

Sakk

• Tartalom •



X16



Hölgy

• Tartalom •



X24

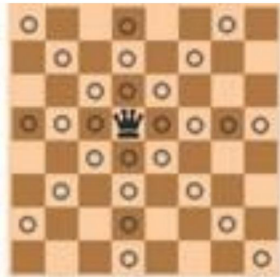


Sakk

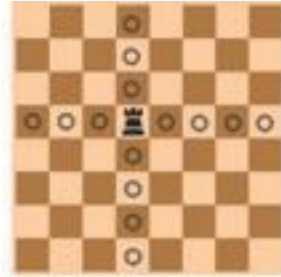
- A sakkfigurák mozgása a sakktáblán •



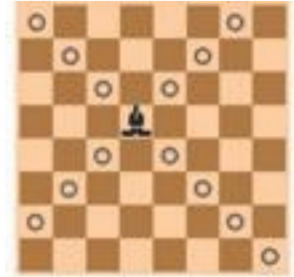
Király



Hölgy



Torony



Nyíl



Ló



Zálog

Sakk • Ezzel a lépéssel a király 2 mezőt lép a bástya felé, a bástya pedig „ráugrik” rá.

a mező, amelyen a király éppen áthaladt. Ez az egész sorozat a király egyetlen lépésének tekinthető:

Játékstratégia: A játékosnak stratégiát kell kidolgoznia az ellenfél taktikájának kivédésére és a győzelemre.

Kor: 6 éves kortól

Játékosok száma: 2



A játékot egy 64 váltakozó világos és sötét mezőből álló sakktáblán játsszák.

Megjegyzés: A játék megkezdése előtt mindig úgy helyezd el a sakktáblát, hogy a fehér sarokmezők a jobb kezéd felé nézzenek.

Minden játékosnak 16 bábuja van: 1x király, 1x vezér, 2x futó, 2x huszár, 2x bástya és 8x gyalog, amelyek a képen látható módon vannak elrendezve a sakktáblán.

Megjegyzés: A királynőket mindig a színüknek megfelelő mezőre helyezzük, azaz a fehér királynő a fehér, a fekete királynő a fekete mezőre kerül.

A játék célja: Elfogni az ellenfél királyát: sakk-matt.

Szabályok:

A döntetlen dönti el, hogy ki játszik a fehér bábukkal. Ez a játékos kezdi a játékot, ami előnyt jelent. Minden játékosnak, amikor sorra kerül, lépnie kell egy bábujaival; nem lehet feladni a lépését.

- **Egyéni lépések bábukkal** (lásd még a képet az utasítások elején):

Egyetlen lépés sem mozgathat bábút olyan mezőre, amely már tartalmaz egy másik bábút (kivéve a huszárt).

A király a játék legfontosabb bábuja, ha elfogják, a játéknak vége!

Van egy különleges mozdulata is, amit sáncolásnak hívnak, melynek során két bábút (a királyt és az azonos színű bástyát) kivételesen egyszerre mozgatnak, olyan helyzetben, amikor a király és a bástya az eredeti helyükön vannak, és van közöttük szabad hely.

Kis sáncolás



Nagy sáncolás



Egy **vezér** tetszőleges számú mezőt léphet bármilyen irányba, de a lépése során nem ugorhat át egy másik bábu felett.

A **torony** függőlegesen vagy vízszintesen mozog (sorok és oszlopok) tetszőleges számú négyzetet ugorhatsz át anélkül, hogy egy másik bábút átugornál.

A **lövő** egy üres átlón tetszőleges irányban tetszőleges számú mezőt mozoghat; ha egy ellentétes színű kő áll az üres átló végén, a lövő elviheti azt.

A **huszár** az "L" betű alakjában mozog, 2 mezőt vízszintesen és 1-et függőlegesen, vagy fordítva: 2 függőlegesen és 1 vízszintesen, és átugorhatja mind a saját, mind az ellenfele bábuit.

Egy **gyalog** a következő módokon mozoghat: Előre 1 mezőt, egy sor mentén, ha az a mező üres. Vissza nem mehet. Az alapállásból, azaz a gyalog első lépéséből léphet (de nem kötelező) 2 mezőt, amíg mindkét mező üres.

Fontos: Egy gyalog leütheti az ellenfél egy átlósan szomszédos mezőn álló bábuját, így ebben az esetben átlósan előre lép arra a mezőre.

Amikor egy gyalog eléri a sakktábla utolsó mezőjét, azaz a nyolcadik vagy első sort, a játékos lecserélheti egy vezérre, bástyára, futóra vagy huszárra (így egy játékosnak például lehet 2 vezére).

Rögzítse a figurát

Egy bábu akkor kerül ki a játékból, amikor az ellenfél bábuja eléri azt a mezőt, ahol a játék szabályaival összhangban megengedett módon található.

A **győztes:** az a játékos, aki az ellenfél királyát olyan pozícióba juttatja, ahonnan az már nem tud továbblépni. Ez a **sakk-matt!** De a játék döntetlennel is végződhet.

HU Játékszabályok

Hölgy

Játékosok száma: 2

Játékidő: 10-20 perc

Cél:

Fogd el az ellenfél összes bábuját, vagy akadályozd meg, hogy mozgathassa a sajátját.

Szabályok:

A bábuk a képen látható módon helyezkednek el a sakktáblán.

Az ellenfelek nyolc gyaloggal kezdenek, amelyek a fekete mezők első két sorában, egymással szemben álló oldalakon állnak. Átlósan egyszerre csak egy mezőt léphetnek előre. Nem ugorhatnak át a saját színű bábukon. Ha nem veszik el az ellenfél bábuját, akkor egyszerre csak egy mezőt lépnek. Ha elveszik az ellenfél egy bábuját, akkor átugorják és elveszik, ha át tudnak ugrani egy másik ellenfél bábuján, akkor átugorhatják és azt a bábút is elvihetik. Ha egy adott lépésben egy játékos el tud dobni egy ellenfél bábuját, de nem dob el egyet sem, akkor az ellenfél büntetésből elveheti azt a bábút, amelyet elvehetett volna, mielőtt megtenné a saját lépését. Ha az általa mozgatott bábu elvehetett volna egy másik bábút is, az ellenfél elveheti tőle azt, mielőtt megtenné a saját lépését.

Hölgy

Amikor egy gyalog eléri a tábla másik oldalát, „királynővé” válik (egy királynő tetszőleges  ). számú mezőt léphet előre vagy hátra).

Győztes: Az a játékos nyer, aki elveszi az ellenfél összes bábuját.

A játék döntetlennel ér véget:

- ha az éppen soron lévő játékos nem tud lépni, ha óvatos
- játék közben elméletileg lehetetlen elvenni az ellenféltől egy bábút sem.

