



WSTĘP DO SHOJI

# 将棋

DLA SZACHISTÓW

Bartosz Klin

*(wersja 1.3, z 29 sierpnia 2009)*

## 1. Co to jest shogi?

**Shogi**, czyli szachy japońskie, to trzecia najpopularniejsza na świecie odmiana szachów, po znanych nam szachach międzynarodowych i szachach chińskich (*xiangqi*).<sup>1</sup> W Japonii około 10 milionów ludzi umie grać w *shogi*, jednak poza Japonią ta piękna gra jest dużo mniej popularna niż na to zasługuje.

Z punktu widzenia szachisty, najciekawszą cechą *shogi* jest **reguła zrzutu**, która mówi, że zbite bierki przeciwnika można umieścić z powrotem na planszy jako swoje własne. Pod tym względem gra w *shogi* przypomina popularnego wśród szachistów “kloca” (ang. *bughouse*), jednak z tą różnicą, że do rozegrania partii *shogi* wystarczą dwie osoby i jedna plansza. Poza tym bierki są trochę słabsze niż szachowe, co sprawia, że *shogi* jest nieco mniej agresywną grą niż “kloc”, z olbrzymią rolą strategii i planowania, a także bardzo rozbudowaną teorią otwarć. Każdy szachista, który lubi pograć w “kloca”, z pewnością doceni *shogi*!

Dzięki regule zrzutu i kilku innym różnicom, *shogi* ma w porównaniu z szachami kilka

wielkich zalet. Za ledwie ok. 1% partii kończy się remisem, a nudne końcówki nie zdarzają się w ogóle. Ponieważ żadna bierka nie znika z planszy na dobre, to w miarę przebiegu partii sytuacja na planszy nieustannie się komplikuje, a prawie nigdy nie upraszcza. Prawie wszystkie partie kończą się atakiem matowym, a jeżeli przeciwnicy reprezentują zbliżoną siłę gry, to zwykle oba króle znajdują się pod silnym atakiem. Bardzo często o wyniku partii decyduje jedno tempo!

Mam nadzieję, że ta krótka broszurka zachęci miłośników królewskiej gry do zainteresowania się jej cesarską odmianą: *shogi*. Przedstawiam w niej pokrótce zasady gry, na tyle zwięźle, żeby początkujący mogli z niej korzystać jak ze ściągawki podczas kilku pierwszych partii. Nie starczyło tu miejsca na nawet skrótowe przedstawienie elementów strategii i taktyki gry, ale na ostatniej stronie podaję kilka przydatnych odnośników do stron internetowych, gdzie można znaleźć wiele dodatkowych informacji.

## 2. Shogi a szachy: podobieństwa i różnice

Między *shogi* a szachami jest zdecydowanie więcej podobieństw niż różnic. Gra się na kwadratowej planszy (tyle, że nieco większej: 9x9 zamiast 8x8) przesuwając własne bierki i bijąc bierki przeciwnika, a celem gry jest zamatanie króla przeciwnika. Ruchy, bicie i promocja rządzą się podobnymi ogólnymi zasadami co w szachach.

Jednak są też istotne różnice. Wymienię je tu w skrócie po kolei, zanim przejdę do systematycznego omówienia zasad gry.

1. **Siła bierek.** Ogólnie mówiąc, bierki w *shogi* są nieco słabsze niż w szachach. Nie ma hetmanów, a poza królem każdy gracz ma początkowo do dyspozycji jedną wieżę i

jednego gońca. Mamy też skoczki, jednak o poważnie ograniczonych możliwościach, oraz tzw. lance, czyli bardzo ograniczone wersje wieży. Do tego cały zestaw pionków i specjalne figury, zwane złotymi i srebrnymi generałami, poruszające się podobnie jak króle. Dość powiedzieć, że goniec to w *shogi* jedna z najsilniejszych figur na planszy!

2. **Wygląd bierek** to najpoważniejszy problem dla człowieka Zachodu, który chce zgłębić tajniki gry w *shogi*. Pionki i figury nie mają żadnych szczególnych kształtów, które pozwalałyby je rozróżnić tak jak figury szachowe. Zamiast tego są oznaczone japońskimi znakami. To stwarza problemy nowicjuszom, bo na początku nie jest łatwo rozróżnić te wszystkie

<sup>1</sup> Wszystkie popularne odmiany szachów wywodzą się od starożytnej hinduskiej gry *chaturanga*, jednak od ok. X wieku rozwijały się niezależnie.

skomplikowane napisy. Dlatego początkującym niezbędna jest “ściągawka”, np. taka jak niniejsza broszurka. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że po rozegraniu kilku partii niektóre oznaczenia zaczynają zapadać w pamięć, a po paru tygodniach ściągawka przestaje być potrzebna. Warto pokonać tę przeszkodę!

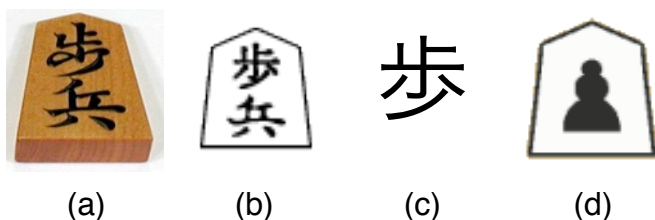
Bierki nie są pomalowane na dwa kolory jak w szachach. Zamiast tego wszystkie mają asymetryczny kształt i po ich ustawieniu na planszy łatwo poznać, do którego gracza należą. Ten niuans pozwala na wprowadzenie najciekawszej reguły *shogi*:

**3. Reguła zrzutu.** Ta reguła w pełni rekompensuje nieco mniejszą ruchliwość bierek. Po zbitiu bierki przeciwnika nie wyrzuca się jej, tylko zatrzymuje, kładąc obok planszy. Później, zamiast swojego ruchu, można ją umieścić na dowolnym wolnym polu planszy (z pewnymi drobnymi ograniczeniami, o których później) jako własną. To znaczy m.in., że atakując przeciwnika nie można pozostawić we własnym obozie zbyt wiele wolnego miejsca, w którym mogą się nagle pojawić wrogie figury!

### 3. Zasady gry

#### 3.1. Figury i pionki

W *shogi* nie ma podziału na białe i czarne bierki. Wszystkie figury i pionki mają ten sam asymetryczny kształt, a to, do którego gracza należą, poznaje się po tym, w którą stronę są zwrócone na planszy. Rodzaje bierek poznaje się po japońskich oznaczeniach: każda bierka jest opisana dwoma znakami japońskiego (a właściwie chińskiego) alfabetu *kanji*. Na przykład pionek wygląda tak jak na rysunku (a):



Takie oznaczenia są stosowane we wszystkich prawdziwych zestawach do gry. Również

Reguła zrzutu powoduje, że całkowita liczba bierek w grze nigdy się nie zmienia. To sprawia, że bilans materiału ma w *shogi* o wiele mniejsze znaczenie niż w szachach. Przecież różnica jednego czy dwóch pionów ma znaczenie w partii szachowej tylko dlatego, że istnieje w niej potencjał wymiany wielu figur i przejścia do dalekiej końcówki. W *shogi* takiej możliwości nie ma. W rezultacie doświadczeni gracze przywiązują niewielką wagę do materiału, a poświęcenia nawet najsilniejszych figur są na porządku dziennym.

**4. Promocja.** W odróżnieniu od szachów, promocji po dojściu do obozu przeciwnika ulegają nie tylko pionki, ale prawie wszystkie figury. Nie muszą też dojść aż do ostatniego rzędu; wystarczy że znajdą się na jednym z trzech ostatnich rzędów. Gracz nie może wybrać figury, w którą zmieni się promowana bierka. Zamiast tego, prawie każda bierka ma swoją promowaną wersję o ustalonych możliwościach.






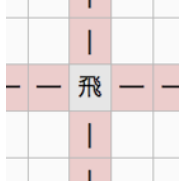


















niektóre programy komputerowe i serwisy internetowe do gry w *shogi* stosują podobne oznaczenia, jak na rysunku (b). Jednak aby ułatwić czytanie niewielkich diagramów, w książkach o *shogi*, a także w wielu programach i serwisach internetowych, stosuje się uproszczoną notację, w której każda bierka jest symbolizowana przez jeden znak *kanji*, odpowiadający pierwszemu znakowi pełnego oznaczenia. Symbol pionka jest przedstawiony na rysunku (c). Wreszcie, aby ułatwić życie początkującym, niektóre zachodnie programy i serwisy oferują zaimprovizowane “międzynarodowe” systemy oznaczeń. Na przykład w popularnym polskim serwisie Kurnik.pl, po wybraniu odpowiedniej opcji pionek wygląda jak na rysunku (d) powyżej.

**Uwaga:** Zachodnie systemy oznaczeń wydają się wygodne, ale zdecydowanie odradzam ich stosowanie na dłuższą metę. Trzeba pamiętać,

że istnieją one tylko w niektórych serwisach komputerowych, a przecież czasem chcemy pograć także na prawdziwej planszy. Jeżeli zainteresujemy się *shogi* poważniej, to naprawdę warto jak najszybciej nauczyć się rozpoznawać choćby uproszczoną notację

*kanji*. To łatwiejsze niż się na pierwszy rzut oka wydaje!

Poniższa tabela przedstawia nazwy, wygląd, symbole i sposób poruszania się wszystkich bierok *shogi*.

Nazwa ( <i>japońska</i> )	Wygląd	Symbol	Kurnik.pl	Sposób poruszania się
Król ( <i>osho</i> )		王		
Wieża ( <i>isha</i> )		飛		
Goniec ( <i>kaku</i> )		角		
Złoty generał ( <i>kin</i> )		金		
Srebrny generał ( <i>gin</i> )		銀		
Skoczek ( <i>kei</i> )		桂		
Lanca ( <i>kyo</i> )		香		
Pionek ( <i>fu</i> )		歩		

Jak widać, król, wieża i goniec poruszają się tak jak ich szachowe odpowiedniki. Pionek porusza się tak jak w szachach, ale - odmiennie niż w szachach - bije tak jak się porusza, na wprost. Nie ma także możliwości wykonania przeskoku z pozycji wyjściowej.

Skoczek jest bardziej ograniczony niż szachowy: może skakać tylko o dwa pola w przód i jedno w bok. Tak jak w szachach, skoczek może przeskakiwać inne bierki.

Lanca to bardzo ograniczona wersja wieży: może się poruszać wyłącznie w przód. Złote i srebrne generały to powolne figury, poruszające się podobnie jak król, ale trochę bardziej ograniczone.

W *shogi* nie ma żadnego odpowiednika roszady ani bicia w przelocie.

### 3.2. Plansza i ustawienie początkowe

W *shogi* gra się na kwadratowej planszy 9x9 (wszystkie pola są tego samego koloru). Na początku partii każdy gracz ma do dyspozycji:

- 1 króla,
- 1 wieżę,
- 1 gońca,
- 2 złote generały,
- 2 srebrne generały,
- 2 skoczki,
- 2 lance,
- 9 pionków,

ustawione na trzech pierwszych (tzn. najbliższych graczowi) rzędach jak na rysunku:

歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

Obaj gracze mają swoje gońce po swojej lewej, a wieże - po swojej prawej ręce.







### 3.3. Promocja

W odróżnieniu od szachów, w *shogi* promocji podlegają nie tylko pionki, ale także wszystkie figury oprócz króla i złotych generałów. Strefę promocji dla każdego gracza stanowi obóz przeciwnika, czyli trzy ostatnie (tj. najbardziej oddalone od gracza) rzędy planszy. Bierkę można promować po każdym posunięciu, które zaczyna się i/lub kończy w strefie promocji. Promocja polega na odwróceniu bierki spodem do góry, co odsłania specjalne oznaczenie promowanej bierki.

Promocja nie jest obowiązkowa, za wyjątkiem sytuacji, w której niepromowana bierka na zawsze utraciłaby zdolność ruchu. Konkretnie, pionki i lance podlegają obowiązkowej promocji po osiągnięciu ostatniego rzędu, a skoczki - ostatniego lub przedostatniego rzędu.

Inaczej niż w szachach, gracz nie może decydować o tym, w jaką figurę przeistoczy się promowana bierka. Za wyjątkiem wież i gońców, wszystkie wypromowane bierki poruszają się jak złote generały. Promowana wieża, poza swoimi zwykłymi możliwościami, zyskuje zdolność poruszania się o jedno pole po przekątnej, a promowany goniec - o jedno pole po prostej w dowolnym kierunku.

Poniżej tabelka wyglądu i symboli promowanych bierek. Poza pierwszymi dwiema, oznaczenia na promowanych bierkach są po prostu różnie "nabazgranymi" wersjami symbolu złotego generała. Początkujący w zasadzie nie muszą ich rozróżniać, bo poruszają się one dokładnie tak samo (tak jak złoty generał).

Promowana wieża		Promowany goniec		Pr. srebrny generał	
	竜		馬		全
Promowany skoczek		Promowana lanca		Promowany pionek ( <i>token</i> )	
	圭		杏		と

W serwisie internetowym Kurnik.pl, po wybraniu opcji "zachodniego" oznaczenia, promowane bierki są oznaczane tak samo jak ich niepromowane odpowiedniki, ale na czerwono.

### 3.4. Zrzuty

Po zabicu bierki przeciwnika nie odrzuca się jej, a zachowuje kładąc obok planszy. Później, zamiast zwykłego posunięcia, można zachowaną bierkę umieścić na pustym polu na planszy jako własną. Zrzuciona bierka pojawia się na planszy jako niepromowana, nawet jeżeli w chwili zbicia była wypromowana i nawet jeśli zrzut następuje w strefie promocji. Bierkę zrzuconą w strefie promocji można natomiast promować przy jej kolejnym posunięciu, nawet jeśli docelowe pole tego posunięcia znajduje się poza strefą promocji.

Zrzutu można dokonać na dowolne puste pole, z następującymi ograniczeniami:

- nie można doprowadzić do sytuacji, gdzie w jednej linii (kolumnie) znajduje się więcej niż jeden niepromowany pionek tego samego gracza. Zrzucenie pionka na linię, w której jest już niepromowany pionek danego gracza, to niedozwolony ruch.

- nie można zrzucić bierki na takie pole, z którego nigdy nie będzie mogła wykonać ruchu. Innymi słowy, nie można zrzucić pionka ani lancy na ostatnim, a skoczka - na ostatnim i przedostatnim rządzie planszy.

- nie można zrzucić pionka, jeżeli byłby to matujący ruch. (Można natomiast dać mata przez zrzucenie figury lub przez posunięcie pionka.)

### 3.5. Koniec partii

**Mat a zabicie króla.** Mówiąc ściśle, celem gry w *shogi* jest zabicie króla przeciwnika, a nie jego zamiatowanie. To oznacza na przykład, że pozostawienie króla pod szachem jest dozwolone, a

jeżeli strona szachująca tego nie zauważy i nie zbije króla, to partia toczy się normalnie dalej. Oczywiście w praktyce partię kończy się po ustawieniu mata, a zwykle - przez poddanie - parę ruchów wcześniej.

Partia *shogi* może się zakończyć remisem w dwóch sytuacjach: przez powtórzenie posunięć (jak w szachach) i przez tzw. *impas*.

**Powtórzenie posunięć:** partia kończy się remisem jeżeli ta sama pozycja powtórzy się w niej 4 razy. Jednak wymuszenie powtórzenia posunięć przez nieustanne szachowanie króla jest niedozwolone: jeżeli w takiej sytuacji pozycja powtórzy się 4 razy, to strona szachująca przegrywa.

**Impas:** Nietrudno zauważyć, że większość bierek *shogi* kieruje siłą ognia raczej w przód niż w tył. To znaczy, że jeżeli królowi uda się przedrzeć do obozu przeciwnika (szczególnie na ostatni rząd planszy), to zamiatowanie go jest w zasadzie niemożliwe bez ogromnej przewagi materialnej. Jeżeli ta sztuka uda się obu królom, to następuje *impas*: żaden król nie może być zamiatowany. W takiej szczególnej sytuacji dokonuje się podliczenia materiału obu stron zgodnie z punktacją:

- goniec i wieża po 5 pkt.,
- pozostałe bierki (poza królami), zarówno promowane jak i niepromowane, po 1 pkt.

Jeżeli któraś ze stron uzyska w ten sposób mniej niż 24 punkty, to przegrywa. Jeżeli obie strony mają co najmniej 24 punkty, partia kończy się remisem. (Łatwo policzyć, że w sumie są 54 punkty do podziału.)

Zaledwie ok. 1% partii *shogi* kończy się remisem. Jest to sytuacja na tyle rzadka, że w poważnych turniejach zremisowaną partię uważa się za niebyłą i powtarza się ją przy ograniczonym limicie czasu.

## 4. Co dalej?

W tej krótkiej broszurce przedstawiłem tylko zasady gry w *shogi*, z nadzieją, że zainteresują one czytelników na tyle, że zechcą w tę piękną grę zagrać lub dowiedzieć się o niej nieco więcej.

Aby pograć w *shogi* przez Internet, najprościej użyć polskiego serwisu **Kurnik** ([kurnik.pl](http://kurnik.pl)). Korzystanie z niego jest bardzo proste, a zawsze można tam znaleźć co najmniej kilkunastu potencjalnych przeciwników.

Bardziej ambitni gracze mogą skorzystać z japońskiego serwisu **Shogi Club 24** ([www.shogidojo.com](http://www.shogidojo.com)), gdzie poziom gry jest bardzo wysoki, a niekiedy można spotkać czołowych japońskich zawodników.

W Internecie można też znaleźć wiele informacji o *shogi* w języku angielskim. W znanym serwisie [youtube.com](http://youtube.com), silny amatorski gracz japoński o nicku Hidetchi regularnie zamieszcza znakomite wykłady o *shogi* dla początkujących i średnio zaawansowanych, poczynając od objaśnienia reguł gry aż do opisanie zasad strategii i taktyki oraz fragmentów teorii otwarć.

Oto odnośnik do pierwszego z tych wykładów:

<http://www.youtube.com/watch?v=Pgz0LVBg0W4>

Wart polecenia jest także blog innego japońskiego gracza o nicku Takodori, pod adresem:

<http://shogi.typepad.jp/>

Można tam znaleźć między innymi bogatą listę odnośników do informacji o *shogi* w języku angielskim.

Warto też zajrzeć na polską stronę poświęconą *shogi*:

<http://www.shogi.pl/>

prowadzoną przez Adriana Wołoszyna. Można tam znaleźć m.in. informacje o zbliżających się turniejach w Polsce i Europie, a także podyskutować na polskojęzycznym forum.

Można wreszcie poprosić o pomoc jednego z nas, wymienionych poniżej zapaleńców starających się promować *shogi* w Polsce, zapytać, a może umówić się na partię w Internecie lub na żywo.

Imię i nazwisko	Miasto	e-mail	nick (Kurnik)
Adrian Wołoszyn	Lubsko	<a href="mailto:adrian.woloszyn@gmail.com">adrian.woloszyn@gmail.com</a>	wwwshogipl
Bartosz Klin	Warszawa	<a href="mailto:klin@mimuw.edu.pl">klin@mimuw.edu.pl</a>	bklin
Karolina Styczyńska	Warszawa	<a href="mailto:oneye@gmail.com">oneye@gmail.com</a>	oneye
...			

Zapraszamy do gry!