

Shogi

DE 2
6 - ∞
60 min. - ∞

Inhalt:

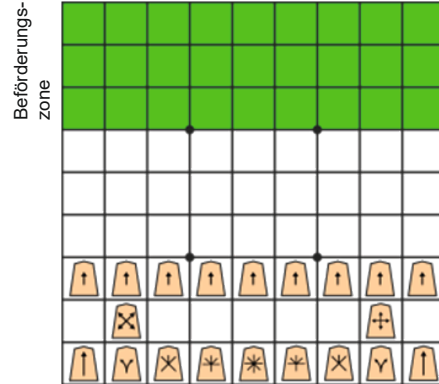
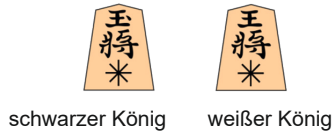
Shogi besteht aus einem 9 x 9 Spielbrett und 40 Holzspielsteinen.

Die Spielfiguren:

Zu Beginn werden alle 40 Holzspielsteine wie unten abgebildet aufgestellt. Die Grundaufstellung ist immer gleich.

Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält 20 Holzspielsteine. Zunächst werden die beiden Könige gezogen, der Spieler, der den schwarzen König zieht beginnt die Partie. Die Spielsteine werden nicht nach der Farbe unterschieden, sondern durch die Richtung der spitzen Seite. Sie zeigt wem die Spielsteine gerade gehören.



Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

König		Ein Feld in beliebige Richtung. Mit dem König darf man sich allerdings nicht selbst ins Schach stellen.			
Gold General		Ein Feld in beliebige Richtung senkrecht, waagrecht oder um 1 Feld diagonal nach vorne.			
Silber General		Kann in beliebige Richtung diagonal um 1 Feld versetzt werden, oder um 1 Feld senkrecht nach vorne.	Beförderter Silber General		Verliert seine bisherigen Fähigkeiten und erwirbt die des Gold Generals.
Läufer		Diagonal über beliebig viele Felder.	Pferd (Beförderter Läufer)		Bewegt sich wie der Läufer oder der König, aber je Zug nur nach einer Gangart.
Turm		Senkrecht oder waagrecht über beliebig viele Felder.	Drache (Beförderter Turm)		Bewegt sich wie der Turm oder der König, aber je Zug nur nach einer Gangart.
Lanze		Kann beliebig viele Felder senkrecht nach vorne versetzt werden.	Beförderte Lanze		Verliert seine bisherigen Fähigkeiten und erwirbt die des Gold Generals.
Springer		Zwei Felder waagrecht und ein Feld senkrecht oder umgekehrt, nur nach vorne. Dabei darf auch über eigene wie gegnerische Figuren gesprungen werden.	Beförderter Springer		Verliert seine bisherigen Fähigkeiten und erwirbt die des Gold Generals.
Bauer		Ein Feld vorwärts.	Beförderter Bauer		Verliert seine bisherigen Fähigkeiten und erwirbt die des Gold Generals.

Gefangennahme der Figuren:

Alle Figuren können mit ihren Zügen eine gegnerische Figur gefangen nehmen. Der Bauer darf anders als beim Schach auch in Richtung senkrecht nach vorne schlagen.

Beförderung der Figuren:

Die Beförderungszone jedes Spielers befindet sich in den letzten 3 Reihen der gegenüberliegenden Seiten. In dem Moment, wo ein Spielstein die Zone erreicht, kann der Spieler sich entscheiden, ob er seinen Spielstein befördert, was er durch Umdrehen des Steins ausführt, oder den Status behält. Befördert ein Spieler seinen Spielstein nicht nachdem er die Zone erreicht hat, kann er sich in einem späteren Zug in die Zone, innerhalb der Zone oder aus der Zone heraus dafür entscheiden. Erforderlich ist eine Beförderung nur, wenn sich der Spielstein in dem nächsten Zug nicht aus seiner Position befreien kann. Eine Rückbeförderung ist nicht möglich. Erst wenn die Steine gefangengenommen werden, verlieren sie ihren beförderten Status.

Einsetzen der Figuren:

Sobald ein Feld erobert wird, das von einem gegnerischen Stein besetzt ist, wird der gegnerische Spielstein vom Feld genommen und ist gefangengenommen. Die eroberten Spielsteine müssen für den Gegenspieler frei ersichtlich sein. Vom nächsten Zug an kann der Spieler entscheiden, ob er den gefangengenommenen Stein einsetzt oder einen normalen Zug ausführt, beides in einem Zug ist nicht möglich. Der Spielstein darf nur auf ein unbesetztes Feld gesetzt werden. Durch das Setzen des Spielsteines kann auch der König Schach oder sogar Schach Matt gesetzt werden. Sie werden jeweils unbefördert in das Spielfeld gesetzt, auch beim Setzen in die Beförderungszone darf der Spielstein erst befördert werden, wenn er in der Zone bewegt wird.

Die Steine dürfen nicht auf ein Feld gesetzt werden, auf dem sie keine Möglichkeit haben sich zubewegen.

Beispiel:

Bauern und Lanzen dürfen nicht auf der letzten Reihe des Spielfeldes eingesetzt werden und der Springer darf nicht in der vorletzten oder letzten Reihe eingesetzt werden. Durch das Einsetzen eines Bauern kann der König nicht Matt gesetzt werden, jedoch in dem darauf folgenden Zug des Bauers. Der Bauer darf außerdem nicht in eine Reihe eingesetzt werden, in der sich bereits ein eigener Bauer befindet, ein beförderter Bauer zählt hier nicht zu den Bauern.

Ziel der Shogipartie:

Alle taktischen Bewegungen und Züge sind darauf gerichtet den feindlichen König gefangen zu nehmen, Schach Matt zu setzen, d.h. in eine Position zu bringen, aus der er sich weder durch eigenes Ziehen, noch durch verteidigende Züge vor der Gefangennahme retten kann. Der Gegner hat die Partie dann verloren.

So ist die Partie ebenfalls beendet:

In professionellen wie auch in Amateurewettkämpfen hat ein Spieler, der eine unerlaubte Bewegung macht, die Partie sofort verloren. Durch Stellungswiederholung endet das Spiel ebenfalls, d.h. falls die gleiche Spielsituation viermal hintereinander eintritt, wird die Partie als Remis (Unentschieden) gewertet. Trat bei dieser Situation ein Dauerschach ein, hat der Spieler, der dieses verursachte, verloren. Falls beide Könige es schaffen in die Beförderungszone zu gelangen und kein Spieler mehr die Möglichkeit hat den gegnerischen König mattzusetzen oder weitere Steine zu gewinnen, wird über den Sieg folgendermaßen entschieden: Alle Beförderungen werden annulliert und die Punkte für die einzelnen Steine, einschließlich der gefangengenommenen werden zusammengezählt: Turm und Läufer zählen jeweils 5 Punkte und alle anderen Spielsteine 1 Punkt. Ein Spieler, der weniger als 24 Punkte hat, verliert die Partie. Hat keiner der beiden Spieler weniger als 24 Punkte endet die Partie mit einem Remis (Unentschieden).

Shogi



Contents:

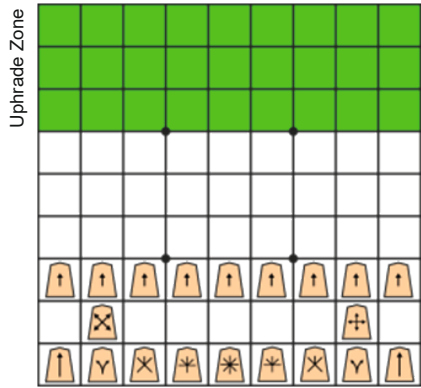
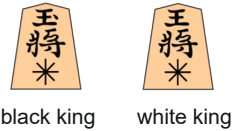
Shogi consists of a 9 x 9 gameboard and 40 wooden game pieces.

The game pieces:

In the beginning, all of the 40 wooden game pieces are set up as depicted below. The basic set-up is always the same.

Beginning of play:

Each player receives 20 wooden game pieces. First the two kings are drawn. The player drawing the black king starts the match. The game pieces aren't distinguished by colour, but rather by the direction of their pointed sides. It shows who the playing pieces currently belong to.



Movement options of the pieces (per move)

King		One space in any direction. However, you are not allowed to put yourself in check with the king.			
Gold General		One space vertically or horizontally in any direction or 1 space forward diagonally.			
Silver General		May be moved 1 space in any direction diagonally or 1 space forward vertically.	Upgraded silver general		Loses his previous capabilities and acquires those of a gold general.
Bishop		Diagonally over any number of spaces.	Stallion (Upgraded bishop)		Moves like the bishop or the king, but only one type of movement each turn.
Rook		Vertically or horizontally over any number of spaces.	Dragon (upgraded rook)		Moves like the rook or the king, but only one type of movement each turn.
Lance		Can be moved forward vertically over any number of spaces.	Upgraded lance		Loses his previous capabilities and acquires those of a gold general.
Knight		Two spaces horizontally and one space vertically, or vice-versa, forward only. May also be jumped over its own, as well as opponent's pieces.	Upgraded knight		Loses his previous capabilities and acquires those of a gold general.
Pawn		One space forward.	Upgraded pawn		Loses his previous capabilities and acquires those of a gold general.

Capturing the pieces:

All pieces can capture an opposing piece with their moves. In contrast to chess, the pawn may also strike in a vertical direction forwards.

Upgrading the pieces:

The upgrade zone of each player is located in the last 3 rows of the opposite side. The moment a playing piece reaches the zone, the player may decide whether to upgrade his playing piece, which he accomplishes by rotating the piece, or keep its status.

If a player does not upgrade his playing piece after reaching the zone, he can decide to do this during a later move into the zone, within the zone, or outside the zone.

An upgrade is only required when the game piece cannot be moved from its position during the next turn. A downgrade is not possible. The pieces only lose their upgraded status if they have been captured.

Deployment of the pieces:

As soon as a space occupied by an opposing piece is conquered, the opposing game piece is removed from the space and is captured. The captured game pieces must be freely visible to the opponent. From the next move on, the player may decide whether to use the captured piece or carry out a normal move; both in one move is not possible.

The game piece may only be placed on an unoccupied space. The king may be placed in check or checkmate by the placement of game pieces.

However, they are placed on the gameboard non-upgraded. Additionally, when placed in the upgrade zone, the game piece may not be upgraded until it is moved into the zone.

The pieces may not be put on a space where they have no options for movement.

Example:

Pawns and lances may not be placed on the last row of the gameboard, and the knight may not be placed on the next-to-last or last row.

The king cannot be placed in checkmate by the placement of a pawn, but may be in the next move of the pawn.

The pawn may furthermore not be placed on a row that a player's own pawn is already located in. An upgraded pawn does not count here as a pawn.

Objective of the Shogi match:

All tactical movements and moves are directed toward capturing the enemy king, placing him in checkmate, i.e., bringing him into a position from which he neither through his own moves nor through defensive moves can save himself from capture. The opponent has then lost the match.

Other ways the match may end:

In professional as well as amateur competitions, a player making an illegal move immediately forfeits the match.

The game also ends with repetitive scenarios, i.e., in the event the same game situation occurs four times in a row, the match is declared a draw (undecided). If a stalemate occurs in this situation, the person causing this loses.

If both kings manage to reach the upgrade zone and no player has the possibility of putting the opposing king in checkmate or winning any more pieces, victory is decided in the following manner:

All upgrades are nullified and the points for the individual pieces, including the captured ones are added: Rook and bishop count for 5 points each, and all other playing pieces 1 point. A player with less than 24 points loses the match. If neither of the two players has less than 24 points, the match ends in a draw (undecided).

Shogi

FR

Contenu :

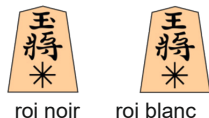
Le jeu de shogi comprend un plateau de jeu de 9 x 9 cases ainsi que 40 pièces en bois.

Les pièces :

Au début du jeu, les 40 pièces sont disposées de la façon indiquée ci-dessous. Cette disposition initiale est toujours la même.

Début du jeu :

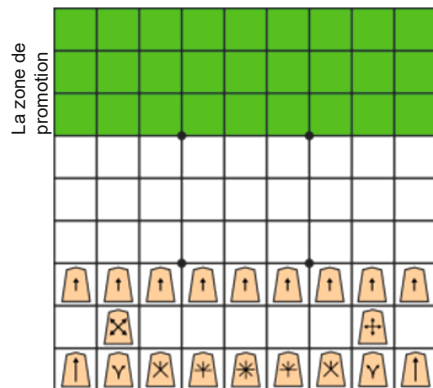
Chacun des joueurs dispose de 20 pièces en bois. Tout d'abord, ils tirent les rois au sort : celui auquel échoit le roi noir débute la partie. Ce n'est pas par leur couleur que les pièces se distinguent, mais par la direction indiquée par leur pointe. Celle-ci montre à qui les pièces en jeu appartiennent.



roi noir roi blanc

Déplacements possibles des pièces (par déplacement)

Roi		Une case dans n'importe quelle direction. Néanmoins, il ne peut pas se mettre lui-même en échec.
Général d'or		Une case verticalement ou horizontalement dans toutes les directions ou une case en diagonale vers l'avant.



Général d'argent		Peut être déplacé d'une case dans n'importe quelle direction en diagonale ou d'une case à la verticale vers l'avant.	Général d'argent promu		Perd ses caractéristiques antérieures et adopte celles d'un général d'or.
Fou		En diagonale sans limite de nombre de cases.	Cheval dragon (Fou promu)		Se déplace comme un fou ou un roi, mais n'effectue qu'un type de déplacement à chaque tour.
Tour		Verticalement ou horizontalement sans limite de nombre de cases.	Dragon (tour promue)		Se déplace comme une tour ou un roi, mais n'effectue qu'un type de déplacement à chaque tour.
Lancier		Peut se déplacer vers l'avant verticalement sans limite de nombre de cases.	Lancier promu		Perd ses caractéristiques antérieures et adopte celles d'un général d'or..
Cavalier		Deux cases horizontalement et une case verticalement, ou inversement, vers l'avant uniquement. Peut aussi sauter par dessus les pièces de son camp comme celles du camp adverse.	Cavalier promu		Perd ses caractéristiques antérieures et adopte celles d'un général d'or.
Pion		Une case vers l'avant.	Pion promu		Perd ses caractéristiques antérieures et adopte celles d'un général d'or.

Capture des pièces :

Toutes les pièces peuvent capturer des pièces du camp adverse lors de leurs déplacements. Contrairement aux échecs, le pion peut aussi attaquer vers l'avant à la verticale.

Promotion des pièces :

La zone de promotion de chacun des joueurs se situe dans les trois dernières rangées du camp adverse. Dès qu'une pièce en jeu atteint cette zone, le joueur peut décider s'il la promeut en la retournant ou s'il la conserve en l'état.

Si un joueur ne promeut pas une pièce en jeu après qu'elle a atteint la zone de promotion, il peut décider de le faire lors d'un déplacement suivant pour entrer dans la zone, à l'intérieur de la zone ou pour sortir de la zone.

Une promotion n'est requise que si la pièce en jeu ne peut pas être libérée de sa position au tour suivant. Il n'est pas possible de dégrader une pièce. Elle ne peut perdre sa promotion que si elle est capturée par l'adversaire.

Parachutage des pièces :

Dès qu'une case jusqu'alors occupée par une pièce du camp adverse est conquise, cette dernière est retirée de la case et capturée. Les pièces capturées doivent être visibles par l'adversaire. À partir du déplacement suivant, le joueur peut déterminer s'il utilise la pièce capturée ou s'il effectue un déplacement normal ; il n'est cependant pas possible d'effectuer les deux lors d'un même déplacement.

Cette pièce capturée ne peut être disposée que sur une case libre. Le roi peut être mis en échec ou échec et mat par le placement des pièces.

La pièce est toutefois parachutée sous forme non promue. Par ailleurs, si elle est placée dans la zone de promotion, elle ne peut être promue que lorsqu'elle se déplace à l'intérieur de celle-ci.

Elle ne peut pas être placée sur une case à partir de laquelle il lui est impossible de se déplacer.

Exemple :

Les pions et les lanciers ne peuvent pas être parachutés sur la dernière rangée du plateau de jeu, de même que les cavaliers ne peuvent pas être placés sur les deux dernières rangées.

Le roi ne peut pas être mis échec et mat par le parachutage d'un pion, mais peut l'être lors du prochain déplacement de celui-ci.

Enfin, un pion ne peut pas être parachuté dans une rangée où se trouve déjà un pion de son propre camp. Dans ce cas de figure, un pion promu n'est pas considéré comme un pion.

But d'une partie de shogi :

Tous les déplacements sont effectués de manière à capturer le roi adverse en le mettant échec et mat, c'est-à-dire en l'amenant dans une position dans laquelle il ne peut être sauvé d'une capture ni par ses propres déplacements, ni par des coups défensifs. L'adversaire a alors perdu la partie.

Fin de partie alternative :

En compétition professionnelle comme en amateur, un joueur effectuant un déplacement interdit perd immédiatement la partie.

La partie se termine également après une série de coups répétitifs, c'est-à-dire quand la même situation de jeu se reproduit quatre fois de suite. La partie est alors déclarée nulle (ex æquo). Si un pat se produit dans cette situation, le joueur le provoquant est déclaré perdant.

Si les deux rois parviennent à atteindre la zone de promotion et qu'aucun des joueurs n'a la possibilité de mettre le roi adverse échec et mat ou de gagner davantage de pièces, la victoire est déterminée de la manière suivante :

Toutes les promotions sont annulées et l'on fait la somme des points de chacune des pièces, y compris celles qui ont été capturées :

La tour et le fou équivalent à 5 points chacun, tandis que toutes les autres pièces valent 1 point. Le joueur qui obtient moins de 24 points perd la partie. Si aucun des deux joueurs n'a moins de 24 points, la partie s'achève sur un match nul (ex æquo).

Shogi

ES

Contenido:

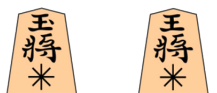
El shogi tiene un tablero de 9 × 9 y 40 piezas de juego de madera.

Las piezas de juego:

Al principio las 40 piezas de juego de madera se disponen de la siguiente forma. La disposición básica siempre es igual.

Comienza la partida:

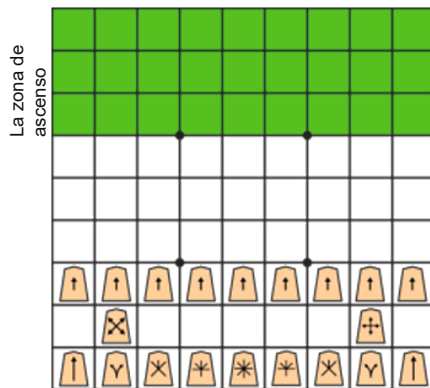
Cada jugador recibe 20 piezas de juego de madera. Primero salen los dos reyes. El jugador con el rey negro comienza la partida. Las piezas de juego no se distinguen por el color, sino por la dirección de los lados en punta. Esto muestra a quién pertenecen las piezas de juego.



rey negro rey blanco

Movimientos de las piezas (por turno)

Rey		Un espacio en cualquier dirección. Sin embargo, no puede hacerse jaque con el rey.
General de oro		Un espacio en vertical o en horizontal en cualquier dirección o 1 espacio adelante en diagonal.



General de plata		Puede moverse 1 espacio en diagonal en cualquier dirección o 1 espacio en vertical hacia delante.	General de plata ascendido		Pierde sus capacidades anteriores y adquiere las de un general de oro
Alfil		En diagonal cualquier número de espacios.	Semental (Alfil ascendido)		Se mueve como el alfil o el rey, pero solo como uno en cada turno.
Torre		En vertical o en horizontal cualquier número de espacios.	Dragón (torre ascendida)		Se mueve como la torre o el rey, pero solo como uno en cada turno.
Lancero		Se mueve hacia delante en vertical cualquier número de espacios.	Lancero ascendido		Pierde sus capacidades anteriores y adquiere las de un general de oro.
Caballo		Dos espacios en horizontal y un espacio en vertical, o viceversa, solo hacia delante. También puede saltar sobre una pieza propia o del oponente.	Caballo ascendido		Pierde sus capacidades anteriores y adquiere las de un general de oro.
Peón		Un espacio hacia delante.	Peón ascendido		Pierde sus capacidades anteriores y adquiere las de un general de oro.

Capturar las piezas:

Toda pieza puede capturar una pieza opuesta con sus movimientos. Al contrario que en el ajedrez, el peón también puede atacar en vertical hacia delante.

Ascender las piezas:

La zona de ascenso de cada jugador se encuentra en las 3 últimas filas del lado opuesto. Cuando una pieza de juego llega a esta zona, el jugador decide si quiere ascenderla, en cuyo caso la gira, o mantenerla como está.

Si un jugador no asciende su pieza al llegar a la zona, puede optar por hacerlo en un movimiento posterior de entrada a la zona, dentro de la zona o fuera de la zona.

Solo es obligatorio un ascenso cuando la pieza no puede liberarse de su posición durante el siguiente turno.

No se puede deshacer una ascenso. Las piezas solo pierden su estado ascendido si se capturan.

Despliegue de las piezas:

En cuanto se conquiste el espacio ocupado por una pieza opuesta, esta se retira de ese espacio y se captura. Las piezas de juego capturadas deben ser visibles para el oponente. A partir del siguiente movimiento, el jugador puede decidir si usar la pieza capturada o hacer un movimiento normal. No se puede hacer ambos en un movimiento.

Solo puede colocarse la pieza de juego en un espacio no ocupado. Puede hacerse jaque o jaque mate al rey mediante la colocación de las piezas de juego.

Sin embargo, no están ascendidas cuando se colocan en el tablero. Además, si se coloca en la zona de ascenso, no puede ascenderse la pieza de juego hasta que se mueva una vez dentro de la zona.

No pueden colocarse las piezas en un espacio en que no puedan moverse.

Ejemplo:

No se pueden colocar peones y lanceros en la última fila del tablero, mientras que el caballo no puede colocarse en la penúltima ni en la última fila.

No puede hacerse jaque mate al rey cuando se coloque un peón, pero sí puede ser el siguiente movimiento de este.

El peón tampoco puede colocarse en una fila en la que ya esté un peón del jugador. Un peón ascendido en este caso no cuenta como peón.

Objetivo de una partida de shogi:

Todos los movimientos tácticos son para la captura del rey enemigo, al colocarlo en jaque mate, es decir, llevarlo a una posición en la que ni con sus propios movimientos ni con movimientos defensivos pueda salvarse de la captura. Entonces el oponente habrá perdido la partida.

Así también puede acabarse una partida:

En competiciones profesionales y de aficionados, un jugador que haga un movimiento ilegal pierde de inmediato la partida.

La partida también acaba con supuestos repetitivos. Por ejemplo, si la misma situación de juego se produce cuatro veces seguidas, la partida se declara en tablas (no resuelta). Si se llega a un punto muerto en esta situación, quien lo haya causado pierde.

Si los dos reyes llegan a la zona de ascenso y ningún jugador ha tenido oportunidad de hacer jaque mate al rey opuesto ni de ganar más piezas, la victoria se decide de la forma siguiente:

Se anulan todos los ascensos y se suman los puntos de las piezas individuales, incluidas las capturadas: La torre y el alfil valen cada uno 5 puntos, mientras que el resto de piezas vale 1 punto. El jugador que tenga menos de 24 puntos pierde la partida. Si ninguno de los dos jugadores tiene menos de 24 puntos, la partida acaba en tablas (no resuelta).

Shogi



Contenuto:

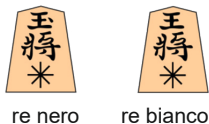
Lo Shogi è costituito da un tabellone in formato 9 x 9 e da 40 pezzi da gioco in legno.

I pezzi:

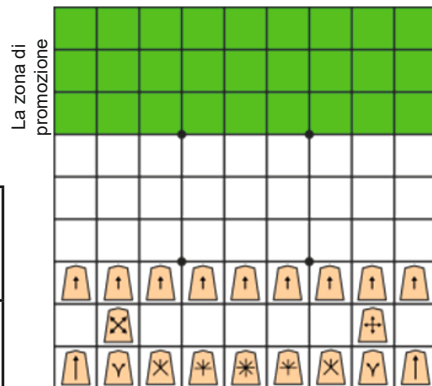
All'inizio i 40 pezzi si dispongono come illustrato di seguito. La preparazione di base è sempre la stessa.

Inizio del gioco:

Ogni giocatore riceve 20 pezzi da gioco in legno. Innanzitutto si estraggono a sorte i due re. Il giocatore che estrae il re nero ha diritto alla prima mossa. I pezzi da gioco non si distinguono per il colore, bensì per la direzione in cui sono rivolti i lati appuntiti: la parte appuntita è rivolta verso il giocatore attualmente proprietario del pezzo



re nero re bianco



Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

Re		Una casella in qualsiasi direzione. Un giocatore però non può mettere il proprio re in posizione di scacco.
Generale d'oro		Una casella in verticale o in orizzontale, in qualsiasi direzione, oppure una casella in avanti in diagonale.

Generale d'argento		Una casella in qualsiasi direzione in diagonale o una casella in avanti in verticale.	Generale d'argento promosso		Perde le capacità precedenti e acquista quelle del generale d'oro.
Alfiere		In diagonale senza limiti di caselle.	Drago cavaliere (alfiere promosso)		Si muove come l'alfiere o il re ma esegue un solo tipo di movimento per ogni turno.
Torre		In verticale o in orizzontale senza limiti di caselle.	Dragone (torre promossa)		Si muove come la torre o il re ma esegue un solo tipo di movimento per ogni turno.
Lancia		Si muove in avanti in verticale senza limiti di caselle.	Lancia promossa		Perde le capacità precedenti e acquista quelle del generale d'oro.
Cavallo		Due caselle in orizzontale + una casella in verticale, o viceversa, solo in avanti. Può anche "saltare", scavalcando sia i propri pezzi che i pezzi avversari.	Cavallo promosso		Perde le capacità precedenti e acquista quelle del generale d'oro.
Pedone		Una casella in avanti.	Pedone promosso		Perde le capacità precedenti e acquista quelle del generale d'oro.

Cattura dei pezzi avversari:

Tutti i pezzi possono catturare un pezzo avversario con le proprie mosse. Diversamente da quanto avviene negli scacchi, il pedone può catturare i pezzi avversari anche muovendosi in avanti in verticale.

Promozione dei pezzi:

La zona di promozione di ciascun giocatore si trova nelle ultime 3 righe del lato dell'avversario. Quando un pezzo raggiunge la zona di promozione, il giocatore può decidere se promuoverlo (ruotandolo su se stesso) o lasciarlo com'è.

Se dopo aver raggiunto la zona di promozione il giocatore non promuove il pezzo, può decidere di farlo durante uno spostamento successivo, sia all'interno della zona che all'esterno.

La promozione è obbligatoria solo se nel turno successivo il pezzo non può essere liberato dalla posizione che occupa.

I pezzi non possono essere declassati a uno stato inferiore. Se vengono catturati, i pezzi perdono lo stato acquisito con la promozione.

Distribuzione dei pezzi:

Quando una casella occupata da un pezzo avversario viene conquistata, il pezzo viene rimosso dalla casella e viene catturato. I pezzi catturati devono essere liberamente visibili all'avversario. Dalla mossa successiva, il giocatore può decidere se utilizzare il pezzo catturato o se effettuare una mossa normale; non può compiere entrambe le operazioni.

I pezzi possono essere posizionati solo su una casella non occupata. Il re può essere messo in scacco al re o in scacco matto posizionando i pezzi sul tabellone.

I pezzi vengono però posizionati con lo stato di base (quello che avevano prima della promozione). Inoltre, una volta raggiunta la zona di promozione, un pezzo non può essere promosso finché non viene spostato all'interno della zona.

I pezzi non possono essere posizionati in una casella dalla quale non possano più muoversi.

Esempio:

Non si possono spostare pedoni e lance sull'ultima riga del tabellone; il cavallo non può essere posizionato nella penultima o nell'ultima riga.

Non si può mettere il re in scacco matto con lo spostamento di un pedone, ma si può farlo alla mossa successiva del pedone.

Inoltre un giocatore non può spostare un pedone in una riga che ospita già un proprio pedone (in questo senso, un pedone promosso non si considera come un pedone).

Obiettivo della partita di Shogi:

Tutti i movimenti tattici e tutte le mosse hanno lo scopo di catturare il re avversario mettendolo in scacco matto, ovvero costringendolo in una posizione da cui non possa più muoversi né scampare alla cattura attraverso mosse difensive di altri pezzi. Quando questo avviene il giocatore ha perso la partita.

La partita può finire anche in altri modi:

Nelle competizioni professionali, ma anche amatoriali, se un giocatore compie una mossa non consentita perde immediatamente la partita.

La partita finisce anche in caso di scenari ripetitivi, ovvero se la stessa situazione di gioco si verifica quattro volte consecutive: la partita in tal caso viene dichiarata in pareggio (senza vincitori). Se in questo contesto si verifica una situazione di stallo, il giocatore che l'ha causata perde.

Se entrambi i re riescono a raggiungere la zona di promozione e nessuno dei due ha la possibilità di mettere il re avversario in scacco o di catturare altri pezzi, la vittoria si decide nel modo seguente:

Tutte le promozioni vengono annullate e si sommano i punti dei singoli pezzi, compresi quelli catturati:

La torre e l'alfiere valgono 5 punti ciascuno e tutti gli altri pezzi valgono un punto. Se un giocatore ha meno di 24 punti perde l'incontro. Se nessuno dei due giocatori ha meno di 24 punti, la partita termina in parità (senza vincitori).

Shogi

NL

Inhoud:

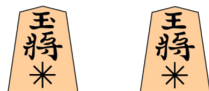
Shogi bestaat uit een spelbord van 9 x 9 en 40 houten spelstukken.

De spelstukken:

In het begin worden alle 40 spelstukken geplaatst zoals hieronder weergegeven. De basisopzet is altijd hetzelfde.

Begin van het spel:

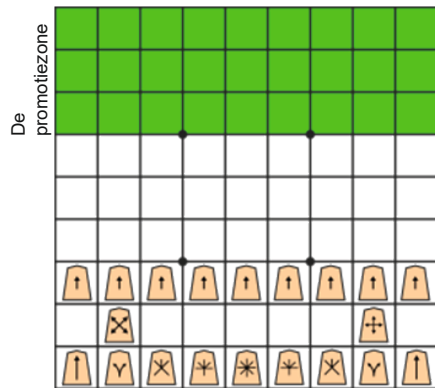
Elke speler ontvangt 20 houten spelstukken. Eerst worden de twee koningen getrokken. De speler die de zwarte koning trekt, begint het spel. De spelstukken zijn niet van elkaar te onderscheiden door kleur, maar door de richting van hun puntige kant. Dit toont aan welke stukken elke speler op een gegeven moment beheerst.



zwarte koning witte koning

Bewegingsmogelijkheden van de stukken (per zet)

Koning		Een enkel veld in elke richting. Je mag jezelf echter niet mat zetten met de koning.
Gouden generaal		Een enkel veld verticaal of horizontaal in elke richting, of één veld diagonaal voorwaarts.



Zilveren generaal		Mag een enkel veld diagonaal in elke richting worden verplaatst, of één veld verticaal voorwaarts.	Gepromoveerde zilveren generaal		Verliest zijn vorige mogelijkheden en verkrijgt die van een gouden generaal.
Loper		Diagonaal over één of meerdere velden.	Vliegend paard (Gepromoveerde loper)		Beweegt zoals de loper of de koning, maar dan slechts een enkele soort beweging per beurt.
Toren		Verticaal of horizontaal over één of meerdere velden.	Draak (Gepromoveerde toren)		Beweegt zoals de toren of de koning, maar dan slechts een enkele soort beweging per beurt.
Lans		Kan één of meerdere velden verticaal voorwaarts worden verplaatst.	Gepromoveerde lans		Verliest zijn vorige mogelijkheden en verkrijgt die van een gouden generaal.
Paard		Twee velden horizontaal en één veld verticaal, of omgekeerd, alleen voorwaarts. Kan zowel over eigen stukken als die van de tegenstander springen.	Gepromoveerd paard		Verliest zijn vorige mogelijkheden en verkrijgt die van een gouden generaal.
Pion		Een enkel veld voorwaarts.	Gepromoveerde pion		Verliest zijn vorige mogelijkheden en verkrijgt die van een gouden generaal.

De stukken slaan:

Alle stukken kunnen de spelstukken van een tegenstander slaan met hun zetten. In tegenstelling tot bij schaken mag de pion ook in verticale richting voorwaarts slaan.

Stukken promoveren:

De promotiezone van elke speler bevindt zich in de laatste drie rijen van de overzijde. Zodra een spelstuk de zone bereikt, mag de speler beslissen of hij zijn spelstuk wil promoveren door zijn stuk om te draaien, of om zijn status te behouden.

Als een speler zijn spelstuk niet promoveert na de zone te bereiken, kan hij besluiten dat alsnog te doen tijdens een latere zet naar de zone, in de zone of vanuit de zone.

Een promotie is alleen verplicht als het spelstuk niet van zijn positie bevrijd kan worden tijdens de volgende beurt.

Een promotie kan niet ongedaan worden gemaakt. De stukken verliezen hun gepromoveerde status alleen als ze zijn geslagen.

Stukken inzetten:

Zodra een veld bezet door het stuk van een tegenstander wordt overgenomen, wordt dit spelstuk van het veld verwijderd en geslagen. De geslagen spelstukken moeten zichtbaar worden opgesteld voor de tegenstander. Vanaf de volgende beurt mag de speler besluiten om de geslagen stukken te gebruiken of om een normale zet te doen; beide doen in één beurt is niet mogelijk.

Het spelstuk mag alleen op een onbezet veld worden teruggeplaatst. De koning mag schaak of schaakmat worden gezet door het plaatsen van een spelstuk.

Ze worden echter niet-gepromoveerd op het spelbord teruggeplaatst. Hiernaast, als ze in de promotiezone worden geplaatst, mogen ze niet worden gepromoveerd tot ze in die zone worden bewogen.

De stukken mogen niet op een veld worden teruggeplaatst waar ze geen bewegingsmogelijkheden hebben.

Voorbeeld:

Pionnen en lansen mogen niet op de laatste rij van het spelbord worden teruggeplaatst, en het paard mag niet op de één na laatste of de laatste rij worden geplaatst.

De koning kan niet schaakmat worden gezet door het terugplaatsen van een pion, maar wel in de volgende zet van die pion.

De pion mag bovendien niet worden teruggeplaatst in een rij waar al een pion van de speler zelf staat. Een gepromoveerde pion telt hier niet als pion.

Doel van een potje Shogi:

Alle tactische bewegingen en zetten worden gedaan met het doel de koning van de tegenstander te slaan door hem schaakmat te zetten, d.w.z. door hem in een positie te plaatsen waar hij noch door zijn eigen zet, noch door een defensieve zet kan worden gered. De tegenstander heeft het spel dan verloren.

Zo kan een potje ook eindigen:

Voor zowel professionele als amateurwedstrijden geldt dat een speler die een illegale zet doet, automatisch het spel verliest.

Het spel eindigt ook bij repetitieve scenario's: als dezelfde spelsituatie bijvoorbeeld vier keer achter elkaar voorkomt, eindigt het potje in remise (onbeslist). Als zich in deze situatie een impasse voordoet, verliest de speler die dit veroorzaakt.

Als beide koningen de promotiezone weten te bereiken en geen speler heeft de mogelijkheid om de tegenoverstaande koning schaakmat te zetten of om meer stukken te slaan, wordt de winnaar op de volgende manier besloten:

Alle promoties worden ongedaan gemaakt en de punten voor de individuele stukken, inclusief geslagen stukken, worden opgeteld:

Toren en loper tellen elk voor vijf punten, alle andere spelstukken voor één punt. Een speler met minder dan 24 punten verliest de wedstrijd. Als geen van beide spelers minder dan 24 punten heeft, eindigt het spel in remise (onbeslist).

Shogi

DK

Indhold:

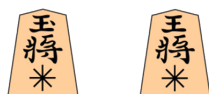
Shogi består af et spillebræt på 9 x 9 felter og 40 spillebrikker i træ.

Spillebrikkerne:

I starten stilles alle 40 spillebrikker op som vist forneden. Startopstillingen er altid den samme.

Spilstart:

Hver spiller får 20 spillebrikker. Først trækkes de to konger. Spilleren, som trækker den sorte konge, starter spillet. Spillebrikkerne er ikke adskilt ved farve, men ved retningen af deres spidse side. Det viser, hvem spillebrikken tilhører.

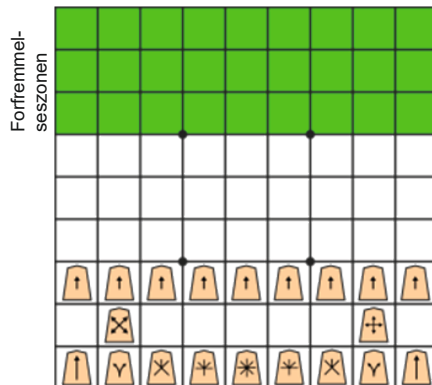


sort konge hvid konge

Brikernes bevægelsesmuligheder (pr. træk)

Konge		Et felt i enhver retning. Men man må ikke selv rykke kongen, så den står skak.
Guldgeneral		Et felt lodret eller vandret i enhver retning, eller et felt frem diagonalt.

Sølvgeneral		Kan flyttes et felt i enhver retning diagonalt eller et felt frem lodret.	Forfremmet sølvgeneral		Mister sine tidligere evner og flytter som en guldgeneral.
Løber		Diagonalt over ethvert antal felter.	Hingst (forfremmet løber)		Flyttes ligesom løberen eller kongen, men kun en slags bevægelse pr. tur.
Tårn		Lodret eller vandret over ethvert antal felter.	Drage (forfremmet tårn)		Flyttes ligesom tårnet eller kongen, men kun en slags bevægelse pr. tur.
Lanse		Kan flyttes frem lodret over ethvert antal felter.	Forfremmet lanse		Mister sine tidligere evner og flytter som en guldgeneral.
Springer		To felter vandret og et felt lodret, eller omvendt, kun fremad. Kan også blive sprunget over af sine egne samt modspillerens brikker.	Forfremmet springer		Mister sine tidligere evner og flytter som en guldgeneral.
Bonde		Et felt fremad.	Forfremmet bonde		Mister sine tidligere evner og flytter som en guldgeneral.



Erobring af brikker:

Alle brikker kan erobre modspillerens brikker med deres træk. I modsætning til skak kan bonden også angribe ved at flytte fremad lodret.

Forfremmelse af brikker:

Forfremmelseszonen for hver spiller er placeret i de bagerste tre rækker af modspillerens side. Når en spillebrik når frem til zonen, må spilleren bestemme sig for, om denne vil forfremme spillebrikken, hvilket gøres ved at rotere brikken, eller den skal beholde sin status.

Hvis en spiller ikke forfremmer sin spillebrik efter at have nået frem til zonen, kan man beslutte sig for at gøre ved et senere træk ind i zonen, inde i zonen, eller uden for zonen.

En forfremmelse er kun nødvendig, når spillebrikken ikke kan befri fra sin position under næste tur.

Det er ikke muligt at fjerne forfremmelser. Brikkerne mister kun deres forfremmede status, hvis de bliver erobret.

Opsætning af brikkerne:

Så snart et felt med modspillerens brik på erobres, fjernes modspillerens brik fra feltet og er erobret. De erobrede spillebrikker skal være tydeligt synlige for modspilleren. Fra næste træk af kan spilleren beslutte sig for at bruge den erobrede brik eller udføre et normalt træk; begge dele i et træk er ikke tilladt.

Spillebrikken må kun placeres på et tomt felt. Kongen kan sættes skak eller skakmat under placering af spillebrikker.

Men de placeres på spillebrættet uden forfremmelse. Derudover ved placering i forfremmelseszonen må spillebrikken ikke forfremmes, før den flyttes inde i zonen.

Brikkerne må ikke sættes på et felt, hvorfra de ikke kan bevæge sig.

Eksempel:

Bønder og lanser må ikke placeres på sidste række af spillebrættet, og springeren må ikke placeres på den næstsidste eller sidste række.

Kongen kan ikke gøres skakmat ved placering af en bonde, men må gerne gøres skak ved bondens næste træk.

Bonden må derudover ikke placeres på en række, hvor spillerens egne bonde allerede er placeret. En forfremmet bonde tæller ikke som en bonde i dette tilfælde.

Formålet med at spille Shogi:

Alle taktiske bevægelser og træk har til formål at erobre modspillerens konge og gøre ham skakmat, dvs. tvinge ham i en position, hvorfra han hverken ved egne træk eller andre forsvarende træk kan reddes fra at blive erobret. Modspilleren har derved tabt spillet.

Sådan kan spillet også slutte:

Både i professionelle konkurrencer samt dem for amatører taber en spiller øjeblikkeligt spillet, hvis man foretager et ulovligt træk.

Spillet slutter også ved repetitive scenarier, dvs. hvis samme spilsituation sker fire gange i træk, erklæres spillet for at være remis (uafgjort). Hvis en spiller er pat, dvs. ikke kan gøre et lovligt træk men heller ikke er skak, taber den spiller, som forårsagede dette.

Hvis begge konger når til forfremmelseszonen og ingen spiller har mulighed for at gøre modspillerens konge skakmat eller vinde nye brikker, afgøres sejren på følgende måde:

Alle forfremmelser fjernes og point sammentælles for de individuelle brikker, deriblandt erobrede:

Tårn og løber tæller hver for 5 point, og alle andre spillebrikker tæller 1 point. En spiller med under 24 point har tabt spillet. Hvis begge spillere har over 24 point, ender spillet remis (uafgjort).

Shogi

SE

Innehåll:

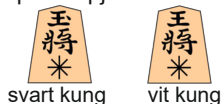
Shogi består av ett bräde med 9 x 9 rutor och 40 spelpjäser i trä.

Spelpjäserna:

Innan spelet börjar är alla 40 träpjäser placerade på samma sätt som visas nedan. Utgångsställningen är alltid den samma.

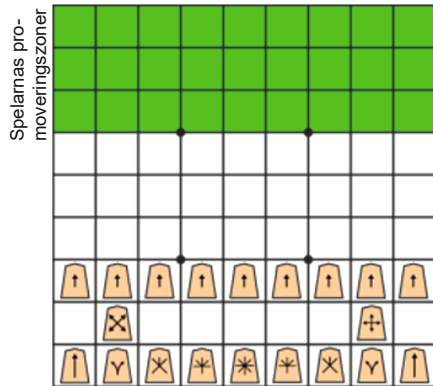
Inleda ett spel:

Varje spelare får 20 stycken träpjäser. Först drar man lott om kungarna. Den spelare som får den svarta kungen gör det första draget. Alla spelpjäser har samma färg och spelarnas pjäser kan därför endast skiljas från varandra genom att titta på hur deras spetsiga sidor är vända. Spetsens riktning avgör vilken spelare pjäsen tillhör.



Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

Kungen		Kan gå ett steg, i samtliga riktningar (diagonalt, horisontellt eller vertikalt). Men man får dock inte flytta sin egen kung så att den hamnar i schack.
Guldgeneralen		Kan gå ett steg horisontellt eller vertikalt i valfri riktning, eller ett steg diagonalt framåt.



Silvergeneralen		Kan gå ett steg rakt fram eller ett steg diagonalt i valfri riktning.	Promoverad silvergeneral		Förlorar sina tidigare egenskaper och erhåller de egenskaper som en guldgeneral har.
Löparen		Kan gå hur långt som helst diagonalt.	Drakhäst (Promoverad löpare)		Kan röra sig på samma sätt som löparen eller kungen men endast en typ av rörelse i ett och samma drag.
Tornet		Kan gå hur långt som helst vertikalt och horisontellt.	Drakkung (promoverat torn)		Kan röra sig på samma sätt som tornet eller kungen men endast en typ av rörelse i ett och samma drag.
Lansar		Kan gå hur långt som helst men endast vertikalt.	Promoverad lans		Förlorar sina tidigare egenskaper och erhåller de egenskaper som en guldgeneral har.
Hästar		Kan gå två steg horisontellt och ett vertikalt, eller tvärtom. Dock endast framåt. Kan även hoppa över egna pjäser, eller motståndarens.	Promoverad häst		Förlorar sina tidigare egenskaper och erhåller de egenskaper som en guldgeneral har.
Bönder		Kan gå ett steg framåt.	Promoverad bonde		Förlorar sina tidigare egenskaper och erhåller de egenskaper som en guldgeneral har.

Så här tar man motståndarens pjäser:

Alla spelpjäser kan ta en motståndarpjäs när flyttas. Till skillnad från schack kan bönderna även slå vertikalt framåt, inte bara diagonalt.

Så här promoveras pjäserna:

Spelarnas promoveringszoner är de tre sista raderna på motsatt sida av brädet. När en spelpjäs kommer in i zonen kan spelaren välja att promovera den, genom att helt enkelt vända på den, eller att inte göra något och bibehålla dess status.

Om en spelare inte promoverar sin spelpjäs när han eller hon kommer fram till zonen, kan han eller hon välja att göra det vid ett senare drag. Detta kan göras medan pjäsen är inne i zonen, eller utanför den. Promoveringen är endast obligatorisk i de fall där speljäsen inte kan flyttas från sin position när det blir spelarens tur att göra nästa drag.

En spelare kan inte ge tillbaka den gamla statusen till en promoverad pjäs. Speljäsen förlorar sin promoverade status om de blir tagna av motståndaren.

Så här används de olika speljäserna:

När en av spelarna slår en motståndarpjäs och tar dess plats på brädet så blir motståndarpjäsen tagen och tas därför bort från brädet. Tagna pjäser måste placeras på ett sätt så att motståndaren kan se dem klart och tydligt. Från nästa drag och framåt, måste den spelare som har tagit en pjäs bestämma om han eller hon ska använda den, eller göra ett vanligt drag. Det går inte att utföra båda åtgärderna i samma drag. Speljäsen får endast placeras på en tom ruta. Kungen får placeras på en ruta där han blir i schack eller schackmatt av de andra speljäserna.

Tagna spelpjäser som placeras ut kommer dock att ha sin ursprungliga status. De förlorar alltså sin promovering i den stund de blir tagna. Om en spelpjäs placeras i promoveringszonen kan den inte promoveras förrän den har flyttats minst en gång inom zonen.

Pjäserna får inte placeras ut på rutor där de inte kan röra sig.

Exempel:

Bönder och lansar får inte placeras på den sista raden av brädet. Och en häst får inte placeras på den sista eller näst sista raden.

Kungen får inte placeras på en ruta där han blir i schack eller schackmatt av en bonde. Kungen kan dock placeras så att han blir schack eller schackmatt av nästa drag med en bonde.

En bonde får inte placeras på en rad där spelaren redan har en egen bonde. En promoverad bonde räknas inte som bonde i detta fall.

Shogipartiets mål:

Alla taktiska drag och förflyttningar görs i syftet att försöka ta motståndarens kung, ställa honom schackmatt, det vill säga, se till att han hamnar i en position där han inte kan rädda sig själv från att fångas, varken via egna förflyttningar eller via andra försvarsrörelser. Den som förlorar kungen förlorar också partiet.

Ett parti kan också avslutas på grund av följande:

En spelare som gör ett otillåtet drag förlorar automatiskt partiet omgående. Detta gäller både i proffs- och amatörmatcher.

Ett parti kan också avslutas vid återkommande scenarier, till exempel om exakt samma spelställning uppstår fyra gånger på raken. I dessa fall förklarar partiet som remi, det vill säga oavgjort. Om partiet avslutas på grund av en pattställning, det vill säga, spelaren som står i tur att göra sitt drag kan inte utföra något drag, så förlorar den spelaren.

Om båda kungarna lyckas nå promoveringszonen och ingen av spelarna har möjlighet att ställa motståndarens kung schackmatt eller slå några andra pjäser, kommer man att utse vinnaren enligt följande:

Alla promoveringar annulleras och poängen för alla enskilda pjäser, inklusive de som tagits från motståndaren, räknas samman:

Tornet och löparen ger 5 poäng vardera och alla andra spelpjäser ger 1 poäng. Den spelare som har under 24 poäng förlorar partiet. Om ingen av spelarna har under 24 poäng så slutar partiet i remi (avgjort).

Shogi

PL

Elementy zestawu:

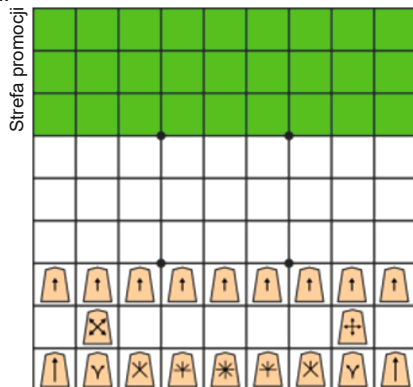
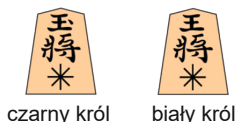
W zestawie z grą Shogi znajduje się plansza o rozmiarze 9 x 9 oraz 40 drewnianych figur.

Figury:

Na początku rozgrywki wszystkie 40 drewnianych figur ustawia się zgodnie z poniższym opisem. Podstawowe umiejscowienie figur jest zawsze takie samo.

Początek gry:

Każdy gracz otrzymuje 20 drewnianych figur. Najpierw odbywa się losowanie dwóch królów. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który wylosuje czarnego króla. Figury obu graczy mają taki sam kolor i są rozróżniane jedynie na podstawie kierunku, który wskazywany jest przez czubki figury. Czubki wskazują, do którego z graczy należy figura.



Dozwolone ruchy graczy (w jednym ruchu)

Król		Porusza się o jedno pole w każdym kierunku dookoła siebie. Przeciwnik może jednak postawić króla w szachu.
Złoty generał		Porusza się o jedno pole wokół siebie w każdym kierunku oprócz przekątnych w tył.

Srebrny generał		Porusza się o jedno pole wokół siebie w każdym kierunku oprócz pół w lewo, prawo i do tyłu.	Promowany srebrny generał		Traci pierwotne właściwości i zyskuje właściwości złotego generała.
Goniec		Porusza się po przekątnej o dowolną liczbę pól.	Koń (Promowany goniec)		Porusza się tak samo jak goniec i król, ale może wykonać tylko jeden typ ruchu w jednym posunięciu.
Wieża		Porusza się poziomo lub pionowo o dowolną liczbę pól.	Smok (Promowana wieża)		Porusza się tak samo jak wieża i król, ale może wykonać tylko jeden typ ruchu w jednym posunięciu.
Lanca		Porusza się do przodu o dowolną liczbę pól.	Promowana lanca		Traci pierwotne właściwości i zyskuje właściwości złotego generała.
Skoczek		Porusza się tylko do przodu o dwa pola w poziomie i jedno w pionie (w kształcie litery „L”). Może przeskakiwać figury własne i figury przeciwnika.	Promowany skoczek		Traci pierwotne właściwości i zyskuje właściwości złotego generała.
Pionek		Porusza się o jedno pole do przodu.	Promowany pionek		Traci pierwotne właściwości i zyskuje właściwości złotego generała.

Przechwytywanie figur:

Wszystkie figury mogą w swoim ruchu przechwytywać figury przeciwnika. W przeciwieństwie do szachów pionki mogą również zbijać do przodu po przekątnej.

Promowanie figur:

Strefa promocji każdego gracza to 3 ostatnie rzędy w obozie przeciwnika. Gdy figura dotrze do tej strefy, gracz może (ale nie musi) zdecydować się na jej promocję. Figury promuje się poprzez obrócenie ich na drugą stronę.

Jeśli gracz nie dokona promocji figury po wejściu do tej strefy, może to zrobić w jednym z późniejszych ruchów do tej strefy, w tej strefie lub poza nią.

Promocja jest obowiązkowa tylko wtedy, gdy figura nie ma już możliwości ruchu.

Anulowanie promocji nie jest możliwe. Figury tracą stan promocji tylko wtedy, gdy zostaną przechwycone.

Umieszczanie figur:

Gdy miejsce zajmowane przez figurę przeciwnika zostanie zajęte, figura ta jest usuwana z planszy i jest traktowana jako wzięta do niewoli. Przechwycona w ten sposób figura musi być widoczna dla przeciwnika. Od następnego ruchu gracz może zdecydować, czy użyje przechwyconej figury, czy wykona zwykły ruch. Można zdecydować się tylko na jedną z tych opcji.

Figurę można umieścić jedynie na wolnym polu. Króla można umieścić w taki sposób, aby postawić drugiego króla w szachu lub macie.

Należy jednak pamiętać, że przechwycone figury są umieszczane na planszy w formie bez promocji.

Ponadto po umieszczeniu figury w strefie promocji można ją wypromować dopiero po przesunięciu jej dalej w tej strefie.

Figur nie można umieszczać na polu, które nie umożliwia wykonania żadnego ruchu.

Przykład:

Pionków i lancy nie można umieścić w ostatnim rzędzie planszy, a skoczka nie można umieścić w dwóch ostatnich rzędach.

Pionka nie można umieścić w miejscu, w którym obejmie króla szachem lub matem, ale można go ustawić w miejscu pozwalającym wykonać szacha lub mata w kolejnym ruchu.

Ponadto pionka nie można umieścić w rzędzie, w którym znajduje się inny własny pionek, przy czym promowany pionek nie liczy się w tym przypadku jako pionek.

Cel rozgrywki Shogi:

Wszystkie przesunięcia i ruchy taktyczne mają na celu przechwycenie króla przeciwnika, postawienia go w szachu-macie, tj. sprawienie, aby znalazł się w pozycji, w której przed przechwyceniem nie może go obronić żaden ruch własny ani ruch obronny innej figury. W takiej sytuacji przeciwnik przegrywa grę.

Gra może się także zakończyć w inny sposób:

W rozgrywkach profesjonalnych i amatorskich gracz wykonujący niedozwolony ruch natychmiast przegrywa grę.

Gra kończy się również w przypadku powtarzających się scenariuszy, tj. wtedy, gdy taka sama sytuacja występuje cztery razy z rzędu. W tym przypadku jest ogłaszany remis. Jeśli w takiej sytuacji dochodzi do pata, grę przegrywa osoba, która doprowadziła do pata.

Jeśli oba króle dotrą do strefy promocji, ale żaden z graczy nie może ustawić króla przeciwnika w szachu-macie ani przechwycić dodatkowych figur, zwycięzcę wybiera się w następujący sposób:

Wszystkie promocje są anulowane, a punkty za poszczególne figury, łącznie z przechwyconymi, są dodawane:

Każda wieża i goniec liczą się za 5 punktów, a pozostałe figury — za 1 punkt. Gracz, który ma mniej niż 24 punkty, przegrywa grę. Jeśli obaj gracze mają co najmniej 24 punkty, gra kończy się remisem (brakiem rozstrzygnięcia).

Shogi

RU

Набор для игры

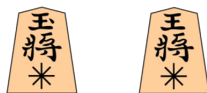
Набор для игры в сёги состоит из игровой доски 9x9 клеток и 40 деревянных игровых фигур.

Игровые фигуры

В начале игры все 40 деревянных фигур располагаются, как показано ниже. Начальное расположение всегда одинаковое.

Начало игры

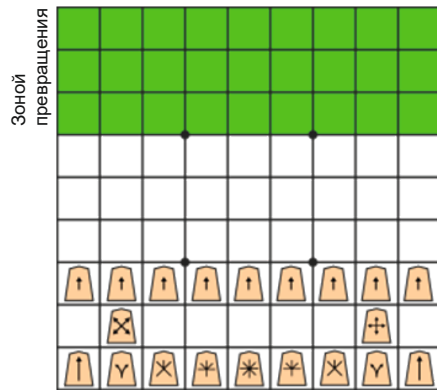
Каждый игрок берет по 20 деревянных фигур. Сначала разыгрывают двух королей. Игрок, вытащивший черного короля ходит первым. Игровые фигуры отличаются не цветом, а направлением, в котором смотрят их острые концы. Это также указывает на то, какому из игроков они в данный момент принадлежат.



счерный король белый король

Как ходят фигуры

Король		Ходит на одно поле в любом направлении. Король не может ходить под шах.
Золотой генерал		Ходит на одно поле по вертикали или горизонтали в любом направлении или на одно поле вперед по диагонали.



Серебряный генерал		Может передвигаться на одно поле в любом направлении по диагонали или на одно поле вперед по вертикали.	Преобразованный серебряный генерал		Ходит как золотой генерал.
Слон		Ходит по диагонали на любое количество полей.	Дракон-лошадь (Преобразованный слон)		Передвигается и как слон, и как король, но за один ход ему доступен лишь один тип передвижения.
Ладья		Ходит по вертикали или горизонтали на любое количество полей.	Дракон (преобразованная ладья)		Передвигается и как ладья и как король, но за один ход ему доступен лишь один тип передвижения.
Стрелка		Может передвигаться вперед по вертикали на любое количество полей.	Преобразованная стрелка		Ходит как золотой генерал.
Конь		Ходит только вперед на два поля по горизонтали и на одно по вертикали или наоборот. Может перескакивать как через свои, так и через фигуры соперника.	Преобразованный конь		Ходит как золотой генерал.

Пешка		Ходит на одно поле вперед.	Преобразованная пешка		Ходит как золотой генерал.
-------	--	----------------------------	-----------------------	--	----------------------------

Захват фигур

Во время хода любая фигура может захватить любую фигуру соперника. В отличие от шахмат пешки также могут бить вперед по вертикали.

Преобразование фигур:

Зоной превращения для каждого игрока служат три последних ряда на противоположной стороне доски. Когда фигура достигает этой зоны, по решению игрока фигура может быть превращена посредством переворачивания или остаться такой, как прежде.

Если по достижении зоны превращения игрок принимает решение не превращать фигуру, он может превратить ее при любом ходе как внутри, так и вне этой зоны.

Преобразование обязательно лишь в том случае, когда фигура оказывается не способной ходить дальше.

Обратное превращение невозможно. Фигуры теряют статус превращенных только будучи захваченными.

Размещение фигур

Как только на поле становится фигура одного из игроков, фигура соперника, стоящая на этом поле объявляется захваченной. В таком случае фигура снимается с доски и переходит к игроку, сделавшему ход. Захваченные фигуры следует располагать так, чтобы они были видны сопернику.

Во время следующего хода игрок принимает решение использовать захваченную фигуру или сделать обычный ход. За один ход можно совершить лишь одно из указанных действий.

Фигуры можно размещать только на незанятых полях. Двигая фигуры по доске, можно объявить шах или поставить мат.

В любом случае на доске можно размещать фигуры только в непревращенном виде. Если фигура перешла на зону превращения, она не может быть превращена, пока не совершит ход внутри зоны.

Фигуры нельзя размещать на поле, на котором она не сможет ходить по правилам.

Например
Пешки и стрелки нельзя размещать на последнем ряду доски, а коня — на последнем и предпоследнем.

Короля нельзя размещать в позицию шаха, объявленного пешкой, но можно за один ход от него.

Пешку нельзя размещать в одном ряду с другой пешкой игрока. В этом случае превращенная пешка не считается пешкой.

Цель партии сёги

Все тактические ходы направлены на захват вражеского короля и объявить ему мат, то есть, загнать в позицию, в которой он как при помощи собственных ходов, так и защитных ходов других фигур, не будет иметь возможности спастись. В таком случае игроку засчитывается поражение.

Другие варианты окончания партии

Как в профессиональных, так и в любительских соревнованиях, игроку, совершившему недопустимый ход, немедленно засчитывается поражение.

Партия также заканчивается после серии повторяющихся ходов, то есть, когда одна и та же игровая ситуация повторяется четыре раза к ряду, объявляется ничья (партия остается неразрешенной).

Если при этом возникает патовая ситуация, вызвавший ее игрок объявляется проигравшим.

Если обоим королям удалось достичь зоны превращения, и ни один из игроков не может объявить королю соперника шах или захватить больше фигур, победитель определяется следующим образом:

Все превращения аннулируются и за каждую фигуру, включая захваченные, начисляются очки: За каждую ладью и каждого слона начисляется по 5 очков, а за все остальные фигуры по 1 очку.

Игрок, набравший меньше 24 очков объявляется проигравшим. Если оба игрока набрали меньше 24 очков, игра оканчивается ничьей (партия остается неразрешенной).