



Jijbent.nl: spelregels Shogi

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

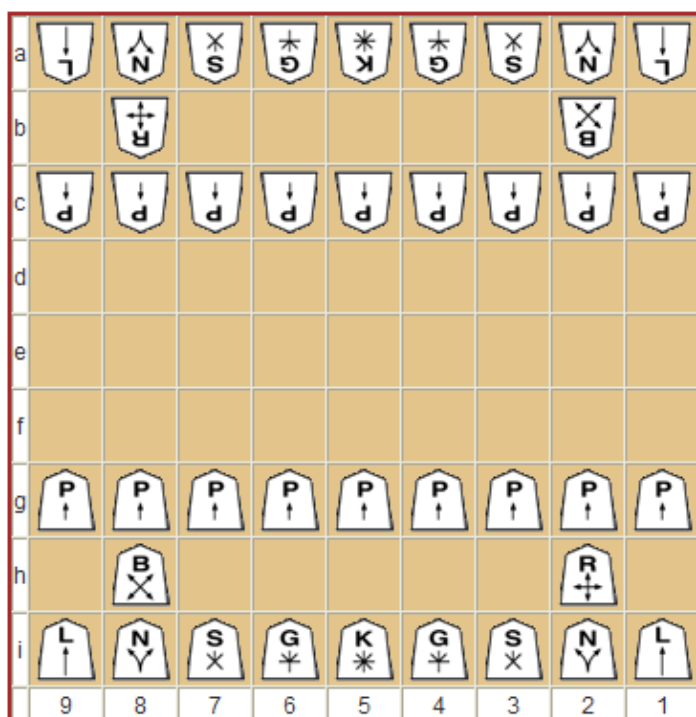
| | |
|---|----------|
| Spelregels Shogi..... | 1 |
| Startopstelling en doel van het spel..... | 1 |
| Het verplaatsen van de stukken..... | 2 |
| Promoveren..... | 6 |
| Terugplaatsen van stukken..... | 7 |
| Overige regels en einde van het spel..... | 7 |

Spelregels Shogi

Startopstelling en doel van het spel

Shogi (sho=generaal, gi=spel) is een Japans strategisch bordspel, ook wel aangeduid met Japans schaak of generaalschaak. Shogi wordt gespeeld op een bord van 9x9 vierkante egale vlakken. In een spel begint iedere speler met 20 stukken. Alle stukken zijn wit, en hebben de vorm van een platte pijl die naar de tegenstander wijst. In tegenstelling tot het westerse schaakspel hebben bij Shogi alle figuren dezelfde kleur en dezelfde onregelmatige pentagonale vorm. Welke speler ze dienen hangt af van de richting waarin ze staan. Het doel van het spel is net als bij gewoon Schaken de tegenstander mat te zetten.

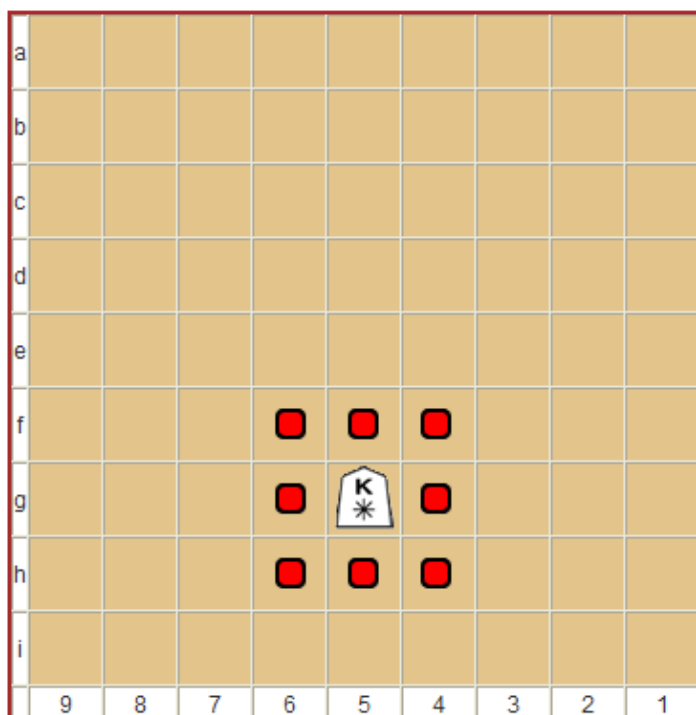
Elke speler heeft de beschikking over de volgende figuren: 1 koning (K), 1 toren (R), 1 looper (B), 2 gouden generaals (G), 2 zilveren generaals (S), 2 paarden (N), 2 lansen (L) en 9 pionnen (P). Officieel staan op de stukken de Japanse tekens. Maar omdat dat voor beginnende spelers lastig is, staan er bij Jijbent de Engelse afkorting op (R: Rook = Toren, etc.). Verder staat er op een stuk een figuur dat aangeeft welke bewegingsmogelijkheden dat stuk heeft. De beginpositie is als volgt:



[\[Draai bord\]](#) spel: 231960 zet: 0... ♀ 1 ♂ 1

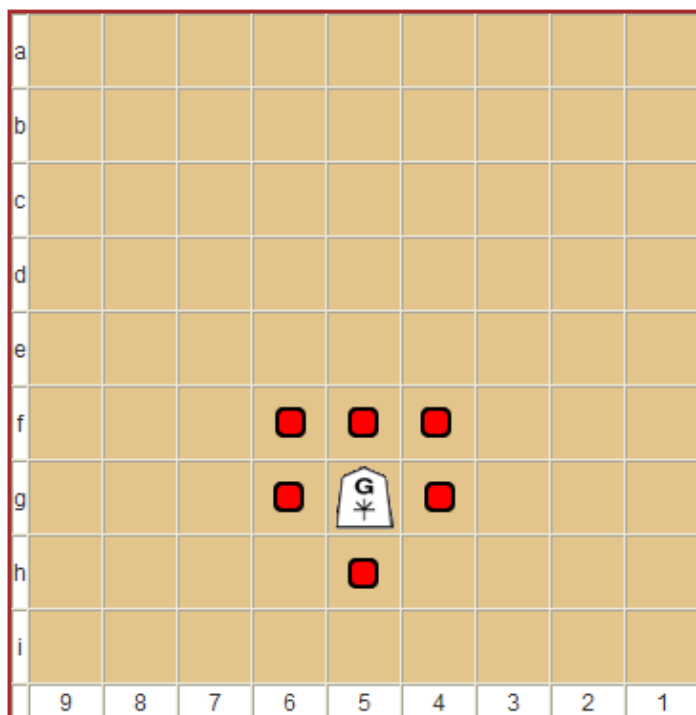
Het verplaatsen van de stukken

De koning beweegt 1 veld verticaal, horizontaal of diagonaal. Net als bij het Schaken is het de koning niet toegestaan naar een veld te gaan dat wordt aangevallen door een vijandig stuk of pion. Als de koning direct wordt aangevallen (schaak staat), dan moet de speler wiens beurt het is deze situatie onmiddellijk ongedaan maken. Als dit niet mogelijk is, heeft hij/zij de partij verloren (mat).



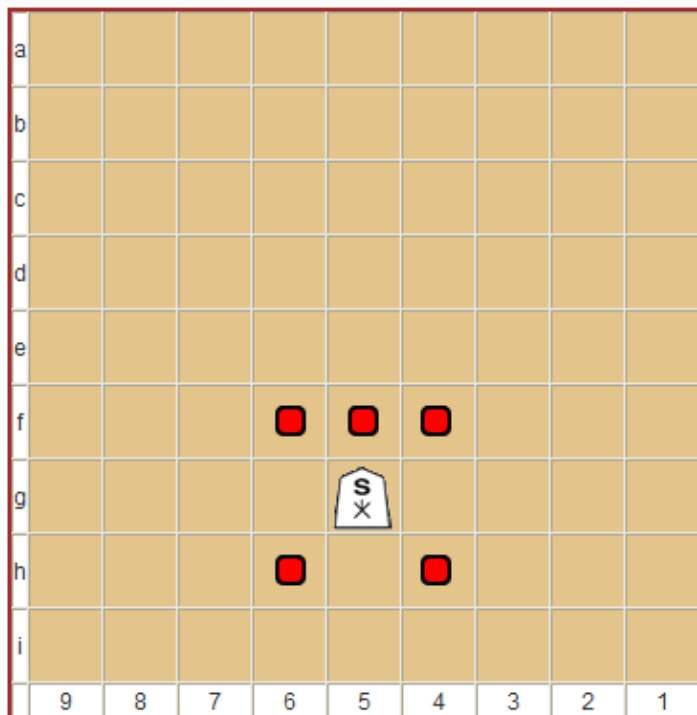
[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♙ 1 ♚ 1

Een gouden generaal beweegt zich 1 veld horizontaal, verticaal of diagonaal vooruit.



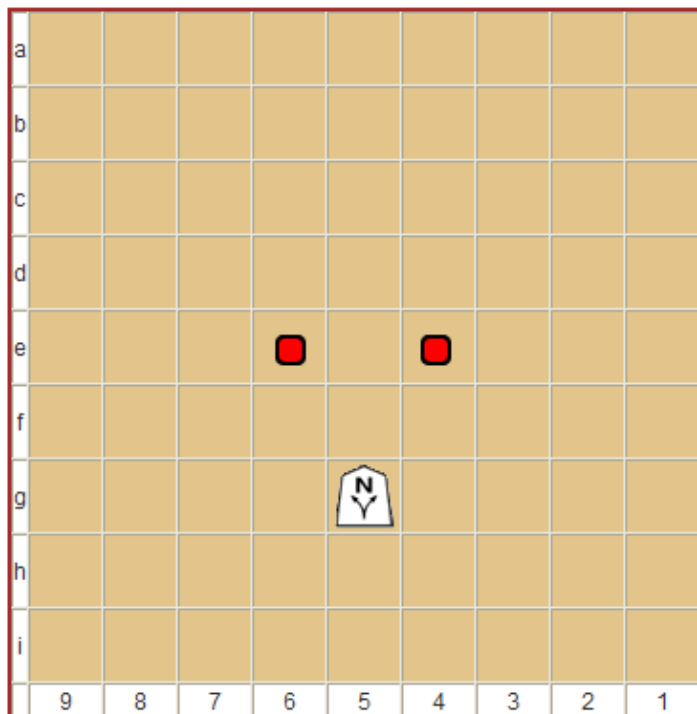
[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♙ 1 ♚ 1

Een zilveren generaal beweegt zich 1 veld diagonaal of recht vooruit. Een gepromoveerde zilveren generaal heeft dezelfde bewegingsmogelijkheden als een gouden generaal.



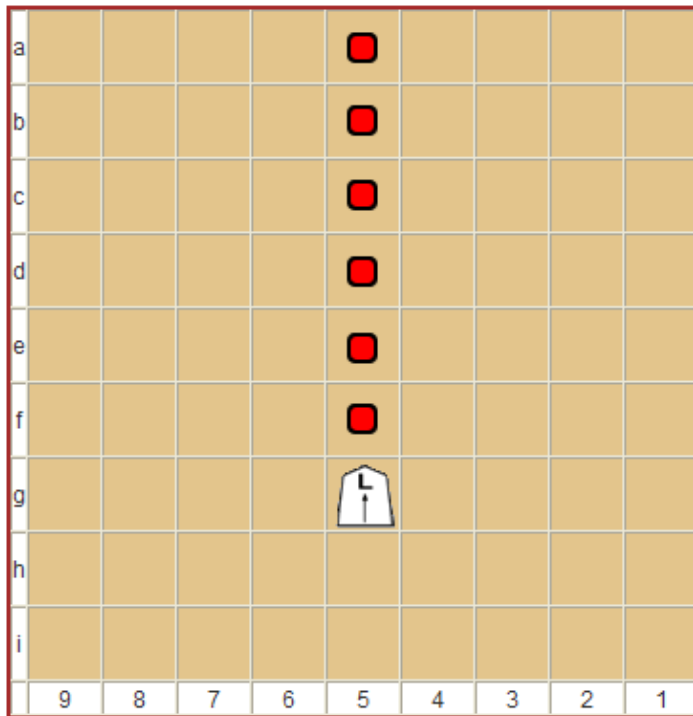
[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♁ 1 ♁ 1

Een paard beweegt zich 1 veld recht vooruit, gevolgd door 1 veld diagonaal vooruit. Het mag hierbij over een bezet veld heen springen. Ook een gepromoveerd paard heeft de bewegingsmogelijkheden van een gouden generaal.



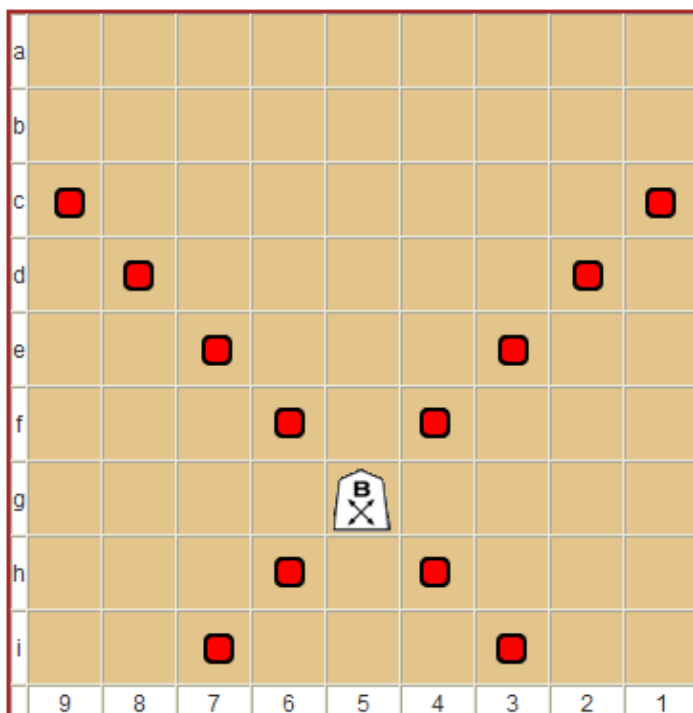
[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♁ 1 ♁ 1

Een lans kan elk aantal velden recht naar voren bewegen. Een gepromoveerde lans beweegt zich ook weer als een gouden generaal.



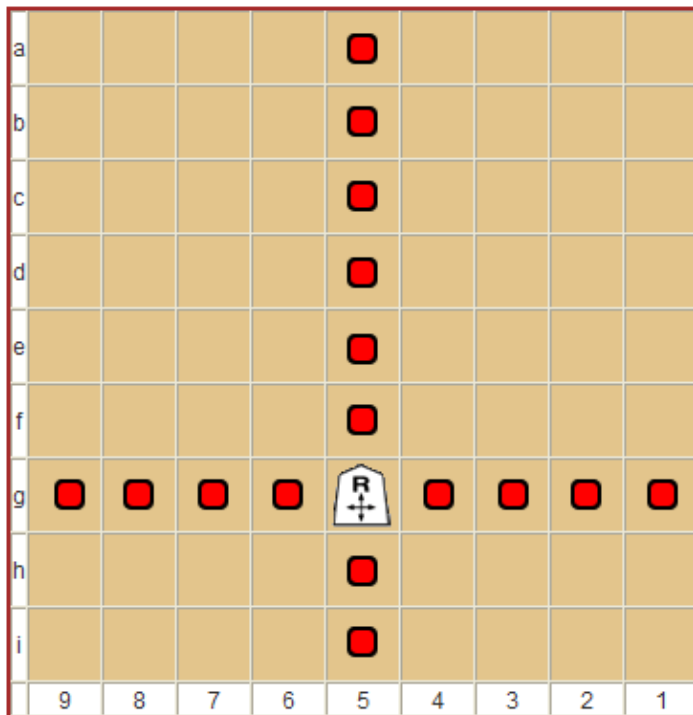
[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♁ 1 ♀ 1

Een looper kan elk aantal velden diagonaal bewegen. Een gepromoveerde looper heeft de gecombineerde bewegingsmogelijkheden van een looper en een koning.



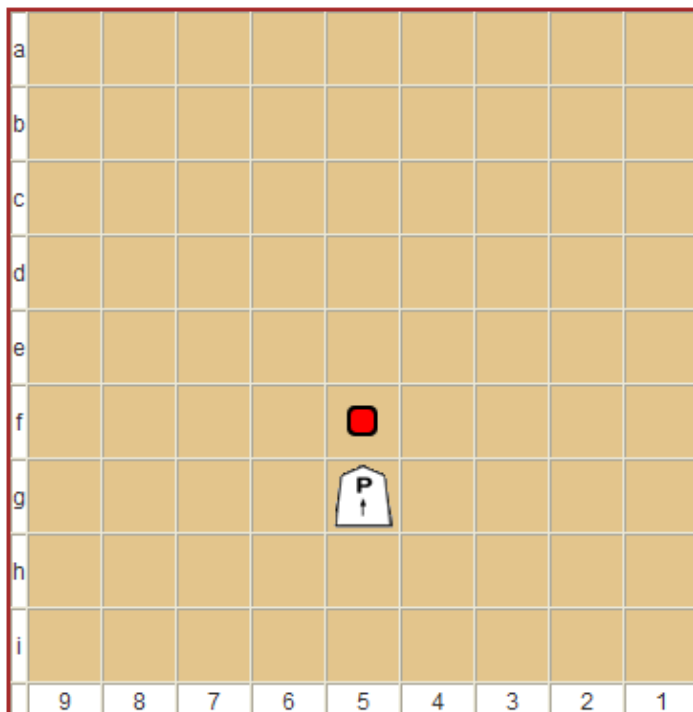
[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♁ 1 ♀ 1

Een toren kan zich elk aantal velden orthogonaal (= horizontaal en verticaal) bewegen. Een gepromoveerde toren heeft de gecombineerde bewegingsmogelijkheden van een toren en een koning.



[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♁ 1 ♀ 1

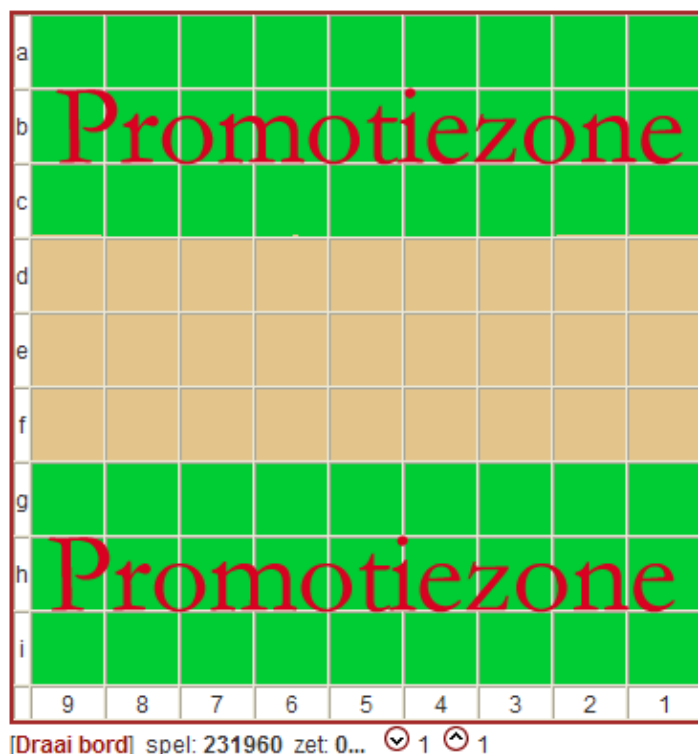
Een pion kan zich slechts 1 veld recht vooruit bewegen. Een gepromoveerde pion beweegt zich als een gouden generaal. Ook het slaan van een pion gaat (anders dan bij schaken) recht vooruit.



[Draai bord] spel: 231960 zet: 0... ♁ 1 ♀ 1

Promoveren

Als een stuk of pion de promotiezone bereikt, dan heeft de speler de mogelijkheid dit stuk te laten promoveren. De promotiezone zijn de achterste 3 rijen. Zie figuur hieronder.



Onder het bord voordat je de zet bevestigt kan met een vinkje worden aangegeven of een stuk moet promoveren. Standaard staat dit aan. De mogelijkheid te promoveren, zoals hierboven beschreven, kan uitgesteld worden tot een latere zet, zo lang die zet maar in de promotiezone begint of eindigt. Wanneer een figuur op een rij komt te staan van waar het in zijn eigen vorm geen zetten meer kan uitvoeren (voor pionnen en lansen de laatste rij, voor paarden de laatste of op 1 na laatste rij), dan vervalt de keuzenvrijheid tot promotie en moet er onmiddellijk gepromoveerd worden. Als een gepromoveerd stuk of pion geslagen wordt, dan verandert het terug naar zijn oorspronkelijke (ongepromoveerde) vorm. Een stuk dat direct in de promotiezone teruggeplaatst wordt op het bord, kan niet gelijktijdig promoveren, pas nadat het een normale zet heeft uitgevoerd kan promotie volgen. Een gepromoveerd stuk krijgt een cirkel om de letter van het stuk.

Terugplaatsen van stukken

In plaats van een normale zet kan een speler ook een al door hem/haar geslagen stuk of pion terugplaatsen op een leeg veld op het bord als zijn/haar eigen stuk/pion. De stukken die daarvoor in aanmerking komen worden onder het bord getoond. Een pion mag echter niet teruggeplaatst worden in een kolom waar zich al een pion, die nog niet gepromoveerd is, van dezelfde speler bevindt. Een stuk of pion kan niet teruggeplaatst worden op een veld waarvandaan het geen legale zetmogelijkheden meer heeft (voor pionnen en lansen de laatste rij, voor de paarden de laatste of 1 na laatste rij). Het is niet toegestaan om de tegenstander mat te zetten door het terugplaatsten van een pion (wel door het terugplaatsen van een ander stuk).

Overige regels en einde van het spel

De partij wordt gewonnen door de tegenstander net als bij Schaak mat te zetten. Vanwege de terugplaatsregel is het zeer onwaarschijnlijk dat er een patstelling ontstaat (een speler kan geen geldige zetten meer doen, terwijl zijn/haar koning niet schaak staat). Eeuwig schaak is niet toegestaan. De speler die de zetherhaling initieert, heeft ook de verplichting deze weer op te heffen door een andere zet te doen. Dit wordt niet automatisch op Jijbent.nl geconstateerd, als een speler dit doet, neem dan even contact op met de betreffende admin.

Als in een partij voor de vierde maal dezelfde stelling (stukken op het bord en in de hand) ontstaat met dezelfde speler aan zet, is de partij onbeslist (sennichite). Als beide spelers hun koning naar de overzijde van het bord gespeeld hebben (of als dat onbelemmerd kan) en mat zetten van beide koningen nagenoeg onmogelijk is geworden, wordt de partij beslist op basis van de waarde van alle stukken, die een speler bezit (op het bord en in de hand). Toren en loper zijn 5 punten waard, de overige (de koning uitgezonderd) 1 punt. Een speler met minstens 27 punten kan niet verliezen. Hebben beide spelers minstens 27 punten, dan is de partij onbeslist (jishogi). De speler met minder dan 27 punten verliest. Deze situaties worden op Jijbent.nl niet automatisch gedetecteerd, als dit voorkomt, neem dan even contact op met de betreffende admin.