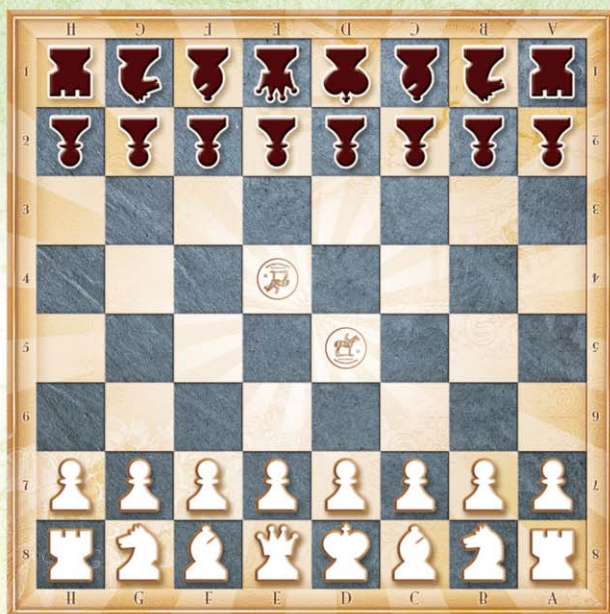


2 játékos részére, 6 éves kortól • © 2011 Piatnik Wien, Ausztria

A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban.

A játék alapszabályai és a játék célja: A sakkjátékot két játékos játssza egy 8x8 mezőből álló sakktáblán. Mindkét játékosnak 16 bábuja van kezdésnél: egy király, egy királynő, két bástya, két futó, két huszár és nyolc gyalog. Egyik játékos a sötét, a másik a világos bábukat irányítja. A játékosok célja az, hogy az ellenfél királyát olyan helyzetbe kényszerítse, „bemattolja” melyben a királyt legalább egy bábu támadja és ezt a támadást a király szabályos lépéssel nem tudja hátrítani. A játszmát az a játékos nyeri, akinek ez elsőként sikerül. Ha olyan állás jön létre, hogy mattolás egyik oldalról sem lehetséges, akkor a játszma döntetlen.

A játék kezdete: A játék kiinduló állása az ábrán látható.



A világos bábukkal játszó fél kezd. A játékosok felváltva lépnek a bábuikkal.

A játék menete: A lépés azt jelenti, hogy az egyik saját bábunkkal egy másik mezőre lépünk.

A bábuk lépései: Nem léphetünk bábunkkal olyan mezőre, melyen saját színű bábunk áll. Ha olyan mezőre lépünk, melyen az ellenfél bábuja áll, akkor azt leütjük, és ugyanazon lépés részeként levesszük a sakktábláról. Egy bábu akkor támad egy mezőt, ha azon ütést hajthat végre a lépés-szabályok szerint. A bábu ráléphet olyan mezőre, amelyiken semmi nem áll.

A tisztek lépései:

- A **vezér** (királynő) bármely mezőre léphet azon a vonalon, soron vagy átlón, amelyen áll.
- A **bástya** bármely mezőre léphet azon a vonalon vagy soron, amelyen áll.
- A **futár** (futó) bármely mezőre léphet azokon az átlókon, amelyeken áll.
- A **huszár** az olyan hozzá legközelebb eső mezőkre léphet, melyek különböző vonalon, soron vagy átlón helyezkednek el attól amelyen a huszár áll.
- A vezér, a bástya és a futó lépései során, nem lehet másik bábút átugrani!

A gyalog lépései: A gyalog csak előre léphet, saját vonalán egy mezővel, feltéve, hogy a közvetlenül előtte álló mező üres. Egy gyalog, saját első lépésében, két mezőt is mozdulhat előre azon a vonalon amelyen áll, feltéve hogy egyik előtte levő mező sem foglalt. Ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű bábu áll, akkor az a gyalog által leüthető. 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. Amikor egy gyalog eléri az utolsó sort, (akár ütéssel, akár lépéssel) azonnal át kell változtatni, ugyanazon lépés részeként, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futárrá, vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A választás nincs ahhoz kötve, hogy a játszma során addig milyen tiszteket ütöttek le. A gyalog ilyen kicserélését gyalogátváltásnak nevezzük. A gyalogátváltás hatása azonnal érvénybe lép. (pl. rögtön adhatunk így sakkot)

A király két különböző módon léphet: Léphet bármelyik olyan szomszédos mezőre, amelyet nem támad egyetlen ellenséges bábu sem, vagy sáncolhat.

A sáncolás a király és bármelyik azzal azonos színű bástya egyidejűleg történő lépése, mely egyetlen királylépésnek minősül és a következőképp kell végrehajtani: 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 helyezzük, melyet a király ezt megelőzően átlépett.

A sáncolás szabálytalan:

- ha a király már előzőleg lépett
- ha olyan bástyával történik, amely már előzőleg lépett

A sáncolás ideiglenesen tilos:

- ha a mezőt melyen a király áll, amelyen át kell haladnia, vagy amelyre kerülne támadja egy vagy több ellenséges bábu.
- ha a király és azon bástya között, amellyel sáncolni szándékozunk, bármilyen bábu áll.

Akkor mondjuk, hogy a király sakkban van, ha azt egy vagy több ellenséges bábu támadja, még akkor is, ha ezek a bábuk nem tudnak lépni. A királlyal olyan lépést tilos tenni, amellyel önmagát sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja.

A játszma befejezése és nyertese:

Egy játékos akkor nyer,

- ha szabályos lépéssel bemattolja az ellenfél királyát.
- ha az ellenfele bejelenti, hogy feladja a játszmát.

A játszma döntetlen akkor,

- ha a lépésen levő játékos egyik bábujával sem tud szabályos lépést tenni és ugyanakkor a király a nincs sakkban. Ilyenkor azt mondjuk, hogy patthelyzet állt elő.
- ha a két mérkőző fél ebben állapotodik meg.
- ha a táblán harmadszor is előállt, ugyanaz a hadállás.
- ha mindkét fél utolsó 50 egymást követő lépése során, sem gyaloglépés, sem ütés nem történt.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.