

Первые две недели после начала обучения в академии я просто окончательно привыкал к обстановке.

Я пытался быть приветливым со всеми наследниками, с ними иногда можно было даже найти темы для разговора.

Неделю назад я увидел Шикамару играющим с Чоджи в Сёги, и я подошёл к ним.

- Привет ребята, а во что вы играете? - с преувеличенным любопытством спросил я.

- Это игра называется Сёги. - ответил Чоджи.

- А можно и мне с вами поиграть?

Тут увидев возможность для отступления Чоджи отсел от доски и открыв чипсы начал их есть.

Посмотрев на него, Шикамару оставалось только вздохнуть, и указать на место перед собой рукой давая разрешение мне сесть.

- А ты играть то умеешь? - спросил Нара.

- Нет. - как можно невиннее ответил я.

Шикамару ещё раз вздохнул, и посмотрел на потолок как будто говоря, "За что мне всё это!".

Но каким бы ленивым он не был, я знал, что он питает любовь к Сёги, и он с удовольствием будет говорить о ней.

- Хорошо я объясню тебе всё, слушай внимательно, это очень сложная игра.

Я кивнул, и он начал своё объяснение.

- Каждый игрок в начале партии имеет по двадцать фигур: один король, одна ладья, один слон, два золотых и два серебряных генерала, два коня, два стрелка и девять пешек. - сказал он указывая при этом на фигурки что имели форму вытянутого пятиугольника, и на которых были их названия.

- Ходы делаются по очереди. Право первого хода определяется ритуальным подкидыванием пяти пешек — фуригомой. Запрещено пропускать свой ход или делать два хода подряд, не дождавшись ответного хода противника.

- Ход в сёги может быть одного из двух видов: обычный (ход на доске) и сброс. Ход на доске — это перемещение своей фигуры с одного поля на другое поле в соответствии с правилами хода данной фигуры. Если ход на доске делается на поле, занятое фигурой противника, эта фигура берётся — снимается с доски и переходит в резерв («руку») к взявшему её игроку.

Я внимательно слушал, и пока что эта игра напоминала мне шахматы, в которые я умел довольно неплохо играть.

- Сброс — это выставление на доску одной из фигур, имеющейся в резерве («руке») игрока. Сброшенная фигура ставится основной стороной вверх, остриём в сторону противника и далее играет на стороне сбросившего. Сброс является отдельным ходом: за один ход игрок может или сбросить фигуру, или сделать ход фигурой на доске.

Шикамару посмотрел на меня, и удовлетворившись тем что я внимательно слушаю продолжил

- Разрешён сброс на любое пустое поле доски любой фигуры из руки, за следующими исключениями:

Правило нифу (яп. 二歩 «две пешки»): запрещено сбрасывать пешку на вертикаль, на которой уже стоит неперевернутая пешка того же игрока.

Правило утифудзумэ: запрещено ставить мат сбросом пешки.

Запрещено выставлять фигуру на поле, на котором она не будет иметь возможности хода по правилам (то есть пешку или стрелку на последнюю горизонталь, коня на две последние горизонтали).

Сбрасывать фигуры можно только в неперевернутом (непревращённом) виде.

- Запрещено изменение уже сделанного хода. Ход считается сделанным, как только от фигуры, которой делался ход, отнята рука.

- При ходе со взятием игрок должен сначала снять с доски фигуру противника и перенести её за доску, и только после этого переставить свою фигуру на освободившееся поле. При этом считается, что игрок начал ход со взятием уже в тот момент, когда он снял фигуру противника с доски; после того, как фигура снята, отказ от её взятия уже расценивается как изменение сделанного хода.

- Игрок, сделавший любой запрещённый ход, немедленно проигрывает. Увидев запрещённый ход соперника, надо немедленно ему на это указать.

- Три последние горизонтали доски (относительно каждого из игроков) являются так называемой “зоной переворота”.

- Фигура, делающая ход в эту зону, ход внутри зоны или из неё, может быть перевёрнута. Переворот не является отдельным ходом, а происходит в процессе хода фигуры на доске.

- При превращении фигура переворачивается на другую сторону, где изображён знак превращённой фигуры, поэтому, фигура, в которую происходит превращение, определена правилами:

- Король и золотой генерал не превращаются.

Серебро, конь, стрелка и пешка (эти фигуры называются младшими) превращаются в фигуры, которые ходят, как золото. Чтобы не путать эти перевёрнутые фигуры, они имеют собственные названия и изображаются разными иероглифами. Также достаточно часто изображения на обратной стороне фигур делаются другим цветом.

Ладья превращается в дракона, который ходит и как ладья, и как король.

Слон превращается в лошадиного дракона, который ходит и как слон, и как король.

- Превращение фигуры обязательно, если после хода не перевёрнутая фигура не имела бы возможности более ходить по правилам; в противном случае игрок может выбирать между ходом с превращением и ходом без превращения.

- Фигура остаётся превращённой, пока не будет снята с доски. Если превращённая фигура захватывается, то игрок может сбросить её только как обычную. Переворот при сбросе невозможен, независимо от того, на какое поле выставляется фигура. Превратить сброшенную фигуру разрешается не ранее следующего хода, поэтому сбрасывать фигуру на поле, с которого она не будет иметь хода по правилам, нельзя.

- При ходе с превращением игрок должен перевернуть фигуру во время её переноса на конечное поле, то есть ставить фигуру необходимо уже в перевёрнутом положении. Запрещено ставить фигуру на конечное поле без превращения, а затем переворачивать её — это считается изменением сделанного хода.

- Игра заканчивается, когда одна из сторон ставит «мат» королю противника, то есть создаёт позицию, в которой король противника находится под боем («шахом») и этот шах противник не может устранить никаким ходом. Поставивший мат выигрывает» - закончил рассказывать Шикамару, переведя дух.

“Мда, видно, что он очень любит Сёги, раз являясь таким ленивым, рассказал столько всего”

- А ты много знаешь про Сёги. - озвучил свои мысли я.

- Ага, просто в клане с четырёх лет учат в неё играть вот и всё. Ты понял, как играть?

- Вроде бы да.

- Понятно, по ходу игры разберёшься в остальном, давай начнём. - сказал Шикамару и пододвинул ко мне доску с уже расставленными фигурами.

.

“Что-ж я проиграл три игры из трёх... Это было ожидаемо ведь он уже два года играет в эту игру, а я новичок. И то что я ментально старше не считается...да”

Прозвенел звонок и Шикамару начал собирать фигурки в доску.

- Кстати я Ичиро. - я протянул ему руку.

- Шикамару, а это Чоджи.

- Приятно познакомится, хочешь чипсы. - сказал Чоджи протягивая пачку.

- Спасибо. - я взял несколько штук, довольно неплохие чипсы, похожи на те, которые были в прошлом мире.

После это я пошёл и сел за своё место.

Спасибо что прочитали!

<http://tl.rulate.ru/book/68425/1850679>