

# 将棋



**SHOGI®**



**Zawartość kompletu do gry:**

40 szt. drewnianych figur  
plansza do gry  
instrukcja

[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)

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Patrząc od swojej strony, figury stawiamy w następujący sposób:

## Pierwszy rząd:

- lanca | skoczek | srebrny generał | złoty generał | król | złoty generał | srebrny generał | skoczek | lanca

## Drugi rząd:

- drugie pole z lewej strony: goniec
- drugie pole z prawej strony: wieża

## Trzeci rząd:

- w całym rzędzie ustawionych jest 9 pionków

Ustawienie figur na planszy do gry znajdziesz na stronie **6**, rysunek **A**.

# ZASADY GRY

Gracz rozpoczynający zostaje wyznaczony w wyniku losowania o nazwie **furigoma**. Furigomę wykonuję zawsze silniejszy gracz, który bierze pięć środkowych pionków, potrząsa nimi i rzuca jak kostkami na planszę. Jeżeli wypadnie więcej promowanych pionków, grę rozpoczyna przeciwnik.

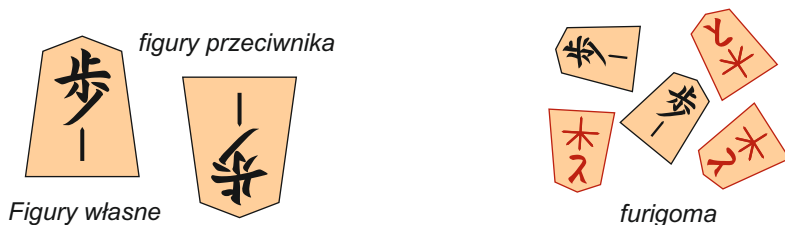
*Jeżeli obaj gracze są sobie równi, muszą uzgodnić, który z nich rzuci furigomę.*

Następnie obaj gracze **wykonują na przemian zawsze po jednym ruchu figurą**.

**W trakcie wykonywania jednego ruchu gracz może przesunąć lub położyć tylko jedną figurę.**

**Gracz nie może zrezygnować z ruchu.**

Gracz nie ma obowiązku wykonania ruchu figurą, której już dotknął. Dopuszczalne jest podniesienie figury z planszy i zobaczenie, co znajduje się po drugiej stronie. Niemniej po wykonaniu ruchu i po zdjęciu ręki z figury, nie można już cofnąć ruchu.



## CEL GRY

Celem gry jest **doprowadzenie do mata** = pozycji, w której król nie ma ucieczki przed atakiem. Gra kończy się przez poddanie lub zabicie króla.

*W końcu jeden z graczy podda się. Umówiony remis jest niezgodny z duchem gry i jest nieetyczny.*

**Szach:** Jeżeli **pozycja króla jest zagrożona i grozi mu niebezpieczeństwo zbitcia, gracz musi zażegnać takie niebezpieczeństwo**. Szachujący nie ma obowiązku oznajmiania szacha. Gracz może więc stracić w następnym ruchu króla, a gracz tracący króla przegrywa partię.

**Mat (po japońsku „Tsumi”):** Jeżeli gracz nie może zażegnać niebezpieczeństwa i **w każdym wypadku w wyniku kolejnego ruchu straci króla, oznacza to mata i gracz przegrywa partię**.

W profesjonalnych i poważnych amatorskich turniejach wykonanie niedozwolonego ruchu automatycznie przegrywa partię.

**W razie powtórzenia** gra zostanie zakończona, w przypadku, gdy ta sama pozycja gry nastąpi 4 x po sobie - gra zostaje zakończona remisem. Niemniej jednak jeżeli w tej sytuacji ciągle występuje wieczny szach, który oznacza przegraną gracza atakującego króla.

Gra osiągnie jishogi, jeżeli obaj królowie przejdą do strefy promowania w taki sposób, że żaden z graczy nie ma szans na zdobycie kolejnych figur. Jeżeli dojdzie do tej sytuacji, decyzja o zwycięstwie zostanie podjęta w następujący sposób: zostaną anulowane wszystkie promowane figury i podliczone punkty za poszczególne figury (wraz ze zbitymi). Każda wieża i goniec są liczone po 5 punktów, natomiast za pozostałe figury, oprócz króli, uzyskuje się po jednym punkcie.

Gracz posiadający mniej niż 24 punkty przegrywa, w innych przypadkach gra zostanie zakończona remisem.

## RUCHY FIGUR

Figury poruszają się w kierunkach zaznaczonych strzałkami. Ruchu każdej figury, oprócz skoczka, nie można wykonywać jak przez własną, tak przez figurę przeciwnika, stojącą na drodze wykonania ruchu.

Ruchy figur znajdziesz na stronie **5** wraz z oceną wartości figury.

## PROMOCJA FIGUR

**Ostatnie 3 rzędy na planszy do gry, to tzw. „strefa promocji”.** Promocja figury jest możliwa kiedy ruch daną figurą zaczyna lub kończy się w strefie promocji. Oznacza to, że po wejściu lub wyjściu ze strefy promocji możemy się ulepszyć (figurę należy obrócić na drugą stronę, na której znajduje się czerwony symbol).

**Promocja po wykonaniu ruchu nie jest obowiązkowa**, z wyjątkiem pionka i lancy w ostatnim rzędzie i skoczka w dwóch ostatnich rzędach.

**Figura jest promowana zawsze na końcu swojego ruchu** (jest to część ruchu). Figura traci swoje poprzednie zdolności i w kolejnym ruchu przesuwa się nią w sposób zgodny z kierunkiem na odwrocie. Promowanej figury nie można zdegradować (z powrotem odwrócić).

*Niewielki znak przedstawiony w prawym dolnym rogu pomaga graczom zorientować się, która z figur była promowana.*

Układ strefy promocji znajdziesz na stronie **6**, rysunek B.

## ZBIJANIE FIGUR

Figury są zbijane w taki sposób, że **figura atakująca zajmie miejsce zbitej figury przeciwnika** (nie ma obowiązku wykonania ruchu, jest on uzależniony od decyzji gracza). Po zбиiciu figury **zostaje ona zdjęta z planszy do gry**. Zdobytą figurę otrzymuje gracz, który zbił figurę i odłoży ją na **widoczne** miejsce obok planszy po swojej stronie, **zawsze w postaci bez promocji**. (Każda promowana figura która została zbita traci promocje - obracamy ją na drugą stronę.)

## PRZYWRACANIE FIGUR TZW. ZRZUTKI

**Podczas swojego ruchu** gracz ma możliwość przesuwania figurą po planszy **albo** może przywrócić zdobytą figurę przeciwnika

Gracz może przywrócić zdobytą figurę przeciwnika **w dowolne wolne miejsce** na planszy jako swoją własną (dlatego figury można rozróżnić tylko po strzałce, nie kolorystycznie).

Przywracając figurę, **można wykonać szach lub nawet mat** (z wyjątkiem pionka). Zbijanie nie jest przymusowe.

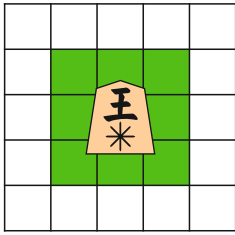
Figurę **można wstawić** przed miejscem zagrożenia i w ten sposób anulować szacha.

Figurę **kładzie się zawsze w formie bez promocji**, nawet kładąc ją w strefie promocji.

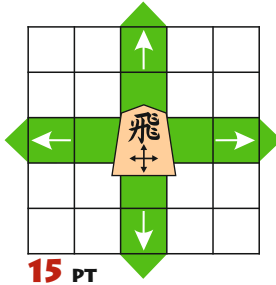
Figury nie można przywracać w taki sposób, aby nie można było nią **ruszać do momentu zakończenia gry**. Pionka i lancy nie można przywrócić w ostatnim rzędzie, natomiast skoczek w dwóch ostatnich.

Pionka nie można przywracać **w linii pionowej, w której znajduje już się inny pionek** (promowany pionek nie jest pionkiem).

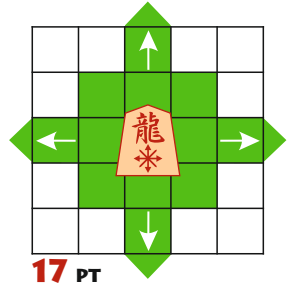
**Przywracając pionka, nie wolno dawać od razu mata** (pozostałe figury mogą dawać mata, pionek może dać szacha), niemniej w kolejnym ruchu po postawieniu może już dać mata.



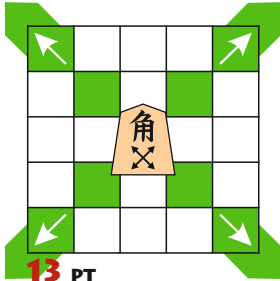
88 PT



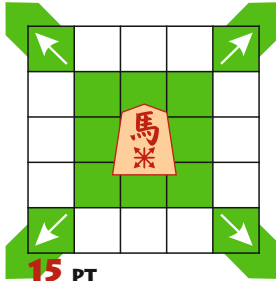
15 PT



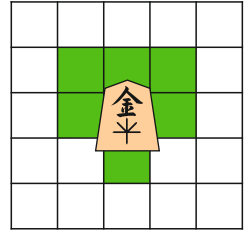
17 PT



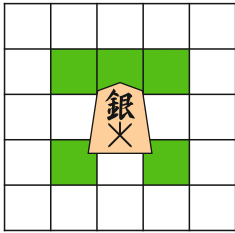
13 PT



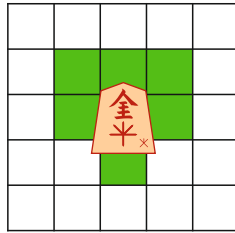
15 PT



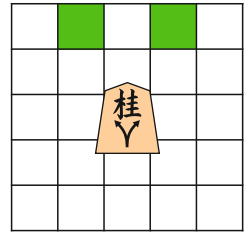
9 PT



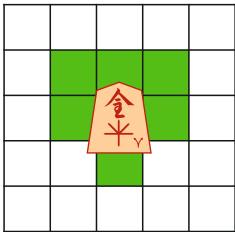
8 PT



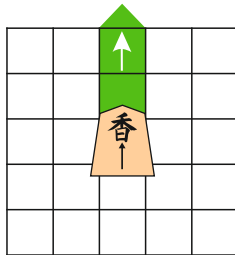
9 PT



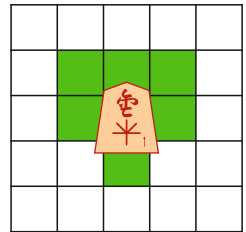
6 PT



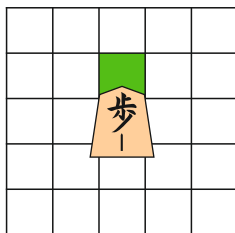
10 PT



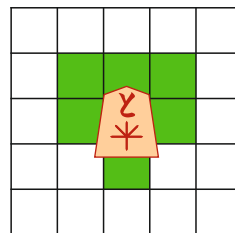
5 PT



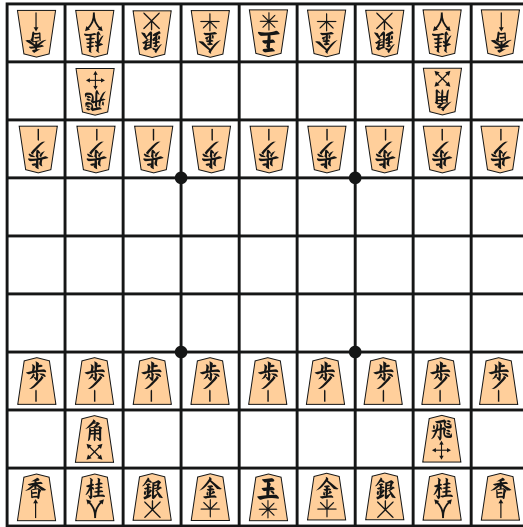
10 PT



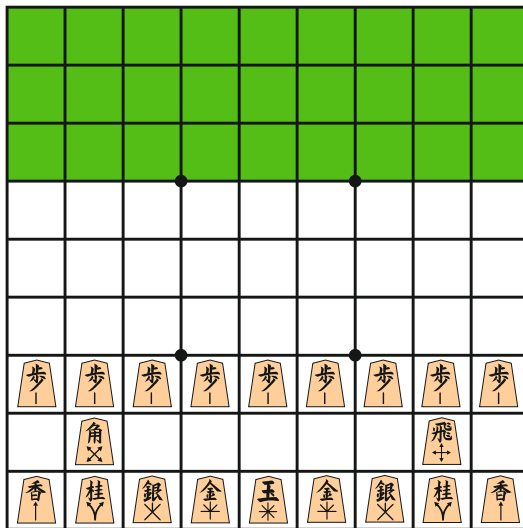
1 PT



12 PT



A



B

