

Djeco társasjáték klasszikus: **SAKK**



Cikkszám: **DJ05216**

Ajánlott életkor: 6 éves kortól

Játékosok száma: 2 játékos

A játék tartalma: 1 sakktábla, 32 bábu (16 világos, 16 sötét)

Stratégiajáték: A játékosok kialakítanak egy stratégiát, amivel az ellenfél terveit megghiúsítják, s így megnyerik a játékot

A játék célja: Az ellenfél királyát kiütni – „sakk mattot” adni!

A játékot egy sakktáblán játsszák, melyen 64 sötét/világos mező váltja egymást.

Megjegyzés: A táblát úgy kell felállítani, hogy a játékosok előtt a jobb alsó sarok világos színű legyen!

Minden játékoshoz 16 bábu tartozik: 1 király, 1 királynő, 2 futó, 2 huszár/ló, 2 bástya és 8 gyalog/paraszt, melyeket a fenti rajzon látható módon helyez el a táblán.

Megjegyzés: A királynőket a saját színükön kell elhelyezni, így a két királynő egymással szemben foglal helyet.

A játék menete: A játékosok kisorsolják, ki lesz a világos színnel, ő fog kezdeni. Minden lépésnél kötelező valamelyik bábuval lépni, nem lehet passzolni. A játékosok felváltva lépnek bábuikkal.

- Bábuk mozgatása (lásd a idegennyelvű füzet elején az ábrákat):

Egy bábu sosem ugorhat át másikat (kivéve a huszár/ló).

Figurák lépései:

KIRÁLY: a sakk legfontosabb szereplője. Ha őt elfogják, vége a játéknak. A király egyet léphet bármely irányba, ám létezik egy különleges lépése is: a „rosálás” (sáncolás).

- Rosálásnál a királyt és a bástyát egyszerre mozgathatjuk, ha az alábbi feltételeknek megfelelnek:
 1. Se a király, se a bástya nem mozgott még ebben a játékban
 2. Nem állhat közöttük más bábu
 3. A király nem állhat „sakkban”

KIRÁLYNŐ: tetszőleges számú lépést tehet egy választott irányba, ő a legerősebb játékos.

BÁSTYA: tetszőleges számú lépést tehet függőleges vagy vízszintes irányba.

FUTÓ: tetszőleges számú lépést tehet átlós irányba.

HUSZÁR/LÓ: 3 mezőt lép: 2-őt függőlegesen vagy vízszintesen, majd jobbra kanyarodik egyet („L” alakban lép, lóugrásban). Az egyetlen figura, amelyik átugorhat másik bábút.

GYALOG/PARASZT: 1 lépést tehet mindig előre (visszafelé nem léphet).

1. Az első körben 2 lépést tehet.
2. Ha eléri az utolsó mezőt, a játékos kicserélheti egy tetszés szerinti másik saját színű bábura (kivéve a királyt).

- **KIÜTÉS**

Ha egy bábu olyan mezőre lép, ahol az ellenfél bábuja áll, kiüti azt, tehát az eredetileg ott álló figurát le kell venni a tábláról. A gyalog/paraszt figurát kivéve mindegyik bábu a lépésének megfelelő irányba „üt”. A gyalog/paraszt átlósan előre felé tudja „kiütni” a többieket.

- **SAKK**

A király minden esetben „sakk”-ban áll, ha olyan mezőn tartózkodik, ahol egy ellenfél bábu kiütheti. Ilyen esetben az ellenfél kimondhatja, hogy „sakk”! A királlyal erről a mezőről el kell lépni, vagyis sakk helyzetben nem maradhat.

A király „sakk matt”-ot kap, ha:

1. nem tud olyan mezőre lépni, ahol ne lenne „sakkban”
2. a játékos nem tud a király és az őt sakkban tartó bábu közé másik figurát állítani
3. a játékos nem tudja a királyát sakkban tartó bábút kiütni

Ki nyer? Ha egy játékos az ellenfele királyát olyan helyzetbe hozza, melyben „sakk matt” alakul ki, azt mondja: „sakk matt”, és megnyeri a játékot.

Egy sakkjátzma során kialakulhat döntetlen is, ha:

- egy játékos - bár nem áll sakkban, mégsem tud úgy lépni, hogy ne kerüljön sakkba
- folyamatos sakk esetén
- ugyanaz a pozíció 3-szor is előfordul a táblán
- a játékosoknak nincs már elegendő figurájuk ahhoz, hogy sakk mattot hozzanak létre
- 50 kör lemegy anélkül, hogy „kiütés” és gyalogos mozgás történt volna