

Shōgi (jap. 将棋)

Japanisches Schach – Spiel der Generäle

Shōgi ist ein strategisches Brettspiel für zwei Spieler (Schwarz und Weiß), das mit dem westlichen Schach verwandt ist. Die verbreitetste Variante besitzt eine Brettgröße von 9x9 Feldern. Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners mattzusetzen¹.

Spielregeln

- Im Gegensatz zum normalen Schach beginnt Schwarz (先手, *Sente*), gefolgt von Weiß (後手, *Gote*). Die Spieler ziehen abwechselnd.
- Die Shōgi-Spielsteine (駒, *Koma*; auch „Figuren“ genannt) sind keiner Farbe zugeordnet. Ihre Zugehörigkeit zu einem Spieler wird durch die Richtung, in der sie auf dem Spielfeld stehen, angezeigt (die Spitze des Keils zeigt zum Gegner). Die Wertigkeit der Figuren spiegelt sich in deren Größe wieder.
- Ist ein Spieler am Zug, so hat er die Möglichkeit entweder einen seiner Steine am Brett zu bewegen, oder einen Stein aus seiner Hand auf einem freien Feld einzusetzen.
- Ein gültiger Zug auf dem Brett ergibt sich aus der Zugvorschrift des jeweiligen Steins. Bis auf den Springer ist es Steinen nicht erlaubt, andere Steine zu überspringen. Endet ein Zug auf einem Feld, auf dem sich eine Figur des Gegners befindet, so wird diese geschlagen und wandert in die Hand ihres neuen Besitzers. Alle Steine schlagen gleich wie sie ziehen.
- Erreicht eine Figur den Startbereich des Gegners (die drei Reihen auf der gegenüberliegenden Seite), kann sie befördert werden. Hierzu wird der flache, keilförmige Spielstein umgedreht. Die neue Figur, mit erweiterten Zugmöglichkeiten, befindet sich auf der Rückseite.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
a	車	桂	銀	金	王	金	銀	桂	車	
b		飛						角		
c	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
d										
e										
f										
g	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
h		角						飛		
i	車	桂	銀	金	王	金	銀	桂	車	

Abb. 1: Grundstellung

Regeln beim Befördern

- Eine Beförderung ist möglich: Beim Zug *in die gegnerische Zone, innerhalb der Zone oder aus der Zone heraus*.
- Beförderungszwang besteht nur, wenn die Figur sonst keinen gültigen Zug mehr hätte (z.B. Bauer und Lanze beim Zug auf die letzte Reihe, Springer beim Zug auf eine der beiden letzten Reihen).
- Eine Rückbeförderung gibt es nicht.
- König und Goldgeneral werden nicht befördert.

Besondere Regeln beim Einsetzen

- Steine dürfen nur in ihrem unbeförderten Zustand eingesetzt werden.
- Sie dürfen nur dort eingesetzt werden, wo sie theoretisch noch Zugmöglichkeiten haben. Also Bauer und Lanze nicht auf die letzte Reihe, und Springer nicht auf die beiden letzten Reihen.
- Ein Bauer darf nicht auf einer Linie eingesetzt werden, auf der schon ein eigener (unbeförderter) Bauer steht.
- Es ist nicht erlaubt, einen Bauer so einzusetzen, dass der gegnerische König damit schachmatt wäre. Alle übrigen Figuren dürfen mit Schach oder Matt eingesetzt werden.

Links und weitere Informationen

[Wikipedia - Shōgi](#)

www.shogi.de


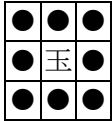

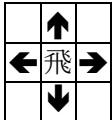

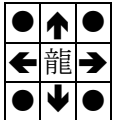

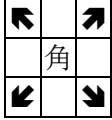

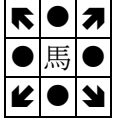

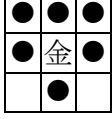

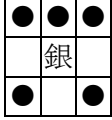

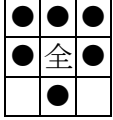

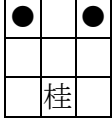

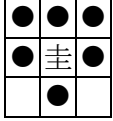

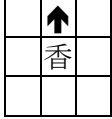

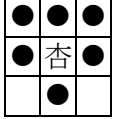

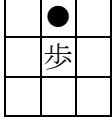

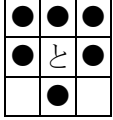
[Hidetchi's Youtube Videos](#) (EmdU)

81dojo – Internationaler Shogiserver

www.81dojo.com

¹ Als Matt bezeichnet man eine Spielsituation, bei der ein König im Schach steht (= bedroht wird) und es diesem nicht möglich ist, ein Geschlagen werden im nächsten Zug zu verhindern. Der Spieler, dessen König schachmatt gesetzt wurde, hat die Partie verloren.

Spielsteine

Stein	Japanischer Name Kurzbezeichnung	Zugmöglichkeiten	Stein	Japanischer Name Kurzbezeichnung	Zugmöglichkeiten
König 	王将 (<i>ōshō</i> = König) und 玉将 (<i>gyokushō</i> = Juwelengeneral) 王/玉, K	 Ein Feld in alle Richtungen			
Turm 	飛車 (<i>hisha</i> = Fliegender Streitwagen) 飛, R	 Horizontal und vertikal beliebig weit	Drache 	龍王 (<i>ryūō</i> = Drachenkönig) 龍, +R	 Wie Turm + ein Feld diagonal
Läufer 	角行 (<i>kakugyō</i> = Schrägläufer) 角, B	 Diagonal beliebig weit	Pferd 	龍馬 (<i>ryūma</i> oder <i>ryūme</i> = edles Ross) 馬, +B	 Wie Läufer + ein Feld gerade
Goldgeneral 	金将 (<i>kinshō</i> = Goldener General) 金, G	 Ein Feld gerade + diagonal vorwärts			
Silbergeneral 	銀将 (<i>ginshō</i> = Silberner General) 銀, S	 Ein Feld diagonal + gerade nach vorne	Beförderter Silber 	成銀 (<i>narigin</i> = Befördertes Silber) 全, +S	 Wie Goldgeneral
Springer 	桂馬 (<i>keima</i> = Lorbeerpferd) 桂, N	 Zwei Felder nach vor, dann eines seitwärts; Kann Steine überspringen	Beförderter Springer 	成桂 (<i>narikei</i> = Beförderter Lorbeer) 圭, +N	 Wie Goldgeneral
Lanze 	香車 (<i>kyōsha</i> = Wohriechender Streitwagen) 香, L	 Beliebige weit geradeaus	Beförderte Lanze 	成香 (<i>narikyō</i>) 杏, +L	 Wie Goldgeneral
Bauer 	歩兵 (<i>fuhyō</i> = Fußsoldat) 歩, P	 Ein Feld nach vorne	Beförderter Bauer 	と金 (<i>tokin</i> = Vergoldeter) と, +P	 Wie Goldgeneral

Kontakt

Österreichischer Shogiverband: Thomas Pfaffel

E-Mail: thomas.pfaffel@gmx.at