

Règles:

La règle est simple et similaire aux échecs classiques, il faut mettre le roi adverse « mat ». Cela signifie que le roi adverse sera pris inévitablement lors de votre prochain coup.

Les pièces et le plateau :

Le plateau est constitué de 9x9 cases, sur la première rangée sont disposés les pions.

Sur la deuxième rangée, le fou à gauche et la tour à droite.

Sur la dernière rangée, en partant des extrémités, les lances, les cavaliers, les généraux d'argent, les généraux d'or et le roi.

La promotion:

Une pièce peut être promue si elle atteint la 3eme ligne du camp adverse (celle des pions).

Une fois une pièce ayant atteint cette limite, elle peut (ou non) être promue.

La promotion apporte généralement des mouvements supplémentaires à une pièces (voir dessin sur la page suivante)

Le parachutage:

Une fois que vous avez pris une pièce à l'adversaire, vous pouvez parachuter celle-ci sur l'échiquier.

Cependant un parachutage n'est jamais promu, on ne peut pas avoir 2 pions non promus sur la même colonne et on ne peut pas parachuter une pièce qui n'aura plus aucune possibilité de mouvement.

Un pion ne peut pas être parachuter pour faire « mat ».

Les mouvements des pièces:

Mouvement normal

Mouvement promu

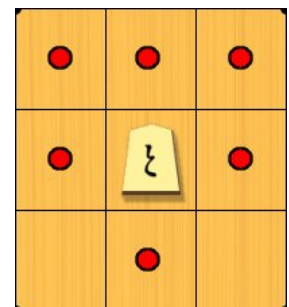
Le Pion :



FU



TO



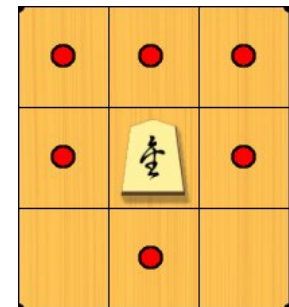
La Lance :



KYO



NARIKYO



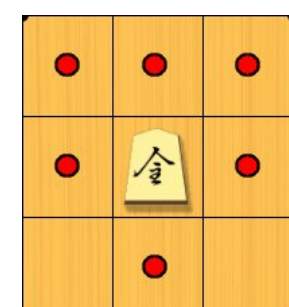
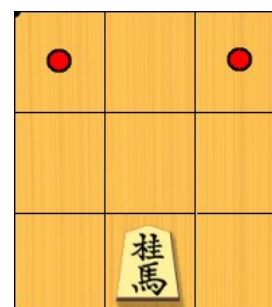
Le Cavalier : (Le cavalier se déplace en L et uniquement vers l'avant)



KEI



NARIKEI



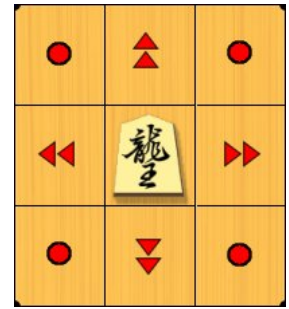
La tour :



HI



RYU



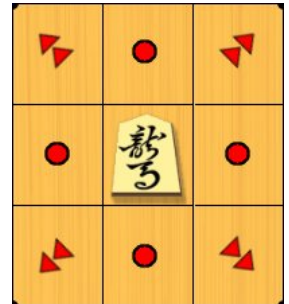
Le Fou :



KAKU



UMA



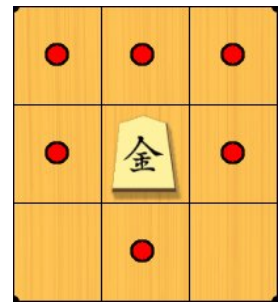
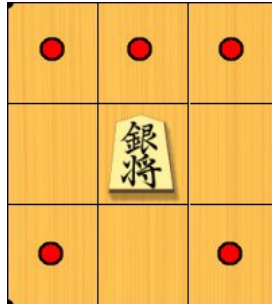
Le Général D'argent:



GIN



NARIGIN



Le Général D'or : (Cette pièce n'a pas de promotion)



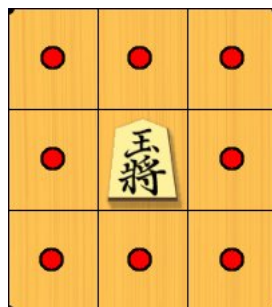
KIN



Le roi : (Cette pièce n'a pas de promotion)



GOYOKU



Rond rouge = mouvement d'une seule case

Flèche rouge = mouvement de plusieurs cases à la fois