A királyi dolgozószoba

A játék lényege

A játékosok feladata, hogy a feladványkártyákon látható mini sakk-feladványokat a lehető legkevesebb lépésből oldják meg. Becsüld meg, hány lépésre lesz szükséged, és ha a becslésed és a kivitelezésed is helyes, megszerezted a pontot! Az a játékos nyeri a küzdelmet, aki legelőször gyűjt össze 6 pontot.

A doboz tartalma

-5 sakkfigura
  Király, királynő (vezér), bástya, futó, huszár
- 60 db feladatkártya
- 1 db kártyatartó
- Homokóra



Előkészületek

1. Helyezzétek a játéktáblaként szolgáló dobozt, a kártyatartót és a homokórát az asztal közepére a két játékos közé.
2. Keverjétek meg a feladványkártyákat, és tegyétek őket a kártyatartóba.
3. Húzzatok egy kártyát a tartóból, és fektessétek a játéktábla alá.
4. Helyezzétek el a 5 sakkfigurát a játéktáblán (a dobozon) pontosan úgy, ahogyan az a kihúzott kártyán látható.
5. Miután a figurákat felállítottátok, tegyétek félre ezt a kezdőkártyát.

A játék menete

A játék 3 különböző nehézségi szintet kínál. Mindegyik szint növeli a komplexitást, de a cél változatlan: a táblán lévő figurákat úgy kell elmozdítani, hogy végül a kihúzott feladványkártyán látható elrendezést kapjátok. Minden új szint az előző szint szabályaira épül.

1. szint

1. lépés: Húzzatok feladványt
Az egyik játékos húz egy új feladványkártyát a tartóból, és a játéktábla alá helyezi.

2. lépés: Becsüljétek meg a lépésszámot
Mindkét játékos tanulmányozza a kártyát, és fejben kiszámolja a feladvány megoldásához szükséges legkevesebb lépést. Az a játékos, aki először mond be egy számot (lépésszám-becslést), azonnal megfordítja a homokórát, elindítva ezzel a gondolkodási időt az ellenfelének.

3. lépés: Döntsön az ellenfél!
Amíg a homokóra pereg, az ellenfél eldöntheti, hogy megpróbálja-e a feladványt a bemondottnál kevesebb lépésből megoldani.

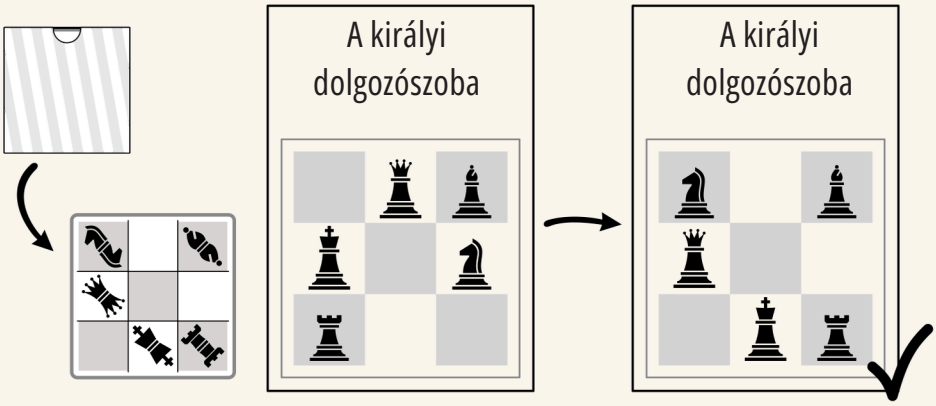
4. lépés: A terv kivitelezése
Ha az ellenfél nem reagál (nem vállalja kevesebb lépésből):

A bemondó játékos elvégzi a lépéseket. Ha sikerül a feladványt a bemondott lépésszámon belül teljesítenie, kap 1 pontot. Ha nem sikerül, a pont az ellenfélé lesz.

Ha az ellenfél reagál (megpróbálja kevesebb lépésből):

Az ellenfél hajtja végre a saját megoldását. Ha sikerül kevesebb lépésből kiraknia a mintát, ő kapja a pontot. Ha elvéti, a pont az eredetileg bemondó játékosé lesz

Plusz szabály: A játékosok megállapodhatnak egy rögzített időkorlátban a lépések tényleges végrehajtásához is.



Példa: A feladvány megoldása 4 lépésből.

Huszár a bal felső sarokba; Bástya a jobb alsó sarokba; Király az alsó középső mezőre; 4. Vezér a bal középső mezőre.

Pontszerzés után
A sakkfigurák a táblán maradnak abban a pozícióban, ahova a feladvány végén kerültek. Húzzatok egy újabb feladványkártyát, és ismételjétek meg a folyamatot mindaddig, amíg az egyik játékos el nem éri a **6 pontot.**

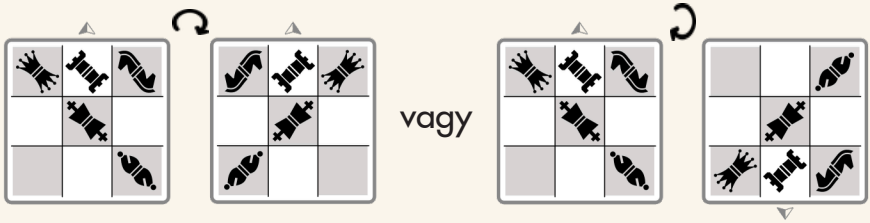
2. szint

Ettől a szinttől kezdve a feladvány megoldása során a kártyát **elforgathatjátok**. A kártya **90°-os elforgatása 1 lépésnek** számít. A kártyát **180°-kal** is elforgathatjátok, ez **2 lépésnek** számít.



3. szint

Ezen a szinten a feladvány kártyája **tükrözhető** is (vízszintesen vagy függőlegesen). Minden egyes tükrözés **1 lépésnek** számít.



Extra kihívás

Ez a variáció bármelyik nehézségi szinten játszható. Húzzatok 2 feladványkártyát 1 helyett! Számoljátok ki a két kártya együttes megoldásához szükséges lépésszámot. A végrehajtás során a játékos szabadon döntheti el, melyik kártyát oldja meg először. Az elforgatás vagy tükrözés akciót a két kártya közül az egyikre alkalmazhatjátok.

Egyedüli / Kooperatív mód

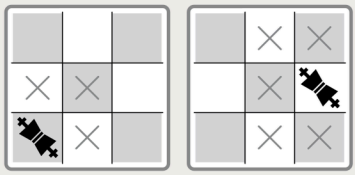
A játék egyedül vagy akár csapatként is játszható. Dolgozzatok együtt a feladványok megoldásán! Érdemes feljegyezni a kezdőpozíciót, ha később újra meg szeretnétek próbálni a fejtörőt, vagy kevesebb lépésből álló hatékonyabb megoldást kerestek.

Sakk szabályai

A játékban 5 sakkfigura szerepel, amelyek a klasszikus sakk szabályai szerint mozognak. A figurák csak üres mezőre léphetnek, és nem léphetnek át más figurákon (kivéve a huszárt).

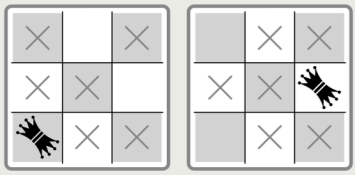
Király

Bármely irányba (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) 1 mezőt léphet.



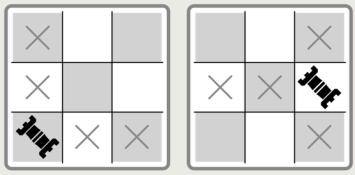
Királynő / Vezér

Bármely irányba (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) tetszőleges számú mezőt léphet.



Bástya

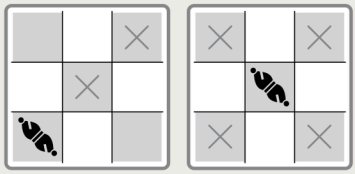
Vízszintesen vagy függőlegesen tetszőleges számú mezőt léphet.



Futó

Átlósan tetszőleges számú mezőt léphet.

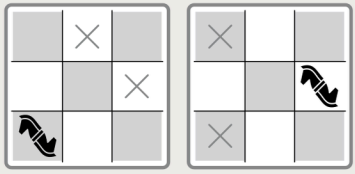
A futónak végig a sötét mezőkön kell maradnia!



Huszár / Ló

"L" alakban mozog (2 mező előre/hátra/oldalra, majd 1 mező merőlegesen) és átugorhat más figurákat.

A Huszárt nem szabad a középső mezőre helyezni!



Szerző és tervező: Stan van Rooijen