

L'art et la pratique du shogi (III): le plan de bataille

(article paru dans la revue *Jeux sur un plateau*, n°77, Novembre/Décembre 2011)

Après avoir examiné les différentes forces en présence et les règles complètes du jeu (JSP n°76), voici une petite idée des deux premières phases du jeu : le début et le milieu de partie. Autrement dit comment protéger son roi tout en préparant l'offensive, tout en surveillant la main de l'adversaire, tout enBon d'accord ça fait beaucoup, procédons par étape.

Le shogi se caractérise par deux façons de débiter votre partie (c'est-à-dire les 10 premiers coups environ) : Tour Fixe ou Tour mobile.

La Tour prend garde: les deux familles d'ouvertures

Taillo, taillo, taillo : l'ouverture en tour fixe (*Ibisha*) c'est le clairon qui sonne l'offensive. Cela signifie que votre Tour restera à sa place d'origine pendant le début de partie (bien sûr, après elle sera activée). Ce type d'ouverture indique votre volonté d'aller au combat rapidement et de prendre l'initiative. Le coup caractéristique est l'avancé du pion situé devant la tour. C'est un plan de bataille très solide contre une défense frontale mais cela présente des faiblesses sur les flancs (on ne peut pas tout avoir).

Les ouvertures en tour mobile (*Furibisha*) c'est plus varié. Elles sont nommées en fonction de la colonne où votre tour va se positionner en couissant latéralement. Les plus classiques sont : Tour en opposition (face à la tour adverse, *Mukaibisha*, une ouverture visant l'affrontement pour de beaux duels), Tour en troisième Colonne (*Sangenbisha* pour les adeptes de complexité et d'un duo Tour/Cavalier)

en quatrième colonne (*Shikenbisha*, si vous aimez attendre l'adversaire derrière une position solide) et Tour centrale (*Nakabisha*, vous pourrez voir venir des deux côtés pour agir en fonction des réactions de votre adversaire).

Le placement sur les autres colonnes est moins fréquemment utilisé.

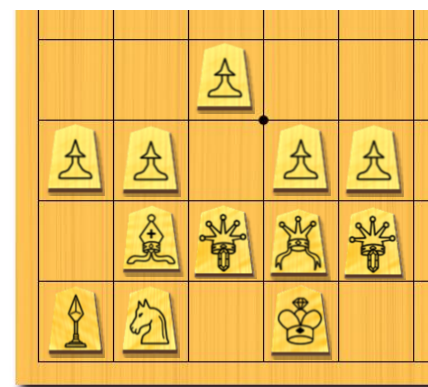
Ensuite, vous pourrez déployer vos troupes d'élites : les pions en première ligne, un général avec eux, puis votre cavalier... et loin derrière votre tour et votre fou qui visent le point faible de la position adverse (ah les fourbes). Vous vous trouverez alors dans une position idéale pour disloquer la défense ennemie.

Un roi dans un château est plus en sécurité

Un proverbe au Shogi dit "*évittez de laisser votre Roi assis*" c'est-à-dire en position centrale. En règle générale, vous allez mettre votre Roi aux abris du côté opposé à votre propre Tour (si votre Tour est à droite du plateau, votre Roi ira à gauche et vice-versa). Ensemble, votre roi et votre tour s'affaibliraient; et représenteraient une zone trop intéressante pour l'attaque de votre adversaire; à distance, chaque pièce peut développer toute son efficacité.

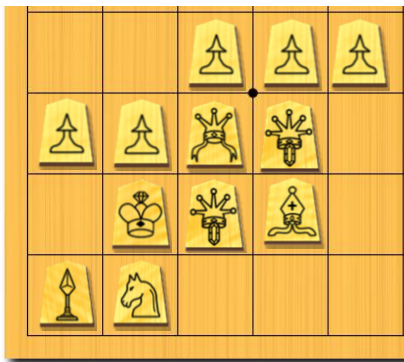
On appelle "château" la position défensive construite autour du Roi. Pour cela vous mobiliserez des généraux (généralement 3). Voici les principaux châteaux à construire issus des meilleurs traités d'architecture guerrière nippons.

Le crabe (*kanigakoi*), très simple à réaliser vous permet d'aller vite à construire le château (il est surtout efficace contre une tour fixe quand on joue une tour fixe) : le Fou est actif sur la grande diagonale, le Roi s'est décalé latéralement (« en crabe ») d'une case vers la gauche, et les généraux d'or représentent les « pinces » de ce crabe.



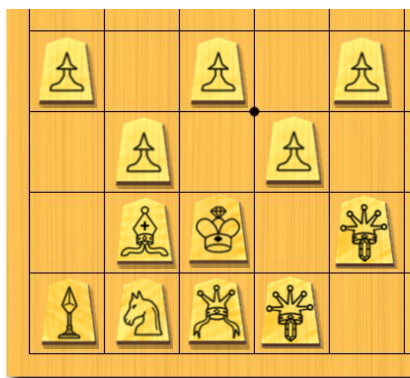
Le crabe

La forteresse (*Yagura*) est très utilisée surtout si vous choisissez une ouverture tour fixe. Elle est formidablement robuste face à une attaque frontale.

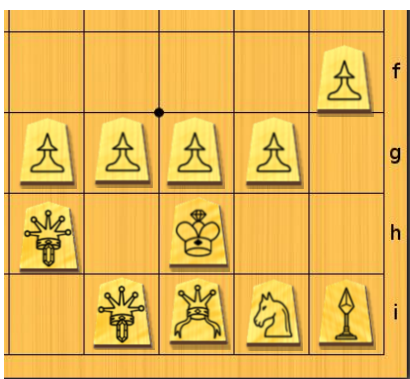


Yagura (la forteresse)

Le bateau (*funagakoi*) est très adapté pour une ouverture tour mobile. Château rapide à réaliser, il peut se construire à droite ou à gauche. Le Roi est dans une jonque, formée par trois généraux..



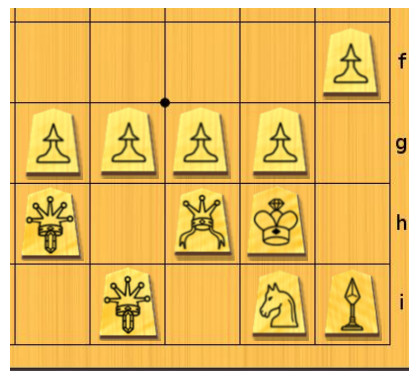
Funagakoi g (le bateau)



Funagakoi d (le bateau)

A partir du bateau, vous pourrez construire facilement le Mino. Il sera très efficace pour une ouverture en tour mobile (avec votre tour sur votre flanc gauche). Il laissera de l'espace et trois

généraux entre la zone de combat, c'est-à-dire votre flanc gauche, et votre roi.



Mino

Enfin, le plus redouté de tous : *Anaguma* (appelé aussi le blaireau dans son terrier). C'est un château long à construire mais très résistant, il s'adapte à presque tout. Votre roi bénéficiera en milieu de partie d'une sécurité quasi absolue. Il peut être délicat à construire : un attaquant très offensif pourrait bien venir casser votre construction avant que le roi ne soit à l'abri dans son coin. De plus, une fois, acculé, le «blaireau» ne pourra pas s'enfuir. Une stratégie « usuelle » face à ce château est d'envahir le reste du terrain, et de promouvoir quelques pions qui iront ensuite s'échanger contre les généraux.



Anaguma

La défense et l'attaque : un rythme à trouver

Une fois votre roi mis à l'abri et votre ligne d'attaque préparée avec la Tour, les choses sérieuses vont pouvoir commencer : le milieu de partie !

Tout d'abord utilisez les pions pour avancer en première ligne de votre attaque, soutenus par des généraux.

Tachez d'être le plus rapide ! Recherchez toute forme d'avantage temporel (priorité à l'initiative) : ne pas perdre de coup inutilement, maintenir la pression, sacrifiez des pions pour lancer une attaque au bon moment.

Si vous sacrifiez du matériel trop tôt, il vous manquera des pièces à parachuter à la fin de votre attaque ; si vous attaquez trop tard, vous serez obligé de défendre avec le risque de ne jamais reprendre l'initiative. Contrairement aux échecs occidentaux, l'avantage matériel (les pièces sur le terrain ou dans votre réserve) n'est pas un critère fondamental au Shogi.

La rapidité de l'attaque et avoir le trait sont des aspects tout aussi importants. Certaines victoires ont lieu avec quelques pièces en main, alors que l'adversaire semblait avoir beaucoup de matériel, mais peu utilisable (rappelez-vous que les parachutages donnent à des pièces de courtes portées, une valeur d'attaque considérable sur la plupart des cases libres).

"- *Tu veux ma Tour ?*

- Euh, il est naïf ou il me tend un piège ?"

L'échange de pièces doit se calculer en fonction de l'usage que vous allez pouvoir faire de la pièce capturée et non, seulement en terme de puissance de jeu. Ce raisonnement est aussi valable pour apprécier si l'échange que vous propose votre adversaire ne lui donnera pas une position dangereuse (voir gagnante) ou une pièce nécessaire à son plan.

Avoir un pion en main est un avantage que vous chercherez à avoir le plus tôt possible. En l'utilisant (et en le sacrifiant souvent, paix à son âme) le pion est une menace conséquente (s'il se promeut, il devient un général d'or... votre adversaire fera donc tout pour l'éliminer) pour une perte mineure (votre adversaire ne gagnera qu'un pion en échange s'il vous capture).

Dès qu'une opportunité se présente, formez un Dragon (une Tour promue) ou un Pégase (un Fou promu): ce sont des démons redoutables une fois convoqués sur le champ de bataille. Le Dragon sera plus souvent utile en attaque pour brûler les derniers guerriers opposant une

résistance, tandis que le Pégase sera utilisé à la fois en attaque, par son action à distance, et aussi parfois en défense pour freiner, l'ardant désir des assaillants de capturer votre Roi.

En somme, cette phase de jeu voit alterner des moments d'attaque, puis de défense, puisque l'équilibre des forces évolue au gré des pièces capturées et de l'évolution de positions.

Le Shogi demande au joueur de trouver un bon tempo, comme un musicien avec sa partition. Si vous aimez construire, préparer sur le long terme, vous ferez surprendre par des retournements de situations, alors le Shogi vous ravira.

Nous sommes prêts maintenant à aborder l'assaut final. Rendez-vous au prochain numéro pour connaître les rudiments de la capture du Roi dans un château. Aiguiser vos lances, affûter vos lames et préparez les grappins !

- Gilles BADAIRE