

Das japanische Schachspiel

Shogi

Schritt für Schritt

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

Eine kurze Einführung für Anfänger

Diese kurze Einführung wendet sich an Shogianfänger. In der vorliegenden Version ist sie noch unvollständig und wächst ab und zu mal wieder um eine Seite. Die aktuelle Version kann man derzeit immer von www.shoginet.de herunterladen. Scheue Dich nicht bei Fragen den Autor unter der im Impressum der Website oder am Ende dieser Einführung genannten E-Mail-Adresse direkt anzusprechen.

- Was ist Shogi?
- Spielregeln (Überblick)
- Die Zugvorschriften der Spielsteine
- Die ersten Schritte
- Castles (Strategien zur Königssicherung)
- Exkurs General-Shogi (Kleinfeldvariante)
- Mattbilder / erste Mattaufgaben
- Taktische Grundsätze
- Turniere
- Tsume
- So findest Du Anschluss an die Shogiszene

Was ist Shogi?

Shogi ist ein Brettspiel. Es geht vermutlich, wie das hierzulande populäre Schachspiel, auf das alte indische Chaturanga zurück. Es gehört damit zur Familie der Königsspiele, bei denen es darum geht mit einer Streitmacht unterschiedlich begabter Steine den König des Gegners zu fangen.

Shogi ist in Europa ein eher exotisches Spiel. Seit Ende der 1980er Jahre werden, zunächst in England, Turniere ausgerichtet. In Japan hat das Spiel eine jahrhundertlange Tradition, Millionen von Menschen spielen es dort, darunter auch 150 vom Verband mit einem stattlichen Jahresgehalt bezahlte Profis.

Bei Shogi spielen, wie bei Schach, Dame, Mühle oder Go, zwei Spieler gegeneinander, indem sie abwechselnd Spielsteine setzen. Naja, das mit dem „Setzen“ ist jetzt schon wieder so eine Sache. Beim Go werden die Steine abwechselnd *gesetzt* und bewegen sich dann nicht mehr, bei Mühle werden sie in der Eröffnungsphase *gesetzt* und später *gezogen*, also bewegt. Bei Schach und Dame werden sie nur bewegt.

Während im Mühlespiel für alle Steine die gleichen Zugvorschriften gelten (Zug auf einen benachbarten Kreuzungspunkt), gibt es beim Damespiel schon die Möglichkeit einen einfachen Stein zu einer Dame zu entwickeln, die dann weitreichendere Zugmöglichkeiten hat. Im Schach ist es so, dass es von Anbeginn verschiedene Steine mit verschiedenen Zugmöglichkeiten gibt.

Das Ziel bei Go ist es Gebiete zu erobern, bei Mühle und Dame geht es dagegen darum den Gegner komplett zu vernichten, ihm also alle (bei Mühle *fast* alle) seine Steine abzunehmen. Bei den Königsspielen Schach und Shogi gewinnt, wer zuerst den König der Gegenpartei gefangen hat.



Werfen wir einen Blick auf die Spielsteine. Bei Go, Mühle und Dame sind alle Steine gleich geformt. Die Farben Schwarz und Weiß symbolisieren die „Mannschaftszugehörigkeit“. Schachfiguren sind richtige dreidimensionale Figuren, beispielsweise in der Form von Pferdeköpfen oder Türmen – ebenfalls schwarz und weiß.

Shogisteine dagegen sind flache Fünfecke, mit sino-japanischen Schriftzeichen. Im Gegensatz zu den anderen genannten Spielen haben sie alle die gleiche Farbe: Weiß mit Schwarzer Schrift. Die

Zugehörigkeit zu einer Mannschaft wird durch die Richtung der Schrift bzw. der oberen Ecke des Spielsteines ausgedrückt. Das hat natürlich seinen Grund: bei Shogi können die Spielsteine die Fronten wechseln. Außerdem haben die meisten der Shogisteine auf der Unterseite noch einmal ein anderes Schriftzeichen. Doch zu alledem später mehr.

In den Diagrammen in unserer Einführung und auch in nahezu der gesamten weiteren Shogiliteratur wird nur das obere der beiden Schriftzeichen der Spielsteine verwendet.

Das Shogibrett hat 9 mal 9 Felder und ist damit etwas größer als das westliche Schachbrett. Auch haben die Felder kein „Schachbrettmuster“ sie sind einfarbig und nur durch dünne Linienzeichnungen getrennt.

Spielregeln

Es wird abwechselnd gezogen und es gilt den König des Gegners zu fangen. Jede Spielfigur hat ihre Zugvorschrift (siehe nächste Seite). Begonnen wird mit der Grundstellung (Bild rechts).

Schlagen und Einsetzen

Wenn Du mit einer Figur auf ein Feld ziehen kannst, auf der die Figur eines Gegners steht, dann darfst Du diese schlagen. Jetzt hast Du eine Figur auf der Hand. Vom nächsten Zug an kannst Du entscheiden ob Du einen normalen Zug mit einer Figur auf dem Brett ausführst oder ob Du eine Figur aus Deiner Hand an einer beliebigen Stelle auf dem Brett einsetzt (besondere Regeln hierzu siehe unten).

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	a
	飛						角		b
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	c
									d
									e
									f
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	g
	角						飛		h
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	i

Beförderung

Wenn Du mit einer Figur in das gegnerische Camp kommst, das sind die letzten drei Reihen (Reihen sind quer, Linien sind längs!), dann darfst Du sie befördern: während Du ziehst, drehst Du die Figur um. Vom nächsten Zug an hat sie dann eine andere Zugvorschrift (siehe nächste Seite)

Regeln beim Befördern

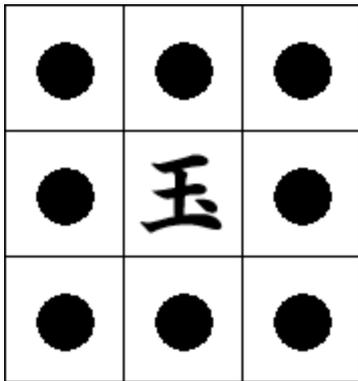
- Beförderung ist möglich beim Zug in die gegnerische Zone, innerhalb der Zone oder aus der Zone heraus.
- Beförderungszwang besteht nur, wenn die Figur sonst keinen gültigen Zug mehr hätte: Bauer und Lanze beim Zug auf die letzte Reihe, Springer beim Zug auf eine der beiden letzten Reihen, weil diese drei Figuren weder nach hinten noch auf die Seite ziehen können.
- Eine Rückbeförderung gibt es nicht.
- König und Goldgeneral werden nicht befördert.

Besondere Regeln beim Einsetzen

- Figuren werden immer in unbefördertem Zustand eingesetzt. Erst wenn sie einen Zug auf dem Brett ausführen können Sie nach den beschriebenen Regeln befördert werden.
- Sie dürfen nur dort eingesetzt werden, wo sie theoretisch noch Zugmöglichkeiten haben. Also Bauer und Lanze nicht auf die letzte Reihe, Springer nicht auf die beiden letzten Reihen.
- Ein Bauer darf nicht auf einer Linie eingesetzt werden, auf der schon ein (unbeförderter) Bauer steht (ein beförderter Bauer stört dagegen nicht).
- Ein Bauer darf nicht so eingesetzt werden, dass der gegnerische König damit schachmatt wäre.

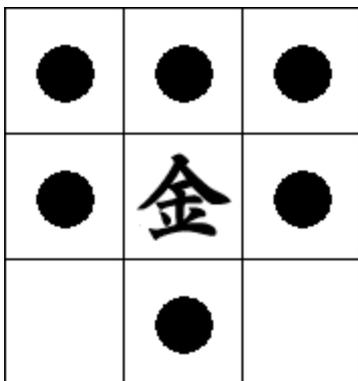
Jetzt musst Du noch die Zugvorschriften lernen, dann kann es eigentlich losgehen.

Die Zugvorschriften



Der König (in der Notation hat er das Symbol „K“), die Hauptperson im Spiel. Ihm gilt die ganze Aufmerksamkeit. Er darf in jedem Zug ein Feld weit in eine beliebige Richtung ziehen. Befördert werden kann er nicht, es gibt ja nichts mehr über dem König.

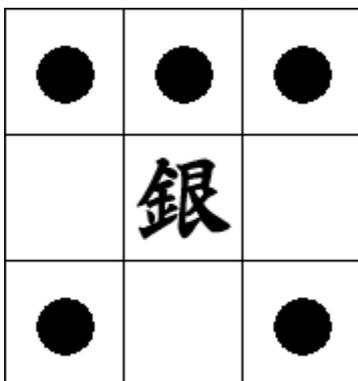
Strenggenommen gibt es nur einen König. Der andere heißt Jadegeneral und hat im Schriftzeichen rechts dieses Anhängsel, während der König nur mit den vier Strichen symbolisiert wird. Aber beide ziehen gleich. Der ältere oder hochrangigere Spieler bekommt den König, der andere den Jadegeneral. Alles muss seine Ordnung haben.



Der Goldgeneral (G), auch kurz Gold genannt, steht im Rang unter dem König. Er zieht ähnlich wie dieser, darf aber nicht schräg zurück. Befördert wird er nicht, über ihm gibt es ja nur den König und „es kann nur einen geben“!

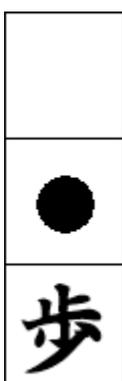
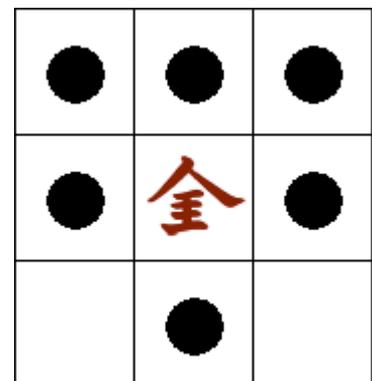
Er wird gerne zum unmittelbaren Schutz des eigenen Königs eingesetzt. Außerdem ist er wohl die Figur, die am häufigsten durch Einsetzen mattsetzt.

Für Kundige des westlichen Schachspiels sind die Generale sehr ungewohnte Figuren.



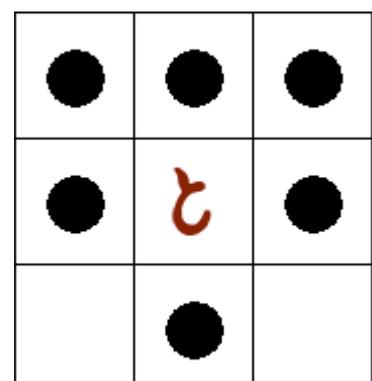
Der Silbergeneral (S) oder Silber zieht ebenfalls ähnlich wie der König, kann allerdings nicht gerade auf die Seite oder nach hinten. Gerade an den Seiten ist er sehr empfindlich.

Befördert (rechtes Bild) zieht er wie ein Gold und verliert dabei die Fähigkeit nach diagonal hinten zu ziehen.

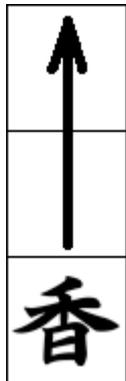


Der Bauer (P) zieht immer ein Feld nach vorne. Im Gegensatz zum westlichen Schach schlägt er auch ein Feld nach vorne (und nicht etwa schräg), was dazu führt, dass sich Bauern nicht gegenseitig blockieren können. Das Spiel wird dadurch offener als Schach. Der beförderte Bauer heißt Tokin und zieht wie ein Goldgeneral.

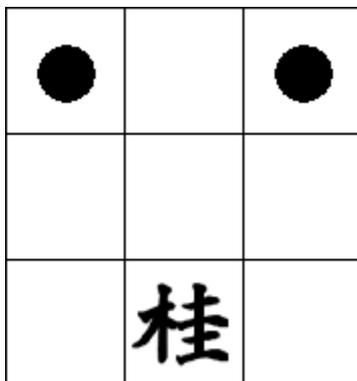
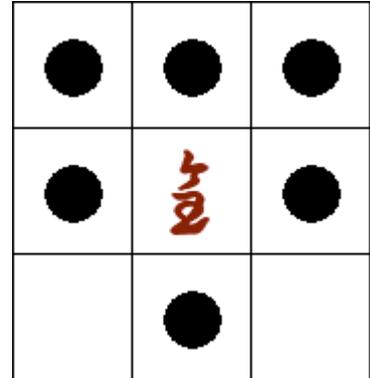
Bauern dürfen nicht auf einer Linie eingesetzt werden, auf der schon ein (unbeförderter) Bauer der gleichen Mannschaft steht. Bauern dürfen auch nicht auf der letzten Reihe eingesetzt wer-



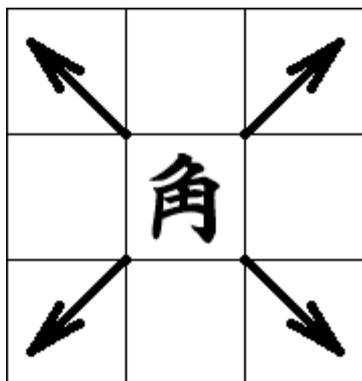
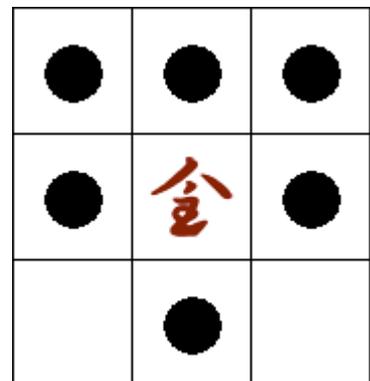
den, weil sie dann nicht mehr ziehen können. Schließlich ist der Bauer noch die einzige Figur, die nicht mit Matt eingesetzt werden darf (wohl aber mit Schach). Matt *setzen* (durch Zug, nicht durch Einsetzen) darf er natürlich.



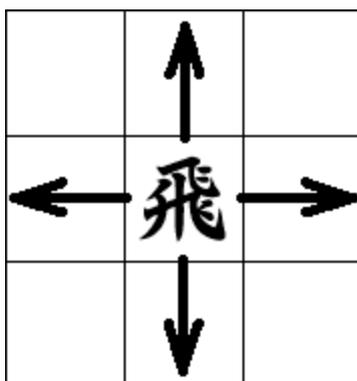
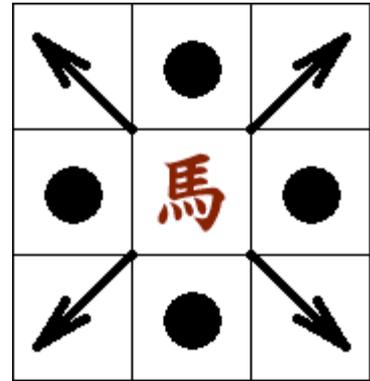
Die Lanze (L) zieht beliebig weit geradeaus (nicht zurück, nicht auf die Seite). Ist sie befördert, zieht sie wie ein Goldgeneral. Sie darf überall eingesetzt werden, außer natürlich auf der letzten Reihe.
Man erkennt noch gewisse Gemeinsamkeiten mit dem Turm des westlichen Schachs: in der Anfangsaufstellung die Position in der Ecke sowie die gerade und weitreichende Bewegungsweise.



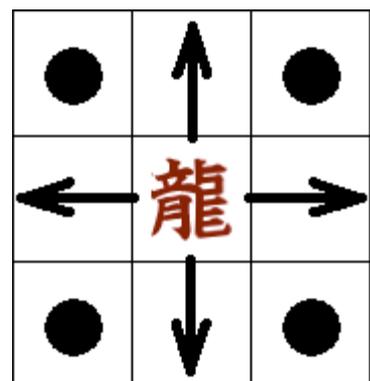
Der Springer (N) zieht ein Feld nach vorne und dann noch eins diagonal weiter nach vorne. Er hat also maximal zwei Zugmöglichkeiten. Wie beim Schach darf er als einzige Figur andere Spielsteine überspringen. Befördert zieht er wie ein Goldgeneral. Er darf nicht auf den letzten beiden Reihen eingesetzt werden.



Der Läufer (B) ist eine bewegliche Figur mit großer Reichweite. Er zieht diagonal beliebig weit – genau wie im Schach. Befördert wird er zum Pferd und kann zusätzlich noch ein Feld weit gerade gehen. Das Pferd ist der stärkste Verteidiger.



Der Turm (R) zieht gerade in alle vier Himmelsrichtungen, beliebig weit – ebenfalls genau wie beim Schach. Befördert wird er zum Drachen, kann zusätzlich noch ein Feld weit diagonal gehen und ist der stärkste Angreifer auf dem Brett.



Die ersten Schritte

Jetzt wirst Du spielen wollen. Als Anfänger, der auch im Schach der westlichen Welt ungeübt ist, solltest Du Dich vielleicht zum Einstieg noch mit dem Thema „General-Shogi“ befassen (siehe Exkurs Generalshogi).

Wenn sich keiner findet, der mit Dir spielt und Du auch nicht gegen Dich selbst spielen willst, dann bleibt Dir nur noch der Computer. Im Internet kann man als Anfänger gut auf www.playok.com spielen. Man kann sich aber auch ein Spielprogramm besorgen und unabhängig vom Internet spielen. Ein schwaches, für Anfänger geeignetes Programm ist *Shogivariants*. Weitere gute und im Westen bekannte Programme sind *Spear* und *Bonanza*. Alle genannten Programme sind Freeware, dürfen also kostenlos heruntergeladen und genutzt werden.

Mehr Informationen findest Du auf www.shoginet.de.

Wenn Du anfängst zu spielen, beachte folgende drei Grundregeln:

1. Sichere Deinen König, 2. Sichere Deinen König, 3. Sichere Deinen König

Das sind die wichtigsten Regeln überhaupt. Dein König muss gut geschützt sein! Denn wenn Du ihn verlierst, ist das Spiel aus. Eine gute Strategie ist die folgende: **Schütze Deinen König mit drei Generälen und zwar zwei Gold und einem Silber.** Mit dem zweiten Silber, Deinem Turm und ein oder zwei Bauern beginnst Du Deinen Angriff.

Die Stellung, die den König schützt, nennt man Burg oder Castle. Es gibt viele Arten von Burgen, die meist auch einen besonderen Namen haben (im Regelfall japanisch). Hier ein Beispiel für eine sehr einfache Burg, die Du vielleicht mal in Deinen ersten Spielen ausprobieren solltest. Du ziehst als erstes den linken Gold, dann den Silber, danach vielleicht den König und schließlich den letzten Gold.

								歩	e	
									f	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	g	
	角	金	銀	金				飛	h	
香	桂		玉				銀	桂	香	i
9	8	7	6	5	4	3	2	1		

Diese Burg hast Du sehr schnell gebaut und sie ist auch für Anfänger leicht zu merken. Denk daran, dass Du für dieses Castle Deine drei Burggeneräle immer ein Feld schräg nach vorne ziehst. Schräg!! Das ist wichtig!

Im Angriff lässt Du Deinen Bauern in der zweiten Reihe (vor deinem Turm) laufen und unterstützt ihn mit dem Turm und dem zweiten Silber, den Du nicht in der Burg verbaut hast.

Dein Gegner wird vielleicht versuchen Deine Burg von vorne mit Bauern anzugreifen. Wenn sein Bauer schließlich auf

die f-Reihe kommt, schlägst Du ihn einfach. Er wird wahrscheinlich Deinen Bauern schlagen. Den Bauern, den Du ihm eben abgenommen hast, kannst Du dann im nächsten Zug wieder auf seinem Ausgangsfeld einsetzen und so die entstandene Lücke in Deiner Burgmauer schließen.

Diese einfachen Tipps sollten als Plan für Deine ersten Partien genügen.

Weitere Castles

Wenn Du erste Erfahrungen gesammelt hast, möchtest Du vielleicht weitere Burgen ausprobieren. Hier sind noch zwei, die für Anfänger recht gut geeignet sind.

Das Mino

Für das Mino brauchst Du sieben Züge. Zuerst kommt der Turm nach links und macht Platz, dann geht der König nach rechts. Anschließend geht der Silber eins nach vorne. Zum Schluss baust Du Dir mit dem Zug des Randbauern ein Fluchtloch und ziehst noch den zweiten Gold nach.

				歩
歩	歩	歩	歩	
金		銀	玉	
	金		桂	香

Das Mino ist gut geeignet, wenn Du einen Angriff von der linken Seite erwartest – also dann, wenn Dein Gegner seinen Turm auf der Seite lässt, auf der er ursprünglich steht. Ein sinnvoller Gesamtaufbau für das Mino kann wie folgt aussehen:

		歩	歩	歩				歩	f
歩	歩	角	銀		歩	歩	歩		g
			飛	金		銀	玉		h
香	桂				金		桂	香	i
9	8	7	6	5	4	3	2	1	

Das Anaguma

		歩	
歩	歩	角	歩
香	銀	金	
玉	桂	金	

Etwas langwierig (11-12 Züge) aber auch ganz brauchbar ist das Anaguma. Du kannst es mit und ohne Läufer bauen. Es verteidigt nach vorne und auf die Seite. Beachte aber, dass bei der Variante mit dem Läufer der Bauer vor dem Läufer nicht gedeckt ist. Das ist eine Schwachstelle.

歩	歩	歩	歩
	金	銀	香
	金	桂	玉

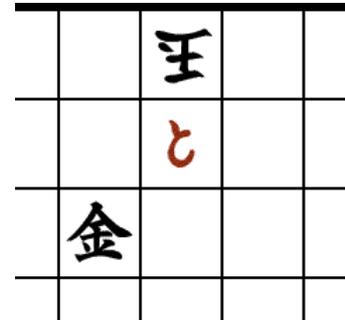
Das Anaguma musst Du schon ein paar-mal üben, damit Du die Züge nicht in einer falschen Reihenfolge machst und sich die Figuren auf einmal gegenseitig blockieren. Der Silber zieht erst, wenn der König in der Ecke ist!

Mattbilder

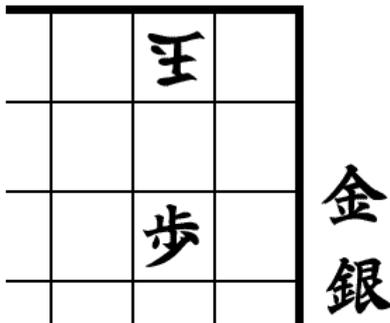
Um den Gegner besser mattsetzen zu können ist es sinnvoll sich einige typische Mattbilder einzuprägen. Meistens ist es der Goldgeneral, der mattsetzt – bzw. eine zum Goldgeneral beförderte Leichtfigur oder ein Tokin.



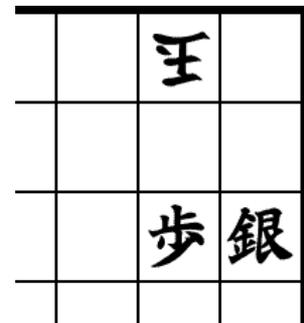
Häufig wurde der gegnerische König zunächst an seine Grundlinie zurückgedrängt, eine unterstützende Figur deckt das Feld direkt vor dem König und der Gold zieht auf dieses Feld (oder wird auf diesem eingesetzt).



Mattaufgaben



Bei der Aufgabe im linken Diagramm hast Du einen Gold und einen Silber auf der Hand. Du kannst im nächsten Zug mattsetzen. Welchen der beiden Generäle musst Du einsetzen? Auf welchem Feld?



Bei der zweiten Aufgabe (rechts) hast Du nichts in der Hand aber genug auf dem Brett. Auch hier setzt Du in einem Zug matt. Wieviele Lösungen gibt es? Welche?

Exkurs General-Shogi

Diese Variante ist besonders für Einsteiger ohne (Schach-)Vorkenntnisse geeignet, die sich beim Anblick des großen Shogibrettes mit seinen 40 merkwürdigen Figuren noch etwas überfordert fühlen.

銀	金	王	金	銀
	歩	歩	歩	
	歩	歩	歩	
銀	金	玉	金	銀

General-Shogi wird auf einem kleineren Brett gespielt. Die Regeln sind im Grunde die gleichen. Es gibt allerdings zwei Abweichungen:

- Die Beförderungszone ist nur zwei Reihen breit.
- Das Ziel des Spieles ist es nach wie vor den König des Gegners zu fangen. Wem es aber zuvor gelingt den Thron (das Ausgangsfeld) des gegnerischen Königs mit seinem eigenen König zu besteigen, der hat ebenfalls gewonnen.

Wie man sieht, wird nicht mit allen Figuren gespielt. Um sich an das Wesen des Spieles zu gewöhnen, kommen zunächst nur König, Generäle und Bauern zum Einsatz. Diese Variante ist allerdings knifflig genug, denn schon mit

dem ersten Zug bist Du mitten im Getümmel, da sich die Bauern direkt gegenseitig schlagen können.

Wenn Du Dich in dieser Variante fit genug fühlst, kannst Du den Schwierigkeitsgrad langsam steigern. Dazu gibst Du in der nächsten Ausbaustufe jeder Partei eine Lanze auf die Hand, die vom ersten Zug an eingesetzt werden darf. Die Ausgangsstellung auf dem Brett bleibt die gleiche.

In der nächsten Ausbaustufe bekommt jeder zusätzlich einen Springer auf die Hand. Jetzt muss man wieder ganz schön umdenken, denn wenn Du im ersten Zug mit einem Bauern den Bauern Deines Gegners schlägst, kann Dein Gegner auf das Ausgangsfeld Deines Bauern einen Springer einsetzen und so im nächsten Zug einen General für den Springer bekommen.

Sobald Du in der General-Shogi-Variante mit Lanze und Springer auf der Hand die Übersicht behältst, kannst Du Dich an das Große Shogibrett wagen und Deine ersten Versuche mit den beiden noch fehlenden Figuren Turm und Läufer unternehmen.

Und noch etwas:

Wenn Du gegen einen wesentlich stärkeren Spieler spielst, bitte ihn, Dir ein paar Figuren vorzugeben. Er nimmt dann einfach zu Beginn ein paar seiner Steine aus dem Spiel (ganz aus dem Spiel, weder er noch Du bekommt diese Figuren auf die Hand). Mit jeder Figur, die er weniger hat als Du, steigen Deine Chancen. So könnt Ihr beide herausfinden bei welcher Vorgabe, das heißt bei der Herausnahme welcher Figuren, ihr beide etwa die gleichen Chancen habt. Ein Spiel mit ausgeglichener Chancenverteilung ist meist für beide interessanter. Und wenn Du einmal ein starker Spieler geworden bist, dann gib auch Du in Trainingspartien den Schwächeren etwas vor.

Taktische Grundsätze

Bauer: Wie im Schach sind auch im Shogi die Bauern die Seele des Spiels. Man sollte sich bemühen möglichst immer einen auf der Hand zu haben. Wichtige Aufgaben der Bauern sind den Schutzwall vor dem eigenen König zu bilden und beim Einsetzen die Figuren des Gegners zu zwingen auf ungünstige Felder zu ziehen und so die Ordnung in der gegnerischen Verteidigung zu zerstören.

Gold: Der Gold ist zwar nicht die stärkste, aber in gewisser Weise die wichtigste Figur. Meist ist er es, der mattsetzt. Daher gibt es auch das Sprichwort „behalte den Gold bis zum Schluss“ (zum Mattsetzen). Aber eine Verteidigung ohne Goldgeneral bricht auch schnell zusammen. Die meisten Castles beinhalten zwei Gold und einen Silber. Nützlich ist oft die Sicherung der Grundreihe gegen den gegnerischen Turm (Drachen) mit einem Bauern auf der ersten und einem Gold auf der zweiten Reihe, die sich gegenseitig decken.

Silber: Da meist nur einer im eigenen Castle benötigt wird, ist er oft der erste, der im gegnerischen Lager Verwirrung stiftet.

Lanze: Die Lanze ist eine Figur mit großer Reichweite. Aber Vorsicht, Sie kann nur nach vorne. Das kann ihr leicht zum Verhängnis werden, wenn der Gegner ihr einen gedeckten Bauern vor die Nase setzt – dem kann sie nicht mehr ausweichen. Da sie nur vorwärts kann, ist es meistens am günstigsten sie möglichst weit hinten einzusetzen. Gut geeignet ist sie um aus einer sicheren Entfernung einen Deiner Bauern und dessen Umwandlung im gegnerischen Lager zu unterstützen.

Springer: Auch der Springer kann nur nach vorne und wird leicht das Opfer eines gegnerischen Bauern. Im Gegensatz zur Lanze kann er diesen Bauern nicht einmal bedrohen. Also auch hier Vorsicht walten lassen und nicht zu früh und ohne Unterstützung mit dem Springer nach vorne. Gefährlich wird der Springer auf der Hand, da sich der Gegner ständig vor einem Einsetzen mit Gabel hüten muss.

Turm und Läufer: Der beförderte Läufer ist ein ausgezeichnete Verteidiger. Er verteidigt fast so gut wie drei Generäle. Daher ist es meist gut, wenn man ihn nach der Beförderung zurückzieht. Der Turm dagegen sollte nach der Beförderung im gegnerischen Lager bleiben und den Mattangriff unterstützen. Er gilt als der stärkste Angreifer.

König: Es ist auf den ersten Blick vielleicht überraschend, aber wenn der König die Grundreihe des Gegners erreicht (englisch: entering king), kann er fast nicht mehr mit Erfolg angegriffen werden – besonders, wenn er sich noch mit zwei, drei beförderten Bauern umgeben kann. Das liegt daran, dass die meisten Figuren eher nach vorne orientiert sind und einen König auf der eigenen Grundreihe rückwärts angreifen müssten. Haben beide Parteien ihren König im gegnerischen Lager und können die Könige nicht mattgesetzt werden, kann eine Shogipartie ausnahmsweise auch mal unentschieden enden.

Turnierleben in Deutschland

Das Turnier ist natürlich das Salz in der Suppe. Hier kann man sich mit andere Spielern messen, Preise gewinnen, Leute kennenlernen.

Da es in Deutschland kaum mehr als 50 aktive Spieler gibt, finden leider auch nicht allzuvielen Turniere statt und mitunter muss man ganz schön weit fahren um an einem Turnier teilnehmen zu können. Glück haben Leute aus dem Raum Ludwigshafen, München oder Paderborn, denn hier gibt es größere Spielergruppen und entsprechend auch Turnierangebote. Etwas kleinere Gruppen, die derzeit zwar keine Turniere aber hin und wieder Spielabende ausrichten, noch in Darmstadt, Stuttgart und einigen anderen Städten.

Turniershogi wird mit Uhren gespielt. Jeder Spieler erhält eine Bedenkzeit zwischen 20 und 60 Minuten für die ganze Partie. Ist die Bedenkzeit verbraucht, so muss jeder Zug innerhalb von 30 oder 40 Sekunden ausgeführt werden. Diese Phase nennt man Byoyomi. Wird dabei auch nur ein einziges Mal diese Zeit überschritten, ist die Partie verloren. Üblich ist auch, dass der Spieler, der einen ungültigen Zug ausführt, die Partie verloren hat. Tritt einmal der sehr seltene Fall eines Unentschiedens auf, so wird sofort mit der verbleibenden Bedenkzeit eine zweite Partie zur Entscheidung gespielt.

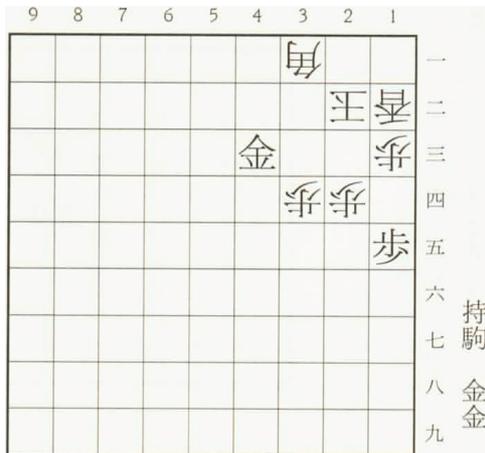
Spieler, die an Turnieren teilnehmen, erhalten eine (dem ein oder anderen aus der Schachszene bekannte) ELO-Zahl. Das ist eine Zahl zwischen 1 und etwa 2600, die die derzeitige Spielstärke des Spielers wiedergibt (je höher desto besser) und sich mit jedem Turnier nach oben oder unten verändern kann. Ein durchschnittlicher deutscher Spieler liegt bei 1000 bis 1200. Außerdem bekommt jeder Spieler nach einer gewissen Zeit – im Normalfall nach neun Partien – einen Rang (dem ein oder anderen vielleicht von japanischen Kampfsportarten bekannt). Dieser Rang ist von der erreichten ELO-Zahl abhängig, kann aber im Gegensatz zu dieser nicht mehr schlechter werden. Zur Zeit werden Ränge von 20 Kyu (sehr schwacher Anfänger) über 1 Kyu, 1 Dan bis zum 6 Dan (extrem starker Amateurspieler) vergeben. ELO-Zahlen und Ränge vergibt für Europa der europäische Verband, die FESA. Dazu müssen die Turnierleiter alle Ergebnisse an den Rating-Officer der FESA melden.

Das wichtigste Turnier in Deutschland ist die Offene Deutsche Meisterschaft, jährlich im Herbst im Raum Hannover oder Paderborn. Ein weiteres Traditionsturnier ist im Frühjahr das Pullach Open bei München. In jüngerer Zeit hat sich im Raum Ludwigshafen das Handicap Open etabliert, das im Winter ausgetragen wird. Bei einem Handicapturnier haben die stärkeren Spieler in der Anfangsaufstellung weniger Figuren auf dem Brett. Alle diese Turniere finden an zwei Tagen an einem Wochenende statt und gehen über ungefähr sechs Runden. Daneben gibt es noch ein paar kleine Turniere, auch eintägige. www.shoginet.de berichtet regelmäßig über diese Turniere.

Die wichtigsten ausländischen Turniere sind für deutsche Spieler die Europameisterschaft, die meist im Juli und in wechselnden Ländern stattfindet, sowie das Colmar Open im französischen Elsaß etwa Ende September.

Tsume

Hat eine Seite die Möglichkeit den Gegner, ohne dass dieser das verhindern kann, fortgesetzt ins Schach und schließlich mattzusetzen, so nennt man das Tsume. Die meisten Shogipartien enden auf diese Weise. Im Shogi ist es also wichtig diese Tsume zu sehen und richtig zu abzuwickeln.



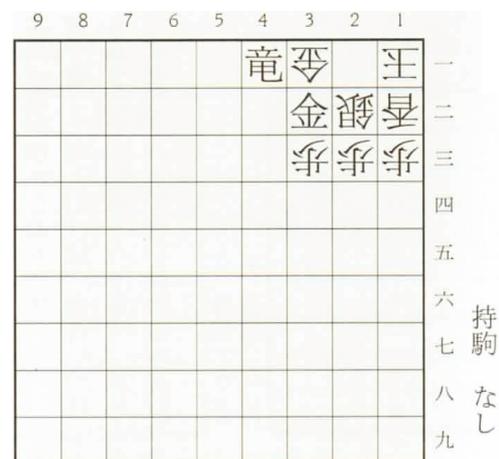
Ähnlich wie im Schach gibt es auch im Shogi Mattaufgaben. Bei Tsume-Aufgaben sind die Regeln etwas anders als bei den Schachproblemen:

Schwarz ist am Zug und setzt nach der Anzahl der angegebenen Züge matt. Die Figuren, die Schwarz auf der Hand hat, werden dargestellt (im Beispiel zwei Gold). Der schwarze König ist nicht im Spiel, alle anderen nicht gezeigten Figuren hat Weiß auf der Hand. Mit jedem Zug muss Schach gegeben werden. Bei Tsume-Aufgaben hat Schwarz auch nur Figuren auf der Hand, die er tatsächlich zur Lösung des Problems benötigt.

Das erste abgebildete Tsume ist ein dreizüiges, das heißt 1. Schwarz gibt Schach, 2. Weiß verteidigt sich und 3. Schwarz setzt matt.

Hat Schwarz keine Figuren auf der Hand, so wird das in japanischer Literatur dargestellt wie hier im zweiten Problem – ebenfalls ein Dreizüger.

Im Vergleich mit Schachproblemen, sind die Mattaufgaben im Shogi natürlichen Spielsituationen viel ähnlicher. Das Lösen von Tsume-Aufgaben wirkt sich daher auf die Verbesserung der Spielstärke deutlicher aus als beim Schach und ist ein ganz wichtiger Bestandteil des Trainings. Tsume-Aufgaben beinhalten regelmäßig Motive, die in richtigen Endspielen gebraucht werden, so wie hier in der zweiten Aufgabe das Schlagen des Gold mit dem „höherwertigen“ Drachen um ihn dann im nächsten Zug mit Matt einzusetzen.



Tsume-Bücher gibt es meines Wissens nur auf japanisch. Da sich diese wegen des sehr geringen Textanteils und weil man die Lösungen ja doch einigermaßen lesen kann von Europäern trotz Sprachbarriere ganz gut nutzen lassen, lohnt sich eine Übersetzung im Gegensatz zu beispielsweise Eröffnungsbüchern kaum. Sie sind häufig Bestandteil des Preisfonds von Turnieren. Tsume-Probleme findet man aber auch im Internet.

So findest Du Anschluss an die Shogiszene

Du beherrschst jetzt die Regeln und taktische Grundsätze, hast Mattaufgaben gelöst und Castles gebaut. Jetzt willst Du natürlich Teil der Shogiszene werden.

Shogispieler sind im Regelfall freundliche Menschen. Es gibt nicht viele in Europa, daher freuen die sich, wenn Du die Shogigemeinschaft mit Deiner Person bereicherst. Shogi bietet auch eine ausgezeichnete Möglichkeit zu internationalen Kontakten – innerhalb Europas und natürlich in den fernen Osten.

Informationen erhalten

Als erstes solltest Du einen Shoginewsletter abonnieren. Für den deutschsprachigen Raum schreibst Du eine kurze Mail an die Redaktionsadresse (s.u.) und bittest darum künftig die Shoginews zu erhalten.

Wenn Du des Englischen mächtig bist und Dich auch für die internationale Szene interessierst, besuche <http://groups.google.com/group/shogi-1> und abonniere ggf. auch diesen Newsletter (Du kannst ihn auch ohne Abo im Web lesen).

Die wichtigste Webseite zum aktuellen Spielgeschehen in Deutschland ist derzeit www.shoginet.de. Schau regelmäßig vorbei!

Spielen im Internet

Du spielst lieber am Computer oder lebst weitab vom nächsten Shogispieler? Die wichtigsten Plattformen sind derzeit www.PlayOk.com und der japanische Shogi Club 24 über den Link www.shogidojo.com/eng/engindex.htm. PlayOK ist unkompliziert und gut geeignet für Anfänger, zu Shogi Club 24 sind die Kontakte etwas schwieriger herzustellen und das Spielniveau ist nicht ganz so anfängerfreundlich.

Mein Tipp: Nimm doch einfach an der deutschen Internetrangliste teil (Informationen auf shoginet.de).

Spielabende und Turniere im richtigen Leben

Am sinnvollsten ist natürlich der Besuch von Spielabenden und Turnieren, falls diese erreichbar für Dich sind. Direkter Kontakt zu Spielern macht meist mehr Spaß und hilft auch besser das eigene Spiel zu verbessern, weil man nach jedem Spiel über Fehler und Alternativen diskutieren kann.

Im Bereich Ludwigshafen, München, Paderborn, Darmstadt und Stuttgart sieht es derzeit ganz gut aus. In zahlreichen weiteren Städten sitzen einzelne Spieler, die genau auf *Dich* warten. **Mein Tipp:** Schreibe mir eine Mail (Adresse s.u.) und bitte um Vermittlung von Kontakten in Deiner Region.

Du brauchst Ein Brett und Spielsteine?

Das ist gar nicht so einfach und die Bezugsmöglichkeiten ändern sich auch. Kontaktiere die Webmaster von shoginet.de und shogi.de. Die verkaufen Dir Material oder wissen wo Du es derzeit bekommst.

E-Mail-Adressen:

Oliver Orschiedt über shoginet: info@shoginet.de

Redaktion Shoginews: redaktion.rundbrief@shogideutschland.de

Viel Spaß und Erfolg!

Angabe der Spielstärke mittels ELO-Zahl

Die ELO-Zahl eines Spielers gibt seine Spielstärke an. Sie liegt zwischen 1 (schwacher Anfänger) und bis über 2600. Aus der Differenz der ELO-Zahlen zweier Gegner, kann man direkt theoretische Gewinnwahrscheinlichkeiten ableiten. Die ELO-Berechnung wird hier nur grob wiedergegeben. Interessierte können sich den Quellcode des Berechnungsprogrammes bei der FESA herunterladen.

Zur Berechnung einer neuen ELO-Zahl wird zunächst die Gewinnwahrscheinlichkeit berechnet. Die Differenz zum tatsächlich erzielten Resultat wird mit einem spielstärkeabhängigen Faktor multipliziert. Das Ergebnis (negativ, wenn der Spieler unter den errechneten Erwartungen blieb) wird zur alten ELO-Zahl des Spielers dazu addiert. Im Regelfall werden aber nicht einzelne Partien, sondern ganze Turniere ausgewertet. Die grundlegende Formel zur Berechnung einer neuen ELO-Zahl ist

$$d = k * (res - gw)$$

wobei $gw = 1/(1+10^{((or - tr)/400}))$

gw = Gewinnwahrscheinlichkeit
d = Veränderung der ELO-Zahl
or = opponent rating (ELO-Zahl des Gegners)
tr = target rating (ELO des Spielers, dessen ELO berechnet wird)
res = result (erzieltes Resultat)

k ist ein Koeffizient, der von tr abhängt und somit um so kleiner wird, je stärker der zu wertende Spieler ist. Die ELO-Zahl eines Spielers kann sich pro Partie höchstens um k verändern.

2240 <= tr	16
1920 <= tr < 2240	20
1560 <= tr < 1920	24
1280 <= tr < 1560	28
1040 <= tr < 1280	32
720 <= tr < 1040	36
tr < 720	40

Spezielle Regelungen:

- Gegner mit ELO < 400 gehen mit ELO = 400 in die Berechnung ein.
- Dynamische Spieler, die sich stark verbessern, erhalten noch Sonderboni.
- Das System arbeitet iterativ, so werden die Gegner im Prinzip mit ihrer neu aus dem Turnier hervorgegangenen ELO berücksichtigt und nicht mit der alten.

ELO und Handicapsystem

Auch Handicappartien werden für das ELO-System ausgewertet. Dabei werden die ELO-Zahlen der Gegner für die Berechnung um den Handicapfaktor verändert. Dieser beträgt bis etwa 5 Kyu für die entsprechenden Handicaps

L=100, B=200, R=250, RL=350, 2p=450, 4p=550, 5p=750, 6p=900

Ein Gegner mit 1250 ELO, der Dir einen Turm (R) vorgibt, geht also mit 1000 ELO (250 weniger) in die Berechnung Deiner neuen ELO-Zahl ein. Gibst Du ihm eine Lanze vor, sind es 1350 (+100). Oberhalb 4 Kyu werden die Zahlen langsam größer, da die Handicaps auf Rangdifferenzen beruhen und zwischen den oberen Ränge eine größer werdende ELO-Differenz besteht (siehe Tabelle Dan- und Kyu-Ränge).

Dan- und Kyu-Ränge

Das Rangsystem ist in Europa streng an das ELO-System gekoppelt. Während ELO-Zahlen sich wieder verschlechtern können, behält man den höchsten je erworbenen Rang für immer bei. Die Ränge werden wie folgt nach ELO-Zahlen vergeben:

	LB	MP	UB	#LB	#MP
6 Dan	2440	2540	2640		
5 Dan	2240	2340	2440		10
4 Dan	2080	2160	2240	16	8
3 Dan	1920	2000	2080	16	8
2 Dan	1800	1860	1920	14	7
1 Dan	1680	1740	1800	14	7
1 Kyu	1560	1620	1680	14	7
2 Kyu	1460	1510	1560	12	6
3 Kyu	1360	1410	1460	12	6
4 Kyu	1280	1320	1360	12	6
5 Kyu	1200	1240	1280	10	5
6 Kyu	1120	1160	1200	10	5
7 Kyu	1040	1080	1120	10	5
8 Kyu	960	1000	1040	8	4
9 Kyu	880	920	960	8	4
10 Kyu	800	840	880	8	4
11 Kyu	720	760	800	8	4
12 Kyu	640	680	720	6	3
13 Kyu	560	600	640	6	3
14 Kyu	480	520	560	6	3
15 Kyu	400	440	480	6	3
16 Kyu	320	360	400	6	3
17 Kyu	240	280	320	6	3
18 Kyu	160	200	240	6	3
19 Kyu	80	120	160	6	3
20 Kyu	0	40	80	6	3

Die Spieler werden zunächst in 3 Kategorien geteilt:

- ungeratete Spieler < 9 Partien
- Spieler mit provisorischer ELO 9-17
- etablierte Spieler ab 18 Partien

Ein **etablierter Spieler** kann mit seiner ELO einen Rang wie folgt bekommen:

- erreichen des UB
- #MP Spiele am Stück über MP bleiben
- #LB Spiele am Stück über LB bleiben, dabei einmal MP erreichen.

Ein **Spieler mit provisorischer ELO** kann einen Rang nur bekommen, indem er die UB des nächsthöheren Ranges erreicht (1300 ELO => 6 Kyu).

Ein ungerateter Spieler bekommt keinen Rang. Es sind also mindestens 9 gewertete Partien erforderlich.

Bis 4 Kyu entspricht ein Rang, wie man sieht, 80 ELO. Darüber wird er „breiter“.

Eine knifflige Frage ist noch, wann die Partien für #MP und #LB genau zu zählen beginnen. Dazu ist zu sagen, dass man zunächst ein etablierter Spieler sein muss. Außerdem werden Turniere so behandelt, als hätten alle Spiele gleichzeitig stattgefunden. Die Verbesserung, die man in einem Turnier erreicht, wird gleichmäßig auf die Spiele verteilt. Verbessert Du Dich in einem 6-rundigen Turnier um 48 Punkte, so wirst Du so behandelt, als ob Du in jeder Runde 8 ELO dazu gewonnen hättest.

Wie geht die Beförderung vonstatten? Ganz unspektakulär. Der Turnierleiter reicht die Turnierergebnisse per E-Mail an den Ratingofficer (derzeit Asle Olufsen aus Norwegen) und erhält nach wenigen Tagen die Auswertung zurück. Diese enthält die Turniertabelle, mit den ELO-Veränderungen und darunter die Beförderungen. Üblicherweise wird diese Tabelle dann auf der Turnierwebseite veröffentlicht - und fertig.

Statistik

In Europa sind etwa die Hälfte der aktiven Spieler (aktiv = gespielt in den letzten 24 Monaten) etabliert (also mindestens 18 Partien Erfahrung). Die Hälfte dieser etablierten Spieler hat einen Rang von 4 Kyu oder besser. Etwas weniger als 10% aller aktiven Spieler Europas haben einen Dan, in Deutschland sind es etwa fünf.