

将棋

Shogi, Japans schaken

De spelregels in het kort



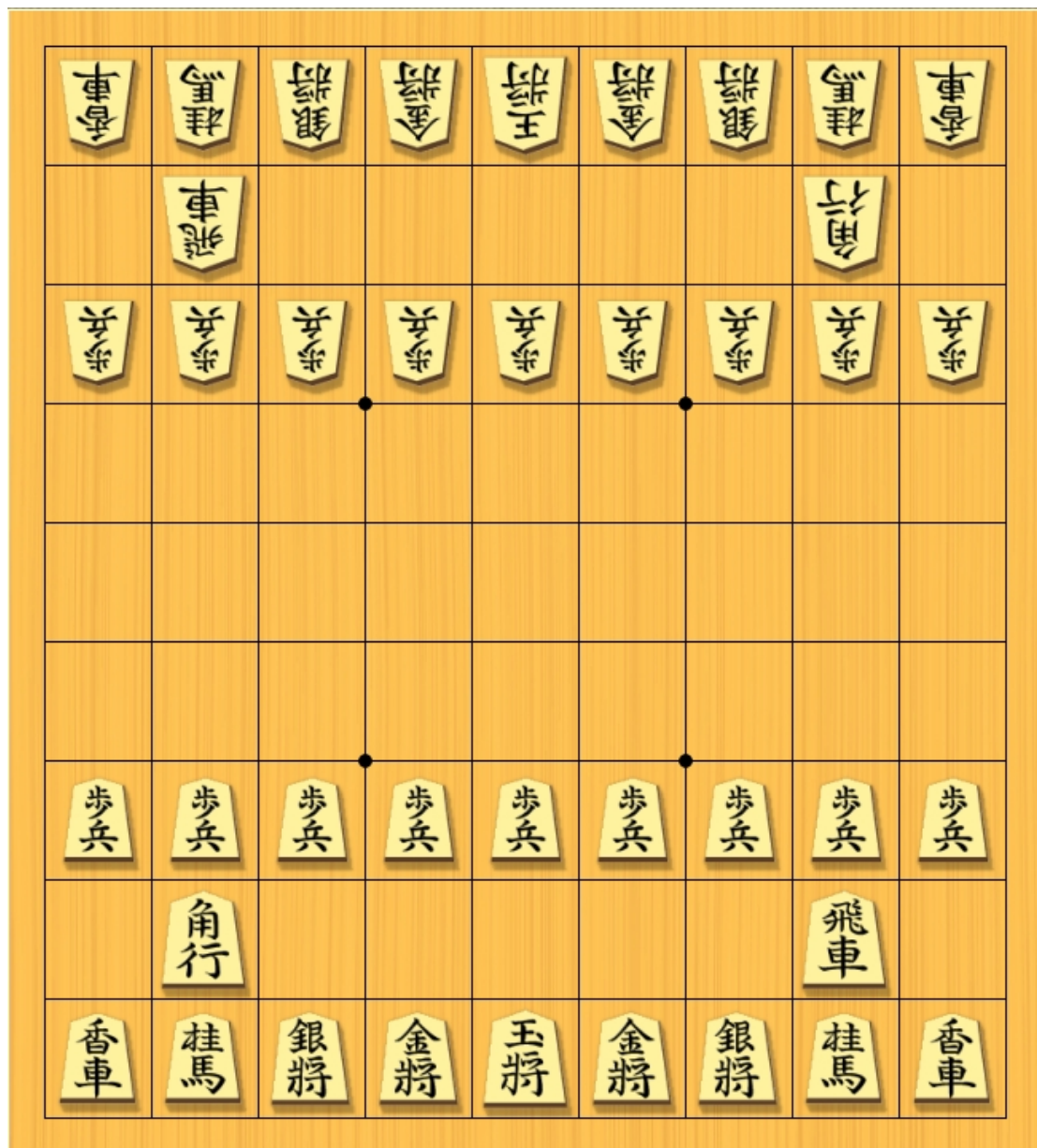
SHOGIBOND

Nederlandse Shogi Bond



Er wordt over de hele wereld geschaakt. In sommige landen zijn er iets andere regels. In Japan noemen ze het schaakspel **Shogi** (将棋), generaalsspel. We zullen de belangrijkste regels bespreken.

De beginopstelling ziet er zo uit:



De stukken liggen plat op het bord. De naam van het stuk staat er op in Japanse karakters. Er is geen verschil in kleur. Jouw stukken wijzen met de punt van je af; die van de tegenstander naar je toe.

Dat lijkt wat ingewikkeld, maar het is niet zo moeilijk te leren. We zullen de stukken één voor één aan je voorstellen.

We maken daarbij de volgende afspraken:

- een stip in een veld bij het stuk betekent dat het stuk één veld in die richting kan stappen
- een pijl betekent dat het stuk zover kan gaan in die richting, zolang er maar niets in de weg staat
- een kruisje betekent dat het stuk naar die velden kan springen, ook over andere stukken heen.

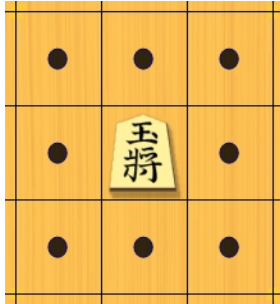


Je slaat de stukken van je tegenstander door met jouw stuk te gaan staan op het veld waar het vijandelijke stuk staat. Het geslagen stuk leg je rechts van je naast het bord zichtbaar voor de tegenstander.

Bij bijna alle stukken staan twee plaatjes. Dat is omdat ze tijdens het spel sterker kunnen worden, promoveren. Hoe dat gaat zullen we later zien.

De stukken

Gyokusho (玉将) en Osho (王将), Koning



In Japan worden twee namen gebruikt voor het belangrijkste stuk van het spel. Je ziet dat er een klein verschil is in de tekens. Voor ons is dat verschil nu niet belangrijk. Wij noemen beide **Koning**. De **Koning** is de aanvoerder van het leger. Hij moet goed verdedigd worden. Als hij schaakmat (tsumi, 詰み, in het Japans) staat, heeft hij verloren, net als in het westerse schaak.



Kinsho (金将), Gouden generaal

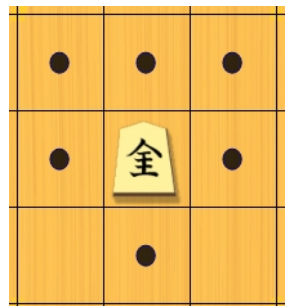


De **Gouden generaal** (we zeggen vaak gewoon '**Goud**') is de trouwe metgezel van de **Koning**. Hij is een sterke verdediger en blijft vaak in de buurt van de **Koning** om die te beschermen. Hij kan goed naar voren gaan, maar hij kan maar op één manier weer terug. Hij kan ook een sterke aanvaller zijn, maar hoe dat zien we later.

Ginsho (銀将), Zilveren generaal



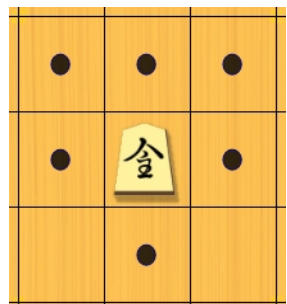
De **Zilveren generaal (Zilver)** is een beweeglijk stuk, omdat hij makkelijk door de linies heen kan laveren, vooruit en achteruit. Hij trekt vaak al snel ten aanval. Als hij promoveert, kan hij hetzelfde als de **Goud**.



Keima (桂馬), Paard



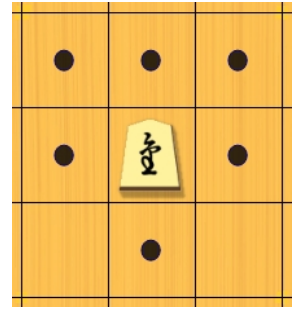
Het **Paard** lijkt erg op het paard bij het westerse schaak. Hij springt over andere stukken heen. Er is een belangrijk verschil: hij kan alleen maar vooruit. Dus, pas op als je hem naar voren speelt. Hij kan zich niet terugtrekken bij een aanval. Hij kan van een afstandje 2 vijandelijke stukken tegelijk aanvallen. Hij promoveert tot een **Goud**.



Kyosha (香車), Lans



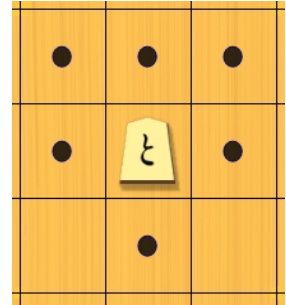
De **Lans** kijkt alleen maar naar voren, zo ver als hij wil, als er maar geen stukken in de weg staan.
Hij kan niet naar links, naar rechts of naar achteren.
Dus net als bij het **Paard**: wees voorzichtig.
Als er vijandelijke stukken recht voor hem staan, lijkt hij wel op een barbecuespies.
Ook de **Lans** wordt bij promotie een **Goud**.



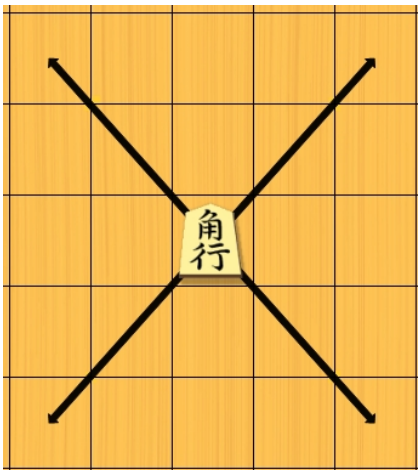
Fuhyo (歩兵), Pion



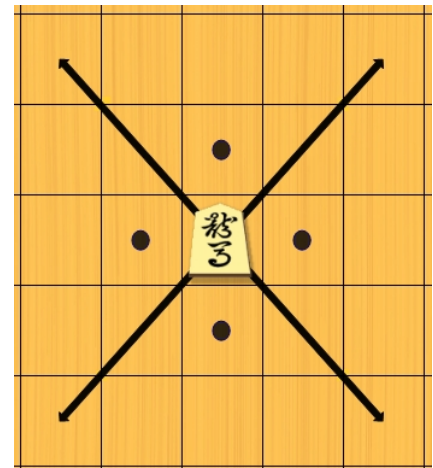
De **Pion** lijkt op de westerse pion, maar hij gaat maar één veld naar voren, ook bij zijn eerste zet. Een ander belangrijk verschil is dat hij naar voren slaat; dus niet als zijn westerse neefje diagonaal. Bij promotie wordt hij een **Goud**, met een eigen naam: **Tokin**. Het lijkt een nietig stuk, maar hij is nuttig bij het beschermen van andere stukken bij voorbeeld. Er zal later iets meer over de **Pion** gezegd worden.



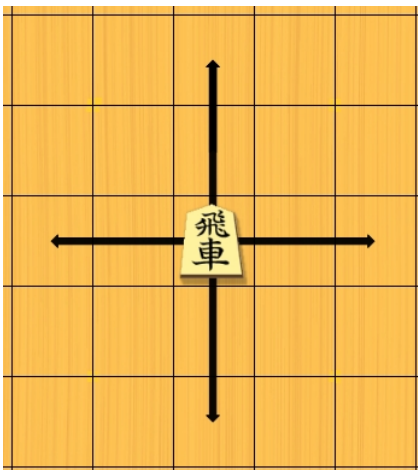
Kakugyo (角行), Loper



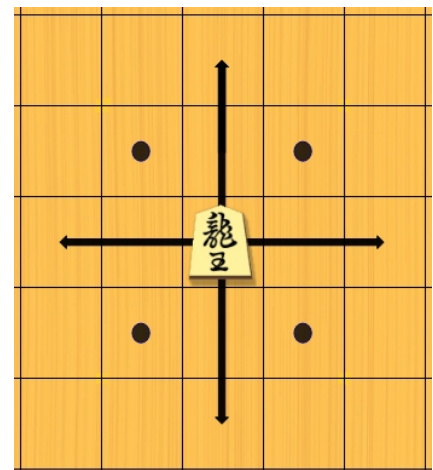
De **Loper** bij Shogi kan hetzelfde als de westerse loper. Het is een echt lange afstandsstuk.
Vooral sterk in de opening.
Na promotie kan hij ook nog een veld naar voren, naar achteren en opzij. Hij wordt dan ook wel **Drakenpaard** genoemd.



Hisha (飛車), Toren

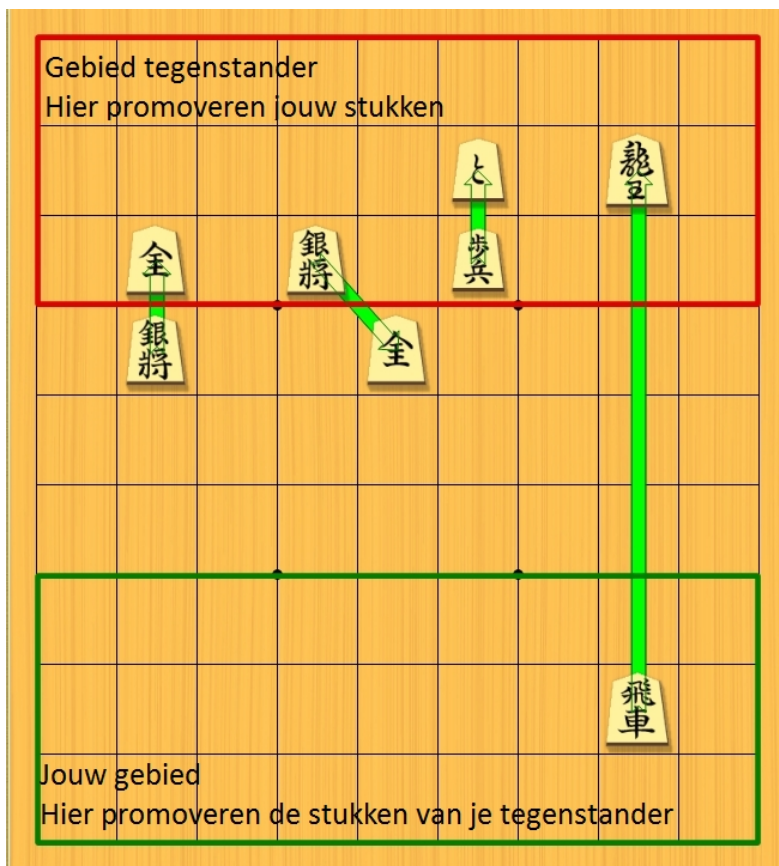


De **Toren** is als de westerse toren. In Shogi, het sterkste stuk, een echte aanvaller, vooral als hij is gepromoveerd.
Hij mag nu ook één veld schuin. **Drakenkoning** wordt hij dan genoemd.
Met een **Drakenkoning** in de vijandelijke stelling sta je sterk.



Promoveren

Op de **Koning** en de **Gouden generaal** na kunnen alle stukken promoveren.

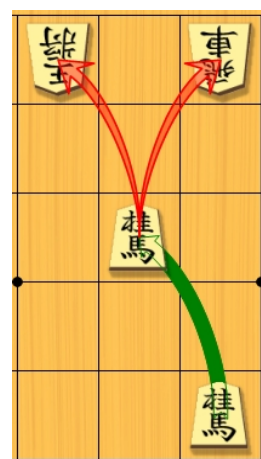


Op het plaatje hiernaast zie je dat er op het bord twee gebieden van drie rijen zijn aangegeven: jouw gebied en het gebied van de tegenstander. Je kunt het ook zien aan de vier zwarte stippen op het bord. Wanneer je met één van jouw stukken het gebied van de tegenstander binnen dringt, mag het promoveren. Je doet dat door het stuk om te draaien; op de onderzijde staat de nieuwe waarde. Je ziet dat de **Toren** een **Drakenkoning** is geworden en de **Zilver** helemaal links een **Goud**. In het midden van het plaatje zie je nog twee mogelijkheden. De **Zilver** staat in het promotiegebied en gaat er weer uit. Ook dan mag hij promoveren. De **Pion** staat in het gebied en doet een zet helemaal in het gebied. Hij wordt nu een **Tokin**.

Je mag kiezen of je je stuk promoveert of niet. Soms is het voordeliger het niet te doen. Bekijk de plaatjes hieronder.



In het linker plaatje is het **Paard** gepromoveerd tot **Goud**. Hij bedreigt nu de **Koning** en de **Toren** van de tegenstander niet direct. In het rechter plaatje blijft het **Paard** een **Paard**, maar nu valt hij de **Koning** en de **Toren** wel aan. De **Koning** moet weg, daarna kun je de **Toren** slaan. Dat is toch een beter resultaat.



Promoveren is alleen verplicht, wanneer het stuk niet meer zou kunnen zetten. Dat komt voor bij de **Lans** en de **Pion**, als ze op de achterste rij komen en bij het **Paard** op de achterste twee rijen. Stukken blijven gepromoveerd tot ze geslagen worden.

Nieuwe teamgenoten

De foto hiernaast is van een shogipartij die in volle gang is. Naast het bord liggen plankjes met daarop shogistukken. Dit zijn de stukken die geslagen zijn. Ze liggen daar ongepromoveerd en netjes, omdat ze weer ingezet kunnen worden. Als je stukken slaat van je tegenstander, worden ze lid van jouw team van strijders, het zijn je reservetroepen als het ware. Als het jouw beurt is, kun je er voor kiezen een stuk dat al op het bord staat te verzetten of een stuk uit je reserve weer op een leeg veld op het bord te plaatsen. We noemen dit vaak 'droppen'.



Deze regel maakt Shogi heel levendig; het droppen geeft allerlei aardige mogelijkheden.



Kijk eens naar de stelling hiernaast. De vijandelijke **Koning** staat er een beetje ongelukkig bij. Dit is je kans. Sla met de **Toren** de **Goud** naast de **Koning** en promoveer de **Toren**. De **Gouden generaal** is nu een teamgenoot van jou om te gebruiken.



De **Koning** staat schaak en kan niets anders doen dan de **Drakenkoning** slaan, maar dat helpt hem niet. Je kunt de zojuist geslagen **Goud** direct voor z'n neus zetten. De **Koning** staat nu mat, de **Goud** wordt beschermd door de **Tokin**.



Je ziet nu ook dat de **Goud** een sterke aanvaller is. Als er een **Zilveren generaal** op de plaats van de **Goud** had gestaan was dit niet gelukt. De **Koning** kan ontsnappen. De **Zilver** kan immers niet zijwaarts zetten.



Er is een aantal regels waar je je aan moet houden bij het droppen.

- Stukken komen altijd ongepromoveerd weer terug op het bord. Daarna kunnen ze wel weer promoveren, als je er een zet mee doet volgens de promotieregels.
- Gedropte stukken moeten een geldige zet kunnen doen, nu of later. Dat betekent dat je geen **Lans** of **Pion** mag droppen op de rij het verst bij jou vandaan en geen **Paard** op de laatste twee rijen.



- Je mag geen **Pion** dropen in een kolom (verticale rij), als daarin al een **Pion** staat. Als het een gepromoveerde **Pion** is, een **Tokin**, mag het wel.



- Je mag de vijandelijke **Koning** niet mat zetten door een **Pion** te dropen. Met alle andere stukken mag dat wel. Je mag ook mat zetten met een pion, die al op het bord staat.
Kijk maar naar de plaatjes hieronder. De zetten volgens de pijlen zijn allemaal mat, maar niet allemaal toegestaan.



Het dropen van de **Pion** volgens de rode pijl is verboden. Het dropen van de **Lans** (groene pijl) mag wel. In het rechter plaatje staat de **Pion** al op het bord en mag hij naar voren worden gezet.

In een Shogi partij blijven alle stukken tot het einde meedoen, anders dan bij het westerse schaken. Je moet tijdens een partij niet alleen naar de stelling op het bord kijken, maar ook naar de reservetroepen van jezelf en van je tegenstander. Je moet kijken welke stukken je gaat slaan, welke stukken van je tegenstander je zelf goed kunt gebruiken. Maar let óók op wat je tegenstander kan doen met de stukken die hij van jou kan slaan.

Het is dan prettig om te weten wat de gepromoveerde stukken waren vóór de promotie. **Zilver**, **Paard**, **Lans** en **Pion** worden alle vier een **Gouden generaal**. Het karakter voor 'goud' staat op de onderzijde bij die stukken telkens een beetje anders geschreven. Zo kun je zien wat ze oorspronkelijk waren. Bekijk het plaatje hier onder.

			
zilver	paard	lans	pion

Jouw **Tokin** in de vijandelijke linies is zo sterk als een **Gouden generaal**. Maar als hij geslagen wordt, heeft je tegenstander niet meer dan een eenvoudige **Pion**. Daar kun je vaak handig gebruik van maken.

Het spelen

Wie doet de eerste zet?

Shogi kent zijn eigen manier om te bepalen wie de eerste zet doet: furigoma (振り駒, het gooien van stukken). Eén van de spelers, volgens gebruik is dat de sterkere of oudere speler, pakt de middelste vijf **Pionnen** uit zijn stelling, schudt ze in zijn hand en laat ze vallen. Er wordt nu geteld hoeveel **Pionnen** en **Tokins** er zijn. Alles wat niet plat ligt wordt niet meegeteld. Als er meer **Pionnen** zijn, begint de speler die geworpen heeft. Bij meer **Tokins**, begint de ander. Alleen als er van beide evenveel zijn, wordt er opnieuw gegooid.



In het linkerplaatje hierboven begint de speler die de **Pionnen** heeft gegooid; in het middelste de andere speler; in de rechterplaatje moet opnieuw gegooid worden.

Het spelverloop

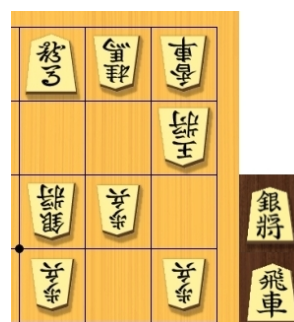
In het begin van een partij kiest elke speler de manier waarop hij zijn tegenstander wil gaan aanvallen. Doet hij dat met de **Toren** op zijn startplek, of hij zet de **Toren** op een andere verticale lijn, kolom? Meestal wordt dan de **Pion** voor de **Toren** naar voren gespeeld. Ook kan de lijn van de **Loper** worden geopend door de **Pion**, schuin voor de **Loper** te zetten. De **Loper** heeft dan direct een grote invloed. Er zijn veel mogelijkheden.

De speler moet daarbij ook zorgen dat zijn Koning in een veilige positie komt. Shogi kent geen rokade. Je moet dus zelf een fort voor hem bouwen, meestal met twee of meer **Generaals**.

Daarna volgt het middenspel. Je brengt stukken in een goede positie voor je aanval. Er worden stukken geruild. Je krijgt nieuwe teamgenoten, die klaar staan om in te vallen, zodra je dat nuttig vindt. Je gaat nu proberen de stelling van je tegenstander binnen te dringen, als het lukt met een gepromoveerde **Toren** of **Loper**. Bedenk wel dat je tegenstander hetzelfde wil.

Tenslotte ga je proberen je tegenstander mat te zetten. Daarbij kun je vaak handig gebruik maken van je reserve troepen. Je moet slim en vindingrijk te werk gaan en zorg ervoor dat je sneller bent dan je tegenstander.

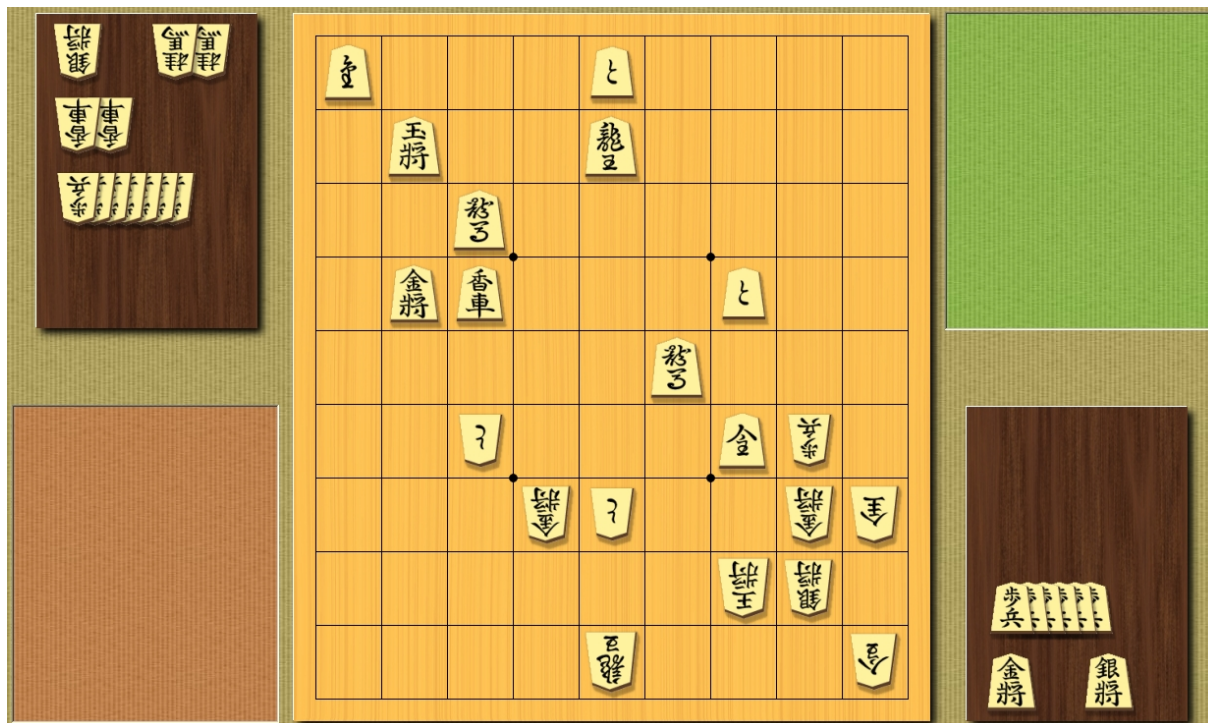
Hieronder drie voorbeelden. Bij de eerste is maar één zet nodig, bij de andere twee zijn er twee zetten van jou nodig. Probeer maar. Oplossingen op de laatste bladzijde.



Onbeslist

Er zijn twee situaties waarin een partij onbeslist is.

- Sennichite (千日手, duizend dagen zet): dezelfde stelling inclusief reserve stukken komt vier keer op het bord. Eeuwig schaak is verboden. De speler die telkens schaak geeft verliest.
- Jishogi (持将棋, een lastig te vertalen term): een situatie waarin beide **Koningen** bijna niet mat gezet kunnen worden.



Deze stelling is een voorbeeld van jishogi. Beide **Koningen** zijn naar de overkant van het bord gespeeld, in het gebied van de tegenstander. Ze zijn daar omringd door hun eigen manschappen. Mat zetten is nu bijna onmogelijk geworden. Er wordt nu punten geteld. **Toren** en **Loper** zijn 5 punten waard, de andere stukken 1 punt. De **Koningen** worden niet geteld. Er zijn in totaal 54 punten te verdelen. Een speler met minstens 24 punten kan niet verliezen. Een speler met minder dan 24 punten verliest. Hebben beide spelers 24 punten of meer, dan is de partij onbeslist.

In de stelling hierboven heeft de ene speler 29 punten, de ander 25. Het is dan jishogi.

Beide situaties komen heel weinig voor. Zo'n partij wordt meestal overgespeeld. Bij amateurtoernooien zijn er wel eens andere afspraken.

Remise maken is in Shogi dus niet mogelijk. Je zult er dus echt op uit moeten om de vijandelijke **Koning** mat te zetten, natuurlijk voordat jij mat gezet wordt. Het is soms een race wie het eerste is.

Dit maakt Shogi een zeer boeiend spel om te spelen!

De Nederlandse Shogi Bond

Activiteiten van de bond zijn o.a.:

- het organiseren van het Nederlands Kampioenschap
- het onderhouden van contacten met de Japanse shogi organisatie (Nihon Shogi Renmei).

De NSHB heeft zich daarnaast als doel gesteld om de bekendheid van Shogi in Nederland verder uit te breiden.

Dit gebeurt onder meer door het aanwezig zijn op markten, beurzen en conferenties waar mogelijk geïnteresseerden op af komen (bijvoorbeeld de jaarlijkse Japanmarkt in Leiden of de Animecon's).

De NSHB is lid van de FESA, de federatie van Europese Shogi bonden.

De bond heeft een website met meer informatie: <http://shogibond.nl>, e-mail: info@shogibond.nl.



Oplossingen matproblemen:

Plaatje 1: Speel de Toren naar het veld tussen jouw Gouden generaal en de Koning en promoveer.

Plaatje 2: Drop de Lans rechts naast jouw Tokin, de Koning moet opzij, zet je Lans één veld vooruit en promoveer.

Je tegenstander kan ook een stuk tussen jouw Lans en zijn Koning zetten, je slaat dan dat stuk met je Lans en promoveert hem of je slaat het stuk met je Tokin.

Plaatje 3: Drop je Toren pal voor de Koning, zijn Paard moet je Toren nemen, drop nu de Zilver op het veld waar het Paard stond.

Samenstelling: Henk Haaksma

Verantwoording: bij het maken van de diagrammen is gebruik gemaakt van BCMGames, een programma van Bernhard Maerz.

