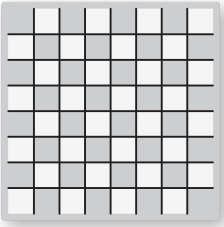
JÁTÉKSZABÁLY

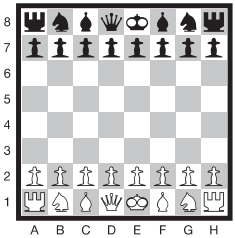
Sakk

HU



A doboz tartalma:
1 játéktábla, 2x16 figura, játékszabály

Játékszabály:
A sakktábla 8 x 8, vagyis 64 mezőből áll. A táblán felváltva vannak a világos és a sötét mezők. Annak érdekében, hogy az egyes figurák lépéseit rögzíteni lehessen a táblán, minden mezőnek van egy koordinátája (a1-a8-tól h1-h8-ig). A 64 mező vízszintesen 1-8-ig, függőlegesen a-h-ig van jelölve. A táblát úgy kell lerakni az asztalra rakni, hogy mindkét asztalnál ülő játékosnak a jobb alsó sarokban világos mező legyen. (h1 mező fehér, a8 mező sötét). A sakkban ketten játszanak egymás ellen. Az egyik játékos a világos figurák tábornoka, a másik pedig a sötéteké. Mindkét sereg 16 figurából áll (1 király, 1 vezér, 2 bástya, 2 futó, 2 huszár, 8 gyalog).



1. kép

A játszma elején a két félnek ugyanolyan értékű, és ugyanannyi figurája van, a két seregnek csak a színe tér el.
A játékot világos kezdi. Ezt követően a játékosok felváltva léphetnek egy figurával. A sakkfigurák neve és mérete eltérő. A figurák értékét a hozzájuk rendelt lépések típusa határozza meg.

A játékszabályban az alábbi rövidítéseket használjuk:
király K, vezér V, bástya B, futó F, huszár H, gyalog G

Az egyes figurák lépései:

2. kép

BÁSTYA: (2. kép) – vízszintesen és függőlegesen bármelyik irányban léphet. Üres táblán egy bástya 14 mezőt tart ellenőrzés alatt.

3. kép

FUTÓ: (3. kép) – átlósan léphet, mindig megegyező színű mezőn. Ha a tábla közepén áll, 13 mezőt tart ellenőrzés alatt, a tábla szélén viszont csak 7 mezőt.

4. kép

VEZÉR: (4. kép) – ötvözi a bástya és a vezér lépéseit, ezért ez a legerősebb figura a táblán. Tetszőleges számú mezőt léphet vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

5. kép

HUSZÁR: (5. kép) – ennek a figurának a legérdekesebb a lépése. Az aktuális helyéről mindig a második eltérő színű mezőre tud ugrani – L alakban. Például ha a huszár a d5 mezőről indul, akkor a következő mezőkre tud lépni: b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4, f6, kivéve, ha ezen mezők egyikén egy saját bábuja áll.

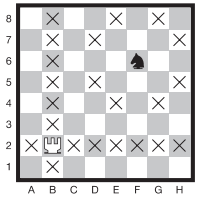
6. kép

KIRÁLY: (6. kép) – egy mezőt tud lépni vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, abban az esetben, ha azon a nem áll egy saját bábu. A király nem ütheti le az ellenfél bábuját, ha azt egy másik bábuja védi. A király tehát mindig egy mezőt léphet. Ez alól csak a sáncolás a kivétel.

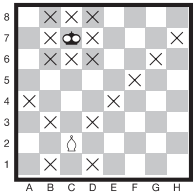
7. kép

GYALOG: (7. kép) – a legkisebb értékű figura a táblán, csak egy mezőt léphet előre függőlegesen. A kiindulási helyéről mind a nyolc gyalog tetszés szerint egy vagy két mezőt léphet előre, de a továbbiakban lépésenként mindig csak egy mezőt haladhat előre. Ütni azonban csak jobbra vagy balra átlósan tud, szintén csak egy mezőnyi távolságra. Ha a gyalog áthaladt az egész táblán és eljutott az ellenfél alapsorába, átváltozik tisztté. Ez úgy történik, hogy a gyalogot levesszük a tábláról, és

a helyére állítunk egy (a táblán levő állományon kívüli) vezért, bástyát, futót vagy huszárt, tetszés szerint, függetlenül attól, hogy a felvett figurából hány van már a táblán, ily módon egy játékosnak lehet több vezére is, mint amennyivel a partit kezdte. Van egy kivételes ütés, amit az amatőr sakkozók közül sokan nem is ismernek, a menet közbeni ütés, az „en passant”, az egyik fél gyalogja kettőt előre lépve kikerülné az ellenfél gyalogjának átlós ütését. Ez az egyetlen eset a sakkban, amikor egy gyalog nem az átlósan előtte álló, hanem a mellé lépő figurát ütheti ki.
A 8a kép mutatja be a bástya és a futó lépéseit, a 8b kép pedig a futó és a király lépéseit.



8a. kép



8b. kép

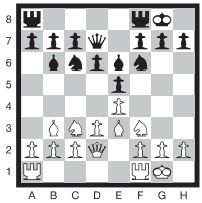
A figurák értékét az általuk megtehető lépések határozzák meg. A gyalog értéke az alap egység. A többi figura értékét nagyjából az alábbiak szerint lehet meghatározni:
A könnyűtisztek (futó és huszár) értéke 3-3,5 gyalog, a bástya egy könnyűtisztet és 2 gyalogot ér, a vezér 2 bástyát vagy 3 könnyű tisztet ér. Ez persze csak egy általános értékarány. A pillanatnyi állás jelentős mértékben befolyásolhatja az egyes figurák értékét.

Sáncolás:
A sáncolás a király és a bástya együttes lépése: a király két mezőt halad jobbra vagy balra, a bástya pedig ezzel egyidőben átáll a királlyal szomszédos, a másik oldalán lévő mezőre. A sáncolás célja általában a király védelme, és a bástya játékba hozása. Sáncolni csak akkor lehet, ha a parti folyamán sem bástya, sem a király nem lépett, és a két figura közti többi mező üres. Nem lehet úgy sáncolni, amikor a király sakkban van, úgy,

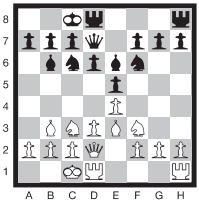
hogy a király sakkba lépjen, és nem is mehet keresztül a király olyan mezőkön, amiket az ellenfél sakkban tart.

Rövid sáncolás:
– a király a g1 vagy g8 mezőre lép, a bástya pedig az f1 vagy f8 mezőkre.
9. kép – állás rövid sáncolás után.

Hosszú sáncolás:
– A király a c1 vagy c8 mezőre lép, a bástya pedig az d1 vagy d8 mezőkre.
10. kép – állás hosszú sáncolás után.



9. kép



10. kép

A játék célja:
A táblán a legfontosabb figura a király. Ha megtámadják, vissza kell vonulnia, vagy egy másik figurával meg kell védeni, és le kell ütni a támadó figurát. A király akkor van sakkban, ha az ellenfél egy bábuja leütéssel fenyegeti.
Ha a király nem tud kilépni a sakkból, akkor mattot kap, és a játéknak vége. A játék célja, hogy ellenfelünk királyának mattot adjunk. Minden figurának az a célja, hogy az ellenfél királyát támadja, illetve, hogy a saját királyát védje.
Ennek ellenére nem minden parti ér véget mattal. Előfordulhat, hogy valaki feladja a játékot, ha kivédhetetlen támadás éri, vagy a másik fél fölénye miatt a játékos úgy gondolja, hogy a matt csupán idő kérdése. A játék véget érhet úgy is, hogy valamelyik játékos túllépi az időhatárát, és így elveszti a játékot. Sakkversenyeken sok parti döntetlen eredménnyel zárul.

Döntetlen:

1. Egyik félnek sem áll rendelkezésére megfelelő haderő ahhoz, hogy mattot adjon.
2. A soron lévő játékos nem tud úgy lépni, hogy a szabályok betartásával a saját királyát ne hozza sakkba.
3. Az egyik játékos folyamatosan sakkot ad a másiknak, de nem tud mattot adni.
4. Háromszori tükörkép – vagyis a táblán háromszor ugyanaz az állás látható. Ekkor a soron lévő játékos kérheti a döntetlent.
5. Ha 50 lépésen keresztül nem volt sem ütés, sem gyalog lépés, akkor kérhető a döntetlen.

A „fogott figura lép" alapvető szabály. Jelentése, hogy ha a soron lévő játékos megérinti az egyik figuráját, akkor azzal a figurával kell lépnie. Ha az ellenfél egyik figuráját érinti meg, akkor pedig azt (természetesen a szabályok betartásával) le is kell ütnie. Nincs következménye annak, ha olyan figurát érint meg, amivel nem lehetséges lépni, vagy leütni. A lépés véget ér, ha a játékos a figurát lerakta a táblára, és elengedte azt, vagy ha ellenfele figuráját a tábláról levette és a sajátját a helyére rakta. Ha egy játékos meg szeretné igazítani a figutáját a táblán, akkor előre be kell jelentenie: „Igazítok!"

Sakkjátszmák lejegyzése:

A sakktábla mezőinek jelölése lehetővé teszi, hogy a táblán végrehajtott lépéseket rögzíteni lehessen. Ezt segítik a figurák neveinek rövidítései is, és még néhány szimbólum, ami a sakkban elterjedt.

Mit kell egy kezdőnek feltétlenül tudnia?

Figyelembe véve az egyes figurák mozgási lehetőségeit, azt láthatjuk, hogy a figurák a tábla közepén a leghatékonyabbak és legerősebbek. Ezért a sakktábla közepének elfoglalására vagy az ott zajló folyamatok irányítására az első lépéstől kezdve törekedni kell. A kis központ a d4-d5-e4-e5 mezők, a nagy központ a c3-c6-f6-f3 mezők által határolt terület.

-	lépés	**?**	rossz lépés
x	ütés	**!!**	nagyon jó lépés
+	matt	**??**	nagyon rossz lépés
=	matt	**!?**	érdekes lépés
!	jó lépés	**0-0**	rövid sánc
		0-0-0	hosszú sánc

A leggyakoribb kezdés, amikor a királlyal szemben lévő gyaloggal lépnek két mezőt. Ezzel a lépéssel kezdetét veszi a tábla középső részéért folytatott harc is, illetve így utat nyithatunk a futóknak és a vezérnek. A központért vívott csatában érdemes több figurát is bevetni, hogy a játék folyamán ne lehessen könnyen eltávolítani ezeket a helyükről.
Ezért gyakori, hogy a huszárral az f3, c3, f6 vagy c6 mezőre lépnek, ahonnan a központ jól felügyelhető. Az első pár lépés során kerülendő a többszöri lépés ugyanazzal a figurával, mert ez időveszteséget okozhat, ami könnyen katasztrófához vezethet. Célszerű minden lépésben újabb figurát játékba hozni. Hasznos lehet a király mellől a figurákat elindítani, majd a király védelme érdekében sáncolni, és játékba hozni a vezért. Általában a vezér az utolsó játékba hozott figura. Kockázatos a vezért túl korán játékba hozni, hiszen ekkor az ellenfél kihasználhatja a vezér helyzetét, megtámadhatja és esetleg le is ütheti. A parti kimenetele a jó stratégiától és a támadás erejétől függ. Egy túl korai támadás, ami ellen könnyen lehet védekezni időpazarlás lehet, és felesleges veszteségeket okozhat. Aki fejlődni szeretne, annak érdemes erősebb ellenféllel játszani, akitől sokat tanulhat. A sakk könyvek tanulmányozása, illetve sakkmesterek játékainak tanulmányozása is segíthet tudásunk fejlesztésében.

REGIO JÁTÉK
regiojatek.hu

Importálja/forgalmazza:
REGIO Kft
1119 Budapest,
Nándorfejérvári út 23-25.

Gyártó: **Dino Toys s. r. o.**
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

Dino®