

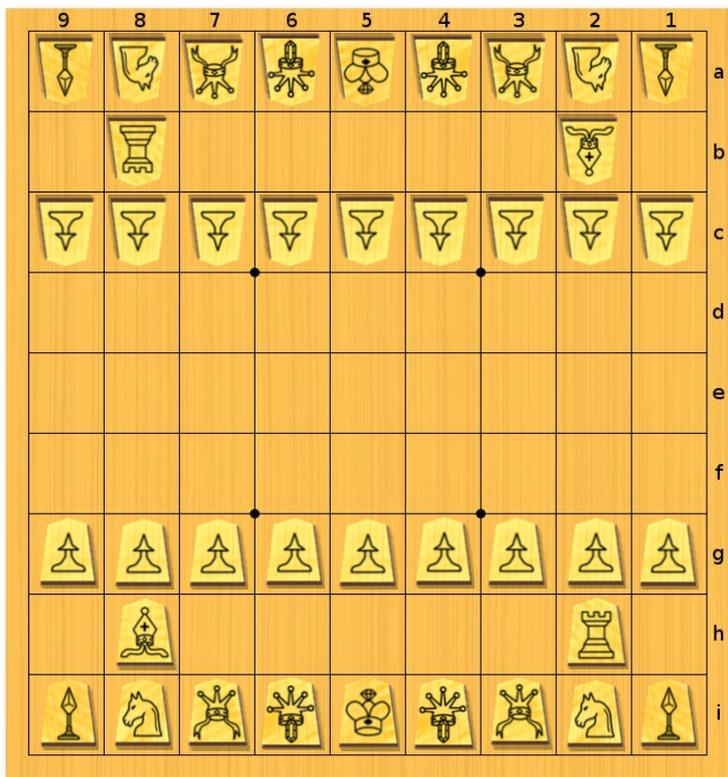
## L'art et la pratique du Shogi (II): revue des troupes

(article paru dans la revue *Jeux sur un plateau*, n°76, Septembre/Octobre 2011)

**Après une incursion dans l'histoire du Shogi (échecs japonais) dans le précédent numéro (JSPn°75), nous allons aborder la présentation des règles et des mécaniques de jeux. Nous sommes au XVIème siècle, vous êtes un Shogun puissant à la tête d'une armée de 19 guerriers. Passons en revue les troupes.**

Face à vous [王], un autre Roi [玉] lui aussi flanqué de son armée. Trois lignes vous séparent. L'affrontement ne saurait tarder.

Vous vous déplacez prudemment (une case autour de vous) capable de voir autour de vous qui saura vous protéger pour mieux surveiller les attaquants. Vous pourrez aussi aller au combat, créant la surprise chez l'ennemi. Dans tous les cas, ne restez pas sur place, au centre du terrain, votre trône est trop exposé.



Au près de vous, deux généraux d'Or[金], situés à votre droite et à votre gauche. Ils vous serviront en défense (ils couvrent toutes les cases adjacentes sauf les diagonales arrière) et seront de redoutables guerriers infiltrés chez l'adversaire. Ils détiendront souvent les clefs de la capture finale. Mais attention à leur faiblesse (diagonales arrière) qu'il faudra surveiller.

A leurs côtés, deux généraux d'Argent[銀], défenseurs mais aussi redoutables attaquants, pouvant zigzaguer rapidement entre les pièces

ennemies (trois cases avant et deux diagonales arrières). Polyvalent, c'est le pilier de votre attaque et de votre défense. Un désavantage toutefois, il ne sait pas reculer en ligne droite, ni aller sur les côtés. Il vaut mieux anticiper ce genre de désagrément....

De part en part, deux cavaliers[桂] soutiendront l'attaque, mais ces fougueux destriers sont lancés au grand galop. Impossible de les faire reculer, ni aller sur les côtés (deux cases en avant puis une sur le côté gauche ou droit). Ils peuvent sauter par-dessus les pièces, mais il vaut mieux ne pas les sortir trop vite car ils risquent d'être vite capturés, même si leur destin sera fatalement d'être sacrifiés lorsque l'attaque sera activée.

Dans les angles, postés de façon courageuse, les lanciers[香] prêts à charger en ligne droite et à harponner tout ennemi (en avant uniquement et sans limite de case). Il ne reculera jamais devant l'ennemi (c'est sa force et sa faiblesse). Plus le lancier est loin de l'adversaire, plus il sera efficace.

A deux pas de vous, une ligne de soldats (les pions)[歩], avançant pas à pas, en ligne droite prêt à en découdre. Sacrifiés, ils déclenchent souvent les hostilités. Ne négligez pas leur valeur, car ils sont puissants derrière leur apparence de faiblesse.

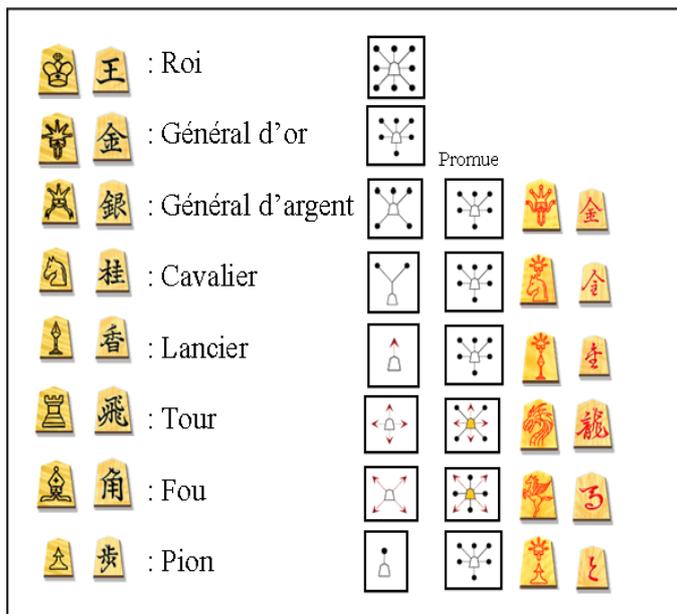
Enfin, les deux soutiens majeurs: une tour[飛] (déplacement horizontal et vertical sans limite de cases, comme aux échecs) et un fou[角] (déplacement en diagonale sans limite de cases, comme aux échecs).

**Votre mission :** capturer le roi adverse. Les combats ont lieu sur le terrain, chaque guerrier qui termine son déplacement sur une case occupée par l'ennemi le fait prisonnier. Ils deviendront des mercenaires à la solde de leur nouvel employeur.

### Franchir la ligne ennemie : une récompense

Le camp ennemi (la zone de départ adverse, soit trois lignes) est dangereux, l'atteindre est déjà une petite victoire. Chaque guerrier sera récompensé, s'il le souhaite, en prenant une promotion. Le général d'argent, le cavalier, le lancier et le pion pourront devenir des généraux d'or, la tour et le fou pourront obtenir 4 cases de déplacement supplémentaires autour d'eux. Le général d'or et le roi resteront avec leur mouvement initial. Cette possibilité n'est pas

obligatoire (au choix de votre stratégie) sauf si votre combattant ne peut plus bouger (exemple: un lancier arrivé sur la dernière ligne) dans ce cas, la promotion est obligatoire pour trouver une échappatoire. Un guerrier capturé, perd sa promotion, et reprend son déplacement initial (voir le chapitre infiltration).



La promotion s'obtient toujours à la fin de son déplacement. Il y a trois possibilités pour prétendre à cet avantage: vous rentrez dans la zone ennemie, vous vous déplacez dans la zone ou vous sortez de la zone. Il est possible d'associer capture et promotion dans le même temps (exemple : vous capturez une pièce avec votre tour en rentrant chez l'adversaire, votre tour est promue en plus d'avoir fait prisonnier le cavalier imprudent, oups...).

Voilà de quoi enrichir votre plan d'attaque. Votre soldat-pion est un général d'or en puissance, comme disait Confucius.

### Infiltrer la zone de combat avec ses mercenaires

Vous avez maintenant votre armée opérationnelle, et la possibilité de capturer des guerriers qui vous appartiendront. Ils retourneront facilement leur veste<sup>1</sup> puisque vous êtes généreux! Dès lors un guerrier prisonnier (une pièce capturée précédemment) constituera une nouvelle recrue que vous pourrez utiliser comme un de vos combattants. Il suffit de le placer directement sur une case libre

<sup>1</sup> En pratique, la pièce de shogi est retournée quand elle est capturée, la pointe dirigée vers l'adversaire indique qu'il s'agit d'une pièce vous appartenant (comme sur le plateau)

du terrain (cela compte comme un coup au lieu de jouer une pièce du plateau). Quelques limites toutefois : on ne peut pas parachuter une pièce qui ne pourra plus se déplacer (exemple: un cavalier placé sur la dernière ligne ne pourrait plus bouger, donc ce coup est interdit). Il est impossible d'avoir deux pions non-promus<sup>2</sup> sur la même colonne (surveillez vos colonnes disponibles pour savoir où parachuter mais aussi les colonnes libérées de votre adversaire car c'est de là que viendra le pion assassin).

Enfin, sursaut de dignité dans ce monde de brutes, un pion parachuté ne peut pas capturer le roi adverse (faire mat) il peut toutefois lui faire peur (mettre le roi en échec).

### L'art de capturer le roi

Selon l'évolution de la bataille vous serez en position de force ou de faiblesse. Mais il reste un dilemme Cornélien : si vous sacrifiez des guerriers en attaquant, ils se retourneront contre vous (le respect se perd que voulez-vous). Si la chance (les grosses erreurs de votre adversaire) et la réflexion (les moins grosses erreurs que vous avez faites) sont au rendez-vous, vous pourrez capturer le Roi. Pour cela trois conditions doivent être réunies : le Roi adverse ne peut pas fuir, il ne peut pas capturer la pièce qui le menace (car elle est protégée par une autre pièce) et il ne peut pas parachuter une pièce pour s'interposer entre lui et l'attaquant. Quand tout cela arrive (parfois à l'insu du plein gré de l'adversaire<sup>3</sup>) vous prenez la pièce et avez gagné.

Vous voilà fin prêt pour vous lancer dans l'aventure. Il existe des logiciels gratuits permettant de jouer (<http://home.arcor.de/Bernhard.Maerz/BCMShogi>). On peut se fabriquer du matériel en carton ou s'équiper auprès de la fédération française de shogi ([www.shogi.fr](http://www.shogi.fr)). Il existe également des sites pour jouer en ligne (<http://www.playok.com> ou <http://81dojo.com>). La prochaine fois nous aborderons les stratégies de défense et d'attaque. Bonne partie.

- Gilles BADAIRE

<sup>2</sup> Cela signifie qu'il est possible d'avoir un pion promu sur une colonne, et de parachuter sur cette colonne un nouveau pion  
<sup>3</sup> Au shogi, les menaces de capture (les échecs) ne sont pas annoncées ; si votre adversaire ne voit pas que son roi est menacé, vous lui prenez et... il se décompose