

# 将棋



**SHOGI®**



**Inhalt des Spielsets:**  
40 Spielsteine aus Holz  
Spielbrett  
Anleitung

[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)

# SPIELVORBEREITUNG

Aus eigener Sicht werden die Spielsteine folgendermaßen aufgestellt:

## Erste Reihe:

- Lanze | Springer | Silber-General | Gold-General | König | Gold-General | Silber-General | Springer | Lanze

## Zweite Reihe:

- zweite Position von links: Läufer
- zweite Position von rechts: Turm

## Dritte Reihe:

- Die ganze Reihe besteht aus Bauern

Die Grundaufstellung auf dem Spielbrett finden Sie auf Seite **7**, Abbildung **A**.

# SPIELREGELN

Der Startspieler wird durch das sogenannte **Furigoma** bestimmt. Überlicherweise führt der stärkere Spieler das Furigoma aus. Dazu nimmt er 5 Bauern in die Hand, schüttelt sie und „würfelt“ sie auf das Spielbrett oder auf eine freie Fläche daneben. Wenn mehrheitlich die Vorderseite der Bauern sichtbar ist, fängt der Spieler an, der „gewürfelt“ hat; andernfalls der Gegner. Falls es kein eindeutiges Ergebnis gibt, weil einige Bauern auf der Kante stehen, wird das Furigoma wiederholt.

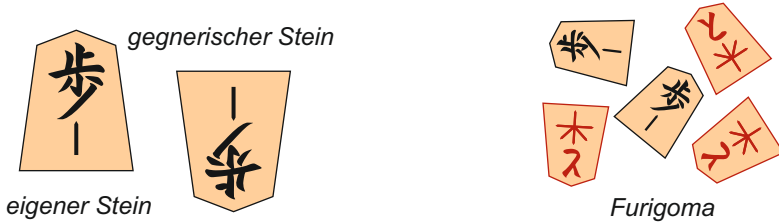
*Falls beide Spieler gleich stark sind, müssen sie sich einigen, wer das Furigoma durchführt.*

Der Startspieler macht den ersten Zug; danach wird abwechselnd gezogen.

**Im Laufe eines Spielzugs darf ein Spieler entweder einen Stein auf dem Brett ziehen oder einen Stein einsetzen.**

**Ein Spieler darf nicht auf seinen Spielzug verzichten.**

Das Berühren eines Steines verpflichtet den Spieler nicht dazu, ihn zu ziehen. Es ist ebenfalls nicht verboten, einen Stein vom Spielfeld anzuheben, um zu schauen, was sich auf der Unterseite des Steins befindet. Ist ein Spielzug allerdings abgeschlossen und wird die Hand vom Stein genommen, darf der Spielzug nicht mehr rückgängig gemacht werden.



## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König zu schlagen bzw. matt zu setzen (ein Angriff auf den gegnerischen König, der nicht abzuwenden ist).

*Gegebenenfalls kann einer der Spieler das Spiel aufgeben. Ein gegenseitig abgemachtes Unentschieden widerspricht dem Geist des Spiels und ist unethisch.*

**Schach:** Ist der **König bedroht (könnte er also im nächsten Spielzug geschlagen werden)**, so ist er verpflichtet, diese Gefahr abzuwenden. Der Schach setzende Spieler ist nicht verpflichtet, „Schach“ zu sagen. (D. h. der König kann im nächsten Zug geschlagen werden und der Spieler, der den König verliert, verliert das Spiel.)

**Matt (japanisch: „tsumi“):** Falls ein Spieler die Gefahr nicht abwenden kann und es feststeht, dass er den König im nächsten Zug auf jeden Fall verlieren wird, handelt es sich um ein **Matt** und der Spieler verliert das Spiel.

Bei professionellen Begegnungen sowie bei seriösen Amateurbegegnungen führt ein ungültiger **Spielzug** eines Spielers unmittelbar zu seiner Niederlage.

# SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn ein König matt gesetzt bzw. geschlagen wurde oder ein Spieler aufgibt. In Turnieren ist ein Spiel üblicherweise auch beendet, wenn ein Spieler die Zeit überschreitet oder eine ungültigen Zug macht.

In zwei **Sonderfällen** (Jishogi und Sennichite) gibt es ein vorläufiges Unentschieden. Tritt ein solcher Fall ein, wird eine erneute Partie gespielt; allerdings darf der andere Spieler den ersten Zug machen. In Turnieren wird diese Entscheidungspartie normalerweise mit der noch verbliebenen Bedenkzeit gespielt. Die Details werden in den Turnierregeln festgelegt.

## Sennichte

Ein Spiel endet durch Stellungswiederholung (Sennichte), wenn viermal hintereinander dieselbe Stellung auf dem Brett einschließlich der einzusetzenden Spielsteine zustande kommt. Es ist jedoch nicht erlaubt, eine Stellungswiederholung durch kontinuierliches Schach geben (Dauerschach) zu erzwingen.

## Jishogi

Das Spiel erreicht ein Jishogi, wenn beide Könige die Beförderungzone erreicht haben, und zwar so, dass keiner der Spieler die Möglichkeit hat, den Gegner matt zu setzen und auch keine Hoffnung besteht, dass weitere Steine hinzugewonnen werden können. Tritt dieser Fall ein, wird der Sieger auf folgende Art und Weise bestimmt: Alle „Punkte“ für die einzelnen Steine (inklusive der Gefangengenommenen) werden zusammengezählt. Turm und Läufer haben je einen Wert von 5 Punkten und alle übrigen Steine, mit Ausnahme des Königs, haben je einen Wert von einem Punkt. **Ein Spieler verliert dann, wenn er weniger als 24 Punkte hat. Andernfalls endet das Spiel mit einem vorläufigen unentschieden.**

# ZUGVORSCHRIFTEN

Die Pfeile auf den Spielsteinen zeigen die jeweils gestatteten Zugmöglichkeiten auf. Mit Ausnahme des Springers darf kein Stein einen anderen Spielstein, und zwar weder einen eigenen noch einen gegnerischen, überspringen, wenn dieser ein Hindernis in der gestatteten Zugrichtung darstellt.

Die jeweils erlaubten Zugmöglichkeiten finden Sie zusammen mit den Punktwerten der einzelnen Steine auf Seite **6**.

# BEFÖRDERUNG VON SPIELSTEINEN

Die letzten 3 Reihen des Spielbretts werden „Beförderungszone“ genannt. Kommt ein Stein im Laufe des Zuges eines Spielers in Berührung mit der Beförderungszone (d. h. beginnt oder endet Zug in der Beförderungszone), **kann dieser Stein** am Ende des Zuges befördert werden (der Stein wird umgedreht, sodass sich das rote Symbol auf der Oberseite befindet).

Eine Beförderung am Ende des Spielzugs wird auf freiwilliger Basis durchgeführt. Zwingend erforderlich ist sie jedoch für Bauern oder Lanzen, die in die letzte Reihe sowie für Springer, die in eine der letzten beiden Reihen vordringen.

Ein Stein wird stets am Ende seines Spielzugs befördert (die Beförderung ist Teil des Spielzugs). Der Stein verliert seine vorherigen Eigenschaften und ab dem nächsten Zug darf er sich so bewegen wie auf ihm nach dem Umdrehen abgebildet. Ein beförderter Stein darf nicht wieder degradiert werden (d.h. ein erneutes Umdrehen ist nicht gestattet).

*Das kleine Symbol in der unteren rechten Ecke dient nur als Hilfe, damit die Spieler leichter erkennen können, welche Steine befördert wurden.*

Die Beförderungszone ist auf Seite **7**, Abbildung **B**, gekennzeichnet.

# SCHLAGEN VON SPIELSTEINEN

Wenn ein Spielstein auf ein Feld zieht, auf dem sich bereits ein gegnerischer Spielstein befindet, wird der Stein geschlagen. Dieser geschlagene Stein wird vom Spielbrett genommen. Der Spieler, der ihn geschlagen hat, legt ihn sichtbar auf seiner Seite neben das Spielbrett, und zwar **stets im unbeförderten Zustand**. Der Spielstein hat die Seite gewechselt und gehört jetzt dem anderen Spieler.

# EINSETZEN VON STEINEN

Ein Spieler hat **im Laufe eines Zuges** entweder die Möglichkeit, einen eigenen auf dem Brett befindlichen Stein zu ziehen, **oder** einen gefangenen Stein auf das Spielbrett zu setzen.

Der Einsatz des Steins durch den Spieler darf **auf ein beliebiges, freies Feld** auf dem Spielbrett erfolgen und der Spieler richtet ihn so aus wie seine eigenen (daher werden die Steine lediglich durch ihre richtungsweisende Pfeilform unterschieden, und nicht farblich).

Es ist beim Einsetzen erlaubt, den König direkt zu bedrohen (Schach geben) oder sogar matt zu setzen (außer durch einen eingesetzten Bauern).

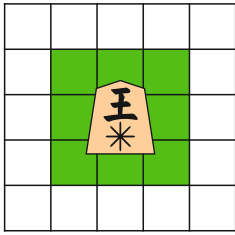
Wenn der König bedroht ist (im Schach steht), ist es oft hilfreich einen Spielstein einzusetzen, um die Drohung aufzuheben. Wenn der König zum Beispiel durch einen Turm bedroht wird, kann man einen Spielstein zwischen Turm und König setzen, um die Linie zu unterbrechen.

Ein Spielstein **wird immer im unbeförderten Zustand eingesetzt**, und zwar auch dann, wenn er in die Beförderungszone eingesetzt wird.

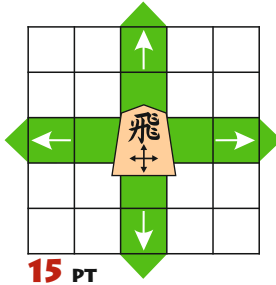
Ein Spielstein darf nicht so eingesetzt werden, dass dieser **bis zum Ende des Spiels keinen Spielzug durchführen kann**. Ein Einsetzen von Bauern und Lanzen in die letzte Reihe sowie ein Einsetzen von Springern in die letzten zwei Reihen ist somit nicht gestattet.

Ein Spieler darf einen Bauern nicht in dieselbe **senkrechte Reihe** einsetzen, **in der sich bereits ein anderer seiner Bauern befindet** (ein beförderter Bauer wird hierbei nicht als Bauer angesehen).

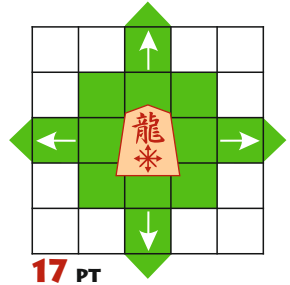
**Ein Mattsetzen durch Einsetzen eines Bauern ist nicht gestattet** (alle übrigen Steine dürfen den gegnerischen König matt setzen; ein eingesetzter Bauer darf nur Schach geben, wenn das nicht gleichzeitig matt bedeutet) Es ist jedoch möglich eine Bauern auf dem Spielfeld so zu **ziehen**, dass der König dadurch matt wird.



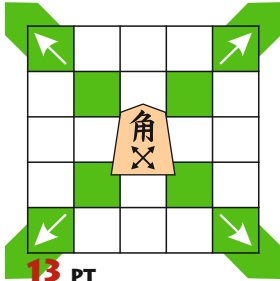
88 PT



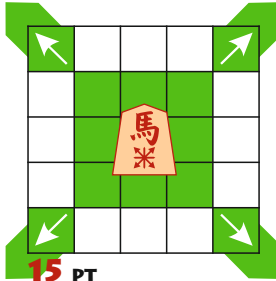
15 PT



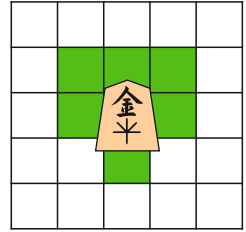
17 PT



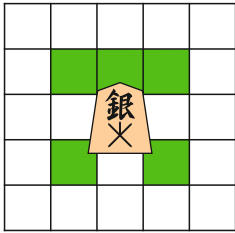
13 PT



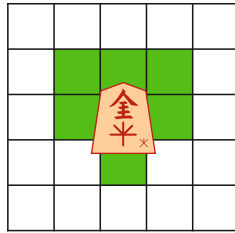
15 PT



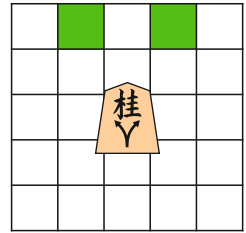
9 PT



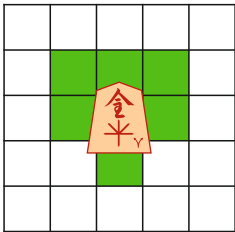
8 PT



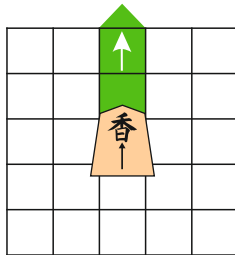
9 PT



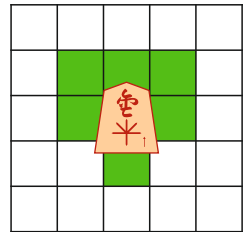
6 PT



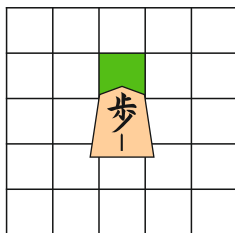
10 PT



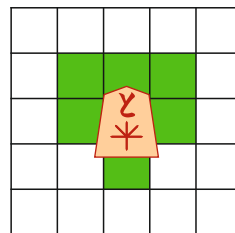
5 PT



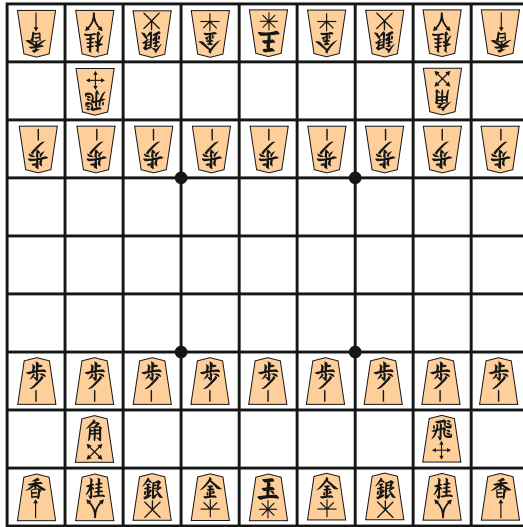
10 PT



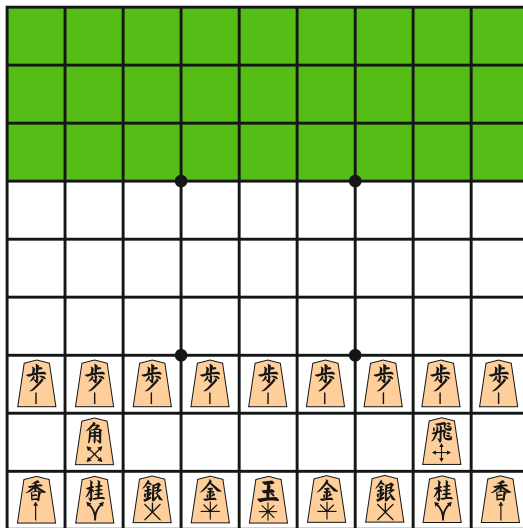
1 PT



12 PT



A



B

