

SAKK

Játékszabály:

2 játékos játszhatja. A játék célja, hogy az ellenfél királya olyan helyzetbe kerüljön, hogy képtelen legyen a támadást elhárítani.

Felállítás.

király minden irányba egy mezőt léphet (kivéve a sánc, lásd később)

vezér a legerősebb támadó, bármennyi mezőt léphet vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan

bástya bármennyit léphet függőlegesen vagy vízszintesen

futó bármennyit léphet átlós irányban

huszár egy lépésen belül két mezőt ugorhat függőleges vagy vízszintes irányban, majd egy mezőt erre merőlegesen (mindig más színű mezőre kell érkeznie!)

gyalog csak előre léphet. Nyitáskor egy vagy két mezőt, egyébként mindig csak egyet. Ütni viszont csak átlósan üthet, jobbra vagy balra egy mezővel előtte álló bábút. Ha eléri a tábla végét, ugyanazzal a lépéssel le kell cserélni bármilyen tisztre.

A játék menete: A fehér bábukkal rendelkező játékos kezd (nyit) majd felváltva lépegetnek. Nyitni lehet gyaloggal (egy vagy két mezőt), esetleg huszárral. Mindkét játékos arra törekszik, hogy az ellenfél királyát fenyegetett (sakk) helyzetbe hozza, illetve megadásra (matt) kényszerítse. Ha olyan mezőre akarunk lépni, ahol az ellenfél bábuja áll, akkor ütni kell. A kiütött bábu nem játszik tovább. Egyedül a király nem üthető le, ugyanis kiütési lehetősége sakk-helyzetet jelent, és ha azt nem tudja kivédeni, akkor sakk-matt helyzetet jelent, ami egyben a játék elvesztését is jelenti. Sánc: egyetlen olyan helyzet, amikor a király több mezőt léphet. Ilyenkor, ha a király és valamelyik bástya még nem mozdult el a helyéről, nem áll köztük bábu és a király nem kerül sakkhelyzetbe, a király a bástyával helyet cserélhet úgy, hogy a király két mezőt jobbra vagy balra lép, a bástya pedig a királyt átugorva a mellette lévő mezőre lép. A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos olyan helyzetbe kerül a királyával, hogy a sakk helyzetet ellépéssel vagy védekezéssel (pl: ütés vagy közbelépés) nem tudja elhárítani és matt helyzetbe kerül. Döntetlen lehetséges kiegyenlített állás estén, amikor a játékosok nem tudnak matt helyzetet kialakítani. Ilyenkor remiznek. Szintén döntetlen a patt-helyzet, amikor a lépésre következő játékos nem tud lépni, de királya nincs sakk helyzetben.