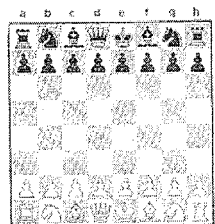


Sakk

DE

A sakkot két játékos játsza egymás ellen. Egyik játékos a sötét, a másik a világos bábukat irányítja. Mindkét játékosnak 16 sakkfigurája van, az alábbi felosztásban. A bábukat az alábbi felosztásban helyezük el a táblán:

Király
 Királynő
 2db Bástya
 2db futó
 2db huszár
 8db gyalog



A játék kezdés

A világos bábukat irányító játékos lép először, ezt követően a játékosok felváltva lépnek.

A bábok mozgása:

Király - A sakk legfontosabb figurája. Egy mezőt léphet bármely irányban, akár átlósan is. Nem lehet leütni, ha veszélyben van, onnan azonnal el kell távolítani. Ha ez nem lehetséges, akkor az vereséget jelent. A Király mattot kapott.

Királynő - a legütőképesebb figura a táblán. Bármely mezőre léphet azon a vonalon, soron vagy átlón, amelyen áll, de nem ugorhat át másik bábót.

Futó - Az üres mezőn átlósan mozoghat, mindig azon a színén mozog, ahová kezdéskor elhelyeztük. Nem ugorhat át másik bábót.

Huszár - L alakban mozog (egy mezőre előre, vagy hátra, és két mezőre előre vagy lefelé, vagy két mezőre előre, vagy hátra, és egy mezőre előre vagy lefelé) nem ugorhat át másik bábót.

Bástya - A bástya bármely mezőre léphet azon a vonalon vagy soron, amelyen áll, de nem ugorhat át másik bábót.

Gyalog - A gyalog csak előre léphet, saját vonalán egy mezővel, feltéve, hogy a közvetlenül előtte álló mező üres. A saját első lépésében két mezőt is mozdulhat előre azon vonalon amelyen áll, feltéve hogy egyik előtte levő mező sem foglalt. A gyaloggal ütni csak átlósan tudunk, így ha egy gyalog előtti átlósan szomszédos mezőn ellentétes színű báb áll, akkor az a gyalog által leüthető.

A játék menete

A lépés azt jelenti, hogy az egyik saját bábunkat egy másik mezőre helyezzük a bábok menetmódjának megfelelően.

Egyetlen bábbal sem léphetünk olyan mezőre, melyen ugyanolyan színű báb áll mint amellyel lépni szeretnénk. Ha olyan mezőre lépünk, melyet ellentétes színű foglalt addig el, akkor azt leütjük és ugyanazon lépés részeként eltávolítjuk a sakktábláról.

Sakk: A király akkor van sakkban, ha egy vagy több ellenséges báb támadja, még akkor is, ha ezek a bábok nem tudnak lépni. Olyan lépést tilos tenni, amely a királyt sakkba helyezi, vagy sakkban hagyja. A sakk elhárításának három módja van. A sakkot adó báb leütése. A sakkot adó báb és a király közé egy másik báb helyezése. A királlyal olyan mezőre lépés, ahol nincs sakkban.

Matt: A sakk alapvető célja az ellenfél mattolása. Ha a játékos nem tudja a király elleni támadást elhárítani, a fent leírt módokon, akkor mattot kapott, és a játszmának azonnal vége. A mattot adó játékos nyert.

Patt: A játszma döntetlen, ha a soron következő játékos nem tud szabályos lépést tenni, de a király nem áll sakkban. Ezt nevezzük pattnak. A játszmának ebben az esetben is azonnal vége, az eredmény döntetlen.

A sakk speciális lépései a sáncolás, az En Passant, a gyalogcsere.

Sáncolás: Ha a körülmények megengedik, a bástya és a király egyszerre is mozoghat: 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 feltételei:

- A király még nem lépett a játszma folyamán.
- A sáncolásban résztvevő bástya még nem lépett a játszma folyamán.
- A király nem áll sakkban.
- A király nem mehet át olyan mezőre, amely ellenséges báb által támadva van.
- A király nem léphet sakkba.
- A király és a bástya között minden mező üres kell hogy legyen.

En Passant: Egy gyalog - amennyiben támadja azt a mezőt, amelyen egy ellenséges gyalog eredeti helyzetéből két mezőt haladva átlépett - 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.

Gyalogcsere: Ha egy gyalog eléri az utolsó sort, azonnal át kell változtatni, ugyanazon lépés részeként, a gyaloggal azonos színű vezérré, bástyává, futórá, vagy huszárrá, a lépést tevő választása szerint. A gyalogátváltás hatása azonnal érvénybe lép.

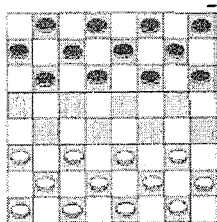
Dámajáték

A hagyományos dámajátékban a sötét kezd, és a játékosok felváltva lépnek. Az egyszerű dámabábú mindig csak egyet léphet előre az ellenfél felé, és csakis átlósan, azonos színű mezőre. Ha azon a mezőn, ahová a bábú léphetne, az ellenfél egy bábja áll, és azonos irányban még egy mezőt tovább haladva üres mező van, akkor ütni kell: az ellenfél bábuját átugorva a mögötte lévő üres mezőre lépünk, az ellenfél bábuját pedig levesszük. A szabályokból értelem szerűen következik, hogy nem lehet leütni egy a tábla szélén álló bábút. A dámajátékban hagyományosan ütéskényszer van, azaz ha egy játékos tud ütni, akkor köteles ütnie. Ha több ütési lehetőség is van, szabadon dönthet, hogy melyiket választja. Ha az ütés után a bábú ismét ütéshelyzetbe kerül, azt az ütséget is végre kell hajtani, így ütéssorozat jön létre. Az ütéssorozat addig folytatható (ill. ütéskényszer esetén folytatandó), amíg leüthető bábú van.

Az a bábú, amelyik eléri a tábla szemközti sorát, dámává változik. A dámák szabadabban mozoghatnak, mint az egyszerű bábuk: minden dáma léphet és üthet hátrafelé is.

A dáma játékot az nyeri, aki lépésképtelenné teszi ellenfelét.

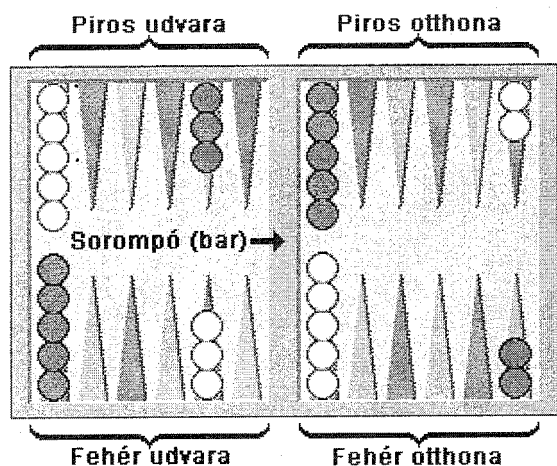
A dámajátéknak több változata ismert, ha már profin elsajátítottuk a hagyományos játék fortélyait, érdemes megismerkedni velük. Ilyen az Ejtő, Egyenes, Királynő, Oszlopos, Hatszöglet dámajáték.



Játékszabály

A felszerelés

A játékot backgammon-táblán játsszák. A backgammon-tábla 24 háromszög alakú mezőből áll. A 24 mező négy negyedben helyezkedik el, a negyedek elnevezése a következő: saját otthon, saját udvar, ellenfél otthona, ellenfél udvara. A tábla közepén lévő lécet, mely elválasztja az udvarokat az otthonoktól sorompónak nevezzük.



1. ábra: A backgammon tábla és a kezdő felállítás. Változó elrendezés a képen látható fordítottja, az otthon a bal oldalon, az udvar pedig a jobb oldalon helyezkedik el.

A mezők számozással vannak ellátva 1-től 24-ig. Az 1-es mező a saját otthonban található: ez a tábla széléhez legközelebb eső mező. Mellette van a 2-es mező. A számozás a következőképpen halad tovább: saját otthon, saját udvar, majd az ellenfél udvara, végül az ellenfél otthona. A 24-es mező tehát az ellenfél otthonában a tábla széléhez legközelebb eső mező, és ez nem más, mint ellenfelünk 1-es pontja.

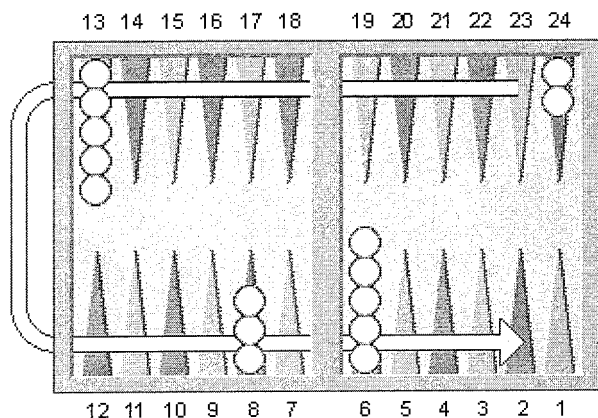
Minden játékos 15 bábuval játszik, ezek a játék kezdetén a következőképpen helyezendők fel. Két bábu minden játékos saját 24-es pontjára, öt minden játékos saját 13-as pontjára, három minden játékos saját 8-as, végül öt bábu minden játékos saját 6-os pontjára kerül.



Mindkét játékosnak van egy pár hatoldalú dobókockája és egy kockavető pohara. A tábla tartozéka még egy hatoldalú duplázó kocka, oldalain a 2, 4, 8, 16, 32, 64-es értékekkel.

A játék célja

A játék célja, hogy valamennyi emberünket saját otthonunkba vigyük, majd onnan kipakoljuk őket a tábláról. Az a játékos nyer, amelyik elsőként fejezi be a kipakolást, vagyis nem marad több bábuja a táblán.



2. ábra: Fehér kötelező haladási iránya (Piros éppen ellenkezőleg halad).

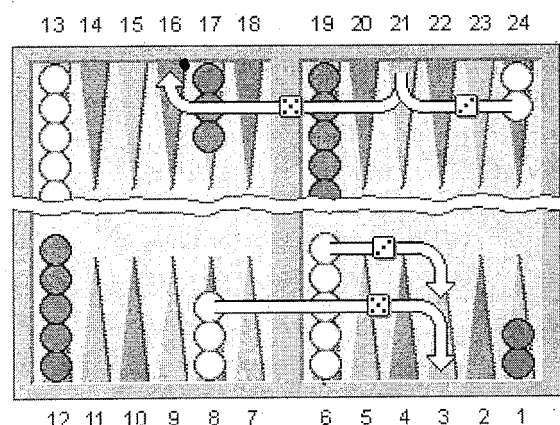
A bábuk mozgatása

Az első dobás során mindkét játékos egyetlen kockával dob. Amelyikük nagyobbat dob, az kezdi a játékot és bábuival a kezdődobás során kidobott számértékét lelépi. Ha a két játékos ugyanazt dobja, akkor addig dobnak újból, amíg azok nem különböznek. Ezután a másik játékos köre kezdődik. A második játékos már mindkét kockájával dob, majd lelépi a kidobott értéket. Ezután újra a kezdőjátékosra kerül a sor, aki ugyanúgy jár el, mint a második játékos. Ez addig folytatódik így, ameddig valaki megnyeri a partit.

A bábukat a mezőszámozás szerinti csökkenő irányba mozgathatjuk, vagyis a játék során minden bábu saját otthona felé tart. Ez kötelező haladási irány, visszafelé lépni nem lehet. A megengedett lépéseket a következő szabályok határozzák meg.

1. A bábuk csak nyitott mezőkre mozgathatók. Ez azt jelenti, hogy egy bábu csak akkor léphet az adott mezőre, ha azon az ellenfél emberei közül egy sem áll, vagy legfeljebb egy – utóbbi esetben a játékos kiüti ellenfelét. Ha kettő vagy több ellenséges bábu van az adott mezőn, az az ellenfél elfoglalt mezője, és oda nem lehet lépni.

2. A kockadobás értéke két szám, ami a játékos számára két különálló lépést jelent. A lépés úgy történik, hogy a játékos felemel egy bábút, és ha az egyik dobása ötös volt, öt mezőponttal távolabb leteszi egy nyitott mezőre. Ezután, ha a másik hármast dob, megfogja egy másik bábuját -vagy éppen ugyanazt, amivel az ötöt lelépte- és három mezőpontot lép vele.



3. ábra: Az 5-3 dobáskombináció két lehetséges megjátszása – Fehér megindulhat a 24-es mezőről, mivel a 21-es mező nyitott, majd ugyanazzal a bábuval továbbmehet a 16-os mezőre. Fehér dönthet úgy is, hogy két külön bábuval lép: 5-öt a 8-as mezőről és 3-et a 6-os mezőről.

3. Amennyiben egy játékos duplát dob, a számokat kétszer lépi le. Ha tehát dupla hatost dobott, akkor - a szabályok figyelembe vételével – négyszer hatot léphet.

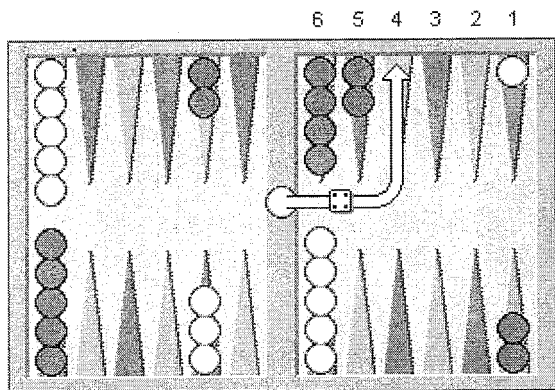
4. Ha van rá lehetőség, akkor valamennyi lépést kötelező lelépni. Ha ez lehetséges, akkor a játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik kockát játssza meg elsőként. Ha csak az egyik lépés leléphető,

akkor azt kötelező lelépni. Ha mindkét szám játszható, de a kettő közül egyszerre csak az egyiket lehet lelépni, úgy a nagyobbat kell választani. Ha egyik lépés sem játszható, akkor a dobás elveszett.

Ütés és visszatérés

Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfelének csak egy bábuja van, akkor azt kiüti. A kiütött bábu a sorompóra kerül.

Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompón van, akkor mindaddig nem mozgathatja a többi emberét, amíg a sorompón lévőekkel vissza nem tér az ellenfél otthonába. Egy bábu csak a dobás értékének megfelelő nyitott mezőre térhet vissza.



4. ábra: A 6-4-es dobáskombináció megjátszása a sorompóról – Fehér a 6-ossal nem tud visszatérni, a 4-essel igen, tehát ez kötelező lépés. Ezután a 6-ost tetszőlegesen megjátszhatja.

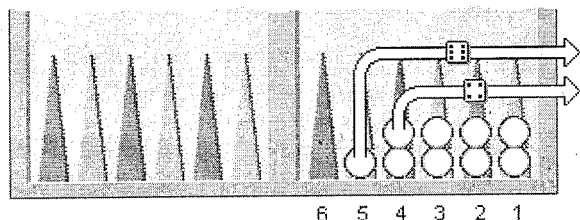
Ha a dobás értékének megfelelő mezők egyike sem nyitott, akkor a dobás elveszett. Ha a játékos visszatérhet, de nem minden bábujaival, akkor annyi bábuval kell visszatérnie a sorompóról, amennyivel csak lehetséges.

Ha a játékos valamennyi bábujaival vissza tud térni és még marad kockája, amit nem lépett le, akkor kötelező azt felhasználni. Ilyenkor bármelyik bábujaival tehet megengedett lépést.

Kipakolás

Ha egy játékos mind a 15 bábuját bepakolta otthonába, megkezdheti a kipakolást. Egy adott mezőszámú bábu a megegyező értékű kockadobással levehető a tábláról. Tehát egy 6-os mezőn álló bábu egy hatos dobással kipakolható.

Amennyiben a dobott számhoz tartozó mezőszámon nem áll bábu, úgy egy magasabb mezőszámon álló bábuval szabályos lépést kell tenni. Ha nem áll bábu magasabb mezőn, akkor megengedett (és kötelező) kipakolni a legmagasabb mezőszámon álló bábut. Egyéb esetekben semmilyen tiltás nem vonatkozik a játékra: bármely egyébként megengedett lépés kipakoláskor is megengedett.



5. ábra: Fehér 6-4-et dob és leszed két bábut.

Ahhoz, hogy a játékos levigyen bábut a tábláról, valamennyi játékban lévő bábuja az otthonában kell legyen. Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompóra kerül kipakolás közben, akkor mindaddig nem folytathatja a kipakolást, amíg a kiütött emberekkel vissza nem tér az otthonába.

Duplázás

A backgammon egy pontnak megfelelő tét alapján játsszák. Minden játék egy pontról indul. A játék

során bármely játékos, aki elégségesnek ítéli meg előnyét, megduplázhatja a tétet. A játékosok csak saját körükben duplázhatnak és csak kockadobás előtt.

Az a játékos, akinek felajánlották a duplázást két dolgot tehet. Visszautasíthatja a duplázást – ez esetben a játékot elveszíti és kifizeti a tétet, vagy elfogadhatja azt – ekkor a játék kétszeres téttel folytatódik, a duplázás joga pedig a duplázást elfogadó játékoshoz kerül: a következő duplázást csak ő kezdeményezheti.

Az első duplázást követő további duplázások neve visszaduplázás. Ha egy játékos elutasít egy visszaduplázást, akkor elveszíti a partit, és a duplázó kocka utolsó érvényes állása alapján kifizeti a kezdeti tét többszörösét. Ha tehát a duplázó kocka kettesen áll és a kockát birtokló játékos visszadupláz, akkor, ha az ellenfél nem fogadja el a duplázást, kétszeres tétet kell kifizetnie. Ha viszont elfogadja, a tét újra duplázódik (az eredeti tét tehát megnégyszereződik) és a duplázás joga az elfogadó játékoshoz kerül.

Gammon és Backgammon

Ha a játék végén a vesztes fél legalább egy bábuját már kipakolta, akkor a duplázó kocka állásának megfelelő tétet fizeti ki (1 pontnak megfelelő tétet tehát, ha nem volt duplázás). Ha viszont a vesztes még nem pakolta ki egyetlen emberét sem a játék végéig, az azt jelenti, hogy a duplázó kocka értékének kétszeresét vesztette el. Ezt hívják gammon-vereségnek. Ha pedig a vesztes nem csak, hogy nem pakolt ki a játék végéig bábút, de még maradt is embere az ellenfél otthonában (vagy a sorompón), akkor ezért a duplázó kocka háromszorosának megfelelő tétet köteles kifizetni. Ennek a vereségnek a neve backgammon.

Kiegészítő szabályok

A következő választható szabályok széles körben elterjedtek.

1. Automatikus duplázás. Ha a két játékos, kezdésnél ugyanazt dobja, akkor a tét megduplázódik. A duplázó kocka a kettesen lesz és középen marad. A játékosok általában megegyeznek az egy játék alatt alkalmazott automatikus duplázás számában.
2. Beaver. Ha egy játékost megdupláznak, nemcsak elfogadhatja a duplázást, de azonmód visszaduplázhat, mégpedig anélkül, hogy elvesztené a duplázás jogát. Természetesen az eredeti szabályok értelmében a duplázást vissza is utasíthatja. Ezt a szabály csak pénzjátékban használatos, meccsjátékban nem.
3. A Jacoby Szabály. Szintén csak pénzjátékban használatos szabály. E szerint játszva gammon- és a backgammon-győzelmet csak akkor számolnak, ha a parti során történt duplázás. A Jacoby-szabály felgyorsítja a játékot azáltal, hogy kiiktatja azokat a szituációkat, amikor a játékos azért nem dupláz, mert jobban járna egy gammon-győzelemmel.