

将棋



SHOGI®

Japonské šachy



Obsah herní sady:
40x dřevěný kámen
hrací deska
návod

www.shogi.cz
info@shogi.cz
 /Shogicz

Online návod: <http://www.shogi.cz/navod.pdf>



PODROBNÝ NÁVOD KE HŘE

O hře Shogi **1**

Rychlá pravidla **2**

Rozestavění kamenů **4**

Hrací kameny a pohyb **5**

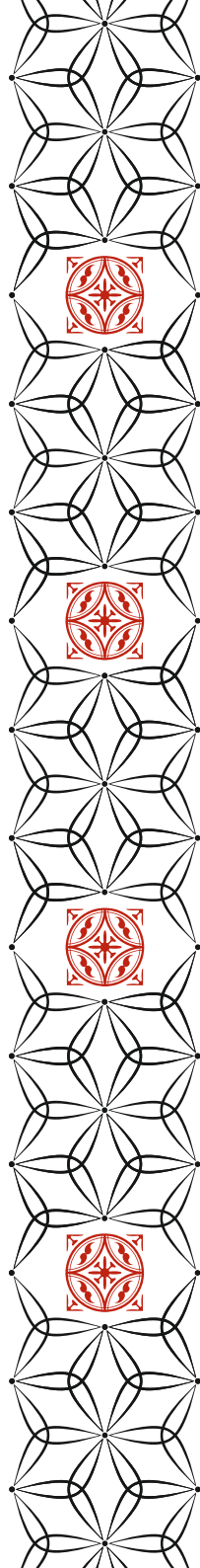
Hra **9**

Povyšování kamenů **10**

Vkládání a zajišťování kamenů **12**

Konec hry **13**

Hendikepy **14**



O HŘE SHOGI

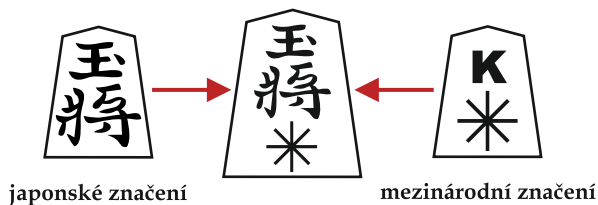
Japonské šachy Shogi jsou **zábavnější a výpočetně složitější** variantou klasických šachů. Historie hry Shogi spadá až do období Nara (710 - 794).

Některé názvy kamenů jsou zvoleny dle českého standardu, který odpovídá klasickým šachům, nejde o doslovné překlady z japonštiny.

Každý hrací kámen má svoji hodnotu napsanou na povrchu v podobě **japonských znaků a znaku mezinárodního**. Na zadní straně, kromě krále a zlatého generála, jsou pak zobrazeny dva nebo tři znaky označující povýšenou hodnotu kamene v červené barvě. Pokud dojde k herní situaci, kdy může být kámen povýšen, jednoduše se obrátí.

Japonské znaky jsou pro lidi bez znalosti japonštiny příliš složité pro zapamatování, což odrazovalo začátečníky od hlubšího zájmu o tuto hru. Proto byly tradiční kameny upraveny tak, že se japonské znaky nahradily mezinárodními symboly. Toto značení se však příliš neujalo, většina literatury pro Shogi používá při svém výkladu tradiční japonské značení.

Tato hrací sada zahrnuje oboje značení, proto si i naprostý začátečník bez znalosti japonštiny může zahrát Shogi proti rodilému Japonci.



RYCHLÁ PRAVIDLA

se znalostí šachů

1) Rozestavění kamenů

Rozestavění kamenů na hrací desce naleznete na straně **4**.

2) Pohyb

Kameny se pohybují a vyhazují (zajímají) nepřátelské kameny jako v šachu tak, jak je znázorněno šipkami na kamenech.

- Čárka se šipkou značí pohyb o libovolném počtu polí tímto směrem. (Výjimka jsou pěšci, ti chodí vždy jen o jedno pole.)
- Čárka bez šipky značí pohyb pouze o jedno pole tímto směrem.

Rozdíly v kamenech, které znáte ze šachu:

- Pěšec se pohybuje i vyhazuje rovně vpřed. Pěšci nemohou v prvním tahu o dvě pole vpřed.
- Jezdec má stejná pravidla pro pohyb jako v klasickém šachu, ale pohyb do „velkého L“ je možný pouze dopředu.

Více o kamenech na straně **5**.

3) Povyšování

Poslední 3 řady na hrací desce se nazývají „povyšovací zóna“. Pokud se kámen dotkne tohoto pole, **může** být tento kámen povýšen (kámen se obrátí).

Kámen se povyšuje vždy na konci svého tahu (jde o součást jeho tahu). Kámen ztrácí předchozí dovednosti a hýbe se tak, jak je na něm vyznačeno po obrácení. Povýšený kámen se nemůže degradovat (obrátit zpět).

4) Vkládání a zajímání

Oproti klasickému šachu se nepřátelské kameny nevyhazují, ale pouze zajímají. Pokud hráč zajme nepřátelský kámen, odloží ho viditelně vedle hrací desky na svoji stranu, **vždy v nepovýšeném tvaru**. V příštím tahu může hráč zajatý nepřátelský kámen vložit do hry jako vlastní.

Hráč má dvě možnosti tahu (obojí v jednom tahu nelze provést):

- Hráč může táhnout kamenem po hrací desce jako dosud.
- Hráč může místo tahu vložit zajatý nepřátelský kámen kamkoliv na hrací desku jako svůj vlastní (proto jsou kameny rozlišeny pouze orientovanou špičkou, ne barevně). Kámen lze vložit na hrací desku do šachu, nebo dokonce i do matu!

Vkládání má svá pravidla:

- Vložením kamene nelze zajmou jiný kámen, musí být **vložen na neobsazené pole**, lze však jeho vložením provést šach nebo i mat.
- **Kámen lze vložit do cesty ohrožení** a zrušit tak šach.
- **Kámen vkládáme vždy v nepovýšeném tvaru**, a to i tehdy, když ho vložíme do povyšovací zóny.
- Kámen musíme **vkládat pouze tak, aby se mohl v příštím tahu hýbat** (např. pěšce nelze vložit do poslední řady).
- Pěšci se nemohou vkládat do **sloupce, ve kterém se už nachází jiný vlastní pěšec** (nesmí být v řadě za sebou).
- **Vložením pěšce se nesmí dát rovnou mat**.

ROZESTAVĚNÍ KAMENŮ

Při pohledu ze své vlastní strany stavíme herní kameny následujícím způsobem:

První řada:

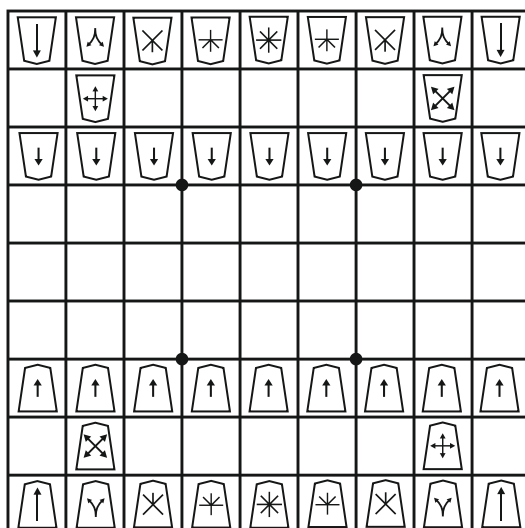
- kopiník | jezdec | stříbrný generál | zlatý generál | král | zlatý generál | stříbrný generál | jezdec | kopiník

Druhá řada:

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

Třetí řada:

- celá řada je zastavěna pěšci




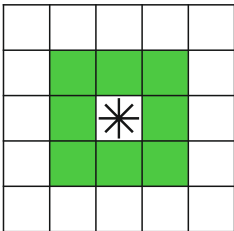

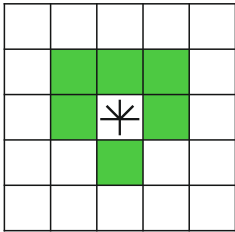
rozestavění kamenů


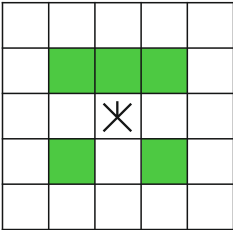

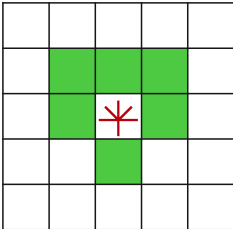

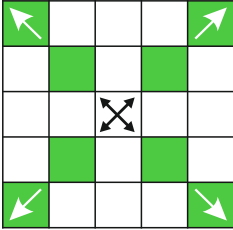

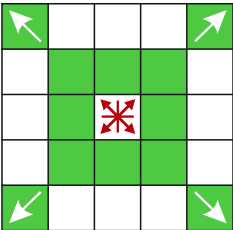
HRACÍ KAMENY A POHYB

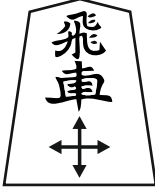
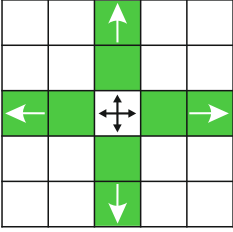

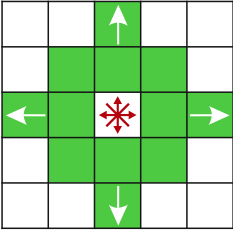
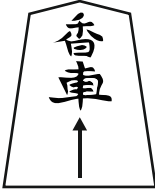
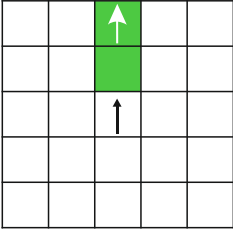
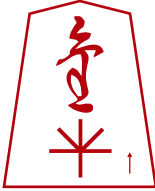
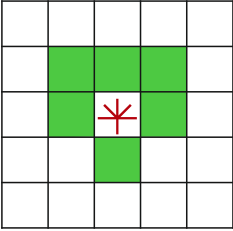
Pohyb jakéhokoli kamene, kromě jezdce, není možný přes jiný vlastní či nepřátelský kámen, který stojí na trase možného pohybu.


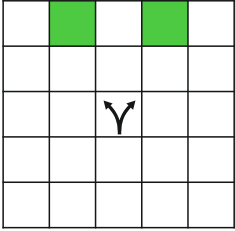

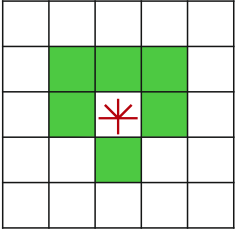

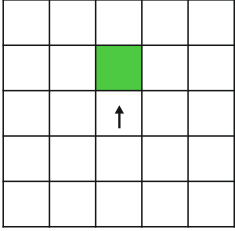
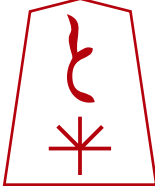
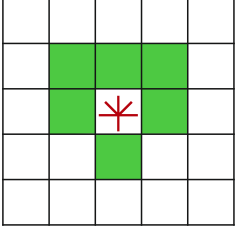
Hráč není povinen táhnout kamenem, kterého se již dotkl. Není ani zakázáno kámen zvednout z hrací desky a podívat se co je na druhé straně. Nicméně když je tah dokončen a ruka opustí kámen, nemůže být tah vrácen.

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

Popis	Kámen	Pohyb
<p>Král</p> <p>Může se přesunout o jedno pole kterýmkoli směrem, pokud mu v tom nebrání šach protihráče.</p>		
<p>Zlatý generál</p> <p>Může se přesunout o jedno pole svisle nebo vodorovně libovolným směrem, nebo o jedno pole šikmo pouze vpřed.</p>		

<p>Stříbrný generál</p> <p>Může se přesunout o jedno pole šikmo libovolným směrem, nebo o jedno pole svisle pouze vpřed.</p>		
<p>Povýšený stříbrný generál</p> <p>Ztrácí své dosavadní schopnosti pohybu a získávají vlastnosti zlatého generála.</p>		
<p>Střelec</p> <p>Může se přesunout o libovolný počet polí šikmým směrem.</p>		
<p>Povýšený střelec</p> <p>Pohybuje se stále jako střelec a navíc může i o jedno pole do směrů, kam dříve nemohl.</p>		

<p>Věž</p> <p>Může se přesunout o libovolný počet polí svislým nebo vodorovným směrem.</p>		
<p>Povýšená věž</p> <p>Pohybuje se stále jako věž a navíc může i o jedno pole do směrů, kam dříve nemohla.</p>		
<p>Kopiník</p> <p>Může se přesunout o libovolný počet polí svisle vpřed. Nemůže se pohybovat žádným jiným směrem.</p>		
<p>Povýšený kopiník</p> <p>Ztrácí své dosavadní schopnosti pohybu a získává vlastnosti zlatého generála.</p>		

<p>Jezdec</p> <p>Skáče pouze do předního „velkého L“. Jako jediný kámen může přeskakovat kameny stojící v cestě pohybu.</p>		
<p>Povýšený jezdec</p> <p>Ztrácí své dosavadní schopnosti pohybu a získávají vlastnosti zlatého generála.</p>		
<p>Pěšec</p> <p>Může se přesunout o jedno pole svisle vpřed. Nemůže se pohybovat žádným jiným směrem. Na rozdíl od pěšce v klasickém šachu vyhazuje také rovně.</p>		
<p>Povýšený pěšec</p> <p>Ztrácí své dosavadní schopnosti pohybu a získávají vlastnosti zlatého generála.</p>		

HRA

Každý hráč má sadu dvaceti dřevěných kamenů. Kameny dvou hráčů se barevně nerozlišují, ale jsou otočeny orientovanou špičkou proti druhému hráči - tak je jednoznačně určeno, komu který kámen patří.



vlastní kámen



nepřátelský kámen

Hru začíná „černý“ hráč - vyzývající král (označení „černý“ a „bílý“ hráč se používá jen pro usnadnění rozlišení dvou soupeřů, ve skutečnosti jsou stejné barvy).

V praxi se rozhazuje **furigoma**. Jeden z hráčů vezme se 5 pěsců, kterými zatřese a vrhne je na šachovnici jako kostky. Pokud padne více povýšených pěsců, začíná protihráč.

Následně se **oba hráči střídají ve hře vždy po jednom tahu.**

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

Hráč se tahu nesmí vzdát.

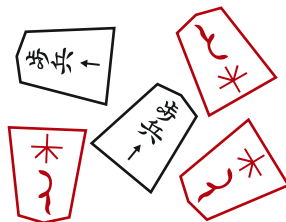
Hra pokračuje tak dlouho, dokud neskončí matem, popřípadě jeden z hráčů nevzdá hru, nebo se soupeři nedohodnou na remíze.



vyzývající král „sente“
(černý)



vládnoucí král „gote“
(bílý)



Furigoma

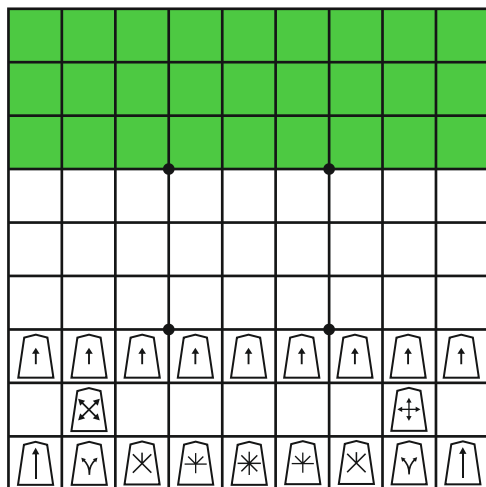
POVYŠOVÁNÍ KAMENŮ

Pro každého z obou hráčů představují **poslední 3 nejuvzdálenější řady herních polí tzv. „povyšovací zónu“**. Jsou to 3 řady polí, ze kterých soupeř se svými kameny zahajoval hru.

V okamžiku, kdy se hráč s kamenem dostal na toto území, **nebo na začátku tahu se v něm již nachází** (pokud je kámen v zóně povýšení na začátku tahu nebo na konci tahu, nehraje roli), **má možnost se na konci téhož tahu rozhodnout pro jeho povýšení** (což provede obrácením kamene a získá tak jeho nové vlastnosti - stávající vlastnosti ztrácí).

Povýšení může nastat v případě:

- Kámen se dostane tahem do povyšovací zóny.
- Kámen se nachází v povyšovací zóně a vyjede z ní.
- Kámen se posune v povyšovací zóně.



povyšovací zóna

Hráč má také možnost ponechat kameni stávající hodnot; v tomto případě se může rozhodnout k povýšení v kterémkoli dalším tahu (musí samozřejmě stále splňovat pohyb v povyšovací zóně).

Povýšení po tahu je nutné jen v případě, když se kámen dostane do pozice, z které by se v příštím tahu nemohl hýbat.

Nutné povýšení je tedy pro pěšce a kopínika v poslední řadě polí, pro jezdce v předposlední a poslední řadě polí.

Povýšení je trvalé a kámen nelze degradovat, dokud není kámen zajat - zajetím ztrácí svoji povýšenou hodnotu a nabývá hodnoty původní.

VKLÁDÁNÍ A ZAJÍMÁNÍ KAMENŮ

Zajímání:

Pokud je proveden tah na pole, na kterém je nepřátelský kámen, nazývá se to **zajímání**. Tento nepřátelský kámen je **zajat odsunutím z hrací desky a její místo zaujme vlastní kámen**. Zajatý kámen získává hráč, který kámen zajal a odloží ho viditelně stranou vedle hrací desky na svojí stranu, **vždy v nepovýšeném tvaru**. **V příštím tahu může hráč zajatý nepřátelský kámen vložit do hry jako vlastní**. Oproti klasickému šachu se tak nepřátelské kameny nevyhazují, ale pouze zajímají.

Vkládání:

Hráč má buď možnost táhnout kamenem, nebo kámen vložit (obojí během jednoho tahu nelze).

Vložení kamene má však v pravidlech také svá omezení:

- Vložení kamene nelze zajmou jiný kámen, **musí být vložen na neobsazené pole**, lze však jeho vložení provést šach nebo i mat.
- **Vložený kámen se vkládá zpět do hry vždy nepovýšený, a to tehdy, když ho vložíme do povyšovací zóny**. Tato možnost nastává teprve při dalším tahu (při pohybu kamene).
- Kameny **nesmí být vloženy na pole, ze kterého by neměly možnost dalšího pohybu** (další tah by směřoval mimo hrací desku) - pěšec a kopiník tedy nesmí být vloženi na poslední řadu polí hrací desky, jezdec nesmí být vložen na předposlední a poslední řadu.
- **Vložení pěšce nelze provést mat** (ostatní kameny mohou), nicméně v následujícím tahu po vložení již provést mat může.

KONEC HRY

Cílem hry je teoreticky vzato **zajetí krále protihráče**, ačkoli v praxi hra končí matem, nebo když je mat nevyhnutelný – stejná situace jako v klasických šachách:

Šach

Pokud je **král ohrožen a hrozí mu, že by byl v dalším tahu vyhozen, je nucen odvrátit nebezpečí vyhození**. Šachující nemusí šach oznamovat nepříteli, ale je to slušnost.

Stejně jako v klasickém šachu **nemá král dovoleno táhnout na pole ohrožené soupeřovým kamenem**. Je-li napaden (nebo-li je v šachu), odpovídající hráč musí tento šach ihned zrušit.

Mat (japonsky „Ote”)

Pokud hráč nemůže odvrátit nebezpečí, to znamená, že **bude v každém případě v příštím tahu sebrán, jedná se o mat a hru prohrává**.

V praxi se však často stává, že jeden z hráčů hru vzdá, pokud je zajetí jeho krále nevyhnutelné.

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

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 **slepé cesty**, 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. Jestliže tato situace nastane, o vítězi se rozhodne takto: zruší se všechny povýšené hodnoty 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, jinak hra končí remízou**.

HENDIKEPY

S hendikepy se hrají hry mezi různě silnými hráči.

V takové hře má hendikep slabší „černý“ hráč. Některé kameny silnějšího „bílého“ hráče jsou odstraněny před začátkem hry a „bílý“ hru začíná. Odstraněné kameny již nejsou použity k další hře a nestávají se zajatými kameny „černého“ hráče.

Běžné hendikepy jsou:

- levý kopiník
- střelec
- věž
- věž a levý kopiník
- věž a střelec
- čtyři kameny: věž, střelec a oba kopiníci
- šest kamenů: věž, střelec, oba kopiníci a oba jezdcí

Jiné hendikepy jsou také možné, není však univerzálně stanovena jejich náročnost vzhledem k hernímu systému.

v 2.5

© Ing. Filip Marek, 2015