Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

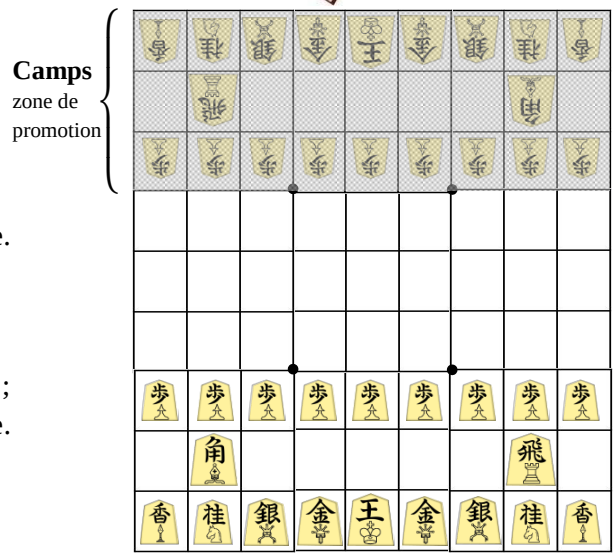
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Shôgi, Echecs japonais : Règles

L'objectif du jeu est de prendre le roi adverse.



Promotion

Une pièce qui entre, sort ou se déplace dans le camp adverse, peut-être retournée pour modifier son déplacement.
La promotion d'une pièce s'effectue en même temps que le déplacement, et sera définitive jusqu'à ce que l'adversaire la capture.
Vous choisissez de poser la pièce du côté promue ou non-promue.

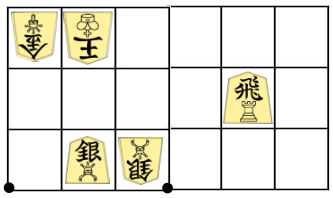
Parachutage

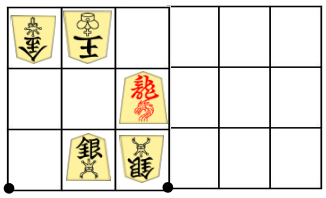
Vous pouvez remettre en jeu une pièce capturée à votre adversaire ; si c'est à votre tour de jouer, en la mettant sur une case non occupée.

Exceptions :

Vous ne pouvez pas promouvoir une pièce sur place.
Vous ne pouvez pas parachuter une pièce du côté promue.
Vous ne pouvez pas parachuter le pion ou le lancier sur la dernière ligne, ni le cavalier sur les deux dernières lignes.
Vous ne pouvez pas parachuter un pion, s'il y a déjà votre pion sur la colonne.
Vous ne pouvez pas parachuter un pion devant le roi pour le mettre échec et mat.

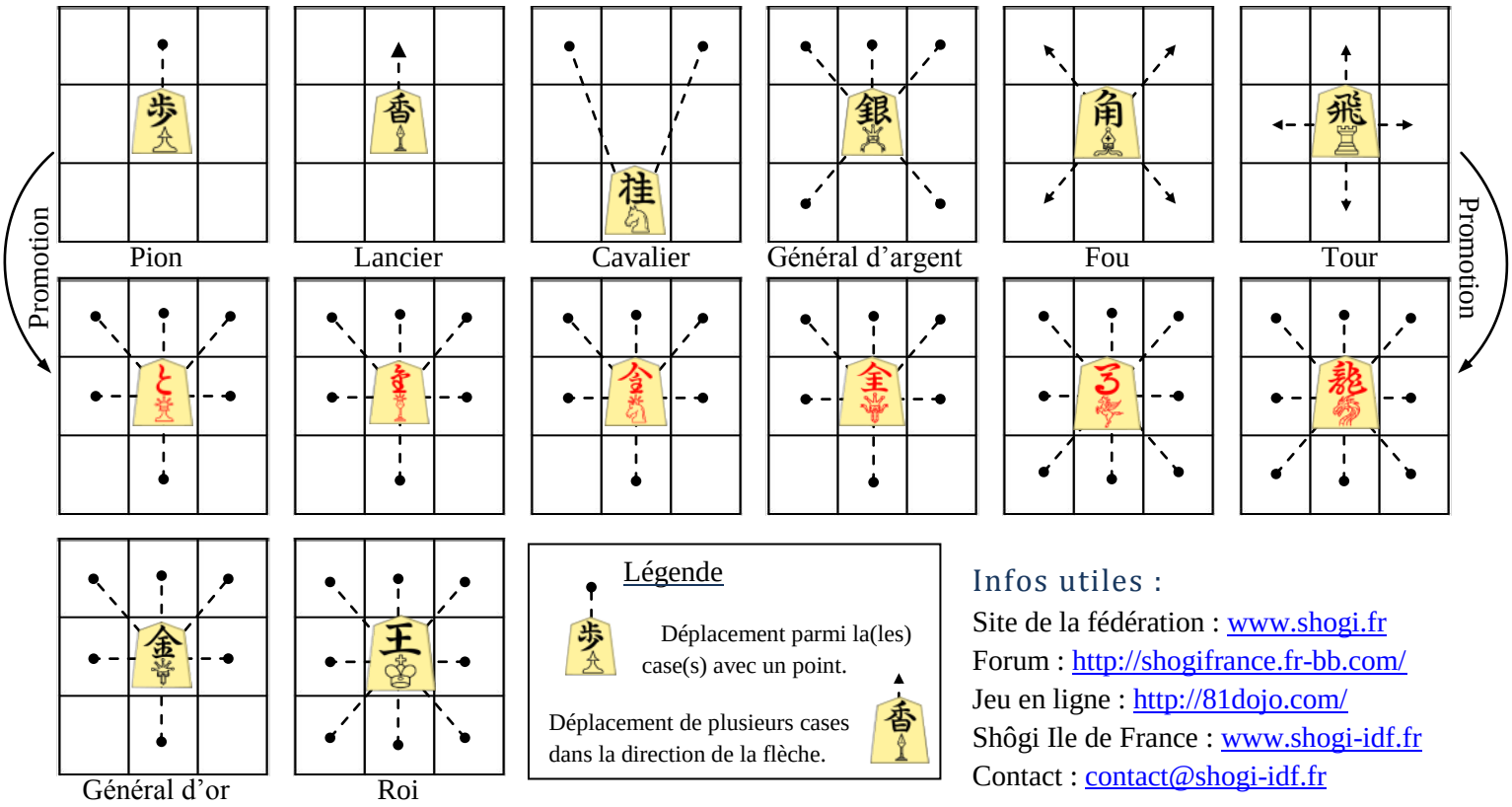
Exemple de mat





Notes

Déplacements



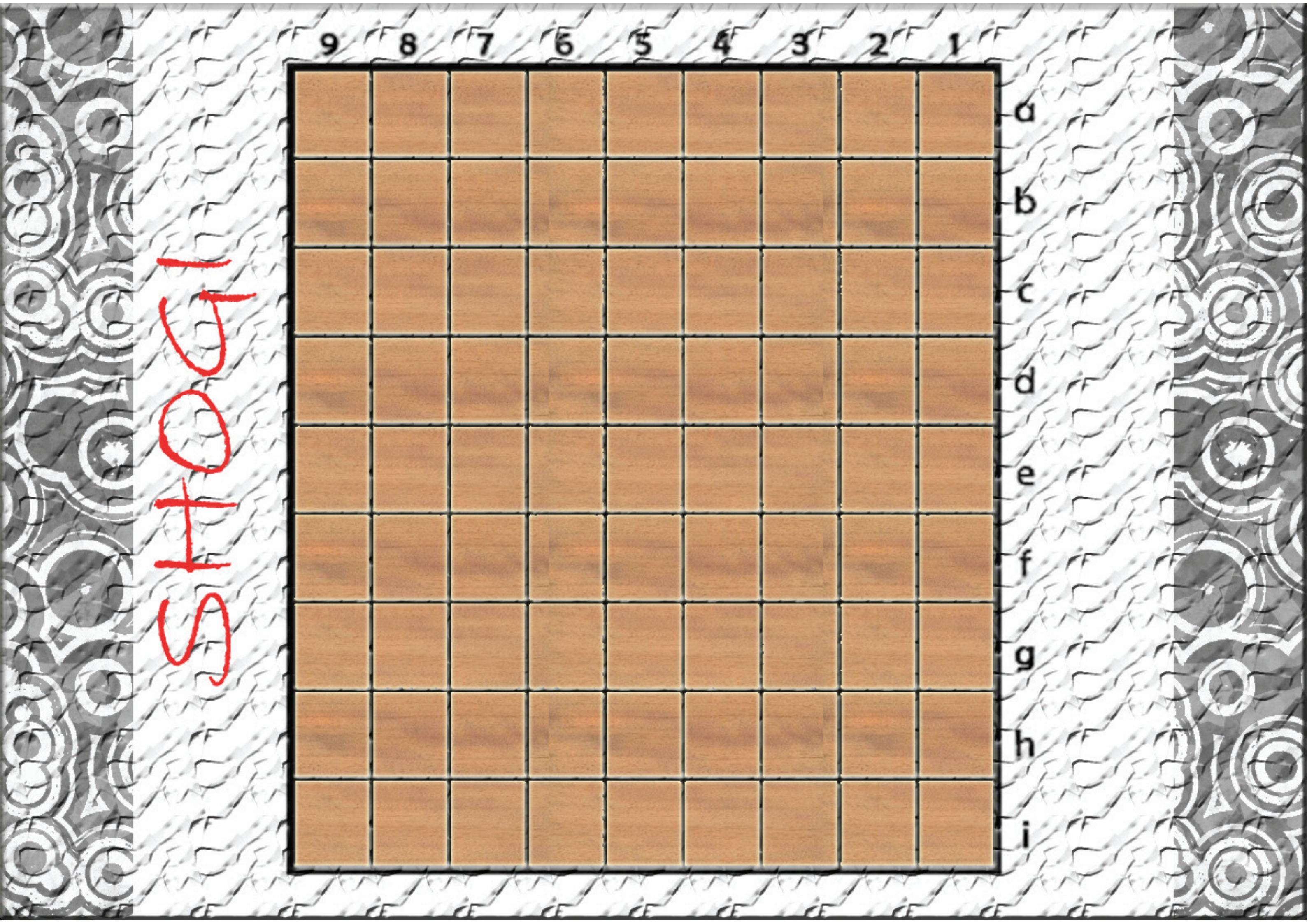
Légende

Déplacement parmi la(les) case(s) avec un point.

Déplacement de plusieurs cases dans la direction de la flèche.

Infos utiles :

Site de la fédération : www.shogi.fr
Forum : http://shogifrance.fr-bb.com/
Jeu en ligne : http://81dojo.com/
Shôgi Ile de France : www.shogi-idf.fr
Contact : contact@shogi-idf.fr



Ito 5