

Introducción al Shogi

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	1
		飛						角		2
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	3
										4
										5
										6
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	7
		角						飛		8
	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	9

	5	4	3	2	1	
	銀	金	王	金	銀	1
						2
		歩	歩	歩		3
		歩	歩	歩		4
						5
	銀	金	玉	金	銀	6

Introducción al Shogi

5x6 Shogi: Cómo Empezar + Cómo Mueven las Piezas.....	1
5x6 Shogi: Promoción + Ingreso de Piezas.....	2
5x6 Shogi: Jaque y Mate + Tablas.....	3
9x9 Shogi: Cómo Empezar.....	4
9x9 Shogi: Notación Explicada.....	5
9x9 Shogi: Cómo Mueven las Piezas.....	6
9x9 Shogi: Promoción + Ingreso de Piezas.....	8
9x9 Shogi: Jaque y Mate.....	9
9x9 Shogi: Reglas Avanzadas: Mate de Ingreso de Peón + Tablas.....	10
9x9 Shogi: Reglas Avanzadas: Rey Entrante.....	11
9x9 Shogi: Juegos Hándicap.....	12

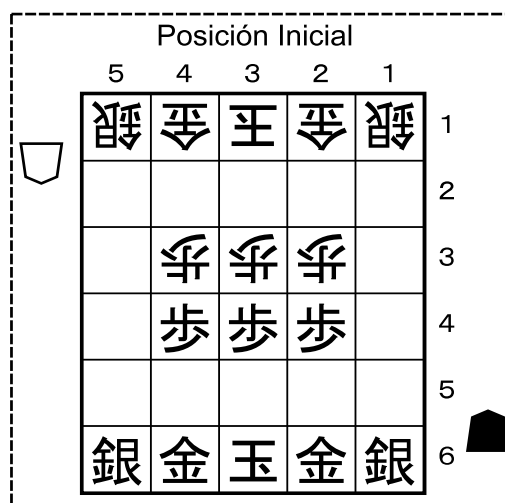
Goro-Goro Shogi ゴロゴロ将棋 (5×6)

Cómo empezar

El objetivo del juego es capturar el rey contrario.

Se decide quién va primero usando (el Sorteo de Turno por) la Tirada de Peones (Furigoma).

Se toman 3 peones, se agitan, y se lanzan al tablero. Si hay más Peones (歩) que Tokin / Peón Promocionado (と), el jugador que echó las piezas va primero (Sente). Si hay más Tokin (と) que Peones (歩), el jugador que echó las piezas va segundo (Gote). En el caso de que alguna pieza caiga de canto, causando tablas, se vuelve a hacer el Furigoma. Normalmente el jugador con más edad o más rango es quien hace el Furigoma o Tirada de Peones.

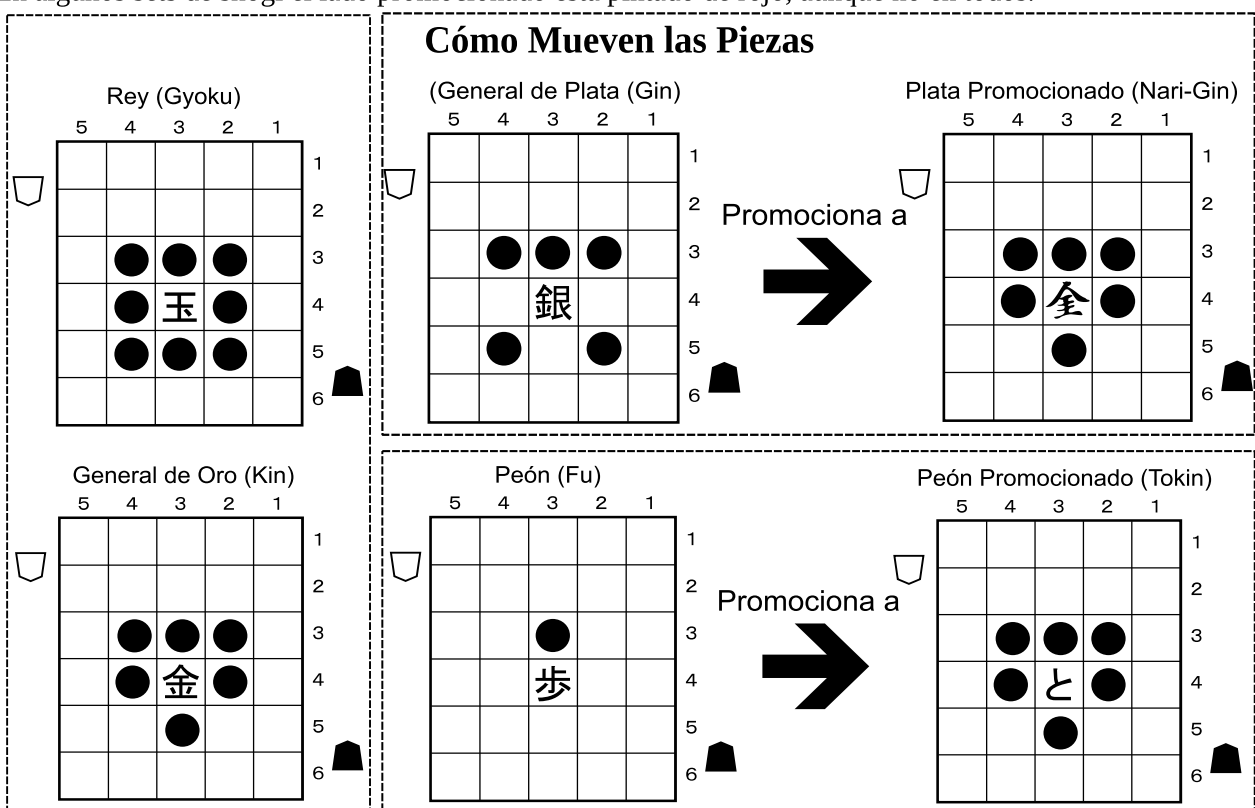


Los jugadores alternan turnos para mover sus piezas. Un jugador debe mover si es su turno, ya que pasar el turno sin mover no está permitido. El jugador que va primero se llama Sente y se le asigna el color Negro, mientras que al que va segundo se le llama Gote y se le asigna el color Blanco.

El saludo tradicional para empezar un juego es Onegaishimasu, acompañado de una pequeña reverencia (“Encantado, que tengamos un buen juego!”).

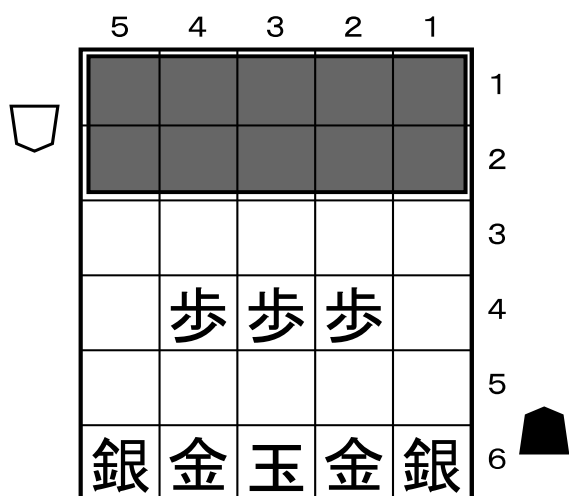
Los saludos tradicionales para acabar un juego son Makemashita (“He perdido, me rindo”), y Arigatou-gozaimashita (“Muchas gracias”), según el caso, ambos acompañados de una pequeña reverencia

Las piezas de shogi tienen forma de pentágono y dos caras. La punta del pentágono apunta al campo contrario, y se da la vuelta a la pieza cuando se promociona, dejando la otra cara boca arriba. En algunos sets de shogi el lado promocionado está pintado de rojo, aunque no en todos.

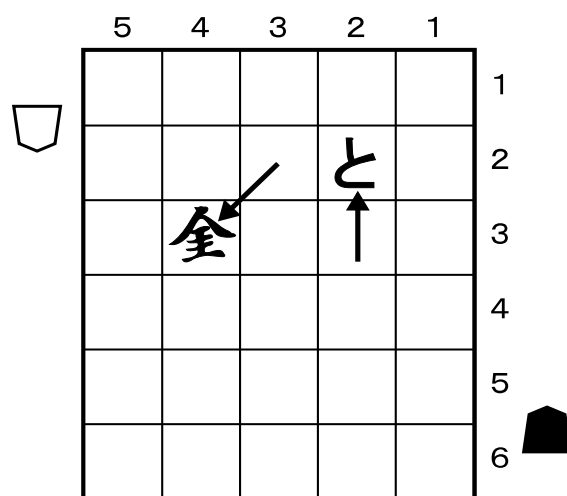


Promoción

Zona de Promoción



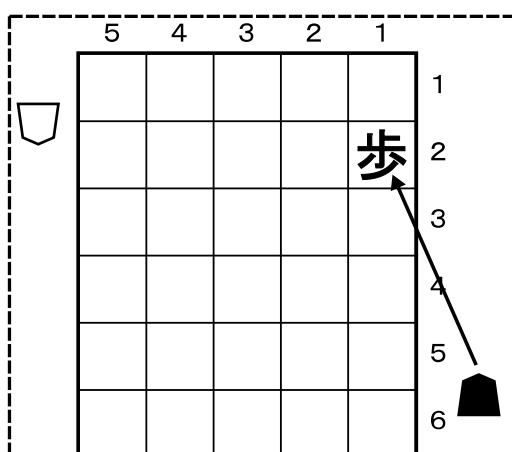
La Zona de Promoción son las dos últimas filas del tablero. Si una pieza llega a ella, sale de ella, o se mueve dentro de ella, al final del turno se puede promocionar dándole la vuelta. Las piezas se mantienen promocionadas durante el resto del juego hasta que son capturadas.



Todas las piezas pueden promocionar excepto el Rey y el General de Oro. La promoción es opcional excepto en el caso del Peón cuando llega a la última fila del tablero.

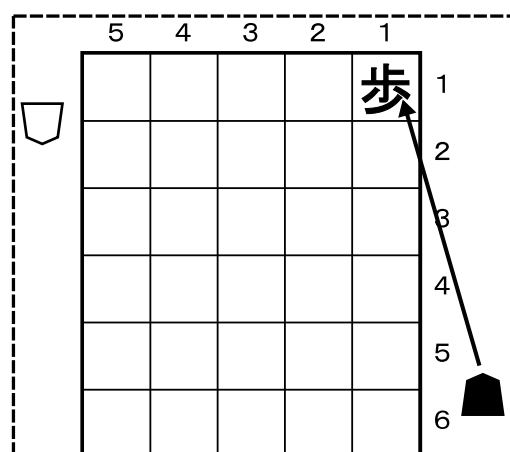
Reingreso de Piezas

Las piezas capturadas se colocan al lado del tablero en un sitio visible para el oponente (preferentemente en un reposapiezas). Éstas pasan a llamarse “piezas en mano”. Durante el turno de un jugador, en vez de mover una pieza que se encuentre ya en el tablero, pueden mover una pieza en mano del reposapiezas al tablero. A ésta acción se le llama Ingreso. Una pieza puede ser ingresada en cualquier casilla libre del tablero, con algunas restricciones:



SÍ

Las piezas ingresadas siempre se colocan con la cara no promocionada hacia arriba (sin importar si estaban promocionadas o no cuando fueron capturadas).



NO

Las piezas no se pueden ingresar en casillas en las que no tengan movimientos legales (no se puede ingresar un peón en la última fila).

No se puede poner dos peones no promocionados en la misma columna.

SÍ

NO

Jaque y Jaque Mate

Cuando el Rey está siendo atacado eso se llama Jaque (Oute). Cuando el Rey de un jugador está en Jaque, el jugador debe responder a esa amenaza, escapando o capturando la pieza que ataca al Rey. Si eso no es posible, entonces es Jaque Mate (Tsumi), y el juego acaba.

El último movimiento de un Jaque Mate no puede ser un Ingreso de Peón (no te preocupes, no es algo que ocurra a menudo en las partidas).

Es Jaque Mate..

Es Jaque,
pero el Rey puede escapar..

Tablas

La partida resulta en tablas si la misma posición ocurre 4 veces.

Shogi 将棋 (9x9)

Cómo Empezar

El objetivo del juego es capturar el rey contrario.

Se decide quién va primero usando (el Sorteo de Turno por) la Tirada de Peones (Furigoma). Se toman 5 peones, se agitan, y se lanzan al tablero. Si hay más Peones (歩) que Tokin / Peón Promocionado (と), el jugador que echó las piezas va primero (Sente). Si hay más Tokin (と) que Peones (歩), el jugador que echó las piezas va segundo (Gote). En el caso de que alguna pieza caiga de canto, causando tablas, se vuelve a hacer el Furigoma. Normalmente el jugador con más edad o más rango es quien hace el Furigoma o Tirada de Peones.

Posición Inicial

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1	皇	科	爵	参	王	参	爵	科	皇	
2		飛						馬		
3	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
4										
5										
6										
7	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
8		角						飛		
9	香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	

Los jugadores alternan turnos para mover sus piezas. Un jugador debe mover si es su turno, ya que pasar el turno sin mover no está permitido. El jugador que va primero se llama Sente y se le asigna el color Negro, mientras que al que va segundo se le llama Gote y se le asigna el color Blanco.

El saludo tradicional para empezar un juego es Onegaishimasu, acompañado de una pequeña reverencia (“Encantado, que tengamos un buen juego!”).

Los saludos tradicionales para acabar un juego son Makemashita (“He perdido, me rindo”), y Arigatou-gozaimashita (“Muchas gracias”), según el caso, ambos acompañados de una pequeña reverencia.

Las piezas de shogi tienen forma de pentágono y dos caras. La punta del pentágono apunta al campo contrario, y se da la vuelta a la pieza cuando se promociona, dejando la otra cara boca arriba. En algunos sets de shogi el lado promocionado está pintado de rojo, aunque no en todos.

Cómo Funcionan las Coordenadas

El tablero es una cuadrícula de 9x9: 81 casillas. Las filas Horizontales se llaman Filas. Las Verticales se llaman Columnas.

Coordenadas desde la perspectiva de Sente (Negras)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1	91	81	71	61	51	41	31	21	11	1
2	92	82	72	62	52	42	32	22	12	2
3	93	83	73	63	53	43	33	23	13	3
4	94	84	74	64	54	44	34	24	14	4
5	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5
6	96	86	76	66	56	46	36	26	16	6
7	97	87	77	67	57	47	37	27	17	7
8	98	88	78	68	58	48	38	28	18	8
9	99	89	79	69	59	49	39	29	19	9

Coordenadas desde la perspectiva de Gote (Blancas)

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99	
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98	
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97	
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96	
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95	
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94	
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93	
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92	
1	11	21	31	41	51	61	71	81	91	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Notación

La notación es una forma de leer y escribir las partidas anotadas (llamadas kifu).

Munekichi Wada vs Soho Amano, 1834

■歩-76 □歩-34 ■歩-95 □と-59
 ■歩-26 □歩-44 ■歩x94 □香x94
 ■歩-25 □角-33 ■香x94 □飛*98
 ■銀-48 □銀-32 ■銀*88 □飛x94+
 ■歩-56 □飛-42 ■歩*95 □龍x95
 ■金(49)-58 □玉-62 ■歩*96 □龍-84
 ■玉-68 □玉-72 ■歩-86 □香*66
 ■玉-78 □歩-94 ■金-56 □歩*97
 ■歩-96 □玉-82 ■歩-85 □龍-74
 ■銀-57 □銀-72 ■玉-87 □と-69
 ■歩-55 □歩-45 ■金-89 □とx68
 ■銀-56 □歩-35 ■香*95 □銀*98
 ■銀-68 □金(41)-52 ■金x98 □歩x98+
 ■銀-57 □飛-44 ■銀*91 □玉-71
 ■歩-66 □歩-64 ■玉x98 □と-78
 ■金-67 □銀-43 ■角*35 □歩*53
 ■角-79 □歩-24 ■桂x65 □角-69+
 ■歩-46 □歩x25 ■桂x53+ □とx88
 ■歩x45 □飛-24 ■Se rinde
 ■歩*27 □歩-36 Amano gana después de 114
 ■歩x36 □歩*38 movimientos
 ■銀-48 □飛-22
 ■歩-16 □歩-54
 ■角-46 □金-63
 ■桂-77 □飛-52
 ■飛x38 □歩x55
 ■銀(56)-47 □銀-54
 ■桂-37 □歩-65
 ■銀-57 □歩x66
 ■銀x66 □歩*65
 ■銀-57 □金-64
 ■歩*68 □歩-56
 ■銀(47)x56 □金-55
 ■銀x55 □銀x55
 ■角x55 □角x55
 ■歩*56 □角*47
 ■飛-39 □歩*38
 ■歩x55 □歩x39+
 ■金-79 □と-49

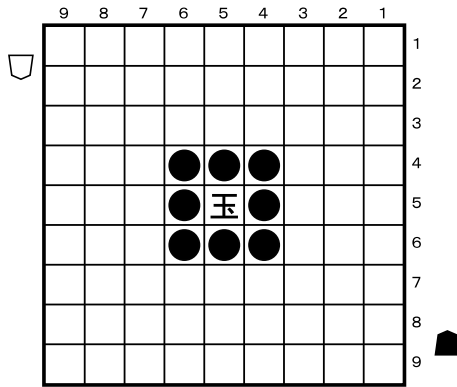
■	Sente/Shitate
□	Gote/Uwate
X	Captura
*	Ingreso/a
+	Promociona
=	No Promociona
王/K	Rey /King
金/G	General de Oro/ Gold
銀/S	General de Plata/Silver
桂/N	Caballero/Knight
香/L	Lanza/Lance
歩/P	Peón/Pawn
角/B	Álfil/Bishop
飛/R	Torre/Rook
と/T	Tokin (Peón Promocionado)
馬/H	Pegaso (Álfil Prom.)/Horse
龍/D	Dragón (Torre Prom.)/Dragon
+銀/+S	Plata Prom
+桂/+N	Caballero Prom
+香/+L	Lanza Prom

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
歩	銀	桂	王	歩				桂	星	1
歩			銀		金					2
歩		歩	歩		金				歩	3
歩			銀							4
歩	香	歩			歩	歩	角	歩		5
歩	歩		星	金			歩		歩	6
歩				銀			桂	歩		7
歩	玉	歩								8
歩			歩						香	9

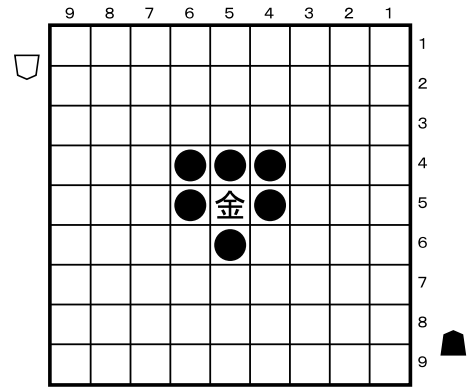
Wada 金歩 4

Cómo Mueven las Piezas

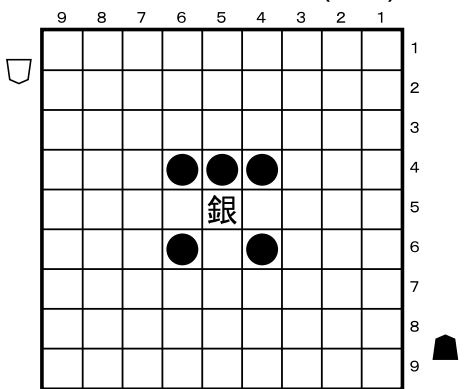
Rey (Gyoku)



General de Oro (Kin)



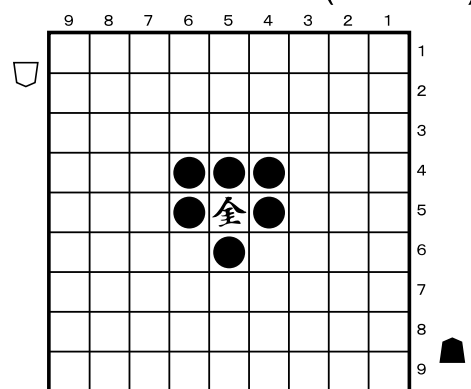
General de Plata (Gin)



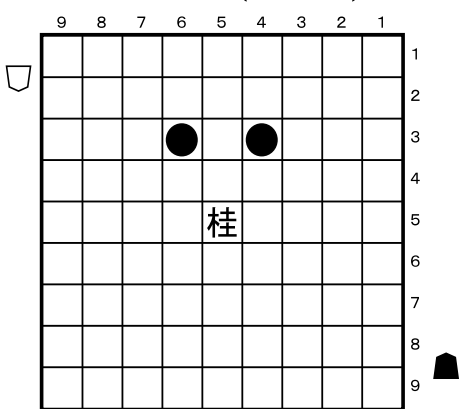
Promociona a



Plata Promocionado (Nari-Gin)



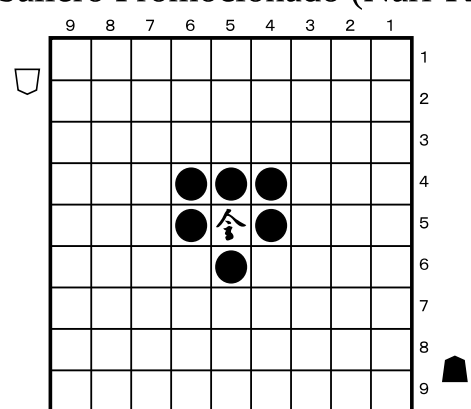
Caballero (Keima)



Promociona a

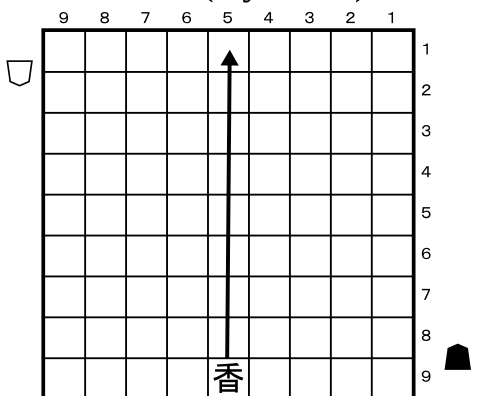


Caballero Promocionado (Nari-Kei)



El Caballero es la única pieza que puede saltar por encima de otras piezas.

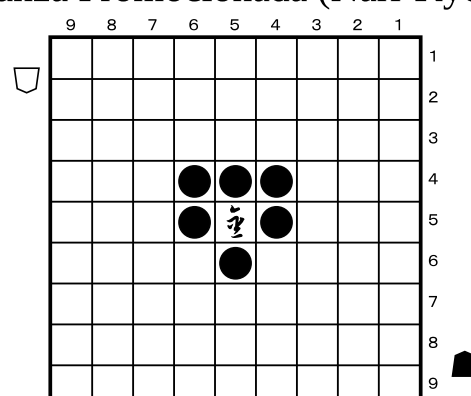
Lanza (Kyousha)



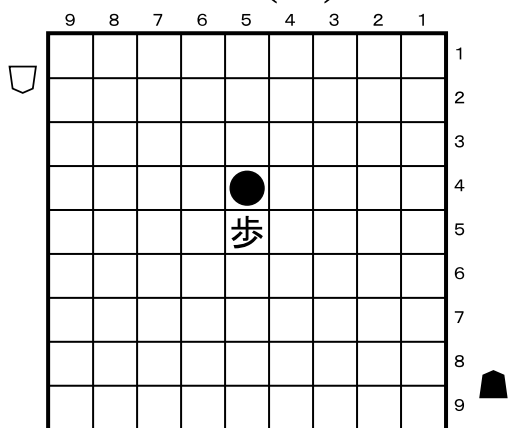
Promociona a



Lanza Promocionada (Nari-Kyou)



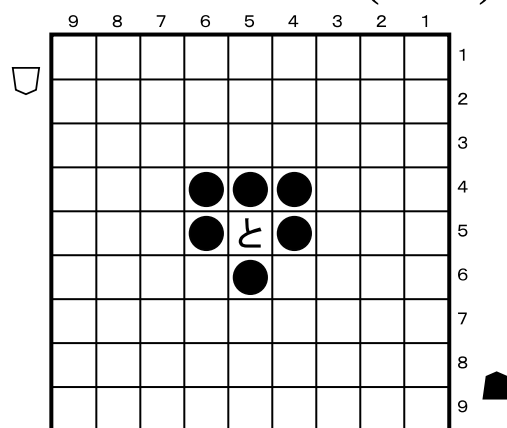
Peón (Fu)



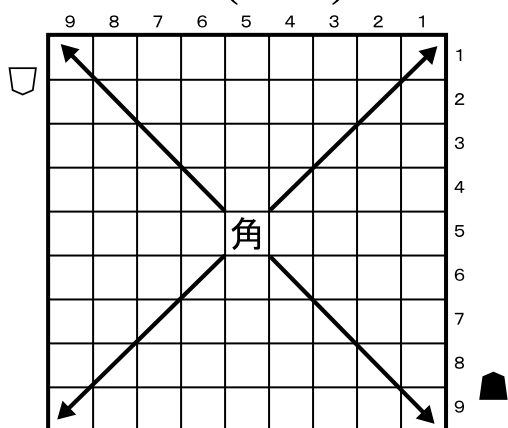
Promociona a



Peón Promocionado (Token)



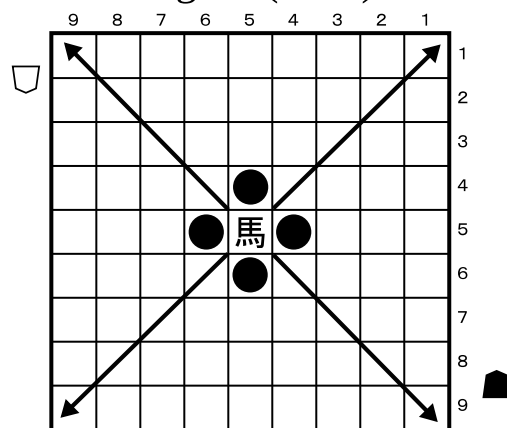
Alfil (Kaku)



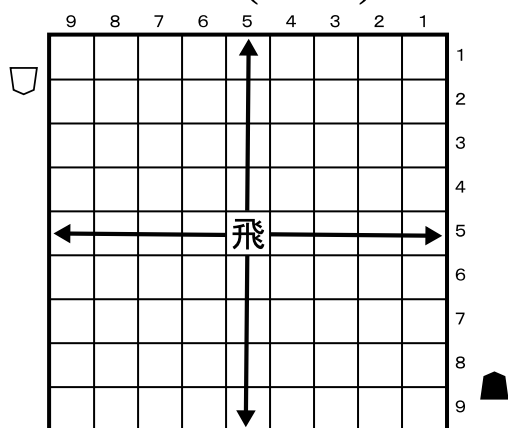
Promociona a



Pegaso (Uma)



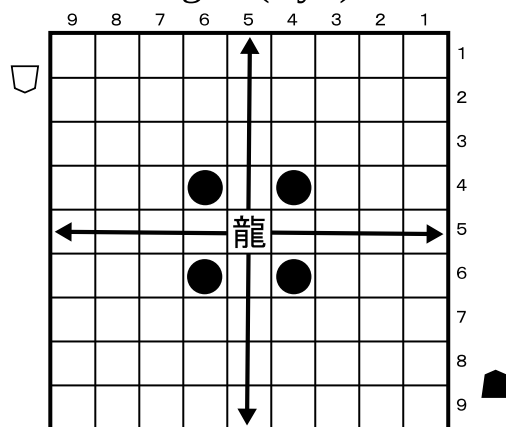
Torre (Hisha)



Promociona a

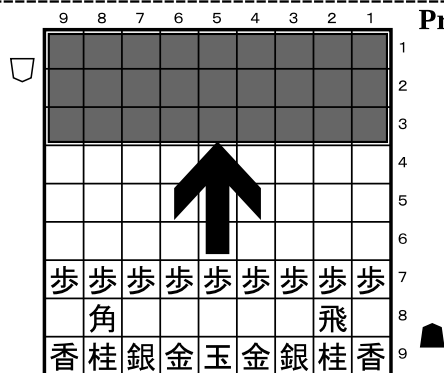


Dragón (Ryu)

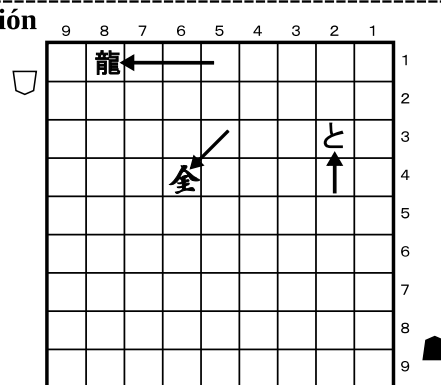


a veces se usa el carácter simplificado 竜 en su lugar.

Promoción



La Zona de Promoción son las tres últimas filas del tablero. Si una pieza llega a ella, sale de ella, o se mueve dentro de ella, al final del turno se puede promocionar dándole la vuelta. Las piezas se mantienen promocionadas durante el resto del juego hasta que son capturadas.

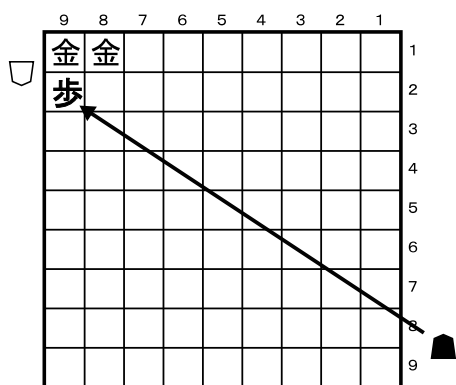


Todas las piezas pueden promocionar excepto el Rey y el General de Oro. La promoción es opcional excepto en el caso de los Peones, Lanzas y Caballeros al llegar al final del tablero.

Todas las piezas pueden promocionar excepto el Rey y el General de Oro. La promoción es opcional excepto en el caso de los Peones, Lanzas y Caballeros al llegar al final del tablero.

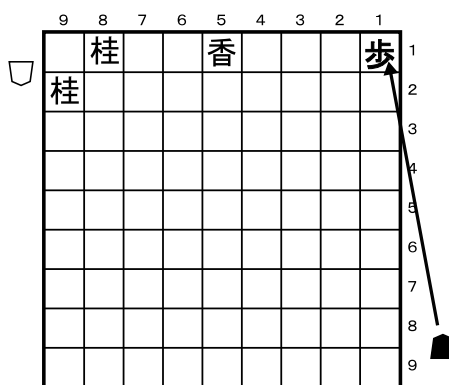
Ingreso de Piezas

Las piezas capturadas se colocan al lado del tablero en un sitio visible para el oponente (preferentemente en un reposapiezas). Éstas pasan a llamarse “piezas en mano”. Durante el turno de un jugador, en vez de mover una pieza que se encuentre ya en el tablero, puede mover una pieza en mano del reposapiezas al tablero. A ésta acción se le llama Ingreso. Una pieza puede ser ingresada en cualquier casilla libre del tablero, con algunas restricciones:



SÍ

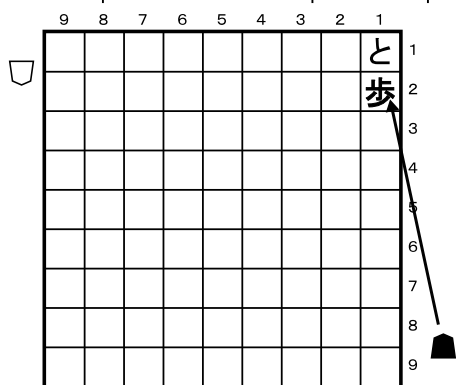
Las piezas ingresadas siempre se colocan con la cara no promocionada hacia arriba (sin importar si estaban promocionadas o no cuando fueron capturadas).



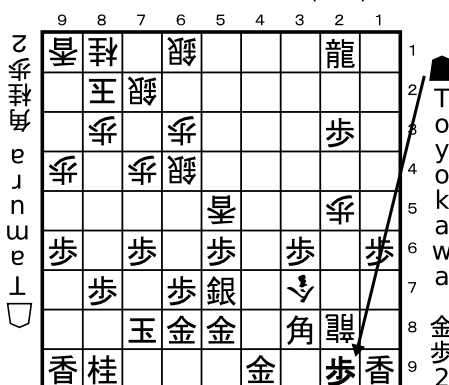
NO

Las piezas no se pueden ingresar en casillas en las que no puedan mover en el futuro (no se puede ingresar un peón en la última fila, por ejemplo).

No puedes colocar dos peones no promocionados en la misma Columna (Nifu).



SÍ

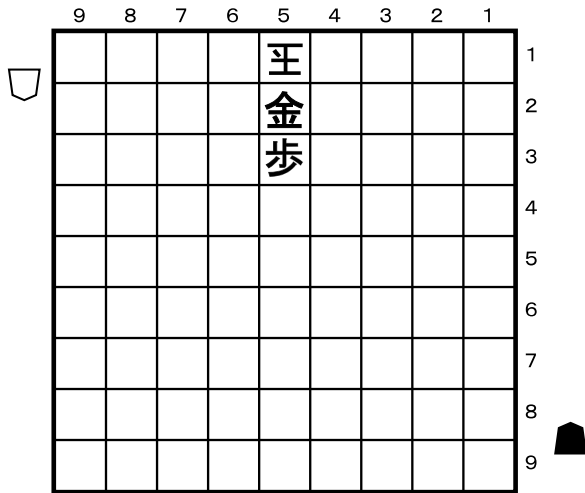


NO

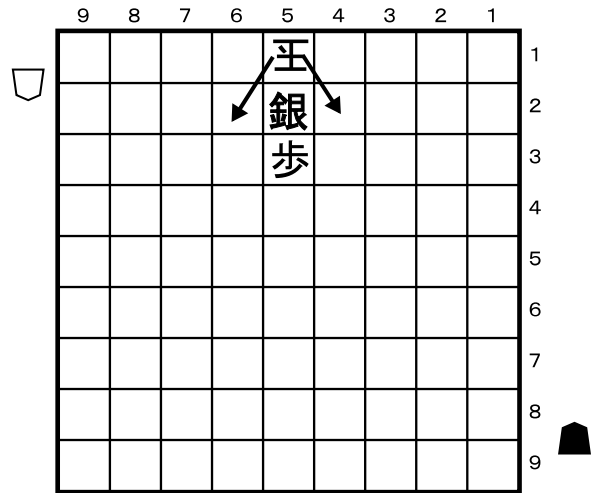
Ejemplo de una derrota por Nifu de Takahiro Toyokawa vs Kosuke Tamura, 2004

Jaque y Jaque Mate

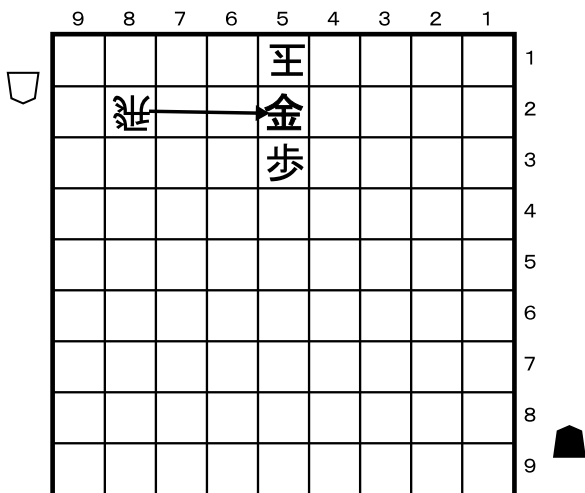
Cuando el Rey está siendo atacado eso se llama Jaque (Oute). Cuando el Rey de un jugador está en Jaque, el jugador debe responder a esa amenaza, escapando o capturando la pieza que ataca al Rey. Si eso no es posible, entonces es Jaque Mate (Tsumi), y el juego acaba.



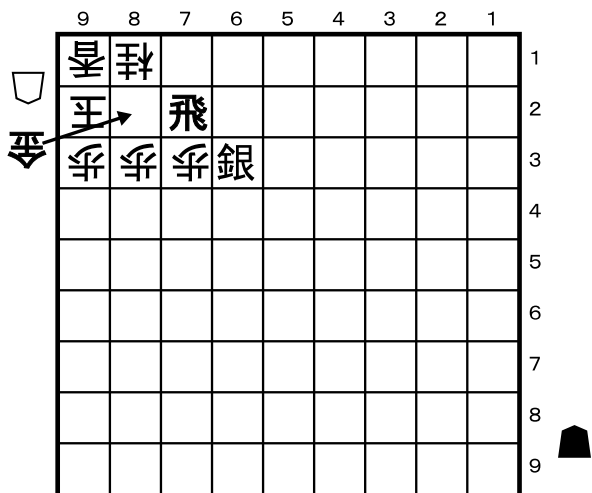
Es Jaque Mate.



Es Jaque, pero el Rey puede escapar.



Es Jaque, pero Gote puede recapturar.



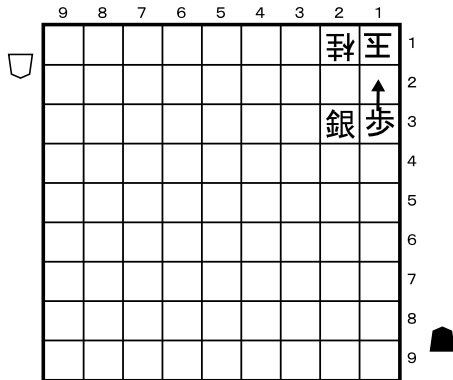
Es Jaque, pero Gote puede defender ingresando una pieza para interponerla entre el rey y el ataque.

Reglas Avanzadas

No te preocupes, estas reglas raramente son relevantes en la mayoría de juegos.

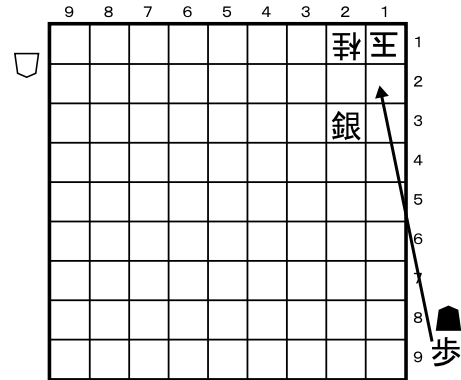
Mate por Ingreso de Peón (Uchifuzume)

Un ingreso de peón no puede ser el movimiento final de un jaque mate.



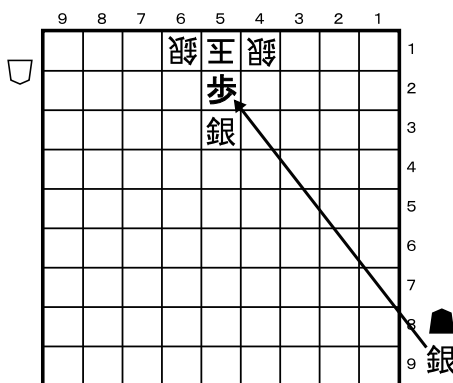
Sí

Puedes hacer jaque mate con un peón que ya esté en el tablero.



NO

El ingreso de peón no puede ser el movimiento final de la secuencia de mate.



Sí

Puedes hacer un ingreso de peón como parte de una secuencia de mate, mientras no sea éste el último movimiento. (Si $\triangle$ 銀61x52, entonces $\blacktriangle$ 銀*62. Si $\triangle$ 銀41x52, entonces $\blacktriangle$ 銀*42.)



Hirokazu Ueno vs Yuji Maeda, 2004

Un raro ejemplo de no promoción para evitar dar mate con ingreso de peón. Aquí Gote no puede jugar $\triangle$ 歩*96 porque sería un movimiento ilegal. Si Sente hubiera promocionado el Alfil, entonces sería mate con $\triangle$ 歩*96 $\blacktriangle$ 馬x96 $\triangle$ 銀x96+ $\blacktriangle$ 玉x96 $\triangle$ 飛-91 $\blacktriangle$ 歩*95 $\triangle$ 角*87 $\blacktriangle$ 玉-97 $\triangle$ 飛x95.

Tablas por Repetición (Sen-nichi-te): Si la misma posición ocurre 4 veces, siendo el mismo turno y teniendo las mismas piezas en mano, sin importar la secuencia, el juego resulta en tablas. Tablas no se considera un resultado definitivo, por lo que la partida procede a jugarse otra vez con colores cambiados.

Jaque Continuo: Si la posición se repite 4 veces porque un jugador estuvo dando jaque en cada movimiento, entonces el jugador que estuvo dando esos jaques pierde.

Rey Entrante (Nyugyoku): Las piezas de shogi son mejores atacando hacia adelante que hacia atrás. Si un Rey consigue a través del tablero introduciéndose en el campo contrario, muchas veces darle jaque mate se convierte en casi imposible. Especialmente cuando tiene un ejército de piezas promocionadas a su disposición como refuerzo. El shogi normalmente se centra en capturar el rey contrario haciéndole jaque mate, pero en una situación como la de Doble Rey Entrante se necesita un método diferente para resolver el juego.

Los criterios usados son, entonces:

- El Rey del jugador ha entrado el campo contrario (las últimas tres filas) y no está en jaque.
- El jugador tiene 10 o más piezas (aparte del Rey) dentro del campo del Adversario.
- El jugador cumple el requisito de puntos mínimos.

El Rey no cuenta. La Torre y el Alfil valen 5 puntos cada uno. Otras piezas (Peones, Lanzas, Caballeros, Platas, y Oros) valen 1 punto cada uno. Sólo las piezas en mano y las piezas dentro del campo contrario cuentan para este cálculo. Si éste es un juego hándicap, entonces el Dador de Hándicap (Uwate) tiene compensación por las piezas faltantes:

- Hándicap de Lanza: 1 punto
- Hándicap de Alfil: 5 puntos
- Hándicap de Torre: 5 puntos
- Hándicap de Torre y Lanza: 6 puntos
- Hándicap de Dos Piezas(Torre y Afil): 10 puntos
- Hándicap de Cuatro Piezas: 12 puntos
- Hándicap de Seis Piezas: 14 puntos
- Hándicap de Ocho Piezas: 16 puntos

Según el sistema de 24 puntos (usados por los jugadores profesionales), si ambos jugadores tienen al menos 24 puntos, la partida resulta en tablas. Si un jugador tiene menos de 24 puntos, pierde.

El número máximo de puntos en la posición inicial es 54. Cada jugador empieza con el equivalente de 27 puntos. Debido a limitaciones de tiempo, muchos torneos amateurs y servidores de shogi online como 81dojo adoptan el sistema de 27 puntos. Según este sistema, si Sente (Negras) tiene 28 o más puntos, entonces gana. Si Gote (Blancas) tiene 27 puntos o más, gana. No existen las tablas en los juegos de Doble Rey Entrante según el sistema de 27 puntos.

La naturaleza del juego puede cambiar de golpe en una situación de Doble Rey Entrante, pero hay algunos puntos a tener en cuenta. Primero, es una situación poco frecuente. Segundo, proporciona un equilibrio importante al juego. Si un jugador ataca con abandono imprudente y sin cuidado, puede dejar escapar a su oponente. También existe una analogía al respecto. El shogi es una batalla, y si ningún lado puede dar el golpe de gracia, entonces quien emerge con su propio ejército ileso / con el mayor número de hombres, es el ganador. Sería una victoria pírrica evadir una captura pero tener tu propio ejército destruido.

9	8	7	6	5	4	3	2	1
				金			王	
				と	金	と	金	
			金		龍			と
						銀		
	歩					馬		
	歩						歩	王
							歩	

Kazuki Kimura vs Tatsuya Sugai, 2019
Sente (Negras) tiene 32 puntos. Gote (Blancas) tiene sólo 22 puntos. Por tanto, Sente gana.

9	8	7	6	5	4	3	2	1
	金							金
	金	王	金		と			
と	と	と				金		
					金		金	
		馬					馬	
馬								
	歩	歩	歩			歩	歩	歩
							金	
							王	

Mitsunori Makino vs Toshiyuki Nakao, 2018
Sente (Negras) tiene 30 puntos. Gote (Blancas) tiene 24 puntos. Por tanto, resulta en tablas según la regla de los 24 puntos.

Juegos Hándicap

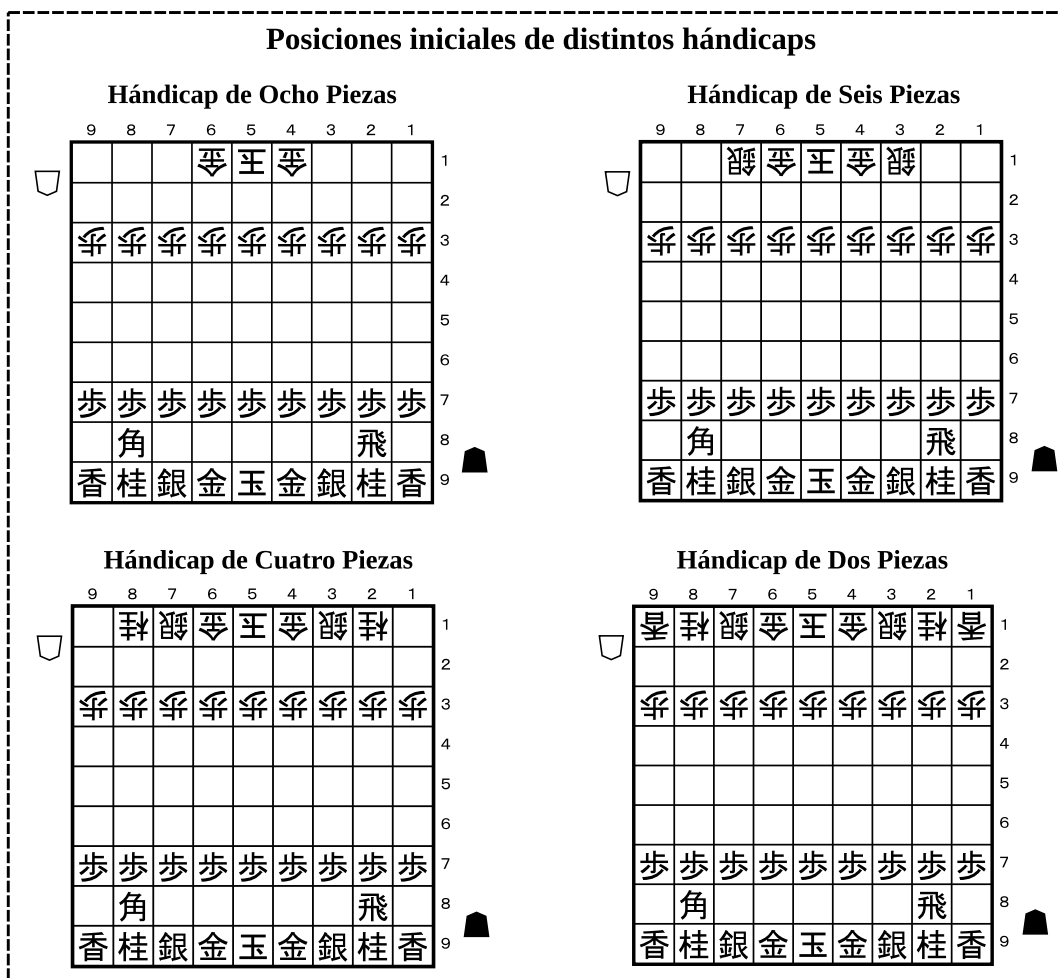
Las partidas unilaterales no son divertidas. Los juegos hándicap (Komauchi) son una forma hacer el juego más emocionante y equilibrado dándole a ambos jugadores la oportunidad de ganar. Es también una forma instructiva de gradualmente perfeccionar tus habilidades.

En los juegos handicap, el tablero se prepara como en un juego en igualdad en el que ambos jugadores tienen las mismas piezas. Una vez se acuerda el hándicap, el Dador de Hándicap (Uwate) retira esas piezas del tablero, y las pone otra vez dentro de la caja o bolsa de piezas. Entonces, el juego empieza. El Dador de Handicap (Uwate) mueve primero, y el Receptor del Hándicap (Shitate) mueve segundo.

Los juegos hándicap son registrados desde la perspectiva de las Negras (Shitate). El Dador de Handicap (Uwate) es representado con el color Blanco, aunque mueva primero. Esto es al revés de los juegos (normales) en igualdad, donde el Negro (Sente) mueve primero.

Diferentes niveles de Hándicap:

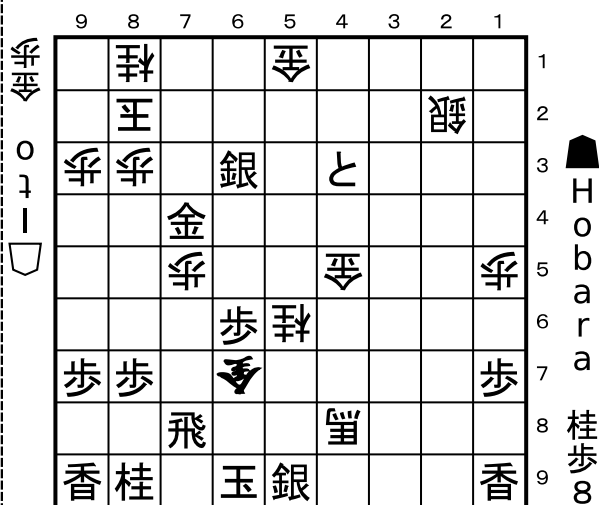
- Hándicap de Ocho Piezas (Torre, Alfil, Lanzas, Caballeros, y Generales de Plata)
- Hándicap de Seis Piezas (Torre, Alfil, Lanzas, y Caballeros)
- Hándicap de Cuatro Piezas (Torre, Alfil, y Lanzas)
- Hándicap de Dos Piezas (Torre y Alfil)
- Hándicap de Torre y Lanza (Torre y Lanza Izquierda)
- Hándicap de Torre
- Hándicap de Alfil
- Hándicap de Lanza (Lanza Izquierda)
- Hándicap de Sente (se cede el Primer Turno)



Partida ejemplo de Hándicap de Cuatro Piezas

Kamozaemon Hobara vs Kanju Ito, 1756

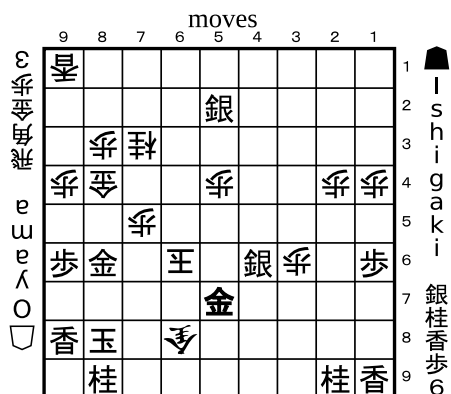
... □銀-62 ■飛-76 □玉-82
 ■歩-76 □歩-54 ■飛x78 □+銀-37
 ■歩-26 □銀-53 ■とx63 □歩*77
 ■歩-25 □銀-22 ■角x77 □桂*56
 ■歩-24 □歩x24 ■と-72 □玉x72
 ■飛x24 □金-32 ■角-55 □歩*77
 ■飛-26 □金-72 ■飛x77 □歩*75
 ■歩-46 □歩-74 ■角x37 □金*47
 ■歩-45 □金-73 ■角-15 □歩-14
 ■歩-36 □金-64 ■歩-66 □金-38
 ■歩-35 □歩-55 ■飛-57 □金-55
 ■銀-48 □歩-44 ■飛-58 □歩x15
 ■歩-75 □玉-62 ■飛x38 □桂-45
 ■歩x74 □歩x45 ■銀x45 □金x45
 ■銀-47 □銀-44 ■飛-78 □角*37
 ■銀-36 □金x74 ■玉-58 □銀*76
 ■桂-37 □金-64 ■歩*49 □角-46+
 ■銀x45 □銀x35 ■金*74 □馬x36
 ■飛-86 □玉-72 ■玉-59 □馬-37
 ■歩*36 □銀-26 ■桂*48 □歩*47
 ■金-38 □歩*43 ■金-58 □歩x48+
 ■歩*44 □歩-34 ■歩x48 □桂*36
 ■歩x43+ □金x43 ■玉-69 □桂(36)x48+
 ■歩*44 □金-53 ■金x48 □歩*68
 ■歩-56 □桂-33 ■銀x68 □馬x48
 ■歩x55 □銀x37+ ■銀*63 □玉-82
 ■歩-54 □金-52 ■銀-59 □銀-67+
 ■銀x34 □+銀x38 ■se rinde
 ■歩-43+ □金-51 Ito gana después de 113
 ■歩-53+ □歩*78 moves



Partida ejemplo de Hándicap de Dos Piezas

Junji Ishigaki vs Yasuharu Oyama, 1973

... □銀-62 ■金-86 □歩-83
 ■歩-76 □歩-54 ■歩-44 □歩x44
 ■歩-46 □銀-53 ■歩*45 □歩-34
 ■歩-45 □金-32 ■歩x44 □桂-33
 ■歩-56 □金-62 ■桂-45 □桂x45
 ■歩-36 □玉-52 ■歩-43+ □金x43
 ■歩-35 □銀-22 ■角x11+ □歩-35
 ■銀-68 □歩-74 ■銀x45 □歩*44
 ■銀-57 □歩-64 ■銀(45)-56 □銀-34
 ■銀-46 □歩-94 ■馬-21 □歩-55
 ■歩-96 □歩-14 ■銀x55 □歩*54
 ■歩-16 □金-73 ■銀(55)-46 □歩-45
 ■銀-48 □金-84 ■銀x45 □銀x45
 ■銀-47 □玉-63 ■馬x43 □歩*46
 ■飛-58 □桂-73 ■銀-58 □歩-36
 ■玉-48 □金-85 ■桂*29 □桂*35
 ■玉-38 □金x76 ■金*57 □銀*47
 ■金-78 □歩-84 ■銀x47 □歩x47+
 ■桂-37 □歩-24 ■金(48)x47 □桂x47+
 ■歩-26 □歩-85 ■玉x47 □歩*46
 ■香-98 □歩-86 ■金x46 □銀*58
 ■歩x86 □金x86 ■玉x58 □銀x46
 ■歩*84 □歩*82 ■玉-68 □歩-66
 ■歩-55 □歩x55 ■歩x66 □金*56
 ■飛x55 □歩*54 ■玉-78 □銀-57+
 ■飛-59 □銀-23 ■玉-88 □+銀-68
 ■金-48 □金-85 ■飛-49 □金x66
 ■飛-29 □金x84 ■銀*52 □玉-64
 ■歩-25 □歩x25 ■馬x53 □玉x53
 ■飛x25 □歩*24 ■飛-43+ □玉-64
 ■飛-29 □歩-75 ■龍-63 □玉-55
 ■歩*72 □玉x72 ■銀*46 □玉-56
 ■金-87 □玉-63 ■龍x66 □玉x66
 ■飛-79 □歩-65 ■金*57 □se rinde
 Ishigaki gana después de 134
 moves



Una Introducción al Shogi

por Garrett Gilliard

Boston Shogi Association

<https://bostonshogi.com/>

Traducido al Español por DiptaRising

Shogi Dojo Barcelona

<https://shogidojobarcelona.com/>

Shogi no Kokoro

<https://shogi.es/>

Shogi en Español

<https://www.shogienespanol.com/>

FESA (Federation of European Shogi Associations)

<https://fesashogi.eu/>

Para comprar tu propio set de shogi:

Nekomado

<http://shop.nekomado.com/>

AOYAMA GOBANTEN

<https://www5b.biglobe.ne.jp/~goban/english@shogi@version.html>

Dónde jugar a shogi gratis:

81dojo

<https://81dojo.com/en/>

Shogi Wars

<https://shogiwars.heroz.jp/?locale=en>

Lishogi

<https://lishogi.org/>

Créditos:

Gracias a Sean Wilson "media_man" por implementar el booklet

www.codereality@outlook.com

Piezas Cursivas (全, 圭, 杏) por Trần Thế Trung

Diagramas hechos con shogizumen.js

<http://maasa.g2.xrea.com/shogizumen>