

# MINI SHOGI

Ce document PDF créé par E.Baud / Eurasia-Chess est un complément au « Jeu de Mini-Shogi au format boîte à CD de **Erhan Çubukcuoğlu** », à imprimer et découper soi-même pour réaliser son jeu.  
<http://www.boardgamegeek.com/geeklist/51428/games-formatted-to-fit-in-a-cd-box>

Cette version utilise :

- les pièces Eurasia-Chess,
- un plateau plus grand, et fournit aussi
- un plateau mini-Shogi de taille standard.

Bons Jeux et n'hésitez pas à faire découvrir le Shogi à de nouveaux Joueurs : Le mini-Shogi avec des pièces occidentalises est un excellent support!

Ce jeu, conception du plateau, pièces et illustrations sont libres, uniquement en cas d'utilisation non commerciale

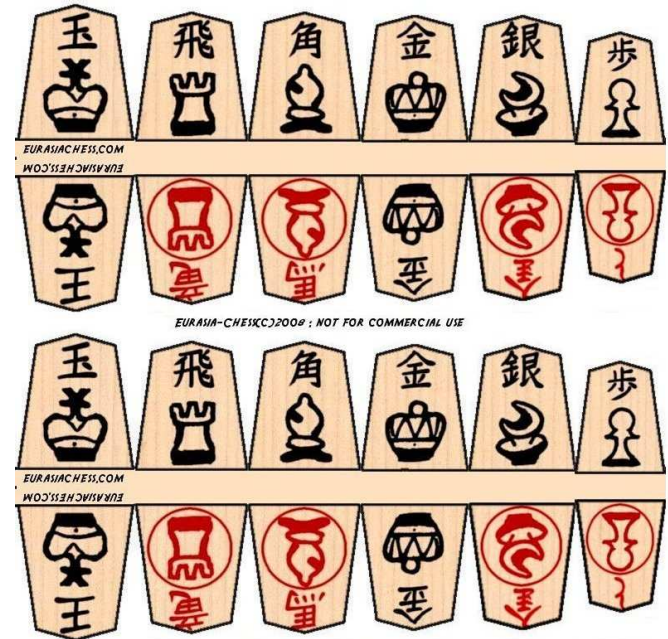
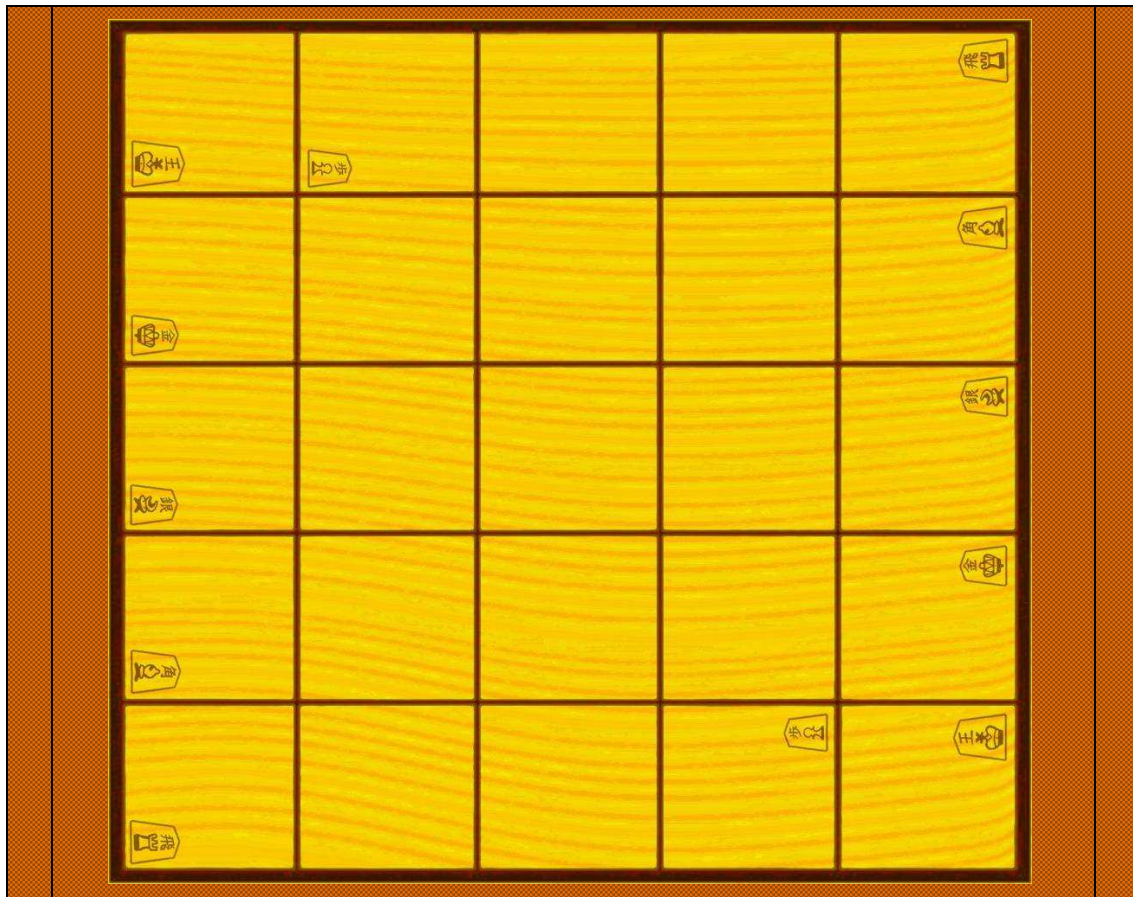


<http://www.Eurasia-Chess.com>

Page 1: Couverture CD

**Veillez imprimer : les pages 1 et 2, puis ensuite les pages 3&4 en recto-verso format A4 ; la page 5 est un plateau de Mini-Shogi de taille standard pour jouer avec les pièces classiques**

EURASIA-CHESS © 2008-2010 : usage commercial interdit



Page 2: Plateau Mini-Shogi(Fond de CD) + Pièces Mini-Shogi

### **DÉPLACEMENTS (voir diagrammes de mouvements)**

- **Roi, Tour, Fou** : comme aux échecs
- **Pion** : se déplace ET capture en avançant d'une case
- **général Or** : se déplace comme le Roi, excepté les deux diagonales arrière. C'est un bon défenseur, qui peut aussi être utile lors des mats par parachutage. Son symbole est la Dame.
- **général Argent**: se déplace sur les 3 cases avant, ainsi que les 2 cases diagonales arrière. C'est un bon attaquant. Son symbole est une demi-lune, correspondant au symbole alchimique de l'Argent.

### **PROMOTION**

La zone de promotion est la dernière ligne (comme pour les échecs). Contrairement aux échecs, toutes les pièces peuvent être promues, excepté le Roi et le général Or. On retourne la pièce lors de sa promotion (la face promue est rouge). La promotion est facultative sauf dans le cas du pion qui sera obligatoirement promu lorsqu'il arrive sur la dernière ligne. La promotion d'une pièce est autorisée, à la fin d'un mouvement, lorsque la case de destination ou d'origine est dans la zone de promotion. Les pièces promues capturées perdent leur statut "promu".

*Nota: Au Shogi (plateau 9x9), la zone de promotion correspond aux 3 dernières lignes. Si une pièce arrive dans une position où elle ne peut plus bouger (en faisant abstraction des pièces avoisinantes), celle-ci est obligatoirement promue.*

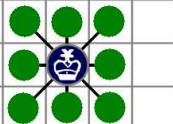

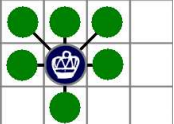

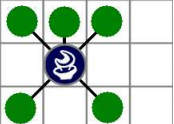



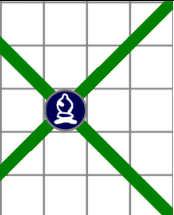

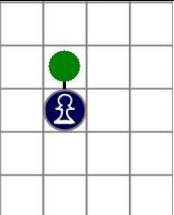

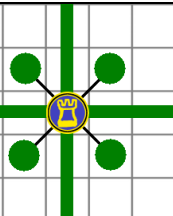

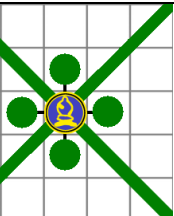


















Les pièces promues obtiennent davantage de mouvements :

- Le général Argent promu se déplace comme général Or
- Le Pion promu se déplace comme général Or
- La Tour promue gagne les mouvements du Roi
- Le Fou promu gagne les mouvements du Roi

### **PARACHUTAGE**

Les pièces adverses capturées sont stockées à droite du joueur et appartiennent dorénavant à celui qui a capturé. Les pièces de cette réserve peuvent être réutilisées par leur propriétaire, à son tour de jouer. Ce déplacement d'une pièce capturée, de la réserve vers le plateau s'appelle un parachutage ; Un joueur peut soit déplacer une pièce du plateau, soit faire un parachutage. Lorsqu'une pièce promue est capturée, elle reprend son statut « non promu » dans la réserve.

**restrictions:** Une pièce n'est parachutable que sur une case vide ; Un Pion ne peut pas être parachuté sur une colonne contenant déjà un Pion non promu du même joueur ; Un Pion parachuté ne peut pas faire échec-et-mat (un simple échec est autorisé, ainsi que l'échec et mat par parachutage d'une autre pièce). Une pièce ne peut pas être parachutée sur une case d'où elle ne pourra plus bouger (en faisant abstraction des pièces avoisinantes : pour le mini-Shogi, un Pion ne peut pas être parachuté en dernière ligne)

DIAGRAMES DES DÉPLACEMENTS					
	 <b>K</b>		 <b>G</b>		 <b>S</b>
Roi ( <b>K</b> ing)	général Or ( <b>G</b> old)	général Argent ( <b>S</b> ilver)			
	 <b>R</b>		 <b>B</b>		 <b>P</b>
Tour ( <b>R</b> ook)	Fou ( <b>B</b> ishop)	Pion ( <b>P</b> awn)			
DÉPLACEMENT DES PIÈCES PROMUES					
	 <b>+R</b>		 <b>+B</b>	 <b>S</b>	 <b>G</b>
Tour promue ( <b>+R</b> ook)	Fou promu ( <b>+B</b> ishop)	 <b>S</b>	 <b>G</b>	 <b>S</b>	 <b>G</b>
		 <b>P</b>	 <b>R</b>	 <b>S</b>	 <b>G</b>
		 <b>G</b>	 <b>K</b>	 <b>S</b>	 <b>G</b>
		 <b>K</b>		 <b>S</b>	 <b>G</b>

## MINI SHOGI

Ce jeu stratégique pour deux joueurs est une variante du jeu d'échecs Japonais Shogi. Cette variante reprend la plupart des règles du Shogi, sur un plateau plus petit (5x5 au lieu de 9x9) et avec moins de pièces, permettant des parties rapides et facilitant la découverte des mouvements des pièces de Shogi pour les débutants (et plus spécifiquement les pièces Or et Argent).

### Contenu du Jeu:

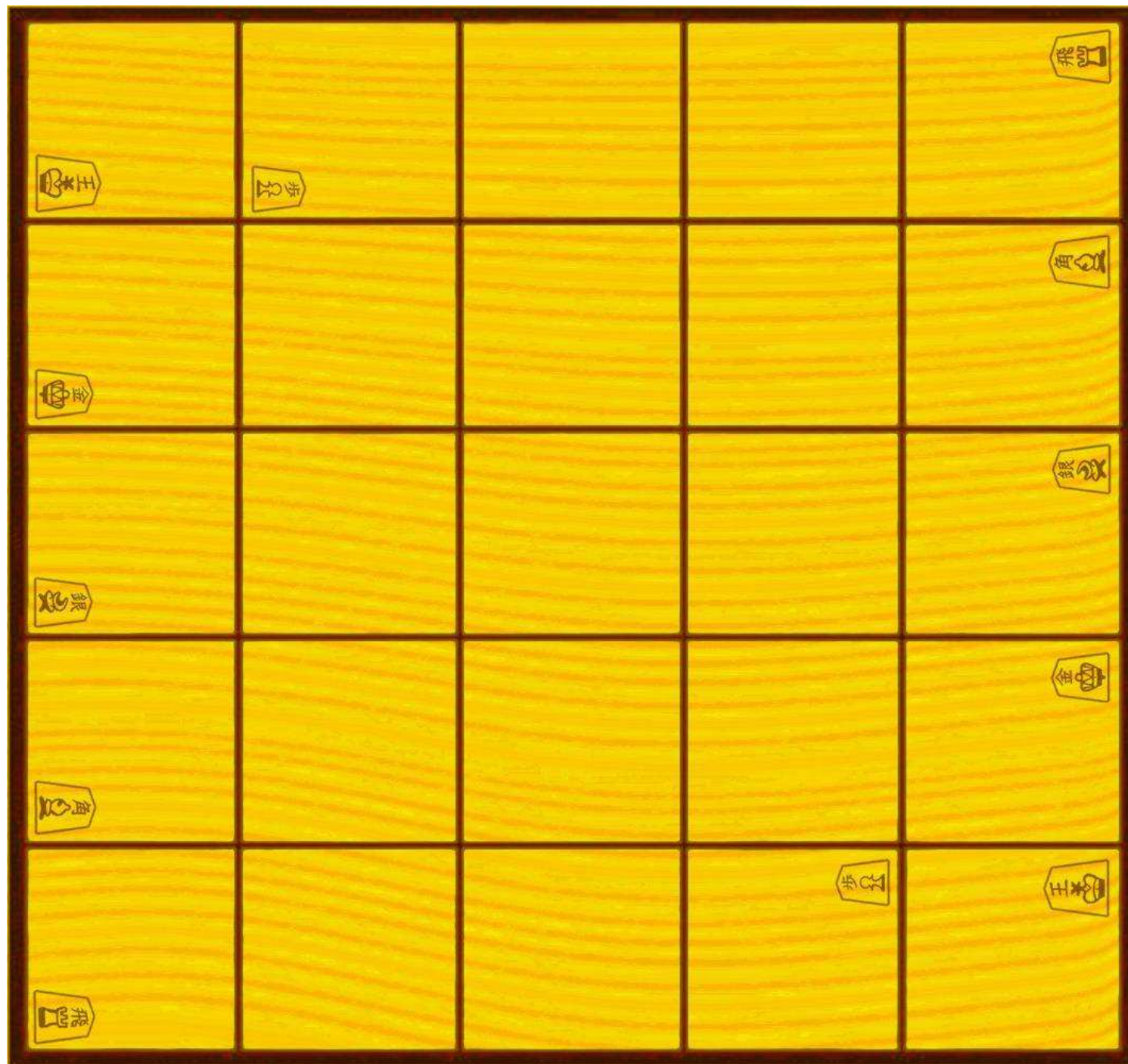
- Plateau
- Pièces : 2 Rois, 2 généraux Or, 2 généraux Argent, 2 Fous, 2 Tours, 2 Pions (les pièces sont de couleur unique, et possèdent une face promue)

### Gagner la partie:

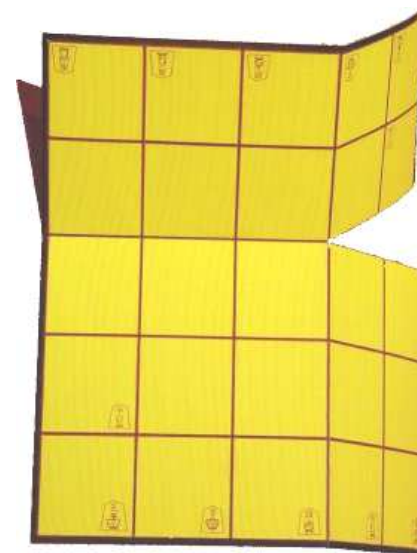
Le but du Jeu est – comme pour les échecs – de mettre le Roi adverse en Echec et Mat.

### Règles du Jeu:

La position initiale des pièces est celle indiquée sur le plateau de Jeu.



**Bonus !**



Page 5 : Plateau Mini-Shogi taille standard, à utiliser avec des pièces classiques. Ce plateau peut être plié ou coupé, pour entrer dans la boîte CD