

Les règles du jeu

Le shogi oppose deux joueurs. À tour de rôle, ils déplacent une de leurs pièces sur le plateau.

But du jeu

Le but du jeu est de capturer le roi adverse. Quand le roi ne peut éviter d'être pris au coup suivant, la partie est terminée. On dit que le roi est « mat ».

Le plateau

Le plateau de shogi se nomme shogiban (« table de shogi ») et comporte 81 cases (9x9). Les trois rangées les plus éloignées des joueurs constituent leur zone de promotion. Ce sont les lignes sur lesquelles se trouvent les pièces adverses dans la position initiale.

Les pièces

Au début de la partie, chaque joueur dispose de vingt pièces. Un roi, une tour, un fou, deux généraux d'or, deux généraux d'argent, deux cavaliers, deux lanciers et neuf pions. Toutes les pièces sont plates, de forme pentagonale légèrement pointue et de la même couleur (claire). Les pièces de chaque camp sont reconnaissables à la direction qu'elles indiquent par leur pointe.

POSITION DE DÉPART

Les pièces se disposent comme suit.

Sur la première rangée, le roi, au centre, est entouré de deux généraux d'or, puis les généraux d'argents, les cavaliers et les lanciers.

Sur la deuxième rangée, il y a un fou sur le côté gauche, et une tour sur le côté droit.

Sur la troisième rangée, neuf pions.

Voici la manière de représenter le shogiban la plus utilisée.

La forme des pièces n'est pas matérialisée, le sens de

l'écriture des kanji suffisant
à reconnaître les
deux camps.

LA PRISE

Lorsqu'une pièce termine son déplacement sur une case déjà occupée par une pièce adverse, celle-ci est prise et retirée du plateau. Lorsqu'un joueur capture une pièce adverse, il doit la placer bien en évidence sur le côté droit du plateau.

LA PROMOTION

Les deux lignes horizontales supportant les points noirs (hoshi) sur le diagramme s'appellent « lignes de promotion ». Les trois rangées au-delà de cette ligne constituent la zone de promotion. Ce sont les rangées sur lesquelles les pièces adverses sont placées en début de partie. Quand une pièce pénètre dans la zone de promotion, on peut choisir de la promouvoir, sous certaines conditions. La pièce est retournée révélant sur l'autre face sa qualité de pièce promue. Elle gagne alors des capacités de mouvement supplémentaires. Toutes les pièces peuvent se promouvoir, à l'exception des rois et des généraux d'or. Une fois promue, une pièce ne peut retrouver son état initial tant qu'elle reste sur l'échiquier.

Non-promotion et promotion différée

Si le joueur choisit de ne pas promouvoir une pièce dans un premier temps, celle-ci peut-être promue plus tard, à l'occasion d'un autre déplacement dans la zone de promotion, soit entièrement, soit partiellement. Si le déplacement d'une pièce non promue a lieu uniquement hors de la zone de promotion, la promotion n'est pas possible.

Promotion obligatoire

La promotion est obligatoire pour une pièce qui serait bloquée si elle restait à l'état non-promu. En pratique, la promotion est obligatoire pour le pion ou le lancier arrivant à la dernière case d'une colonne, et pour le cavalier arrivant à la dernière ou l'avant-dernière case d'une colonne.

LE PARACHUTAGE

Les pièces adverses capturées sont faites « prisonnières ». Elles ne sont pas éliminées. Lorsque c'est son tour, au lieu de déplacer une pièce sur le shogiban, le joueur a la possibilité de puiser une pièce dans sa réserve de prisonniers – s'il y en a – et de la parachuter sur n'importe quelle case libre du plateau. Ceci compte pour un coup. En particulier, la pièce parachutée ne se déplace pas à ce tour. Autrement dit, on parachute toujours une pièce dans son état initial, même si on l'a prise alors qu'elle était promue.

Restrictions

Une pièce ne peut pas être parachutée sur une case d'où elle ne pourrait plus partir. Ainsi, le parachutage d'un pion ou d'une lance sur la dernière rangée, ou encore d'un cavalier sur les deux dernières rangées est interdit.

Un pion ne peut pas être parachuté sur une colonne où se trouve déjà un pion non promu du même joueur. On nomme cette règle nifu (littéralement, « deux pions »).

Un pion ne peut pas être parachuté devant le roi pour faire échec et mat directement. En revanche, le mat par parachutage d'une autre pièce est tout à fait accepté, et le parachutage d'un pion pour faire échec, mais pas mat, est autorisé également.

LES PIÈCES

Abordons la présentation détaillée des pièces, à l'état initial et à l'état promu. Leur capacité de mouvement est matérialisée simplement :

- Les « traits » pointant le centre d'une case matérialisent précisément le déplacement possible d'une pièce jusqu'à cette case. Par exemple, le roi se déplace d'une case seulement, dans toutes les directions.
- Les traits pointant le bord d'une case indiquent une direction, sans restriction de mouvement : la pièce peut se déplacer d'autant de cases que souhaitées dans la direction indiquée. Par exemple, la tour peut se déplacer de plusieurs cases sur sa colonne et sur sa ligne.

Le roi

Symbole déplacement après promotion

K

Ô Shô

Notation :

K pour King

Le roi ne se promeut pas.

Le roi est la pièce la plus importante du jeu, puisque la partie s'achève lorsque l'un des joueurs parvient à capturer le roi de son adversaire. Pourtant ses capacités sont assez limitées : il ne peut se déplacer que d'une seule case, mais tout autour de lui.

Le pion

Symbole déplacement après promotion

P

fu

Notation :

P pour Pawn

Le pion représente le fantassin de la troupe. Ses capacités sont limitées puisqu'il peut se déplacer d'une case vers l'avant et ne peut ni reculer ni changer de colonne. En japonais, un pion promu se dit tokin, littéralement « vers l'or » car le pion promu, rappelons-le, obtient les capacités de mouvement d'un général d'or. Il est fréquent que ce terme soit employé dans la littérature du shogi, et par les joueurs eux-mêmes.

La tour

Symbole déplacement après promotion

R

hisha

Notation :

R pour Rook

Certainement la pièce la plus forte du jeu, la tour se déplace en suivant les rangées et les colonnes du plateau. Avant promotion, la tour du shogi est en tout point identique à la tour des échecs occidentaux. Avec la promotion, elle gagne en plus le déplacement du roi.

Le fou

Symbole déplacement après promotion

B

kaku

Notation :

B pour Bishop

Le fou est l'une des rares pièces « à longue portée » du jeu. Il se déplace en suivant les diagonales du plateau. Avant promotion, le fou du shogi est en tout point identique au fou des échecs occidentaux. Avec la promotion, il gagne en plus le déplacement du roi : il peut ainsi changer de diagonale.

Le général d'argent

Symbole déplacement après promotion

S

gin

Notation :

S pour Silver

Le général d'argent peut se déplacer d'une case sur ses quatre diagonales, ou vers l'avant.

Le général d'or

Symbole déplacement après promotion

G

kin

Notation :

G pour Gold

Le général d'or

ne se promeut

pas.

Le général d'or possède presque autant de capacités de déplacement que le roi. Il ne lui manque en effet que les diagonales arrière. Si l'on considère ensemble les deux généraux, on notera que ceux-ci ont en commun les trois déplacements vers l'avant et sont complémentaires sur les cases latérales et arrière.

La lance

Symbole déplacement après promotion

L

kyôsha

Notation :

L pour Lance

38

Sorte de « gros pion », la lance (ou « lancier ») peut avancer devant elle sans limite. Néanmoins, elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces et ne peut pas reculer, ni changer de colonne (hors parachutage).

Le cavalier

Symbole déplacement après promotion

N

keima

Notation :

N pour kNight

Proche du cavalier des échecs, quoique moins puissant, le cavalier du shogi est la seule pièce à posséder la capacité de passer par-dessus les autres pièces. Notez toutefois la différence majeure : ce cavalier ne peut progresser que vers l'avant. Aussi,

comme pour la lance, s'il avance prématurément, il sera rapidement capturé ou immobilisé.

Symbole Déplacement Après promotion

K

Roi

P

Pion

L

Lance

N

Cavalier

S

Général d'argent

G

Général d'or

B

Fou

R

Tour

LE DÉBUT DE PARTIE

Le protocole de début de partie se décompose en trois étapes : (1) la pose des pièces, (2) qui commence ? et (3) le salut.

Étape 1 – La pose des pièces

La pose des pièces peut suivre un cérémonial particulier, disponible sur internet ou dans le livre Shogi, l'art des échecs japonais. Aucune obligation n'est faite concernant la pose des pièces, tant que la position initiale est la bonne.

Étape 2 – Le furigoma : qui commence ?

Le joueur le plus gradé prend ensuite un nombre impair de pions (trois ou cinq) et les jette sur une surface plane. Si le nombre de pions montrant leur surface « promue » est plus important que celui des « non promus », c'est l'adversaire (donc le joueur le moins gradé) qui commence. Dans le cas contraire, c'est le lanceur qui jouera le premier coup.

Étape 3 – Le salut

Il est habituel aux échecs occidentaux de saluer son adversaire en lui souhaitant une bonne partie, voire en lui serrant la main, avant de commencer. Au shogi, il existe une tradition similaire. On dit simplement onegaïshimasu (prononcer « onégaillechimass »), ou « bonne partie » pour souhaiter une bonne partie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Pièce lâchée, pièce jouée

Une pièce est considérée comme jouée une fois que le joueur l'a posée et lâchée sur le jeu. Aussi, ne soyez pas surpris de voir un joueur, lorsque c'est son tour, prendre une pièce, la déplacer vers différentes cases, puis la reposer à sa place initiale avant de finalement jouer autre chose.

La mise en échec

Contrairement aux échecs occidentaux, il n'est pas habituel de signaler la mise en échec du roi. Si l'adversaire ne le remarque pas, on peut donc prendre le roi au tour suivant et ainsi remporter la partie.

La fin de partie

De la même manière, il n'est pas coutume d'annoncer « échec et mat » ou équivalent lorsque l'on met le roi mat. En général, il revient plutôt au perdant de reconnaître sa défaite en remerciant son adversaire pour la partie. Vous pouvez l'exprimer en annonçant dômo arigato gozaïmasu (prononcer « gozaillemass »), ou « merci pour la partie ». Il n'est pas nécessaire d'attendre le mat pour interrompre la partie. Parfois le mat est inévitable et tellement évident qu'il est tout à fait possible de remercier son adversaire sans attendre la fin.

La partie nulle : sennichite et jishogi

Répétition de coups et de position : sennichite

Les parties nulles sont très rares au shogi. Le sennichite, ou « millier de coups » est une situation de jeu où les adversaires se retrouvent exactement dans la même position pour la quatrième fois, avec le même joueur au trait et avec les mêmes pièces en main. Dans ce cas, on considère la partie comme annulée et, dans le cadre d'un tournoi, les joueurs sont invités à rejouer une nouvelle partie en échangeant leur rôle de gote et sente. Toutefois, s'ils jouent à la pendule, ils ne disposent que du temps restant de la partie annulée pour effectuer la nouvelle partie ! Si les joueurs s'accordent à n'importe quel moment sur le sennichite et acceptent ainsi le statut de partie nulle, ils ne sont évidemment pas obligés d'attendre quatre fois la répétition de la position.

Le jishogi

Une seconde situation de jeu peut être assimilée à une partie nulle des échecs. Il s'agit du jishogi. Elle se produit lorsque les deux rois ont réussi à atteindre le camp adverse et à s'y réfugier (nyû-gyoku). Alors, il s'avère souvent très difficile pour l'un et l'autre des joueurs d'arriver à mater. En effet, on trouve dans le camp adverse des pions, cavaliers et lances qui ne reculent pas, et des généraux dont les possibilités de recul sont limitées.

Le jishogi est donc loin d'être une situation purement académique. Sur accord des deux joueurs, la partie est interrompue. On additionne alors la valeur des pièces possédées par chaque joueur, pièces en main comprises, comme suit : roi = 0, tour/fou = 5, les autres pièces valent 1. Si chaque joueur obtient au moins 24 points, la partie est déclarée nulle et, comme précédemment, on engage une nouvelle partie en inversant le sente et avec le temps restant. Un joueur peut toutefois refuser de compter ses pièces et ainsi contester la situation de jishogi ; dans ce cas, la partie continue.