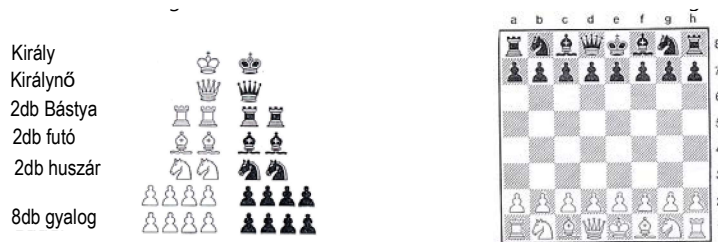


Sakk

DE

A sakkot két játékos játsza egymás ellen. Egyik játékos a sötét, a másik a világos bábukat irányítja. Mindkét játékosnak 16 sakkfigurája van, az alábbi felosztásban. A bábukat az alábbi felosztásban helyezük el a táblán:



A játék kezdés

A világos bábukat irányító játékos lép először, ezt követően a játékosok felváltva lépnek.

A bábok mozgása:

Király - A sakk legfontosabb figurája. Egy mezőt léphet bármely irányban, akár átlósan is. Nem lehet leütni, ha veszélyben van, onnan azonnal el kell távolítani. Ha ez nem lehetséges, akkor az vesereséget jelent. A Király mattot kapott.

Királynő - a legütőképesebb figura a táblán. Bármely mezőre léphet azon a vonalon, soron vagy átlón, amelyen áll, de nem ugorhat át másik bábót.

Futó - Az üres mezőkön átlósan mozoghat, mindig azon a színén mozog, ahová kezdéskor elhelyeztük. Nem ugorhat át másik bábót.

Huszár - L alakban mozog (egy mezőt előre, vagy hátra, és két mezőt fel vagy lefelé, vagy két mezőt előre, vagy hátra, és egy mezőt fel vagy lefelé) nem ugorhat át másik bábót.

Bástya - A bástya bármely mezőre léphet azon a vonalon vagy soron, amelyen áll, de nem ugorhat át más bábót.

Gyalog - A gyalog csak előre léphet, saját vonalán egy mezővel, feltéve, hogy a közvetlenül előtte álló mező üres. A saját első lépésében két mezőt is mozdulhat előre azon vonalon amelyen áll, feltéve hogy egyik előtte levő mező sem foglalt. A gyaloggal ütni csak átlósan tudunk, így ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű báb áll, akkor az a gyalog által leüthető.

A játék menete

A lépés azt jelenti, hogy az egyik saját bábunkat egy másik mezőre helyezük a bábok menetmódjának megfelelően.

Egyetlen bábbal sem léphetünk olyan mezőre, melyen ugyanolyan színű báb áll mint amellyel lépni szeretnénk. Ha olyan mezőre lépünk, melyet ellentétes színű foglalt addig el, akkor azt leütjük és ugyanazon lépés részeként eltávolítjuk a sakkasztól.

Sakk: A király akkor van sakkban, ha egy vagy több ellenséges báb támadja, még akkor is, ha ezek a bábok nem tudnak lépni. Olyan lépést tilos tenni, amely a királyt sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja. A sakk elhárításának három módja van. A sakkot adó báb leütése. A sakkot adó báb és a király közé egy másik báb helyezése. A királlyal olyan mezőre lépés, ahol nincs sakkban.

Matt: A sakk alapvető célja az ellenfél mattolása. Ha a játékos nem tudja a király elleni támadást elhárítani, a fent leírt módokon, akkor mattot kapott, és a játszmának azonnal vége. A mattot adó játékos nyert.

Patt: A játszma döntetlen, ha a soron következő játékos nem tud szabályos lépést tenni, de a király nem áll sakkban. Ezt nevezzük pattnak. A játszámának ebben az esetben is azonnal vége, az eredmény döntetlen.

A sakk speciális lépései a sáncolás, az En Passant, a gyalogcsere.

Sáncolás: Ha a körülmények megengedik, a bástya és a király egyszerre is mozoghat: 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 helyezük, melyet a király ezt megelőzően átlépett. A sáncolás feltételei:

- A király még nem lépett a játszma folyamán.
- A sáncolásban résztvevő bástya még nem lépett a játszma folyamán.
- A király nem áll sakkban.
- A király nem mehet át olyan mezőn, amely ellenséges báb által támadva van.
- A király nem léphet sakkba.
- A király és a bástya között minden mező üres kell hogy legyen.

En Passant: 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.

Gyalogcsere: Ha egy gyalog eléri az utolsó sort, azonnal át kell változtatni, ugyanazon lépés részeként, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futórá, vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A gyalogátváltás hatása azonnal érvénybe lép.