

## Sakktanfolyam kezdőknek

Ennek akét részből álló „tananyag” az alapos és figyelmes áttanulmányozása bárkit képessé tesz arra, hogy az anyag elvégeztével szabályos, „értelmes” sakkjátszmát játsszon, kevésbé tapasztalt játékosok ellen akár a győzelem esélyével is.

Ugyancsak hasznos lehet ez az anyag azon felnőttek (szülők, nagyszülők) számára is, akik tanítani szeretnék a család gyermekéit erre a csodálatos játékra. Ehhez nemcsak a legfontosabb szabályokat írjuk le, hanem gyakorlatok bemutatásával módszertani segítséget is kívánunk adni.

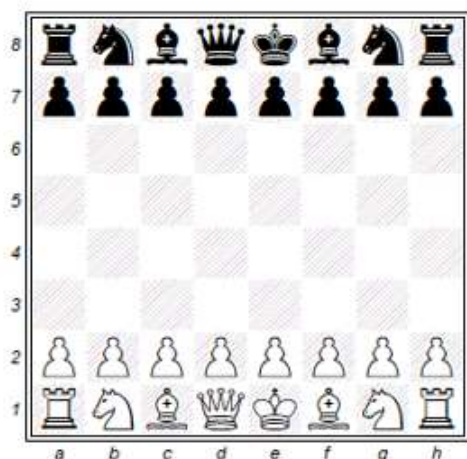
Vágjanak bele!! Sok sikert kívánunk!!

### 1. rész: a kezdetektől a sakkjátszmáig

#### 1. Mi a sakk?

A sakk egy indiai eredetű táblás „harc” játék, mely egy középkori csatát modellez, melyben két egyenlő erősségű sereg áll egymással szemben (világos és sötét) és melynek célja az ellenfél királyának „elfogása” (bemattolása).

A játék alapállása:



A két, egymással szemben elhelyezkedő sereg ütközetének színtere a **sakktábla**. Ismerkedjünk meg legelőször ezzel!

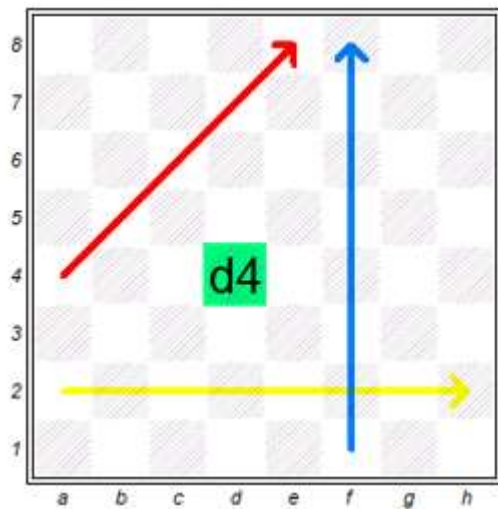
#### 2. A sakktábla

8x8-as négyzetháló, „pepita” színezéssel.

Fontos szabály (jegyezzük meg!):

- A játékosok bal kezénél elhelyezkedő mező mindig sötét színű!
- Világos esetében ez a mező az a1-es mező.

A sakktábla elemei:



- **Mező:** a saktábla 64 mezőből áll (8x8). A mezőket a koordinátájukkal azonosítjuk be: az ábrán zöldre színezett mező a d4 mező.

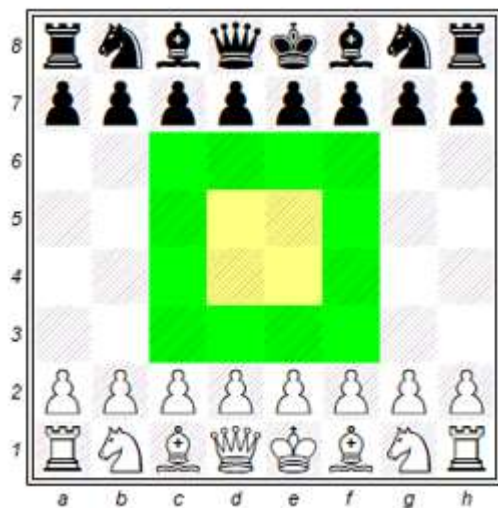
- **Sor:** az egymás mellett vízszintesen elhelyezkedő 8 mező. Az ábrán sárga nyíllal jeleztük a 2. sort (a2-h2).

- **Vonal:** az egymás mellett függőlegesen elhelyezkedő 8 mező. Az ábrán kék nyíllal jeleztük az f vonalat (f1-f8).

- **Átló:** az egymás mellett átlósan elhelyezkedő azonos színű mezőket nevezzük átlónak. Az átlót a kezdő- és a végpont mezőinek koordinátaival jelöljük. Az ábrán piros nyíllal jeleztük az a4-e8 átlót.

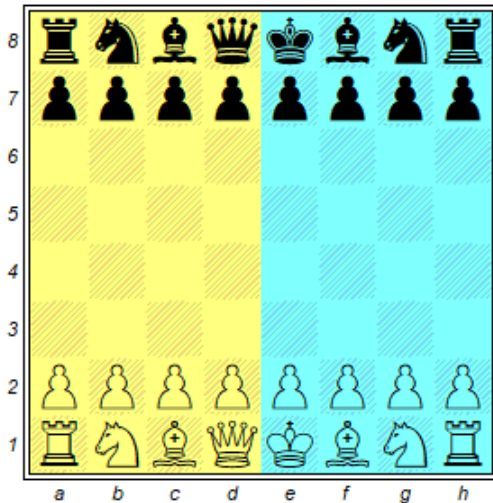
A két leghosszabb átlót (a1–h8, ill. h1-a8) **nagyátlónak** nevezzük.

További elemek (területrészek):



**Centrum** (kis centrum): d4, d5, e4, e5 (sárga terület)

**Kibővített centrum** (nagy centrum): zöld terület



- **Vezérszárny:** sárgával jelölt terület

- **Királyszárny:** kék színű mezők

(Igazából ezt csak akkor mutassuk be, ha már ismerik a gyerekek a figurákat és a szabályos alapállást, mert anélkül nem tudhatják mihez viszonyítani...)

### 3. A figurák és azok menetmódja

A „sereg” az alábbi figurákból áll:

- Király (King): az ország első, legfontosabb embere. Ha őt elfogják, elveszik az egész csata is.
- Vezér (Királynő, Queen): a legerősebb, legértékesebb figura. A sereg hadvezére.
- Bástya (Torony, Rook)
- Futó (Futár, Bishop - érsek)
- Huszár (Ló, Knight – lovag)
- Gyalog (gyalogos, „paraszt”, Pawn)

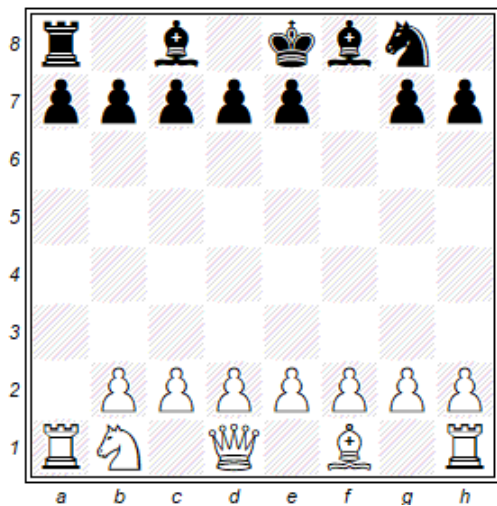
A vezért, bástyát, futót, huszárt **tiszteknek** nevezzük.

- Futó és huszár: **könnyűtiszt**
- Vezér és bástya: **nehéztiszt**

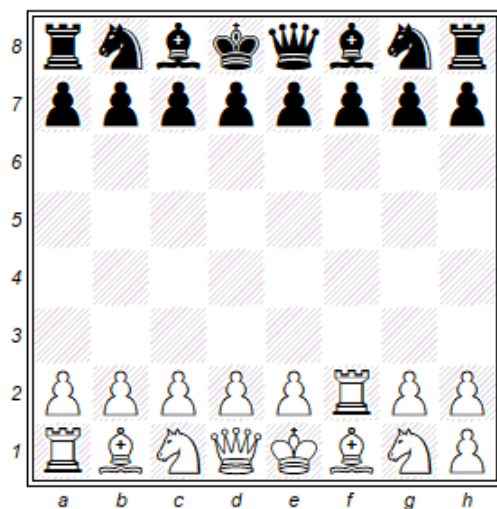
Ha már minden figurát ismerünk, akkor újra bemutatathatjuk az alapállást, most már el is magyarázva és gyakoroltatva azt. (Egy fontos szabály: a vezér mindig a saját színével megegyező mezőn áll, ebből következően a király a sajátjával ellenkező színű mezőn).

Gyakorlatok:

Rakd fel az alapállásból hiányzó bábukat!



Karikázd be az alapállásban rossz helyen lévő bábukat:



A figurák menetmódját az alábbi sorrendben (az egyszerűbbtől a bonyolultabb felé haladva) tanítsuk:

bástya – futó – vezér – király – huszár – gyalog

Általános tematika:

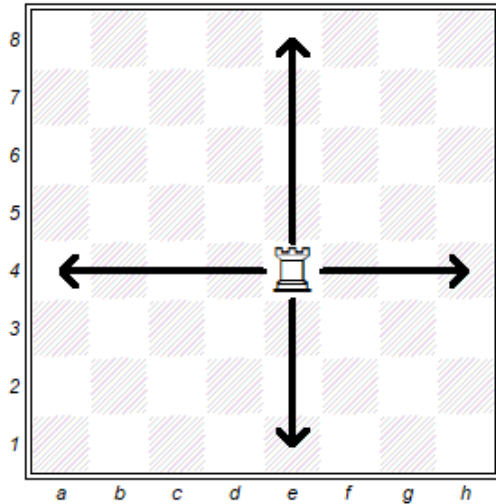
- lépések az üres táblán
- hány helyre tud lépni a tábla különböző mezőiről? (középről a legtöbb helyre → centrum szerepe)
- labirintus: juss el egy adott helyre olyan útvonalon, hogy nem léphetsz olyan mezőre, ahol másik figura áll
- „gombaszedés”: ezzel bevezethető az ütés fogalma
- bábu specifikus játékok (lásd később)

### 3.1. Bástya

**Ebben a fejezetben a bástya menetmódján kívül megismerkedünk még a lépés általános szabályaival, valamint az ütés és a támadás fogalmával.**

A bástya soron és vonalon minden irányban tetszőleges hosszúságút léphet.

Mutassuk ezt be az üres táblán:

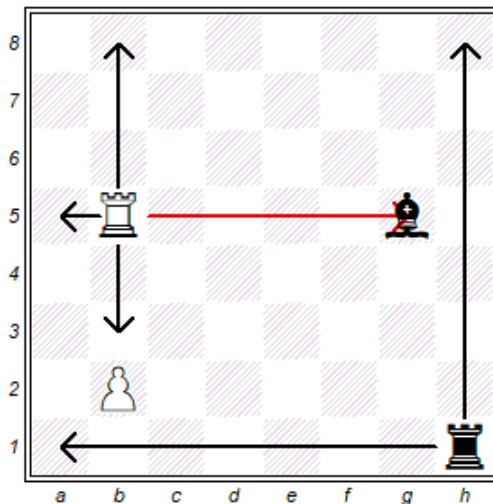


Hány helyre léphet a bástya az üres táblán?

Válasz: 14 helyre, függetlenül attól, hogy melyik mezőn áll. (Ebben különbözik a többi figurától, ezt majd látjuk a későbbiekben!)

Tehát: a bástya soron és vonalon minden irányban tetszőleges hosszúságú léphet. **De csak addig, ameddig akadályba nem ütközik!**

Nézzük meg erre az alábbi példát:



A sötét bástya a h1 mezőről az 1. soron vagy a 'h' vonalon tetszőleges hosszúságú lépést tehet, mert nincs az útjában „akadály”.

A világos bástya lehetséges lépéseinél 3 fontos szabályt kell figyelembe vennünk:

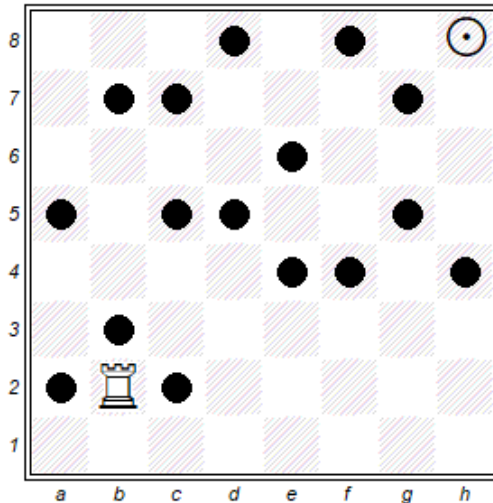
- Egy bábu nem léphet olyan helyre, ahol saját színével megegyező figura áll. (Vagyis ebben a példában nem léphet b2-re.)
- Olyan helyre azonban léphet, ahol ellenséges figura tartózkodik (itt g5). Ekkor az ellenséges figurát le kell venni a tábláról, ezt nevezzük **ütésnek**. **A sakkban az ütés az egyik legfontosabb dolog!**
- Sem saját, sem ellenséges figurát a bástya nem ugorhat át! A fenti példában a világos bástya nem léphet b1-re és h5-re sem.

Ezek a szabályok általános érvényűek minden figurára vonatkozóan, annyi kivétellel, hogy a huszár átugorhat más figurát (sajátot és ellenséget egyaránt).

### Gyakorlatok a bástya lépésének begyakoroltatására

#### - Labirintus

Juss el a bástyával a lehető legkevesebb lépéssel (11) a h8 mezőn levő célig!

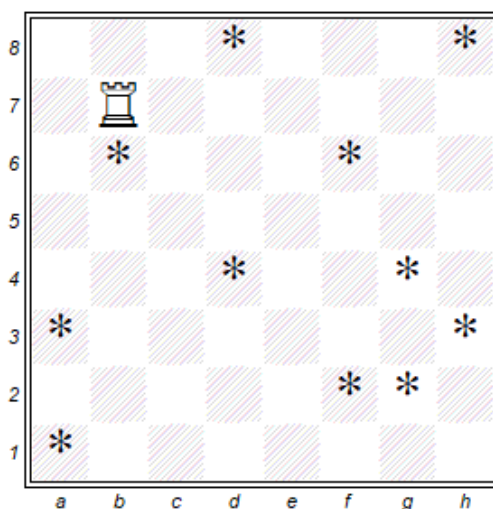


Ezt tetszés szerint lehet bonyolítani: lépések számának növelése, elágazások beiktatása. Haladjunk az egyszerűtől a bonyolultabb felé.

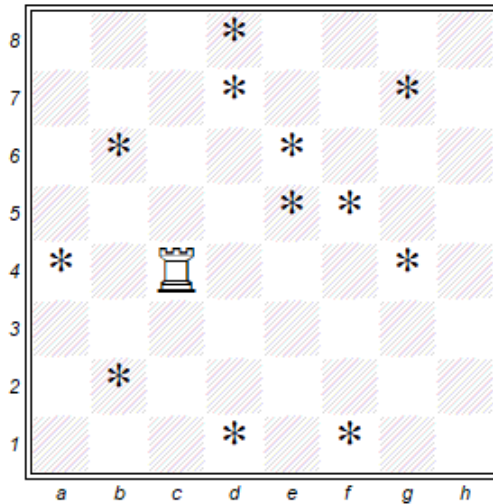
A megoldás során ne a próbálkozás, hanem a számolás (vagyis a megoldás gondolatban történő megtervezése) domináljon.

**Gombaszedés:** ebben már felhasználjuk az ütés fogalmát.

Szedd össze a bástyával a táblán szétszórt „gombokat” úgy, hogy minden lépésben felszedsz (kiütsz) egy gombát.

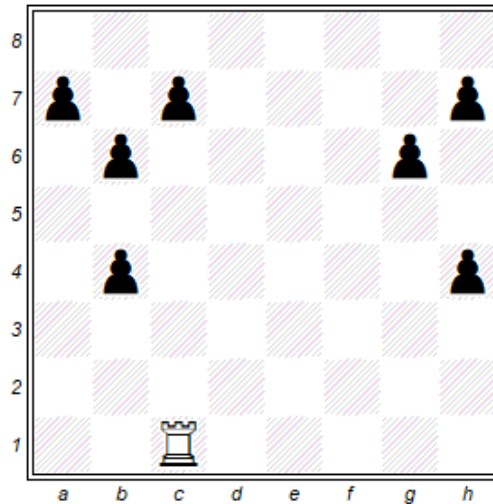


Ezt is bonyolíthatjuk a gombok számának növelésével, elágazások és „visszafordulások” beiktatásával:



Megoldás: c4 → a4 → g4 → g7 → d7 → d8 → d1 → f1 → f5 → e5 → e6 . → b6 → b2.

Ezt követően rátérhetünk a gombaszedés „sakkos” változataira.

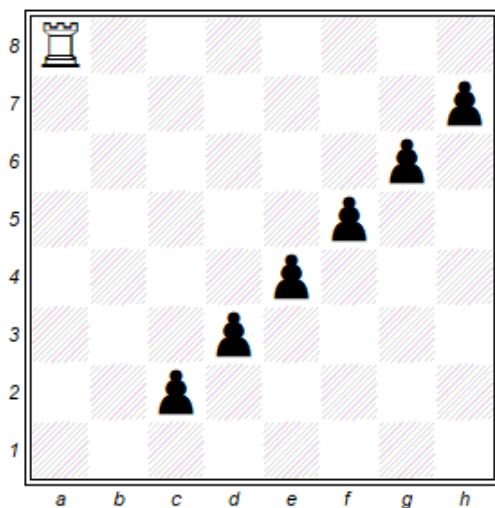


Csak a világos bástya lép. Üsd le vele az összes sötét gyalogot úgy, hogy minden lépésben üssél! (c1 → c7 → a7 → h7 → h4 → b4 → b6)

A következő példában is csak a világos bástya lép. Kérdés: hány lépésre van szüksége ahhoz, hogy mind a 6 gyalogot le tudja ütni.

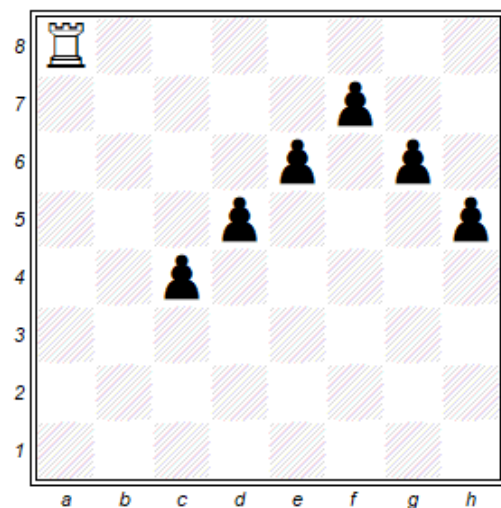
Ebben a példában ahhoz, hogy az első gyalogot le tudja ütni a bástya, először egy „előkészítő” lépést kell tenni, mert azonnal egyik gyalog sem üthető. Ezt az előkészítő lépést (és az azt követő állapotot) nevezzük **támadásnak**.

Egy figura támadja az ellenséges bábót akkor, ha azt a következő lépésében le tudja (le tudná) ütni.



Megoldás: 12. (Például: Ba7, h7, h6, g6, g5, f5, stb.)

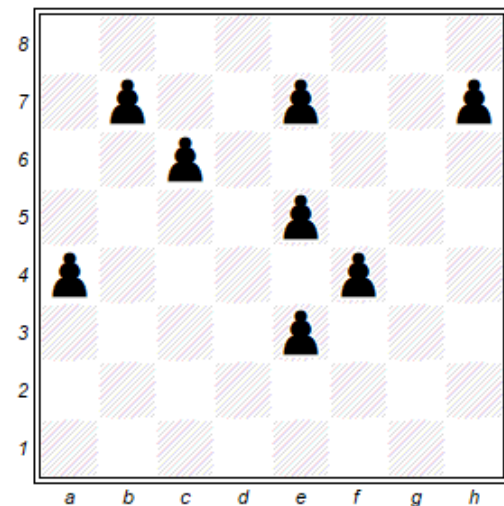
Itt a kiinduló állás hasonló, de a feladat ugyanaz. Hány lépésre van szükség az összes gyalog leütéséhez?



Itt már elég 10 is, mert 2-2 gyalog azonos soron helyezkedik el.

### A támadás fogalmának gyakoroltatása

Állíts fel a táblára egy világos bástyát úgy, hogy az a lehető legtöbb sötét gyalogot támadja! (e4)

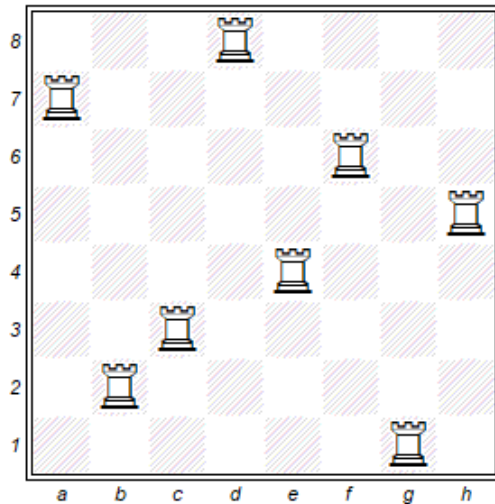




A végére még egy logikai feladat:

Hány bástyát tudunk a sakktáblán elhelyezni úgy, hogy egyik se üthesse a másikat?

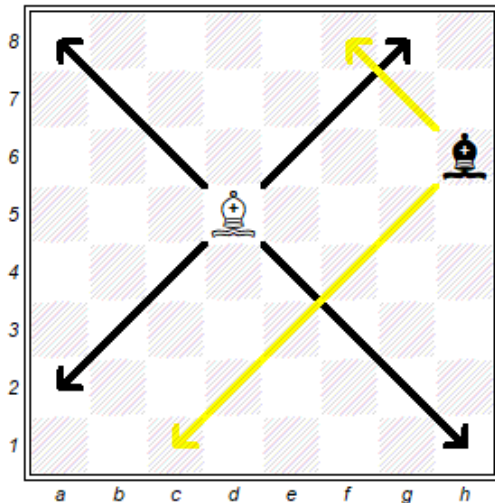
Können rájöhettünk, hogy mindegyik bástyának olyan soron és vonalon kell állnia, amelyiken nem áll egy másik bástya. Így összesen 8 bástya állítható fel, szinte tetszőleges elrendezésben:



### 3.2. A futó

(A tanítás módszertana szinte teljesen megegyezhet a bástyánál alkalmazottal.)

A futó egy adott mezőről a mezőt keresztező átlókon bármely irányban, tetszőleges hosszúságú lépést tehet.

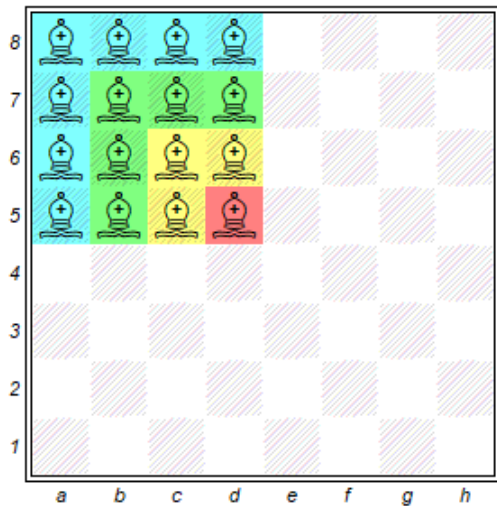


Hány helyre léphet a d5 mezőn álló világos futó? (13)

És hányra a sötét futó h6-ról? (7!)

Vegyük észre: a tábla közepén álló futó sokkal több lépést tehet, mint a tábla szélén álló.

Az alábbi ábra kitűnően érzékelteti ezt:



A tábla széléről (kék mezők) 7, egy sorral beljebb (zöld) 9, a sárga mezőkről 11, míg a piros mezőről 13 mezőre léphet a futó.

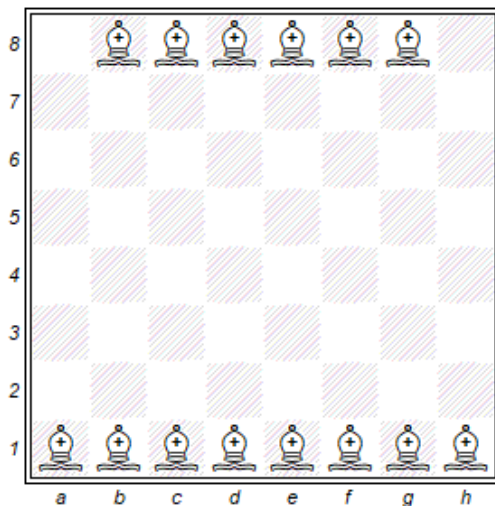
A futó jellegzetessége még, hogy az egész játszma alatt csak egyszínű mezőkön közlekedhet, olyanon, ahova „született” (vagyis amilyen színű mezőn az alapállásban állt).

Gyakoroltatás: itt is alkalmazhatók a bástyánál megismert gyakorlatok:

- Labirintus
- Gombaszedés

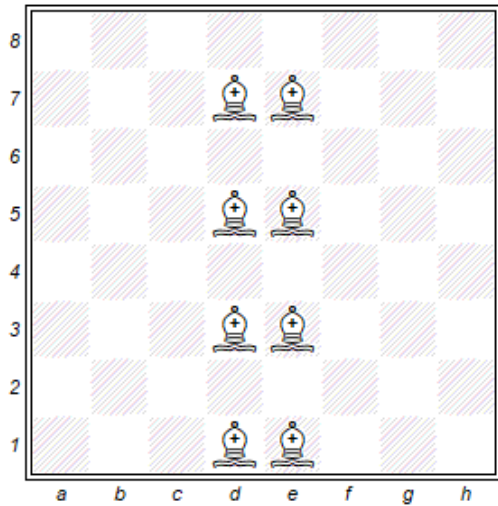
Két logikai feladat (nehezek, ezeket csak később, haladóbb korokban adjuk fel a gyerekeknek, vagy pedig otthoni feladatként: oldják meg a szüleik segítségével).

Állítsd föl a lehető legtöbb futót úgy a táblára, hogy egyik se tudja ütni a másikat:



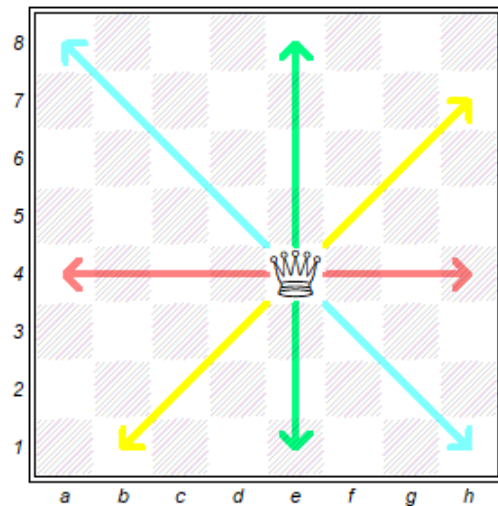
Ez még egy fokkal nehezebb:

Állítsd fel a lehető legkevesebb futót úgy a táblára, hogy mindegyik mezőt támadja valamelyik futó!



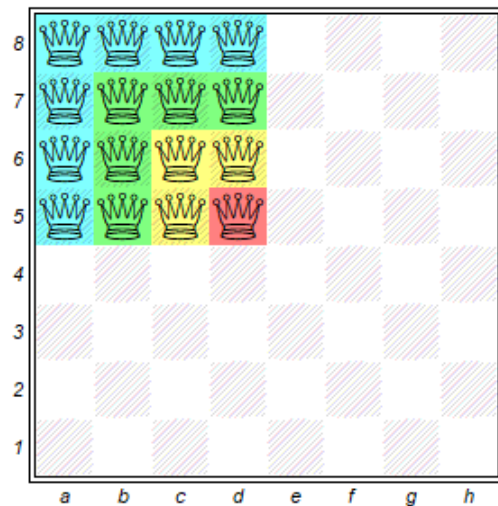
### 3.3. A vezér

A vezér egyesíti magában a bástya és a futó menetmódját: sorokon, vonalakon és átlókon egyaránt léphet.



Hány helyre léphet az ábrán levő vezér? 27! (=14 + 13. Vagyis az ugyanezen mezőn álló bástya és futó lehetséges lépéseinek összege)

A vezérre is elkészíthetjük a futó esetében már bemutatott ábrát:



A tábla széléről (kék mezők) 21, egy sorral beljebb (zöld) 23, a sárga mezőkről 25, míg a piros

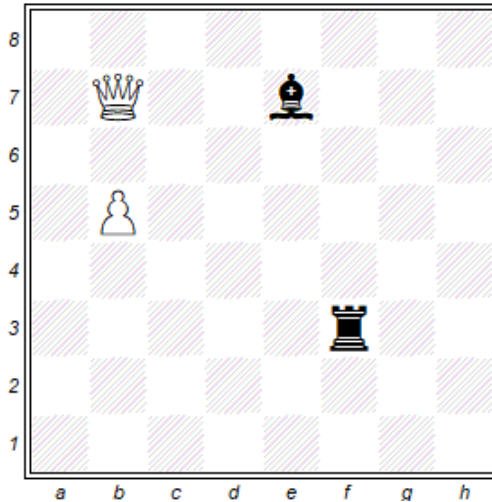
mezőről 27(!) mezőre léphet a vezér. Az, hogy egy bábu hány helyre tud lépni, meghatározza annak az erősségét, értékét.

**A sakkban a vezér a legerősebb figura!**

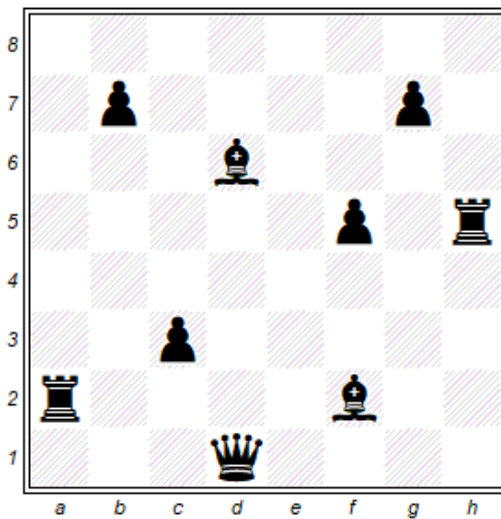
Gyakoroltatás:

- labirintus
- gombaszedés

Hány helyre tud ebben az állásban lépni a világos vezér? (13, ebből 2 az ütés)



Melyik mezőre kell állítani a világos vezért, hogy a lehető legtöbb sötét bábút támadja?



Logikai feladatok a vezérrel (a vezér helyett azonban fizikailag gyalogokat használjunk, mert hogy nincs annyi vezér a készletben, mint amennyi ezekhez a gyakorlatokhoz kellene!)

a.) Állíts fel a táblán a lehető legtöbb vezért úgy, hogy egyik se üthesse a másikat.

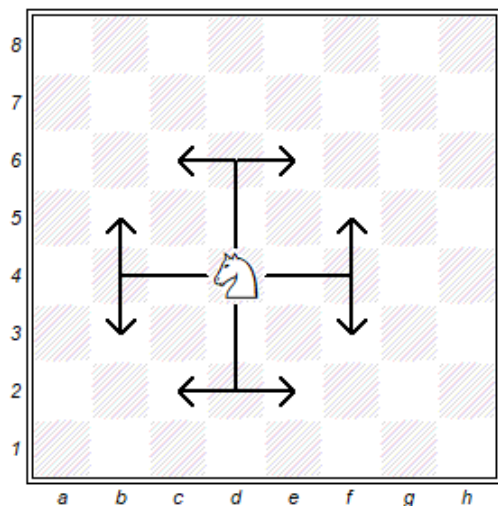
(8 vezér állítható így fel, de az nem könnyű.)

Ezt lehet párosan is játszani: felváltva rakják fel a vezéreket: aki tud még tenni és jó helyre is rakja, az kap egy pontot. Ha nem tud már rakni, akkor passzolhat. Ha rossz helyre rak és a társa észreveszi, akkor a társ kap egy pontot.

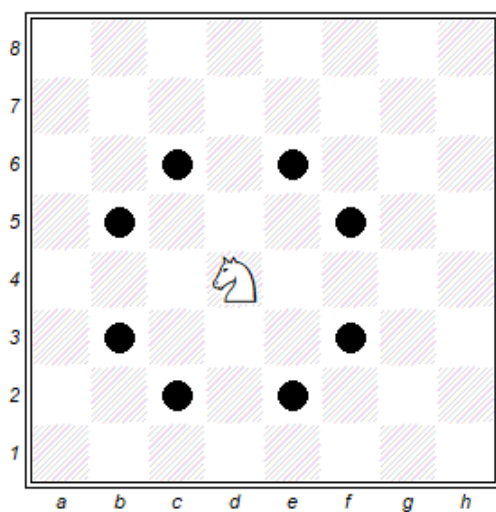
b.) Rakjunk fel minél kevesebb vezért úgy, hogy mindegyik mezőt támadja legalább egy vezér. (Ez a feladat 5 vezérrel megoldható.)

### 3.4. A huszár

A huszár menetmódja lényegesen eltér az eddigi figurákétól, mert hogy a huszár (ló!) ugrik és nem lép.

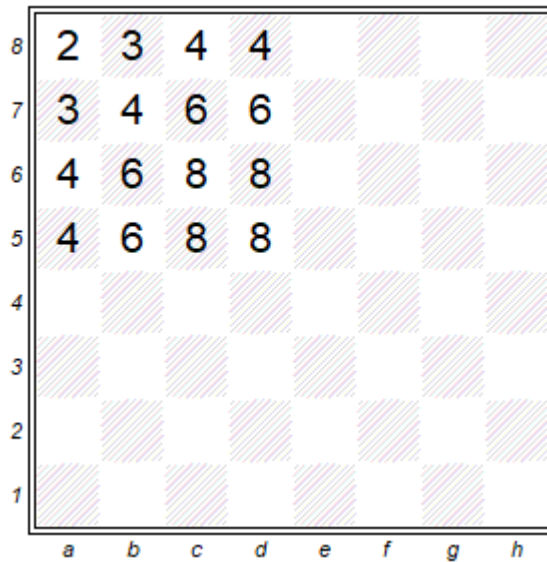


Vagy ha ez szemléletesebb ábra: „huszárkerék”.



Figyeljük meg: a huszár minden lépésben ellentétes színű mezőre lép (sötét mezőről világosra, világosról sötétre)!

A huszár esetében a legnagyobb a különbség a lehetséges lépések számát tekintve, hogy a tábla szélén helyezkedik el, vagy pedig a közepén:

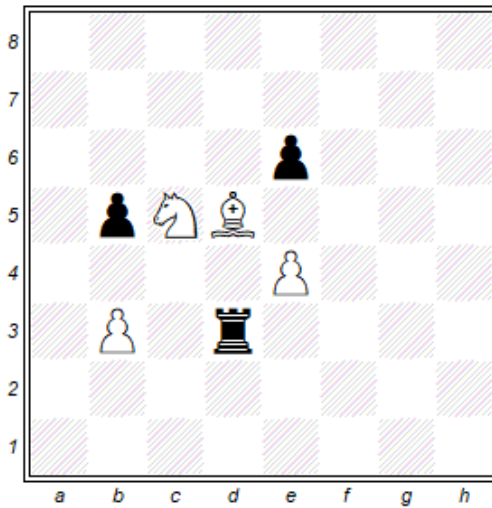


Gyakoroltatás

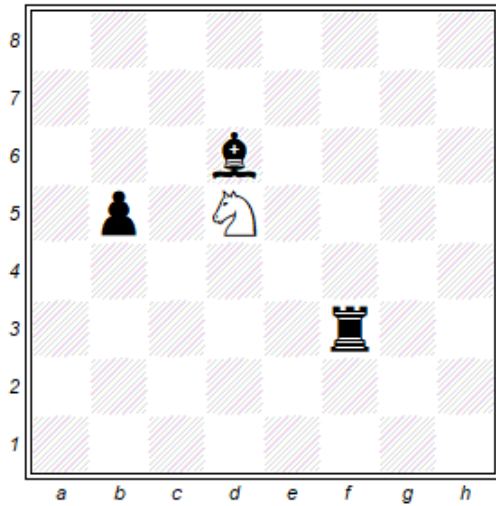
- a.) gombaszedés
- b.) labirintus

**Egyéb gyakorlatok**

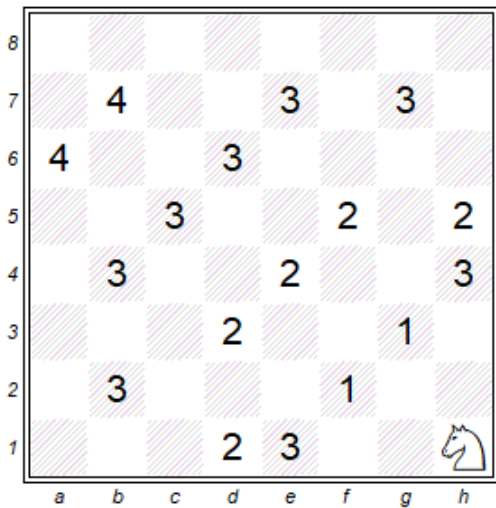
Sorold fel azokat a mezőket, ahová léphet a világos huszár az alábbi állásban:



Hány lépésben tudja leütni a világos huszár a sötét gyalogot, futót, bástyát? Mindegyik esetben írd oda azt is, hogy hány féle módon érhető ez el!

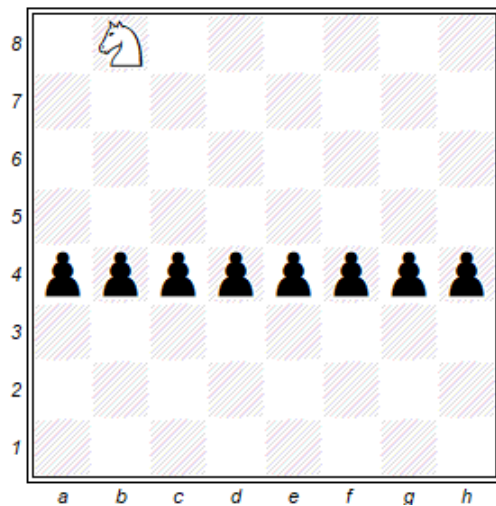


Egészítsd ki a lenti sakktáblát! Minden mezőre azt a számot írd, ahány lépésben azt a huszár el tudja érni a sarokból indulva



Kettő az egyben:

- Hány lépésre van szüksége a huszárnak ahhoz, hogy sorban (vagyis először az a4-et, aztán a b4-et, stb.) leüsse az összes gyalogot?
- És hány lépés kell akkor, ha tetszés szerinti sorrendben ütheti le őket?



Érdekes feladatok a huszárral kapcsolatban:

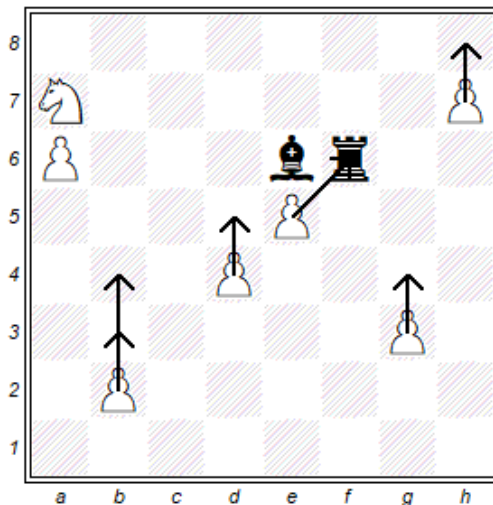
- Hány huszár állítható fel úgy a sakktáblára egyszerre, hogy egyik se tudja ütni a másikat?
- Csak a teljesség kedvéért, mert ez nehéz (ne adjuk fel a gyerekeknek, csak ha már „haladóknak”): hány huszár kell ahhoz, hogy a tábla minden mezője támadás alatt legyen?
- A huszárral a sarokból kiindulva járjuk be úgy a sakktáblát (vagy kezdetben csak az egyik térfelét), hogy minden mezőre csak egyszer léphetünk. (Ez páros játéknak is jó! Magyarázat az órán.)

### 3.5. A gyalog

A gyalog menetmódja lényegesen eltér mind az egymással sok hasonlóságot mutató bástya-futó-vezér hármastól, mind pedig a huszárétól.

A gyalog menetmódját az alábbi szabályok határozzák meg:

- a gyalog csak előre felé léphet, hátra felé nem
- mindig csak 1 mezőt léphet előre, kivétel, amikor az alapállásból indul, ekkor választhat, hogy 1 vagy 2 mezőt lép
- ha a gyalog előtti mezőn van már figura (mindegy, hogy saját vagy ellenség), akkor előre már nem léphet
- a gyalog is tud ütni, ezt átlósan teheti meg
- ha a gyalog eléri az ellenfél alapsorát, akkor tisztté változik át, de azt a játékos határozza meg, hogy milyen tisztté (vezér, bástya, futó, huszár).

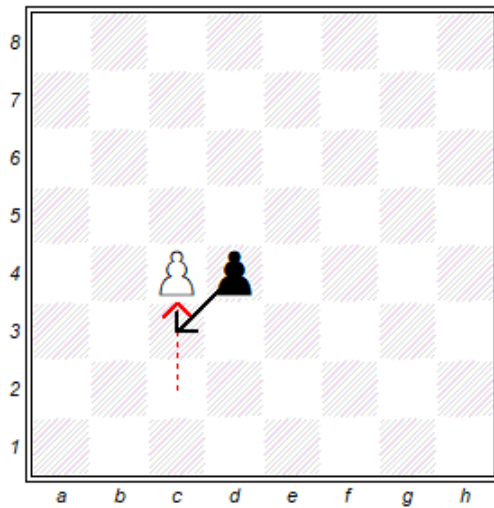


Milyen lépései vannak a világos gyalogoknak a fenti állásban?

- a6 gyalog: nem léphet
- b2 gyalog: választhat, hogy az alapállásból egyet (b3) vagy 2-t (b4) lép előre
- d4 gyalog: csak d5-re
- e5 gyalog: üthet f6-ra, de nem léphet (üthet) e6-ra
- g3 gyalog: csak b4-re léphet
- h7 gyalog: h8-ra, ahol átváltozik valamilyen világos tisztté.

Van még egy speciális lépése a gyalognak, ez pedig a menet közbeni ütés (en passant). Ezt ne tanítsuk még ebben a fázisban, ráérünk majd később, amikor elkezdenek partit játszani a gyerekek. De a teljesség kedvéért mi most tárgyaljuk ezt.



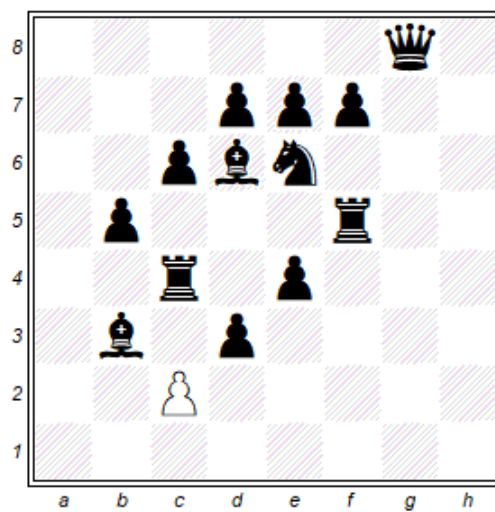


Világos az alapállásból 2 mezőt lépett előre (c2-c4). A sötét gyalognak ekkor jogában áll ún. menet közbeni ütést végrehajtani: d4-ről c3-ra léphet, miközben leüti (leveszi a tábláról) a c4 gyalogot. Fontos szabály még, hogy ezt csak közvetlenül világos lépése után teheti meg, később már nem!

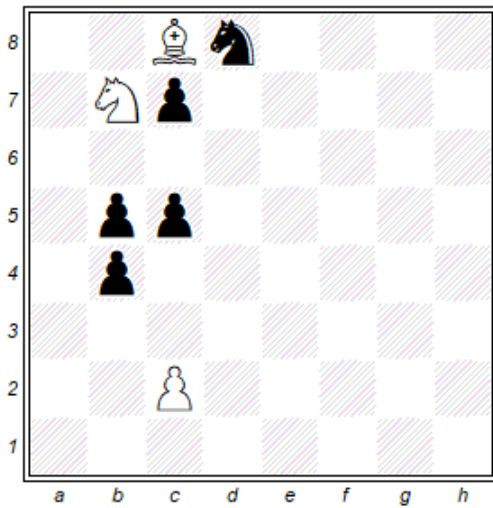
#### Gyakorlás

- Gombaszedő

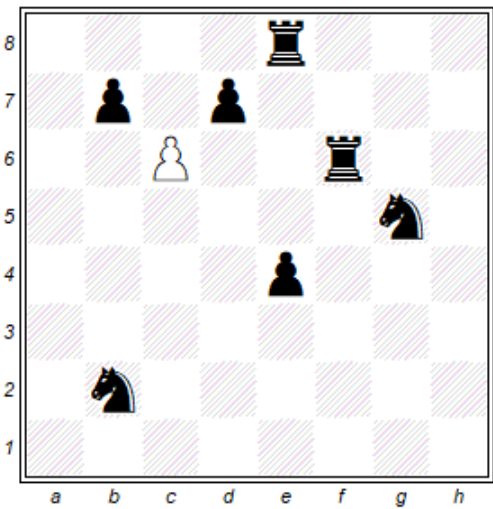
Juss el a világos gyaloggal a sötét vezérig úgy, hogy minden lépéseddel ütsz.



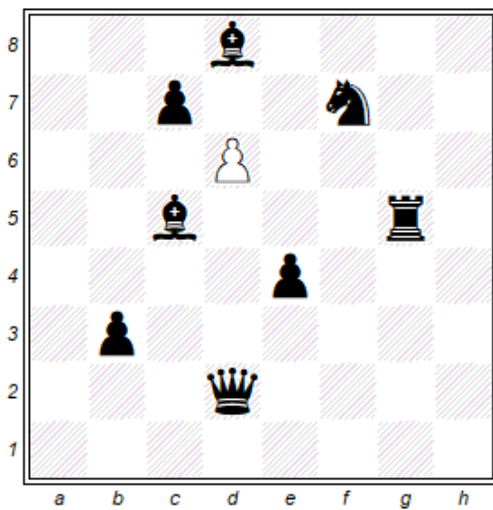
Hogyan lehet a világos gyalgból vezér a lenti állásban? (Csak a világos gyalog léphet, más figura nem.)



Ez egy összetett gombaszedő: csak világos lép és minden lépésében üt. Üssük le mindegyik sötét figurát. (d7, e8→V, e5, b7, stb.)



Itt is ugyanaz a feladat, mint az előbb:



(c7, d8H, f7, g5, stb.)

### 3.6. A király

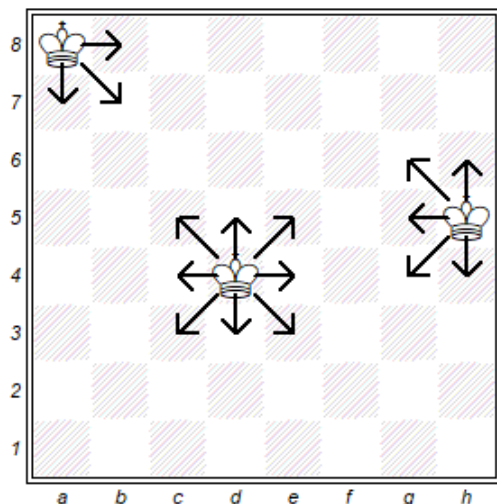
Már csak egy figuránk maradt a végére, a király!

A király nagyon egyszerűen lép: bármely irányban a szomszédos mezőre léphet.

De a királyra is vonatkoznak szabályok, melyeket még ő sem hághat át:

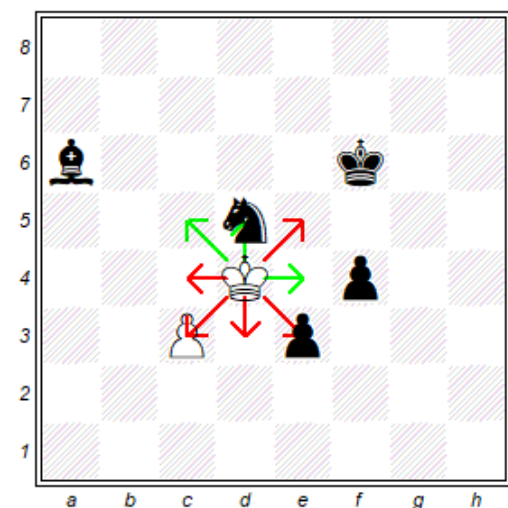
- nem léphet az ellenséges király mellé (király közelítés tilalma)
- nem léphet olyan mezőre, amelyet bármely ellenséges figura támad („lát”)
- de a király is üthet, ha olyan mezőre lép, ahol ellenséges figura tartózkodik.

A király lépései üres táblán:



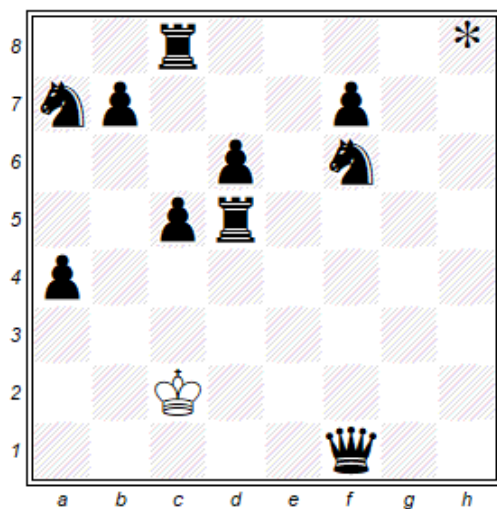
A tábla közepén álló király 8, a szélén álló 5, míg a sarokban álló csak 3 helyre léphet. (De ennek nincs akkora jelentősége, mint a tisztek esetében.)

Alkalmazzuk a királylépésre vonatkozó szabályokat. Hova léphet a világos király a lenti állásban?



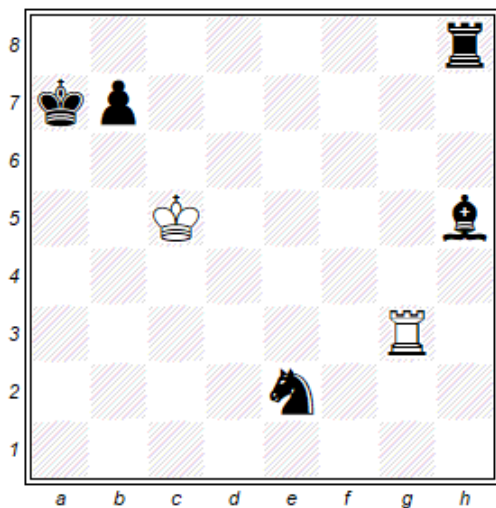
- c3: nem léphet, mert saját bábu nem üthető
- d3, c4: nem léphet, mert a futó támadja ezt a 2 mezőt
- e5: nem léphet (királyközelítés!)
- e3: nem ütheti a gyalogot, mert az f4 gyalog támadja az e3 mezőt (**védi** az e3 gyalogot)
- c5, e4: léphet
- d5: léphet (leüti a védtelen huszárt)

Rajzold be a világos király útvonalát a csillaghoz úgy, hogy a király nem léphet olyan mezőre, amelyet valamelyik ellenséges figura támad (de ütni üthet!)



#### 4. Sakk, a sakk elhárítása, matt, patt

A bástyalépés gyakorlásakor már megismerkedtünk a **támadás** fogalmával. Egy figurát akkor támadunk meg, ha azt a rákövetkező lépésünkkel le tudnánk ütni.

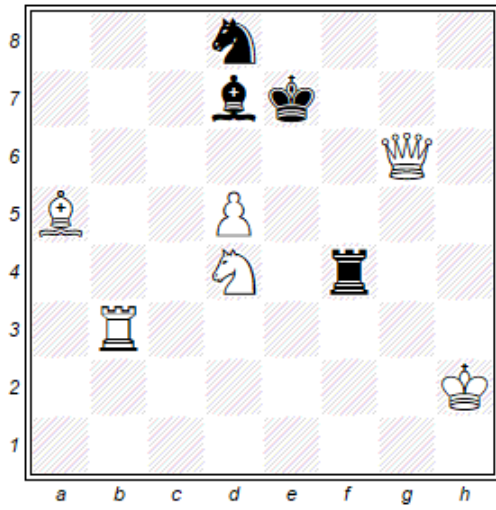


Jelöld be a világos bástya összes lehetséges lépését, amellyel egy sötét figurát támadhat. (a3, b3, e3, h3, g2, g4, g7, g8)

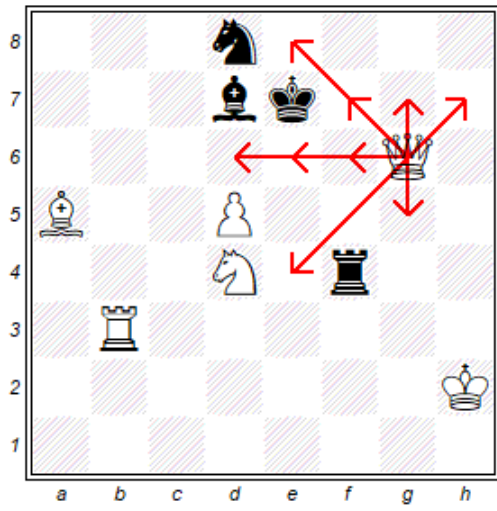
A fenti példában a világos bástya a3-ról a sötét királyt támadta meg. **A király megtámadását sakknak nevezzük.**

Gyakoroljuk először a sakkadást.

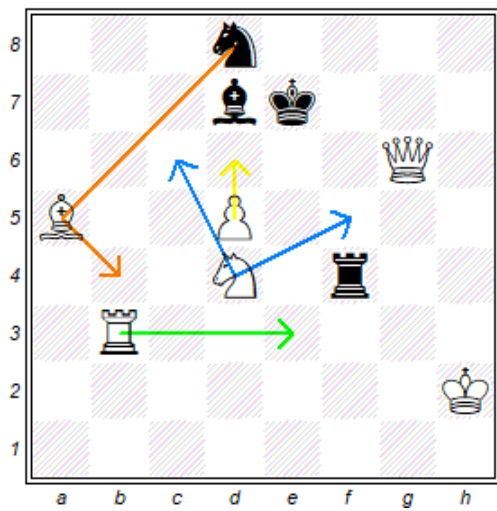
Hány féle sakkot lehet adni az alábbi állásban a sötét királynak



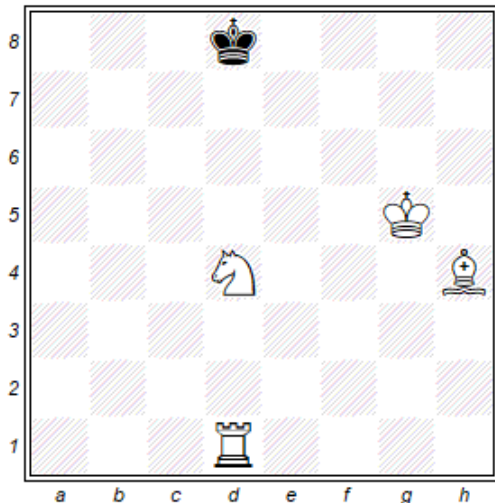
Csak a vezérrel önmagában 9 mezőről sakkolhatjuk a királyt:



A többi figurával még további 6 helyről:



És hogyan lehetséges a sakk itt?



Kétféle módon adhatunk sakkot:

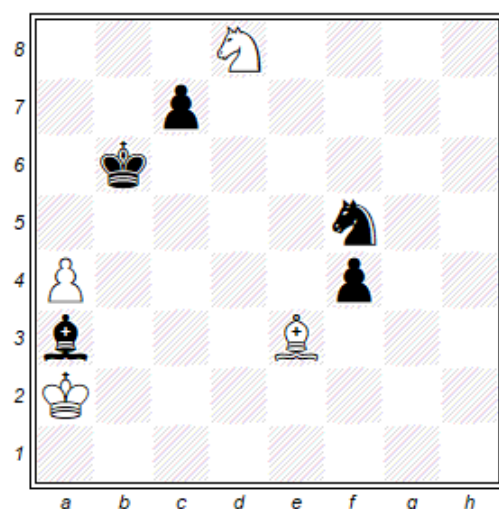
- A világos király bármely lépésére (kivéve f6) a sötét király sakkba kerül a h4-en álló futótól. Az ilyen sakkot **felfedett sakk**nak nevezzük.
- A világos huszár bármely lépésére ugyancsak felfedett sakk áll elő (a sakkot adó figura a d1-en álló bástya lesz). Vegyük észre, hogy Hc6 vagy He6 lépésre nemcsak a bástya fog sakkot adni, hanem maga a felfedést előidéző huszár is, vagyis a sötét királyt egyszerre 2 figura is sakkolja. Ezt nevezzük **kettős sakk**nak.

**Szigorú szabály a sakkban: a sakkot kapó fél a sakkot köteles azonnal (vagyis a rákövetkező lépésével elhárítani)!**

A sakk elhárításának 3 módja lehetséges:

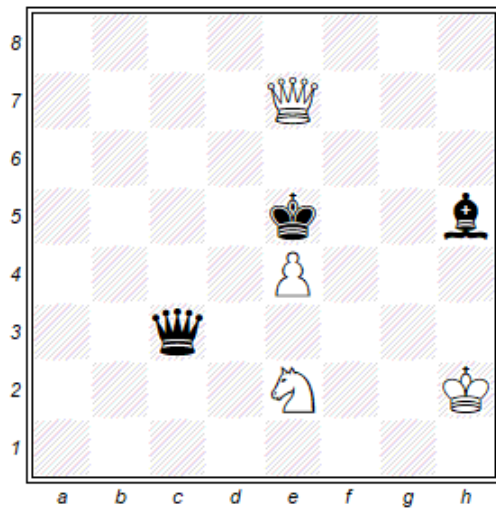
- a király kilép a sakkból
- leütjük a sakkot adó figurát
- közbelépéssel hárítjuk el a sakkot (huszárral adott sakkot ilyen módon nem lehet elhárítani)

Az alábbi állásban a világos futó e3-ról adott sakkot sötétnek. Sorold fel sötét összes lehetséges lépését, amellyel elháríthatja a sakkot:



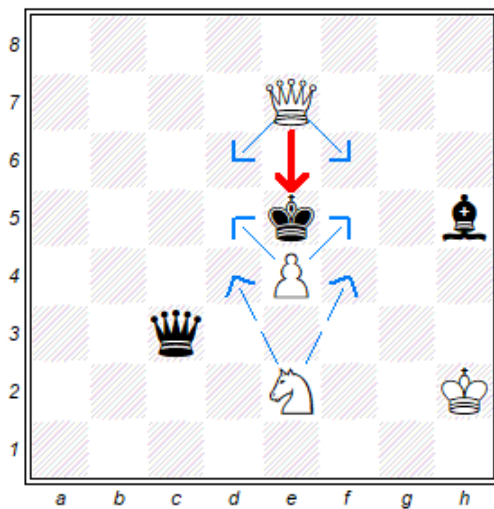
Huszársakk esetén a sakk közbelépéssel nem hárítható. Kettős sakk elhárítása pedig csak kilépéssel lehetséges!

Nézzük meg, mi a helyzet az alábbi állásban!



A világos vezér e7-ről sakkot ad a királynak. Hogyan hárítható a sakk?

- A sakkot adó vezér nem üthető.
- Nincs olyan figurája sötétnek, mellyel közbe tudna lépni (e6-ra).
- Marad a király ellépése a sakkból. d4-re és f4-re nem léphet, mert azt támadja a huszár. d5-re és f5-re nem léphet, mert azt támadja a gyalog. d6-ra és f6-ra nem léphet, mert azt támadja a vezér.

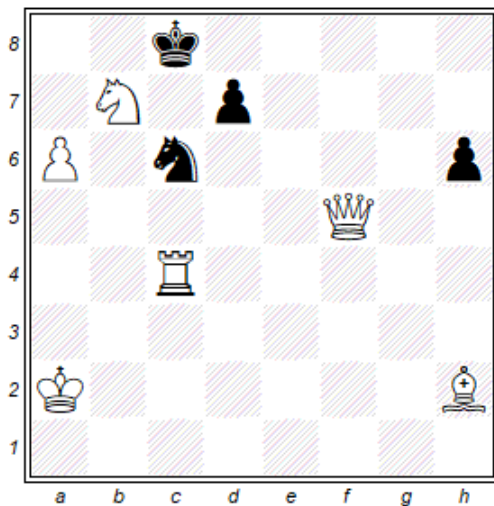


Ebben az állásban tehát a sakk nem hárítható. Ezt nevezük **matt**nak! Világos bemattolta a sötét királyt, megnyerte a játszmát.

**A matt a sakkjátszma végső célja.**

**Amilyen szigorú szabály az, hogy a sakkot kapó fél a sakkot köteles azonnal elhárítani, ugyanolyan szigorú szabály az is, hogy a lépésen következő fél nem tehet olyan lépést, mely után a királyja sakkban állna.**

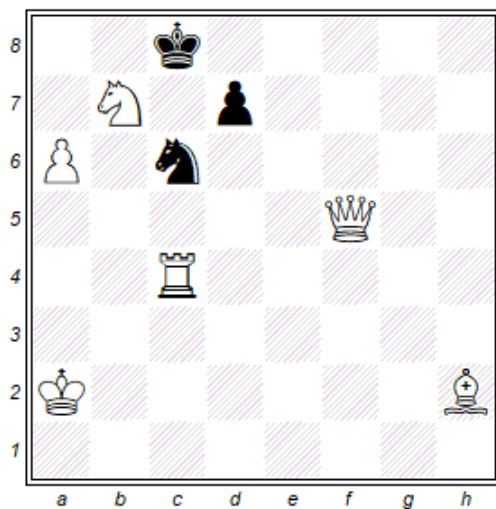
Milyen szabályos lépései vannak sötétnek az alábbi állásban?



- a királlyal nem léphet, mert bármely lépésével sakkba lépne
- a huszár és a d7 gyalog szintén nem léphet, mert bármely lépésük után a sötét király támadás alá kerülne (sakkban állna)
- marad egyedül a h6 gyalog lépése h5-re.

A fenti állásban a sötét gyalogot a világos bástya, a huszárt pedig a világos vezér támadja, de egyik sem léphet ki a támadás alól, mert a sötét királyt sakkban hagynák. Az ilyen helyzetet **kötésnek** nevezzük, mégpedig **abszolút** (vagy másképpen „tiltó” kötésnek). Erről és a kötés másik fajtájáról (relatív, vagy „megengedő”) a taktikai motívumok tárgyalása során még lesz szó!

És most nézzük meg a fenti állást egyetlen kicsi változtatással, az a6 gyalog nélkül:



Sötét van lépésen. Sem a király, sem a gyalog, sem a huszár nem tehet szabályos lépést! Az olyan állást, melyben a lépésen következő fél egyetlen figurájával sem tud szabályos lépést tenni és a királyja nincs megtámadva (nincsen sakkban), **PATT**nak nevezzük. **A patt kialakulásával a játszma véget ér, az eredmény pedig döntetlen.**

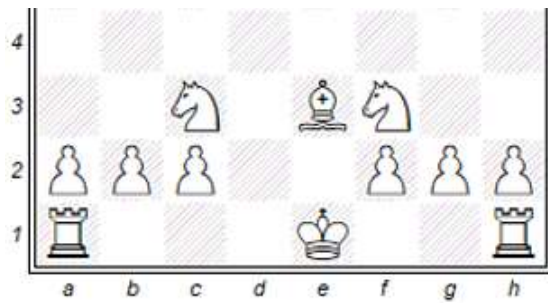
## 5. A sáncolás

Az előző két fejezetben megismertük a király menetmódját, megismerkedtünk a sakk, matt és patt fogalmával.

Van azonban a királynak (és a bástyának) egy különleges lépése, amellyel még meg kell ismerkednünk: ez pedig a sáncolás.

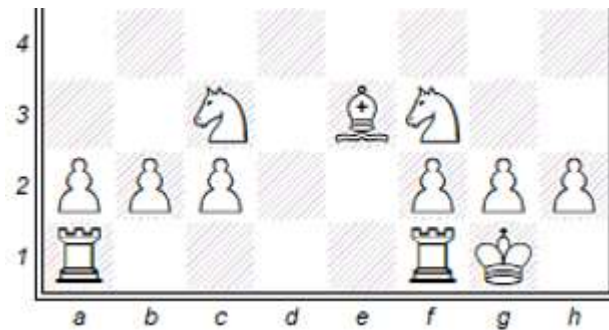


Vizsgáljuk meg az alábbi állás részletet:

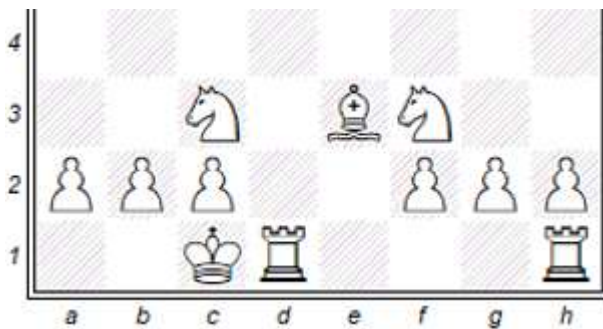


Ebben az állásban világos (később részletezett feltételek teljesülése esetén) jogosult a sáncolásra (népszerű nevén rosálás):

- **rövid sánc:** a király két mezőt lép a hozzá közelebb álló bástya (h1) felé, majd a bástya „átlépi” a királyt



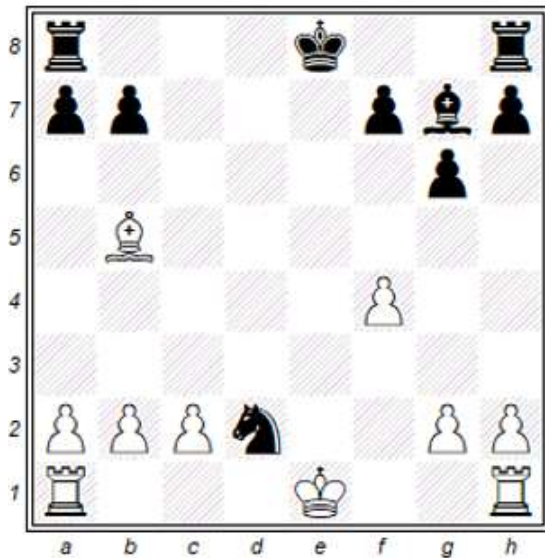
- **hosszú sánc:** a király két mezőt lép a tőle távolabb álló bástya (a1) felé, majd a bástya „átlépi” a királyt



#### A sáncolás feltételei:

- a király és a bástya között nem áll figura
- sem a király, sem pedig a sáncolásban részt vevő bástya még nem tett lépést a játszma megelőző szakaszában
- a király nem áll sakkban (sakkból nem lehet sáncolással kilépni!)
- a király által átlépett mező, illetve az a mező, ahová a király lép, nem állhat ellenséges figura támadása alatt.

A lenti állásban melyik fél sáncolhat és melyik irányba (feltéve, hogy egyik király és bástya sem lépett még eddig)?



## 6. Mattsémák, mattképek. Gyakoroljuk a mattadást!

Mattról tehát akkor beszélünk, ha az ellenfél királya sakkban áll és a sakk a 3 lehetséges mód (kilépés a sakkból, közbelépés, a sakkot adó figura leütése) egyikével sem hárítható el.

Lássuk, milyen jellegzetes sémái (a figurák egymáshoz viszonyított elrendezései) lehetnek a matt állásoknak!

### A) Sakkadás az átlón (vezérrel, futóval vagy gyaloggal)



Király a tábla közepén



Király a táblaszélén



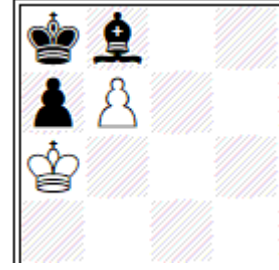
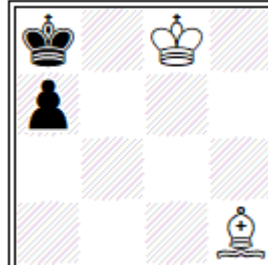
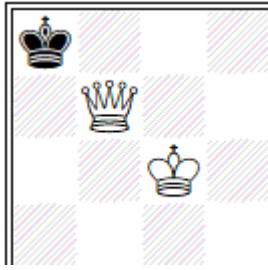
Király a sarokban

A piros nyíl a sakkot adó figura támadását jelenti a király ellen. A X-ek pedig azokat a mezőket, ahova azért nem tud kilépni a király, mert:

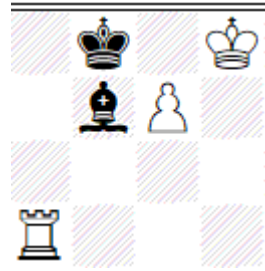
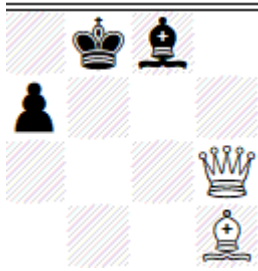
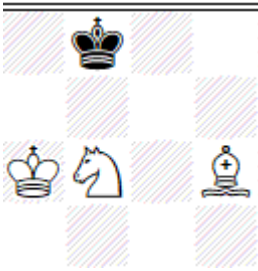
- a saját figurája áll ott (amit ugye nem üthet ki)
- vagy pedig valamely ellenséges figura támadása alatt áll.

Nézzünk néhány tipikus példát (mattképet) a fenti matt-sémákra!

Király a sarokban:



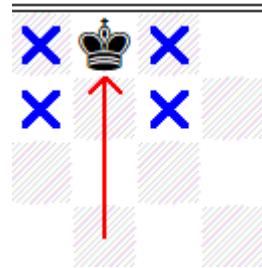
Király a tábla szélén:



Király a tábla közepén:

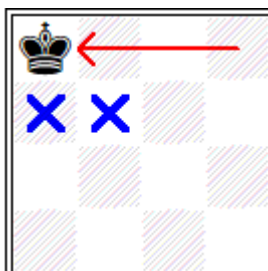


**B) Sakkadás soron vagy vonalon (vezérrrel vagy bástyával)**



Király a tábla közepén

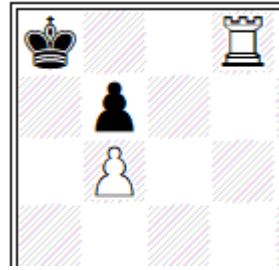
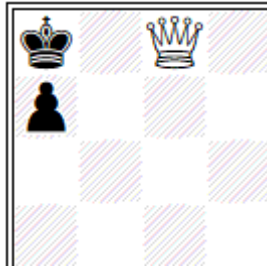
Király a tábla szélén



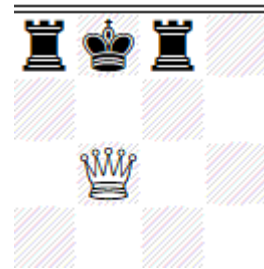
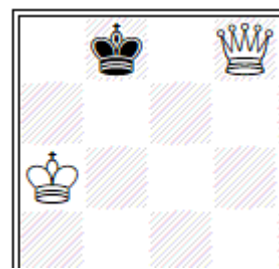
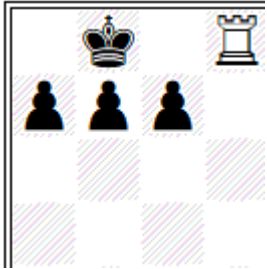
Király a sarokban

Néhány tipikus mattkép soron / vonalon történő mattadásra:

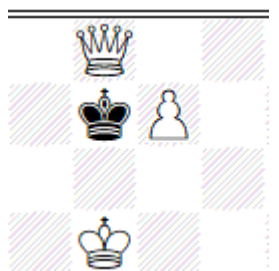
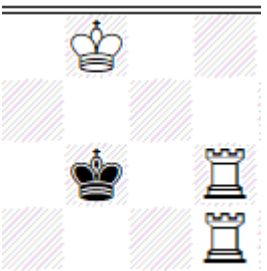
Király a sarokban:



Király a tábla szélén:



Király a tábla közepén:



C) Sakkadás huszárral

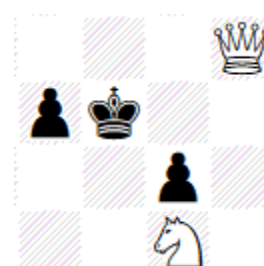
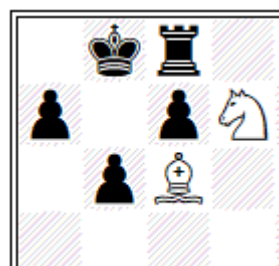
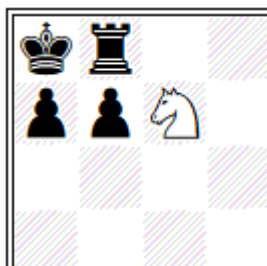


Király a tábla közepén

Király a tábla szélén

Király a sarokban

Néhány tipikus mattkép huszárral:



## Gyakorlatok a mattadásra:

Matt1\_A.pdf

Matt1\_B.pdf

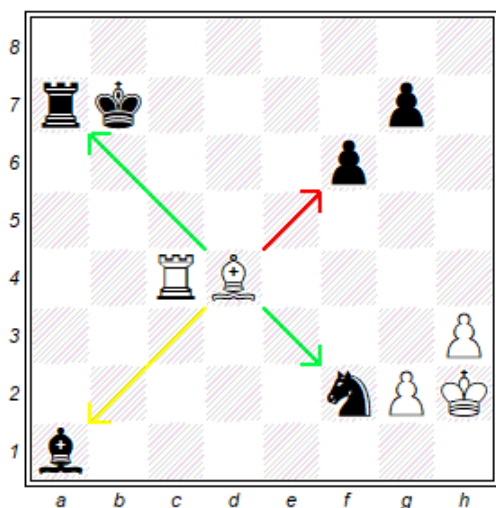
Matt-1 figura.pdf

Matt-1 figura\_2.pdf

## 6. Támadás, ütés, védés, csere. A figurák értéke

A támadás és az ütés fogalmát a korábbi fejezetekben, az egyes figurák menetmódjának gyakorlatai során már megismertük.

Az alábbi állásban vizsgáljuk meg, hogy a világos futó mely sötét bábukat ütheti ki!



A világos futó egyaránt leütheti a bástyát, a futót, a huszárt, valamint az f6-on álló gyalogot is.

Kérdés: mely sötét figura van ezek közül védve?

**Egy figura akkor védett, ha leütése után az ellenfél az ütést végző bábút visszaütheti!**

A fenti példában védett a bástya (védi a király), védett a futó (amit a bástya tudna visszaütni), valamint ugyancsak védett az f6 gyalog is (őt a g7 gyalog védi, de „röntgen hatással” – ezt részletesebben még tárgyaljuk később – az a1 futó is). A sötét huszár viszont teljesen védtelen: ha ezt üti a futó, akkor ebben az esetben sötét nem tud visszaütni.

Felmerül ezek után a kérdés, hogy mely figura ütését válassza világos?

Ehhez segítségül kell hívnunk a **figurák értékét!**

A sakkfigurák számszerűsíthető értékkel rendelkeznek:

- vezér: 9
- bástya: 5
- futó: 3
- huszár: 3
- gyalog: 1

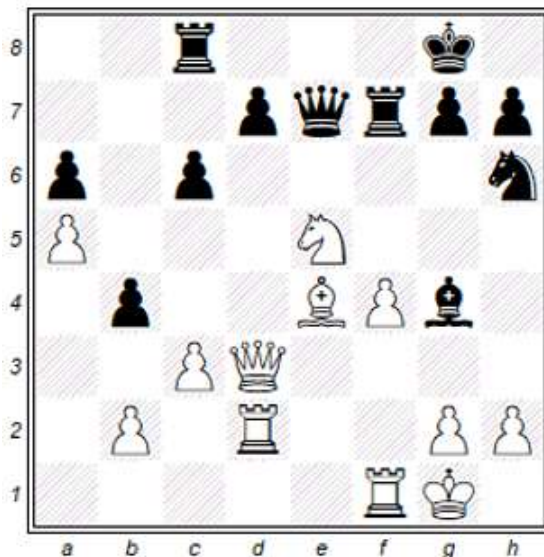
(A sakkfigurák értéke egyfelől egy empirikus, a gyakorlatban kialakult mérőszám, másfelől viszont szoros összefüggésben van a figurák memetmódjával. Az adott játszmában azonban a figurák tényleges értéke lényegesen eltérhet e fenti számszerű értékektől. Erről később még bőszégen lesz szó!)

A figurák értékének ismeretében elemezzük tovább a fenti állást:

- ha a futó a huszárt üti, akkor nyer egy tisztet (3 pontot)
- ha a gyalogot üti, akkor a következő lépésben sötét leüti az f6-ra került futókat (nyertünk 1 pontot, veszítettünk 3-at)
- ha a bástyát ütjük, akkor sötét király visszaüthet (vagyis ütheti az a7-re került futót): nyertünk 5 pontot a 3 pont veszteséggel szemben
- ha pedig az a1 futót ütjük, akkor a sötét bástya ugyan visszaüthet, de a nyereségünk meg fog egyezni a veszteségünkkel: ezt hívjuk **cserének**.

Gyakorlat:

Sorold fel világos összes lehetséges ütését. Melyek ezek közül a jók (amik anyagi előnyt eredményeznek), melyek a rosszak (anyagi hátrányt okozók), illetve melyek a cserék?



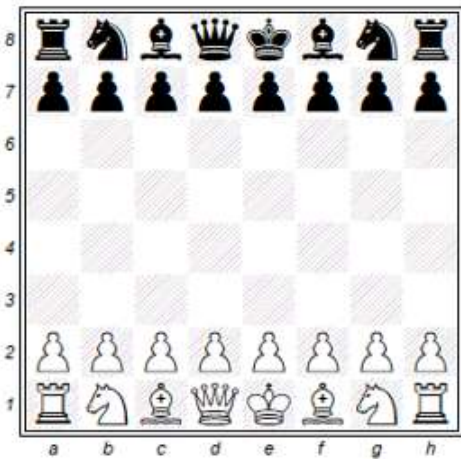
## 7. A sakkjátszma szabályai. A játszma jegyzése

Az elmúlt fejezetekben megismerkedtünk az összes sakkfigurával, azok értékével és menetmódjával, a sakk, matt és patt fogalmával, azzal, hogy mit jelent a támadás, ütés, csere.

Már csak néhány fontos szabállyal kell megismerkednünk ahhoz, hogy el tudjunk kezdeni és végig is tudjunk játszani egy sakkpartit.

Nézzük hát ezeket a szabályokat!

A sakkjátszma alapállását már megtanultuk az 1. fejezetben:



- **A játszmát világos kezdi.** (Érdeemes kihangsúlyozni, hogy egy lépést tehet csak, mert előfordul a köztudatban az hiedelem, hogy kezdéskor mindkét fél 2-t léphet.)

- **A felek felváltva lépnek. A lépés nemcsak jog, hanem kötelesség is.** (Nem lehet passzolni...)

- **A lépés a figura megérintésével, a kiválasztott mezőre történő helyezésével, majd annak elengedésével történik meg.** A megfogott bábuval lépni kell, de amíg nem engedtem el, addig még lehet választani a szabályos lépések közül. (Törekedjünk arra, hogy csak akkor kezdjük meg a lépést – akkor fogjuk meg a figurát -, amikor már eldöntöttük, hogy hova szeretnénk vele lépni!)

- **A játék célja az ellenfél királyának bemattolása.** A játszmát az nyeri, aki bemattolja az ellenfél királyát, de **a játszma végződik feladással is**, amikor az egyik fél már úgy itéli meg, hogy a mattot nem kerülheti el.

(Időre történő játék esetén az a fél is veszít, akinek elfogyott a gondolkodási ideje. De az órahasználatról majd később még ejtünk szót.)

- Az is előfordulhat, hogy egyik fél sem tudja bemattolni a másik fél királyát és a játszma végződése **döntetlen** lesz.

Ennek a következő esetei lehetnek:

\* **Egyik félnek sem marad a mattadáshoz elégséges figurája.**

Például csak a két király marad, vagy egyik félnek a királyán kívül van még figurája (1 huszár vagy 1 futó), de azzal nem adható be a matt.

\* **Pattállás** esetén a játszma ugyancsak döntetlen.

\* **Örökös sakk**, amikor az egyik fél tud úgy ismételtelen sakkot adni, hogy abból az ellenfél királya nem menekülhet.

\* **Lépésméltás:** mindkét fél 3-szor teszi meg ugyanazt a lépést

\* **Az ellenfelek megegyeznek a döntetlenben.**

Ez a gyakorlatban úgy történik, hogy az egyik fél a lépésének megtétele után ellenfelének ezt mondja: „Döntetlent ajánlok.”. Ha ezt az ellenfél elfogadja, akkor a játszma eredménye döntetlen, de dönthet úgy is, hogy nem fogadja el. ekkor folytatódik a játszma.

\* Néhány egyéb speciális szabály, csak a teljesség kedvéért:

--- 50 lépésen keresztül nem történik gyaloglépés vagy ütés

--- ha egy játszmán belül bizonyíthatóan 3-szor előállt ugyanaz az állás

--- időre történő játék estén mindkét fél gondolkodási ideje elfogyott  
(Ezek a speciális szabályok már inkább a haladó szinthez tartoznak, kezdő gyerekeknek még ne említsük őket.)

### A játszma jegyzése

A játszmajegyzés célja, hogy lehetővé tegye egy korábban lejátszott játszma később történő visszajátszását.

A játszmajegyzés során azt jegyezzük le, hogy egy adott sorszámú lépésben világos majd sötét mely figurájával mely mezőre lépett.

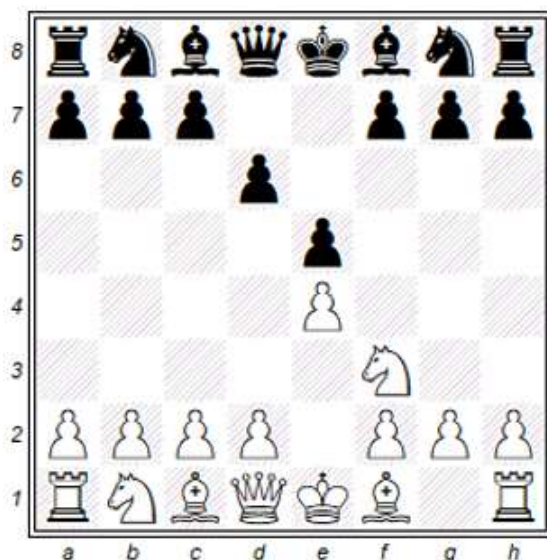
A mező beazonosítására a 2. fejezetben már megismert mező koordinátákat használjuk (például 4. sor H vonal: h4), míg a figurák jelölésére a nevük kezdőbetűjét (nagybetűvel írva):

- Király: K
- Vezér: V
- Bástya: B
- Futó: F
- Huszár: H
- Gyalog: a gyalogot nem jelöljük külön, vagyis ha nincs a mező koordináta előtt figurát jelző nagybetű, akkor az azt jelenti, hogy gyaloggal történt a lépés.

Kétféle játszmajegyzéssel találkozhatunk:

- **teljes jelölés:** itt jelöljük azt, hogy az adott figura mely mezőről mely mezőre lépett
- **rövid jelölés:** itt csak a cél mező koordinátáját jelöljük, azt hogy honnan, csak abban az esetben, ha az nem egyértelmű (példát később).

Nézzünk egy minta játszmát a játszmajegyzés bemutatására:



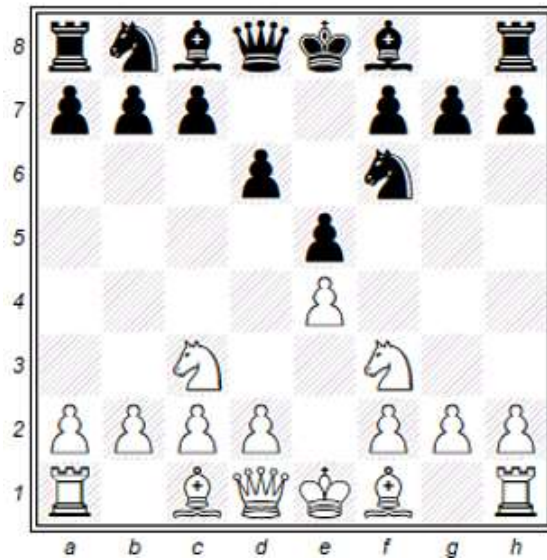
#### Teljes jelölés

1. e2-e4      e7-e5
2. Hg1-f3      d7-d6

#### Rövid jelölés

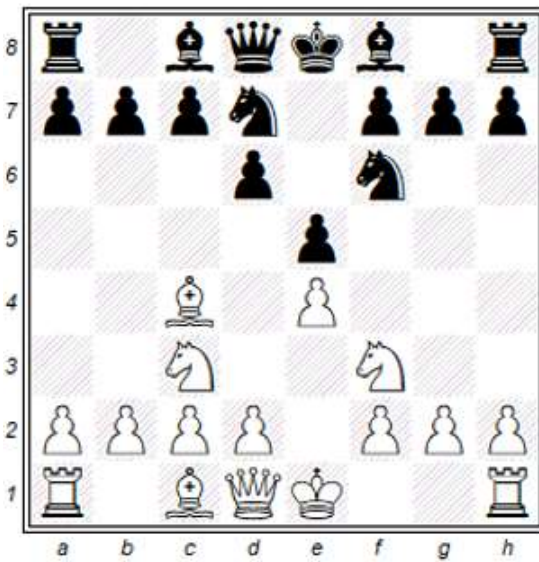
1. e4    e5
2. Hf3   d6





3. Hb1-c3      Hg8-f6

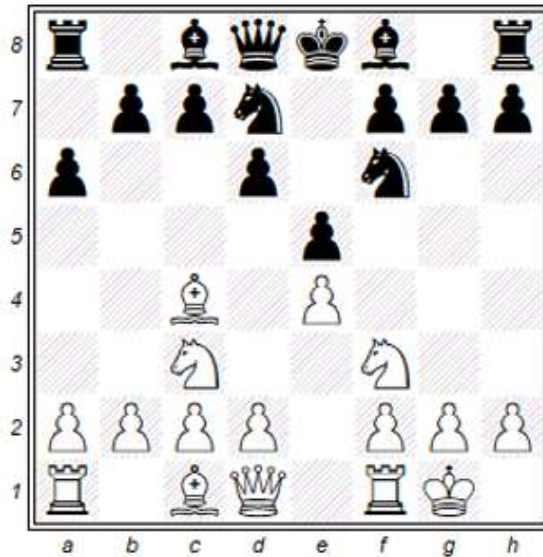
3. Hc3      Hf6



4. Ff1-c4      Hb8-d7

4. Fc4      H**b**d7

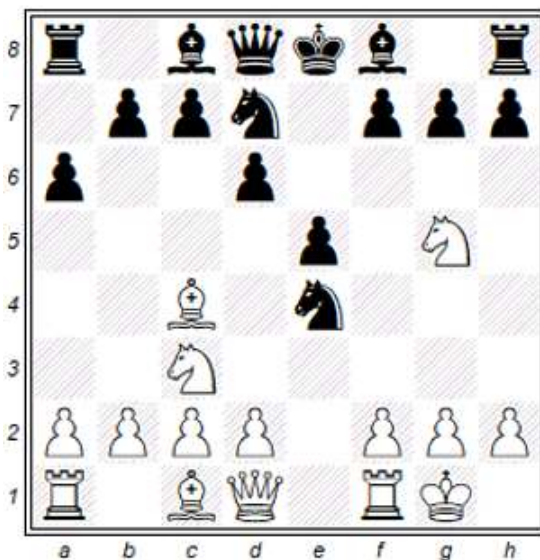
A rövid jelölésnél jelöltük, hogy a b vonalon álló huszár lépett d7-re, nem az f vonalon álló.



5. 0-0 a7-a6

5. 0-0 a6

A sáncolás jelölése (rövid sánc: 0-0, hosszú sánc: 0-0-0) azonos a teljes és a rövid jelölés esetében is.



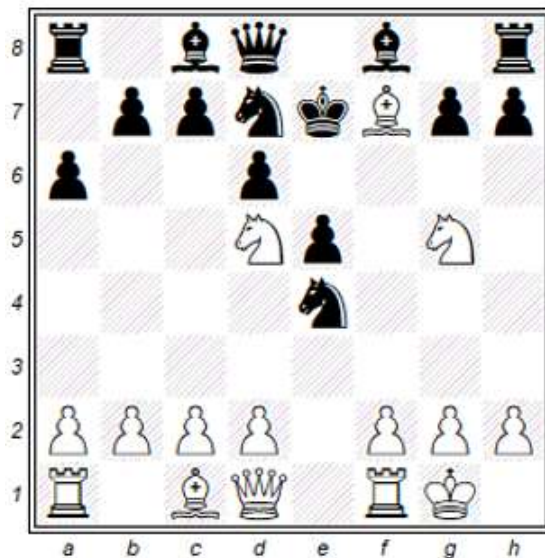
6. Hf3-g5 Hf6xe4??

6. Hg5 Hxe4

A jegyzés során az ütést külön jelöljük x-szel.

Nem tartozik szorosan a játszmajegyzéshez, de a lépések elláthatók különféle „véleményező”, elemző jelzéssel, melyek minősítik a lépést:

- !! nagyon erős lépés
- ! erős lépés
- !?! tisztázatlan lépés
- ?! kétséges lépés
- ? hibás lépés
- ?? vesztes lépés



7. Fc4xf7+ Ke8-e7

8. Hc3-d5#

7. Fxf7+ Ke7

8. Hd5#

A sakkadást is külön jelöljük (+ jellel), csakúgy, mint a mattot (#).

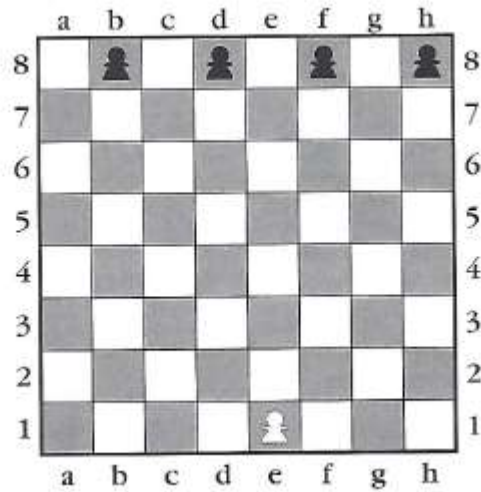
**Ezzel elértünk az alapozó rész végére!**

**Habár az eddigiekben gyakorlatilag csak a játék szabályaira tanítottuk meg a gyerekeket, és szinte semmilyen taktikai és stratégiai ismeretekkel nem rendelkeznek, képesek lesznek már ezekkel az ismeretekkel is egy szabályos játszmat elkezdeni és végig játszani hasonló tudású társaikkal szemben. Valószínű azonban, hogy ez a játék inkább csak kevés célt és összefüggést tartalmazó lépések sorozata lesz, mint tervszerű sakkjátszma. Hogy ez ne így legyen, a következő (haladó) részben már a valódi sakk tudás átadását célozzuk meg!**

## FÜGGELÉK

### 1. Játékok

#### 1.1. Nyuszis játék



A nyuszis játékban a világos gyalog a nyuszika, a sötét gyalogok a vadászok, a sakk-tábla pedig az erdő.

A 4 vadásznak az a célja, hogy bekerítsék a nyuszt úgy, hogy az ne tudjon lépni! Ekkor a vadászok nyernek, és utána megsütik és megeszik a nyuszikát.

A nyuszi akkor nyer, ha keresztül tud menni az erdőn, és valamelyik olyan helyre tud lépni, ahol most a vadász áll.

A vadászok is és a nyuszi is csak a sötét mezőkön lépegethet, tehát átlósan és mindig csak a szomszédos mezőre mehetnek.

A vadászok csakis előre felé mehetnek, tehát az ábra szerint lefelé, a nyuszika viszont előre is és hátrafelé is léphet egy mezőt.

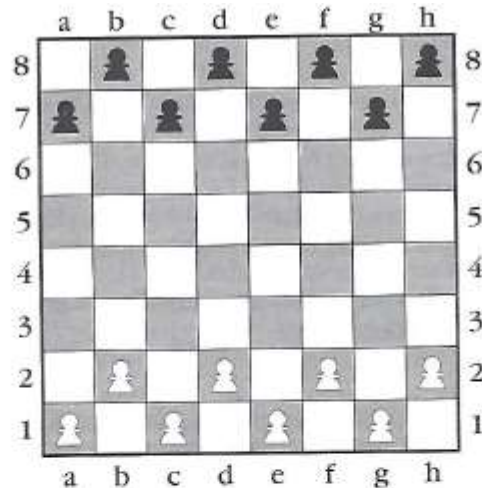
Persze egyszerre csak vagy előre, vagy hátra.

A bábuk nem ugorhatják át, és nem üthetik ki egymást.

Mivel a nyuszikának nagyobb a mozgáslehetősége, így ha ügyesen ugra-bugrál, akkor ki tudja cselezni a vadászokat.

A játékot a nyuszi kezdi!

## 1.2. Kengurus sakk



Ebben a játékban a világos és a sötét kenguruk játszanak egymás ellen a Kenguruk földjén.

Az a csapat győz, amelyik hamarabb keresztülugrál az országukon a túloldalra, vagyis oda, ahol most az ellenfél áll.

Világos kezdi a játékot. Mindkét csapat csakis a sötét mezőket használhatja!

A kenguruk kétféleképpen mozoghatnak: vagy lépnek, vagy ugranak.

Lépni átlós irányban egy mezőt lehet előre vagy hátra, de csak üres mezőre.

Ugrani akár több kengurun keresztül is lehet akkor, ha van mögöttük üres mező.

A saját és az ellenfél kenguruja is átugorható.

Ha egy ugrás után olyan helyre kerül a kenguru, ahonnan tovább tud ugrani, akkor ezt megteheti.

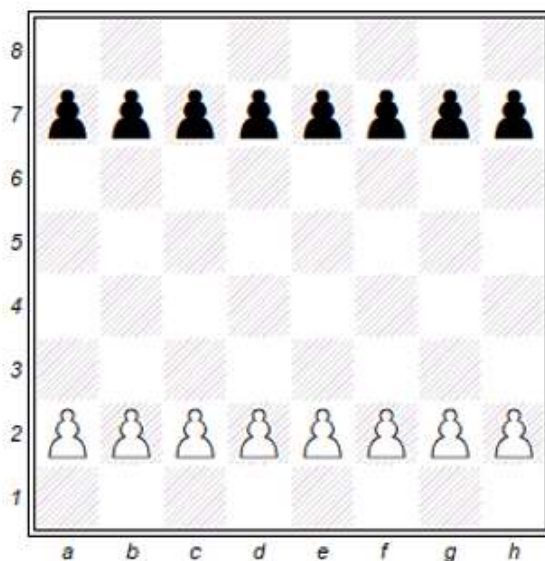
Az ilyen ugrássorozatnál irányváltoztatás is lehetséges.

Egyszerre ugrani is és lépni is nem szabad!

Az ellenfelet tilos akadályozni azzal, hogy a kiinduló helyzetből a kengurut nem visszük el!

**Jó tanács! Igyekezz minél többször, minél hosszabb ugrásokkal haladni!  
A leghátul lévő kengurukkal ugorj előre!**

## 1.3. Gyalogháború



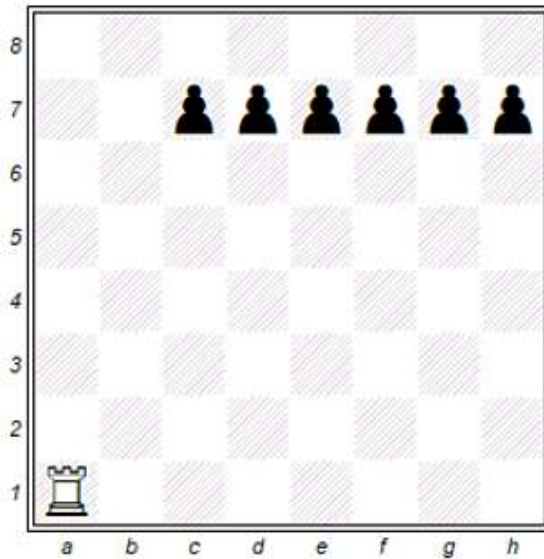
Ez a játék alapállása, világos kezd. A játék a sakk szabályai szerint történik, szabályos gyaloglésekkel.

Az győz, akinek valamelyik gyalogja elsőként éri el az ellenfél alapsorát.

Ha olyan állás következik be, amelyben egyik fél sem tud lépni, akkor döntetlen az

eredmény.

#### 1.4. Bástya 6 gyalog ellen

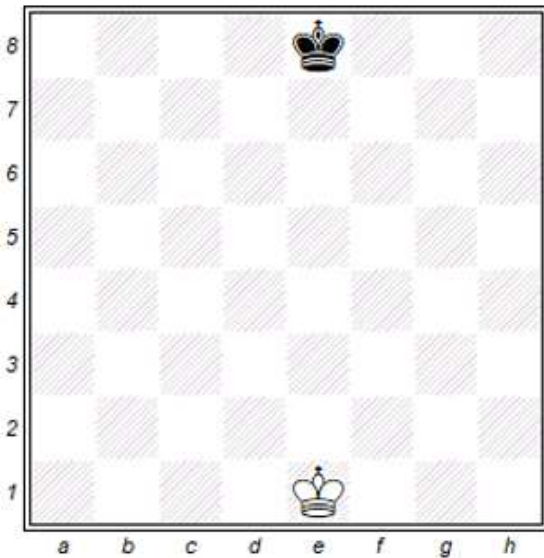


A világos bástyának 6 gyaloggal kell megküzdenie, a játék a sakk szabályai szerint történik. Világos indul.

Ha valamelyik gyalognak sikerül beérnie az 1. sorra és vezért felvennie úgy, hogy a bástya nem tudja leütni, akkor sötét nyer.

Világos nyer, ha sikerül leütnie az összes gyalogot.

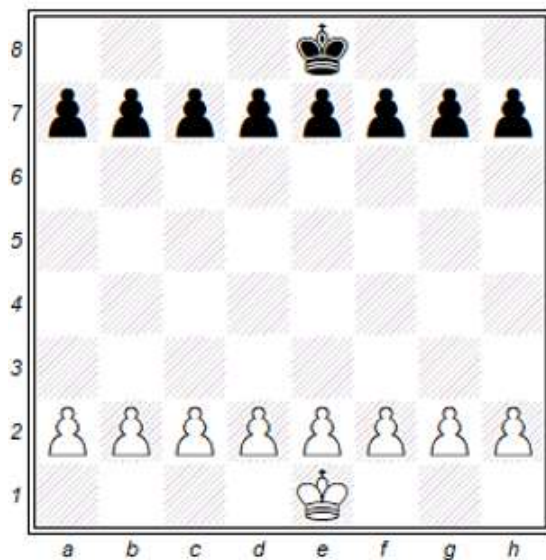
#### 1.5. Királyok versenyfutása



A királyfutásban a két király versenyt fut egymással. Az győz, amelyik előbb eléri az ellenfél alapsorát. (Érvényesek a sakkszabályok, vagyis a két király nem léphet egymás mellé.)

Fontos és hasznos játék, később nagy hasznát veszik a gyerekek. Jó játék esetén a „másodhúzó” csak döntetlent érhet el. Ezért a gyerekek felváltva kezdjék a játékot!

## 1.6. Gyalogháború királyokkal



A játék célja és szabályai megegyeznek a királyok nélküli gyalogháborúéval.  
A sakk szabályai érvényesek, világos kezd. Az győz, akinek elsőként ér át a gyalogja az ellenfél alapsorára úgy, hogy azt az ellenséges király ne tudja leütni.

Szerző: Molnár Péter (VSD Sakk szakosztályvezető)