

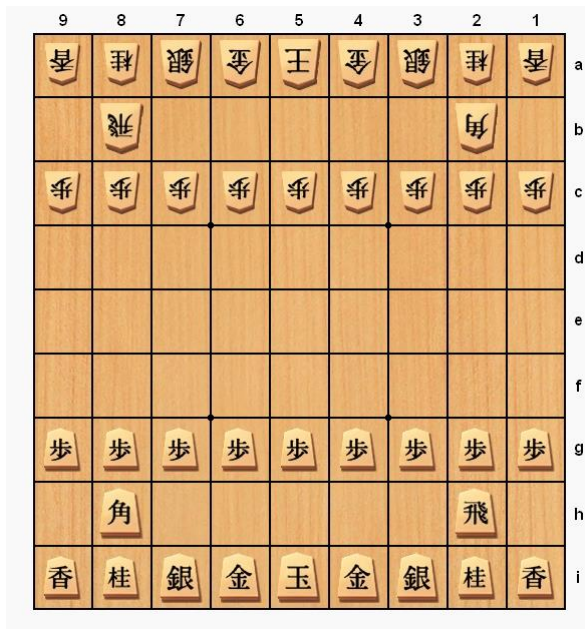
Shogi

Shogi, koji se također naziva japanskom šahom, uživa nevjerojatnu popularnost u svojoj domovini, ali nije ograničen samo na japansku bazu igrača. Igrači širom svijeta igraju Shogi.

Sadržaj pakiranja:

Shogi se sastoji od igraće ploče 9 x 9 i 40 drvenih igračih figura.

Na početku je svih 40 drvenih figura za igru postavljeno kao što je prikazano u nastavku. Osnovna postavka je uvijek ista.



Početak igre:

Svaki igrač dobiva 20 drvenih figura za igru. Prvo se izvlače dva kralja. Igrač koji izvuče crnog kralja počinje meč. Figure se ne razlikuju po boji, već po orijentaciji. Vrh figure pokazuje kome figure trenutno pripadaju.

Uzimanje protivničke figure:

Sve figure mogu svojim potezima uzeti protivničku figuru. Za razliku od šaha, pješak također može uzeti drugu figuru krećući se prema naprijed.

Promocija figura:

Zona promocije svakog igrača nalazi se u posljednja 3 reda na suprotnoj strani. U trenutku kad figura dosegne zonu, igrač može odlučiti hoće li promovirati svoju figuru, što postiže rotiranjem iste ili zadržati njezin status.

Ako igrač ne promovira svoju figuru nakon što je došao do zone, može odlučiti da to učini u sljedećem dolasku u zonu, unutar zone ili izvan zone.

Promocija je nužna samo kada se figura ne može pomaknuti sa svoje pozicije tijekom sljedećeg poteza.

Nije moguće "unazaditi" figuru. Figure gube svoj promovirani status samo ako su uzete.

Postavljanje figura:

Čim se osvoji prostor koji zauzima protivnička figura, protivnička figura se uzima. Uzete figure moraju biti vidljive protivniku. Već od sljedećeg poteza igrač može odlučiti hoće li upotrijebiti osvojenu figuru ili izvesti normalan potez; oboje u jednom potezu nije moguće. Ta figura se smije staviti samo na prazno polje. Kralj može biti šahiran ili matiran postavljanjem te iste figure. Međutim, te iste figure se na ploču postavljaju nepromovirane. Osim toga, kada se postavi u zonu promocije igrača figura ne smije se promovirati dok se ne premjesti u zonu. Figure se ne smiju postavljati na polje u kojem nemaju mogućnosti kretanja.

Primjer:

Pješaci i kopljanici ne smiju se postavljati u zadnji red igraće ploče, a vitez se ne smije postavljati u prethodnjem ili zadnjem redu.

Kralj se ne može staviti u mat postavljanjem pješaka, ali može biti matiran u sljedećem potezu pješaka.

Nadalje, pješak se ne smije staviti u red u kojem se već nalazi igračev vlastiti pješak. Promovirani pješak ovdje se ne računa kao pješak.

Cilj Shogi meča:

Svi taktički pokreti i potezi usmjereni su na hvatanje i matiranje neprijateljskog kralja, tj. dovođenje u poziciju iz koje se on ni vlastitim potezima ni obrambenim potezima ne može spasiti od uzimanja. Protivnik tada gubi meč..

Ostali načini kako završiti meč:

U profesionalnim i amaterskim natjecanjima, igrač koji napravi nedopušteni potez odmah gubi meč.

Igra također završava scenarijima koji se ponavljaju, tj. u slučaju da se ista situacija u igri dogodi četiri puta zaredom, meč se proglašava neriješenim (remi). Ako u ovoj situaciji dođe do zastoja, igrač koji ga uzrokuje gubi meč.

Ako oba kralja uspiju doći do zone promocije i nijedan igrač nema mogućnost staviti protivničkog kralja u šah-mat ili osvojiti neku figuru, pobjeda se odlučuje na sljedeći način:

Sve nadogradnje se poništavaju i dodaju se bodovi za pojedinačne figure, uključujući one uzete:

Top i lovac broje se po 5 bodova, a sve ostale figure po 1 bod. Igrač s manje od 24 bodova gubi meč. Ako niti jedan od dva igrača nema manje od 24 poena, meč završava remijem.

Figure

Kralj (A king) (玉/王) pomiče se jedno polje u bilo kojem smjeru, pravocrtno ili dijagonalno.

Top (A rook) (飛) se pomiče bilo koji broj polja pravocrtno.

Biskup (A bishop) (角) se pomiče bilo koji broj polja u dijagonalnom smjeru. Budući da se ne mogu kretati pravocrtno, nepromovirani lovci igrača mogu dosegnuti samo polovicu polja ploče, osim ako nije uzet i potom upotrebljen.

Zlatni general (A golden general) (金) se pomiče jedno polje pravocrtno ili jedno polje dijagonalno naprijed, dajući mu šest mogućih odredišta. Ne može se kretati dijagonalno unatrag.
















Srebrni general (A silver general) (銀) se pomiče jedno polje dijagonalno ili jedno polje ravno naprijed, dajući mu pet mogućih odredišta. Budući da se nepromovirani srebrni general može lakše povući od promoviranog, uobičajeno je ostaviti srebrnog nepromoviranog na suprotnoj strani ploče.

Vitez (A knight) (桂) skače jedno polje ravno naprijed plus jedno polje dijagonalno naprijed, u jednom potezu. Stoga vitez ima dva moguća odredišta naprijed. Za razliku od međunarodnih šahovskih vitezova, shogi vitezovi se ne mogu kretati u stranu ili unatrag. Vitez je jedina figura koja zanemaruje intervenirajuće figure na putu do odredišta. Nije mu blokirano kretanje ako je polje ispred njega zauzeto, ali niti može uzeti figuru na tom polju. Često je korisno ostaviti skakača nepromoviranog na suprotnoj strani ploče. Međutim, vitez mora napredovati ako dosegne bilo koji od dva najudaljenija ranga.

Kopljanik (A lance) (香) se kreće baš kao i top, osim što se ne može pomicati unatrag ili u stranu. Često je korisno ostaviti kopljanika nepromoviranog na suprotnoj strani ploče. Međutim, kopljanik se mora promovirati ako dosegne najdalji rang.

Pješak (A pawn) (歩) se pomiče jedno polje ravno naprijed. Ne može se povući. Za razliku od međunarodnih šahovskih pijuna, shogi pijuni mogu uzimati figure onako kako se kreću. Pješak se mora promovirati ako stigne na najdalje mjesto. U praksi, međutim, pješak se obično promiče kad god je to moguće. Postoje dva ograničenja o tome gdje pješak može biti stavljen.

Sve figure osim skakača kreću se vodoravno, okomito ili dijagonalno. Ovi pravci se ne mogu kombinirati u jednom potezu; mora se odabrati jedan smjer. Svaka figura blokira kretanje svih ostalih figura koje ne skaču kroz polje koje zauzima. Ako figura zauzima legalno odredište za protivničku figuru, može se uzeti, ukloniti s ploče i zamjeniti protivničkom figurom. Ona ne smije nastaviti dalje od tog polja u istom potezu.

Ime	Slika	Kanji	Rōmaji	Značenje	Kratice	Betza notation
Crni kralj		王将	<i>ōshō</i>	king general	K 王	<i>ō</i> K
Bijeli kralj		玉将	<i>gyokushō</i>	jeweled general	K 玉	<i>gyoku</i> K
Top		飛車	<i>hisha</i>	flying chariot	R 飛	<i>hi</i> R
Promovirani top ("Dragon")		龍王	<i>ryūō</i>	dragon king	+ R 龍 or 竜 ^[b]	<i>ryū</i> FR
Biskup		角行	<i>kakugyō</i>	angle mover	B 角	<i>kaku</i> B
Promovirani biskup ("Horse")		龍馬	<i>ryūma</i> or <i>ryūme</i>	dragon horse	+ B 馬	<i>uma</i> WB
Zlatni general ("Gold")		金将	<i>kinshō</i>	gold general	G 金	<i>kin</i> WfF
Srebrni general ("Silver")		銀将	<i>ginshō</i>	silver general	S 銀	<i>gin</i> FfW
Promovirani srebrni general		成銀	<i>narigin</i>	promoted silver	+ S (全)	— WfF
Vitez		桂馬	<i>keima</i>	katsura horse	N 桂	<i>kei</i> ffN
Promovirani vitez		成桂	<i>narikei</i>	promoted katsura	+ N (圭 or 今)	— WfF
Kopljanik		香車	<i>kyōsha</i>	incense chariot	L 香	<i>kyō</i> fR
Promovirani kopljanik		成香	<i>narikyō</i>	promoted incense	+ L (杏 or 全)	— WfF
Pješak		歩兵	<i>fuhyō</i>	foot soldier	P 歩	<i>fu</i> fW
Promovirani pješak ("tokin")		と金	<i>tokin</i>	reaches gold	+ P と (or 个)	<i>to</i> WfF

Kretanje figura

