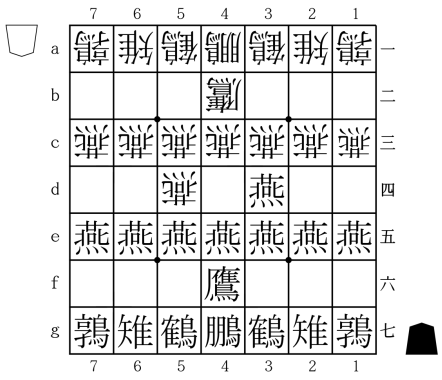
Tori Shôgi — 禽将棋

Tori Shôgi (Vogel-Schach) ist eine Shôgivariante, die Anfang 1799 von Toyota Genryu erfunden, traditionell aber seinem Lehrer Ôhashi Sôei zugeschrieben wird. Das Spiel wurde 1828 und nochmals 1833 der Öffentlichkeit präsentiert. Im Tori Shôgi tragen alle Steine die Namen von Vögeln, daher der Name des Spiels. So ist in dieser Variante nicht der König, sondern der Phönix Schachmatt zu setzen. Genauso wie bei seiner großen Schwester, findet in diesem Spiel die Einsetz- und die Promotionsregel Anwendung. Tori Shôgi gehört zu den sehr wenigen Shôgivarianten, die tatsächlich noch gespielt werden.



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Phönix Schachmatt zu setzen.

Spielbrett und Steine

Das Spiel wird von zwei Spielern gespielt: Sente (先手, wörtl. Anziehender, dt. Schwarz) und gote (後手, wörtl. Nachziehender, dt. Weiß). Das Brett besteht aus 49 rechteckigen Feldern in sieben Reihen und Sieben Linien. Alle Felder haben dieselbe Farbe. Jeder Spieler hat 16 Steine (駒, koma), die dieselbe Form wie Shôgisteine haben. Jeder Stein ist nach einem Vogel benannt. Jeder Spieler hat: 1 Phönix (鵬, ootori/hô), 1 Falken (鷹, taka/ô), 2 Kraniche (鶴, tsuru/kaku), 2 Fasane (雉, kiji/chi), 2 Wachteln (鶉, uzura/jun) und 8 Schwalben (燕, tsubame/en). Jeder Stein ist mit dem entsprechenden Kanji beschriftet. Steine, die befördert werden können, sind auf ihrer Rückseite entsprechend beschriftet. Der Falke kann zum Nepalhaubenadler (鵰, kumataka/shû) und die Schwalbe zur Feldgans (鴈, kari/gan) befördert werden. Von der Wachtel gibt es je einen linken und einen rechten Stein. Bei diesen ist auf der Rückseite vermerkt, um welchen es sich handelt. Sämtliche Steine haben dieselbe Farbe. Ihre Ausrichtung determiniert, von welchem Spieler sie kontrolliert werden.

Sente beginnt das Spiel. In jedem Zug kann ein Spieler einen seiner Steine bewegen, einen gegnerischen Stein schlagen und seinen Stein befördern oder einen Stein auf dem Brett einsetzen.

Bewegen und Schlagen

Ein gegnerischer Stein wird geschlagen, indem man seinen eigenen Stein auf das Feld bewegt, auf dem ein gegnerischer Stein steht. Der gegnerische Stein wird vom Brett genommen und kann nun von dem Spieler, der ihn geschlagen hat, im nächsten Spielzug wieder auf dem Brett, nun als eigener Spielstein, wiedereingesetzt werden. Ein Stein darf nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits von einem eigenen Stein besetzt wird.

Einsetzen

Wird ein Stein eingesetzt, darf dieser nur auf ein unbesetztes Feld eingesetzt werden. Sämtliche Steine werden unbefördert eingesetzt. Für die Schwalbe gelten drei Sonderregeln: Erstens darf die Schwalbe nicht in der letzten Reihe eingesetzt werden, da sie dort keinen legalen Zug mehr ausführen könnte. Zweitens darf eine Schwalbe nicht auf eine Linie gesetzt werden, auf der sich bereits zwei Schwalben befinden. Eine Feldgans zählt nicht als Schwalbe. Drittens darf nicht durch Einsetzen einer Schwalbe der Gegner unmittelbar Schachmatt gesetzt werden.

Befördern

Die zwei letzten Reihen sind für den jeweiligen Spieler seine Beförderungszone. Führt ein Stein seine Bewegung vollständig oder teilweise, d.h. bewegt sich in oder aus der Beförderungszone heraus, kann dieser Stein im Anschluss an die Bewegung befördert werden. Dabei wird der Stein auf die Vorderseite gedreht, so dass seine Rückseite oben liegt. Der Stein verfügt nun über die neuen entsprechenden Bewegungsmöglichkeiten.

Sennichite (千日手)

Wenn die gleiche Stellung dreimal wiederholt wird, muss der Spieler, der die Zugsequenz begonnen hat, seinen Zug ändern. Eine Stellung wird als gleich angesehen, wenn die Stellung der Steine auf dem Brett und die Steine in der Hand die gleichen sind.

Schach und Schachmatt

Zieht ein Spieler einen Stein, dass der Stein droht im nächsten Zug den gegnerischen Phönix zu schlagen, wird dies als „Schach geben" bezeichnet, der gegnerische Phönix „steht im Schach". Ein Spieler ist verpflichtet, dass Schach im nächsten Zug zu beenden. Wenn der Phönix eines Spielers im Schach steht und dieser keinen legalen Zug durchführen kann, der seinen Phönix aus dem Schach herausbringt, es also unumgänglich ist, dass der gegnerische Spieler in seinem nächsten Zug den Phönix schlägt, dann ist dies Schachmatt und der Spieler hat verloren. Dauerschach ist verboten.

Spielende

Der Spieler, der den gegnerischen Phönix schlägt, gewinnt. Steht der Phönix im Schachmatt, gibt der Spieler auf. Das sollte geschehen, indem er sich verbeugt und deutlich „Makemashita" „Ich habe verloren" sagt. Dabei wird üblicherweise die rechte Hand über die das Komadai (駒台) gehalten. Ein Spieler verliert sofort, wenn er einen illegalen Zug ausführt. Es ist nicht erlaubt, absichtlich einen illegalen Zug auszuführen. Es ist ebenfalls nicht erlaubt, ein Remis zu vereinbaren.

Handicapspiele

Bei Spielen mit Spielern unterschiedlicher Stärke kann mit Handicap gespielt werden. Gote spielt das Spiel mit einer dem Spielstärkeunterschied entsprechenden Zahl von Steinen weniger und beginnt das Spiel. Es ist zu beachten, dass die entfernten Steine nicht im weiteren Verlauf des Spiels zur Verfügung stehen; sie werden komplett entfernt.

Übliche Handicaps sind: Gotes linke Wachtel wird entfernt; Gotes Falke wird entfernt; Gotes Falke und linke Wachtel werden entfernt; Gotes Falke und beide Wachteln werden entfernt.

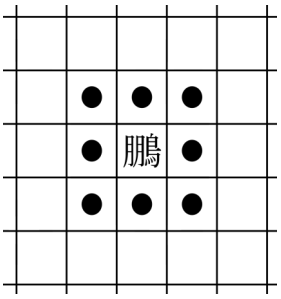
Notation

Die Notation folgt der westlichen oder japanischen Notation des Shôgi. Die Abkürzungen können der Tabelle der Spielsteine entnommen werden.

© Fabian Krahe für Shôgi Hamburg 2019

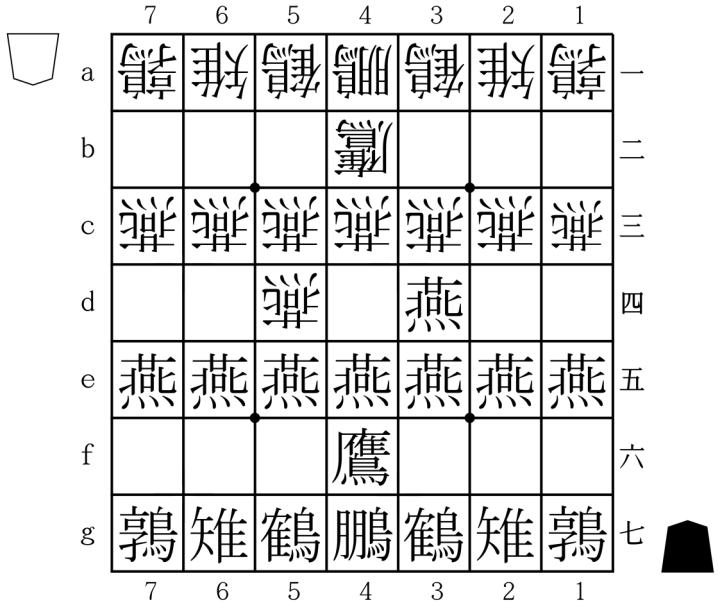
Tori Shôgi — 禽将棋

Die Bewegung der Steine

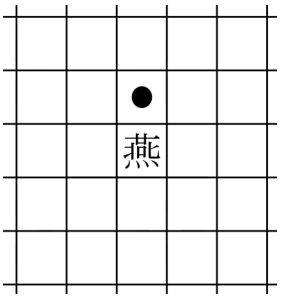


Der Phönix (Ph)

Der Phönix kann sich ein Feld in jede Richtung bewegen, orthogonal und diagonal.

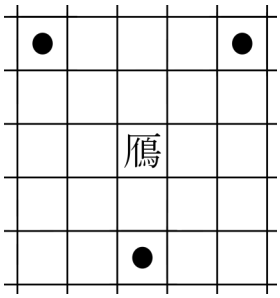


Grundstellung



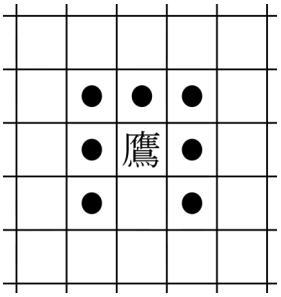
Die Schwalbe (Sw)

Die Schwalbe kann sich ein Feld direkt nach vorne bewegen.



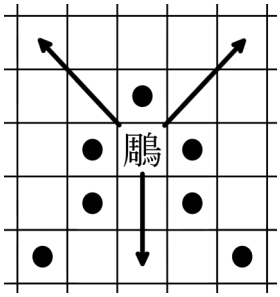
Die Feldgans (+Sw)

Die Feldgans kann auf das zweite diagonal vor ihr liegende Felde oder auf das zweite Feld direkt hinter ihr springen. Sie kann damit andere Steine überspringen. Beachte, dass die Feldgans durch ihre eingeschränkte Bewegung nur etwa ein viertel der Felder auf dem Spielbrett erreichen kann.



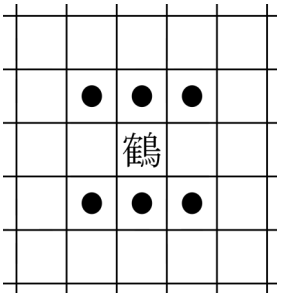
Der Falke (Fa)

Der Falke kann sich ein Feld in jede Richtung bewegen, orthogonal und diagonal, nur nicht direkt hinter sich. Er kann zum Nepalhaubenadler befördert werden.



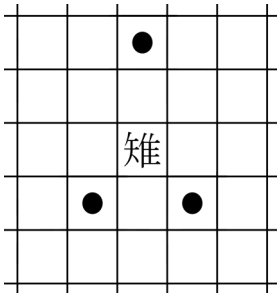
Der Nepalhaubenadler (+Fa)

Der Nepalhaubenadler kann sich beliebig weit diagonal vorwärts oder direkt rückwärts bewegen. Oder er kann sich ein Feld direkt vorwärts oder seitlich bewegen oder bis zu zwei Felder diagonal nach hinten.



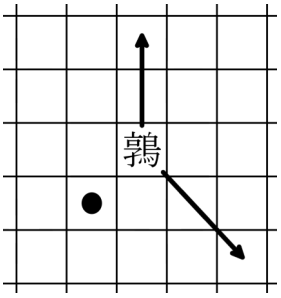
Der Kranich (Cr)

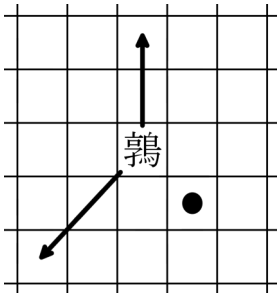
Der Kranich kann sich ein Feld diagonal oder ein Feld vor- oder rückwärts bewegen.



Der Fasan (Pt)

Der Fasan kann sich ein Feld diagonal rückwärts bewegen oder er kann auf das zweite Feld direkt vor sich springen. Dabei kann er andere Steine überspringen. Beachte, dass der Fasan durch seine Bewegung nur etwa die Hälfte der Felder auf dem Spielbrett erreichen kann.





Linke Wachtel und Rechte Wachtel (Q; LQ & RQ)

Die linke Wachtel kann sich ein Feld diagonal nach links hinten bewegen. Oder die linke Wachtel kann sich beliebig weit direkt nach vorne oder diagonal nach rechts hinten bewegen.

Die rechte Wachtel kann sich ein Feld diagonal nach rechts bewegen. Oder die rechte Wachtel kann sich beliebig weit direkt nach vorne oder diagonal nach links hinten bewegen.

© Fabian Krahe für Shôgi Hamburg 2019