

## SAKK

### Útmutató a játékhoz:

#### A sakktábla

A sakktábla 64, felváltva világosra és sötétre színezett négyzetből áll. A táblát mindig úgy kell elhelyezni, hogy a világos mező a jobb első sarokban legyen.

#### A figurák

Mindkét játékos egy-egy királlyal, egy-egy vezérrel, két-két bástyával, két-két huszárral, és nyolc-nyolc gyaloggal kezd. A játék kezdetén a figurákat az ábrán látható módon kell elrendezni.

#### A játék kezdete

Mindig a világos lép először, majd felváltva lépnek a játékosok.

A sakk egyik alapvető célja, hogy alacsonyabb rangú figuráinkat az ellenfél magasabb rangú figuráira cseréljük le, így erőfölénybe kerüljünk.

#### A figurák fő lépései:

A bástya: a sorok és oszlopok mentén mozoghat. Egyszerre tetszőleges számú mezőt átléphet, feltéve, hogy nincs az útjában más figura.

A futó: átlós irányban mozoghat, és akárcsak a bástya, bármekkora távolságot megtehet, ha nincs az útjában figura.

A vezér: a legerősebb figura a táblán, és a bástya valamint a futó mozgási tulajdonságait egyesíti.

A huszár: L alakban lép, két mező bármely sor vagy oszlop mentén, és egy mezőt erre merőlegesen.

A gyalog: a maguk oszlopában egyet léphetnek.

A király: bármely irányba léphet egy mezőt

#### Sakk és sakk matt:

A sakkban a legfőbb cél elejteni az ellenfél királyát. Így bármikor, ha a királyt egy ellenséges figura fenyegeti (vagyis a király sakkot kap), az alábbi módokon háríthatjuk el:

1. A király kiléphet a sakkból.
2. Le kell ütni a sakkot adó bábút.
3. Közbeléphet egy figura, hogy feloldja a sakkot.

Ha a király a sakkban van és nem tud kilépni, akkor mattot kapott, és a játéknak vége van.

Jó szórakozást kíván a REGIO Játékkereskedés!