

将棋



SHOGI®



Obsah herní sady:
40 dřevěných kamenů
hrací deska
návod

www.shogi.cz
info@shogi.cz
 /Shogi.cz
 /Shogi.cz

Online: www.shogi.cz/manuals

PŘÍPRAVA HRY

Při pohledu ze své vlastní strany staví hráč kameny v následujícím pořadí:

První řada:

- kopiník | jezdec | stříbrný generál | zlatý generál | král | zlatý generál | stříbrný generál | jezdec | kopiník

Druhá řada:

- druhá pozice zleva: střelec
- druhá pozice zprava: věž

Třetí řada:

- celá řada je zastavěna pěšci

Nákres počátečního postavení kamenů na hrací desce naleznete na straně , obrázek **A**.

PRAVIDLA HRY

Začínajícího hráče určuje **furigoma**. Furigomu vždy provádí silnější hráč: vezme do hrsti 5 pěšců, zatřepe s nimi a vrhne je na hrací desku jako kostky. Pokud padnou tři a více povýšených pěšců (červenou stranou nahoru), začíná protihráč.

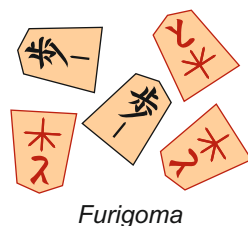
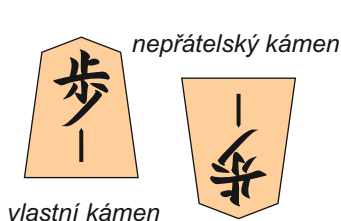
Pokud jsou si oba hráči rovni, musí se dohodnout, kdo z nich rozhodí furigomu.

Po furigomě se pěšci vrátí na hrací desku a zahajující hráč provede první tah. Následně se oba hráči **střídají ve hře vždy po jednom tahu**.

V jednom tahu může hráč přemístit nebo vložit z ruky jen jeden kámen.

Hráč se tahu nesmí vzdát.

Hráč není povinen táhnout kamenem, kterého se již dotkl. Zakázáno není ani zvednout kámen z hrací desky a podívat se, co je na druhé straně kamene. Nicméně když je kámen přemístěn a hráč jej pustí z ruky, je tah považován za dokončený a nemůže být už vrácen.



CÍL HRY

Cílem hry je **dát soupeři mat** = situace, kdy hráč nemůže odvrátit nebezpečí a jeho král bude v každém případě v příštím tahu sebrán. Tehdy hru prohrává.

Domluvená remíza odporuje duchu hry a je neetická. Nechce-li jeden z hráčů hru z nějakého důvodu dokončit, partii vzdá a vyhrává protihráč.

Šach: Pokud je **král ohrožen a hrozí mu, že by byl v dalším tahu odstraněn, protihráč je nucen odvrátit toto nebezpečí**. Šachující není povinen šach oznamovat a pokud jej protihráč včas neodhalí, jeho král může být v následujícím tahu sebrán.

Mat (japonsky „Tsumi”): Pokud hráč nemůže odvrátit nebezpečí a **bude v každém případě v příštím tahu sebrán, jedná se o mat a hru prohrává**.

V profesionálních i vážných amatérských utkáních bezprostředně **prohrává hráč, který provede nepovolený tah**.

Opakováním hra skončí, jestliže stejná herní pozice nastane 4x po sobě - hra je ukončena remízou. Nicméně jestliže při této situaci nastal věčný šach, **šachující hráč, který tuto situaci způsobil, prohrává**.

Hra dosáhne **jishogi**, jestliže oba králové postoupili do povyšovací zóny tak, že ani jeden z hráčů nemá možnost dát mat a nemůže doufat, že získá nějaké další kameny. Pokud nastane tato situace, o vítězi se rozhodne takto: zruší se všechny povýšené hodnosti a sečtou se body za jednotlivé kameny (včetně zajatých). Každá věž a střelec se počítá za 5 bodů a všechny ostatní kameny kromě králů po jednom bodu. **Hráč, který má méně než 24 bodů, prohrává. Pokud mají oba hráči více, hra končí remízou.**

POHYB KAMENŮ

Kameny se pohybují tak, jak je na nich znázorněno. Pokud jsou čárky zakončeny šipkou, může se kámen pohybovat daným směrem bez omezení (kromě jezdce), pokud ne, může se daným směrem posunout pouze o jedno pole. Pohyb jakéhokoli kamene, **kromě jezdce**, není možný přes jiný vlastní či nepřátelský kámen, který stojí v cestě možného pohybu.

Pohyby kamenů naleznete na straně **5** spolu s bodovým ohodnocením kamenů.

POVÝŠOVÁNÍ KAMENŮ

Poslední 3 řady na hrací desce se nazývají „povyšovací zóna“. Pokud se kámen v tahu hráče dotkne povyšovací zóny (kámen svůj tah zahájí nebo ukončí v povyšovací zóně), **může** být na konci tahu **tento** kámen povýšen (kámen se obrátí na červený znak).

Povýšení po tahu je nepovinné. Povinné je však pro pěšce a kopiníka v poslední řadě a pro jezdce v posledních dvou řadách.

Kámen se povyšuje vždy na konci svého pohybu (jde o součást tahu; kámen nelze povýšit na místě bez pohybu). Kámen ztrácí předchozí dovednosti a v příštím tahu se hýbe tak, jak je na něm vyznačeno po obrácení. Povýšený kámen se nemůže degradovat (obrátit zpět).

Malý znak znázorněný v pravém dolním rohu je pouze pomocný, aby hráči věděli, jaký kámen byl povýšen.

Vyznačení povyšovací zóny naleznete na straně **6**, obrázek **B**.

ZAJÍMÁNÍ KAMENŮ

Kameny se zajímají tak, že **útočící kámen zaujme místo, kde se dosud nacházel nepřátelský kámen** (nejedná se o povinný tah, jde vždy o rozhodnutí hráče). Tím je nepřátelský kámen **zajat a musí se odsunout z hrací desky**. Zajatý kámen získává hráč, který kámen zajal a odloží ho **viditelně** vedle hrací desky na svoji stranu. **Vždy v nepovýšeném tvaru.**

VKLÁDÁNÍ KAMENŮ

Hráč má **v jednom tahu** buď možnost **táhnout** kamenem po hrací desce, **nebo vložit** kámen, který zajař, zpět na hrací desku.

Hráč může vložit zajatý kámen **kamkoliv na volné pole** hrací desky jako svůj vlastní (kameny rozlišuje pouze směr, kterým ukazuje jejich špička, nikoli barva, právě z tohoto důvodu).

Vložením kamene **lze provést šach** (ohrožení krále se nemusí ohlašovat), **nebo i mat** (s výjimkou pěšce).

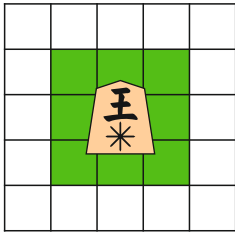
Kámen **lze představit** (vložit do cesty ohrožení) a zrušit tak šach.

Kámen **se vkládá vždy v nepovýšeném tvaru**, a to i tehdy, když je vložen do povyšovací zóny.

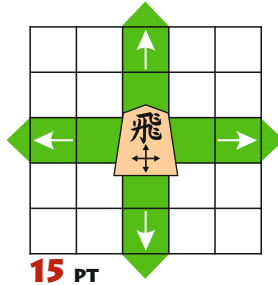
Kámen nemůže být vložen tak, aby se **nemohl do konce hry pohnout**. Pěšce a kopínika tedy nelze vložit do poslední řady a jezdce do posledních dvou.

Pěšci se nemohou vkládat do **sloupce, ve kterém se už nachází jiný vlastní pěšec** (povýšený pěšec není pěšec).

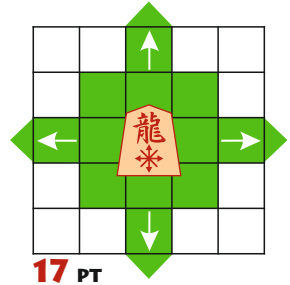
Mat se nesmí dát přímo vložením pěšce, (ostatní kameny mohou dát mat, pěšec může dát šach), nicméně v následujícím tahu po vložení již provést mat může.



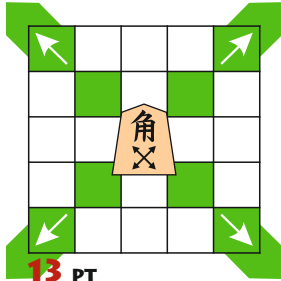
∞ PT



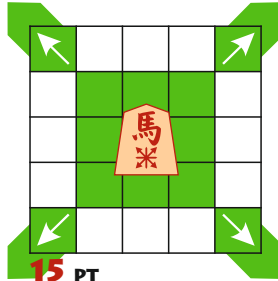
15 PT



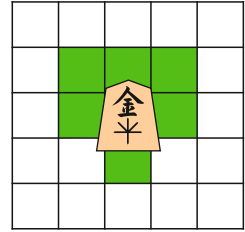
17 PT



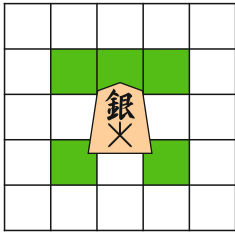
13 PT



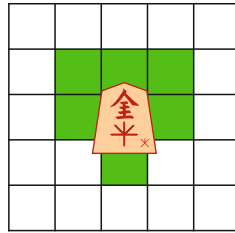
15 PT



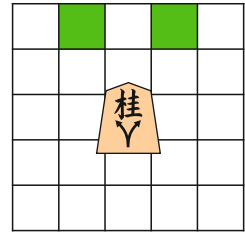
9 PT



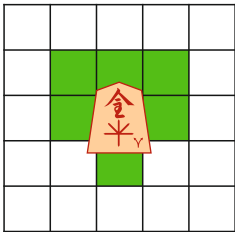
8 PT



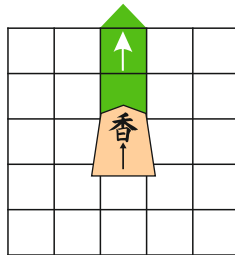
9 PT



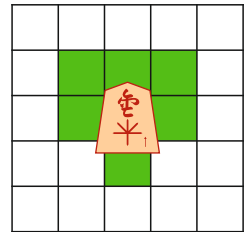
6 PT



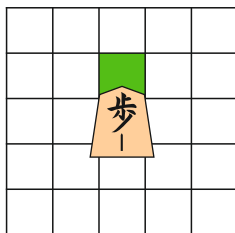
10 PT



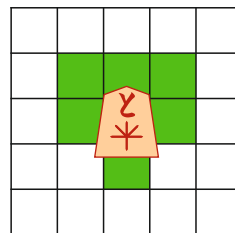
5 PT



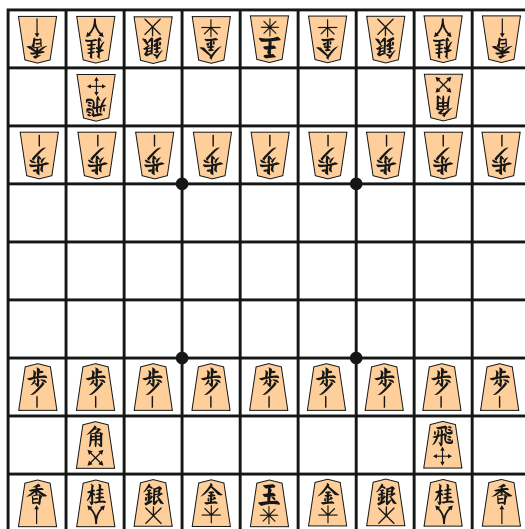
10 PT



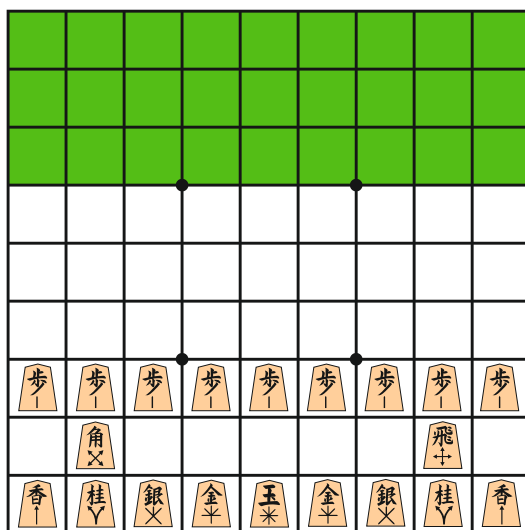
1 PT



12 PT



A



B

