

将棋



SHOGI®



В состав игрового набора входят:

40 деревянных фигур

игровая доска

инструкция

www.shogi.cz

info@shogi.cz

 /Shogi.cz

 /Shogi.cz

Online: www.shogi.cz/manuals

Подготовка к игре

Глядя со своей стороны, расставляем игровые фигуры следующим образом:

Первый ряд:

- стрелка | конь | серебряный генерал | золотой генерал | король | золотой генерал | серебряный генерал | конь | стрелка

Второй ряд:

- вторая позиция слева: слон
- вторая позиция справа: ладья

Третий ряд:

- весь ряд заполнен пешками

Расположение фигур на игровой доске вы найдете на странице **6**, рисунок **A**.

Правила игры

Право первого хода определяется при помощи **фигуромы**. Фигурому всегда проводит самый сильный игрок, который берет 5 пешек, встряхивает их и бросает на игровую доску как игральные кости. Если выпадет больше перевернутых пешек, то первый ход делает соперник.

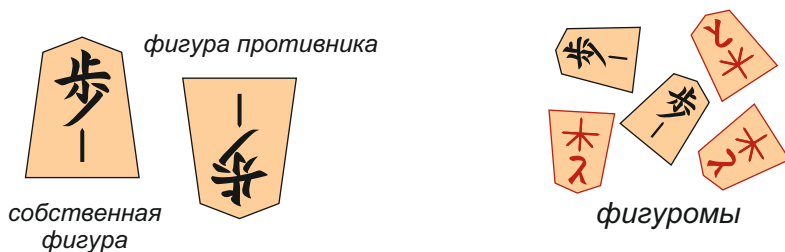
Если игроки находятся на одном уровне, они должны договориться о том, кто из них будет бросать фигурому.

Впоследствии оба игрока **играют по очереди, всегда делая один ход.**

За один ход игрок может передвинуть или выставить только одну фигуру.

Игрок не имеет права пропустить ход.

Игрок не обязан ходить фигурой, до которой уже дотронулся. Также не запрещено поднять фигуру с игровой доски и посмотреть, что нарисовано на другой стороне фигуры. Тем не менее, когда ход окончен и игрок убирает руку с фигуры, ход нельзя отменить.



Цель игры

Цель игры состоит в том, чтобы **поставить «мат» противнику**, т.е. атака на короля соперника, которую нельзя отразить, или устранение короля соперника с игровой доски.

Кроме того, один из игроков может сдаться. Ничья по договоренности противоречит духу игры и считается неэтичной.

«Шах»: Если **король находится под угрозой того, что во время следующего хода он будет устранен, необходимо вывести его из этого опасного положения**. Игрок, поставивший «шах», не обязан это объявлять. (Во время следующего хода король может быть устранен и игрок, потерявший короля, проигрывает.)

«Мат» (по-японски 'Tsumi'): Если игрок не может предотвратить опасность, грозящую королю, и **и тот будет в любом случае устранен во время следующего хода, данная ситуация называется «мат» и игрок считается проигравшим**.

В профессиональных и серьезных любительских матчах игрок, который сделает **запрещенный ход**, считается безусловно проигравшим

В случае **повторения** игра заканчивается, если игровая позиция повторяется 4 раза подряд - игра заканчивается ничьей. Тем не менее, если в этой ситуации случается вечный шах, **шаховавший игрок, который вызвал данную ситуацию, проигрывает**.

В игре объявляется **дзисёги**, если оба короля вторглись в зону превращения таким образом, что ни один из игроков не имеет возможности поставить «мат» и не может рассчитывать на то, что получит еще какие-либо фигуры. Если наступает данная ситуация, победитель определяется следующим образом:

отменяются значения всех перевернутых фигур и подсчитывается сумма очков за отдельные фигуры (включая золотые). За слонов и ладей начисляется по 5 очков, за все остальные фигуры, кроме короля – по 1 очку. **Игрок, у которого меньше 24 очков, объявляется проигравшим, в других случаях игра заканчивается ничьей.**

Движение фигур

Фигуры двигаются в направлении, в котором указывает острие фигуры. Ни одна фигура, кроме коня, не имеет права перескакивать через собственные фигуры или фигуры неприятеля, находящиеся на пути возможного движения.

Описание движения фигур вы найдете на странице **5** вместе с количеством очков, начисляющимся за фигуры.

Превращение фигур

Три последние горизонтали доски носят название «зоны превращения». Если во время хода игрока фигура соприкасается с зоной превращения (фигура начинает ход и/или заканчивает его в зоне превращения), в конце хода **эта фигура может** быть перевернута (фигура переворачивается красным символом наверх).

Превращение после окончания хода необязательно. Однако оно обязательно в случае, когда пешка или стрелка достигают последней горизонтали или конь – последних двух горизонталей.

Фигура всегда переворачивается в конце своего движения (переворот не является отдельным ходом, а происходит в процессе хода фигуры). Фигура больше не ходит согласно старым правилам, а со следующего хода двигается в соответствии со своим новым значением. Перевернутые фигуры обратно не переворачиваются.

Маленький значок в правом нижнем углу имеет исключительно вспомогательное значение, он служит для того, чтобы игроки видели, какая фигура была перевернута

Обозначения зоны превращения вы найдете на странице **6**, рисунок **В**.

Взятие фигур

Взятие фигуры происходит, когда **нападающая фигура занимает место, на котором находилась фигура противника** (это не обязательный ход, решение всегда принимает игрок). Эта фигура противника **берется – снимается с игровой доски**. Захваченная фигура переходит к игроку, взявшему ее, и кладется **на видном месте рядом с доской, всегда вверх основной, не перевернутой, стороной**. Захваченные фигуры называются фигурами «в руке» (или «в резерве»).

Выставление фигур

За один ход игрок может или передвинуть фигуру на игровой доске, **или выставить** (сбросить) на игровую доску захваченную (из резерва) им фигуру.

Игрок может выставить захваченную фигуру **на любое свободное поле** игровой доски как свою собственную (поэтому фигуры отличаются только направлением острия, но имеют один цвет).

Выставлением фигуры **можно поставить «шах»** (о том, что королю грозит опасность, сообщать не нужно), **или даже «мат»** (за исключением пешки).

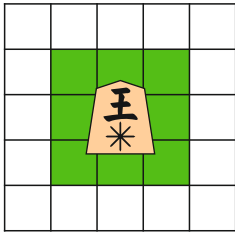
Фигуру можно выставить на доску таким образом, чтобы устранить опасность, грозящую королю и устранить тем самым шаховую ситуацию.

Фигура **всегда выставляется вверх основной, неперевернутой, стороной**, даже в том случае, когда она выставляется в зону превращения.

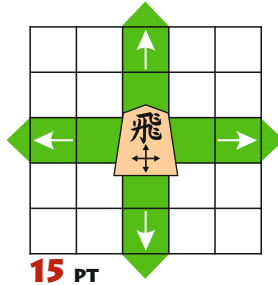
Фигуру нельзя выставить так, чтобы **она не могла сделать ход до конца игры**. То есть, пешку и стрелку нельзя выставлять на последнюю горизонталь, а коня – на две последние горизонтали.

Запрещено выставлять пешку **на вертикаль, на которой уже стоит другая пешка того же игрока** (перевернутая пешка уже не считается пешкой).

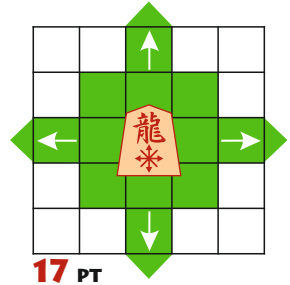
Запрещено сразу ставить «мат» выставлением пешки (другие фигуры могут ставить «мат», пешка – только «шах»), тем не менее, во время следующего за выставлением хода уже можно поставить «мат».



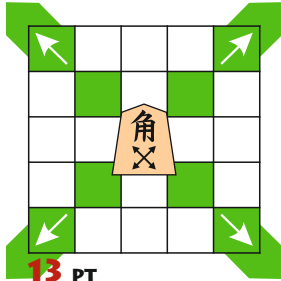
∞ PT



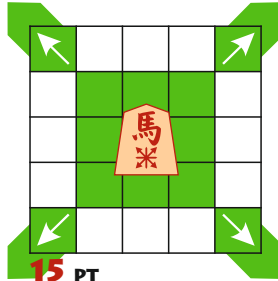
15 PT



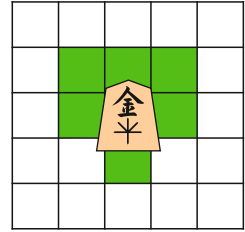
17 PT



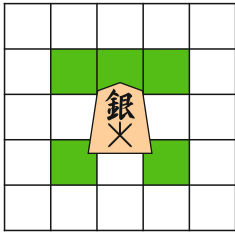
13 PT



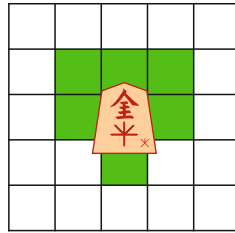
15 PT



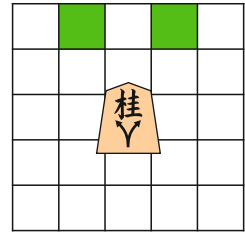
9 PT



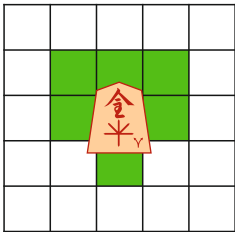
8 PT



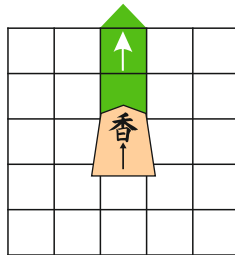
9 PT



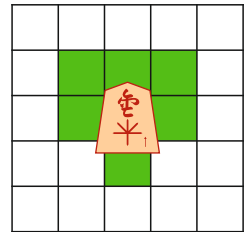
6 PT



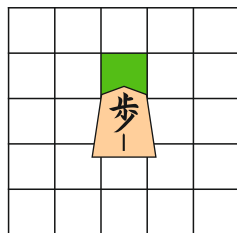
10 PT



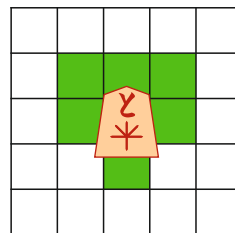
5 PT



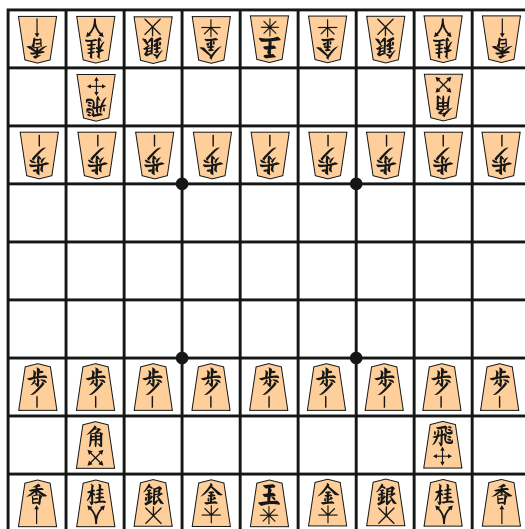
10 PT



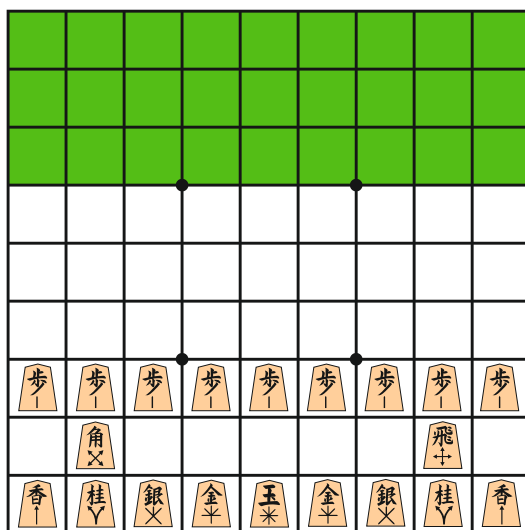
1 PT



12 PT



A



B

