



## Shogi

O Xadrez no Japão evoluiu do Chaturanga indiano e do Xatranje persa, tal qual o nosso e o Xadrez chinês Xiangqi. Passou por séculos de adaptações entre elas, o fato das peças capturadas voltarem ao jogo. O tabuleiro de 9 x 9 fileiras não diferencia as casas e as 20 peças de cada jogador têm, no original, o formato de um pentágono irregular com ideogramas, mas podem adaptadas: redondas com desenhos de peças do nosso Xadrez, além de outras imagens, como demonstram as peças em suas posições iniciais, no tabuleiro ao lado.

### Movimento das peças de cada jogador

**Um Rei:** anda uma casa para qualquer direção, devendo ser movido se levar xeque e não pode ficar em xeque perpétuo. Vence o jogo quem imobiliza o Rei.

**Dois Generais de Ouro:** podem mover-se uma casa na vertical, horizontal ou diagonais dianteiras, sem retorno.

**Dois Generais de Prata:** movimentam-se uma casa para qualquer uma de suas 4 diagonais ou 1 casa para frente. Pode ser promovido a General de Ouro.

**Dois Cavaleiros:** movem-se 2 casas sempre para frente e depois uma para o lado. Pula outras peças em seu trajeto e pode ser promovido a General de Ouro.

**Dois Lanceiros:** ficam no canto do tabuleiro e andam qualquer número de casas livres à sua frente, só na vertical. Pode ser promovido a General de Ouro.

**Nove Soldados:** são a primeira linha de combate e se movem uma casa para frente. Pode-se reposicionar um Soldado capturado, mas sem inseri-lo na coluna em que há outro dos seus, a menos que aquele já tenha sido promovido. Pode ser promovido a General de Ouro.

**Um Bispo:** fica na linha do meio das 3 fileiras. Anda qualquer número de casas livres nas suas diagonais, mas quando promovido move-se também 1 casa ortogonal.

**Uma Torre:** começa o jogo na mesma fileira do Bispo. Como a nossa Torre, movimentam-se por qualquer número de casas na horizontal ou na vertical. Pode ser promovida a Rei e passa a andar também uma casa na diagonal.

Exceto o Rei e os Generais de Ouro, se uma peça invadir as 3 linhas do inimigo, pode ser promovida. Quem captura uma peça inimiga, poderá promovê-la e a inserir em qualquer lugar a seu favor. Isso conta um movimento.