

SAKK

A játék célja: A játékot az nyeri meg, aki mattot ad az ellenfél királyának.

Szabályok: A sakktábla 64 mezőből álló, 8x8-as négyzet alakú tábla. A táblán sötét és világos mezők vannak. Annak érdekében, hogy a lépések rögzíthetők legyenek a sakktábla mezőinek koordinátáik vannak (az első sor A1-A8, a nyolcadik pedig H1-H8). A vízszintes sorokat 1-8-ig számokkal, a függőleges oszlopokat pedig A-H-ig betűvel jelölik. A sakktáblát úgy kell az asztalra rakni, hogy mindkét játékosnak világos mező legyen a jobb alsó sarokban (világos-H1 sötét-A8).

A sakkjátékot ketten játszik, egyikük a világos, másikuk a sötét bábuk tábornoka. A hadsereg 16 sakkfigurából áll (1 király, 1 királynő, 2 bástya, 2 futó, 2 huszár és 8 gyalog). A játék elején a két haderő egyenlő.

A képen bemutatjuk a bábuk helyes elhelyezését a táblán. A világos kezd, majd a játékosok felváltva következnek egymás után. A bábuk különböző értékűek, amit a lépéseik jellege határoz meg.



Az alábbi szabályok minden báburra érvényesek: Csak szabad mezőre, vagy az ellenfél bábuja által elfoglalt mezőre lehet lépni. Ez utóbbi esetben az ellenfél bábuját ki kell ütni. Nem lehetséges olyan mezőre lépni, ahol egy saját bábu áll. A huszár az egyetlen bábu, amelyik át tud ugrani a saját vagy ellenséges bábuk felett. Minden körben csak 1 bábuval lehet lépni. A sáncolás az egyetlen kivétel (lásd később).

Lépések a bábukkal:

Bástya: Vízszintesen vagy függőlegesen tud lépni. Az üres táblán 14 mezőt tart a felügyelete alatt.

Futó: Átlósan tud lépni, mindig csak ugyanolyan színű mezőn állhat. Ha a tábla közepén áll, 13 mezőt tart a felügyelete alatt.

Királynő: A futó és a bástya lépéseit kombinálja, így ez a legerősebb figura a táblán. Tetszőleges számú mezőt léphet vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Huszár: Ennek a figurának a legérdekesebb a lépése. Az aktuális pozíciójából „L” alakban ugorhat, mindig ellentétes színű mezőre érkezik. Például, ha a ló a D5-ön áll, akkor a B4, C3, C7, E3, E7, F4 és F6 mezők bármelyikre léphet, feltéve, hogy az adott mezőt nem áll egy saját figura.

Király: 1 mezőt léphet bármilyen irányban (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), de nem léphet olyan mezőre, ahol egy saját bábu áll.

Egyetlen kivétel ez alól a sáncolás.

Gyalog: a legkisebb értékű figura a táblán, csak egy mezőt léphet előre (függőleges vonalakon az ellenfél térfele felé). Ez alól kivétel a kezdőállásból való elindulás: ekkor két mezőt is léphetnek. Más báboktól eltérően, a gyalog nem arra üt, amerre „normálisan” lép, hanem átlósan előre, jobbra vagy balra ütheti le az ellenfél figuráit.

Átváltozás: amennyiben egy gyalog átér a tábla átelles oldalára, akkor tetszőleges bábu (királynő, bástya, huszár, futó) cserélhető, de királyra nem. Így egy játékosnak tehát lehet több királynője, vagy egyéb bábuja, mint a játék elején. A menet közbeni ütés (en passant): ha egy gyalog az alapállásból elindulván egyszerre kétmezőnyit lép és ezzel az ellenfél egy gyalogja mellé érkezik (magyarán átugorja azt a mezőt, ahol az leüthetné), akkor lehetőség van "menet közben" is leütni. Ezt azonban csak a közvetlen következő lépésben lehet megtenni, később már nem!

A bábuk értékét lépéseik határozzák meg. A gyalog értéke az alapegység.

A bábuk értéke a következőképpen határozható meg: A futó és a huszár 3-3,5-ször annyit ér mint a gyalog. A bástya kétszer annyit ér mint egy futó vagy huszár, a királynő kétszer annyit ér, mint egy bástya, és háromszor annyit, mint a futó és a huszár. Ez az értékelés természetesen csupán hozzávetőleges, nem pontos. A bábuk valódi értéke csipán egy adott pozícióban határozható meg pontosan.

A sáncolás dupla lépés: a király lép először két mezővel jobbra, vagy balra, majd azt a bástyát, amelyik felé lépett a király, a királyt átugorva, a király mellé, a másik oldalára helyezük. Sáncolni csak akkor lehet, ha a játék folyamán a királyt és a bástyát a játékos még nem mozgatta, és ha a két bábu között lévő mezők üresek. Amennyiben a király sakkot kapott, nem sáncolhat.

Rövid sáncolás esetén a király a hozzá közelebb levő bástya felé lép (király c1-re vagy c8-ra, bástya d1-re vagy d8-ra)
Hosszú sáncolás esetén a király a tőle távolabb levő bástya felé lép (király g1-re vagy g8-ra, bástya f1-re vagy f8-ra)
A játék célja: A király a legértékesebb bábu a táblán. Ha megtámadják, lépnie kell, vagy a megtámadott játékosnak egy másik bábuval el kell hárítani a fenyegetést. Ha a királyt megtámadják, az t SAKKnak hívjuk. Amennyiben a megtámadott király nem tud kilépni megtámadott helyzetéből, akkor SAKK MATT – a játéknak vége. A játék célja tehát, SAKK MATTot adni az ellenfél királyának. A táblán lévő bábuk feladata hogy támadják az ellenfél királyát és megvédjék a saját királyukat.

Nem minden sakkjáték ér véget sakk mattal. Abban az esetben, ha az egyik játékos azt tapasztalja, hogy a sakk matt elkerülhetetlen, partnere behozhatatlan előnyre tett szert, akkor feladhatja a játékot. A játék akkor is véget érhet, ha valamelyik játékos elhasználta az összes játékejét. Az a játékos, akinek elfogy az ideje, veszít.

A játszma döntetlen eredménnyel végződik az alábbi esetekben:

1. Egyik játékos sem tud sakk mattot adni a társának.
2. A játszma döntetlen, ha a lépésen lévő játékos királyja nem áll sakkban és egyetlen bábjával sem tud szabályos lépést tenni (Patt helyzet alakult ki.)
3. Az egyik játékos folyamatosan sakkot ad a másik királyának, de nem akar sakk mattot adni.
4. Ha ugyanaz a pozíció háromszor ismétlődik meg a játszma során, a játékos kérheti a döntetlen eredményt.
5. Ha az 50 utolsó lépésben egyetlen bábut sem ütöttek le.

ÉRINTETT BÁBU – A sakk legelemibb szabálya. Ha egy játékos megérinti valamelyik bábuját, akkor kötelező azzal lépnie, feltéve, hogy tehető szabályos lépés. Ha egy játékos az ellenfelének bábuját érinti, akkor azt ütni köteles. Nincs következménye az érintésnek, ha olyan bábut érint meg a játékos, amivel nem lehet lépni vagy nem üthető le. A lépés befejezettnek tekintendő, ha a játékos elengedi a bábuját, vagy felemeli az ellenfél leütött bábuját a tábláról, és a saját bábuját a helyére teszi.

Ha az érintés célja a bábu megigazítása, szándékát először jeleznie kell, rendszerint az "igazítok" szó kimondásával.

A játék menetének rögzítése:

A sakktábla jelölései lehetővé teszik a táblán lévő összes lépés rögzítését, beleértve a játék menetét és az egyes figurák mozgását. A bábuk nevének rövidítései mellett van néhány általánosan elterjedt rövidítés:

-	lépés	!	jó lépés	!?	érdekes lépés
x	ütés	?	rossz lépés	0 – 0	rövidsánc
+	sakk	!!	nagyon jó lépés	0 – 0 – 0	hosszúsánc
#	sakk matt	??	nagyon rossz lépés		

Mit kell tudnia egy kezdőnek?

Figyelembe véve az egyes bábuk mozgási képességeit, azt tapasztaljuk, hogy a sakktábla közepén a leghatékonyabbak és legerősebbek. Ezért az első lépésektől elindul a harc, hogy a játékosok elfoglalják, vagy irányításuk alá rendeljék a sakktábla középpontját. A tábla kis központja a d4, d5, e4, e5 mezők, a nagy központ pedig a c3, c6, f6, és f3 mezők által határolt terület.

A nyitás legmegfelelőbb módja, hogy a király előtt álló gyalog lép két mezőt előre. Így egyrészt harcba indulunk a tábla közepének uralásáért, másrészt utat nyitunk a királynő és a futók számára. A központ felügyeletéért folytatott harcban célszerű a bábukot úgy elhelyezni, hogy egymást védjék a középpontért folytatott harcban, így nem lehet könnyen eltávolítani a pozíciójukból a játék során. Ezért a huszárt általában az f3-ra és a c3-ra, az f6-ra és a c6-ra mozgatjuk, ahonnan a központot irányíthatják. Nyitásnál, nem célszerű ugyanazzal a bábuval több lépést tenni, az ilyen idővesztés gyorsan veszteséget okozhat. Célszerű minden lépésnél másik bábut mozgatni. A legjobb, ha először a király oldalát mozgatjuk, így létrehozván egy kastélyt a király védelmére, ezután nyithatunk a királynő oldalán. Rendszerint a királynő az utolsóként játékba hozott bábu, mivel a királynő túl korai játékba eljuttatása gyakran veszélyes. Az ellenfél kihasználhatja a királynő pozícióját, megtámadhatja, vagy akár le is ütheti. A játék végkimenetele a bábuk jó koordinációjától és a megfelelő támadási stratégiától függ. A túl korai támadás, könnyen kivédhető, általában időpocsékolás, ráadásul néha még veszteséggel is jár. Ha van lehetőségünk, jó egy erősebb ellenféllel játszani, akitől sokat tanulhatunk. A szakkönyvek olvasása és a sakk-mesterek játszmáinak tanulmányozása segíthetnek fejleszteni tudásunkat.

DÁMA

A játék célja: A játékosok célja az ellenfél bábuinak leütése, vagy mozgásuk blokkolása.

Előkészületek: A játékot a 8x8-as sakktablán kell játszani, mindkét játékosnak 12 korongja van. A táblát úgy rakjátok az asztalra, hogy a bal alsó sarokban sötét mező legyen. A bábuk csak a sötét mezőket használhatják. A játékosok eldöntik, hogy ki melyik színnel játszik, majd 12 korongjukat a tábla első három sorában lévő sötét mezőkre teszik. A tábla közepén lévő két sor üresen marad. Világos kezd.

Szabályok: A korongok egy mezőt léphetnek átlósan, mindig csak a sötét mezőket használva. Nem szabad olyan mezőre lépni, ahol egy másik korong áll. A korongokkal csak előre lehet lépni (hátrafelé nem), és soha nem lehet világos mezőre lépni. Ha azon a mezőn, ahová a bábu léphetne, az ellenfél egy bábuja áll, és azonos irányban még egy mezőt tovább haladva üres mező van, akkor ütni kell: az ellenfél bábuját átugorva a mögötte lévő üres mezőre lépünk, az ellenfél bábuját pedig levesszük. A dámajátékban hagyományosan ütékényszer van, azaz ha egy játékos tud ütni, akkor kötelező ütnie. Ha több ütési lehetősége is van, szabadon dönthet, hogy melyiket választja.

Ha az ütés után a bábu ismét ütéhelyzetbe kerül, azt az ütet is végre kell hajtani, így ütéssorozat jön létre. Az ütéssorozat addig folytatandó, amíg leüthető bábu van.

Az a bábu, amelyik eléri a tábla szemközti sorát, dámává változik (valamilyen kis színes jelet kell a korong tetejére tenni). Egy játékosnak lehet több dáma is egy játékban. A dámák szabadabban mozoghatnak, mint az egyszerű bábuk: minden dáma tetszőleges számú üres mezőt léphet akár hátrafelé is (ellenkező esetben nem is tudná elhagyni a szélső sort). Ez azt jelenti, hogy az ellenfél korongjának leütését követően tetszőleges számú üres mezőt haladhat. Amennyiben a dáma ütés után olyan mezőre érkezik, ahonnan ismét ütni tud (függetlenül attól, hogy milyen irányban és milyen távolságra), akkor folytathatja az ütet. Ha a dáma befejezte a lépést, a másik játékos korongjával leütheti – bár erre kicsi az esély, mert a dáma sokkal szabadabban tud mozogni a táblán.

Backgammon

A játék célja: A játékot két játékos játszhatja, világos illetve sötét kövekkel. A játék célja, hogy minél előbb kivigyük az összes saját kövünket a tábláról, illetve, hogy ebben akadályozzuk az ellenfelet.

A játék menete

A játékot egy speciális, 24 háromszöget tartalmazó táblán játsszák, és az alábbi helyzetből indulnak:

A fehér játékos kezd, aki a tábla jobb felső sarkából indul, a bábu jobbról balra haladnak a tábla tetején, aztán a bal oldalra érve átlápnak az alsó oldalra, ahol balról jobbra mennek tovább. A fehérrel játszó játékos a jobb alsó sarokból indul, és épp ellentétes irányba halad, mint a fehér.

A játékosok felváltva dobznak két kockával, (a dobást itt a program automatikusan elvégzi) a dobott pontoknak megfelelően léphet a soron következő játékos. A dobott értéket le lehet lépni egy vagy két külön kővel is. Ha valaki párost dob, akkor ezt nem kétszer lépheti meg, hanem négyszer. Ilyenkor akár 4 különböző kővel is leléphető a dobás. Fontos szabály, hogy ha több számot egy kővel lép a játékos, akkor azt csak úgy teheti meg, hogy a két lépés külön-külön is szabályos legyen. (Azaz a közbülső lépéseknél ne legyen fala az ellenfélnek.)

Fal – Ha egy mezőn legalább 2 kő áll egy játékosnak, akkor azok falat képeznek. Erre a mezőre az ellenfél nem léphet, viszont átugorhatja.

Ütés – Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfélnek pontosan egy kő van, akkor azt kiüti. A kiütött kő a játéktér közepére kerül. A kiütött kővel játszó játékosnak először mindig a kiütött köveket kell visszahoznia a játékba, amíg ez nem sikerül neki, más kővel nem léphet.

Kiszállás – Ha egy játékosnak már minden kője az utolsó 6 mező valamelyikén (Az ún. kiszálló-körzetben) van, akkor megkezdheti a kövek kiléptetését. Egy kővel akkor lehet kilépni, ha a dobott szám megegyezik a kő mezőjének a sorszámával. Ha a játékos nem tud kiszálláskor lelépni egy dobást, mert már minden kője kisebb sorszámú mezőn áll, mint amit dobott, akkor felhasználhatja a dobást arra, hogy a legnagyobb sorszámú mezőn lévő kővel kilépjen.

Passz – Ha a játékos nem tudja lelépni minden dobását, akkor passzol.

A játék vége – A játékot az a játékos nyeri, aki hamarabb kiszáll az összes kőjével.

Malom

A játék célja az ellenfél bábuinak leütése. Céljaik elérése érdekében a játékosoknak minél több malmot kell kialakítaniuk. Malomnak azt nevezzük, ha 3 egyformaszínű koron egy vonalban áll. Ha egy játékosnak sikerül malmot csinálnia, akkor leveheti az ellenfél egy bábuját.

Szabályok: A játék kezdetén a bábuk a tábla mellett vannak. Mindkét játékosnak 12 bábuja van. A játékosok eldöntik, hogy melyikük kezd, ezután felváltva tehetnek le 1-1 bábut a tábla valamely üres karikájára, arra törekedve, hogy mielőbb legyen 3 egyforma színű bábu egy sorban. Ha egy játékosnak sikerül malmot lerakni, akkor leveheti ellenfele egyik bábuját. A játékos eldöntheti, hogy melyik bábut veszi le, de nem vehet le olyan bábut, amelyik malomban van. A játékosok célja, hogy bábuikat úgy rakják le, hogy megakadályozzák ellenfelüket a malom létrehozásában. Ha mindkét játékos elhelyezte kilenc-kilenc bábuját, kezdődik a játék második része. A játékosok felváltva lépnek egy-egy bábujukkal, mindig a vonalak mentén, és mindig csak a szomszédos csomópontig. Nem lehet olyan csomópontra lépni, ahol már áll figura (akár az ellenfélé, akár a saját). Most is malom létrehozása a cél. Aki malmot csinál, leveheti az ellenfél egy bábuját, de csak olyat ami nem áll malomban. Ha valamelyik játékosnak csak három figurája maradt, ugorhat: nem kell többet a vonalak mentén közlekednie, hanem bármelyik szabad csomópontra átugorhat bábuival, akárhol álltak is azok. Ha azonban ezután ellenfelének sikerül malmot csinálnia, nyert, hiszen ha a három közül levesz egyet, kettő marad, ennyivel pedig nem lehet malmot csinálni. A játék véget érhet úgy is, hogy a soron levő játékos nem tud lépni, mert minden bábujának el van zárva az útja - ekkor veszett. Érvényes lépés lehet ha meglevő malmunkat kinyitjuk - kilépünk az egyik bábuval -, majd újra bezárjuk. Ezt ismételtetni is lehet, aminek csiki-csuki a neve; ellenszere a ki-be lépegető bábu útjának blokkolása, valamint az ugrálás, amikor lehetővé válik. A csiki-csukit megegyezés szerint tiltani is lehet.

Tic-Tac-Toe

A játékot két játékos (X és O) játssza egy 3x3-as táblán. Az első játékos egy X, a második pedig egy O jelet használ a lépései során. A tábla mezői a kiinduló állapotban üresek.

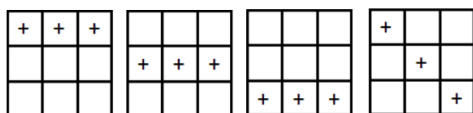
A játékot az X jelű játékos kezdi. A játékosok felváltva lépnek, lépéseik során a hozzájuk tartozó jelet a tábla valamelyik üres mezőjére kell helyezniük. A választható lépések száma így minden esetben véges, a tábla méretéből következően legfeljebb 9 lehetőségből lehet választani.

A tábla mindvégig látható mindkét játékos számára, így a játékkal kapcsolatos információk birtokában vannak. A lépéseket nem befolyásolja a véletlen, az csak a szereplők döntésein múlik, így a szerencsének nincs szerepe egy adott játszma alakulásában. A játék addig tart, amíg:

1. Valamelyik játékos el nem éri azt, hogy az ő jeléből vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan 3 db legyen egymás mellett a táblán. Ekkor az adott jel tulajdonosa nyerte meg a játszmát.
2. Vagy addig, amíg a táblán nem marad több üres mező, és így nincs lehetőség további lépésekre. Ha ebben a helyzetben egyik játékosnak sincs 3 jele egymás mellett az 1. pontban leírtak szerint, akkor a játék döntetlenül végződik.

Mivel kezdetben 9 üres mező közül lehet választani, és az üres mezők száma minden megtett lépés után 1-gyel csökken, ezért végtelen játszmák nem fordulhatnak elő.

A szabályokból következik, hogy a Tic-Tac-Toe megfelel a kétszemélyes, teljes információjú játékokkal kapcsolatban megfogalmazott kritériumoknak.



A lehetséges győzelmi pozíciók a bal oldalon levő ábrán láthatók.

A jobb oldali ábrán példaként egy 5 lépéses játszma látható, amely az X játékos győzelmével zárul (az aktuális lépést a nagyobb méretű jel szimbolizálja):

