

# 将棋



**SHOGI®**



### **Contenido del set de juego:**

40 piezas de madera  
un tablero de juego  
un manual de instrucciones

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

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

 /Shogi.cz

 /Shogi.cz

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

# PREPARACIÓN DEL JUEGO

Al mirar el tablero del lado propio, las piezas de juego están dispuestas de la siguiente manera:

## Primera fila:

- lancero | caballero | general de plata | general de oro | rey | general de oro | general de plata | caballero | lancero

## Segunda fila:

- segunda posición de la izquierda: alfil
- segunda posición de la derecha: torre

## Tercera fila:

- toda la fila está conformada por peones

La disposición de las piezas en el tablero de juego se ilustra en la página **6**, imagen **A**.

# REGLAS DEL JUEGO

La persona que comienza se determina por medio del **furigoma**. El furigoma estará siempre a cargo del jugador más fuerte quien tomará 5 peones, los agitará y luego los lanzará sobre el tablero como en el juego de dados. Si al lanzar salen más peones ascendidos de rango, comienza el adversario.

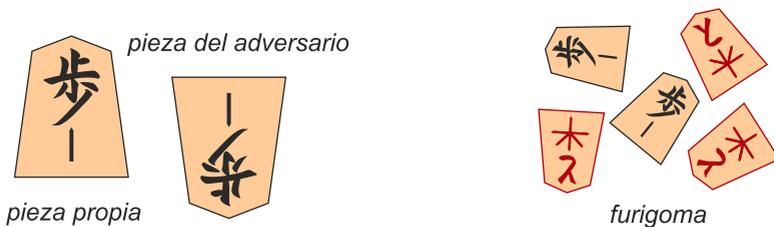
*Si ambos jugadores son iguales, deben ponerse de acuerdo quién de ellos lanzará el furigoma.*

Luego, los dos jugadores **se alternarán en el juego siempre después de realizar cada uno una jugada.**

**En una jugada, el jugador puede mover o reingresar una única pieza.**

**El jugador no podrá renunciar a la jugada.**

El jugador no está obligado a jugar con la pieza que ya tocó. Tampoco está prohibido levantar la pieza del tablero y mirar el reverso. No obstante, al finalizar la jugada y al soltar la pieza de la mano, la jugada ya no tiene vuelta atrás.



## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es **hacer jaque mate al rey del adversario** = realizar un ataque indefendible al rey del adversario; o eventualmente eliminar al rey del rival del tablero.

*Eventualmente se rinde uno de los jugadores. Un empate acordado contradice el espíritu del juego y no se considera como un desenlace ético.*

**Jaque:** Si el rey **está siendo atacado corriendo peligro de que sea eliminado, está obligado a eliminar este riesgo.** Si un jugador está en jaque no se le avisa. (Es decir, el rey puede ser eliminado en la próxima jugada y si jugador al que le pertenece el rey no se da cuenta de que será eliminado, pierde el juego.)

**Jaque Mate (“Tsumi” en japonés):** Si el jugador no puede revertir la amenaza y **su rey de todas maneras será eliminado en la próxima jugada, se trata de jaque mate y el respectivo jugador pierde el juego.**

En los encuentros tanto profesionales como en los juegos serios de aficionados, el jugador que realice una **jugada ilegal** pierde el juego inmediatamente.

El juego terminará por **repetición**, si se produce la misma posición cuatro veces seguidas – en este caso el juego termina con un empate. No obstante, si en estas circunstancias se produce el jaque perpetuo (misma posición 4 veces haciendo jaque), **el jugador quien propine el jaque y quien haya causado esta situación, pierde el juego.**

El juego resulta en impase (**jishogi**), si los dos reyes avanzan a la zona de promoción y ninguno de los jugadores tiene la posibilidad de hacer jaque mate al rival, ni puede tomar más piezas enemigas.

Si se produce esa situación, el ganador se decidirá de la siguiente manera: se anularán todos los rangos ascendidos y se sumarán los puntos correspondientes a cada una de las piezas (incluidas las capturadas). Cada torre y alfil equivale a 5 puntos y todas las demás piezas 1 punto, excepto los reyes que valen 0. **El jugador que tenga menos de 24 puntos pierde el juego; si no – el juego termina empatado. Si un jugador sabe que tiene menos de 24 puntos puede decidir no aceptar el impase y seguir jugando.**

## MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Las piezas se mueven tal como indican las flechas en las mismas. El desplazamiento de cualquier pieza, salvo el caballero, no pueden pasar por encima de otra pieza, propia o rival, que se encuentre en el recorrido del posible movimiento.

Los movimientos de las piezas los encontrará en la página **5** junto con el puntaje de las piezas.

## PROMOCIÓN DE LAS PIEZAS

**Las últimas 3 fila en el tablero se denominan “zona de promoción”.** Si la pieza del jugador toca, en la movida, la zona de promoción al moverse (la pieza inicia y/o termina su movimiento en la zona de promoción), **esta pieza puede** ser ascendida de rango al finalizar la jugada (note el signo rojo volteado arriba).

**No es obligatoria la promoción después del movimiento.** Sin embargo, es obligatoria para un peón o un lancero que alcancen la última fila y para un caballero en las dos últimas filas del tablero.

**La pieza es ascendida de rango siempre al finalizar su movimiento** (es parte del movimiento). La pieza pierde sus habilidades anteriores y en la próxima jugada se mueve de acuerdo a lo que se indica en ella después de voltearla. La pieza una vez ascendida no se puede bajar de rango mientras esté dentro del tablero (volver a voltearla).

*El pequeño signo mostrado en la esquina inferior derecha es sólo de ayuda para que los jugadores sepan cuál de las piezas ha sido ascendida.*

La delineación de la zona de promoción la encontrará en la página **6**, imagen **B**.

## CAPTURA DE PIEZAS

Las piezas se capturan de manera que **la pieza en ataque ocupe el lugar donde se encontraba una pieza enemiga** (no es un movimiento obligatorio, se trata siempre de una decisión libre del jugador). Dicha pieza enemiga **se captura desplazándola fuera del tablero**. La pieza capturada la gana el jugador quien la capturó y la colocará **visiblemente** de su lado junto al tablero, **siempre en el estado sin promoción**.

## REINGRESO DE PIEZAS

**En una jugada**, el jugador tiene la opción de mover la pieza sobre el tablero o de ingresar una pieza capturada.

El jugador puede **reingresar** la pieza capturada como propia **en cualquier casilla desocupada** del tablero (es por ello que las piezas se distinguen solamente por la punta orientada en una dirección y no por el color).

Con el ingreso de cualquier pieza **se puede dar jaque** (la amenaza al rey no se avisa) o incluso hacer jaque mate (con excepción del peón).

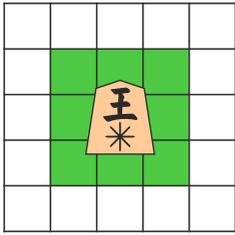
La pieza puede **reingresar** para bloquear (insertándola en el lugar del tablero que obstaculice la amenaza inminente) e imposibilitar así el jaque.

La pieza **se inserta en el juego siempre en estado sin promoción**, incluso cuando se coloca en la zona de promoción.

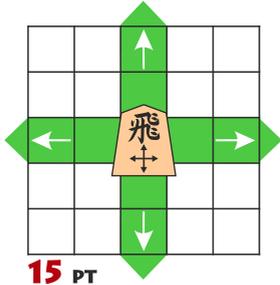
La pieza no puede ser reingresada de tal manera que **no pueda moverse hasta el final del juego**. Lo que significa que a un peón o lancero no es posible colocarlos en la última fila y al caballero en las dos últimas filas del tablero.

Los peones no se pueden reingresar **en la columna en la que ya se encuentre otro peón propio** (un peón ascendido no cuenta como peón).

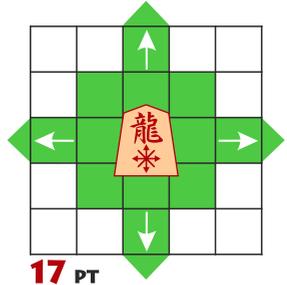
**No se permite hacer jaque mate inmediatamente con el reingreso de un peón** (las demás piezas sí pueden hacer jaque mate; un peón puede dar jaque). No obstante, en la jugada siguiente al reingreso el peón ya puede propinar el jaque mate (al mover).



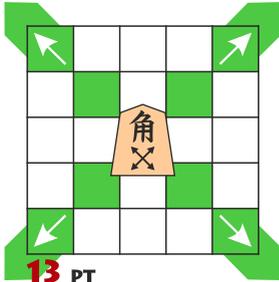
∞ PT



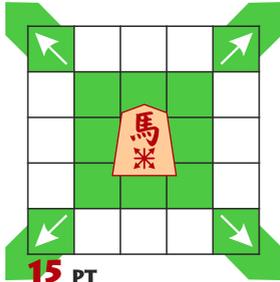
15 PT



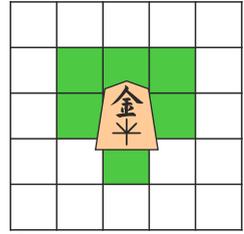
17 PT



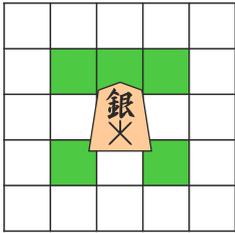
13 PT



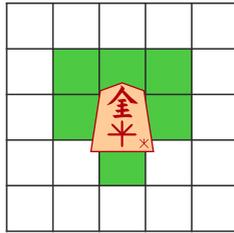
15 PT



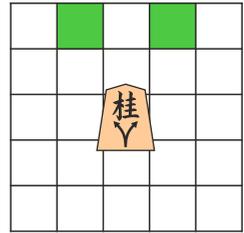
9 PT



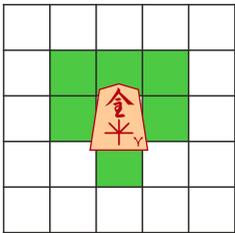
8 PT



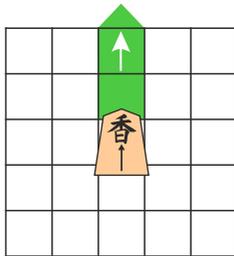
9 PT



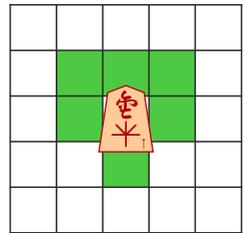
6 PT



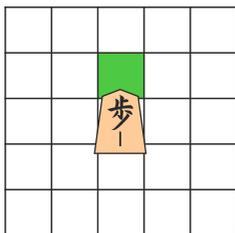
10 PT



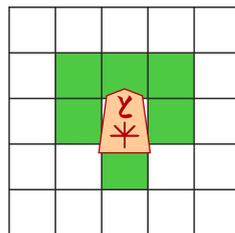
5 PT



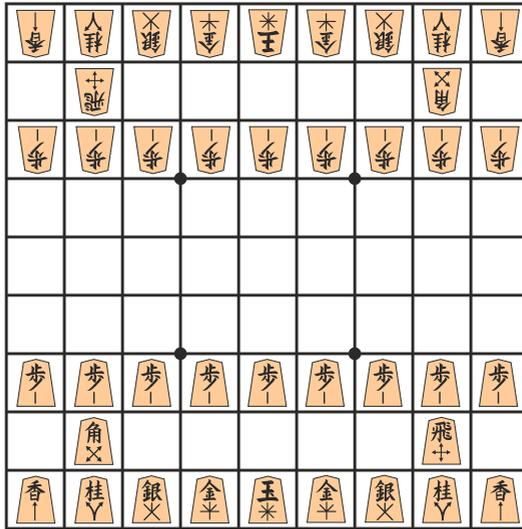
10 PT



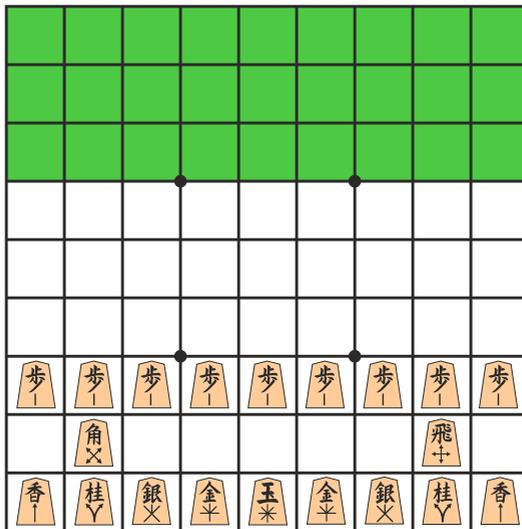
1 PT



12 PT



A



B

