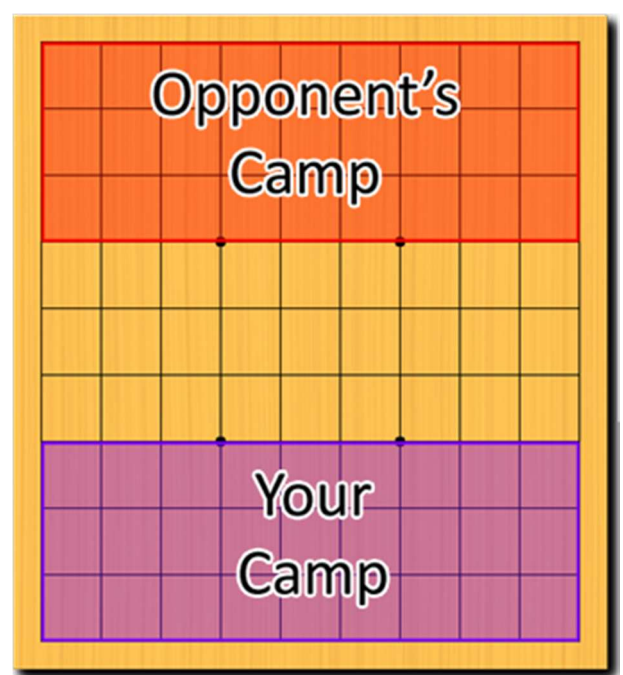
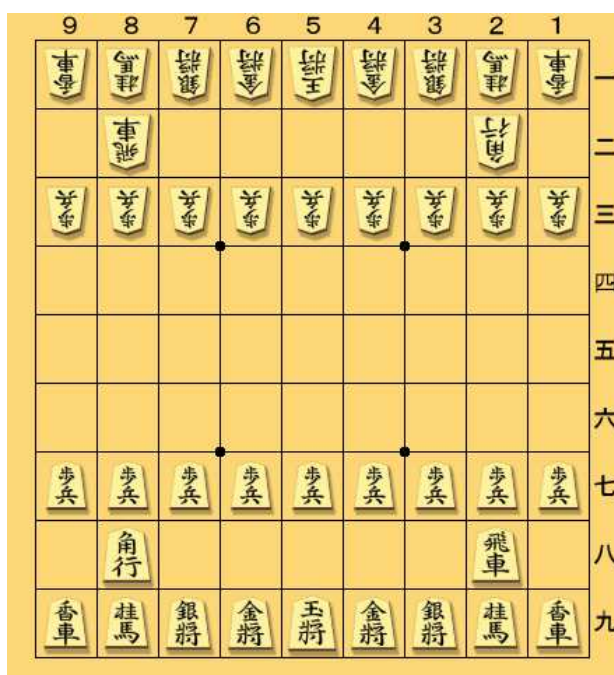


Γνωριμία με τον Εξοπλισμό

- Η σκακέρα είναι 9x9, μονού χρώματος, χωρίζεται σε γραμμές (οριζόντιες) και στήλες (κάθετες)
- Οι 3 πρώτες γραμμές αποτελούν τη περιοχή σου, οι 3 μεσαίες την ουδέτερη ζώνη και οι 3 τελευταίες την αντίπαλη περιοχή
- Όλα τα κομμάτια στο Σόγκι έχουν το ίδιο σχήμα ενώ το μέγεθός τους διαφέρει σε μικρό βαθμό με βάση την αξία τους
- Το σχήμα τους είναι επίπεδο και έχει δύο όψεις πάνω στις οποίες αναγράφεται η ονομασία τους πριν και μετά την προαγωγή τους (με εξαίρεση κάποια κομμάτια που δε προάγονται)
- Το κάθε κομμάτι είναι στραμμένο προς τον αντίπαλο παίκτη, δηλαδή η φορά του και μόνο δείχνει σε ποιον ανήκει
- Σε μερικά set η δεύτερη όψη είναι γραμμένη με κόκκινο για να τονίζει ότι το κομμάτι έχει προαχθεί
- Τα περισσότερα set χρησιμοποιούν 2 kanji για κάθε ονομασία ενώ κάποια άλλα μόνο 1 kanji



Τα κομμάτια

- Κάθε παίκτης ξεκινάει με 20 κομμάτια τα οποία είναι:

- 1 Βασιλιάς



ΔΕ ΠΡΟΑΓΕΤΑΙ

- 1 Πύργος



- 1 Αξιωματικός



- 2 Χρυσοί



ΔΕ ΠΡΟΑΓΕΤΑΙ

- 2 Ασημένιοι



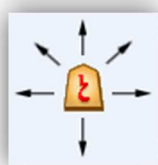
- 2 Ίπποι



- 2 Λόγχες



- 9 Πιόνια



Οι παίκτες

- Οι δύο παίκτες στήνουν τα κομμάτια τους και αποφασίζουν ποιος θα παίξει πρώτος.
- Αυτός που παίζει πρώτος λέγεται "Σεν-τε" ενώ αυτός που παίζει δεύτερος "Γκο-τε"
- Ο Σεν-τε αναπαριστάται με μαύρο χρώμα ως ο "κακός" επιτιθέμενος ενώ ο Γκο-τε με άσπρο ως ο "καλός" αμυνόμενος
- Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ και κάθε παίκτης έχει 2 επιλογές στον γύρο του:
 - Να κουνίσει ένα κομμάτι του
 - Να ρίξει ένα κομμάτι που έχει αιχμαλωτίσει σε οποιοδήποτε άδειο τετράγωνο της σκακέρας ως δικό του (με λίγες εξαιρέσεις, βλέπε "Άκυρες κινήσεις")
- Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αιχμαλωτίσεις τον βασιλιά του αντιπάλου πριν αιχμαλωτιστεί ο δικός σου

Αιχμαλωσία

- Όταν ένα κομμάτι κινείται πάνω σε ένα αντίπαλο κομμάτι τότε το αιχμαλωτίζει και ο παίκτης το τοποθετεί κοντά του έξω από την σκακέρα

Ρίψη

- Ένα κομμάτι που έχει αιχμαλωτιστεί και έχει αφαιρεθεί από την σκακέρα, επανέρχεται σε αυτή στην αρχική του όψη, ανεξάρτητα από κάθε άλλο παράγοντα

Προαγωγή

- Ένα κομμάτι μπορεί να προαχθεί κάθε φορά που κινείται σε τετράγωνο αντίπαλης περιοχής
- Αν ένα κομμάτι βρίσκεται στην αντίπαλη περιοχή και δεν είναι προηγμένο, τότε μπορεί να προαχθεί στην επόμενη του κίνηση ακόμα και αν κινηθεί σε τετράγωνο εκτός αντίπαλης περιοχής
- Η προαγωγή είναι προαιρετική

Διαφυγή του Βασιλιά

- Η Διαφυγή του Βασιλιά συμβαίνει όταν αυτός μπει στην περιοχή του αντιπάλου. Λόγω της φύσης των κινήσεων των κομματιών στο Σόγκι είναι εξαιρετικά δύσκολο να αιχμαλωτιστεί αφού διαφύγει

Jishogi

- Η κατάσταση κατά την οποία και οι δύο Βασιλιάδες έχουν διαφύγει με ασφάλεια και δεν υπάρχει κανένας τρόπος να αιχμαλωτιστούν
- Σε αυτή την περίπτωση, προκειμένου να συνεχιστεί το παιχνίδι, οι παίκτες παίζουν πλέον με πόντους και υπάρχουν προϋποθέσεις που αν κάποιος παίκτης πληρεί, μπορεί να ισχυριστεί νίκη:
 - **Σύστημα πόντων:**
 - ♦ Βασιλιάς: -
 - ♦ Πύργος/Αξιωματικός: **5** πόντοι
 - ♦ Πιόνι/Λόγχη/Ίππος/Ασημένιος/Χρυσός: **1** πόντος
 - **Προϋποθέσεις:**
 - ♦ Ο Βασιλιάς του πρέπει να έχει διαφύγει
 - ♦ Πρέπει να έχει τουλάχιστον 31 πόντους

Λόγοι που οδηγούν στην παραίτηση

- **Ματ:** Ο Βασιλιάς απειλείται και δεν υπάρχει καμία κίνηση που να αντιμετωπίζει την απειλή
- **Αδιέξοδο:** Ο Βασιλιάς δεν απειλείται άμεσα αλλά απειλείται με ματ στην επόμενη κίνηση και δεν υπάρχει καμία άμυνα *και ούτε επίθεση που να κάνει ματ στον αντίπαλο βασιλιά νωρίτερα (είναι πιθανό με διαδοχικά ρουά)*
- **Μεγάλη διαφορά πόντων στο Jishogi:** Πάνω από 8 πόντους διαφορά

Τέλος παιχνιδιού

- Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει με:
 - Παραίτηση
 - Αιχμαλωσία κάποιου βασιλιά
 - Ισχυρισμό άκυρης κίνησης (η υπόδειξη της από τρίτο άτομο είναι αποδεκτή)
 - Ισοπαλία

Ισοπαλία

- **Επανάληψη (Sen-nichi-te):** Η ίδια θέση επαναλαμβάνεται 4 φορές
- **Ατελείωτο (Jishogi):** Κανένας παίκτης δε μπορεί να αποκτήσει πάνω από 30 πόντους στο Jishogi

Άκυρες κινήσεις

- **Δύο-Πιόνια (Ni-fu):** Απαγορεύεται να ρίξεις ένα Πιόνι σε μία στήλη που έχεις ήδη ένα (τα προηγμένα Πιόνια δε μετράνε)
- **Νεκρό κομμάτι:** Απαγορεύεται να κουνήσεις ή να ρίξεις ένα κομμάτι σε τετράγωνο όπου δεν έχει καμία δυνατή κίνηση ως επόμενη (μπορεί να συμβεί με πιόνι, λόγχη και ίππο)
- **Βεβιασμένη ισοπαλία:** Απαγορεύεται να προκαλέσεις την ίδια θέση 4 φορές με διαδοχικά ρουά
- **Ματ με ρίψη πιονιού:** Απαγορεύεται η απειλή του βασιλιά με ρίψη πιονιού ενώ δεν υπάρχει κανένας τρόπος αντιμετώπισής της (αν υπάρχει τρόπος να αφαιρεθεί η απειλή έστω για ένα γύρω, τότε η κίνηση είναι έγκυρη ακόμα και αν οδηγεί σε ματ)