

JAK GRAĆ W SHOGI (SZACHY JAPONSKIE)

PODSTAWOWE ZASADY

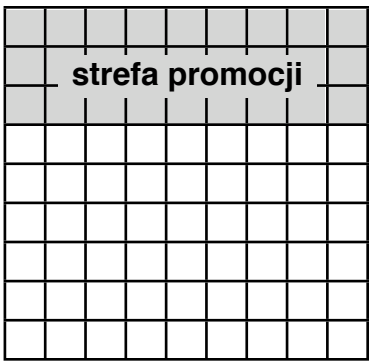
- plansza 9x9, bez podziału na białe/czarne pola
- gracze wykonują ruchy na przemian
- cel gry: zamatowanie (ew. zabicie) króla przeciwnika
- wszystkie bierki biją tak jak się poruszają
- tylko skoczki mogą przeskakiwać inne bierki

POZYCJA POCZĄTKOWA

歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛	
香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香

PROMOCJA

- po ruchu, który zaczyna się i/lub kończy w *strefie promocji*, można promować bierkę
- promocja nie jest obowiązkowa, chyba że niepromowana bierka na zawsze straciłaby zdolność ruchu



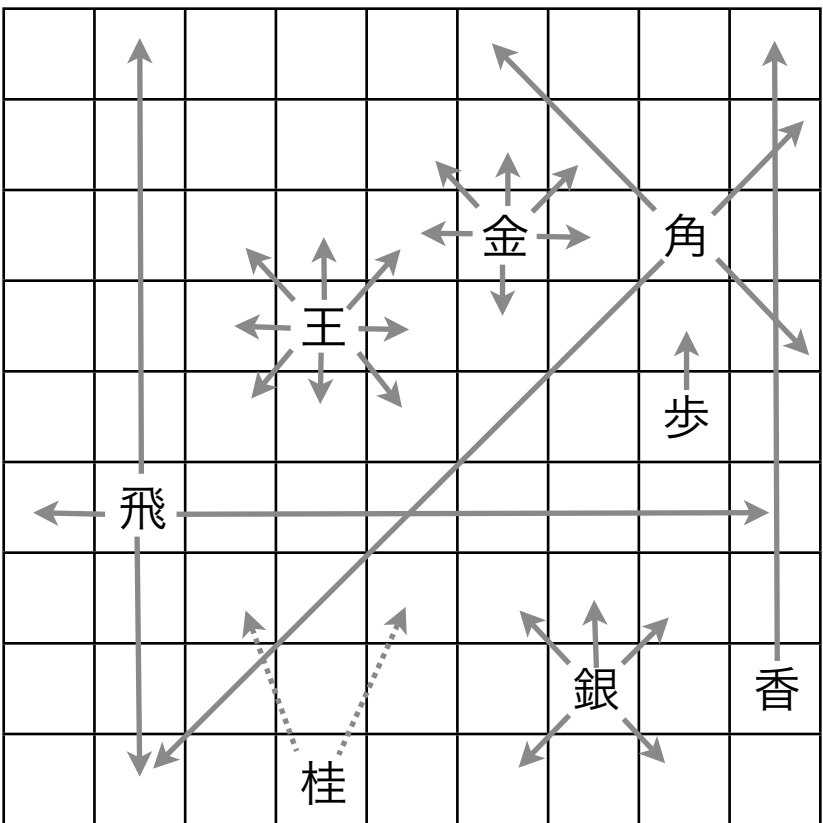
ZRZUTY

- zbite bierki przeciwnika zatrzymuje się, kładąc obok planszy
- zatrzymaną bierkę można, zamiast zwykłego ruchu, umieścić na dowolnym pustym polu jako własną
- zrzucona bierka zawsze pojawia się jako niepromowana

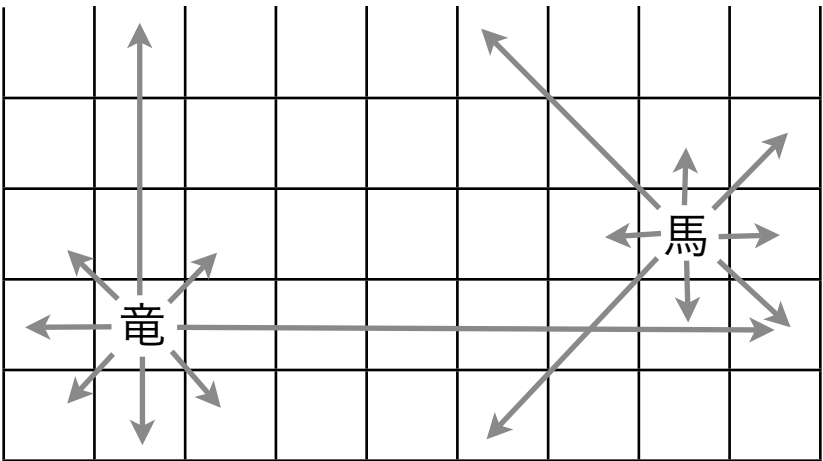
WYGLĄD I OZNACZENIE BIEREK

Nazwa	Bez promocji		Po promocji	
	Wygląd	Symbol	Wygląd	Symbol
Król		王	Nie podlega promocji	
Wieża		飛		竜
Goniec		角		馬
Złoty generał		金	Nie podlega promocji	
Srebrny generał		銀		全
Skoczek		桂		圭
Lanca		香		杏
Pionek		歩		と

RUCHY BIEREK BEZ PROMOCJI



RUCHY BIEREK PO PROMOCJI



全, 圭, 杏, と - tak jak złoty generał (金)

RUCHY NIEDOZWOLONE

- zrzucenie pionka w kolumnie, w której jest już niepromowany pionek danego gracza
- mat poprzez zrzucenie pionka
- zrzucenie bierki na pole, z którego nigdy nie będzie mogła wykonać ruchu
- czterokrotne powtórzenie tej samej pozycji poprzez nieustanne szachowanie króla