidos apresentam o mesmo movimento da peça Kin e são chamados de “Nariguin”, “Narikei”, “Narikyo” e “To-Kin” respectivamente. (diagrama 05)

Guin → Nariguin
銀 → 盛

Kei → Narikei
桂 → 隆

Kyo → Narikyo
香 → 馨

Fu → To-kin
歩 → と

- A peça hisha é promovido na zona do adversário como "Ryu-Ô" e seu movimento aumenta uma casa nas diagonais.

Diagrama 04

Hisha Ryu

飛 → 竜

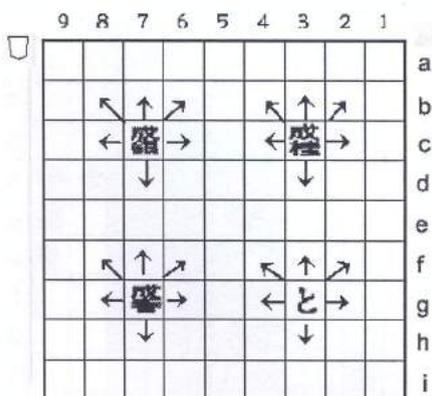
- A peça kaku é promovido na zona do adversário como "Ryu-ma" e seu movimento aumenta uma casa na horizontal e vertical. Diagrama 03

Kaku Uma

角 → 馬

As peças que são capturadas podem ser reutilizada. Quando a peça é recolocada ao jogo nas 3 linhas do adversário (zona de promoção), só poderá ser promovido após a segunda jogada.

Diagrama 05



Veja outros exemplos:

- peça FU

Sentê 2-2 não pode chegar na posição 2-1 sem que seja promovido, caso contrário é automaticamente eliminado.



- peça KYOUSHA

Gotê 8-2 kyosha, não pode pular sobre sua própria peça. Sentê 3-5 kyosha não pode chegar na posição 3-1 sem que seja promovido.



- peça KEIMA

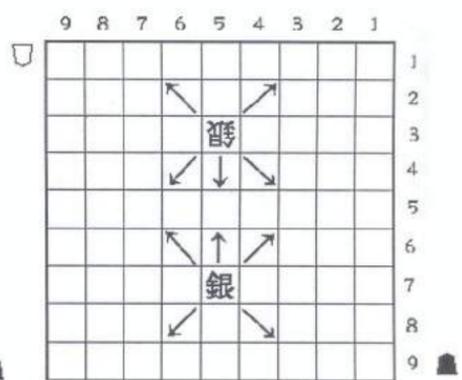
Sentê 5-3 kei não pode chegar a linha 6-1 sem que seja promovido, caso contrário é automaticamente eliminado.

Sentê 2-5 pode avançar na posição 1-3 aprisionando a peça Fu.



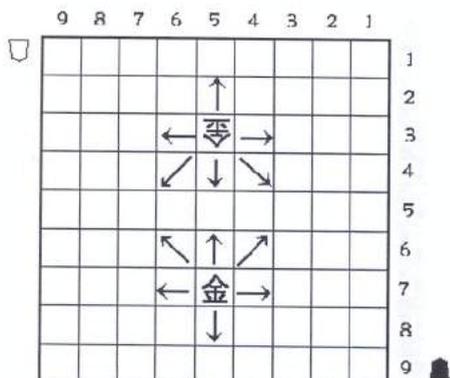
- peça GUIN SHÔ

A peça guin movimenta-se para frente e na diagonal para trás.



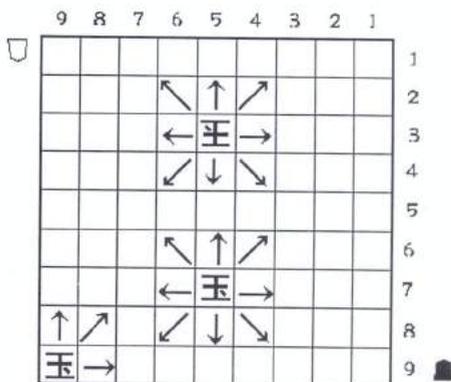
- peça KIM SHÔ

essa peça nunca é promovida.



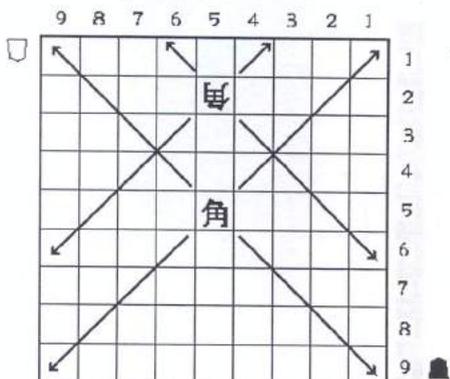
- peça GYOKU SHÔ

movimenta-se por todos os lados e nunca é promovido.



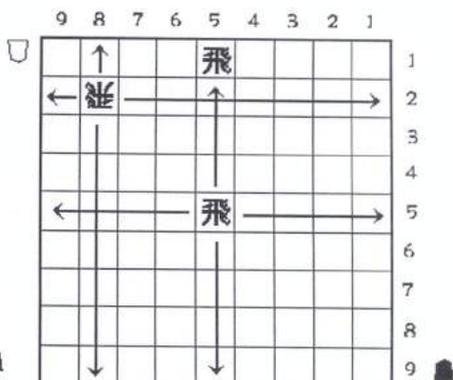
- peça KAKU GYOU

movimenta-se por toda diagonal tomando cuidado para não errar a posição



- peça HISHA

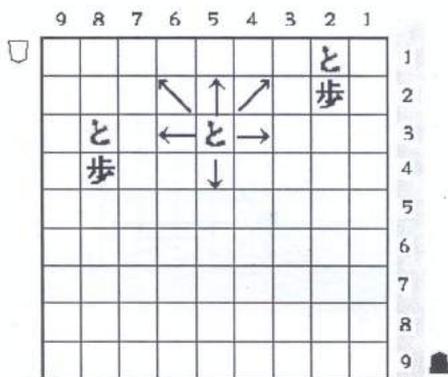
sentê 5-5 hisha chega na posição 5-1 podendo ou não ser promovido.



- peça TO-KIN

- peça NARIKYOU

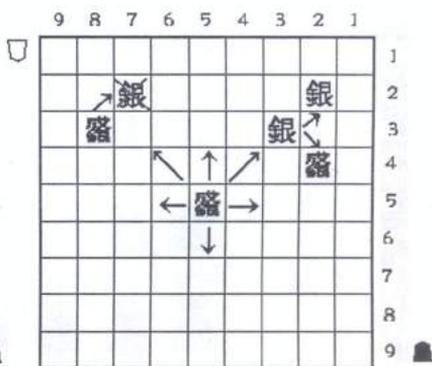
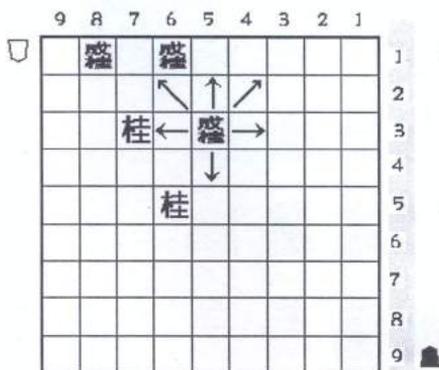
O tokin, kei, kyo, guin tem os mesmos movimentos do kin.



- peça NARIKEI

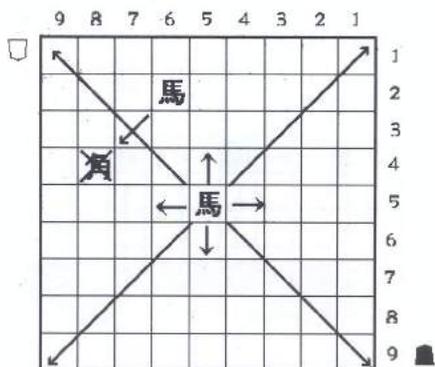
- peça NARIGUIN

na jogada sentê 8-2 nariguin, não é permitido voltar a jogada com sentê 7-2 guin.



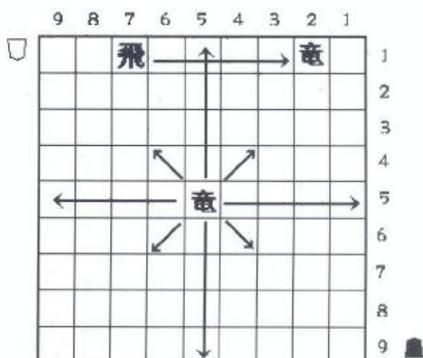
- peça RYUMA (龍馬)

Uma peça promovida nunca pode retornar ao seu estado original. Exemplo de 6-2 uma para 8-4 kaku é um lance proibido.



- peça RYUO (龍王)

Sentê 7-1 hisha (utsu), no próximo lance 2-1 hisha naru. Uma peça nunca pode ser recolocada no tabuleiro já promovida.

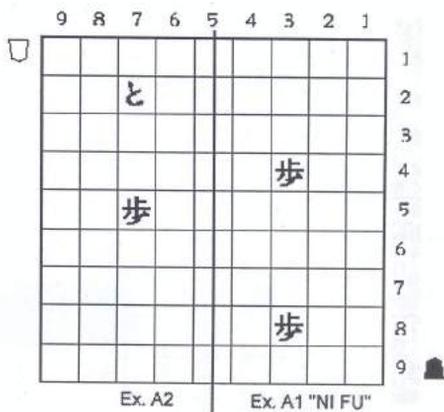


Variação das peças promovidas

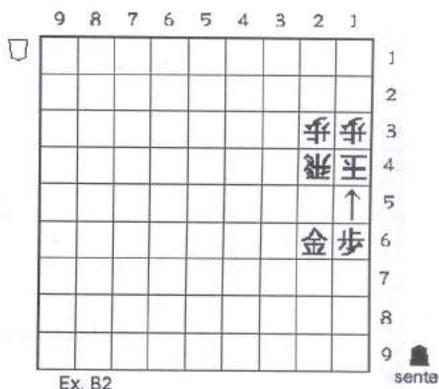
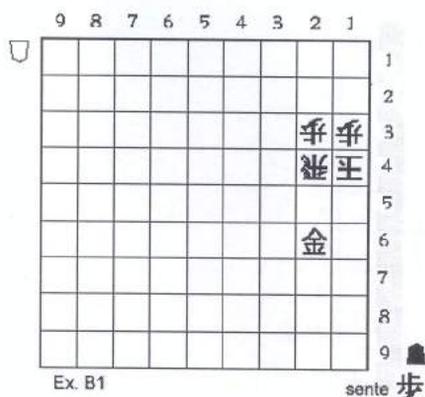
As peças das fileiras 1, 2 e 3 são as mais usuais; na fileira 4 temos peças que são utilizadas em grandes campeonatos, e na fileira 5 são os ideogramas encontrados em jornais e livros como o "shogun seikai"

	fu	tokin	nari kyou	nari kei	nari guin	nari kaku	nari bisha
1							
2							
3							
	fuhyo					ryuma	ryuô
4							
5	歩 fu	と tokin	ナリ 香 nari kyou	ナリ 桂 nari kei	ナリ 銀 nari guin	馬 uma	竜 ryu

- Ex A(1): "NI FU" que é uma das faltas mais cometidas, ocorre quando se coloca dois "FUs" na mesma coluna. Importante: Ex A(2): Não é considerado falta colocar um "FU" na mesma coluna de um TOKIN.

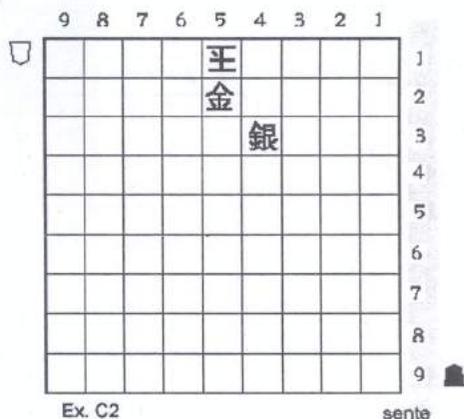
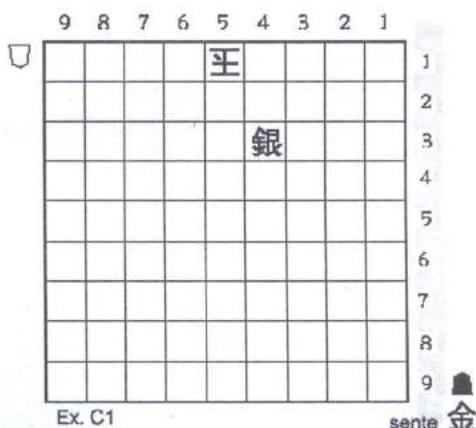


- Ex B(1): "UTI FU ZUME" não é permitido dar xeque-mate ao rei se repondo um "FU" diretamente no tabuleiro, no exemplo seria repor o "FU" em 1-5. Ex B(2): Não é considerado falta se dar xeque-mate avançando-se um "FU" (o "FU" já estava no tabuleiro), no exemplo seria mover o "FU" de 1-6 para 1-5.



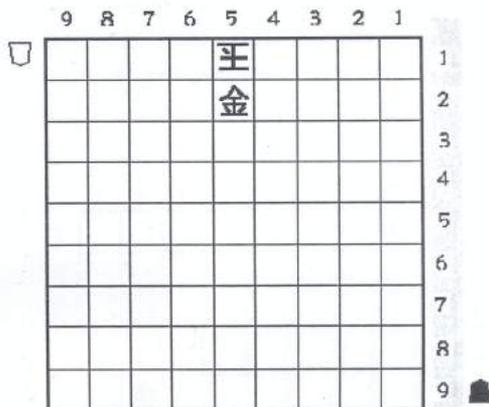
Imobilizou, ganhou

Como já dissemos, o objetivo do shogui consiste em imobilizar o rei do adversário, no exemplo C(1) como poderíamos fazer isso?. A resposta dessa pergunta está no exemplo C(2), o lance seria recolocar a peça "KIN" no tabuleiro em 5-2 (xeque-mate). Porque o rei não tem mais para onde fugir e não pode comer (capturar) o "KIN" pois ele está apoiado pelo "GUIN".



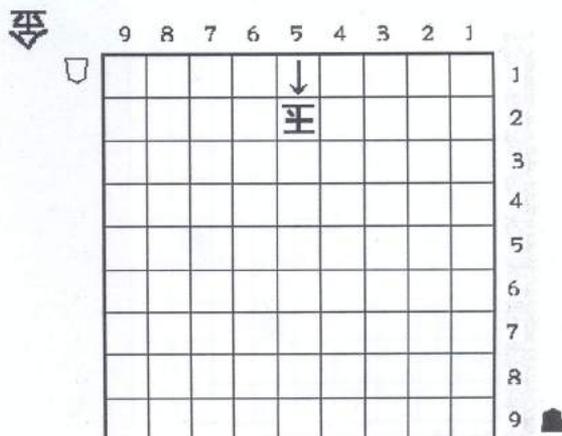
No exemplo C(3) o lance 5-2 "KIN" não é um xeque-mate porque ele não tem o apoio do "GUIN" e o rei pode comê-lo (capturá-lo) sem problemas como mostra o exemplo C(4).
 (金が単独で王手をしても詰みになりません。)

目的格人形代名詞



Ex. C3

jogada gote 5-2 gyoku



Ex.C4

As peças do adversário podem ser capturadas

(相手の駒は取れる)

As peças do adversário podem ser capturadas quando elas colidem como mostra o exemplo D(1), como no shogui é um lance de cada vez para cada jogador e existem três peças colidindo (que podem ser capturadas) você pode escolher **somente uma das três** e efetuar a captura, o final do movimento está no exemplo D(2), após a captura a peça fica na posição da peça capturada.



歩金桂

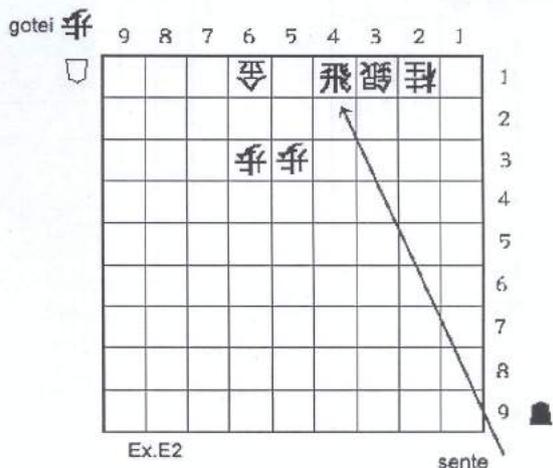
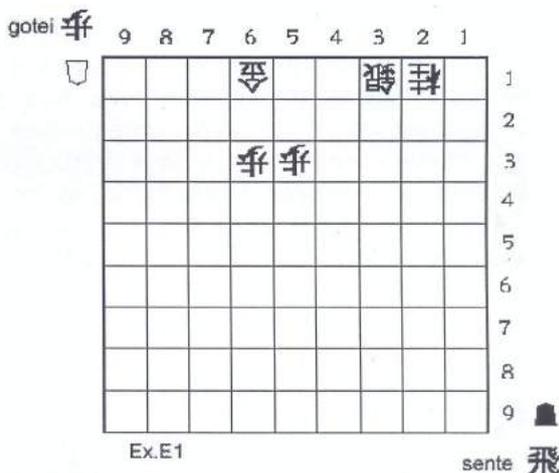
As peças capturadas podem ser usadas

(取った駒は使える)

O importante quando você vai repor uma peça no tabuleiro, é achar o melhor lugar para ela.

No exemplo E(1) temos um "HISHA" nas mãos, qual é o melhor lugar para ele?

O melhor lugar é na posição 4-1, porque assim, temos a possibilidade de comer duas peças, ou um "KIN" ou um "GUIN".



PROMOVER UMA PEÇA OU NÃO É OPCIONAL

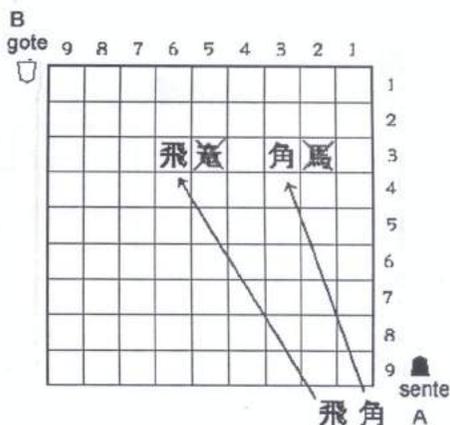
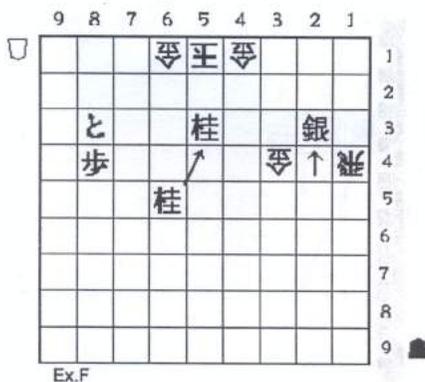
- Quando alcançamos a terceira casa (linha) do openente podemos promover nossas peças (virá-la do avesso). Existem peças que normalmente você as promove como "HISHA" e "KAKU", mas há casos do "GUIN", "KEI" e "KYOSHA" por exemplo, que é melhor não promovê-las. Vide exemplo F: A melhor opção para o "FU" é promovê-lo, já no caso do "KEI" e do "GUIN" é melhor não promovê-los porque estariam atacando duas peças do adversário de maior valor simultaneamente.

Observação: Existem casos que a promoção é obrigatório, como já vimos nas faltas, quando movimentamos uma peça e tornamos o próximo movimento impossível (movimento para fora do tabuleiro) perdemos o jogo, para que isso não ocorra, você precisa promovê-la.

- Exemplo G: É proibido se recolocar uma peça no tabuleiro já promovida, ou seja, se recolocar a peça já do lado inverso.
- Mover a peça para um lugar onde ela não poderia chegar ou recolocar uma peça onde o segundo movimento é impossível (sai para fora do tabuleiro).

駒の成る成らずは自由。

持ち駒は裏返しにしては打てない。



“ÔTE NO SENNITÊ / TÊ O KAERU”

Entende-se por *sennitê* repetir o mesmo lance por diversas vezes. Nos casos de ôte, é permitido se repetir o mesmo lance por até três vezes, na quarta vez, o atacante deve mudar seu lance, senão é declarado perdedor. Nos outros lances (exceto ôte), quando ocorre a repetição por 4 vezes, o jogo deve ser recomeçado invertendo-se o Sentê Gotê.

REGRAS DO DISHOGUI (EMPATE)

Os empates no shogui são raros mas ocorrem. Um empate é declarado quando os dois Reis chegam a zona de promoção (terceira casa do oponente) não havendo nenhuma possibilidade de xeque-mate e em igualdade de pontuação de peças. Na figura 1, está um caso de empate.

Quantidade de peças mínimas para a declaração de um empate:

1. 4 Ôgomas e 4 Kogomas
2. 3 Ôgomas e 9 Kogomas
3. 2 Ôgomas e 14 Kogomas
4. 1 Ôgomas e 19 Kogomas
5. 0 Ôgomas e 24 Kogomas

Obs: Entende-se por Ôgoma Shisha ou Kaku e Kogoma o restante das peças menos o Rei.

Na figura 2, mesmo o Rei tendo chegado a zona de pontuação a salvo a vitória foi do Sentê, porque o Gotê não possui a quantidade de peças mínimas para a declaração de um empate (possui somente 1 Ôgoma e 17 Kogomas).

Ôte no sennititê / têu kaeru

2-2guin 2-4gyoku

3-3guin 1-3gyoku



APRENDA O VALOR DAS PEÇAS

Como já dissemos, o objetivo do jogo é imobilizar (xeque-mate) o rei, mas como o rei está protegido por várias peças como “KIN”, “GUIN” etc isso se torna complicado. Portanto antes do xeque-mate, somos obrigados a derrubar essas peças de defesa, nesse confronto temos a troca de peças. Leva vantagem na troca aquele que troca uma peça de menor valor por uma outro de maior valor. Abaixo mostraremos o valor aproximado de cada peça:

Peça	Valor ou pontuação
Hisha	10
Kaku	9
Kin	6
Guin	5
Kei	4
Kyosha	3
Fu	1

Usando a tabela acima, se trocarmos um “FU” por um “HISHA” teremos um ganho de 9 pontos, pois um “FU” vale 1 ponto e o “HISHA” 10 pontos, 10 menos 1 nos dá os 9 pontos.

Contando-se os pontos das peças de cada adversário podemos obter um balanço de como anda a partida, mas nem sempre, quem tem mais pontos consegue ganhar a partida.

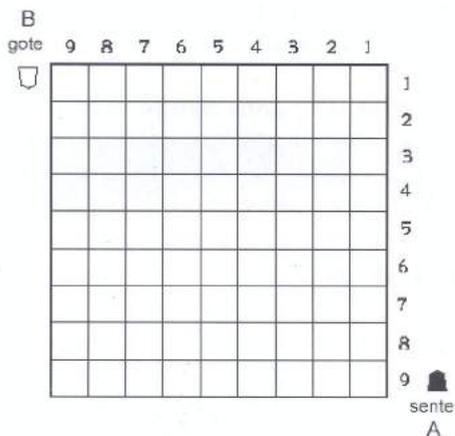
KIFU DO SHOGUI

将棋の棋譜 — 振り駒

Para definir quem será o "sentê" (o que começa a partida), o jogador "A" joga 7 peças FU e se obter maior número virados de frente é quem dá o primeiro lance (exemplo 1).

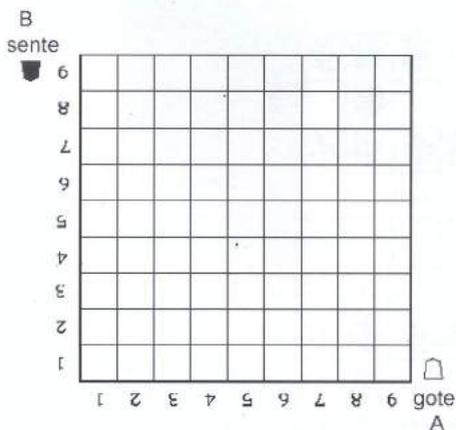
Caso venha obter maior número de peças promovidas, quem dá o primeiro lance é o jogador "B" sendo ele o "sentê" (exemplo 2).

Exemplo1



A - sentê

Exemplo2



B - sentê

COMO LER UM KIFU

O "KIFU" é a história da partida. Fazendo um paralelo, assim como podemos gravar uma música numa fita cassete e escutá-la quantas vezes quisermos depois, podemos gravar uma partida de shogui através de uma linguagem codificada e revê-la posteriormente.

Num tabuleiro de verdade não há numerações, mas em livros, jornais e revistas o tabuleiro é numerado horizontalmente de 1 à 9 e verticalmente de 1 à 9 em japonês (como não possuímos a fonte de ideogramas japoneses em nosso computador, utilizaremos o 1 à 9).

A numeração do tabuleiro é feita a partir do canto direito superior ou seja da direita para esquerda de cima para baixo visão de quem começa a partida (Sentê), nos casos de "KOMA OTI" a numeração também começa a partir do canto direito superior porém visão do "SHITATÊ".

O lance Sentê 2-6Fu significa que o Sentê pôs o FU na coluna 2 linha 6.

O "KIFU" Sentê 2-6Fu, Gotê 3-4Fu significa que o Sentê moveu a Fu da casa 2-7 para 2-6 (abriu o Fu do caminho do Hisha) e o Gotê moveu o Fu da casa 3-3 para casa 3-4 (abriu o Fu do caminho do Kaku).

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛						角		2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
		8-4					3-4			4
					5-5					5
			7-6					2-6		6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

■ sente

OS MEIJINS

O Meijin (Grande Mestre) foi historicamente um título vitalício defendido por uma pessoa por uma geração. Em 1935, por sugestão do 13º Meijin vitalício Sekine, o título tornou-se anual. O título vitalício de Meijin é agora oficialmente concedido somente aos que se “aposentam” com a façanha de terem conseguido (pelo menos) 5 títulos anuais de Meijin. Kimura tornou-se o primeiro (não vitalício) Meijin em 1937, defendendo o título por 8 vezes (1937-46, 1949-51), e então tornou-se o 14º Meijin vitalício após sua saída em 1952. Oyama foi Meijin por 18 anos, primeiro por 5 (1952-56) e depois por 13 anos consecutivos (1959-71); conseqüentemente ele tornou-se o 15º Meijin vitalício, com os recordes de mais jogos profissionais (2214), mais vitórias (1433), e o de mais títulos profissionais (80). Nakahara manteve o título da próxima década (1972-81), e depois por mais 6 anos (1985-87, 1990-92), ele se tornará o 16º Meijin vitalício. Tanigawa conseguiu o título de Meijin por 4 vezes (1983-84, 1988-89). Habu tem sido o Meijin dos últimos 3 anos (1994-96). As duas listas seguintes são dos primeiros 16 Meijins vitalícios (com o nome da família vindo primeiro) e dos resultados dos jogos anuais para título de Meijin.

“Futuros meijins” – campeonato mirim



“HIRATE”

O exemplo 1 mostra a posição inicial de uma partida de dois jogadores de uma mesma graduação (forças equivalentes) não há a retirada de nenhuma peça por parte de nenhum dos adversários.

Exemplo 1

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛						角		2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

primeira jogada “sentê 7-6 FU” – abrindo caminho para a peça Kaku.

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		角						飛		2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
			歩							6
	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

segunda jogada "gote 3-4 Fu"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
							歩			4
										5
		歩								6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角					飛			8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

terceira jogada "sente 6-6 FU"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
							歩			4
										5
			歩	歩						6
	歩	歩			歩	歩	歩	歩	歩	7
		角					飛			8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

quarta jogada "gote 8-4 FU"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
		歩					歩			4
										5
			歩	歩						6
	歩	歩			歩	歩	歩	歩	歩	7
		角					飛			8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

quinta jogada "sente 6-8 Hisha"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
		歩					歩			4
										5
			歩	歩						6
	歩	歩			歩	歩	歩	歩	歩	7
		角	飛							8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

sexta jogada "gote 8-5 FU"

sétima jogada "sente 7-7 KAKU"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
							歩			4
		歩								5
			歩	歩						6
	歩	歩			歩	歩	歩	歩	歩	7
		角	飛							8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
							歩			4
		歩								5
			歩	歩						6
	歩	歩		角		歩	歩	歩	歩	7
				飛						8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲ sente

- Na terceira jogada move-se o Fu para barrar a peça Kaku;
- Como estratégia de ataque a quinta jogada é chamada "**Furibisha**" onde a peça Hisha é movida para esquerda. Existem alguns nomes específicos para o posicionamento dessa peça:
 - na posição 6-8 Hisha é chamado "yonkenbisha";
 - na posição 5-8 Hisha é chamado "nakabisha";
 - na posição 7-8 Hisha é chamado "sankenbisha";
 - na posição 8-8 Hisha é chamado "mukaibisha".
- Na sexta jogada quando o Fu avança é importante posicionar o Kaku para a defesa na sétima jogada.

Para a defesa do Rei é feito a jogada "Minokakoi" que será explicado na pág30.

shogui – um jogo para dois que tem a necessidade de raciocínio rápido e estar sempre atento para a sequência das jogadas. A princípio é necessário formar uma estratégia de jogo (sempô) tanto de ataque como defesa do Rei.

KOMAGUMI – MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS

1. “Gyoku wa kin guin sanmai de kakou” (defesa do rei com 3 peças kin e guin sendo que a terceira peça pode ser kin ou guin).
2. “Guoku to hisha wa hantaigawa” (se o rei for para direita, hisha deve ir para esquerda; se o rei for para esquerda, hisha deve ir para direita).
3. “seme wa hisha kaku guin kei” (para ataque sao usadas as peças hisha, kaku, guin e kei).
Hirate sentê 7-6 fu (abrir caminho da peça kaku).
Sentê 2-6 fu, sentê 2-5 fu (abrir caminho da peça hisha com a peça fu).
Com as peças kin e guin defende-se o rei e o ataque e feito com hisha, kaku, guin e kei.

“YAGURA”

é o posicionamento de defesa das peças do Rei: sentê 7-7 Guin, sentê 7-8 Kin, sentê 8-8 Gyoku.

primeira jogada “sentê 7-6 FU” segunda jogada “gotê 8-4 FU”

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
			歩							6
	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

sentê

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
		歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
			歩							4
										5
				歩						6
	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

sentê

terceira jogada "sente 6-8 Guin"

quarta jogada "gote 8-5 FU"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛						角		2
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
		歩								4
										5
			歩							6
	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角		銀				飛		8
	香	桂		金	玉	金	銀	桂	香	9

sente

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛						角		2
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
		歩								6
			歩							7
	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	8
		角		銀				飛		9
	香	桂		金	玉	金	銀	桂	香	

sente

quinta jogada "sente 7-7 Guin"

jogada "GUIN YAGURA"

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛						角		2
	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
		歩								5
			歩							6
	歩	歩	銀	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂		金	玉	金	銀	桂	香	9

sente

gote	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
□										1
										2
										3
								歩		4
	歩	歩	歩	歩	歩	角	歩			5
		歩	銀	銀	歩	金				6
								飛		7
		玉	金							8
	香	桂						桂	香	9

sente

"KOMA OTI"

Nos exemplos a seguir mostraremos a posição inicial de partidas de adversários de graduações diferentes, com a retirada de algumas peças, quanto maior a diferença, maior a quantidade de peças retiradas. O Sentê (quem começa) é sempre a pessoa que retirou a peça que será denominado (Uwatê) professor e o oponente (Shitatê) aluno.

Exemplo 1: "KYOSHA OTI" – sem uma peça Kyosha

Como o Uwatê está sem a peça kyosha, essa região se torna uma boa opção de ataque para o "SHITATÊ".

A partir do exemplo 1 mostraremos a defesa "MINOKAKOI":

Sentê 3-4Fu, Gotê 7-6Fu, Sentê 4-4Fu, Gotê 2-6Fu, Sentê 3-2Hisha, Gotê 2-5Fu, Sentê 3-3Kaku, Gotê 4-8Guin, Sentê 6-2Gyoku, Gotê 1-6Fu, Sentê 7-2Gyoku, Gotê 1-5Fu, Sentê 8-2Gyoku, Gotê 6-8Gyoku, Sentê 7-2Guin, Gotê 7-8Gyoku, Sentê 5-2 Kin, Gotê 5-8Kin com isso o Sentê conseguiu formar o "MINOKAKOI" (principal jogada do "kyosha oti").

Exemplo 1

"KYOSHA OTI"

"uwate" sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
		飛					角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

▲
"shitate"
gote

Exemplo 2

"MINOKAKOI"

primeira jogada "sente 3-4 Fu"

última jogada "gote 5-8 Kin"

sente uwate	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂		金			銀	桂	香	1
		玉	銀	金	飛					2
	歩	歩	歩	歩	歩	角	歩	歩	歩	3
					歩	歩				4
							歩	歩		5
			歩							6
	歩	歩		歩	歩	歩	歩			7
		角	玉	金	銀			飛		8
	香	桂	銀	金				桂	香	9

▲
"shitate"
gote

Exemplo 3
 "KAKU OTI"
 sem uma peça Kaku

"uwate" sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
	飛									2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
	角							飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9
										"shita" gotē

Exemplo 4
 "HISHA OTI"
 sem uma peça Hisha

"uwate" sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
							角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
	角							飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9
										"shitate" gotē

Exemplo 5
 "HISHA KYO OTI"
 sem um Hisha e kyosha

"uwate" sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
							角			2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
	角							飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9
										"shitate" gotē

Exemplo 6
 "HISHA KAKU OTI"

"uwate" sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	1
										2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
	角							飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9
										"shitate" gotē

COMO UTILIZAR AS PEÇAS DA MELHOR FORMA

A MELHOR FORMA DE UTILIZAR O FU

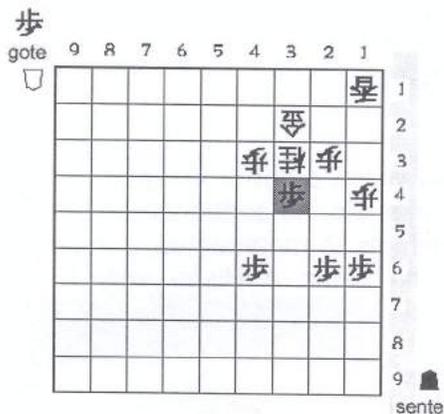
1. FU O TSUKAU TESUDI - No exemplo 1 a melhor opção é atacarmos a cabeça do Kei com 3-4Fu porque trocaríamos um Kei por um Fu, que seria uma troca boa.

2. TAREFU - No exemplo 2 o Gotê efetuou o lance 1-4Fu, quando o lance correto seria 2-3FuUtsu, abrindo uma brecha em sua defesa, a melhor opção de ataque seria 2-4Fu para receber uma promoção em 2-3Fu. Se tivéssemos colocado o Fu em 2-3, o Kaku fugiria para 1-3 depois perderíamos o Fu nos lances do adversário 2-4Fu e 2-3Kin.

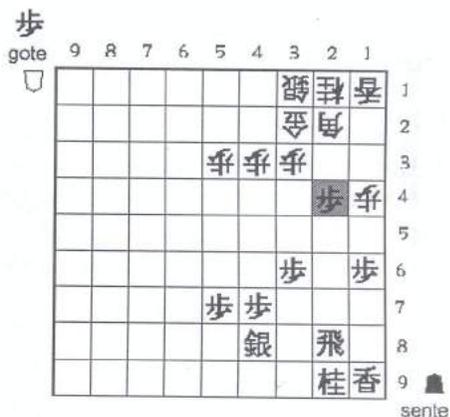
3. AWASENO FU - No exemplo 3 o melhor lance para que o ataque consiga avançar é Fu em 2-4, se Gotê DoFu, Sentê DoGuin, Gotê 2-3FuUtsu, Sentê DoGuin naru, Gotê DoKin, Sentê DoHishaNaru. Mas se Gotê ao invés de DoFu jogar outro lance Sentê 2-3FuNari, Gotê DoKin, Sentê 2-4FuUtsu, Gotê 3-4Kin, Sentê 2-3FuNari, Gotê 2-5Kin, Sentê DoHisha.

4. TSUGI FU - No exemplo 4 a defesa "Yagura" aparentemente parece intransponível, mas se você conhecer o "Tsugi Fu" conseguirá abrir uma brecha na defesa, com o lance Sentê 2-4Fu, Gotê DoFu, Sentê 2-5Fu, Gotê DoFu, Sentê 2-4Fu "Tarasu" para no próximo lance capturar o Fu e avançar o Hisha em 2-5.
(sente motigoma fu, fu, guin)

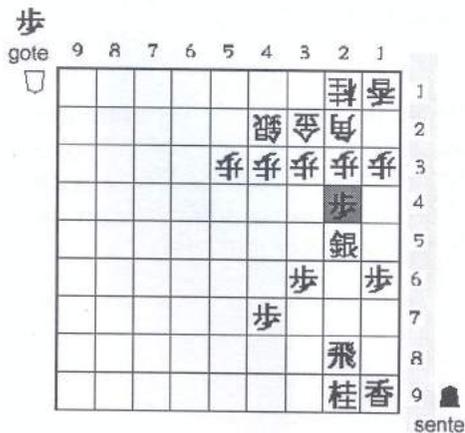
Exemplo 1
Fu o tsukau tesudi
(sentê 3-4Fu)



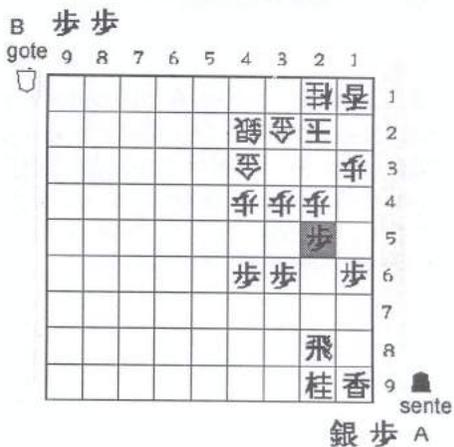
Exemplo 2
Tarefu
(sentê 2-4Fu)



Exemplo 3
awase no fu
(sentê 2-4 Fu)



Exemplo 4
tsugi fu
(sentê 2-5 Fu)



A MELHOR FORMA DE SE UTILIZAR O KYO

1. O Kyo é uma peça que se movimenta para frente como uma lança, ele atravessa tudo o que está a sua frente, isso é demonstrado no exemplo 1 com o lance Sentê 3-9Kyo. Com esse lance poderemos capturar um Kaku ou Hisha.

Obs: O lance 3-4Kyo teria o mesmo efeito.

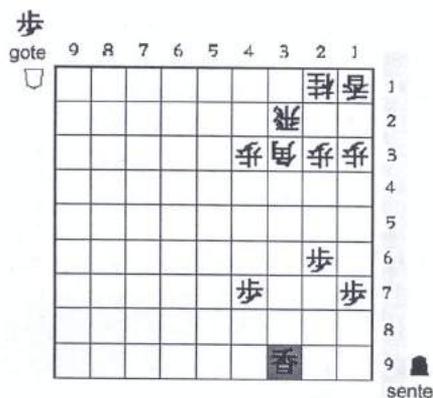
2. O Kyo que mata um Hisha. Muitas vezes o Kyo é utilizado para trabalhar em conjunto com o Hisha, mas ele, ao contrário, também pode ser usado contra ele. No exemplo 2 mataríamos o Hisha com o lance sente 8-8Kyo (Não há como o Hisha voltar) – exemplo 2

A MELHOR FORMA DE UTILIZAR O KEI

3. A captura dupla do Kei. O Kei dentro dos 8 tipos de peças do shogui, é o que faz o movimento mais diferente, mesmo havendo peças a sua frente ele consegue pular sobre elas. No exemplo 3 temos uma boa mostra da funcionalidade do Kei, com o lance 4-5Kei, onde poderemos capturar um dos dois Guin.

4. Quando o Kei é utilizado em conjunto com Kaku formam um ataque potente. O exemplo 4 mostra o final de um jogo e o Gyoku do Gotê está defendido por "MINOGAKOI" e o Kaku do Sentê está em 5-5. Com a utilização do Kei poderemos dar xeque-mate ao rei com os lances Sentê 7-4Kei, Gotê 7-1Gyoku, Sentê 8-2Kin. (sentê motigoma kei, kin)

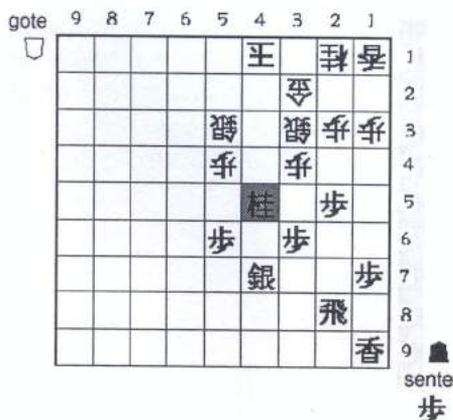
Exemplo 1
Como usar o Kyo



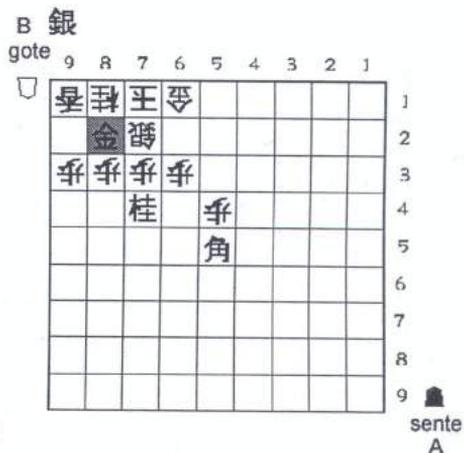
Exemplo 2



Exemplo 3
Como usar o Kei



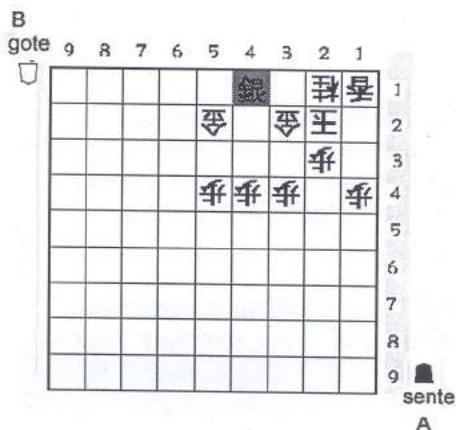
Exemplo 4
"MINOKAKOI"



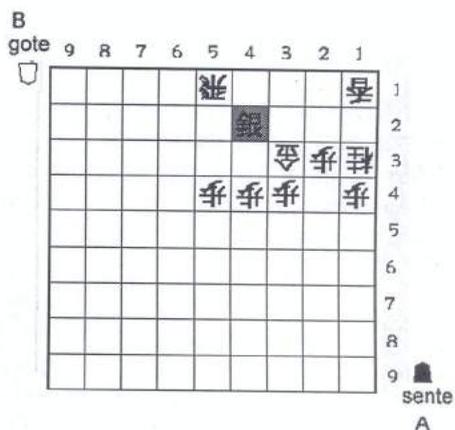
JOGADAS DIVERSAS

1. O exemplo 1 mostra a melhor forma de utilizar a peça guin. Como mostra a figura, as peças kin não podem andar na diagonal para trás possibilitando o reposicionamento da peça guin - sentê 4-1 guin, gotê 4-2 kin direita, sentê 3-2 kin naru (promovido), gotê 3-2 kin.
2. O exemplo 2 mostra o ponto fraco das peças hisha e kin na reposição da peça guin (posição 4-2). O ponto fraco do hisha e kin é quando as duas peças não obtêm comandos como diagonal para frente e diagonal para trás respectivamente. Sentê 4-2 guin, gotê 6-1 hisha, sentê 3-3 kin naru (promovido).
3. No exemplo 3 – “kin wo tsukau tesudi” - mostra como utilizar a peça kin. Essa peça é mais utilizada para dar o xeque-mate ao rei porque o kin pode mover-se para as laterais. Com o sentê 4-2 kin utsu o rei do gotê perde.
4. No exemplo 4 – “ryo tori no tesudi” - é a jogada onde se pode pegar uma das peça do adversário. Quando o hisha e o kaku se encontrarem e o sentê possui a peça kin reposiciona-se essa peça na posição 4-3 podendo pegar uma das peças (hisha ou kaku). Sentê 4-3 kin utsu, gotê 3-1 hisha, sentê 3-3 kin, gotê 3-3 do kei.

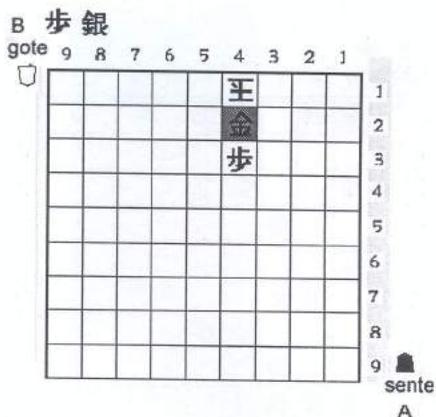
Exemplo 1
Usando a peça Guin



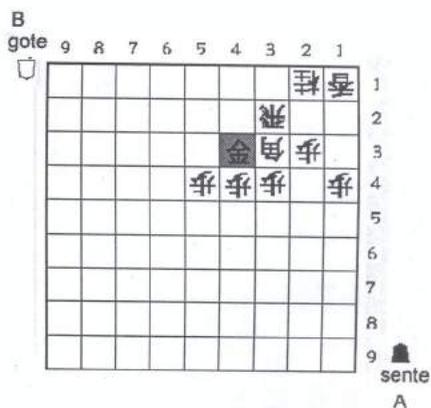
Exemplo 2
Peças Hisha e Kin



Exemplo 3
"kin o tsukau tesudi"



Exemplo 4
"Ryo tori no tesudi"



5. Exemplo 5 - kaku wo tsukau tesudi - a melhor forma de usar a peça kaku.

Ote hisha tori no kaku - a peça hisha pode ser pego quando se reposiciona a peça kaku. Sentê 9-5 kaku utsu, gotê 5-2 Gyoku, sentê 8-6 kaku.

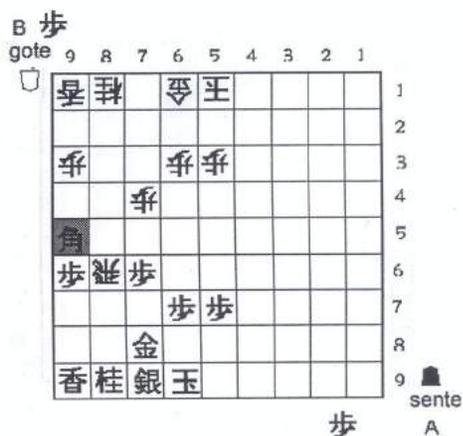
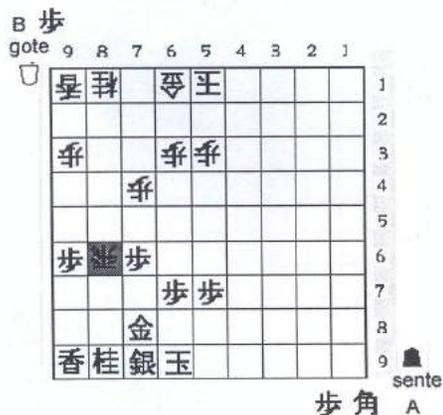
6. Exemplo 6 - ryo tori no kaku uti - é a jogada onde se pode pegar uma das peças do adversário ao reposicionar a peça kaku. As peças kin e guin do gotê estando longe um do outro, é a chance de reposicionar a peça kaku. Sentê 3-1 kaku, gotê 4-2 guin, sentê 2-2 kaku naru.

7. Exemplo 7 - hisha wo tsukau tesudi - como utilizar a peça hisha Atacar com a peça hisha em forma de cruz, esse exemplo mostra a defesa do yagura. Gotê 4-4 guin, sentê 2-4 hisha, gotê 2-3 fu utsu, sentê 4-4 hisha, podendo o sentê pegar a peça guin.

Exemplo 5

"Kaku wo tsukau tesudi"
(jogada)

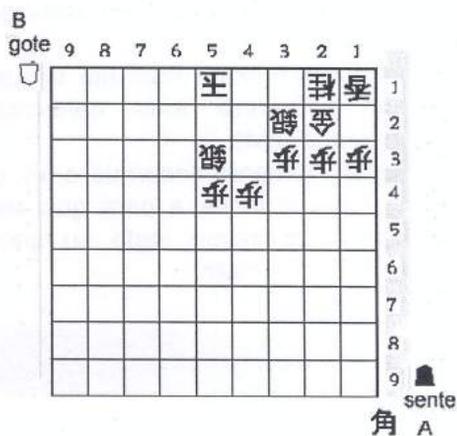
(resposta)



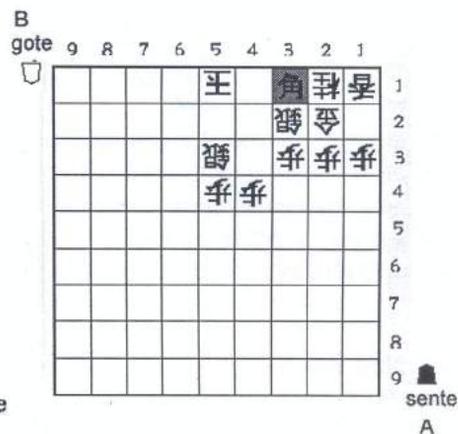
Exemplo 6

"Ryo tori no kaku uti"

(jogada)



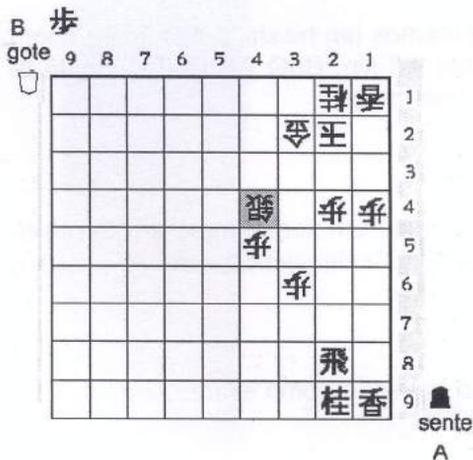
(resposta)



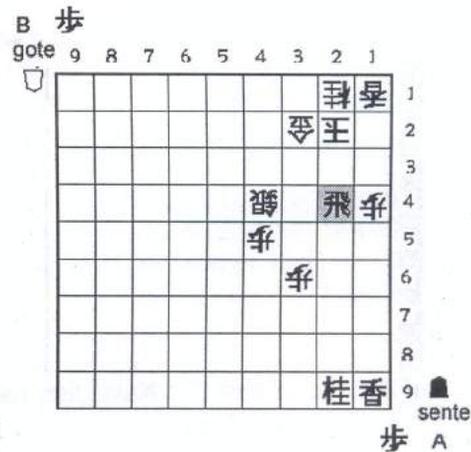
Exemplo 7

"Hisha wo tsukau tesudi"

(jogada)



(resposta)



O QUE É HISSHI?

Hisshi – não é um xeque mate mas um lance em que, com certeza, na próxima jogada o xeque mate será dado.

“Tsume” é uma sequência de xeques onde termina com um xeque mate encurralando o rei para que não haja mais nenhuma escapatória ou defesa para se evitar o xeque mate.

Já o Hisshi, como você não dá um xeque, somente encurrala o rei, o seu oponente tem direito a apenas mais um lance e para que ele ganhe a partida, ele é obrigado a dar um xeque mate ou uma sequência de xeques que terminem num xeque mate.

Nos exercícios a seguir, mostraremos alguns casos de hisshi para um melhor entendimento:

Exercício de Hisshi 1:

Dicas: o exercício abaixo é um caso muito comum nos finais de jogos. Se jogarmos Sentê (brancas) 8-2 kin utsu, Gotê (pretas) 9-3 gyoku permitiremos a fuga do rei, vamos pensar num lance que não permita essa fuga e tentar aplicar um Hisshi.

Solução: Com Sentê 8-2 Guin aplicamos um hisshi, pois não há como o rei fugir nem evitar o lance Sentê 9-3 kin, Gotê 9-3 DoKei, Sentê 8-1 Guin (funari-sem promoção) xeque-mate.

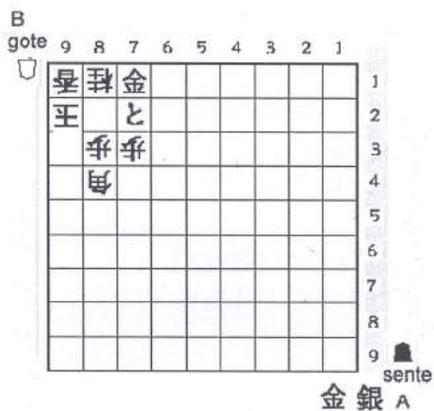
Exercício de Hisshi 2:

Dicas: Se tivéssemos um Kin daríamos um xeque-mate em Sentê 8-2 kin mas temos somente um kaku. Onde vamos colocar (utsu) o Kaku?

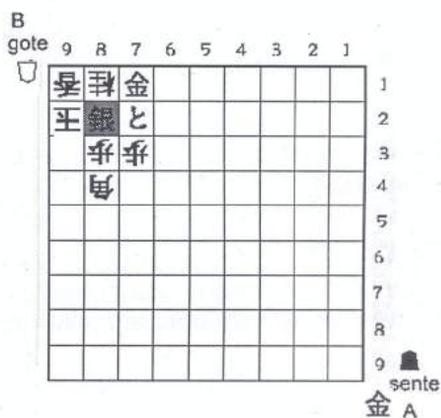
Solução: Sentê 7-1 KakuUtsu não havendo como evitar o xeque mate em 8-2 Kaku Nari.

Exercício de Hisshi 1

(jogada)

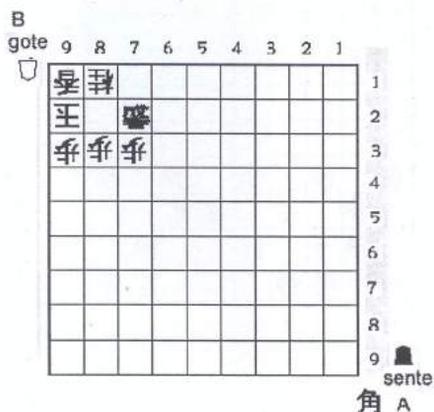


(resposta)

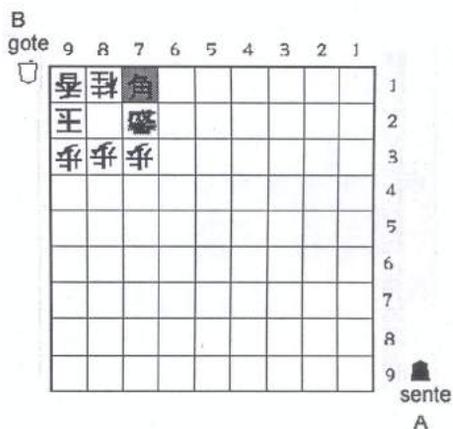


Exercício de Hisshi 2

(jogada)



(resposta)



DEFESA DO REI E MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS

Tática do Hisha estático "yagura" com defesa do Kin "yagura".

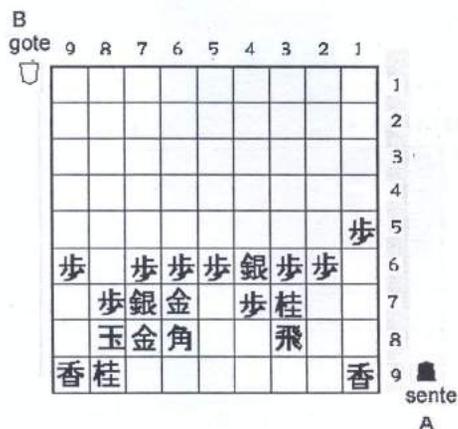
Na estratégia do shogui existem as opções "Furibisha" (Hisha móvel) e o "Ibisha" (Hisha estático).

Ex. 01 – a tática do Ibisha é a mesma para os dois jogadores.
A defesa do Rei é o Kin "yagura" na posição 6-7

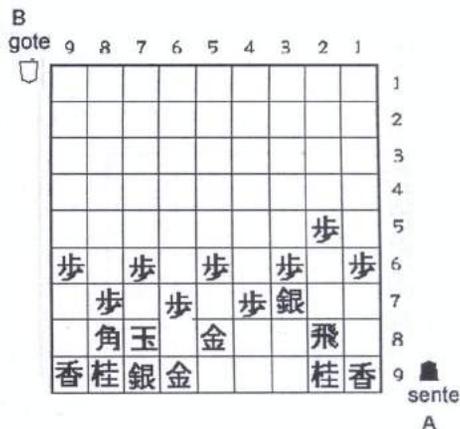
Ex. 02 – Tai furibishasen Funa kakoi – (defesa do navio)

Quando o adversário usa Furibisha pode-se usar o ibisha funa kakoi.
Esta tática tem um ataque muito rápido.

Ex. 01



Ex.02



HISHA KAKU OTI

Exemplo 1.

Sentê 5-4 Fu, gotê 7-6 Fu, sentê 6-2 guin, gotê 4-6 Fu, sentê 5-3 guin, gotê 4-5 Fu é a posição importante. Sentê 3-2 kin, gotê 3-6 Fu, sentê 6-2 osho, gotê 3-5 Fu é a segunda posição mais importante para abrir caminho da peça kaku e, para a defesa do sentê são utilizadas as peças kin e guin. Gotê 3-8 hisha, sentê 2-2 guin, gotê 3-4 fu, sentê 3-4 fu, gotê 3-4 hisha, sentê 3-3 fu utsu, gotê 3-6 hisha, gotê kanikakoi (defesa do rei com as peças kin, guin e kei) ataque com as peças guin e kei.

Exemplo 2.

Gotê 3-5 guin, sentê 8-5 fu, gotê 4-6 hisha, sentê 3-1 guin, gotê 4-4 fu, sentê 4-4 fu, gotê 4-4 guin, sentê 4-4 guin, gotê 4-4 kaku, sentê 5-3 guin utsu, gotê 5-3 kakunari, sentê 5-3 osho, gotê 4-1 hishanaru.

Exemplo 1.

	uwate									
sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	皇	王	王	王	王	王	王	王	皇	1
										2
	王	王	王	王	王	王	王	王	王	3
				王						4
							歩			5
			歩							6
	歩	歩		歩	歩		歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9
	shitate									gote

Exemplo 2.

	uwate									
sente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
☐	皇						王	王	皇	1
							王			2
	王	王	王	王	王	王	王	王	王	3
			王	王						4
			王	王	歩	銀				5
			歩	歩	飛					6
	歩	歩	歩			桂	歩	歩		7
		角	金	銀	金					8
	香	桂	玉						香	9
	shitate									gote

HISHA KAKU OTI

☐ Sente	1º jogador	♠ Gote	2º jogador	☐ Sente	1º jogador	♠ Gote	2º jogador
1	5-4 fu	2	7-6 fu	25	6-5 fu	26	7-8 kin
3	6-2 guin	4	4-6 fu	27	6-4 kin	28	5-6 fu
5	5-3 guin	6	4-5 fu (1)	29	8-4 fu	30	5-8 kin
7	3-2 kin	8	3-6 fu	31	7-3 kei	32	6-9 gyoku
9	6-2 oosho	10	3-5 fu	33	7-5 fu	34	do fu
11	2-2 guin	12	3-8 hisha	35	do kin	36	7-6 fu utsu
13	6-4 fu	14	3-4 fu	37	7-4 kin	38	4-6 guin
15	do fu	16	do hisha	39	6-4 kin	40	3-7 kei
17	3-3 fu utsu	18	3-6 hisha	41	6-3 oosho	42	3-5 guin
19	7-2 kin	20	4-8 guin	43	8-5 fu	44	4-6 hisha
21	7-4 fu	22	4-7 guin	45	3-1 guin (2)		
23	6-3 kin	24	6-8 guin				

Internet – Shogui no kifu (histórico da partida)

Sentê 1, 2-6 fu (2-7)

Significa que a primeira jogada foi feita pela peça fu a partir da posição fu que está em frente ao hisha.

Gotê 10, 4-2 hisha (8-2)

Significa que a peça hisha partir da posição 8-2 para 4-2 na 10ª jogada - "yonkenbisha"

Gotê 3-8 do fu (2-3)

Capturando a peça fu do sente, a peça fu gote posiciona do 2-3 para 2-4 na 38ª jogada, (do=igual).

Sentê 41, 3-3 kaku naru (8-8)

A peça kaku da posição 8-8 vai para 3-3 e é promovida, (naru = promoção)

Sentê 43, 8-8 kaku utsu

A peça kaku foi recolocado na posição 8-8, (utsu = recolocar a peça capturada)

Sentê 51 do ryu (2-2) naribisha

Da posição 2-2 a peça hisha é promovida na posição 4-3, (ryu = naribisha / hisha promovido)

Gote 78, 6-7 to (7-7)

A peça tokin da posição 7-7 foi para 6-7, (tokin = fu promovido)

Gotê 9-2 resign

Resign = fim de jogo, vencedor sente

Sentê 1.3.5.7.9... (impares)

Gotê 2.4.6.8... (pares)

Os nomes também podem ser apresentados em apelidos

É possível jogar shogui acessando a Internet:

<http://www2.patt.gr.jp/~ryo/standard-e.html>

KIFU DE UM JOGO SHOGUI PELA INTERNET

--- JavaShogui version 2.1.8 HistoryFile ---

StartDate: 26/Fev/01 17:31:12

StopDate: 26/Fev/01 17:59:41

TeaiWari: Hirate

BLACK: Luciano

WHITE: tatumi

Count---History-----Spent Time--

1. 2-6Fu(2-7)	32. 8-4Fu(8-3)	63. DoGyoku(8-8)
2. 3-4Fu(3-3)	33. 4-6Fu(4-7)	64. 8-6FuUtsu
3. 7-6Fu(7-7)	34. 7-2Guin(7-1)	65. 7-8Gyoku(8-7)
4. 4-4Fu(4-3)	35. 1-5Fu(1-6)	66. 9-2KakuUtsu
5. 4-8Guin(3-9)	36. 8-3Guin(7-2)	67. 6-1HiUtsu
6. 3-2Guin(3-1)	37. 2-4Fu(2-5)	68. 8-7FuNaru(8-6)
7. 5-6Fu(5-7)	38. DoFu(2-3)	69. 6-8Gyoku(7-8)
8. 4-3Guin(3-2)	39. 4-5Fu(4-6)	70. 8-6KakuUtsu
9. 5-8Kin(4-9)	40. DoFu(4-4)	71. 7-7FuUtsu
10. 4-2Hi(8-2)	41. 3-3KakuNaru(8-8)	72. 6-5Kei(7-3)
11. 2-5Fu(2-6)	42. DoKei(2-1)	73. 9-1HiNaru(6-1)
12. 3-3Kaku(2-2)	43. 8-8KakuUtsu	74. 7-3Gyoku(8-2)
13. 6-8Gyoku(5-9)	44. 4-3Hi(4-2)	75. 9-2Ryu(9-1)
14. 6-2Gyoku(5-1)	45. 2-4Hi(2-8)	76. 7-7To(8-7)
15. 7-8Gyoku(6-8)	46. 6-5Guin(5-4)	77. 5-9Gyoku(6-8)
16. 5-2Kin(4-1)	47. 2-2HiNaru(2-4)	78. 6-7To(7-7)
17. 8-6Fu(8-7)	48. 7-2Kin(6-1)	79. 7-7FuUtsu
18. 7-2Gyoku(6-2)	49. 3-3KakuNaru(8-8)	80. 5-8To(6-7)
19. 8-7Gyoku(7-8)	50. DoHi(4-3)	81. DoKin(6-9)
20. 6-4Fu(6-3)	51. DoRyu(2-2)	82. 5-7KeiNaru(6-5)
21. 7-8Guin(7-9)	52. 8-5Fu(8-4)	83. 9-3Ryu(9-2)
22. 6-3Kin(5-2)	53. DoFu(8-6)	84. 8-3FuUtsu
23. 3-6Fu(3-7)	54. 9-4Guin(8-3)	85. DoFuNaru(8-4)
24. 5-4Guin(4-3)	55. 8-4Fu(8-5)	86. DoKin(7-2)
25. 5-7Guin(4-8)	56. 8-5Guin(9-4)	87. 8-4GuinUtsu
26. 7-4Fu(7-3)	57. 3-1Ryu(3-3)	88. 6-2Gyoku(7-3)
27. 9-6Fu(9-7)	58. 7-6Guin(6-5)	89. 5-1KakuUtsu
28. 7-3Kei(8-1)	59. 8-8Gyoku(8-7)	90. 6-1Gyoku(6-2)
29. 1-6Fu(1-7)	60. 8-7FuUtsu	91. 7-3KakuNaru(5-1)
30. 8-2Gyoku(7-2)	61. DoGuin(7-8)	92. Resign
31. 3-7Kei(2-9)	62. DoGuinNaru(7-6)	

The number of moves: 91. BLACK win.

VOCABULÁRIO DAS PRINCIPAIS PALAVRAS UTILIZADAS NO SHOGUI

- AIFURIBISHA** = é quando ambos os jogadores deslocam o hisha para esquerda.
- AIGOMA** = quando em xeque, é a peça de defesa colocada entre o rei e o atacante.
- AKIÔTE** = é quando movimentamos uma peça da linha de xeque do hisha, kaku ou yari.
- AKUSHU** = lance ruim.
- ASOBIGOMA** = peças de estão brincando, ou seja, que não estão tendo utilidade na partida.
- BOUGUIN** = é quando o guin ataca pela linha do hisha.
- DI-SHOGUI** = é quando os dois reis invadem a zona de promoção e não podem ser mais capturados (empate).
- DYOBAN** = é o início da partida, antes do confronto entre as peças.
- DYOUSEKI** = é jogar dentro do padrão.
- DYUDI-BISHA** = é fazer com que o hisha trabalhe na horizontal e na vertical.
- FUNARI** = é quando uma peça chega na zona de promoção e o jogar resolve não promovê-la.
- FURI-BISHA** = = é quando o hisha se desloca para esquerda para atacar (estratégia de ataque).
- GANGI** = nome de uma estratégia de defesa.
- GUIN-YAGURA** = nome de uma estratégia de defesa (rei protegido pelo kin, guin e guin).
- GOTE** = é o jogador que dá o segundo lance (num paralelo com o xadrez, é o jogador que está com as pretas).
- HAYANIGE** = é a fuga antecipada do rei, diante de uma situação de perigo.
- HIRATÊ** = é quando nenhum dos jogadores retira peças para disputa da partida (sem KOMAOTI).
- HISSHI** = o hisshi não é um xeque, mas um lance em que, com certeza, no próximo lance o xeque mate será dado.
- IBISHA** = é quando o hisha ataca de sua posição inicial (coluna 2).
- IGYOKU** = é quando o rei não se moveu de sua posição original.
- KIFU** = histórico da partida.
- KINSHU** = lances não permitidos dentro das regras do shogui.
- KINYAGURA** = nome de uma estratégia de defesa (rei protegido pelo kin, kin e guin).
- KIRU** = troca de um hisha ou kaku por uma peça de menor valor em prol de uma estratégia.

KOGOMA = são as peças kin, guin, kei, kyo e fu.
KOMADAI = local onde se colocam as peças capturadas.
KOMADOKU = captura de peças do adversário ou a troca de uma peça de menor valor por uma de mais valia.
KOMAGUMI = movimentação das peças para a construção de uma estratégia.
KOMAOTI = é quando o jogador mais forte retira uma ou mais peças do tabuleiro para disputar uma partida.
KURAI DORI = é quando o fu sobe para a quinta casa (ganho de terreno).
MINOGAKOI = é uma estratégia de defesa, onde o rei monta sua defesa na direita do tabuleiro. Normalmente utilizada no furibisha.
NARU = é quando as peças hisha, kaku, guin, kei, kyo e fu recebem promoção.
NIFU = é a colocação de dois fus na mesma coluna (lance não permitido, que ocasiona a perda da partida).
NYUGYOKU = é quando o rei consegue invadir a zona de promoção (zona de promoção é a terceira casa do oponente).
ÔGOMA = hisha e kaku.
ÔSHO = é o rei do uwatê.
ÔTE = xeque.
ÔTEBISHA = é quando o rei e o hisha sofrem um ataque simultaneo.
SABAKU = fazer com que as peças trabalhem bem.
SASHISUGI = é quando se força demais um ataque e se piora a situação da partida.
SENNITÊ = é a repetição do mesmo lance 4 vezes (quando isso ocorre, o jogo deve ser recomeçado).
SENPÔU = estratégia, tática.
SENTÊ = é o jogador que começa a partida (num paralelo com o xadrez, é o jogador que está com as brancas).
SHIKAKERU = lance preparatório para início de um ataque.
SHITATE = num jogo com KOMAOTI é a pessoa para quem se tira uma ou mais peças (jogador mais fraco).
SHUBAN = é o momento na partida onde já é possível se prever a vitória ou derrota (momentos finais da partida).
TAIKYOKU = jogar shogui.
TONSHI = é quando você leva um xeque mate sem estar esperando.
TOURYO = declaração de derrota.
TSUKIFUZUME = é quando se dá um xeque mate avançando-se um
TSUGIFU = é fazer com que o fu do oponente suba para podermos colocar um fu no seu lugar.

TSUMESHOGUI = é um jogo tipo quebra cabeça em que você deve conseguir dar um xeque mate ao rei, dando obrigatoriamente sequências de xeques.

TYUAI = é a peça que se coloca no meio do caminho de um ataque de hisha, kaku ou kyo.

UKIBISHA = é quando o hisha sobe para a posição Sentê 2-6 hisha ou Gotê 8-4 hisha.

UTIFUSUME = Dar um xeque mate repondo um fu no tabuleiro (lance não permitido, que ocasiona a perda da partida).

UWATÊ = jogador mais forte.

Foram utilizados como obras de consulta, para criação desse documento, os livros SHOGUI SEKAI, YASASHII SHOGUI e SHOGUI MAGAJIN.

Obrigado.

Autor: Shigueyuki Kojima e família

Editor:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE SHOGUI

Rua Galvão Bueno, 17 – 19 (3º andar)

Liberdade – São Paulo / SP

Telefone: 3209 – 7687

Impresso:

Editora Gráfica Topan-Press Ltda.

Rua Muniz de Souza, 655 – Cambuci – São Paulo / SP

Telefone: 3209-5522

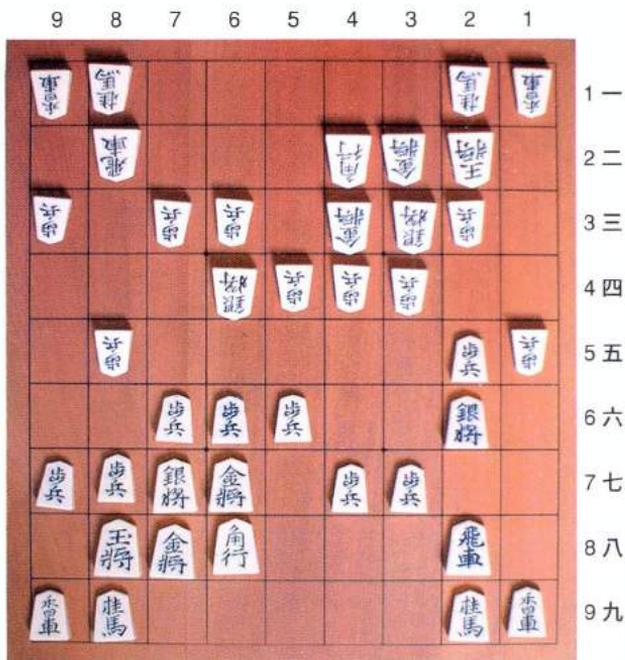
Data da Edição: 05/2003

BÔGUIN SEMPO

棒銀 戦法

sentê 1-5 fu, gotê 1-5 do fu

komadai



komadai