

将棋



SHOGI®



Obsah hernej sady:
40 drevených figúrok
herná doska
návod

www.shogi.cz

info@shogi.cz

 /Shogi.cz

 /Shogi.cz

Online: www.shogi.cz/manuals

PRÍPRAVA HRY

Pri pohľade zo svojej vlastnej strany rozostavíme figúrky nasledujúcim spôsobom:

Prvý rad:

- oštep | jazdec | strieborný generál | zlatý generál | kráľ | zlatý generál | strieborný generál | jazdec | oštep

Druhý rad:

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

Tretí rad:

- pešiak v každom políčku

Počiatkové rozostavenie figúrok na doske nájdete na strane **6**, obrázok **A**.

PRAVIDLÁ HRY

Poradie hráčov sa určuje pomocou **furigoma**. Furigomu vždy zahajuje silnejší hráč, ktorý vezme 5 pešiakov, zatrasie nimi a vrhne ich na hraciu dosku ako kocky. Ak padne viac povýšených pešiakov, začína protihráč.

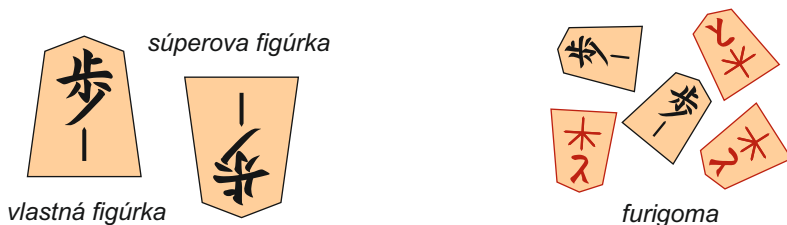
Ak sú obaja hráči na rovnakej úrovni, musia se dohodnúť, kto z nich hodí furigomu.

Následne sa obaja hráči **striedajú v hre vždy po jednom ťahu**.

V jednom ťahu môže hráč premiestniť alebo doložiť len jednu figúrku.

Hráč se nesmie vzdať ťahu.

Hráč nie je povinný potiahnuť figúrkou, ktorej se už dotkol. Nie je ani zakázané figúrku zdvihnúť z dosky a pozrieť sa, čo je na druhej strane figúrky. Avšak keď je ťah dokončený a ruka opustí figúrku, ťah už nie je možné vrátiť.



CIEĽ HRY

Cieľom hry je dať súperovmu kráľovi mat = napadnutie súperovho kráľa, ktoré nie je možné odvrátiť; či odstránenie súperovho kráľa z hracej dosky.

Hráč tiež môže vzdať hru. Dohodnúť sa na remíze odporuje duchu hry a takáto dohoda je neetická.

Šach: Pokiaľ je kráľ ohrozený a hrozí mu, že by bol v ďalšom ťahu vyhodенý, je nutné toto nebezpečenstvo odvrátiť. Šachujúci hráč nie je povinný šach oznamovať. (kráľ teda môže byť v nasledujúcom ťahu vyhodенý a hráč, ktorý o kráľa prišiel, prehráva.)

Mat (japonsky „Tsumi“): Ak hráč nemôže odvrátiť nebezpečenstvo a jeho kráľ bude v každom prípade v ďalšom ťahu zajatý, jedná sa o mat a partiu prehráva.

V profesionálnych i vážnych amatérskych partiách hráč, ktorý zahrá nepovolený ťah, okamžite prehráva.

Opakovaním hra skončí, ak tá istá herná pozícia nastane 4x po sebe - hra je ukončená remízou. Ak však pri tejto situácii nastal večný šach, **šachujúci hráč, ktorý túto situáciu spôsobil, prehráva.**

Hra dosiahne **jishogi**, v prípade keď obaja kráľi vstúpili do povyšovacej zóny tak, že ani jeden z hráčov nemá možnosť dať mat a nemôže dúfať, že zajme súperovi nejaké ďalšie figúrky. Ak nastane táto situácia, o víťazovi sa rozhodne nasledovne: zrušia sa všetky povýšené hodnoty a sčítajú sa body za jednotlivé figúrky (vrátane zajatých). Každá veža a strelec sa počíta za 5 bodov a všetky ostatné figúrky okrem kráľa za jeden bod. **Hráč, ktorý má menej ako 24 bodov prehráva, inak hra končí remízou.**

POHYB FIGÚROK

Figúrky sa pohybujú tak, ako je to znázornené šípkami na figúrkach. Žiadna figúrka, okrem jazdca, nesmie pri svojom pohybe preskočiť svoju alebo súperovu figúrku.

Pohyby figúrok nájdete zobrazené na strane **5** spolu s bodovým ohodnotením figúrok.

POVÝŠOVANIE FIGÚROK

Posledné 3 rady na hracej doske se nazývajú „povyšovacia zóna“. Ak figúrka začala alebo skončila svoj ťah v povyšovacej zóne, **môže byť táto figúrka povýšená** (Figúrka sa obráti na červený znak).

Povýšenie po ťahu je nepovinné. Povinne však musia povýšiť pešiak a oštep, ak sa dostanú do posledného radu a jazdec do posledných dvoch radov.

Figúrka sa povyšuje vždy na konci svojho pohybu (ide o súčasť ťahu). Figúrka stráca predchádzajúce pohybové schopnosti a v ďalšom ťahu sa hýbe tak, ako je na nej vyznačené po obrátení. Povýšenú figúrku nemožno degradovať (obrátiť späť).

Malý znak znázornený v pravom dolnom rohu je iba pomocný, aby hráči vedeli, aká figúrka bola povýšená.

Vyznačenie povyšovacej zóny nájdete na strane **6**, obrázok **B**.

ZAJÍMANIE FIGÚROK

Figúrky sa zaujímajú tak, že **útočiaca figúrka zaujme miesto, kde se nachádzala súperova figúrka** (nejedná se o povinný ťah, ide vždy o rozhodnutie hráča). Táto súperova figúrka je **zajatá odstránením z dosky**. Odstránenú figúrku získava hráč, ktorý figúrku zajal a odloží ju na **viditeľné miesto** vedľa dosky na svoju stranu, **vždy nepovýšenou stranou hore**.

DOKLADANIE FIGÚROK

Hráč má v jednom ťahu buď možnosť potiahnuť figúrku na doske, **alebo** doložiť jednu z figúrok, ktoré predtým zajal súperovi na dosku.

Hráč môže doložiť zajatú figúrku na ľubovoľné neobsadené políčko na doske ako svoju vlastnú (preto sú figúrky rozlíšené iba orientovanou špičkou, nie farbou).

Doložením figúrky je možné súperovho kráľa vystaviť šachu (ohrozenie kráľa sa nemusí ohlasovať), alebo aj **dať mat** (s výnimkou doloženia pešiaka).

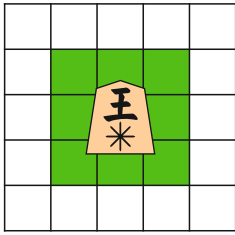
Figúrku možno doložiť do cesty medzi útoiacu figúrku a kráľa a zrušiť tak šach.

Figúrka sa dokladá vždy nepovýšená, a to i vtedy, keď je doložená do povyšovacej zóny.

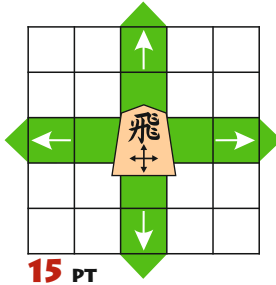
Figúrku nemožno doložiť tak, aby sa už **nemala kam do konca hry pohnúť**. Pešiaka a oštep teda nemožno doložiť do posledného radu a jazdca do posledných dvoch.

Pešiaka nemožno doložiť do **stĺpca, v ktorom sa už nachádza iný vlastný pešiak** (povýšený pešiak sa nepovažuje za pešiaka).

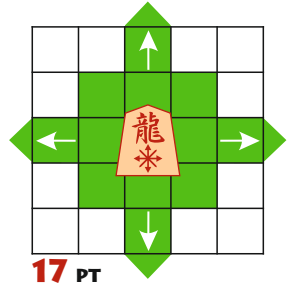
Doložením pešiaka nie je možné dať ihneď mat (ostatné figúrky môžu dať mat, pešiak môže dať šach), avšak v nasledujúcom ťahu po doložení už tento pešiak môže matovať súperovho kráľa.



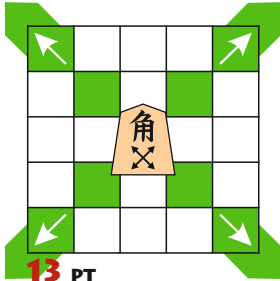
88 PT



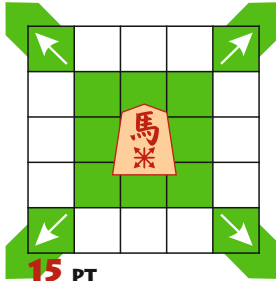
15 PT



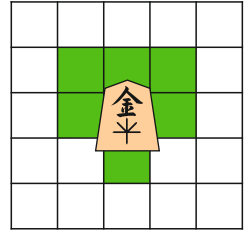
17 PT



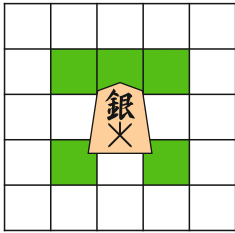
13 PT



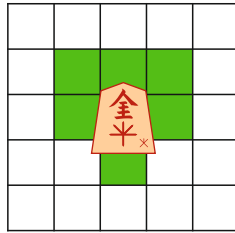
15 PT



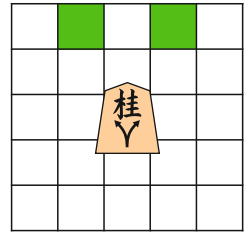
9 PT



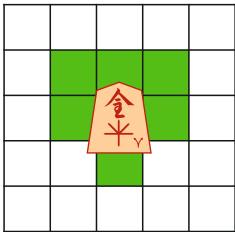
8 PT



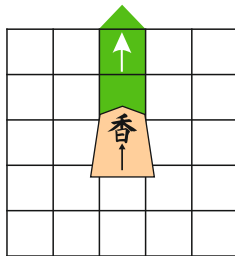
9 PT



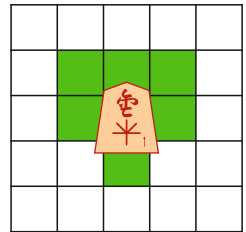
6 PT



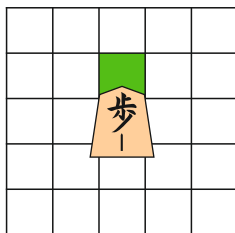
10 PT



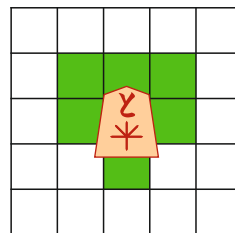
5 PT



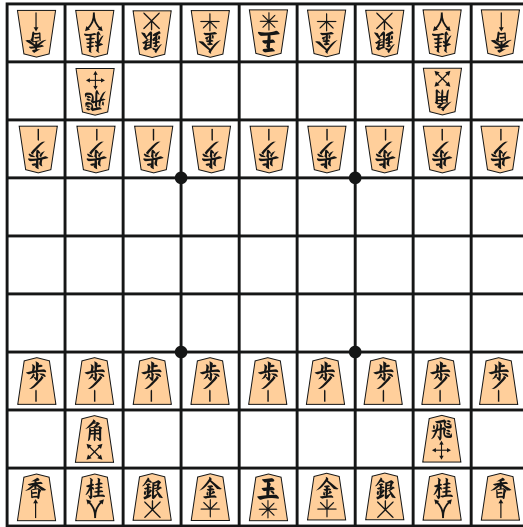
10 PT



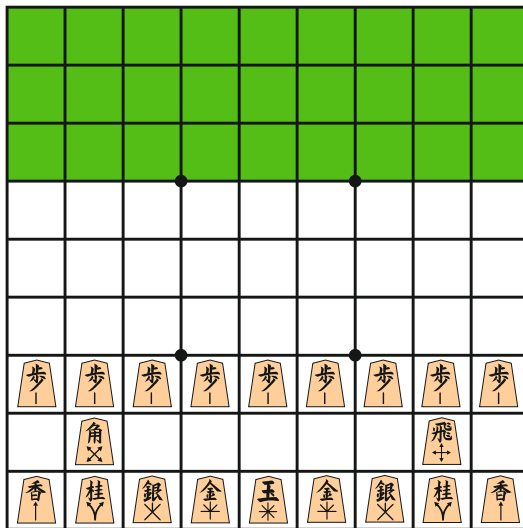
1 PT



12 PT



A



B

