

# 将棋



**SHOGI®**



**A játék készlet tartalma:**

40 bábu  
sógitábla  
játékszabályok

[www.shogi.cz](http://www.shogi.cz)

[info@shogi.cz](mailto:info@shogi.cz)

 /Shogi.cz

 /Shogi.cz

*Online: [www.shogi.cz/manuals](http://www.shogi.cz/manuals)*

# KEZDŐÁLLÁS

Ha a saját oldalunkról nézzük, akkor a játékosok a bábokat (csúcsukkal az ellenfél felé mutatva) következő módon rakják fel.

## Első sor:

- lándzsa | lovas | ezüstitábornok | aranytábornok | király | aranytábornok | ezüstitábornok | lovas | lándzsa

## Második sor:

- második mező balról a lovas előtt: futó
- második mező jobbról a lovas előtt: bástya

## Harmadik sor:

- gyalog az összes mezőn

A figurák kezdeti állapotát a táblán megtalálod a **6** oldalon, az **A** ábrán.

# JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékosok sorrendjét **furigoma** segítségével szabjuk meg. Furigomát mindig az erősebb játékos alkalmazza, amely felvesz 5 gyalogot, össze rázza őket, és a játéktérre dobja mint a kockákat. Ha több előléptetett gyalog esik le akkor az ellenfél kezd.

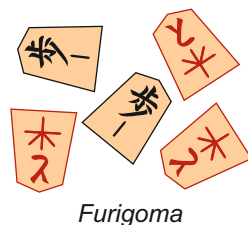
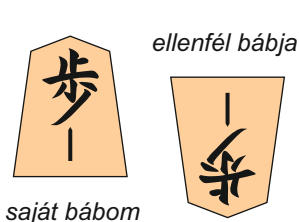
*Hogyha a játékosok egyforma szinten vannak, akkor megegyeznek abban melyikük dobja a furigomát.*

Következőekben a játékosok mindketten váltakozva lépnek egy lépést.

**Egy lépésben a játékos csak egy bábót helyezhet át, vagy tehet be a táblára.**

**A játékos nem mondhat le a lépés jogáról.**

Játékos nem köteles lépni azzal a bábuval amit érintett. Az sincs megtiltva hogy a bábót felvegye a játéktábláról, és megnézze mi van a bábu másik oldalán. Lépése akkor van befejezve, ha a bábót áthelyezte és a kezéből kiengedte, ekkor már a lépést nem lehet visszavenni.



## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja az **ellenfél királyának mattot adni**. Az ellenfél királyának megtámadása olyan módon, amit nem lehet elhárítani, vagy az ellenfél király kiütése.

*A játékos a játszmát fel is adhatja. Döntetlenben megegyezni ellenkezik a játék szellemével, és az ilyen megegyezés nem etikus.*

**Sakk:** Ha a **király támadva van, és a következő lépésben kiüthető lenne**, akkor sakkot kapott. Ezt a veszélyt el kell hárítania. A játékos nem kötelező a sakkot bejelenteni. Ha a ellenfél nem hárít a következő lépésben a királyát le lehet ütni, és ezért fel kell hogy adja a játszmát.

**Matt (japánul „Tsumi“):** Ha a játékos a veszélyt nem tudja elhárítani, és a **következő lépésben a királya mindenképpen ki lenne ütve**, akkor mattot kapot, és a partit elvesztette.

A profi és a komoly amatőr partikban ha a játékos **szabálytalanul lépett**, akkor rögtön veszít.

Ha **négyszer megismétlődik** ugyanaz az állás a játék során, akkor a játék véget ért mint döntetlen. Ha a lépésismétlés azért alakult ki, mert az egyik játékos folyamatosan sakkot adott ("örökös sakk"), akkor **a sakkot adó játékos veszít**.

A játék dzsisógit ér el, akkor ha mindkét király behatol az ellenfél területére, és nincs remény a további ütésekre, és ott mattolhatatlanná váltak. Ha ez megtörténik, akkor a győztest a következő módon állapítjuk meg. Minden előléptetést megszüntetünk, és az egyes bábok értékét össze számoljuk (a táblán és a kézben lévőket egyaránt), a bástya és a futó 5 pontot ér, míg a többi figura 1-et (a királyt nem számoljuk). **Ha valamelyik játékosnak 24-nél kevesebb pontja van az veszített, ha több akkor az eredmény**

## BÁBOK LÉPÉS MÓDJA

A bábok úgy mozognak ahogy az rajtuk fel van tüntetve. Egyik bábu sem ugorhatja át a saját vagy az ellenfél bábját (kivéétel a lovas).

A bábok mozgása fel van tüntetve az **5** oldalon, együtt az ő pontértékükkel.

## ELŐLÉPTETÉS

A figurák "előléptetési zónája" az utolsó három sorban van. Ha egy bábu ebbe a zónába érkezik, ebben mozog, vagy elhagyja ezt, akkor előléptethetők egy erősebb bábuvá. (A bábót megfordítjuk piros jellel felfelé).

A lépés utáni előléptetés nem kötelező. Kötelező viszont, ha egy gyalog vagy egy ládza eléri az utolsó sort, vagy egy lovas az utolsó kettőt.

**Az előléptetésre a mozgás megtételével együtt kerül sor.** A bábu elveszti az eddigi lépés lehetőségeit, és az előléptetés után úgy mozog mint ahogy az rajta megfordítás után fel van tüntetve. Az előléptetett bábót nem lehet degradálni (vissza fordítani).

*A jobb alsó sarokban feltüntetett kis jel csak segítség, hogy a játékos tudhassa milyen bábu volt előléptetve.*

Az előléptetési zóna megjelölése a **6** oldalon a **B** ábrán van feltüntetve.

## BÁBOK ELFOGÁSA

Bábok elfoghatók oly módon, hogy a **támadó bábút elhelyezzük** arra a mezőre ahol az **ellenfél bábja áll**, és azt levesszük a játék tábláról (ez a lépés, ütés nem kötelező, függ a játékos szabad döntésétől). A leütött bábu az ütő játékos tulajdona. Elhelyezi azt **jobbra látható helyre**, saját oldalán a tábla mellé. Mindig **visszaalakult, gyengébb** formájában.

# BEHOZÁSI SZABÁLY

Játékosnak **egy lépésben** lehetősége van lépni a bábjaival a játéktáblán, vagy behozni a táblára egyet az előzőleg kiütött ellenfél bábjai közül.

Játékos behozhatja az elfogott bábut mint sajátját, bármelyik szabad mezőre (ezért nincsenek a bábuk megkülönböztetve színnel, hanem csak spicces csúccsal).

Behozot bábuval az ellenfél királyának adhatunk sakkot (ezt nem kötelező bejelenteni), vagy **adhatunk mattot** (kivétel a behozott gyalog).

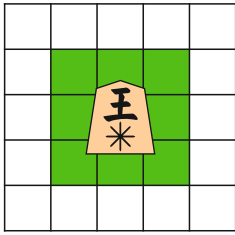
**A támadó bábu és a király közé behozhatunk egy másik bábót**, és így megszüntethetjük a sakkot.

**A bábút mindig mint nem előléptetetten hozzuk be**, még akkor is ha az előléptetési zónába hozzuk be.

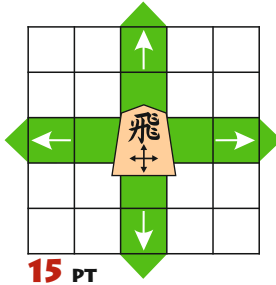
Bábút nem lehet **úgy behozni, hogy** a játék végéig már **ne tudjon lépni**. Gyalogot és lándzsát tehát nem lehet behozni az utolsó sorra, és a lovast az utolsó kettőre.

Gyalogot nem hozhatunk be **abba a vonalba, ahol még másik saját gyalogunk ál**. (az előléptetett gyalog már nem számít gyalognak).

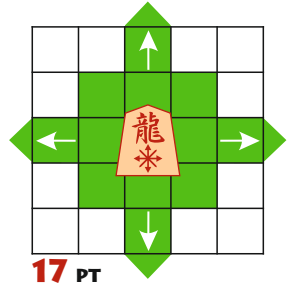
**Behozott gyaloggal nem lehet rögtön mattot adni** (többi bábu az adhat mattot, gyalog csak sakkot). A behozás utáni következő lépésben ez a gyalog is már adhat mattot.



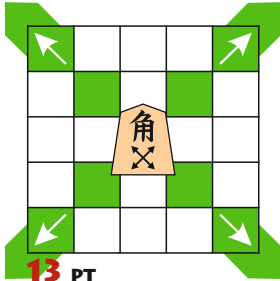
88 PT



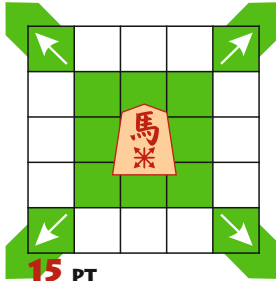
15 PT



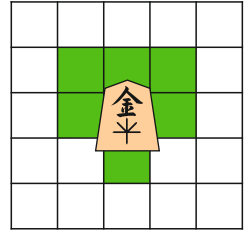
17 PT



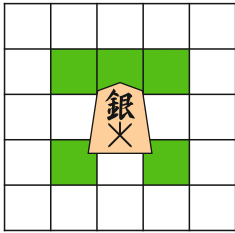
13 PT



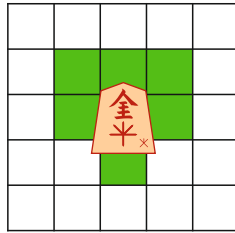
15 PT



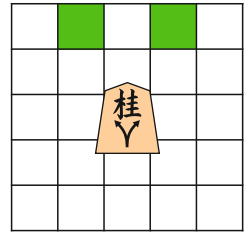
9 PT



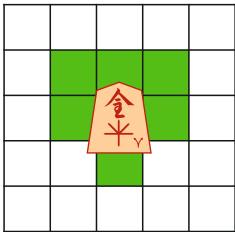
8 PT



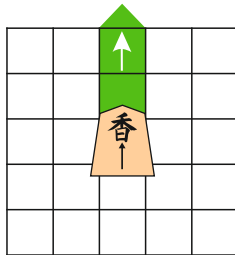
9 PT



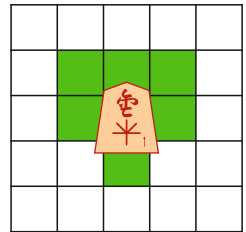
6 PT



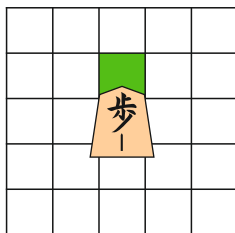
10 PT



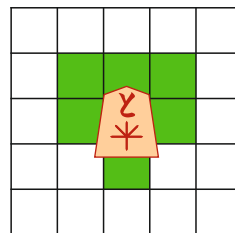
5 PT



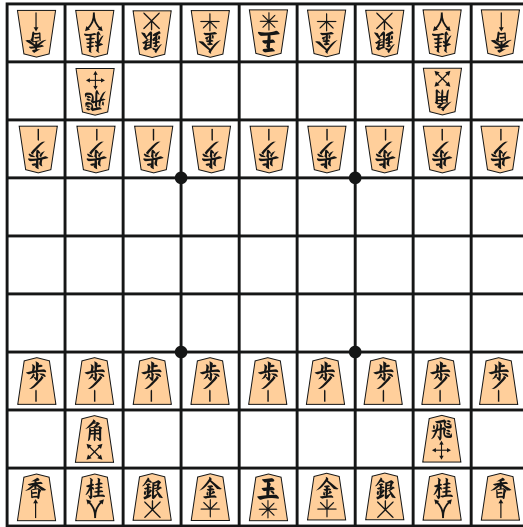
10 PT



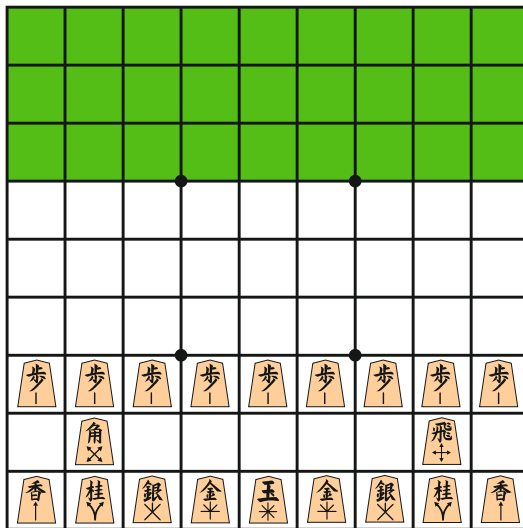
1 PT



12 PT



A



B

