

将棋 Shogi



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports, Inc.

Shogi - Spiel 将棋

Shogi, auch bekannt als japanisches Schach, ist die beliebteste Schachvariante aus Japan und existiert in ihrer heutigen Form seit dem 16. Jahrhundert. Einer der aufregendsten Aspekte des Spiels ist, dass im Vergleich zum internationalen Schach eine geschlagene Figur auf das Brett zurückgebracht werden kann. Dies ermöglicht ein sehr dynamisches Spiel, bei dem es nur sehr wenige Unentschieden gibt.

Ausrüstung

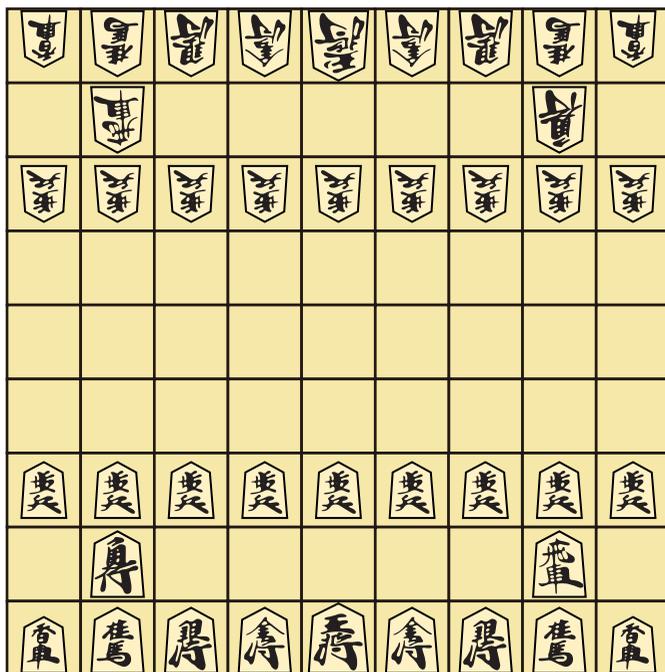
Das Brett besteht aus Rechtecken in einem Raster von 9 „Reihen“ (Zeilen) und 9 „Spalten“ (Spalten). Die Figuren werden innerhalb der Rechtecke gespielt und mit Ausnahme des Königs werden gegnerische Figuren durch ihre Ausrichtung und nicht durch ihre Farbe unterschieden. Jede Figur zeigt immer auf den Gegner. Auf der Vorderseite sind in Schwarz die chinesischen Schriftzeichen (Kanji) zu sehen, die auf Japanisch verwendet werden und die die Figur identifizieren. Auf der Rückseite sind mit Ausnahme des Königs und des goldenen Generals ein oder zwei weitere Schriftzeichen in Rot. Die roten Kanji zeigen eine Figur an, die befördert wurde und eine erhöhte Bewegungskraft erlangt hat.

Anordnung

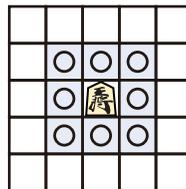
Die Anfangspositionen der Spielsteine sind wie folgt angeordnet:

- 1. Hintere Reihe (die dir am nächsten ist):** Platziere die Figuren in dieser Reihenfolge, von links nach rechts: Lanze, Springer, Silbergeneral, Goldgeneral, König (in der Mitte), Goldgeneral, Silbergeneral, Springer und Lanze.
- 2. Zweite Reihe:** Platziere den Läufer auf dem zweiten Feld von links und den Turm auf dem zweiten Feld von rechts.
- 3. Dritte Reihe:** Platziere alle neun Bauern über die ganze Reihe, jeweils einen auf jedes Feld.

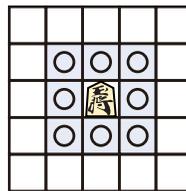
Alle Figuren sollten mit der unpromotierten Seite zum Gegner zeigen.



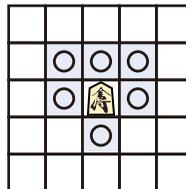
Stücke



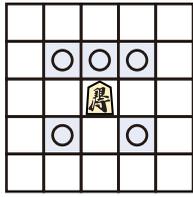
König, „Osho“, 王將 – Ein König kann sich ein Feld in jede Richtung bewegen.



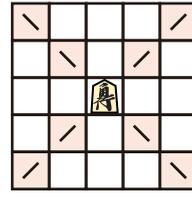
Gegenkönig, „Gyokusho“, 玉將 - Das gleiche wie oben.



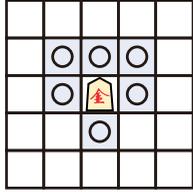
Goldgeneral („Gold“, „Kinsho“, 金將 – Ein Goldgeneral kann sich ein Feld in jede Richtung bewegen, außer diagonal zurück.



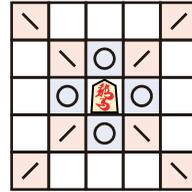
Silberner General („Silber“), „Ginsho“, 銀將 – Ein silberner General kann sich ein Feld diagonal in jede Richtung oder ein Feld vorwärts bewegen.



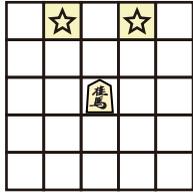
Bishop, „Kakugyo“, 角行 – Ein Läufer kann eine beliebige Anzahl freier Felder in jede diagonale Richtung ziehen.



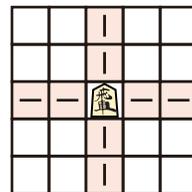
Befördertes Silber, „Narigin“, 成銀 – Ein beförderter Silbergeneral bewegt sich genauso wie ein Goldgeneral.



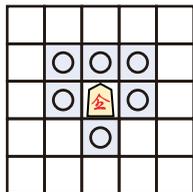
Beförderter Läufer („Pferd“), „Ryuma“, 龍馬 – Ein beförderter Läufer kann die Züge eines Läufers oder die Züge eines Königs ausführen.



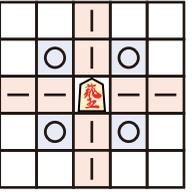
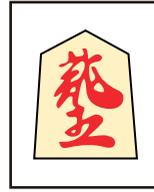
Springer, „Keima“, 桂馬 – Ein Springer kann ein Feld vorwärts und ein Feld diagonal vorwärts springen. Er ist die einzige Figur, die andere Figuren auf seinem Weg überspringen darf.



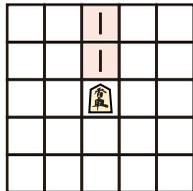
Turm, „Hisha“, 飛車 – Ein Turm kann eine beliebige Anzahl freier Felder vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts ziehen.



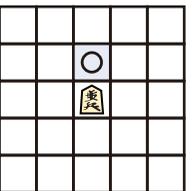
Beförderter Ritter, „Narikei“, 成桂 – Ein beförderter Ritter bewegt sich genauso wie ein goldener General.



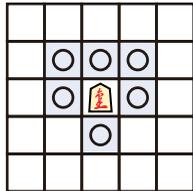
Aufgestiegener Turm („Drag-on“), „Ryuo“, 龍王 – Ein beförderter Turm kann die Züge eines Turms oder die Züge eines Königs ausführen.



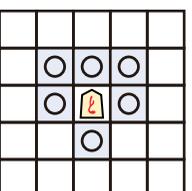
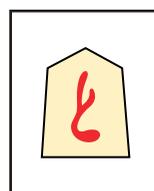
Lanze, „Kyosha“, 香車 – Eine Lanze kann eine beliebige Anzahl freier Felder direkt vorwärts bewegen. Sie kann sich nicht in eine andere Richtung bewegen.



Bauer, „Fuhyo“, 歩兵 – Ein Bauer kann nur ein Feld vorwärts ziehen.



Beförderte Lanze, „Nari-kyo“, 成香 – Ein beförderter Die Lanze bewegt sich auch wie ein goldener General.



Beförderter Bauer, „Tokin“, と金 – Ein beförderter Bauer bewegt sich genauso wie ein Goldgeneral.

Spielweise

Shogi ist ein Strategiespiel für zwei Spieler, ähnlich wie Schach, bei dem das Ziel darin besteht, den König des Gegners durch ein Schachmatt zu erobern. Jeder Spieler zieht abwechselnd eine Figur pro Zug. Eine Figur bewegt sich entsprechend ihren Fähigkeiten, und du erobert eine gegnerische Figur, indem du auf ihr Feld ziehst. Gefangene Figuren sind wichtig, da sie später im Spiel wieder auf das Spielfeld als eigene Figuren zurückgebracht werden können.

Anstatt eine Figur zu bewegen, kannst du in deinem Zug eine gefangene Figur auf ein leeres Feld setzen, wobei ihre unpromotierte Seite oben ist. Es gibt jedoch einige Regeln für das Setzen von Figuren:

- Du darfst keinen Bauern in eine Spalte setzen, in der sich bereits einer deiner unpromotierten Bauern befindet (wenn dein Bauer in dieser Spalte befördert wurde, kannst du jedoch einen weiteren unpromotierten Bauern setzen).
- Ein Bauer darf nicht gesetzt werden, um sofort Schachmatt zu geben, aber andere Figuren dürfen dies.
- Du darfst keine Figur auf ein Feld setzen, auf dem sie sich später nicht bewegen kann, wie Bauern, Springer und Lanzen in der letzten Reihe (oder Springer und Lanzen in der vorletzten Reihe).

Jeder Spieler hat eine Beförderungszone, die die drei entferntesten Reihen auf der Seite des Gegners umfasst. Wenn eine deiner Figuren in diese Zone zieht, sich darin bewegt oder sie verlässt, kannst du sie am Ende deines Zuges befördern, indem du sie umdrehst, um ihre stärkere Seite zu zeigen. Figuren wie Bauern, Lanzen und Springer müssen befördert werden, wenn sie die letzten Reihen erreichen, da sie sonst keine legalen Züge mehr hätten. Die Beförderung verleiht den Figuren neue Fähigkeiten und erweitert deine strategischen Möglichkeiten.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den gegnerischen König schachmatt setzt, was als "詰み" (tsumi) bezeichnet wird, was bedeutet, dass der König keine legalen Züge mehr machen kann, um der Gefangennahme zu entgehen. Wenn der König im nächsten Zug gefangen werden könnte, nennt

man das ein "Schach", das mit "王手" (oute) angekündigt werden kann. Wenn dieselbe Brettposition viermal mit demselben Spieler am Zug wiederholt wird, endet das Spiel unentschieden, außer bei einem Dauerschach. Ein Spieler, der vier Züge lang ununterbrochen Schach gibt, verliert automatisch. Shogi erfordert sorgfältige Planung, einschließlich der strategischen Nutzung gefangener Figuren, die zurück auf das Spielfeld gesetzt werden können, um den Gegner zu überlisten!