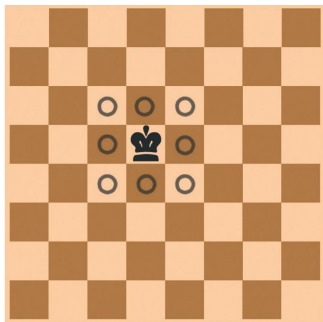
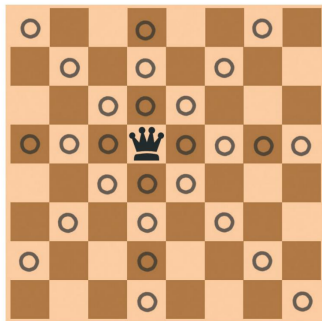


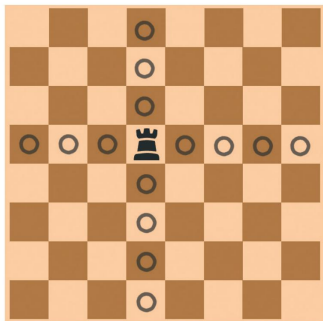
Bábu mozog



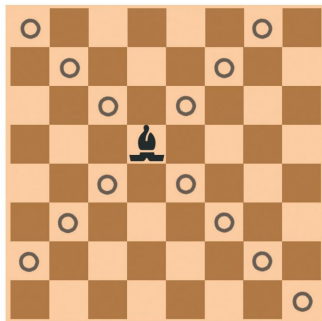
Király



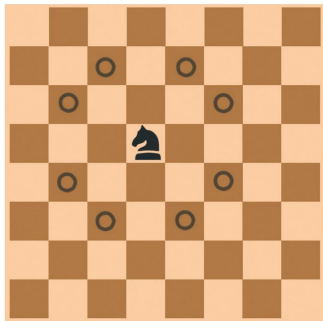
Hölgy



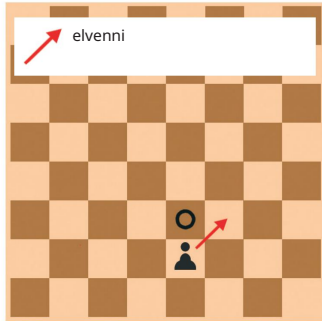
Torony



Nyilas



Lovas



Zálog



6 éves kortól



2

Stratégiai játék:

A játékos feladata egy olyan stratégia kidolgozása, amely megghiúsítja az ellenfél tervét és győz.



A játékot egy 64 mezőből álló sakktáblán játsszák, ahol a világos és sötét mezők váltakoznak.

Figyelem: fordítsd a sakktáblát úgy, hogy a jobb alsó mező mindkét játékos oldalán legyen fényes. Minden játékosnak 16 bábuja van: 1 király, 1 vezér, 2 futó, 2 huszár, 2 bástya, 8 gyalog. A sakktáblán való kezdeti elhelyezkedésük megfelel a fenti ábrának.

Figyelem: A bábu a saját színű mezőjére kerül, ezért az ellenfél bábuja egymással szemben vannak.

A játék célja: Győzd le az ellenfél királyát, mattot adj neki.

Játék előrehaladása: A játékosok eldöntik (pl. sorsolással), hogy ki játszik a világos bábukkal. A világos bábukkal rendelkező játékos teszi meg az első lépést. A lépések nem maradnak ki. A játékosok felváltva, egyszerre egy bábuval lépnek; kivétel a sáncolás.

Bábukkal lép (lásd az utasítások elején található ábrákat).

A bábuk felett nem lehet ugrani, a kivétel a huszár.

A KIRÁLY a játék legfontosabb darabja. Amikor a királyt "elfogják", a játéknak vége!

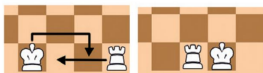
A király bármely irányban (vízszintesen, függőlegesen, átlósan) csak 1 mezőt mozoghat.

A királylépés második lehetősége a sáncolás.

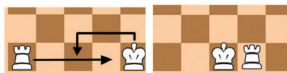
- **Sáncoláskor a király és a bástya egyszerre lép, ha a következő feltételek teljesülnek:** - a király nem mozgatható anélkül, hogy újra sakokban ne lenne - amikor a játékos nem tud egy másik bábút a király és a sakokban tartó bábu közé helyezni

- amikor egy játékos nem tud ütni egy olyan bábút, amely sakokban tartja a királyt

rövid sáncolás



hosszúsáncolás



A KIRÁLYNŐ bármennyi mezőt léphet bármilyen irányba. Ez a játék legerősebb bábja.

A BÁSZTA vízszintesen vagy függőlegesen tetszőleges számú négyzetet mozoghat.

A LÖVÉSZ tetszőleges számú négyzetet mozoghat keresztben (átlósan).

A LOVAG 3 mezőt tud L alakban lépni, azaz 1 vagy 2 mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd derékszögben. A huszár az egyetlen bábu, amelyik át tud ugrani egy másik bábú.

GYALOG: 1 mezőt előre léphet, de soha nem hátra.

- Első lépésével 2 mezőt léphet előre.

- Amikor eléri a sakktabla utolsó sorát, bármelyik azonos színű bábúvá átváltozhat (kivéve a királyt).

• Elvesz (Dobd el)

Egy játékosnak joga van leütni ellenfele bábuját, ha a saját bábuját egy olyan mezőre mozgatja, amelyet az ellenfél egyik bábja foglalt. A bábukat ugyanúgy kell leütni, mint ahogyan mozgatták őket. Kivételt képez a gyalog, amelyet átlósan előre kell leütni.

• A király sakkban van, ha egy ellenfél bábja fenyegeti, és leütheti. Ellenfél azt mondja: „Sakk”. (A királyt nem lehet sakkban hagyni.)

A KIRÁLY sakk-matt állásban van (ütötték), amikor:

- nem léphet anélkül, hogy újra sakkban ne lenne

- a játékos nem helyezhet olyan bábú a király és az ellenfél bábja közé, amely sakkban tartja őt

- amikor egy játékos nem tudja eltávolítani az ellenfele sakkban tartó bábuját.

Ki a győztes? Amikor egy játékos sakkozik az ellenfél királyával, azt mondja: "Sakk-matt!", és nyer.

A játék döntetlennel is végződhet: - amikor

egy játékos patthelyzetben van, azaz a király nincs sakkban, de nem tud lépni anélkül, hogy sakkban lenne - egy állandó sakkszituációban

(amikor egyik játékos sem tudja mattot adni ellenfelének)

- amikor ugyanaz az állás háromszor megismétlődik a sakktablán

- amikor egy játékosnak nincs elég bábja ahhoz, hogy mattot adjon

ellenfelének - amikor 50 lépés után senki sem esett ki, vagy nem történt gyaloglépés.

Sakk

DJ05216



Djeco
Grands Augustins utca 3.
75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.com
Kínában készült, tervezett
Franciaországban