



## JAPONYA'NIN GELENEKSEL OYUNU

# ŞOGİ

Kimi kaynaklara göre satranç, efsanevi Hint imparatoru Ravana'nın generallerini eğitmek için bulduğu bir oyun. Doğduğunda adı dört ordu anlamına gelen "çatur-anga"dır. Bu dört ordu, dönemin Hint ordusundaki dört kolu temsil eder: at, fil, savaş arabası, piyade. Çaturanga 6. yüzyılda İran'a, oradan da Satranç adıyla Arap topraklarına geçmiştir. Ardından bütün Avrupa'ya yayılır. 6. yüzyılda Çin'e, 8. yüzyılda Kore üzerinden Japonya'ya ulaştığı düşünülür.

Amaç, doğu satrancında da batı satrancında da aynıdır: kralı etkisiz hale getirmek. Batı satrancının aksine, doğu satrancında vezirin yerini, kralın yakın korumaları olan altın ve gümüş kumandanlar alır. Bu taşlar vezir gibi uzak mesafelere gidemez, her hamlede ancak birer kare ilerleyebilirler. Sonraları Çinliler top adında yeni bir taş eklerler. Bu taş batı satrancındaki kale gibidir. Ancak bulunduğu sıradaki bir taşın üstünden atlayıp başka bir taşı yiyebilir. Çin'de 12. yüzyıldaki bir satranç oyununda 16 taş bulunuyordu: iki top, iki fil, iki at, iki savaş arabası, iki silahşör, bir kumandan ve beş piyade. Oyun Japonya'ya ulaştığında 7x7'lik tahtada 32 taşla oynananından, 25x25'lik tahtada oynanan 354 parçalısına kadar çeşitli biçimler almıştı.

16. yüzyıl sonlarına doğru oyun, 9x9'luk tahta ve 40 parça taş ile standart bir hal aldı. Aynı dönemde reform niteliğinde bir başka kural koyuldu. Bu kural satranç ailesine mensup tüm oyunlar arasında sadece şogiyeye özgüdür. Bu yeni kurala göre yitirilen bir taş ölmez, rakip tarafından esir alınır, yedek güç olarak durur ve oyunun istenen bir bölümünde yeniden oyuna dahil olur. Şogiyeye en büyük heyecanı veren, çeşitliliğin en üst düzeye çıkmasını sağlayan, bu kuraldır. İleride bu kural daha ayrıntılı olarak anlatılacaktır.

İlk şogi turnuvası 17. yüzyılda yapıldı. 20. yüzyılın başlarında kurulan Japon Şogi Derneği ile, turnuvalar düzenli biçimde gerçekleşti.

Şogide sınıflandırma "kyu" ve "dan" kavramlarıyla yapılır. Yeni başlayan bir kişi 15 kyu sınıfından başlayarak 1 kyu sınıfına kadar yükselmeye çalışır. Sonraki adım 1 dan olmaktır. Bu da 2, 3 dan olarak yükselir. 8 dan sınıfında genellikle 30 - 40 usta vardır. 9 dan sınıfındaki ustaların sayısı bir elin parmaklarını geçmez.

## Tahta

Şogi tahtası 9x9'luktur. Şekilde görüldüğü gibi oyuna dokuzar piyade, ikişer mızrakçı, ikişer silahşör, ikişer gü-



müş kumandan, ikişer altın kumandan, birer çapraz koşucu, birer uçan araba, birer kral olmak üzere yirmişer taşla başlanır. Taşların her iki yüzü de kullanıldığı için taşlar düz şekildedir. Ayrıca yukarıda bahsedilen kuraldan dolayı taşların renkleri yoktur. Çünkü bir tarafın yitirdiği taş, diğeri tarafından kullanılabilir. Sadece krallar arasında küçük bir çizgi farkı vardır. Taşların sivri uçları saldırılan yönü gösterir. Bir başka deyişle iki tarafın taşları, dönük oldukları yönlerden yola çıkılarak ayrılır.

M. Çağatay Tarhan  
mafflu@yahoo.com

### Kaynaklar

Legget, T., Shogi: Japan's Game of Strategy, Charles E. Tuttle Publishing Co., Inc. 1997  
AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi, Ana Yayıncılık, 2000, cilt no:19, 20  
<http://www.netscape.net.au/~trout/index.html>  
<http://www.hollandnumerics.demon.co.uk/SHOGISW.HTM>  
<http://www.hollandnumerics.demon.co.uk/brit2001>  
<http://www.chessvariants.com/d.photo/shogi.html>

## Kurallar

Tüm satranç türlerinde olduğu gibi şogide de amaç kralı - imparatoru, şahı - ele geçirmektir. Kralı etkisiz hale getiren taraf oyunu kazanır.

Şogide taşlar gidebildikleri yerlerdeki rakip taşları yiyebilirler. Satrançtaki piyonlar gibi düz gidip çapraz yeme şansları yoktur.

Yukarıdaki tahtanın a, b ve c sıraları bir tarafın savunma alanı; g, h ve i sıraları diğer tarafın savunma alanıdır. Bu alanlara giren rakip taşlar terfi edebilir. Terfi etme - bazı durumlar haricinde - oyuncunun isteğine bağlıdır. Terfi eden taşın arka yüzü çevrilir. Bu işlemin geri dönüşü yoktur. Terfi etme ancak taşın bir hareketi sonucunda olabilir. Bir başka deyişle taş hareket ettikten sonra terfi edebilir. Önce terfi edip sonra yeni özellikleriyle hareket etme şansı yoktur. Terfi etme, rakip savunma alanına girerken ve içeride hareket ederken

olabileceği gibi, alandan çıkarken de olabilir. Bazı taşların terfi etmiş halleri tabloda gösterilmiştir:

Taşın aslı	Terfi etmiş hali
Piyade	Altın
Mızrakçı	Altın
Silahşör	Altın
Gümüş	Altın
Altın	-
Çapraz koşucu	At
Uçan araba	Ejderha
Kral	-

Görüldüğü gibi altın kumandanın ve kralın terfi etme şansı yoktur.

Yukarıda şogiyi diğer tüm satranç türlerinden ayıran bir özellikten bahsetmiştik. Bu kurala göre yitirilen taşlar düşman güçleri saflarında yeniden oyuna dönebilirler. Kazanılan bir taş oyun tahtasının yanında durur, istenildiği zaman oyuna sürülür. Bu işlem bir hamle sayılır ve sıra rakibe geçer.

Genel olarak her taş istenilen yere indirilebilir.

Bu durumun birkaç istisnası vardır. Yasaklanan indirmeler:

- Bir sütunda ancak bir piyade olabilir. Bu yüzden piyadenin bulunduğu bir sütuna bir başka piyade indirilemez. Terfi etmiş piyadenin bulunduğu sütuna bir piyade indirilebilir.

- Piyade, mızrakçı son sıraya, silahşör son iki sıraya indirilemez - bunlar taşların özellikleri anlaşıldığında daha iyi anlaşılacaktır.

- Piyade, kralı ele geçirecek şekilde indirilemez.

Eğer ele geçirilen taş terfi etmiş bir taşsa oyna ancak asıl hali ile indirilebilir. Örneğin; altına terfi etmiş bir silahşör ele geçirilince, ancak silahşör olarak indirilir.

Unutulmamalıdır ki; terfi etme bir hareket sonucunda mümkündür. Bu nedenle rakip alana indirilen bir taşın o anda terfi etmesi mümkün değildir. Taş önce indirilir, ardından hareket edince terfi edebilir.

# Taşlar

## a) Piyade



Piyade bir kare öne gidebilir. Sadece o karede bulunan taşı yiyebilir. Terfi ettiğinde altına dönüşür. Son sıraya ulaşan bir piyade, başka şekilde hareket şansı kalmadığı için altına terfi etmemelidir. Bu nedenle son sıraya indirilemez.

## b) Mızrakçı



Bulunduğu sütunda ilerleyebilir. Dolayısıyla o sütunda önündeki taşı yiyebilir. Terfi ettiğinde altına dönüşür. Son sıraya ulaşan bir mızrakçı, başka şekilde hareket şansı kalmadığı için altına terfi etmemelidir. Bu nedenle son sıraya indirilemez.

## c) Silahşör



Ancak iki önündeki karenin sağına ve soluna gidebilir. Başka deyişle dik "L" şeklinde hareket edebilir. Batı satrancındaki ata benzer. Farkı sadece öne doğru dik gidebilmesidir. Altına terfi eder. Son iki sıradan birine ulaşan silahşör, başka şekilde hareket şansı kalmadığı için altına terfi etmemelidir. Tahmin edileceği gibi son iki sıraya indirilme şansı yoktur.

## d) Gümüş kumandan



Şekildeki taş gümüş kumandan ya da kısaca gümüştür. Şekilde görüldüğü gibi önündeki üç kare ve arkasındaki iki çapraz kareye gidebilir. Altına terfi eder. İstenen her yere indirilebilir.

## e) Altın kumandan



Arkasındaki iki çapraz kare hariç her tarafa

birer kare ilerleyebilir. Terfi etmez. Her yere indirilebilir. Yukarıda adı geçen taşlar terfi ettiklerinde bu taşın özelliklerine sahip olurlar.

## f) Çapraz koşucu



Çapraz olarak istediği gibi hareket edebilir. Terfi ettiğinde ata dönüşür – batı satrancındaki at ile karıştırılmamalıdır.



Şekildeki taş attır. Çapraz koşucunun terfi etmiş halidir – birer kare yatay ve dikey gitme özelliği kazanmıştır.

## g) Uçan araba



Yatay ve dikey olarak istediği gibi hareket edebilir. Terfi ettiğinde ejderhaya dönüşür.



Şekildeki taş ejderhadır. Uçan arabanın terfi etmiş halidir – birer kare çapraz gitme hakkı kazanmıştır.

## h) Kral



Her tarafa birer kare gidebilir. Terfi etmesi söz konusu değildir. Yitirilmesi halinde oyun kaybedilir.

# İki Örnek Durum

Bazı kuralları iki örnekle tekrarlayalım.



Şekildeki durum hakkında düşünelim. Şeklin düzenlendiği tarafa siyah, karşı tarafa beyaz diyelim. Sıra beyazda. 4-e'de bulunan siyah silahşör, 3-c'deki beyaz çapraz koşucuyu tehdit ediyor. Beyaz çapraz koşucunun – pek iyi bir hamle olmasa da – 2-b'ye kaçtığını düşünelim. Siyah silahşör 5-c'ye gelerek terfi etme hakkı elde eder. Ancak terfi etmeli mi?

Terfi etmemesi halinde 5-c'de bulunan silahşör 6-a ve 4-a karelerindeki beyaz altınları tehdit eder. Beyaz hangi hamleyi yaparsa yaparsın, siyah silahşör bir altını alır. Esir edilmiş bir altının ne kadar tehlikeli olduğu, oynandıkça daha iyi anlaşılır. Bu arada, hamle sonunda silahşörün altına terfi etmesi gerektiği de unutulmamalıdır.

5-c'ye gelen silahşör terfi ederse altına dönüşecektir. Bu durumda rakip taşları tehdit edemeyecektir.



Şekildeki durumda oyun sona ermek üzere. Sıra siyahta. Görüldüğü gibi siyah tarafın dört esir piyadesi ve bir esir altını var. Beyaz tarafın esirleri ise altı piyade, bir mızrakçı ve bir gümüştür oluşuyor.

Siyahın yapabileceği indirmeleri inceleyelim. 3., 7., 9. sütunlarda piyadesi olduğu için bir başka piyade indirme şansı yok. 1., 2., 4., 5., 6., 8. sütunlar başka piyade bulunmadığı için – a sırası hariç – indirme yapabilir. İndirme yapamayacağı bir kare daha var ki, o da 5-b. 6-d'de bulunan silahşörün koruduğu bu kareye indirilecek bir piyade, beyaz kralı mat edecektir. Fakat böyle bir indirme yasaklanmıştır. Siyahın oyunu kazanabilmesi için esir ettiği altını 5-b karesine indirmesi gerekir. Bu durumda beyaz kral ele geçirilmiş olur.