

Shōgi

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Lo **shōgi** (将棋, 本将棋 *shōgi*, *hon shōgi*[?], shōgi standard), in giapponese "gioco dei generali" fa parte della famiglia di giochi strategici da tavolo, a cui appartengono anche scacchi e xiangqi, derivanti dall'antico gioco indiano del chaturanga, del VI secolo.

Il gioco dello *shogi* è originario del Giappone e viene talvolta definito *scacchi giapponesi*.

Indice

Regole del gioco

- Obiettivo
- Equipaggiamento
- Sistemazione iniziale
- Gioco
- Movimenti e catture
 - Re
 - Generale Oro
 - Generale Argento
 - Cavallo
 - Lancia
 - Alfiere
 - Torre
 - Pedone
- Promozione
- Paracadutaggio
- Scacco e scacco matto
- Fine della partita

Handicap

Notazione

Strategia e Tattica

Varianti

Materiale sullo shogi

Altri progetti

Collegamenti esterni

Shogi



Una scacchiera portatile per lo *shogi*, definito una variante giapponese degli scacchi

Regole

N° giocatori 2

Requisiti

Età 5+

Preparativi 1 minuto

Durata 10min - 20h

Aleatorietà Ininfluyente

Regole del gioco

Obiettivo






























Obiettivo del gioco, come negli scacchi, è lo scaccomatto al re avversario, cioè quando il re è minacciato (scacco) e non può fuggire da esso. In realtà, secondo il regolamento, la vittoria è data dalla resa dell'avversario o dalla cattura del re, perciò la vittoria dovuta allo scacco matto può essere considerata tale solo dopo una resa ufficiale.

Equipaggiamento

Due giocatori, Bianco e Nero (o *Gote* 後手 (seconda mossa) e *Sente* 先手 (prima mossa)), giocano su una scacchiera (*shogiban*) composta da una griglia di 9 traverse per 9 colonne. Le caselle non sono differenziate dal colore dello sfondo.

Ogni giocatore dispone di 20 pezzi, elencati qui di seguito:

- 1 Re 玉将 (in inglese King; in giapponese *gyoku* - Re nero - e *osho* o *ou* - Re bianco 王将)
- 2 Generali Oro 金将 (in inglese Gold General o semplicemente Gold; in giapponese *kin*, oppure *kinsho*)
- 2 Generali Argento 銀将 (in inglese Silver General, o semplicemente Silver; in giapponese *gin*, oppure *ginsho*)
- 2 Cavalli 桂馬 (in inglese Knight; in giapponese *kei* o *keima*)
- 2 Lance 香車 (in inglese Lance; in giapponese *kyo* o *kyosha*)
- 1 Alfiere 角行 (in inglese Bishop; in giapponese *kaku* o *kakugyo*)
- 1 Torre 飛車 (in inglese Rook; in giapponese *hi* o *hisha*)
- 9 Pedoni 歩兵 (in inglese Pawn; in giapponese *fu* o *fuhyo*)

Pezzo	Occidentalizzato	Kanji	Giapponese	Inglese	Italiano	Significato letterale	Abbreviazioni			Pezzo promosso	Occidentalizzato	Kanji	Giap
							Simbolo	Kanji	Giapponese				
		王将	Ōshō	King	Re	Generale reale	K	王	Ō	Nessuna promozione			
		玉将	Gyokushō			Generale di giada		玉	Gyoku				
		金将	Kinshō	Gold	Generale d'oro	Generale d'oro	G	金	Kin				
		銀将	Ginshō	Silver	Generale d'argento	Generale d'argento	S	銀	Gin			成銀	Narigi
		桂馬	Keima	Knight	Cavallo	Cavallo di Katsura	N	桂	Kei			成桂	Nariki
		香車	Kyōsha	Lance	Lancia	Carro d'incenso	L	香	Kyō			成香	Nariky
		角行	Kakugyō	Bishop	Alfiere	Motore d'angolo	B	角	Kaku			龍馬	Ryūm
		飛車	Hisha	Rook	Torre	Carro volante	R	飛	Hi			龍王	Ryūō
		歩兵	Fuhyō	Pawn	Pedone	Soldato di fanteria	P	歩	Fu			と金	Tokin

I nomi dei pezzi in inglese sono stati scelti, per la maggior parte, in base alla corrispondenza ai loro equivalenti approssimativi negli scacchi occidentali e non necessariamente in base alla traduzione dei nomi giapponesi.

Ogni pezzo ha il nome indicato sulla propria faccia sotto forma di uno o, più spesso, due ideogrammi giapponesi. Sul lato opposto di ogni pezzo (ad eccezione del Re e del Generale Oro) vi sono uno o due altri caratteri, a volte - specie nei set per principianti - di differente colore (per esempio rosso anziché nero); questo secondo lato viene usato per indicare che il pezzo è stato promosso durante il gioco. I pezzi non differiscono in base al colore, ma ogni pezzo è sagomato (a forma di punta di freccia) in modo da mostrare la sua direzione e questo determina chi ha il controllo del pezzo durante il gioco. Per la raffigurazione dei pezzi, sia normali che promossi, si veda Shogi Pieces and Symbols (<http://www.shogi.net/nexus/symbols.html>).

Molte persone non giapponesi interessate allo shogi si fanno scoraggiare a causa della presunta difficoltà di imparare i caratteri giapponesi usati per distinguere i pezzi. Ciò ha portato allo sviluppo di pezzi "occidentalizzati" (o "internazionali"), che sostituiscono i caratteri giapponesi con simboli più intuitivi. Ma i giocatori imparano presto a riconoscere gli ideogrammi, cosicché i pezzi internazionali non sono mai divenuti molto popolari.

Sistemazione iniziale

Ogni giocatore sistema tutti i propri pezzi nelle posizioni illustrate sotto, in modo che la loro direzione sia rivolta verso l'avversario.

- Nella traversa più vicina al giocatore:
 - il re è piazzato nella colonna centrale
 - i due generali oro sono piazzati nelle colonne adiacenti al re
 - i due generali argento sono piazzati accanto a ciascun generale oro
 - i due cavalli sono piazzati accanto a ciascun generale argento
 - le due lance sono piazzate nei due angoli, accanto a ciascun cavallo
- Nella seconda traversa in ordine di vicinanza ogni giocatore piazza:
 - l'alfiere sulla stessa colonna del cavallo alla sinistra del giocatore
 - la torre sulla stessa colonna del cavallo alla destra del giocatore
- Nella terza traversa più vicina:
 - i nove pedoni sono piazzati uno per ogni colonna.

La zona verde è quella che deve essere occupata dall'avversario

香	桂	銀	金	王	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	玉	金	銀	桂	香

Gioco

I giocatori si alternano nell'effettuare le mosse, con il Nero che muove per primo (i pezzi non sono differenziati dal colore, la differenza sta nel fatto che il re nero è indicato dal simbolo 玉 e il bianco dal simbolo 王). Una mossa consiste nel movimento di un pezzo sulla scacchiera ed eventualmente la sua promozione, oppure nel paracadutaggio (*dropping*) di un pezzo catturato su una casella libera della scacchiera. Ciascuna di queste opzioni sarà illustrata dettagliatamente nel seguito.

Movimenti e catture

Ciascun pezzo muove in una maniera particolare. Nessun pezzo ad eccezione del cavallo può muovere attraverso caselle occupate da altri pezzi. Se un pezzo dell'avversario è situato su una casella su cui un nostro pezzo può muovere, il pezzo dell'avversario può essere catturato muovendo il proprio pezzo sulla casella su cui era il pezzo avversario e rimuovendo quest'ultimo dalla scacchiera. Se un pezzo amico (controllato dallo stesso giocatore) è situato dove un pezzo potrebbe muovere, il secondo pezzo è limitato nel movimento e può muovere solamente fermandosi prima della casella occupata dal pezzo amico (o non può muoversi affatto nella direzione del pezzo amico se questo occupa una casella adiacente).

Re

Il Re si può muovere come negli scacchi: di una casella in ciascuna direzione, verticalmente, orizzontalmente e diagonalmente.

	○	○	○	
	○	玉	○	
	○	○	○	

Generale Oro

Il Generale Oro può muovere di una casella in ciascuna delle seguenti direzioni: avanti, indietro, orizzontalmente o diagonalmente in avanti (sinistra o destra). Questo pezzo **non muove diagonalmente all'indietro**.

	○	○	○	
	○	金	○	
		○		

Generale Argento

Il Generale Argento può muovere di una casella in avanti o diagonalmente in ogni direzione.

	○	○	○	
		銀		
	○		○	

Cavallo

Il Cavallo può muovere di due caselle in avanti e di una casella orizzontalmente (a sinistra o a destra) in un'unica mossa. Questo pezzo non può muovere all'indietro.

Come negli scacchi, il Cavallo è l'unico pezzo che può ignorare i pezzi situati sul proprio cammino saltandoli: la casella di destinazione deve comunque essere vuota oppure occupata da un pezzo avversario (nel qual caso tale pezzo avversario viene mangiato).



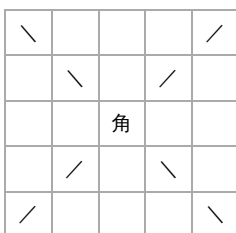
Lancia

La Lancia può muovere in avanti di un qualunque numero di caselle. Questo pezzo non può retrocedere.



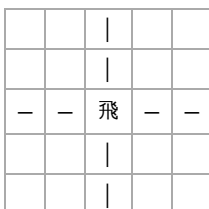
Alfiere

L'Alfiere può muovere di un qualunque numero di caselle diagonalmente in ogni direzione.



Torre

La Torre può muovere di un qualunque numero di caselle in avanti, all'indietro o orizzontalmente.



Pedone

Il Pedone può muovere di una casella in avanti e mangia il pezzo che sta in essa; non può retrocedere a meno che non venga promosso.



Promozione

La zona di promozione per ciascun giocatore consiste nelle tre traverse più lontane dal giocatore stesso. Se la mossa di un pezzo inizia o finisce nella zona di promozione di un giocatore, allora questo giocatore può scegliere se promuovere il pezzo alla fine del suo turno di gioco. La promozione è indicata capovolgendo il pezzo alla fine della mossa e mostrando così i caratteri del pezzo promosso indicati sulla faccia inferiore:

- Torre promossa (*Re Drago = Dragon*): 竜 oppure 龍
- Alfiere promosso (*Cavallo Drago = Horse*): 馬
- Generale Argento promosso: 全
- Cavallo promosso: 今 oppure 圭
- Lancia promossa: 杏 oppure 仝
- Pedone promosso (*Tokin*): と

Promuovere un pezzo ha l'effetto di modificare il modo in cui il pezzo può muovere fino a quando non viene mangiato e rimosso dalla scacchiera. Ogni pezzo promuove come indicato di seguito:

- il Re o il Generale Oro non possono promuovere, come del resto i pezzi che sono già stati promossi;
- il Generale Argento, il Cavallo, la Lancia ed il Pedone, quando vengono promossi, perdono i loro normali movimenti ed acquisiscono le capacità di movimento del Generale Oro. I nomi giapponesi dei pezzi promossi sono rispettivamente *narigin*, *narikei*, *narikyo* e *tokin*. Nel caso del Pedone promosso il termine giapponese *tokin* viene usato frequentemente anche da giocatori non giapponesi;
- l'Alfiere e la Torre, quando promossi, mantengono i loro normali movimenti ed inoltre acquisiscono la possibilità di muovere di una casella in ogni direzione (come il Re). I nomi giapponesi dei pezzi promossi sono rispettivamente *uma* e *ryu* mentre in inglese vengono denominati rispettivamente *Dragon horse* (o semplicemente *horse*) e *Dragon King* (o semplicemente *dragon*).

Se un pedone, un cavallo oppure una lancia raggiungono l'ultima traversa, devono obbligatoriamente essere promossi, poiché non disporrebbero altrimenti di mosse legali in un turno successivo. Per lo stesso motivo un cavallo deve essere promosso anche quando raggiunge la penultima traversa.

Quando vengono catturati, i pezzi perdono il loro status di pezzi promossi.

Paracadutaggio

I pezzi catturati vengono acquisiti dal giocatore che ha effettuato la cattura e che può rimetterli in gioco sotto il proprio controllo. Ad ogni turno di gioco, anziché muovere un pezzo sulla scacchiera, un giocatore può prendere un pezzo che ha precedentemente catturato e rimetterlo in gioco su una casella libera, rivolto verso l'avversario. Il pezzo conta a questo punto come ogni altro pezzo controllato dal giocatore che lo ha rimesso in gioco. Questo viene chiamato paracadutare il pezzo (*dropping the piece*), o semplicemente paracadutaggio (*drop*).

I pezzi che vengono paracadutati nella zona di promozione non possono essere immediatamente promossi. La promozione richiede che il pezzo faccia un normale movimento in un successivo turno, come dettagliato dalle regole sulla promozione riportate sopra.

Un pedone, un cavallo oppure una lancia non possono essere paracadutati sull'ultima traversa, poiché non disporrebbero altrimenti di mosse legali in un turno successivo. Per lo stesso motivo un cavallo non può essere paracadutato sulla penultima traversa.

Un pedone non può essere paracadutato su una colonna in cui vi sia un altro pedone (non promosso) controllato dallo stesso giocatore. (Un giocatore che dispone di un pedone non promosso su ciascuna colonna non può quindi effettuare alcun paracadutaggio di pedone).

Un pedone non può essere paracadutato di fronte al re avversario se quest'ultimo non può evitare la cattura alla mossa successiva. (In altre parole un pedone non può essere paracadutato e dare immediatamente scacco matto).

Scacco e scacco matto

Quando un giocatore effettua una mossa tale da minacciare la cattura del re avversario alla mossa successiva, si dice che con tale mossa "si dà scacco al re" ed il re minacciato è detto "sotto scacco". Se un re di un giocatore è sotto scacco e non vi sono mosse legali da parte del giocatore per sottrarre il re alla minaccia di cattura, la mossa che dà scacco viene detta scacco matto e pone termine alla partita con la vittoria del giocatore che l'ha effettuata.

Non è consentito ad un giocatore dare scacco perpetuo.

Fine della partita

Un giocatore che cattura il re avversario vince la partita. In pratica questo accade raramente: un giocatore abbandona quando la sconfitta è inevitabile ed il proprio re verrebbe catturato alla mossa successiva poiché, come accade anche nel gioco degli scacchi, è considerato imbarazzante continuare la partita fino alla cattura del proprio re.

Un giocatore che effettua una mossa illegale perde immediatamente. (Questa regola può essere interpretata meno rigidamente nel caso di partite amichevoli).

Da notare che, al contrario di quanto accade negli scacchi, non esiste situazione di *stallo*, infatti, la situazione in cui un giocatore sia costretto a muovere il re in una casella controllata si presenta estremamente di rado, e comunque, poiché nello shogi lo scacco matto non consiste nella vittoria vera e propria, che diviene ufficiale solo dopo le dimissioni del giocatore che lo subisce o a con la cattura del re, il giocatore che si trova in questa situazione generalmente si ritira, oppure procede muovendo il re e permettendone la cattura.

Ci sono altri due possibili modi per terminare la partita, anche se piuttosto rari: ripetizione (*sennichite*) e impasse (*jishogi*).

Se la stessa posizione viene raggiunta per quattro volte, allora la partita è *no contest* (si ricordi tuttavia la proibizione dello scacco perpetuo: colui che sta dando scacco è costretto a cambiare mossa e se non lo fa dopo la quarta ripetizione di posizione perde la partita). Perché due posizioni siano considerate uguali i pezzi in mano devono essere gli stessi, così come la posizione sulla scacchiera.

La partita raggiunge un'impatte quando entrambi i re sono avanzati nelle rispettive zone di promozione e nessun giocatore può sperare di raggiungere lo scacco matto o di ottenere un ulteriore guadagno di materiale. Se questo accade il vincitore viene deciso come segue: ogni torre o alfiere vale 5 punti e tutti gli altri pezzi (ad eccezione del re) valgono un punto ciascuno. Le promozioni sono ignorate ai fini del calcolo del punteggio. Se un giocatore raggiunge un punteggio minore di 24 perde la partita; se entrambi i giocatori hanno almeno 24 punti allora la partita è *no contest*.

Le partite *no contest* sono abitualmente considerate patte nei tornei tra dilettanti, ma nei tornei tra giocatori professionisti le regole richiedono di solito che la partita venga rigiocata a colori invertiti (in genere con un ridotto tempo di riflessione a disposizione dei giocatori).

Handicap

Le partite tra giocatori di differente forza sono spesso giocate con handicap. In una partita con handicap, uno o più pezzi del Bianco (uwate (上手?), mano superiore, corrispondente a gote (後手?), contrapposto al Nero (shitate (下手?), mano inferiore, corrispondente a sente (先手?)) sono rimossi prima dell'inizio del gioco e uwate effettua la prima mossa, ad eccezione dell'handicap "Nero" dove a shitate viene consentito di effettuare la prima mossa. Una partita senza handicap può essere chiamata hirate (平手?), mani alla pari. Da notare che i pezzi rimossi all'inizio della partita non prendono più parte al gioco e non sono disponibili per paracadutaggi.

Gli handicap standard, in ordine crescente di incapacitamento, sono i seguenti:

- Nessuno: non rimuovere nessun pezzo del Bianco, gote viene deciso per mezzo di un furigoma (振り駒?), lancio del pezzo: il giocatore più forte o detentore del titolo o il direttore di gara lancia cinque pedoni, se il numero di pedoni caduti con la faccia と verso l'alto è superiore a quelli con la faccia 歩, il giocatore più forte o detentore del titolo giocherà da gote, viceversa, giocherà da sente.
- Nero: non rimuovere nessun pezzo del Bianco, il giocatore di rango inferiore gioca per primo come Nero.
- Lancia: rimuovere la lancia sinistra del Bianco.
- Alfiere: rimuovere l'alfiere del Bianco.
- Torre: rimuovere la torre del Bianco.
- Torre e Lancia: rimuovere la torre e la lancia sinistra del Bianco
- Due pezzi: rimuovere la torre e l'alfiere del Bianco.
- Tre pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere e la lancia destra del Bianco.
- Quattro pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere ed entrambe le lance del Bianco.
- Cinque pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere, entrambe le lance e il cavallo destro del Bianco.
- Sei pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere, entrambe le lance ed entrambi i cavalli del Bianco.
- Sette pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere, entrambe le lance, entrambi i cavalli e il generale argento destro del Bianco.
- Otto pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere, entrambe le lance, entrambi i cavalli ed entrambi i generali argento del Bianco.
- Nove pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere, entrambe le lance, entrambi i cavalli, entrambi i generali argento e il generale oro destro del Bianco.
- Dieci pezzi: rimuovere la torre, l'alfiere, entrambe le lance, entrambi i cavalli, entrambi i generali argento ed entrambi i generali oro del Bianco.
- Tre pedoni: rimuovere tutti i pezzi del Bianco ad eccezione del re; il giocatore, però, ha a disposizione tre pedoni in mano.
- Re indifeso: rimuovere tutti i pezzi del Bianco ad eccezione del re.

Handicap	Prima mossa	Disposizione di partenza	Differenza di grado (es. Nero vs Bianco)*
Nessuno	Gote	□ pezzi in mano: -	0 (es. 9dan vs 9dan)
		香 桂 銀 金 王 金 銀 桂 香	
		飛 角	
	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	Sorteggiati		
Sente •	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	角 飛		
	香 桂 銀 金 玉 金 銀 桂 香		
	■ pezzi in mano: -		
Nero	Uwate	□ pezzi in mano: -	1 (es. 8dan vs 9dan)
		香 桂 銀 金 王 金 銀 桂 香	
		飛 角	
	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	Shitate •		
Shitate •	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	角 飛		
	香 桂 銀 金 玉 金 銀 桂 香		
	■ pezzi in mano: -		
Lancia	Uwate •	□ pezzi in mano: -	2 (es. 7dan vs 9dan)
		香 桂 銀 金 王 金 銀 桂	
		飛 角	
	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	Shitate		
Shitate	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	角 飛		
	香 桂 銀 金 玉 金 銀 桂 香		
	■ pezzi in mano: -		
Alfiere	Uwate •	□ pezzi in mano: -	3 (es. 6dan vs 9dan)
		香 桂 銀 金 王 金 銀 桂 香	
		飛 角	
	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	Shitate		
Shitate	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		
	角 飛		
	香 桂 銀 金 玉 金 銀 桂 香		
	■ pezzi in mano: -		
Torre	Uwate •	□ pezzi in mano: -	4 (es. 5dan vs 9dan)
		香 桂 銀 金 王 金 銀 桂 香	
		角	
	歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩 歩		

	Shitate	<table border="1"> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> <tr><td></td><td>角</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>飛</td><td></td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>玉</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td colspan="10">▲ pezzi in mano: -</td></tr> </table>	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		角							飛		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		▲ pezzi in mano: -										
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
	角							飛																																			
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香																																			
▲ pezzi in mano: -																																											
Torre e lancia	Uwate •	<table border="1"> <tr><td colspan="10">□ pezzi in mano: -</td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>王</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>角</td><td></td></tr> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> </table>	□ pezzi in mano: -										香	桂	銀	金	王	金	銀	桂											角		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	5 (es. 4dan vs 9dan)
		□ pezzi in mano: -																																									
	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂																																			
									角																																		
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
Shitate	<table border="1"> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> <tr><td></td><td>角</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>飛</td><td></td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>玉</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td colspan="10">▲ pezzi in mano: -</td></tr> </table>	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		角							飛		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		▲ pezzi in mano: -											
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
	角							飛																																			
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香																																			
▲ pezzi in mano: -																																											
Due pezzi	Uwate •	<table border="1"> <tr><td colspan="10">□ pezzi in mano: -</td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>王</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> </table>	□ pezzi in mano: -										香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香												歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	6 (es. 3dan vs 9dan)
		□ pezzi in mano: -																																									
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香																																			
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
Shitate	<table border="1"> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> <tr><td></td><td>角</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>飛</td><td></td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>玉</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td colspan="10">▲ pezzi in mano: -</td></tr> </table>	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		角							飛		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		▲ pezzi in mano: -											
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
	角							飛																																			
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香																																			
▲ pezzi in mano: -																																											
Tre pezzi	Uwate •	<table border="1"> <tr><td colspan="10">□ pezzi in mano: -</td></tr> <tr><td></td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>王</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> </table>	□ pezzi in mano: -											桂	銀	金	王	金	銀	桂	香												歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7 (es. 2dan vs 9dan)
		□ pezzi in mano: -																																									
		桂	銀	金	王	金	銀	桂	香																																		
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
Shitate	<table border="1"> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> <tr><td></td><td>角</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>飛</td><td></td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>玉</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td colspan="10">▲ pezzi in mano: -</td></tr> </table>	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		角							飛		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		▲ pezzi in mano: -											
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
	角							飛																																			
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香																																			
▲ pezzi in mano: -																																											
Quattro pezzi	Uwate •	<table border="1"> <tr><td colspan="10">□ pezzi in mano: -</td></tr> <tr><td></td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>王</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> </table>	□ pezzi in mano: -											桂	銀	金	王	金	銀	桂													歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	8 (es. 1dan vs 9dan)
□ pezzi in mano: -																																											
	桂	銀	金	王	金	銀	桂																																				
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
Cinque pezzi	Uwate •	<table border="1"> <tr><td colspan="10">□ pezzi in mano: -</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>銀</td><td>金</td><td>王</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> </table>	□ pezzi in mano: -												銀	金	王	金	銀	桂													歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	9 (es. 1kyu vs 9dan)
		□ pezzi in mano: -																																									
		銀	金	王	金	銀	桂																																				
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
Shitate	<table border="1"> <tr><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td><td>歩</td></tr> <tr><td></td><td>角</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>飛</td><td></td></tr> <tr><td>香</td><td>桂</td><td>銀</td><td>金</td><td>玉</td><td>金</td><td>銀</td><td>桂</td><td>香</td><td></td></tr> <tr><td colspan="10">▲ pezzi in mano: -</td></tr> </table>	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		角							飛		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香		▲ pezzi in mano: -											
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩																																		
	角							飛																																			
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香																																			
▲ pezzi in mano: -																																											

	Shitate	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
		角							飛	
		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
		▲ pezzi in mano: -								
Tre pedoni	Uwate •	△ pezzi in mano: 歩歩歩								
					王					
	Shitate	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
		角							飛	
		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
		▲ pezzi in mano: -								
Re indifeso	Uwate •	△ pezzi in mano: -								
					王					
	Shitate	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
		角							飛	
		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香
		▲ pezzi in mano: -								
*non ufficiale										

Occasionalmente, per partite non ufficiali, vengono utilizzati anche altri handicap non standardizzati. Non c'è un accordo generale sulla relazione tra handicap e differenza di grado e vengono utilizzati diversi sistemi.

Notazione

Il metodo usato nei testi di lingua inglese per esprimere le mosse dello shogi fu definito da Georges Hodges nel 1976. Esso deriva dalla notazione algebrica usata per gli scacchi, ma differisce da questa per numerosi aspetti.

Un esempio tipico è P-8f. La prima lettera rappresenta il pezzo mosso: P=pedone, L=lancia, N=cavallo (knight), S=generale argento (silver), G=generale oro (gold), B=alfiere (bishop), R=torre (rook), K=re (king). I pezzi promossi hanno un + aggiunto prima della lettera, ad esempio +P per un *tokin* (pedone promosso). La designazione del pezzo è seguita da un simbolo indicante il tipo di mossa: - per una mossa ordinaria, x per una cattura e * (oppure ') per un paracadutaggio (drop). Segue subito dopo la designazione della casa di arrivo del pezzo mosso. Questa designazione consiste di un numero che rappresenta la colonna e di una lettera minuscola che rappresenta la traversa; la casella 1a rappresenta l'angolo in alto a destra (dal punto di vista del Nero) e la casella 9i rappresenta l'angolo in basso a sinistra. Questo metodo di designazione delle caselle è basato su una convenzione giapponese, nella quale tuttavia vengono utilizzati i numerali giapponesi al posto delle lettere minuscole per indicare le traverse (per questo in alcune pubblicazioni occidentali le caselle vengono designate da una coppia di numeri).

Se una mossa consente ad un giocatore di promuovere un pezzo, allora un + è aggiunto alla fine della notazione della mossa a significare che la promozione è stata effettuata, mentre un = indica che la promozione non è stata effettuata. Per esempio Nx7c= indica che un cavallo ha effettuato una cattura in 7c senza essere promosso.

Nei casi in cui la notazione sopra descritta risulti ambigua, l'indicazione della casa di partenza è aggiunta dopo la designazione del pezzo in modo da rendere chiaro a quale pezzo ci si stia riferendo. Per esempio, nella posizione iniziale il Nero ha due generali oro che possono muovere nella casella 5h davanti al re, e questi si possono distinguere con G6i-5h (mossa del generale oro di sinistra) e G4i-5h (mossa del generale oro di destra).

Le mosse sono numerate come negli scacchi (anche se in Giappone viene in genere conteggiata come mossa ogni singola mossa del Bianco o del Nero - cioè una mossa corrisponde a quella che negli scacchi è una semi-mossa).

Per esempio l'inizio di una partita può somigliare a qualcosa del genere:

1. P-7f P-3d
2. P-2f G-3b
3. P-2e Bx8h+
4. Sx8h S-2b

Nelle partite con handicap il Bianco gioca per primo, cosicché la prima mossa del Nero è sostituita con dei puntini di sospensione.

Strategia e Tattica

