

JUEGOS DE TODO EL MUNDO: EL SHŌGI



Autora

MARI CARMEN GARCÍA- UCEDA IZQUIERDO

Año 2011



INDICE:

1. Historia
2. Definición del juego
3. Reglas
 - 3.1 Comienzo del juego
 - 3.2 Objetivo
 - 3.3 Cómo promocionar/coronar piezas
 - 3.4 Cómo introducir piezas
 - 3.5 Excepciones:
 - 3.6 Otras importantes reglas
 - 3.7 Movimiento de las piezas
 - 3.8 Anotación de movimientos
 - 3.9 Letras
 - 3.10 Casillas
 - 3.11 Tipos de movimientos
 - 3.12 Ventaja
4. Bibliografía.
5. Índice de ilustraciones



1.HISTORIA

¿Nacido en Japón o en la India?

Como ya se ha dicho, el rasgo más distintivo del Shogi es el uso de las piezas capturadas, además de la forma de sus piezas, sus nombres, color y número, la regla de ascensos o promociones y sus reglas de movimiento. Debido a estas "rarezas," se ha afirmado incluso que el Shogi es de origen puramente japonés. Por ejemplo, sólo guarda una propiedad en común con las versiones chinas del ajedrez (xiang-qi), y sus parientes asiáticos, y es que el nombre de las piezas se escribe sobre ellas usando caracteres chinos. Sin embargo, lo más posible es que al igual que las demás versiones, el shogi provenga de un sólo antecesor común a todas.

El Chatur-Anga y su Expansión

El antecesor de los juegos similares al ajedrez fue un juego originado en la antigua India. Este juego se denominaba chatur-anga, y al parecer fue inventado por el emperador Ravana (alrededor del S. XXX a. de C.), para ejercitar a sus tropas en estrategia militar, probablemente basado en un juego anterior que se jugaba con dados. De acuerdo a T. Legget en su libro "Shogi: Japan's game of strategy" (1967, Charles E. Tuttle co.), chatur-anga significa literalmente "cuatro secciones" o "cuatro piernas," en referencia probablemente a los cuatro brazos militares de la India: elefantes (sobre los cuales se ubicaban torres), carruajes, caballos y soldados a pie. El chatur-anga se expandió a oriente y occidente, variándose así el poder y movimiento de cada pieza a lo largo de su ruta de expansión.



No obstante, el objetivo del juego en todas sus versiones es el mismo: capturar al líder (el Rey del ajedrez occidental) de las fuerzas enemigas, anulando primero por lo general sus tropas. En Persia surgió el shatranj, que al desplazarse más a occidente llegó a transformarse en el ajedrez occidental tradicional hacia el S. XV. En la China surgió como el xiangqi, y en Tailandia como el makruk (Existe también una teoría de acuerdo a la cual el ancestro real de los juegos tipo ajedrez es un antiguo juego chino llamado *Liubo* cuyo sucesor directo fue el xiangqi, que por tanto sería el antecesor tanto del ajedrez occidental como del shogi). Muy probablemente, el “ajedrez” alcanzó al Japón vía el Xiangqi chino. Con el tiempo, en la China se hicieron múltiples cambios al chatur-anga original, entre los que se cuentan una escolta particular del comandante o rey. Al parecer el juego fue a Corea y después al Japón al que llegó alrededor del S. VIII d. de C., no mucho después de que en ese país los nombres de las piezas fueran traducidos al chino. Si bien no existen registros históricos que muestren cómo era el Shogi al momento de su arribo al Japón, con seguridad se parecía a sus ancestros indios y chinos. El Xiangqi chino o “ajedrez de los elefantes” adoptó su forma actual entre los siglos X y XI, un hecho que incidentalmente parece apoyar la hipótesis de que el shogi llegó a Japón después que a China: las amplias diferencias entre los dos juegos obedecerían al hecho de que un juego similar alcanzó a los dos países más o menos al mismo tiempo y de allí empezaron un desarrollo independiente. Las piezas de Shogi más antiguas que se han encontrado aparecieron en el templo Kofuku-ji de Nara. Eran quince piezas de madera de alrededor del año 1058. Tenían la misma



forma que hoy poseen (i. e. piezas pentagonales de madera) y también caracteres chinos inscritos en ellas.

Otra muestra del origen común del shogi y los otros juegos tipo ajedrez en el mundo, tiene que ver con el movimiento limitado que tienen las piezas del shogi en comparación a sus contrapartidas occidentales. La amplia capacidad de movimientos de las piezas de las últimas sugiere que la inclusión de tales movimientos es más bien reciente. Lo que parece haber ocurrido con mayor probabilidad es que el chatur-anga se expandió en varias fases, en las cuales se permitieron sucesivamente movimientos más alejados de sus versiones de la vida real. Probablemente, la primera fase transmitió sólo piezas con movimientos muy limitados, en tanto que las subsecuentes habrán pasado piezas con mayores rangos de movimiento. La tercera fase, incluyó seguramente el movimiento de captura en diagonal de los peones. De ser cierto esto, el Japón sólo habría recibido la primera de tales fases, razón por la cual las modificaciones más modernas del ajedrez jamás llegaron a ese país.

El Shogi en Japón: La Historia del Juego como lo Conocemos Hoy

El proceso de evolución del shogi ya en Japón ocurrió en este orden. En primer lugar, se pusieron a las piezas nombres que resultaran más familiares para los japoneses. Al comienzo simplemente se usaron nombres chinos a los que se agregaron los nombres de cinco tesoros budistas: las joyas (gyoku), el oro (kin), la plata (gin), el laurel (kee) y el incienso (kyo). Los complementos a estos nombres de las piezas



del shogi actual (los caracteres sho, ma, sha y hyo) son comunes aún hoy tanto al xiangqi como al shogi. Una vez se hubo asignado nombres japoneses a las piezas, se empezaron a hacer cambios mayores a las piezas, empezando por el peón (fuhyoo). En primer lugar, la línea de peones pasó a la tercera fila, y esto dio paso a la regla de las promociones o ascensos que una vez hubieran alcanzado la zona de promoción podían adquirir los movimientos de un oro. El siguiente paso fue más bien obvio, el peón ascendido era puesto boca arriba, lo que hizo que eventualmente los peones adquirieran la forma que tienen actualmente todas las piezas, para facilitar este movimiento. Es posible que estas modificaciones no sean japonesas pues existen parecidos en el makruk tailandés, pero lo que sí es novedoso es que para esa época las piezas del shogi adquirieron la forma pentagonal y plana que mantienen aún hoy día. Una vez ocurrió esto, pues, todas las piezas asumieron la misma forma. El uso de los nombres de las piezas escritos sobre ellas en ideogramas proviene del ajedrez chino Xiangqi. El origen de la forma de las piezas de este juego (círculos planos de madera) proviene originalmente de la forma de las piezas en el juego del Go o Weiqi, con la diferencia de que sobre ellos se puso un ideograma. A diferencia del Xiangqi, la forma de las piezas del shogi surgió de las tabletas de madera mokkan que se usaban para escribir en el antiguo Japón, y que tenían la ventaja de permitir que se escribieran dos caracteres. Así, en resumen, en el Japón se adoptó la costumbre china de escribir sobre las piezas para las cuales adoptó el sistema de escritura más propio y disponible de su tiempo, tabletas de madera. La inclusión de esta forma de las piezas hizo que los japoneses asumieran al shogi como un juego esencialmente diferente, lo que



habría llevado a rechazar las fases subsecuentes de evolución del chatur-anga. Además, el hecho de que las piezas de los dos jugadores fueran idénticas preparó el camino para que se introdujera la regla de la re–inserción de piezas. La siguiente evolución importante en el shogi fue que se insertó un general de oro más, y sus movimientos fueron ligeramente aumentados. Pronto se aumentó una fila y una columna al tablero, y así, se ingresó un peón más para cada jugador. El general de oro asumió entonces sus movimientos actuales, y este cambio corresponde a la única modificación en la capacidad de movimientos que se hizo a las piezas originales en el shogi.

El siguiente paso en la evolución del shogi fue el que también se permitiera a platas, caballos y lanzas ascender a los movimientos de un oro, dándose vuelta a las piezas, al llegar a la zona de ascenso del oponente. Esta primera versión más o menos completa del shogi se llamó Heian Shogi debido al periodo de la historia japonesa en que ocurrió (siglos VIII - XII) y representa más o menos la mitad del camino hasta la evolución total del shogi como lo conocemos hoy. Sólo tres cambios importantes más devendrían en este. Por una parte, el paso crucial fue la introducción de la regla que permitía re–introducir las piezas capturadas. Como se dijo, el requisito necesario para que esto se diera fue el uso de piezas del mismo color para los dos oponentes, un rasgo único del shogi. Como se aprecia, la forma de las piezas no fue resultado de esta regla, sino más bien al contrario: la regla de la re–introducción sólo fue consecuencia de piezas idénticas para cada jugador. Además, la



introducción de esta regla debió haberse dado debido a que la gran restricción en movimientos de las piezas del shogi debió haber producido frecuentes empates, con la subsecuente pérdida de las apuestas por parte de los apostadores. Con todo y esto, la introducción de esta regla no fue repentina sino que requirió de un buen tiempo, durante el cual se intentaron otras estrategias para evitar los empates como crear versiones cada vez más grandes entre las que destaca el dai shogi, que tenía 68 piezas en total y fue creado hacia el comienzo del siglo X. La regla de la re-introducción de las piezas capturadas sólo se dio alrededor de un siglo después. Finalmente, hacia el primer cuarto del S. XIII, se introdujeron dos piezas, la torre (hisha) y el alfil (kakugyo). Si bien sus movimientos son idénticos a sus contrapartidas occidentales, el origen de estas dos piezas es exclusivamente japonés. Mientras que la gran reforma del ajedrez en occidente consistió en fortalecer a reina y alfil, y en China la creación de una pieza nueva –el cañón–, en el Japón, la reforma consistió en la creación de estas dos piezas, que surgieron primero en una versión aún más grande del ya reseñado dai shogi, una versión que con 130 piezas es el juego tipo ajedrez más grande de todo el mundo. En esta versión del dai shogi, varias piezas eran más poderosas que torre y alfil. De hecho, una de ellas tiene los movimientos de una reina del ajedrez occidental, antecediéndole en su creación por alrededor de tres siglos. De esta manera, los rasgos principales y distintivos del shogi se establecieron ya en el siglo XIII, doscientos años después que el Xiangqi, y doscientos antes que el ajedrez occidental.



El Shogi en la Época Moderna: Popularización y Profesionalización

El shogi ganó cada vez más popularidad a expensas de sus parientes más grandes, y una vez establecido en su forma actual pronto los desplazó a todos. Pronto se convirtió en un pasatiempo favorito de aristócratas y de gente común gracias a su pequeño tablero y equipo económico. El shogi se expandió en una época de constantes luchas civiles, creciendo poco a poco particularmente en la ciudad de Kyoto, capital del imperio japonés, y en las demás ciudades grandes. Es al final de esta era, durante el periodo Azuchi-Momoyama, que aparece Ohashi Sokei, el primer meijin o gran maestro del shogi.

En la batalla de Sekigahara, el shogun Ieyasu Tokugawa reunifica el Japón, continuando los esfuerzos de los shogun Nobunaga Oda y Hidetoshi Toyotomi, e inicia un periodo de paz y prosperidad que empieza trasladando la capital a la ciudad de Edo, actual Tokio. En el periodo de Edo, como se denomina esta era que duraría doscientos sesenta años, y durante el cual el Japón cerró casi por completo sus fronteras, el Japón vive un

inmenso florecimiento de la cultura y las artes, lo cual beneficia también al go y al shogi. De hecho, la leyenda afirma que Tokugawa al igual que sus antecesores era jugador de shogi y lo enseñaba a sus tropas. Tokugawa destinó un estipendio si bien pequeño a cuatro maestros de go y a tres de shogi que fueran especialmente notables y estos ganaron una posición importante en el gobierno. De este estatus se derivó un sistema de shogi que dependía de la enseñanza de estos grandes maestros o iemotos, quienes recibían dinero



enseñando el estilo de juego de su escuela particular. Los sistemas iemoto no eran exclusivos del shogi; también los había en la ceremonia del té, el ikebana, danza, teatro, música y varias otras artes y deportes tradicionales; eran sistemas tan complejos que no todos los estudiantes podían estudiar con el iemoto, quien enviaba discípulos suyos a enseñar en su lugar a todo el país. Los sistemas iemoto se sostenían con el dinero que las personas pagaban por el derecho a pertenecer a una escuela, y la dirección de éstas se transmitía de maestro a su sucesor escogido. Nunca hubo demasiados iemoto en el Shogi, pero de entre ellos el más fuerte jugador era considerado el representante del juego y se le otorgaba el título de Meijin o gran maestro, un título que ganó cada vez mayor autoridad, al punto que aún existe hoy como el título más alto que puede obtener un jugador profesional. Tan importante llegaría a ser el sistema iemoto en el Japón feudal que, particularmente en las ciudades, la posición de un hijo en la vida estaba determinada por la de su padre. El encierro comercial japonés del periodo hizo que surgieran y se desarrollaran artes culturales únicamente japonesas, libres de toda influencia, y en ese ambiente proliferaron escuelas con estilos distintivos y el Go y el Shogi como las otras artes tradicionales ganaron una increíble popularidad y altísimos niveles técnicos imposibles antes. En el año de 1868, las facciones enemigas del shogunato Tokugawa se tomaron el poder bajo la figura del Emperador, en la llamada Restauración Meiji, que adoptó con avidez la modernidad occidental. En un proceso de industrialización frenética en el que el Emperador recuperó el gobierno del país, pronto los iemoto del go y el shogi perdieron sus estipendios y estatus oficial y fueron reducidos a la pobreza, una situación que se combinó con una



debilitación de la popularidad de los juegos en una época turbulenta y violenta de cambio de gobierno. La asociación de los iemoto con el gobierno feudal los convirtió en un anacronismo en una época en que todo lo occidental, incluidos los juegos, se consideraban admirables, y poco a poco el sistema iemoto murió. Si bien muchas de las escuelas iemoto desaparecieron, las escuelas principales lograron reestablecerse y aún subsisten.

El sistema iemoto fue reemplazado por el sistema actual de juego, que data de comienzos del S. XX. Curiosamente, debe su origen al florecimiento de la industria de los periódicos que siguió a la Guerra Rusia-Japón entre 1904 y 1905. Cada uno de los periódicos abrió columnas de shogi y go, columnas que gradualmente empezaron a producir más y más dinero, promoviendo el seguimiento del shogi entre el público y aumentando el estatus de los jugadores, que pronto empezaron a aparecer como profesionales. Pronto los maestros exigían mayores pagos por sus artículos y al poco empezaron a formarse los primeros intentos de organización; primero, pequeños y numerosos grupos y luego, en 1924, la Asociación de Shogi de Tokio que posteriormente se convertiría en la Asociación Japonesa de Shogi. Así pues, se establece un sistema en el que los jugadores son divididos en dos grupos aficionados o amateur en los que hay 15 rangos, y profesionales o Dan entre los que hay nueve rangos.

En el Japón, se afirma que el shogi es el campo en el cual profesionales y aficionados se encuentran más distanciados en términos de habilidad y por tanto se considera que es



extremadamente difícil lograr pertenecer a la Asociación Japonesa de Shogi, abierta sólo a profesionales de cuarto dan y superiores. Un jugador profesional juega unos sesenta juegos al año, partidas que demoran varias horas e incluso un par de días. Se dice que un profesional pierde entre dos y tres kilogramos después de una partida.

Los jugadores profesionales empiezan su carrera hacia los diez años de edad y para cuando tienen doce deben ya ser sexto dan aficionado. Luego entran a la Shooreikai o sociedad de ascensos que entrena a los nuevos profesionales, a la que sólo entra uno de cada tres aspirantes. Si un jugador ha cumplido 26 años y no ha alcanzado el cuarto dan profesional debe retirarse; de hacerlo, tendrá de por vida una carrera como profesional. Alrededor del 20 por ciento de los estudiantes se gradúa, y debe luchar entonces por avanzar desde el cuarto dan hasta el noveno más o menos a una tasa de un dan cada año. Es un camino largo y muy difícil, que requiere habilidad para analizar a fondo muchos movimientos y resultados posibles, y a la vez la capacidad de no analizar y escoger el movimiento en contra del reloj. Los jugadores profesionales alcanzan el punto máximo de sus capacidades analíticas hacia los veinte años y continúan aprendiendo estrategia y percepción hasta alcanzar su nivel máximo más o menos a la mitad de su tercera década. Un jugador profesional puede ganar al año unos U\$700,000.



1. Definición del juego

El **shōgi** (*shōgi* 将棋, el juego de mesa de los generales) o **ajedrez japonés** es un juego de mesa (tablero) para dos jugadores perteneciente a la misma familia que el ajedrez y el xiangqi (ajedrez chino), todos ellos descendientes del juego indio chaturanga o algún otro tipo de pariente de juego cercano.

El Shogi se juega en un tablero de 9 x 9 casillas, y cada jugador posee 20 piezas. Estas son planas, más agudas hacia el frente, y por lo general hechas en madera. *Todas* las piezas del Shogi (sí, las de los dos oponentes) son del mismo color, o mejor aún, no tienen ningún color. Sin embargo, por una razón que se expondrá más adelante, las piezas del jugador que empieza se denominan negras y las del oponente blancas. Como se aprecia, a diferencia del ajedrez, las piezas "negras" empiezan la partida. Se sabe qué piezas son de cada jugador por la dirección a la cual apuntan, esto es, hacia el campo del oponente.

El objetivo del juego es capturar al líder de las tropas enemigas. El *jaque mate* ocurre como en el ajedrez, cuando uno de los Reyes va a ser capturado en el siguiente movimiento y no existe ningún movimiento legal para evitar la captura.

En cada turno, un jugador tiene 2 opciones:

- Mover una de sus piezas de acuerdo a su capacidad de movimiento a un cuadro vacío del tablero, o a un cuadro ocupado por una pieza enemiga que es capturada.



- Reingresar una pieza capturada anteriormente en casi cualquier espacio libre.

2. Reglas

2.1 Comienzo del juego

Se juega sobre un tablero de 9 filas por 9 columnas. Normalmente comienzan las negras, salvo que se decida lo contrario. El jugador negro es el Sente 先手 y el blanco el Gote 後手.

Cada jugador dispone de 20 piezas iguales a las del otro jugador. Las piezas de los reyes sí que tienen un sutil diferencia de un trazo en su ideograma (el símbolo japonés escrito en la ficha) para definir cuales son negras o blancas. Se diferencian las piezas de un jugador de las del otro por la dirección que señalan sobre el tablero, hacia el oponente. Esto es así porque una vez comida una pieza, ésta es capturada y pasa a pertenecer a quien la capturó (debe dejarse aparte, pero claramente a la vista). Y se puede utilizar junto a las otras piezas que se posean, orientándola hacia el rival y gastando un turno en el proceso de introducirlas en el juego. Estas piezas capturadas se denominan "piezas en mano" hasta que se ponen en juego. Además la mayoría de las piezas están rotuladas por ambas caras puesto que cuando las piezas promocionan se les da vuelta para mostrar el otro ideograma, que es de un color distinto, que identifica que la pieza ha sido promocionada (o coronada). Al promocionar, las fichas varían sus movimientos.

Existen juegos de Shōgi occidentalizados, con símbolos en las fichas similares a aquellos con los que estamos más familiarizados en



Europa y América. No son muy populares, se tiende a jugar habitualmente con un tablero y piezas con ideogramas japoneses.

Nota: Toda pieza come siempre del mismo modo en que se mueve, por tanto si una ficha hace un movimiento legal que la lleve a una casilla ocupada por una ficha rival, se la come y termina allí su movimiento (o si se puede y quiere, se promociona al final del mismo). Huelga decir que las fichas detienen su movimiento al no poder o querer seguir moviéndose en la dirección elegida (que no puede ser cambiada en el transcurso del movimiento que están realizando) o al comer una ficha rival.

Las 20 piezas son las siguientes:

- 1 Rey (Se coloca en el centro de la primera fila [horizontal] más cercana al jugador).
- 2 Generales de Oro (A ambos lados del rey).
- 2 Generales de Plata (Al lado de los generales de oro).
- 2 Caballeros (Al lado de los generales de plata).
- 2 Lanceros (Al lado de los caballeros, en los extremos).
- 1 Alfil (En la segunda fila, sobre el caballero de la izquierda).
- 1 Torre (En la segunda fila, sobre el caballero de la derecha).
- 9 Peones/Campesinos (todos en las casillas de la tercera fila, más cercana al rival).

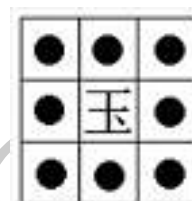
EL REY	
(Ooshō, GYOKUshō)	



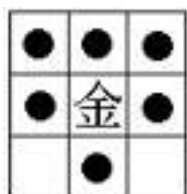
El Rey se mueve exactamente igual que el rey del ajedrez: una casilla a la vez en cualquier dirección. El Rey no puede en ningún momento moverse de tal forma que quede en jaque, es decir, no puede moverse a una casilla controlada por el oponente.

LOS GENERALES DE ORO

(KINsho/Generales áureos)



Los Generales de Oro, también llamados Oros, pueden moverse una sola casilla hacia adelante, atrás, hacia los lados y en diagonal hacia adelante. Los Oros *no* pueden moverse a las dos casillas en diagonal de atrás. Al comienzo del juego cada jugador tiene 2 oros.



LOS GENERALES DE PLATA

(GINsho/Generales argénteos)



Los Generales de Plata, también llamados Platas, pueden moverse una sola casilla a las diagonales en cualquier dirección y a la casilla de adelante. Las platas *no* pueden moverse a los lados o a la casilla inmediatamente atrás. Al comienzo del juego cada jugador tiene 2 platas.





CABALLO

(KEEma/Caballo de Laurel)



El Caballo de laurel (también Caballo) se mueve de una forma similar, si bien restringida, al caballo del ajedrez. El Caballo se mueve dos casillas *solamente* hacia adelante, y una casilla a cualquiera de los dos lados. Al igual que el caballo del ajedrez, este es la única pieza del Shogi que puede "saltar" encima de otras piezas. Al comienzo del juego cada jugador tiene 2 caballos.

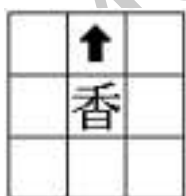


LANZA

(KYOsha/Carruaje Fragante)



La Lanza se mueve solamente hacia adelante. Ni hacia atrás, ni hacia los lados, ni en diagonal. La lanza puede moverse cualquier número de casillas. Al comienzo del juego cada jugador tiene 2 lanzas.



PEÓN

(FUhei/Soldado a Pie)



El Peón se mueve solamente una casilla y solamente hacia adelante. A diferencia del peón del ajedrez, **no** puede avanzar dos casilla al hacer su primer movimiento, y **no** captura en diagonal, sino hacia el frente. Al comienzo del juego cada jugador tiene 9 peones.

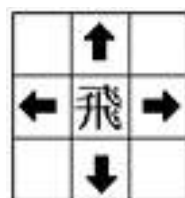


TORRE

(HIsha/Carruaje Volador)



Los movimientos de la Torre son idénticos a aquellos de la torre del ajedrez. Horizontal y verticalmente cualquier número de casillas. Al comienzo del juego cada jugador tiene sólo una (1) torre.



ALFIL

(KAKUgyo/Corredor en ángulo)



El Alfil se mueve exactamente igual al alfil del ajedrez: diagonalmente cualquier número de casillas. Al comienzo del juego cada jugador tiene sólo un (1) alfil.



De ésta forma, el tablero queda así: (Arriba está el rey negro, abajo el blanco.)

香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
	飛						角	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛	
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香

A los Generales de Oro y de Plata se les suele llamar simplemente "Oro(s)" y "Plata(s)" respectivamente, para acortarles el nombre.

3.2 Objetivo

Gana el jugador que consigue capturar el rey del contrario. O el que hace que su rival se rinda.

El rey contrario puede ser capturado sin necesidad de decir jaque u *ôte* 王手 en japonés. Del mismo modo, no hace falta decir jaque mate o *tsumi* 詰み en japonés.



2.3 Cómo promocionar/coronar piezas

La zona de promoción son las tres filas (horizontales) donde se encuentran las fichas del rival al inicio del juego.

Las piezas promocionadas tienen los ideogramas escritos habitualmente en rojo diferenciándolas así de las versiones básicas, que suelen tenerlos en negro. Se puede observar en el esquema de abajo a la izquierda.

El rey y los generales de oro son las únicas piezas que no promocionan. Las fichas promocionadas se mueven como el general de oro, salvo el alfil y la torre, que añaden un movimiento de una casilla hacia las direcciones que tenían antes vetadas. La torre obtiene así un movimiento de una casilla en diagonal. Y el alfil un movimiento de una casilla en horizontal o vertical.

Cuando una pieza alcanza la zona de promoción o sale de ella, incluso tras comer, el jugador tiene la opción de promocionarla en el momento en que termina ese movimiento. Si es así, se pulsa sobre la pieza a promocionar y se promociona dándole la vuelta. No se puede volver a la versión original de la pieza una vez hecho esto. Es decir, que salvo que la ficha sea capturada no volverá en toda la partida a su versión original. Si no se promociona, se hace el movimiento que se fuera a realizar sin ninguna otra acción. El derecho de promoción adquirido se puede posponer a un movimiento posterior, siempre que este movimiento comience o termine en la zona de promoción. Si comienza en la zona de promoción no importa si termina fuera de ella para promocionar, pues podrá hacerse igualmente. Hay varios tipos



fichas que pueden moverse hacia atrás o en diagonales, lo que las permite entrar y salir de la zona de promoción. A veces es mejor no promocionar a los generales de plata.

Cuando una pieza mueve a una fila donde no puede continuar moviendo (la última fila para los peones y lanceros o la penúltima para los caballeros), debe ser promocionada inmediatamente, al término de ese movimiento. Si no, no tendría más movimientos legales en el juego. Las piezas promocionadas pueden moverse hacia atrás, lo que las permitirá salir de la zona de promoción.



Fig. 1. El shogi

Arriba (blancas), piezas de Shōgi en posición inicial, abajo (negras), las mismas piezas en su posición correspondiente pero en su forma promocionada.

Si una pieza promocionada es capturada, no sólo es capturada si no que retorna siempre a su versión anterior a la promoción.



3.4 Cómo introducir piezas

En lugar de hacer un movimiento, el jugador puede elegir una de las piezas comidas, y por tanto, capturadas (sobre su lado) e introducirla en cualquier casilla libre del tablero convirtiéndose en una pieza propia más (similar al Ajedrez Cíclico). Esto obliga a perder un turno para introducir piezas. Ninguna ficha puede ser introducida en su forma promocionada, ya que habiendo sido comida vuelve a la versión inicial. Una pieza capturada del adversario que es introducida directamente en la zona de promoción no puede ser promocionada inmediatamente, debe primero realizar al menos un movimiento. Esto evita introducir piezas en la forma promocionada.

3.5 Excepciones:

El peón no puede ser introducido en una columna (vertical) que contenga a otro peón no promocionado **del mismo jugador**, pero sí podrá hacerlo si en ella hay un peón promocionado u otra pieza. Una pieza no puede ser introducida en una casilla desde la cual no podría realizar ningún movimiento legal (los peones y lanceros sobre la última fila, o los caballeros sobre la penúltima). No se permite dar jaque mate mediante la introducción de un peón. Sí se puede poner en jaque al rey mediante la introducción de otras piezas, también se permite la colocación de peones u otras piezas de modo que en turnos siguientes den jaque al rey.

3.6 Otras importantes reglas

La partida se gana por jaque mate al rey adversario. Debido a la regla de introducción de piezas, el ahogado (que significaría tablas)



es altamente improbable. Los empates se dan en condiciones muy raras, tanto es así, que se dan entre un 1% o un 2% de las partidas. Suceden en dos situaciones: 1ª - Repetición: Si un jugador reproduce la misma posición en el tablero cuatro veces y en esas cuatro veces tiene las mismas fichas capturadas en mano. A esto se le llama 千日手 "sennichite". 2ª - Punto Muerto: Sucede el empate si ambos jugadores tienen sus reyes en la zona de promoción (es decir, en la zona rival), y ningún jugador puede capturar al rey rival por no tener suficientes piezas en el tablero o en la mano, o por no poder devolverlas lo suficiente. Esto es llamado 持将棋 "jishōgi". En caso de darse este último tipo de empate, se ha de acordar con el oponente que se ha llegado a ese punto, pues éste puede querer continuar el juego. En el caso de que se acuerde que se ha llegado a tal situación, las fichas que se posean puntúan para decidir el desempate como sigue:

Torre y Alfil = 5 puntos. Todas las demás = 1 punto. Salvo el rey que no cuenta, tampoco importa que las fichas estén o no promocionadas. Quien no llegue a 24 puntos pierde (si ninguno llega a 24 puntos se considera empate). Obviamente gana quien tenga más puntos. Si se diera un empate en los puntos de la forma que fuera, se puede declarar empate sin más o jugar una nueva partida para buscar el desempate, en cuyo caso los jugadores cambian el color con el que juegan, quien era negro cambia a blanco, y quien fue blanco será negro.

Este sistema de desempate por puntos se aplica en ambos tipos de empate.



El jaque perpetuo está prohibido. El jugador que provoca tal situación está obligado a desistir de ella a riesgo de perder la partida. Consiste en poner en jaque constantemente al rival, igual al "sennichite", repitiendo la misma situación para atacar al rey adversario. Si se lleva a cabo se pierde la partida.

Si uno comete una ilegalidad al mover una pieza en un torneo, pierde automáticamente. En una partida amistosa se puede decidir si se permite, o no se permite, deshacer el movimiento y hacer uno nuevo con esa ficha, o cambiar de pieza y realizar un movimiento nuevo con esa nueva ficha.

Tiempo: Cuando se juega con tiempo en los torneos hay 9 horas para cada jugador para toda la partida. Algo más en el torneo del título de Meijin 名人, que es un torneo entre grandes maestros para designar al mejor del país nipón. Una vez agotado este tiempo, los turnos de los jugadores son de un minuto máximo. Si no se cumple, se pierde. Por supuesto se puede jugar sólo con las 9 horas, con un minuto por turno... Lo que se desee



3.7 Movimiento de las piezas

Nombre	Movimiento	Pieza coronada	Movimiento
Rey Negro: 玉将 (Gyokushō: Rey Enjoyado/coron joyas) Blanco: 王将 (Ōshō: Rey como General en Jefe)		Se mueve una casilla en cualquier dirección. Los reyes no promocionan. En japonés se pueden abreviar, al referirse a ellos, como Ō 王 y Gyoku 玉 respectivamente. Las abreviaturas se generan al tomar los primeros ideogramas (y sus lecturas), o la primera sílaba en el caso del Tokin,	-



		que componen el nombre completo de la pieza a la que se refieran.			
Torre: Carro Volador/Carro Rápido 飛車 (Hisha))		Se desplaza cualquier número de casillas libres vertical u horizontalmente. Se abrevia como Hi 飛.	Torre Coronada: Rey Dragón 龍王 (Ryūō)		Puede desplazarse como la torre, o bien una casilla en diagonal. Se abrevia Ryū 龍.
Alfil: El que se mueve en Ángulo 角行 (Kakugyō)		Puede desplazarse cualquier número de casillas libres en diagonal. Se abrevia Kaku 角.	Alfil Coronado: Caballo. (Caballo Magnífico/Espléndido) 龍馬 (Ryūme o Ryūma)		Se mueve como el alfil, o bien una casilla en horizontal o vertical. Se abrevia

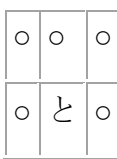


					Uma 馬. A veces en lugar de 龍 se encuentra a 竜, una forma simplificada del anterior ideograma.
General de Oro 金将 (Kinshō)		Una casilla en vertical, horizontal o diagonalmente hacia adelante. No puede desplazarse diagonalmente hacia atrás. No promociona. Se abrevia Kin 金.	-	-	-
General de Plata 銀将 (Ginshō)		Una casilla en diagonal, o bien hacia adelante,	General de Plata Coronado:		Igual que el general



ō)		es decir, 5 movimientos posibles. Se abrevia Gin 銀.	Plata Coronada 成銀 (Narigin)		de oro. No posee abreviatura. Para expresar la notación de movimientos se usa 全.																		
Caballero: Caballo del Árbol Katsura 桂馬 (Keima)	<table><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		El caballero tiene un movimiento complejo compuesto por dos casillas hacia adelante y una casilla hacia su derecha o izquierda. No puede desplazarse hacia atrás. Tiene por tanto dos movimientos	Caballero Coronado: Katsura Coronado 成桂 (Narikei)	<table><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 que el general de oro. No posee abreviatura. Se utilizan 圭 o 今 para anotar movimientos.
☆		☆																					
	桂																						
○	○	○																					
○	圭	○																					
	○																						



		posibles. Salta otras piezas que se encuentren en su camino hasta llegar a su objetivo, sean del bando que sean. Es el único tipo de ficha que puede hacerlo. Se abrevia <i>Kei</i> 桂.			
Lancero: Carro de Incienso/Carro Perfumado 香車 (Kyōsha)		Se mueve cualquier número de casillas libres hacia adelante. Se abrevia <i>Kyō</i> 香.	Lancero Coronado: Carro de Incienso/Carro Perfumado Coronado 成香 (Narikyō)		Igual que el general de oro. No posee abreviatura. Se usa 杏 o 全 para anotar movimientos.
Peón: Infantería 歩兵 (Fuhyō)		Se mueve una casilla hacia adelante. Se	Peón Coronado: (El que		Igual que el general



)		abrevia Fu 歩.	está) con El Oro と金 (Tokin)	○	de oro. Se abrevia To と. Se utiliza tanto と como ↑ para anotar movimie ntos.
---	--	---------------	---------------------------------------	---	--

El "nari" de Narigin, Narikei y Narikyō significa convertirse o transformarse. O sea que la pieza ha sido transformada.

3.8 Anotación de movimientos

Los ideogramas usados para notar movimientos son usados por los japoneses, por ello no estamos obligados a anotarlos de la misma forma. Desde aquí se propone asimilar el esquema inventado en 1976 por George Hodges. Eso sí, usando la primera letra del nombre de la pieza en español, en lugar del inglés, para anotarlas. En caso de querer hacerlo. El primer movimiento del primer jugador es el movimiento 1 y el primero del segundo jugador es el 2. De modo que difiere del ajedrez europeo, en el que los movimientos se anotan por pares.



3.9 Letras

R = Rey, T = Torre, A = Alfil, O = (General de) Oro, Pl = (General de) Plata C = Caballero, L = Lancero, P = Peón,

3.9 Casillas

Las casillas se consideran como "1a" para la casilla de más arriba más a la derecha, la esquina superior derecha. Y "9i" representa la casilla de la esquina inferior izquierda. Se toma como referencia el punto de vista de quien juegue con las negras. Los japoneses en lugar de usar "1a" usan "1—", y en caso de la "9i" sería "9九". A la letra la representa un número escrito con ideogramas japoneses. Las casillas se anotan tras la letra de la pieza que hace el movimiento y el tipo del mismo. Ej: P-7f.

3.11 Tipos de movimientos

Del mismo modo como lo definió George Hodges, animamos a poner un "+" ante la letra en cuestión para las piezas promocionadas. Ej.: Lancero Coronado = +L. En caso de que se coma una ficha se pone una "x" para marcar que se capturó una ficha, a la derecha del símbolo se especifica en qué casilla se termina el movimiento. En caso de terminar en promoción un movimiento, la ficha que promociona debería estar marcada por un "+" **después** de la casilla en la que termina el movimiento. En caso de permanecer igual pudiendo promocionar, tras la casilla en la que se termina el movimiento deberíamos especificarlo con un "=". En caso un movimiento simple se pone un "-" entre la letra que indique qué ficha realiza el movimiento, y el final del mismo. Y en caso de colocar una



pieza en el tablero usaremos "*". Si bien normalmente no tendremos problemas para saber de qué pieza se trata, en caso de que suceda y exista ambigüedad, se puede poner la letra mayúscula que corresponda a la ficha, seguida de la nomenclatura correspondiente a la casilla de la que parte el movimiento. Escribiremos el símbolo correspondiente al tipo de movimiento ("- " o "x"), y tras ello se pondría la casilla final.

Normalmente comienzan las negras, en caso de comenzar las blancas el movimiento 1, que correspondería normalmente a las negras, será reemplazado por puntos suspensivos.

3.12 Ventaja

Habitualmente no hay porqué usarla. Tiene más sentido en los torneos.

Los jugadores de los torneos que son novatos van del 15º kyū al 1º kyū, considerándose éste el más alto dentro del grupo de los novatos. Los profesionales van de 1º dan a 9º dan, considerándose a aquellos que tienen 4º dan o más, jugadores de élite. Y a los de 9º dan se los considera auténticos maestros de este juego.

Por tanto si se juega con alguien de nivel muy diferente al nuestro, aquél que sea más hábil deberá quitar piezas. jugará con las blancas y empezará él la partida, con las fichas blancas. Recordemos que habitualmente comienzan las negras.

Las piezas las quitará (y no podrá colocarlas en el tablero bajo ningún concepto) dependiendo de su diferencia de nivel como sigue:



1- Lancero izquierdo. 2- Alfil. 3- Torre. 4- Torre y Lancero izquierdo. 5- Torre y Alfil. 6- Torre, Alfil y ambos Lanceros. 7-Torre, Alfil, ambos Lanceros y ambos Caballeros.

Hay varios sistemas para aplicar la ventaja a parte de éste.

Si hubiera un empate y hubiese que decidir quién gana a puntos estas fichas retiradas del juego sí contarían como si estuviesen en la mano del jugador que las quitó.

Estas ventajas para el jugador de menor nivel realmente no suponen tanto, debido a la captura de piezas, que puede colocarlo en una situación comprometida. Ha habido quien ha jugado sólo con su rey, sus peones y los dos oros, y ha ganado.

4. Bibliografía

www.wikipedia.com

<http://shogi.galeon.com/queesshogi.htm>

<http://shogi.galeon.com/historia.htm>

5. Bibliografía Fotografías

6. www.wikipedia.com

7. <http://shogi.galeon.com/queesshogi.htm>

8. <http://shogi.galeon.com/historia.htm>

