Sakk

Általános szabályok és a játék célja.

Mindenek előtt szeretném megjegyezni, hogy a sakk nem az a játék, amelyet a szabályok elolvasása után egyből tökéletesen lehet játszani. Ebben a játékban sokkal nagyobb különbségek lehetnek egy kezdő és egy gyakorlott játékos között, mint az oldalunkon található többi játékban. Aki most ismerkedik először a sakkal, próbáljon eleinte hasonlóan kezdő ellenfelekkel játszani. Ha valamelyik szabály esetleg nem érthető tökéletesen elsőre, akkor sincs semmi gond, mert a program mindig mutatja a lehetséges szabályos lépéseket, így még véletlenül sem lehet hibásat lépni.

A sakkjátszmát két játékos játsza egy 8x8-as táblán, a sakktáblán, amelyen felváltott sorrendben mozgatják bábuikat. A világos bábukkal rendelkező fél kezdi a játékot. Mindkét játékosnak az a célja, hogy az ellenfél királyát olyan helyzetbe kényszerítse, melyben a királyt legalább egy bábu támadja és ez a támadás semmilyen szabályos lépéssel sem hárítható el. Az a játékos, aki ezt eléri, bemattolja ellenfelét, és ezzel megnyeri a játszmát.
Ha olyan állás jön létre, hogy mattolás egyik részről sem lehetséges, akkor a játszma döntetlen.

1. A bábok lépései

Egyetlen bábbal sem léphetünk olyan mezőre, melyen ugyanolyan színű báb áll mint amelyikkel lépni szeretnénk. Ha olyan mezőre lépünk, amelyet ellentétes színű foglal el, akkor azt leütjük és ugyanazon lépés részeként eltávolítjuk a sakktábláról. Egy báb akkor támad egy mezőt, ha azon ütést hajthat végre a lépés-szabályok szerint. (Illetve ráléphet azon mezőre ha ott semmi nem áll.)

1.1 A tisztek lépései:

A vezér (királynő) bármely mezőre léphet azon a vonalon, soron vagy átlón, amelyen áll.
A bástya bármely mezőre léphet azon a vonalon vagy soron, amelyen áll.
A futár (futó) bármely mezőre léphet azokon az átlókon, amelyeken áll.
A huszár az olyan hozzá legközelebb eső mezőkre léphet, melyek különböző vonalon, soron vagy átlón helyezkednek el attól amelyen a huszár áll.
A vezér, a bástya és a futó lépései során, átugrani egyetlen közbeeső bábot sem lehet.

1.2 A gyalog lépései:

A gyalog csak előre léphet, saját vonalán egy mezővel, feltéve, hogy a közvetlenül előtte álló mező üres.
Egy gyalog, saját első lépésében, két mezőt is mozdulhat előre azon a vonalon amelyen áll, feltéve hogy egyik előtte levő mező sem foglalt.
Ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű báb áll, akkor az a gyalog által leüthető.
Egy gyalog - amennyiben támadja azt a mezőt, amelyen egy ellenséges gyalog eredeti helyzetéből két mezőt haladva átlép - ütheti azt az ellenséges gyalogot, úgy, mintha az az eredeti helyzetéből csak egy mezőt haladt volna előre. Ezt a lépést, amely csakis egy ilyen gyalogtolást közvetlenül követő válaszlépés lehet, en passant (menet-közbeni) ütésnek nevezzük.
Amikor egy gyalog eléri az utolsó sort, (akár ütéssel, akár lépéssel) azonnal át kell változtatni, ugyanazon lépés részeként, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futárrá, vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A választás nincs ahhoz kötve, hogy a játszma során addig milyen tiszteket ütöttek le. A gyalog ilyen kicserélését gyalogátváltozásnak nevezzük. A gyalogátváltozás hatása azonnal érvénybe lép. (pl. rögtön adhatunk így sakkot)

1.3 A király két különböző módon léphet:

Egyrészt léphet bármelyik olyan szomszédos mezőre, amelyet nem támad egyetlen ellenséges báb sem.
Másrészt sáncolhat. Ez a király és bármelyik azzal azonos színű bástya egyidejűleg történő lépése, mely egyetlen királylépésnek minősül és a következőképp kell végrehajtani: a királyt eredeti helyéről két mezővel elmozdítjuk, valamelyik, a királlyal azonos soron elhelyezkedő bástya irányába s ezután a megfelelő bástyát arra a király melletti mezőre helyezzük, melyet a király ezt megelőzően átlépett.

A sáncolás szabálytalan:
- ha a király már előzőleg lépett
- ha olyan bástyával történik, amely már előzőleg lépett.

A sáncolás ideiglenesen tilos:
- ha a mezőt melyen a király áll, amelyen át kell haladnia, vagy amelyre kerülne támadja egy vagy több ellenséges báb
- ha a király és azon bástya között, amellyel sáncolni szándékozunk, bármilyen báb áll.

Akkor mondjuk hogy a király sakkban van, ha egy vagy több ellenséges báb támadja, még akkor is, ha ezek a bábok nem tudnak lépni. (Pl. le vannak kötve.) A királlyal olyan lépést tilos tenni, amellyel önmagát sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja.

2. A játszma befejezése

2.1 Egy játékos akkor nyer,

- ha szabályos lépéssel bemattolja az ellenfél királyát,
- ha az ellenfele bejelenti, hogy feladja a játszmát.

2.2 A játszma döntetlen akkor,

- ha a lépésen levő játékos egyik bábjával sem tud szabályos lépést tenni, és ugyanakkor a királya nincs sakkban. Ilyenkor azt mondjuk, hogy patthelyzet állt elő
- ha a két mérkőző fél ebben állapodik meg.
- ha a táblán harmadszor is előállt, vagy előállhat ugyanaz a hadállás
- ha mindkét fél utolsó 50 egymást követő lépése során, sem gyaloglépés, sem ütés nem történt.

Ez utóbbi három esetet a program nem vizsgálja. Ezekben az esetekben a döntetlen a játékosok megegyezésén múlik.

További információk a sakkról és a magyarországi sakk-rendezvényekről a Magyar Sakkszövetség oldalain.