

Échantillon offert par PRAXEO
Le manuscrit est protégé par les lois internationales
et droits d'auteurs. Reproduction interdite.

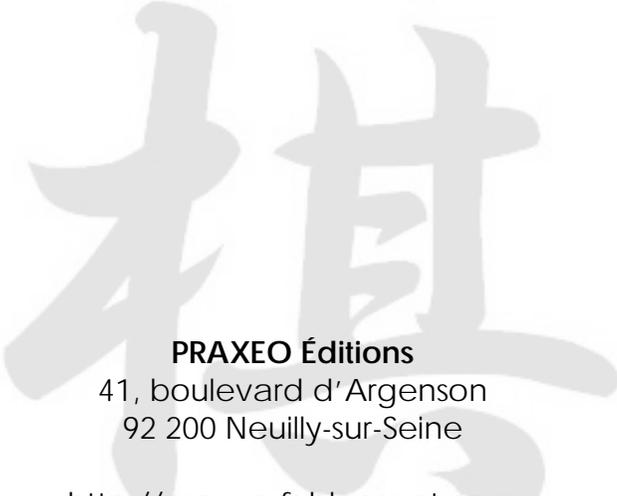
La Fédération Française de Shogi

Fabien Osmont



Shogi

L'art des échecs japonais



PRAXEO Éditions

41, boulevard d'Argenson
92 200 Neuilly-sur-Seine

<http://praxeo-fr.blogspot.com>

ISBN 2-9520472-5-1
EAN 9782952047258

SOMMAIRE

Préface de Yoshiharu Habu	3
Auteurs & mécènes	5
1. Le shogi, des origines à aujourd'hui	8
I. DÉBUTER	25
2. Les règles du jeu	26
3. Bien démarrer au shogi	48
4. Des proverbes pour mieux jouer	84
II. LES OUVERTURES	127
5. Ouvertures tour fixe : <i>ibisha</i>	128
6. L'ouverture <i>yokofudori</i>	174
7. Ouvertures <i>furibisha</i> , Tour mobile – Théorie	190
8. <i>Shikenbisha</i> – Tour mobile (1)	204
9. <i>Nakabisha</i> – Tour mobile (2)	234
10. <i>Sangenbisha</i> – Tour mobile (3)	254
11. <i>Mukaibisha</i> – Tour mobile (4)	268
12. <i>Ai-furibisha</i> – Les doubles tours mobiles	276
III. PARTIES À HANDICAP	297
13. Les parties à handicap – Introduction	298
14. Le handicap 6 pièces	302
15. Le handicap 4 pièces	316
IV. TSUME SHOGI ÉCHEC ET MAT	351
16. <i>Tsume</i> – Échauffement	352
17. L'art de résoudre les <i>tsume shogi</i>	356
18. Mat artistique	390
V. LA COMMUNAUTÉ DU SHOGI	395
19. Matériel, tournois, logiciels	396
Bibliographie	406
20. Glossaire	407

PRÉFACE, PAR HABU



J'ai été ravi d'apprendre la publication d'un traité de shogi en France, et je félicite toute l'équipe pour sa réalisation.

Le développement du shogi hors du Japon n'est pas simplement celui du nombre de ses pratiquants étrangers, mais aussi, je pense, la réalisation d'une réelle compréhension de la sensibilité japonaise dans une dynamique d'échanges culturels.

J'espère profondément que ce livre permettra d'accélérer le développement des techniques du shogi. Je ne doute pas un instant que pour ce développement, l'originalité de la pensée française sera des plus bénéfiques. Je serais heureux qu'il vous permette d'apprécier la profondeur et la finesse de ce jeu merveilleux.

Yoshiharu Habu

羽生 善治

REMERCIEMENTS

Nous souhaitons dédier ce livre aux fondateurs du shogi en France, John Hall et Santi Mauro, ainsi que Tsutomu Fukumura, Toyokazu Miyamoto, Yoshiuki Uemura, Kiyoyuki Watanabe et Katsura Yamamoto. Ils ont tous largement contribué au développement du shogi dans notre pays. Leur patience et leur dévouement nous ont donné l'accès aux arcanes du shogi. Pour son action toujours discrète mais ô combien efficace, Jacques Pineau reçoit nos sincères remerciements. Sans lui de nombreuses occasions de collaboration avec les différentes entités japonaises ne se seraient probablement pas présentées.

Ce livre n'aurait pas pu voir le jour sans le soutien de Kiyoshi Onogi et Takashi Nomura de la *Nihon Shogi Renmei*, la Fédération Japonaise de Shogi, et de l'ISPS (International Society for Popularization of Shogi) par le biais de son directeur exécutif Manabu Terao.

Nous souhaitons remercier aussi Yoshiharu Habu et Larry Kaufman qui nous ont offert le droit de traduire quelques-uns de leurs textes (une partie des chapitres 4 et 14-15), ainsi que Teruyoshi Hayamizu pour son article sur l'art de résoudre les *tsume* (chapitre 16).

Nous souhaitons enfin citer les éditions Praxeo, et en particulier Alexis Beuve, pour avoir cru en notre projet dès le premier jour et y avoir contribué avec autant d'engagement ; l'ouvrage que nous vous offrons n'aurait ni ce volume, ni cette qualité, sans ses nombreuses propositions. Merci à Marie-Christine Beuve, Benjamin Briffaud, Franck Garot et au champion de go Motoki Noguchi pour leurs relectures attentives.

Les auteurs

Cet ouvrage est le fruit d'une collaboration entre plusieurs passionnés. Il aura demandé à chacun des auteurs un investissement personnel qu'il me semble important de souligner ici. Je souhaite remercier, à titre personnel et au nom de notre fédération, Stéphane Aymonier, Éric Cheymol, Florent Gorges, Erwann Le Pelleter et Frédéric Pottier pour avoir bien voulu prendre part à cette aventure et ainsi aider à la promotion de ce jeu formidable qu'est le shogi.

Fabien Osmont

Président de la Fédération Française de Shogi

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 (page suivante).

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.

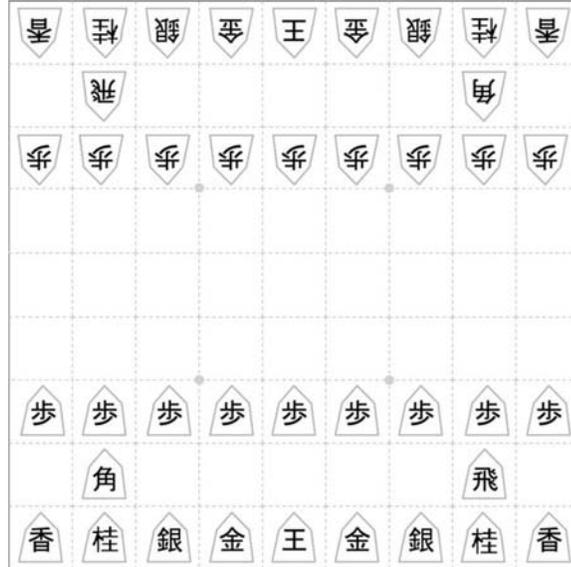
POSITION DE DÉPART

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'argent, 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.

Même en débutant, on s'habitue très vite à cette représentation.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	a
		飛						角		b
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	c
										d
										e
										f
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	g
		角						飛		h
	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	i

▶ Même pour le grand débutant, la reconnaissance des pièces et des kanji s'acquiert très vite.

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, car nous verrons qu'elle n'est pas totalement hors-jeu.

▶ Les pièces capturées ne sont pas hors-jeu...

Note pour les joueurs d'échecs

Toutes les pièces prennent comme elles se déplacent. Il n'y a pas d'exception concernant le pion comme aux échecs. Malgré plusieurs similitudes, nous verrons qu'il existe de grandes différences entre les échecs et le shogi, notamment avec les règles de promotion et de parachutage.

LA PROMOTION



Les deux lignes horizontales supportant les points noirs (*boshi*) 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.

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.

9	8	7	6	5	4	3	2	1		
									a	
		Zone de promotion								b
									c	
			●			●			d	
									e	
									f	
			●			●			g	
		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	h	
		角					飛		i	
		香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

► Une fois promue, une pièce ne peut retrouver son état initial tant qu'elle reste sur l'échiquier.

En résumé

- Une pièce pénètre dans la zone de promotion → promotion possible
- Une pièce non promue (intentionnellement) se déplace à l'intérieur de la zone de promotion → promotion possible.
- Une pièce non promue (intentionnellement) sort de la zone de promotion → promotion possible.
- Une pièce non promue (intentionnellement) a quitté la zone de promotion sans se promouvoir, puis effectue un déplacement intégralement hors de la zone de promotion → pas de promotion.
- Et bien sûr, une pièce non promue (intentionnellement) a quitté la zone de promotion, puis y retourne → promotion possible.

Capture

- ▶ Une pièce promue capturée est mise de côté, à son état initial, non promue.

Promotion obligatoire

La promotion est obligatoire pour une pièce qui serait bloquée si elle restait à l'état non-promue. 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.

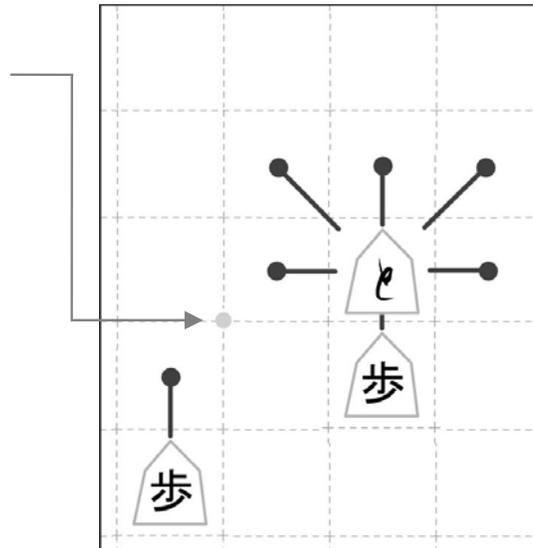
Notes pour les joueurs d'échecs

La promotion existe aux échecs sous une forme plus légère, à travers la possibilité d'échanger un pion qui atteint la dernière ligne de l'échiquier contre une pièce au choix.

Exemple : promotion du pion

La ligne de promotion est matérialisée par les points (*boshi*) sur le *shogiban*. La zone de promotion est constituée des trois rangées adverses au-delà de cette ligne, ici les trois rangées du haut compte tenu du sens de la marche.

Une fois la ligne de promotion franchie, le pion peut se promouvoir et gagne les déplacements du général d'or (voir le détail pour chaque pièce pages 33 à 40).



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 du plateau. Ceci compte pour un coup. En particulier, la pièce parachutée ne se déplace pas à ce tour.

- ▶ À son tour, le joueur peut, au choix,
(1) Déplacer une pièce,
(2) Parachuter une pièce capturée.

Toutefois, la règle du parachutage comporte quelques conditions :

- ▶ Une pièce ne peut être parachutée et promue en même temps, même si le parachutage est effectué dans la zone de promotion.

Autrement dit, on parachute toujours une pièce dans son état initial, même si on l'a prise alors qu'elle était promue.

- ▶ On peut promouvoir (ultérieurement) une pièce parachutée en la déplaçant entièrement ou partiellement dans la zone de promotion, exactement comme les autres pièces.

Restriction (1)

- ▶ 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.

Restriction (2) : *nifu*, règle des « deux pions »

- ▶ 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 »).

Restriction (3)

- ▶ Un pion ne peut pas être parachuté devant le roi pour faire échec et mat directement.

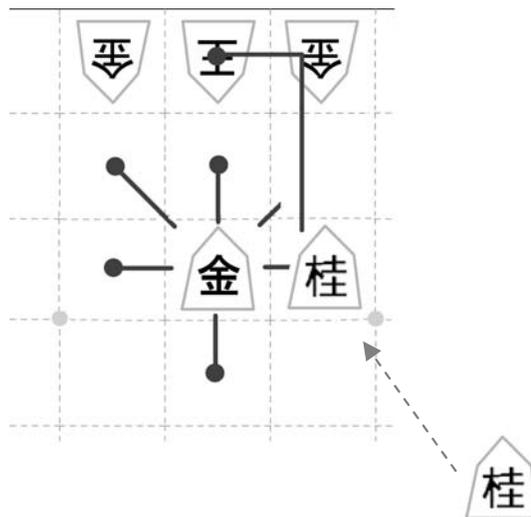
En revanche, le mat par parachutage d'une autre pièce est tout à fait accepté, et le parachutage d'un pion pour faire échec, mais pas mat, est autorisé également.

- ▶ Le parachutage pour un mat immédiat est possible et autorisé, sauf avec un pion.

EXEMPLE

Parachutage et mat

En parachutant un cavalier précédemment capturé à l'adversaire, le joueur met directement le roi adverse en situation d'échec et mat.

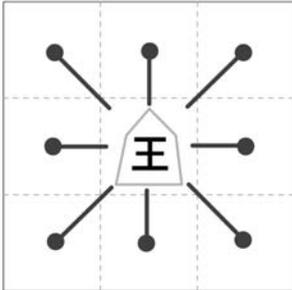


LES PIÈCES

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

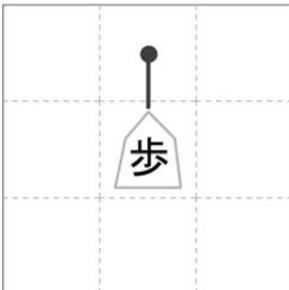
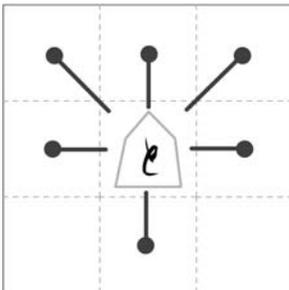
Symbole	déplacement	après promotion
<p data-bbox="370 995 448 1108">K</p>  <p data-bbox="363 1136 441 1171">Ó <i>Shô</i></p> <p data-bbox="363 1234 516 1289">Notation : K pour <i>King</i></p>		<p data-bbox="1130 1100 1308 1163">Le roi ne se promeut pas.</p>

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. Les deux rois ne sont pas identiques graphiquement. Contrairement aux échecs occidentaux qui opposent deux rois de camps opposés, le shogi matérialise la lutte entre « le grand général », *ô shô*, et son challenger « le général de jade », *gyoku shô*. On distingue les deux rois, ou « généraux », par la présence d'une petite « apostrophe » ou « virgule » sur la pièce du *gyoku shô*.

Note pour les joueurs d'échecs

Malgré ce raffinement oriental, le roi du shogi est en tout point similaire au roi des échecs occidentaux.

Le pion

Symbole	déplacement	après promotion
<p>P</p>  <p><i>fu</i></p> <p>Notation : P pour <i>Pawn</i></p>		

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. Placé en première ligne, il est souvent le premier sacrifié. Néanmoins, restez vigilant et n'en donnez pas trop à l'adversaire ! En effet, par le biais de la règle du parachutage, un pion peut devenir extrêmement dangereux. Nous y reviendrons dans le chapitre 4, « Des proverbes pour mieux jouer ».

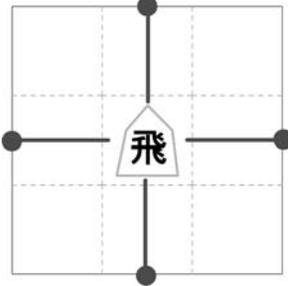
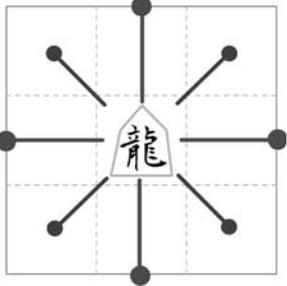
En japonais, un pion promu se dit *tokin*, littéralement « vers l'or » car le pion promu, rappelons-le, obtient les capacités de mouvement d'un général d'or. Il est fréquent que ce terme soit employé dans la littérature du shogi, et par les joueurs eux-mêmes.

Note pour les joueurs d'échecs

Le pion du shogi est assez proche de celui des échecs occidentaux. Néanmoins, la prise se fait de face et non en diagonale. Ainsi, il n'est pas possible de créer de solides « chaînes de pions ». Contraints par les règles de déplacement et la règle du *nifu* :

- ▶ Deux pions de shogi (non promus) ne se protègent jamais mutuellement.

La tour

Symbole	déplacement	après promotion
<p>R</p>  <p><i>bisha</i></p> <p>Notation : R pour <i>Rook</i></p>		

Certainement la pièce la plus forte du jeu, la tour se déplace en suivant les rangées et les colonnes du plateau. Souvent, elle détermine l'axe d'attaque du joueur. C'est pourquoi les ouvertures classiques du jeu sont, pour la plupart, nommées en fonction de l'attitude de la tour dans cette phase de jeu (« tour fixe », « tour centrale », « tour en quatrième colonne », etc.).

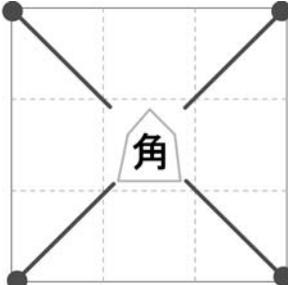
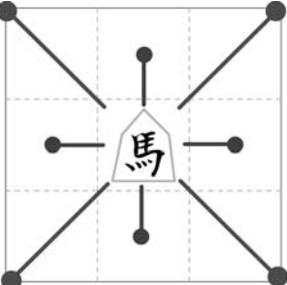
Note pour les joueurs d'échecs

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.

Astuce

On peut différencier le fou de la tour par le fait que le « dessin » du fou est posé sur des diagonales, comme son déplacement, tandis que la tour, elle, a un « dessin » beaucoup plus carré, comme ses déplacements.

Le fou

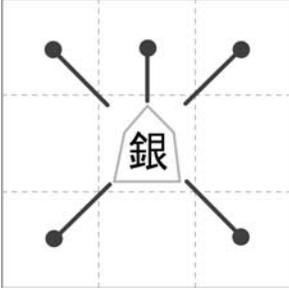
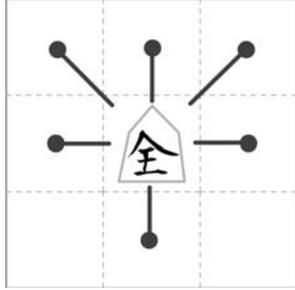
Symbole	déplacement	après promotion
<p>B</p>  <p><i>kaku</i></p> <p>Notation : B pour <i>Bishop</i></p>		

Le fou est l'une des rares pièces « à longue portée » du jeu. Il se déplace en suivant les diagonales du plateau. Très efficace tant en soutien qu'au parachutage, c'est une pièce puissante, extrêmement importante.

Note pour les joueurs d'échecs

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
<p data-bbox="285 825 358 936">S</p>  <p data-bbox="285 972 326 1003"><i>gin</i></p> <p data-bbox="285 1024 451 1087">Notation : S pour <i>Silver</i></p>		

Le shogi se distingue aussi des échecs par la présence d'une garde rapprochée de quatre généraux, placée autour du roi. Les généraux possèdent des déplacements proches de ceux du roi. Le général d'argent peut ainsi se déplacer d'une case sur ses quatre diagonales, ou vers l'avant.

Pour se souvenir de la particularité du déplacement de ce général, notez que c'est un « Argent » dont la lettre A peut s'apparenter au déplacement de la pièce. Les jambes du A évoquent les deux cases diagonales arrière.

Note historique pour les joueurs d'échecs

Le général d'argent du shogi, l'éléphant du xiang qi et le fou des échecs partagent la même origine. À partir du jeu indien original, il est quasiment prouvé que le général d'argent a été créé en Thaïlande avant d'arriver au Japon (au jeu d'échecs thaï *makruk*, mais pas de date connue). Le fou moderne provient de l'éléphant chinois mais son mouvement a été modifié en Espagne et en Italie, en 1497 (en espagnol, le fou s'appelle toujours *alfil* aujourd'hui et signifie « ministre », l'autre nom de l'éléphant).

Le général d'or

Symbole	déplacement	après promotion
<p data-bbox="370 457 483 571">G</p>  <p data-bbox="363 600 409 630"><i>kin</i></p> <p data-bbox="363 655 539 722">Notation : G pour <i>Gold</i></p>		<p data-bbox="1114 533 1328 630">Le général d'or ne se promeut pas.</p>

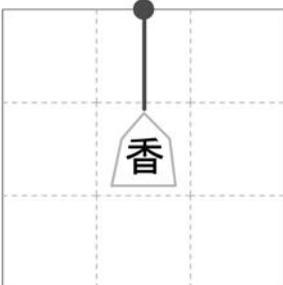
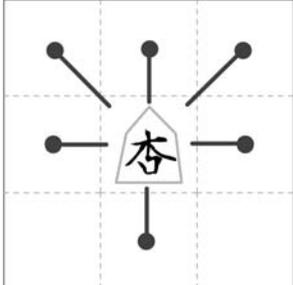
Le général d'or possède presque autant de capacités de déplacement que le roi. Il ne lui manque en effet que les diagonales arrière.

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. De ce fait, le général d'or s'avère plus solide (plus de cases couvertes) tandis que le général d'argent gagne en mobilité (grâce aux diagonales). Il est donc assez habituel d'affecter les généraux d'or à la défense du roi, souvent assistés par un général d'argent, tandis que le général d'argent restant, apte à l'infiltration, pourra plus facilement être utilisé en attaque.

Astuce

On reconnaît le « dessin » du général d'or à son « grand chapeau », qui doit vous évoquer son rang élevé dans la hiérarchie.

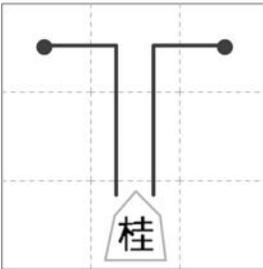
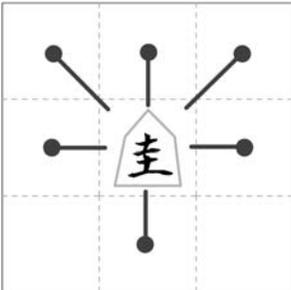
La lance

Symbole	déplacement	après promotion
<p data-bbox="370 1556 431 1669">L</p>  <p data-bbox="363 1698 448 1728"><i>kyōsha</i></p> <p data-bbox="363 1753 545 1820">Notation : L pour <i>Lance</i></p>		

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).

Évitez de l'avancer trop loin au risque de la perdre rapidement. Peu utile dans sa position initiale, hormis le fait qu'elle protège sa propre colonne, la lance devient puissante une fois capturée, grâce à de fulgurantes attaques frontales et quelques fourchettes en enfilade lors d'un parachutage.

Le cavalier

Symbole	déplacement	après promotion
<p data-bbox="297 793 383 905">N</p>  <p data-bbox="284 940 358 968"><i>keima</i></p> <p data-bbox="284 997 472 1060">Notation : N pour <i>kNight</i></p>		

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.

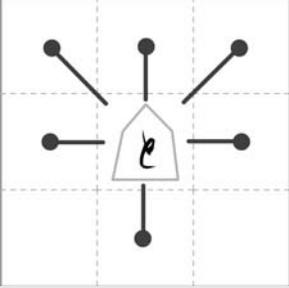
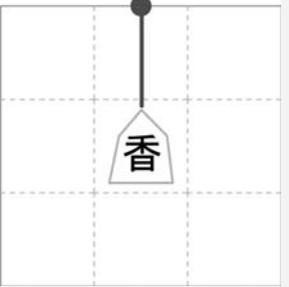
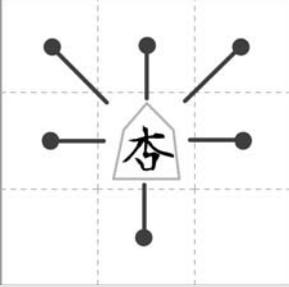
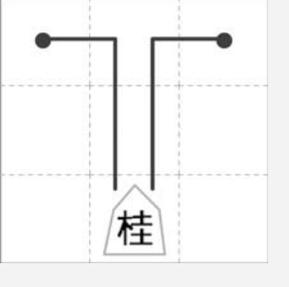
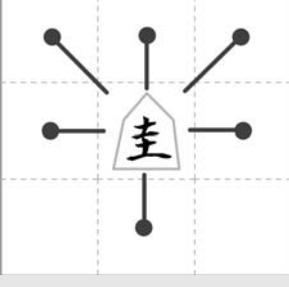
Notez toutefois la différence majeure : ce cavalier ne peut progresser que vers l'avant. Aussi, comme pour la lance, s'il avance prématurément, il sera rapidement capturé ou immobilisé.

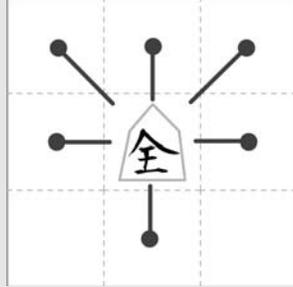
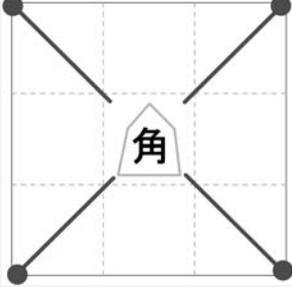
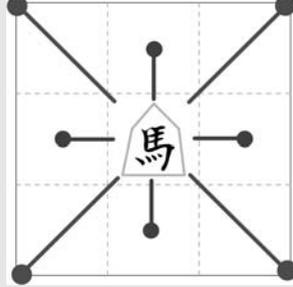
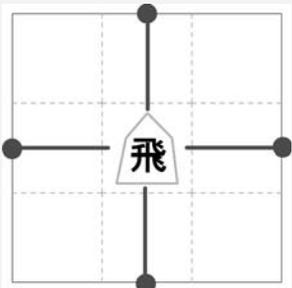
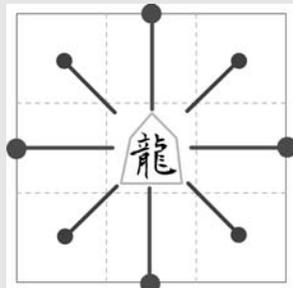
Note pour les joueurs d'échecs

Le cavalier se déplace vers l'avant – seulement deux cases possibles. Il ne peut ni reculer ni se déplacer latéralement, mais il peut sauter.

Tableau récapitulatif

À titre purement culturel, pour les passionnés, vous trouverez le nom complet des pièces, à l'état non promu et promu.

Symbole	Déplacement	Après promotion
<p>K</p>  <p>Roi</p> <p><i>ôshô et gyoku shô</i></p>		<p>Le roi ne se promeut pas.</p>
<p>P</p>  <p>Pion</p> <p><i>fuhyô → tokin</i></p>		
<p>L</p>  <p>Lance</p> <p><i>kyôsha → narikyô</i></p>		
<p>N</p>  <p>Cavalier</p> <p><i>keima → narikei</i></p>		

Symbole	Déplacement	Après promotion
<p>S </p> <p>Général d'argent <i>gin shō</i> → <i>narigin</i></p>		
<p>G </p> <p>Général d'or <i>kin shō</i></p>		<p>Le général d'or ne se promeut pas.</p>
<p>B </p> <p>Fou <i>kakugyō</i> → <i>ryūma</i></p>		
<p>R </p> <p>Tour <i>bisha</i> → <i>ryū</i></p>		

VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Voilà, vous connaissez maintenant les règles de ce jeu formidable. Il ne reste qu'à jouer !

Jeu réel – jeu en ligne

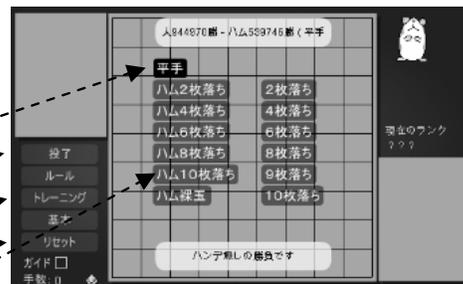
Pour commencer, si vous n'avez pas d'adversaire, ou pas de matériel, essayez d'affronter le célèbre « Hamster Shogi » : il s'agit d'une interface en ligne, gratuite, simple et d'un niveau de jeu très abordable. Le premier adversaire des débutants.

<http://hozo.hp.infoseek.co.jp/shogi/index.html>

HAMSTER SHOGI

(en japonais)

- Commencer une partie
- Revenir en arrière
- Visualiser le déplacement
- Retour au menu
- Jouer une partie à handicap



Pour votre premier essai, n'ayez aucun complexe à vous lancer dans une partie à huit ou dix pièces de handicap en votre faveur. Au shogi, on donne toujours de très gros handicaps aux débutants (six, huit ou même dix pièces). À dix pièces, l'adversaire prend seulement un roi et neuf pions. À huit pièces, il possède aussi deux généraux d'or.

Première partie, première victoire !

Fabien Osmont

Matériel, tournois, logiciels

Si ce livre a stimulé votre intérêt pour le shogi, vous aurez peut-être envie de rencontrer des joueurs, rejoindre un club ou participer à des tournois. Dans ce cas, les informations suivantes vous aideront à aborder dans les meilleures conditions votre première partie « officielle ».

LE MATÉRIEL

Les véritables shogiban en *kaya* ou *katsura* ont été évoqués dans le chapitre 1. Cependant, leur encombrement et leur prix relativement élevé (voire parfois exorbitant) ne se prêtent guère à une diffusion de masse. Il existe du matériel de shogi plus accessible, en bois de qualité « intermédiaire », ou même des *koma* en plastique avec plateau en vinyle. Ils sont parfaitement adaptés à tous les niveaux, en partie privée comme en tournoi. Le modèle présenté ci-dessous est le plus standard. C'est d'ailleurs celui qui est utilisé dans les compétitions.

Pièces plastique et plateau vinyle.
Modèle de jeu de shogi standard
produit par la NSR.

Il est proposé par la Fédération
Française de Shogi sur son site
www.shogi.fr.



On trouve aussi facilement des jeux magnétiques, qualifiés « de voyage », parfaitement jouables et très pratiques pour les joueurs occasionnels. Plusieurs boutiques de jeu en France le proposent.

LOGICIELS DE SHOGI

La fréquence des tournois de shogi ne pouvant être comparée à celle des échecs, du go ou du poker, il est utile de fréquenter un club ou de s'entraîner à domicile, notamment avec l'un des nombreux logiciels du marché. Il existe quelques jeux de shogi sur ordinateur et sur console. Pour l'instant, ils sont tous en anglais ou en japonais.

Spear shogi

PC, Freeware,
niveau progressif,
jusqu'à 3-dan amateur.

Spear de Reijer Grimbergen est un bon logiciel de shogi, gratuit. Il permet de progresser contre une intelligence artificielle accessible, en particulier dans les premiers niveaux.

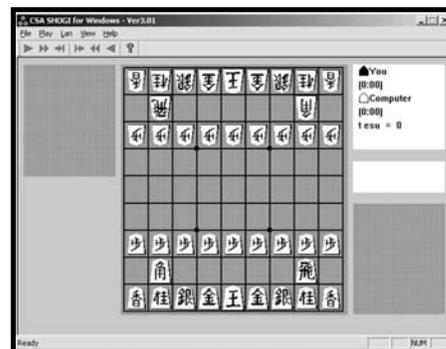


<http://gamelab.yz.yamagata-u.ac.jp/SHOGI/SPEAR/spearmain.html>

Bonanza

PC. Freeware,
niveau 5-dan amateur

Certainement l'un des meilleurs jeux de shogi sur PC, et qui plus est gratuit. Bonanza offre de nombreuses fonctionnalités dont l'évaluation de la position à chaque coup. Quoique japonais, ce logiciel peut être utilisé avec une interface traduite en anglais.



http://www.geocities.jp/bonanza_shogi/

Ai shogi

Pour console Nitendo DS™
Payant.

Il existe plusieurs jeux sur les différentes consoles du marché, et en particulier sur celles des marques Nintendo™ et Sony™. Néanmoins, ceux-ci proposent en général une interface en japonais.

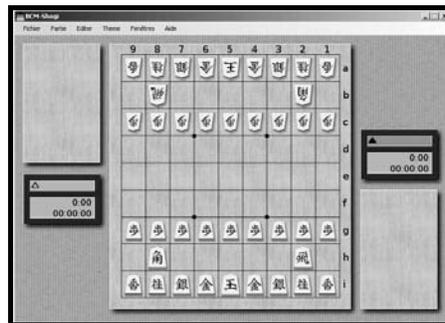


Un guide d'utilisation en français pour le jeu Ai shogi sur Nintendo DS™ est proposé sur le site <http://www.shogi.fr>.

BCM Shogi

PC. Freeware

Ce logiciel de référence, gratuit, n'est pas un jeu en lui-même mais une interface bien conçue qui permet de rejouer ses propres parties enregistrées dans tous les formats les plus courants, mais aussi d'utiliser différents « moteurs » comme Spear ou Bonanza. Une interface en français est disponible.



<http://home.arcor.de/Bernhard.Maerz/BCMShogi/>

SITES WEB ET JEU EN LIGNE

Il existe trois sites particulièrement intéressants pour jouer sur Internet.

Play-OK

Lien : <http://www.playok.com>

Anciennement nommé *kurnik*, ce site propose de nombreux jeux en ligne, dont le shogi.

La population présente est majoritairement européenne. Permettant de pouvoir jouer contre un compatriote et ainsi d'échanger dans sa propre langue. Des tournois en ligne sont parfois proposés.

Shogi 24

Lien : <http://internet2.shogidojo.net/dojo/edojo.htm>

Ce site japonais propose aussi une interface en anglais.

Vous êtes assuré d'y trouver un joueur à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Néanmoins, les membres sont majoritairement japonais et communiquent rarement en anglais. Le niveau de jeu est assez élevé. Nous le conseillons donc plutôt à des joueurs ayant déjà une certaine expérience et souhaitant progresser sérieusement.

Brainking

Lien : <http://www.brainking.com>

Cet autre site multi-jeux a la particularité de proposer le jeu en différé, équivalent des parties par correspondances des siècles derniers. Très pratique pour les joueurs ayant peu de temps à consacrer à leur passion.

Notez que ce site propose non seulement de jouer au shogi « classique » mais aussi des parties à handicap et du mini-shogi.

Shogi.fr

Pour vous informer sur le shogi français, connaître les dates et lieux des prochains tournois et des prochaines animations, vous pouvez consulter le site :

www.shogi.fr.



On y trouve toute l'actualité du shogi en France, un *tsunme* hebdomadaire, et quelques informations de fond comme les règles de jeu, une partie culturelle listant toutes les publications européennes disponibles, ainsi qu'une liste de mangas et animes où le shogi apparaît. De nombreux sites francophones et anglophones sont aussi référencés.

Forum Shogi France

Pour rentrer en contact avec des joueurs et peut-être trouver des partenaires proches de votre domicile, la Fédération propose un forum de discussion dédié au shogi :

<http://shogifrance.fr-bb.com/>



Contact Fédération Française de Shogi

Enfin, si toutefois ces informations ne répondaient à vos attentes, vous pouvez entrer en contact avec la Fédération Française de Shogi et rejoindre de nombreux joueurs répartis sur l'ensemble du territoire.

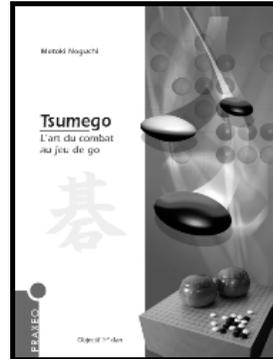
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE SHOGI
41B rue d'Ostheim – 68 320 Jepsheim
email : contact@shogi.fr

COLLECTION PRAXEO – JEUX D'ASIE



Jeu de go : Le langage des pierres

Motoki Noguchi, 2005.
Deuxième édition. Initiation.
248 pages.



Tsumego L'art du combat au jeu de go

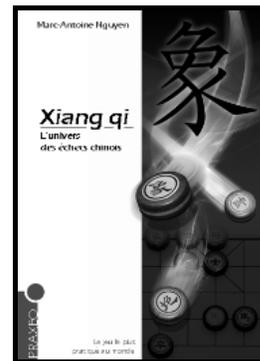
Motoki Noguchi, 2009.
Perfectionnement.
544 pages.



**Le Mah-Jong
du loisir à la compétition**
Stéphane Parcollet, 2008.
248 pages **couleur**.



**Shogi
L'art des échecs japonais**
Fabien Osmont et la
Fédération Française de
Shogi. 416 pages.



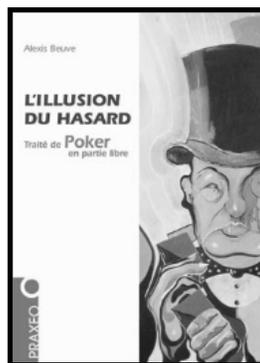
**Xiang Qi
L'univers
des échecs chinois**
Marc-Antoine Nguyen.
416 pages **couleur**.

COLLECTION PRAXEO – JEUX D'AMÉRIQUE



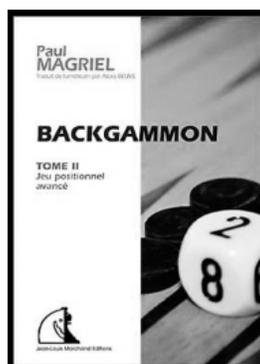
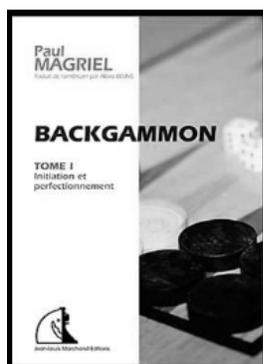
Le Poker, au-delà du hasard

Alexis Beuve, 2008.
Deuxième édition.
768 pages *couleur*.



Poker : L'illusion du hasard

Alexis Beuve, 1997, 2003.
Deuxième édition.
256 pages *couleur*.



Backgammon – « Le Magriel »

Paul Magriel © 2003 JL Marchand, Bruxelles.
Deux volumes. 572 pages, 636 positions. Traduction Alexis Beuve.

Découvrez tous ces livres sur
<http://praxeo-fr.blogspot.com>

将 Shogi

L'art des échecs japonais

Stéphane Aymonier
Erwann Le Pelleter
Florent Georges
Fabien Osmont
Frédéric Pottier
Éric Cheymol

Préface de
Yoshiharu Habu

**Aux échecs japonais, on prend possession
des pièces adverses capturées, pour ensuite
les parachuter n'importe où, même pour mater !**

Le parachutage : voilà la première révolution que nous réserve le shogi, un jeu millénaire qui partage ses origines avec les échecs. Les passionnés de tactique et de stratégie en découvriront bien d'autres dans ce livre.

Pour les **débutants** : les règles, les « proverbes », la culture japonaise et européenne, la communauté des joueurs, le jeu en ligne et les logiciels (gratuits) ainsi qu'un chapitre très étoffé « Bien démarrer au shogi » ont fait l'objet de la plus grande attention pédagogique. Les **joueurs occasionnels** et plus **avancés** trouveront aussi une formidable source de progrès pour de nombreuses années, avec un vaste éventail des ouvertures, techniques, les parties à handicap (pour affronter son fiston ou le champion du club local), les problèmes de mat (tsume shogi), les tournois et le jeu en compétition.



- 416 pages
- 389 positions
- 20 thèmes
- 8 parties commentées
- 6 auteurs



*Ce livre est un voyage culturel et ludique
vers les trésors du shogi.*

Almira Skripchenko



ISBN 2-9520472-5-1
EAN 9782952047258

35 €

PRAXEO

- Retrouvez plus d'infos, événements et bonus sur le blog Praxeo : <http://praxeo-fr.blogspot.com/>

Share Report Abuse Next Blog»
Create Blog Sign In

PRAXEO La passion des jeux

Blog Alexis Beuve - Manuels d'initiation et de perfectionnement aux plus beaux jeux du monde.
Disponibles: POKER, BACKGAMMON, JEU DE GO, MAH-JONG - À paraître: SHOGI, XIANG-QI.

22 OCT. 2009

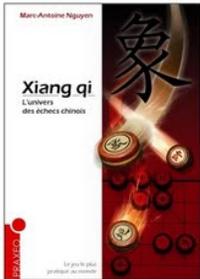
Navigation rapide

Dernières news (octobre 2009)

New! Shogi et Xiang qi, deux nouveautés Praxeo



Shogi
L'art des échecs japonais



Xiang qi
L'univers des échecs chinois



[Jeu de go](#)



[Poker](#)



[Mémoire 44](#)

Alexis Beuve




Alexis Beuve
abeuve@wanadoo.fr
06 61 66 61 85

Jean-Marie Thomas
thomas@wanadoo.fr
01 48 37 14 85

41 boulevard d'Argenson - 92200 Neuilly sur Seine

Qui êtes-vous ?



Alexis Beuve

AUTEUR et ÉDITEUR LUDIQUE.

Vous souhaitez publier sur les "grands classiques" (poker, échecs, go etc.) ?

Contactez-moi, nous étudierons ensemble votre projet.

abeuve@wanadoo.fr

Vous souhaitez distribuer ou recevoir un livre (dédiacé...)?

Vous avez apprécié cet échantillon gratuit ?

Vous souhaitez acquérir le traité complet, connaître les distributeurs à proximité de votre domicile ?

→ Contact : abeuve@wanadoo.fr