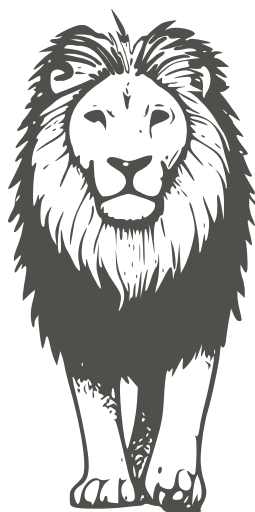
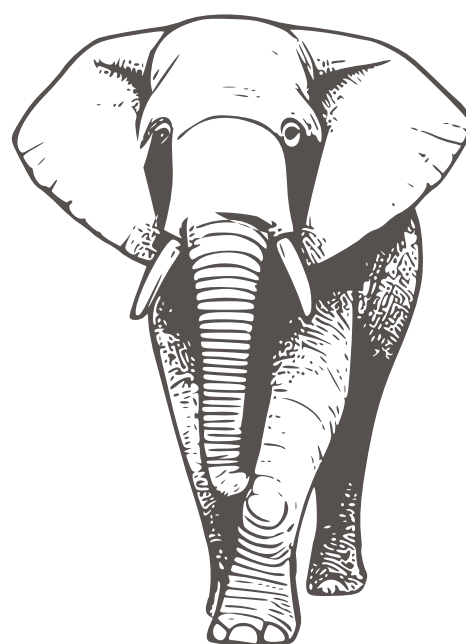
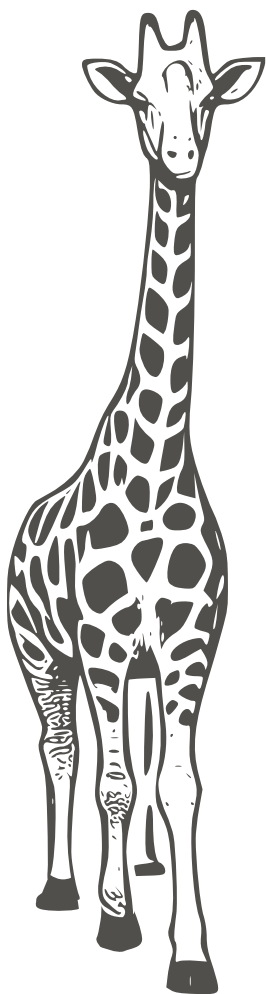


CHYŤ LVA

japonské šachy šógi



HISTORIE JAPONSKÝCH ŠACHŮ (ŠÓGI).

Japonské šachy, známé jako šógi (将棋, šógi), patří mezi nejpobulárnější deskové hry v Japonsku a jsou součástí stejné rodiny her jako západní šachy, čaturanga, xiangqi a janggi. Název šógi znamená "hra generálů" - šó (将) znamená generál a gi (棋) označuje deskovou hru.

Kořeny šógi sahají až do 10. století, kdy se hra čaturanga z Indie začala šířit po celé Eurasii a vyvíjela se do různých variant. Do Japonska se šachy pravděpodobně dostaly přes Čínu nebo Koreu někdy po období Nara. Nejstarší dokument zmiňující šógi pochází z 10. století.

Zajímavostí je, že šógi bylo první šachovou hrou, která umožnila vracet zajaté figury zpět do hry. Toto pravidlo "vhazování" bylo pravděpodobně zavedeno v 15. století a mohlo souviset s tehdejší praxí žoldnéřů, kteří po zajetí měnili strany, místo aby byli popraveni.

V 16. století se již hrálo šógi v podobě velmi blízké té dnešní. Pravidla moderního standardního šógi byla poprvé kodifikována v roce 1636 v pojednání "Šógi Zušiki" od druhého Meijina Ohašio Soko.

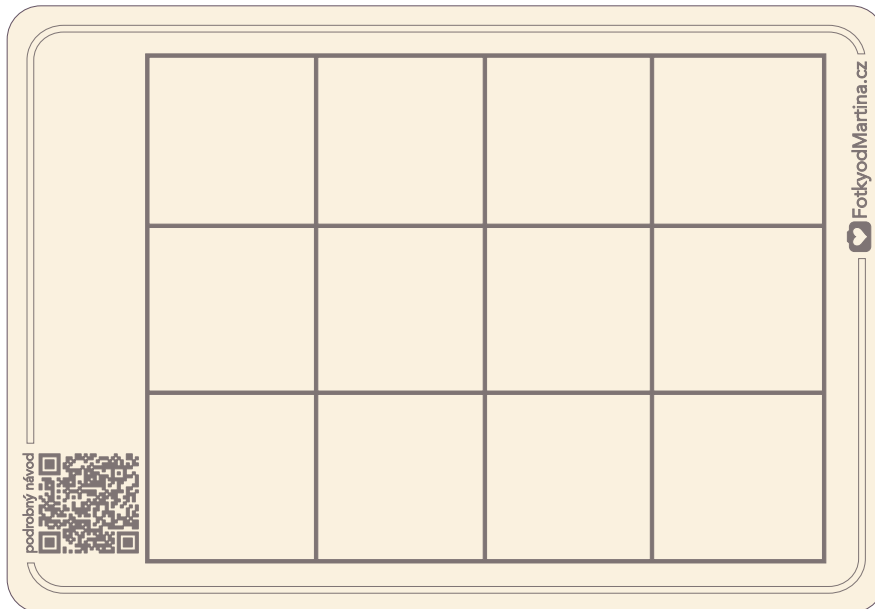
Zlatým věkem pro šógi bylo období Edo (1603-1868). Tokugawský šogunát svou politikou izolace umožnil rozkvet kulturních aktivit včetně šógi. V této době byl ustanoven prestižní titul Meijin (Mistr) a začali se objevovat profesionální hráči šógi.

Po pádu šogunátu Tokugawa ztratil systém iemoto (tradiční rodinné školy) v šógi svou moc. Od roku 1899 začaly noviny publikovat záznamy šógiových zápasů a v roce 1909 byla vytvořena Asociace šógi, předchůdce dnešní Japonské asociace šógi založené v roce 1947.

Dnes je šógi nejen součástí japonského kulturního dědictví, ale také živou hrou s profesionálními turnaji a rostoucí mezinárodní popularitou.

OBSAH BALENÍ:

1x Hrací deska.

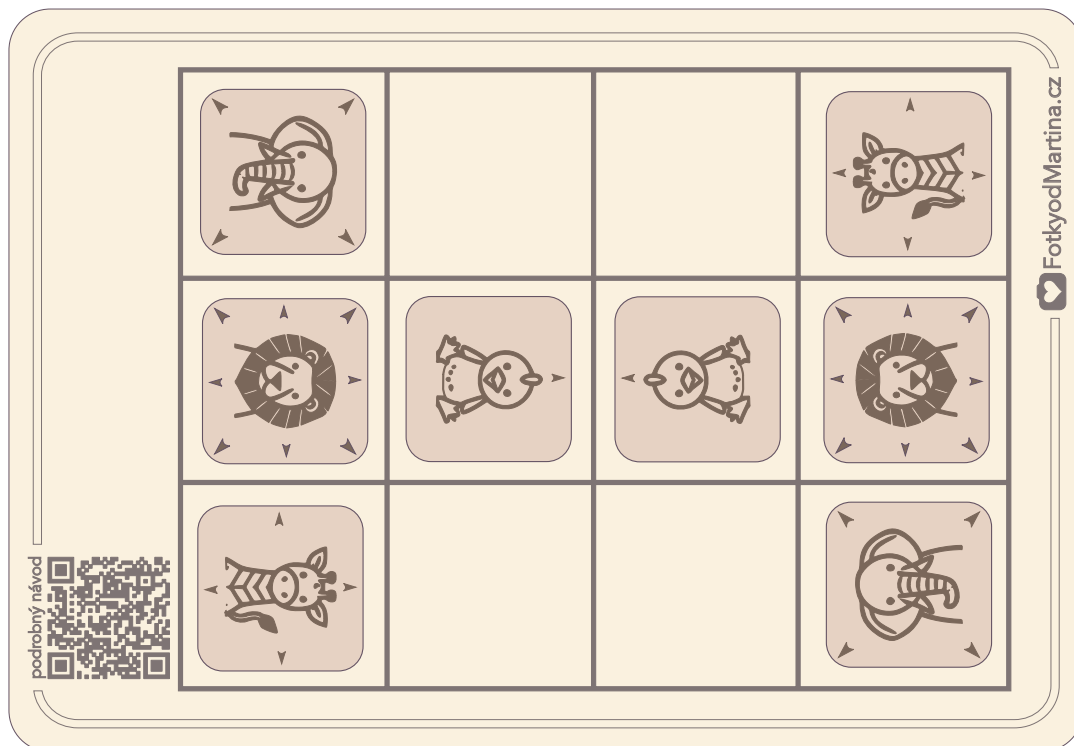


8x Hrací žeton.



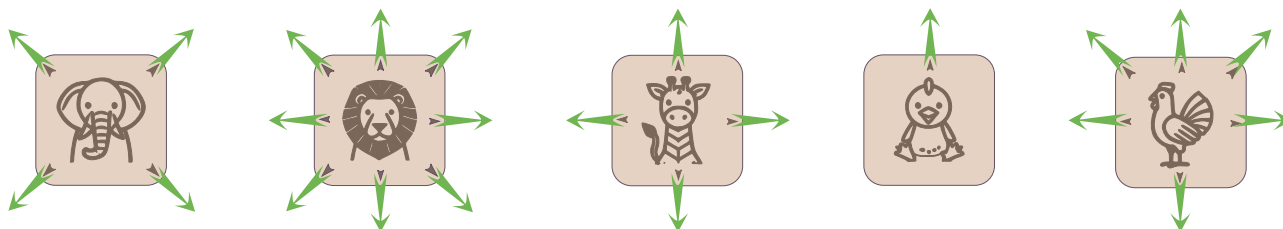
POSTAVENÍ NA ZAČÁTKU HRY.

Zvířat jsou umístěny nohami směrem k hráči kterému patří.
O hráči který bude hrát jako první rozhodne los nebo dohoda.



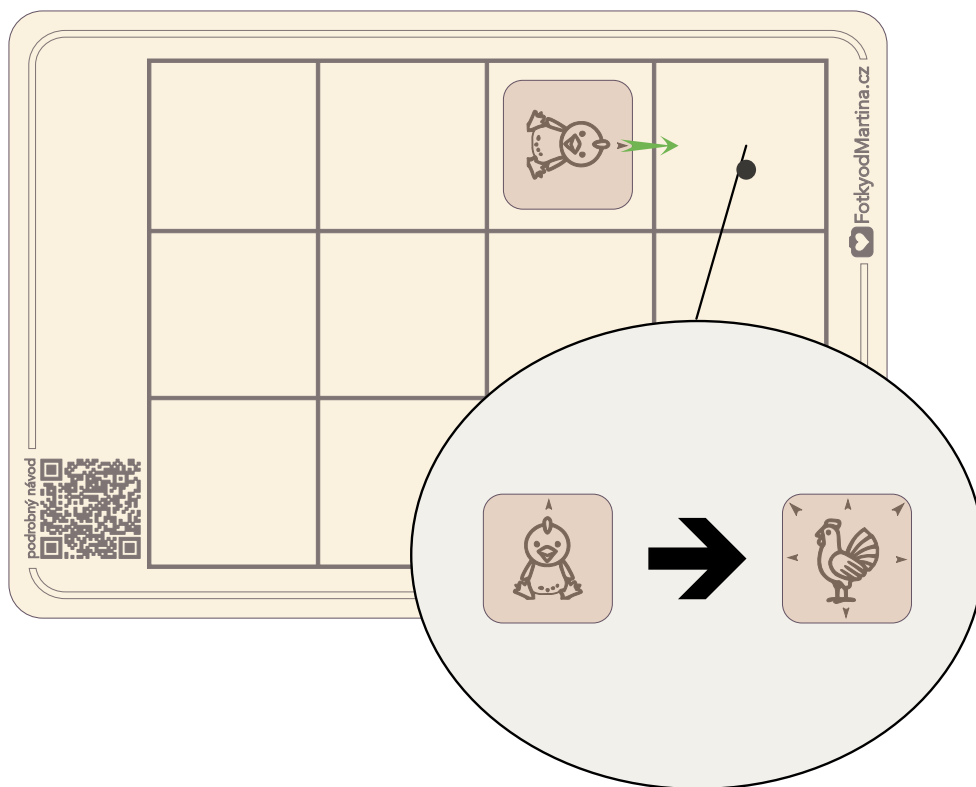
POHYB HERNÍMI ŽETONY.

Směr pohybu je na každém žetonu označen šipkou.
V každém kole musí hráč který je na tahu táhnout o jedno pole jedním žetonem, nebo jeden ze zajatých soupeřových žetonů položit na libovolné pole herní desky jako svůj nový žeton.



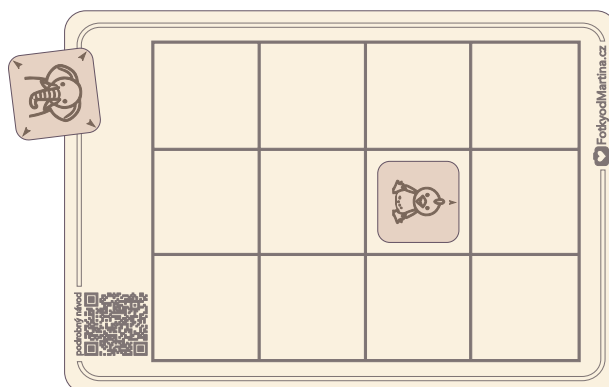
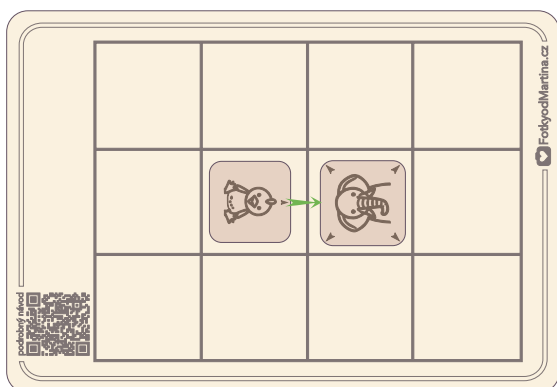
POVÍŠENÍ ŽETONU.

Pokud se kuře dostane na poslední dlaždici herní plochy, otočte žeton a stává se z něj slepice. Pokud však vložíte žeton který jste zajmuli soupeři jako kuře na poslední dlaždici herní plochy k povýšení nedojde.



ZAJMUTÍ ŽETONU.

Pokud se soupeřův žeton nachází v sousedním poli na které mohu táhnout a jsem na tahu, mohu tento žeton zajmout a to tím, že svůj žeton umístím na pozici žetonu který zajímám. Soupeřův žeton umístím na svou stranu herní desky mimo herní dlaždice a v následujícím tahu/tazích jej mohu vložit na libovolnou herní dlaždici.



KONEC HRY.

Jednomu z hráčů se podaří zajmout lva a zvítězí
Jednomu z hráčů se podaří dostat svým lvem aniž by byl v dalším tahu zajmnut na poslední dlaždici herní plochy a tím zvítězí.
Jeden hráč opakuje 3x stejný tah za sebou a tím nastává remíza.

